

ปรัชญาการคิดเชิง ออกแบบ UX/UI

เพื่อการเปลี่ยนแปลงและการ
พัฒนาองค์กรในภาครัฐ

การคิดเชิงออกแบบ UX/UI (UX/UI Design Thinking)

การคิดเชิง
ออกแบบ
UX/UI

UX: User Experience
การค้นหา
ปัญหาของ
ลูกค้า/
ผู้ใช้งาน/
ผู้รับบริการ

ค้นหาปัญหาได้
จากการวิจัย
โดยการ
สัมภาษณ์
สังเกต การมี
ส่วนร่วม และใช้
แบบสอบถาม

UI: User Interface นำ
ปัญหาที่ได้จาก
UX มา
ออกแบบ
แก้ปัญหาให้
ลูกค้าพึงพอใจ

เพื่อใช้งานง่าย
สะดวกสบาย
ประหยัดและ
คุ้มค่า

UX

User Experience

ออกแบบเพื่อแก้
ปัญหาของผู้ใช้งาน



ใช้ข้อมูลเป็นจุดเริ่มต้น
ในการออกแบบ



ทำให้ผู้ใช้พึงพอใจ
จากประสบการณ์ใช้งาน



ใช้เพื่อสร้างฟังก์ชัน
การใช้งานที่ครอบคลุม



ข้อควรรู้

การใช้ UX และ UI ในการออกแบบต้องคำนึงถึงความสมดุล
ให้ดีไม่ควรให้ข้อใดข้อหนึ่งกลบข้อดีของอีกข้อหนึ่งจนทำให้เสีย
สมดุลในการออกแบบ

UI

User Interface

ออกแบบเพื่อสร้าง
ความประทับใจแรกที่ดี

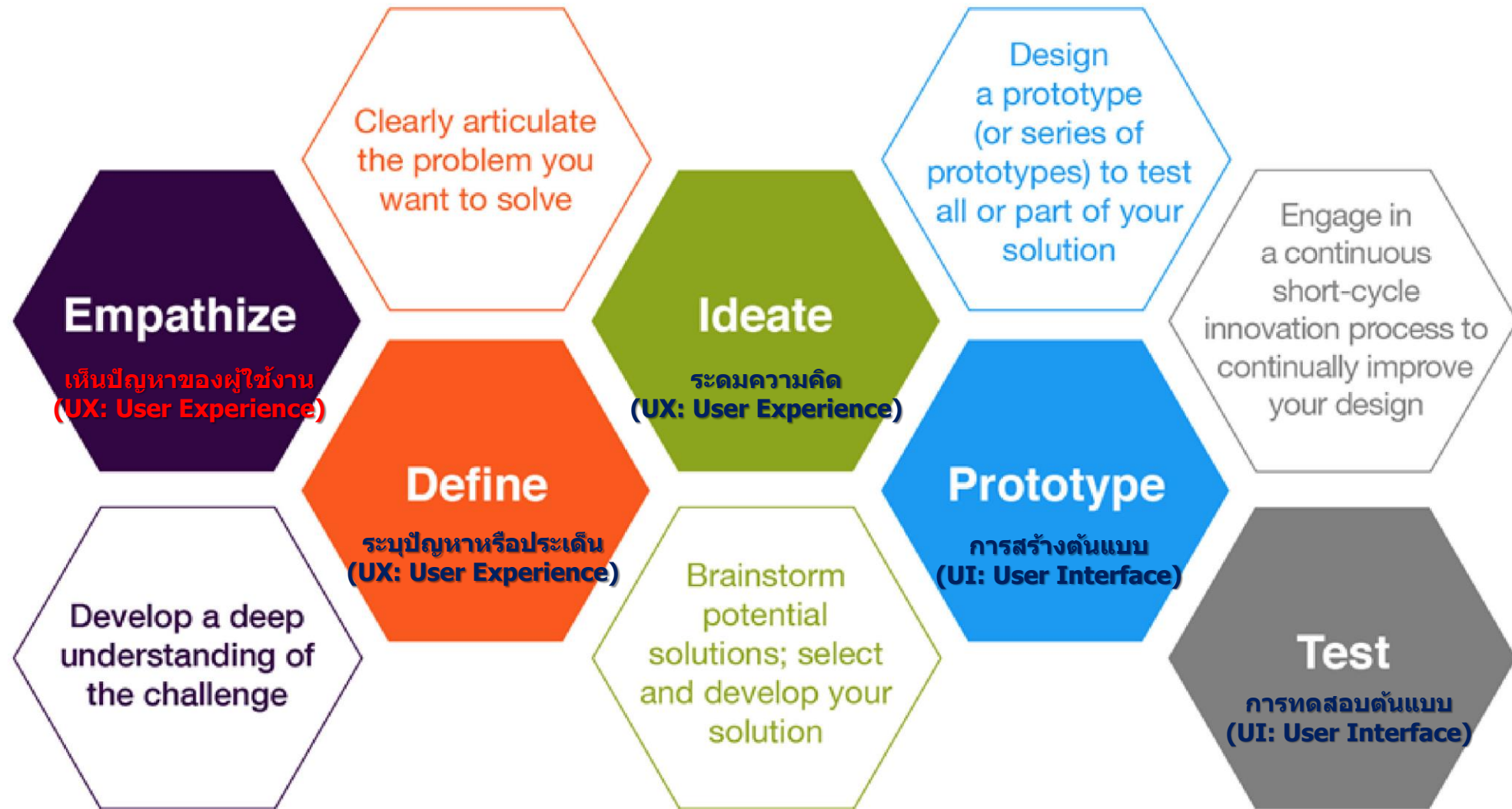


ใช้ความคิดสร้างสรรค์
ในการออกแบบ

ทำให้ลูกค้าพึงพอใจจาก
ความสวยงามภายนอก

ใช้เพื่อสร้างความสวยงาม
ให้กับตัวแพลตฟอร์มนั้นๆ

กระบวนการคิดเชิงออกแบบ UX/UI



1. Empathize คือการเข้าใจกลุ่มเป้าหมายหรือ ผู้ใช้งานจริง

1. Empathize

การเข้าใจ
กลุ่มเป้าหมาย
หรือผู้ใช้งานจริง
(UX: User
Experience)

ทุกข้อ: คือเห็นปัญหา เข้าใจในปัญหา

ความต้องการ

ความจำเป็น

อารมณ์ ความรู้สึก และการกระทำที่แสดง
ออกมา

UX ได้จากการสังเกตพฤติกรรม การ
สัมภาษณ์ การฟังอย่างลึกซึ้ง เพื่อให้
เข้าใจเป้าหมายและประเด็นที่ต้องการแก้ไข



2. Define คือการระบุปัญหาหรือประเด็น

2. Define

การระบุปัญหา
หรือประเด็น
(UX: User
Experience)

สมุทัย: เห็นสาเหตุของปัญหา

การระบุปัญหาที่ต้องการแก้ไขให้ชัดเจน

เป็นปัญหาที่แท้จริง

เช่น วิทยาเขตไฟดับบ่อย

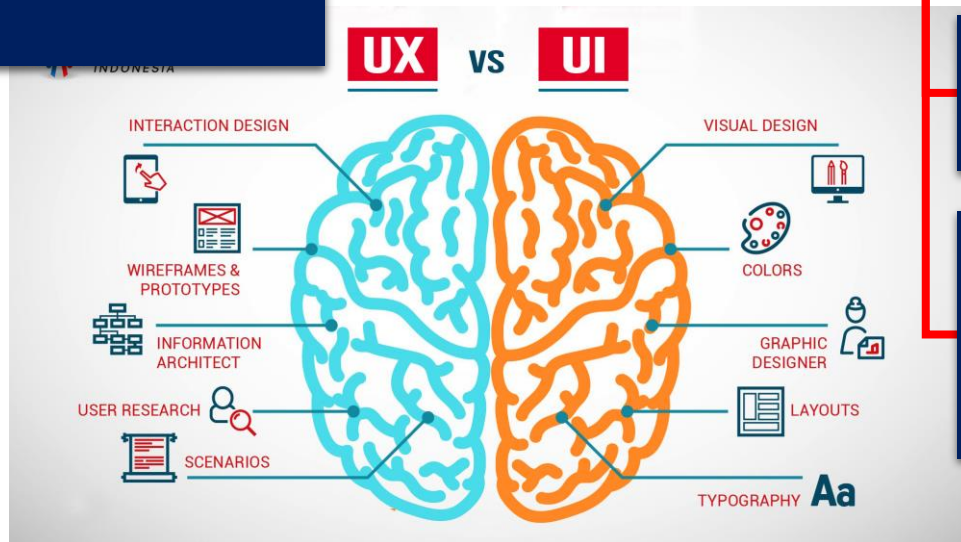
นิสิตขับขี่มอเตอร์ไซด์ไม่สวมหมวกกันน็อค ทำให้เกิดอุบัติเหตุบ่อย



3. Ideate คือการระดมความคิด

การระดม
ความคิด (UX:
User
Experience)

3. Ideate



มรรค: คือหาวิธีการแก้ปัญหา หากกลยุทธ์
แก้ปัญหา

Cause Analysis การวิเคราะห์เชิงสาเหตุ

การวิเคราะห์วงจรคุณภาพ PDCA

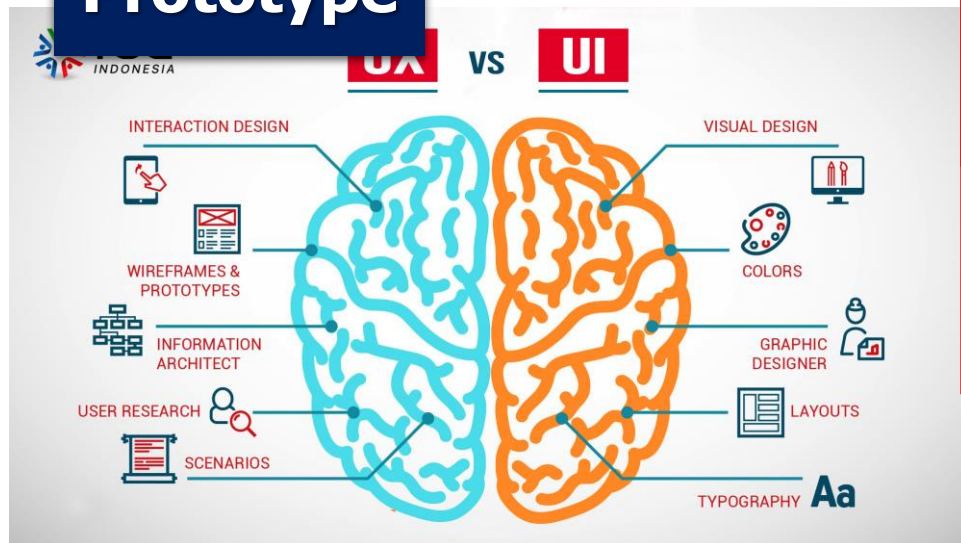
การระดมสมอง (Brain Storming)

Creative Thinking, การคิดนอกกรอบ,
Analysis Thinking

4. Prototype คือการสร้างต้นแบบ

3. Prototype

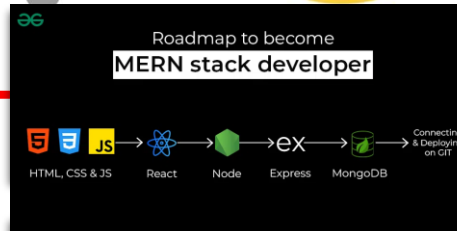
การสร้าง
ต้นแบบ (UI:
User
Interface)



นิโธ: คือการสร้างต้นแบบนวัตกรรม
เพื่อแก้ปัญหา (นิโธ: การดับทุกข์)



เทคโนโลยีอัจฉริยะ



เทคโนโลยีดิจิทัล



www.figma.com

ผู้เชี่ยวชาญ และทรัพยากรที่มีอยู่ใน
องค์กร

5. Test คือการทดสอบต้นแบบเพื่อใช้ในการ แก้ปัญหาของกลุ่มเป้าหมาย

2. Test

การทดสอบต้นแบบ
เพื่อใช้ในการแก้ปัญหา
ของกลุ่มเป้าหมาย
(UI: User Interface)

นิโรค: การทดสอบต้นแบบ
เพื่อแก้ปัญหา

เก็บข้อมูลที่ได้มา เรียนรู้
แล้ววนไปที่ขั้นตอนแรก

จนกว่าจะได้ผลลัพธ์ที่น่าพอใจ
นำไปสู่เชิงพาณิชย์ หรือ
แก้ปัญหาได้จริง

