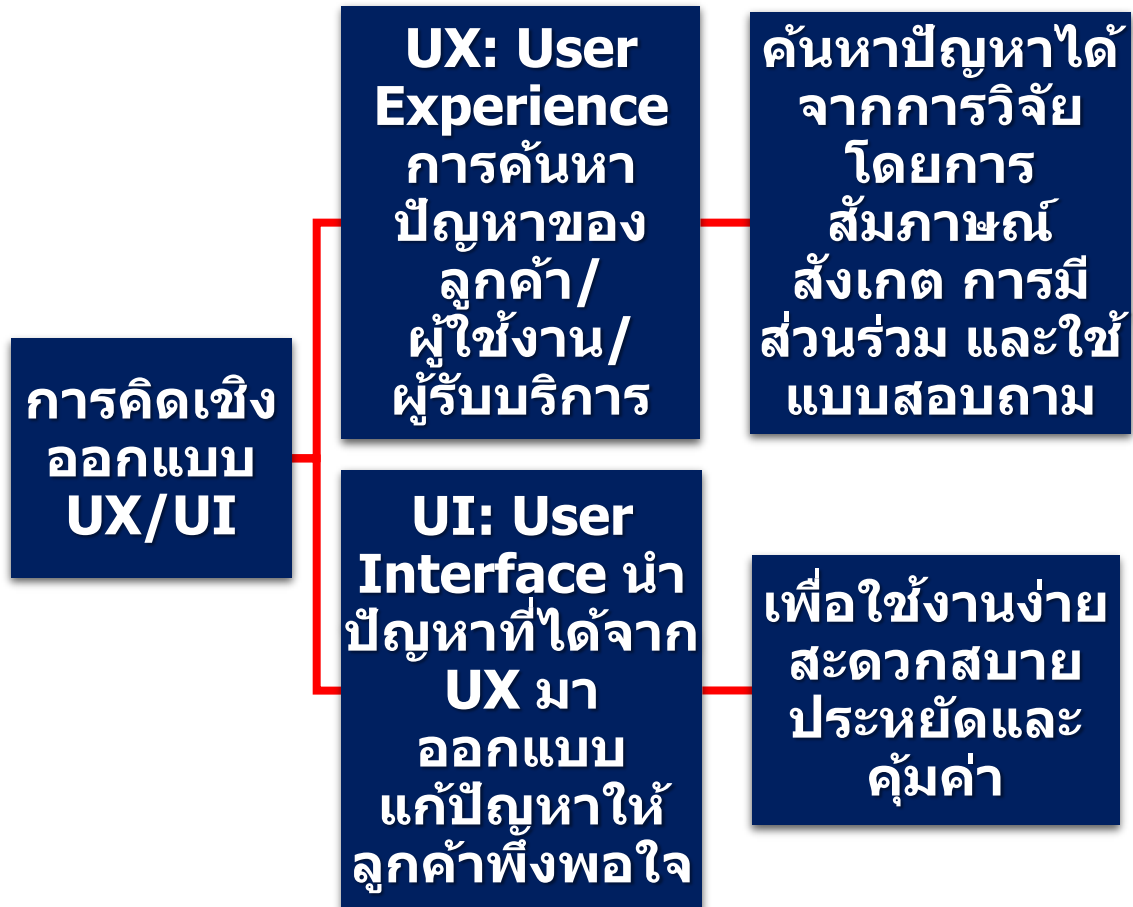


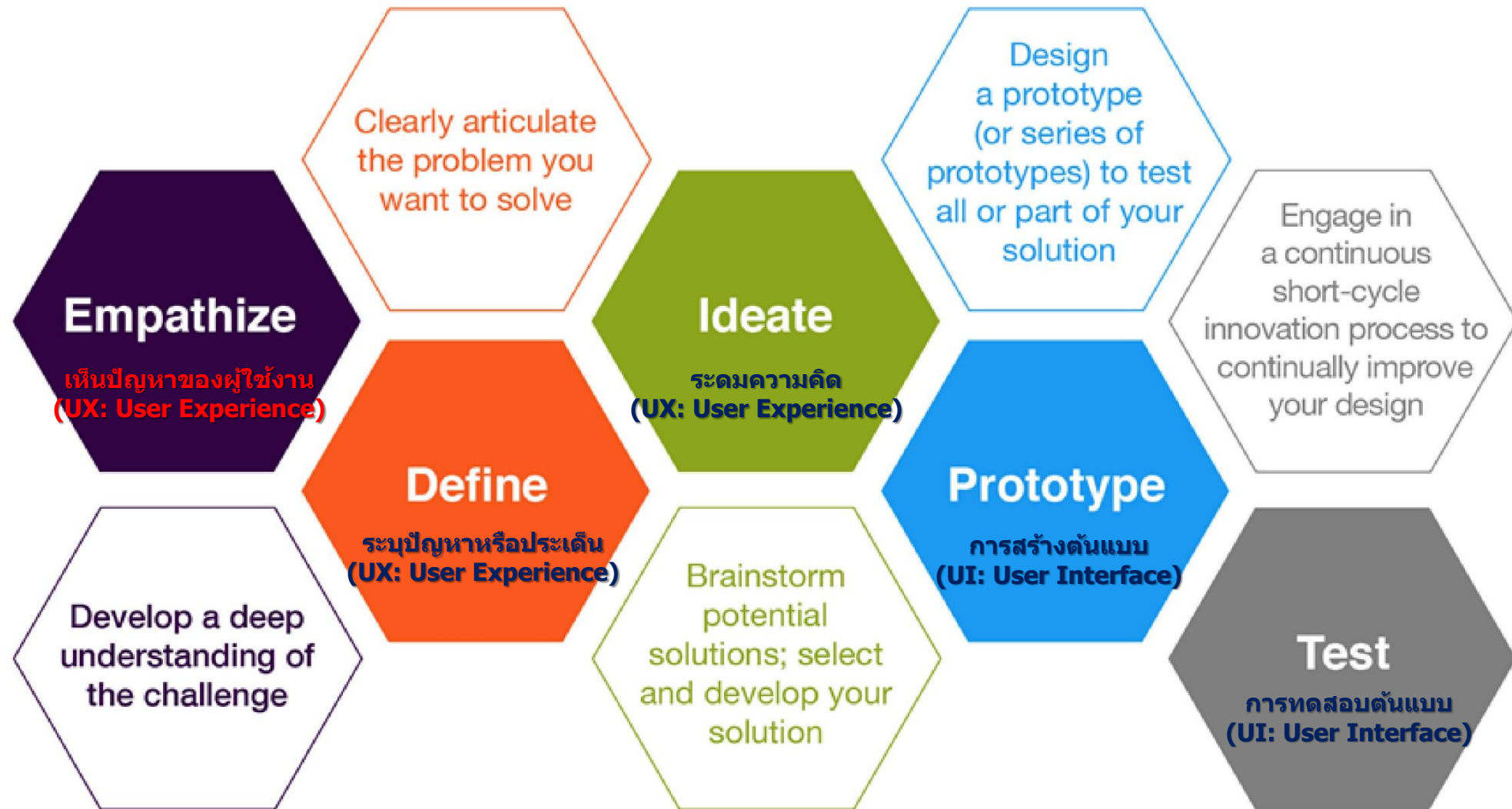
ปรัชญาการคิดเชิง ออกแบบ UX/UI

เพื่อการเปลี่ยนแปลงและการ
พัฒนาองค์กรในภาครัฐ

การคิดเชิงออกแบบ UX/UI (UX/UI Design Thinking)



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

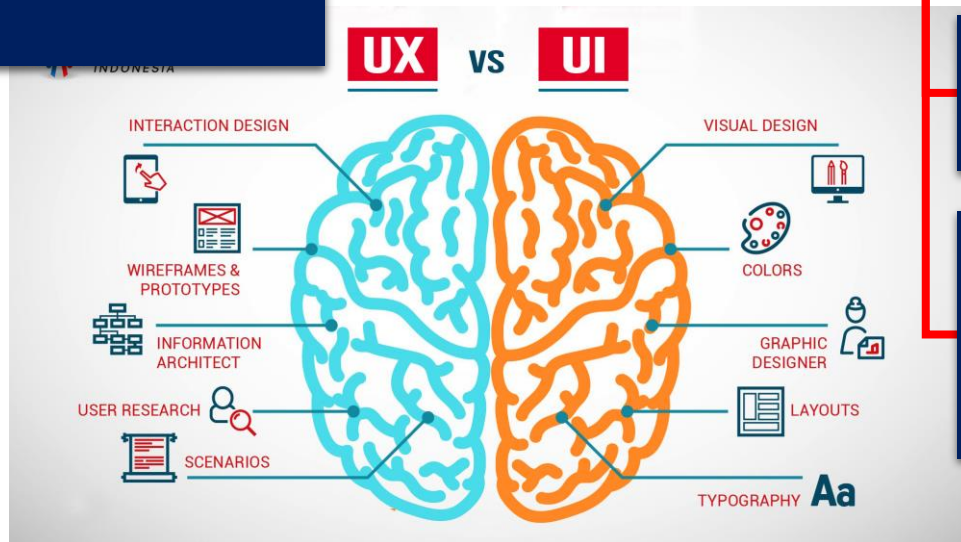
นิสิตขับขี่มอเตอร์ไม่สวมหมวกกันน็อค ทำให้เกิดอุบัติเหตุบ่อย



3. Ideate คือการระดมความคิด

การระดม
ความคิด (UX:
User
Experience)

3. Ideate



มรรค: คือหาวิธีการแก้ปัญหา หากกลยุทธ์
แก้ปัญหา

Cause Analysis การวิเคราะห์เชิงสาเหตุ

การวิเคราะห์วงจรคุณภาพ PDCA

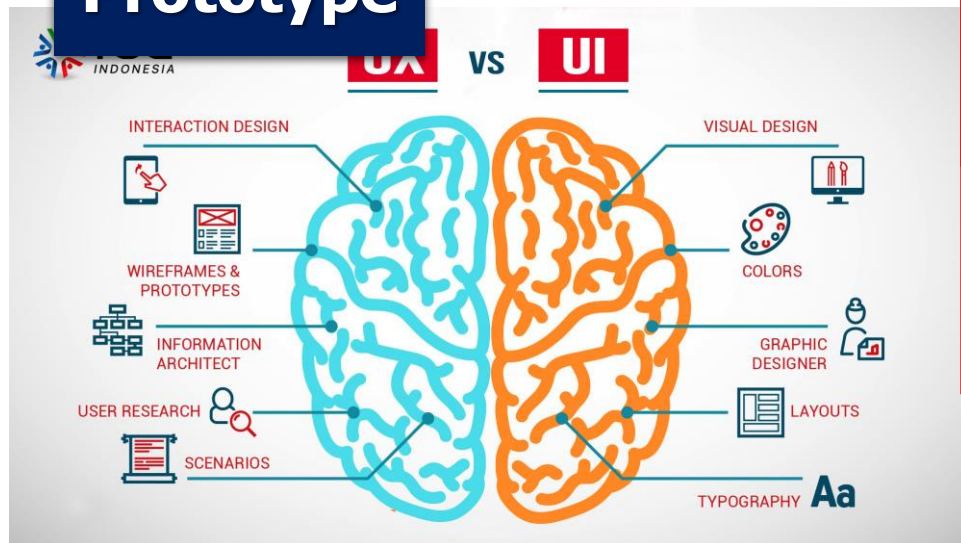
การระดมสมอง (Brain Storming)

Creative Thinking, การคิดนอกกรอบ,
Analysis Thinking

4. Prototype คือการสร้างต้นแบบ

3. Prototype

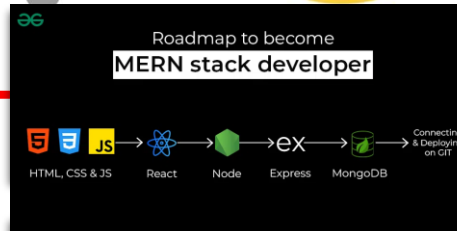
การสร้าง
ต้นแบบ (UI:
User
Interface)



นิโรค: คือการสร้างต้นแบบนวัตกรรม
เพื่อแก้ปัญหา (นิโรค: 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

จนกว่าจะได้นวัตกรรมที่
นำไปสู่เชิงพาณิชย์ หรือ
แก้ปัญหาได้จริง

