

รายงานสรุปเนื้อหาและการนำไปใช้ประโยชน์จากการเข้าอบรม สัมมนา หรือประชุมวิชาการ

ข้าพเจ้า นางสาวนงคราญ คำวิชัย ตำแหน่งอาจารย์ สังกัด สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
ขอเสนอรายงานสรุปเนื้อหาและการนำไปใช้ประโยชน์ จากการเข้าฝึกอบรมผ่านระบบอินเทอร์เน็ต
ในหลักสูตรหัวข้อเรื่อง “การออกแบบ User Experience (UX) และ User Interface (UI) สำหรับการสร้าง
แอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ (Core UX/UI for Mobile App Design)” จัดฝึกอบรมผ่านระบบ
อินเทอร์เน็ต โดยบริษัท โค้ดโมบายส์ จำกัด (CodeMobiles Co., Ltd.) ตามหนังสือขออนุญาตเข้าร่วม
ฝึกอบรมผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ศร 0523.4.8/61 ลงวันที่ 22 กุมภาพันธ์ 2560 นั้น

สรุปเนื้อหาและการนำไปใช้ประโยชน์ของการเข้าร่วมประชุมวิชาการดังต่อไปนี้

ในเรื่องของการออกแบบ User Experience (UX) และ User Interface (UI) นั้น มุ่งเน้นให้คนใน
ทีมพัฒนาเว็บไซต์หรือพัฒนาแอปพลิเคชัน ออกแบบมาแล้วไม่หลุด Theme เป็นการออกแบบมาเพื่อ
สร้างความประทับใจให้กับผู้ใช้งานได้

ในการทำผลิตภัณฑ์ (Product) หรือเว็บ หรือแอปพลิเคชันอะไรสักอย่างหนึ่งนั้นจะต้องมีการ
ออกแบบไม่ว่าจะเป็นแอปพลิเคชันหรืออุปกรณ์ใดๆ โดยในองค์ประกอบหลักๆ ที่จะสร้างประสบการณ์
ที่ดีให้กับผู้ใช้งานได้นั้นก็คือเรื่องของ UX (User Experience) และ UI (User Interface) โดยความหมายที่
เข้าใจและเห็นภาพชัดเจนของสองสิ่งนี้คือ ยกตัวอย่างเช่นการออกแบบลูกบิดประตู UI คือ มุมมองใน
สิ่งความสวยงามเน้นในเรื่องของสีสรรค์ หรือ รูปร่างรูปทรง (Shape) ดูดี เรียกว่าเป็น Perl Visual เป็น
หลัก แต่ถ้าเป็น UX จะเน้นในเรื่องการใช้งาน ผู้ใช้(User) ใช้งานติดใจอยากกลับมาใช้อีก เช่น ลูกบิดใช้
งานง่าย คำนึงถึงจุดที่จะเข้าบ้านจะคำนึงถึงกลอนประตูบ้าน สามารถนำโน้ตไปเสียบไว้กับกลอนประตู
ได้ ก็ออกแบบมาเพื่อให้ผู้ใช้ใช้แล้วอยากกลับมาใช้อีก ผู้ใช้จะรับรู้เรื่อง UX ได้ว่าดีหรือไม่ก็อยู่ในขั้นตอน
การใช้งาน แต่หากเป็นเรื่อง UI ผู้ใช้จะพบเห็นในภายนอกตั้งแต่ตอนแรก

User Interface: UI คือ สิ่งที่ User มีปฏิสัมพันธ์ (interact) กับ Product เช่น รถจักรยาน สิ่งที่เรา
จะ interact ด้วยได้แก่ เบาะ และที่ปั่นจักรยาน เป็นต้น UI คือสิ่งที่เรามองเห็นด้วยตาหรือสิ่งที่ผู้คนมี
ปฏิสัมพันธ์ (Interact) ร่วมด้วย ดังนั้นถ้าหาก UI ไม่สวยก็จะทำให้ไม่น่าสนใจ ก็เปรียบเสมือนกับ
Application หรือ Web ที่พัฒนาหากออกแบบไม่สวยก็จะทำให้ผู้ใช้ไม่อยากจะใช้งานได้

วิวัฒนาการของ User Interface : UI ถ้าหากมองในแง่มุมมองของซอฟต์แวร์ก็จะมีตั้งแต่สมัยที่เป็นยุค
ของ Text User Interface (TUI) งานด้านการแสดงผลด้วยข้อความ , Graphic User Interface (GUI) การ
แสดงผลด้วยกราฟิก , Natural User Interface (NUI) เป็นการออกแบบที่เราสามารถใช้งานร่างกาย
ปฏิสัมพันธ์กับซอฟต์แวร์ได้ มักจะเรียกว่า Motion Sensor

แนวโน้มการออกแบบ UI ของ Mobile (Mobile UI Trends) เทรนของการออกแบบ UI Mobile ต้องทำความเข้าใจเทรน ซึ่งจะส่งผลต่อยอดขายอันไหลดได้ ซึ่ง Trends ประกอบไปด้วย

- Skeuomorphic หรือ Realism (ความสมจริง) เป็นการออกแบบเน้นวัตถุสิ่งใดสิ่งหนึ่งการทำกราฟิกให้เสมือนจริง ให้ผู้ใช้ชินกับกราฟิก เป็นการเรียนแบบการออกแบบเกี่ยวกับงานหนังสือ งานเย็บต่าง ๆ ในสมัยก่อน ที่ให้ความรู้สึกกับผู้ใช้ว่า กำลังใช้งาน Object วัสดุ นั้นจริงๆ โดยไม่ต้องทำความเข้าใจอะไรมาก ข้อดีคือ มีความเป็น Uni ในการออกแบบ
- Flat Design & Simplicity (การออกแบบเรียบง่าย) เป็นการออกแบบที่เรียบง่ายด้วยยุคก่อนไม่มีปัญหาเกี่ยวกับขนาดของหน้าจอเพราะมีขนาดเดียว ไม่เหมือนเช่นกับปัจจุบัน เพราะมีอุปกรณ์หลากหลายชนิดที่ผู้ใช้ใช้งาน เช่น Smart Phone , Personal Computer เป็นต้น
- Gestural interfaces (การออกแบบโดยใช้นิ้วปาดไปมา) Gestures คือรูปแบบการใช้นิ้วปาดก็จะมีวิธีการปาดหลายรูปแบบ เช่น การปาดเพื่อการ CUT , UNDO , COPY เป็นต้น เทคนิคที่จะทำให้ผู้ใช้เข้าใจได้ โดยการใช้ Icon Gestural มาแนะนำบอกให้กับผู้ใช้ให้เข้าใจว่าสามารถใช้การปาดซ้ายขวาได้ด้วยนิ้ว หรือฝ่ามือ
- Circles (วงกลม) เทรนการแสดงรูปภาพเป็นวงกลม จะสามารถทำการ Contrast ได้อย่างชัดเจนทำให้ผู้ใช้ใช้งานมาโฟกัสกับมือถือได้มากขึ้น เช่น การทำ icon ในรูปทรงวงกลม ทำให้ดูทันสมัยยิ่งขึ้น ทำให้แอปพลิเคชันดู Soft ขึ้น ด้วยการใช้เรื่องของสีเข้ามาจะทำให้ภาพที่ใช้ในแอปดูดียิ่งขึ้น แต่สิ่งสำคัญไม่ควรใช้วงกลมที่ใหญ่เกินไป และมีมากเกินไป 2-3 วง จะทำให้ User ไม่สามารถจับได้ว่าอะไรคือสิ่งที่ควร concentrate ด้วย
- Enterprise Mobile เป็น Theme ที่จะต้องเข้าใจเกี่ยวกับการใช้เจดสี ไม่ควรใช้เจดสีที่ฉูดฉาดเกินไป และ Content ดูเรียบง่ายเป็นทางการ โดยเน้น Data Content เป็นหลัก ไม่เน้น Graphic มาก เช่น Gmail เป็นต้น
- Pure Guidelines การใช้ User Interface แบบ Default ใช้ตาม Standard ที่ได้รับมา เน้นใช้ตัวมาตรฐานที่ได้รับมาหมด เช่น Android ใช้ค่ามาตรฐาน User Interface เลย โดยไม่แต่งเพิ่ม
- Large Images เป็นเทรนที่มาแรง เน้นรูปภาพที่ใหญ่ แสดงรูปภาพขนาดใหญ่ ข้อดีทำให้ผู้ใช้รับรู้ทราบได้ว่าเว็บกำลังสื่อถึงอะไร แต่รูปที่ใช้ต้องสื่อความหมายที่ชัดเจน เข้าใจง่าย
- Blur การทำ Blur Affect การทำภาพพื้นหลังให้เบลอ ทำให้ผู้ใช้ใช้งานเข้าใจไปกับ Content อารมณ์และความรู้สึกที่ผู้พัฒนาต้องการสื่อได้อย่างง่าย
- Infographic การทำข้อมูลให้เป็นเชิงกราฟิก เช่น ข้อมูลสุขภาพ ออกมาในรูปแบบกราฟ หรือรูปภาพสถิติให้ผู้ใช้เข้าใจได้ง่าย เป็นต้น

หลักการในการออกแบบ UX/UI

1. Contrast การออกแบบให้เด่น ออกแบบปุ่ม รูปภาพ ข้อความ ให้ User เห็นแล้วอยากกดเข้าไปใช้งาน เช่น ปุ่มจากเดิมเป็นสีขาว ก็ทำให้เป็นสีเขียว ด้วยวิธีการทำให้วัตถุน่าใช้งานมากขึ้น ด้วยหลักการต่อไปนี้

- เลือกใช้สี และวงจรสี (Wheel) ถ้าสีที่อยู่ตรงกันข้ามกันจะมีค่า Contrast สีของกันมากที่สุด เช่น สีแดง เป็นพื้น วงจรสีตรงข้ามที่พบจะเป็นสีเขียว คือค่าสีตรงข้าม ถ้าใช้สีเขียวเป็นปุ่ม ก็จะทำให้เกิด Contrast สีขึ้น
 - Size การใช้ขนาดที่แตกต่างกัน มาสร้างความ Contrast ให้กับภาพ
 - Shape รูปทรง เช่น สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม วงกลม มาสร้างความ Contrast
 - Position ตำแหน่งในการจัดวาง สร้างความโดดเด่นให้กับสายตาผู้ใช้เลื่อนไปดูได้
 - Direction ทิศทางตำแหน่งการแสดงผลที่แตกต่างจากจุดอื่น สร้างความโฟกัสให้กับสายตา
 - Texture พื้นผิว สร้างความแตกต่างให้กับการแสดงผล
2. White Space ที่ว่างใน User Interface จะส่งผลกับจุด Focus ของ User หากหนาแน่นเกินไปก็จะทำให้รูปภาพหรือเนื้อหาเว็บหรือแอปหนาแน่นอึดอัด หากจัดให้พอดีจะทำให้ User มีจุดโฟกัสที่ดีและอยากใช้งาน
 3. Visual Noise จุลรบกวนของสายตา User เช่น การแบ่งบันทึกการแสดงผลของข้อมูล เส้นที่แบ่งระหว่างบันทึกของข้อมูลที่เข้มเกินไป หากปรับให้สีเบาสบายตาจะทำให้การใช้งานขึ้น
 4. การตัดคำที่ไม่จำเป็น เช่น การใช้ Dropdown list วันที่ ที่ไม่ยาวเกินไป ใช้แบบสั้น หรือข้อความที่นำมาแสดงการแนะนำบทความที่ไม่ยาวเกินไปก็จะลดเวลาสายตาในการอ่านของผู้ใช้มากขึ้น
 5. Focus on Goal เวลาที่ผู้ใช้งานแอปพลิเคชันแต่ละหน้า ผู้ใช้มักจะคาดหวังว่าจะได้อะไร และควรจะทำอะไรบ้างกับแอปพลิเคชันนั้น เช่น เข้าไปในเว็บขายของ ก็ควรจะรู้ว่ากดปุ่มใดเพื่อสั่งซื้อสินค้า เช่น แอปของ OLX มีปุ่ม ขายสิบลัมใหญ่ ปุ่มซื้อ สีเขียวเล็ก เป็นต้น
 6. Visual Hierarchy คือการแบ่งความสำคัญของเนื้อหาออกเป็นลำดับ จากความสำคัญมากไปหาน้อย แล้วใช้หลักการของ Contrast มาใช้ในการออกแบบแต่ละส่วนให้เกิดความเด่นตามลำดับที่วางไว้
 7. Conventions เป็นสิ่งที่ใช้กันมาต่อเนื่องแบบเป็นธรรมเนียม เช่น สิ่งที่มีอยู่แล้วก็ไม่ต้องไปเปลี่ยนแปลง เพราะคือสิ่งที่ผู้ใช้เข้าใจอยู่แล้ว เช่น ลิงค์การเชื่อมโยง หากใช้สีน้ำเงินผู้ทราบทันทีว่าเป็น ลิงค์ , สัญลักษณ์ icon รูปตะกร้า คือคิดเงิน เป็นต้น
 8. Context of Use บริบทการใช้งานในตัว Device ที่แตกต่างกัน เช่น การออกแบบที่ Mobile ที่มีข้อมูลไม่มาก เน้นไอคอนเพื่อใช้งานง่ายๆ แต่ UI ที่ออกแบบกับ Tablet ก็จะออกแบบเยอะกว่าให้เห็นรายละเอียดเพิ่มกว่า Mobile เพื่อความสบายสายตา เป็นต้น
 9. Interaction Distance การวางระยะห่างของปุ่มหรือวัตถุที่ผู้ใช้จะมีปฏิสัมพันธ์ด้วย คือ เป็นหลักการที่ไม่ควรจะมีองศา เกี่ยวกับการปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ โดยผู้ใช้อาจคาดหวังว่าจะมีการแสดงผลโต้ตอบกับผู้ใช้ เช่น ให้กดใช้งาน หรือคลิกต่อไป หรือทำให้ผู้ใช้คิดว่าแอปนั้นที่ใช้ค้าง คือกดอะไรไม่ได้ แต่จริงๆ แล้วต้องเลื่อนแอปพลิเคชันนั้นลงมา คือมีระยะห่างในการกดห่างเกินจนทำให้ผู้ใช้คิดว่าแอปนั้นใช้งานต่อไปไม่ได้นั่นเอง

10. Step by Step Guide หากแอปที่ใช้งานเป็นแอปที่ใหม่ ครั้งแรกสำหรับ User ควรมี Step ในการแนะนำการใช้งานบอกให้กับผู้ใช้ทราบ
11. Field form การกรอกข้อมูลในฟอร์มข้อมูล พยายามจัดวางโดยให้ผู้ใช้มีการใช้สายตาให้น้อยที่สุด เช่น วางจากบนลงล่าง จะดีกว่าวาง Form Input แบบไล่ซ้ายขวา
12. ปิด Dialogue Box ด้วยการ Touch นอกกรอบได้
13. Pull-down Menu ควรมีการวางลำดับของตัวอักษร A-Z , ก-ฮ จะง่ายต่อการหาของผู้ใช้
14. Minimum Touch Area พื้นที่ให้ User กดได้ มีการกำหนดขนาดของ Apple ที่ออกแบบมาคือ 44 x 44 pixel ส่วนของฝั่ง Microsoft 38x38 pixel

หลักฐานการเข้าร่วมอบรม

Mo
Logout



iOS/Android



Windows Phone



BlackBerry



Cloud

CODEMOBILES

APP TRAINING CENTER

Tel: 081-359-9469 / www.codemobiles.com

Topic

- iOS Programming
- iOS Google Map
- Android Programming
- Android Google Map
- Adobe Illustrator
- UX/UI for Mobile App

Your StudentID: M557

ลิขสิทธิ์ของ บริษัท CodeMobiles Co., Ltd. ห้ามเผยแพร่หรือทำซ้ำโดยไม่ได้รับอนุญาต

Expired: 28/5/2017

No.	ดาวน์โหลดไฟล์ทั้งหมด	Source
1	all.jpg (~2GB)	 Download
2	UXUI_GoogleAnalytic_SourceCode_for_Developers.zip	 Download
3	Presentation.zip	 Download
4	UXUI_justinMap.zip	 Download

No.	ดาวน์โหลดไฟล์ทีละตอน	Source
ตอนที่ 1	Introduction + What is UI ?	 Download
ตอนที่ 2	ศึกษาแนวทางการออกแบบจาก Mobile UI Trend (1)	 Download
ตอนที่ 3	ศึกษาแนวทางการออกแบบจาก Mobile UI Trend (2)	 Download
ตอนที่ 4	Principles of Flat Design UI	 Download
ตอนที่ 5	Material Design UI (1)	 Download
ตอนที่ 6	Material Design UI (2)	 Download
ตอนที่ 7	ความหมายของ Usability	 Download
ตอนที่ 8	User Experience (1)	 Download
ตอนที่ 9	User Experience (2)	 Download
ตอนที่ 10	User Experience (3)	 Download
ตอนที่ 11	User Experience (4)	 Download
ตอนที่ 12	เข้าใจกับระบบงาน	 Download
ตอนที่ 13	Graphic Design Guide for Mobile App Design (1)	 Download
ตอนที่ 14	Graphic Design Guide for Mobile App Design (2)	 Download
ตอนที่ 15	เทคนิคการออกแบบ App Icon และ Splash Screen	 Download
ตอนที่ 16	User Flow	 Download
ตอนที่ 17	UX/UI Design Principles	 Download
ตอนที่ 18	Case Study	 Download

Copyright © 2014 CodeMobiles Co., Ltd. All Rights Reserved.

โดยการฝึกอบรมผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ในหลักสูตรหัวข้อเรื่อง “การออกแบบ User Experience (UX) และ User Interface (UI) สำหรับการสร้างแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ (Core UX/UI for Mobile App Design)” จัดฝึกอบรมผ่านระบบอินเทอร์เน็ต โดยบริษัท โค้ดโมบายส์ จำกัด (CodeMobiles Co., Ltd.) นับเป็นเป็นการเรียนรู้ผ่านทางออนไลน์ที่ทำให้ข้าพเจ้าได้รับความรู้ด้านการออกแบบและพัฒนาความเข้าใจ เกี่ยวกับการออกแบบแอปพลิเคชันและเว็บแอปพลิเคชันตามอุปกรณ์ต่าง ๆ ของผู้ใช้งานได้มากยิ่งขึ้น และรวมถึงได้ตระหนักถึงข้อควรระวังและเทคนิคในการออกแบบและพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันและแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มากยิ่งขึ้น และจักนำความรู้ที่ได้นี้มาประยุกต์ใช้ด้านการทำวิจัยเรื่อง “ระบบนำร่องในการนำเทคโนโลยีสารสนเทศ และสื่อสังคมออนไลน์มาใช้ในการจัดการ และส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงเกษตร” และปรับปรุงการเรียนการสอนในรายวิชา ทส106 เทคโนโลยีสื่อประสม และรายวิชาทส105 การออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิกสืบไป

(นางสาวนงคราญ คำวิชัย)

พนักงานมหาวิทยาลัย ตำแหน่ง อาจารย์

ความคิดเห็นของผู้บังคับบัญชาชั้นต้น

เห็นควร ให้นำความรู้ ไปสอน ในรายวิชา ทส 105 ในภาคเรียนต่อไป

(อาจารย์ ดร.สฤษดิ์ ชูชนันท์)

ประธานหลักสูตรสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

ความคิดเห็นคณบดี

(รองศาสตราจารย์ศิริกัญญา ภัทที)

คณบดีคณะวิทยาศาสตร์