

USER EXPERIENCE DESIGN

UX UI CX SD

USER EXPERIENCE DESIGN

UX UI CX SD

EDA3306

วิชา การออกแบบประสบการณ์



Exhibition and Creative Media Design Program
Aj. Dr. Natthaphon Anusorntharangkul



วัตถุประสงค์รายวิชา

เพื่อให้ นักศึกษา มีความรู้และความเข้าใจด้านจิตวิทยาพื้นฐานมนุษย์
ทฤษฎีการรับรู้ กรัฟยากรที่เหมาะสมในการออกแบบ ความสามารถในการเรียนรู้
การตอบสนองด้านอารมณ์และพฤติกรรมต่อสินค้าและบริการ
สามารถวางแผนด้านข้อมูลเพื่อการนำเสนอขั้นตอนการออกแบบ
เพื่อการออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้ได้อย่างเหมาะสม

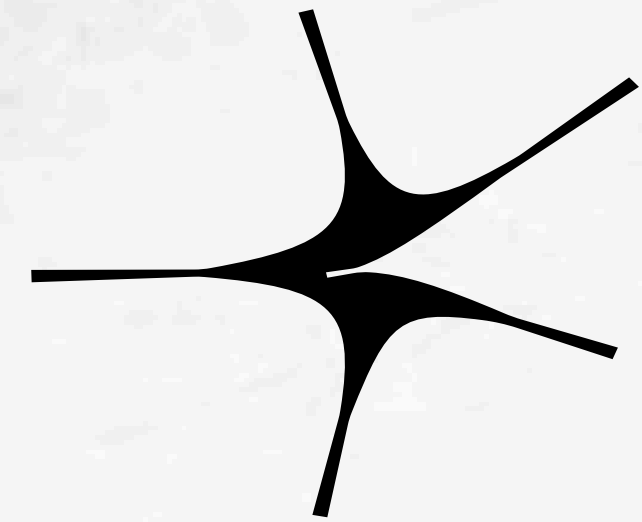
คำอธิบายรายวิชา

จิตวิทยาพื้นฐานมนุษย์ ทฤษฎีการเรียนรู้
ทรัพยากรที่เหมาะสมในการออกแบบ ความสามารถในการเรียนรู้
การตอบสนองด้านอารมณ์และพฤติกรรมต่อสินค้าและบริการ การวางแผนข้อมูล
เพื่อการนำเสนอขั้นตอนการออกแบบ เพื่อการออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้

Basic human psychology, perceptual theory, resource, learnability,
emotional and behavioral response, planning data for presentation,
design planning and design process for user experience design



CONTENTS



THOERY

- ทฤษฎีการรับรู้และการออกแบบ
- จิตวิทยาพื้นฐานสำหรับงานออกแบบ
- ความสามารถในการ เรียนรู้ และการตอบสนองด้านอารมณ์และพฤติกรรม

DESIGN PROCESS

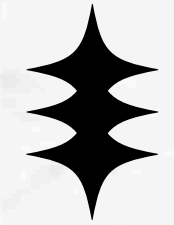
- ทรัพยากรที่จำเป็นต่องานออกแบบ
- ขั้นตอนการออกแบบ เพื่อประสบการณ์ของผู้ใช้งาน
- วิธีการเก็บข้อมูลด้านอารมณ์และพฤติกรรมของผู้ใช้งาน
ที่ส่งผลถึงประสบการณ์ในการใช้งาน

FIELD STUDY

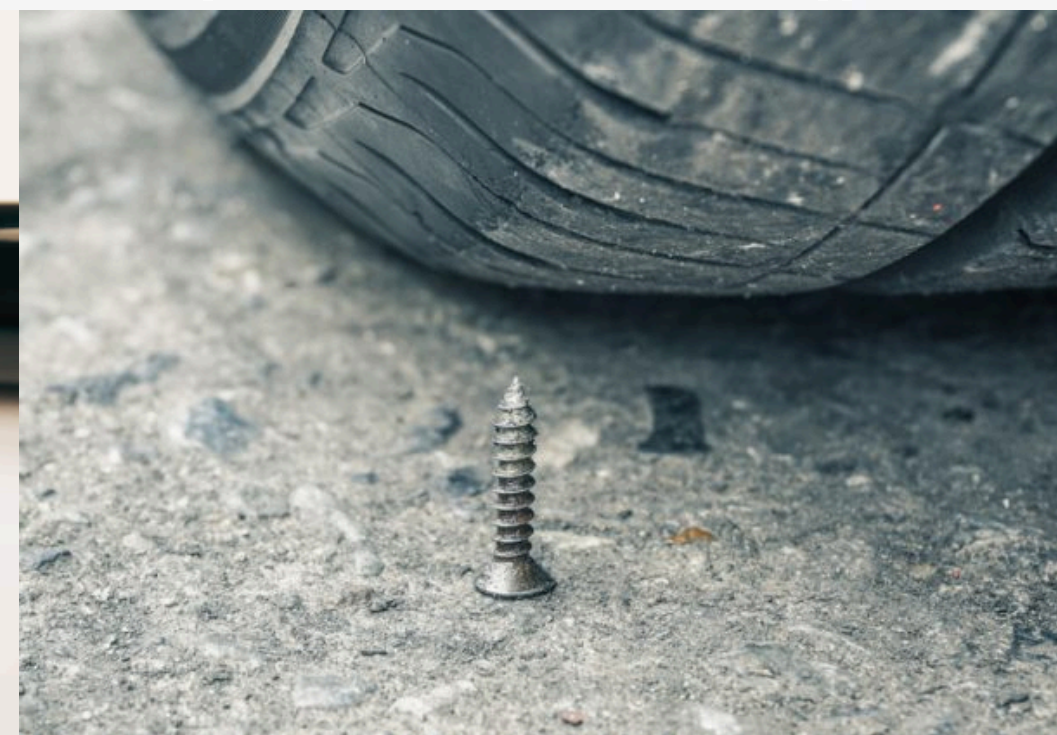
- ลงศึกษาภาคสนาม เก็บข้อมูลผู้ใช้ในบริบทการใช้งานสถานการณ์จริง

86.00-100	A
82.00-85.00	A-
78.00-81.00	B+
74.00-77.00	B
70.00-73.00	B-
66.00-69.00	C+
62.00-65.00	C
58.00-61.00	C-
54.00-57.00	D+
50.00-53.00	D
46.00-49.00	D-
0.00-45.00	F

SCORING RUBRICS



จิตพิสัย	10 %
ปฏิบัติงาน, ทำแบบฝึกหัด	45 %
Present & Test	15 %
Final Project	30 %
รวม	100 คะแนน

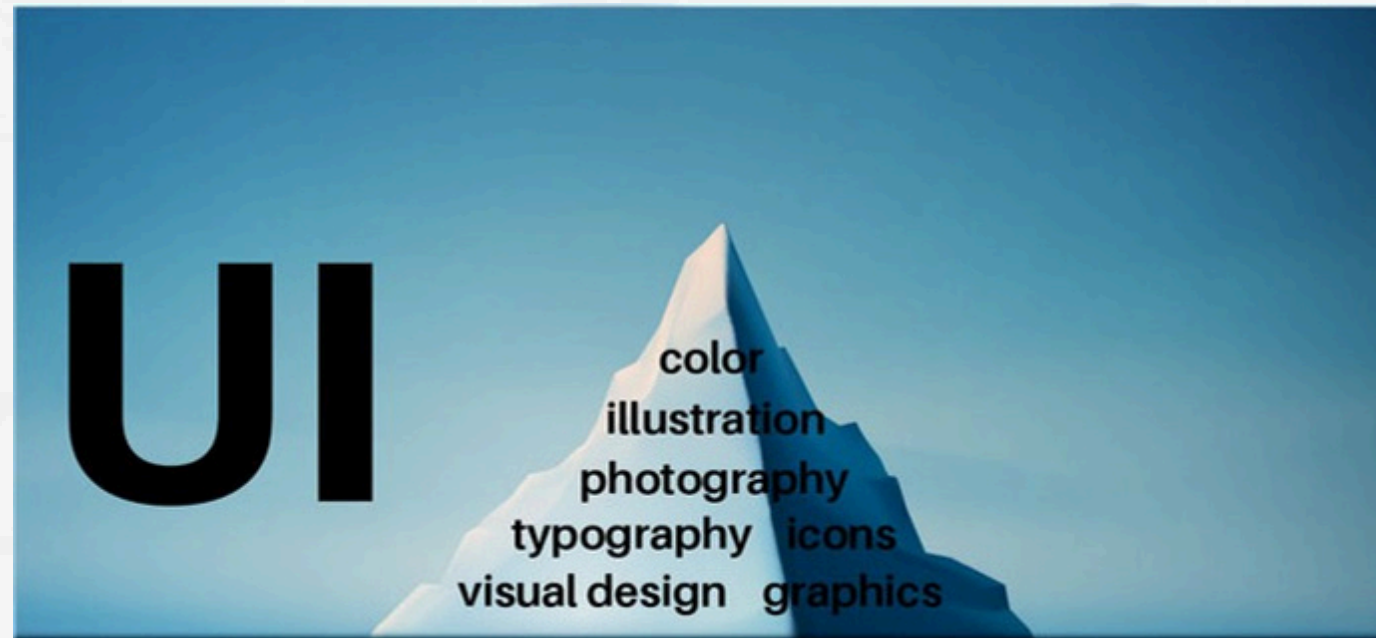




CX SD UI UX?

- ◆ CX CUSTOMER EXPERIENCE
- ◆ SD SERVICE DESIGN
- ◆ DESIGN THINKING

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.



USER INTERFACE

ภาษาคอมพิวเตอร์
หมายถึง สิ่งที่ใช้เป็นตัวเชื่อมเพื่อทำการปฏิสัมพันธ์กัน

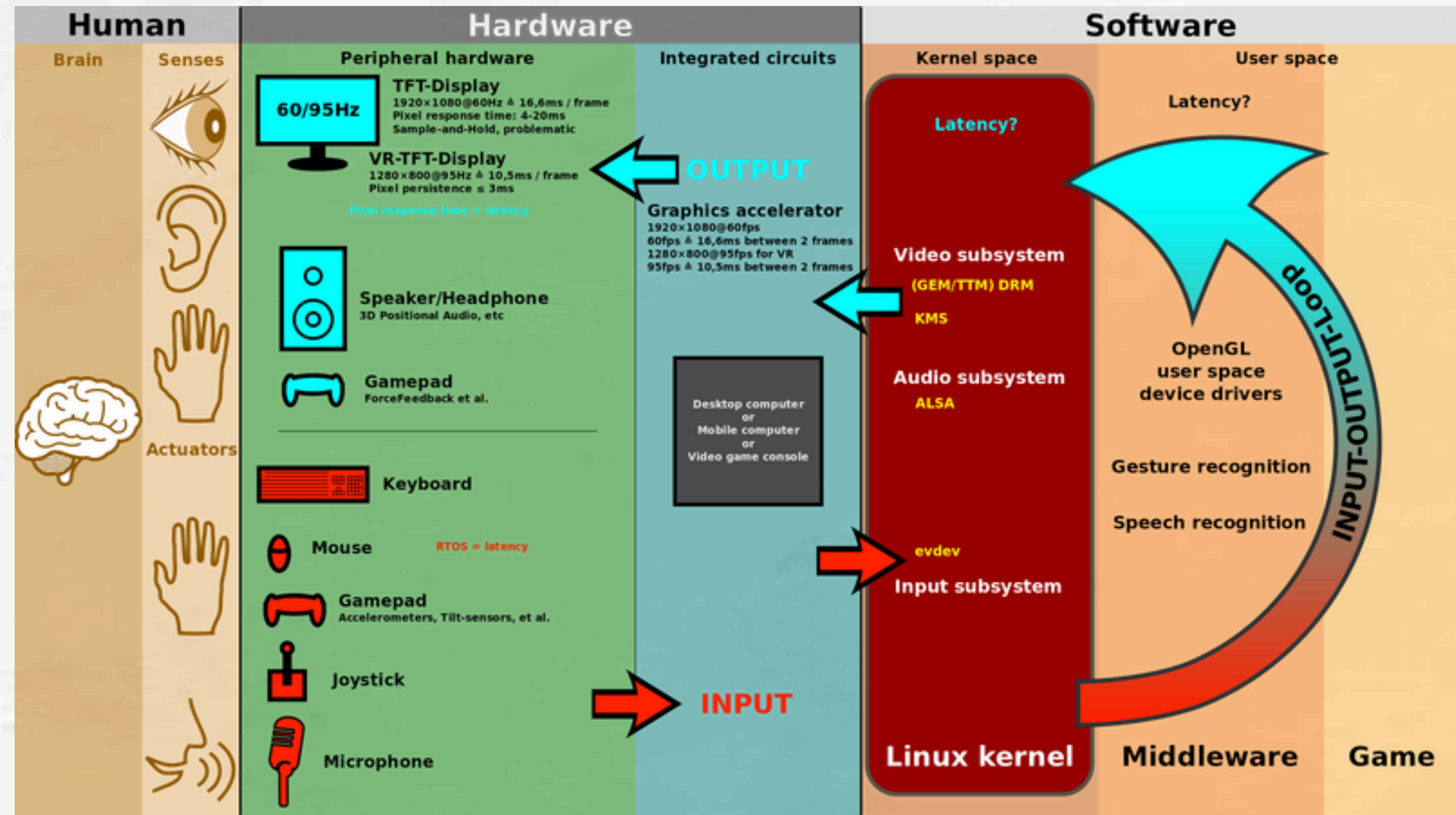
WORDY GURU

[คำศัพท์ภาษาอังกฤษ]

Interface

แปลว่า : ขอบร่วม, อุปกรณ์ต่อร่วม [ไฟฟ้าสื่อสาร];
ต่อประสาน, ส่วนต่อประสาน, ตัวต่อประสาน,
โปรแกรมต่อประสาน [เทคโนโลยีสารสนเทศ]

ศัพท์ช่างภาษาอังกฤษ - ไทย
 @wordyguru Wordy Guru
 wordyguru.com



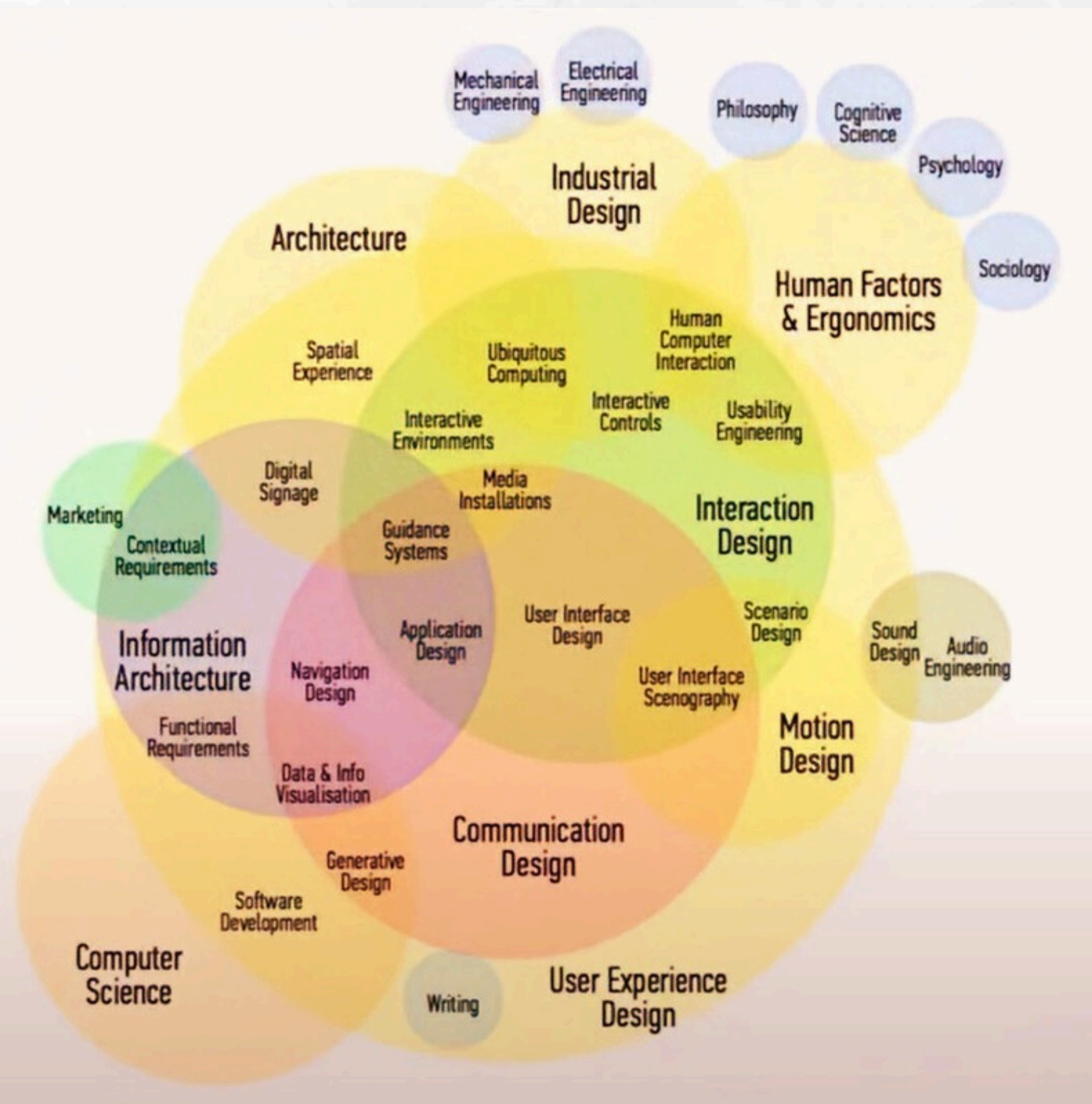
USER EXPERIENCE

ประสบการณ์ผู้ใช้งาน

มีจุดประสงค์มุ่งเน้นให้ผู้ที่เข้ามาใช้งานการออกแบบนั้น ๆ
มีประสบการณ์ที่ดีในการใช้งาน

โดยให้ความสำคัญด้านความสามารถ ในการตอบสนองต่อ
ความต้องการ อารมณ์ และความรู้สึกของผู้ใช้งานเป็นหลัก

ประสบการณ์จะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อ เรามีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งเร้า
(Stimuli) Touch See Hear Feel (อายตนะ) และเกิด
การตอบสนอง โดยขึ้นอยู่กับ **ประสบการณ์เดิม** เป็นสำคัญ





BAD EXPERIENCE

ANNOYANCE, IRRITATION, BUMMER, DISAPPOINTMENT ...

Experience “ประสบการณ์” (อ่านว่า ประ-สบ-กาน)

ได้มาจากการสังเกต การเรียนรู้ การได้พบด้วยตัวเอง และจดจำเก็บไว้เป็นเสมือนบทเรียนของชีวิต

แต่ทุกคนจะมี experience เฉพาะตัวไม่เหมือนกัน แต่หลายคนก็สามารถมี experience ร่วมกันได้

experience นี้จะเกิดขึ้นได้จากการเรียนรู้เหตุการณ์นั้น ๆ กล่าวคือ เหตุการณ์ต้องเกิดขึ้นก่อนจึงจะเกิด experience

กรณีศึกษา

Case Study

ANALYSIS VS SYNTHESIS