



บทที่ 5

การออกแบบ UX/UI บนอุปกรณ์เคลื่อนที่

อ.ดร.พงษ์ดนัย จิตตวิสุทธิกุล



Topic

5 หัวข้อหลัก:



นิยามและความสำคัญของ UI และ UX

หลักการและจิตวิทยาการออกแบบ UI/UX บนมือถือ

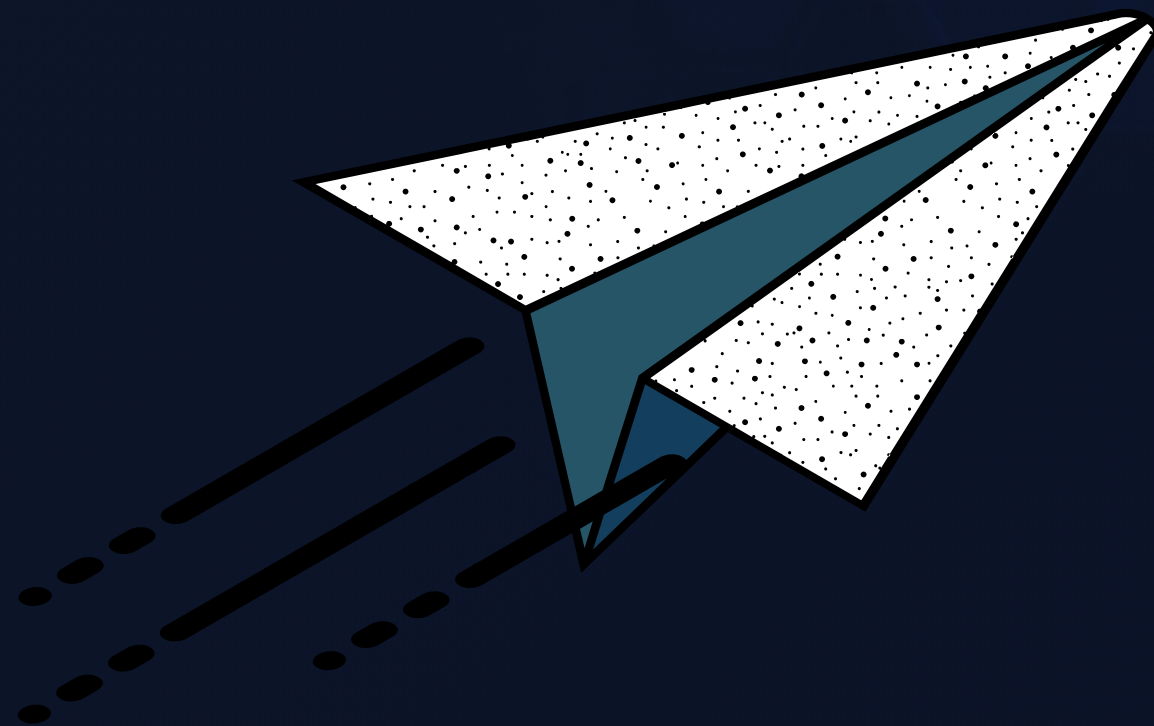
แนวทางการออกแบบในโลกแห่งความจริง

ตัวอย่างการออกแบบ UX/UI ที่ดี

การสร้าง Wireframe และ Mockup

Objective behavior

3 วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม:



อธิบายความแตกต่างระหว่าง UI และ UX และสามารถระบุหลักการออกแบบพื้นฐานที่ส่งผลต่อการใช้งานแอปพลิเคชันบนมือถือได้

เปรียบเทียบปรัชญาและองค์ประกอบที่เป็นเอกลักษณ์ของ Material Design (Android) และ Human Interface Guidelines (iOS) ได้

อธิบายความแตกต่างและวัตถุประสงค์ของ User Flow, Wireframe และ Mockup ในกระบวนการออกแบบแอปพลิเคชันได้

จาก "โครงสร้าง" สู่ "ประสบการณ์"

ความเดิมตอนที่แล้ว: สถาปัตยกรรม (Architect)

- เลือกโครงสร้าง (Native vs Cross-Platform)
- วางรากฐานของแอปให้แข็งแรง
- เน้นที่ "ประสิทธิภาพ" (Performance)

เนื้อหาในบทนี้: การออกแบบ (Designer)

- ตกแต่งภายในและจัดวางเฟอร์นิเจอร์
- ทำให้แอป "น่าใช้งาน" และ "ใช้งานง่าย"
- เน้นที่ "ประสบการณ์" (Experience)

UI และ UX แตกต่างกันอย่างไ?

❤ **UX (User Experience) "ความรู้สึกและการใช้งาน"**

- มีประโยชน์ไหม? (Useful)
- ใช้งานง่ายไหม? (Usable)
- ค้นหาง่ายไหม (Findable)
- น่าพึงพอใจไหม? (Desirable)

เปรียบเทียบ: ความนุ่มของเบาะรถยนต์

👁 **UI (User Interface) "สิ่งที่ตาเห็นและมือสัมผัส"**

- สี, ฟอนต์, รูปภาพ (Visuals)
 - ปุ่ม, ช่องกรอกข้อมูล (Interactive)
 - การจัดวาง (Layout)
- เปรียบเทียบ: พวงมาลัยและหน้าปัดรถ

"UI ที่สวยแต่ UX แย่ = รถสปอร์ตที่ขับแล้วปวดหลัง"



จิตวิทยาการออกแบบ (Design Psychology)

เราไม่ได้ออกแบบให้ "หน้าจอ" แต่เราออกแบบให้ "สมองมนุษย์"

- **Cognitive Load** ลดภาระสมอง ตัดสิ่งไม่จำเป็นออก [Hick's Law]
- **Designing for Touch** ออกแบบเพื่อการสัมผัส ปุ่มต้องใหญ่พอและวางในตำแหน่งที่นิ้วโป้งเอื้อมถึงง่าย (Touch Targets > 44px) [Fitt's Law]
- **Familiarity and Learnability** สร้างความคุ้นเคยและลดการเรียนรู้ ผู้ใช้ชอบความคุ้นเคย ออกแบบให้เหมือนแอปอื่นๆ ที่เขาเคยใช้ (Consistency) [Jakob's Law]
- **Clear Navigation** การนำทางที่ชัดเจน ผู้ใช้ต้องรู้ว่าตอนนี้อยู่ตรงไหน ไปไหนได้บ้าง เมนูฟังก์ชันหลักไว้ Tab Bar เมนูฟังก์ชันอื่นๆ ไว้ใน Hamburger [Miller's Law]
- **Provide Clear Feedback** ให้การตอบสนองที่ชัดเจนและทันที ผู้ใช้จะได้ไม่รู้สึกว่แอปค้าง



ภาษาการออกแบบ (Design Systems)

Platform Conventions

Material Design (Android)

- ปรัชญา: "วัสดุ" (Material) มีแสงเงาและความลึกเหมือนกระดาษ
- เกล็ดลักษณะ: Floating Action Button (FAB) ปุ่มลอยเด่น
- การนำทาง: Navigation Drawer (เมนูข้าง)

Human Interface Guidelines (iOS)

- ปรัชญา: "ความชัดเจน" (Clarity) โปร่งใส และหลีกเลี่ยงให้เนื้อหา
- เกล็ดลักษณะ: Blur Effect และฟอนต์ขนาดใหญ่
- การนำทาง: Bottom Tab Bar (เมนูล่าง)

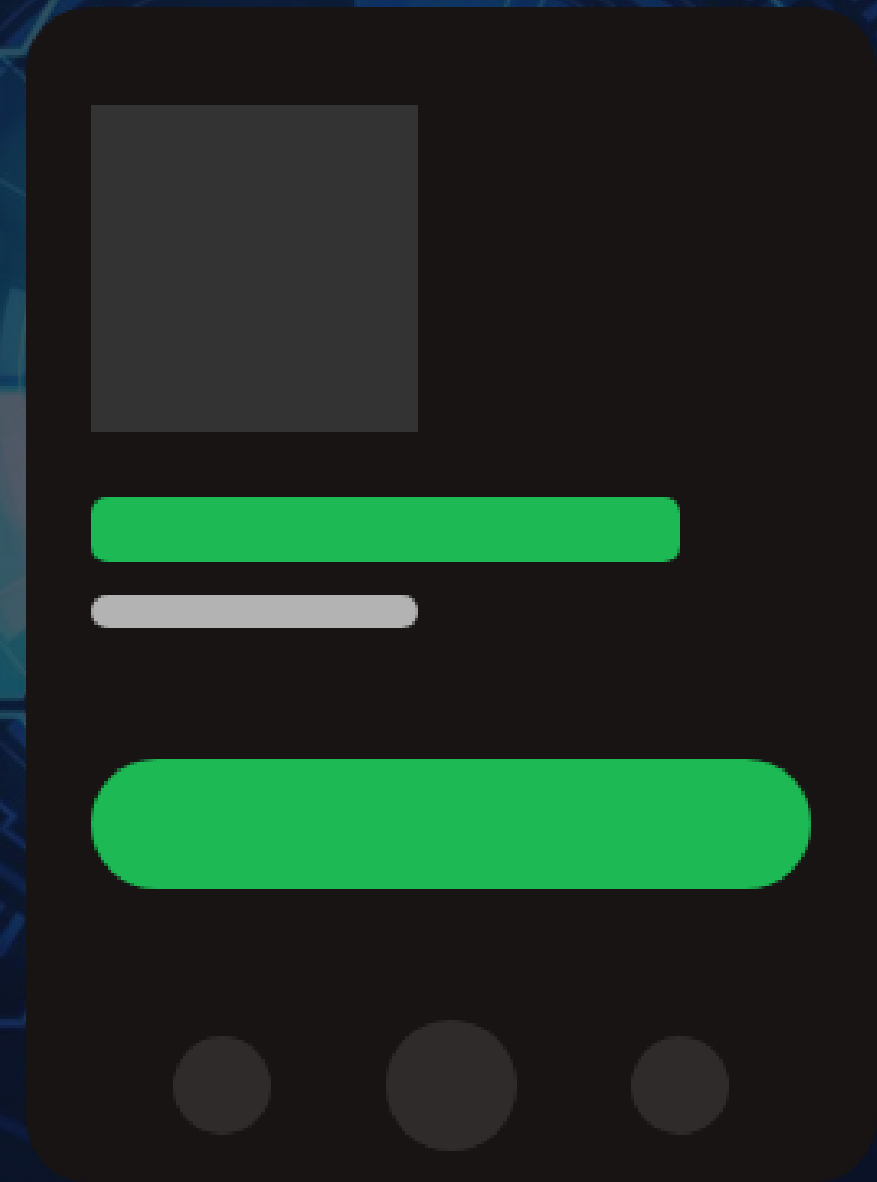
กรณีศึกษา: Brand Identity vs Platform

ทำไม Spotify ถึงหน้าตาเหมือนกัน?

ในโลกความจริง แบนด์ที่แข็งแกร่งมักเลือกสร้าง "ภาษาของตัวเอง" มากกว่าทำตามกฎของ Platform 100% แต่ยังคงเคารพพฤติกรรมพื้นฐาน เช่น การปิดเพื่อย้อนกลับ (Swipe Back) หรือหน้าต่าง Share Sheet

Spotify Strategy:

- ใช้สีดำ-เขียว ตลอดเวลา
- ใช้ไอคอนของตัวเอง
- แต่ยังคงเคารพ Gesture พื้นฐาน (เช่น ปิดกลับ)



ตัวอย่างการออกแบบ UX/UI ที่ดี





กระบวนการออกแบบ (Design Process)

ก่อนเขียนโค้ด ต้องวางแผนที่การเดินทางให้ชัดเจน

1. User Flow

2. Wireframe

3. Mockup

4. Prototype

แผนผังการเดินทาง
ของผู้ใช้ (Logic)

โครงร่างขาว-ดำ
เน้น Layout (Low-Fi)

แบบจำลองสมจริง
ใส่สีและรูปภาพ (Hi-Fi)

แบบจำลองที่
กดโต้ตอบได้จริง

Tools: Figma, Balsamiq

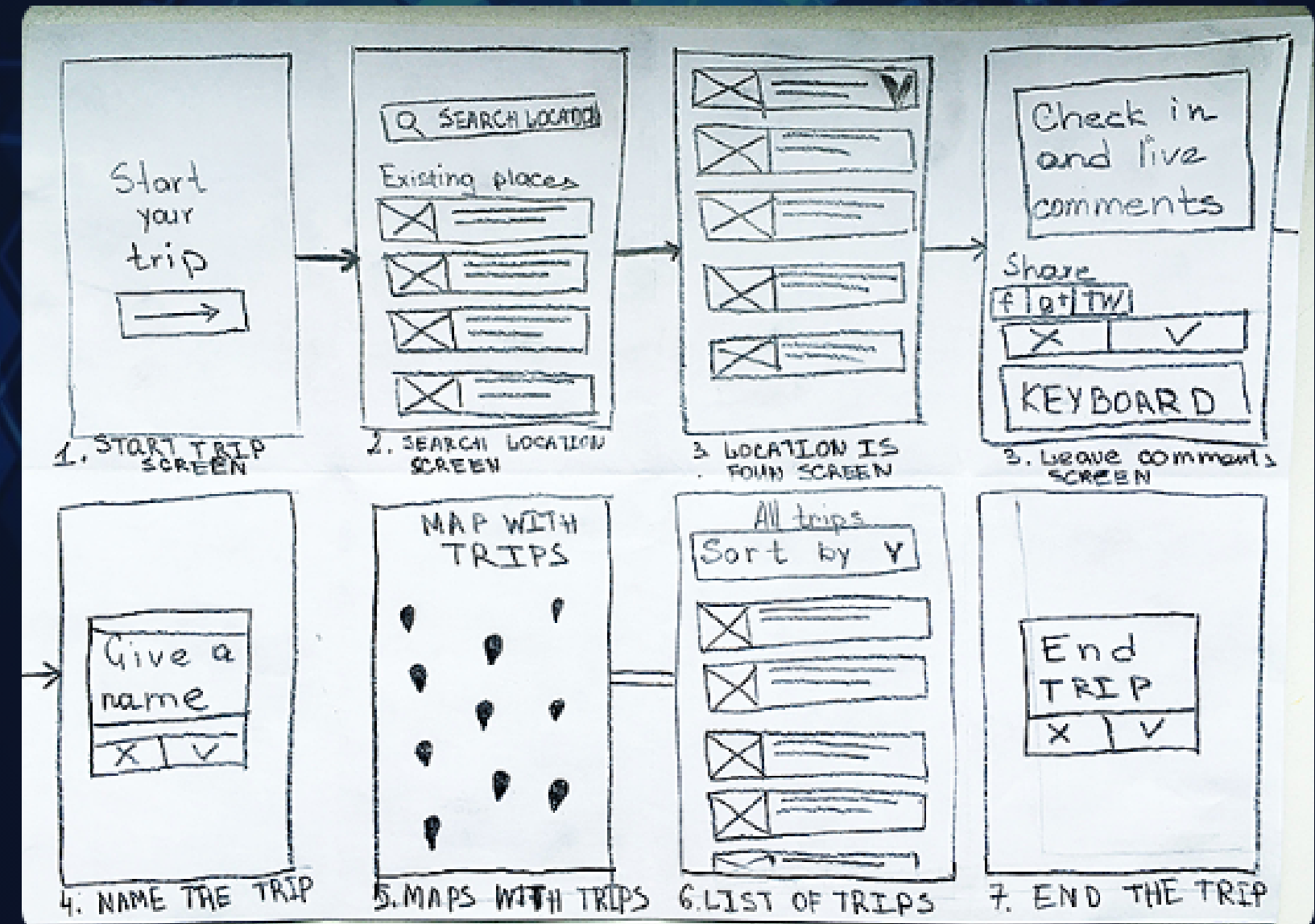
Workshop: สร้าง Wireframe แรก

ให้นักศึกษาออกแบบ Wireframe หน้าจอหลัก (Home Screen) ของแอปพลิเคชันการศึกษาของกลุ่มตนเอง

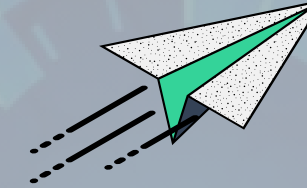
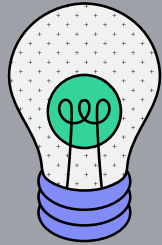
สิ่งที่ต้องคำนึงถึง

- เป้าหมายหลักของหน้าจอนี้คืออะไร?
- ปุ่มสำคัญวางตรงไหน? (อังกฤษ Fitts's Law)
- ใช้เมนูแบบไหน? (Tab Bar vs Hamburger)

*วาดใส่กระดาษ หรือใช้เครื่องมืออย่าง Figma/Balsamiq ก็ได้



Questions & Discussion



"UI ที่สวยงามดึงดูดสายตา แต่ UX
ที่ดีจะผูกมัดใจผู้ใช้... จงออกแบบด้วยความ
เข้าใจ ไม่ใช่แค่ความสวยงาม"

