สถาบันไอทีจีเนียส
IT GENIUS INSTITUTE

COURSE ID
GPC-38
UX/UI DESIGN / FIGMA

COURSE OUTLINE · รายละเอียดหลักสูตรอบรม

Figma for Beginners

ออกแบบหน้าจอเว็บและแอป พร้อมทำ Prototype ด้วย Figma ตั้งแต่เริ่มต้น

- 12 ชั่วโมง
- 2 วัน
- พื้นฐาน ใช้คอมพิวเตอร์และเว็บได้
- ระดับ Beginner



ระยะเวลา: 2 วัน
12 ชั่วโมง (2 วัน วันละ 6 ชม.) · 09:00-16:00 น.

รูปแบบ: Classroom / Hybrid
Onsite หรือ Online ผ่าน Microsoft Teams · Public / In-house

รายละเอียดหลักสูตร
www.itgenius.co.th

Figma กลายเป็นเครื่องมือหลักของทีมออกแบบเว็บไซต์และแอปพลิเคชัน เพราะทำงานบนเบราว์เซอร์หรือแอปเดสก์ท็อปได้ทันที หลายคนแก้ไฟล์เดียวกันพร้อมกันได้ และส่งต่องานให้นักพัฒนาได้จากไฟล์เดียว แต่ผู้เริ่มต้นจำนวนมากใช้ Figma เหมือนโปรแกรมวาดภาพทั่วไป วางวัตถุทีละชิ้น โดยไม่ใช้ Auto Layout, Components หรือ Styles พอต้องแก้งานหรือทำหน้าจอเพิ่มก็ต้องไล่แก้ทีละจุดและงานไม่สม่ำเสมอ

หลักสูตรนี้ปูพื้นฐาน UX/UI และพาใช้ Figma Design อย่างเป็นระบบ ตั้งแต่ Wireframe, Frame, Shape และ Pen Tool การจัดข้อความภาษาไทย สี และภาพด้วย Styles การวาง Layout Grid และ Constraints ไปจนถึง Auto Layout แบบ Wrap และ Grid จากนั้นสร้าง Components พร้อม Variants และ Component Properties ใช้ Variables ทำโหมด Light/Dark สร้าง Prototype ที่คลิกได้เหมือนแอปจริง ใช้ Plugin และ Figma AI อย่างรู้ขอบเขต แล้วปิดท้ายด้วย Workshop ออกแบบ Mobile App ตั้งแต่ Wireframe ถึง Prototype พร้อมแชร์ให้ผู้อื่นทดสอบ (อบรม 2 วัน วันละ 6 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง ระดับ Beginner)

เครื่องมือ
- Fg Figma Design
- AL Auto Layout
- Cp Components
- Pr Prototype
- AI Figma AI

ราคาค่าอบรม · PUBLIC / IN-HOUSE

7,500 บาท / ท่าน

สมัครผ่านเว็บไซต์ ลด 10%

ราคายังไม่รวมภาษีมูลค่าเพิ่ม (VAT 7%) · รวมเอกสารประกอบการอบรม ไฟล์ Figma ตัวอย่างและ UI Kit สำหรับฝึก และ Certificate · ผู้เรียนใช้บัญชี Figma ของตนเอง เริ่มได้ด้วยแผน Starter แบบฟรี · รับจัด In-house ขอใบเสนอราคาได้

เพิ่มเพื่อน LINE

02-570-8449 · 088-807-9770 · @itgenius · www.itgenius.co.th

01 วัตถุประสงค์ Objectives

- อธิบายความต่างของ UX กับ UI และขั้นตอนตั้งแต่ Wireframe ถึง Prototype ได้
- ใช้หน้าจอ Figma Design, Frame, Shape, Pen Tool, Boolean และ Mask ได้คล่อง
- จัดข้อความภาษาไทย สี และภาพ พร้อมสร้าง Text Styles และ Color Styles ได้
- วาง Layout Grid, Constraints และใช้ Auto Layout ทำหน้าจอที่ยืดหดได้
- สร้าง Components, Variants และ Component Properties เพื่อใช้ซ้ำทั้งไฟล์
- ใช้ Variables ทำโหมด Light/Dark และสร้าง Prototype ที่คลิกได้เหมือนแอปจริง
- ใช้ Plugin และ Figma AI อย่างรู้ขอบเขต แล้วแชร์ คอมเมนต์ และ Export งานได้

02 กลุ่มเป้าหมาย Target Audience

- ผู้เริ่มต้นที่ต้องการออกแบบหน้าจอเว็บไซต์หรือ Mobile App ด้วย Figma
- UX/UI Designer มือใหม่ที่ต้องการวางพื้นฐานการใช้ Figma ให้ถูกวิธี
- นักพัฒนา Product Owner และนักการตลาดที่ต้องทำ Wireframe หรือ Prototype เพื่อสื่อสารกับทีม
- นักศึกษาและผู้สนใจทั่วไปที่อยากเริ่มงานออกแบบ UI

03 จุดเด่นของหลักสูตร Highlights

- **อัปเดต Figma ปี 2026** หน้าจอปัจจุบัน Auto Layout แบบ Grid และ Figma AI
- **ทำงานเป็นระบบ** Styles, Components, Variants และ Variables
- **หน้าจอที่ยืดหดได้** Layout Grid, Constraints และ Auto Layout
- **Prototype เหมือนแอปจริง** Smart Animate, Overlay และการแชร์ให้ทดสอบ
- **ลงมือทุก Section** Workshop ออกแบบ Mobile App ครบทั้ง Flow

04 ความรู้พื้นฐาน Prerequisites

- ใช้คอมพิวเตอร์และเว็บเบราว์เซอร์ได้คล่อง ไม่จำเป็นต้องมีพื้นฐานการออกแบบมาก่อน
- ใช้ระบบปฏิบัติการ Windows หรือ macOS ได้
- มีบัญชี Figma (สมัครแผน Starter แบบฟรีได้) และเข้าใช้งานได้ก่อนวันอบรม
- หากมีเมาส์ จะช่วยให้วาดและจัดวัตถุได้สะดวกขึ้น

05 สิ่งที่ต้องเตรียมและเครื่องมือ Setup & Tools

รายการ	รายละเอียด
อุปกรณ์	Notebook Windows หรือ macOS RAM 8 GB ขึ้นไป เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต
โปรแกรม	Figma Design บนเบราว์เซอร์หรือแอปเดสก์ท็อป ด้วยบัญชีของผู้เรียน
ฟอนต์	ฟอนต์ภาษาไทยที่ใช้เชิงพาณิชย์ได้ เช่น ฟอนต์จาก Google Fonts
ไฟล์ฝึก	ไฟล์ Figma ตัวอย่าง UI Kit ภาพ และไอคอนสำหรับทุก Lab
ทางเลือก	แอป Figma บนมือถือสำหรับดู Prototype บนอุปกรณ์จริง

หมายเหตุ: ปรับปรุงใหม่ปี 2026 เทียบกับรุ่นเดิม: อัปเดตตามหน้าจอ Figma Design ปัจจุบัน ตัดหัวข้อแนะนำรุ่นและช่องทางเข้าใช้งานแบบเดิมออก และเพิ่ม Auto Layout แบบ Wrap และ Grid, Component Properties, Variables กับโหมด Light/Dark, Prototype แบบ Overlay และ Smart Animate และเครื่องมือ Figma AI ผู้เรียนใช้บัญชี Figma ของตนเอง แผน Starter แบบฟรีพอสำหรับ Lab ส่วนใหญ่ บางฟีเจอร์ เช่น Dev Mode ไลบรารีของทีม และ AI บางส่วนต้องใช้แผนหรือ Seat แบบเสียค่าใช้จ่าย จึงสาธิตให้เห็นภาพรวม ชื่อเมนูและฟีเจอร์ของ Figma เปลี่ยนตามการอัปเดตบ่อย เนื้อหาอ้างอิงเวอร์ชันล่าสุด ณ วันอบรม

06 ภาพรวมการเรียน 2 วัน Big Picture

วัน	หัวข้อหลัก
Day 1 Section 1-6	หลักการ UX/UI และ Wireframe, หน้าจอ Figma Design, Frame, Shape, Pen Tool, Boolean และ Mask, ข้อความภาษาไทย สี ภาพ และ Styles, Layout Grid กับ Constraints และ Auto Layout ตั้งแต่พื้นฐานถึง Wrap และ Grid
Day 2 Section 7-12	Components, Variants และ Component Properties, Variables กับโหมด Light/Dark, Prototype และ Smart Animate, Plugin และ Figma AI, การแชร์ คอมเมนต์ และ Export และ Workshop ออกแบบ Mobile App ตั้งแต่ Wireframe ถึง Prototype

DAY 1

พื้นฐาน UX/UI และเครื่องมือออกแบบใน Figma

เนื้อหาการอบรม · Section 1-6

รวม
6 ชั่วโมง

1 พื้นฐาน UX/UI และกระบวนการออกแบบ

- UX กับ UI ต่างกันอย่างไร และทำงานร่วมกันอย่างไร
- กระบวนการออกแบบ: เข้าใจผู้ใช้ วาง User Flow ทำ Wireframe ทดสอบ และปรับปรุง
- หลักการ UI: ลำดับความสำคัญ ระยะห่าง ความสม่ำเสมอ และ Accessibility
- Lab: ร่าง User Flow และ Wireframe บนกระดาษของแอปที่จะทำใน Workshop

2 Lab: เริ่มต้น Figma Design

- ภาพรวมผลิตภัณฑ์ของ Figma และแผนการใช้งาน รวมถึงข้อจำกัดของแผน Starter แบบฟรี
- ใช้งานบนเบราว์เซอร์หรือแอปเดสก์ท็อป จัดการไฟล์ Project และ Page
- ส่วนประกอบหน้าจอ: Toolbar, Layers Panel และ Properties Panel
- สร้าง Frame จากขนาดสำเร็จรูปของมือถือและเดสก์ท็อป และ Section สำหรับจัดกลุ่มหน้าจอ

3 Lab: Shape, Pen Tool, Boolean และ Mask

- วาดรูปทรงพื้นฐาน เส้น ลูกศร สี่เหลี่ยม วงกลม รูปหลายเหลี่ยม และดาว
- วาดและแก้รูปทรงอิสระด้วย Pen Tool และ Vector Edit
- รวมและตัดรูปทรงด้วย Boolean Operations และครอบภาพด้วย Mask
- Lab: วาดไอคอนและโลโก้อย่างง่ายสำหรับแอปตัวอย่าง

4 Lab: ข้อความ สี ภาพ และ Styles

- จัดข้อความภาษาไทยและอังกฤษ เลือกฟอนต์ ขนาด ระยะบรรทัด และระยะตัวอักษร
- แทรก ครอบ และแทนที่ภาพ พร้อมเงา เส้นขอบ และ Blur
- สร้าง Text Styles, Color Styles และ Effect Styles เพื่อแก้ทั้งไฟล์ได้ในครั้งเดียว
- Lab: กำหนดชุดตัวอักษรและสีหลักของแอปตัวอย่าง

5 Lab: Layout Grid และ Constraints

- Layout Grid แบบ Column, Row และ Grid สำหรับเว็บและมือถือ
- ตั้งค่า Margin, Gutter และจำนวนคอลัมน์ให้ตรงกับหน้าจอจริง
- Constraints กำหนดการยึดตำแหน่งเมื่อ Frame เปลี่ยนขนาด
- Lab: วางโครงหน้าแรกของเว็บไซต์ที่ปรับขนาดได้

6 Lab: Auto Layout ตั้งแต่พื้นฐานถึง Grid

- เปิด Auto Layout ด้วย Shift+A และตั้งทิศทาง Spacing, Padding และ Alignment
- การปรับขนาดแบบ Hug, Fill และ Fixed พร้อมค่าต่ำสุดและสูงสุด
- Wrap สำหรับรายการที่ขึ้นบรรทัดใหม่ และ Grid สำหรับเลย์เอาต์สองมิติ
- Lab: สร้างปุ่ม การ์ดสินค้า และ Navigation Bar ที่ยืดหดตามเนื้อหา

DAY 2

Components, Prototype และ Workshop

เนื้อหาการอบรม · Section 7-12

รวม
6 ชั่วโมง

7 Lab: Components และ Variants

- Main Component กับ Instance และการ Override ค่าเฉพาะจุด
- Variants สำหรับสถานะของปุ่ม เช่น Default, Hover และ Disabled
- Component Properties แบบ Boolean, Text และ Instance Swap
- Lab: สร้างชุดปุ่ม ช่องกรอกข้อมูล และการ์ดที่ใช้ซ้ำได้ทั้งไฟล์

8 Lab: Variables และโหมด Light/Dark

- Variables ต่างจาก Styles อย่างไร และชนิด Color, Number, String และ Boolean
- จัด Variables เป็น Collection และตั้งชื่อแบบ Design Token เบื้องต้น
- ใช้ Modes สลับธีม Light และ Dark ของทั้งหน้าจอ
- Lab: ทำแอปตัวอย่างให้สลับโหมด Light/Dark ได้

9 Lab: Prototype และ Interaction

- เชื่อมหน้าจอด้วย Connection กำหนด Trigger และ Action
- Transition แบบ Dissolve, Move In และ Smart Animate
- Overlay สำหรับเมนูและหน้าต่างยืนยัน และ Scroll สำหรับเนื้อหายาว
- ทดสอบด้วย Present แชร์ลิงก์ และเปิดบนมือถือผ่านแอป Figma

10 Plugin, Community และ Figma AI

- ค้นหาและใช้ Plugin และไฟล์จาก Figma Community อย่างระมัดระวังเรื่องสัญญาอนุญาต
- Figma AI ในเมนู Actions: สร้างภาพจากข้อความ ลบพื้นหลัง เปลี่ยนชื่อ Layer และเขียนข้อความใหม่
- ข้อควรระวังเรื่องลิขสิทธิ์ ข้อมูลลูกค้า และการตรวจผลจาก AI ก่อนใช้จริง
- ภาพรวม Figma Make และ Figma Motion ว่าต่อยอดจากงานออกแบบได้อย่างไร

11 Lab: ทำงานร่วมกันและส่งต่องาน

- แชร์ไฟล์ กำหนดสิทธิ์ดูหรือแก้ไข และทำงานพร้อมกันหลายคน
- Export เป็น PNG, JPG, SVG และ PDF พร้อมตั้งค่าขนาดสำหรับหลายหน้าจอ
- ภาพรวม Dev Mode สำหรับส่งต่อให้นักพัฒนา และสิ่งที่ต้องใช้แผนแบบเสียค่าใช้จ่าย
- Lab: เตรียมไฟล์ส่งต่อพร้อมไอคอนและภาพที่ Export แล้ว

12 Workshop: ออกแบบ Mobile App ตั้งแต่ Wireframe ถึง Prototype

- แปลง Wireframe บนกระดาษเป็น Wireframe ใน Figma
- ออกแบบหน้าจอหลัก 4-5 หน้าด้วย Styles, Components และ Auto Layout
- เชื่อม Prototype ให้ใช้งานได้ครบ Flow พร้อมโหมด Light/Dark
- นำเสนอผลงาน รับ Feedback และปรับแก้

07 เรียนจบแล้วได้อะไร Outcomes

- **เข้าใจกระบวนการออกแบบ** UX, UI, User Flow และ Wireframe
- **ใช้เครื่องมือได้คล่อง** Frame, Shape, Pen Tool และ Mask
- **หน้าจอที่ยืดหดได้** Layout Grid, Constraints และ Auto Layout
- **ระบบที่ใช้ซ้ำได้** Styles, Components และ Variables
- **Prototype ที่คลิกได้** Smart Animate, Overlay และการแชร์
- **ผลงาน Mobile App** Wireframe ถึง Prototype ครบ Flow

08 สิ่งที่ผู้เรียนจะได้รับ Deliverables

- เอกสารประกอบการอบรมครบทั้ง 2 วัน และ Lab Guide ทีละขั้นตอน
- ไฟล์ Figma ตัวอย่าง UI Kit ภาพ และไอคอนสำหรับทุก Lab
- ไฟล์ Mobile App ที่ทำใน Workshop พร้อม Prototype และ Checklist ก่อนส่งงาน
- ประกาศนียบัตรจบหลักสูตร (Certificate of Completion) และช่องทางสอบถามวิทยากรหลังจบหลักสูตร

09 ข้อมูลผู้สอน Instructor

อ.สามิตร โกยม วิทยากรของสถาบันไอทีจีเนียสสอน Figma จากงานออกแบบเว็บไซต์และแอปที่พบจริง เน้นให้ผู้เริ่มต้นเข้าใจเหตุผลของการออกแบบควบคู่กับการใช้เครื่องมือ และวางไฟล์ให้เป็นระบบตั้งแต่ต้นด้วย Styles, Components และ Auto Layout ทุก Section มี Lab ให้ลงมือทำ ผู้เรียนจึงออกแบบหน้าจอและทำ Prototype ของตนเองได้อย่างมั่นใจหลังจบหลักสูตร

ราคาค่าอบรม 7,500 บาท/ท่าน · สนใจ IN-HOUSE ขอใบเสนอราคา

7,500 บาท / ท่าน (ยังไม่รวม VAT 7%)

สมัครผ่านเว็บไซต์ ลด 10%

02-570-8449
088-807-9770
@itgenius
contact@itgenius.co.th

เพิ่มเพื่อน LINE