



สถาบันไอจีเนียส
IT GENIUS INSTITUTE

COURSE ID
GPC-41

COURSE OUTLINE · รายละเอียดหลักสูตรอบรม

UX / UI DESIGN

UX Design and Design Thinking

ออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ตั้งแต่เข้าใจปัญหาจนถึงทดสอบต้นแบบกับผู้ใช้จริง

● 12 ชั่วโมง

● 2 วัน

● ไม่มีพื้นฐานการออกแบบ

● 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

แอปและบริการจำนวนมากมีฟังก์ชันครบ หน้าตาสวย แต่ผู้ใช้ยังหาปุ่มไม่เจอ กรอกฟอร์มไม่ผ่าน หรือเลิกใช้กลางทาง เพราะทีมออกแบบจากสิ่งที่ตนเองคิดว่าผู้ใช้งานต้องการ ไม่ได้เริ่มจากการเข้าใจผู้ใช้จริง UX Design และ Design Thinking คือวิธีการทำงานที่ช่วยให้ทีมเห็นปัญหาจากมุมมองของผู้ใช้ลองโอเคด้วยต้นแบบต่ำ และทดสอบก่อนลงพัฒนาจริง

หลักสูตรนี้พาผู้เรียนเดินครบทั้ง 5 ขั้นตอนของ Design Thinking ด้วยโจทย์บริการจริง เริ่มจากแยก UX กับ UI ให้ชัด วางแผน User Research สัมภาษณ์ผู้ใช้ แล้วสังเคราะห์เป็น Empathy Map, Persona และ Customer Journey Map นิยามปัญหาด้วย Problem Statement และ How Might We จากนั้นระดมไอเดีย จัดโครงสร้างด้วย Information Architecture และ User Flow สร้างต้นแบบจากกระดาษไปจนถึง Clickable Prototype บน Figma ทดสอบกับผู้ใช้และสรุปผลเป็น Insight พร้อมพื้นฐาน Accessibility และ UX Metrics แล้วปิดท้ายด้วย Capstone ออกแบบ Flow ของบริการจริงใหม่ทั้งเส้นทาง (อบรม 2 วัน วันละ 6 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง ระดับ Beginner)

เครื่องมือ

UX

UX Research

DT

Design Thinking

Fg

Figma

JM

Journey Map

UT

Usability Test

ราคาค่าอบรม · PUBLIC / IN-HOUSE

6,500 บาท / ท่าน

ราคายังไม่รวมภาษีมูลค่าเพิ่ม (VAT 7%) · รวมเอกสารประกอบการอบรม Template ของ Research Plan, Persona, Journey Map และ Usability Test และ Certificate · รับจัด In-house ขอใบเสนอราคาได้

สมัครผ่านเว็บไซต์ ลด 10%



เพิ่มเพื่อน
LINE

☎ 02-570-8449

☎ 088-807-9770

💬 @itgenius

🌐 www.itgenius.co.th

01 วัตถุประสงค์ Objectives

- อธิบายความต่างของ UX และ UI และขั้นตอนของ Design Thinking ได้
- วางแผน User Research และสัมภาษณ์ผู้ใช้โดยไม่ชี้นำคำตอบ
- สังเคราะห์ข้อมูลเป็น Empathy Map, Persona และ Customer Journey Map
- นิยามปัญหาด้วย Problem Statement และตั้งคำถาม How Might We ได้
- ระดมไอเดียและจัดโครงสร้างด้วย Information Architecture และ User Flow
- สร้าง Low-fidelity และ Mid-fidelity Prototype บน Figma ได้
- วางแผนและทำ Usability Testing แล้วสรุปข้อค้นพบเป็นสิ่งที่ต้องแก้
- ตรวจ Accessibility เบื้องต้นและเลือก UX Metrics ที่เหมาะกับงาน

02 กลุ่มเป้าหมาย Target Audience

- ผู้ที่อยากเริ่มต้นสายงาน UX หรือ Product Design โดยยังไม่มีพื้นฐาน
- UI Designer และ Graphic Designer ที่อยากออกแบบจากข้อมูลผู้ใช้มากกว่าความสวยงาม
- Product Owner, Business Analyst และ Project Manager ที่ต้องตัดสินใจเรื่องประสบการณ์ผู้ใช้
- Developer ที่อยากเข้าใจเหตุผลของการออกแบบและร่วมทดสอบกับผู้ใช้
- ทีมบริการและทีมนวัตกรรมที่ต้องการนำ Design Thinking ไปใช้ปรับปรุงบริการ

03 จุดเด่นของหลักสูตร Highlights

- **ครู 5 ชั้น Design Thinking** ตั้งแต่เข้าใจผู้ใช้จนถึงทดสอบต้นแบบ
- **สัมภาษณ์และทดสอบจริง** ฝึกกับผู้ใช้ ไม่ใช่แค่ฟังทฤษฎี
- **ใช้ Figma เท่าที่จำเป็น** เน้นทำ Prototype ไม่ใช่สอนเครื่องมือ
- **มี Template พร้อมใช้** Research Plan, Persona และ Journey Map
- **Capstone จากบริการจริง** ออกแบบ Flow ใหม่ทั้งเส้นทาง

04 ความรู้พื้นฐาน Prerequisites

- ไม่จำเป็นต้องมีพื้นฐานการออกแบบหรือการเขียนโปรแกรม
- ใช้คอมพิวเตอร์และเว็บเบราว์เซอร์ได้คล่อง
- สมัครงานใช้ Figma แบบใช้ฟรีไว้ล่วงหน้า
- โน้ตบุ๊กที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ และสมาร์ทโฟนสำหรับทดลอง Prototype

05 สิ่งที่ต้องเตรียมและเครื่องมือ Setup & Tools

รายการ	รายละเอียด
อุปกรณ์	Notebook เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต และสมาร์ทโฟนสำหรับเปิด Prototype
ต้นแบบ	Figma บัญชีใช้ฟรี สำหรับ Wireframe และ Clickable Prototype
งานร่วมกัน	Online Whiteboard สำหรับ Affinity, Journey Map และ Crazy 8s
งานกระดาษ	กระดาษ ปากกา และ Sticky Note สำหรับ Sketch และ Paper Prototype
Template	Research Plan, Interview Guide, Persona, Journey Map และ Usability Test Plan

หมายเหตุ: เครื่องมือทั้งหมดใช้ฟรี ผู้เรียนทำงานเป็นทีมบนโจทย์บริการเดียวต่อเนื่องตลอด 2 วัน ตั้งแต่สัมภาษณ์ผู้ใช้งานถึงทดสอบต้นแบบ หลักสูตรนี้ใช้ Figma เฉพาะงานทำต้นแบบ หากต้องการใช้ Figma ในเชิงลึก เช่น Design System หรือ Variables แนะนำให้เรียนหลักสูตร Figma ต่อยอด

06 ภาพรวมการเรียนรู้ 2 วัน Big Picture

วัน	หัวข้อหลัก
Day 1 Section 1-6	UX ต่างจาก UI อย่างไร, Design Thinking 5 ขั้นตอน, วางแผน User Research, สัมภาษณ์ผู้ใช้, Empathy Map และ Persona, Customer Journey Map, Problem Statement และ How Might We
Day 2 Section 7-12	ระดมไอเดียด้วย Crazy 8s, Information Architecture และ User Flow, Wireframe, Prototype บน Figma, Usability Testing, สังเคราะห์ผลและ UX Metrics, Accessibility และ Capstone ออกแบบ Flow ใหม่

DAY
1

เข้าใจผู้ใช้และนิยามปัญหา

เนื้อหาการอบรม · Section 1-6

รวม
6 ชั่วโมง

1 UX, UI และ Design Thinking

- UX ต่างจาก UI อย่างไร และองค์ประกอบของประสบการณ์ผู้ใช้
- Design Thinking 5 ขั้นตอน: Empathize, Define, Ideate, Prototype และ Test
- Double Diamond กับจังหวะของการคิดแบบขยายและการคิดแบบคัดเลือก
- บทบาทของ UX ในทีมผลิตภัณฑ์และการทำงานร่วมกับ Developer และธุรกิจ
- Workshop: วิเคราะห์ประสบการณ์ที่ดีและไม่ดีจากแอปที่ใช้ทุกวัน

2 วางแผน User Research

- ตั้งคำถามวิจัยและกำหนดสิ่งที่ทีมต้องรู้ก่อนออกแบบ
- เลือกวิธี: สัมภาษณ์ สังเกต แบบสอบถาม และข้อมูลที่องค์กรมีอยู่แล้ว
- คัดเลือกผู้ให้ข้อมูลและจำนวนที่พอดีกับเวลาและงบประมาณ
- การขอความยินยอมและการดูแลข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ให้ข้อมูล
- Workshop: เขียน Research Plan สำหรับบริการที่ทีมเลือก

3 Lab: สัมภาษณ์ผู้ใช้ (Empathize)

- สร้าง Interview Guide และตั้งคำถามที่ไม่ชี้นำคำตอบ
- ถามให้ผู้ใช้เล่าเหตุการณ์จริงแทนการถามความเห็น
- เทคนิคถามเจาะ การฟัง และการจดบันทึกเป็นทีม
- Lab: สัมภาษณ์ผู้ใช้แบบจับคู่และบันทึกข้อค้นพบ

4 Lab: Empathy Map และ Persona

- จัดกลุ่มข้อค้นพบด้วย Affinity Mapping
- Empathy Map: Says, Thinks, Does และ Feels
- สร้าง Persona จากข้อมูลจริง ไม่ใช่จากการเดา
- Lab: ทำ Empathy Map และ Persona จากผลสัมภาษณ์ของทีม

5 Lab: Customer Journey Map

- องค์ประกอบของ Journey Map: Stage, Action, Touchpoint, Emotion และ Pain Point
- หาโอกาสปรับปรุงจากจุดที่ผู้ใช้ติดขัดหรือหงุดหงิด
- Journey Map ต่างจาก Service Blueprint อย่างไร
- Lab: ทำ Journey Map ของบริการที่ทีมเลือก

6 นิยามปัญหา (Define)

- เขียน Problem Statement ที่มีผู้ใช้ ความต้องการ และ Insight
- Point of View และการแปลงเป็นคำถาม How Might We
- เลือกปัญหาที่จะแก้ด้วย Impact/Effort Matrix
- Workshop: สรุป How Might We และเลือกโจทย์หลักของทีม

DAY
2

สร้างไอเดีย ต้นแบบ และทดสอบกับผู้ใช้

เนื้อหาการอบรม · Section 7-12

รวม
6 ชั่วโมง

7 Workshop: ระดมไอเดีย (Ideate)

- กติกาของ Brainstorm และการแยกช่วงคิดออกจากช่วงตัดสินใจ
- Crazy 8s, SCAMPER และ Worst Possible Idea
- Dot Voting และเลือกไอเดียที่จะนำไปทำต้นแบบ
- Workshop: Crazy 8s แล้วเลือกแนวทางออกแบบของทีม

8 Information Architecture และ User Flow

- จัดโครงสร้างเนื้อหาและเมนูด้วย Sitemap
- Card Sorting แบบเปิดและแบบปิด
- User Flow และ Task Flow จากจุดเริ่มต้นถึงเป้าหมายของผู้ใช้
- Lab: วาด User Flow ของเส้นทางที่จะออกแบบใหม่

9 Lab: Low-fidelity Prototype

- Sketch และ Paper Prototype สำหรับทดลองไอเดียเร็ว ๆ
- Wireframe: Layout, ลำดับความสำคัญ และการใช้เนื้อหาจริง
- หลักการ Usability พื้นฐาน เช่น ความสม่ำเสมอ Feedback และการลดภาระความจำ
- Lab: ร่าง Wireframe บนกระดาษแล้วทดสอบเร็วกับทีมอื่น

10 Lab: Mid-fidelity Prototype ด้วย Figma

- Frame, Auto Layout และ Component เท่าที่จำเป็นสำหรับงานต้นแบบ
- เชื่อมหน้าจอกด้วย Interaction ในโหมด Prototype และเปิดดูบนมือถือ
- UX Writing: ข้อความบนปุ่ม ข้อความแจ้ง Error และหน้าที่ยังไม่มีข้อมูล
- Lab: สร้าง Clickable Prototype ของ Flow ใหม่

11 Lab: Usability Testing และ UX Metrics

- วางแผนการทดสอบ: Task Scenario ผู้ทดสอบ และบทบาท Moderator กับผู้จัดบันทึก
- ทดสอบแบบ Think Aloud และจัดระดับความรุนแรงของปัญหาที่พบ
- UX Metrics พื้นฐาน: Task Success Rate, Time on Task และ SUS
- Lab: ทดสอบ Prototype กับผู้ทดสอบจากทีมอื่นแล้วสรุปรายการสิ่งที่ต้องแก้

12 Workshop: Accessibility และ Capstone Redesign

- Accessibility เบื้องต้นตาม WCAG: Contrast ขนาดตัวอักษร พื้นที่กด และ Alt Text
- ปรับ Prototype ตามผลทดสอบและตรวจ Accessibility ก่อนนำเสนอ
- Capstone: นำเสนอ Before และ After ของ Flow บริการจริงพร้อมหลักฐานจากผู้ใช้
- รับ Feedback จากวิทยากรและเพื่อนร่วมคลาส และวางแผนนำไปใช้กับงานของตนเอง

07 เรียนจบแล้วได้อะไร Outcomes

- **เข้าใจ UX และ Design Thinking** ทำงานตามขั้นตอนได้อย่างเป็นระบบ
- **ทำ User Research ได้** วางแผน สัมภาษณ์ และสังเคราะห์ผล
- **มองปัญหาจากมุมมองผู้ใช้** Persona, Journey Map และ HMW
- **สร้างต้นแบบได้เร็ว** จากกระดาษจนถึง Figma Prototype
- **ทดสอบกับผู้ใช้เป็น Usability Test และ UX Metrics**
- **ออกแบบเพื่อทุกคน** Accessibility พื้นฐานที่ตรวจสอบได้

08 สิ่งที่คุณเรียนจะได้รับ Deliverables

- เอกสารประกอบการอบรมฉบับสมบูรณ์ครบทั้ง 2 วัน พร้อมตัวอย่างงานในแต่ละขั้นของ Design Thinking
- Template ของ Research Plan, Interview Guide, Persona, Journey Map และ Usability Test Plan
- ไฟล์ Figma ตั้งต้นสำหรับทำ Wireframe และ Prototype และผลงาน Capstone ของทีม
- ประกาศนียบัตรจบหลักสูตร (Certificate of Completion) และช่องทางสอบถามวิทยากรหลังจบหลักสูตร

09 ข้อมูลผู้สอน Instructor

อ.สามิตร โขยม ผู้สอนที่ทำงานออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ให้กับเว็บไซต์ แอปพลิเคชัน และบริการขององค์กร ทำงานวิจัยผู้ใช้ การทำต้นแบบ และการทดสอบกับผู้ใช้จริง จุดเด่นคือการสอนแบบลงมือทำเป็นทีมบนโจทย์บริการเดียวตลอดหลักสูตร ผู้เรียนได้สัมภาษณ์ร่างไอเดีย และทดสอบต้นแบบด้วยตนเอง โดยวิทยากรคอยให้ Feedback ทีละขั้น เพื่อให้กลับไปใช้กระบวนการเดียวกันกับงานของตนเองได้โดยไม่ต้องพึ่งเครื่องมือราคาแพง

ราคาค่าอบรม 6,500 บาท/ท่าน · สนใจ IN-HOUSE ขอใบเสนอราคา

6,500 บาท / ท่าน (ยังไม่รวม VAT 7%)

สมัครผ่านเว็บไซต์ ลด 10%

☎ 02-570-8449

📞 @itgenius

☎ 088-807-9770

✉ contact@itgenius.co.th



เพิ่มเพื่อน
LINE