

คลาส UX/UI

แบบจัดเต็มใน 3 วัน

- ✓ พาลงมือทำ ใช้เครื่องมือจริง
- ✓ ทุกเรื่องที่ต้องรู้สำหรับการออกแบบ UI
- ✓ CASE STUDY มาแบบจัดเต็ม

เรียนสด 7 - 9 ตุลาคม 2567 | เวลา 09.00 - 16.00 น.





ตารางเรียน : DAY 1

วันที่ 1 ช่วงเช้า : แนวคิดพื้นฐานการทำงาน UX/UI Design (9.00 - 12.00)

แนะนำ UX และ UI Design พร้อมเปรียบเทียบความสำคัญ

- ความหมายของ UX Design
- ความหมายของ UI Design
- ความเหมือนและต่างของ UX และ UI
- คุณค่าของ UX และ UI Design ต่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ต่างๆ

พื้นฐานขอบเขตความรู้ในการทำงาน UX Design

- ทักษะที่สำคัญต่อการออกแบบ UX
- เข้าใจ Interaction Design
- เข้าใจ Information Architecture
- หลักจิตวิทยาในการออกแบบ UX

พื้นฐาน Visual Design ในการทำงาน UI Design

- ทักษะด้าน Visual ที่สำคัญต่องาน UX/UI Design
- มีความรู้ด้านการออกแบบภาพที่ส่งผลกระทบต่อผู้ใช้

กระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ด้วย UX Design

- กระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์แบบต่างๆ ของ UX Design
- การพัฒนาผลิตภัณฑ์ด้วย Design Thinking
- เข้าใจขอบเขตการทำงาน User Research
- เทคนิคและวิธีการในการทำงาน User Research

Workshop : การทำ User Research

- เก็บข้อมูลด้วย Contextual inquiry
- เก็บข้อมูลด้วย Survey
- เก็บข้อมูลจาก Data ของระบบ

วันที่ 1 ช่วงบ่าย : หลักคิดและการปฏิบัติ UX Design (13.00 - 16.00)

การวิเคราะห์ผู้ใช้ด้วย Personas (ปฏิบัติ)

- ประโยชน์และรูปแบบของ Persona
- ฝึกการเขียน Persona ด้วยตนเอง

การวิเคราะห์ผู้ใช้ด้วย User Journey Maps (ปฏิบัติ)

- ประโยชน์และรูปแบบของ User Journey Maps
- ฝึกการเขียน User Journey Maps ด้วยตนเอง

การสร้างไอเดีย Creative Solution (ปฏิบัติ)

- เทคนิคในการสร้างสรรค เช่น Card sort, Idea8
- ฝึกฝนการคิดสร้างสรรค์

เทคนิคการสร้าง Wireframing (ปฏิบัติ)

- ขอบเขตของ Wireframe
- เทคนิคการวาด Wireframe ในงาน UX/UI Design

Workshop : วาด Wireframe ออกแบบ Solution (ปฏิบัติ)

- ฝึกวาด Wireframe
- ออกแบบ UI Design ผ่านการวาด Wireframe



ตารางเรียน : DAY 2

วันที่ 2 ช่วงเช้า : หลักคิดและการปฏิบัติ UI Design และการประยุกต์ใช้ (9.00 - 12.00)

ทบทวนความรู้วันที่ 1	- ทบทวนความรู้
พื้นฐานขั้นเริ่มต้นสำหรับการใช้งาน Figma (ปฏิบัติ)	- องค์ประกอบและเครื่องมือบน Figma - การออกแบบ UI ด้วย Figma แบบง่าย
พื้นฐานการออกแบบ UI Design และสร้างสร้าง Component Library	- แนวคิดเพื่อการออกแบบ UI - องค์ประกอบในการออกแบบ UI - เข้าใจ Component Library - การกำหนดสี ตัวอักษร และ Icon บน Figma
Component Buttons และการสร้างด้วย Figma (ปฏิบัติ)	- องค์ประกอบสำคัญของ Button - State และ Style ของ Button - การสร้าง Component set Button บน Figma
Component Textfield + Form และการสร้างด้วย Figma (ปฏิบัติ)	- องค์ประกอบสำคัญของ Textfield - State และ Style ของ Textfield - การสร้าง Component set Textfield บน Figma

วันที่ 2 ช่วงบ่าย: หลักคิดและการปฏิบัติ UI Design และการประยุกต์ใช้ (13.00 - 16.00)

Component Card และการสร้างด้วย Figma (ปฏิบัติ)	- องค์ประกอบสำคัญของ Card - Style ของ Card - การสร้าง Component set Card บน Figma
Component Navigation และการสร้างด้วย Figma (ปฏิบัติ)	- รูปแบบและการใช้งาน Navigation แบบต่างๆ - องค์ประกอบสำคัญของ Navigation - สร้าง Component Navigation บน Figma
UI Design สำหรับ Mobile App แบบ Canonical layout ด้วย Figma(ปฏิบัติ)	- การออกแบบ Home Screen ของ Mobile App - การออกแบบ Process บน Mobile App - การใช้ Figma ออกแบบ Mobile App





ตารางเรียน : DAY 3

วันที่ 3 ช่วงเช้า: หลักคิดและการปฏิบัติ UI Design และการประยุกต์ใช้ (9.00 - 12.00)

ทบทวนความรู้วันที่ 2

- ทบทวนความรู้

UI Design สร้างหน้า Landing Page สำหรับ Web

- เข้าใจการออกแบบ UI สำหรับหน้า Landing Page ของเว็บ
- การใช้ Figma ออกแบบ Web

UI Design สำหรับ Web แบบ Canonical layout ด้วย Figma (ปฏิบัติ)

- เข้าใจการออกแบบ UI ครั้งเดียวแต่สามารถใช้งานได้ทั้ง Web และ Mobile App
- การใช้ Figma ออกแบบ Web

การใช้ Design System และ Design Token สำหรับ UX/UI Designer ในงานโปรเจกต์

- เข้าใจ Design System
- เข้าใจ Design Token
- รู้แนวทางเพื่อใช้งานในการทำ Project

วันที่ 3 ช่วงบ่าย : การทำ Usability Testing และการประเมินผลการออกแบบ (13.00 - 16.00)

Workshop : พัฒนา Prototype เพื่อทดสอบ Usability Testing

- ฝึกการออกแบบ UI และสร้าง Prototype ด้วย Figma

การออกแบบ Usability testing (ปฏิบัติ)

- ความหมายและประโยชน์ของ Usability
- รูปแบบการวัดผลด้าน Usability
- ฝึกการออกแบบ Usability testing

Workshop: การทดสอบ Usability testing

- ฝึกการออกแบบ Usability testing และทำการทดสอบ

ประเมินและแลกเปลี่ยนผลสัฟฟการออกแบบ

- แลกเปลี่ยนผลการประเมิน Usability

การปิดหลักสูตรและทบทวนความรู้

- สรุปสาระสำคัญ
- มอบใบรับรอง
- ประเมินผลคลาส





สมัครในนามองค์กร
ชวนทีมมาเรียนตั้งแต่ 3 ท่าน
รับส่วนลดพิเศษ

รับสิทธิพิเศษลดหย่อนภาษี
ในนามนิติบุคคล 200%