

# EZ JOURNEY

---



# EZ JOURNEY

---

นายจิรกิตติ์	พะวะ	613020151-4	sec 2
นายภาคภูมิ	เป้าบุญปรุง	613020524-1	sec 2
นายภาณุวัฒน์	ตอบแทน	613020900-9	sec 2
นางสาวพิมพ์ปกิจ	ภมระราภา	613020898-0	sec 2



# Goal

---



# Goal

ในปัจจุบันโลกมีสถานที่ท่องเที่ยวมากมาย ที่ผู้คนต่างพากันอยากไปพักผ่อน สถานที่ต่างบรรยากาศ หรือบางคนต่างพากันไปเที่ยวและส่วนมาก ผู้คนจะไปเที่ยวเป็นหมู่คณะ ดังนั้นต้องมีการวางแผนและการสื่อสารกับทุกคนที่จะไปเที่ยวด้วยกัน เช่นการบอกกับทุกคนว่า จะไปเที่ยววันนี้ ตอนบ่ายไปที่นั่น ซึ่งแค่ส่งข้อความอาจทำให้ผู้รับสารยังไม่เข้าใจ ปัญหาเหล่านี้มักเกิดขึ้นเป็นประจำ ดังนั้น ทางเราจึงได้จัดทำผลิตภัณฑ์นี้ขึ้นมา เพื่อตอบสนอง ความต้องการของมนุษย์ที่ประสบปัญหาด้านการสื่อสารวางแผนการเที่ยว



# Lean Canvas

---



## PROBLEM

List your top 1-3 problems.

- ไม่สามารถสื่อสารแผนที่จะท่องเที่ยวให้ผู้อื่นได้
- ต้องการวางแผนการท่องเที่ยวแบบครบเครื่อง
- ไม่มีคำแนะนำสถานที่ท่องเที่ยว

## SOLUTION

Outline a possible solution for each problem.

- ตอบโจทย์ลูกค้าให้ครบจบภายในแอปเดียว

## KEY METRICS

List the key numbers that tell you how your business is doing.

- สปอนเซอร์
- ผู้ใช้งาน
- โฆษณา

## UNIQUE VALUE PROPOSITION

Single, clear, compelling message.

- เข้าแอปพลิเคชันเดียวสามารถวางแผนการท่องเที่ยวได้ทั้งหมด
- สามารถแชร์แผนการท่องเที่ยวให้สมาชิกหรือแชร์เป็นสาธารณะได้
- ในแอปพลิเคชันมีคำแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆด้วย

## UNFAIR ADVANTAGE

Something that cannot easily be bought or copied.

- เข้าเว็บเดียวสามารถทำได้ทั้งหมด แบบครบวงจร
- มีการอัปเดตแอปอยู่เสมอ

## CHANNELS

List your path to customers (inbound or outbound).

- อีเมล
- เฟสบุ๊ก

## CUSTOMER SEGMENTS

List your target customers and users.

- กรุ๊ปทัวร์
- นักท่องเที่ยว
- บุคคลทั่วไปที่ต้องการการท่องเที่ยว

## EARLY ADOPTERS

List the characteristics of your ideal customers.

## COST STRUCTURE

List your fixed and variable costs.

- ทีมพัฒนาระบบ
- ทีมการตลาด

## REVENUE STREAMS

List your sources of revenue.

- สปอนเซอร์
- โฆษณาต่างๆ
- ผู้ร่วมลงทุน

# Validation Board

---



Track Pivots	Start	1st Pivot	2nd Pivot	3rd Pivot	4th Pivot
Customer Hypothesis	บุคคลท่องเที่ยวทั่วไป	บุคคลท่องเที่ยวทั่วไป			
Problem Hypothesis	มีปัญหาในการจัดการและการวางแผนการท่องเที่ยว	ไม่สามารถท่องเที่ยวได้ทั้งหมดจากการจัดการเวลา			
Solution Hypothesis	<i>Tip: Do NOT define a solution until you've validated the problem</i>	สร้างแอปพลิเคชันในการอำนวยความสะดวกด้านการท่องเที่ยว			

### Design Experiment

1.การจัดการเรื่องเงินและค่าใช้จ่าย

2.บอกความหนาแน่นของการจราจรในแต่ละบริเวณ

3.แผนที่บริเวณนั้นๆ

4.การแจ้งเตือนกิจกรรม

5.การกำหนดเวลาของกิจกรรม

6.การปรับเปลี่ยนแผนการในกลุ่มบุคคล

### Riskiest Assumption

Which Core Assumption has the highest level of uncertainty?

### Method

(จากด้านซ้าย)

### Minimum Success Criterion

4/5

### Results

GET OUT OF THE BLDG



Invalidated		Validated	
1	2	1	2
2		3	
3	4	3	4
		5	
5	6	5	6
		6	



# Proposed functions

---



# Proposed functions

1. สามารถล็อกอินเข้าใช้งานเพื่อเก็บข้อมูลไว้ในไอทีได้
2. สามารถวางแผนการท่องเที่ยวได้อย่างดี
3. สามารถดูความคิดเห็นจากผู้ใช้งานหน้าของสถานที่เที่ยวต่างๆได้
4. สามารถกำหนดวันที่จะท่องเที่ยวได้
5. สามารถเขียนแผนได้ทุกอย่างเช่น เวลาขึ้น เวลาออกหอ เวลาขึ้นรถ เวลากลับ
6. มีการแจ้งเตือนทุกอย่างเช่น เวลาออกหอพัก เวลาขึ้นรถ เวลาขึ้น
7. สามารถแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวได้
8. สามารถดูและเขียนรีวิวที่พักต่างๆได้
9. สามารถปิดกั้นสถานที่ที่เราพัก เพื่อเปิดโลเคชั่นในตอนที่เราไม่ได้อยู่
10. สามารถเปิดโลเคชั่นสถานที่ต่างๆที่เราจะไปได้
11. สามารถดูแผนการท่องเที่ยวของผู้อื่นที่แชร์มาได้
12. สามารถรีวิวสถานที่ท่องเที่ยวได้สามารถสื่อสารกับสมาชิกที่แชร์แผนท่องเที่ยวด้วยได้
13. สามารถดาวน์โหลดแผนการท่องเที่ยวได้
14. มีโหมดกลางคืนสำหรับไว้เล่นตอนที่ไม่ค่อยมีแสง
15. สามารถเปลี่ยนภาษาได้ 2 ภาษา



# Task Analysis

---



# Task Analysis

## การวางแผนการท่องเที่ยวผ่านแอปพลิเคชัน EZ Journey

### 0.วางแผนการท่องเที่ยว

1. ลงทะเบียน
2. เข้าสู่ระบบ
  - 2.1 เข้าสู่ระบบด้วยทะเบียนของ EZ Journey
  - 2.2 เข้าสู่ระบบด้วย Facebook
3. ค้นหาสถานที่ท่องเที่ยวที่แนะนำ
4. เลือกแผนการท่องเที่ยว
  - 4.1 วางแผนการท่องเที่ยวด้วยตนเอง
  - 4.2 เลือกแผนการท่องเที่ยวที่มีการแชร์ลง EZ Journey
5. กำหนดวันท่องเที่ยว
6. บันทึกแผนการท่องเที่ยว
7. แชร์แผนการท่องเที่ยวให้เพื่อนหรือสาธารณะ
8. ยืนยันการทำงาน

แผน 0 : หากเป็นลูกค้ารายเดิมให้ทำ 2-3-4-5-6-7-8

หากเป็นลูกค้ารายใหม่ให้ทำ 1-2-3-4-5-6-7-8

แผน 2 : เข้าสู่ระบบจะต้องเลือกระหว่าง 2.1 หรือ 2.2

แผน 4 : เลือกแผนการท่องเที่ยว ต้องเลือกระหว่าง 4.1 หรือ 4.2



# Personas

---



ชื่อ : มายด์

อายุ : 20 ปี

เพศ : หญิง

อาชีพ : นักศึกษาชั้นปีที่ 1

บุคลิกภาพ :

- เบื่อง่าย
- ชอบเข้าสังคม
- ซี้ลิม

ความผิดหวัง : เวลาออกไปเที่ยวต่างจังหวัดมายด์ชอบลืมนำของใช้สำคัญจึงทำให้ต้องเสียเวลาหรือบางครั้งก็เสียเงินเพื่อซื้อใหม่อยู่บ่อยครั้ง

สิ่งที่คาดหวัง : ต้องการจดบันทึกหรือลิสต์รายการสิ่งของที่จำเป็นเพื่อที่จะได้ไม่ต้องลืมนำของใช้ที่จำเป็น

ลักษณะทั่วไป : มายด์เป็นเด็กต่างอำเภอ เมื่อเวลาจะออกไปไหนต้องวางแผนในการเดินทางอย่างรอบคอบ บางครั้งจึงทำให้เธอรู้สึกเบื่อที่จะออกไปเที่ยวและก็ตัดสินใจไม่ออกไปไหนเลย



ชื่อ : ปาล์ม

อายุ : 20 ปี

เพศ : ชาย

อาชีพ : นิสิตชั้นปีที่ 2

บุคลิกภาพ :

- เป็นคนพูดเก่ง
- ชอบความสะดวกสบาย
- ไม่ชอบที่คนเยอะ

ความผิดหวัง : เวลาไปไหนแล้วเจอผู้คนเยอะๆทำให้รู้สึกอึดอัด

สิ่งที่คาดหวัง : ไปสถานที่ที่เป็นธรรมชาติมีผู้คนน้อย และง่ายต่อการค้นหาสถานที่ท่องเที่ยว รู้สึกโล่งไม่อึดอัดและปาล์มอยากแบ่งปันประสบการณ์ให้คนอื่นได้ฟัง

ลักษณะทั่วไป : ปาล์มเป็นนิสิตมหาวิทยาลัยสารคาม ปัจจุบันอยู่หอพักคนเดียว

ปาล์มเป็นคนขี้อายออกไปเที่ยวข้างนอกแต่ก็ไม่อยากออกไปในที่ที่มีผู้คนเยอะจนเกินไป



ชื่อ : เบลโก้

อายุ : 20 ปี

เพศ : ชาย

อาชีพ : นักศึกษาชั้นปีที่ 1

บุคลิกภาพ :

- ขยัน
- ไม่รอบคอบ
- เข้ากับคนง่าย

ความผิดหวัง : เคยไปเที่ยวเชียงคานกับเพื่อนแต่ไม่ได้วางแผนกันไว้ พอไปถึงก็ผิดหวัง เพราะมีฝนตก ทำให้ไปไม่ได้เดินทางคนเดินที่เชียงคานและด้วยความที่ไปกระทันหันจึงทำให้หาที่พักยาก

สิ่งที่คาดหวัง : อยากวางแผนในการเดินทางให้ดีกว่านี้จะได้ไม่ต้องผิดหวังอีก และได้ทำกิจกรรมกับเพื่อนได้เต็มที่

ลักษณะทั่วไป : เบลโก้เป็นคนที่ไม่รอบคอบ เขาจึงผิดหวังกับเรื่องที่ตั้งใจจะทำบ่อยครั้ง ถ้าไม่มีการวางแผนที่ดีเขาจึงรู้สึกไม่อยากออกไปไหน



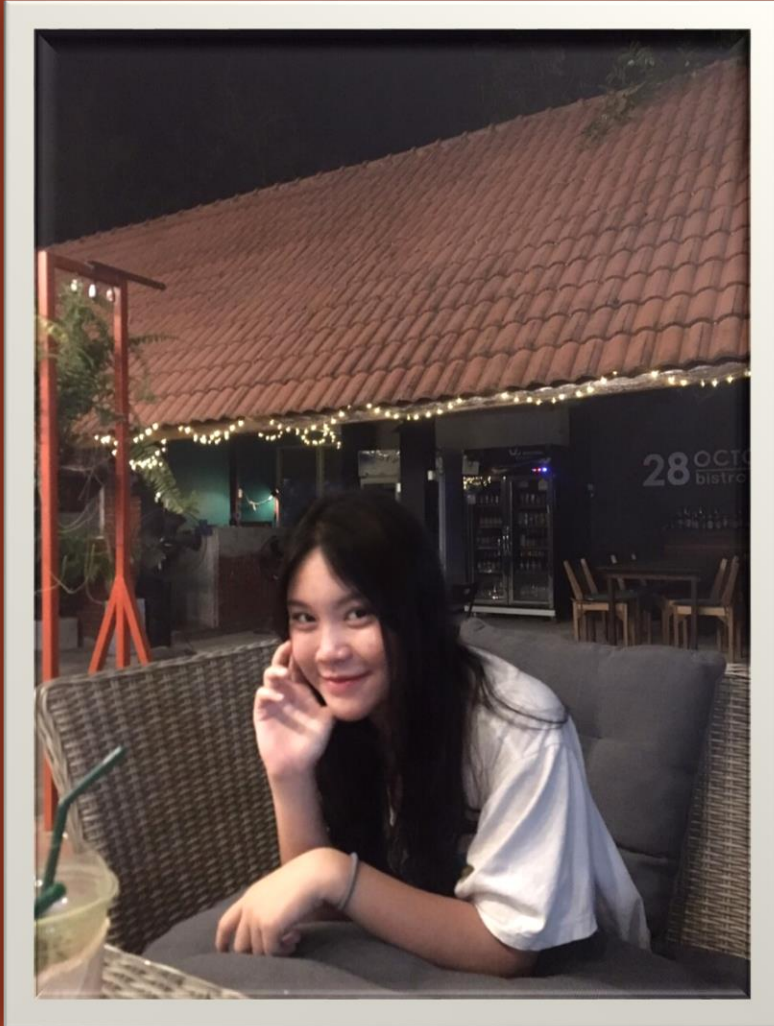


# Scenarios

---



# Scenarios



มายด์ เป็นคนที่มีนิสัยขี้ลืมเวลาจะออกไปเที่ยวเธอมักลืมของที่จำเป็นบ่อยครั้ง จึงทำให้เธอเบื่อและเสียอารมณ์

หลังจากที่ได้ใช้งานแล้วเธอเกิดความพึงพอใจใจอย่างมากเพราะแอปสามารถลิสต์รายการสิ่งของที่จำเป็นก่อนออกเดินทางได้ จึงทำให้เธอไม่ลืมสิ่งของที่จะนำไปด้วยและยังมีการช่วยแจ้งเตือนเวลาการออกเดินทาง มายด์จึงมั่นใจที่จะออกเดินทางไปเที่ยวเพิ่มมากขึ้น



# Scenarios



ปาล์ม มีนิสัยไม่ชอบอยู่ที่คนเยอะ แต่เมื่อเวลาไปเที่ยวจะมีนักท่องเที่ยวมากมายทำให้ปาล์มรู้สึกอึดอัดเมื่ออยู่ในสถานที่นั้น เขาจึงอยากหาสถานที่ท่องเที่ยวที่มีคนน้อยและมีความสงบ

หลังจากที่ได้ใช้งานแล้วปาล์มมีความรู้สึกว่าแอปนั้นมีการใช้งานที่ง่ายและสะดวก ปาล์มสามารถหาสถานที่ท่องเที่ยวที่ตรงกับความต้องการของเขาได้ง่ายขึ้นโดยที่ไม่ต้องไปค้นหาจากหลายๆแหล่งและยังสามารถวางแผนในการเดินทางได้อีก



# Scenarios



เบลโก้ เขาเป็นคนที่ไม่ค่อยรอบคอบ จึงทำให้ทริปเชียงคานของเขาต้องผิดหวังไปหลังจากนั้นเขาจึงไม่ค่อยกล้าไปเที่ยวโดนยที่ไม่ได้วางแผนไว้ก่อน

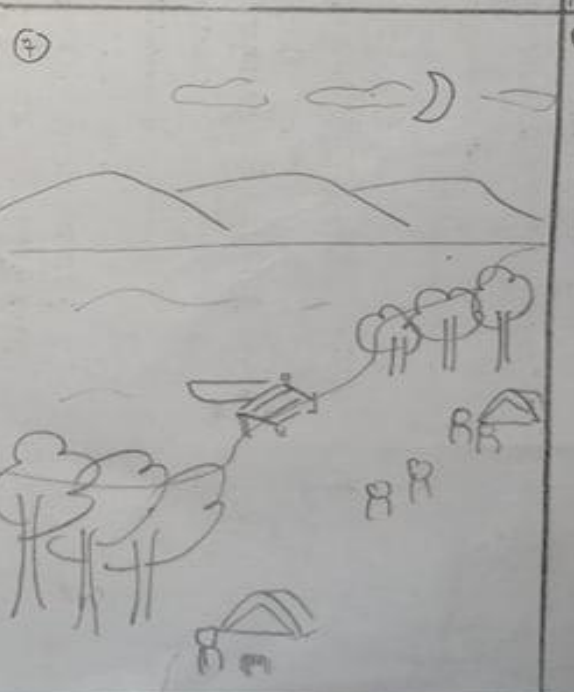
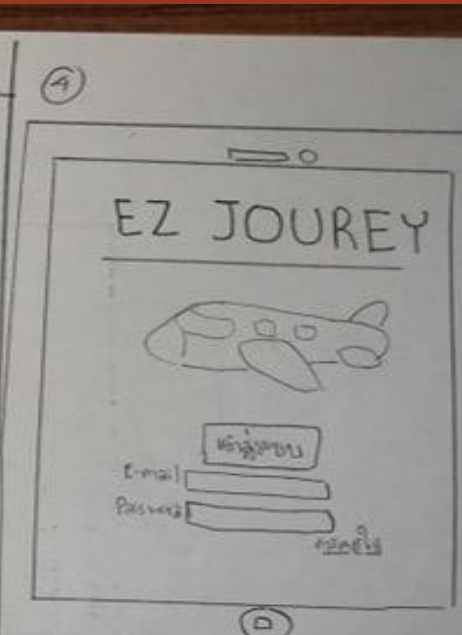
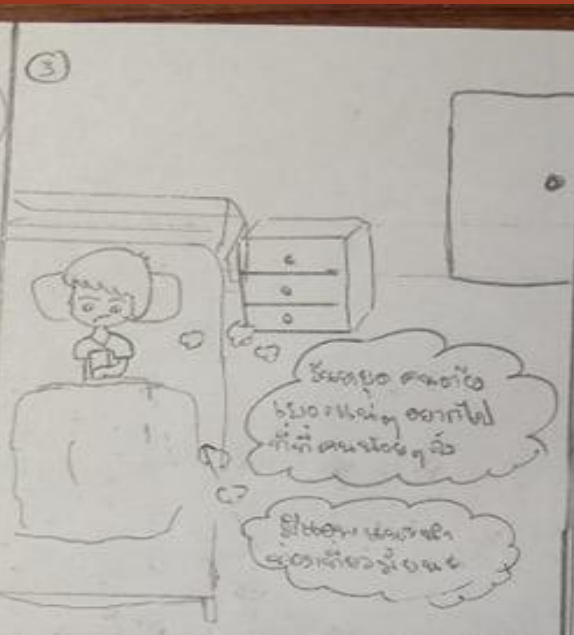
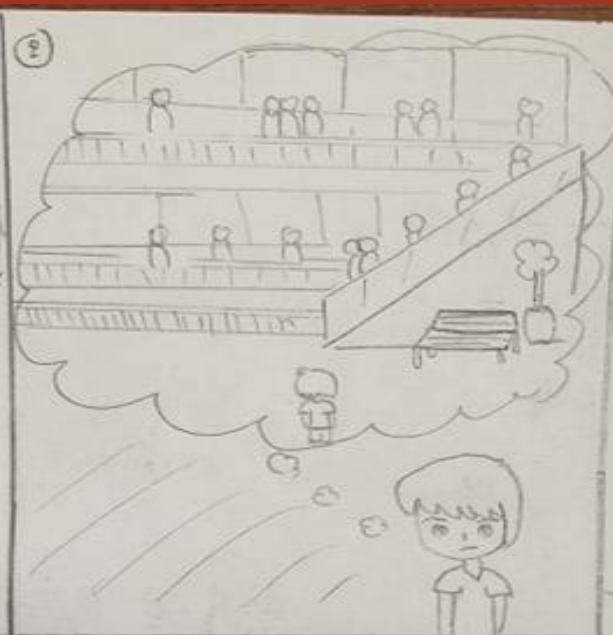
หลังจากที่ได้ใช้งานเบลโก้รู้สึกว่าการวางแผนของการไปเที่ยวนั้นสะดวกและง่ายต่อการใช้งาน เพราะในแอปพลิเคชันสามารถบอกสภาพอากาศในพื้นที่นั้นๆได้จึงทำให้เขาเตรียมตัวรับมือกับสถานการณ์ที่ต้องเจอได้



# Storyboard

---





1

ខ្ញុំចង់ទៅ 5 ទីកន្លែង  
នៅក្នុងស្រុក ដើម្បី  
រកស្វែងរកស្ថិតិ

ហា! តើអ្វី  
ជាស្ថិតិ?

ស្ថិតិគឺជាទិន្នន័យ  
ដែលបង្ហាញពីស្ថានភាព  
នៃ... ក្នុងរយៈពេល

2

ទីកន្លែងទី១ ទី២ ទី៣ ទី៤  
ទី៥ ទី៦ ទី៧ ទី៨ ទី៩  
ទី១០ ទី១១ ទី១២ ទី១៣  
ទី១៤ ទី១៥ ទី១៦ ទី១៧

វា... គឺជា

ទីកន្លែងទី១ ទី២  
ទី៣ ទី៤ ទី៥ ទី៦  
ទី៧ ទី៨ ទី៩ ទី១០

3

# EZ JOUREY

★★★★★

ទីកន្លែងទី១  
ទី២ ទី៣ ទី៤ ទី៥ ទី៦  
ទី៧ ទី៨ ទី៩ ទី១០ ទី១១ ទី១២  
ទី១៣ ទី១៤ ទី១៥ ទី១៦ ទី១៧ ទី១៨ ទី១៩ ទី២០

ទីកន្លែងទី១  
ទី២ ទី៣ ទី៤ ទី៥ ទី៦  
ទី៧ ទី៨ ទី៩ ទី១០ ទី១១ ទី១២  
ទី១៣ ទី១៤ ទី១៥ ទី១៦ ទី១៧ ទី១៨ ទី១៩ ទី២០

4

ទីកន្លែងទី១ ទី២ ទី៣ ទី៤  
ទី៥ ទី៦ ទី៧ ទី៨ ទី៩ ទី១០  
ទី១១ ទី១២ ទី១៣ ទី១៤ ទី១៥  
ទី១៦ ទី១៧ ទី១៨ ទី១៩ ទី២០

ទីកន្លែងទី១ ទី២ ទី៣ ទី៤  
ទី៥ ទី៦ ទី៧ ទី៨ ទី៩ ទី១០  
ទី១១ ទី១២ ទី១៣ ទី១៤ ទី១៥  
ទី១៦ ទី១៧ ទី១៨ ទី១៩ ទី២០

5

ទីកន្លែងទី១ ទី២ ទី៣ ទី៤  
ទី៥ ទី៦ ទី៧ ទី៨ ទី៩ ទី១០  
ទី១១ ទី១២ ទី១៣ ទី១៤ ទី១៥  
ទី១៦ ទី១៧ ទី១៨ ទី១៩ ទី២០

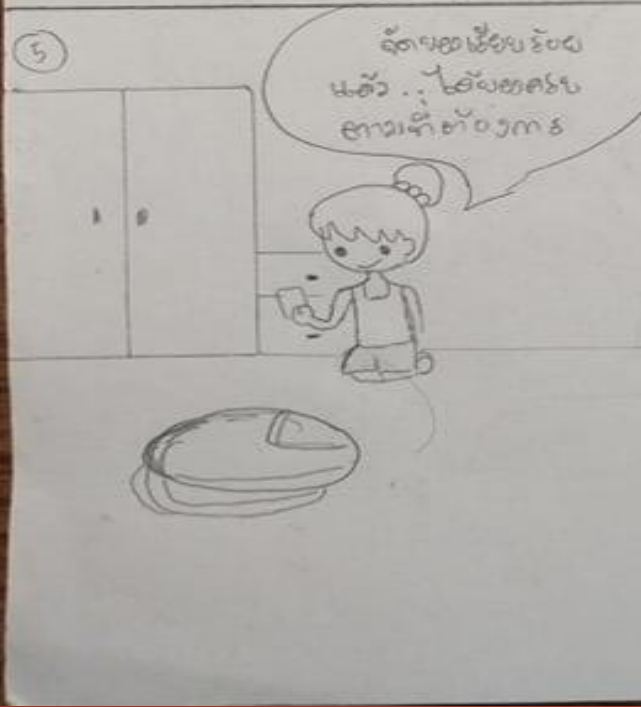
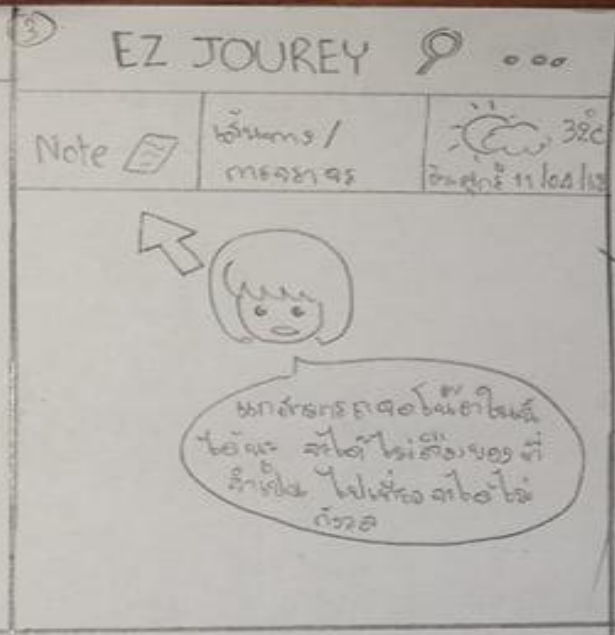
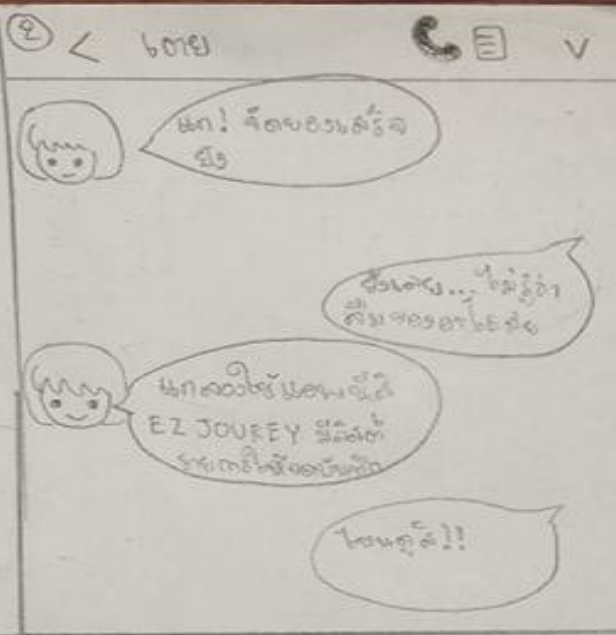
ទីកន្លែងទី១ ទី២ ទី៣ ទី៤  
ទី៥ ទី៦ ទី៧ ទី៨ ទី៩ ទី១០  
ទី១១ ទី១២ ទី១៣ ទី១៤ ទី១៥  
ទី១៦ ទី១៧ ទី១៨ ទី១៩ ទី២០

6

ទីកន្លែងទី១ ទី២ ទី៣ ទី៤  
ទី៥ ទី៦ ទី៧ ទី៨ ទី៩ ទី១០  
ទី១១ ទី១២ ទី១៣ ទី១៤ ទី១៥  
ទី១៦ ទី១៧ ទី១៨ ទី១៩ ទី២០

ទីកន្លែងទី១ ទី២ ទី៣ ទី៤  
ទី៥ ទី៦ ទី៧ ទី៨ ទី៩ ទី១០  
ទី១១ ទី១២ ទី១៣ ទី១៤ ទី១៥  
ទី១៦ ទី១៧ ទី១៨ ទី១៩ ទី២០







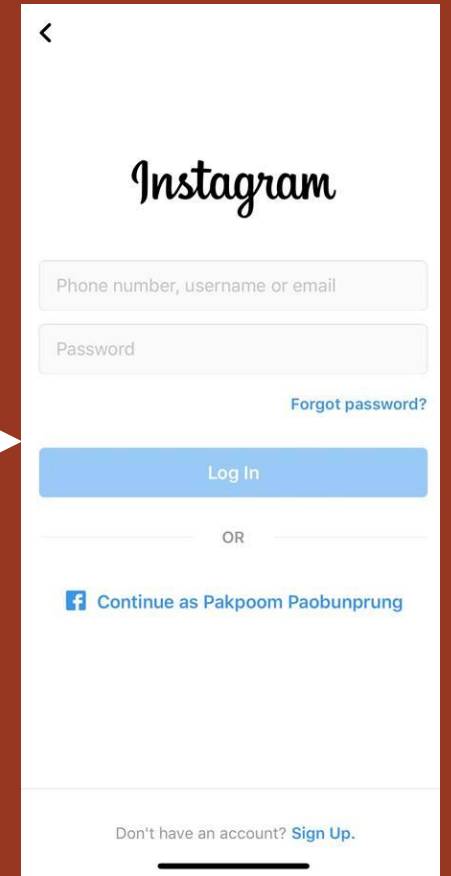
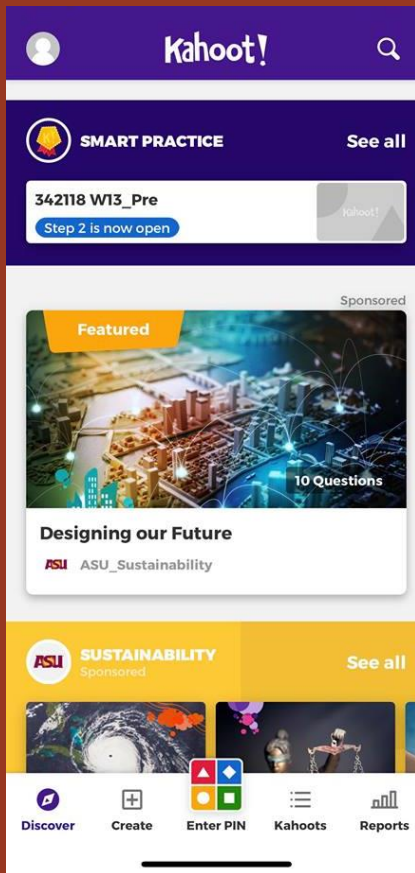
# Design Inspirations

---



# Design Inspirations

Instagram อินสตาแกรม เพราะเป็น  
แอปที่มีการออกแบบหน้าจอเข้าสู่ระบบ  
ได้เรียบง่ายตรงประเด็น สมบูรณ์แบบ



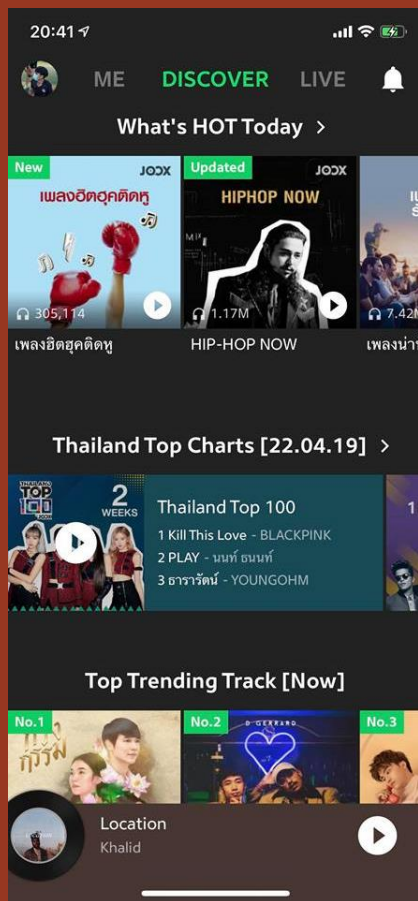
Kahoot เพราะเป็นแอปที่มีเมนูบาร์  
เรียบง่าย แต่เด่นสะดุดตา เห็นครั้งแรก  
จำได้เลย

<https://www.instagram.com/>

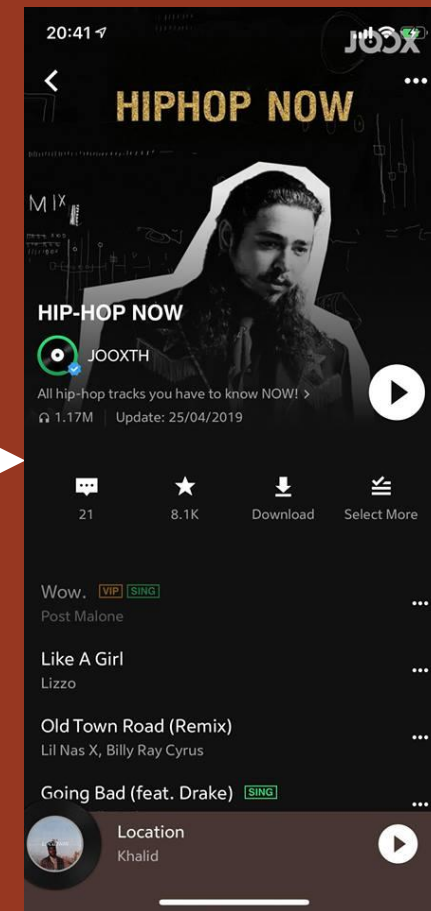
<https://kahoot.com/>

# Design Inspirations

Jook ในหน้าหลังจากกดเลือกอัลบั้มแล้ว  
จะขึ้นรายละเอียดต่างๆ เช่น แสดงความคิดเห็น  
ชื่นชอบ ดาว์นโหลด ซึ่งทำมาได้อย่างเรียบง่ายมากๆ



<https://www.joox.com/th>

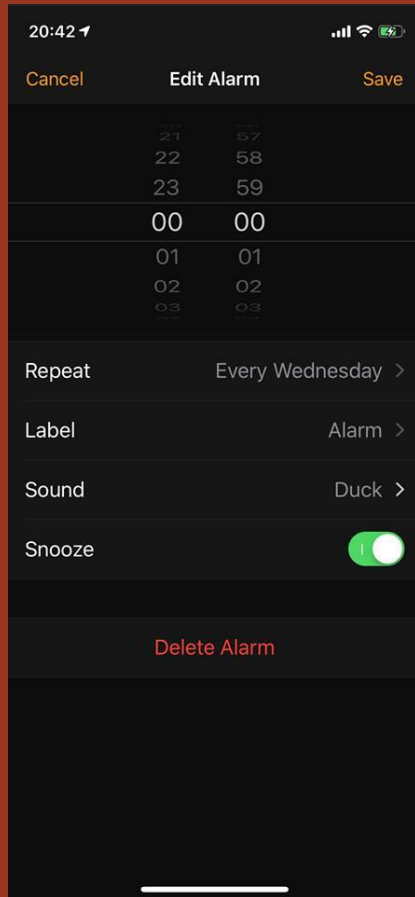


<https://www.joox.com/th>

Jook ในหน้าหลักได้มีการจัดการ  
เรียงอัลบั้มได้อย่างสวยงาม จึงนำมาใช้

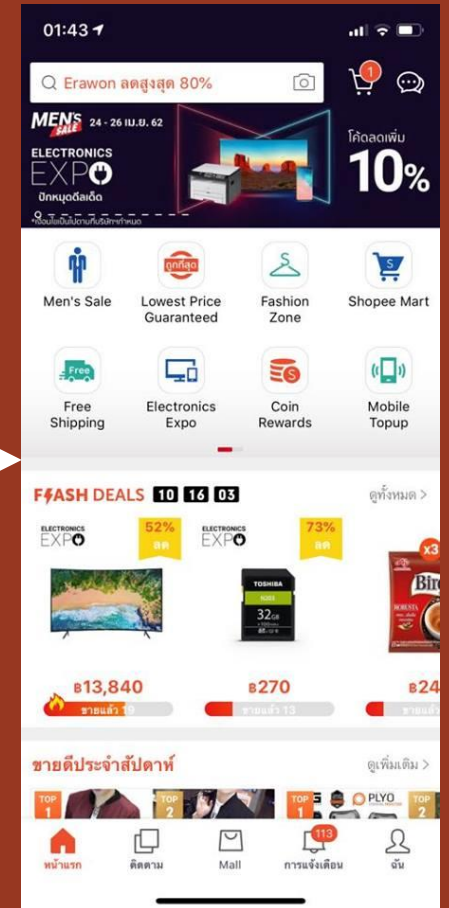
# Design Inspirations

Shopee เป็นแอปที่มีการผสมหน้าจอกับ  
โฆษณาได้อย่างลงตัว ทำได้เรียบเนียน สวยงาม



<https://www.apple.com/th>

Clock เป็นแอปพลิเคชันใน IOS ที่มี  
การออกแบบหน้าจอทางด้านกำหนดเวลาได้อย่าง  
สวยงามที่สุด



<https://www.shopee.com/th>

# Sitemap

---



0.  
วางแผนการท่องเที่ยว

แผน 0 : หากเป็นลูกค้ารายเดิมให้ทำ 2-3-4-5-6-7-8

หากเป็นลูกค้ารายใหม่ให้ทำ 1-2-3-4-5-6-7-8



แผน 2 : เข้าสู่ระบบจะต้องเลือกระหว่าง 2.1 หรือ 2.2

แผน 4 : เลือกแผนการท่องเที่ยว

ต้องเลือกระหว่าง 4.1 หรือ 4.2

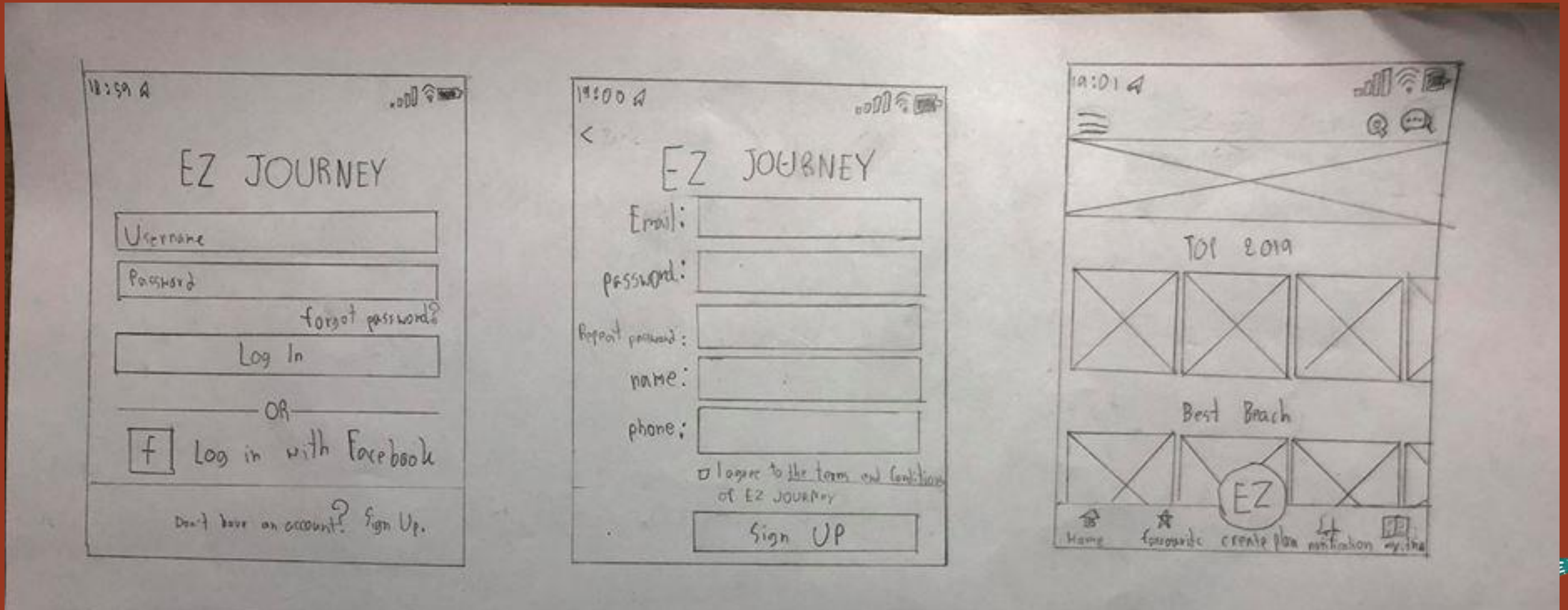


# Paper and pencil prototype

---

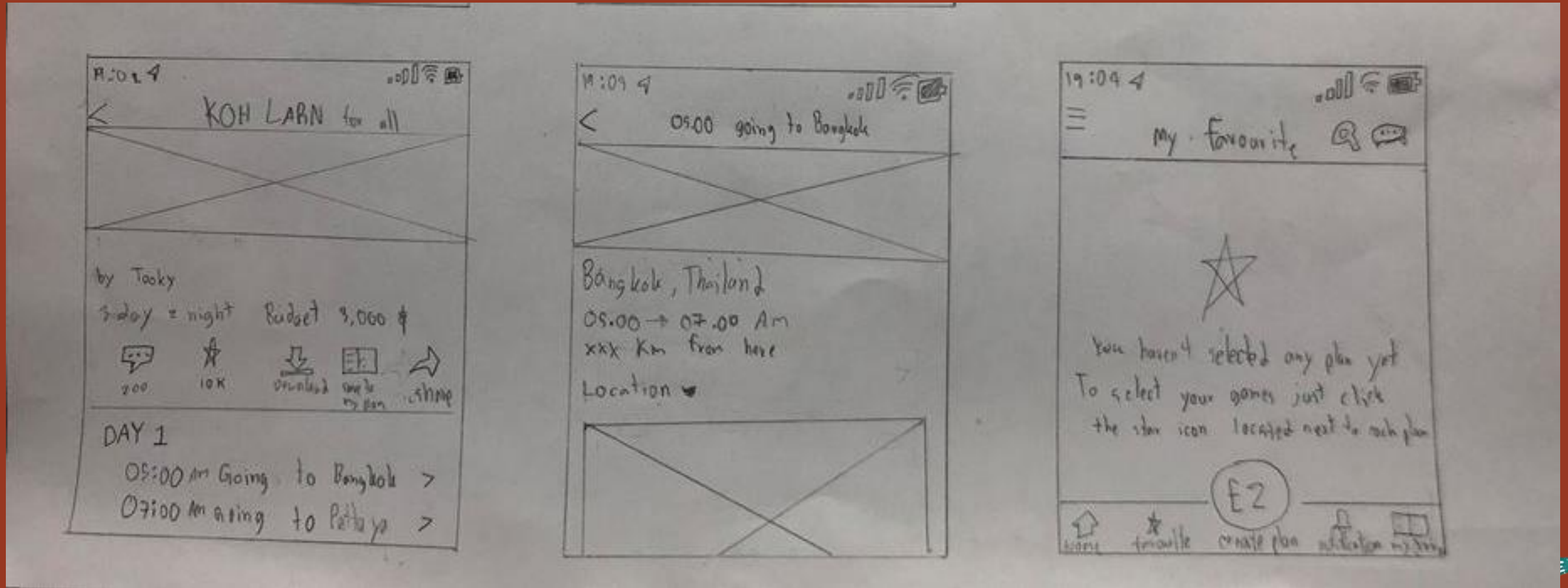


# Paper and pencil prototype

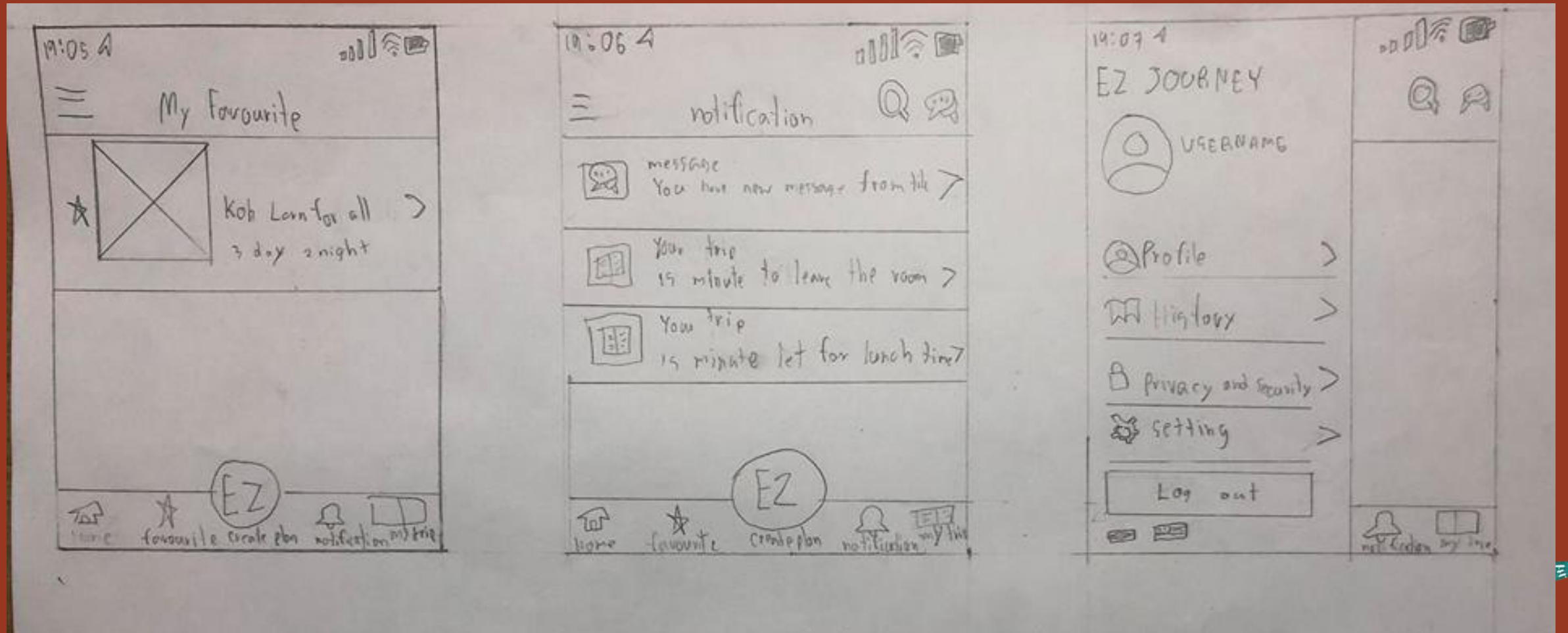




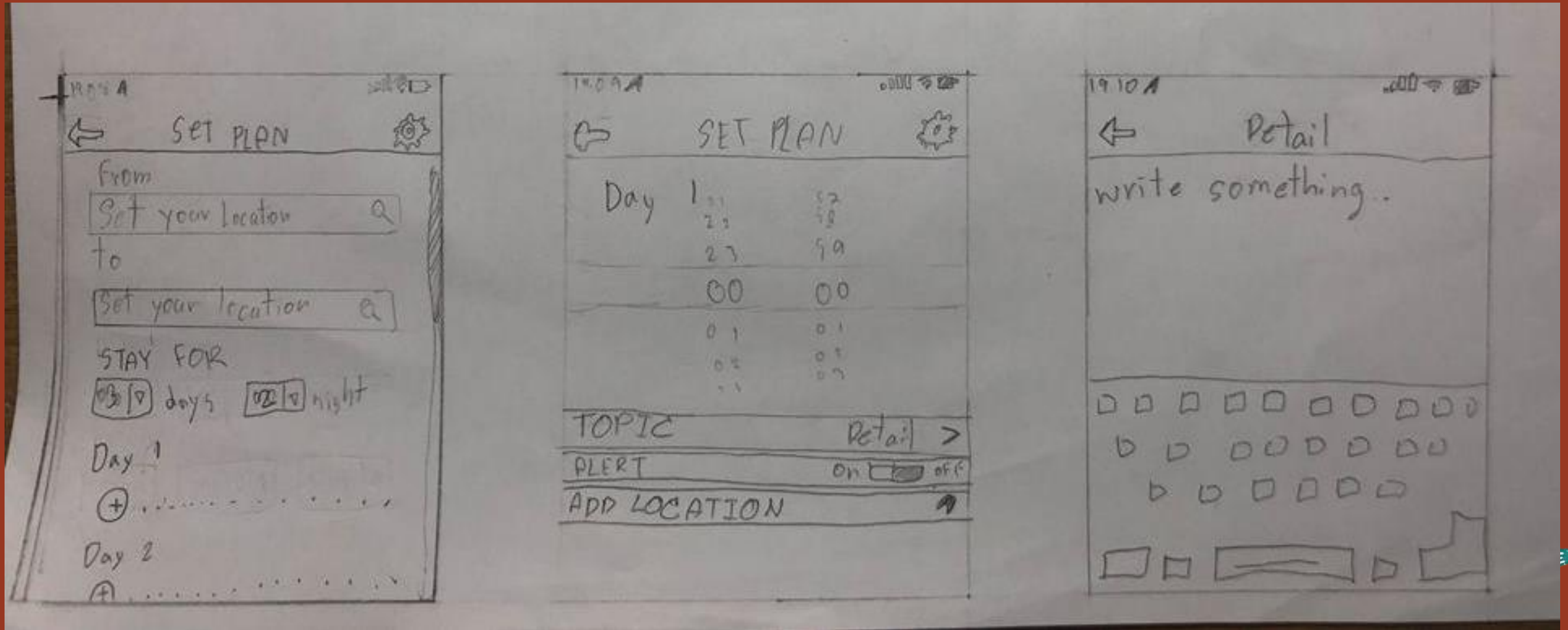
# Paper and pencil prototype



# Paper and pencil prototype



# Paper and pencil prototype



# Paper and pencil prototype

19.11	📶	📶	📶
←	MY TRIP		🌐
GO TO CHIANG MAI			
3 DAY 2 NIGHT		1 week Left	
GO TO NORWAY			
1 week		3 MONTH Left	



# Wireframe

---



# Wireframe

EZ JOURNEY

Sign in


Username

Password

[Forgot password](#)

Log In

OR

 Log in with Facebook

Don't have an account? Sing Up

[Back](#)

EZ JOURNEY

Sign up

Email:

Password:



Repoat password:

Name:

Phone:


I agree to [the terms and Conditions](#) of EZ JOURNEY

Create your account

Top 2019

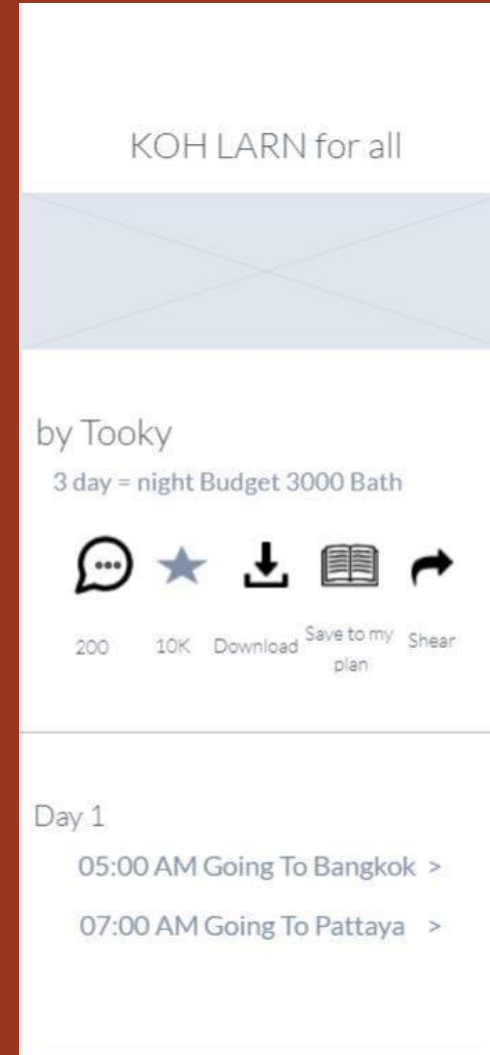
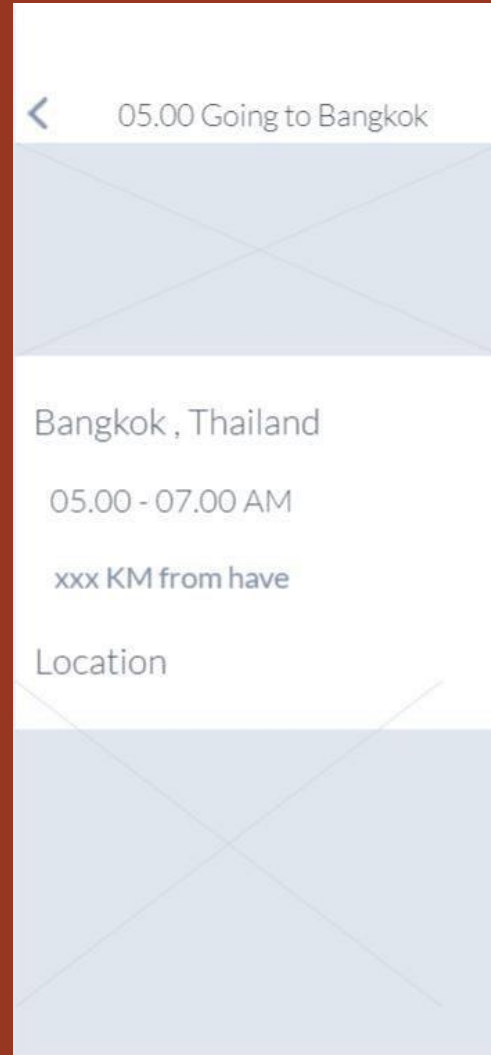
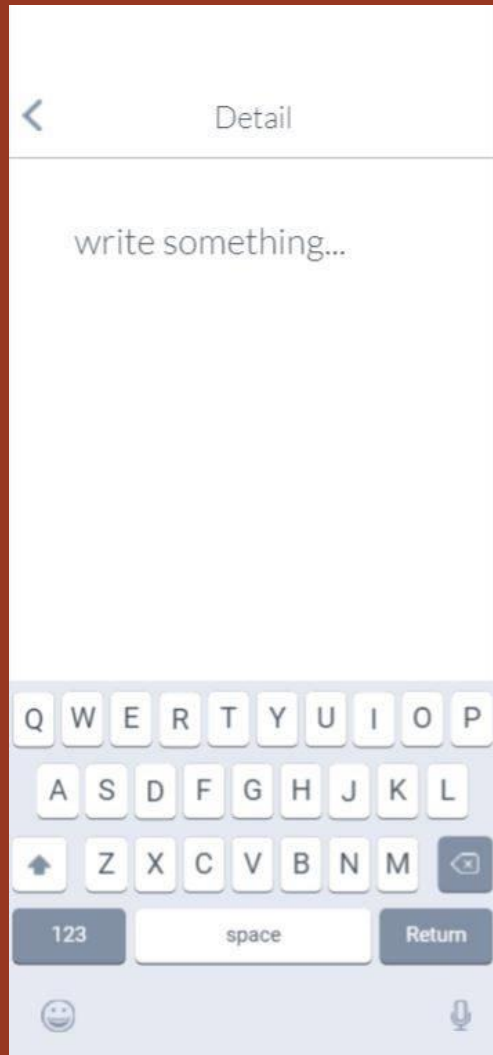
Best Beach



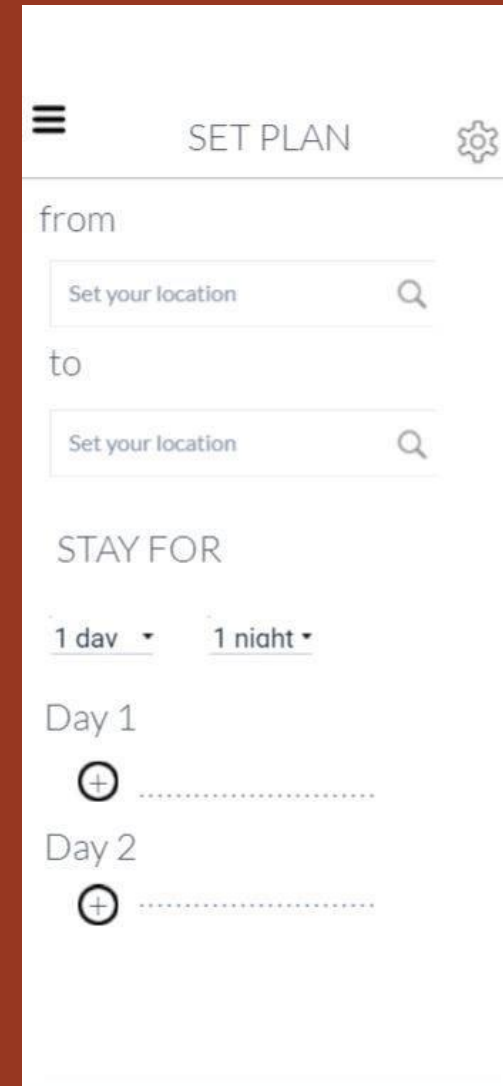
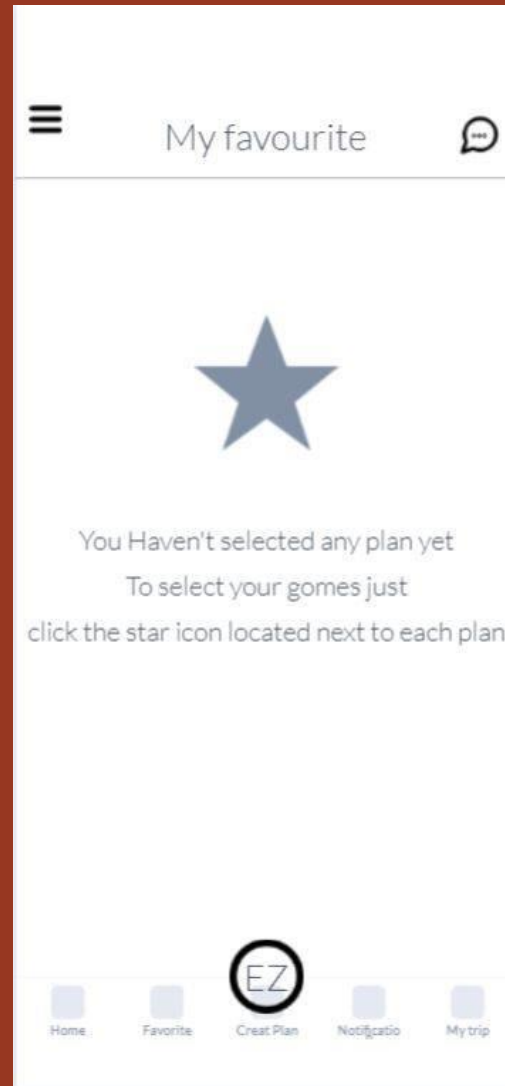
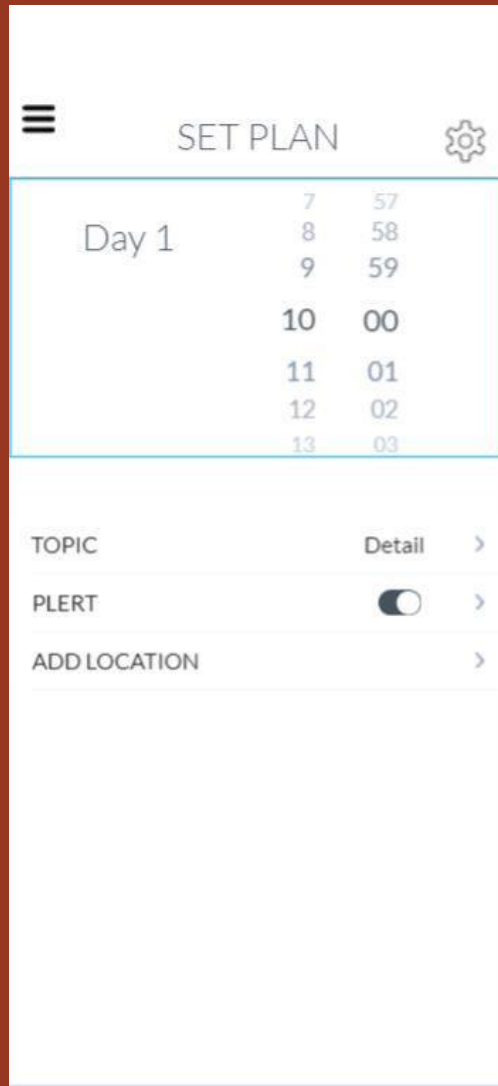
Home Favorite Create Plan Notificatio My trip



# Wireframe

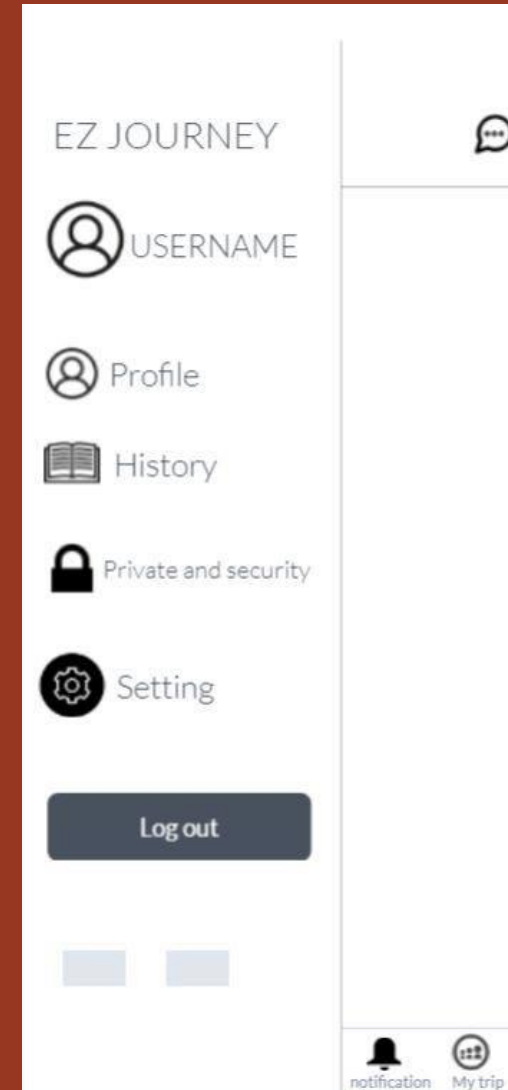
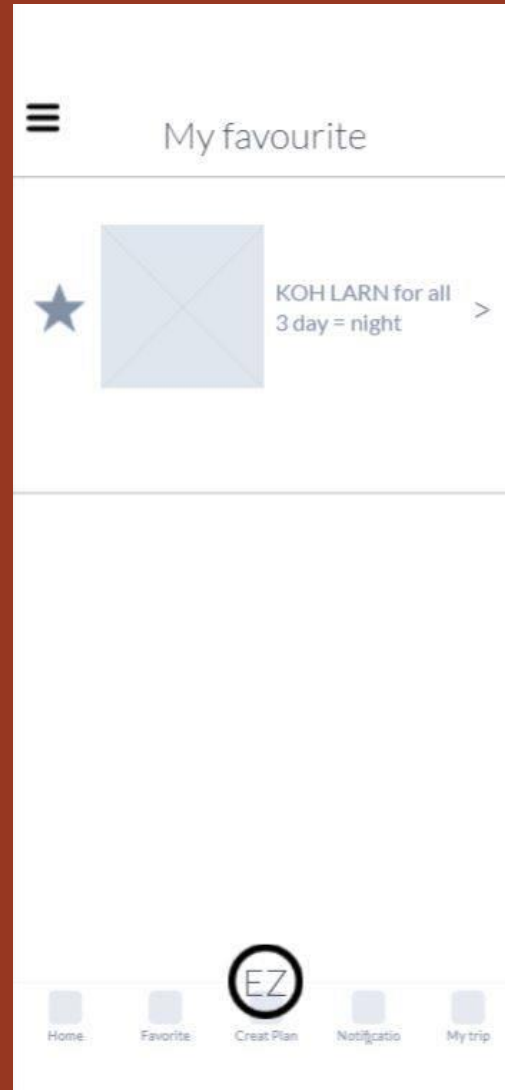
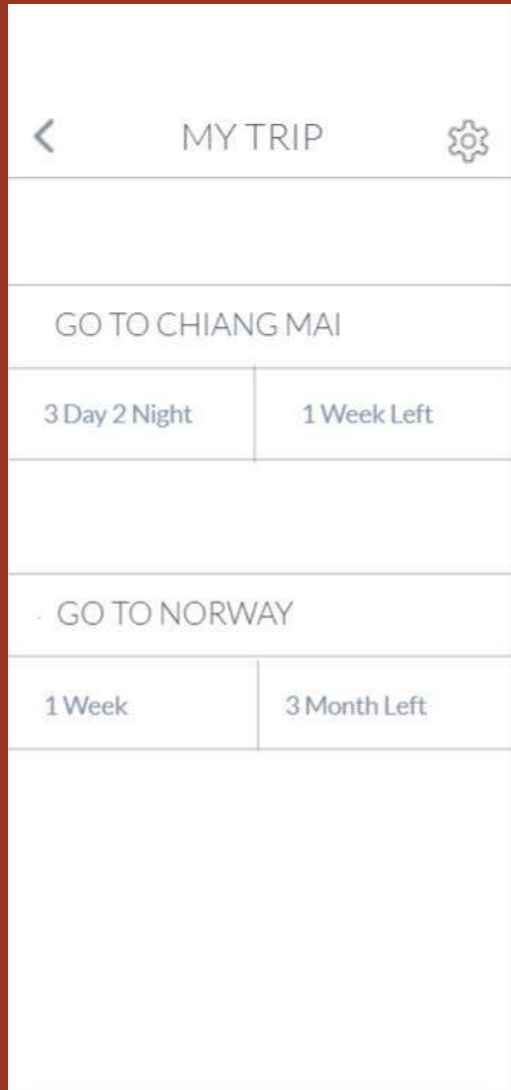


# Wireframe

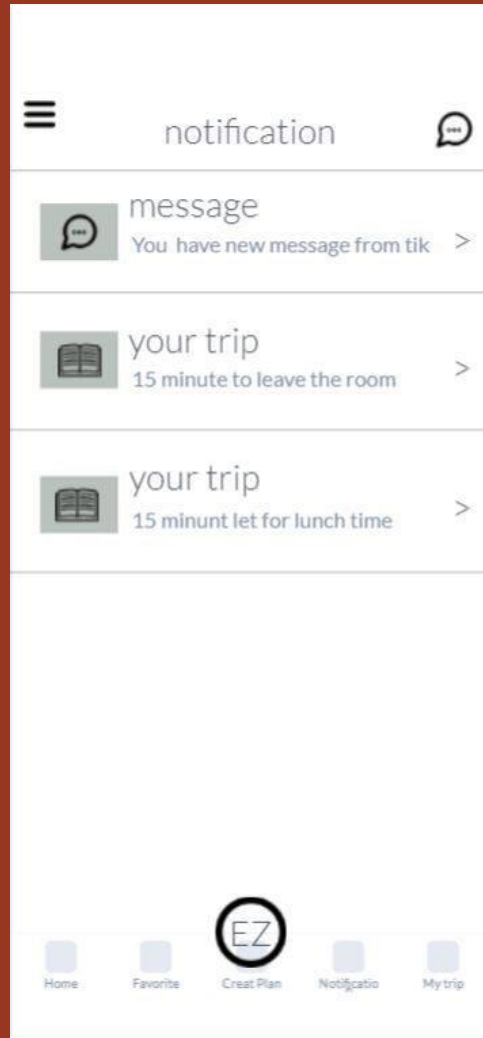




# Wireframe



# Wireframe

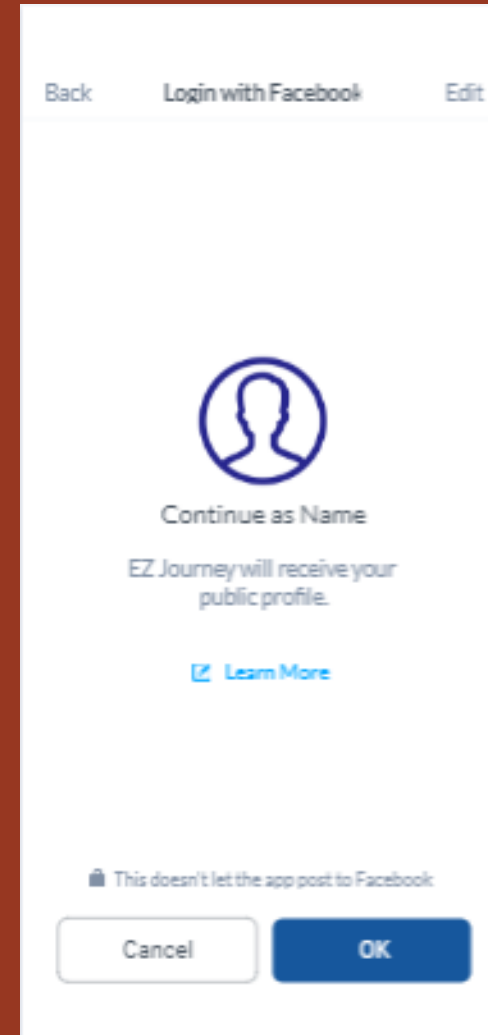
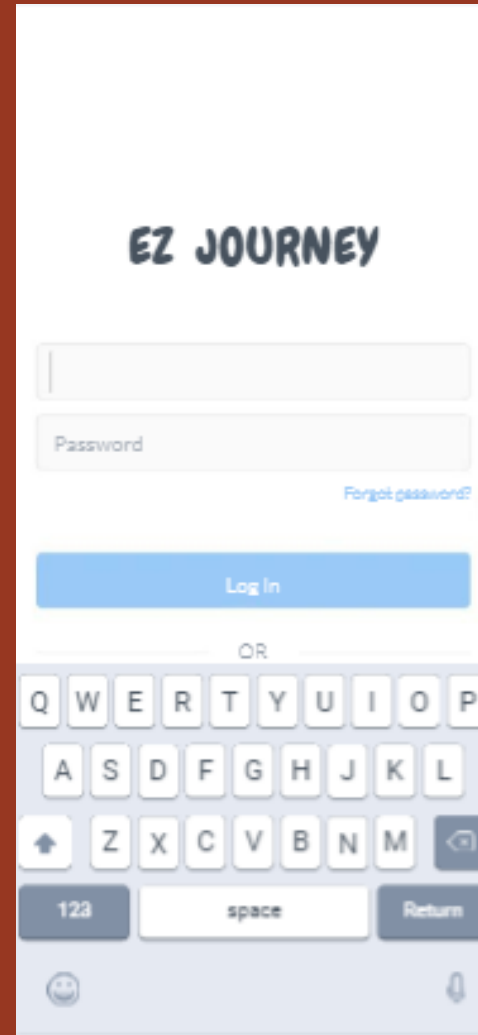
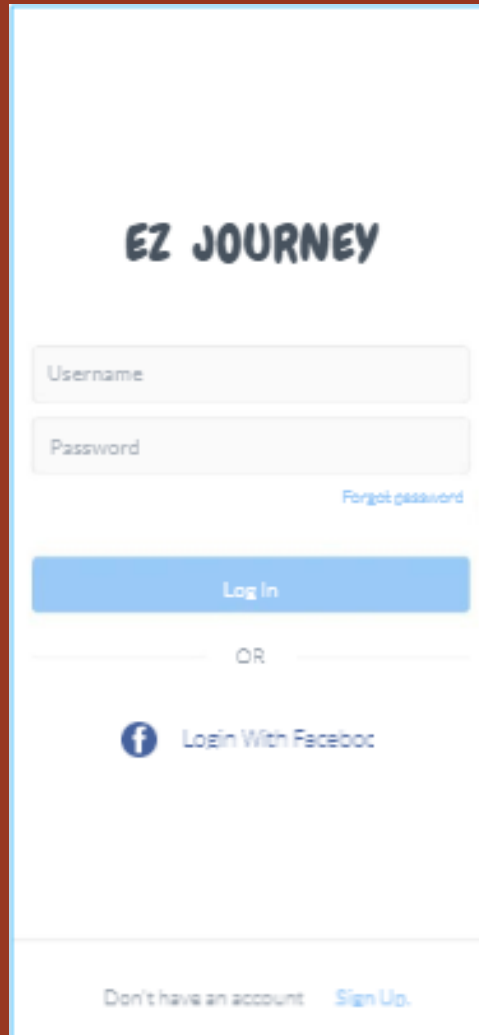


# Mockup prototype

---



# Mockup prototype



# Mockup prototype

**EZ JOURNEY**

Email:

Password:

Repeat Password:

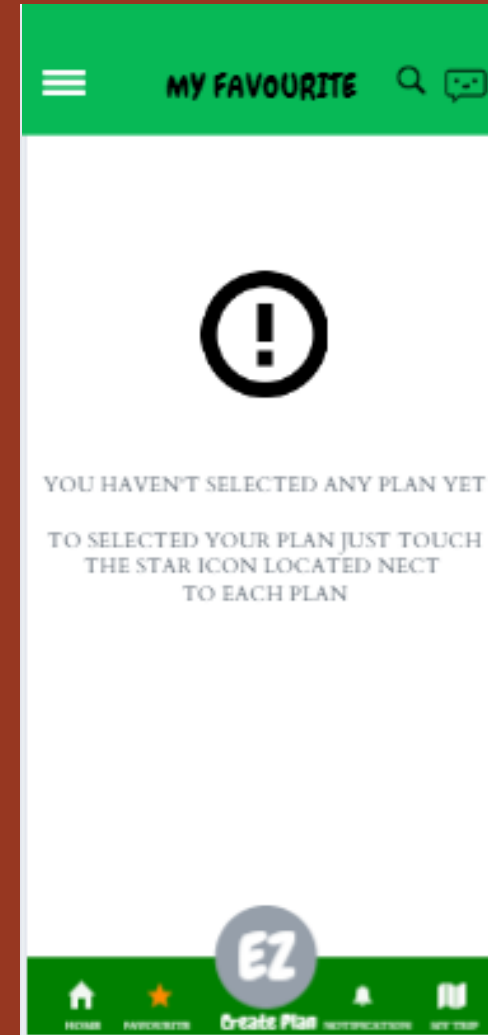
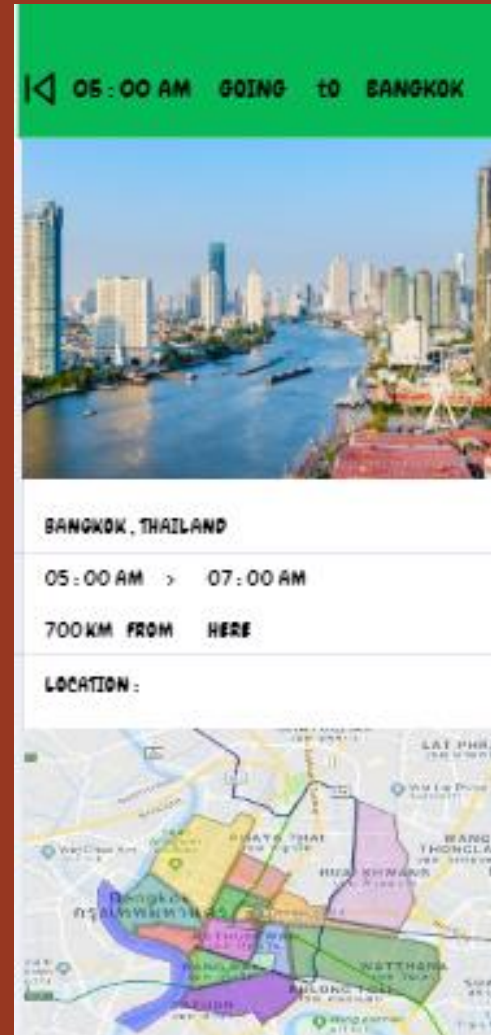
Name:

Phone:

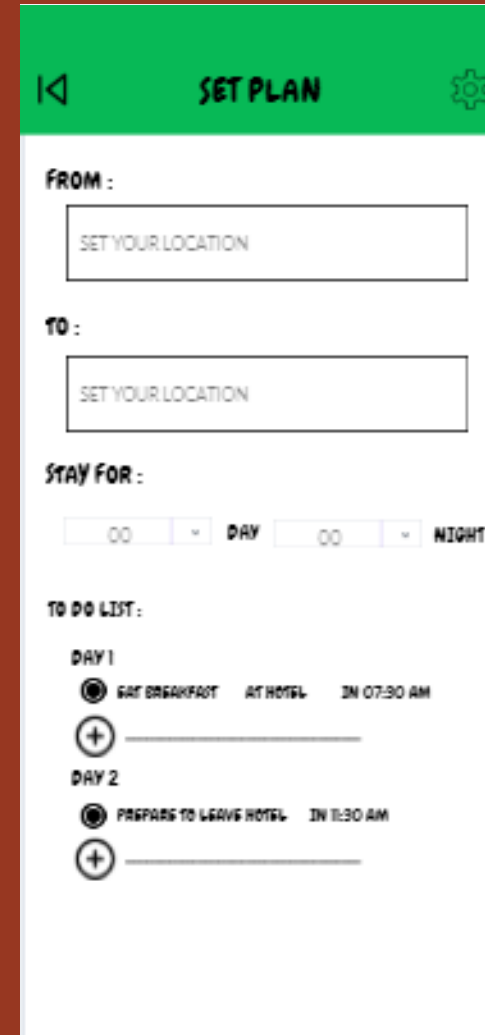
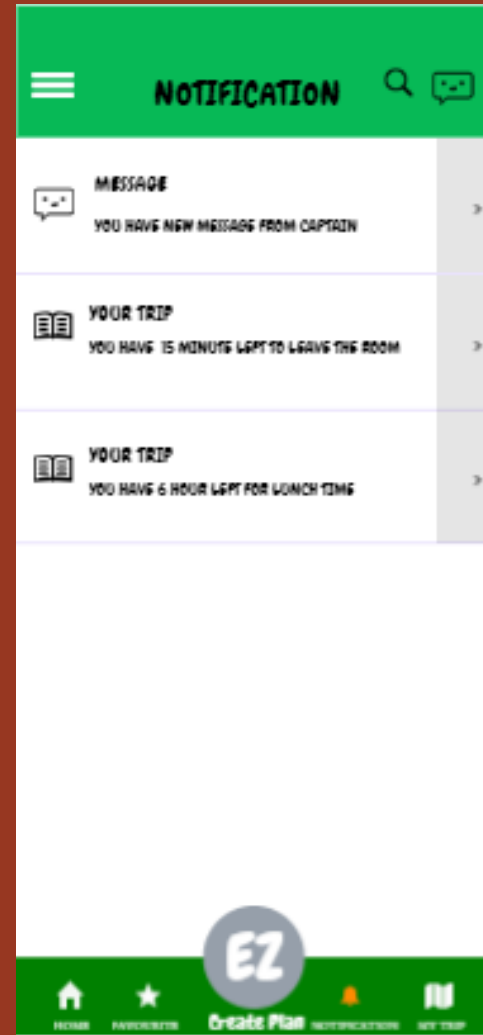
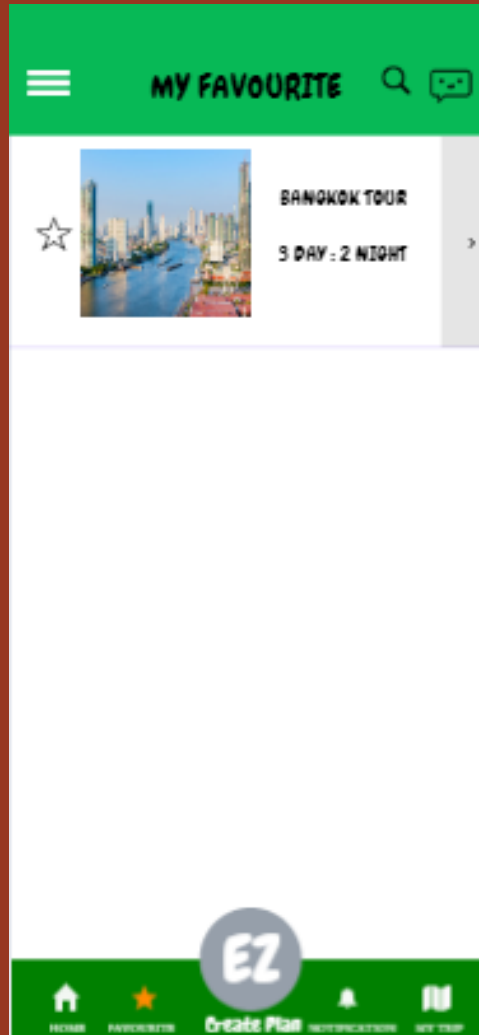
I agree to the terms and conditions [#EZJOURNEY](#)



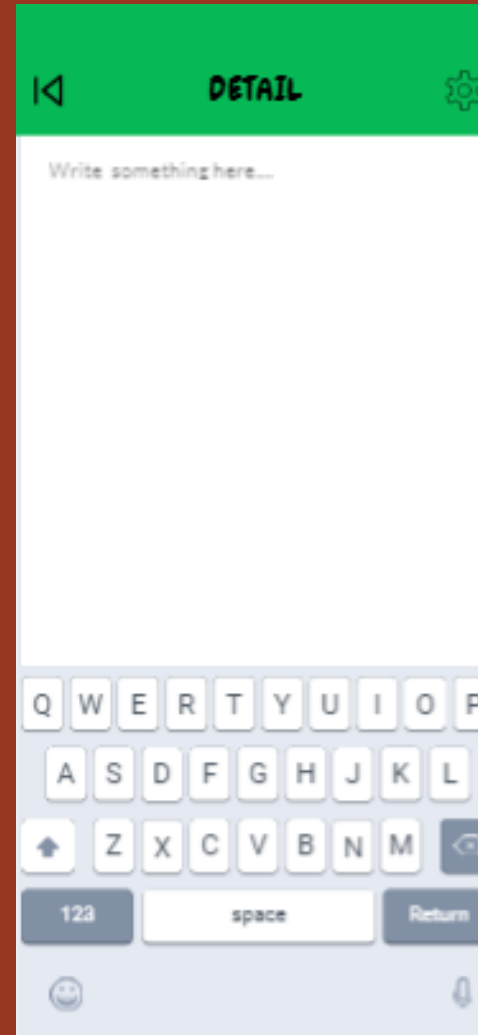
# Mockup prototype



# Mockup prototype

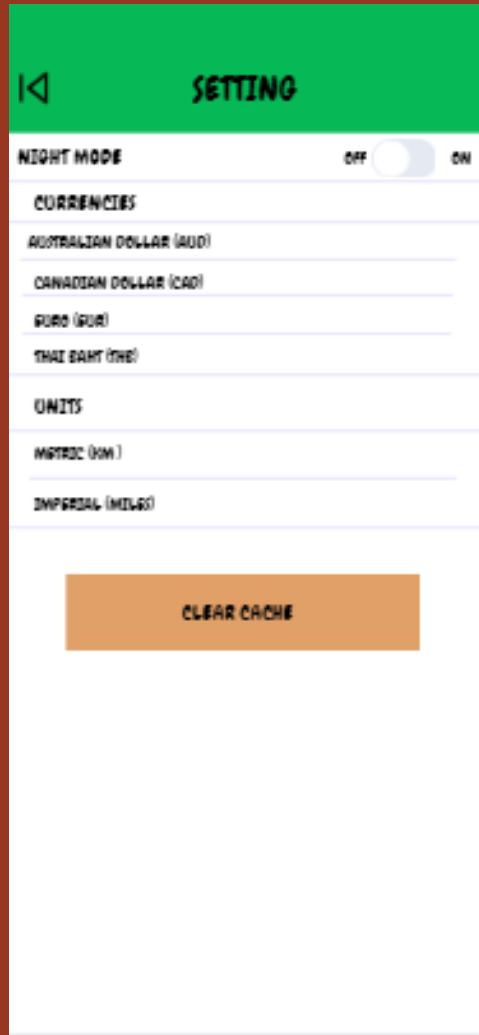


# Mockup prototype





# Mockup prototype



# หลักการออกแบบด้าน HCI

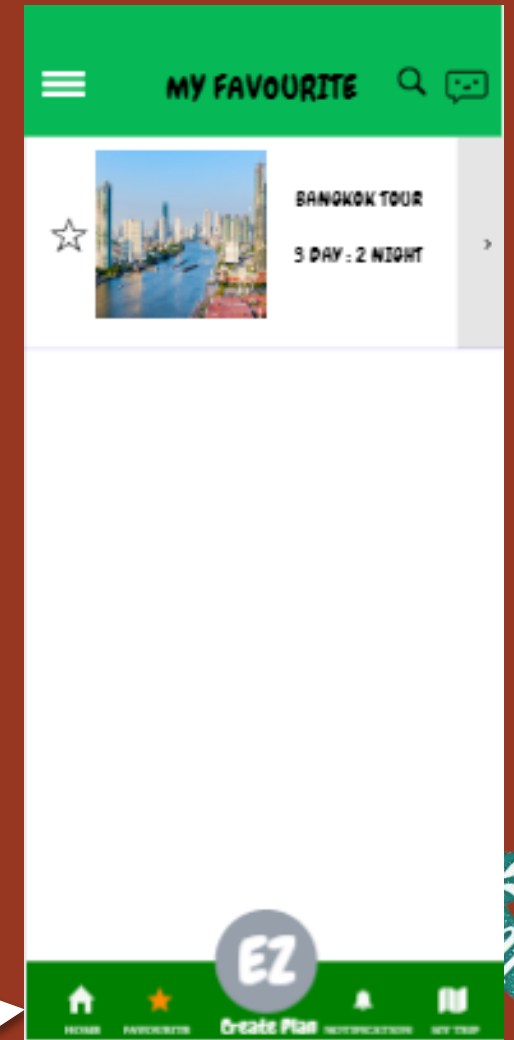
---



# 1. Nielsen 's 10 heuristics

## 1.1 Visibility of system status

ในทุกหน้าจะมีข้อความบอกว่าตอนนี้ผู้ใช้อยู่ที่หน้าไหนโดยจะบอกไวตรงด้านบนสุดแถบสีเขียวอย่างชัดเจน ทำให้ผู้ใช้ไม่สับสนว่าตอนนี้ตัวเองอยู่ที่หน้าไหนและในแถบเมนูบาร์ข้างล่าง จะมีสีที่เปลี่ยนไป เพื่อความชัดเจนว่าอยู่หน้าไหน



# 1. Nielsen 's 10 heuristics

## 1.2 Match between system and the real world

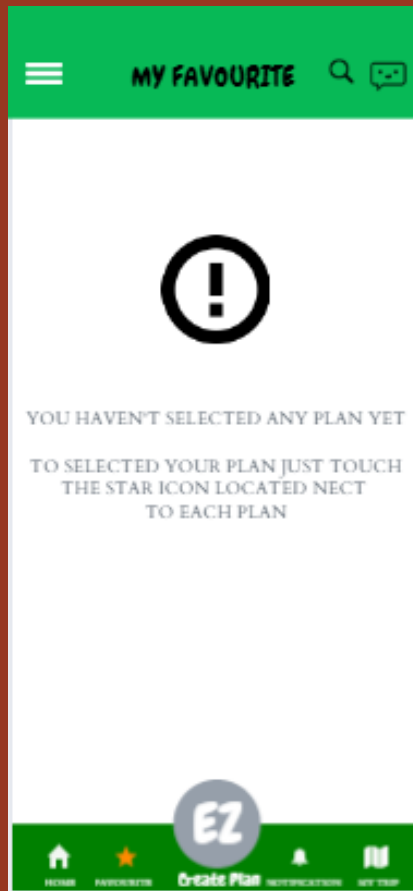
มีการใช้ หลักการนี้กับการเลือกไอคอนมาใช้ในแถบเมนูด้านล่าง เพราะเมื่อเห็นไอคอนรูปบ้านก็จะนึกถึงหน้าแรก หน้าหลักหรือหน้าโฮม ไอคอนรูปดาวก็จะนึกถึงสิ่งที่ชื่นชอบ ไอคอนรูปกระดิ่งจะนึกถึงสิ่งที่แจ้ง โดยไม่ต้องใช้เวลานาน



# 1. Nielsen 's 10 heuristics

## 1.3 User control and freedom

มีการใช้หลักการนี้ เพราะเมื่อเกิดการผิดพลาดจากผู้ใช้ ผู้ใช้จะต้องสามารถแก้ไขได้ เช่น ถ้าผู้ใช้หลงกดหน้าผิดพลาดสามารถกดไปที่ปุ่มHome มีปุ่มBack ไว้สำหรับเมื่อกดปุ่มผิด



# 1. Nielsen 's 10 heuristics

## 1.4 Consistency and standard

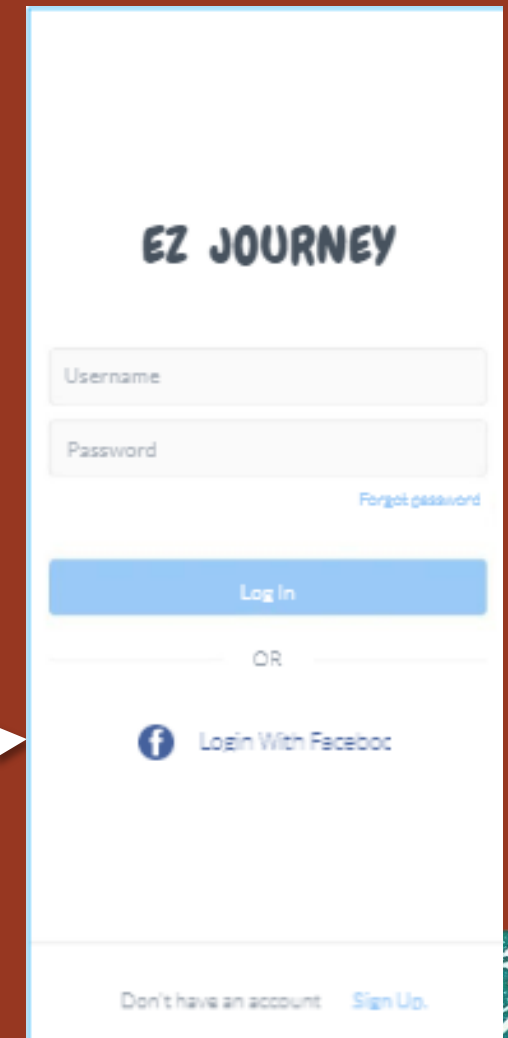
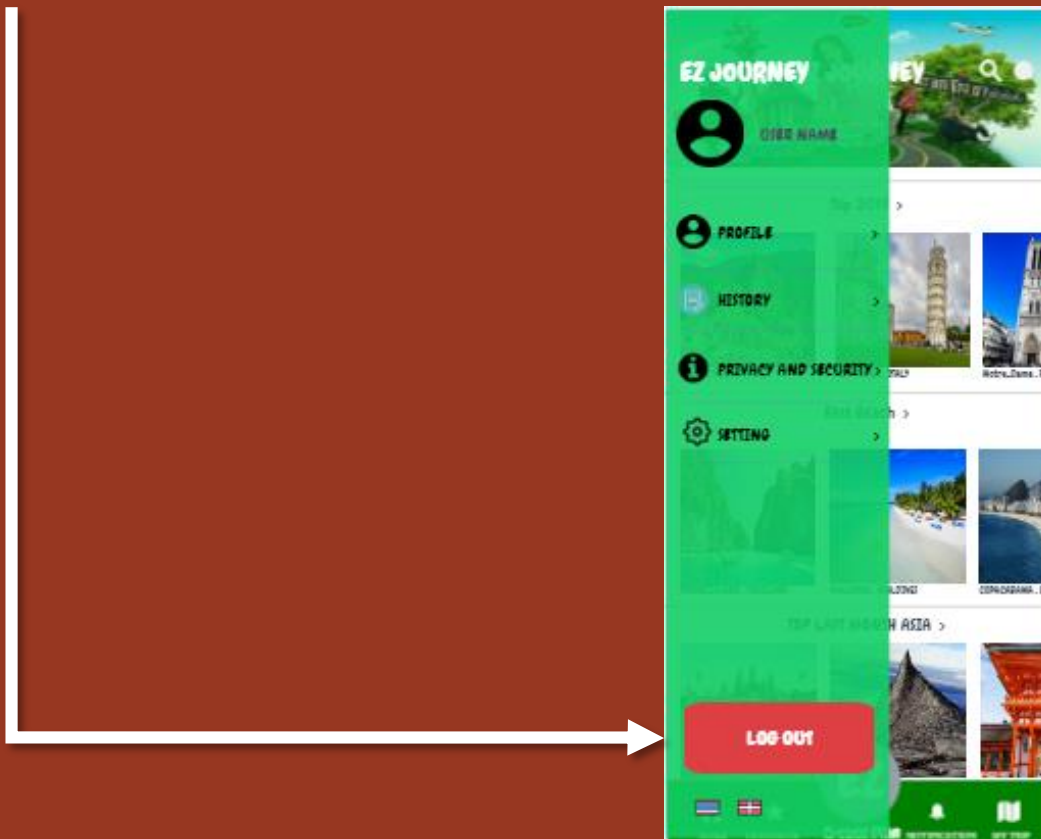
ในทุกหน้าจะมีการใช้สีเดียวกัน มีความสม่ำเสมอในรูปแบบเดียวกัน ขนาดเท่ากัน วางตำแหน่งเดียวกัน เพื่อป้องกันไม่ทำให้ผู้ใช้สับสนกับการจัดตำแหน่งของปุ่มหรือสิ่งต่างๆบนหน้าจอ



# 1. Nielsen 's 10 heuristics

## 1.5 Recognition rather than recall

มีการใช้หลักการนี้กับ หน้าเข้าสู่ระบบมีไอคอนเฟสบุ๊คเพื่อเข้าสู่ระบบ โดยที่เห็นแล้วจำทำให้นึกถึงทันทีเลยโดยไม่ต้องนึก และใช้สีแดงสำหรับการออกสู่ระบบ



# 1. Nielsen 's 10 heuristics

## 1.6 Flexibility and efficiency of use

ในหน้าเมนูย่อย จะมีระบบเปลี่ยนภาษา โดยจะสามารถเปลี่ยนเป็นภาษาไทยหรืออังกฤษได้  
ดังภาพ





# 1. Nielsen 's 10 heuristics

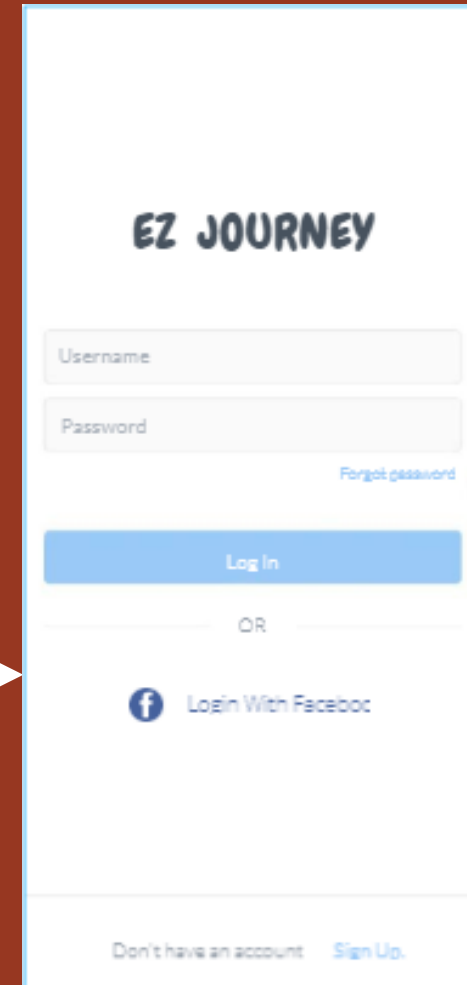
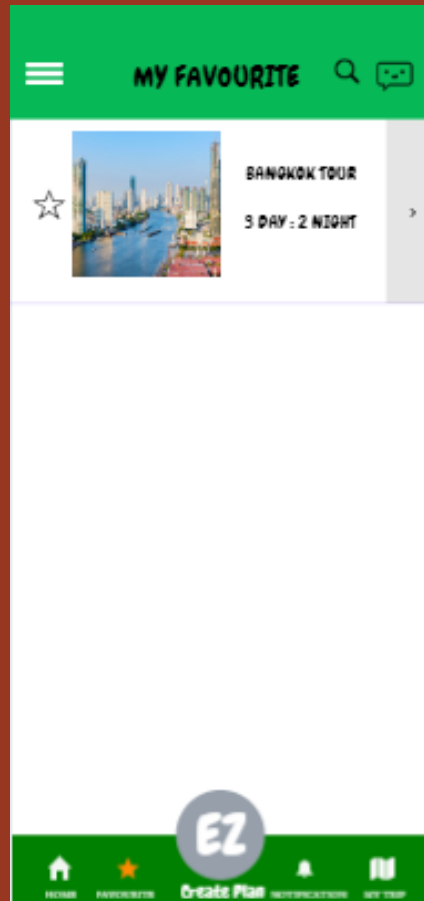
## 1.7 Aesthetic and minimalist design

เป็นการออกแบบที่เน้นเฉพาะเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับระบบอย่างเดียว  
อันไหนไม่จำเป็นก็ไม่ใส่เข้ามา ไม่มีอะไรมาเบี่ยงเบนความสนใจ  
ของผู้ใช้ เรียบง่าย สวยงาม



## 2. White space

ในทุกหน้าจะมีการเว้นเป็นพื้นที่สีขาวเอาไว้ ซึ่งจะสามารถทำให้ผู้ใช้ไม่เบียดเบนความสนใจได้ ง่ายต่อการหาสิ่งที่สนใจ และยังเป็นการพักสายตาในการอ่านรายการอีกด้วย



# Evaluation

---



# Evaluation

## การใช้งานครั้งที่ 1

ผู้ใช้งานสามารถทำงานได้อย่างง่ายดายแต่ผู้ใช้เกิดอาการสับสนเนื่องจากรูปภาพมีขนาดที่ไม่เท่ากัน

## การใช้งานครั้งที่ 2 หลังจากปรับปรุง

จัดวางและการเรียงรูปภาพใหม่ให้เป็นหมวดหมู่มากขึ้น  
และปรับขนาดของภาพให้มีความเท่ากัน



# Evaluation

## การใช้งานครั้งที่ 1

ผู้ใช้งานสับสนในหน้าเมนูเริ่มต้นและหน้าเมนูมีขนาดตัวอักษรที่เล็กเกินไปที่จะอ่านได้สะดวกไอคอนเล็กเกินไปที่จะมีให้เห็นได้เด่นชัด

## การใช้งานครั้งที่ 2 หลังจากปรับปรุง

ได้ทำการปรับเปลี่ยนหน้าเมนูให้มีความเด่นชัด ภาษาและไอคอนมีความชัดเจนมากขึ้นหลังการปรับทำให้ผู้ใช้ทำงานได้ง่ายขึ้น



# Evaluation

## การใช้งานครั้งที่ 1

มีหลายตำแหน่งที่ผู้ใช้งานคิดว่าคือไอคอนและสามารถแตะเพื่อใช้งานได้และการทำงานของแอปพลิเคชันทำให้กินพลังงานของโทรศัพท์

## การใช้งานครั้งที่ 2 หลังจากปรับปรุง

ได้ทำการปรับการทำงานเบื้องหลังของแอปพลิเคชันและการปรับสีของไอคอนที่ทำให้ผู้ใช้งานสามารถทราบได้ว่าสามารถกดใช้งานได้หรือไม่ได้



# Evaluation

## การใช้งานครั้งที่ 1

เกิดความสับสนในการใช้งานของผู้ที่ชินกับการใช้งานหน่วยที่แตกต่างกันและในบางส่วนของแอปพลิเคชัน มีตัวอักษรข้อความที่ชิดกันเกินไปซึ่งทำให้สับสน

## การใช้งานครั้งที่ 2 หลังจากปรับปรุง

เพิ่มการตั้งค่าการใช้งานหน่วยวัดไมล์และกิโลเมตรและการแบ่งเขตข้อความให้เห็นชัดเจน



# Evaluation

## การใช้งานครั้งที่ 1

ผู้ใช้งานเกิดความสงสัยว่าตอนนี้แอปพลิเคชันได้เกิดการค้างขึ้นหรือไม่และการปิดแอปพลิเคชันนั้นบางทีนั้นไม่ทำงานเบื้องหลัง หลังจากการปิดใช้งานอินเทอร์เน็ต

## การใช้งานครั้งที่ 2 หลังจากปรับปรุง

ได้ทำการเพิ่มการตอบสนองเวลากดโดยกดเพิ่มเอฟเฟ็คเมื่อกดเช่นอนิเมชันการเลื่อนไปทางด้านข้าง และทำการเพิ่มการทำงานเบื้องหลังหลังการปิดการใช้งานอินเทอร์เน็ตเช่นการให้ การแจ้งเตือนเวลากิจกรรมใกล้ถึงเวลาและเมื่อถึงเวลา





# Usability testing

---



# 1. Learnability

การใช้งานต่อฟังก์ชัน	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5
สามารถใช้งานฟังก์ชันได้เลย หรือใช้ ระยะเวลาสั้น ต่อการเรียนรู้			✓		✓
ต้องศึกษาวิธีการใช้งานของ ฟังก์ชัน ก่อนจึงจะเข้าใจและ สามารถใช้งานได้	✓			✓	
ในขณะที่กำลังใช้งานฟังก์ชันผู้ใช้ รู้สึก สงสัยต่อระบบไม่สามารถไป ต่อได้และ สอบถามถึงขั้นตอน การทำงานอยู่เรื่อย		✓			
สรุป	<ul style="list-style-type: none"><li>- สามารถใช้งานฟังก์ชันได้เลยทันที 40 %</li><li>- ต้องศึกษาวิธีการใช้งานฟังก์ชันก่อนถึงจะใช้งานได้ 40 %</li><li>- ในขณะที่กำลังใช้งานผู้ใช้สงสัยและไม่สามารถไปต่อได้ 20 %</li></ul>				



## 2. Efficiency

ระยะเวลาการใช้งาน	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5
ผู้ใช้ ใช้เวลา 01.00 - 05.00 นาที ใน การใช้ฟังก์ชัน			✓		
ผู้ใช้ ใช้เวลา 05.00 - 10.00 นาที ใน การใช้ฟังก์ชัน	✓	✓			✓
ผู้ใช้ ใช้เวลา มากกว่า 10.00 นาที ใน การใช้ฟังก์ชัน				✓	
สรุป	<ul style="list-style-type: none"><li>- ผู้ใช้ ใช้เวลา 01.00 - 05.00 นาที ในการใช้ฟังก์ชัน 20%</li><li>- ผู้ใช้ ใช้เวลา 05.00 - 10.00 นาที ในการใช้ฟังก์ชัน 60%</li><li>- ผู้ใช้ ใช้เวลา มากกว่า 10.00 นาที ในการใช้ฟังก์ชัน 20%</li></ul>				



### 3. Memorability

ระยะเวลากลับมาการใช้งานต่อ	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5
สามารถใช้งานฟังก์ชันต่างๆได้ ในทันที	✓	✓	✓		
ผู้ใช้ ใช้เวลา 05.00 - 15.00 นาที ในการใช้งานฟังก์ชันต่อ				✓	✓
ผู้ใช้ ไม่สามารถใช้งานฟังก์ชันต่างๆได้เลย					
สรุป	<ul style="list-style-type: none"><li>- สามารถใช้งานฟังก์ชันต่างๆได้ในทันที 60 %</li><li>- ผู้ใช้ ใช้เวลา 05.00 - 15.00 นาที ในการใช้ฟังก์ชันต่อ 40 %</li><li>- ไม่มีผู้ใช้ ไม่สามารถใช้งานฟังก์ชันต่างๆได้เลย</li></ul>				



## 4. Errors

ข้อผิดพลาด	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5
สามารถแก้ไขข้อผิดพลาดให้กลับมาผิดปกติได้		✓	✓		
สามารถแก้ไขข้อผิดพลาดได้แต่ ต้องดูคู่มือประกอบ	✓				
ไม่สามารถแก้ไขข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นได้				✓	✓
สรุป	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สามารถแก้ไขข้อผิดพลาดให้กลับมาปกติได้ 40%</li> <li>- สามารถแก้ไขข้อผิดพลาดได้แต่ ต้องดูคู่มือประกอบ 20%</li> <li>- ไม่สามารถแก้ไขข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นได้ 40%</li> </ul>				



## 5. Satisfaction

ความพึงพอใจต่อแอปพลิเคชัน	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5
พอใจมากที่สุด					
พอใจมาก			✓		
พอใจ		✓			
ปานกลาง	✓			✓	
ควรปรับปรุง					✓
สรุป	<ul style="list-style-type: none"><li>- พพอใจมาก 20%</li><li>- พพอใจ 20%</li><li>- ปานกลาง 40%</li><li>- ไม่มีผู้ใช้ ที่พอใจมากที่สุดและควรปรับปรุง 20%</li></ul>				



# บรรณานุกรม

---

ดร.สุมณฑา เกษมวิลาศ. (2560). การตอบโต้ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์: มหาวิทยาลัยขอนแก่น





---

**Thank You For Watching**