



Design Thinking

Kamonlojn Phrompang





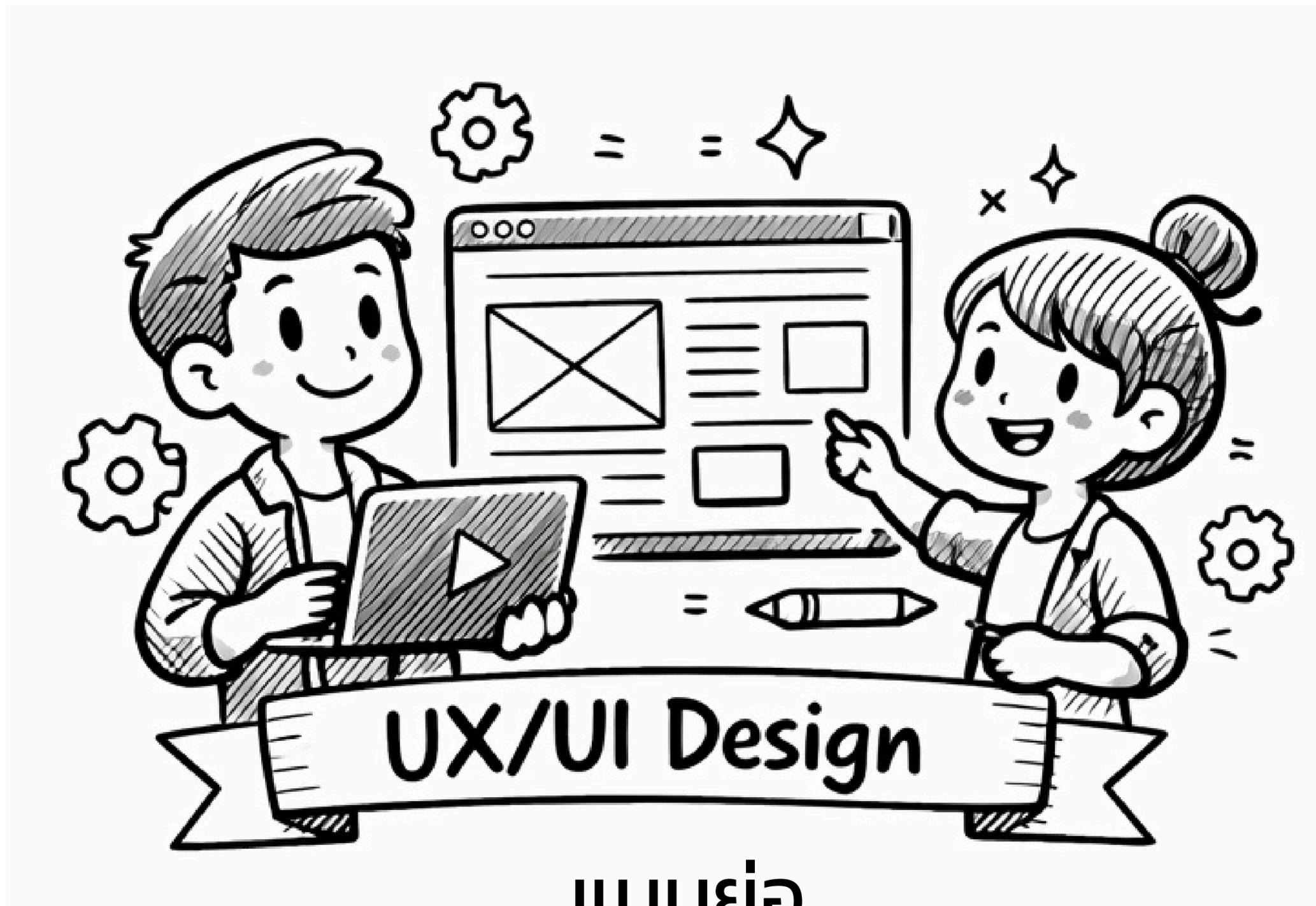
กมลณโลจน์ พรหมพาง (wa)

Senior UX/UI

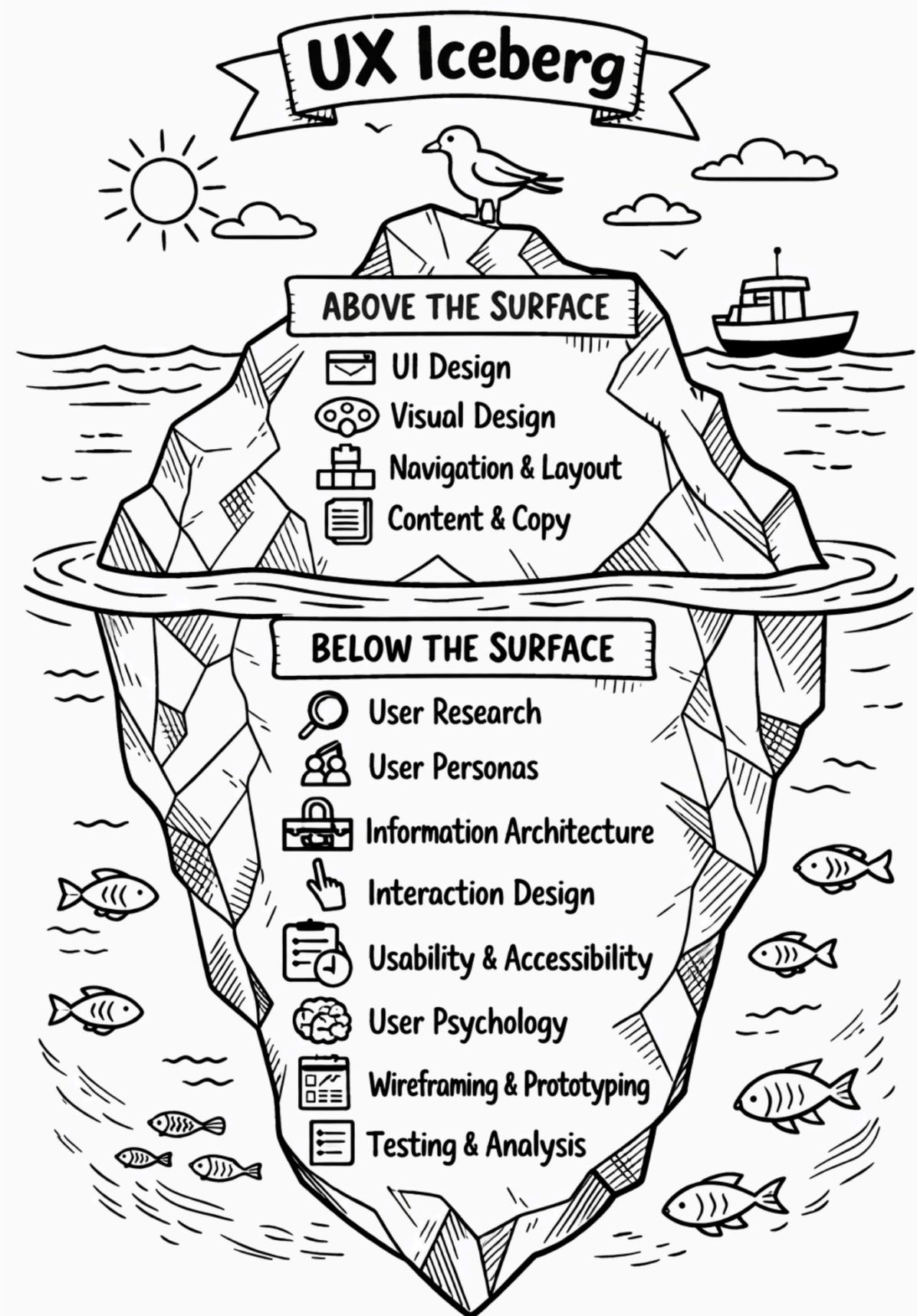
บริษัท ออด อี (ไทยแลนด์) จำกัด

ODT





แบบย่อ



UX: Iceberg

ใน Product นั้นเรามักจะได้เห็น ได้จับ ได้ใช้งาน แต่เบื้องหลังภายใต้ก้อนน้ำแข็งก้อนใหญ่มีหลายสิ่งซ่อนอยู่มากมาย

Design Thinking: Five Key Steps



D School Stanford



EMPATHY

การที่เราเป็นคนออกแบบ Product ก็ต้องการข้อมูลเพื่อไปออกแบบ เราอาจจะมี Idea ที่ดี เราอาจจะทีม Develop ที่เก่งแต่ถ้าเราไม่เข้าใจความต้องการหรือ อะไรที่ Users ต้องการที่จริงๆ ก็อาจจะพลาดได้ ดังนั้นเราต้องเข้าใจเขาให้มากขึ้น

Interview



ชวนคุยกระเป๋าทัง

4 นาที

สลับกัน



Why?



4 นาที

ชวนคุยว่า “ทำไม” ถึงใช่ ถึงชอบ หรือไม่ชอบ



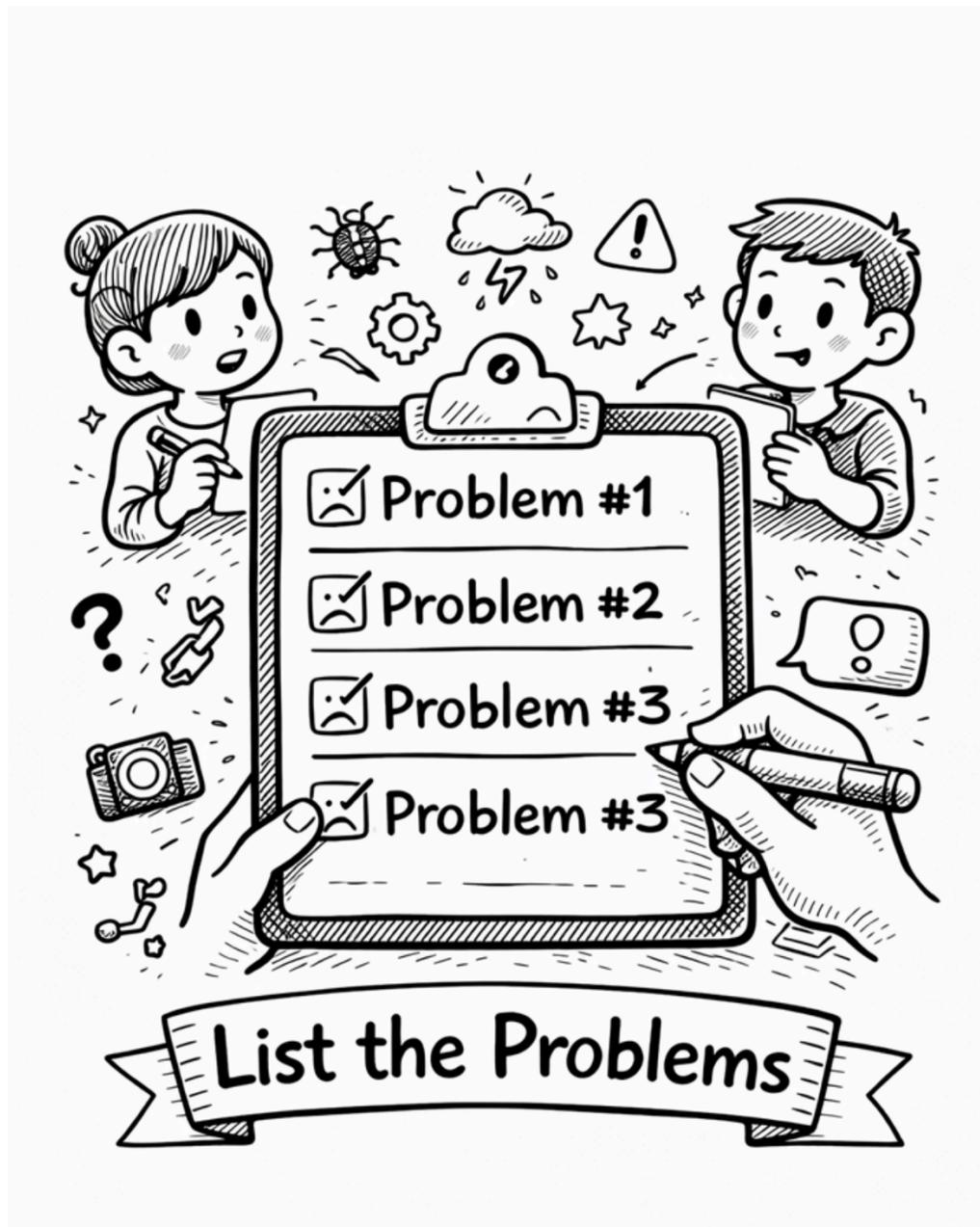
DEFINE

นำสิ่งที่ได้มา List เป็นหัวข้อ อะไรคือปัญหา อะไรคือสิ่งที่เขาอยากได้ อะไรคือสิ่งที่เขาอาจจะไม่รู้ว่าเขาต้องการ



แชร์สิ่งที่ Capture มาได้
ให้กับทีม

2 นาที



เขียนหัวข้อปัญหาออกมา

นำสิ่งที่ได้มา List เป็นหัวข้อ อะไรคือปัญหา อะไรคือสิ่งที่เขาอยากได้ อะไรคือสิ่งที่เขาอาจจะไม่รู้ว่าเขาต้องการจริงๆ แยกว่าอะไรคือ

Needs

อะไรที่เขาต้องการ
ทำให้ชีวิตเขาง่ายขึ้น ดีขึ้น

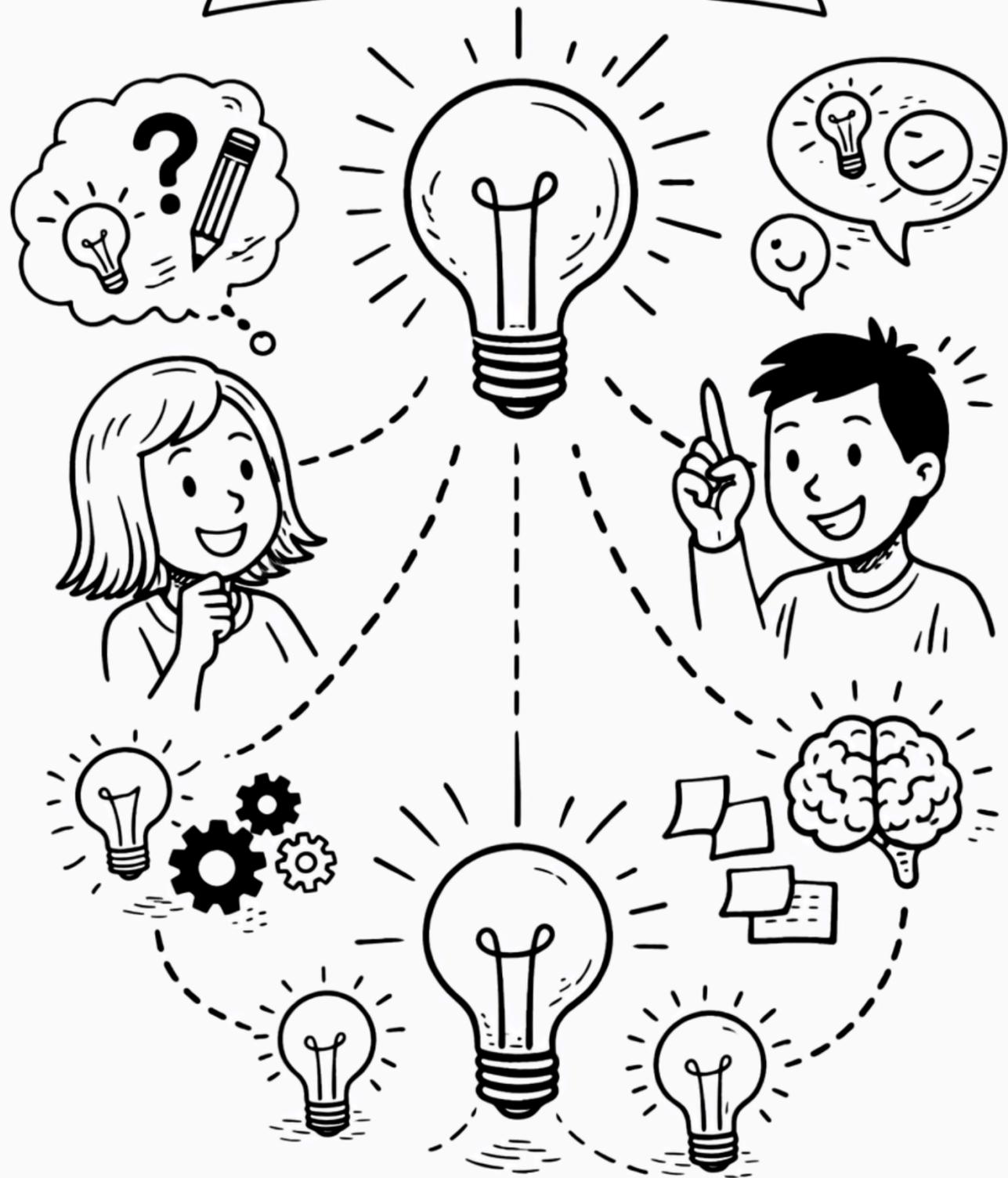
Problem

อะไรที่เป็นปัญหา อะไรที่ไม่ชอบใจ
เลย ต้องเจอกับมันบ่อยๆ

Benefit

อะไรที่จะทำให้เขาพึงพอใจมากขึ้น

IDEATE



IDEATE

เริ่มออกแบบคร่าวๆ เพื่อหา Idea ที่เป็นไปได้
หลากหลาย ไม่ต้องลงรายละเอียดมากและนำ
เสนอให้ Users ในลำดับถัดไป



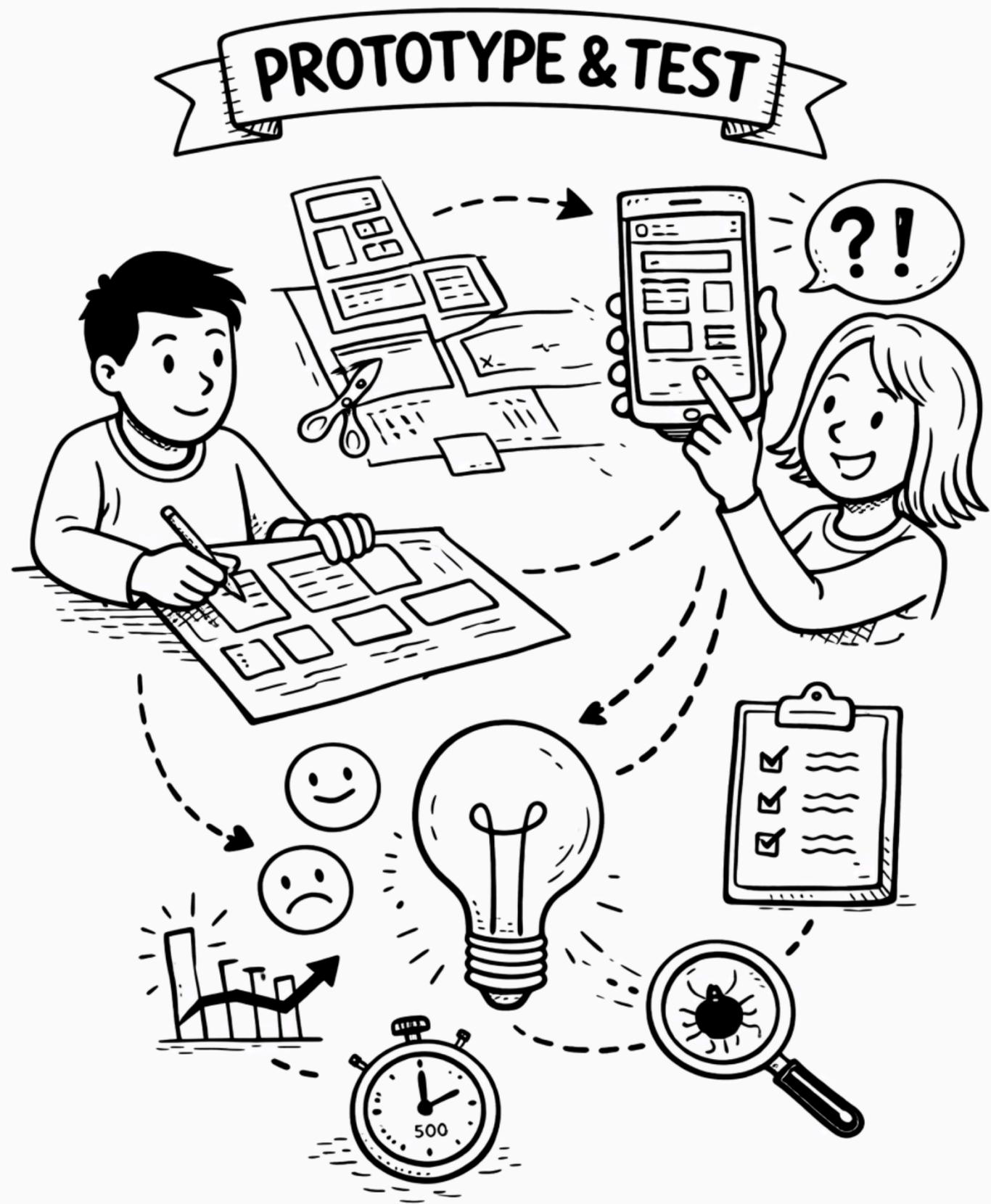
นำสิ่งที่ได้มาจาก Define รอบที่แล้วมา Sketch คร่าวๆ 4 แบบ

4 นาที

Four empty, rounded rectangular boxes arranged horizontally, outlined in yellow. These boxes are intended for sketching four different concepts or ideas based on the instructions above.

Share & Feedback

4 นาที



PROTOTYPE & TEST

ออกแบบให้มีรายละเอียดมากขึ้น สามารถใช้งานได้
แบบคร่าวๆ สามารถให้ Users ทดลองใช้งานได้
จริง

นำสิ่งที่ได้มา Feedback ที่ได้มาอะไรที่เป็นส่วนที่ Users ชอบ อะไรที่ Users ไม่ชอบมาทำเป็น Prototype แรกโดยใช้ AI Generate รูปภาพ ออกมาแล้วทำใส่ slide เพื่อไปแสดงให้ Users ดู ในลำดับถัดไป

10 นาที



Share & Feedback

4 นาที

Key Takeaway



- ให้ Users เป็น ศูนย์กลาง
- รับฟังปัญหา และถาม"ทำไม" เพื่อเข้าใจว่าทำไมถึงเป็นปัญหา
- สังเกตการใช้งานเดิมของ Users

- แยกแยะปัญหาว่าอะไรคือ
- Need
- Problem
- Benefits

- Sketch Product คร่าวๆ เพื่อมองหาลู่ทางเลือกให้มาก
- นำไป Share และรับ Feedback อะไรที่ชอบอะไรที่ใช้

- สร้างตัวต้นแบบเพื่อให้ Users สามารถทดลองใช้จริงได้ให้เห็นเป็นรูปธรรม
- ทดสอบและเก็บ Feedback กับมาพัฒนาเพิ่มเติม



THANK YOU!

