



CHAPTER 07

LAYOUT DESIGN

วัตถุประสงค์



- รับผิดชอบต่อความสำคัญของ Layout
- รับผิดชอบต่อการออกแบบ Layout และเครื่องมือในการออกแบบ

เนื้อหา



- Layout
- Moodboard
- Wireframe
- Prototype
- Exercise

LAYOUT



Layout คือ การแสดงผล ในที่นี้หมายถึงการแสดงผลผ่านส่วนติดต่อผู้ใช้

Layout มีความสำคัญ คือ เพื่อสื่อความหมายให้กับผู้ใช้ทั้งในการนำข้อมูลเข้า และการแสดงผลลัพธ์ ผู้ออกแบบและพัฒนาพัฒนาควรคำนึงถึงการจัดวางสี บนจอภาพคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์อื่น ๆ ให้มีความเหมาะสมและเป็นสัดส่วน

LAYOUT (ต่อ)



สิ่งที่ต้องคำนึงในการออกแบบ Layout

- ผู้ใช้งาน (บทที่ 3)
- ระบบทำอะไรได้บ้าง (บทที่ 3)
- อุปกรณ์ที่ใช้งาน

LAYOUT (ต่อ)



Personal

What is the age of your person?

What is the gender of your person?

What is the highest level of education this person has received?

LAYOUT (ต่อ)



Professional

How much work experience does your person have?

What is your person's professional background?

Why will they come to the site? (User needs, interests, and goals) Where (or from whom) else is this person getting information about your issue or similar programs or services?

When and where will users access the site? (User environment and context)
Technical

What technological devices does your person use on a regular basis?

What software and/or applications does your person use on a regular basis?

Through what technological device does your user primarily access the web for information?

How much time does your person spend browsing the web every day?

LAYOUT (ต่อ)



User Motivation

What is your person motivated by?

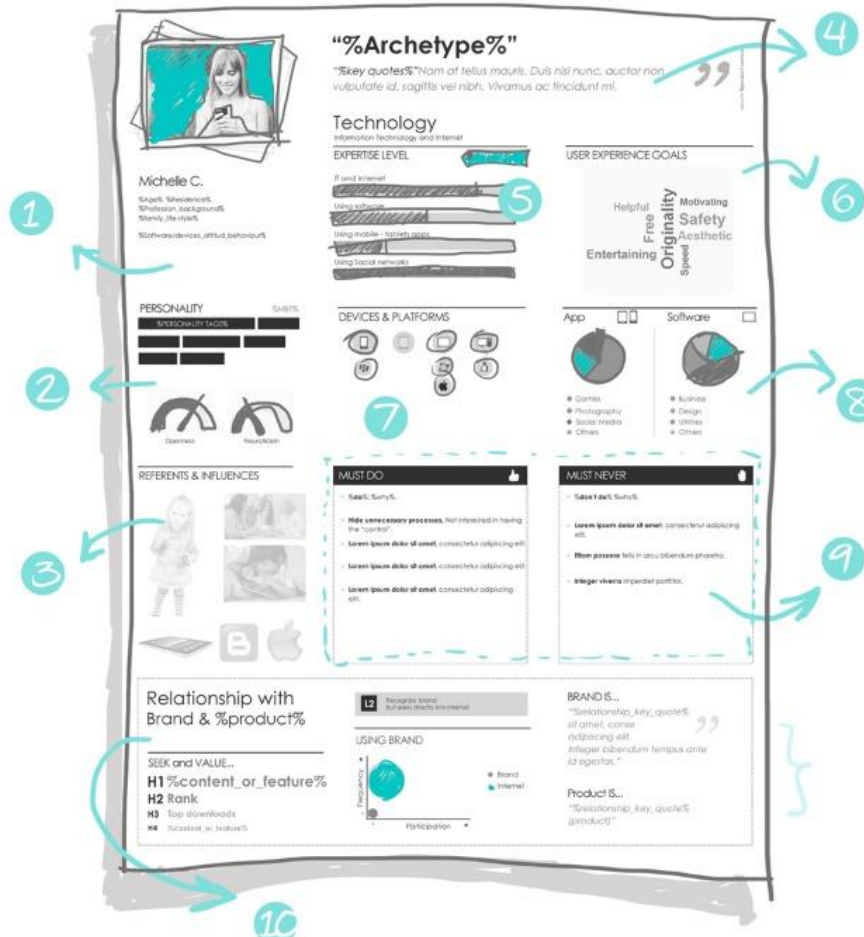
What are they looking for?

What is your person looking to do?

What are his needs?

LAYOUT

10 elements for User Persona



- 1- Profile
- 2- Personality
- 3- Referents & Influences
- 4- Archetype & quotes
- 5- Technology expertise
- 6- User Experience Goals
- 7- used device and platforms
- 8- Domain details
- 9- Must Do - Must Never
- 10- Brand & Product relationship

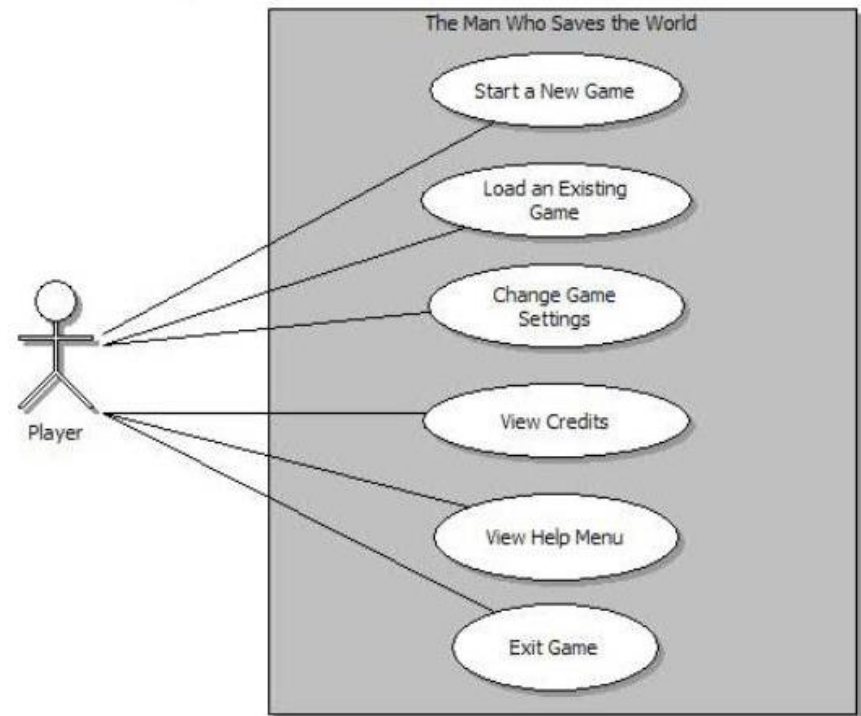
LAYOUT (ต่อ)



เทคนิคการแสดงการทำงานของระบบ

การใช้ Use Case Diagram

โดย Use Case Diagram คือแผนภาพที่แสดงการทำงานของผู้ใช้ระบบ (User) และความสัมพันธ์กับระบบย่อย (Sub systems) ภายในระบบ



LAYOUT (ต่อ)



ขนาด Layout

- คอมพิวเตอร์ ขณะนี้มีขนาดมาตรฐานของจอภาพที่เป็น 1024x760 px หมายความว่าต้องตั้งความละเอียดของงานที่ 989X548 px เพื่อให้แสดงผลได้พอดี
- อุปกรณ์เคลื่อนที่ (แท็บเล็ต/สมาร์ทโฟน) จะมีขนาดที่แตกต่างกัน

LAYOUT (ต่อ)



เครื่องมือสำหรับใช้ในการออกแบบ Layout

- Moodboard
- Wireframe
- Prototype

MOODBOARD



Moodboard คือ ตัวรวบรวมความคิดและแรงบันดาลใจก่อนที่จะเริ่มต้นลงมือทำงาน ซึ่งมันจะประหยัดเวลาในการคิดออกแบบงานต่าง ๆ

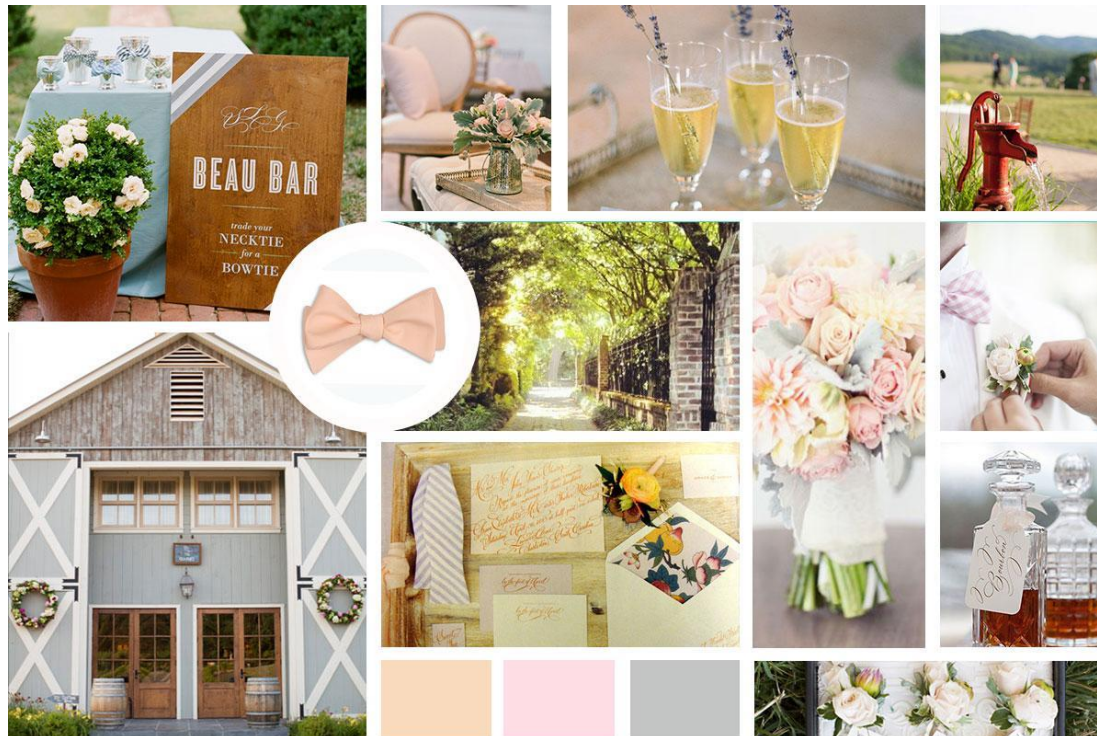
Moodboard มีประโยชน์ คือ

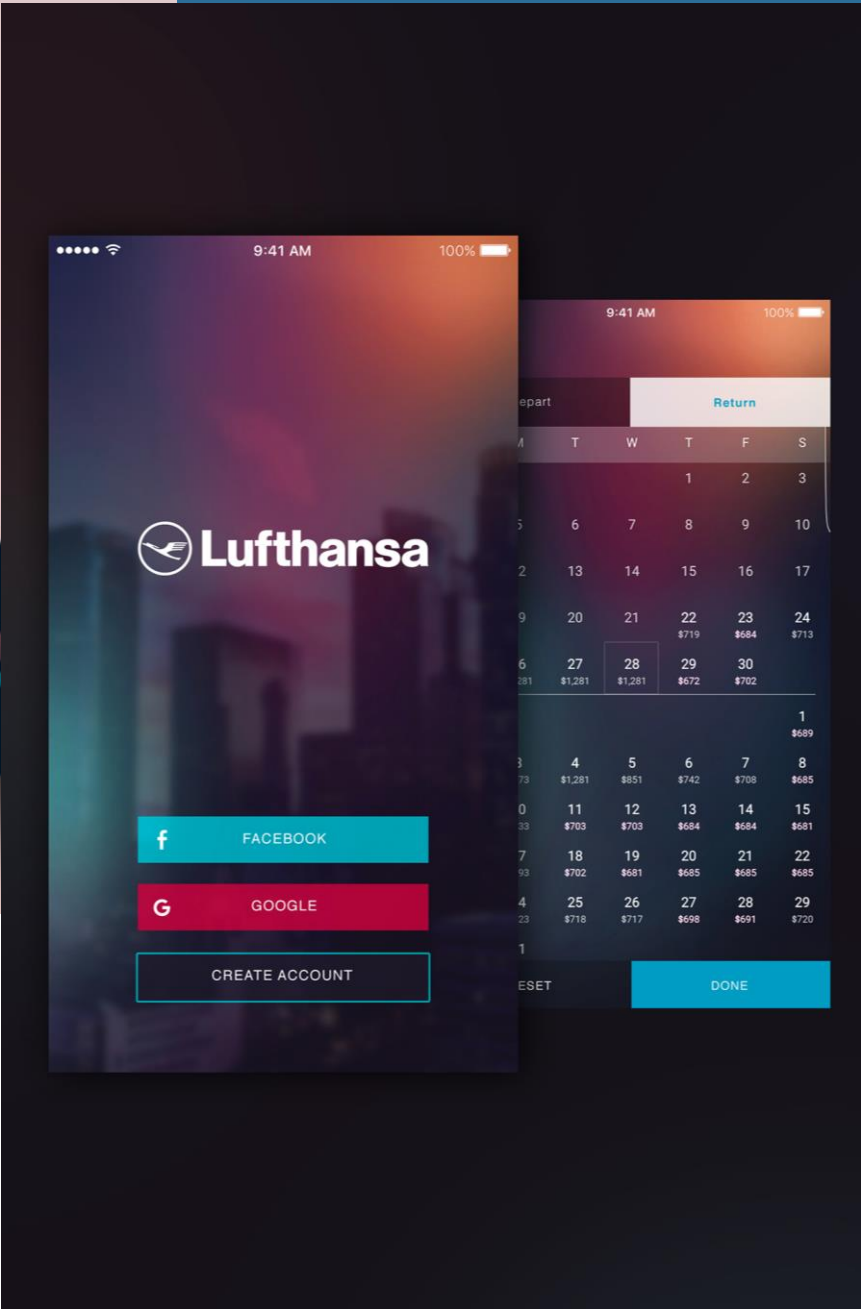
- ช่วยในการนำเสนองานให้ลูกค้าหรือผู้ใช้งานดู ช่วยให้ลูกค้าของคุณรับรู้ถึงอารมณ์ของงานและแนวทางที่ควรจะเป็น
- หลีกเลี่ยงการเข้าใจไม่ตรงกันระหว่างคนทำงานกับลูกค้า บางทีการพยายามอธิบายแนวคิดการออกแบบด้วยคำพูด ลูกค้าอาจจะยังมองไม่ภาพไม่ออกซึ่ง Moodboard จะช่วยได้มากกว่า

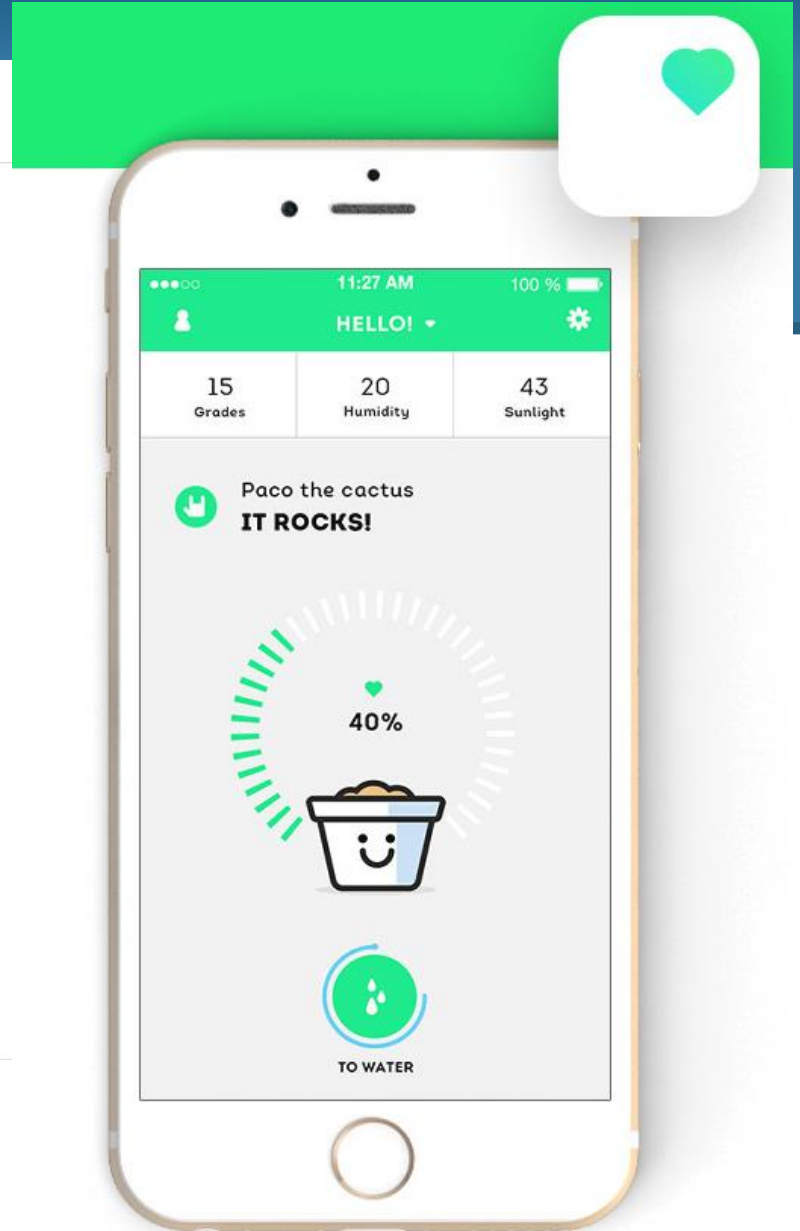
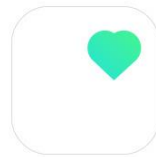
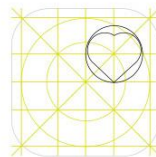
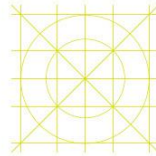
MOODBOARD (ต่อ)

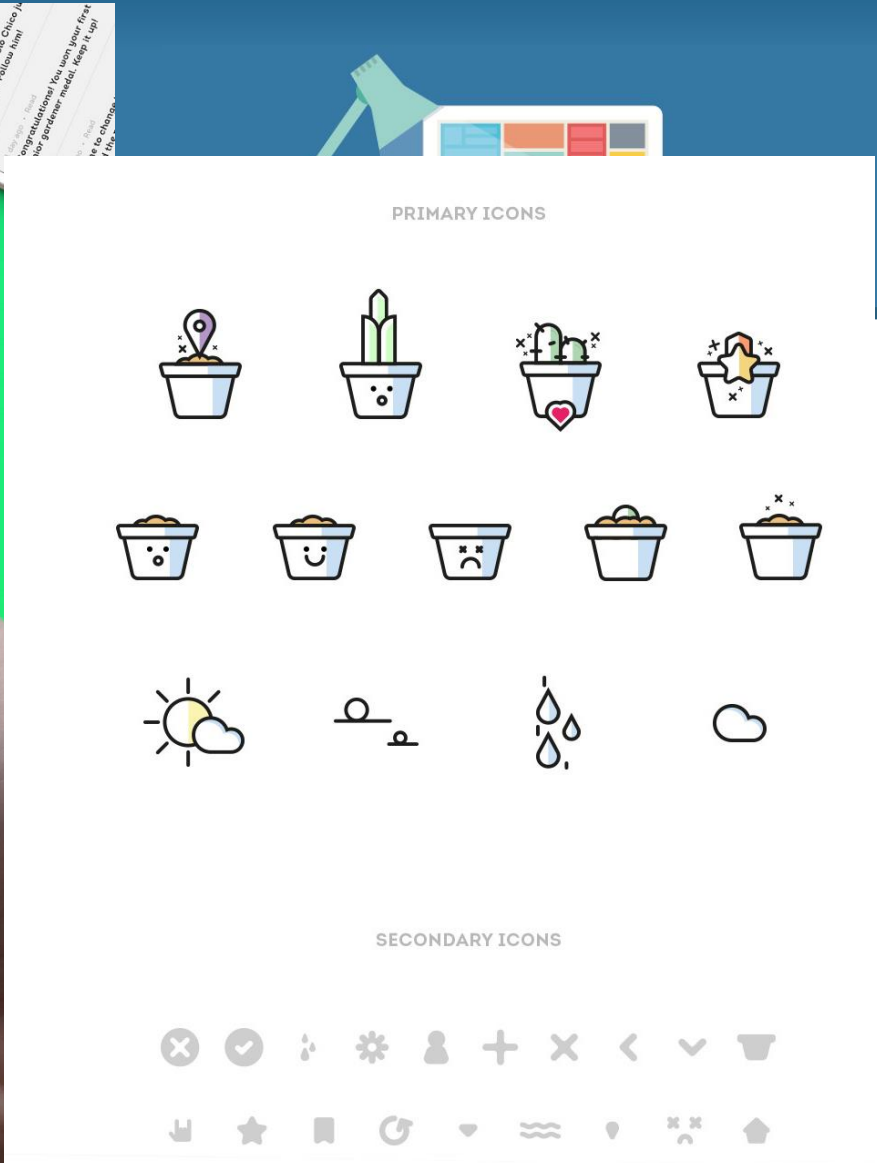
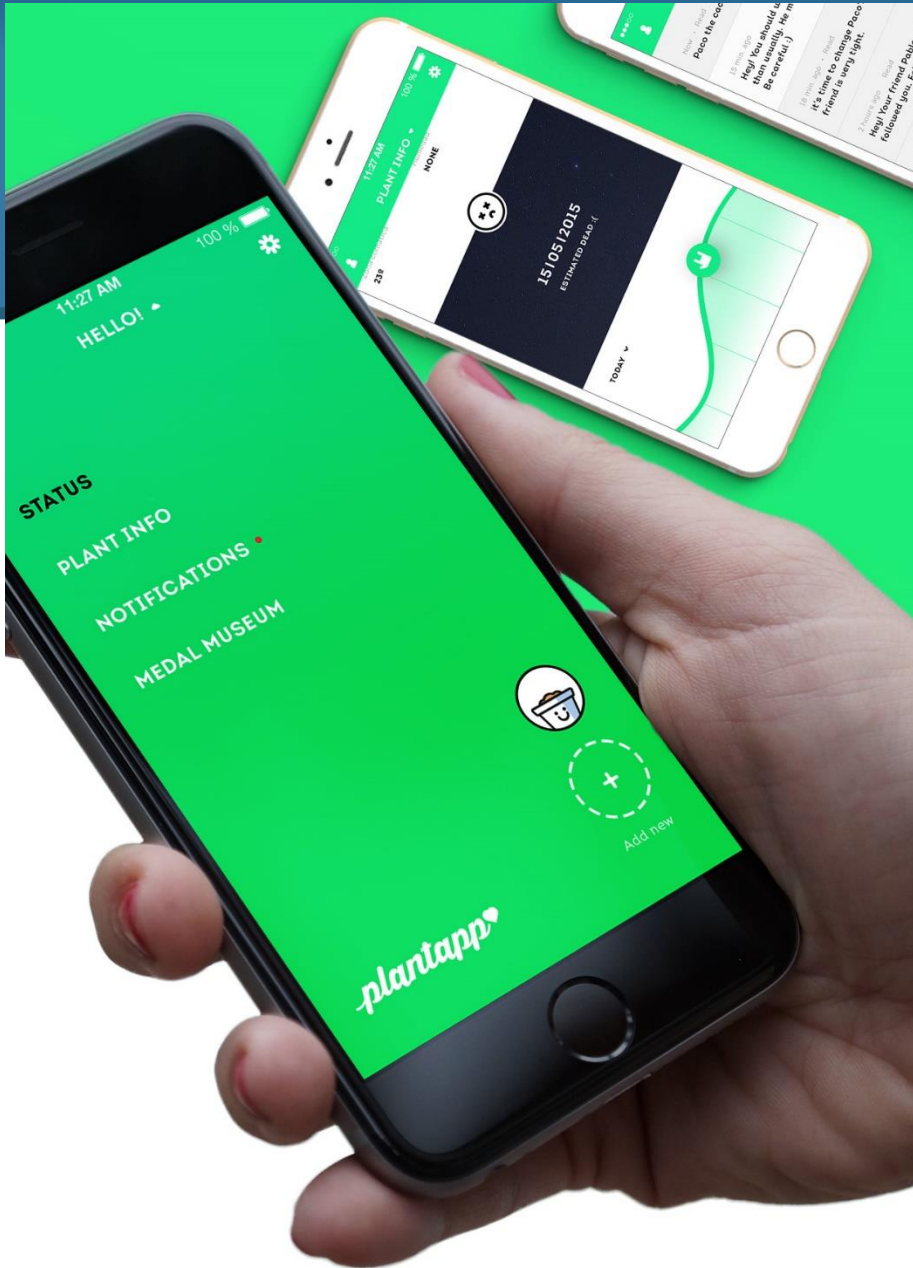


ตัวอย่าง Moodboard เว็บไซต์งานแต่งงาน









MOODBOARD (ต่อ)



เทคนิคการสร้าง Moodboard

- ระบุองค์ประกอบที่จะใช้ในงานออกแบบของคุณลงไปให้ได้ทั้งหมด เช่น ในการออกแบบเว็บไซต์จะต้องประกอบไปด้วย สี , ตัวอักษร , รูปภาพ, icon , UI , สี , ภาพ , เมนู และอีกหลายๆ อย่างในงาน
- จัดวางให้สวยงาม โดยใช้ขนาดของภาพที่แตกต่างกัน เพื่อเน้นย้ำว่าภาพใดจะถูกเน้นในงานออกแบบของเรา
- เพิ่มคำอธิบายบางส่วน ที่คิดว่าจำเป็น

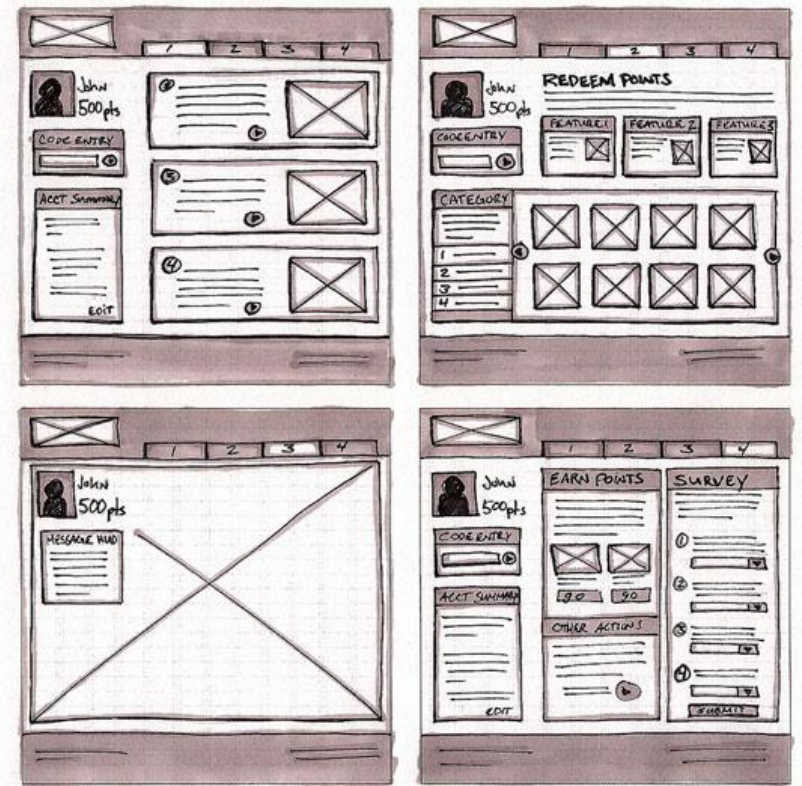
WIREFRAME



Wireframe คือ การเอาเนื้อหาในที่ได้ ออกแบบไว้มาจัดเรียงลงบน Layout

องค์ประกอบใน Wireframe คือ

- หัวเรื่อง
- โครงร่างของข้อมูล
- การจัดวางตำแหน่งของ องค์ประกอบต่าง ๆ



WIREFRAME (ต่อ)



การออกแบบ Wireframe

- วาด Wireframe ในกระดาษ
- วาด Wireframe ในคอมพิวเตอร์

WIREFRAME (ต่อ)



1. วาด Wireframe ในกระดาษ

ข้อดี คือ ทำได้เร็ว ใช้อุปกรณ์ไม่แพง สามารถทำที่ไหนก็ได้ ไม่ต้องมีคอมพิวเตอร์

ข้อเสีย คือ ส่งให้ลูกค้าดูลำบาก ต้องเอาไปให้ถึงมือหรือแสกนไปให้ ถ้าถ่ายรูปตัวหนังสืออาจไม่ชัด และการแก้ไขในจุดเล็ก ๆ ทำได้ยากกว่าวาดใหม่

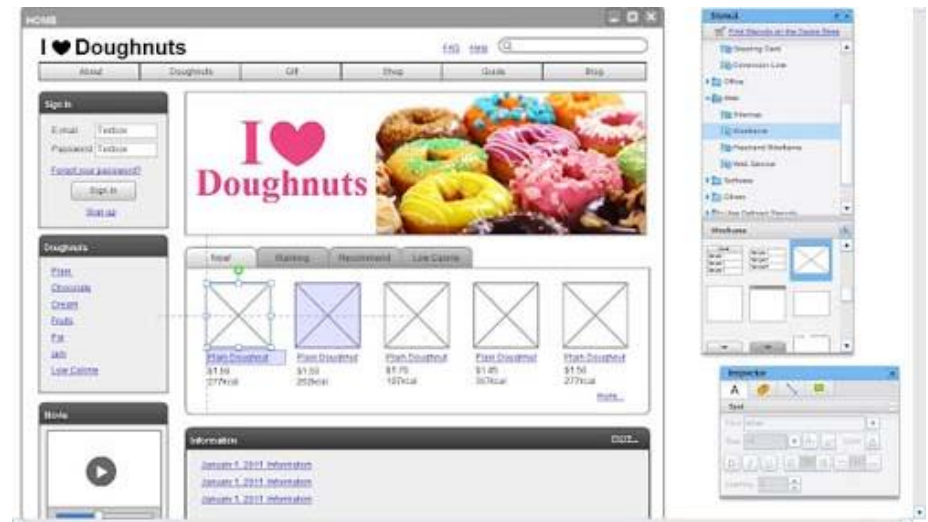


WIREFRAME (ต่อ)



2. วาด Wireframe ในคอมพิวเตอร์

ข้อดี คือ ไม่มีค่าอุปกรณ์วาดรูป (แต่อาจมีค่าโปรแกรม) เหมาะกับคนที่ไม่มีนัดวาดรูป สามารถส่งให้ลูกค้าดูได้ง่าย ๆ การแก้ไขส่วนต่าง ๆ ก็ทำได้ง่ายแค่ลบ Element ที่ไม่เอาทิ้ง หรือคลิกแก้ตัวหนังสือได้ทันที



ข้อเสีย คือ Element ที่ใส่ใน Wireframe ได้จะจำกัดเฉพาะสิ่งที่มีให้ในโปรแกรมเท่านั้น ไม่สามารถเพิ่มสิ่งแปลก ๆ เข้าไปได้

PROTOTYPE



Prototype เป็นการทำตัวอย่าง Layout ที่ลูกค้าหรือผู้ใช้งานสามารถลองเล่นกับมันได้

องค์ประกอบใน Prototype จะเหมือนใน Wireframe แต่จะแตกต่างที่ว่าใน Prototype ลูกค้าต้องสามารถลองคลิกลิงค์ในนั้นเพื่อไปหน้าอื่น ๆ ได้ด้วย เพื่อให้ลูกค้าเข้าใจหลักการทำงานของระบบว่าลิงค์ไหนจะไปโผล่ที่ไหน แตกต่างกับจุดประสงค์ของ Wireframe ซึ่งจะมีไว้สำหรับให้ลูกค้าเข้าใจเกี่ยวกับการจัดวางเนื้อหามากกว่า