

รายละเอียดการเรียน

หลักสูตรการออกแบบ UX/UI อย่างมืออาชีพ ด้วย Figma

ภาพรวม	หลักสูตรนี้ท่านจะได้เรียนรู้วิธีการออกแบบ Website & Mobile Application ด้วยโปรแกรม Figma รู้จักหลักการออกแบบโซลูชันการใช้งานที่เน้นเจาะลึกถึงประสบการณ์ผู้ใช้ (UX: User Experience) มากกว่าการออกแบบแค่เพื่อความสวยงาม แนวทางการออกแบบลักษณะภายนอกของโปรแกรม (UI: User Interface) และปิดท้ายด้วยแนวทางการทำงานกับพัฒนาซอฟต์แวร์ การวิเคราะห์และนำข้อมูลมาออกแบบแนวทางการใช้งานของผู้ใช้ (User Flow Analysis)
โปรแกรม	Figma
ระยะเวลา	12 ชั่วโมง เรียน 4 ครั้ง (ครั้งละ 3 ชั่วโมง)
พื้นฐานผู้เรียน	สามารถใช้ Window หรือ Mac OS พื้นฐาน, จัดระเบียบไฟล์ โฟลเดอร์ และส่งไฟล์, ใช้งาน Web Browser พื้นฐาน และสามารถบันทึกรูปภาพได้
เหมาะสำหรับ	หลักสูตรนี้เหมาะสมกับนักออกแบบ UX/UI และผู้ที่สนใจการใช้งาน Figma ในการออกแบบแอปพลิเคชัน หรือเว็บไซต์
หมายเหตุ:	<ul style="list-style-type: none">ผู้เรียนต้องจัดเตรียมคอมพิวเตอร์ เพื่อใช้ในการเรียนผู้เรียนจะต้องเตรียมบัญชี Figma ให้พร้อมกับการเรียน

จำนวนครั้ง	รายละเอียด
1	<p>เริ่มต้นใช้งานโปรแกรม Figma</p> <ul style="list-style-type: none"> • สร้างรูปทรง, หน้าต่าง, ข้อความ • กำหนดคุณสมบัติวัตถุ เช่น สี ฟอนต์ ขนาด การจัดวาง • จัดการรูปภาพ ผ่านการนำเข้า วาง กรอบ และตัดมาส์ก • จัดวางวัตถุให้อยู่ตรงกลางหน้า วางเทียบกับวัตถุตัวเอง • จัดกลุ่มวัตถุ • ใช้ Auto Layout จัดวางวัตถุให้เป็นระเบียบและสม่ำเสมอ • Export ชิ้นส่วนต่าง ๆ <p>Workshop: สร้างหน้า Landing Page ที่ประกอบด้วย Header, Banner, Content และ Footer</p>
2	<p>องค์ประกอบวัตถุในเว็บไซต์ และทรัพยากรรอบข้าง</p> <ul style="list-style-type: none"> • วิเคราะห์องค์ประกอบหน้าเว็บไซต์ (Component) หลักการสร้างเว็บไซต์ • ส่วนประกอบขนาดใหญ่และขนาดย่อมนที่นิยมใช้กันผ่าน Material UI • นำ Font และ Icon เข้าสู่งานออกแบบ <p>Workshop: ออกแบบ Component สำหรับใช้ในหน้า Register หรือ Search</p>
3	<p>จัดการทรัพยากรสำหรับโปรเจกต์ขนาดใหญ่</p> <ul style="list-style-type: none"> • ออกแบบ Design System และใช้ Library • สร้าง Component สำหรับวัตถุซ้ำ และอัปเดตต่อเนื่อง • สถานะต่าง ๆ ของ Component เช่น สถานะกดบนปุ่ม, สถานะการวางเมาส์บนวัตถุต่าง ๆ และสถานะเปิดปฏิทินตัวรอกวันที่ • สร้าง Prototype จำลองงานออกแบบเป็นหน้าเว็บหรือแอปพลิเคชัน <p>Workshop: สร้าง Prototype จำลองการใช้งานหน้าต่าง ๆ และส่งผลงาน</p>

จำนวนครั้ง	รายละเอียด
4	<p>ภาคทฤษฎี ทบทวนการใช้งานโปรแกรมสู่การประยุกต์ในการใช้งานจริง</p> <ul style="list-style-type: none"> • ประเภทการออกแบบแวลด้อยต่าง ๆ เช่น Graphic Design, Motion Design, 3D Design, UX Design, UI Design เพื่อเสริมทักษะหรือประสานงานให้ตรงประเภทการใช้งาน • ขั้นตอนการทำงานโดยรวมในการออกแบบซอฟต์แวร์ • ออกแบบเว็บไซต์โดยคำนึงถึงหลัก UI (User Interface) <ul style="list-style-type: none"> • หลัก Accessibility / Universal Design และ Next Billion Users • Typography: Text Base Size และ HTML Element • Color Picking & Contrast • Interaction Indicator • Appearance Look & Feel • Spacing • วิเคราะห์ข้อมูล และออกแบบ User Flow <p>Q&A: ถามตอบข้อสงสัย การต่อยอด และแนวทางการแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้อง</p>