



การออกแบบแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริม
การมีส่วนร่วมในสังคมของผู้สูงอายุ "GUIDERLY"

APPLICATION DESIGN TO ENCOURAGE THE ELDERLY
FOR SOCIAL PARTICIPATION "GUIDERLY"

นางสาว นาทาชา จันท์อิม
NATACHA JUN-IM

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชานิตศศิลป์ ภาควิชานิตศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



การออกแบบแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริม
การมีส่วนร่วมในสังคมของผู้สูงอายุ "GUIDERLY"

APPLICATION DESIGN TO ENCOURAGE THE ELDERLY
FOR SOCIAL PARTICIPATION "GUIDERLY"

นางสาว นาทาชา จันท์อิม
NATACHA JUN-IM

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชานิตศศิลป์ ภาควิชานิตศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองศิลปะนิพนธ์

หัวข้อศิลปะนิพนธ์	การออกแบบแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริม การมีส่วนร่วมในสังคมของผู้สูงอายุ "GUIDERLY" APPLICATION DESIGN TO ENCOURAGE THE ELDERLY FOR SOCIAL PARTICIPATION "GUIDERLY"
นักศึกษา	นาตาชา จันทร์อ้อม
รหัสประจำตัว	62020251
หลักสูตร	ปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์วรพล ยวงเงิน

(วรพล ยวงเงิน)

อาจารย์ที่ปรึกษา

วันที่ 24 เดือน มิถุนายน พ.ศ. 2566

หัวข้อศิลปะนิพนธ์	การออกแบบแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริม การมีส่วนร่วมในสังคมของผู้สูงอายุ "GUIDERLY" APPLICATION DESIGN TO ENCOURAGE THE ELDERLY FOR SOCIAL PARTICIPATION “GUIDERLY”
นักศึกษา	นาตาชา จันท์อ้อม
รหัสประจำตัว	62020251
หลักสูตร	ปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์วรพล ยวงเงิน

บทคัดย่อ

การมีส่วนร่วมในสังคม (Social Participation) เป็นหนึ่งในเป้าหมายการพัฒนาผู้สูงอายุที่สำคัญและน่าสนใจ เพราะการที่ผู้สูงอายุได้ไปพบปะกับผู้คนนั้นเป็นแนวทางในการสร้างสุขภาพจิตที่ดีในรูปแบบหนึ่ง เนื่องจากความเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคมของผู้สูงอายุ ทำให้การมีบทบาททางสังคมลดลง ผู้สูงอายุรู้สึกว่าคุณค่าของตัวเองหมดความสำคัญ อยู่ในสภาวะที่ไร้คุณค่า สูญเสียความภาคภูมิใจในตนเอง และอาจนำไปสู่ภาวะซึมเศร้าได้ อีกทั้งสังคมในปัจจุบัน มักจะมองว่าผู้สูงอายุเป็นภาระ ทั้งที่ในความเป็นจริงแล้วนั้น ผู้สูงอายุ ถือเป็นทรัพยากรที่สำคัญอย่างยิ่งของสังคมและประเทศชาติ เป็นต้นทุนทางสังคมที่มีค่ามาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งสังคมไทยที่นับถือผู้สูงอายุในฐานะผู้มีประสบการณ์มาก่อน มีคลังความรู้ที่น่าสนใจ (Wisdom) และเป็นผู้สั่งสมภูมิปัญญาของท้องถิ่นในด้านต่าง ๆ เพื่อสืบทอดถึงบุคคลรุ่นหลัง นอกจากนี้ผู้สูงอายุยังเปรียบเสมือนศูนย์รวมจิตใจของลูกหลานที่คอยให้ความอบอุ่น คำแนะนำสั่งสอนแก่บุคคลรุ่นหลังในครอบครัว จึงเลือกทำแอปพลิเคชันที่สามารถเชื่อมต่อกับผู้สูงอายุกับคนรุ่นใหม่ได้มีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน ด้วยการแบ่งปันประสบการณ์หรือคลังความรู้ที่มีค่า

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินนิพนธ์เล่มนี้จะไม่สำเร็จลุล่วงได้เลย ถ้าหากไม่ได้รับการช่วยเหลือและสนับสนุนจากคนเหล่านี้ ขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์วรพล ยวงเงิน และอาจารย์ประจำภาควิชาศิลปะทุกท่าน ที่คอยให้คำแนะนำ คำปรึกษา คำติชม และแนวทางการปรับปรุงแก้ไขให้ศิลปินนิพนธ์ออกมาดีที่สุด อีกทั้งยังตั้งใจถ่ายทอดความรู้วิชาและความช่วยเหลืออย่างเต็มที่ ขอขอบคุณคุณคุณตาคุณยายใจดีที่อนุญาตให้เข้าไปพูดคุยทำความเข้าใจเพื่อนำข้อมูลมาใช้ประกอบการทำงาน ขอขอบคุณพี่ซัดจากร้านปริ้นท์ชัดเจน ที่ช่วยให้คำแนะนำและพิมพ์งานออกมาได้อย่างสวยงาม ขอขอบคุณคุณแม่ที่พาไปลงพื้นที่สำรวจหลายที่ ขอขอบคุณเพื่อนๆ ที่อยู่ร่วมทุกข์ร่วมสุขอยู่ในทุกช่วงเวลาทุกสถานการณ์ของการทำศิลปินนิพนธ์ที่ยาวนาน คอยให้กำลังใจกันและกัน และสุดท้ายนี้ขอบคุณตัวเราที่ไม่ยอมแพ้จนทำออกมาได้สำเร็จ

นาตาชา จันทรอิม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

ใบรับรองศิลปะนิพนธ์	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญรูปภาพ	ฉ
สารบัญแผนภูมิ	ช
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์	1
1.3 ขอบเขตของโครงการ	2
1.4 แนวทางบรรลุเป้าหมาย	2
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
บทที่ 2 ข้อมูลในการสร้างสรรค์ผลงาน	3
2.1 ภาวะซึมเศร้าในผู้สูงอายุ	3
2.2 แบบสอบถามเพื่อศึกษาความรู้ ความสนใจ ความสามารถ หรือความชำนาญที่มีกมีในผู้สูงอายุ	4
บทที่ 3 การออกแบบ	13
3.1 การออกแบบแอปพลิเคชัน	13
3.2 การออกแบบต้นแบบ หรือ Prototype	14
บทที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูล	15
4.1 ขอบเขตข้อมูลของโครงการ	15
4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อจัดหมวดหมู่ภายในแอปพลิเคชัน	16
4.3 แนวทางการออกแบบ UX	17
4.4 พีเจอร์ต่างๆ ในแอปพลิเคชัน	18
4.5 แนวทางการออกแบบ UI	18
บทที่ 5 การออกแบบและพัฒนาแบบร่าง	21
5.1 การออกแบบโลโก้	21
5.2 การออกแบบโครงร่างของแอปพลิเคชัน (Wireframe)	23
5.3 การออกแบบ UI แอปพลิเคชัน	24
5.4 การออกแบบภาพประกอบ	29
5.5 การออกแบบ Case Video	33

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6 ผลงานสำเร็จ	34
6.1 โลโก้	34
6.2 แอปพลิเคชัน GUIDERLY	35
6.3 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์	39
6.4 เว็บไซต์ประชาสัมพันธ์	40
6.5 วิดีโอประชาสัมพันธ์	41
บทที่ 7 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	42
7.1 บทสรุป	42
7.2 ปัญหาและข้อจำกัดทางการศึกษา	42
7.3 ข้อเสนอแนะ	42
บรรณานุกรม	43
ประวัติผู้วิจัย	44



สารบัญรูปภาพ

ภาพที่ 2.1 ผู้สูงอายุที่ได้เข้าไปพูดคุยเก็บข้อมูล	4
ภาพที่ 2.2 แบบสอบถามเพื่อศิลปะนิพนธ์ เกี่ยวกับคลังปัญญาผู้สูงอายุ	6
ภาพที่ 4.1 Flow Chart นักสะสมประสบการณ์	16
ภาพที่ 4.2 Flow Chart นักเก็บเกี่ยวประสบการณ์	17
ภาพที่ 4.3 Moodboard ของแนวทางที่ 1	18
ภาพที่ 4.4 Moodboard ของแนวทางที่ 2	19
ภาพที่ 4.5 อุปกรณ์อนาล็อก	19
ภาพที่ 4.6 Moodboard ของแนวทางที่ 3	20
ภาพที่ 5.1 แบบร่างโลโก้ของแอปพลิเคชัน	21
ภาพที่ 5.2 แบบร่างโลโก้ที่ 1	22
ภาพที่ 5.3 แบบร่างโลโก้ที่ 2	22
ภาพที่ 5.4 แบบร่างโลโก้ที่ 3	22
ภาพที่ 5.5 Wireframe แบบที่ 1	23
ภาพที่ 5.6 Wireframe แบบที่ 2	23
ภาพที่ 5.7 ขนาดของ Grid System ที่ใช้สร้างไอคอน	24
ภาพที่ 5.8 ขนาดของ Stroke Width ที่ใช้สร้างไอคอน	25
ภาพที่ 5.9 ลักษณะของไอคอนที่ต้องใช้ Rounded Ends	25
ภาพที่ 5.10 ลักษณะของไอคอนที่ต้องใช้ Rounded Corners	26
ภาพที่ 5.11 ตัวอย่างไอคอนที่ใช้ในแต่ละหมวดหมู่	27
ภาพที่ 5.12 ตัวอย่างไอคอนที่ใช้ในแอปพลิเคชัน	27
ภาพที่ 5.13 ตัวอย่างปุ่มฟังก์ชันที่ยังไม่ Active	27
ภาพที่ 5.14 ตัวอย่างปุ่มฟังก์ชันที่ Active แล้ว	27
ภาพที่ 5.15 ตัวอย่างปุ่มนำทางที่ยังไม่ Active	28
ภาพที่ 5.16 ตัวอย่างปุ่มนำทางที่ Active แล้ว	28
ภาพที่ 5.17 ตัวอย่างปุ่มในแอปพลิเคชันที่ยังไม่ Active และ Active แล้ว	28
ภาพที่ 5.18 ภาพประกอบในแอปพลิเคชันแบบที่ 1	29
ภาพที่ 5.19 ภาพประกอบในแอปพลิเคชันแบบที่ 2	29
ภาพที่ 5.20 ภาพประกอบประจำหมวดหมู่ ชำนาญงานช่าง	30
ภาพที่ 5.21 ภาพประกอบประจำหมวดหมู่เคล็ดลับหลังครัว	30
ภาพที่ 5.22 ภาพประกอบประจำหมวดหมู่ปลูกต้นไม้ทำสวน	31

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 5.23 ภาพประกอบประจําหมวดหมู่เรื่องบ้านบ้าน	31
ภาพที่ 5.24 ภาพประกอบประจําหมวดหมู่เรื่องเก่าเล่าอดีต	32
ภาพที่ 5.25 ภาพประกอบประจําหมวดหมู่เรื่องเก่าเล่าอดีต	33
ภาพที่ 6.1 โลโก้แอปพลิเคชัน Guiderly (BW Color)	34
ภาพที่ 6.2 โลโก้แอปพลิเคชัน Guiderly (Full Color)	34
ภาพที่ 6.3 Grid โลโก้แอปพลิเคชัน Guiderly	35
ภาพที่ 6.4 แอปพลิเคชัน - หน้าลงทะเบียน	35
ภาพที่ 6.5 แอปพลิเคชัน - หน้า on board	36
ภาพที่ 6.6 แอปพลิเคชัน - หน้าหลักในแต่ละหมวด	36
ภาพที่ 6.7 แอปพลิเคชัน - หน้าสำหรับผู้พูดและผู้ฟัง	37
ภาพที่ 6.8 แอปพลิเคชัน - หน้าอื่นๆ (แจ้งเตือน แผนที่ โปรไฟล์ผู้ใช้งาน)	37
ภาพที่ 6.9 แอปพลิเคชัน - หน้าสร้างการแบ่งปัน	38
ภาพที่ 6.10 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์	39
ภาพที่ 6.11 เว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ 1 หน้า	40
ภาพที่ 6.12 ตัวอย่างวิดีโอ	41
ภาพที่ 6.13 ตัวอย่างวิดีโอ	41

สารบัญแผนภูมิ

แผนภูมิที่ 2.1 คิดว่าผู้สูงอายุมีความชื่นชอบ ความรู้ ความสามารถ หรือทักษะความถนัดรวมไปถึงความพิเศษอะไรบ้าง ที่มักพบได้ในตัวของผู้สูงอายุ	7
แผนภูมิที่ 2.2 หากมีพื้นที่ที่เปิดโอกาสให้ผู้สูงอายุมาแบ่งปันเรื่องราว ความรู้ ความชอบหรือประสบการณ์ของตนเอง คุณอยากฟัง หรืออยากพูดคุยเรื่องอะไรเป็นพิเศษกับผู้สูงอายุ	7



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ประเทศไทยกำลังก้าวเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ (Aging Society) โดยประชากรผู้สูงอายุในปี 2565 นั้นมีมากถึง 12,116,199 คน คิดเป็น 18.3% ของประชากรทั้งหมด และจะเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ทุกปี ทำให้ประเทศไทยและในหลาย ๆ ประเทศต้องมีการเตรียมความพร้อมในด้านการพัฒนาระบบที่เกี่ยวข้องกับผู้สูงอายุเพื่อรองรับประชากรสูงอายุที่เพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ เพื่อมุ่งไปสู่การพัฒนาให้ผู้สูงอายุสามารถพึ่งตนเองได้ มีศักยภาพ สามารถทำประโยชน์แก่ตนเอง ครอบครัวและสังคม ซึ่งตรงตามตามนโยบายขององค์การอนามัยโลก กับแนวคิด “พลฒิพลังผู้สูงอายุ” หรือ Active Aging

การมีส่วนร่วมในสังคม (Social Participation) เป็นหนึ่งในเป้าหมายการพัฒนาผู้สูงอายุที่สำคัญและน่าสนใจ เพราะการที่ผู้สูงอายุได้ไปพบปะกับผู้คนนั้นเป็นแนวทางในการสร้างสุขภาพจิตที่ดีในรูปแบบหนึ่งเนื่องจากความเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคมของผู้สูงอายุ ทำให้การมีบทบาททางสังคมลดลง ผู้สูงอายุรู้สึกว่าคุณค่าของตัวเองหมดความสำคัญ อยู่ในสถานะที่ไร้คุณค่า สูญเสียความภาคภูมิใจในตนเอง และอาจนำไปสู่ภาวะซึมเศร้าได้ อีกทั้งสังคมในปัจจุบัน มักจะมองว่าผู้สูงอายุเป็นภาระ ทั้งที่ในความเป็นจริงแล้วนั้น ผู้สูงอายุ ถือเป็นทรัพยากรที่สำคัญอย่างยิ่งของสังคมและประเทศชาติ เป็นต้นทุนทางสังคมที่มีค่ามาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งสังคมไทยที่นับถือผู้สูงอายุในฐานะผู้มีประสบการณ์มาก่อน มีคลังความรู้ที่ที่น่าสนใจ (Wisdom) และเป็นผู้ส่งสมภูมิปัญญาของท้องถิ่นในด้านต่าง ๆ เพื่อสืบทอดถึงบุคคลรุ่นหลัง นอกจากนี้ผู้สูงอายุยังเปรียบเสมือนศูนย์รวมจิตใจของลูกหลานที่คอยให้ความอบอุ่น คำแนะนำสั่งสอนแก่บุคคลรุ่นหลังในครอบครัว จึงเลือกทำแอปพลิเคชันที่สามารถเชื่อมต่อผู้สูงอายุกับคนรุ่นใหม่ได้มีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน ด้วยการแบ่งปันประสบการณ์หรือคลังความรู้ที่มีค่า

1.2 วัตถุประสงค์

- 1.2.1 ส่งเสริมให้ผู้สูงวัยได้มีกิจกรรมร่วมกับผู้คนในสังคม ซึ่งเป็นปัจจัยหนึ่งของโรคซึมเศร้า
- 1.2.2 สร้างความภาคภูมิใจในตัวเองของผู้สูงอายุและสุขภาพจิตที่ดี เพื่อก้าวสู่ภาวะพลฒิพลังผู้สูงวัย
- 1.2.3 เปลี่ยนมุมมองจากผู้สูงอายุเป็นภาระให้เป็นผู้สูงอายุที่เต็มไปด้วยคุณค่าและประสบการณ์

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1.3.1 กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายหลัก : ผู้สูงวัย อายุ 65 - 70 ปี ที่ยังมีพลัง ไม่เป็นผู้ป่วยติดเตียง เกษียณจากงานประจำแล้ว รู้สึกเบื่อหน่ายเมื่อต้องอยู่เฉย ๆ มีความรู้ ความชอบ และประสบการณ์ที่น่าสนใจ

กลุ่มเป้าหมายรอง : วัยรุ่นถึงวัยทำงาน อายุ 18-40 ปี ที่ชื่นชอบการคุยกับผู้สูงอายุ

1.3.2 จำนวนงาน

1. Digital Platform (Application)
2. ไปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ 1 ชิ้น
3. เว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ 1 หน้า
4. วิดีโอประชาสัมพันธ์ความยาว 50 วินาที 1 ชิ้น

1.4 แนวทางบรรลุเป้าหมาย

1.4.1 รวบรวมข้อมูล

1. พฤติกรรมความชอบ ความถนัด และคลังความรู้ของผู้สูงอายุ
2. ปัญหาการใช้เทคโนโลยีของผู้สูงอายุ เพื่อนำมาปรับใช้ในการออกแบบ

1.4.2 การดำเนินงานออกแบบ

1. สำรวจและรวบรวมข้อมูล
2. วางแผน
3. ออกแบบโครงสร้างข้อมูล
4. ออกแบบ User Interface
5. ทดสอบใช้งานจริง
6. สร้างสื่อประชาสัมพันธ์และสื่ออื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.5.1 ได้เรียนรู้และศึกษาการออกแบบแอปพลิเคชันให้เหมาะกับกลุ่มเป้าหมายหลัก คือ ผู้สูงอายุ
- 1.5.2 เข้าใจการออกแบบแอปพลิเคชัน และ UX/UI
- 1.5.3 ผู้สูงวัยได้มีกิจกรรมร่วมกับผู้คนในสังคมสร้างสุขภาพจิตที่ดี
- 1.5.4 ลดช่องว่างระหว่างวัยกับคนรุ่นอื่น
- 1.5.5 สังคมตระหนักถึงคุณค่าของผู้สูงอายุ ลดอคติที่มีต่อผู้สูงอายุ

บทที่ 2

ข้อมูลในการสร้างสรรค์ผลงาน

2.1 ภาวะซึมเศร้าและรู้สึกไร้ค่าในผู้สูงอายุ

ภาวะซึมเศร้า หรือ โรคซึมเศร้าในผู้สูงอายุ มักเกิดในช่วงอายุ ตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป โดยมี 2 ลักษณะ คือ มีอาการซึมเศร้าที่เป็นและที่เกิดในช่วงที่เข้าสู่วัยผู้สูงอายุแล้ว เป็นการเจ็บป่วยทางจิตใจชนิดหนึ่งเมื่อเกิดขึ้น จะทำให้ผู้สูงอายุไม่มีความสุข หดหู่ ซอบออยู่เฉยๆ ตามลำพัง รู้สึกชีวิตสิ้นหวัง มองว่าตนไม่มีคุณค่า บางรายมีอาการตรงกันข้าม หงุดหงิด โมโหง่าย เอาแต่ใจอาการทาง จิตใจส่งผลให้เกิดอาการทางร่างกาย เช่น นอนไม่หลับ นอนมากเกินปกติ อ่อนเพลีย ไม่สดชื่น เบื่ออาหาร ในรายที่มีอาการรุนแรงอาจมีความคิดทำร้ายตนเองได้ ซึ่งหนึ่งในปัจจัยที่ทำให้เกิดภาวะซึมเศร้าในผู้สูงอายุ คือ ความเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคม การมีบทบาททางสังคมลดลงทำให้ผู้สูงอายุสูญเสียความมั่นคงในชีวิต รู้สึกว่าหมดสูญเสียความภาคภูมิใจในตนเอง และรู้สึกว่าตนเองกำลังเริ่มเป็นภาระของครอบครัว รวมไปถึงการสูญเสียการสมาคมหรือไม่สะดวกเดินทางเพราะปัญหาทางสุขภาพ

อีกทั้งผู้สูงอายุถูกมองว่าเป็นช่วงวัยที่น่าสงสาร (Deserving poor) เพราะต้องได้รับการช่วยเหลือจากสาธารณชนรุ่นหลังเพื่อให้สามารถงชีวิตต่อไปได้ เพราะสาธารณชนได้รับแต่ข้อมูลว่า การแก่ชรา นั้น คือ ความถดถอยและความเสื่อมโทรมทั้งทางร่างกายและจิตใจ และไม่ได้มีส่วนร่วมในสังคม ซึ่งบางคนกังวลถึงค่าใช้จ่ายของผู้สูงอายุที่ต้องพึ่งพาสังคมในการใช้ชีวิต จึงเกิดแนวคิดการดัดศักยภาพของผู้สูงอายุในสังคม ออกมาใช้ให้เกิดประโยชน์ ซึ่งสอดคล้องกับที่ในปัจจุบัน กลุ่มผู้สูงอายุเองได้สร้างเครือข่ายผู้สูงอายุเพื่อร่วมกันทำกิจกรรมเพื่อสังคม เพราะต้องการสร้างการมีส่วนร่วมในสังคมผ่านการเป็นอาสาสมัครเพื่อช่วยเหลือเด็กวัยต่าง ๆ และช่วยเหลือผู้สูงอายุด้วยกันเองที่ป่วยเป็นโรคร้าย ซึ่งผู้สูงอายุต้องการเปลี่ยนแปลงความคิดที่มองผู้สูงอายุในด้านลบต่อต้านการมองว่าผู้สูงอายุคือ บุคคลที่ไร้ประโยชน์ (Unproductive)

ดังนั้นการส่งเสริมและสร้างให้ผู้สูงอายุมีจิตวิญญาณในการมองเห็นคุณค่าในตนเอง หรือมีเป้าหมายในชีวิตนั้น ถือว่าเป็นสิ่งสำคัญต่อการดำเนินชีวิตอยู่จนช่วงวัยสุดท้ายของชีวิตสำหรับผู้สูงอายุ ซึ่งจะต้องทำให้ผู้สูงอายุรู้สึกว่าตนเองยังมีประโยชน์ มีศักยภาพหรือ มีคุณค่าในตนเองอยู่ ด้วยการดัดศักยภาพ ความรู้ ความสามารถที่ผู้สูงอายุมีอยู่ในตัวเองออกมาให้ได้มีการถ่ายทอด แลกเปลี่ยน เรียนรู้ โดยผ่านกระบวนการหรือกิจกรรมต่าง ๆ ผู้สูงอายุจะรู้สึกมีความสุขและมีคุณค่า

2.2 แบบสอบถามเพื่อศึกษาความรู้ ความสนใจ ความสามารถหรือความชำนาญที่มีในผู้สูงอายุ

2.2.1 อ้างอิงจากการสอบถามและพูดคุยกับผู้สูงอายุในช่วงอายุ 60 ปีขึ้นไป จำนวน 50 คน



ภาพที่ 2.1 ผู้สูงอายุที่ได้เข้าไปพูดคุยเก็บข้อมูล

คำถามที่ 1 เวลาว่างมักจะทำอะไร หรือมี ความชอบ ความสนใจ อะไรบ้าง?

ปลูกต้นไม้ทำสวน	อ่านข่าวฟังวิทยุ	ทำอาหารทำขนม	แปรรูปผักผลไม้
ทำเครื่องจักสาน	ซ่อมแซมสิ่งของ	เย็บปักถักร้อย	ทำบุญฟังธรรมะ
โขนรามเกียรติ์	แต่งกลอนแต่งเพลง	เดินตลาดดูของ	สะสมเครื่องแก้ว
ทำงานกราฟท์	ฟังเพลงเก่า/ลูกทุ่ง	อ่านวรรณกรรม	ส่งพระสะสมพระ
ตกปลาสะสมเบ็ด	สะสมหนังเก่า	ออกกำลังกาย	ร้องคาราโอเกะ

คำถามที่ 2 คิดว่าผู้สูงอายุมีความชื่นชอบ ความรู้ ความสามารถหรือทักษะความถนัด รวมไปถึงความพิเศษอะไรบ้าง ที่มักพบได้ในตัวของผู้สูงอายุ?

รสนิยมการทำอาหาร	งานผ้าเย็บปักถักร้อย
ปลูกต้นไม้ทำเกษตรกรรม	เรื่องของศาสนาคำเชื่อ หรือพิธีกรรม
เรียนรู้ความล้มเหลวและความผิดพลาด	คุ้นเคยกับข่าวของเครื่องใช้ในยุคก่อน
พืชผักท้องถิ่นหรือสมุนไพรไทย	ประดิษฐ์เครื่องจักสาน อาวุธทำมือ
เลี้ยงลูกเลี้ยงเด็ก	ศิลปะการพูดคุยการพบปะผู้คน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มองคนออกอ่านคนเป็น	ความประณีตและความใจเย็น
ภูมิปัญญาและวิถีชีวิตชาวบ้าน	ประเพณีท้องถิ่นหรือวัฒนธรรม
การรับมือกับปัญหาหรือการเอาตัวรอด	ความใจดีเห็นอกเห็นใจ และซื่อสัตย์
ทักษะและประสบการณ์ชีวิต	ประวัติศาสตร์เหตุการณ์ในอดีต
เรื่องในยุคก่อน	เข้าใจโลก เข้าใจสังคมชีวิต

ความคิดเห็นเพิ่มเติม

“อาหารสมัยนี้ขาดความพิถีพิถัน ความละเอียดอ่อน เพราะจะทำอะไรก็ง่ายไปหมด มีพริกแกงสำเร็จรูปขายตามตลาดตามห้าง แต่อย่างฉันก็ต้องโขลกพริกแกงเอง ต้องเคี้ยวต้องตำเอง จะทำขนมถ้าให้อร่อยคั้นกะทิสดเอง เคี้ยวเองจะหอมมันกว่ากะทิกล่อง น้ำตาลทรายฉันก็ไม่ใช้นะต้องเป็นน้ำตาลปึกเท่านั้น คนสมัยก่อนเขาก็ทำกันแบบนี้แหละ อะไรที่มันได้มาจากธรรมชาติมันจะอร่อยกว่า หอมกว่าแน่นอน”

“พวกคนแก่แล้วเขาไม่มีอะไรทำกัน ส่วนใหญ่ก็คลุกคลีอยู่กับต้นไม้ ทำสวนเล็ก ๆ ของตัวเองไป เพราะแก่แล้วขยับไปไหนก็ลำบาก ปลูกต้นไม้ไม่ต้องใช้แรงมาก คนแก่ก็เลยจะถนัดปลูกต้นไม้กัน ปลูกอะไรก็ขึ้น แถมยังชอบปลูกแข่งกันแต่ละบ้าน อดดอกอดใบให้บ้านมีสีสัน”

“อะไรที่เกี่ยวกับเรื่องเก่าๆ ในอดีต ประวัติศาสตร์ ความเก่าแก่ ความโบราณ คนแก่เขาจะซึมซับมาโดยตรง ผ่านยุคผ่านสมัยอะไรมาก่อน เวลาถามอะไรเขารู้หมด เขาตอบได้ว่าตรงนี้เคยเป็นอะไรมาก่อน”

“ประเพณี วัฒนธรรม พวกคนสูงอายุเขาจะสืบทอดกันมานานตั้งแต่รุ่นปู่รุ่นทวด บรรพบุรุษเขาทำต่อกันมา แต่อย่างสมัยนี้มันไม่ค่อยมีแล้ว บางอย่างก็หายไปเลย เขาเรียกว่ามันกำลังสูญหาย จะมีก็แต่พวกคนเฒ่าคนแก่นี้แหละที่ยังรู้ขั้นตอน การเตรียมการ หรืออย่างภูมิปัญญาชาวบ้าน วิธีการใช้ชีวิต อะไรพวกนี้ก็ยิ่งพอหลงเหลืออยู่”

คำถามที่ 3 เรื่องที่ลูกหลานมักชอบมาถาม ปรีक्षा หรือพูดคุยกับผู้สูงอายุ

สุขภาพการดูแลสุขภาพ	วิธีปลูกและดูแลต้นไม้ไม่ให้ตาย
วิธีทำอาหาร	การคัดเลือกวัตถุดิบ
ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นหรือชุมชน	เหตุการณ์ในอดีต ประสบการณ์ในชีวิต
เรื่องรอบตัวในชีวิตประจำวัน	การเลือกซื้อข้าวของเครื่องใช้ ซ่อมแซมสิ่งของ การ
เผชิญหน้ากับปัญหา วิธีการแก้ปัญหา	สารทุกข์สุขดิบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีเหตุดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เล่าเรื่องตอนสมัยสาว ๆ	มุมมองทัศนคติ
วิธีเลี้ยงลูกเลี้ยงเด็ก	คำสมัยก่อนหรือคำท้องถิ่นที่ไม่รู้จัก
การวางตัวในสังคม	เลี้ยงสัตว์
พืชหรือต้นไม้ที่ไม่รู้จัก	การซ่อมแซมสิ่งของต่าง ๆ
ความรักการใช้ชีวิตคู่	การวางแผนชีวิต

คำถามที่ 4 หากมีพื้นที่ที่เปิดโอกาสให้ผู้สูงอายุมาแบ่งปันเรื่องราว ความรู้ ความชอบ หรือประสบการณ์ของตัวเองอยากเล่าเรื่องหรือแบ่งปันเรื่องอะไรเป็นพิเศษหรือไม่

เล่าประสบการณ์ชีวิต	ของสะสมที่เก็บมาตั้งแต่อดีต
เรื่องเกี่ยวกับงานครัว	การปลูกต้นไม้ กุหลาบ กล้วยไม้ ไม้มงคล
เรื่องราวในอดีตที่คนรุ่นหลังไม่ได้สัมผัส	ละครหรือภาพยนตร์ในยุคเก่า
เล่าเรื่อง เล่านิทาน ตำนาน	สอนตัดเสื้อผ้างานตัดเย็บ
สอนงานฝีมือ งานช่าง งานศิลป์	ภูมิปัญญาและวิถีชีวิตชาวบ้าน
ประเพณีท้องถิ่นหรือวัฒนธรรม	การดูแลตัวเองให้มีชีวิตยืนยาว
ความชำนาญทางอาชีพของตัวเอง	เรื่องของศาสนาความเชื่อ หรือพิธีกรรม

2.2.2 อ้างอิงจากการทำแบบสอบถามกับคนในช่วงอายุน้อยกว่า 20 ปี ไปจนถึงอายุ 39 ปี จำนวน 85



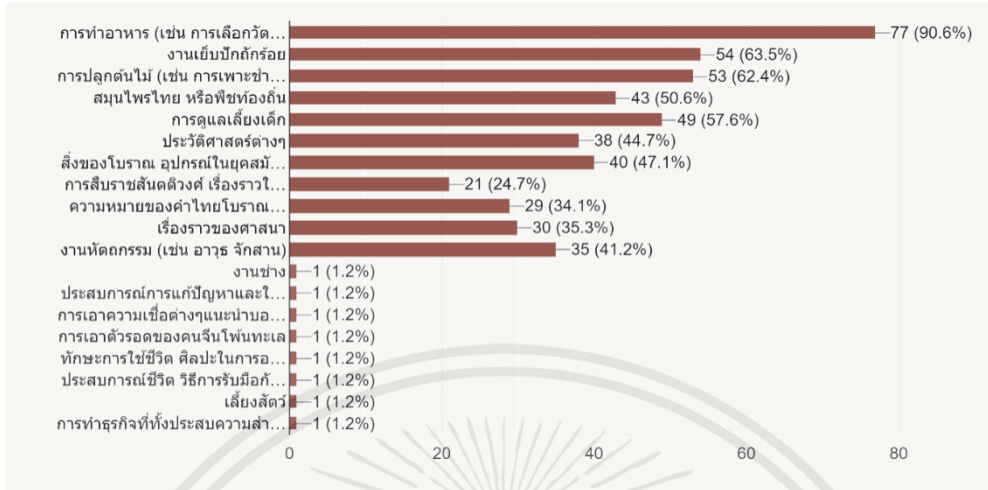
**แบบสอบถามเพื่อศิลปินิพนธ์ : เกี่ยวกับมุมมอง
ในเรื่องคลังปัญญาผู้สูงอายุ (Wisdom of the
elderly)**

คำชี้แจง แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของศิลปินิพนธ์ ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเรื่องคลังปัญญาผู้สูงอายุ (Wisdom of the elderly) และนำไปพัฒนา "แอปพลิเคชันส่งเสริมการมีส่วนร่วม ในสังคมและมองเห็นคุณค่าของผู้สูงอายุ"

ภาพที่ 2.2 แบบสอบถามเพื่อศิลปินิพนธ์ เกี่ยวกับคลังปัญญาผู้สูงอายุ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

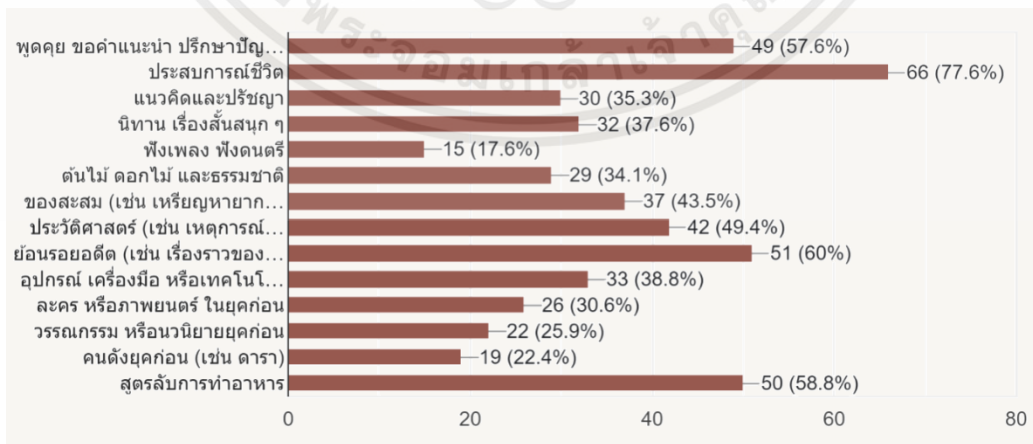
คำถามที่ 1 คิดว่าผู้สูงอายุมีความชื่นชอบ ความรู้ ความสามารถหรือทักษะความถนัด รวมไปถึงความพิเศษอะไรบ้าง ที่มักพบได้ในตัวของผู้สูงอายุ?



แผนภูมิที่ 2.1 คิดว่าผู้สูงอายุมีความชื่นชอบ ความรู้ ความสามารถหรือทักษะความถนัด รวมไปถึงความพิเศษอะไรบ้าง ที่มักพบได้ในตัวของผู้สูงอายุ?

จากสถิติสามารถสรุปเรื่องใหญ่ๆ ตามหัวข้อที่คนตอบมากที่สุด คือ การทำอาหาร งานเย็บปักถักร้อย การปลูกต้นไม้ การดูแลเลี้ยงเด็ก สมุนไพรไทยหรือพืชท้องถิ่น สิ่งของโบราณ ประวัติศาสตร์ต่างๆ และงานหัตถกรรมเรื่องราวของศาสนา ความหมายของคำไทยโบราณ และการสืบสันตติวงศ์

คำถามที่ 2 หากมีพื้นที่ที่เปิดโอกาสให้ผู้สูงอายุมาแบ่งปันเรื่องราว ความรู้ ความชอบ หรือประสบการณ์ของตนเอง คุณอยากฟัง หรืออยากพูดคุยเรื่องอะไรเป็นพิเศษกับผู้สูงอายุ



แผนภูมิที่ 2.2 หากมีพื้นที่ที่เปิดโอกาสให้ผู้สูงอายุมาแบ่งปันเรื่องราว ความรู้ ความชอบ หรือประสบการณ์ของตนเอง คุณอยากฟัง หรืออยากพูดคุยเรื่องอะไรเป็นพิเศษกับผู้สูงอายุ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากสถิติสามารถสรุปเรื่องใหญ่ๆ ตามหัวข้อที่คนสนใจมากที่สุด คือ ประสบการณ์ชีวิต สูตรลับ การทำอาหาร ย้อนรอยอดีต พุดคุยขอคำแนะนำ ประวัติศาสตร์ ของสะสม อุปกรณ์เทคโนโลยีในอดีต แนวคิดปรัชญา เรื่องสั้นสนุกๆ ต้นไม้ดอกไม้และธรรมชาติ ละครหรือภาพยนตร์ในยุคก่อน วรรณกรรมหรือนวนิยายในยุคก่อน คนดั่งยุคก่อน ร้องเพลงและดนตรี

คำถามที่ 3 แบ่งปันประสบการณ์หรือความรู้สึก เมื่อได้พุดคุยกับผู้สูงอายุ

โดยคำตอบที่ได้สามารถนำมาแบ่งเป็นสองหมวดใหญ่ๆ ได้ 2 หัวข้อใหญ่ๆ คือ เรื่องเกี่ยวกับอดีต เรื่องเกี่ยวกับการทำอาหาร และเรื่องอื่นๆ ที่มีหลายคำตอบแตกต่างกัน

ประวัติศาสตร์ / เรื่องเกี่ยวกับอดีต

- “เรื่องรอบตัวทุกอย่างๆ แต่อยู่ในรูปแบบของอดีต”
- “การดำเนินชีวิตในสภาพแวดล้อมที่แตกต่าง”
- “การบ้านการเมืองในอดีต”
- “เทรนตีในสมัยก่อนไลฟ์สไตล์ การแต่งตัว”
- “ความทรงจำเกี่ยวกับวัดในท้องถิ่น ในหมู่บ้าน”
- “ข่าวตั้งที่เราเกิดไม่ทันแต่ผู้สูงอายุอยู่ในเวลานั้น”
- “วิถีชีวิตดั้งเดิมการใช้ชีวิตแบบชาวบ้าน
- “ประสบการณ์ชีวิตในช่วงเวลาวิกฤตของสังคม
- “การใช้เทคโนโลยี อุปกรณ์ในสมัยก่อน
- “เหตุการณ์สำคัญในประวัติศาสตร์
- “ผู้สูงอายุมักจะมีของสะสมที่มาจากอดีตและของแต่ละชิ้นก็มีเรื่องราว
- “ผู้สูงอายุสามารถทำให้รู้ความเปลี่ยนแปลงระหว่างอดีตและปัจจุบันได้ เช่น ภูมิประเทศ สถานที่
- “การแก้ปัญหาในสมัยก่อนที่ไม่มีเทคโนโลยีมาอำนวยความสะดวก ใช้สิ่งทดแทนเพื่อแก้ปัญหา
- “ความบันเทิงในอดีต เช่น หนังสือ เพลง ละคร ถ้าได้พุดคุยกับคนในสมัยนั้น น่าจะได้ธรรมะมากกว่า

เกี่ยวกับการทำอาหาร / งานครัว

- “สูตรอาหารเคล็ดลับความอร่อย”
- “วิธีถนอมอาหารการหมักการดอง”
- “เทคนิคการเลือกซื้อวัตถุดิบ”
- “อาหารชาววัง อาหารโบราณ อาหารท้องถิ่น”
- “วัตถุดิบแปลกๆ พวกพืช สมุนไพร”
- “การทำอาหารที่ไม่มีเครื่องทุ่นแรง”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

“อาหารที่นิยมน้อยลง ไม่มีขายตามร้านทั่วไป”

“ความหอมที่มาจากกรรมวิธีแบบดั้งเดิม”

“อาหารสมัยนี้ความซับซ้อนของรสชาติน้อยลง แต่ก่อนโพลกในครกให้ได้รสและกลิ่นที่ดีกว่า คนแก่ทำจะมีความพิถีพิถัน ใส่ส่วนผสมหลายอย่างมาก ขั้นตอนซับซ้อน ใช้เวลานานทำให้รสชาติมีมิติมากกว่าอาหารที่เรากินทั่วไป”

“ขนมหรืออาหารบางอย่าง ที่คนสามารถทำได้มีจำนวนน้อยลง การได้รับการถ่ายทอดเทคนิคจากผู้สูงอายุ ทำให้อาหารนั้นๆ ยังคงสืบต่อไปได้”

“นอกจากการทำอาหารให้อร่อยยังมีเทคนิคอื่นๆ ในการทำอาหาร ซึ่งสั่งสมมาจากประสบการณ์ทำอาหารของคนแก่ยาวนาน เช่น การทอดปลาตากฟูไม่ให้น้ำมันกระเด็น

เรื่องอื่นๆ

“ความทรงจำที่ประทับใจหรือลืมไม่ลง”

“เรื่องเล่าตำนาน ความเชื่อ นิทานพื้นบ้าน ”

“การเอาตัวรอดฉบับคนมีประสบการณ์”

“การดูแลสุขภาพใจและกายให้ยืนยาว ในตอนที่อายุเยอะ”

“งานประดิษฐ์ งานทำมือที่ต้องใช้ความชำนาญเรื่องงานบ้าน งานเรือน”

“การซ่อมแซม ดูแลรักษาสิ่งของ”

“การรักษาความสัมพันธ์อย่างไรให้ยาวนาน”

“การใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นในหลายรูปแบบ”

“ภาษาท้องถิ่นหรือภาษาสมัยก่อน ความเปลี่ยนแปลงทางด้านภาษา”

“วิธีปฐมพยาบาลแบบคนเฒ่าคนแก่ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้”

“การให้คำแนะนำเชิงสร้างสรรค์ การให้กำลังใจ อาจเป็นเชิงปรัชญาเพราะทำให้ได้รับรู้หลากหลายมุมมองและพยายามนำมาปรับใช้กับชีวิต”

“วัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่น เพราะบางกิจกรรมก็ไม่ค่อยมีใครให้ความสำคัญ หรือไม่ค่อยเข้าใจในวัฒนธรรมบางอย่างแล้ว”

“การปลูกต้นไม้ ดอกไม้ให้งอกงาม ไม่เหี่ยวตายเช่น ดอกกุหลาบ ดอกกล้วยไม้ ทักษะการเล่าเรื่องได้สนุก มีรูปแบบและอารมณ์ขันในแบบฉบับของแต่ละคน”

คำถามที่ 4 แบ่งปันประสบการณ์หรือความรู้สึก เมื่อได้พูดคุยกับผู้สูงอายุ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความคิดเห็นบางส่วนจากคำถาม มีคำตอบดังนี้

“ชอบคุยกับคุณยายเรื่องอดีตและความเป็นมา คุณยายเล่าเรื่องที่คุณยายทวดหนีสงครามจากอินโดนีเซียมาตั้งรกรากที่ประเทศไทย มาเจอกับคุณตาทวดที่เป็นชาวต่างชาติที่ครอบครัวอพยพมาเหมือนกันตั้งแต่ก่อนสงคราม คุณยายเล่าเรื่องบ้านเก่าที่เคยอยู่ที่บางรัก เล่าเรื่องสนามม้า เล่าเรื่องเหตุการณ์ที่คุณยายได้เจอ บางเรื่องแม่แต่แม่และป้า ๆ น้า ๆ ของเราก็ไม่เคยฟังมาก่อน ส่วนตัวเรากลามคุณยายและขอให้เล่าด้วยตัวเอง เพราะรู้สึกว่าคุณยายในวัย 23 รู้เรื่องและความเป็นมาของคุณยายน้อยมาก ๆ และคิดว่าการให้พื้นที่ที่คุณยายได้รำลึกอดีต หรือได้แลกเปลี่ยนเรื่องของตัวเองกับเรา เป็นกิจกรรมที่ทำให้เรากับคุณยายใกล้ชิดกันมากขึ้นมาก เพราะบางอย่างคุณยายไม่เคยมีโอกาสได้พูดถึงหรือเล่าให้ใครฟังเลย แล้วก็อีกอย่างหนึ่งคือ คุณยายก็เป็นเหมือน source ประวัติศาสตร์ที่ใกล้ตัวเราที่สุด หลายๆ เหตุการณ์สำคัญ เช่น 6 ตุลา คุณยายก็อยู่ช่วงเวลาที่เกิดเหตุการณ์ เราเลยได้ฟังประสบการณ์ตรงนี้จากคุณยายด้วย”

“บางทีเค้ามีมุมมอง หรือทัศนคติอะไรบางอย่างที่เราก็นึกไม่ถึง พอคุยแล้วสามารถนำมาปรับใช้ในการดำเนินชีวิตของเราได้ด้วย หรือบางทีคำแนะนำของเค้าทำให้เราปล่อยวางบางเรื่องราวได้อย่างรวดเร็ว เช่น เรื่องที่คนสมัยเรายึดถือกันเป็นเรื่องปกติ อย่างรูปร่าง หน้าตา ความสวยงาม ความสมัยนิยม เทคโนโลยี ความต้องการประสบความสำเร็จอื่น ๆ ฯลฯ แต่ในมุมมองของผู้ที่ใช้ชีวิตมานานแล้ว และใกล้จะจากไป บางเรื่องปล่อยได้เร็วก็จะทำให้เราจากกันอย่างไม่ติดค้างอะไรกับใคร รวมถึงไม่ติดค้างกับตัวเอง ไม่ต้องเป็นอย่างที่โลกอย่างให้เป็นก็ได้ พอใจและยอมรับกับปัจจุบัน สงบใจได้ดีมาก ๆ”

“ชอบฟังเวลาเขาเล่าเรื่องราวต่างๆ ที่เราไม่เคยประสบพบเจอกับตัว วิธีการคิด มุมมอง ทัศนคติ วิถีชีวิตของผู้สูงอายุ ว่าสมัยก่อนมีความเป็นมาอย่างไร กินอยู่อย่างไร ผ่านแต่ละวันไปได้อย่างไร มีหลักอะไรใหม่ในการดำรงชีวิต และมีเรื่องอะไรที่รู้สึกชอบมากจนลืมไม่ลงบ้าง ในช่วงเวลาที่ชอบซึ่งหาไม่ได้ในปัจจุบันแล้ว”

“ชอบการพูดคุยถึงเรื่องวิถีชีวิตในอดีต เพราะยายอาศัยอยู่ต่างจังหวัด ปัจจุบันสิ่งต่างๆ รวมถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่เปลี่ยนแปลงไป การได้พูดคุยกับผู้สูงอายุ จึงรับรู้การเปลี่ยนแปลงในแต่ละช่วงของชีวิตได้ สามารถเปรียบเทียบได้ว่าชีวิตสมัยก่อนกับปัจจุบันเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร มีอะไรบ้างที่สูญหายไปแล้ว”

“ชอบฟังเรื่องในอดีต บางเรื่องไม่สามารถเกิดขึ้นได้แล้วในปัจจุบัน มันทำให้สามารถเข้าใจเรื่องบางเรื่องที่มีแค่ในวรรณกรรมหรือเรื่องเล่า ให้เราได้มองเห็นภาพได้มากขึ้น”

“การที่เราชวนผู้สูงอายุพูดคุย ช่วยทำให้ผู้สูงอายุได้คิดทบทวนรายละเอียดของเรื่องราวเก่าๆ ทำให้ท่านมีความสุข และในบางเรื่องราวมักจะมีข้อคิด ที่ได้จากประสบการณ์ที่ท่านได้ผ่านมาในชีวิต”

“เวลาคุยแล้วเหมือนได้รับพลังงานบวก เป็นความรู้สึกอบอุ่นและคิดถึงเหมือนได้คุยกับยายที่เสียไปแล้ว แล้วก็ชอบเวลาที่เค้าเล่าเรื่องที่เกี่ยวข้อง กับ ภูมิปัญญาคนเฒ่าคนแก่ ที่บางเรื่องเราก็ไม่เคยรู้มาก่อน”

“ชอบเวลาเขามองย้อนกลับไปในอดีต แล้วหยิบยกเรื่องราวในช่วงเวลาหนึ่งที่สวยงามและทรงคุณค่าในจิตใจมาเล่า”

“การได้ฟังประสบการณ์คนยุคก่อนเหมือนการอ่านนิยายเรื่องหนึ่ง เพราะแต่ละคนมีชีวิตเรื่องราวที่ต่างกัน”

“ชอบเวลาเค้าเล่าเรื่องราวชีวิต ตอนที่เค้ายังอายุเท่า ๆ เรา หรือตอนที่เรายังไม่เกิดให้ฟังดูเค้ามีความสุขดีค่ะ”

“ชอบฟังสิ่งที่เขาเผชิญ วิธีการเอาตัวรอด หรือสิ่งที่ทำแล้วล้มเหลว เราจะปรับใช้ประยุกต์กับปัจจุบันได้อย่างไร”

“คิดว่าการคุยกับผู้สูงอายุนั้นสามารถคุยกันอย่างผ่อนคลาย ประเด็นในคุยกันจะเป็นประเด็นที่ไม่จริงจังเท่าไร”

“ชอบที่ทุกครั้งที่ถามผู้สูงอายุ ว่าทำไม... เขาก็จะมีคำตอบให้เราฟังตลอด”

“ได้รู้เรื่องราวในอดีตที่เราไม่เคยได้สัมผัส กับตัว เวลาจินตนาการตามแล้วก็สนุกสร้างแรงบันดาลใจบางอย่างได้”

“ท่านมักจะมีมุมมองที่แตกต่างกับคนสมัยใหม่ และบางครั้งนำมาปรับมาใช้ในปัจจุบันได้”

“คุยเรื่องปรัชญาการใช้ชีวิต แשרความคิดมุมมองที่ต่างกันระหว่างช่วงวัย ถกกันเรื่องหลักการใช้ชีวิตให้มีความสุขในแบบของตัวเอง”

“ได้แลกเปลี่ยนมุมมองผ่านมุมมองของคนที่ยาวมากกว่า ผ่านโลกมามากกว่า ทำให้ความคิด และมุมมองของเรากว้างขึ้น”

“ขอบคุณเพราะแถมดูจริงใจเวลาคุยด้วยและเป็นผู้ฟังที่ดี เวลาเราพูดอะไรเขาจะตั้งใจฟังเสมอ”

“ได้ฟังเรื่องเก่าๆ ที่ใหม่สำหรับคนรุ่นเรา ได้แนวคิดหรือมุมมองที่แตกต่างออกไป ในบางครั้ง เราสามารถหยิบยกมาปรับใช้ในชีวิตได้”

“ผู้สูงอายุมักจะเล่าเรื่องที่น่าตื่นตาตื่นใจ พร้อมทั้งสามารถแนะนำว่าสิ่งไหนทำตามได้บ้าง สิ่งไหนไม่ควรทำตาม ซึ่งมาจากประสบการณ์ในอดีตที่สัมผัสหรือพบเจอ”



บทที่ 3

การออกแบบ

3.1 การออกแบบแอปพลิเคชัน

การออกแบบแอปพลิเคชัน คือ การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้งาน UX (User Experience) และการออกแบบส่วนต่อประสานผู้ใช้ หรือที่เรียกว่า UI (User Interface) การออกแบบต้องระบุการใช้งานที่จำเป็น และสร้างโครงสร้างแอปพลิเคชันที่เหมาะสมกับผู้ใช้งานผ่านการวิจัยที่เหมาะสม และปัจจัยด้านศิลปะของแอปพลิเคชันก็มีความสำคัญ เพราะสามารถช่วยสร้างความดึงดูดใจผ่านสี แบบอักษร และภาพได้ ซึ่งหลักการออกแบบแอปพลิเคชันประกอบด้วย 3 สิ่งที่เป็นพื้นฐาน

1. Communication ความสอดคล้องกันระหว่าง ผู้ใช้และฟังก์ชันการใช้งาน เช่น พฤติกรรมการใช้งาน interactive ต่างๆ
2. Economization การลดจำนวนขั้นตอนการทำงานของ UI ให้น้อยที่สุด แต่ต้องครอบคลุมที่สุด
3. Organization หมายถึง User Interface จะต้องมีการใช้งานและ Concept ที่ชัดเจน

User Experience หรือ UX Design เป็นการโต้ตอบระหว่างลูกค้ากับผลิตภัณฑ์หรือบริการ ทุกองค์ประกอบที่ส่งผลต่อประสบการณ์ของผู้ใช้ สิ่งที่ใช้รู้สึกเมื่อใช้แอปบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ และความสะดวกสบายที่ผู้ใช้สามารถทำหน้าที่ที่ต้องการให้เสร็จสมบูรณ์นั้นอยู่ภายใต้การออกแบบ UX ของแอป ซึ่งอาจครอบคลุมตั้งแต่สี แบบอักษร และอินเทอร์เฟซของแอปที่ทำให้ผู้ใช้รู้สึกไปจนถึงความตรงไปตรงมาที่ผู้ใช้ทำการกิจที่ต้องการให้สำเร็จผ่านแอปบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ได้ผ่านการออกแบบ UX นักออกแบบพยายามสร้างประสบการณ์ที่เรียบง่าย มีประสิทธิภาพ มีเหตุผล มีความเกี่ยวข้อง และน่าพึงพอใจโดยรวมสำหรับผู้ใช้นักออกแบบต้องรวมการวิจัยตลาดที่กว้างขวาง การพัฒนาแอป การออกแบบ และกลยุทธ์เพื่อสร้างประสบการณ์ผู้ใช้ที่น่าพึงพอใจสำหรับแอปมือถือและผลิตภัณฑ์ บริการ และกระบวนการของบริษัท พวกเขาจำเป็นต้องสร้างสะพานเชื่อมระหว่างบริษัทและลูกค้าเพื่อเชื่อมต่อ การเชื่อมต่อนี้ควรช่วยให้แบรนด์เข้าใจลูกค้าได้อย่างเต็มที่และตอบสนองความต้องการและความคาดหวังตามนั้น

User Interface หรือ UI Design การออกแบบส่วนต่อประสานผู้ใช้หรือ UI เป็นกระบวนการที่นักออกแบบสร้างส่วนต่อประสานในอุปกรณ์คอมพิวเตอร์หรือซอฟต์แวร์ที่เน้นไปที่ลักษณะและสไตล์ภาพของแอปมือถือ การออกแบบแอป UI ที่ดีที่สุดคือการออกแบบที่ผู้ใช้พิจารณาว่าเป็นมิตรกับผู้ใช้ ใช้งานง่าย และน่าพึงพอใจ

จุดเชื่อมต่อที่สร้างขึ้นเพื่อให้ผู้ใช้โต้ตอบและมีส่วนร่วมกับแอปพลิเคชันเรียกว่าอินเทอร์เฟซผู้ใช้ ส่วนต่อประสานกราฟิกกับผู้ใช้หรือ GUI (Graphic User Interface) แสดงถึงการแสดงภาพบนแผงควบคุมแบบดิจิทัลที่แสดงเนื้อหาแอปพลิเคชันมือถือทั้งหมด การออกแบบ UI ของแอปมีความสำคัญอย่างมากสำหรับแอปบนเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อุปกรณ์เคลื่อนที่ที่ประสบความสำเร็จ เนื่องจากผู้ใช้มีความเข้มงวดในการตัดสินใจการออกแบบแอปและให้ความสำคัญกับความน่าใช้และความสามารถในการใช้งานอย่างลึกซึ้ง องค์ประกอบด้านสุนทรียะของแอปไม่มีความหมายอะไรหากไม่สามารถช่วยให้งานที่สร้างขึ้นในตอนแรกเสร็จสมบูรณ์ได้อย่างราบรื่น และด้วยเหตุผลนี้เอง การออกแบบ UI ของแอปบนอุปกรณ์เคลื่อนที่จึงควรเป็นไปตามแนวคิดของการออกแบบที่มองไม่เห็น การออกแบบแอปควรมีขั้นตอนที่เป็นธรรมชาติซึ่งผู้ใช้ไม่ได้มุ่งเน้นและทำงานของตนได้อย่างราบรื่น

3.2 การออกแบบต้นแบบ หรือ Prototype

Prototype คือการแปลงไอเดียให้เป็นรูปเป็นร่างอย่างง่ายที่สุด ถูกสุด เร็วสุด ให้เป็นต้นแบบไปทดสอบกับกลุ่มคนที่เราคิดว่าจะเป็นกลุ่มเป้าหมายสำหรับผู้ใช้งาน หรือลูกค้าของเรา prototype เป็นแบบจำลองเพื่อเก็บข้อเสนอแนะจากผู้ใช้งานก่อนการสร้างสินค้าจริง หลักการของ Prototype เกิดจากแนวคิดที่ว่ากิจการตั้งต้นมีทรัพยากรจำกัด นอกจากหลักการแล้ว ยังมีแนวทางการพัฒนา Prototype คือพัฒนาต้นแบบว่าเป็นไปได้หรือไม่ และเพื่อทดสอบกับกลุ่มเป้าหมายว่ายังไม่ได้ทำออกมาจำหน่าย เพราะต้องรับข้อเสนอแนะจากกลุ่มเป้าหมายหรือลูกค้าก่อนเมื่อรับข้อเสนอแนะแล้วนำมาปรับปรุงต้นแบบจนสมบูรณ์ โดยมีหลักการสร้างต้นแบบดังนี้

1) Build (สร้างต้นแบบ) เลือกวิธีที่จะสร้างต้นแบบอย่างง่ายขึ้นมาโดยเลือกทำจากฟังก์ชันที่สำคัญที่สุดและอย่าทำหลายอย่างจนซับซ้อนเกินไป เราสามารถสร้าง prototype ที่แตกต่างกันเพื่อทดสอบฟังก์ชันที่แตกต่างกันในแต่ละครั้งได้ โดยก่อนจะสร้าง Prototype เราต้องมีสมมติฐานในใจก่อน ตัวอย่างการสร้าง Prototype

2) Test (ทดสอบกับผู้ใช้) เมื่อตั้งสมมติฐานและสร้างต้นแบบเสร็จแล้วเราต้องหากกลุ่มที่จะมาเป็นผู้ทดสอบต้นแบบของเรา

3) Learn (เรียนรู้) การเรียนรู้คือการเรียนรู้จากผู้อื่นและเปิดในรับฟังความคิดเห็นเพื่อให้ได้ข้อคิดหลายรูปแบบแล้วนำข้อมูลกลับมาวิเคราะห์ว่าเราได้เรียนรู้อะไรจากการทดสอบครั้งนี้บ้าง คนชอบและไม่ชอบอะไร มีอะไรที่เราต้องเพิ่มเติมให้เราทำการหมวดหมู่ตามข้อเสนอแนะแล้วจัดอันดับว่าผู้ใช้พูดถึงเรื่องอะไรมากที่สุด

4) Iterate (ทำซ้ำ) คือการทำในรูปแบบที่ติดอยู่แล้ว และจำรูปแบบเพื่อปรับใช้ในรูปแบบใหม่ที่เรากำลังทำในครั้งหน้า และควรทำให้ดีขึ้น คือการศึกษาวิธีการทำในรูปแบบต่างๆ เพื่อนำมาเป็นแบบอย่างและพัฒนาตัวเองให้ดีขึ้นและสุดท้ายคือเปลี่ยนแปลง คือการสังเกตในผลงานตนเองถ้ามีสิ่งไหนไม่ตอบโจทย์ต่อลูกค้าให้เราเปลี่ยนรูปแบบใหม่

บทที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 ขอบเขตข้อมูลของโครงการ

จากข้อมูลที่ได้หามาในข้างต้น จะถูกนำมาเรียบเรียง และหาวิธีแก้ไขปัญหาในรูปแบบของแอปพลิเคชัน “Guiderly” โดยจะออกแบบให้มีการใช้งานที่จะช่วยให้ผู้สูงอายุได้ถ่ายทอดความรู้กับคนรุ่นใหม่ เพื่อลดช่องว่างระหว่างวัยและอคติที่มีต่อกัน

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อจัดหมวดหมู่ภายในแอปพลิเคชัน

ข้อมูลที่ได้จากการทำแบบสอบถามเพื่อหาทักษะประสบการณ์ ความชอบ หรือความสนใจที่มีในตัวผู้สูงอายุ มาจัดหมวดหมู่ภายในแอปพลิเคชัน มักจะมีคำตอบของแต่ละคำถามที่ซ้ำๆกัน และบางคำตอบสามารถรวบรวมให้มาอยู่ในหมวดเดียวกันได้ ซึ่งเมื่อวิเคราะห์ข้อมูลแล้ว สามารถนำมาจัดหมวดหมู่ใหญ่ๆ ได้ทั้งหมด 5 หมวดหมู่ ประกอบไปด้วย

หมวดที่ 1 เคล็ดล็บหลังครัว

คือ หมวดที่เกี่ยวข้องกับการทำอาหาร งานครัว วัตถุดิบ และการเก็บรักษา

หมวดที่ 2 ปลุกผักทำสวน

คือ หมวดที่เกี่ยวข้องกับการทำสวน ปลุกต้นไม้ วิธีเพาะชำและวิธีการดูแล

หมวดที่ 3 ชำนาญงานช่าง

คือ หมวดที่เกี่ยวข้องกับงานช่าง ไม่ว่าจะเป็นงานช่างโบราณ งานศิลปะ งานคราฟต์ หรืองานที่ต้องใช้ความชำนาญ ให้ความรู้เรื่องอุปกรณ์ เครื่องมือ และประสบการณ์การทำงาน

หมวดที่ 4 เรื่องบ้านบ้าน

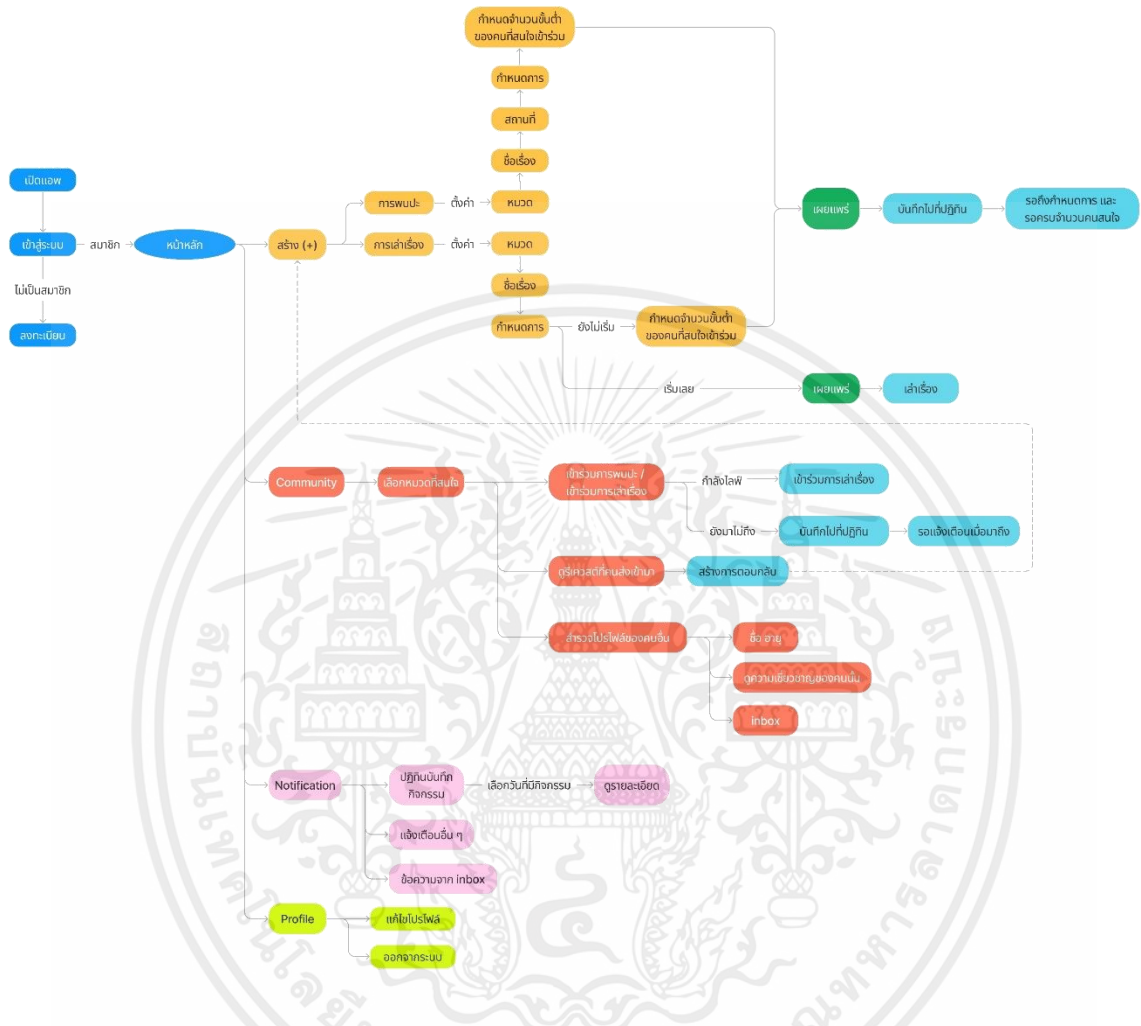
คือ หมวดที่เกี่ยวข้องกับงานบ้านงานเรือน การดูแลความเป็นอยู่ให้บ้านและคนในครอบครัว เช่น เทคนิคการดูแลบ้าน การทำความสะอาด รวมไปถึงการดูแลเลี้ยงเด็ก

หมวดที่ 5 ย้อนเวลาเล่าอดีต

คือ หมวดที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวทุกอย่างที่เกิดขึ้นในอดีต ไม่ว่าจะเป็นเทคโนโลยีสมัยก่อน เหตุการณ์สำคัญในอดีต ประสบการณ์ชีวิตในยุคก่อน หรือแม้กระทั่งของสะสม

4.3 แนวทางการออกแบบ UX

4.3.1 Flow Chart นักสะสมประสบการณ์

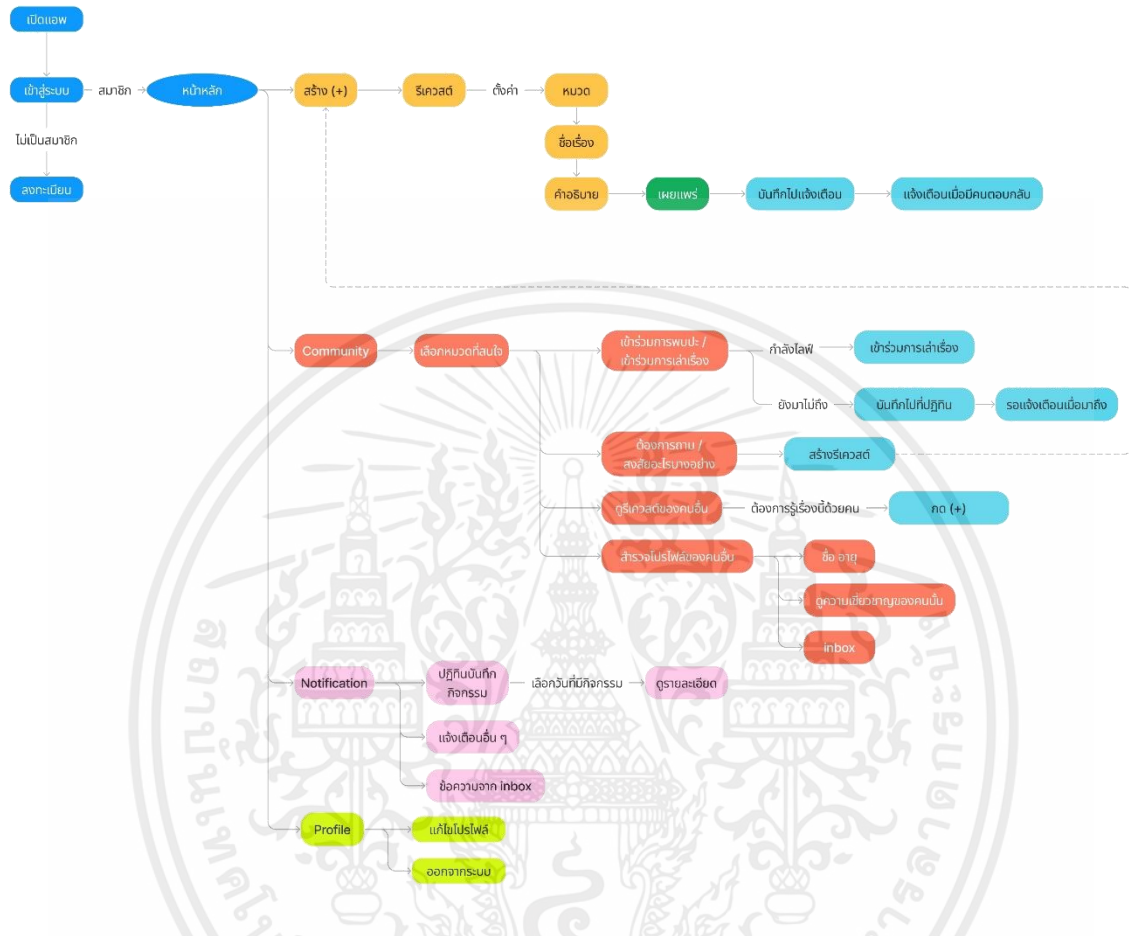


ภาพที่ 4.1 Flow Chart นักสะสมประสบการณ์

ภาพนี้แสดงให้เห็น Timeline การใช้งานของนักสะสมประสบการณ์ หรือผู้สูงอายุที่ใช้งานในแอปพลิเคชัน โดยการใช้งานหลักของผู้สูงอายุจะมีหน้าที่ทำการสร้างกิจกรรมการพูดคุยและพบปะขึ้นมาในเรื่องที่ตัวเองสนใจ และจะมีระบบการบันทึกกิจกรรมที่ได้ทำต่างๆ ไว้ที่การแจ้งเตือน เมื่อมีอะไรสำคัญหรือถึงเวลาแล้ว แอปพลิเคชันก็จะส่งการแจ้งเตือนไปยังผู้สูงอายุทันที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.2 Flow Chart นักเก็บเกี่ยวประสบการณ์



ภาพที่ 4.2 Flow Chart นักเก็บเกี่ยวประสบการณ์

ภาพนี้แสดงให้เห็น Timeline การใช้งานของนักเก็บเกี่ยวประสบการณ์ หรือคนรุ่นหลังที่ใช้งานในแอปพลิเคชัน โดยการใช้งานหลักของคนรุ่นหลังจะแตกต่างกับผู้สูงอายุ โดยพวกเขาจะมีหน้าที่ทำการสร้างคำถามในเรื่องที่ตัวเองสนใจหรือสงสัยเข้ามา เพื่อรอการตอบกลับของผู้สูงอายุ และจะมีระบบการบันทึกเมื่อมีผู้ตอบกลับ รวมทั้งกิจกรรมที่ได้ทำต่างๆ ไว้ที่การแจ้งเตือน เมื่อมีอะไรสำคัญหรือถึงเวลาแล้ว แอปพลิเคชันก็จะส่งการแจ้งเตือนทันที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4 พีเจอร์ต่างๆ ในแอปพลิเคชัน

แบ่งพีเจอร์การใช้งานหลักออกเป็น 3 พีเจอร์ ประกอบด้วย

1. ทอล์ค (Talk) คือ การแบ่งปันเรื่องราวและประสบการณ์ ผ่านการไลฟ์ด้วยเสียงและวิดีโอในแอปพลิเคชัน โดยผู้ฟังจะสามารถยกมือถามได้
2. มีท (Meet) คือ การพบปะ การนัดพบเจอกันโดยกำหนดสถานที่นอกแอปพลิเคชัน เพื่อมาถ่ายทอดเรื่องราว ประสบการณ์ผ่านการทำกิจกรรมเล็กๆ ร่วมกันระหว่างคนรุ่นเก่าและคนรุ่นใหม่
3. คำถาม (Questions) คือ การสร้างคำขอ/คำถามสำหรับคนรุ่นอื่น ที่มีเรื่องสงสัยต้องการถามหรือปรึกษาผู้สูงอายุ เพื่อให้ผู้สูงอายุเข้ามาตอบผ่านการเปิดเล่าเรื่อง

4.5 แนวทางการออกแบบ UI

4.5.1 แนวทางที่ 1 ตาจ่ายายจำ...ถามอะไรหน่อย

หลายครั้งที่เรามีเรื่องสงสัย มีเรื่องต้องการขอคำแนะนำ เราอยากจะปรึกษาผู้สูงอายุในบ้าน และคนเฒ่าคนแก่ที่บ้าน มักเป็นคำตอบให้เราได้เสมอ จึงดึงความอบอุ่นเหมือนได้คุยกับคนในครอบครัว ญาติผู้ใหญ่ที่สนิท มาใช้กับงาน

Mood & Tone – Cozy Warm Family



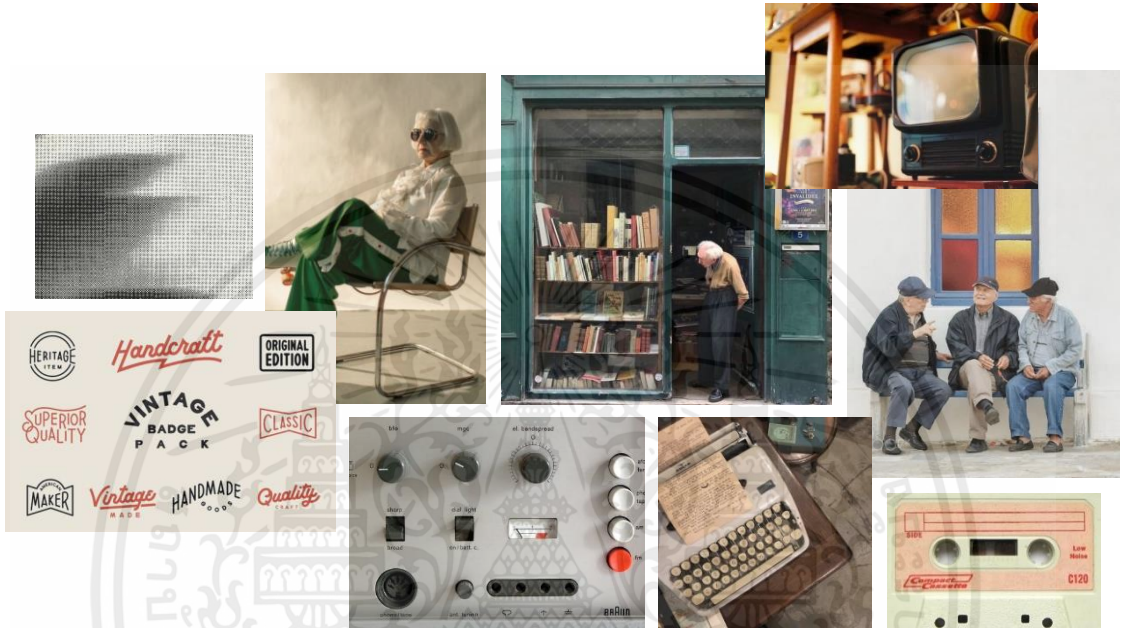
ภาพที่ 4.3 Moodboard ของแนวทางที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.5.2 แนวทางที่ 2 รุ่นเก่าเล่าเรื่อง

เพราะต้องการออกแบบแอปพลิเคชันที่เหมาะสมสำหรับคนรุ่นเก่าให้พวกเขาสามารถเข้าถึงได้ จึงนำไอเดียของการนำลูกเล่นของเทคโนโลยีสมัยก่อน หรือ Analog มาใช้เป็น Key Visual ในงาน นำลักษณะการบิด การหมุน การเลื่อน การใช้สวิตช์ปิด-เปิด ตามแบบฉบับอุปกรณ์ในยุค Analog

Mood & Tone – Old Retro Analog



ภาพที่ 4.4 Moodboard ของแนวทางที่ 2



ภาพที่ 4.5 อุปกรณ์อนาล็อก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.5.3 แนวทางที่ 3 นักสะสมประสบการณ์และความทรงจำ

ผู้สูงอายุ คือผู้ที่เต็มไปด้วยประสบการณ์ เรื่องราวมากมาย ทำให้มีพลังงานที่ให้ความรู้สึกถึงความมีภูมิฐาน และน่านับถือ

Mood & Tone – Elegant Classic Simplify



ภาพที่ 4.6 Moodboard ของแนวทางที่ 3








เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

การออกแบบและพัฒนาแบบร่าง

5.1 การออกแบบโลโก้

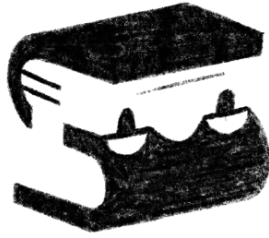
ก่อนที่จะมีการออกแบบโลโก้ได้มีการคิดชื่อแอปพลิเคชัน โดยมีทั้งหมด 4 ชื่อ คือ ไตโนเก๋า Lifebrary Guiderly และตาจ้ายายจ๋า โดยการพัฒนาโลโก้ของแต่ละอันจะกำหนด Keyword หลักที่ต้องการว่ามีอะไรบ้าง เพื่อนำมาเป็นแกนหลักในการออกแบบ

Elements	elderly	glasses	talking
Name			
ไตโนเก๋า			
Lifebrary			
Guiderly			
ตาจ้ายายจ๋า			

ภาพที่ 5.1 แบบร่างโลโก้ของแอปพลิเคชัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.1.1 โลโก้ที่ถูกคัดเลือกมาเปรียบเทียบกัน



ภาพที่ 5.2 แบบร่างโลโก้ที่ 1



ภาพที่ 5.3 แบบร่างโลโก้ที่ 2



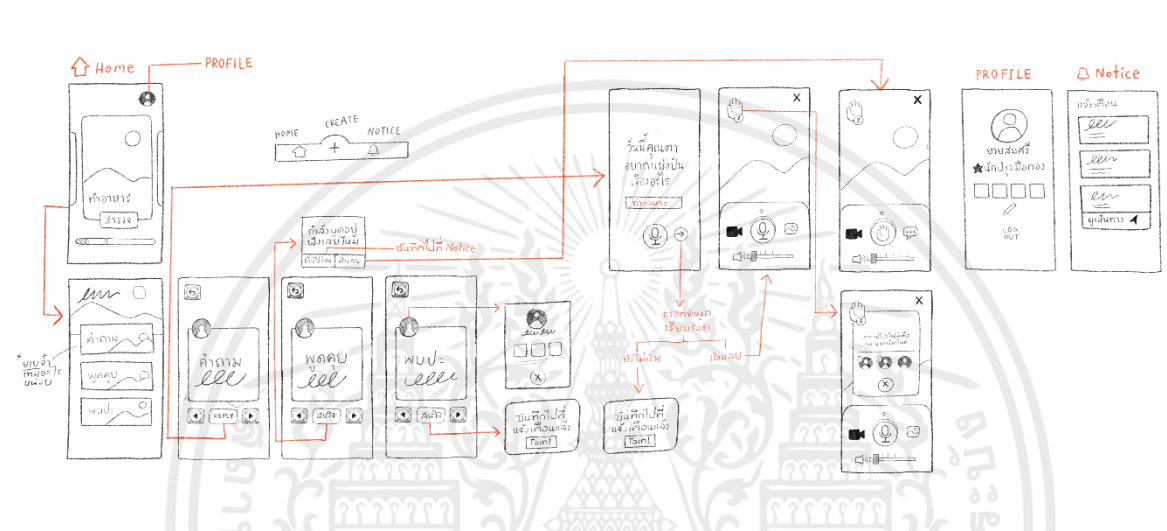
ภาพที่ 5.4 แบบร่างโลโก้ที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2 การออกแบบโครงร่างแอปพลิเคชัน (Wireframe)

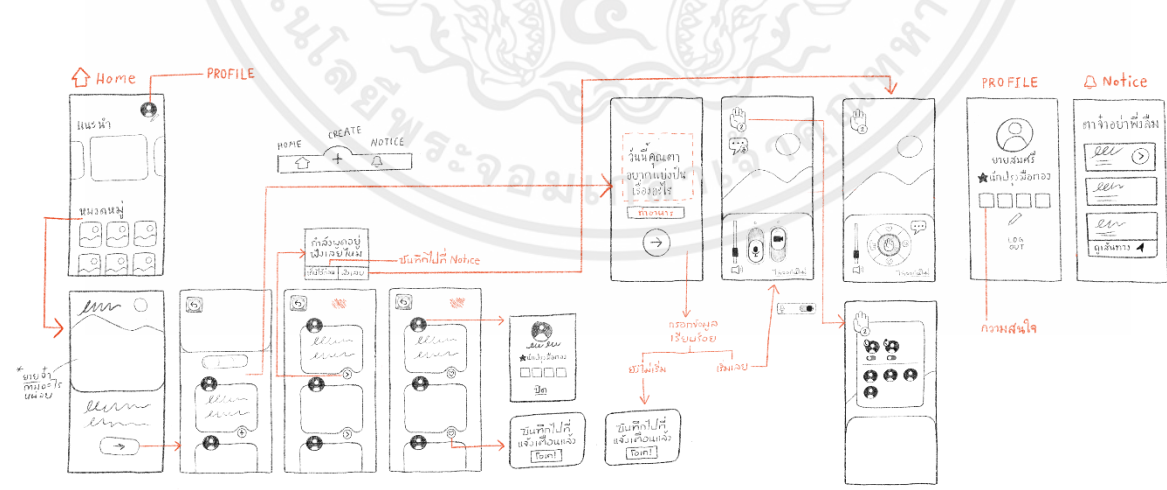
ก่อนจะเริ่มออกแบบกราฟิกแอปพลิเคชัน ต้องมีการจัดการข้อมูลที่ซับซ้อนก่อน ซึ่งจะต้องบอกให้ได้ก่อนว่าแต่ละหน้าจะมีข้อมูลอะไรบ้าง และข้อมูลไหนแสดงอยู่ตรงไหน ซึ่งการทำ Wireframe คือการเอาเนื้อหา ปุ่มกด องค์ประกอบอื่นๆ รวมไปถึงฟีเจอร์ที่ต้องการ มาลองจัดเรียงลงบน Layout ของหน้าต่างแอปพลิเคชันแต่ละหน้า ให้ครบถ้วน สวยงาม ใช้งานได้จริง ไม่ติดขัด เพื่อจำลองดูความลื่นไหลการใช้งาน

Wireframe แบบที่ 1



ภาพที่ 5.5 Wireframe แบบที่ 1

Wireframe แบบที่ 2



ภาพที่ 5.6 Wireframe แบบที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

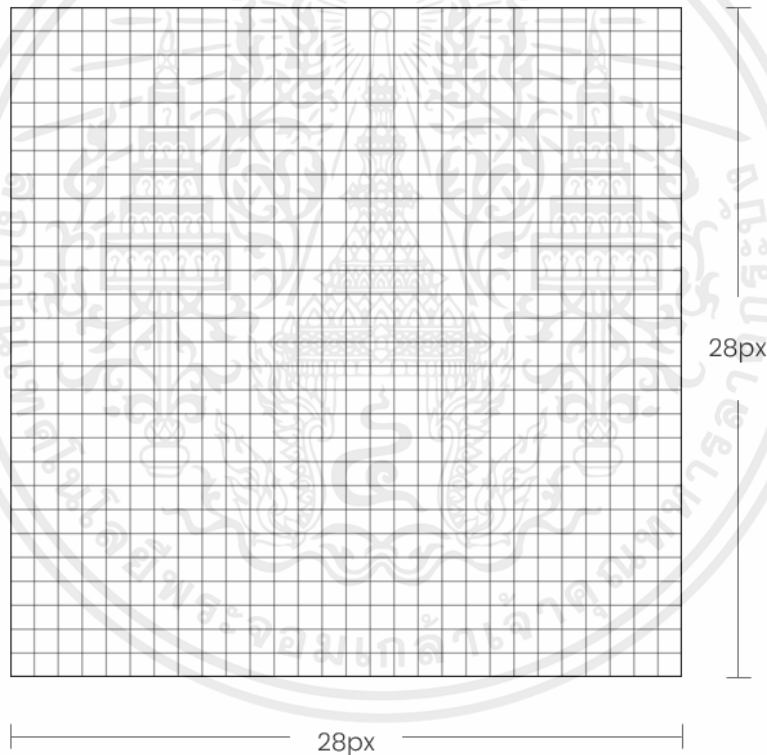
5.3 การออกแบบ UI

การออกแบบ User Interface นั้นคือการออกแบบด้วยการใช้เส้น สี ทางกราฟิกมาสร้างให้เกิดเป็นผลงานที่สมบูรณ์ ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบไอคอน ออกแบบปุ่ม และองค์ประกอบอื่นๆ โดยอ้างอิงจากแนวทางการออกแบบก่อนหน้า ได้เลือกไอเดียของความเป็นเทคโนโลยี Analog มาใช้ มีการเลียนแบบมาจากอุปกรณ์ยุคก่อน ทั้งปุ่มที่มีลักษณะให้ความรู้สึกนูนขึ้นมา รวมถึงสีที่ให้ความรู้สึกถึงความเก่า แต่ก็มีมีการปรับให้มีความทันสมัย และไม่น่าเบื่อ

5.2.1 การออกแบบไอคอน

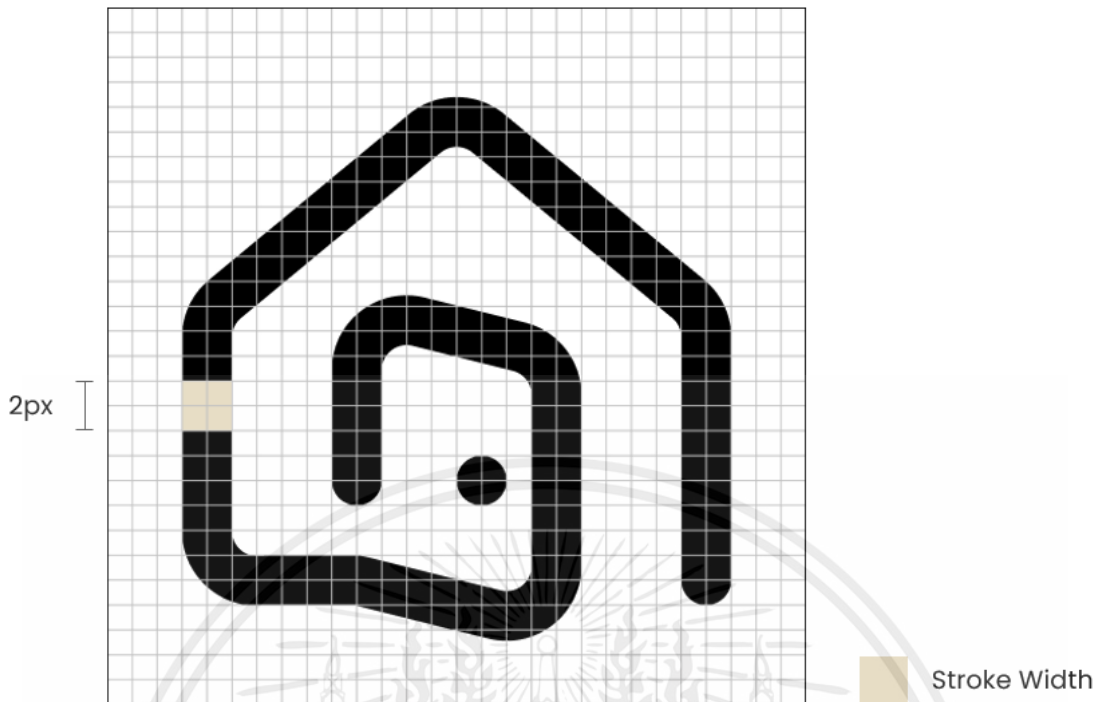
เพื่อให้งานเป็นไปในทิศทางเดียวกัน จึงมีการออกแบบไอคอนให้เป็นระบบเดียวกันทั้งหมด

1) Grid System

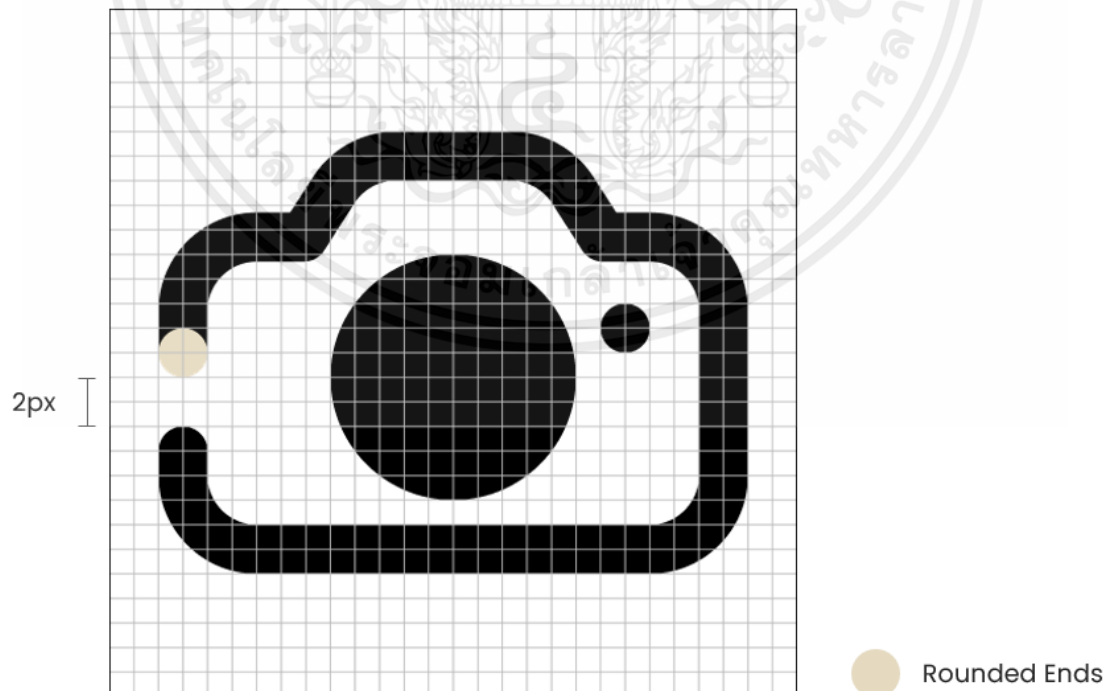


ภาพที่ 5.7 ขนาดของ Grid System ที่ใช้สร้างไอคอน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

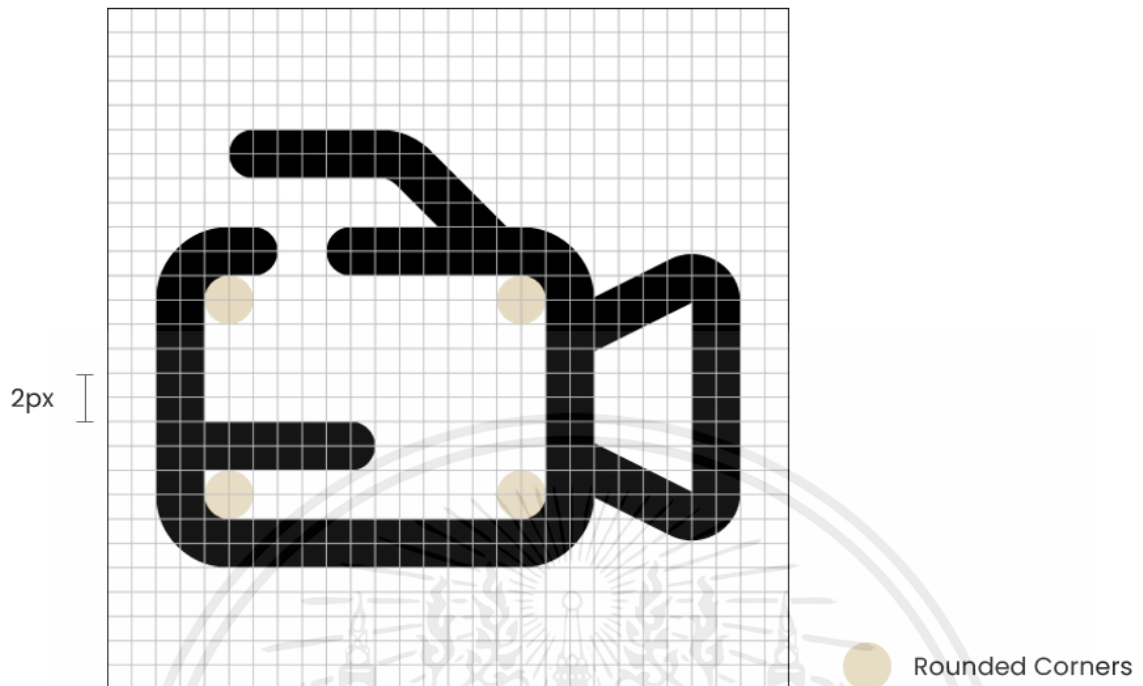


ภาพที่ 5.8 ขนาดของ Stroke Width ที่ใช้สร้างไอคอน



ภาพที่ 5.9 ลักษณะของไอคอนที่ต้องใช้ Rounded Ends

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



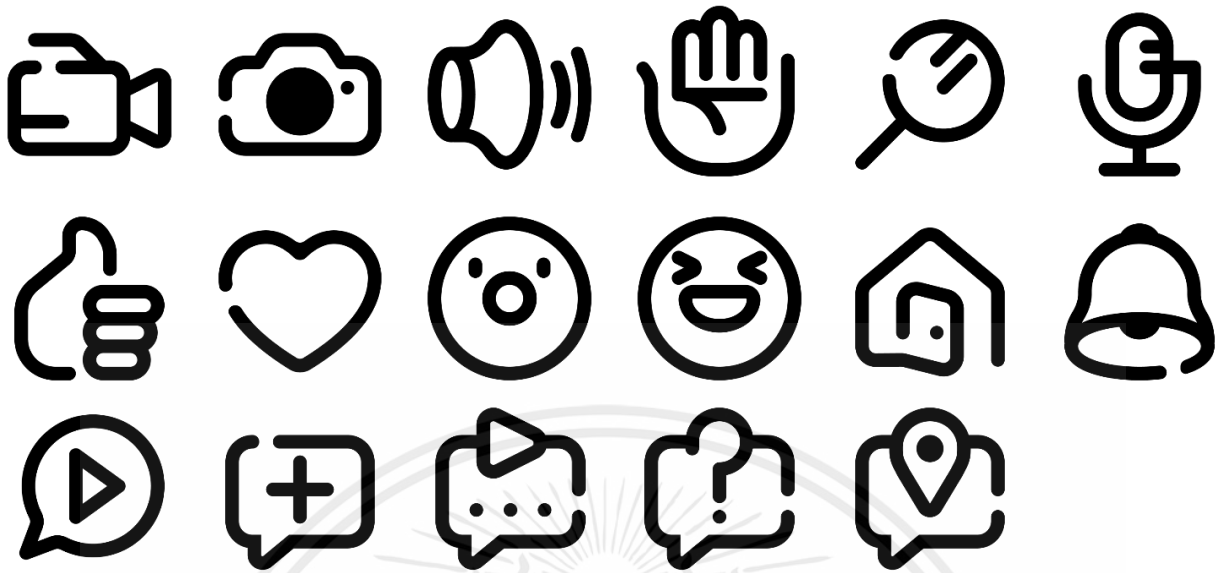
ภาพที่ 5.10 ลักษณะของไอคอนที่ต้องใช้ Rounded Corners

2) ตัวอย่าง



ภาพที่ 5.11 ตัวอย่างไอคอนที่ใช้ในแต่ละหมวดหมู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



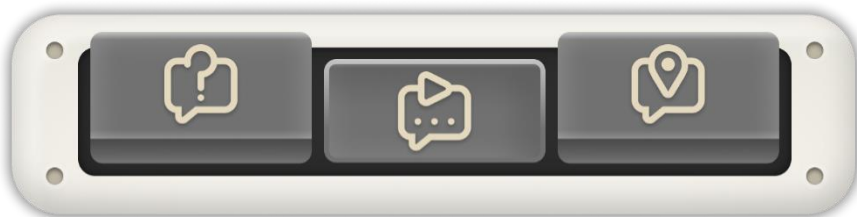
ภาพที่ 5.12 ตัวอย่างไอคอนที่ใช้ในแอปพลิเคชัน

5.2.2 การออกแบบปุ่มกด

ด้วยสไตล์ความเป็นอะนาล็อก จึงออกแบบปุ่มกดให้มีลักษณะนูนขึ้นมา และให้ความรู้สึกเหมือนว่าปุ่มนั้นสามารถกดได้จริงๆ เมื่อกดปุ่มลงไปจะเห็นถึงความแตกต่างกันชัดเจนระหว่างตอนที่ active และไม่ active ทำให้ผู้สูงอายุเข้าใจได้ง่ายขึ้น



ภาพที่ 5.13 ตัวอย่างปุ่มฟังก์ชันที่ยังไม่ Active



ภาพที่ 5.14 ตัวอย่างปุ่มฟังก์ชันที่ Active แล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.15 ตัวอย่างปุ่มนำทางที่ยังไม่ Active



ภาพที่ 5.17 ตัวอย่างปุ่มในแอปพลิเคชันที่ยังไม่ Active และ Active แล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.4 ออกแบบภาพประกอบ

ภาพประกอบแอปพลิเคชันมีการพัฒนาอยู่เรื่อยๆ เพื่อให้ได้ภาพประกอบที่เหมาะสมกับงาน โดยต้องการให้ภาพประกอบที่ออกมานั้นให้ความรู้สึกที่อบอุ่น ด้วยการใช้ลายเส้น และการใช้โทนสี



ภาพที่ 5.18 ภาพประกอบในแอปพลิเคชันแบบที่ 1

ภาพประกอบแรกค่อนข้างดูเด็กไป และโทนสีที่เข้มและสดใสอาจทำให้ไม่เข้ากับงานที่ต้องการความเก่า



ภาพที่ 5.19 ภาพประกอบในแอปพลิเคชันแบบที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปรับภาพประกอบใหม่ให้ไม่เด็กจนเกินไป ด้วยการปรับลายเส้นให้ดูโตขึ้นและปรับโทนสีให้หม่นลง



ภาพที่ 5.20 ภาพประกอบประจำหมวดหมู่ ชำนาญงานช่าง



ภาพที่ 5.21 ภาพประกอบประจำหมวดหมู่เคล็ดลับหลังครัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.22 ภาพประกอบประจำหมวดหมู่ปลูกต้นไม้ทำสวน



ภาพที่ 5.23 ภาพประกอบประจำหมวดหมู่เรื่องบ้านบ้าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

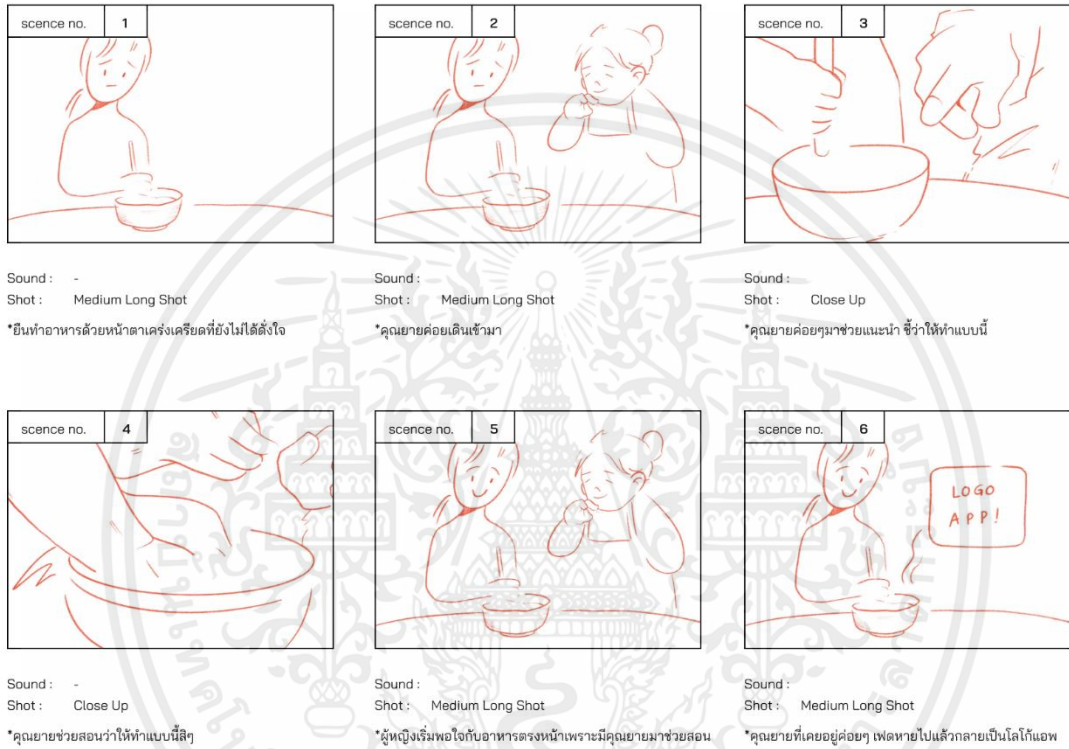


ภาพที่ 5.24 ภาพประกอบประจำหมวดหมู่เรื่องเก่าเล่าอดีต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.5 ออกแบบ Case Video

ก่อนเริ่มการทำโมชันกราฟิก Case Video โฆษณา จะต้องมีการเขียนสตอรี่บอร์ดเพื่อเป็นการกำหนดกรอบเรื่องที่จะพูดการเรียงลำดับการเล่าเรื่องก่อน และ หลัง เพื่อให้เห็นภาพ แนะนำไปทำงานต่อได้ง่าย ซึ่งแนวเรื่องที่ได้คิดออกมาจะเล่าว่ากรณี GUIDERLY เหมือนกับการมีคนให้คำแนะนำอยู่ข้างๆ



ภาพที่ 5.25 สตอรี่บอร์ดวิดีโอประชาสัมพันธ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

ผลงานจริง

6.1 โลโก้

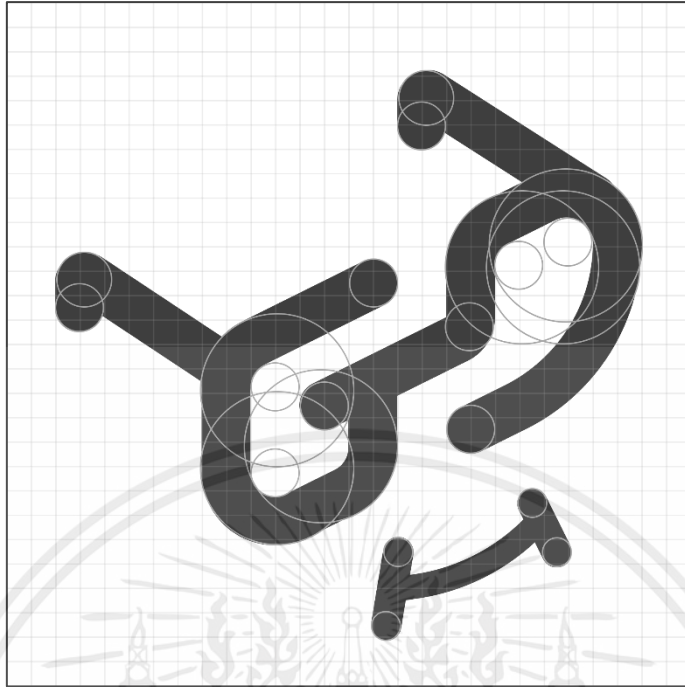
จากภาพร่างโลโก้แอปพลิเคชัน ได้เลือกอันที่เป็น “Guiderly” และ นำไปพัฒนาต่อจนได้ออกมาเป็นโลโก้สำเร็จโดยนำใบหน้าของผู้สูงอายุที่กำลังยิ้มด้วยความใจดี มาใส่แวนที่ออกแบบให้เป็นตัวอักษร G และ D ซึ่งเป็นตัวอักษรย่อของชื่อแอป



ภาพที่ 6.1 โลโก้แอปพลิเคชัน Guiderly (BW Color)

ภาพที่ 6.2 โลโก้แอปพลิเคชัน Guiderly (Full Color)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.3 Grid โลโก้แอปพลิเคชัน Guidedly

6.2 แอปพลิเคชัน



ภาพที่ 6.4 แอปพลิเคชัน - หน้าลงทะเบียน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.5 แอปพลิเคชัน - หน้า on board



ภาพที่ 6.6 แอปพลิเคชัน - หน้าหลักในแต่ละหมวด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.7 แอปพลิเคชัน – หน้าสำหรับผู้ดูแลและผู้ฟัง



ภาพที่ 6.8 แอปพลิเคชัน – หน้าอื่นๆ (แจ้งเตือน แผนที่ โปรไฟล์ผู้ใช้งาน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.9 แอปพลิเคชัน - หน้าสร้างการแบ่งปัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.3 โปสเตอร์



ภาพที่ 6.10 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

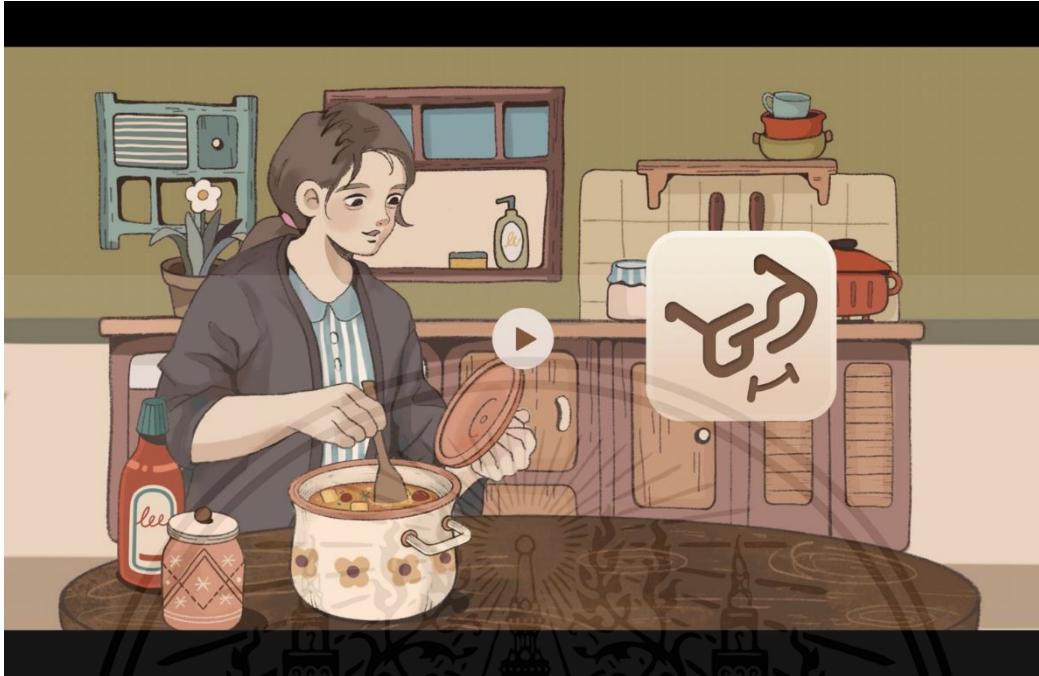
6.5 เว็บไซต์ประชาสัมพันธ์



ภาพที่ 6.11 เว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ 1 หน้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.4 วิดีโอประชาสัมพันธ์



ภาพที่ 6.12 ตัวอย่างวิดีโอ



ภาพที่ 6.13 ตัวอย่างวิดีโอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

บทสรุป และ ข้อเสนอแนะ

7.1 บทสรุป

แอปพลิเคชัน “Guiderly” มีเป้าหมายเพื่อส่งเสริมให้ผู้สูงอายุได้มีกิจกรรมร่วมกับผู้คนในสังคม สร้างความภาคภูมิใจในตัวเองของผู้สูงอายุและสุขภาพจิตที่ดี เพื่อก้าวสู่ภาวะพลัดพลังผู้สูงอายุ และต้องการเปลี่ยนมุมมองจากผู้สูงอายุเป็นภาระให้เป็นผู้สูงอายุที่เต็มไปด้วยคุณค่าและประสบการณ์ ซึ่งก็ได้ออกแบบแอปพลิเคชัน “Guiderly” ให้เปรียบเสมือนแหล่งรวบรวมความรู้ใหม่จากคนรุ่นเก่า ผ่านการแบ่งปันประสบการณ์ ความชำนาญ ผลลัพธ์ที่ออกก็มีฟังก์ชันการใช้งานที่สอดคล้องกับจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ และสามารถนำไปต่อยอดให้เกิดขึ้นได้จริง

7.2 ปัญหา และ ข้อจำกัดการศึกษา

7.2.1 หากมีความรู้ด้านการเขียนแอปพลิเคชันจะสามารถพัฒนาให้สามารถใช้ได้จริง

7.2.2 Prototype เป็นเพียงการจำลองการใช้งาน ทำให้ยังมีข้อจำกัดที่ต่างจากการเขียนแอปพลิเคชันจริง

7.2.3 การออกแบบแอปพลิเคชันเพื่อผู้สูงอายุมีข้อจำกัดหลายอย่างในการทำ ต้องคำนึงและใส่ใจรายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ ที่อาจส่งผลกับการใช้งานไว้เสมอ

7.3 ข้อเสนอแนะ

หากต้องการนำแอปพลิเคชัน “Guiderly” ไปต่อยอดพัฒนาต่อให้ใช้งานได้จริง อยากให้ทำการสำรวจคลังปัญญาจากผู้สูงอายุเพิ่มเติมเพราะมีอีกหลายเรื่องที่น่าสนใจอย่างมากในตัวผู้สูงอายุ เพื่อขยายหมวดหมู่ออกไปให้กว้างและน่าสนใจมากขึ้นในอนาคต

บรรณานุกรม

ดร. พนม คลีฉายา. (2564). “การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของผู้สูงอายุ และข้อเสนอเพื่อการเสริมสร้างภาวะพหุพลังของผู้สูงอายุไทย”. วารสารนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 39(2), 62.

มาธูรี อุไรรัตน์ และมาลี สบายยิ่ง. (2560). “การเห็นคุณค่าในตนเองของผู้สูงอายุ”. วารสารกึ่งวิชาการ รุสมิแล. 38(1), 31.

นพ. ภาณุวัฒน์ ว่องตระกูลเรือง. (2565). ผู้สูงอายุกับภาวะซึมเศร้า คนในครอบครัวควรเข้าใจ. เข้าถึงได้จาก : <https://www.nakornthon.com/article/getpagepdf/482>

Theechaya Sitthisinthanachai. (2566). Prototyping การสร้างต้นแบบส่วนสำคัญในการทำ UX/UI. เข้าถึงได้จาก : <https://www.borntodev.com/2022/09/19/prototyping/>

สายธาร มั่นเกตุวิทย์. (2566). Prototype คืออะไร. เข้าถึงได้จาก : <https://www.mindphp.com/คู่มือ/73-คืออะไร/8914-what-is-prototype.html>

Demeter ICT. (2566). UX / UI คืออะไร?. เข้าถึงได้จาก : <https://www.dmit.co.th/th/ข่าวสาร/ux-vs-ui/>

