

The Folder of
UX/UI Project

PORTFOLIO

**Kansineepak
Phuttiwatwanich**

Contact
0809619599
kansineepak.phutti@gmail.com



กัญสินีภัค พุทธิวัฒนวานิช(พันธ์)

ABOUT ME

ชื่นชอบในการออกแบบ UX/UI รักในการออกแบบ
ที่สามารถช่วยแก้ไขปัญหาได้จริงและชอบเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ
มีประสบการณ์เก็บข้อมูลผู้ใช้งานมาพัฒนางานถึงระดับHigh-Fidelity
สามารถใช้ภาษาอังกฤษในระดับIntermediate level

ข้อมูลติดต่อ

080-961-9599
kansineepak.phutti@gmail.com
ที่อยู่ : 1/402 ซ.คูบอน20 แขวงรามอินทรา
เขตคันนายาว กรุงเทพมหานคร 10230

การศึกษา
(2565-2569)
มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
โดยมีเกรดเฉลี่ยทั้งหมด 3.51 (เกียรตินิยมอันดับ1)

ในคลาส UX/UI ที่ทำให้ได้มีประสบการณ์

การสร้างแบรนด์ / การออกแบบอัตลักษณ์

ออกแบบหน้าตาของแอปพลิเคชัน+เว็บไซต์

การเก็บข้อมูลจากกลุ่มผู้ใช้งาน (User experience)

ประสบการณ์

ปี3 (2568)

- ออกแบบแอปพลิเคชันNewlife : แอปทำเด็กหลอดแก้วที่ดูแลเรื่องการนัดหมอและคอยบริการผู้ใช้งาน
- ออกแบบ UX/UI ให้เกม Mango And Sticky Rise : ออกแบบหน้าต่าง เลย์เอาต์ ปุ่ม เพื่อให้เล่นได้ง่าย

ปี4 (2569)

- ออกแบบแอปพลิเคชันSurwap : แอปซื้อขายเสื้อผ้ามือสองและพื้นที่แลกเปลี่ยนเสื้อผ้า(Cloth Swap)สำหรับวัยรุ่นเจนZ
- ออกแบบเว็บไซต์Bookme : เว็บไซต์ยืมคนมีประสบการณ์มาเล่าเรื่องหรือเว็บไซต์ Human Library

จรรยาวัช(Soft skills)

- ทักษะการทำงานเป็นทีม / ทักษะการสื่อสาร / ทักษะการจัดการโปรเจกต์ /
ทักษะการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า / ทักษะทางความคิดสร้างสรรค์ /
ทักษะการพัฒนาตนเองสม่ำเสมอ / ทักษะการจัดการเวลา

โปรแกรมที่ถนัด



Figma



Photoshop



Illustrator



After Effects



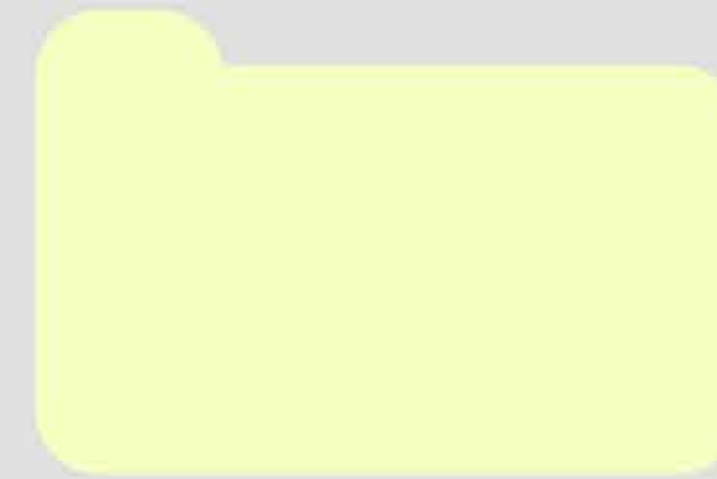
Blender



Miro

Mobile

Application



Surwap

SURWAP

Application

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาเกี่ยวกับเสื้อผ้ามือสอง การหมุนเวียนเสื้อผ้าและ slow fashion และเพื่อช่วยหมุนเวียนเสื้อผ้ามือสองในไทยให้ง่ายขึ้นผ่านการใช้แอป

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

ได้ออกแบบแอปซื้อขายเสื้อผ้ามือสอง+ แลกเสื้อผ้ามือสองที่จะช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถซื้อขายเสื้อผ้าได้ง่ายขึ้น

E-Commerce : about second hand and closth swap

Role : UX/UI , Designer (Corporate Identity)

Background

Surwap



ที่มาก็ไปเกิดจากเล็งเห็นว่าตลาดเสื้อผ้ามือสองกำลังเป็นที่นิยมและมองว่าวัยรุ่นมีความตระหนักรู้เกี่ยวกับ Fast Fashion มากขึ้นจึงสร้างแอปที่ช่วยหมุนเวียนเสื้อผ้าและสามารถเกิดการซื้อขายเสื้อผ้ามือสองที่ง่ายกว่าเดิมหากใช้แอปพลิเคชัน

Pain Point

ผู้ขาย

- ต้องหาสถานที่ขาย+ทำเรื่องจอลือต
- เเพชญ์กับค่าใช้จ่ายอื่นๆ เช่น ค่าเดินทาง ค่าอาหาร
- ต้องการแพลตฟอร์มขายที่ซื้อขายง่ายขึ้น

ผู้ซื้อ

- อยากได้แอปขายของมือสองที่มีฟังก์ชันแปลกใหม่
- ตามหาแพลตฟอร์มที่มีความตระหนักในสินค้าแฟชั่น
- ตามหาอีเวนต์ Clothes Swap แต่นานทีจะมี

User Need

ผู้ขาย

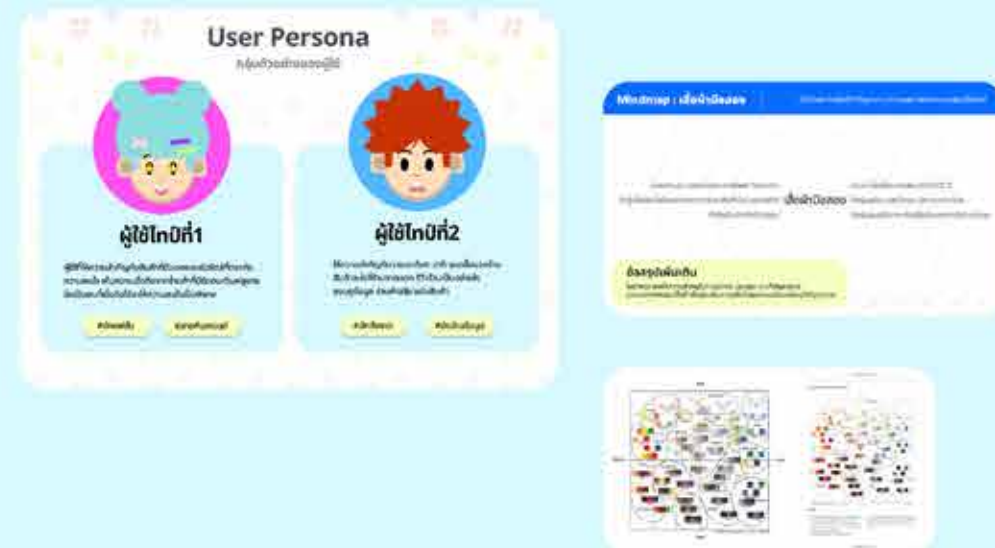
- การขายสินค้าที่ง่ายขึ้นผ่านแอปซึ่งคอยอำนวยความสะดวกและไม่ต้องขนของหรือทำเรื่องหาพื้นที่ในการขายเพิ่ม

ผู้ซื้อ

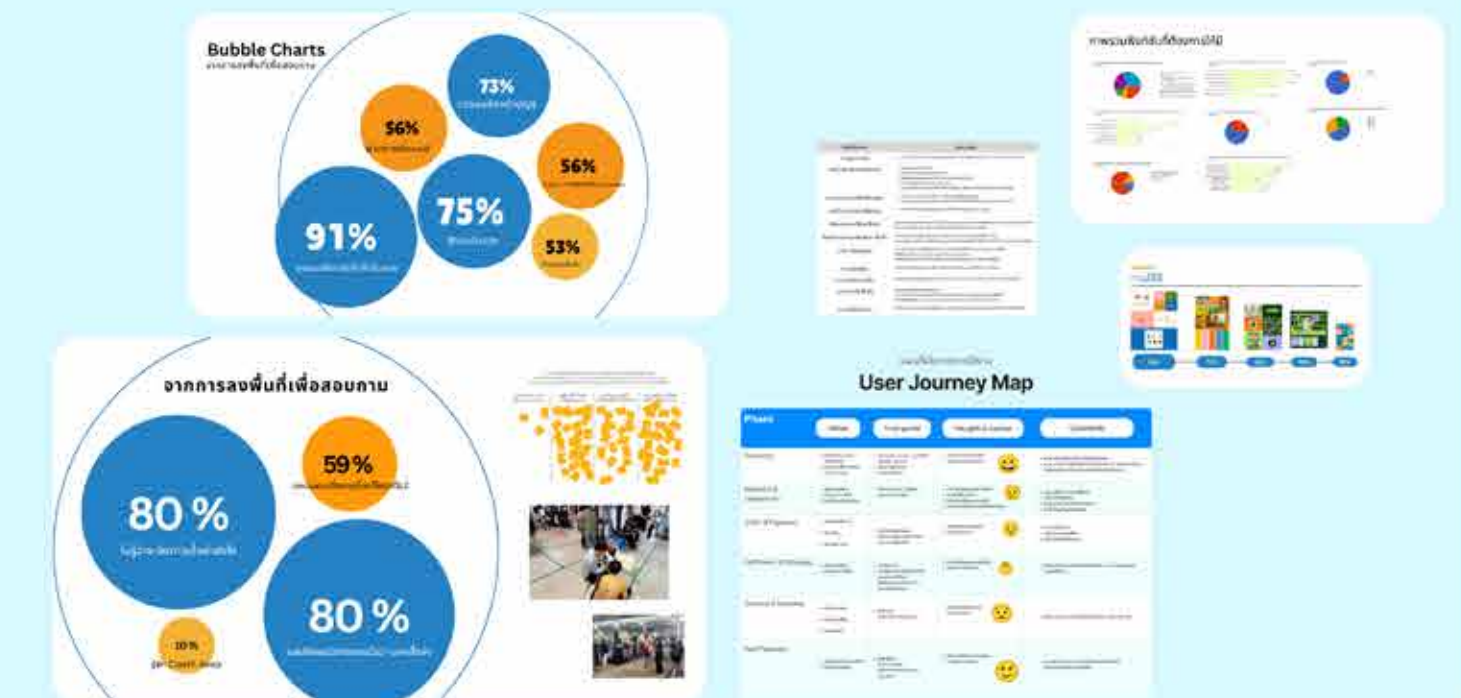
- เสื้อผ้ามือสองถูกคัดมาแล้วและสะอาด
- อยากหาเสื้อผ้ามือสองผ่านแอปจะได้ซื้อของง่ายขึ้น
- มั่นใจว่าจะไม่ถูกโกงหากซื้อผ่านแอป

Research Surwap App

ศึกษาจากแอปบทความ/วิจัย



ศึกษาจากพฤติกรรมผู้ใช้งาน



ศึกษาจากแอปที่มีฟังก์ชันใกล้เคียง

ชื่อแอปพลิเคชัน	ประเภทแอปพลิเคชัน	จุดเด่น/จุดขายหลัก	จุดด้อย/ข้อจำกัด	การเชื่อมโยง	คะแนน
Surwap	Second Hand Clothing Swap	• สามารถซื้อขายเสื้อผ้ามือสองได้ • สามารถซื้อขายเสื้อผ้ามือสองได้	• ไม่มีฟังก์ชันการแจ้งเตือน • ไม่มีฟังก์ชันการแจ้งเตือน	Surwap	1.0
Surwap	Second Hand Clothing Swap	• สามารถซื้อขายเสื้อผ้ามือสองได้ • สามารถซื้อขายเสื้อผ้ามือสองได้	• ไม่มีฟังก์ชันการแจ้งเตือน • ไม่มีฟังก์ชันการแจ้งเตือน	Surwap	1.0
Surwap	Second Hand Clothing Swap	• สามารถซื้อขายเสื้อผ้ามือสองได้ • สามารถซื้อขายเสื้อผ้ามือสองได้	• ไม่มีฟังก์ชันการแจ้งเตือน • ไม่มีฟังก์ชันการแจ้งเตือน	Surwap	1.0
Surwap	Second Hand Clothing Swap	• สามารถซื้อขายเสื้อผ้ามือสองได้ • สามารถซื้อขายเสื้อผ้ามือสองได้	• ไม่มีฟังก์ชันการแจ้งเตือน • ไม่มีฟังก์ชันการแจ้งเตือน	Surwap	1.0

ศึกษาหลังจากทดสอบเมื่อขึ้นโปรโตไทป์

ยังสามารถเก็บรายละเอียดพวกหน้าอื่น ๆ ได้อีก เพราะมองว่ายังขาดหน้าจำเป็น เช่น การยืนยันตัวตน ถ้ามีครบก็จะยากจะเช็คข้อมูลจากบัตรประชาชนที่สแกนว่าถูกต้องไหมจะทำได้ไหม หน้าหลังจากกดซื้อของเมื่อสแกนหรือจ่ายเสร็จจะทำได้ไหม

Pativat Tunkhwa
ทำงาน UX/UI , วิจารณ์ผลงาน UX/UI

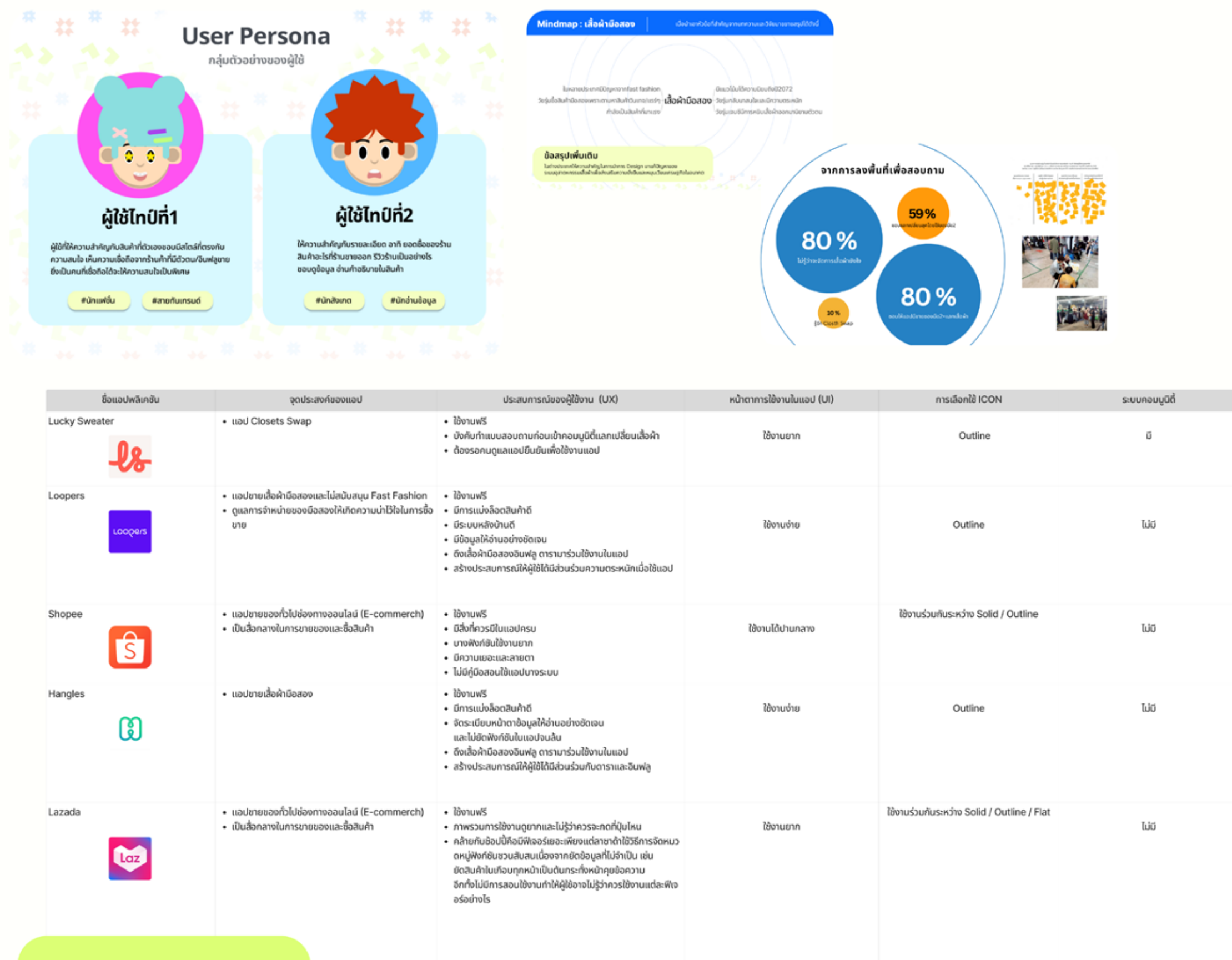
แอปเสื้อผ้า (Clothes Swap) ของคุณคือแอปที่ฉันอยากใช้มากที่สุด เพราะมันช่วยฉันประหยัดเงินได้เยอะมาก และฉันก็ชอบที่มันมีฟังก์ชันการแจ้งเตือนด้วย

ผู้ใช้งานทดสอบ
ชื่อ: Pichayaporn UX / UI

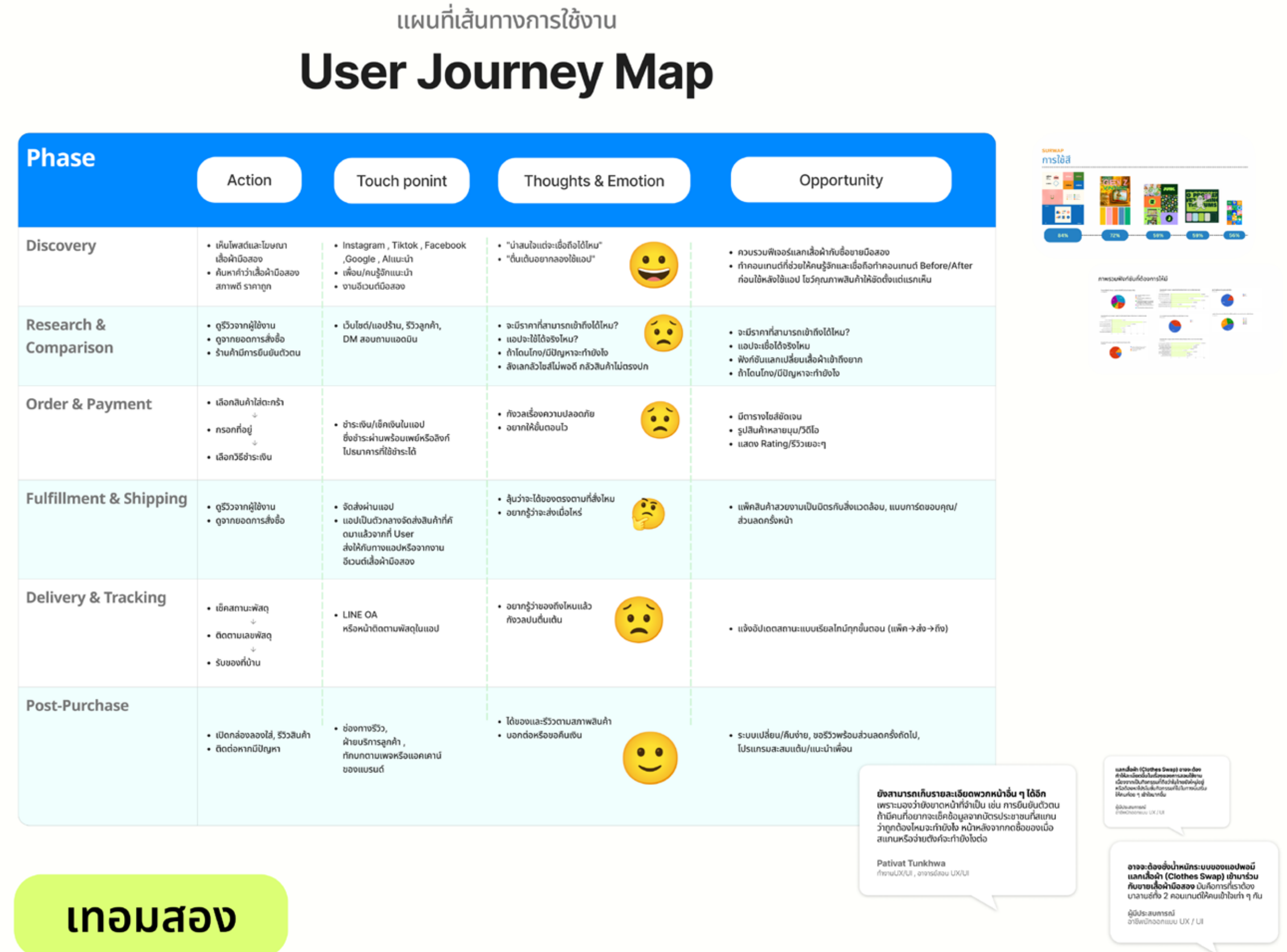
อาจจะต้องขึ้นหน้าหน้าระบบของแอปพอร์ทัล แลกเสื้อผ้า (Clothes Swap) เข้ามาพร้อมกับขายเสื้อผ้ามือสอง มันคือการที่เราต้องมาขายอีก 2 คอนเทนต์อีกแบบเข้าอีก 1 กับ

ผู้ประสานการ
ชื่อ: Pichayaporn UX / UI

ในการทำงานในระหว่างเก็บข้อมูลสามารถแบ่งเป็น Phase คือ



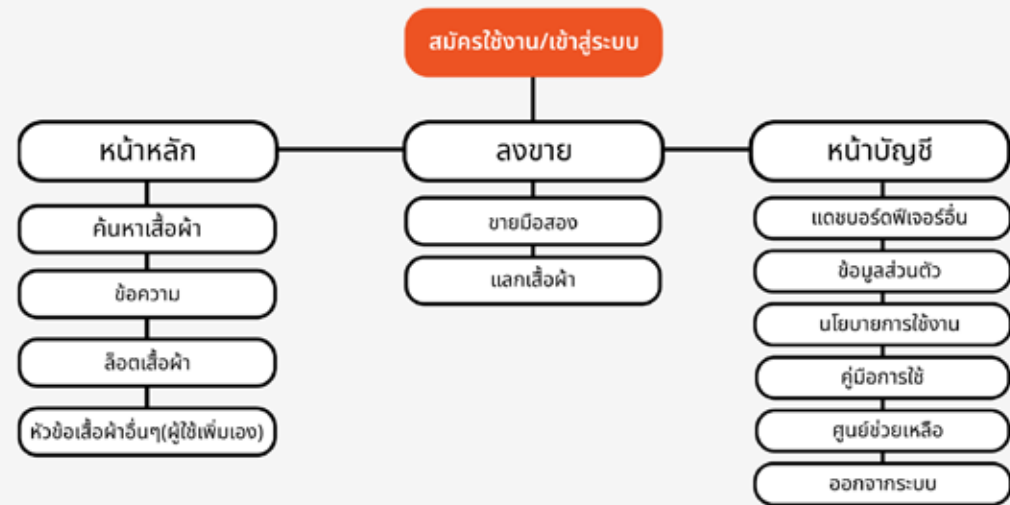
หาวิจัยอ่าน / ศึกษาแอป / ลงพื้นที่สอบถามกลุ่มวัยรุ่นเรื่องฟังก์ชันก่อนจะนำข้อมูลมาเขียนสรุปและนำไปเสนอ
ให้กับคณะกรรมการในห้องสอบ



เมื่อปริเซนต์หัวข้อผ่านจึงหาข้อมูลเรื่องสโตร์และความต้องการของผู้ใช้ต่อและนำมาสรุปก่อน
ออกแบบงานเพื่อทดสอบกับผู้เชี่ยวชาญในสาย UX/UI

เมื่อศึกษาจากข้อมูลที่เก็บมาจากผู้ใช้งานจำนวน 60 คน (แบ่งเป็นเก็บจากการลงพื้นที่จริงเรื่องฟังก์ชันและเก็บจากทางออนไลน์เรื่องดีไซน์) และคุยกับผู้เชี่ยวชาญจึงได้ลงมือทำงานจนจบงานโดยนำข้อมูลย่อยเป็น Sitemap

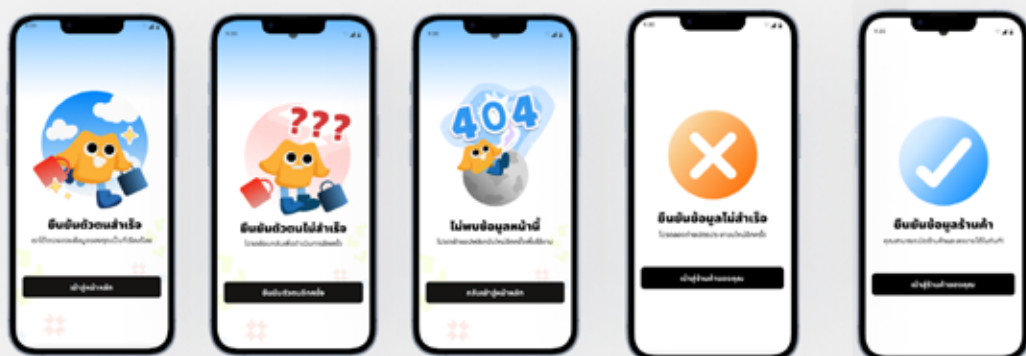
เขียนsitemap



หน้าเข้าสู่ระบบ/สมัครสมาชิก



หน้าสถานะอื่นๆ



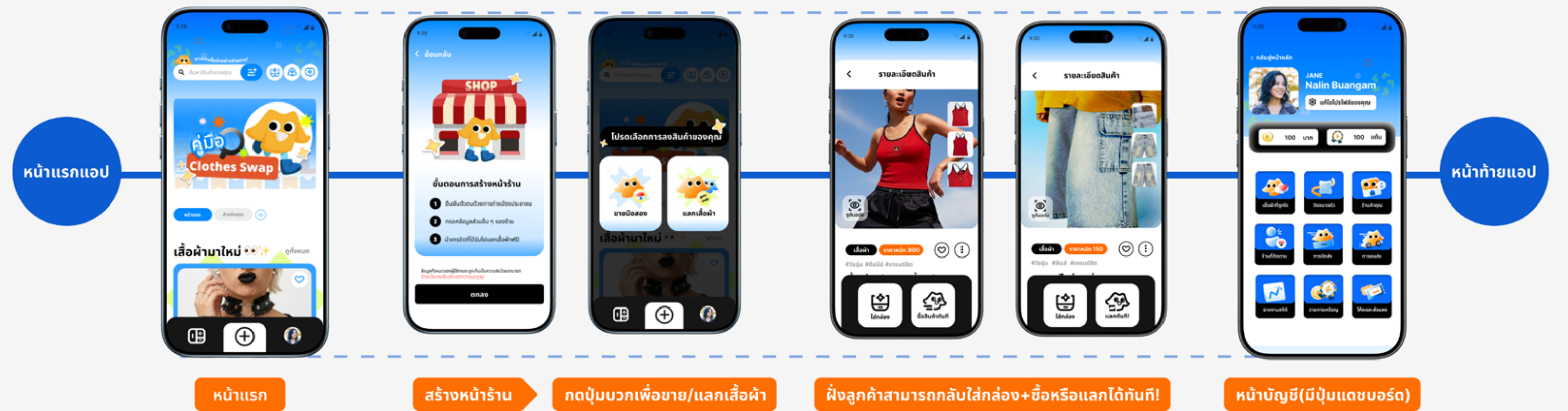
Surwap App

Hight-Fidelity

(Main Function)



สแกนเพื่อดูเพิ่มเติม



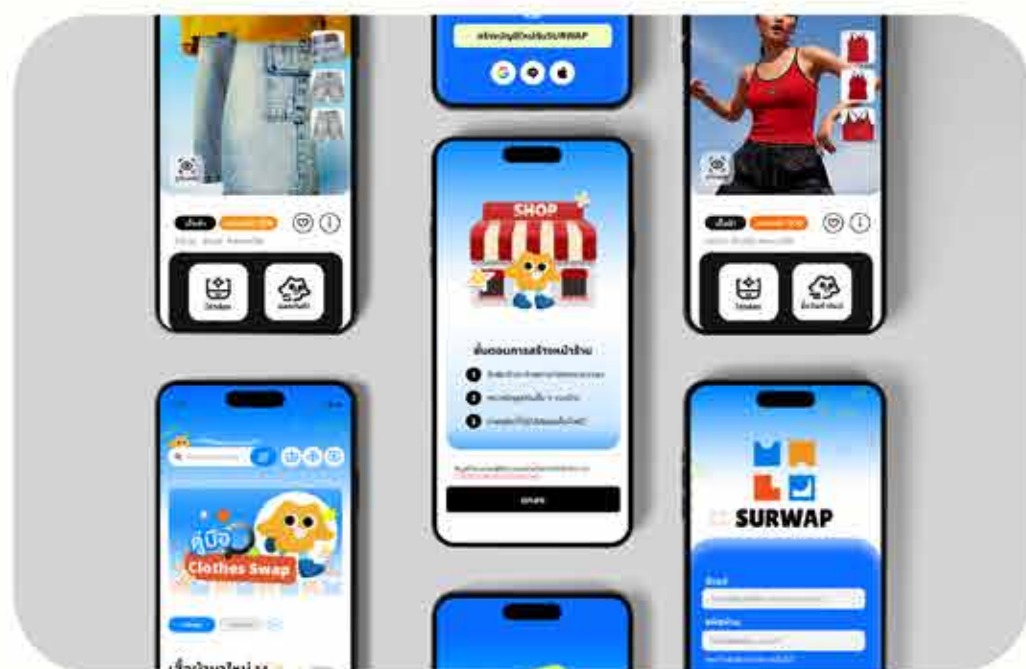
หน้าค้นหา(คัดกรองเสื้อผ้า)



E-Commerce : about second hand and closth swap

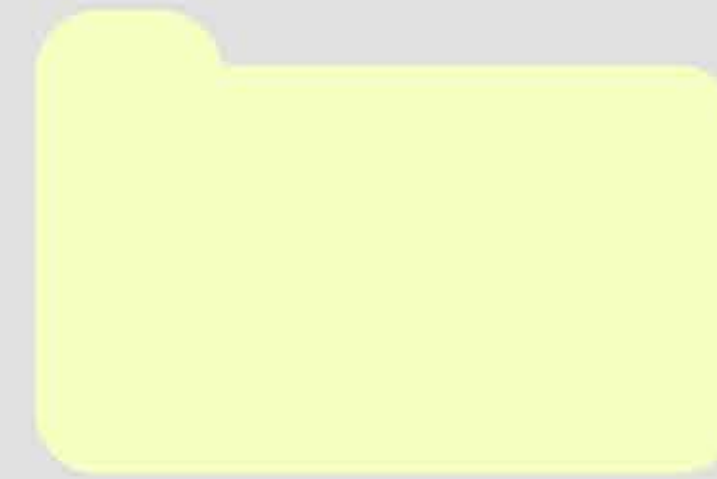
Role : UX/UI , Designer (Corporate Identity)

Mock Up



Mobile

Application



NEWLIFE



วัตถุประสงค์

เพื่อส่งเสริมให้ผู้ปกครองที่ทำเด็กหลอดแก้วได้ดูแลตัวเองรวมถึงสามารถจองหมอ จองคิว และปรึกษากับทางโรงพยาบาลกฤตได้

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- ทำให้ผู้ปกครองหมั่นสังเกตตัวเองมากขึ้น
- ทำให้ผู้ปกครองรู้ว่าปฏิบัติตนอย่างไรเมื่ออยากทำเด็กหลอดแก้ว
- ช่วยอำนวยความสะดวกกับผู้ใช้งาน

กระบวนการทำงาน



แอปพลิเคชันสำหรับผู้ปกครองที่ทำเด็กหลอดแก้ว"NEWLIFE"

Role : UX/UI , Designer (Corporate Identity)



User Persona

คุณรรสศพงศ์ (อายุ52ปี)

ผู้อำนวยการฝ่ายการขาย

Goals

- มีแอปที่สามารถจองคิวได้
- ดูหมอที่ไว้ใจได้
- อยากได้แอปที่ช่วยดูแลเรา
- อยากให้มีรายละเอียดการทำเด็กคลอดแล้วให้อ่าน

Frustrations

- บางทีลืมดูแลตัวเองขณะอยู่ในกระบวนการยังเป็นวัยทำงานบางทีก็เหนื่อยแล้วพอตัวอย่างไม่ผ่านก็วนไปนับหนึ่งใหม่

“คิดว่าแอปที่ดีคือแอปที่ดูใช้งานง่ายสบายตาช่วยอำนวยความสะดวกในจุดที่คนทำเด็กคลอดแล้วพลาดนั่นคือวินัยการดูแลตัวเองและอยากให้เชียร์อัพด้วยหากมีวันที่แย่หรือกระบวนการย้อนไปนับหนึ่งใหม่”

เมื่อศึกษาจากข้อมูลที่เก็บมาจากผู้ใช้งานที่ทำได้ผิดพลาดแล้ว และได้พบ Pain Point จากคนที่อยู่ในกระบวนการจึงสรุปได้ว่า ในหน้าแรกควรเป็นแดชบอร์ดเพื่อให้เกิดการใช้งานที่ง่าย ไม่ชวนสับสนเพื่อลดการเกร็ง/ความกังวลในการใช้แอป

NEWLIFE

Hight-Fidelity

(Main Function)



สแกนเพื่อดูเพิ่มเติม



User Persona
คุณธรรพ์พงศ์ (อายุ 52 ปี)
ผู้ชำนาญการฝ่ายการถ่าย

Goals

- มีแอปที่สามารถจดจำได้
- ดูผลแล็บได้
- ตรวจค่าแล็บได้รวดเร็ว
- ตรวจค่าแล็บได้ถูกต้อง

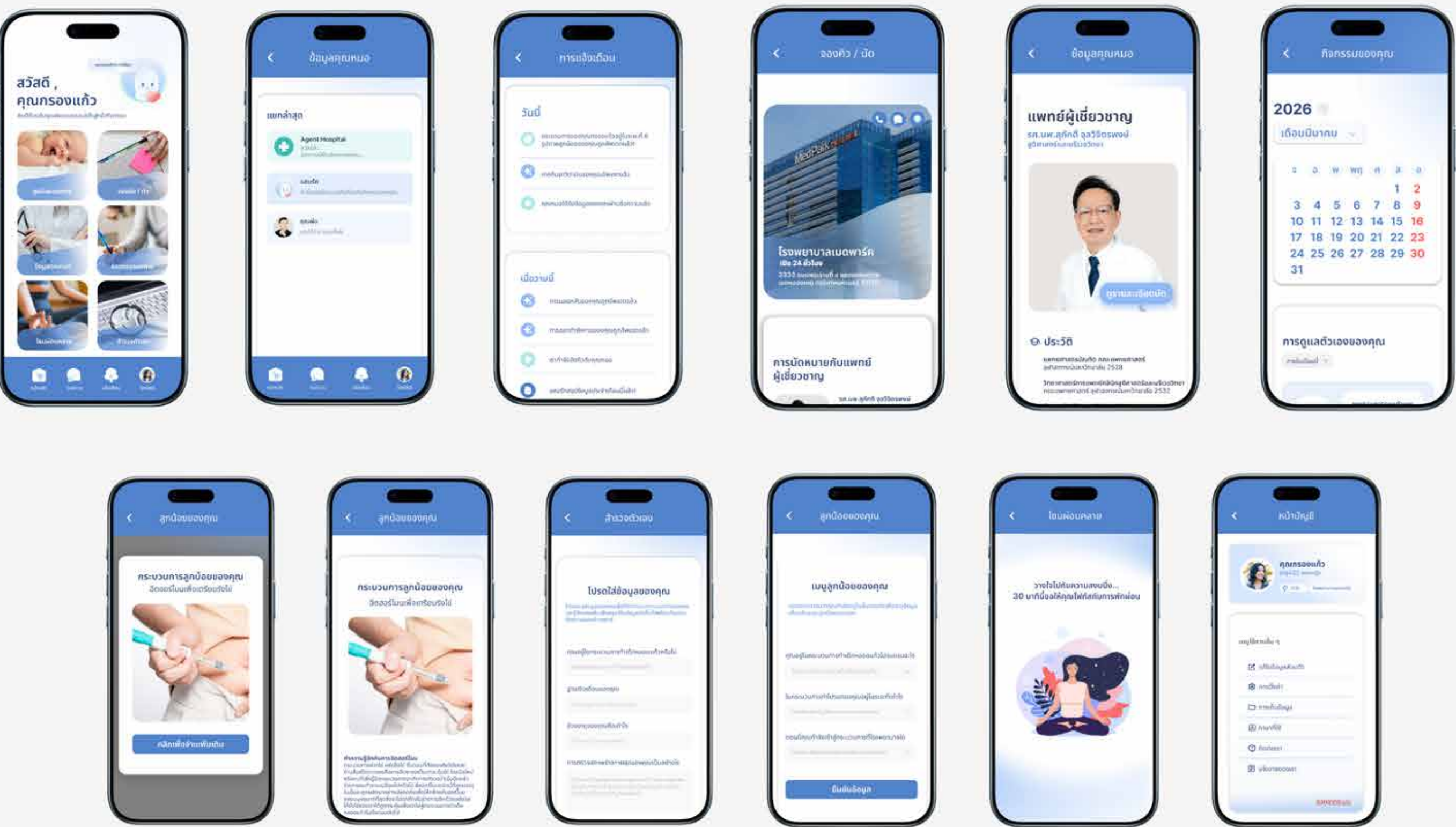
Frustrations

- ขาดการติดตามผลตรวจ
- อยู่ในกระบวนการวินิจฉัย
- ใช้เวลานานในการวินิจฉัย
- ผลตรวจล่าช้าเกินไป

คิดว่าแอปที่ใช้งานง่ายใช้ง่ายสามารถช่วยอำนวยความสะดวกในการใช้งาน
แอปพลิเคชันทางการแพทย์ได้เป็นอย่างดี

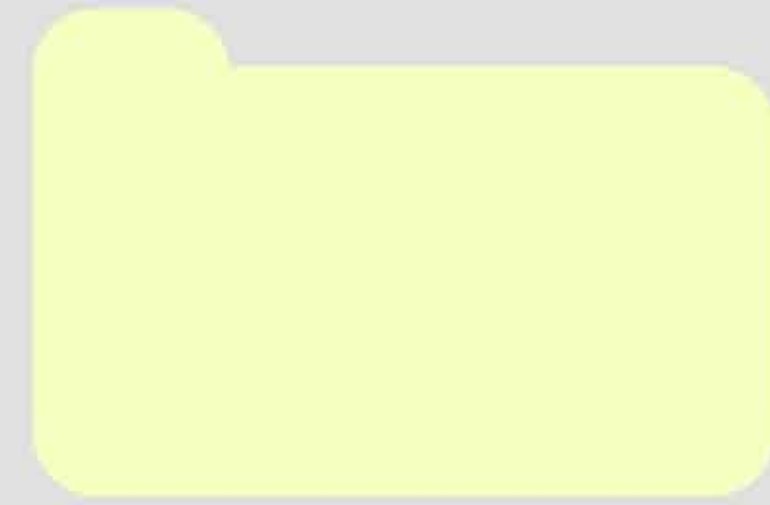
ข้อมูลนำไปสู่การสรุป

sitemap

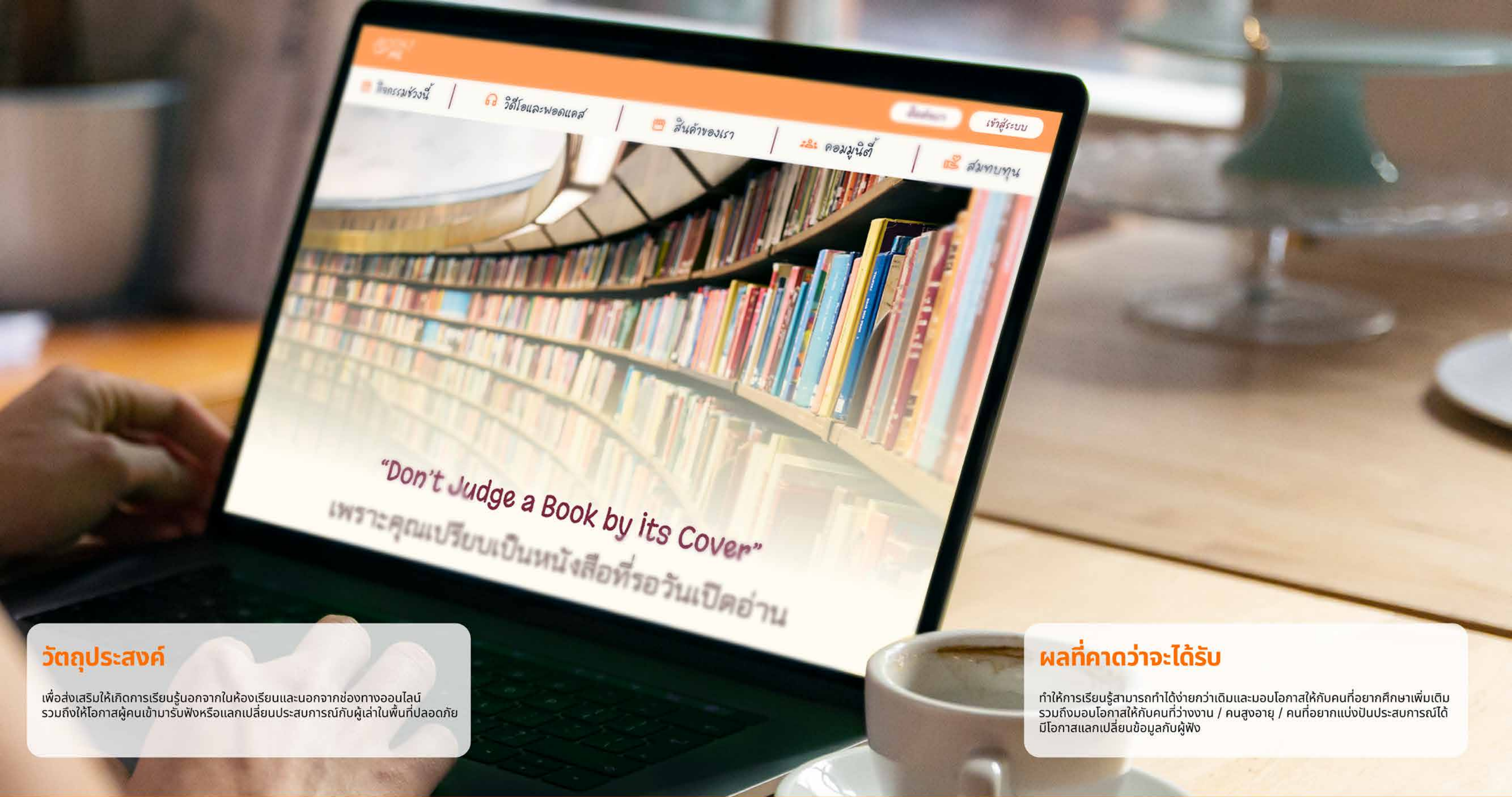


Role : UX/UI , Designer (Corporate Identity)

Website



BOOKME



วัตถุประสงค์

เพื่อส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้จากในห้องเรียนและนอกจากช่องทางออนไลน์ รวมถึงให้โอกาสผู้คนเข้ามารับฟังหรือแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับผู้เล่าในพื้นที่ปลอดภัย

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

ทำให้การเรียนรู้สามารถทำได้ง่ายกว่าเดิมและมอบโอกาสให้กับคนที่อยากศึกษาเพิ่มเติม รวมถึงมอบโอกาสให้กับคนที่ว่างงาน / คนสูงอายุ / คนที่อยากแบ่งปันประสบการณ์ได้ มีโอกาสแลกเปลี่ยนข้อมูลกับผู้ฟัง

รวบรวมปัญหาของผู้ใช้งาน

อยากตามคนคนที่ให้ข้อมูลได้เพราะต้องการเก็บข้อมูลไว้พัฒนาโครงการอีอีอี
แล้วจำเป็นต้องเก็บคนที่สอบถามให้ได้สัก 30-50 คน
เพื่อนำไปพัฒนางานจะได้รู้ว่าควรออกแบบอะไรให้กับผู้ใช้แต่
ขาดพื้นที่ไว้สำหรับแลกเปลี่ยนข้อมูลอย่างง่าย

จิน , นักศึกษามหาวิทยาลัย
นักศึกษาศาขากแบบนิเทศศิลป์ 4 (กำลังทำอีอีอี)

บางทีมีคำถามที่อยากถามเกี่ยวกับเรื่องที่เราอยากจะทำแต่ไม่รู้จะถามใคร
และอยากได้คนประสานงานจริงไปปรึกษา
เช่นเรื่องมหาลัย เรื่องการทำงาน เป็นต้น

อี , นักเขียน
นักเขียนนิยายฟรี 3 (กำลังทำนิยายเรื่องต่อ)

จริงๆ แล้วเราอยากหาพื้นที่ที่เชื่อมต่อกับผู้ใช้งาน
แบบที่ผู้ใช้งานไม่ต้องกลัวเรา แล้วเป็นพื้นที่ปลอดภัย
อยากให้เป็นการแชร์ประสบการณ์ของผู้ใช้งานที่มีความ
สะดวกอีกทีเราจะได้มีการแลกเปลี่ยนในระหว่างที่เก็บ
ข้อมูลไปพร้อมๆกันด้วย

นักเก็บข้อมูลสถิติ
นักเก็บข้อมูลบริการการแพทย์

รีเสิร์ชข้อมูล

ค้นพบว่าในประเทศไทยมี
อีเวนต์และเว็บไซต์
Human Library

กระบวนการทำงาน

BOOK!
ME

DESIGN BRIFE

ที่มาที่ไป

วัตถุประสงค์

อารมณ์บุคลิกงาน

ปัญหา

กลุ่มเป้าหมาย

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

กำหนดขอบเขต

User Persona

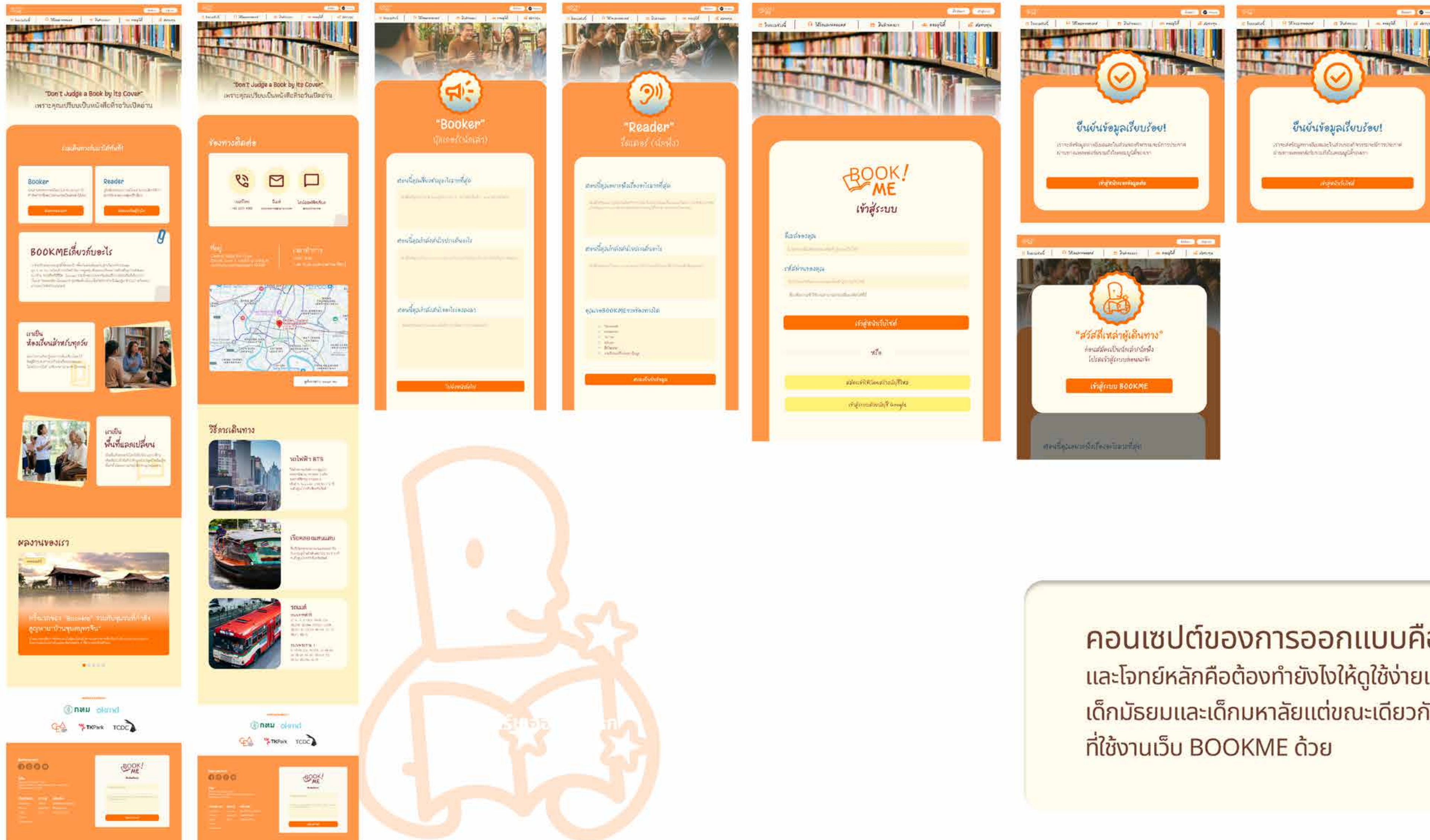
กลุ่มตัวอย่างของผู้ใช้

ผู้ใช้โทปที่1

ผู้ใช้โทปที่2

ศึกษาเกี่ยวกับผู้ใช้งาน

ดีไซน์งาน



สแกนเพื่อดูเพิ่มเติม

คอนเซปต์ของการออกแบบคือการยึดคนเล่าผ่านเว็บไซต์ และโจทย์หลักคือต้องทำยังไงให้ดูใช้ง่ายและเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายหลักคือเด็กมัธยมและเด็กมหาวิทยาลัยแต่ละคณะเดียวกันเว็บต้องง่ายต่อผู้ใหญ่และวัยอื่น ๆ ที่ใช้งานเว็บ BOOKME ด้วย



Mock up
Responsive

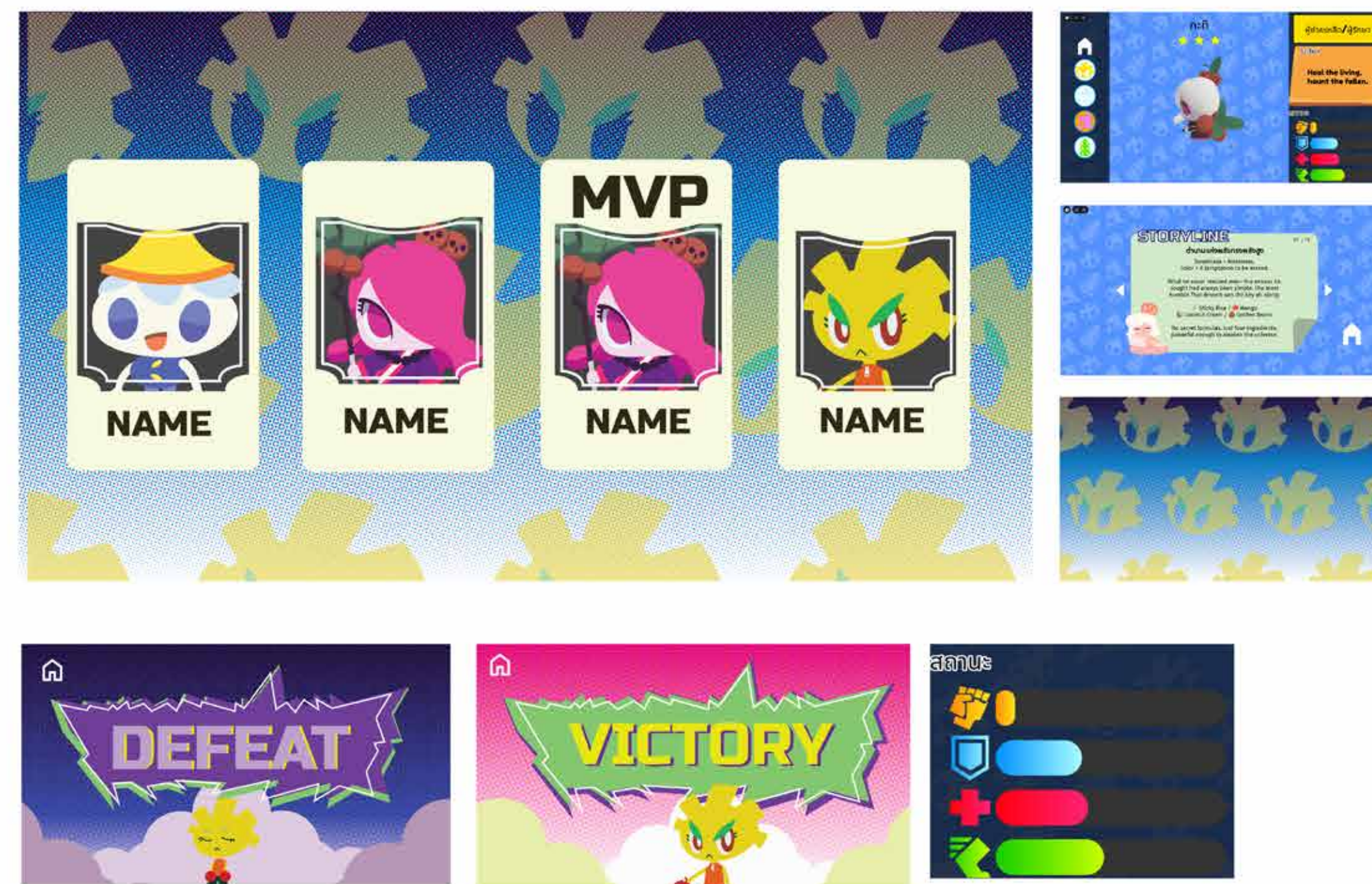
Internship



K
KANTANA
POST PRODUCTION
(THAILAND)

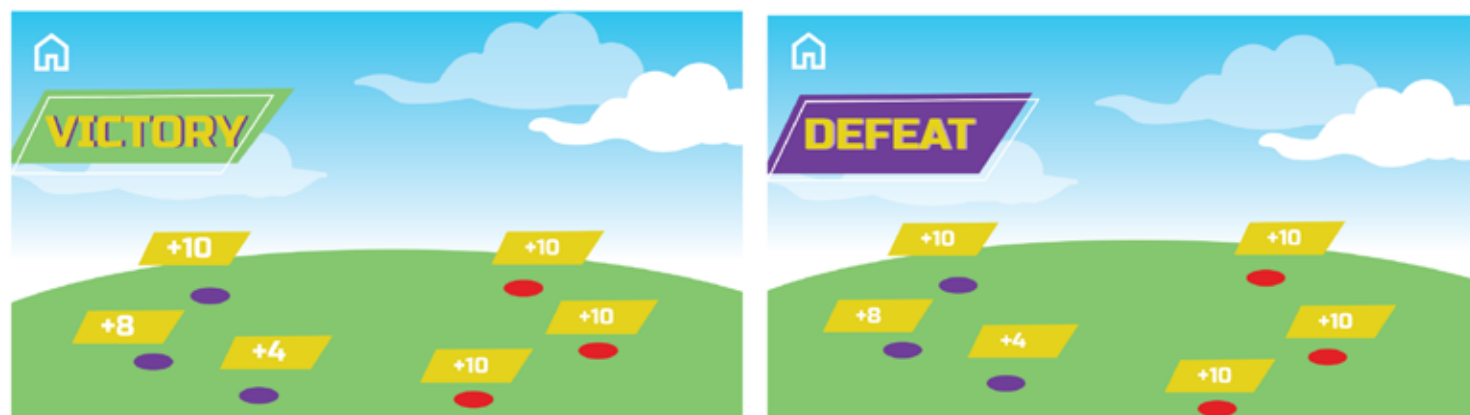
Mango And Sticky Rise

เกมที่ได้ออกแบบ UX/UI เมื่อฝึกงานใน **กัณตนากรูปเครื่อง Dev:A** โดยได้ทำเกม **Mango And Sticky Rise** ร่วมกับ DITP ซึ่งมีส่วนร่วมในการออกแบบไอคอน การจัดวางเลย์เอาต์ ช่วยทำหน้าสรุปสถานะหลังเล่นเกมจบ และหน้าอื่น ๆ โดยได้ฝึกจัดการทำงานที่มีระยะเวลาจำกัดรวมถึงได้ฝึกการทำงานเป็นทีมคอยประสานงานกับฝ่ายพัฒนาและฝ่ายอาร์ต



Mango And Sticky Rise

ในทุกๆวันจะมีการออกแบบโครงก่อนนำไปเสนอและประชุมทีมโดยเขียนรายงานว่าทำในส่วนไหนไปแล้วบ้าง
กระบวนการทำงานจะเริ่มจากคอยรีเสิร์ชเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่น ศึกษาจากเกมที่มีสไตล์ใกล้เคียงกันเพื่อนำเสนอ/ออกแบบ
แก้ไขและผ่านอนุมัติจนนำไปสู่การปล่อยเกมลงใน Roblox ภายใต้ระยะเวลาการฝึกงาน 2 เดือน



GUIDE : เมื่อกดใช้ปุ่มในหน้าตั้งค่า

