

โครงการออกแบบ UX/UI ของแอปพลิเคชันสำหรับการหาคู่สุนัข และการดูแล
สัตว์เลี้ยงใช้ชื่อว่า “ Love Them “



จุนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต
รายวิชาจุนิพนธ์ด้านแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยสยาม พ.ศ.2564


หัวข้อจูลินพจน์	โครงการออกแบบ UX/UI ของแอปพลิเคชันสำหรับการหาคู่สุนัข และ การดูแลสัตว์เลี้ยงใช้ชื่อว่า “LOVE THEM”
หน่วยกิตของจูลินพจน์	3 หน่วยกิต
ผู้จัดทำ	นายธัญนิต สินทร์พิทย์ 6002200007
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ปัญญาเวช บุญรอด
ระดับการศึกษา	วิทยาศาสตร์บัณฑิต
สาขาวิชา	แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
ปีการศึกษา	2564

อนุมัติให้จูลินพจน์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา
แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

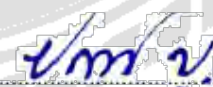
คณะกรรมการสอบจูลินพจน์

 ประธานกรรมการ

(อาจารย์มณฑิยา หงษ์ตระกูล)

 กรรมการสอบ

(อาจารย์อรรถเศรษฐ์ ปรีดาภรณ์)

 อาจารย์ที่ปรึกษา

(อาจารย์ปัญญาเวช บุญรอด)

หัวข้อจูลนิพนธ์	โครงการออกแบบ UX/UI ของแอปพลิเคชันสำหรับการหาคู่สุนัข และ การดูแลสัตว์เลี้ยงใช้ชื่อว่า “LOVE THEM”
หน่วยกิตของจูลนิพนธ์	3 หน่วยกิต
ผู้จัดทำ	นาย ธัญชนิต สิ้นทรัพย์ 6002200007
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ปัญญาเวช บุญรอด
ระดับการศึกษา	วิทยาศาสตร์บัณฑิต
สาขาวิชา	แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
ปีการศึกษา	2564

บทคัดย่อ

จูลนิพนธ์นี้จะเป็นการแก้ไขปัญหาที่พบในเรื่องของ “สัตว์เลี้ยง” ที่จะกล่าวนั้น ไม่ว่าจะ เป็นสัตว์เลี้ยงที่มีเจ้าของ, การตามหาสัตว์เลี้ยงยังรวมไปถึงกลุ่มคนที่สนใจในเรื่องการผสมพันธุ์สัตว์เพื่อเป็น ช่องทางในการติดต่อสอบถามระหว่างผู้ใช้งาน ข้อมูลการติดต่อของเจ้าของสุนัข และ ในส่วนของ แอปพลิเคชันระบบจะรองรับอยู่ 5 หัวข้อ คือ หัวข้อตามหาคู่ผสมพันธุ์สุนัข, หัวข้อเกร็ดความรู้, หัวข้อร้านค้า , หัวข้อโรงพยาบาล, หัวข้อชุมชน ระบบหาคู่ให้สุนัขหรือ LOVE THEM จึงถูกพัฒนาขึ้นโดยการนำประโยชน์ ของเทคโนโลยีโทรศัพท์มือถือมาใช้เพื่อให้ ผู้เลี้ยงสุนัขเหล่านั้นสามารถหาผู้ที่ต้องการผสมพันธุ์สุนัขที่อยู่ ใกล้เคียงได้ ระบบ LOVE THEM ที่พัฒนานี้ทำงานในระบบปฏิบัติการไอโอเอส (IOS Platform)

คำสำคัญ : การหาคู่, การผสมพันธุ์, สุนัข

Title Dog Dating App UX/UI Design Project
and Pet Care called “LOVE THEM”

Credits 3 Credits

Candidate Mister Thunchanit Sinsub 6002200007

Advisor Mister Panjawetch Boonroad

Faculty Bachelor of Science

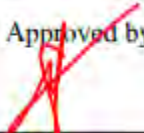
Major Animation and Creative Media

Semester 2021

Abstract

This project addressed problems encountered concerning pets. The aim was to find if a pet had an owner. The search for pets also includes those who are interested in breeding animals acting as a channel for inquiries between users. Users can also find posts from people with the same interests. The system would support 5 topics, namely dog breeding partners, general knowledge, the shop, the hospital, and the community. The dating system for dogs on “LOVE THEM” is being developed by taking advantage of mobile technology to provide dog owners a way to find people who want to breed dogs nearby. The developed LOVE THEM system runs on the IOS operating system (IOS Platform).

Keyword: dog, dating, mating

Approved by


กิตติกรรมประกาศ

จุลินพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีโดยจัดทำขึ้นเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม โดยมุ่งเน้นให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อแอปพลิเคชัน LOVE THEM ของผู้จัดทำ โดยหวังว่าจะมีแอปพลิเคชันสำหรับการหาคู่สุนัขที่เหมาะสมและแปลกใหม่มากขึ้นเกิดขึ้นและเพื่อเพิ่มทัศนคติที่ดีให้กับบุคคลทั่วไปที่มีต่อการหาคู่ให้สัตว์เลี้ยง

ขอขอบคุณอาจารย์ ปัญจเวช บุญรอด อาจารย์ที่ปรึกษาภาคนิพนธ์และคณาจารย์ในสาขาหลายท่านที่กรุณาให้คำแนะนำและความช่วยเหลือแก้ไขจุดบกพร่องในการทำจุลินพนธ์นี้จนเสร็จสมบูรณ์ ตลอดจนให้การดูแลในการออกแบบ UX/UI ต่างๆ การจัดทำวิดีโอโปรโมทแอปพลิเคชัน สุดท้ายนี้ผู้จัดทำขอขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่มีส่วนร่วมให้คำแนะนำและความช่วยเหลือเป็นอย่างดีมาโดยตลอดในการทำภาคนิพนธ์ในครั้งนี้ ซึ่งผู้จัดทำขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ด้วย

ผู้จัดทำ

นาย รัชชนิต สินทร์พัย

สารบัญ

หน้า

บทที่ 1	1
บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์.....	1
กลุ่มเป้าหมาย.....	1
ขอบเขต.....	2
ขั้นตอนการดำเนินการ	2
ผลที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
บทที่ 2	4
แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	4
แนวความคิด	4
ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง.....	4
2.1 ความหมายของ Mobile Application	4
2.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับ Application บนโทรศัพท์มือถือ.....	5
2.3 วิวัฒนาการของการพัฒนาโปรแกรมฐานข้อมูล	7
2.4 UI Design : หลักการออกแบบแอปพลิเคชัน	8
2.5 หลักการออกแบบโมบายแอปพลิเคชัน	10
ภาพที่ 2.1 ตัวอย่างการผสมข้ามสายพันธุ์ (1).....	20
ภาพที่ 2.2 ตัวอย่างการผสมข้ามสายพันธุ์ (2).....	21

ภาพที่ 2.3 ตัวอย่างการผสมข้ามสายพันธุ์ (3).....	22
ภาพที่ 2.4 ตัวอย่างการผสมข้ามสายพันธุ์ (4).....	23
ภาพที่ 2.5 ตัวอย่างการผสมข้ามสายพันธุ์ (5).....	24
ภาพที่ 2.6 ตัวอย่างการผสมข้ามสายพันธุ์ (6).....	25
2.8 แอปพลิเคชันที่มีความคล้ายคลึงและเกี่ยวข้อง	26
ภาพที่ 2.7 แอปพลิเคชัน PET FIRST AID	26
ภาพที่ 2.8 แอปพลิเคชัน Pluv-Tu Mascota Tu Mundo.....	27
ภาพที่ 2.9 แอปพลิเคชัน PETDY.....	28
ภาพที่ 2.10 แอปพลิเคชัน PETYAAR.....	29
ภาพที่ 2.11 ตัวอย่างโพสต์กลุ่มทาง Facebook ตามหาพ่อพันธุ์สุนัข ทุกสายพันธุ์.....	30
ภาพที่ 2.12 ตัวอย่างหน้าเว็บไซต์ PriceZa.....	31
บทที่ 3	33
การออกแบบและพัฒนา	33
การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น.....	33
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	33
ออกแบบและพัฒนา.....	33
รูปภาพที่ 3.1 เริ่มต้นจากการออกแบบแผนผังของแอปพลิเคชัน แบบแรก.....	34
รูปภาพที่ 3.2 ภาพคอนเซ็ปต์หน้าหลักในการออกแบบแอปพลิเคชัน LOVE THEM ช่วงแรก	34
รูปภาพที่ 3.3 ภาพคอนเซ็ปต์หน้าหลักเกี่ยวกับสัตว์เลี้ยง ช่วงแรก.....	35
รูปภาพที่ 3.4 ภาพคอนเซ็ปต์หน้าหลักเกี่ยวกับสัตว์เลี้ยง ครั้งที่ 1	36
รูปภาพที่ 3.5 หน้าสินค้าที่ออกแบบทั้ง 2 แบบ.....	37
รูปภาพที่ 3.6 หน้าสถานที่ใกล้เคียง ทั้ง 2 แบบ	38
รูปภาพที่ 3.7 ออกแบบหน้าชุมชน ในครั้งที่ 1.....	39

รูปภาพที่ 3.8 ออกแบบ LOGO ทั้งหมด 3 แบบ.....	40
รูปภาพที่ 3.9 หน้าหลัก และ หน้าตัวกรองครั้งที่ 2.....	41
รูปภาพที่ 3.10 หน้าเกร็ดความรู้.....	42
รูปภาพที่ 3.11 หน้าร้านค้า และการเลือกซื้อสินค้าออนไลน์ต่างๆ และแยกหมวดหมู่ของสินค้า ครั้งที่ 2.....	43
รูปภาพที่ 3.12 หน้าแผนที่คลินิก และ โรงพยาบาลใกล้เคียงพร้อมทั้งข้อมูลของโรงพยาบาลและคลินิก ครั้งที่ 2.....	44
รูปภาพที่ 3.13 หน้าหลักแอปพลิเคชัน LOVE THEM ตัวเลือกในการหาคู่สัตว์เลี้ยง และ ข้อมูล ครั้งที่ 3.....	45
รูปภาพที่ 3.14 หน้าเกร็ดความรู้ของแอปพลิเคชัน พร้อมข้อมูล ครั้งที่ 3.....	46
รูปภาพที่ 3.15 หน้าร้านค้า และการเลือกซื้อสินค้าออนไลน์ต่างๆ และแยกหมวดหมู่ของสินค้าครั้งที่ 3.....	47
รูปภาพที่ 3.16 ออกแบบแผนผังของแอปพลิเคชัน แบบที่ 2.....	48
รูปภาพที่ 3.17 ดีไซน์ปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงในเรื่อง ของ สี พื้นหลัง ไอคอน ข้อมูลต่างๆ.....	50
รูปภาพที่ 3.18 Logo หน้าแอปพลิเคชัน ในครั้งที่ 3.....	50
รูปภาพที่ 3.19 Logo หน้าแอปพลิเคชัน ในครั้งที่ 4.....	51
บทที่ 4.....	56
ขั้นตอนการปฏิบัติงาน.....	56
ขั้นตอนการปฏิบัติงาน.....	56
ภาพที่ 4.1 ภาพรวมโปสเตอร์โฆษณาแสดงหน้าแอปพลิเคชัน LOVE THEM.....	57
ภาพที่ 4.2 ตัวอย่างภาพโปสเตอร์เมื่อเอาไปลงใน APP Store.....	57
ภาพที่ 4.3 หน้าเข้าสู่ระบบและสอนการใช้งานมีการแนะนำข้อความของแอปพลิเคชัน และปุ่มสอนการใช้งานและปุ่มเข้าสู่ระบบ.....	58
ภาพที่ 4.4 หน้าสอนการใช้งานเบื้องต้นแอปพลิเคชัน LOVE THEM และปุ่มข้าม.....	59
ภาพที่ 4.5 หน้าเข้าสู่ระบบผ่านแอปพลิเคชัน LOVE THEM.....	60
ภาพที่ 4.6 หน้าลงทะเบียนผ่านแอปพลิเคชัน LOVE THEM.....	61
ภาพที่ 4.7 หน้าหลักของงานการใช้แอปพลิเคชัน.....	62

ภาพที่ 4.8 หน้าหลักของงานการใช้แอปพลิเคชันในโหมด เข้าชมสูงสุด.....	63
ภาพที่ 4.9 หน้าโปรไฟล์ของสัตว์เลี้ยงเมื่อเข้าชมโพสต์ที่รวบรวมข้อมูลของสุนัขและข้อมูลของต้นโพสต์.....	64
ภาพที่ 4.10 หน้าตัวกรองการแบ่งขนาด และ เพศ.....	65
ภาพที่ 4.11 หน้าโปรไฟล์ของผู้ใช้งาน.....	66
ภาพที่ 4.12 หน้าโปรไฟล์ในการเพิ่มสุนัข.....	67
ภาพที่ 4.13 หน้าแก้ไขข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้งาน.....	68
ภาพที่ 4.14 หน้าแก้ไขข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้งาน กรณีเลือกเพศของผู้ใช้งาน.....	69
ภาพที่ 4.15 หน้าเรื่อนำรู้เกี่ยวกับหมา.....	70
ภาพที่ 4.16 หน้าอ่านเกร็ดความรู้ เรื่อนำรู้เกี่ยวกับหมา.....	71
ภาพที่ 4.17 หน้าสินค้าของสัตว์เลี้ยงต่างๆ.....	72
ภาพที่ 4.18 หน้าสินค้าของสัตว์เลี้ยงต่างๆ กรณีกดปุ่มค้นหา.....	73
ภาพที่ 4.19 หน้าสินค้าของสัตว์เลี้ยงต่างๆ กรณีกดปุ่มหมวดหมู่ของสินค้า.....	74
ภาพที่ 4.20 หน้าสินค้า ชื่อสินค้า ราคาและข้อมูลเบื้องต้นของสินค้าและสินค้าอื่นๆ.....	75
ภาพที่ 4.21 หน้าแผนที่คลินิก หรือ โรงพยาบาลใกล้เคียง.....	76
ภาพที่ 4.22 หน้าแผนที่คลินิก หรือ โรงพยาบาลใกล้เคียงกรณี กดปุ่มค้นหา.....	77
ภาพที่ 4.23 หน้าข้อมูลคลินิก หรือ โรงพยาบาลใกล้เคียง.....	78
ภาพที่ 4.24 หน้าหลักของหน้าชุมชนประกอบด้วยข้อความ และรายชื่อเพื่อน รวมถึงการเข้าถึงรายชื่อเพื่อน.....	79
ภาพที่ 4.25 หน้าโปรไฟล์ของผู้ใช้งานท่านอื่น.....	80
ภาพที่ 4.26 หน้าห้องสนทนา.....	81
ภาพที่ 4.27 หน้าโปรไฟล์ของตัวผู้ใช้งาน สามารถแก้ไขข้อมูลส่วนตัวและเพิ่มรูปภาพ.....	82
ภาพที่ 4.28 หน้าโปรไฟล์ของตัวผู้ใช้งาน กรณีกดที่รูป.....	83
ภาพที่ 4.29 โลโก้หน้าหลัก และใช้ภายในตัวแอปพลิเคชัน ออกแบบให้สื่อถึงสุนัขที่ใช้โทรศัพท์ใช้แอปพลิเคชัน LOVE THEM.....	84

ภาพที่ 4.30 ไอคอนหน้าหลักของแอปพลิเคชัน LOVE THEM	85
ภาพที่ 4.31 ไอคอนต่างๆในตัวแอปพลิเคชัน LOVE THEM ที่ประกอบไปด้วย ปุ่มค้นหา, ปุ่มมาใหม่, ปุ่มเข้าชมสูง, ปุ่มตัวกรอง, ไอคอนระบุเพศ, ปุ่มแก้ไข	86
ภาพที่ 4.32 พื้นหลัง หน้าหลัก และ พื้นหลังหน้ากริ๊จความรู้	87
ภาพที่ 4.33 พื้นหลัง หน้าร้านค้า ที่แยกแยะตามหมวดหมู่ที่เลือก	88
ภาพที่ 4.34 พื้นหลัง พื้นหลัง หน้าโปรไฟล์ ห้องสนทนา	89
ภาพที่ 4.35 ขั้นตอนการทำวิดีโอโปรโมท แอปพลิเคชัน LOVE THEM ใน โปรแกรม Premiere pro	90
ภาพที่ 4.36 ขั้นตอนการทำวิดีโอโปรโมท แอปพลิเคชัน LOVE THEM ใน โปรแกรม Premiere pro	91
ภาพที่ 4.37 ขั้นตอนการทำวิดีโอโปรโมท แอปพลิเคชัน LOVE THEM ใน โปรแกรม Premiere pro	91
ภาพที่ 4.38 ขั้นตอนการทำวิดีโอโปรโมท แอปพลิเคชัน LOVE THEM ใน โปรแกรม Premiere pro	92
ภาพที่ 4.39 ขั้นตอนการทำวิดีโอโปรโมท แอปพลิเคชัน LOVE THEM ใน โปรแกรม Premiere pro	92
ภาพที่ 4.40 ภาพตัวอย่างจากวิดีโอโปรโมท แอปพลิเคชัน LOVE THEM	93
ภาพที่ 4.41 ภาพตัวอย่างจากวิดีโอโปรโมท แอปพลิเคชัน LOVE THEM	94
บทที่ 5	95
สรุปผลการดำเนินโครงการและข้อเสนอแนะ	95
ปัญหาและอุปสรรค	95
ข้อเสนอแนะ	95
บรรณานุกรม	96
ภาคผนวก	97

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันมีกลุ่มคนเลี้ยงสัตว์เพิ่มมากขึ้น ทำให้สัตว์เลี้ยงเข้ามาเติมเต็มชีวิตของผู้คนมากขึ้นในปัจจุบัน เพื่อให้สัตว์เลี้ยงมีคุณภาพชีวิตที่ดี แต่ผู้คนที่เลี้ยงสัตว์บางส่วนที่เลี้ยงสัตว์ไม่รู้วิธีการดูแลสัตว์เลี้ยง และเกิดปัญหาเกี่ยวกับการผสมพันธุ์สัตว์เลี้ยงแบบผิดวิธีทำให้สัตว์เลี้ยงของเรานั้นอายุสั้นลง นอกจากนี้ยังต้องคำนึงถึงการเดินทางเพื่อนำสัตว์ไปผสมพันธุ์ด้วยสิ่งเหล่านี้ยังหาแหล่งข้อมูลได้ลำบาก เพื่อให้ลูกของสัตว์เลี้ยงของเรามีสุขภาพร่างกายที่แข็งแรงการเลือกคู่เป็นสิ่งสำคัญเป็นอย่างมาก

ในปัจจุบันแอปพลิเคชันเข้ามามีบทบาทและมีความสำคัญต่อชีวิตประจำวันของเราเป็นอย่างมาก ทำให้วิถีชีวิตของคนเราต้องการความทันสมัยและทันต่อเหตุการณ์อยู่เสมอ แอปพลิเคชันจึงเป็นแหล่งสารสนเทศที่สำคัญสำหรับทุกคน เพราะสามารถเข้าถึงได้ข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว ไม่ว่าจะเป็นการติดต่อสื่อสาร การประชาสัมพันธ์ข่าว การโฆษณาสื่อต่างๆ ผ่านทางเว็บไซต์ หรือแม้กระทั่งสื่อสังคมออนไลน์ Social Network เช่น Facebook หรือ Google หรือ Twitter ที่สามารถตอบโต้ภัยการติดต่อสื่อสารได้เป็นอย่างดี

ดังนั้น ทางผู้พัฒนาจึงจัดทำแอปพลิเคชันสำหรับการหาคู่สัตว์เลี้ยงที่ใช่ชื่อว่า Love Them เป็นแอปพลิเคชันสำหรับการหาคู่สุนัข และการดูแลสัตว์เลี้ยงเพื่อเพิ่มความสะดวกแก่ผู้ใช้งานโดยผู้จัดทำจะรวบรวมข้อมูลของสัตว์เลี้ยงที่เจ้าของต้องการที่จะให้สัตว์เลี้ยงของตนนั้นมีการขยายพันธุ์ และทางแอปพลิเคชันผู้จัดทำได้รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการดูแลสัตว์เลี้ยงมาไว้ในระบบ ในระบบนั้น จะมีการบอกข้อมูลของสัตว์เลี้ยงและเจ้าของ เพื่อนำมาเพิ่มประสิทธิภาพในการหาคู่เพื่อการผสมพันธุ์ของสัตว์เลี้ยง ด้วยการสร้างชุมชนออนไลน์ของการหาคู่สัตว์เลี้ยง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาเป็นแอปพลิเคชันต้นแบบเกี่ยวกับการหาคู่ผสมพันธุ์ให้กับสัตว์เลี้ยง, การให้เกร็ดความรู้, โรงพยาบาลสัตว์ และ การเลือกซื้อสินค้าผ่านระบบแบบออนไลน์
2. เพื่อออกแบบ UX/UI ให้มีความทันสมัยมากขึ้นและสามารถเข้าถึงกลุ่มผู้ใช้ในปัจจุบันได้ดี

กลุ่มเป้าหมาย

Demographics : เพศชาย และเพศหญิง อายุตั้งแต่ 15-40 ปี

Psychographics : มีความสนใจในเรื่องของการหาคู่สุนัข และสนใจที่จะดูแลสัตว์เลี้ยงของตัวเอง

ขอบเขต

1. รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ UX/UI
2. ค้นหาทฤษฎีอ้างอิงที่เกี่ยวข้องกับโครงการ
3. ศึกษาข้อมูลการออกแบบ UX/UI
4. รวบรวมข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบแอปพลิเคชัน
5. ออกแบบหน้าหลัก UX/UI หน้าหลักของแอปพลิเคชัน LOVE THEM ประกอบไปด้วย

1. ออกแบบ UX/UI แอปพลิเคชัน	จำนวน	1	ชิ้น
2. โปสเตอร์แสดงแอปพลิเคชัน	จำนวน	2	แผ่น
3. คลิปวิดีโอโปรโมทแอปพลิเคชัน	จำนวน	0.50	วินาที

ขั้นตอนการดำเนินการ

ในการจัดทำโครงการออกแบบ UX และ UI ของแอปพลิเคชัน LOVE THEM ขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

1. กำหนดหัวข้อที่จะจัดทำเพื่อเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา
2. ศึกษาความนิยมของประเภทสุนัข
3. รวบรวมข้อมูล
 - 3.1 ประเภทของข้อมูลสายพันธุ์สัตว์ของสุนัข
 - 3.2 ข้อมูลเจ้าของสัตว์เลี้ยงและสัตว์เลี้ยง
 - 3.3 ข้อมูลสาระความรู้เกี่ยวกับสัตว์เลี้ยง
4. ออกแบบ UX/UI ของแอปพลิเคชัน
 - 4.1 หน้าหลัก จำนวน 1 หน้า
 - 4.2 หน้าเกร็ดความรู้ จำนวน 1 หน้า
 - 4.3 หน้าร้านค้า จำนวน 1 หน้า
 - 4.4 หน้าโรงพยาบาล จำนวน 1 หน้า
 - 4.5 หน้าชุมชน จำนวน 1 หน้า
5. สร้างวิดีโอประกอบการโฆษณา เป็นเวลา 0.50 วินาที ด้วยโปรแกรม Adobe Premiere pro

6. จัดทำสิ่งพิมพ์ (โปสเตอร์ขนาด A2) เพื่อประชาสัมพันธ์แอปพลิเคชัน
7. ปรับปรุงและแก้ไขจุดบกพร่อง
8. นำเสนอผลงาน

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. เป็นแนวทางให้กับผู้ที่สนใจเกี่ยวกับสัตว์เลี้ยงสามารถนำไปพัฒนาการทำงานที่ช่วยเหลือสังคมคนรักสัตว์เลี้ยงต่อได้
2. แอปพลิเคชันสามารถช่วยเป็นช่องทางในการสื่อสารระหว่างกลุ่มคนรักสัตว์



บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวความคิด

เนื่องจากแอปพลิเคชัน LOVE THEM จะเป็นช่องทางในการสื่อสารระหว่างเจ้าของสัตว์เลี้ยงและเจ้าของสัตว์เลี้ยงด้วยกัน โดยสัตว์เลี้ยงแต่ละประเภทแต่ละสายพันธุ์มีลักษณะและขนาดตัวที่แตกต่างกัน ดังนั้นเพื่อสนับสนุนการเลี้ยงหรือผสมพันธุ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ให้สอดคล้องกับการใช้งานมากขึ้น จึงได้ทำการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลการผู้ที่เลี้ยงสัตว์หรือสนใจสัตว์เลี้ยงดังนี้

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ในการจัดทำหน้าออกแบบ UX/UI แอปพลิเคชัน LOVE THEM ผู้จัดทำได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

1. ความหมายของ Mobile Application
2. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับ Application บนโทรศัพท์มือถือ
3. วิวัฒนาการของการพัฒนาโปรแกรมฐานข้อมูล
4. UI Design : หลักการออกแบบแอปพลิเคชัน
5. หลักการออกแบบแอปพลิเคชัน
6. ข้อมูลและความรู้เกี่ยวกับสุนัข
7. ข้อมูลเกี่ยวกับสัตว์เลี้ยงที่นำมาใช้
8. แอปพลิเคชันที่มีความคล้ายคลึงและเกี่ยวข้อง

2.1 ความหมายของ Mobile Application

Mobile Application ประกอบขึ้นด้วยคำสองคำ คือ Mobile กับ Application มีความหมายดังนี้ Mobile คือ อุปกรณ์สื่อสารที่ใช้ในการพกพา ซึ่งนอกจากจะใช้งานได้ตามพื้นฐานของโทรศัพท์แล้ว ยังทำงานได้เหมือนกับเครื่องคอมพิวเตอร์ เนื่องจากเป็นอุปกรณ์ที่พกพาได้จึงมีคุณสมบัติเด่น คือ ขนาดเล็กน้ำหนักเบาใช้พลังงาน

ค่อนข้างน้อย ปัจจุบันมักใช้ทำหน้าที่ได้หลายอย่างในการติดต่อแลกเปลี่ยนข่าวสารกับคอมพิวเตอร์ สำหรับ Application หมายถึงซอฟต์แวร์ที่ใช้เพื่อช่วยการทำงานของผู้ใช้ (User) โดย Application จะต้องมีสิ่งที่เรียกว่า ส่วนติดต่อกับผู้ใช้ (User Interface หรือ UI) เพื่อเป็นตัวกลางการใช้งานต่าง ๆ

Mobile Application เป็นการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์สำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่ เช่น โทรศัพท์มือถือแท็บเล็ต โดยโปรแกรมจะช่วยตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค อีกทั้งยังสนับสนุน ให้ผู้ใช้โทรศัพท์ที่ได้ใช้อย่างยิ่งขึ้น ในปัจจุบันโทรศัพท์มือถือ หรือ สมาร์ทโฟน

มีหลายระบบปฏิบัติการที่พัฒนาออกมาให้ผู้บริโภคใช้ ส่วนที่นิยมนำมาใช้และเป็นที่ยอมรับมากที่สุดคือ ios และ Android จึงทำให้เกิดการเขียนหรือพัฒนา Application ลงบนสมาร์ตโฟนเป็นอย่างมาก อย่างเช่น แพนด้า, เกมส์, โปรแกรมคุยต่างๆ และหลายธุรกิจก็เข้าไปเน้นในการพัฒนา Mobile Application เพื่อเพิ่มช่องทางในการสื่อสารกับลูกค้ามากขึ้น ตัวอย่าง Application ที่ติดต่อกับโทรศัพท์ อย่างแอปพลิเคชันเกมส์ชื่อดังชื่อว่า Angry Birds หรือ facebook ที่สามารถแชร์เรื่องราวต่างๆ ไม่ว่าจะ เป็น ความรู้สึก สถานที่ รูปภาพ ผ่านทาง แอปพลิเคชันได้โดยตรงไม่ต้องเข้าเว็บเบราว์เซอร์ Mobile Application ประกอบขึ้นด้วยคำ สองคำ คือ Mobile กับ Application มีความหมายสั้น Mobile คืออุปกรณ์สื่อสารที่ใช้ในการพกพา ซึ่งนอกจากจะใช้งานได้ตามพื้นฐานของโทรศัพท์แล้ว ยังทำงานได้เหมือนกับเครื่องคอมพิวเตอร์เนื่องจากเป็นอุปกรณ์ที่พกพาได้จึงมีคุณสมบัติเด่น คือขนาดเล็ก น้ำหนักเบาใช้พลังค่อนข้างน้อย ปัจจุบัน มีการใช้ทำหน้าที่ได้หลายอย่างในการติดต่อแลกเปลี่ยนข่าวสารกับคอมพิวเตอร์ หรือ Application หมายถึงซอฟต์แวร์ที่ใช้เพื่อช่วยการทำงานของผู้ใช้ (User) โดย Application จะต้องมีสิ่งที่เรียกว่า ส่วนติดต่อกับผู้ใช้ (User Interface หรือ UI) เพื่อเป็นตัวกลางการใช้งานต่าง ๆ

2.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับ Application บนโทรศัพท์มือถือ

ความหมายของ Application คณาจารย์ ชื่นชม (2553)กล่าวว่า Applicationคือ ซอฟต์แวร์ที่ใช้เพื่อช่วยในการทำงานของผู้ใช้ Application จึงมีสิ่งที่เรียกว่า ส่วนติดต่อกับผู้ใช้งาน (User Interface: UI) ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็นประเภทย่อย ๆ ตามสภาพแวดล้อมการทำงาน ได้ดังนี้

- 1) Desktop Application คือ Application ที่ทำงานบนเครื่องคอมพิวเตอร์ เช่น WindowsMedia Player, Microsoft office เป็นต้น
- 2) Mobile Application คือที่ทำงานบน แอปพลิเคชันหรือ โทรศัพท์มือถือ (Mobile)

3) Web Application คือ Application ที่ทำงานบน WEB เช่น Hotmail, Gmail, Google+ เป็นต้น โดยเว็บ Application อาจแบ่งออกได้อีกเป็น Intranet Application โดย Intranet หมายถึง การใช้งานเฉพาะภายในองค์กร ซึ่งตรงข้ามกับ Internet ที่เป็น World Wide Web ญรัฐญา มาเกิด (2554) ได้อธิบายว่าโปรแกรมประยุกต์ใช้งานสำหรับเพิ่มความสามารถให้แก่อุปกรณ์สื่อสารที่มีการใช้งานง่ายผู้ใช้งานสามารถติดตั้งโปรแกรมได้เองโดยมีรูปแบบการทำงานขึ้นอยู่กับรูปแบบของอุปกรณ์สื่อสารแบบพกพาและมีระบบปฏิบัติการที่อุปกรณ์สื่อสารการทำงานของ Application สุชาติดา พลาชัยภิมยศรีล(2553)กล่าวว่า Mobile Application (โมบาย Application) เกิดจากการรวมสองคำระหว่างคำว่า “Mobile” กับคำว่า “Application” ซึ่งสามารถอธิบายความหมายได้ดังนี้คำว่า “Mobile” หมายถึงอุปกรณ์สื่อสารที่ใช้สำหรับพกพาที่ไม่เพียงแต่สามารถใช้งานตามพื้นฐานของโทรศัพท์แล้วยังสามารถทำงานเหมือนกับเครื่องคอมพิวเตอร์และเนื่องจากเป็นอุปกรณ์ที่พกพาได้จึงมีคุณสมบัติเด่นคือขนาดเล็ก น้ำหนักเบา และใช้พลังงานค่อนข้างน้อย สามารถตอบสนองการใช้งานของผู้ใช้ได้อย่างหลากหลาย เช่น การติดต่อแลกเปลี่ยนข่าวสารกับเครื่องคอมพิวเตอร์และสามารถเพิ่มหน้าที่การทำงานได้ส่วนคำว่า “Application” หมายถึง ซอฟต์แวร์ที่ใหญ่ออกมาเพื่อช่วยสำหรับการทำงานของผู้ใช้โดย Application จะมีส่วนติดต่อกับผู้ใช้ (User Interface หรือ UI) เพื่อทำหน้าที่เป็นตัวกลางในการใช้งาน ดังนั้นคำว่า “Mobile Application” หมายถึง Application ที่ช่วยในการทำงานของผู้ใช้บนอุปกรณ์สื่อสารแบบพกพา โดย Application ที่ทำงานบนอุปกรณ์สื่อสารแบบพกพาเหล่านี้แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1) Applicationระบบ คือ ซอฟต์แวร์ที่รองรับการทำงานของโปรแกรมหรือ Application ต่าง ๆ เช่น Windows Mobile ที่พัฒนาโดย บริษัท ไมโครซอฟต์ ระบบปฏิบัติการ iPhone IOS ที่ 8 พัฒนาโดยบริษัท Apple ระบบปฏิบัติการ Blackberry OS ที่พัฒนาโดยบริษัท Research InMotion (RIM) และระบบปฏิบัติการ Android ที่พัฒนาโดยบริษัท Google เป็นต้น

2) Application ที่ตอบสนองความต้องการของกลุ่มผู้ใช้งาน เช่น Application ประเภทเกมส์ Application ประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์และ Application ประเภทมัลติมีเดีย เป็นต้น ทั้งนี้การใช้ Application บนโทรศัพท์เคลื่อนที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายทั่วโลกในช่วงทศวรรษที่ 19 จากการกำเนิดของ Apple Store โดยก่อนหน้านั้นการใช้ Application บน โทรศัพท์เคลื่อนที่เป็นเพียงการดาวน์โหลดริงโทนเท่านั้น การเกิดขึ้นของ AppStore ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงปัจจัยหลายอย่างที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์เพื่อการสื่อสาร ใตญ่การปรับปรุงรูปแบบการทำธุรกิจระหว่างผู้ให้บริการกับผู้พัฒนา Application ทำให้ผู้พัฒนามีโอกาสมีรายได้เพิ่มมากขึ้น ส่งผลให้เกิดแรงจูงใจในการพัฒนา Application และการพัฒนาเทคโนโลยีโครงสร้างพื้นฐานที่เกี่ยวข้องโดยมีการขยายการรองรับสัญญาณสื่อสารเพิ่มมากขึ้นเพื่อให้รับ-ส่งข้อมูลให้

เพียงพอต่อการใช้งาน Application ที่มีคุณภาพและมีประสิทธิภาพ การมีผู้ใช้งานบนโทรศัพท์เคลื่อนที่เพิ่มมากขึ้นและถึงจุดที่ได้รับการยอมรับในความสะดวกสบายในการใช้และการพกพาไปทุกที่ด้วยเหตุนี้การขยายตัวของเนื้อหา Application จึงเป็นไปได้อย่างรวดเร็วนอกจากนี้ยังเป็นผลมาจากการเกิดของ Application Market Place ของค่ายโทรศัพท์เคลื่อนที่รายใหญ่ที่มีการแบ่งสัดส่วนรายได้ให้กับผู้พัฒนา Application มากขึ้น ผู้พัฒนา Application จึงมีช่องทางการขาย Application ภายในโครงสร้างที่เป็นประโยชน์กับทุกฝ่ายระหว่างผู้ให้บริการโทรศัพท์เคลื่อนที่และผู้พัฒนา Application ซึ่งในแต่ละประเทศ นิยมใช้ Application ที่แตกต่างกันไปตามลักษณะของสภาพแวดล้อมทางเศรษฐกิจและสังคม จากการสำรวจพบว่า กลุ่มประเทศที่มีการดาวน์โหลดสูงที่สุดคือกลุ่มยุโรปอเมริกาเหนือและเอเชีย

2.3 วิวัฒนาการของการพัฒนาโปรแกรมฐานข้อมูล

เทคโนโลยีเครือข่ายในปัจจุบัน ในมีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว จนเราสามารถก้าวข้ามผ่านเทคโนโลยีในอดีตได้อย่างไม่ทันตั้งตัว เราจะสามารถเห็นได้จาก เมื่อไม่กี่ปีที่ผ่านมา อินเทอร์เน็ตที่เราใช้กันตามบ้าน มักจะมีความเร็วเฉลี่ยอยู่ที่ ไม่ถึง 10 mbps แต่ทว่าในปัจจุบัน ความเร็วอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่มักเริ่มต้นที่ 50 mbps แสดงให้เห็นว่า ในปัจจุบันนี้แทบทุกบ้าน จะมีอินเทอร์เน็ตใช้งานด้วยความเร็วที่ค่อนข้างมาก ซึ่งต่างจากอดีตและด้วยความเร็วอินเทอร์เน็ตที่เติบโตอย่างรวดเร็ว และประสิทธิภาพของเครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่าย (Server) มีการพัฒนาไปอย่างมาก หน่วยงานต่าง ๆ จึงมีการพัฒนาโปรแกรมในรูปแบบใหม่ ซึ่งในอดีตเราจะพัฒนาโปรแกรมในรูปแบบของ Stand Alone ซึ่งมีข้อจำกัดค่อนข้างมาก การจะใช้งานโปรแกรมนั้น จะต้องมีการติดตั้งตัวโปรแกรมลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้งานก่อน จึงจะสามารถใช้งานโปรแกรมห้ดังกล่าวได้ หากมีการย้ายเครื่องทำงาน หรือติดตั้งโปรแกรมระบบปฏิบัติการใหม่ ก็จะต้องมีการติดตั้งโปรแกรมใหม่ทุกครั้ง และจะต้องมีการสำรองข้อมูลงานอยู่เสมอ ส่งผลให้การทำงานไม่ได้รับความสะดวกดังนั้นจึงได้มีการพัฒนาโปรแกรมในรูปแบบของ Client – Server ขึ้น ซึ่งการพัฒนาโปรแกรมห้ดังกล่าวนี้ จะมีตัวหน้าต่างโปรแกรมอยู่ที่เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้งาน แต่เมื่อมีการบันทึกข้อมูล ข้อมูลทุกอย่างจะถูกส่งไปจัดเก็บยังเครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่าย ทำให้เมื่อมีการติดตั้งโปรแกรมระบบปฏิบัติการใหม่ ข้อมูลงานก็จะไม่สูญหาย เพียงแต่ต้องมีการติดตั้งโปรแกรมทำงานใหม่อีกครั้ง

2.3.1 การนำเทคโนโลยีเว็บแอปพลิเคชันในใช้งาน

เราสามารถสรุปได้ว่า เทคโนโลยีเว็บแอปพลิเคชันนั้นได้ถูกพัฒนาขึ้นมา เพื่อให้เทคโนโลยีเว็บไซต์แบบเก่าสามารถรองรับการเขียนโปรแกรม หรือการทำงานร่วมกันกับฐานข้อมูลให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และด้วย

ปัจจัยด้านเทคโนโลยีที่ถูกพัฒนาไปอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็น ความเร็วของอินเทอร์เน็ต ประสิทธิภาพของเครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่าย ที่ถูกพัฒนาไปอย่างมาก

ดังนั้น เราจะเห็นได้ว่า ในปัจจุบันเราแทบไม่มีความจำเป็นต้องติดตั้งโปรแกรมทำงานลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ของเราเลย อาทิเช่น

ในอดีตเมื่อนักศึกษาต้องการลงทะเบียนเรียน จะต้องทำการกรอกข้อมูลลงแบบฟอร์ม และนำไปยื่นที่จุดลงทะเบียน จากนั้นเจ้าหน้าที่ก็จะนำข้อมูลที่นักศึกษากรอก ไปกรอกข้อมูลลงในระบบอีกครั้ง ซึ่งสิ้นเปลืองเวลาและจำนวนบุคลากรในการทำงาน

แต่ในปัจจุบัน เราจะพบว่า เมื่อมีการนำเทคโนโลยีของเว็บแอปพลิเคชันมาใช้งานสำหรับการลงทะเบียนเรียนของนักศึกษา นักศึกษาไม่มีความจำเป็นที่จะต้องมากรอกข้อมูลลงแบบฟอร์มและรอยื่นเลย นักศึกษาทำเพียงแค่กรอกข้อมูลผ่านระบบออนไลน์ ก็จะสามารถบันทึกข้อมูลการลงทะเบียนเรียนได้เรียบร้อย ซึ่งเราจะสามารถสรุปได้ว่า เทคโนโลยีเว็บแอปพลิเคชันนั้น สามารถรองรับการทำงานกับบุคคลจำนวนมากในเวลาเดียวกัน และรองรับข้อมูลอย่างมหาศาลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.4 UI Design : หลักการออกแบบแอปพลิเคชัน

ส่วนประกอบสำคัญในการออกแบบ UI ที่ดี ต้องประกอบไปด้วย Visibility, Development และ Acceptance.

Visibility คือ มีความชัดเจนที่จะบ่งบอกถึงเอกลักษณ์เฉพาะตัวของแอป โดยคำนึงการใช้งาน และมี Concept ที่ชัดเจน

Development ต้องคำนึงถึง ความสามารถในการปรับแต่งและข้อจำกัดของ platform เช่น การรองรับ การสร้างต้นแบบที่รวดเร็ว, มีคลังข้อมูล และมีชุดเครื่องมือที่รองรับ เพื่อที่จะสามารถต่อยอดและพัฒนาต่อไปได้

Acceptance หมายถึง ยอมรับในข้อตกลงสิทธิบัตร และนโยบายองค์กร ไม่ขัดกับข้อบังคับ (Apple Store, Google Play)

2.4.1 3 สิ่งที่เป็นพื้นฐาน หลักการออกแบบแอปพลิเคชัน

Communication ความสอดคล้องกันระหว่าง ผู้ใช้และฟังก์ชันการใช้งาน เช่น พฤติกรรมการใช้งาน interactive ต่างๆ

Economization การลดจำนวนขั้นตอนการทำงานของ UI ให้น้อยที่สุด แต่ต้องครอบคลุมที่สุด

Organization หมายถึง UI จะต้องมีการใช้งานและ Concept ที่ชัดเจน

2.4.2 3 สิ่งที่จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพ ได้แก่

1. Canvas สามารถแสดงถึงสิ่งที่ผู้ใช้งานกำลังเรียกใช้งานอยู่ คือต้องรู้ความต้องการและพฤติกรรมของผู้ใช้ จากนั้นออกแบบให้ตอบโจทย์และใช้งานง่ายที่สุด
 2. Sidebar จะช่วยให้เข้าถึงส่วนพิเศษ หรือเมนูที่ซ่อนอยู่ของแอปพลิเคชัน
 3. Tool bar ช่วยให้ผู้ใช้เลือกหรือเปลี่ยน option หรือปรับเปลี่ยนเมนูการใช้งานแอปพลิเคชัน
- นี่คือ 3 สิ่งพื้นฐานที่ต้องมี นอกจากจะเป็นสิ่งที่ผู้ใช้งานเคยแล้ว ยังช่วยให้การออกแบบง่ายขึ้นอีกด้วย

2.4.3 Colors

การเลือกใช้สีที่ดี จะช่วยให้ผู้ใช้เกิดการจดจำที่ดียิ่งขึ้นมากกว่าการใช้เพียงแค่สีขาว-ดำ อีกทั้งรวมถึงการเพิ่มประสิทธิภาพและดึงดูดผู้ใช้งานอีกด้วย นอกจากนี้ประโยชน์ของการใช้สียังรวมไปถึง

- ช่วยในการมองเห็นภาพและความเข้าใจได้ดียิ่งขึ้น
- เน้นความสำคัญของข้อมูล
- ช่วยให้การออกแบบกราฟิก เป็นธรรมชาติมากยิ่งขึ้น
- ลดข้อผิดพลาดในการตีความ
- เพิ่มการมองเห็นภาพได้ดียิ่งขึ้น

2.4.4 RESPECT THE DEVICE

ควรคำนึงถึง User ที่มีการใช้งานแอปใน Device ที่แตกต่างกัน ทั้งในเรื่องของการป้อนข้อมูล ขนาดหน้าจอ และรูปทรง ผู้ใช้บางกลุ่มที่มีการใช้งานในแนวตั้ง บางคนอาจมีการใช้งานแนวนอน ดังนั้นในการออกแบบควรคำนึงถึงการวางตำแหน่งด้วย

หลักการออกแบบแอปพลิเคชันสำหรับผู้ใช้งานในแนวนอน การวางตำแหน่งแต่ละเมนูฟังก์ชันจะต้องวางในแนวคู่ขนานกันไปสำหรับการออกแบบแอปเพื่อใช้ในแนวตั้ง เมนูจะต้องวางในด้านบน

2.4.5 CHOOSING FONTS

การใช้ Font จะต้องเลือกใช้ตัวอักษรที่อ่านง่ายในทุกรูปแบบหน้าจอ Font Display นั้นค่อนข้างอ่านยากในจอเล็กๆ ทางที่ดีควรเลือกควรเลือกใช้ Font ง่ายๆ เช่น serif, sans serif เพราะหาก Device ไม่รองรับ front จะเกิดการแทนที่และอาจเกิดการแสดงผลในตัวอักษรที่แปลกไป นี่จึงเป็นเหตุผลที่การใช้ front มาตรฐานจาก Windows จึงเป็นตัวเลือกที่ดีการออกแบบแอป ที่ใช้ภาษาแตกต่างกัน ต้องคำนึงถึง การยึดของตัวอักษรที่อาจใช้พื้นที่เพิ่มมากขึ้นถึง 50 เปอร์เซ็นต์

REMOVE CLUTTER, NOT FEATURES

เป็นสิ่งจำเป็นที่จะผสมผสานหลายๆ feature ไว้ด้วยกัน แต่อาจทำให้แอปพลิเคชัน มีอาการหน่วง วิธีการแก้ปัญหาคือ การใช้ Dropdown menu หรือ Tap เป็นสิ่งที่จะช่วยแก้ปัญหาคำการแสดงผล tools หรือข้อมูลที่มีประโยชน์ภายในเวลาเดียวกันรวมถึงการทำให้แอปมีความเรียบง่ายและใช้งานง่ายมากที่สุดเท่าที่จะทำได้ โดยเฉลี่ยแล้วผู้ใช้งานจะไม่เลือกใช้แอปที่ดูใช้งานง่ายเพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่ยังคงคำนึงถึง function การใช้งานอีกด้วย

2.5 หลักการออกแบบโมบายแอปพลิเคชัน

ในปัจจุบันนั้นการพัฒนาแอปพลิเคชันเริ่มเป็นที่นิยมกันเพิ่มขึ้นในอุตสาหกรรมและธุรกิจต่าง ๆ เพื่อให้ลูกค้าเข้าถึงข้อมูลและเป็นการอำนวยความสะดวกสบายยิ่งขึ้น ซึ่งแอปพลิเคชันนั้นแยกออกเป็น 2 แบบ คือ โมบายเว็บ และ โมบายแอปพลิเคชันโมบายเว็บ คือ การพัฒนาเว็บไซต์ให้เป็น responsive หรืออีกภาษาหนึ่งว่า ให้อ่านและเล่นได้ง่าย ๆ ในโทรศัพท์เคลื่อนที่ ซึ่ง Flash และพวกเกมบนเว็บทั่วไปนั้นจะเล่นบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ ไม่ได้ และบางเว็บเมื่อเปิดดูผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่แล้วจะใช้งานยาก และมีตัวหนังสือที่เล็กมาก หรือกดปุ่มลำบาก นั่นคือเว็บในสมัยก่อน แต่ในปัจจุบันเว็บสมัยใหม่หรือ โมบายเว็บ นั่นคือการทำให้เว็บ สามารถเล่นผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ได้อย่างสะดวกสบาย โดยไม่ต้องทำการดาวน์โหลดจาก App store หรือ Google play store หรือทำการติดตั้งใด ๆ

2.5.1 ข้อดีและข้อเสียของ โมบายเว็บ

ข้อดีคือ พัฒนาง่าย ราคาถูกกว่าโมบายแอปพลิเคชัน โทรศัพท์เคลื่อนที่ทุกระบบปฏิบัติการสามารถเล่นได้ทั้งหมด เช่น ระบบปฏิบัติการ iOS ระบบปฏิบัติการ Android ระบบปฏิบัติการ BB ระบบปฏิบัติการ Windows Phone และระบบปฏิบัติการอื่น ๆ และปัญหาจากการใช้งานจะน้อยกว่า

ข้อเสียคือ ไม่สามารถทำงานในลูกเล่นบางส่วนที่ต้องการได้ เช่น ถ่ายรูป Wifi GPS ไม่สามารถทำงานได้ หากไม่มีสัญญาณอินเทอร์เน็ตจะมีอาการช้าหรือหน่วงได้ ถ้ามีลูกเล่นในเว็บมาก

โมบายแอปพลิเคชัน คือการพัฒนาแอปพลิเคชันที่ต้องดาวน์โหลด ผ่าน App store หรือ Googleplay store และทำการติดตั้งลงบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ โดยใช้พื้นที่ในโทรศัพท์เคลื่อนที่ หากพื้นที่มีไม่เพียงพอแน่นอนจะไม่สามารถทำการดาวน์โหลดและติดตั้งโมบายแอปพลิเคชันได้

ข้อดีและข้อเสียของโมบายแอปพลิเคชัน

ข้อดี คือ การใช้งานวงไว ลีนไพล สามารถใช้งานได้ แม้ไม่มีสัญญาณอินเทอร์เน็ต ใช้งานลูกเล่นพิเศษจากพวก โทรศัพท์เคลื่อนที่สมาร์ทโฟนได้ เช่น ถ่ายรูป GPS Bluetooth และอื่น ๆ

ข้อเสีย คือ ค่าพัฒนาที่สูงกว่าโมบายเว็บ ใช้เวลาพัฒนานานกว่า และพัฒนาครั้งเดียวไม่ได้ ต้องแยกพัฒนาตามแต่ละระบบปฏิบัติการ ส่วนใหญ่แล้วโมบายแอปพลิเคชันจะต้องพัฒนาคู่กับ Backend ทำให้ค่าพัฒนายิ่งแพงมากขึ้นเนื่องจากการวิจัยนี้เป็นการวิจัยมุ่งเน้นในด้านการพัฒนาโมบายแอปพลิเคชันผู้วิจัยจึงขอล่าถึงหลักการพัฒนาเฉพาะด้านนี้เท่านั้น

2.5.2 การพัฒนาโมบายแอปพลิเคชันกการพัฒนาโมบายแอปพลิเคชันมี 2 รูปแบบคือ Native และ Cross platform

การพัฒนาแบบ Native คือการพัฒนาบนแต่ละระบบปฏิบัติการแยกกันออกไป หมายความว่า หากมีความต้องการพัฒนาเพื่อระบบปฏิบัติการทั้ง 3 แบบ (iOS, Android, Windows phone) นักพัฒนาต้องพัฒนาทั้งหมด 3 ครั้ง บนพื้นฐานของระบบปฏิบัติการที่แตกต่างกันออกไป การพัฒนาแบบ Native นั้นเป็นการพัฒนาที่ใช้ประสิทธิภาพของระบบปฏิบัติการได้เต็มที่ และยังสามารถใช้การทำงานพิเศษ ๆ ของแต่ละระบบปฏิบัติการได้โดยไม่มีปัญหาใด ๆ

การพัฒนา Cross platform คือการพัฒนาที่นำภาษากลางมาใช้ และจะมีตัวแปรภาษาให้เหมาะสมกับภาษาของแต่ละระบบปฏิบัติการข้อดีที่น่าสนใจนั้นคือ ค่าใช้จ่ายในการพัฒนาถูกกว่า และค่าบำรุงถูกกว่าเช่นกัน เนื่องจากการพัฒนาแก้ไขเพียงครั้งเดียว แต่มีผลทั้ง 3 ระบบปฏิบัติการ ส่วนข้อเสียนั้นคือ จะไม่สามารถใช้ลูกเล่นพิเศษต่าง ๆ ของโทรศัพท์เคลื่อนที่ได้ หรืออาจจะใช้ได้แต่ต้องรอเครื่องมือของ Cross platform นั้นพัฒนาก่อน ถึงจะใช้งานได้

2.5.3 หลักการของการออกแบบอินเตอร์เฟซโทรศัพท์เคลื่อนที่

โทรศัพท์เคลื่อนที่ที่มีการเจริญเติบโตที่เร็วมากและทำหน้าที่คล้ายกับคอมพิวเตอร์มากขึ้น มีบรรดแบนด์ที่แพร่หลาย และอุปกรณ์โทรศัพท์เคลื่อนที่ราคาไม่แพงได้เริ่มเปลี่ยนมุมมองของผู้ใช้ทุกคน นักวิเคราะห์คาดการณ์ว่าในปี พ.ศ. 2558 จะมีการใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่เข้าเล่นอินเทอร์เน็ตมากกว่าคอมพิวเตอร์เพื่อที่จะให้ทันกับเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วนี้ นักออกแบบ นักพัฒนา และคนที่ทำงานกับโทรศัพท์เคลื่อนที่จำเป็นต้องเริ่มคิดถึงเกี่ยวกับโทรศัพท์เคลื่อนที่เป็นเป้าหมายหลัก โทรศัพท์เคลื่อนที่นั้นแตกต่างจากคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์เคลื่อนที่มีลักษณะและการใช้งานใกล้เคียงกับคอมพิวเตอร์ แต่ที่จริงแล้วโทรศัพท์เคลื่อนที่กับคอมพิวเตอร์แตกต่างกันมาก เช่น ขนาดหน้าจอความต่อเนื่องในการเชื่อมต่อ ความเร็วของแบนด์วิธ ประเภท

ของแบตเตอรี่ใช้งาน เป็นต้น จากตัวอย่างจะเห็นได้ว่าโทรศัพท์เคลื่อนที่นั้นมีข้อแตกต่างจากคอมพิวเตอร์ สรุปได้ว่าโทรศัพท์เคลื่อนที่มีประสิทธิภาพมากกว่าคอมพิวเตอร์ในหลาย ๆ ด้าน โทรศัพท์เคลื่อนที่สามารถเชื่อมต่อกับผู้ใช้ได้โดยตรงและสม่ำเสมอ นอกจากนี้โทรศัพท์เคลื่อนที่ที่มีการรวบรวมข้อมูลด้วย Sensor ที่มีประสิทธิภาพสามารถตรวจสอบสถานที่การเคลื่อนไหวอย่างใกล้ชิด สภาพแวดล้อมและอื่น ๆ ของผู้ใช้ออกแบบการใช้งานสำหรับโทรศัพท์เคลื่อนที่มีความแตกต่างจากการออกแบบคอมพิวเตอร์เช่นกัน ดังนั้น ที่ปรึกษาด้านโทรศัพท์เคลื่อนที่ (Jonathan Stark, 2010) ได้รวบรวมหลักการของการออกแบบ Interface โทรศัพท์เคลื่อนที่และอธิบายวิธีการใช้แอปพลิเคชันบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ไว้ ดังนี้

1.แนวทางการออกแบบที่แตกต่างระหว่างโทรศัพท์เคลื่อนที่กับคอมพิวเตอร์ จึงจำเป็นต้องเริ่มต้นจากการปรับแนวคิดเพื่อโทรศัพท์เคลื่อนที่ โดยมีหลักการคือ เน้นถึงสิ่งจำเป็น มีฟังก์ชันที่สำคัญ มีเอกลักษณ์เฉพาะ แอปพลิเคชันที่ใส่ใจการใช้งานของผู้ใช้

2.สถานการณ์การใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่คำนึงถึงระยะเวลาและช่วงเวลาในการใช้งานของผู้ใช้ดังนั้น การออกแบบแอปพลิเคชัน ควรจะออกแบบเพื่อความสะดวกและรวดเร็วสำหรับผู้ใช้ต้องกระชับแล้วเสร็จภายในไม่กี่ขั้นตอนและการค้นหาข้อมูล ควรออกแบบเพื่อการใช้งานแบตเตอรี่แบบประหยัด และสามารถใช้งานออฟไลน์

3.แนวทางทั่วไปแอปพลิเคชันที่วิธีการใช้งานแตกต่างกัน การออกแบบและเทคนิค สำหรับโทรศัพท์เคลื่อนที่ควรเป็นไปตามแนวทางที่ผู้ใช้งานส่วนใหญ่ใช้งาน การตอบสนองมีความสำคัญอย่างยิ่งสำหรับผู้ใช้งาน ควรมีความรวดเร็วกับการตอบสนองและทำให้ผู้ใช้รับรู้ที่กำลังใช้งานแอปพลิเคชันอยู่และแอปพลิเคชันยังทำงานอยู่ ควรใส่ใจในรายละเอียดเล็กน้อยของแอปพลิเคชัน เนื่องจากผู้ใช้งานรายสนใจในรายละเอียดเล็กน้อยเช่นกัน การสัมผัสหน้าจอด้วยนิ้วโป้งมีความสำคัญกับการออกแบบหน้าอินเทอร์เฟซ เนื่องจากผู้ใช้ส่วนใหญ่นิยมใช้นิ้วโป้งในการสัมผัสหน้าจอ ควรกำหนดเป้าหมายในการใช้หน้าจอโทรศัพท์เคลื่อนที่ การวางองค์ประกอบต่าง เช่น ระยะเวลาของปุ่ม Back และปุ่ม Send เนื่องจากอาจทำให้เกิดผิดได้การดูเนื้อหาบนโทรศัพท์เคลื่อนที่สามารถเลื่อนหน้าจอได้ด้วยนิ้วมือ ผู้ใช้งานสามารถใช้นิ้วสัมผัสได้ การออกแบบแอปพลิเคชันควรออกแบบให้เรียบง่ายที่สุดเพื่อให้สะดวกกับผู้ใช้งาน การออกแบบตำแหน่งปุ่มหรือเมนูต่าง ๆ ควรอยู่ด้านล่างหรืออยู่ใต้เนื้อหา ควรหลีกเลี่ยงการเลื่อนหน้าจอมากเกินไป

4.รูปแบบ Navigation เช่น แอปพลิเคชันที่มีเมนูหลากหลาย และมีรายละเอียดมากควรพัฒนาในลักษณะลิ้นชัก การลำดับหัวข้อและลำดับชั้นของเนื้อหารายละเอียดควรมีการแจกแจงอย่างชัดเจน

5. การป้อนข้อมูลควรออกแบบแป้นพิมพ์ให้ใช้ได้ดีที่สุดสำหรับผู้ใช้ ตัวอย่างเช่นรูปแบบแป้นพิมพ์ต้องเลือกให้เหมาะสมและถูกต้องตรงกับประเภทของข้อมูล การแก้คำอัตโนมัติเป็นสิ่งที่ดีแต่ควรนำมาใช้อย่างระมัดระวัง หากแอปพลิเคชันที่มีการพิมพ์มากควรพัฒนาระบบสนับสนุนแป้นพิมพ์แวนอนเพิ่มเติม

6. ทำทางด้านหนึ่งที่น่าสนใจที่สุดของอินเทอร์เน็ตคือ ระบบสัมผัสที่ทันสมัย ทำทางการตอบโต้ระหว่างผู้ใช้กับแอปพลิเคชัน คำนี้ถึงลักษณะท่าทางในการสัมผัสของผู้ใช้งาน

7. การหมุนจอแอปพลิเคชันโดยส่วนใหญ่มีการออกแบบเป็นลักษณะแนวตั้ง หากแอปพลิเคชันมีการพิมพ์เป็นจำนวนมาก ควรจะออกแบบแอปพลิเคชัน ให้ผู้ใช้สามารถพิมพ์แวนอนได้แอปพลิเคชันที่ออกแบบมาจึงควรพัฒนาในลักษณะที่สามารถหมุนได้และควรมีปุ่มที่สามารถถลอกหน้าจอได้เช่นกัน

8. การสื่อสารหรือการตอบสนองของแอปพลิเคชันควรมีการตอบสนองกลับจากแอปพลิเคชันเพื่อทำให้ผู้ใช้ทราบถึงการทำงาน ควรมีการแจ้งเตือนผู้ใช้ให้เหมาะสมกับการใช้งาน

9. การเริ่มใช้งานแอปพลิเคชันผู้ใช้อาจมีการกลับเข้ามาใช้แอปพลิเคชันหลังจากที่ได้ใช้ก่อนหน้าควรมีการตอบสนองที่ต่อเนื่อง

10. ไอคอนควรบ่งบอกถึงแอปพลิเคชันได้อย่างชัดเจนและทำให้น่าสนใจมีข้อความที่ไม่ซับซ้อนเพื่อความเข้าใจ แอปพลิเคชันอย่างง่ายการออกแบบโมบายแอปพลิเคชันเป็นศาสตร์อีกประเภทหนึ่งที่ต่างจากการออกแบบเว็บไซต์ หากนักพัฒนาที่มีประสบการณ์จากการออกแบบเว็บไซต์แล้วจำเป็นต้องปรับแนวคิดให้เหมาะกับยุคสมัยที่กำลังมาแรงเช่นกัน นอกจากหลักการออกแบบที่เหมาะสมกับปัจจุบันดังที่กล่าวมาข้างต้นแล้วนั้น นักพัฒนาควรคำนึงถึงหลักการออกแบบที่ไม่ควรนำมาใช้สำหรับโมบายแอปพลิเคชันเช่นกัน

2.5.4 หลักการออกแบบที่ควรหลีกเลี่ยง มีดังนี้

Anti-Patterns คือการพัฒนาที่ไม่เป็นไปตามหลักการออกแบบที่เหมาะสม เป็นรูปแบบที่ไม่ควรทำในการออกแบบ และควรหลีกเลี่ยง เนื่องจากการออกแบบประเภทนี้ทำให้ผู้ใช้งานสับสนในวิธีการใช้ และมีความเบื่อหน่ายหรือเลิกใช้งานได้ในปัจจุบันมีแอปพลิเคชันที่มีความสามารถคล้ายกันมากมาย ผู้ใช้จึงสามารถเลือกเปลี่ยนการใช้แอปพลิเคชันที่ตรงตามความต้องการและมีการใช้งานง่ายได้ตลอดเวลา (Jonathan Stark, 2010) โดยสามารถแบ่งออกเป็นหัวข้อใหญ่ ๆ ได้ดังนี้

Novel Notions Anti-Pattern Novel Notions กคือการออกแบบสำหรับบางสิ่งใหม่ และแตกต่าง การออกแบบในลักษณะนี้ทำให้การใช้งานแอปพลิเคชันเป็นไปได้ยากขึ้น การพัฒนาการออกแบบรูปแบบ ถูกพัฒนาจากความไม่เข้าใจในพื้นฐานการออกแบบสำหรับผู้ใช้ โดยนำการออกแบบสำหรับเว็บไซต์มาประยุกต์ใช้โดยไม่คำนึงถึงหลักการพื้นฐานของ Platform ใหม่ การออกแบบแบบนี้รวมถึง การออกแบบ Interface เมนู เนิว

เก๋ขิ้น gesture คำสั่ง และการจัดวางข้อมูล หรือเมนูบนหน้าจอต่าง ๆ ทว่าการออกแบบแบบ Novel Notions เป็นการออกแบบที่ไม่ผิดพลาดนักออกแบบที่มีความเข้าใจต่อการใช้งานของระบบโทรศัพท์เคลื่อนที่จริงก็สามารถนำวิธีการออกแบบนี้มาใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพที่สุด

2. Metaphor Mismatch Anti-Pattern การออกแบบแบบนี้จะเกิดจากการเลือกสัญลักษณ์ ไอคอน หรือ คอนเซ็ปต์ ที่ผิดหรือไม่เหมาะสมมาใช้ในแอปพลิเคชัน ซึ่งรูปแบบนี้สามารถถูกออกแบบมาได้ 3 ประเภทด้วยกัน Control Mismatch คือการเลือกใช้อ็องค์ประกอบที่ไม่เหมาะสม เช่น เลือกใช้ ลิสต์สำหรับให้ผู้ใช้ เลือกอายุ แทนที่จะใช้ Date Picker หรือ Spinner ที่เหมาะสมมากกว่า การดีไซน์ที่ออกแบบให้อ็องค์ประกอบแอปพลิเคชันมีรูปร่างหน้าตาเหมือนอ็องค์ประกอบ เช่น การใช้ Label โดยออกแบบหน้าตาให้เหมือนกันกับ Button ก็สามารถสร้างความสับสนให้กับผู้ใช้งานได้ และนับว่าเป็นส่วนหนึ่งของ Mismatch Control การเลือกใช้ Navigation ที่ไม่เหมาะสมเป็นอีกหนึ่งรูปแบบที่ไม่สมควรทำในการออกแบบ Icon Mismatch การเลือกใช้อิคอนที่เหมาะสมเป็นส่วนช่วยให้ผู้ใช้สามารถใช้แอปพลิเคชันได้ง่าย และรวดเร็ว การใช้อิคอนในการแสดงสัญลักษณ์แทนการใช้คำพูดถูกใช้มานาน ตั้งแต่ในโปรแกรมยุคแรก ที่ถูกใช้งานใน Microsoft Word เห็นได้ว่า รูปไอคอน Floppy Disk ถูกใช้เป็นสัญลักษณ์ในการแทนการเซฟ หรือบันทึกงาน ถึงแม้ว่าในตอนนี้นี้ Floppy Disk จะถูกเลิกใช้ไปแล้ว โดยมีการใช้ Hard disk, CD หรือ USB เข้ามาแทนที่ แต่ยังเป็นความเคยชิน และกลายเป็นความเข้าใจของผู้ใช้ในแบบสากลแล้วว่า Floppy Disk คือการบันทึกข้อมูล ซึ่งไม่ควรแหวกแนวแล้วไปใช้ icon อื่น ๆ ที่ทำให้เข้าใจผิด เช่น นักร้องแบบต้องการออกแบบ มีความเป็นเอกลักษณ์ของตนเองมีการใช้รูปปากกาจด note ซึ่งสื่อถึงการบันทึก มาแทนรูป Disk ซึ่งผู้ใช้อาจเข้าใจผิดได้ว่าเป็น Edit แทนการ save เป็นต้น

3. Mental Model Mismatch คือการนำรูปแบบดีไซน์ที่ไม่เหมาะสมกับข้อมูล หรือ คอนเซ็ปต์ของแอปพลิเคชันมาใช้ เช่นการนำการออกแบบแอปพลิเคชันชื่อของ มาประยุกต์ใช้กับ IT Helpdesk โดยให้เลือกปัญหาที่พบเจอระหว่างการใช้งาน มานำไปใส่รถเข็น ก่อนที่จะเช็คเอาท์ เพื่อเป็นการแจ้งปัญหาที่พบ ซึ่งเป็นการทำให้เห็นถึงความยุ่งยาก และไม่เหมาะสมต่อการใช้งาน การแจ้งปัญหาควรจะเป็นไปได้อย่างรวดเร็วมากกว่า Idiot Box หรือที่เรียกกันติดปากว่า Alert เป็นการใช้สำหรับการแจ้งเตือนสิ่งที่จำเป็น หากนำมาถูกใช้ในการออกแบบที่ไม่เหมาะสมจะสร้างความสับสนในการใช้แอปพลิเคชันของผู้ใช้ถูกขัด Chart Junk ถูกเรียกครั้งแรกโดย Edward Tufte (2001) คือการเรียกชาร์ตต่าง ๆ ที่ทำให้ข้อมูลที่ต้องการสื่อถึงผู้ใช้เป็นที่น่าสนใจน้อยกว่าการออกแบบ Oceans of Buttons การออกแบบประเภทนี้คือการออกแบบโดยมีปุ่มกด จำนวนมาก ซึ่งจำนวนปุ่มเหล่านี้มี

มากเกินไปกว่าที่ผู้ใช้จะสามารถกดใช้ได้ในเวลาอันรวดเร็ว และยังมีขนาดและสีเท่ากันทุกปุ่ม ทำให้ผู้ใช้ต้องใช้เวลาเพิ่มขึ้นในการเลือกใช้ปุ่มที่ตรงตามหน้าที่ที่ต้องการ

2.5.6 แนวโน้มการออกแบบโมบายแอปพลิเคชันกการออกแบบโมบายแอปพลิเคชันนั้นแตกต่างกับ เว็บไซต์เป็นอย่างมาก เนื่องจากเทคโนโลยีที่ใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ที่หลากหลายและอื่น ๆ เป็นต้น ทำให้นักออกแบบเว็บไซต์มีความต้องการเข้าร่วมการออกแบบโมบายแอปพลิเคชันด้วย ซึ่งหลาย ๆ นักออกแบบไม่สามารถพัฒนาออกมาได้อย่างเหมาะสม เนื่องจากยังมีแนวคิดยึดติดกับหลักการออกแบบเว็บไซต์มากเกินไป ทำให้หลังจากพัฒนาออกมาเรียบร้อยแล้ว มีการใช้งานที่ยาก หรือใช้แบบสับสน เป็นต้น หัวใจหลักของการออกแบบควรคำนึงถึงสิ่งที่มีความเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วต่อไปนี้

1.ขนาดหน้าจอที่เปลี่ยนไปโมบายแอปพลิเคชันในปัจจุบันเริ่มทำงานที่พื้นที่ใหญ่ขึ้นกว่าในอดีต จากอดีตที่มีหลักการวางแผนการออกแบบสำหรับหน้าจอ 3.5”-4” เท่านั้น ซึ่งในปัจจุบัน iphone 6 หรือ 6 plus มีขนาดหน้าจอที่ 4.7” กับ 5.5” และโทรศัพท์เคลื่อนที่รุ่นใหม่ ๆ ที่ผลิตออกมามีขนาดหน้าจอโดยประมาณ 4.7”-5.5” ซึ่งต่างกับในอดีต กล่าวคือผู้ใช้จะเปลี่ยนพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ เมื่อขนาดหน้าจอใหญ่ขึ้นผู้ใช้จึงจำเป็นต้องใช้ 2 มือในการใช้งานแอปพลิเคชัน

2.Flat designในช่วงระยะเวลา 2-3 ปีที่ผ่านมา การออกแบบแนวเรียบง่าย สีเรียบ ๆ กันมากขึ้น นำโดย Microsoft ตั้งแต่ปีพ.ศ. 2550 ที่มีการใช้ Flat design และ Apple มีการนำมาใช้กับ iOS 7 ในปีพ.ศ. 2550 ในอดีตเป็นการออกแบบที่เรียกว่า การ design skeuomorphism (การออกแบบโดยจำลองโลกจริงมาใส่ในออกแบบ เช่น แสงเงา พื้นผิว และอื่น ๆ) ปัจจุบันเป็นการเริ่มพัฒนา Flat design ในรูปแบบของตัวเอง เช่น Google มีการใช้แสงเงาเพิ่มขึ้น เช่น Materialdesign ที่ใช้ concept คือการวางกระดาษทับซ้อนกัน

3.การซ่อนเมนูเนื่องจากผู้พัฒนาเริ่มคุ้นชินกับการใช้เครื่องมือต่าง ๆ พร้อมกับฟังก์ชันที่ต้องการใช้กับเมนูเพิ่มขึ้น ทำให้มีการออกแบบใหม่ คือเมนูลิ้นชัก คือการที่ผู้ใช้ต้องกดปุ่มเมนูเพื่อหน้าจอเมนูที่ซ่อนไว้จะแสดงขึ้นมาให้เห็น และสามารถเลือกเมนูต่าง ๆ ได้

4.การใช้สีสันและความใสโมบายแอปพลิเคชันในอดีตนิยมเน้น เงาม แสงสะท้อน เงามตกระทาบ ทว่าในปัจจุบันแนวโน้มเรื่องสี pastel เป็นที่นิยม กล่าวคือสีที่มีความสว่างค่อนข้างไปทางสีเทา เช่น เวลาใช้สีแดง จะมีการใช้สีแดง 100% แต่จะออกแดงหม่นหรือเขียวหม่น ฟ้ำหม่น เป็นต้น การใช้สีสันเหล่านี้เป็นแนวโน้มที่ใช้คู่กับการออกแบบ Flat design

5.การใช้ Sensor ที่มากขึ้นกในสมัยแรกนั้นโทรศัพท์เคลื่อนที่มีเพียงแค่ wifi GPS Bluetooth เท่านั้น ในสมัยปัจจุบัน ผู้พัฒนาจะพยายามทำแอปพลิเคชันให้เป็นจุดเด่นเพื่อการแข่งขันในตลาดได้ เช่น BLE (Bluetooth

Low Energy) NFC Pedometer (นับก้าว) Magnetic (เข็มทิศ) Light sensor Pulse sensor Heath rate sensor Glucose sensor และอื่น ๆ อีกมากมายในอนาคต ซึ่งจะทำให้การพัฒนานี้มีความหลากหลายมากขึ้น ทว่าผู้พัฒนาควรระวังการใช้ Sensor เหล่านี้เพื่อไม่ก่อให้เกิดความรำคาญต่อผู้ใช้งานในปัจจุบัน โทรศัพท์เคลื่อนที่เสมือนเป็นสิ่งจำเป็นและเป็นสิ่งที่ผู้ใช้พกพาไปทุกที่ ดังนั้น การพัฒนาโมบายแอปพลิเคชันที่ถูกหลักการและเป็นไปตามความต้องการค่านิยมของผู้ใช้จึงเป็นสิ่งจำเป็นที่หลายผู้พัฒนาควรนำไปประยุกต์ใช้กับการพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมความพึงพอใจแก่ผู้ใช้บริการเพิ่มสูงขึ้น

2.6 ข้อมูลและความรู้เกี่ยวกับสุนัข

สุนัขกับคนเป็นเพื่อนกันมานานหลายศตวรรษนับตั้งแต่มนุษย์รู้จักคุณค่าแห่งความเชี่ยวชาญในการล่าสัตว์และเป็นผู้พิทักษ์ของสุนัข จนถึงปัจจุบันที่การมีสุนัขอยู่เป็นเพื่อนได้รับการยอมรับว่าเป็นแหล่งกำเนิดความสุขและความพึงพอใจอย่างลึกซึ้งแก่มนุษย์ (ธัญนันท์ม้นตา. 2550:7) การศึกษาถึงแรงจูงใจที่มีผลต่อการเลี้ยงสุนัขจะเป็นประโยชน์ต่อบุคคลที่เกี่ยวข้อง ทั้งยังสามารถนำมาวางแผน แกไข ปรับปรุง และส่งเสริม การออกกฎหมายหรือพรบ.เกี่ยวกับการเลี้ยงและการควบคุมสุนัข จากการค้นคว้า เอกสาร บทความต่างๆ ที่เกี่ยวกับสุนัข มีผู้ได้ศึกษาไว้ดังนี้

2.6.1 วิวัฒนาการของสุนัข

(ชมพูพรรณ กังสะนันทน. 2551: ออนไลน์) สุนัข มีต้นกำเนิดมาจากสุนัขป่า โดยมนุษย์แถบขั้วโลกเหนือนำมาเลี้ยงเมื่อ 12,000 ปมาแล้วเชื่อกันว่า สุนัขป่าตัวแรก เกิดขึ้นเมื่อ 100 ล้านปีที่แล้ว สมัยแรกเริ่ม ก็ไม่ได้มีลักษณะ เหมือนสุนัขในปัจจุบันนี้ ความมนุษย์จะรู้จักสุนัขที่หน้าตาเหมือนสุนัขในปัจจุบันนี้จากรูปภาพโบราณอายุประมาณ 12,000 - 14,000 ปีในยุโรปนักวิทยาศาสตร์คาดว่า ต้นกำเนิดของสุนัข น่าจะมาจากการผสมข้ามพันธุ์ระหว่างสุนัขจิ้งจอก และ สุนัขป่า เพราะความเฉลียวฉลาด ความสามารถรอบตัว และ การเป็นสัตว์สังคมของมันนี่เอง ที่ทำให้มนุษย์นำมันมาเลี้ยงจนแพร่หลายไปทั่วโลก และ การอพยพข้ามถิ่น และ ทวีปต่างๆ นี้เองทำให้ สุนัขมีหลายพันธุ์ในประเทศจีน ชาวจีนมีความเชื่อว่า สุนัขที่ชื่อ "Fu" มีความซื่อสัตย์และ นำความเจริญมาให้ โดยมีลักษณะ คลายสุนัขพันธุ์ปักกิ่ง "ANUBIS" ซึ่งเป็นชื่อของ เทพเจ้าโรมัน ที่ตัวเป็นคน หัวเป็นสุนัขเชื่อว่า สุนัขเป็นเพื่อนที่ดีของคนมาช้านานแล้ว สมัยก่อนมนุษย์เลี้ยงสุนัขไว้ใช้งานเป็นสวนใหญ่แต่ปัจจุบันนี้จุดประสงค์ในการเลี้ยงสุนัขได้เปลี่ยนเป็นการเลี้ยงเพื่อเป็นเพื่อนมากกว่าทั้งนี้เนื่องจากอุปนิสัยที่น่ารักของสุนัขเองว่า ก้นวบบรรพบุรุษของ สุนัขถือกำเนิดขึ้นมาตั้งแต่ 35 ล้านปีก่อนเรื่องราวของสุนัข ถูกกล่าวขานสืบต่อมานานนับหมื่นนับพันปี จากหลักฐานภาพที่ปรากฏบนผนังถ้ำทำให้เชื่อกันต่อมาว่า มีการบูชาสุนัขเป็นเทพเจ้าในยุคอียิปต์โบราณกว่า 2,800 ปมาแล้ว ขณะที่ในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติอังกฤษ พบมันมีลูกสุนัข ซึ่งมีการระบุไว้ว่า

าถูกทิ้งไว้เป็นเครื่องบวงสรวงในสุสานอียิปต์ยุคโรมันในฐานะผู้นำวิญญาณผู้ตายไปยังปรโลกช็อคคาเดาเกิดขึ้นมากมาย ถึงตอนจุดกำเนิดของสุนัข ผลสรุปเชื่อได้ว่าสุนัขมีต้นกำเนิดมาจากสัตว์ป่า ซึ่งผ่านวิวัฒนาการจากสัตว์ดึกดำบรรพ์มากกว่า 37 ล้านปี สัมพันธระหวางมนุษย์กับสุนัขเริ่มต้นขึ้นมาไม่ต่ำกว่า 12,000 ปีในดินแดนอิสราเอลเคยพบหลักฐานฟอสซิลยุคแรกๆ ที่แสดงว่ามีกรนำสุนัขมาเลี้ยง เป็นฟอสซิลของขนเผายุคแรกทีลสัตว์และหาของปาถูกฝังศพโดยมีมือข้างหนึ่งโอบลูกสุนัขไว้ สารคดีจากเนชั่นแนลจีโอกราฟฟิค (National Geographic) เผยข้อมูลว่าบรรดานักวิทยาศาสตร์มีข้อสันนิษฐานว่า มนุษย์เริ่มเลี้ยงสุนัขมากกว่า 14,000 ปีก่อน แต่ยังหาข้อยุติไม่ได้ว่าทำไมไปเพราะเหตุใด บางทีเห็นว่านำลูกสุนัขป่ามาเลี้ยงโดยเลือกเอาตัวที่ดุน้อยกว่าและขออาหารเก่งกว่า บางทีว่าสุนัขเข้ามาอยู่กับมนุษย์เองโดยปรับตัวให้เข้ากับวิถีชีวิตแบบใหม่ นั่นคือ การกินขยะมนุษย์ทิ้งไว้จนสร้างสัญชาตญาณแกสัตว์ในตระกูลที่กินของเหลือที่ไม่ค่อยตื่นคนเหล่านี้คุ้นเคยกับวิถีชีวิตใหม่มากขึ้นเรื่อยๆ และรุ่นต่อๆ มา ก็เชื่องขึ้นตามลำดับ ขณะที่ในระดับโมเลกุลและองค์ประกอบทาง ดีเอ็นเอ (D.N.A.) ของสุนัขก็ไม่ได้เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมมากนัก วิวัฒนาการของสุนัขสร้างความหลากหลายทางสายพันธุ์ราวปลายยุคตวรรษที่ 19 บทบาทแห่งความสัมพันธระหวางสุนัขกับมนุษย์เด่นชัดขึ้นเมื่อผู้การคัดสายพันธุ์สุนัขอย่างจริงจังจนมีการก่อตั้งสำนักทะเบียนเอกชนเพื่อปกป้องสายพันธุ์ทั้งในอังกฤษและอเมริกา ผู้ที่นิยมสุนัขสวนใหญ่คุณहुจนถึงทุกวันนี้ก็คือ ชมรมผู้เพาะพันธุ์สุนัขแห่งอเมริกา หรือ เอเคซี (AKC : American Kennel Club) ซึ่งปัจจุบันมีสายพันธุ์สุนัขที่จดทะเบียนไว้มากกว่า 150 สายพันธุ์ พร้อมทั้งยังมีองค์กรสุนัขโลกอย่าง เอฟซีไอ (FCI : Federation Cynologique Internationale) ที่ทั่วโลกให้การยอมรับในเกณฑ์มาตรฐานของสุนัขทั่วโลกมากกว่า 350 สายพันธุ์ซึ่งสุนัขพันธุ์ไทยหลังอานก็ได้รับการยอมรับจากองค์กรนี้แล้วเช่นกัน ในนามของ Thai Ridgeback Dog อันดับที่ 338 รับรองเมื่อวันที่ 26 พฤษภาคม 2546 แม้จะมีความหลากหลายทางสายพันธุ์ที่คนกลุ่มหนึ่งให้ความสำคัญ สิ่งที่น่าสนใจที่สุดของสุนัขก็คือ วิวัฒนาการในการปรับตัวที่สามารถเข้ากับมนุษย์ได้ดีที่สุดในโลกก็ว่าได้จากสัตว์ป่าดุตันที่ตองหาทางดิ้นรนอยู่รอดถึงวันนี้ สุนัขกลายเป็นสัตว์ที่มีความสามารถเป็นผู้ตามและใหม่มนุษย์เป็นนายได้อย่างดีซึ่งสิ่งที่ทำให้สุนัขอยู่รอดและได้รับความสนใจจากมนุษย์ก็คือ ความฉลาดแสนรู้รวมถึงความซื่อสัตย์ของสุนัขที่ยึดมั่นกับเจ้านายที่แสดงออก อยางการกระทำของสุนัขเอง ในประเทศไทยความจงรักภักดีต่อมนุษย์ของสุนัข เป็นที่กลาวขานสืบทอดกันมานานนับร้อยปีดังเช่นเรื่องราวของ "ยาเหล" สุนัขหลวงแสนรู้ตัวโปรดของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ซึ่งเป็นสุนัขเพศผู้พันธุ์ทาง (ลูกผสม) ที่คอยตามเสด็จไกล ชิดพระยุคลบาททุกครั้งทีเสด็จฯ ในเขตพระบรมมหาราชวัง ถ้าเห็นอะไรผิดปกติแปลกประหลาดเกิดขึ้น แมแต่ผู้ที่ถวายเป็นความ เคารพผิด ยาเหล จะตรงเข้ากัดทันทีด้วยเกรงว่าจะเป็อันตรายต่อพระองค์ยาเหล จะถวายเป็นความจงรักภักดีและสร้างความโปรดปรานได้

เพียง 5 ปีก่ต้องถูกกระสุนจากแรงริษยาของมนุษย์รัชกาลที่ 6 ทรงเศร้าพระทัยมาก จึงโปรดเกล้าฯ ให้ต่อโลงศพปดทองมู่โลงและแกะสลักเป็นรูปยาเหลยี่นรวมถึงสร้างอนุสาวรีย์ยาเหลยี่น หลอดด้วยโลหะรมดำยืนอยู่บนแท่นประดิษฐานไว้หน้าพระตำหนักชาลีมงคลอาสน ในพระราชวังสนามจันทร์จังหวัดนครปฐม กลายเป็นตำนานของสุนัขผู้จงรักภักดีตอกษัตริย์ไทยให้สืบสานเรื่องเล่ากันถึงปัจจุบันไม่เพียงแต่เป็นเรื่องราวในอดีตหรือตำนานความจงรักภักดีและแสนรู้ของสุนัขยังคงมีให้เห็นเสมอมา บทบาทของสัตว์เลี้ยงกลายเป็นเพื่อนผู้ซื่อสัตย์ที่ควรแก่การได้รับการเอาใจใส่อย่างที่สุด ซึ่งภาพของความสัมพันธ์ในยุคปัจจุบันเห็นได้ชัดถึงการแสดงความรักและเอาใจใสของเจ้าของ นับตั้งแต่เรื่องอาหาร ความสะอาด ที่อยู่อาศัย รวมถึงการพอนคลายผานรูปแบบบริการต่างๆ ที่เพิ่มรูปแบบและเพิ่มจำนวนขึ้นอย่างรวดเร็ว 10 จากหลักฐานทางดานโบราณคดีทำให้เราทราบคร่าวๆ ว่าคนกับสุนัขอยู่ด้วยกันมากกว่า 14,000 ปีแล้ว โดยส่วนใหญ่คิดว่าเกิดจากการที่คนและสุนัขรู้สึกถึงประโยชน์ของกันและกัน อย่างหมาป่าก็มาเก็บเศษอาหารที่คนกินเหลือแล้วทิ้งไว้ในขณะเดียวกันคนก็ได้ประโยชน์ด้านความปลอดภัย เพราะวาสุนัขจะเป็นเหมือนสัญญาณเตือนภัยโดยการเห่าหากมีสัตว์ป่าหรือคนจากที่อื่นเข้ามาในบริเวณของเคาหลังจากที่เห็นประโยชน์ของกันและกันนานๆวันเข้า จึงทำให้ความกลัวที่สุนัขมีต่อคนลดลงและเชื่อมากขึ้น มนุษยจึงเริ่มเอาสุนัขมาฝึกและช่วยทำงาน เนื่องจากสุนัขเป็นสัตว์สังคมโดยมีจ่าฝูงเป็นผู้นำและก็ไม่ยากเลยที่คนจะทำให้เคารู้สึกว่าเราเป็นจ่าฝูงหรือนายได้นอกจากนั้นแล้วสุนัขยังมีความเป็นนักล่าโดยสัญชาตญาณที่สุนัขมีนั้นทำให้สุนัขถูกใช้งานมาอยู่กับคนโดยตลอดตั้งแต่สมัยโบราณแล้ว อย่างเช่น สมัยกรีกโบราณใช้สุนัขพันธุ์ Greyhound ในการล่ากระต่าย พวกเขาโรมันก็ใช้สุนัขในสงคราม และยังใช้ในการต้อนและเฝ้าปศุสัตว์ด้วย ผานไปอีกหลายร้อยปีความสามารถของสุนัขในการทำงานร่วมกับคนก็พัฒนาขึ้นมาเรื่อยๆ จนมนุษย์เห็นวาสุนัขสามารถช่วยในการในการนำเหยื่อกลับมาให้เจ้าของที่มีอาชีพเป็นพรานได้เวลาเคาออกไปในป่าเพื่อล่าสัตว์อย่างเช่น สุนัขพันธุ์โกลเดน รีทรีฟเวอร์ (Golden Retriever) หรือ ลาบาดอร์รีทรีฟเวอร์ (Labrador Retriever) สุนัขพันธุ์ไซบีเรียน ฮัสกี้ (Siberian Husky) ที่อยู่ทางขั้วโลกเหนือก็สามารถฝึกให้ลากเลื่อนได้ สวนสุนัขพันธุ์เล็กๆส่วนใหญ่เลี้ยงเอาไวเป็นเพื่อน แต่สุนัขสายพันธุ์เทอร์เรีย เช่น แจค รัสเซล เทอร์เรีย (Jack Russell Terrier) ก็ช่วยกำจัดศัตรูพืชในไร่และสวนอย่างพวกหนูได้ดีเพราะมีนิสัยชอบขุดไปหารังของพวกนี้แล้วกำจัด ทั้งปัจจุบันนี้ความสามารถในการทำงานของสุนัขยังมีประโยชน์มากขึ้นไปอีก อย่างที่เราจะเห็นว่าทางราชการทั้งทหารและตำรวจได้ใช้สุนัขหลากหลายพันธุ์เช่น พันธุ์เยอรมัน เชพเพอริต (German Shepherd) หรือ พันธุ์อัลซาเซียน (Alsatian) หรือที่เรียกติดปากกันว่าสุนัขตำรวจ และลาบาดอร์ รีทรีฟเวอร์ (Labrador Retriever) ก็ใช้กันเยอะเพราะฉลาดและมีความอดทนสูง ทางราชการได้ใช้สุนัขเหล่านี้ในการตามล่าคนร้าย คนหากับระเบิด ค้นหายาเสพติด และเป็นสุนัขกู้ภัยเหตุการณ์ล่าสุดที่เราเห็นสุนัขทำงานก็คือหลังจาก

เกิดสีนามิ สวณสุนัขพันธุ์ Labrador Retriever นั้นนอกจากใช้ในงานราชการแล้ว ก็ยังเป็นสุนัขนำทางคนตาบอดได้อีกด้วย แตกต่างจะเป็นไต่ต่องเลือกแผลเลือกอีกและตองฝกอยางหนักและใช้เวลายานาน อยางสุนัขที่ใช้ในปศุสัตว์อยางการตอนแกะก็มีหลายพันธุ์เชน พันธุ์บอเดอรคอลลี (Border Collie) ออสเตรเลียนแคทเทิล (Australian Cattle Dog) หรือ ออสเตรเลียน ฮีลเลอร์ (Australian Heeler)

2.7 ข้อมูลเกี่ยวกับสัตว์เลี้ยงที่นำมาใช้

ในสารนิพนธ์นี้จะเน้นการศึกษาหาข้อมูลของสัตว์ชนิดนี้คือ สุนัข เพราะเป็นที่นิยมเลี้ยงมาในประเทศไทย โดยจากหาข้อมูลจะพบว่าคนไทยจะชอบเลี้ยงสัตว์ที่มีขนเยอะ มีลักษณะเด่นเฉพาะ และเป็นที่นิยมของสังคม อาจจะมีบางกลุ่มที่จะเลี้ยงกระต่าย กระรอก กบ แมงมุม และปลา เป็นต้น แต่เนื่องด้วยข้อมูลมีวงกว้างมากเกินไปอาจจะไม่สามารถรวบรวมข้อมูลได้ทั้งหมด จึงยกตัวอย่างของสัตว์เลี้ยงที่ได้รับการนิยมนำมาหนึ่งประเภทที่กล่าวมาขั้นต้นพื้นฐานแล้วประเทศไทยก็มีสุนัขที่เป็นสายพันธุ์ที่ได้รับการยอมรับจากทั่วโลกว่าสวยและกำลังจะสูญพันธุ์ เช่น สุนัขพันธุ์ไทยหลังอาน โดยสายพันธุ์บางสายพันธุ์ก็ถูกดัดแปลงพันธุกรรมหรือมีการผสมข้ามสายพันธุ์และเป็นที่ยอมรับของทางสังคมอีกมีอีกหลากหลายพันธุ์ เนื่องจากสายพันธุ์ที่ได้รับความนิยมหรือเหลือน้อยก็จะมีราคาที่สูงและหาแหล่งซื้อได้ยาก แต่ก็มีผู้คนพยายามหาซื้อเพื่อมาเลี้ยง

2.7.1 ข้อมูลการผสมพันธุ์

การผสมพันธุ์แบบสายพันธุ์เดียวกัน สายเลือดเดียวกัน (Line Breed)

เป็นที่นิยมกันมากเพราะถ่ายเลือดได้นิ่ง และสามารถคาดเดาลักษณะลูกสุนัขได้ตามต้องการ เป็นการผสมกันของสุนัขที่มาจากต้นตระกูลเดียวกันทั้งทางสายบน (ฝั่งพ่อ) และทางสาย (ฝั่งแม่) โดยที่คู่ได้จากชื่อในใบทะเบียนตัวสุนัข (Pedigree) ว่าทั้งสายพ่อและแม่มาจากสายไหน หรือตระกูลเดียวกันหรือไม่ มีตัวไหนเกี่ยวข้องกันทางสายเลือด โดยเฉพาะ ตัวที่ง่ายลูก ๆ ได้ดีและนิ่ง และการผสมแบบ In Breed ใช้ได้กับกรณีแม่พันธุ์ที่ไม่ใส่สายเลือดแท้ (การผสมโดยมีสายเลือดที่ชิดกันมาก ๆ เช่น พ่อกับลูก, พ่อหรือแม่ตัวเดียวกัน, พี่กับน้อง คอกเดียวกัน) ก็เป็นลักษณะคล้าย ๆ ของ Line Breed เช่นกัน ข้อดีของการผสมแบบ Line Breed คือจะถ่ายทอดเลือดที่นิ่งรักษาเอกลักษณ์ของสายเลือดที่ถ่ายทอดมากจากคอกต้นฉบับ ทำให้คาดเดาหน้าตา รูปร่างของลูกสุนัขได้ว่าจะออกมาในทิศทางเดียวกัน ตามที่ต้องการ แต่ข้อเสียก็คือ ถ้าเป็นการผสมแบบเลือดชิดเกินไป ซึ่งก็คือ In Breed อาจจะมีการดึงความพกร่องทางสายเลือด ออกมาได้ และไม่เป็นที่นิยมกัน

การผสมพันธุ์แบบข้ามสายพันธุ์ (Cross Breed)

เป็นการผสมกันของสุนัขต่างพันธุ์กันเช่นสุนัขพันธุ์ปักกิ่งผสมสุนัขพันธุ์ชิวาว่า และเป็นการผสมที่เก่าแก่ เพราะสุนัขที่เห็นกันทุกวันนี้ก็เป็นการผสมระหว่างสุนัขหลายสายพันธุ์ โดยการทำแบบนี้คือต้องการให้ได้สุนัขเพื่อนำไปจำหน่าย ตามวัตถุประสงค์ของผู้ผสมพันธุ์ต้องการทำให้เกิดสุนัขสายพันธุ์ต่าง ๆ ทั้งโลกมากมาย แต่การผสมลักษณะนี้ ต้องใช้ความรู้ และเวลาที่ยาวนานมาก จนกว่าจะได้สายพันธุ์ที่ถ่ายทอดทางพันธุกรรมเลือดที่พอสมควร และได้ลักษณะประจำพันธุ์ที่เหมือนกันทุกรุ่น เป็นการยากมาก ดังนั้นการที่มีคนบางคนที่พยายามผสมแบบนี้ เช่น

1. การผสมพันธุ์ระหว่างสายพันธุ์ระหว่างออสเตรเลียเชน เซฟเพิร์ด กับ ปอมเมอเรเนียน



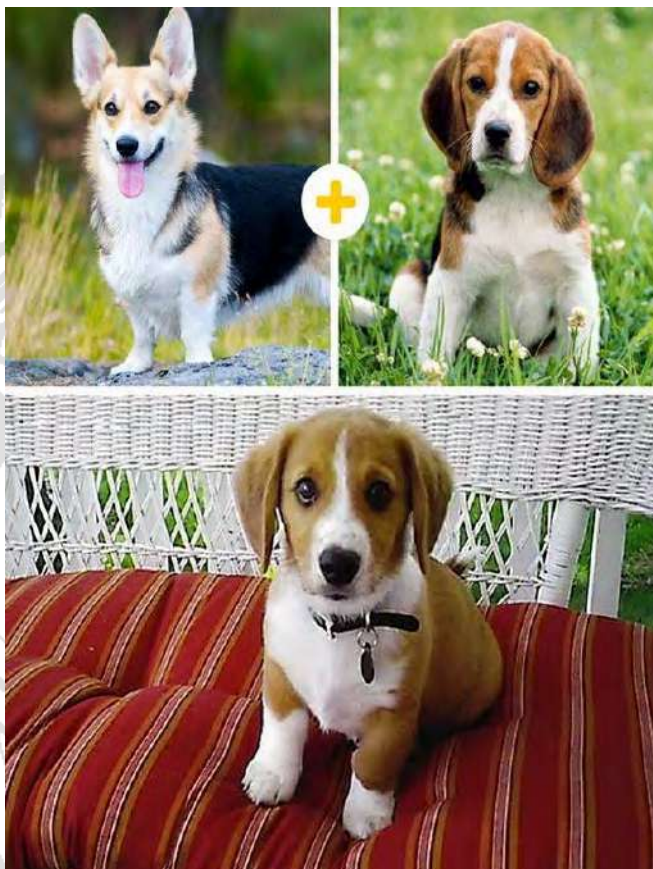
ภาพที่ 2.1 ตัวอย่างการผสมข้ามสายพันธุ์ (1)

2. การผสมพันธุ์ระหว่างสายพันธุ์ระหว่างปอมเมอเรเนียน กับ ไชปีเรียน ฮัสกี้



ภาพที่ 2.2 ตัวอย่างการผสมข้ามสายพันธุ์ (2)

3. การผสมพันธุ์ระหว่างสายพันธุ์ระหว่างคอร์กี กับ บีเกิ้ล



ภาพที่ 2.3 ตัวอย่างการผสมข้ามสายพันธุ์ (3)

4. การผสมพันธุ์ระหว่างสายพันธุ์ระหว่างโกลเด้น รีทรีฟเวอร์ กับ ไชปีเรียน



ภาพที่ 2.4 ตัวอย่างการผสมข้ามสายพันธุ์ (4)

5. การผสมพันธุ์ระหว่างสายพันธุ์ระหว่างพุดเดิ้ล กับ เทอเรียร์ ขนนุ่มไอริช



ภาพที่ 2.5 ตัวอย่างการผสมข้ามสายพันธุ์ (5)

6. การผสมพันธุ์ระหว่างสายพันธุ์ระหว่างเฟรนช์บูลด็อก กับ ปีก



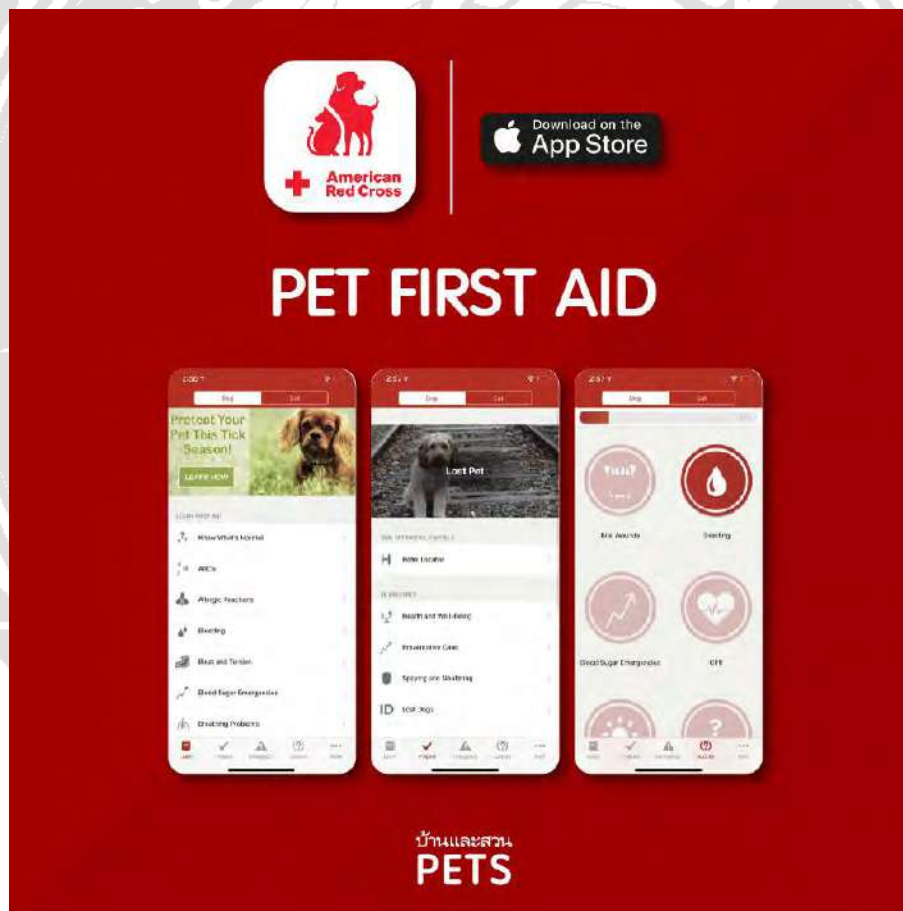
ภาพที่ 2.6 ตัวอย่างการผสมข้ามสายพันธุ์ (6)

2.8 แอปพลิเคชันที่มีความคล้ายคลึงและเกี่ยวข้อง

เนื่องจากการพัฒนาแอปพลิเคชันเกี่ยวกับสัตว์เลี้ยงที่มีอยู่หลากหลายรูปแบบซึ่งแต่ละแอปพลิเคชันมีความแตกต่างกันตามการใช้งานในความต่างนั้นอย่างมีการทำงานในบางส่วนที่ทำงานใกล้เคียงกันหรือทำงานคล้ายกันดังนี้

2.8.1 แอปพลิเคชัน Pet First Aid

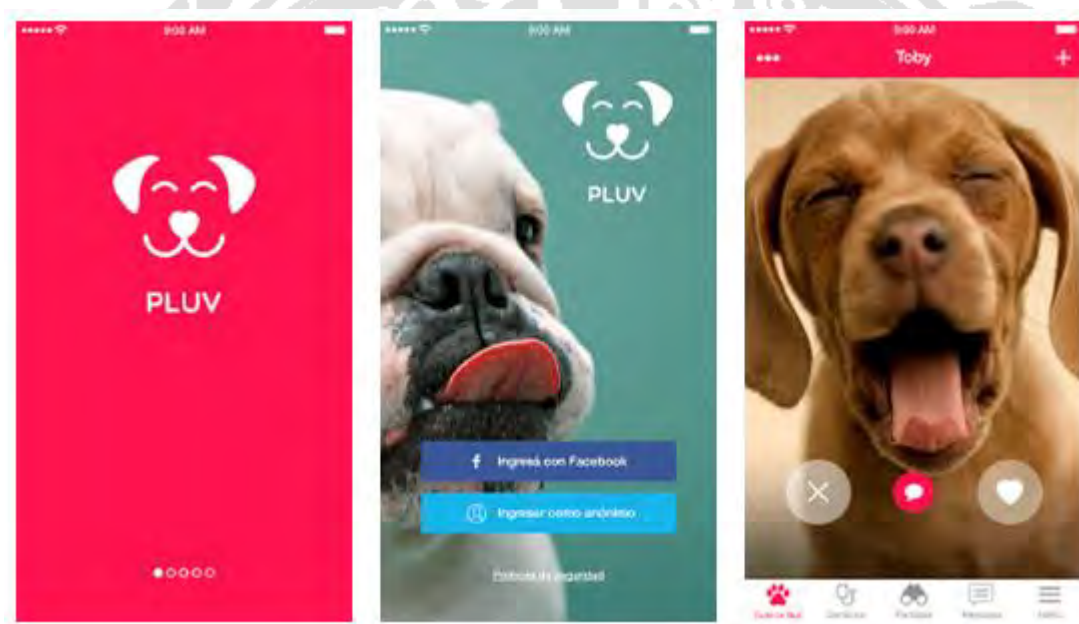
เรื่องของสุขภาพและการปฐมพยาบาลเบื้องต้นถือเป็นเรื่องสำคัญสำหรับการดูแลสัตว์เลี้ยง แอปพลิเคชันนี้จึงเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ความรู้ในการดูแลสุขภาพและคำแนะนำสำหรับสถานการณ์ฉุกเฉินของสัตว์เลี้ยง



ภาพที่ 2.7 แอปพลิเคชัน PET FIRST AID

2.8.2 แอปพลิเคชัน Pluv-Tu Mascota Tu Mundo

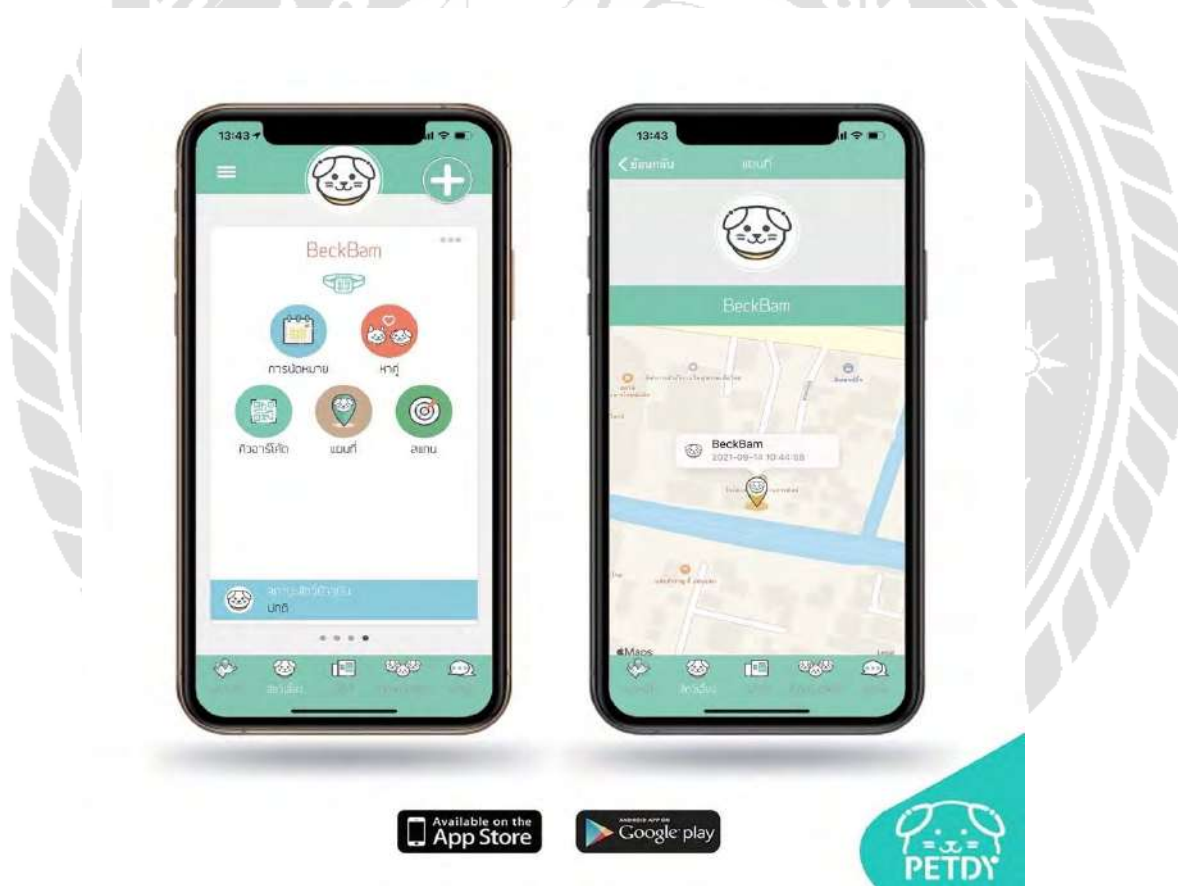
เป็นแอปพลิเคชันเกี่ยวกับสัตว์เลี้ยงแต่รองรับเฉพาะภาษาสเปนเท่านั้น และการถือคินจาก Facebook ปัญหาจะต้องทำการสมัครผ่านระบบเท่านั้น จะมีการค้นหาที่ให้บริการกับผู้ใช้ รวมไปถึงบอร์ดสำหรับแจ้งกิจกรรมที่จะเกิดขึ้น สามารถคุยกันระหว่างผู้เลี้ยงได้และมีการสุ่มโหลดสัตว์เลี้ยงของผู้ใช้งานขึ้นมาสอบถามจากผู้ใช้ท่านอื่นว่าชอบสัตว์เลี้ยงตัวนั้นหรือไม่ซึ่งเราสามารถพูดคุยกับเจ้าของสัตว์เลี้ยงตัวนั้นได้ และร้านค้าของในอยู่ในระบบของแอปพลิเคชัน



ภาพที่ 2.8 แอปพลิเคชัน Pluv-Tu Mascota Tu Mundo

2.8.3 แอปพลิเคชัน PETDY

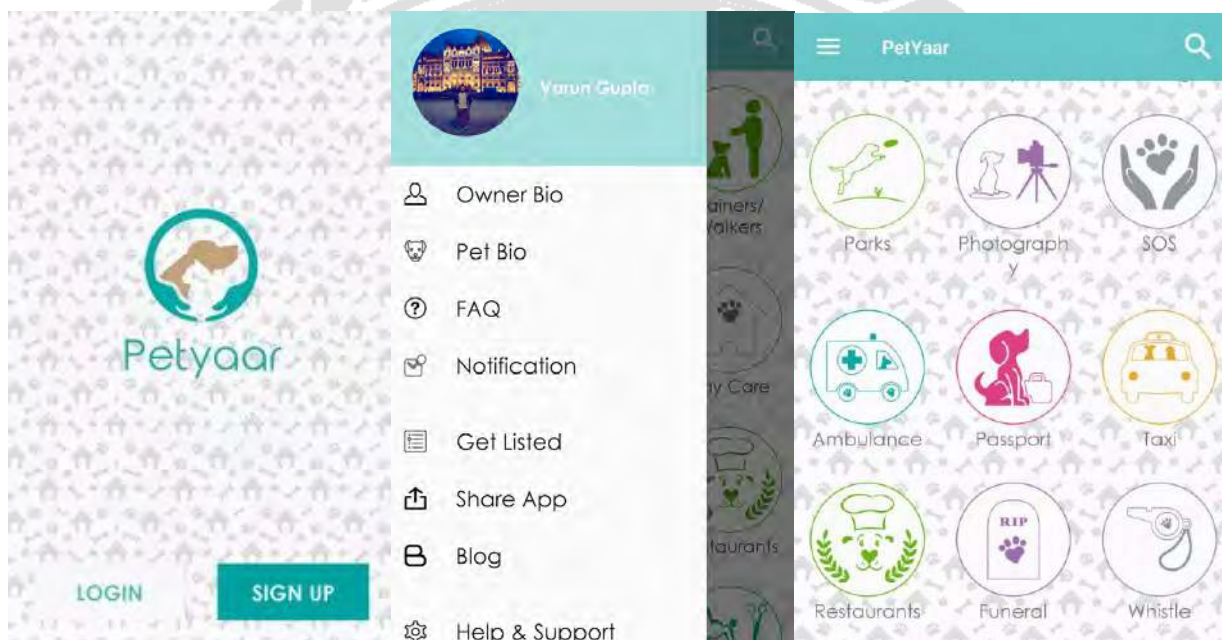
เป็นแอปพลิเคชันคู่มือของคนรักสัตว์เลี้ยง มีทั้งระบบติดตามหมาแมวผ่านระบบ QR Code สามารถแสดงข้อมูลสัตว์เลี้ยงขึ้นมาเพื่อแจ้งข้อมูลและพิกัดตำแหน่งให้กับเจ้าของได้ และสามารถจับคู่สัตว์เลี้ยงของผู้อื่นได้ผ่านการแมทช์ของคู่สายพันธุ์ที่ต้องการ รวมทั้งการถ่ายภาพ และอัปโหลดในโฟโต้แกลลอรี่ และสามารถแชร์ภาพสัตว์เลี้ยงแสนรักของคุณผ่าน Social Media และยังสามารถซื้อขายสินค้าเกี่ยวกับสัตว์เลี้ยงได้ และเมื่อคุณเดินผ่านร้านค้า หรือคลินิก จะมีการแจ้งเตือนโปรโมชั่นของร้านเข้ามายังมือถือของคุณทันที รวมถึงไปถึง ประกาศตามหาสัตว์เลี้ยง ค้นหาสถานที่ ร้านค้า โรงแรม ที่สัตว์เลี้ยงไปเที่ยวด้วยได้ เป็นโอกาสจะได้พบปะกับเพื่อนที่รักสัตว์เลี้ยงเหมือน ๆ กัน



ภาพที่ 2.9 แอปพลิเคชัน PETDY

2.8.4 แอปพลิเคชัน PETYAAR

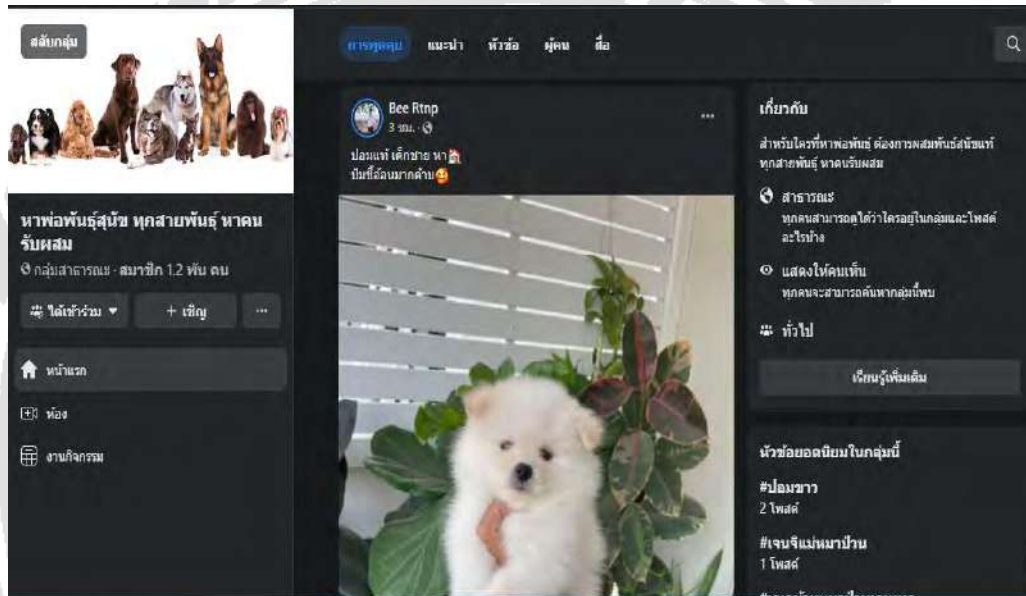
แอปพลิเคชันนี้เป็นแอปพลิเคชันที่ให้ความรู้และเป็นที่พักพิงเกี่ยวกับสัตว์ เช่น สถานที่รักษาสัตว์อาหารหรือสิ่งของต่าง ๆ เกี่ยวกับสัตว์ ยาที่สามารถทานได้ การสอนสัตว์เลี้ยงให้เชื่อฟังคำสั่ง รถที่สามารถพาสัตว์เลี้ยงขึ้นได้ การเรียนโรงพยาบาลสัตว์มารับสัตว์เลี้ยงในกรณีไม่สามารถพาไปโรงพยาบาลสัตว์เองได้



ภาพที่ 2.10 แอปพลิเคชัน PETYAAR

2.8.5 กลุ่มทาง Facebook ตามหาพ่อพันธุ์สุนัข ทุกสายพันธุ์

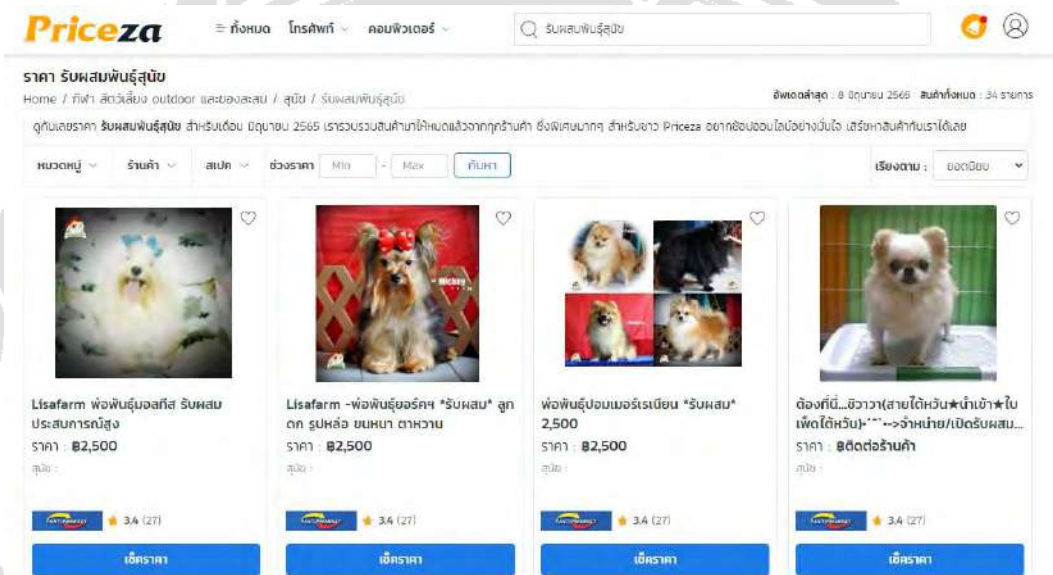
กลุ่มของคนคอยช่วยเหลือสัตว์หรือคนที่ต้องการขอสัตว์เลี้ยงเพื่อนำมาผสมพันธุ์จากบุคคลในกลุ่มในการประชาสัมพันธ์ ในกลุ่มจะสามารถขอทางแอดมินกลุ่มในการโพสต์ประกาศตามหาสัตว์เลี้ยงจากการโพสต์ดังกล่าวผู้ที่เอาสัตว์เลี้ยงของตนมาผสมพันธุ์มีจำนวนไม่มากนัก แต่ทุกคนที่เข้าโพสต์หรืออยู่ใกล้เคียงกับสถานที่ก็จะช่วยแชร์โพสต์ดังกล่าวไปยังหน้าโปรไฟล์ของตัวเอง



ภาพที่ 2.11 ตัวอย่างโพสต์กลุ่มทาง Facebook ตามหาพ่อพันธุ์สุนัข ทุกสายพันธุ์

2.8.6 เว็บไซต์ PriceZa

เว็บไซต์นี้จะเป็นเว็บไซต์ที่คอยช่วยเหลือกลุ่มคนที่เลี้ยงสัตว์ โดยจะมีช่วยเหลือในเรื่องของการหาพ่อพันธุ์ และ แม่พันธุ์เพื่อที่จะผสมพันธุ์ หากบ้านใหม่ให้สัตว์ มีการรองรับการติดต่อกับผู้ใช้ผ่านหน้าเว็บไซต์ โดยส่วนใหญ่จะมีคนติดตามทางช่องทาง เว็บไซต์ มากที่สุด แต่โดยโพสต์ส่วนใหญ่จะเป็นโพสต์เกี่ยวกับการห่อพ่อพันธุ์ และแม่พันธุ์ ของสุนัข



ภาพที่ 2.12 ตัวอย่างหน้าเว็บไซต์ PriceZa

2.8.7 งานวิจัยเรื่องแรงจูงใจที่มีต่อการเลี้ยงสุนัขเพื่อนันทนาการของประชาชนในกรุงเทพมหานคร

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงการศึกษาและเปรียบเทียบแรงจูงใจที่มีต่อการเลี้ยงสุนัขเพื่อนันทนาการของประชาชนที่อยู่ในกรุงเทพมหานครมีการจำแนกตามเพศ, ระดับการศึกษา, อาชีพและลักษณะที่อยู่อาศัย ซึ่งงานวิจัยนี้สามารถนำไปใช้เพื่อเป็นข้อมูลในการคัดกรองผู้ที่ต้องการรับเลี้ยงสุนัข จากผู้ที่ต้องการหาบ้านใหม่ ให้กับสุนัขรวมไปถึงสถานสงเคราะห์สัตว์เลี้ยงไว้ว่าจะเป็นภาครัฐหรือเอกชน และยังรวมไปถึงข้อมูลเกี่ยวกับการพัฒนาการของสุนัข, ข้อพิจารณาก่อนเลือกเลี้ยงสุนัข, การเลือกเลี้ยงลูกสุนัข, ประเภทสุนัข และคู่มือสุขภาพสุนัข เป็นต้น



บทที่ 3

การออกแบบและพัฒนา

การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น

โครงการออกแบบ UX/UI ของแอปพลิเคชันสำหรับการหาคู่สุนัข และการให้ความรู้ในการดูแลสัตว์เลี้ยง ใช้ชื่อว่า “LOVE THEM” จากการศึกษาข้อมูลเบื้องต้นของสุนัขและการออกแบบแอปพลิเคชัน เพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินงาน จากนั้นค้นคว้าลึกลงประเด็นที่จะนำมาใช้ในงาน คือข้อมูลรายละเอียดของตัวสุนัข โดยมุ่งเน้นจัดทำเพื่อการผสมพันธุ์สุนัขและเป็นช่องทางในการติดต่อสอบถามระหว่างผู้ใช้งาน LOVE THEM จึงถูกพัฒนาขึ้นโดยการนำประโยชน์ของเทคโนโลยีโทรศัพท์มือถือมาใช้เพื่อให้ ผู้เลี้ยงสุนัขเหล่านั้น ตามหาผู้ที่ต้องการผสมพันธุ์สุนัขที่ตามที่ต้องการได้

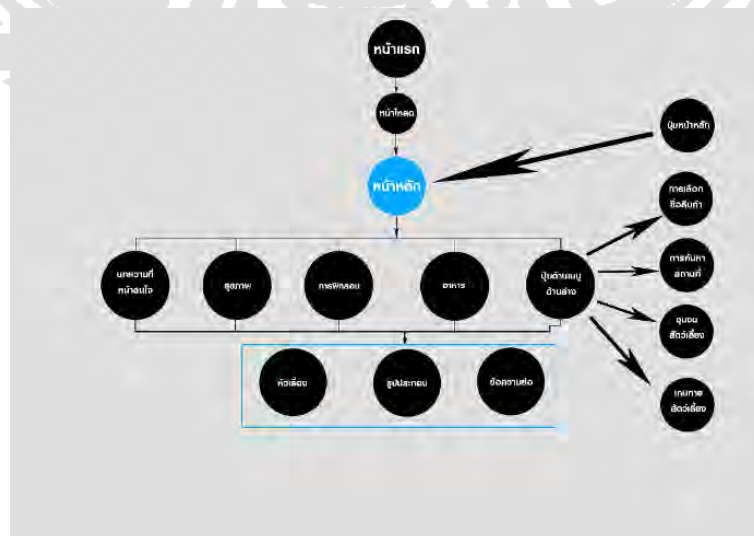
การเก็บรวบรวมข้อมูล

ทางผู้จัดทำได้ศึกษาและทำการเก็บรวบรวมข้อมูลในเรื่องที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำเป็นแนวทางในการออกแบบ โดยรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบแอปพลิเคชัน โดยใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับโปรแกรมที่ใช้ออกแบบหน้าแอปพลิเคชัน และทฤษฎีต่างๆ ที่มีผลต่อยอดในการทำงานสร้างสรรค์ เช่น ศึกษารูปร่างของสุนัข ข้อมูลของสุนัข และตัวแอปพลิเคชัน

ออกแบบและพัฒนา

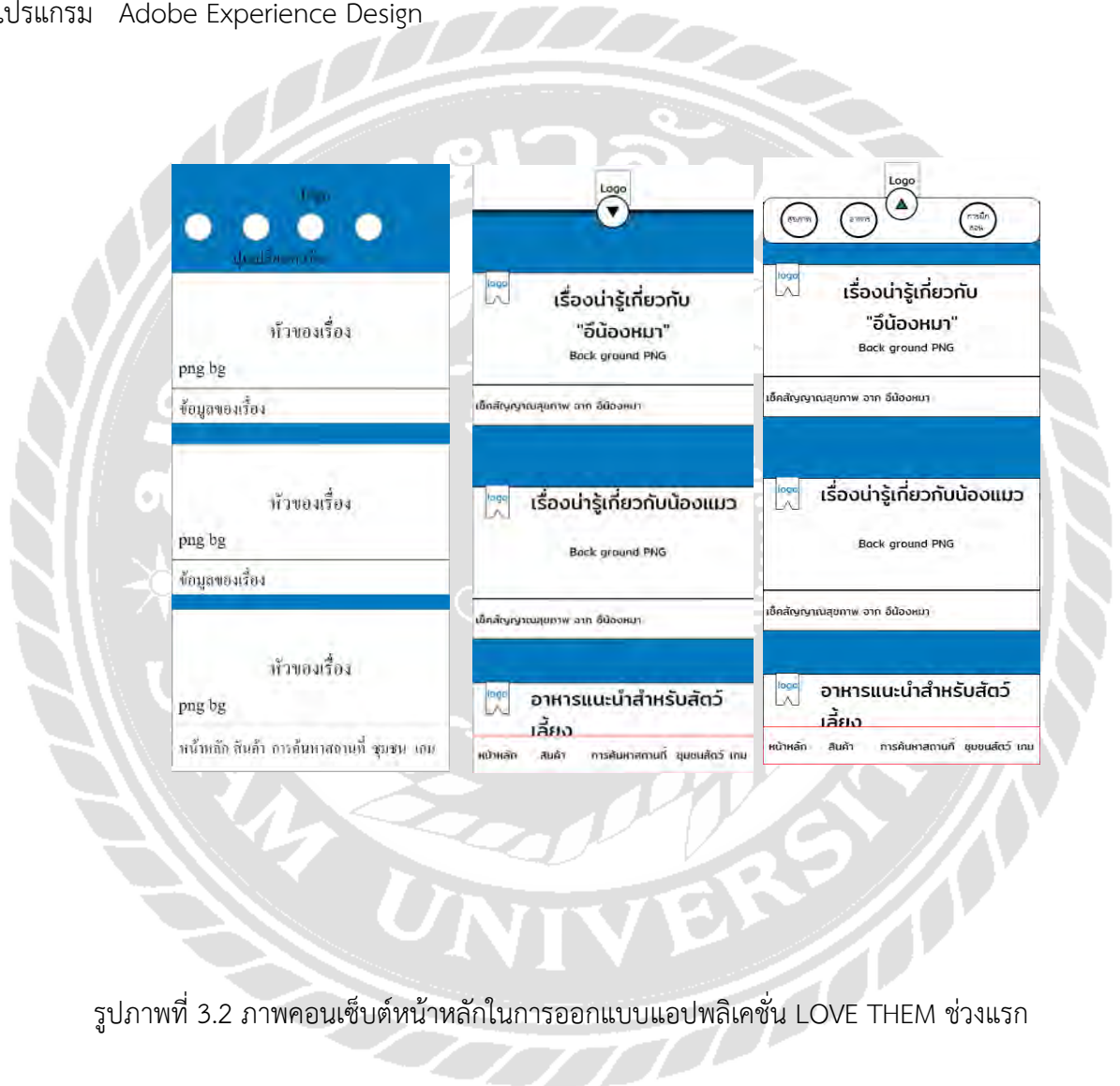
จากที่รวบรวมข้อมูลที่สำคัญครบถ้วนแล้ว รูปแบบแนวคิดของแอปพลิเคชัน และการดึงข้อมูลของสุนัข จึงเริ่มการออกแบบแอปพลิเคชัน

เริ่มต้นจากการออกแบบแผนผังของแอปพลิเคชัน แบบแรก

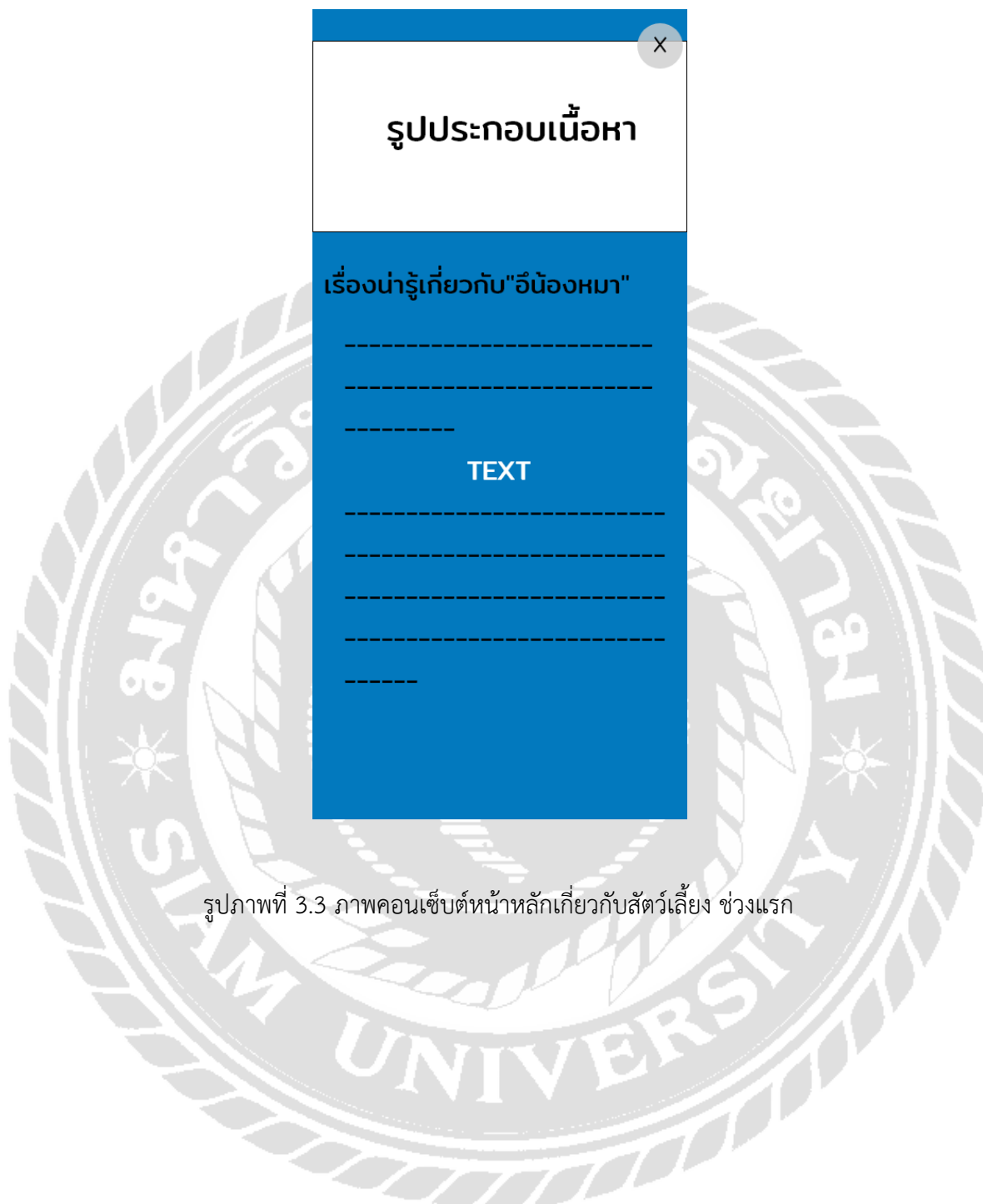


รูปภาพที่ 3.1 เริ่มต้นจากการออกแบบแผนผังของแอปพลิเคชัน แบบแรก

3.2 ออกแบบหน้าแอปพลิเคชันตามแผนผังที่วางไว้ นำข้อมูลจากแผนผัง มาออกแบบหน้าหลักในโปรแกรม Adobe Experience Design



รูปภาพที่ 3.2 ภาพคอนเซ็ปต์หน้าหลักในการออกแบบแอปพลิเคชัน LOVE THEM ช่วงแรก



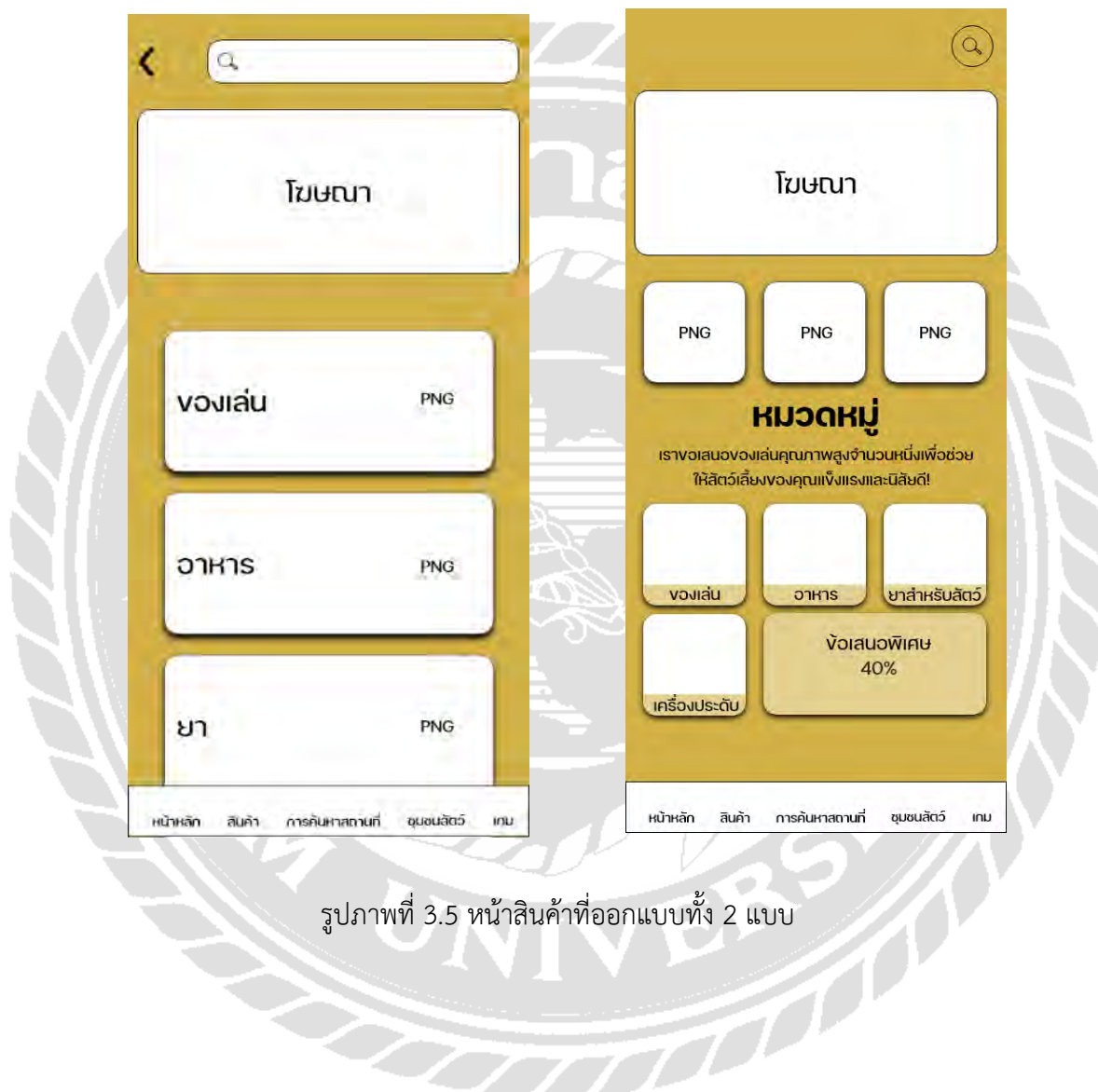
รูปภาพที่ 3.3 ภาพคอนเซ็ปต์หน้าหลักเกี่ยวกับสัตว์เลี้ยง ช่วงแรก

2. ในการออกแบบหน้าหลักของแอปพลิเคชัน ผู้จัดทำได้ทำการออกแบบหน้าหลักโดยยึดถึงการให้ความรู้ที่ถูกต้อง ความเป็นหลัก ที่มีการนำภาพประกอบของเนื้อหา แต่ก็ไม่ได้ทำให้หน้าแอปมีความน่าสนใจ



รูปภาพที่ 3.4 ภาพคอนเซ็ปต์หน้าหลักเกี่ยวกับสัตว์เลี้ยง ครั้งที่ 1

3. ในการออกแบบหน้าสินค้า ก็เลือกชื่อสินค้าผู้จัดทำได้ทำการออกแบบทั้งหมด 2 แบบ



รูปภาพที่ 3.5 หน้าสินค้าที่ออกแบบทั้ง 2 แบบ

4. ในการออกแบบหน้าสถานที่ใกล้เคียง ก็จะมีการเลือกหมวดหมู่ของสถานที่นั้นๆ ชัดเจน



รูปภาพที่ 3.6 หน้าสถานที่ใกล้เคียง ทั้ง 2 แบบ

5. ออกแบบหน้าชุมชน ในครั้งที่ 1



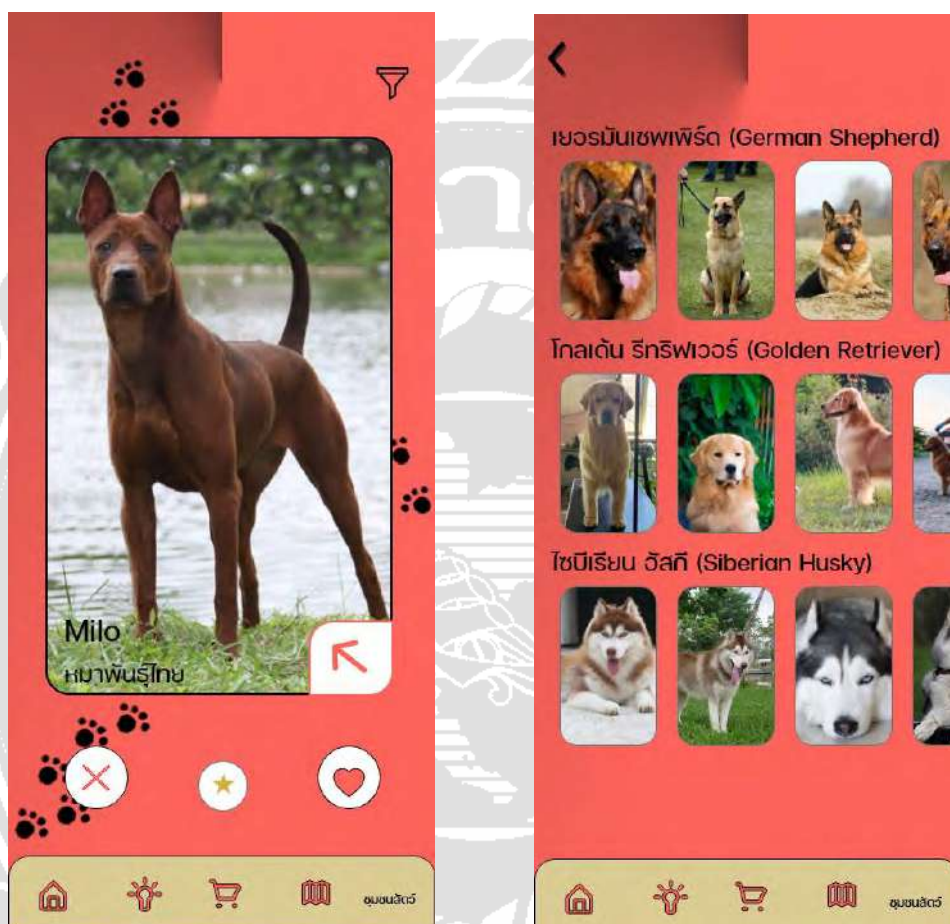
รูปภาพที่ 3.7 ออกแบบหน้าชุมชน ในครั้งที่ 1

6. ผู้จัดทำได้ทำการออกแบบ Logo เพื่อใช้เป็น Logo หน้าแอปพลิเคชัน และภายในแอปพลิเคชัน ในครั้งที่ 2 ผู้จัดทำได้ทำ Logo ออกมาทั้งหมด 3 แบบ



รูปภาพที่ 3.8 ออกแบบ LOGO ทั้งหมด 3 แบบ

7. ผู้จัดทำได้ทำการออกแบบหน้าหลักของแอปพลิเคชัน LOVE THEM ในระบบหาคู่และตัวกรอง ครั้งที่ 2



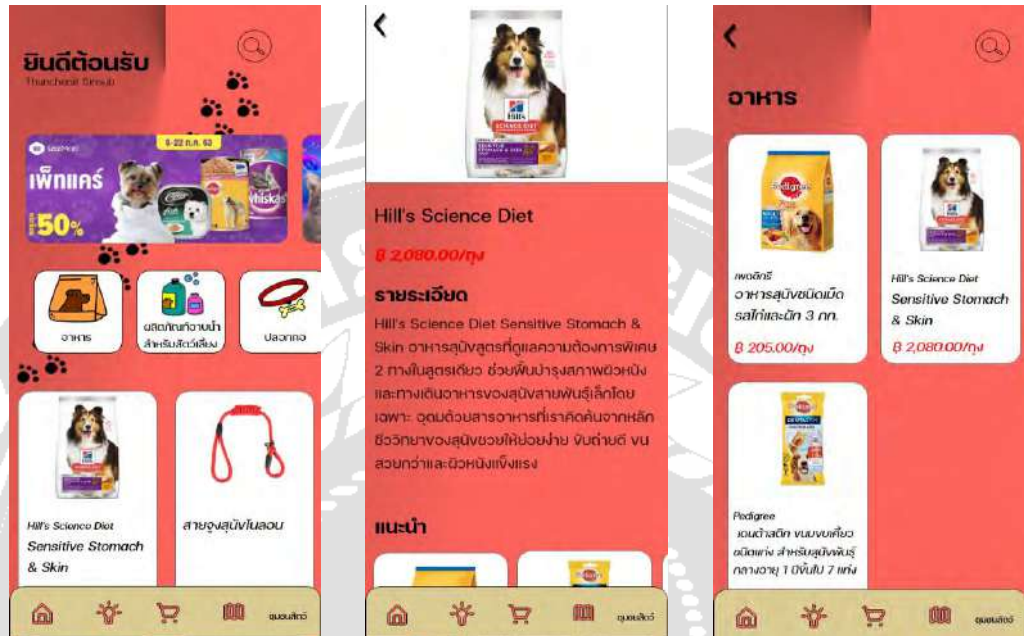
รูปภาพที่ 3.9 หน้าหลัก และ หน้าตัวกรองครั้งที่ 2

8. ผู้จัดทำได้ทำการออกแบบหน้าเกร็ดความรู้ LOVE THEM ครั้งที่ 2



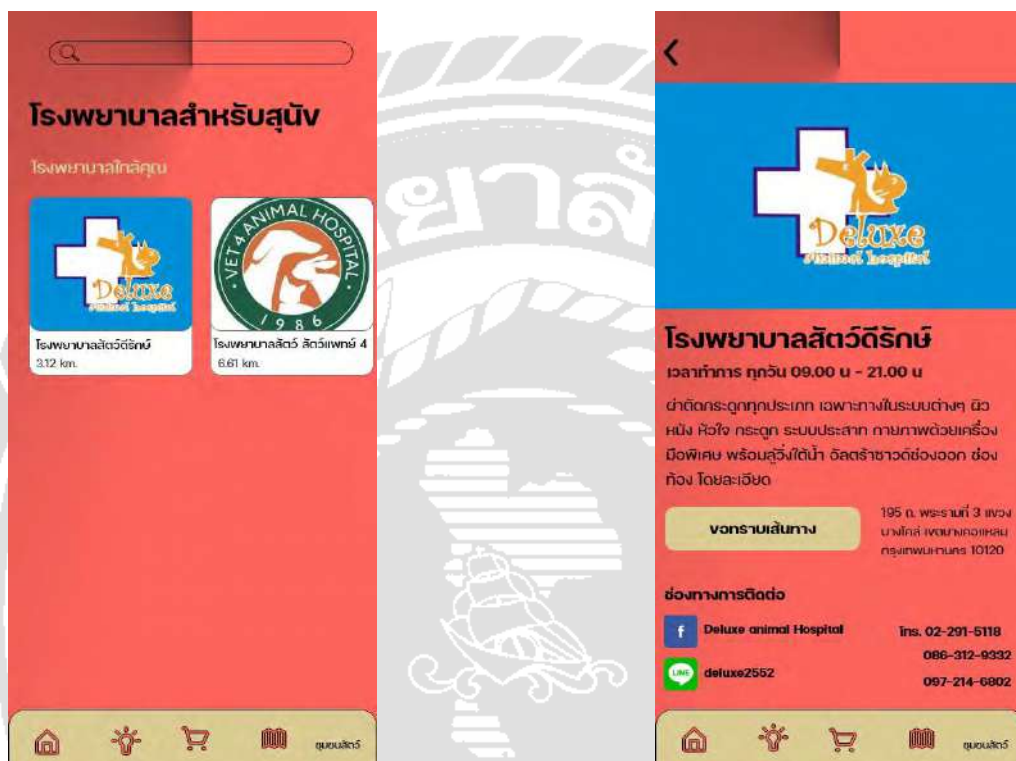
รูปภาพที่ 3.10 หน้าเกร็ดความรู้

9. ผู้จัดทำได้ทำการออกแบบหน้าร้านค้า และการเลือกซื้อสินค้าออนไลน์ต่างๆ และแยกหมวดหมู่ของสินค้า



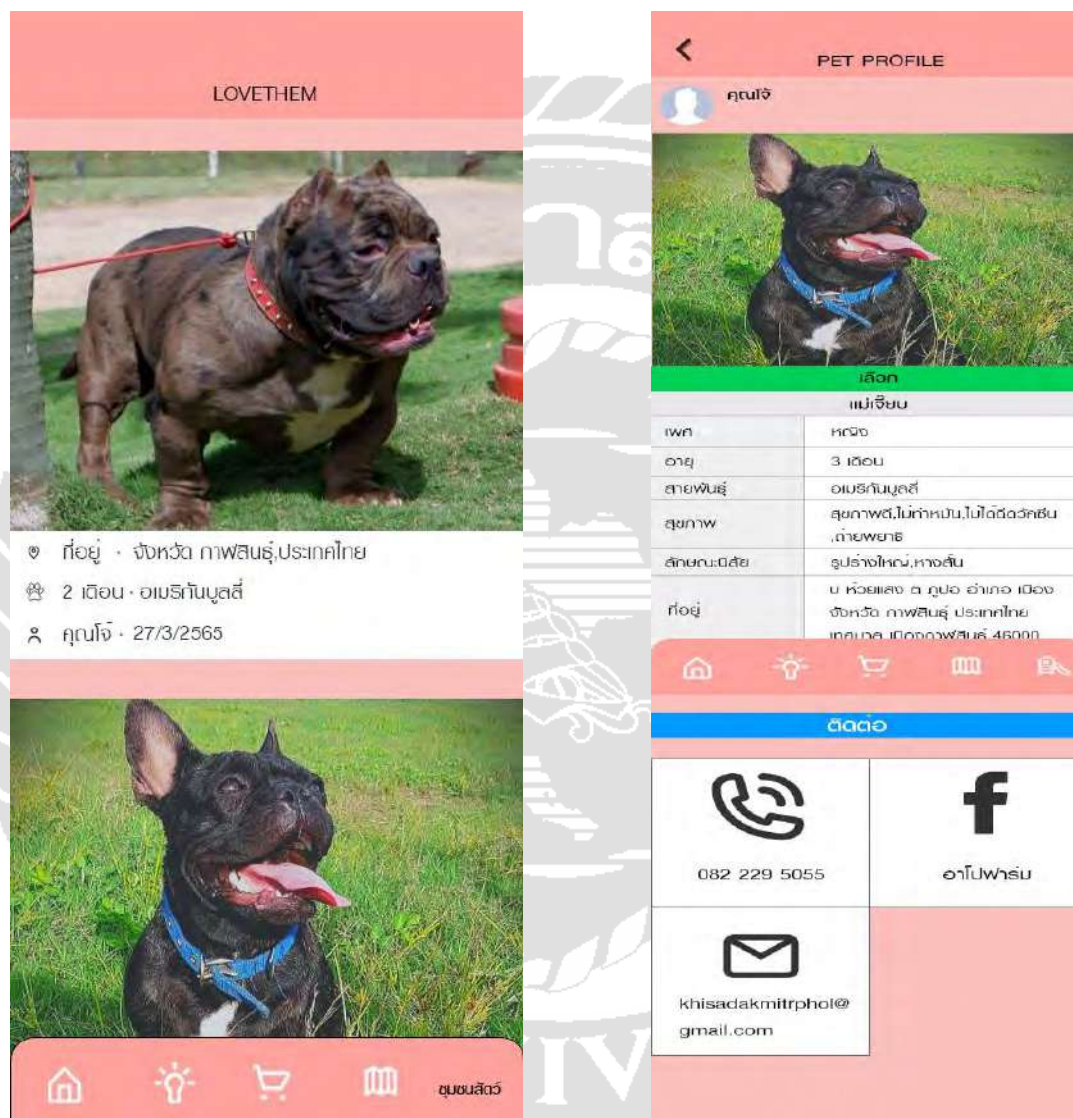
รูปภาพที่ 3.11 หน้าร้านค้า และการเลือกซื้อสินค้าออนไลน์ต่างๆ และแยกหมวดหมู่ของสินค้า ครั้งที่ 2

10. ผู้จัดทำได้ทำการออกแบบหน้าแผนที่คลินิก และ โรงพยาบาลใกล้เคียงพร้อมทั้งข้อมูลของโรงพยาบาลและคลินิก พร้อมข้อมูลติดต่อ อาทิ LINE,FACEBOOK พร้อมเบอร์ติดต่อ



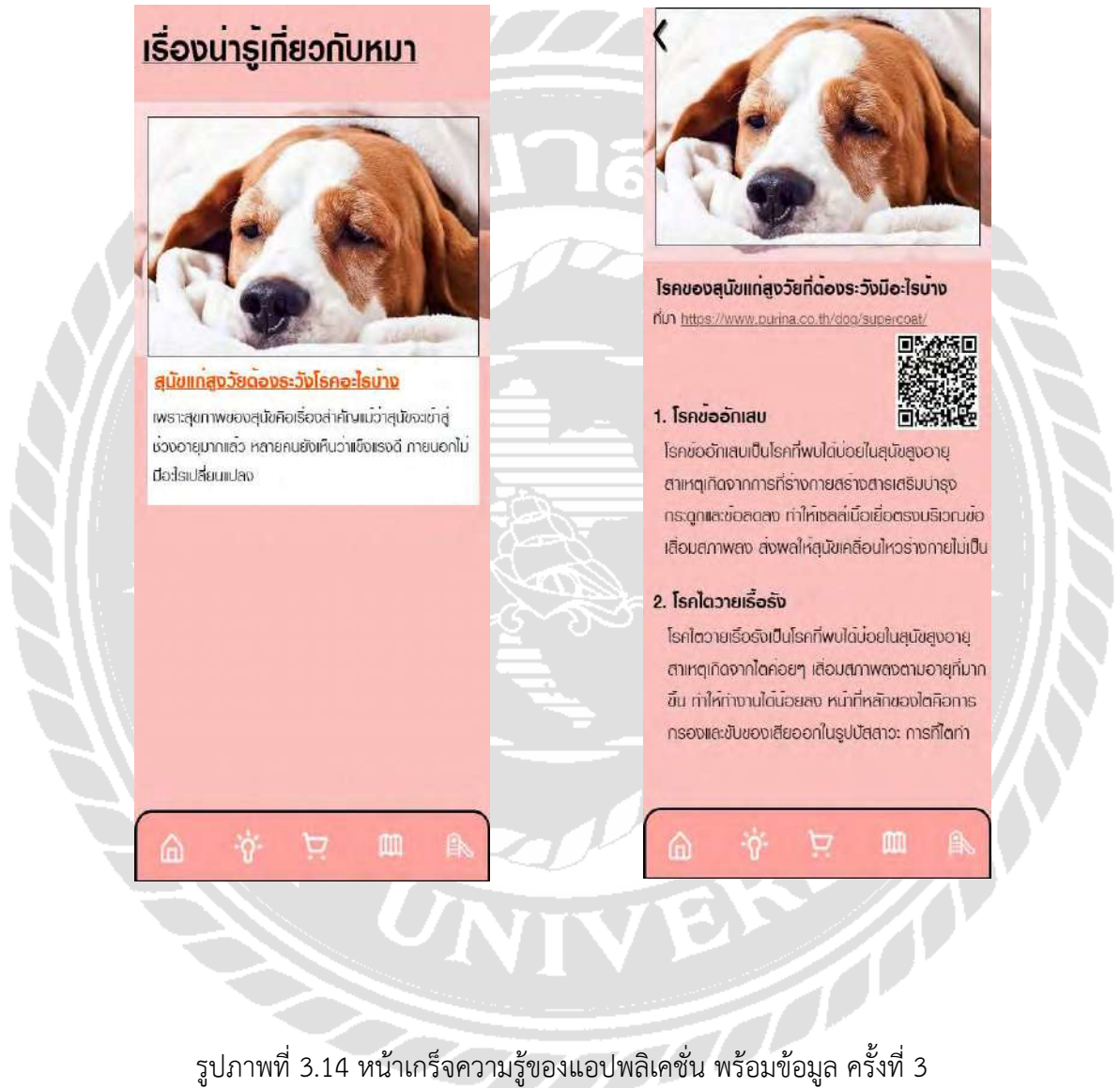
รูปภาพที่ 3.12 หน้าแผนที่คลินิก และ โรงพยาบาลใกล้เคียงพร้อมทั้งข้อมูลของโรงพยาบาลและคลินิก ครั้งที่ 2

11. ผู้จัดทำได้ทำการออกแบบหน้าหลักของแอปพลิเคชัน LOVE THEM ในระบบหาคู่และข้อมูล ครั้งที่ 3



รูปภาพที่ 3.13 หน้าหลักแอปพลิเคชัน LOVE THEM ตัวเลือกในการหาคู่สัตว์เลี้ยง และ ข้อมูล ครั้งที่ 3

12. ผู้จัดทำได้ทำการออกแบบหน้าหลักของแอปพลิเคชัน LOVE THEM ในระบบหาคู่และข้อมูล ครั้งที่ 3



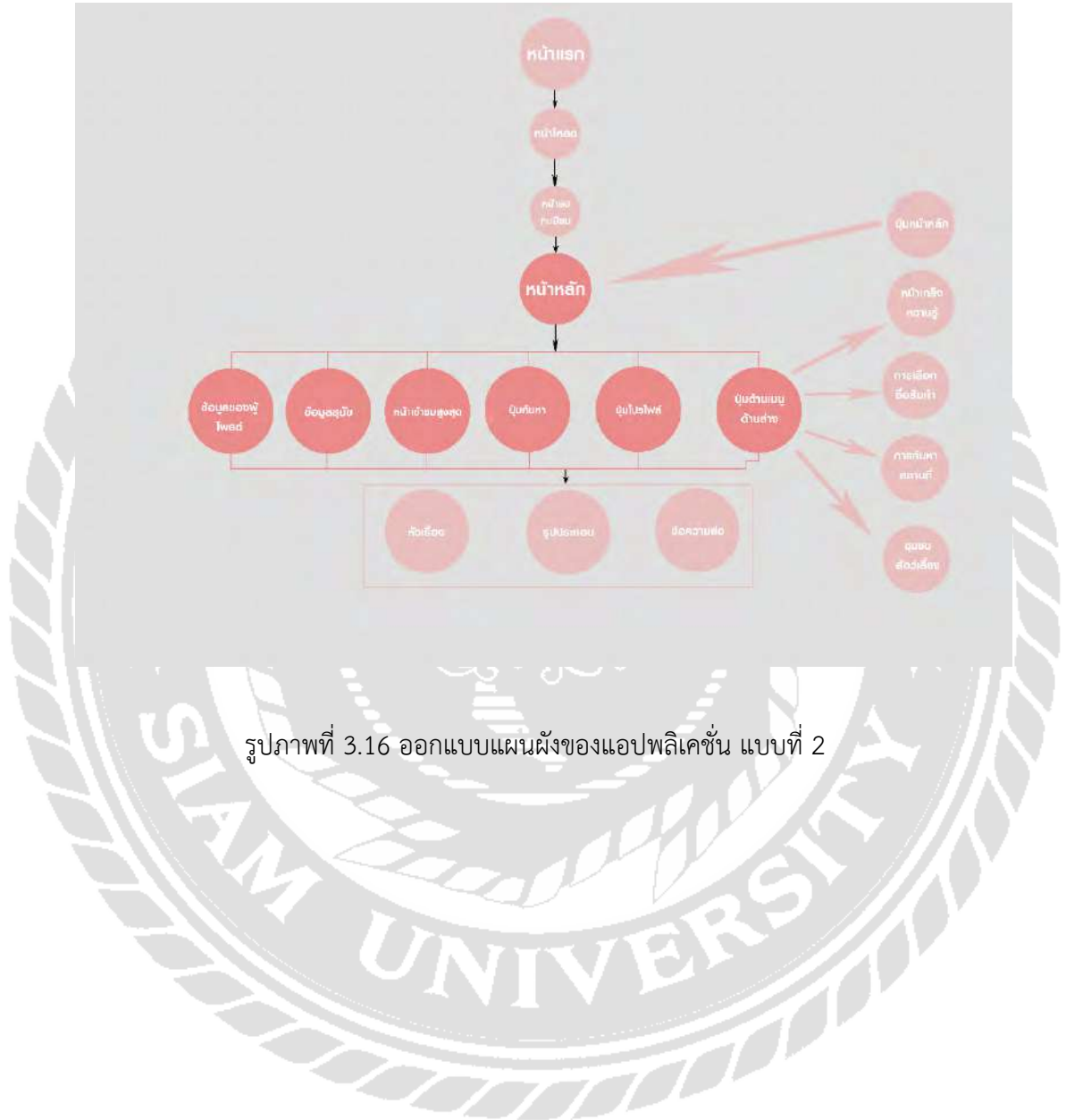
รูปภาพที่ 3.14 หน้าเกร็ดความรู้ของแอปพลิเคชัน พร้อมข้อมูล ครั้งที่ 3

13.หน้าผู้จัดทำได้ทำการออกแบบหน้าร้านค้า และการเลือกซื้อสินค้าออนไลน์ต่างๆ และแยกหมวดหมู่ของสินค้า ครั้งที่ 3



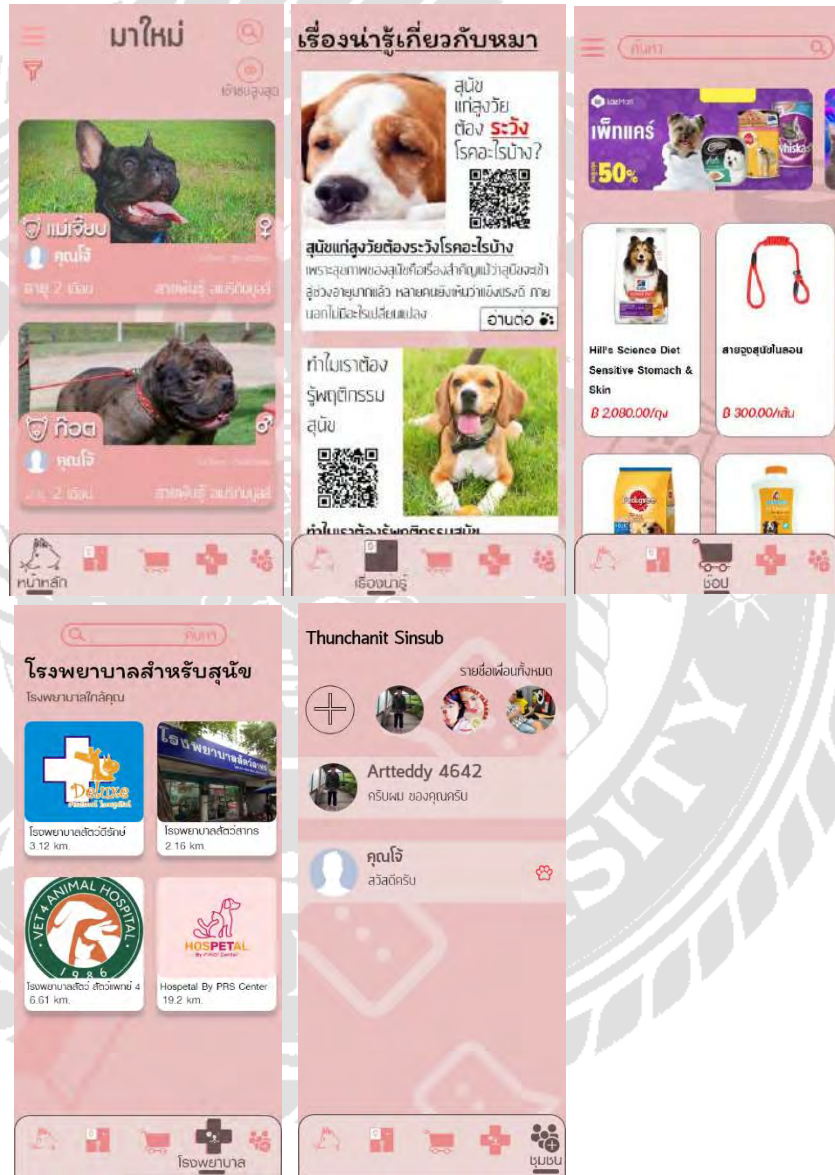
รูปภาพที่ 3.15 หน้าร้านค้า และการเลือกซื้อสินค้าออนไลน์ต่างๆ และแยกหมวดหมู่ของสินค้าครั้งที่ 3

14. เริ่มต้นจากการออกแบบแผนผังของแอปพลิเคชัน แบบที่ 2



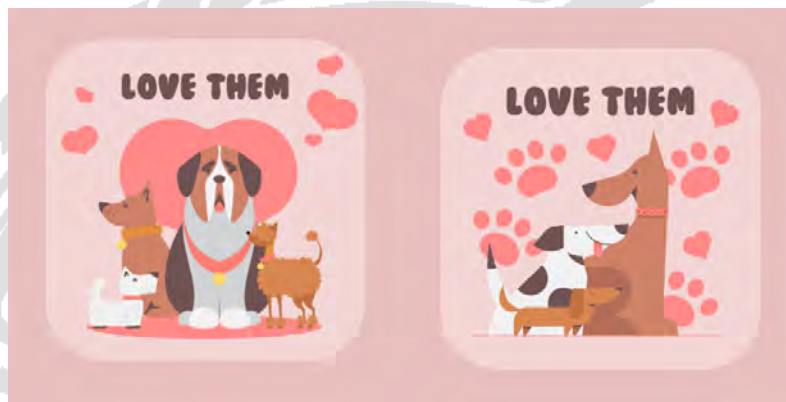
รูปภาพที่ 3.16 ออกแบบแผนผังของแอปพลิเคชัน แบบที่ 2

15.หลังจากที่ผ่านการออกแบบทั้งหมดดีไซน์ได้ปัจจุบันได้มีการเปลี่ยนแปลงจากดีไซน์เก่า อาทิ ไอคอน, สี, พื้นหลัง, และตัวข้อมูลทั้งหมด พื้นหลังเปลี่ยนจากสีฟ้า และ สีแดงเป็นสีชมพูอ่อนเพื่อสื่อให้ถึงความรัก มากยิ่งขึ้น การออกแบบไอคอนให้เข้าใจง่ายที่สุด จากที่เป็นรูปไอคอนบ่งบอกอ้อมๆ



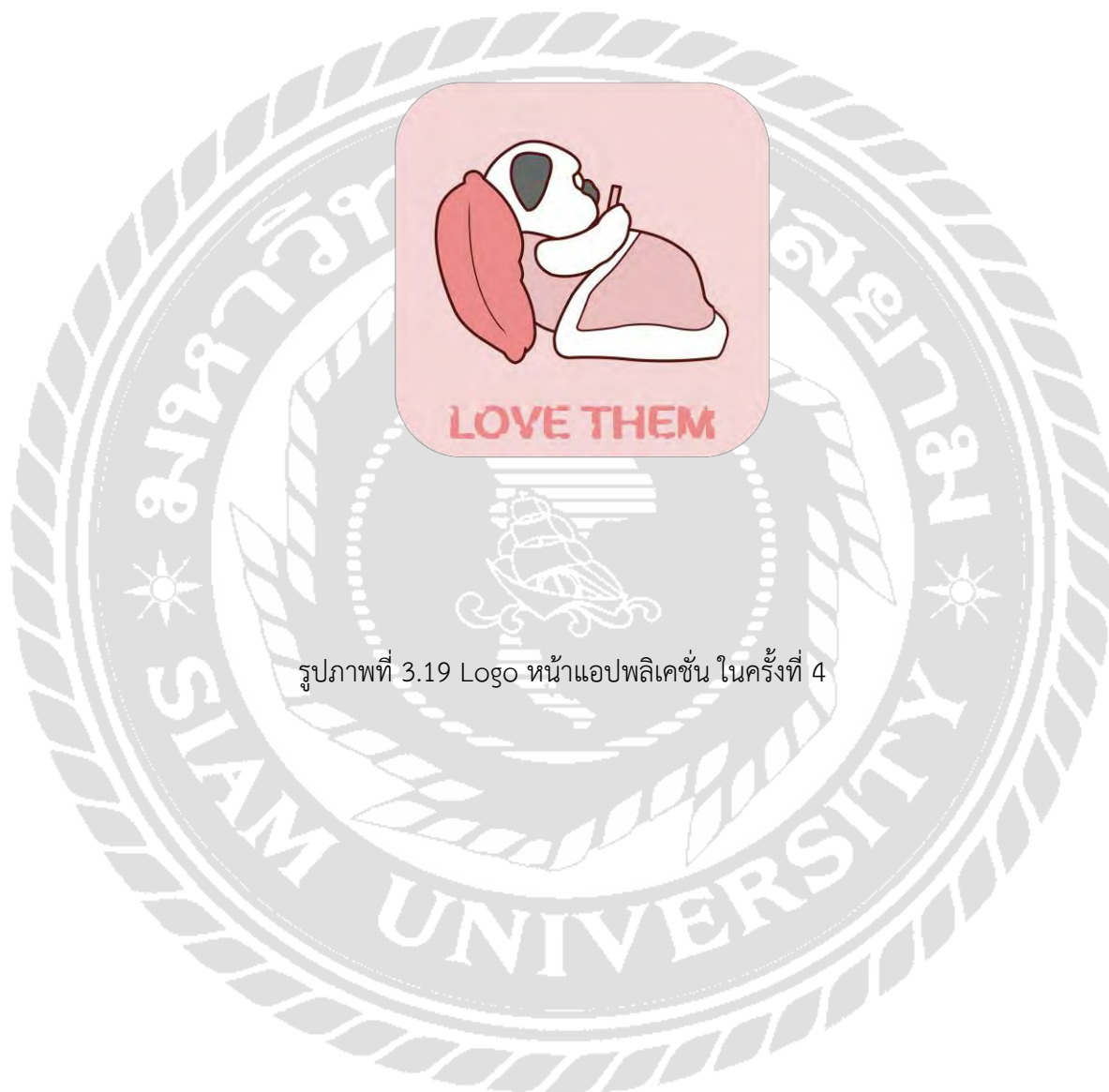
รูปภาพที่ 3.17 ดีไซน์ปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงในเรื่อง ของ สี พื้นหลัง ไอคอน ข้อมูลต่างๆ

16. ผู้จัดทำได้ทำการออกแบบ Logo เพื่อใช้เป็น Logo หน้าแอปพลิเคชัน และภายในแอปพลิเคชัน ในครั้งที่ 3 ผู้จัดทำได้ทำ Logo ออกมาทั้งหมด 2 แบบ

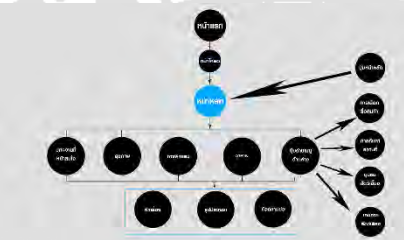
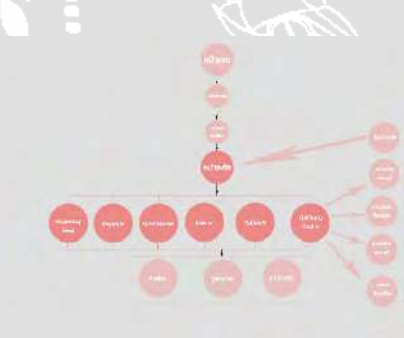


รูปภาพที่ 3.18 Logo หน้าแอปพลิเคชัน ในครั้งที่ 3

17. ผู้จัดทำได้ทำการออกแบบ Logo เพื่อใช้เป็น Logo หน้าแอปพลิเคชัน และภายในแอปพลิเคชัน ในครั้งที่ 4



รูปภาพที่ 3.19 Logo หน้าแอปพลิเคชัน ในครั้งที่ 4

ลำดับที่	ผลงาน	รายละเอียด
1		<p>ภาพ : แผนผังแบบแรกในการทำงานระบบของตัวแอปพลิเคชัน ครั้งที่ 1</p>
2		<p>ภาพ : แผนผังแบบแรกในการทำงานระบบของตัวแอปพลิเคชัน ครั้งที่ 2</p>

3		<p>ภาพ : คอนเซ็ปต์หน้าหลัก เกี่ยวกับสัตว์เลี้ยง ครั้งที่ 1</p>
		

4



ภาพ : คอนเซ็ปต์หน้าหลัก
เกี่ยวกับสัตว์เลี้ยง ครั้งที่ 2

5



ภาพ : คอนเซ็ปต์หน้าหลัก
เกี่ยวกับสัตว์เลี้ยง ครั้งที่ 3

บทที่ 4

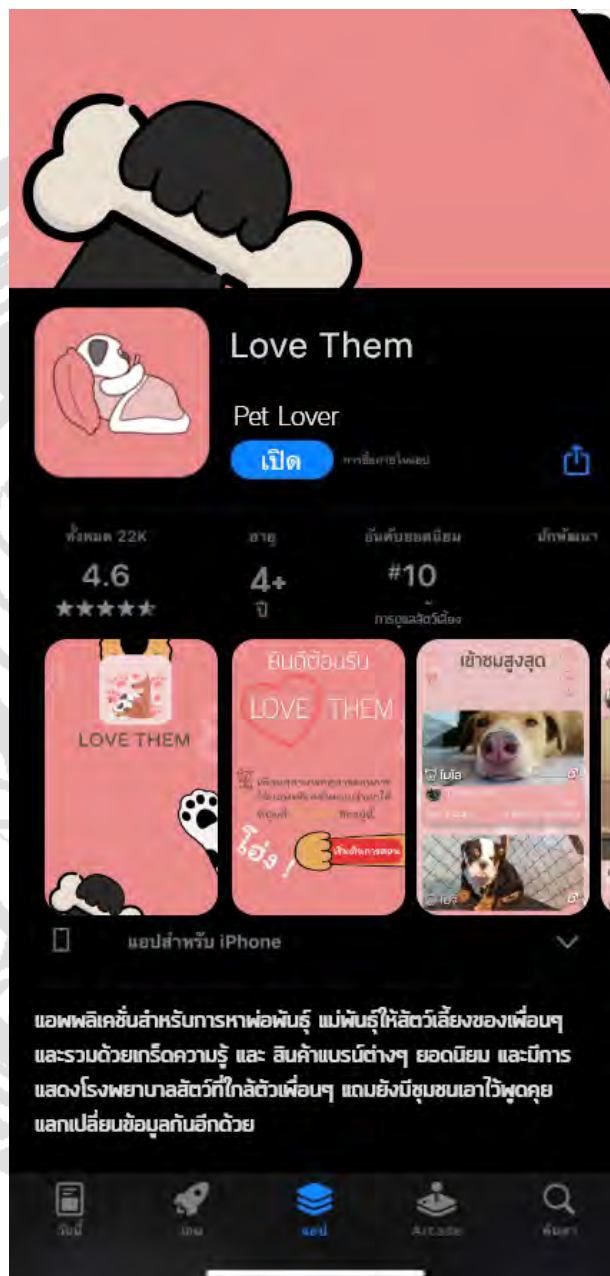
ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

ในขั้นตอนการปฏิบัติงาน การพัฒนาแอปพลิเคชัน LOVE THEM เป็นสิ่งสำคัญแรก โดยแสดงผลดำเนินการพัฒนา และการทดลองใช้งาน เริ่มต้องอาศัยจากการศึกษาและรวบรวมข้อมูลให้เป็นหลักการและทฤษฎีเบื้องต้นก่อน เพื่อจะนำเรื่องราวต่างๆและองค์ประกอบเพื่อนำมาสร้างงานแอปพลิเคชัน นำมาซึ่งการเรียนรู้เกี่ยวกับศาสตร์ของการออกแบบที่กว้างมากยิ่งขึ้น สิ่งเหล่านี้จะเป็นตัวกำหนดทิศทางในการพัฒนางานอย่างเป็นระบบ และมองเห็นได้ว่าการพัฒนางานเหล่านี้อยู่ในรูปแบบที่เหมาะสมแล้วหรือไม่ ผู้จัดทำได้มีขั้นตอนการปฏิบัติงานดังนี้



ภาพที่ 4.1 ภาพรวมโปสเตอร์โฆษณาแสดงหน้าแอปพลิเคชัน LOVE THEM



ภาพที่ 4.2 ตัวอย่างภาพโปสเตอร์เมื่อเอาไปลงใน APP Store

1. ศึกษาและรวบรวมข้อมูล

ศึกษาข้อมูลทั้งในตำราและนอิตำรา สอบถามจากผู้ที่ม่ประสบการณในการออกแบบแอปพลิเคชันและศึกษาสอบถามข้อมูลจากผู้ที่ม่ความรู้เกี่ยวกับสุนัข และ สอบถามข้อมูลสายพันธุ์และการผสมพันธุ์ จากผู้ที่ม่ประสบการณความรู้ ขอขอบคุณ คุณโจ้ อาโปฟาร์ม ผู้เพาะพันธุ์สุนัข ผู้ให้ความรู้และคำชี้แนะต่างๆ

2. การทำงานจะแยกออกเป็น หน้าหลักๆ ซึ่งในแต่ละหน้าจะมีการทำงานที่แตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับการทำงานในแต่ละส่วนเพื่อสอดคล้องกับการใช้งานดังนี้

4.2.1 หน้าเข้าสู่ระบบและสอนการใช้งาน

สำหรับผลการพัฒนาระบบในส่วนเข้าสู่ระบบและสอนการใช้งานมีดังนี้

1. หน้าเข้าสู่ระบบและสอนการใช้งาน



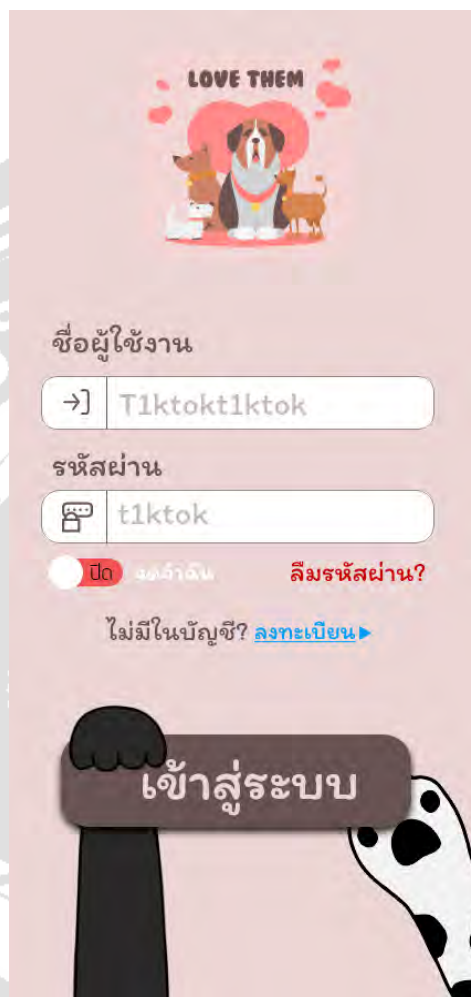
ภาพที่ 4.3 หน้าเข้าสู่ระบบและสอนการใช้งานมีการแนะนำข้อความของแอปพลิเคชัน และปุ่มสอนการใช้งาน และปุ่มเข้าสู่ระบบ

2. หน้าสอนการใช้งานเบื้องต้นแอปพลิเคชัน LOVE THEM และปุ่มข้าม



ภาพที่ 4.4 หน้าสอนการใช้งานเบื้องต้นแอปพลิเคชัน LOVE THEM และปุ่มข้าม

3. หน้าเข้าสู่ระบบผ่านแอปพลิเคชัน LOVE THEM



LOVE THEM

ชื่อผู้ใช้งาน
→] T1ktokt1ktok

รหัสผ่าน
t1ktok

เปิด จดจำฉัน ลืมรหัสผ่าน?

ไม่มีในบัญชี? [ลงทะเบียน▶](#)

เข้าสู่ระบบ

ภาพที่ 4.5 หน้าเข้าสู่ระบบผ่านแอปพลิเคชัน LOVE THEM

3.หน้าลงทะเบียนผ่านแอปพลิเคชัน LOVE THEM



ชื่อที่ใช้ในระบบ

ชื่อที่อยู่ระบบ

ชื่อผู้ใช้งาน

ชื่อผู้ใช้งาน

รหัสผ่าน

รหัสผ่าน

ยืนยันรหัสผ่าน

ยืนยันรหัสผ่าน

ลงทะเบียน

ภาพที่ 4.6 หน้าลงทะเบียนผ่านแอปพลิเคชัน LOVE THEM

4.1.2 หน้าหลักของการใช้แอปพลิเคชัน

หน้านี้เป็นหน้าหลักในการใช้งานซึ่งจะแสดงโพสต์และปุ่มกดต่างๆ ก็สามารถดูได้จากหน้านี้ โดยจะมีการทำงานหลักๆ ดังนี้



ภาพที่ 4.7 หน้าหลักของงานการใช้แอปพลิเคชัน

จากภาพที่ 4.7 หน้าหลักแสดงแบบรายการพร้อมรายละเอียดโพสต์ เมื่อมีผู้ใช้โพสต์สุนัขเข้ามาในระบบจะนำข้อมูลมาแสดงในหน้าหลักทั้งหมดซึ่งผู้ใช้งานสามารถเลือกเข้าไปเลือกดูสุนัขต่างๆ หรือรวมไปถึงการเข้าไปยังหน้าโปรไฟล์ของผู้ใช้งานท่านนั้นได้อีกด้วย ส่วนของแถบด้านบนจะสามารถเชื่อมต่อไปยังทั้ง 4 ส่วน คือ ส่วน

ของหน้าค้นหา, หน้าโปรไฟล์ของผู้ใช้, หน้าผู้เข้าชมสูงสุด, หน้าตัวกรอง ในส่วนแถบเมนูด้านล่างจะเป็นการเปลี่ยนไปใช้งานในส่วนอื่นได้ทั้งหมด 4 ส่วน คือ ส่วนของหน้าเกร็ดความรู้, หน้าร้านค้า, หน้าโรงพยาบาลสัตว์ เลี้ยง, หน้าชุมชน ผู้ใช้งานก็สามารถทำการเพิ่มสุนัขของตนได้จากหน้าโปรไฟล์

1. หน้าหลักของงานการใช้แอปพลิเคชันในโหมด เข้าชมสูงสุด



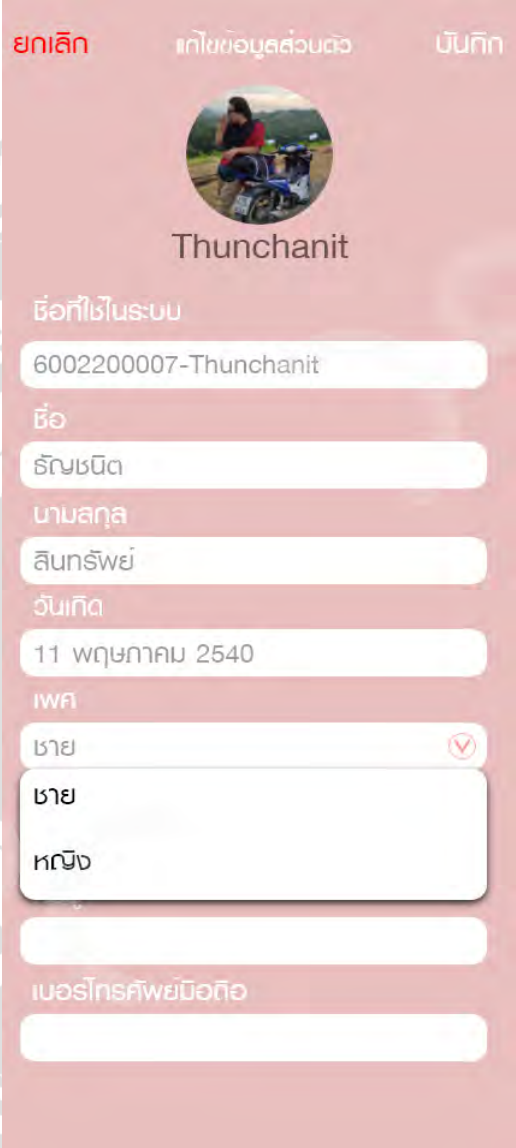
ภาพที่ 4.8 หน้าหลักของงานการใช้แอปพลิเคชันในโหมด เข้าชมสูงสุด

2. หน้าโปรไฟล์ของสัตว์เลี้ยงเมื่อเข้าชมโพสต์ที่รวบรวมข้อมูลของสุนัขและข้อมูลของต้นโพสต์




ภาพที่ 4.9 หน้าโปรไฟล์ของสัตว์เลี้ยงเมื่อเข้าชมโพสต์ที่รวบรวมข้อมูลของสุนัขและข้อมูลของต้นโพสต์

3.หน้าตัวกรองการแบ่งขนาด และ เพศ



ยกเลิก แก้ไขข้อมูลส่วนตัว บันทึก


Thunchanit

ชื่อที่ใช้ในระบบ
6002200007-Thunchanit

ชื่อ
ธัญชนิต

นามสกุล
สินทรัพย์

วันเกิด
11 พฤษภาคม 2540

เพศ
ชาย

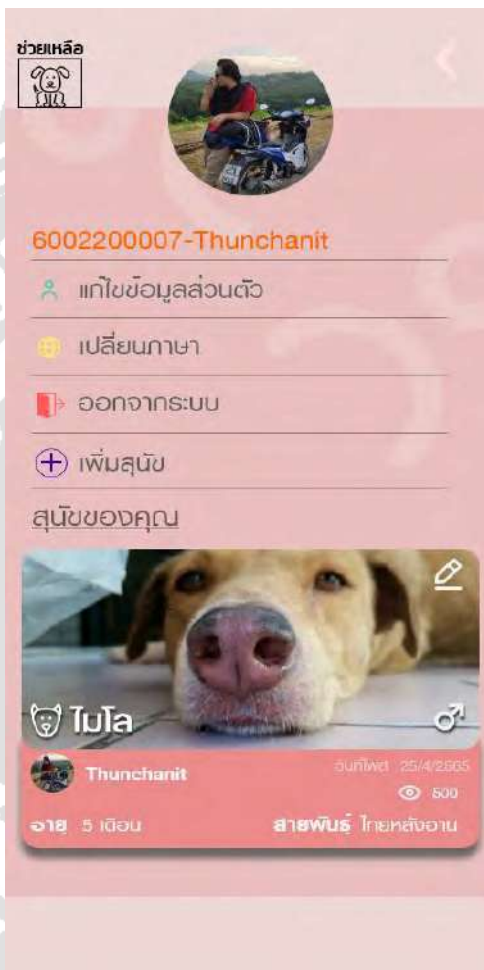
ชาย

หญิง

เบอร์โทรศัพท์มือถือ

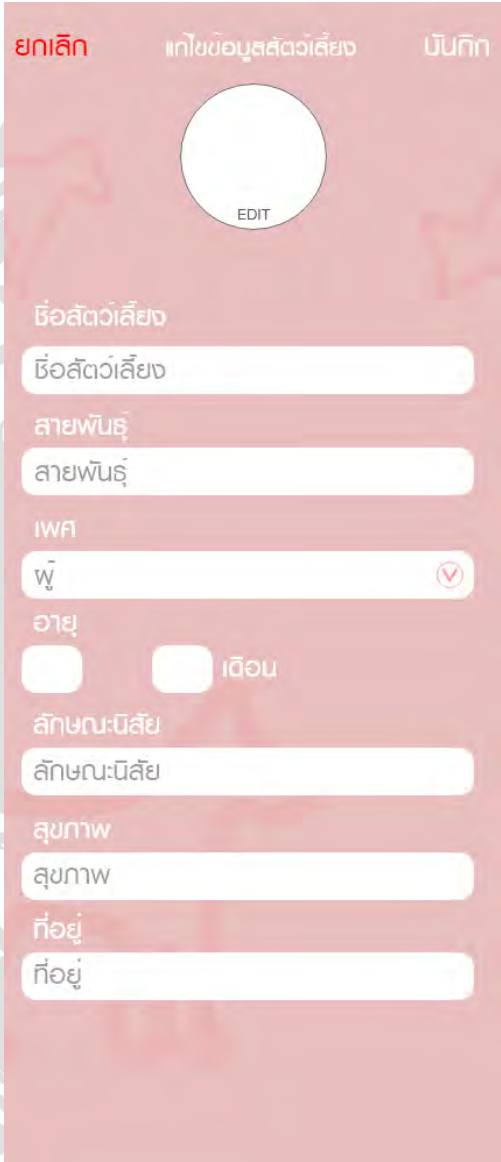
ภาพที่ 4.10 หน้าตัวกรองการแบ่งขนาด และ เพศ

4. หน้าโปรไฟล์ของผู้ใช้งาน



ภาพที่ 4.11 หน้าโปรไฟล์ของผู้ใช้งาน

5.หน้าโปรไฟล์ในการเพิ่มสุนัข



ยกเลิก แก้ไขข้อมูลส่วนตัวเสียง บันทึก

EDIT

ชื่อสัตว์เลี้ยง

ชื่อสัตว์เลี้ยง

สายพันธุ์

สายพันธุ์

เพศ

ผู้

อายุ

เดือน

ลักษณะนิสัย

ลักษณะนิสัย

สุขภาพ

สุขภาพ


ที่อยู่

ที่อยู่

ภาพที่ 4.12 หน้าโปรไฟล์ในการเพิ่มสุนัข

6. หน้าแก้ไขข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้งาน

ยกเลิก แก้ไขข้อมูลส่วนตัว บันทึก


Thunchanit

ชื่อที่ใช้ในระบบ
6002200007-Thunchanit

ชื่อ
ธัญชนิต

นามสกุล
สินทรัพย์

วันเกิด
11 พฤษภาคม 2540

เพศ
ชาย

อีเมล
t_u_n_g-1326@hotmail.co.th


ที่อยู่

เบอร์โทรศัพท์มือถือ

ภาพที่ 4.13 หน้าแก้ไขข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้งาน

7. หน้าแก้ไขข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้งาน กรณีเลือกเพศของผู้ใช้งาน

ยกเลิก แก้ไขข้อมูลส่วนตัว บันทึก



Thunchanit

ชื่อที่ใช้ในระบบ

6002200007-Thunchanit

ชื่อ

ธันชเนิต

นามสกุล

สินทรัพย์

วันเกิด

11 พฤษภาคม 2540

เพศ

ชาย

ชาย

หญิง

เบอร์โทรศัพท์มือถือ

ภาพที่ 4.14 หน้าแก้ไขข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้งาน กรณีเลือกเพศของผู้ใช้งาน

4.1.2 หน้าเรื่อนำรู้เกี่ยวกับหมา

หน้านี้เป็นหน้าเกร็ดความรู้ของสัตว์เลี้ยง โดยผู้ใช้สามารถกดเข้าไปที่ รูปขนาดย่อ (thumbnail) ประกอบด้วยหัวข้อ และ QR Code ถึงข้อมูลต้นฉบับ และมีข้อมูลย่อ แล้วมีปุ่มให้อ่านต่อเมื่อผู้ใช้ต้องการอ่านต่อกดที่ปุ่ม อ่านได้เพื่ออ่าน ข้อมูลทั้งหมด

เรื่องนำรู้เกี่ยวกับหมา

สุนัขแก่สูงวัย ต้อง **ระวัง** โรคอะไรบ้าง?

สุนัขแก่สูงวัยต้องระวังโรคอะไรบ้าง
 เพราะสุขภาพของสุนัขคือเรื่องสำคัญแม้ว่าสุนัขจะเข้าสู่ช่วงอายุมากแล้ว หลายคนยังเห็นว่าแข็งแรงดี ภายนอกไม่มีอะไรเปลี่ยนแปลง [อ่านต่อ 🐾](#)

ทำไมเราต้องรู้พฤติกรรมสุนัข

[เรื่องนำรู้](#)

ภาพที่ 4.15 หน้าเรื่อนำรู้เกี่ยวกับหมา

2. หน้าอ่านเกร็ดความรู้ เรื่องน่ารู้เกี่ยวกับหมา



โรคของสุนัขแก่สูงวัยที่ต้องระวังมีอะไรบ้าง

ที่มา https://www.purina.co.th/dog/supercoat/dog-tips/article/senior_dogs_health_concern

1. โรคข้ออักเสบ

โรคข้ออักเสบเป็นโรคที่พบได้บ่อยในสุนัขสูงอายุ สาเหตุเกิดจากการที่ร่างกายสร้างสารเสริมบำรุงกระดูกและข้อลดลง ทำให้เซลล์เนื้อเยื่อตรงบริเวณข้อเสื่อมสภาพลง ส่งผลให้สุนัขเคลื่อนไหวร่างกายไม่เป็นปกติ

2. โรคไตวายเรื้อรัง

โรคไตวายเรื้อรังเป็นโรคที่พบได้บ่อยในสุนัขสูงอายุ สาเหตุเกิดจากไตค่อยๆ เสื่อมสภาพลงตามอายุที่มากขึ้น ทำให้ทำงานได้น้อยลงหน้าที่หลักของไตคือการกรองและขับของเสียออกในรูปปัสสาวะ การที่ไตทำงานได้น้อยลงทำให้ร่างกายสุนัขสะสมของเสียไว้ในร่างกายมากขึ้น

ภาพที่ 4.16 หน้าอ่านเกร็ดความรู้ เรื่องน่ารู้เกี่ยวกับหมา

4.1.3 หน้าสินค้าของสัตว์เลี้ยงต่างๆ

หน้านี้จะเป็นหน้าของการซื้อสินค้า ที่ระบบได้รวบรวมสินค้าต่างๆ ของสัตว์เลี้ยง ประเภท อาหาร, เสื้อผ้า, ปลอกคอ, ผลิตภัณฑ์อาบน้ำ ต่างๆ และมีการให้ข้อมูลสินค้า และ ราคา อย่างชัดเจน และส่วนของปุ่ม ด้านบน จะมีการค้นหาสินค้า และปุ่มแยกแยะหมวดหมู่สินค้าไว้อย่างชัดเจน

1. หน้าสินค้าของสัตว์เลี้ยงต่างๆ



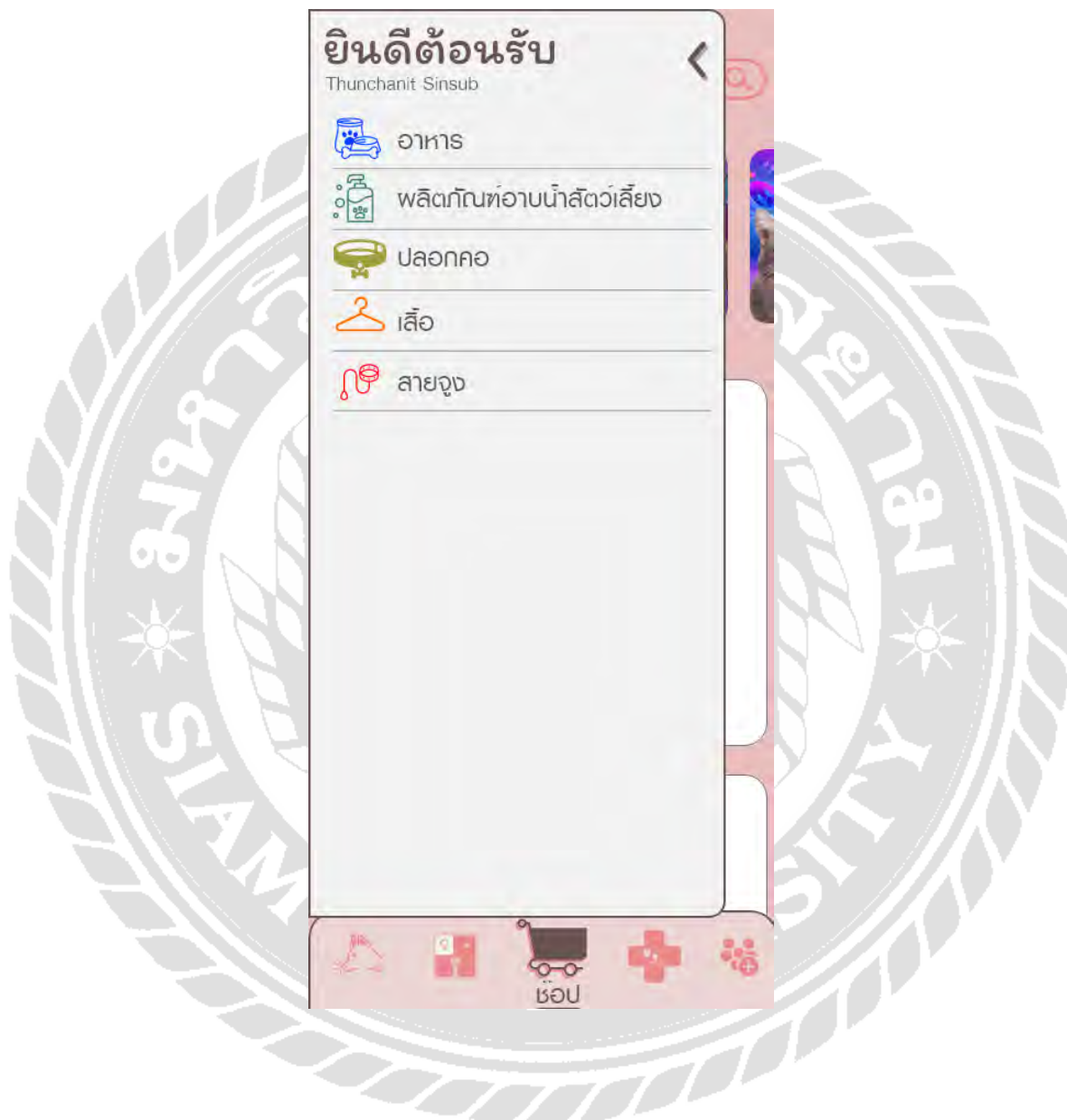
ภาพที่ 4.17 หน้าสินค้าของสัตว์เลี้ยงต่างๆ

2. หน้าสินค้าของสัตว์เลี้ยงต่างๆ กรณีกดปุ่มค้นหา



ภาพที่ 4.18 หน้าสินค้าของสัตว์เลี้ยงต่างๆ กรณีกดปุ่มค้นหา

3. หน้าสินค้าของสัตว์เลี้ยงต่างๆ กรณีกดปุ่มหมวดหมู่ของสินค้า



ภาพที่ 4.19 หน้าสินค้าของสัตว์เลี้ยงต่างๆ กรณีกดปุ่มหมวดหมู่ของสินค้า

4. หน้าสินค้า ชื่อสินค้า ราคาและข้อมูลเบื้องต้นของสินค้าและสินค้าอื่นๆ

The screenshot displays a mobile shopping interface. At the top, there is a back arrow icon. Below it is a product image of a green bottle of Herbal Shampoo. The product name and price are listed below the image. A detailed description of the shampoo's ingredients follows. Below the description, there is a section titled 'แนะนำ' (Recommendation) which features two product images: a bag of Pedigree dog food and a smaller package of Pedigree dog food. Each product in the recommendation section has its name, description, and price listed.

แชมพูสุนัข Herbal Shampoo
฿ 300/ขวด

น้องหมาบ้านไหนที่กำลังมีปัญหาผิวหนังอยู่ แนะนำแชมพูสุนัข Groomer's Salon Select สูตร Herbal เลยค่ะ โดยมีจุดเด่นที่การใช้สมุนไพรชาติ 7 ชนิด ไม่ว่าจะเป็น Cedarwood Oil, Yarrow, Eucalyptus Oil, Clove Oil, สารสกัด Echinacea, สารสกัดคาโมมายล์ และเจลว่านหางจระเข้

แนะนำ

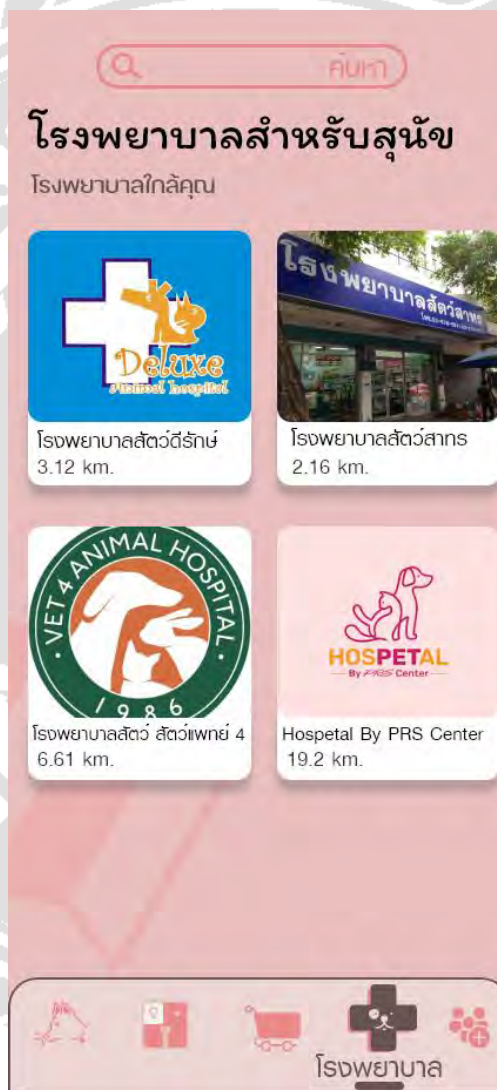
เพดดิกรี
อาหารสุนัขชนิดเม็ดรสไก่และเนื้อ 3 กก.
฿ 205.00/ถุง

Pedigree
เดนตำลึง ขนมอบเทียม ชนิดแท่ง สำหรับสุนัขพันธุ์กลางอายุ 1 ปีขึ้นไป 7 แท่ง
฿ 86.00/แพ็ค

ภาพที่ 4.20 หน้าสินค้า ชื่อสินค้า ราคาและข้อมูลเบื้องต้นของสินค้าและสินค้าอื่นๆ

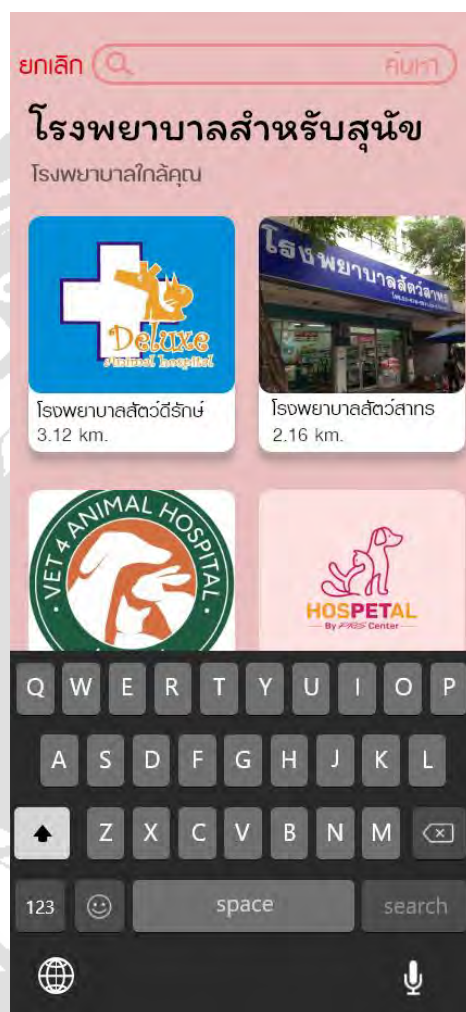
4.1.5 หน้าแผนที่คลินิก หรือ โรงพยาบาลใกล้เคียง

หน้าแผนที่คลินิก หรือ โรงพยาบาลใกล้เคียงในรูปแบบข้อมูลแผนที่ การแสดงในรูปแบบของข้อมูล และแผนที่จะทำการแสดงข้อมูลการโพสต์ของคลินิกหรือโรงพยาบาลใกล้เคียงพร้อมข้อมูลของคลินิก และเบอร์ติดต่อ และ ที่อยู่ ของตัวคลินิก หรือ โรงพยาบาล



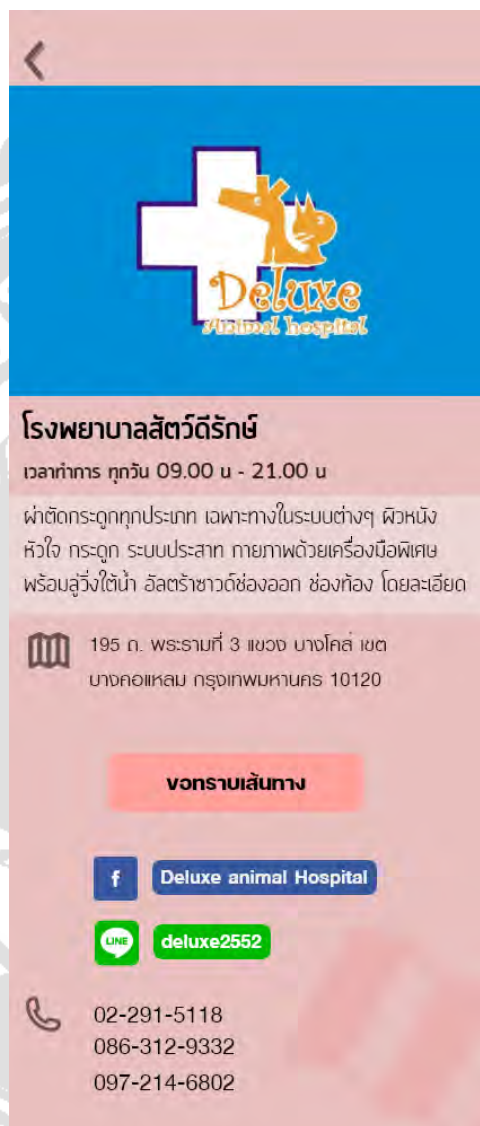
ภาพที่ 4.21 หน้าแผนที่คลินิก หรือ โรงพยาบาลใกล้เคียง

1. หน้าแผนที่คลินิก หรือ โรงพยาบาลใกล้เคียงกรณีกด ปุ่มค้นหา



ภาพที่ 4.22 หน้าแผนที่คลินิก หรือ โรงพยาบาลใกล้เคียงกรณี กดปุ่มค้นหา

2. หน้าข้อมูลคลินิก หรือ โรงพยาบาลใกล้เคียง

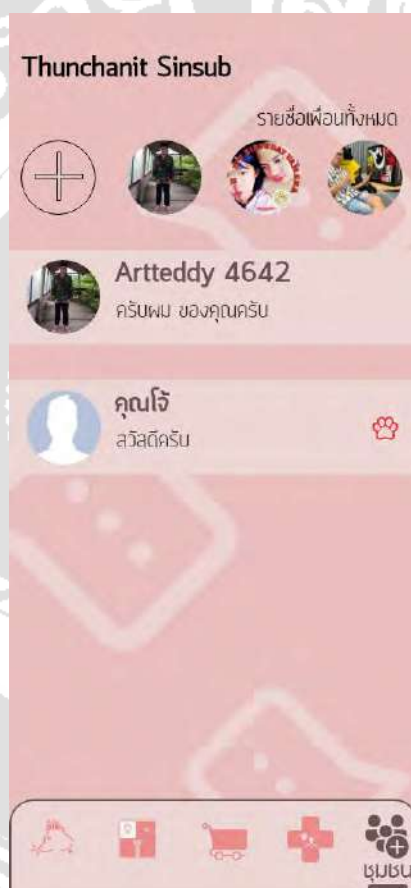


ภาพที่ 4.23 หน้าข้อมูลคลินิก หรือ โรงพยาบาลใกล้เคียง

4.1.6 หน้าชุมชน โปรไฟล์ของผู้ที่ใช้งานท่านอื่น

หน้าชุมชน โปรไฟล์ของผู้ที่ใช้งานท่านอื่น จะสามารถสนทนากันได้ผู้ใช้งานจะต้องกดจากหน้าโปรไฟล์ของผู้ใช้งาน จะเห็นปุ่มแชท เมื่อกดสนทนาแล้วจะมายังห้องสนทนา และเริ่มการสนทนาได้ทันที ในหน้าโปรไฟล์ของผู้ใช้งานสามารถลงรูปที่ต้องการได้

1. หน้าหลักของหน้าชุมชนประกอบด้วยข้อความ และรายชื่อเพื่อน รวมถึงการเข้าถึงรายชื่อเพื่อนทั้งหมด การแจ้งเตือนข้อความใหม่จะปรากฏ



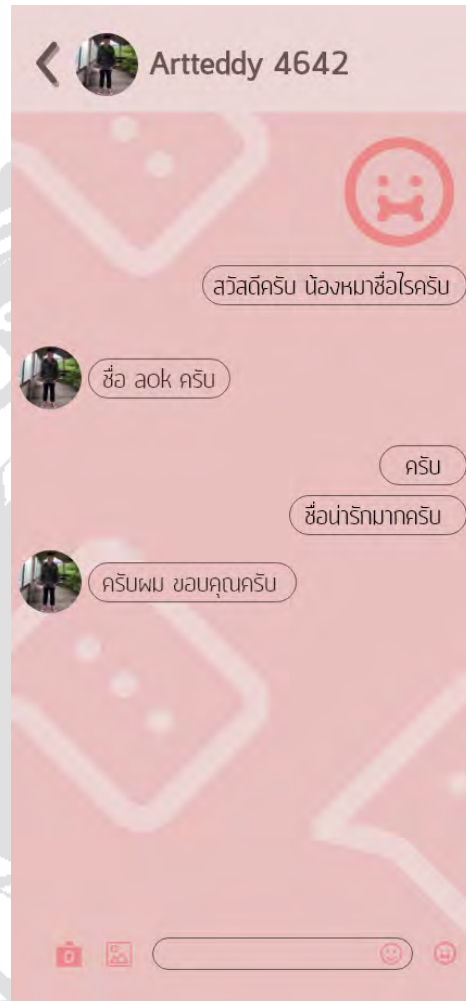
ภาพที่ 4.24 หน้าหลักของหน้าชุมชนประกอบด้วยข้อความ และรายชื่อเพื่อน รวมถึงการเข้าถึงรายชื่อเพื่อน

2. หน้าโปรไฟล์ของผู้ใช้งานท่านอื่น



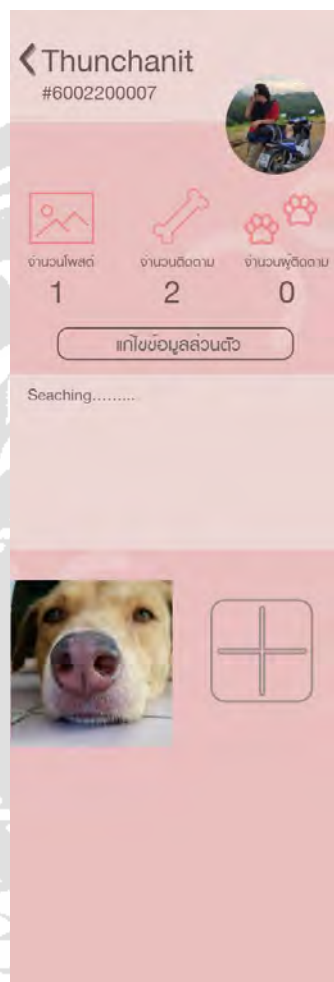
ภาพที่ 4.25 หน้าโปรไฟล์ของผู้ใช้งานท่านอื่น

3. หน้าห้องสนทนา



ภาพที่ 4.26 หน้าห้องสนทนา

4.หน้าโปรไฟล์ของผู้ใช้งาน สามารถแก้ไขข้อมูลส่วนตัวและเพิ่มรูปภาพ



ภาพที่ 4.27 หน้าโปรไฟล์ของผู้ใช้งาน สามารถแก้ไขข้อมูลส่วนตัวและเพิ่มรูปภาพ

4. หน้าโปรไฟล์ของผู้ใช้งาน กรณีกดที่รูป



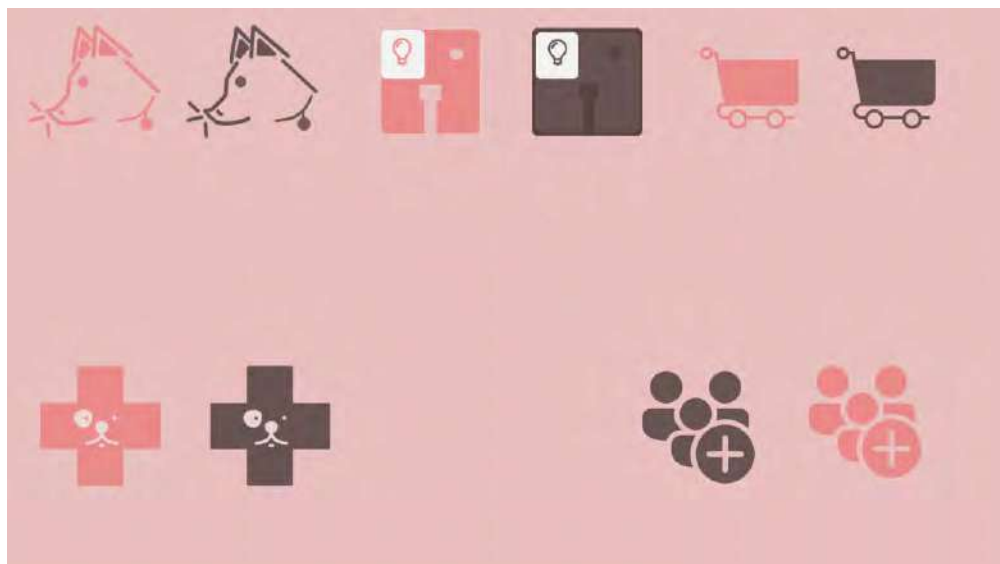
ภาพที่ 4.28 หน้าโปรไฟล์ของผู้ใช้งาน กรณีกดที่รูป

4.1.7 หน้ารวบรวม โลโก้ และ ไอคอนต่างๆที่ใช้ในตัวแอปพลิเคชัน LOVE THEM



ภาพที่ 4.29 โลโก้หน้าหลัก และใช้ภายในตัวแอปพลิเคชัน ออกแบบให้สื่อถึงสุนัขที่ใช้โทรศัพท์ใช้แอปพลิเคชัน

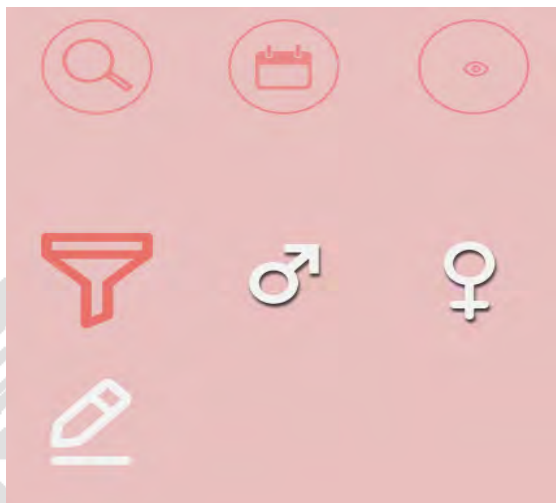
LOVE THEM



ภาพที่ 4.30 ไอคอนหน้าหลักของแอปพลิเคชัน LOVE THEM

จากภาพที่ 4.30 ไอคอนหน้าหลักของแอปพลิเคชัน LOVE THEM จะประกอบไปด้วยไอคอนหลักๆ ทั้งหมด 5 ไอคอนได้แก่

- 1.ไอคอนหน้าหลัก
- 2.ไอคอนหน้าเกร็ดความรู้
- 3.ไอคอนหน้าร้านค้า
- 4.ไอคอนคลินิก และ โรงพยาบาลใกล้เคียง
- 5.ไอคอนหน้าชุมชน



ภาพที่ 4.31 ไอคอนต่างๆในตัวแอปพลิเคชัน LOVE THEM ที่ประกอบไปด้วย ปุ่มค้นหา, ปุ่มมาใหม่, ปุ่มเข้าชมสูง, ปุ่มตัวกรอง, ไอคอนระบุเพศ, ปุ่มแก้ไข

4.1.8 หน้ารวบรวม พื้นหลัง (Background) ทั้งหมดที่ใช้ในงานแอปพลิเคชัน LOVE THEM

1. พื้นหลัง หน้าหลัก และ พื้นหลังหน้าเก็บความรู้



ภาพที่ 4.32 พื้นหลัง หน้าหลัก และ พื้นหลังหน้าเก็บความรู้

2.พื้นหลัง หน้าร้านค้า ที่แยกแยะตามหมวดหมู่ที่เลือก



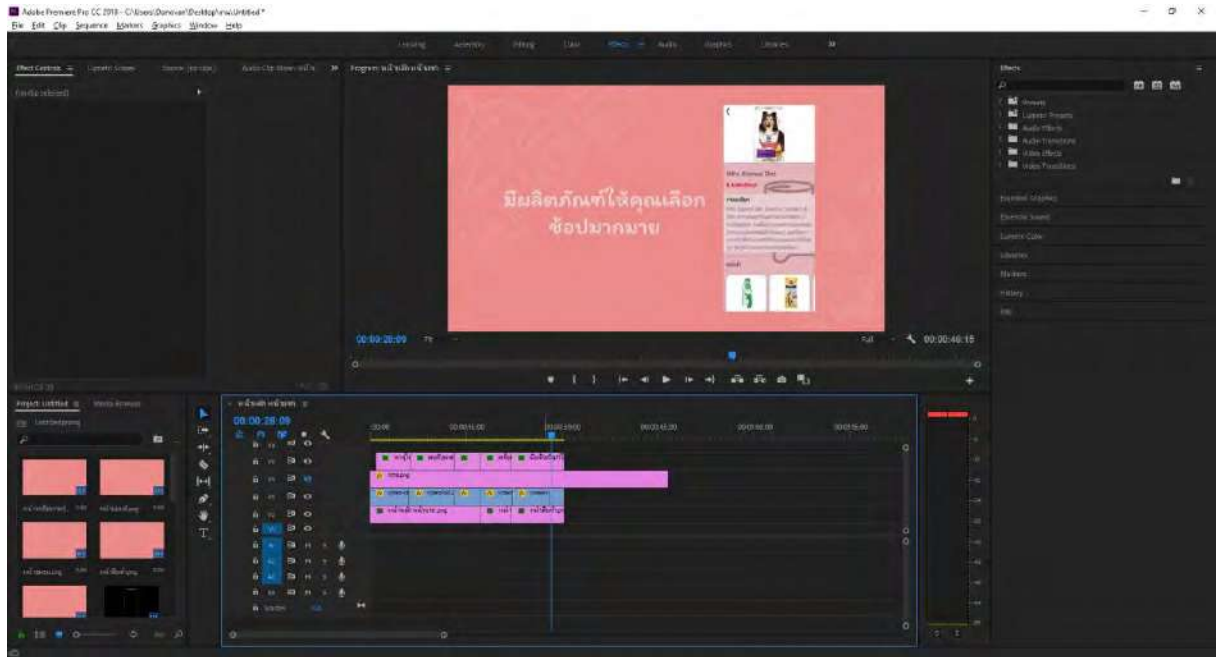
ภาพที่ 4.33 พื้นหลัง หน้าร้านค้า ที่แยกแยะตามหมวดหมู่ที่เลือก

3.พื้นหลัง หน้าโปรไฟล์ ห้องสนทนา

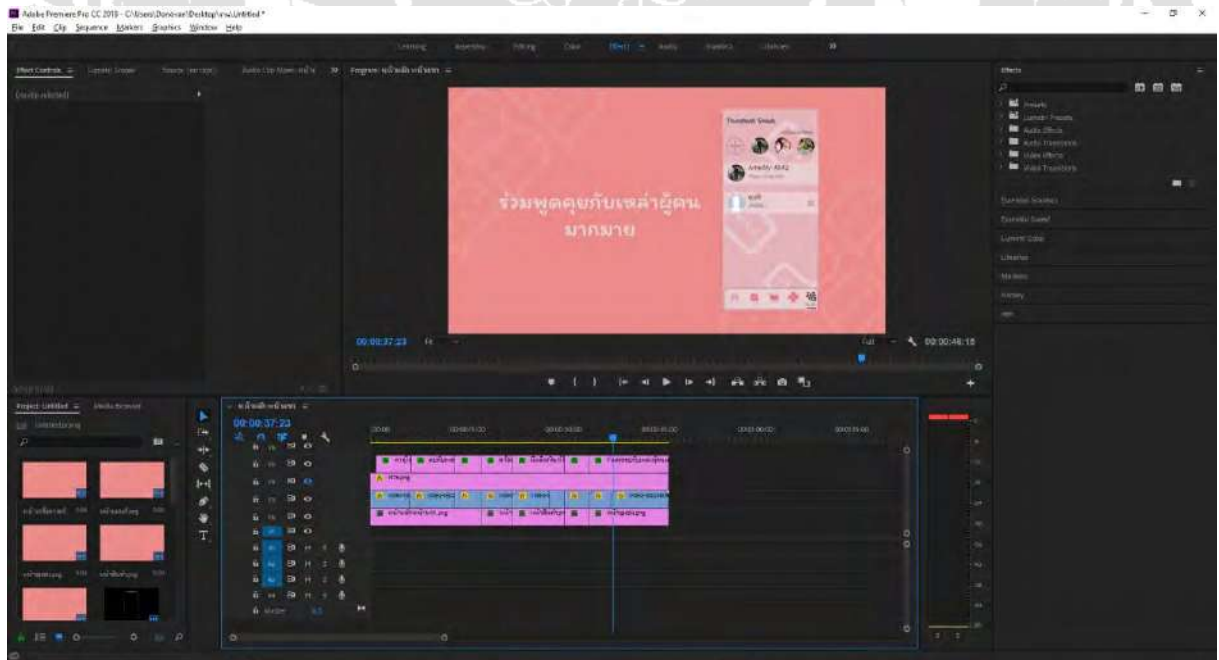


ภาพที่ 4.34 พื้นหลัง พื้นหลัง หน้าโปรไฟล์ ห้องสนทนา

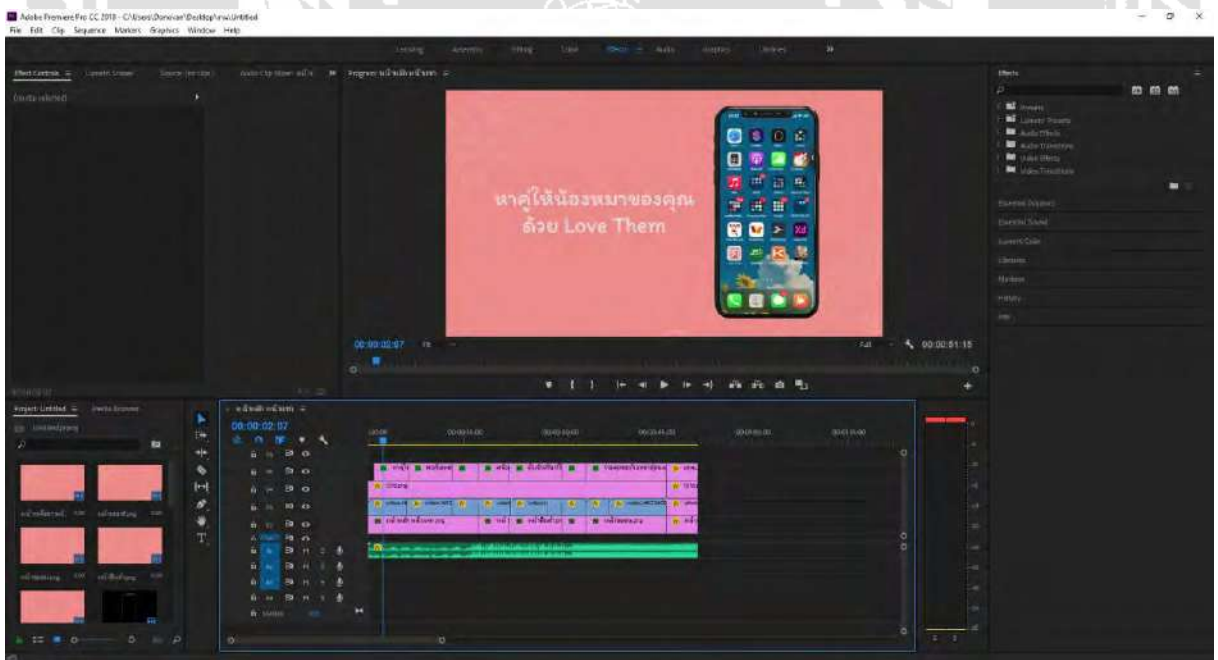
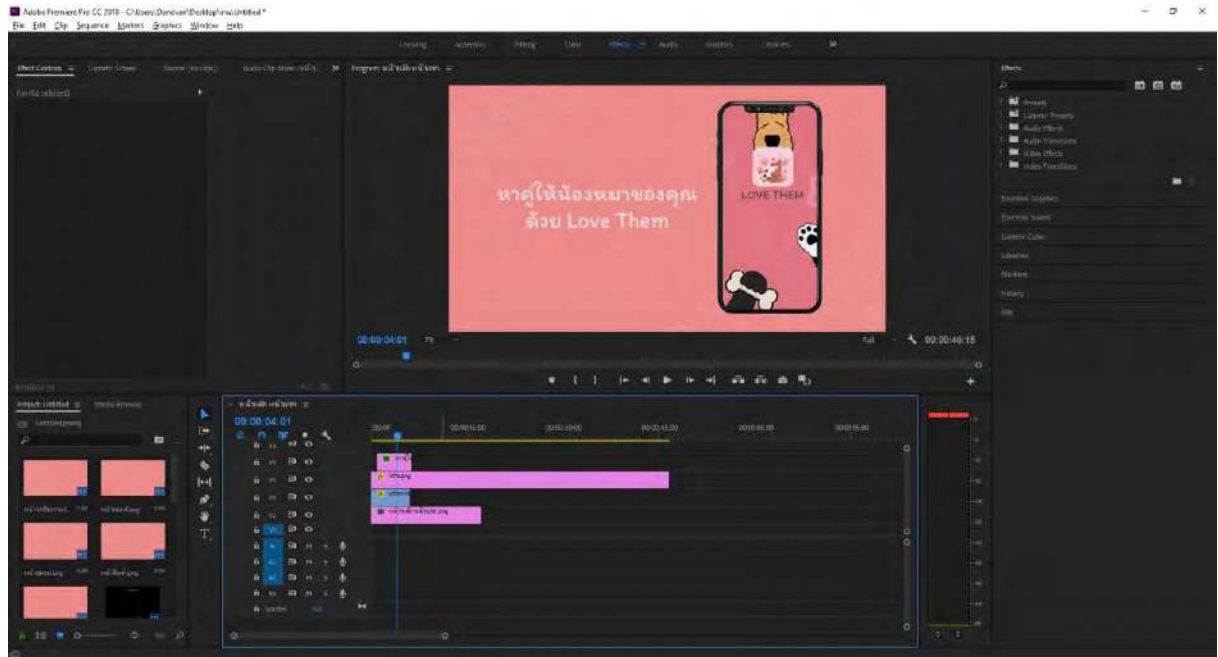
4.1.9 ขั้นตอนการทำวิดีโอโปรโมท แอปพลิเคชัน LOVE THEM ใน โปรแกรม Premiere pro



ภาพที่ 4.35 ขั้นตอนการทำวิดีโอโปรโมท แอปพลิเคชัน LOVE THEM ใน โปรแกรม Premiere pro

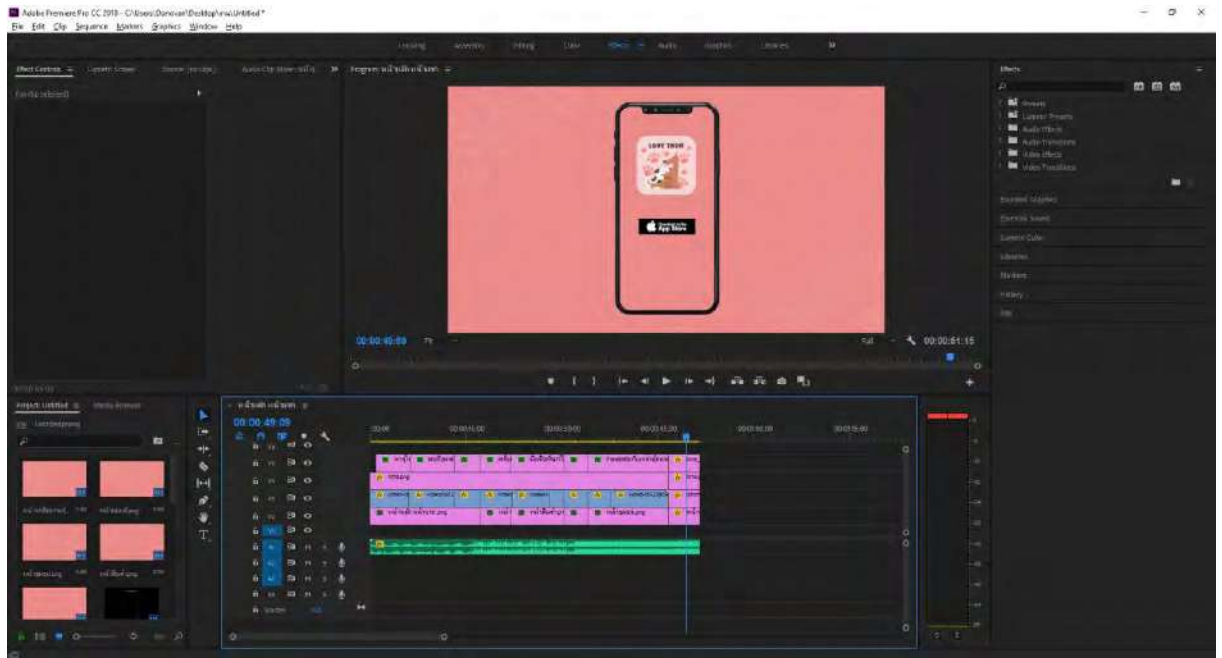


ภาพที่ 4.36 ขั้นตอนการทำวิดีโอโปรโมท แอปพลิเคชัน LOVE THEM ใน โปรแกรม Premiere pro



ภาพที่ 4.37.ขั้นตอนการทำวิดีโอโปรโมท แอปพลิเคชัน LOVE THEM ใน โปรแกรม Premiere pro

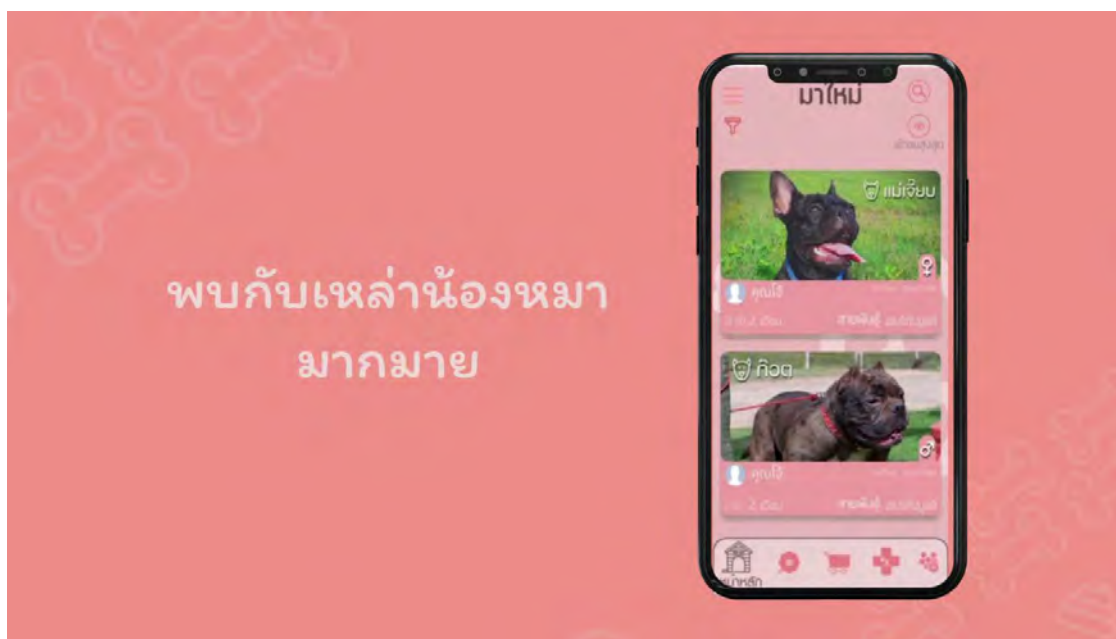
ภาพที่ 4.38 ขั้นตอนการทำวิดีโอโปรโมท แอปพลิเคชัน LOVE THEM ใน โปรแกรม Premiere pro



ภาพที่ 4.39 ขั้นตอนการทำวิดีโอโปรโมท แอปพลิเคชัน LOVE THEM ใน โปรแกรม Premiere pro



ภาพที่ 4.40 ภาพตัวอย่างจากวิดีโอโปรโมท แอปพลิเคชัน LOVE THEM



ภาพที่ 4.41 ภาพตัวอย่างจากวิดีโอโปรโมท แอปพลิเคชัน LOVE THEM

บทที่ 5

สรุปผลการดำเนินโครงการและข้อเสนอแนะ

จากการดำเนินโครงการผู้จัดทำได้ศึกษาและรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบหน้าแอปพลิเคชัน และเรื่องราวที่เกี่ยวข้องต่องานที่นำมาใช้ การพัฒนาแอปพลิเคชัน LOVE THEM จากการวิเคราะห์รวบรวมข้อมูลและออกแบบระบบให้ผู้ใช้ออปพลิเคชันสามารถเรียนรู้การใช้งานได้ด้วยตนเองและใช้งานง่ายที่สุด และมีความน่าสนใจ นำเรียนรู้แก่บุคคลที่รักสัตว์และบุคคลทั่วไปสามารถรู้จักเข้าถึงได้ไม่ยากอาศัยการออกแบบให้เข้าใจได้ง่ายไม่ซับซ้อน

ปัญหาและอุปสรรค

1. ผู้จัดทำไม่มีความรู้พื้นฐานสำหรับการผสมพันธุ์สุนัขและการหาควักจึงกลัวว่าข้อมูลบางอย่างไม่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายและวิธีการใช้งานที่ควรจะเป็น
2. ผู้ใช้งานบางท่านที่มีสัตว์เลี้ยงมากกว่า 2 ประเภท อาทิเช่น เลี้ยงสุนัข, นก และกระต่าย แต่ภายในระบบมีการรองรับเพียงแค่ 1 ประเภทเท่านั้น คือ สุนัข
3. ผู้ใช้งานบางท่านต้องการให้มีการรองรับการใช้งานบนหน้าเว็บไซต์อีกหนึ่งช่องทางเพราะแอปพลิเคชันอาจไม่สามารถใช้งานบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์

ข้อเสนอแนะ

1. สามารถนำแนวความคิดและการออกแบบไปพัฒนาให้เกิดชิ้นงานจริงได้
2. ในอนาคตความต้องการที่จะเลี้ยงสุนัขเพื่อขยายพันธุ์หรือการเพาะเลี้ยงตามความต้องการกว้างขึ้นทำให้เกิดความเป็นไปได้ที่จะมีแอปพลิเคชัน LOVE THEM ขึ้นมา

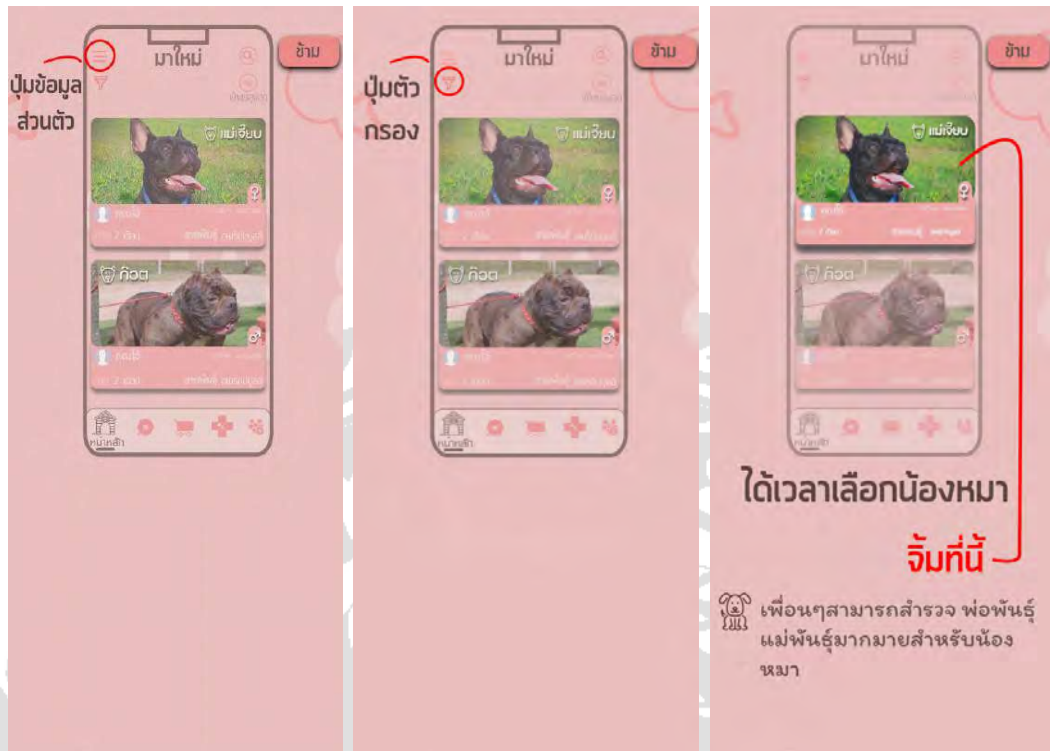
บรรณานุกรม

- การผสมพันธุ์. (ม.ป.ป.). http://charmingdogs8.blogspot.com/p/blog-page_28.html
- การเพาะพันธุ์สุนัข. (ม.ป.ป.). http://members.tripod.com/dog_kingdom/reproduce.html
- ณัฐพล อยู่เปลลา. (2561). *ที่สุดแห่งเจ้าสี่ขา*. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- พชรพรรณ สมบัติ. (2558). *แนวทางการพัฒนาโมบาย แอปพลิเคชัน THAI MOBILE สำหรับผู้ใช้บริการสายการบิน บริษัท การบินไทย จำกัด (มหาชน)*. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี.
- วรุตม์ พลอยสวยงาม. (2561). *การวิวัฒนาการของการพัฒนาโปรแกรมฐานข้อมูล*.
<http://comed.bsru.ac.th/?p=2884> com
- วรฤทธิ วรรณจินันท์. (ม.ป.ป.). *ความหมายของ Mobile Application*.
<https://sites.google.com/a/bumail.net/mobileapplication/khwam/hmay/khxng-mobile-application>
- ศิริลักษณ์ คำปาน. (ม.ป.ป.). *การออกแบบแอปพลิเคชัน*.
<https://sites.google.com/site/tlmimo99/6-4-kar-xxkbaeb-xaepphlikhechan>
- Franklin Wootkin. (2565). *คู่มือการออกแบบเพื่อสร้างไอคอนแอปที่ยอดเยี่ยม*.
<https://www.andromo.com/th/blog/how-to-design-an-app-icon/>
- Intbizth. (ม.ป.ป.). *UI Design หลักการออกแบบแอปพลิเคชัน*. <https://intbizth.com/>





ภาพตัวอย่างเมื่อกดเข้ามาในแอปพลิเคชัน LOVE THEM

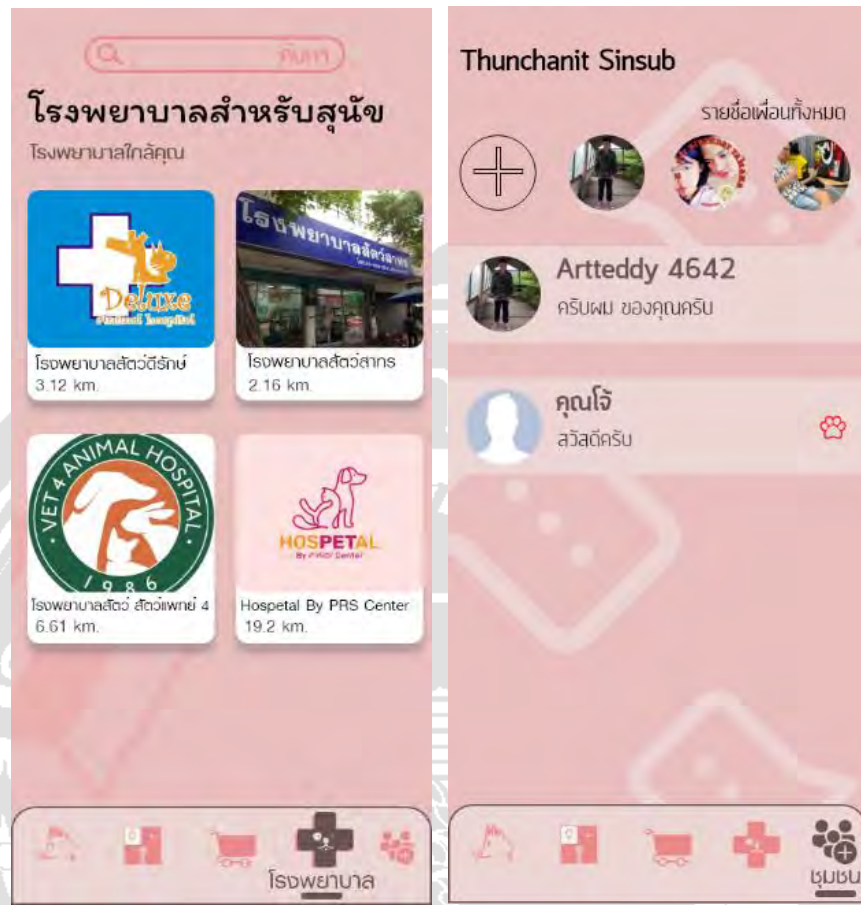


ภาพตัวอย่าง เมื่อผู้ใช้ทดสอบการใช้งานในแอปพลิเคชัน

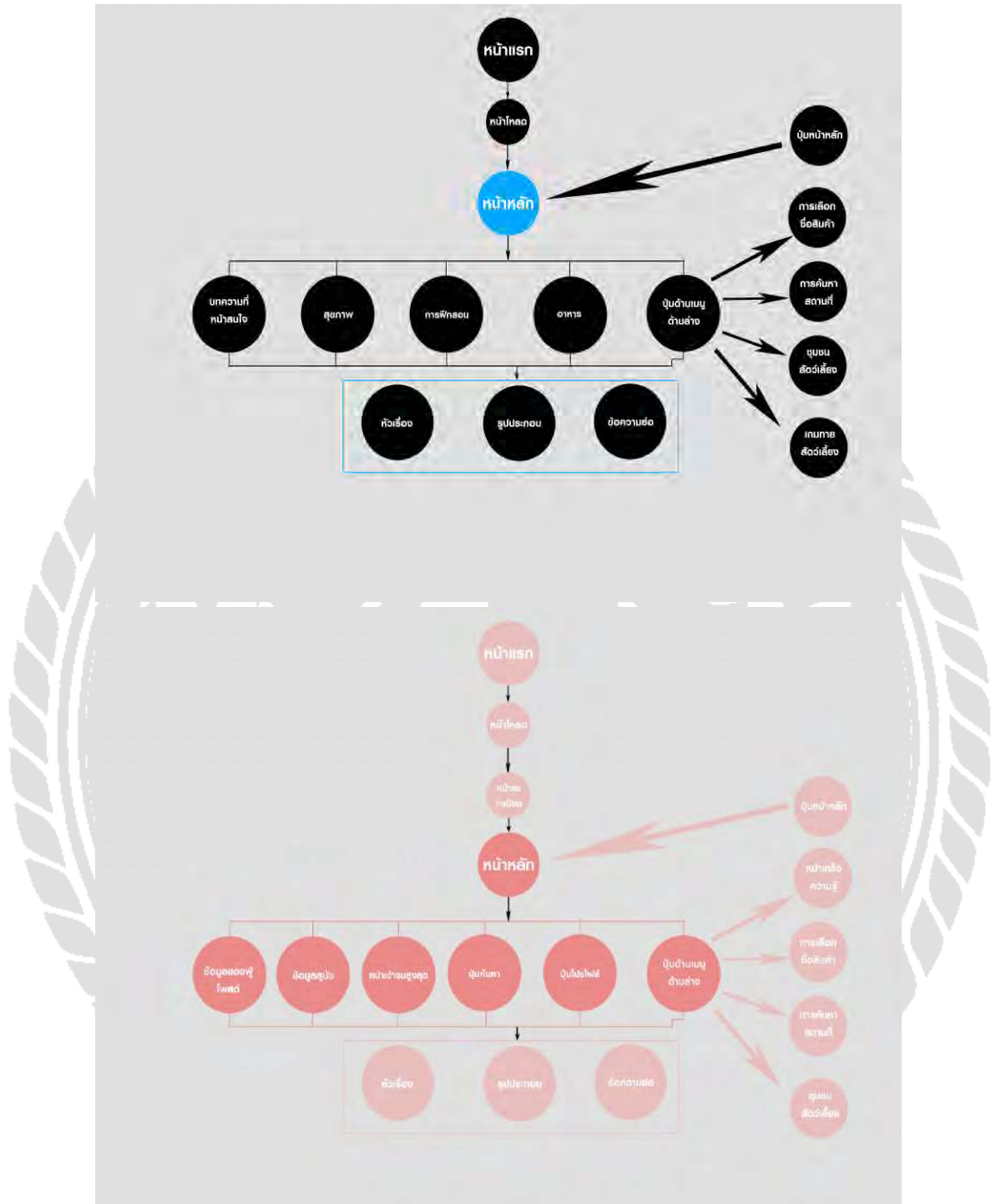


ภาพตัวอย่าง หน้าหลักในแอปพลิเคชัน LOVE THEM





ภาพตัวอย่าง หน้าหลักในแอปพลิเคชัน LOVE THEM



ภาพตัวอย่าง flow chart ของแอปพลิเคชัน LOVE THEM ทั้งแบบเก่าและแบบใหม่

ประวัติผู้จัดทำ



รหัสนักศึกษา

6002200007

ชื่อ-นามสกุล

นาย ธัญชนิต สินทร์พย์

ที่อยู่

267/1 ถนน สาธูประดิษฐ์ ซ.สาธูประดิษฐ์ 34

แขวงบางโพงพาง เขตยานนาวา 10120

เบอร์โทรศัพท์

081-269-2637

E-mail

t_u_n_g-1326@hotmail.co.th

ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

วิทยาลัยเทคโนโลยีกิตติบริหารธุรกิจ

ระดับปริญญา

มหาวิทยาลัยสยาม