

โครงการสอน

รายวิชา 21901-2008 การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้

(User Experience and User Interface)

จำนวนเวลาเรียน: 17 สัปดาห์ / สัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง (รวม 51 ชั่วโมง) หน่วยกิต: 1-2-2

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

- ออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ตามหลัก UX/UI และ Design Thinking อย่างมีความรับผิดชอบ
- แสดงความละเอียดรอบคอบ สื่อสารและทำงานเป็นทีมอย่างมีประสิทธิภาพ
- ประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อพัฒนาต้นแบบที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้

แผนการจัดการเรียนรู้ (รายสัปดาห์)

| สัปดาห์ | หัวข้อ / กิจกรรมการเรียนรู้ | ชั่วโมง | ผลลัพธ์การเรียนรู้ |
|---------|--|---------|--|
| 1 | แนะนำรายวิชาและแนวคิดพื้นฐานของ UX/UI | 3 | เข้าใจแนวคิดพื้นฐานและเป้าหมายการออกแบบ UX/UI |
| 2 | หลักการออกแบบ UX: ความต้องการผู้ใช้และเป้าหมาย | 3 | วิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้อย่างเป็นระบบ |
| 3 | Design Thinking: Empathize และ Define | 3 | เข้าใจกระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อเก็บข้อมูลเชิงลึก |
| 4 | Design Thinking: Ideate | 3 | สร้างแนวคิดใหม่เพื่อแก้ปัญหาผู้ใช้ |
| 5 | Design Thinking: Prototype & Test | 3 | ฝึกสร้างต้นแบบเบื้องต้นและวางแผนการทดสอบ |
| 6 | User Research และการวิเคราะห์ข้อมูล | 3 | ใช้เครื่องมือ UX Research เพื่อวิเคราะห์พฤติกรรมผู้ใช้ |
| 7 | การวาด Customer Journey | 3 | กำหนดรูปแบบผู้ใช้งานและวิเคราะห์เส้นทางการใช้ |

| | และ Persona | | ใช้งาน |
|----|---|---|--|
| 8 | หลักการออกแบบ UI: Layout, สี, ไอคอน | 3 | สร้าง Layout และออกแบบภาพลักษณ์ของส่วนติดต่อผู้ใช้ |
| 9 | ออกแบบ Interaction: ปุ่ม, φόρμ, Navigation | 3 | ออกแบบการตอบสนองระหว่างผู้ใช้กับระบบ |
| 10 | ออกแบบ Wireframe และ Paper Prototype | 3 | ร่างต้นแบบ UI อย่างเป็นระบบ |
| 11 | ใช้เครื่องมือออกแบบ UI (เช่น Figma, Adobe XD) | 3 | ใช้งานโปรแกรมออกแบบต้นแบบอย่างมีประสิทธิภาพ |
| 12 | การทำ Prototype และ Interactive Mockup | 3 | สร้างต้นแบบที่สามารถโต้ตอบได้ |
| 13 | ทดสอบต้นแบบกับผู้ใช้ (User Testing) | 3 | ประเมินต้นแบบโดยให้ผู้ใช้ทดลองใช้งานจริง |
| 14 | วิเคราะห์ผลการทดสอบ และการปรับปรุง | 3 | นำข้อเสนอแนะมาพัฒนาต้นแบบให้ดีขึ้น |
| 15 | การพรีเซนต์งานออกแบบ UX/UI อย่างมืออาชีพ | 3 | ถ่ายทอดผลงานผ่านการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ |
| 16 | สรุปโครงการออกแบบ UX/UI | 3 | สะท้อนผลการเรียนรู้และเตรียมผลงานส่งท้าย |
| 17 | นำเสนอผลงานและประเมินผลรวม | 3 | สรุปและประเมินผลรายวิชา |

เครื่องมือที่ใช้ในการเรียนการสอน

- กระบวนการ Design Thinking
- โปรแกรมออกแบบ UI: Figma, Adobe XD, Sketch
- เครื่องมือสร้าง Persona, Wireframe
- เครื่องมือทำแบบสอบถาม (Google Form, Typeform)
- เทคนิค User Testing และ Feedback