

ใบงาน

รหัสวิชา 21901 - 2008

วิชา การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้



ครูผู้สอน

นายสิริกร แสนสีนาม

หลักสูตรรายวิชา

ชื่อวิชา การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้.....รหัสวิชา..... 21090 - 2008..... ท-ป-น 1-2-2.....

☒ หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ☐ หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

สาขาวิชา.....เทคโนโลยีสารสนเทศ.....สาขางาน.....สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ.....

จุดประสงค์รายวิชา

1. เข้าใจหลักการออกแบบประสบการณ์และส่วนติดต่อผู้ใช้ (User Experience and User Interface)
2. มีทักษะออกแบบประสบการณ์และส่วนติดต่อผู้ใช้ (User Experience and User Interface)
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความละเอียดรอบคอบ รับผิดชอบ สื่อสาร คิดเชิงนวัตกรรม
และทำงานเป็นทีม
4. มีความสามารถประยุกต์ใช้ความรู้การออกแบบประสบการณ์และส่วนติดต่อผู้ใช้ (User Experience and User Interface)

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับการออกแบบประสบการณ์และส่วนติดต่อผู้ใช้ (User Experience and User Interface) ตามหลักการ
2. ออกแบบประสบการณ์และส่วนติดต่อผู้ใช้ (User Experience and User Interface) ตามความต้องการของผู้ใช้
3. ประยุกต์ใช้ความรู้การออกแบบประสบการณ์และส่วนติดต่อผู้ใช้ (User Experience and User Interface) ให้เหมาะสมกับแอปพลิเคชัน

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการออกแบบประสบการณ์และส่วนติดต่อผู้ใช้ (User Experience and User Interface) สำหรับการสร้างแอปพลิเคชัน นิยามความหมายของการออกแบบประสบการณ์ (User Experience : UX) ประเภทความต้องการของผู้ใช้ (User) กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) กระบวนการออกแบบความคาดหวังของผู้ใช้ หลักการและเทคนิคพื้นฐานในการออกแบบให้เหมาะสมกับการใช้งาน ขั้นตอนและแนวทางในการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ (User Interface : UI) ออกแบบการปฏิสัมพันธ์ (Interaction Design) การค้นหาและวิเคราะห์ ความต้องการผู้ใช้ การกำหนดความต้องการ การเขียนแผนภาพความต้องการ การออกแบบไวเฟรม (Wireframe) การสร้างแบบจำลอง กำหนดต้นแบบ (Prototype) การทดสอบและแก้ไขจุดบกพร่อง

หน่วยการเรียนรู้

หน่วยที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	จำนวน ชั่วโมง	สัปดาห์ที่
1	แนะนำรายวิชาและแนวคิดพื้นฐานของ UX/UI	3	1
2	หลักการออกแบบ UX: ความต้องการผู้ใช้และเป้าหมาย	3	2
3	Design Thinking: Empathize และ Define	3	3
4	Design Thinking: Ideate	3	4
5	Design Thinking: Prototype & Test	3	5
6	User Research และการวิเคราะห์ข้อมูล	3	6
7	การวาด Customer Journey และ Persona	3	7
8	หลักการออกแบบ UI: Layout, สี, ไอคอน	3	8
9	ออกแบบ Interaction: ปุ่ม, ฟорм, Navigation	3	9
10	ออกแบบ Wireframe และ Paper Prototype	3	10
11	ใช้เครื่องมือออกแบบ UI (เช่น Figma, Adobe XD)	3	11
12	การทำ Prototype และ Interactive Mockup	3	12
13	การสร้างภาพเคลื่อนไหว GIF	3	13
14	วิเคราะห์ผลการทดสอบ และการปรับปรุง	3	14
15	การพรีเซนต์งานออกแบบ UX/UI อย่างมืออาชีพ	3	15
16	สรุปโครงการออกแบบ UX/UI	3	16
17	นำเสนอผลงานและประเมินผลรวม	3	17
	สอบปลายภาค	3	18



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567
สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ
วิชา : การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา : 21090 - 2008
งาน : ความหมายและความสำคัญของ UX/UI

ใบสั่งงาน
1

หน้าที่

แผ่นที่ : 1

คำสั่ง ให้นักเรียนศึกษาเนื้อหาเรื่อง “ความหมายและความสำคัญของ UX/UI” จากเอกสารประกอบการเรียน/สื่อออนไลน์ และตอบคำถามต่อไปนี้ พร้อมปฏิบัติกิจกรรมท้ายใบงานและบันทึกผลการปฏิบัติ

ส่วนที่ 1: ความรู้ความเข้าใจ

1. UX คืออะไร?

ตอบ.....

2. UI คืออะไร?

ตอบ.....

3. ความแตกต่างระหว่าง UX และ UI คืออะไร?

ตอบ.....

4. เหตุใดการออกแบบ UX/UI จึงมีความสำคัญต่อการพัฒนาแอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์?

ตอบ.....

5. ยกตัวอย่างแอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์ที่คุณคิดว่ามี UX/UI ดี พร้อมอธิบายเหตุผล

ตอบ.....

ส่วนที่ 2: กิจกรรมการเรียนรู้

ให้นักเรียนค้นคว้าข้อมูลจากเว็บไซต์ หรือวิดีโอที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ UX/UI แล้วสรุปเป็นแผนผังความคิด (Mind Map) หัวข้อ: “UX/UI สำคัญอย่างไรในงานออกแบบดิจิทัล”

(ให้นักเรียนเขียนหรือแนบในกระดาษคำตอบ)

ส่วนที่ 3: บันทึกผลการปฏิบัติ / สะท้อนผลการเรียนรู้

ข้าพเจ้าได้เรียนรู้ว่า

สิ่งที่ยังไม่เข้าใจและอยากเรียนรู้เพิ่มเติมคือ

รู้สึกอย่างไรกับการเรียนในหัวข้อนี้

เวลาในการปฏิบัติงาน 180 นาที



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

วิชา : การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา : 21090 - 2008

งาน : ความหมายและความสำคัญของ UX/UI

ใบประเมิน
ใบสั่งงานที่ 1

หน้าที

[illegible]



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

วิชา : การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา : 21090 - 2008

งาน : หลักการออกแบบ UX: ความต้องการผู้ใช้และเป้าหมาย

ใบสั่งงาน

2

หน้าที่

แผ่นที่ : 1

คำสั่ง ให้นักเรียนศึกษาเนื้อหาเรื่อง “หลักการออกแบบ UX: ความต้องการผู้ใช้และเป้าหมาย” จากแหล่งข้อมูลที่กำหนด และตอบคำถาม พร้อมทำกิจกรรมและบันทึกผลการเรียนรู้

ส่วนที่ 1: ความรู้ความเข้าใจ

1. ความต้องการของผู้ใช้ (User Needs) หมายถึงอะไร?

ตอบ.....

2. เป้าหมายของผู้ใช้ (User Goals) หมายถึงอะไร?

ตอบ.....

3. เหตุใดการเข้าใจความต้องการและเป้าหมายของผู้ใช้จึงเป็นขั้นตอนสำคัญในการออกแบบ UX?

ตอบ.....

4. วิธีใดที่สามารถใช้ในการค้นหาความต้องการของผู้ใช้ได้บ้าง? ยกตัวอย่างอย่างน้อย 2 วิธี

ตอบ.....

5. อธิบายตัวอย่างสถานการณ์ที่การออกแบบ UX ไม่ได้คำนึงถึงความต้องการของผู้ใช้ แล้วเกิดผลกระทบอย่างไร

ตอบ.....

ส่วนที่ 2: กิจกรรมการเรียนรู้

ให้นักเรียนเลือกแอปพลิเคชัน 1 แอปที่ใช้กันอยู่เป็นประจำ แล้ววิเคราะห์ความต้องการและเป้าหมายของผู้ใช้ในแอปนั้น พร้อมเขียนสรุปตามหัวข้อต่อไปนี้:

ชื่อแอปพลิเคชัน:

กลุ่มผู้ใช้เป้าหมาย:

ความต้องการของผู้ใช้:

เป้าหมายหลักของผู้ใช้:

UX ที่ออกแบบมาเพื่อตอบสนองความต้องการนั้นมีลักษณะอย่างไร:

ส่วนที่ 3: บันทึกผลการปฏิบัติ / สะท้อนผลการเรียนรู้

ข้าพเจ้าได้เรียนรู้ว่า

สิ่งที่ยังไม่เข้าใจและอยากเรียนรู้เพิ่มเติมคือ

รู้สึกอย่างไรกับการเรียนในหัวข้อนี้

เวลาในการปฏิบัติงาน 180 นาที



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

วิชา : การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา : 21090 - 2008

งาน : หลักการออกแบบ UX: ความต้องการผู้ใช้และเป้าหมาย

ใบประเมิน
ใบสั่งงานที่ 2

หน้าที่

[illegible]



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

วิชา : การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา : 21090 - 2008

งาน : Design Thinking: Empathize และ Define

ใบสั่งงาน 3

หน้าที่

แผ่นที่ : 1

คำสั่ง ให้นักเรียนศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) โดยเน้นที่ขั้นตอน Empathize และ Define พร้อมตอบคำถามด้านล่าง และทำกิจกรรมตามที่กำหนด

ส่วนที่ 1: ความรู้ความเข้าใจ

1. กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) คืออะไร?

ตอบ.....

2. ขั้นตอน Empathize คืออะไร และมีจุดประสงค์อะไร?

ตอบ.....

3. วิธีการใดบ้างที่สามารถใช้ในขั้นตอน Empathize เพื่อเข้าใจผู้ใช้?

ตอบ.....

4. ขั้นตอน Define คืออะไร และมีความสำคัญอย่างไรในกระบวนการออกแบบ?

ตอบ.....

5. ยกตัวอย่างสถานการณ์จริงที่คุณอาจใช้กระบวนการ Empathize และ Define ในการแก้ไขปัญหา UX

ตอบ.....

ส่วนที่ 2: กิจกรรมการเรียนรู้

ให้นักเรียนเลือกปัญหาใกล้ตัว 1 ปัญหา (เช่น ปัญหาในการใช้งานแอป หรืออุปกรณ์เทคโนโลยี) แล้วทำกิจกรรม Design Thinking ในขั้นตอน Empathize และ Define ดังนี้:

ปัญหาที่เลือก:

วิธีที่ใช้ในการ Empathize (เช่น สัมภาษณ์ผู้ใช้ สังเกตการณ์ ฯลฯ):

สิ่งที่ค้นพบจากขั้นตอน Empathize:

นิยามปัญหาหลัก (Define):

ส่วนที่ 3: บันทึกผลการปฏิบัติ / สะท้อนผลการเรียนรู้

ข้าพเจ้าได้เรียนรู้ว่า

สิ่งที่ยังไม่เข้าใจและอยากเรียนรู้เพิ่มเติมคือ

รู้สึกอย่างไรกับการเรียนในหัวข้อนี้

เวลาในการปฏิบัติงาน 180 นาที



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

วิชา : การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา : 21090 - 2008

งาน : Design Thinking: Empathize และ Define

ใบประเมิน
ใบส่งงานที่ 3

หน้าที

[illegible]



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567
สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ
วิชา : การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา : 21090 - 2008
งาน : Design Thinking: Ideate

ใบสั่งงาน 4

หน้าที่

แผ่นที่ : 1

คำสั่ง ให้นักเรียนศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ขั้นตอน Ideate
พร้อมตอบคำถามและปฏิบัติกิจกรรมตามที่กำหนด

ส่วนที่ 1: ความรู้ความเข้าใจ

1. ขั้นตอน Ideate คืออะไร และมีบทบาทอย่างไรในกระบวนการ Design Thinking?

ตอบ.....

2. เพราะเหตุใดการระดมความคิด (Brainstorming) จึงสำคัญในขั้นตอนนี้?

ตอบ.....

3. คุณสามารถใช้วิธีการหรือเทคนิคใดบ้างในการระดมความคิดเพื่อออกแบบ UX/UI?

ตอบ.....

4. คุณคิดว่าการมีส่วนร่วมของทีมในขั้นตอน Ideate ช่วยเพิ่มคุณค่าในการออกแบบอย่างไร?

ตอบ.....

5. ตัวอย่างแนวคิดที่สามารถเกิดจากการ Ideate เพื่อแก้ปัญหการใช้งานแอปพลิเคชันมีอะไรบ้าง?

ตอบ.....

ส่วนที่ 2: กิจกรรมการเรียนรู้

ให้นักเรียนทำกิจกรรมระดมความคิดเพื่อออกแบบแนวทางแก้ปัญหา UX จากหัวข้อที่ได้ในใบงานที่ 3 โดยปฏิบัติ
ดังนี้:

ปัญหาที่เลือก (ต่อจากใบงานที่ 3):

วิธีที่ใช้ในการระดมความคิด (เช่น Brainstorming, Mind Mapping ฯลฯ):

แนวคิด/แนวทางการแก้ปัญหาที่ได้จากการระดมความคิด (อย่างน้อย 3 แนวคิด):

ส่วนที่ 3: บันทึกผลการปฏิบัติ / สะท้อนผลการเรียนรู้

จากการระดมความคิด ข้าพเจ้าได้แนวคิดอะไรใหม่ ๆ บ้าง?

สิ่งที่ทำได้ดีและควรปรับปรุงคือ

ข้าพเจ้ารู้สึกอย่างไรกับกระบวนการ Ideate

เวลาในการปฏิบัติงาน 180 นาที



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567
สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ
วิชา : การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา : 21090 - 2008
งาน : Design Thinking: Ideate

ใบประเมิน
ใบสั่งงานที่
4

หน้าที

[illegible]



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

วิชา : การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา : 21090 - 2008

งาน : Design Thinking: Prototype & Test

ใบสั่งงาน 5

หน้าที่

แผ่นที่ : 1

คำสั่ง ให้นักเรียนศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ขั้นตอน Prototype & Test พร้อมตอบคำถามและปฏิบัติกิจกรรมตามที่กำหนด

ส่วนที่ 1: ความรู้ความเข้าใจ

1. ขั้นตอน Prototype คืออะไร และมีวัตถุประสงค์เพื่ออะไร?

ตอบ.....

2. คุณคิดว่าการสร้างต้นแบบ (Prototype) มีความสำคัญอย่างไรในการออกแบบ UX/UI?

ตอบ.....

3. ขั้นตอน Test หมายถึงอะไร และทำไมการทดสอบกับผู้ใช้จริงจึงเป็นสิ่งสำคัญ?

ตอบ.....

4. ข้อดีของการใช้ต้นแบบในการทดสอบก่อนลงมือสร้างจริงคืออะไร?

ตอบ.....

5. ยกตัวอย่างวิธีการทดสอบต้นแบบที่คุณสามารถนำมาใช้ในการออกแบบ UX/UI

ตอบ.....

ส่วนที่ 2: กิจกรรมการเรียนรู้

ให้นักเรียนทำกิจกรรมการออกแบบต้นแบบ (Prototype) และทดสอบต้นแบบกับเพื่อนในห้อง โดยปฏิบัติตามนี้:

แนวคิดที่เลือกจากขั้นตอน Ideate:

รูปแบบของต้นแบบที่สร้าง (เช่น วาดด้วยมือ, ใช้แอป, ซอฟต์แวร์):

ผู้ทดสอบต้นแบบ:

ข้อเสนอแนะที่ได้รับจากผู้ทดสอบ:

ส่วนที่ 3: บันทึกผลการปฏิบัติ / สะท้อนผลการเรียนรู้

สิ่งที่ได้เรียนรู้จากการสร้างต้นแบบและทดสอบ:

สิ่งที่ควรปรับปรุงจากข้อเสนอแนะของเพื่อน:

ข้าพเจ้ารู้สึกอย่างไรกับกระบวนการ Prototype & Test

เวลาในการปฏิบัติงาน 180 นาที



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

วิชา : การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา : 21090 - 2008

งาน : Design Thinking: Prototype & Test

ใบประเมิน
ใบสั่งงานที่
5

หน้าที

[illegible]



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

วิชา : การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา : 21090 - 2008

งาน : User Research และการวิเคราะห์ข้อมูล

ใบสั่งงาน 6

หน้าที่

แผ่นที่ : 1

คำสั่ง ให้นักเรียนศึกษาความรู้เรื่อง “การวิจัยผู้ใช้ (User Research)” และกระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลผู้ใช้นั้น
จากนั้นตอบคำถามและปฏิบัติกิจกรรมตามที่กำหนด

ส่วนที่ 1: ความรู้ความเข้าใจ

1. User Research คืออะไร และมีเป้าหมายเพื่ออะไร?

ตอบ.....

2. ยกตัวอย่างวิธีการวิจัยผู้ใช้ที่สามารถนำมาใช้ในการออกแบบ UX/UI

ตอบ.....

3. การเก็บข้อมูลผู้ใช้อย่างเหมาะสมมีผลต่อ UX อย่างไร?

ตอบ.....

4. ข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative) และข้อมูลเชิงปริมาณ (Quantitative) ต่างกันอย่างไร?

ตอบ.....

5. คุณคิดว่าการวิเคราะห์ข้อมูลผู้ใช้สำคัญต่อการออกแบบ UX อย่างไร?

ตอบ.....

ส่วนที่ 2: กิจกรรมการเรียนรู้

ให้นักเรียนเลือกหัวข้อหรือแอปพลิเคชันที่สนใจ แล้วดำเนินการวิจัยผู้ใช้เบื้องต้น ตามขั้นตอนดังนี้:

หัวข้อ/แอปพลิเคชันที่เลือกศึกษา:

วิธีการเก็บข้อมูลผู้ใช้ (เช่น สัมภาษณ์, แบบสอบถาม):

สรุปผลการเก็บข้อมูล (สรุปจากผู้ใช้งาน 3-5 คน):

วิเคราะห์พฤติกรรมหรือปัญหาที่พบจากข้อมูล:

แนวทางเบื้องต้นในการปรับปรุง UX จากข้อมูลที่ได้:

ส่วนที่ 3: บันทึกผลการปฏิบัติ / สะท้อนผลการเรียนรู้

สิ่งที่ได้เรียนรู้จากการวิจัยผู้ใช้:

สิ่งที่ควรพัฒนาเพิ่มเติมในการออกแบบ UX:

ความรู้สึกรู้สึกหรือความคิดเห็นต่อกิจกรรมนี้:

เวลาในการปฏิบัติงาน 180 นาที



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

วิชา : การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา : 21090 - 2008

งาน : User Research และการวิเคราะห์ข้อมูล

ใบประเมิน
ใบสั่งงานที่

6

หน้าที

[illegible]



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

วิชา : การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา : 21090 - 2008

งาน : การวาด Customer Journey และ Persona

ใบสั่งงาน 7

หน้าที่

แผ่นที่ : 1

คำสั่ง ให้นักเรียนศึกษาความรู้เรื่อง “การสร้าง Persona” และ “การวาด Customer Journey” แล้วตอบคำถาม พร้อมดำเนินกิจกรรมการสร้าง Persona และวาดแผนภาพ Customer Journey จากโจทย์ที่กำหนด

ส่วนที่ 1: ความรู้ความเข้าใจ

1. Persona คืออะไร และมีความสำคัญอย่างไรในการออกแบบ UX/UI?

2. ส่วนประกอบสำคัญของ Persona มีอะไรบ้าง?

3. Customer Journey คืออะไร และใช้เพื่ออะไร?

4. Customer Journey map ประกอบด้วยส่วนใดบ้าง?

5. อธิบายความสัมพันธ์ระหว่าง Persona กับ Customer Journey

ส่วนที่ 2: กิจกรรมการเรียนรู้

ให้นักเรียนเลือกบริการ/แอปพลิเคชันใดก็ได้ที่ตนสนใจ แล้วดำเนินการสร้าง Persona และ Customer Journey map

โจทย์กิจกรรม:

เลือกบริการหรือแอปพลิเคชัน (เช่น Food Delivery, E-learning, Shopping Online ฯลฯ) และปฏิบัติตามขั้นตอนต่อไปนี้:

1. ชื่อบริการ/แอปพลิเคชันที่เลือก: _____

2. สร้าง Persona โดยระบุข้อมูล:

○ ชื่อ (สมมุติ): _____

○ อายุ: _____

○ อาชีพ: _____

○ เป้าหมาย: _____

○ ปัญหาหลัก: _____

○ พฤติกรรมการใช้งาน: _____

- คำพูด/ความรู้สึกที่มีต่อการใช้บริการ: _____

3. วาดแผนภาพ Customer Journey (วาดลงในกระดาษ หรือใช้โปรแกรม แล้วแนบผลงาน)

- ระบุขั้นตอนของการใช้งาน
- อารมณ์/ความรู้สึกในแต่ละขั้น
- ปัญหาที่พบ
- โอกาสในการปรับปรุง UX

ส่วนที่ 3: บันทึกผลการปฏิบัติ / สะท้อนผลการเรียนรู้

- ความเข้าใจที่ได้รับจากกิจกรรมนี้: _____
- สิ่งที่คุณคิดว่าสามารถพัฒนาเพิ่มเติมในการออกแบบ UX/UI: _____
- ความคิดเห็นส่วนตัวต่อการสร้าง Persona และ Customer Journey: _____

เวลาในการปฏิบัติงาน 180 นาที



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

วิชา : การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา : 21090 - 2008

งาน : การวาด Customer Journey และ Persona

ใบประเมิน
ใบสั่งงานที่
7

หน้าที

[illegible]



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567
สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ
วิชา : การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา : 21090 - 2008
งาน : หลักการออกแบบ UI: Layout, สี, ไอคอน

ใบสั่งงาน 8
แผ่นที่ : 1

หน้าที่

คำสั่ง ให้นักเรียนศึกษาความรู้เกี่ยวกับหลักการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ (UI) โดยเน้นที่ Layout, สี และ ไอคอน แล้วตอบคำถาม พร้อมดำเนินกิจกรรมออกแบบ Layout และภาพลักษณ์ของ UI ตามโจทย์ที่กำหนด

ส่วนที่ 1: ความรู้ความเข้าใจ

1. Layout คืออะไร และมีความสำคัญอย่างไรในการออกแบบ UI?

2. หลักการจัดวาง Layout ที่ดีมีอะไรบ้าง?

3. การเลือกใช้ “สี” ใน UI มีผลอย่างไรต่อผู้ใช้?

4. อะไรคือหลักการในการเลือกใช้ไอคอนใน UI ที่เหมาะสม?

5. ระบุ 3 ตัวอย่างของ UI ที่มี Layout และสีที่น่าสนใจ พร้อมเหตุผล

ส่วนที่ 2: กิจกรรมการเรียนรู้

ให้นักเรียนออกแบบ Layout พร้อมเลือกสีและไอคอนให้เหมาะสมกับแอปพลิเคชันสมมุติ

โจทย์กิจกรรม:

ให้นักเรียนออกแบบ UI หน้าหลักของแอปพลิเคชัน “My Daily Tasks” โดยมีฟังก์ชันดังนี้:

- เพิ่ม/แก้ไข/ลบรายการงาน
- แสดงรายการงานของวันนี้
- ปุ่มเรียกดูงานทั้งหมด
- ปุ่มตั้งค่าระบบ



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567
สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ
วิชา : การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา : 21090 - 2008
งาน : หลักการออกแบบ UI: Layout, สี, ไอคอน

ใบสั่งงาน 8

หน้าที่

แผ่นที่ : 1

คำแนะนำ:

1. วาง Layout โดยระบุงค์ประกอบหลักในหน้า
2. เลือกใช้สีหลัก 2-3 สี พร้อมระบุเหตุผล
3. ออกแบบไอคอนอย่างน้อย 3 รายการที่ใช้ในแอปฯ

แนบผลงาน: นักเรียนสามารถวาดด้วยมือ หรือใช้โปรแกรมออกแบบ แล้วแนบแผนภาพ

ส่วนที่ 3: บันทึกผลการปฏิบัติ / สะท้อนผลการเรียนรู้

- ความรู้ใหม่ที่ได้รับจากการทำใบงานนี้: _____
- สิ่งที่ชอบในการออกแบบ UI ของตนเอง: _____
- สิ่ง que คิดว่าสามารถปรับปรุงในการออกแบบ UI ครั้งหน้า: _____

เวลาในการปฏิบัติงาน 180 นาที



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

วิชา : การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา : 21090 - 2008

งาน : หลักการออกแบบ UI: Layout, สี, ไอคอน

ใบประเมิน
ใบสั่งงานที่ 8

หน้าที่

[illegible]



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

วิชา : การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา : 21090 - 2008

งาน : ออกแบบ Interaction: ปุ่ม, ฟॉर्म, Navigation

ใบสั่งงาน 9

หน้าที่

แผ่นที่ : 1

คำสั่ง ให้นักเรียนศึกษาความรู้เกี่ยวกับการออกแบบปฏิสัมพันธ์ (Interaction Design) โดยเฉพาะส่วนของ ปุ่ม (Buttons), แบบฟอร์ม (Forms), และระบบนำทาง (Navigation) แล้วตอบคำถาม พร้อมออกแบบ UI ตามโจทย์กิจกรรม

ส่วนที่ 1: ความรู้ความเข้าใจ

1. Interaction Design คืออะไร และมีบทบาทอย่างไรใน UX/UI?

2. คุณสมบัติของปุ่ม (Button) ที่ดีควรเป็นอย่างไร?

3. องค์ประกอบใดที่ควรคำนึงเมื่อออกแบบแบบฟอร์ม (Form)?

4. Navigation ที่ดีควรมีลักษณะอย่างไร? ยกตัวอย่างประกอบ

5. ระบุแอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์ที่คุณเคยใช้และมี Interaction ที่ดี พร้อมอธิบายว่าเพราะเหตุใด

ส่วนที่ 2: กิจกรรมการเรียนรู้

โจทย์กิจกรรม:

ให้นักเรียนออกแบบหน้าจอ (UI) สำหรับแบบฟอร์มสมัครสมาชิกของเว็บไซต์ พร้อมปุ่มยืนยัน และแถบนำทาง (Navigation) ด้านบน โดยออกแบบให้เหมาะกับการใช้งานบนโทรศัพท์มือถือ

คำแนะนำ:

1. แบบฟอร์มต้องมีฟิลด์ เช่น ชื่อ, อีเมล, รหัสผ่าน, ยืนยันรหัสผ่าน
2. ปุ่ม "สมัครสมาชิก" ต้องเด่น ชัดเจน
3. แถบนำทางควรประกอบด้วยไอคอน เช่น หน้าแรก / สมัคร / เข้าสู่ระบบ
4. แนวภาพแบบร่าง Layout ที่ออกแบบไว้ (สามารถวาดด้วยมือ หรือใช้ซอฟต์แวร์ออกแบบ)



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567
สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ
วิชา : การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา : 21090 - 2008
งาน : ออกแบบ Interaction: ปุ่ม, ฟอรัม, Navigation

ใบสั่งงาน 9

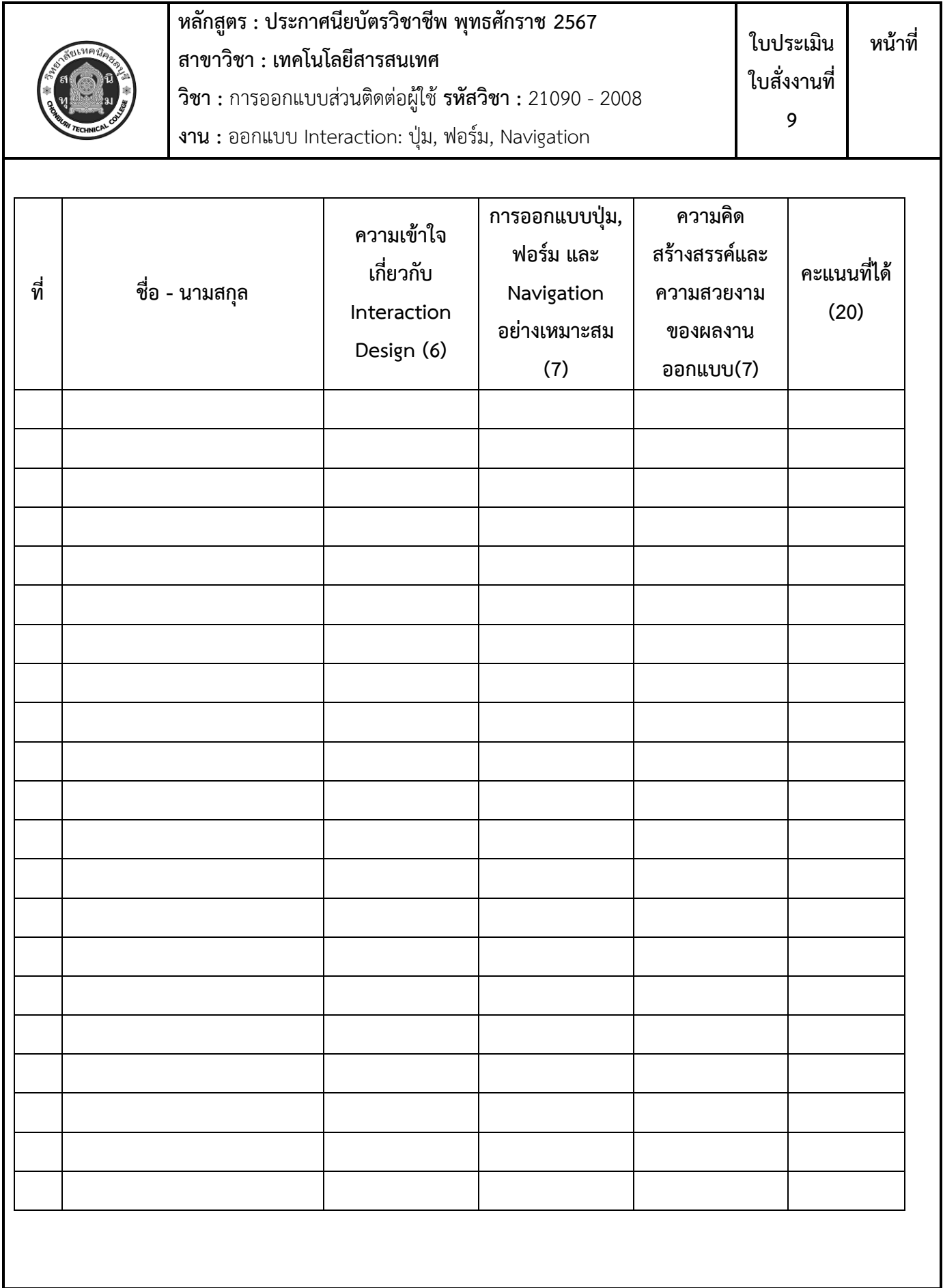
หน้าที่

แผ่นที่ : 1

ส่วนที่ 3: บันทึกผลการปฏิบัติ / สะท้อนผลการเรียนรู้

- ความรู้ใหม่ที่ได้รับจากการทำใบงานนี้: _____
- ส่วนที่คิดว่าออกแบบได้ดี: _____
- สิ่งที่ควรพัฒนาในการออกแบบ Interaction ต่อไป: _____

เวลาในการปฏิบัติงาน 180 นาที





หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567
สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ
วิชา : การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา : 21090 - 2008
งาน : ออกแบบ Wireframe และ Paper Prototype

ใบสั่งงาน
10

แผ่นที่ : 1

หน้าที่

คำสั่ง ให้นักเรียนศึกษาความรู้เกี่ยวกับการออกแบบ Wireframe และ Paper Prototype แล้วตอบคำถาม
พร้อมลงมือปฏิบัติกิจกรรมการออกแบบตามโจทย์

ส่วนที่ 1: ความรู้ความเข้าใจ

1. Wireframe คืออะไร และมีบทบาทอย่างไรในการออกแบบ UX/UI?

2. Paper Prototype มีข้อดีอย่างไรในการพัฒนาส่วนติดต่อผู้ใช้?

3. องค์ประกอบสำคัญที่ควรมีใน Wireframe มีอะไรบ้าง?

4. Paper Prototype เหมาะสมกับการใช้งานในขั้นตอนใดของ Design Thinking? เพราะเหตุใด

5. ยกตัวอย่างเครื่องมือหรือวัสดุที่สามารถนำมาใช้สร้าง Paper Prototype ได้

ส่วนที่ 2: กิจกรรมการเรียนรู้

โจทย์กิจกรรม:

ให้นักเรียนออกแบบ Wireframe และ Paper Prototype สำหรับแอปพลิเคชัน “ระบบจองโต๊ะร้านอาหาร”
โดยหน้าจอที่ออกแบบควรแสดงการเลือกวัน เวลา จำนวนคน และปุ่มยืนยันการจอง

คำแนะนำ:

- ออกแบบ Wireframe อย่างน้อย 1 หน้า โดยใช้รูปแบบโครงร่าง (สามารถใช้ปากกาหรือดินสอวาดลงกระดาษ)
- สร้าง Paper Prototype ให้สามารถนำไปทดสอบกับเพื่อนร่วมชั้นได้
- ถ่ายภาพผลงานหรือแนบแผ่นงานการวาดประกอบใบงานนี้



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567
สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ
วิชา : การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา : 21090 - 2008
งาน : ออกแบบ Wireframe และ Paper Prototype

ใบสั่งงาน

10

แผ่นที่ : 1

หน้าที่

ส่วนที่ 3: บันทึกผลการปฏิบัติ / สะท้อนผลการเรียนรู้

- ความรู้ใหม่ที่ได้รับจากการทำใบงานนี้: _____
- ส่วนที่คิดว่าออกแบบได้ดี: _____
- สิ่งที่ควรพัฒนาในการออกแบบ Wireframe และ Paper Prototype: _____

เวลาในการปฏิบัติงาน 180 นาที





หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

วิชา : การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา : 21090 - 2008

งาน : ใช้เครื่องมือออกแบบ UI (เช่น Figma, Adobe XD)

ใบสั่งงาน
11

หน้าที่

แผ่นที่ : 1

คำสั่ง ให้นักเรียนศึกษาความรู้เกี่ยวกับการใช้เครื่องมือออกแบบ UI เช่น Figma หรือ Adobe XD แล้วตอบ

คำถาม พร้อมลงมือปฏิบัติกิจกรรมการออกแบบตามโจทย์

ส่วนที่ 1: ความรู้ความเข้าใจ

1. Figma และ Adobe XD เป็นเครื่องมือประเภทใด และมีคุณสมบัติหลักอะไรบ้างที่เหมาะสมสำหรับการออกแบบ UI?

ตอบ.....

2. ความแตกต่างระหว่าง Figma และ Adobe XD คืออะไร?

ตอบ.....

3. การออกแบบ UI ใน Figma หรือ Adobe XD มีขั้นตอนใดบ้างที่สำคัญ?

ตอบ.....

4. เครื่องมือไหนที่เหมาะสมในการสร้าง Interactive Prototype และทำไม?

ตอบ.....

5. การใช้เครื่องมือเหล่านี้สามารถช่วยในกระบวนการ Design Thinking อย่างไร?

ตอบ.....

6. การแชร์และการทำงานร่วมกันใน Figma หรือ Adobe XD เป็นอย่างไร?

ตอบ.....

ส่วนที่ 2: กิจกรรมการเรียนรู้

โจทย์กิจกรรม:

ให้นักเรียนออกแบบหน้าจอแอปพลิเคชัน “ระบบจองห้องประชุม” โดยใช้เครื่องมือ Figma หรือ Adobe XD ซึ่งหน้าจอควรประกอบไปด้วย:

- เลือกวันที่
- เลือกช่วงเวลา
- จำนวนผู้เข้าประชุม
- ปุ่มยืนยันการจอง

คำแนะนำ:

- ออกแบบหน้าจอโปรแกรม Figma หรือ Adobe XD อย่างน้อย 1 หน้าจอ



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567
สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ
วิชา : การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา : 21090 - 2008
งาน : ใช้เครื่องมือออกแบบ UI (เช่น Figma, Adobe XD)

ใบส่งงาน
11

หน้าที่

แผ่นที่ : 2

- สร้างการเชื่อมต่อระหว่างหน้าจอ (เช่น ทำ Prototype)
- ส่งงานพร้อมกับลิงก์หรือไฟล์การออกแบบของคุณ

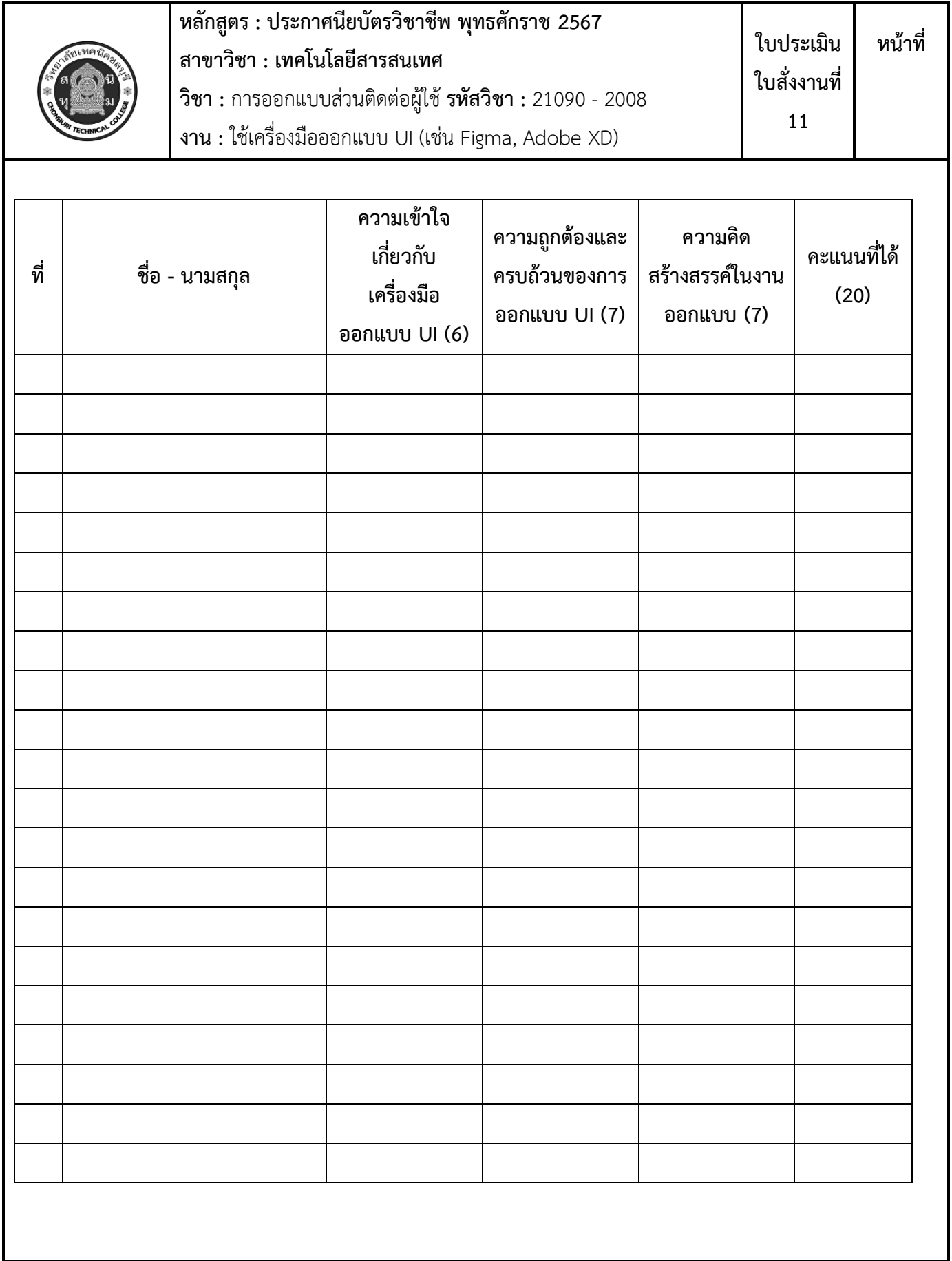
ส่วนที่ 3: บันทึกผลการปฏิบัติ / สะท้อนผลการเรียนรู้

ความรู้ใหม่ที่ได้รับการทำใบงานนี้: _____

ส่วนที่คิดว่าออกแบบได้ดี: _____

สิ่งที่ควรพัฒนาในการใช้เครื่องมือออกแบบ UI: _____

เวลาในการปฏิบัติงาน 180 นาที





หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

วิชา : การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้รหัส วิชา : 21090 - 2008

งาน : การทำ Prototype และ Interactive Mockup

ใบสั่งงาน
12

หน้าที่

แผ่นที่ : 1

คำสั่ง ให้นักเรียนศึกษาความรู้เกี่ยวกับการทำ Prototype และ Interactive Mockup แล้วตอบคำถาม
พร้อมลงมือปฏิบัติกิจกรรมการออกแบบตามโจทย์ที่กำหนด

ส่วนที่ 1: ความรู้ความเข้าใจ

1. Prototype คืออะไร และมีบทบาทอย่างไรในการออกแบบ UX/UI?

ตอบ.....

2. อธิบายความแตกต่างระหว่าง Prototype และ Mockup

ตอบ.....

3. Interactive Mockup คืออะไร และทำไมถึงสำคัญในกระบวนการออกแบบ UX/UI?

ตอบ.....

4. เครื่องมือใดบ้างที่สามารถใช้สร้าง Prototype และ Interactive Mockup ได้บ้าง?

ตอบ.....

5. ในการสร้าง Prototype หรือ Interactive Mockup จำเป็นต้องใช้ข้อมูลจากการวิจัยผู้ใช้ (User Research) หรือไม่? เพราะเหตุใด?

ตอบ.....

6. ขั้นตอนหลักในการสร้าง Interactive Mockup ในเครื่องมือออกแบบ (เช่น Figma, Adobe XD) มีอะไรบ้าง?

ตอบ.....

7. การทดสอบ Prototype และ Interactive Mockup กับผู้ใช้มีความสำคัญอย่างไร?

ตอบ.....

ส่วนที่ 2: กิจกรรมการเรียนรู้

โจทย์กิจกรรม:

ให้นักเรียนออกแบบ Prototype และ Interactive Mockup สำหรับแอปพลิเคชัน “ระบบสั่งอาหารออนไลน์”
โดยฟีเจอร์ที่ต้องการมีดังนี้:

- หน้าเลือกเมนูอาหาร
- หน้าใส่จำนวน และเลือกวิธีชำระเงิน
- หน้าเช็คบิลและยืนยันการสั่งซื้อ



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567
สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ
วิชา : การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้รหัส วิชา : 21090 - 2008
งาน : การทำ Prototype และ Interactive Mockup

ใบส่งงาน
12

หน้าที่

แผ่นที่ : 1

คำแนะนำ:

- ออกแบบหน้าจอในเครื่องมือ Figma หรือ Adobe XD อย่างน้อย 3 หน้าจอ
- สร้างการเชื่อมต่อระหว่างหน้าจอเพื่อทำให้เป็น Interactive Mockup
- ทดสอบการใช้งาน Prototype หรือ Interactive Mockup ด้วยการจำลองสถานการณ์ใช้งาน
- ส่งงานพร้อมลิงก์หรือไฟล์การออกแบบของคุณ

ส่วนที่ 3: บันทึกผลการปฏิบัติ / สะท้อนผลการเรียนรู้

ความรู้ใหม่ที่ได้รับจากการทำใบงานนี้: _____

ส่วนที่คิดว่าออกแบบได้ดี: _____

สิ่งที่ควรพัฒนาในการทำ Prototype และ Interactive Mockup: _____

เวลาในการปฏิบัติงาน 180 นาที



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

วิชา : การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา : 21090 - 2008

งาน : การทำ Prototype และ Interactive Mockup

ใบประเมิน
ใบสั่งงานที่
12

หน้าที่

[illegible]



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567
สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ
วิชา : การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา : 21090 - 2008
งาน : ทดสอบต้นแบบกับผู้ใช้ (User Testing)

ใบสั่งงาน

13

แผ่นที่ : 1

หน้าที่

คำสั่ง ให้นักเรียนศึกษาความรู้เกี่ยวกับการทดสอบต้นแบบกับผู้ใช้ (User Testing) แล้วตอบคำถาม พร้อมลงมือปฏิบัติกิจกรรมการทดสอบต้นแบบตามโจทย์ที่กำหนด

ส่วนที่ 1: ความรู้ความเข้าใจ

1. User Testing คืออะไร?

ตอบ.....

2. ทำไมการทดสอบต้นแบบกับผู้ใช้จึงสำคัญในการออกแบบ UX/UI?

ตอบ.....

3. รูปแบบของการทดสอบผู้ใช้มีอะไรบ้าง?

ตอบ.....

4. ในการทดสอบต้นแบบกับผู้ใช้ ควรเลือกผู้ทดสอบอย่างไร?

ตอบ.....

5. การเก็บข้อมูลจากการทดสอบผู้ใช้มีวิธีการใดบ้าง?

ตอบ.....

6. วิธีการประเมินผลการทดสอบผู้ใช้มีอะไรบ้าง?

ตอบ.....

7. ปัญหาที่อาจพบระหว่างการทดสอบต้นแบบกับผู้ใช้มีอะไรบ้าง?

ตอบ.....

ส่วนที่ 2: กิจกรรมการเรียนรู้

โจทย์กิจกรรม:

ให้นักเรียนทดสอบต้นแบบที่ออกแบบไว้ก่อนหน้านี้ (เช่น ระบบสั่งอาหารออนไลน์) กับเพื่อนร่วมชั้น โดยทำตามขั้นตอนดังนี้:

1. เลือกต้นแบบ (Prototype) ที่ต้องการทดสอบ
2. เตรียมคำถามหรือสถานการณ์ที่จะให้ผู้ทดสอบดำเนินการ (เช่น สั่งอาหาร, ตรวจสอบบิล)
3. ทำการทดสอบต้นแบบกับเพื่อนร่วมชั้น โดยสังเกตพฤติกรรมการใช้งานของผู้ทดสอบ
4. บันทึกผลการทดสอบและข้อเสนอแนะจากผู้ทดสอบ

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567 สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ วิชา : การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา : 21090 - 2008 งาน : ทดสอบต้นแบบกับผู้ใช้ (User Testing)	ใบสั่งงาน 13	หน้าที่
คำแนะนำ - เตรียมคำถามที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานของผู้ทดสอบ - ระบุข้อดีและข้อเสียจากการทดสอบต้นแบบ - แนบภาพหรือวิดีโอที่แสดงการทดสอบต้นแบบ ส่วนที่ 3: บันทึกผลการปฏิบัติ / สะท้อนผลการเรียนรู้ ความรู้ใหม่ที่ได้รับจากการทำใบงานนี้: _____ ส่วนที่คิดว่าออกแบบได้ดี: _____ สิ่งที่ควรพัฒนาในการทดสอบต้นแบบกับผู้ใช้: _____		แผ่นที่ : 2	
	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567 สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ วิชา : การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา : 21090 - 2008	ใบประเมิน ใบสั่งงานที่ 13	หน้าที่



งาน : การทำ Prototype และ Interactive Mockup

[illegible]



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

วิชา : การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา : 21090 - 2008

งาน : วิเคราะห์ผลการทดสอบ และการปรับปรุง

ใบสั่งงาน

14

แผ่นที่ : 1

หน้าที่

คำสั่ง ให้นักเรียนศึกษาขั้นตอนการวิเคราะห์ผลการทดสอบต้นแบบ (User Testing) และวิธีการปรับปรุงต้นแบบตามข้อเสนอแนะจากการทดสอบ พร้อมตอบคำถามทั้ง 2 ส่วน และบันทึกผลการปฏิบัติ

ส่วนที่ 1: ความรู้ความเข้าใจ

1. อธิบายกระบวนการวิเคราะห์ผลการทดสอบต้นแบบ (User Testing) ว่าประกอบด้วยขั้นตอนใดบ้าง?

ตอบ.....

2. ข้อมูลหรือผลลัพธ์ใดที่ควรนำมาวิเคราะห์เพื่อปรับปรุงต้นแบบ?

ตอบ.....

3. อธิบายวิธีการจัดลำดับความสำคัญของข้อเสนอแนะ (Prioritization) ในการปรับปรุงต้นแบบ

ตอบ.....

4. การปรับปรุงต้นแบบควรคำนึงถึงองค์ประกอบ UX/UI ใดเป็นหลัก? เพราะเหตุใด?

ตอบ.....

5. ยกตัวอย่างการปรับปรุงต้นแบบจริง ที่เกิดจากข้อเสนอแนะของผู้ทดสอบ

ตอบ.....

ส่วนที่ 2: กิจกรรมการเรียนรู้

โจทย์กิจกรรม:

ให้นักเรียนเลือกต้นแบบที่ได้ทดสอบมาแล้ว และดำเนินการวิเคราะห์ผลทดสอบตามขั้นตอนในส่วนที่ 1 จากนั้นปรับปรุงต้นแบบตามข้อเสนอแนะที่สำคัญ และจัดทำรายงานสรุปขั้นตอนการปรับปรุง

คำแนะนำ:

- รวบรวมข้อเสนอแนะจากผู้ทดสอบ และจัดกลุ่มตามประเด็นปัญหา
- ระบุจุดที่ต้องปรับปรุงพร้อมคำอธิบายสั้นๆ แต่ละจุด
- แนบภาพต้นแบบเดิมและต้นแบบที่ปรับปรุงแล้ว
- สรุปในรูปแบบรายงานสั้น (ไม่เกิน 1 หน้า)

ส่วนที่ 3: บันทึกผลการปฏิบัติ / สะท้อนผลการเรียนรู้

- ความรู้ใหม่ที่ได้รับจากการวิเคราะห์และปรับปรุงต้นแบบ:



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

วิชา : การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา : 21090 - 2008

งาน : วิเคราะห์ผลการทดสอบ และการปรับปรุง

ใบสั่งงาน

14

แผ่นที่ : 2

หน้าที่

- จุดที่รู้สึกว่าการปรับปรุงต้นแบบได้ดี: _____
- ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในการพัฒนาต้นแบบครั้งต่อไป: _____

เวลาในการปฏิบัติงาน 180 นาที



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

วิชา : การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา : 21090 - 2008

งาน : การทำ Prototype และ Interactive Mockup

ใบประเมิน
ใบสั่งงานที่
14

หน้าที

[illegible]



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

วิชา : การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา : 21090 - 2008

งาน : การฟรีเซนต์งานออกแบบ UX/UI อย่างมืออาชีพ

ใบสั่งงาน

15

แผ่นที่ : 1

หน้าที่

คำสั่ง ให้นักเรียนศึกษาขั้นตอนและเทคนิคในการฟรีเซนต์งานออกแบบ UX/UI อย่างมืออาชีพ รวมถึงการเตรียมตัวในการนำเสนอผลงานอย่างมีประสิทธิภาพ พร้อมตอบคำถามตามส่วนที่กำหนด และบันทึกผลการปฏิบัติ

ส่วนที่ 1: ความรู้ความเข้าใจ

1. อธิบายความสำคัญของการฟรีเซนต์งานออกแบบ UX/UI ให้กับผู้ฟังหรือผู้ให้บริการ

ตอบ.....

2. วิธีการเตรียมตัวในการฟรีเซนต์งาน UX/UI มีอะไรบ้าง?

ตอบ.....

3. อธิบายเทคนิคการสื่อสารอย่างมืออาชีพในการนำเสนอผลงาน UX/UI ให้มีประสิทธิภาพ

ตอบ.....

4. คุณสมบัติที่สำคัญของการฟรีเซนต์งานออกแบบ UX/UI คืออะไร?

ตอบ.....

5. ระบุเครื่องมือหรือวิธีการที่ใช้ในการแสดงผลการออกแบบ UX/UI ในระหว่างการฟรีเซนต์

ตอบ.....

ส่วนที่ 2: กิจกรรมการเรียนรู้

โจทย์กิจกรรม:

ให้นักเรียนทำการเตรียมฟรีเซนต์งานออกแบบ UX/UI ที่ได้ทำในช่วงที่ผ่านมา โดยนำเสนอการออกแบบที่สำคัญ เช่น ความคิดเริ่มต้น การใช้เครื่องมือ การทดสอบต้นแบบ และการปรับปรุงที่ทำไป พร้อมจัดทำสไลด์ฟรีเซนต์ตามหลักการที่ศึกษามา



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

วิชา : การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา : 21090 - 2008

งาน : การประเมินงานออกแบบ UX/UI อย่างมืออาชีพ

ใบสั่งงาน

15

แผ่นที่ : 1

หน้าที่

คำแนะนำ:

- ใช้สไลด์ PowerPoint หรือโปรแกรมอื่นในการสร้างสื่อพรีเซนต์
- พรีเซนต์งานในหัวข้อ "การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับแอปพลิเคชันที่เลือก"
- ระบุขั้นตอนสำคัญในการพัฒนา ตั้งแต่การศึกษา UX/UI, การวิเคราะห์ผู้ใช้, การออกแบบต้นแบบ จนถึงการทดสอบกับผู้ใช้
- ระบุผลที่ได้รับจากการพรีเซนต์และข้อเสนอแนะจากผู้ฟัง (หากมี)
- แนบไฟล์พรีเซนต์หรือลิงก์ที่ใช้พรีเซนต์งาน

ส่วนที่ 3: บันทึกผลการปฏิบัติ / สะท้อนผลการเรียนรู้

- ความรู้ใหม่ที่ได้รับการพรีเซนต์งานออกแบบ UX/UI: _____
- องค์ประกอบที่คิดว่าในพรีเซนต์งานได้ดีที่สุด: _____
- สิ่งที่ควรพัฒนาในการพรีเซนต์งาน UX/UI ครั้งถัดไป: _____

เวลาในการปฏิบัติงาน 180 นาที



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

วิชา : การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา : 21090 - 2008

งาน : การทำ Prototype และ Interactive Mockup

ใบประเมิน
ใบสั่งงานที่
15

หน้าที

[illegible]



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

วิชา : การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา : 21090 - 2008

งาน : สรุปรูปโครงการออกแบบ UX/UI

ใบสั่งงาน

16

แผ่นที่ : 1

หน้าที่

คำสั่ง ให้นักเรียนศึกษาขั้นตอนสุดท้ายของการออกแบบ UX/UI และทำการสรุปรูปโครงการออกแบบตามที่ได้เรียนรู้และปฏิบัติในช่วงที่ผ่านมา พร้อมตอบคำถามและบันทึกผลการปฏิบัติ

ส่วนที่ 1: ความรู้ความเข้าใจ

1. สรุปรูปขั้นตอนหลักในการออกแบบ UX/UI ตั้งแต่การวิจัยผู้ใช้ไปจนถึงการพัฒนาและทดสอบต้นแบบ

ตอบ.....

2. อธิบายความสำคัญของการสรุปรูปโครงการ UX/UI และการนำเสนอผลลัพธ์จากการออกแบบ

ตอบ.....

3. ข้อดีของการใช้งาน Design Thinking ในกระบวนการออกแบบ UX/UI คืออะไร?

ตอบ.....

4. การเลือกเครื่องมือในการออกแบบ UX/UI ควรพิจารณาอะไรบ้าง?

ตอบ.....

5. คุณคิดว่าการออกแบบ UX/UI ที่ดีต้องมีคุณสมบัติอะไรบ้าง?

ตอบ.....

ส่วนที่ 2: กิจกรรมการเรียนรู้

โจทย์กิจกรรม:

ให้นักเรียนเลือกโครงการที่ทำในการออกแบบ UX/UI ในช่วงที่เรียนมาแล้วและทำการสรุปรูปโครงการออกแบบ UX/UI ของตนเอง ซึ่งจะต้องประกอบไปด้วย:

- วัตถุประสงค์ของโครงการ
- ขั้นตอนการออกแบบที่ดำเนินการ
- ผลลัพธ์ที่ได้จากการทดสอบกับผู้ใช้
- แนวทางการปรับปรุงที่ทำตามข้อเสนอแนะจากผู้ใช้
- การนำเสนอผลงานให้เหมาะสม



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

วิชา : การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา : 21090 - 2008

งาน : สรุปรูปโครงการออกแบบ UX/UI

ใบสั่งงาน

16

แผ่นที่ : 1

หน้าที่

คำแนะนำ:

- จัดทำสรุปโครงการในรูปแบบ PowerPoint หรือสื่อที่เหมาะสม
- เตรียมสไลด์เพื่อพรีเซนต์สรุปโครงการตามที่กำหนด
- ระบุเครื่องมือที่ใช้ในการออกแบบ รวมทั้งอธิบายเหตุผลในการเลือกเครื่องมือ
- แนบลิงก์หรือไฟล์การออกแบบที่ใช้ในโครงการ

ส่วนที่ 3: บันทึกผลการปฏิบัติ / สะท้อนผลการเรียนรู้

- ความรู้ใหม่ที่ได้รับจากการสรุปโครงการออกแบบ UX/UI:

- จุดที่คิดว่าทำได้ดีที่สุดในโครงการนี้:

- สิ่งที่ต้องพัฒนาในการออกแบบ UX/UI ครั้งถัดไป:

เวลาในการปฏิบัติงาน 180 นาที



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

วิชา : การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา : 21090 - 2008

งาน : การทำ Prototype และ Interactive Mockup

ใบประเมิน
ใบสั่งงานที่
16

หน้าที

[illegible]



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

วิชา : การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา : 21090 - 2008

งาน : นำเสนอผลงานและประเมินผลรวม

ใบสั่งงาน

17

แผ่นที่ : 1

หน้าที่

คำสั่ง ให้นักเรียนศึกษาขั้นตอนการนำเสนอผลงาน UX/UI และกระบวนการประเมินผลรวม พร้อมตอบ
คำถามและปฏิบัติกิจกรรมการนำเสนอผลงานตามที่กำหนด

ส่วนที่ 1: ความรู้ความเข้าใจ

1. การนำเสนอผลงาน UX/UI คืออะไร?

ตอบ.....

2. การเตรียมสื่อพรีเซนตผลงาน UX/UI ควรมีย่อประกอบอะไรบ้าง?

ตอบ.....

3. ทำไมการประเมินผลรวมหลังการนำเสนอผลงานจึงเป็นขั้นตอนสำคัญในการพัฒนา UX/UI?

ตอบ.....

4. การประเมินผลรวมของโครงการ UX/UI ควรใช้เกณฑ์อะไรบ้าง?

ตอบ.....

5. เทคนิคการนำเสนอผลงานอย่างมืออาชีพในการพรีเซนต UX/UI มีอะไรบ้าง?

ตอบ.....

ส่วนที่ 2: กิจกรรมการเรียนรู้

โจทย์กิจกรรม:

ให้นักเรียนเตรียมสไลด์พรีเซนตผลงาน UX/UI ของตนเอง โดยควรมีข้อมูลหลักดังนี้:

- เป้าหมายและวัตถุประสงค์ของโครงการ UX/UI
- การวิเคราะห์และออกแบบตาม Design Thinking
- ขั้นตอนการออกแบบ ตั้งแต่ Wireframe, Prototype, และการทดสอบกับผู้ใช้
- ผลลัพธ์และข้อเสนอแนะจากผู้ใช้
- แนวทางการปรับปรุง UX/UI จากข้อเสนอแนะของผู้ทดสอบ



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

วิชา : การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา : 21090 - 2008

งาน : นำเสนอผลงานและประเมินผลรวม

ใบสั่งงาน

17

แผ่นที่ : 2

หน้าที่

คำแนะนำ:

- ใช้โปรแกรม PowerPoint หรือเครื่องมืออื่นที่สามารถแสดงผลงานได้อย่างชัดเจน
- เตรียมตัวให้พร้อมสำหรับการตอบคำถามและอธิบายผลลัพธ์จากการทดสอบกับผู้ใช้
- สรุปการประเมินผลรวมของโครงการ UX/UI พร้อมข้อเสนอแนะในการพัฒนาโครงการต่อไป

ส่วนที่ 3: บันทึกผลการปฏิบัติ / สะท้อนผลการเรียนรู้

- สิ่งที่เรียนรู้จากการนำเสนอผลงาน UX/UI:

- สิ่งที่ได้คิดว่าได้ผลดีในการนำเสนอ:

- ข้อเสนอแนะจากผู้ฟังหรือผู้ประเมิน:

- สิ่งที่สามารถปรับปรุงในการนำเสนอครั้งถัดไป:

เวลาในการปฏิบัติงาน 180 นาที

