

หลักสูตรรายวิชา

ชื่อวิชา การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา 21901 - 2008 ท-ป-น 1-2-2

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

ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ

กลุ่มอาชีพซอฟต์แวร์และการประยุกต์

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

ออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ ตามหลักการออกแบบประสบการณ์และส่วนติดต่อผู้ใช้ (User Experience and User Interface) ตามหลักการ ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) มีความละเอียดรอบคอบ รับผิดชอบ สื่อสาร และทำงานเป็นทีม

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจหลักการออกแบบประสบการณ์และส่วนติดต่อผู้ใช้ (User Experience and User Interface)
2. มีทักษะออกแบบประสบการณ์และส่วนติดต่อผู้ใช้ (User Experience and User Interface)
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความละเอียดรอบคอบ รับผิดชอบ สื่อสาร คิดเชิงนวัตกรรมและทำงานเป็นทีม
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

หน่วยการเรียนรู้สมรรถนะประจำหน่วย

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 การจัดการ SEO และการเพิ่มประสิทธิภาพ	3	7
8	หลักการออกแบบ UI: Layout, สี, ไอคอน	3	8
9	ออกแบบ Interaction: ปุ่ม, ฟॉर्म, 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	ทดสอบต้นแบบกับผู้ใช้ (User Testing)	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
	รวม	54	

สมรรถนะประจำหน่วยการเรียนรู้

ชื่อหน่วย	สมรรถนะ		
	ความรู้	ทักษะ	คุณลักษณะอันพึงประสงค์
หน่วยที่ 1 แนะนำรายวิชาและแนวคิดพื้นฐานของ UX/UI	1.จุดประสงค์รายวิชา สมรรถนะรายวิชา และคำอธิบายรายวิชา 2. แนวทางวัดผลและการประเมินผล การ เรียนรู้ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับแนวคิดพื้นฐานของ UX/UI 3. หลักการพื้นฐานของ UX/UI	แสดงความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับพื้นฐานของ UX/UI	1. ความมีวินัย 2. ความรับผิดชอบ 3. ความเชื่อมั่นในตนเอง 4. ความอดทน 5. ความสนใจใฝ่รู้
หน่วยที่ 2 หลักการออกแบบ UX: ความต้องการผู้ใช้และเป้าหมาย	1. ความหมายของการออกแบบ UX: ความต้องการผู้ใช้และเป้าหมาย 2. ขั้นตอนในหลักการออกแบบ UX: ความต้องการผู้ใช้และเป้าหมาย 3. การหลักการออกแบบ UX: ความต้องการผู้ใช้และเป้าหมาย	แสดงความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการหลักการออกแบบ UX: ความต้องการผู้ใช้และเป้าหมาย	1. ความมีวินัย 2. ความรับผิดชอบ 3. ความเชื่อมั่นในตนเอง 4. ความอดทน 5. ความสนใจใฝ่รู้
หน่วยที่ 3 Design Thinking: Empathize และ Define	1. สามารถบอกการ Design Thinking: Empathize และ Define 2. สามารถDesign Thinking: Empathize และ Define	แสดงความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ Design Thinking: Empathize และ Define	1. ความมีวินัย 2. ความรับผิดชอบ 3. ความเชื่อมั่นในตนเอง
หน่วยที่ 4 Design Thinking: Ideate	1.สามารถบอกการ Design Thinking: Ideate 2.สามารถ Design Thinking: Ideate ได้	แสดงความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ Design Thinking: Ideate	1. ความมีวินัย 2. ความรับผิดชอบ 3. ความเชื่อมั่นในตนเอง
หน่วยที่ 5 Design Thinking: Prototype & Test	1.สามารถบอกการ Design Thinking: Prototype & Test 2.สามารถ Design Thinking: Prototype & Test ได้	แสดงความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ Design Thinking: Prototype & Test	1. ความมีวินัย 2. ความรับผิดชอบ 3. ความเชื่อมั่นในตนเอง

ชื่อหน่วย	สมรรถนะ		
	ความรู้	ทักษะ	คุณลักษณะอันพึงประสงค์
หน่วยที่ 6 User Research และ การวิเคราะห์ข้อมูล	1.สามารถบอกการ User Research และการวิเคราะห์ข้อมูลได้ 2.สามารถ User Research และการวิเคราะห์ข้อมูลได้	แสดงความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการ User Research และการวิเคราะห์ข้อมูล	1. ความมีวินัย 2. ความรับผิดชอบ 3. ความเชื่อมั่นในตนเอง 4. ความอดทน 5. ความสนใจใฝ่รู้
หน่วยที่ 7 การวาด Customer Journey และ Persona	1.สามารถบอกการการวาด Customer Journey และ Persona ได้ 2.สามารถการวาด Customer Journey และ Personaได้	แสดงความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการวาด Customer Journey และ Persona	1. ความมีวินัย 2. ความรับผิดชอบ 3. ความเชื่อมั่นในตนเอง 4. ความอดทน 5. ความสนใจใฝ่รู้
หน่วยที่ 8 หลักการออกแบบ UI: Layout, สี, ไอคอน	1.สามารถบอกหลักการออกแบบ UI: Layout, สี, ไอคอนได้ 2.สามารถออกแบบ UI: Layout, สี, ไอคอนได้	แสดงความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการออกแบบ UI: Layout, สี, ไอคอน	1. ความมีวินัย 2. ความรับผิดชอบ 3. ความเชื่อมั่นในตนเอง 4. ความอดทน 5. ความสนใจใฝ่รู้
หน่วยที่ 9 ออกแบบ Interaction: ปุ่ม, ฟорм, Navigation	1.สามารถบอกหลักการออกแบบ Interaction: ปุ่ม, ฟорм, Navigation ได้ 2.สามารถออกแบบ Interaction: ปุ่ม, ฟорм, Navigation ได้	แสดงความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบ Interaction: ปุ่ม, ฟорм, Navigation	1. ความมีวินัย 2. ความรับผิดชอบ 3. ความเชื่อมั่นในตนเอง 4. ความอดทน 5. ความสนใจใฝ่รู้
หน่วยที่ 10 ออกแบบ Wireframe และ Paper Prototype	1.สามารถบอกหลักการออกแบบ Wireframe และ Paper Prototype ได้ 2.สามารถออกแบบ Wireframe และ Paper Prototype ได้	แสดงความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบ Wireframe และ Paper Prototype	1. ความมีวินัย 2. ความรับผิดชอบ 3. ความเชื่อมั่นในตนเอง

ชื่อหน่วย	สมรรถนะ		
	ความรู้	ทักษะ	คุณลักษณะอันพึงประสงค์
หน่วยที่ 11 ใช้เครื่องมือออกแบบ UI (เช่น Figma, Adobe XD)	1.สามารถบอกการใช้เครื่องมือออกแบบ UI (เช่น Figma, Adobe XD) ได้ 2.สามารถใช้เครื่องมือออกแบบ UI (เช่น Figma, Adobe XD) ได้	แสดงความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้เครื่องมือออกแบบ UI (เช่น Figma, Adobe XD)	1. ความมีวินัย 2. ความรับผิดชอบ 3. ความเชื่อมั่นในตนเอง 4. ความอดทน 5. ความสนใจใฝ่รู้
หน่วยที่ 12 การทำ Prototype และ Interactive Mockup	1.สามารถบอกการทำ Prototype และ Interactive Mockup ได้ 2.สามารถทำ Prototype และ Interactive Mockup ได้	แสดงความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการทำ Prototype และ Interactive Mockup	1. ความมีวินัย 2. ความรับผิดชอบ 3. ความเชื่อมั่นในตนเอง 4. ความอดทน 5. ความสนใจใฝ่รู้
หน่วยที่ 13 ทดสอบต้นแบบกับผู้ใช้ (User Testing)	1.สามารถบอกหลักการทดสอบต้นแบบกับผู้ใช้ (User Testing) ได้ 2.สามารถทดสอบต้นแบบกับผู้ใช้ (User Testing) ได้	แสดงความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการทดสอบต้นแบบกับผู้ใช้ (User Testing)	1. ความมีวินัย 2. ความรับผิดชอบ 3. ความเชื่อมั่นในตนเอง 4. ความอดทน 5. ความสนใจใฝ่รู้
หน่วยที่ 14 วิเคราะห์ผลการทดสอบ และการปรับปรุง	1.สามารถบอกการวิเคราะห์ผลการทดสอบ และการปรับปรุงได้ 2.สามารถวิเคราะห์ผลการทดสอบ และการปรับปรุงได้	แสดงความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการวิเคราะห์ผลการทดสอบ และการปรับปรุง	1. ความมีวินัย 2. ความรับผิดชอบ 3. ความเชื่อมั่นในตนเอง 4. ความอดทน 5. ความสนใจใฝ่รู้
หน่วยที่ 15 การพรีเซนต์งานออกแบบ UX/UI อย่างมืออาชีพ	1.สามารถบอกหลักการพรีเซนต์งานออกแบบ UX/UI อย่างมืออาชีพได้ 2.สามารถการพรีเซนต์งานออกแบบ UX/UI อย่างมืออาชีพได้	แสดงความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการพรีเซนต์งานออกแบบ UX/UI อย่างมืออาชีพ	1. ความมีวินัย 2. ความรับผิดชอบ 3. ความเชื่อมั่นในตนเอง 4. ความอดทน 5. ความสนใจใฝ่รู้

ชื่อหน่วย	สมรรถนะ		
	ความรู้	ทักษะ	คุณลักษณะอันพึงประสงค์
หน่วยที่ 16 สรุปโครงการออกแบบ UX/UI	1.สามารถบอกหลักการสรุปโครงการ ออกแบบ UX/UI ได้ 2.สามารถสรุปโครงการออกแบบ UX/UI ได้	แสดงความรู้ความ เข้าใจเกี่ยวกับการ สรุปโครงการ ออกแบบ UX/UI	1. ความมีวินัย 2. ความรับผิดชอบ 3. ความเชื่อมั่นใน ตนเอง 4. ความอดทน 5. ความสนใจใฝ่รู้
หน่วยที่ 17 นำเสนอผลงานและ ประเมินผลรวม	1.สามารถบอกหลักการนำเสนอ ผลงานและประเมินผลรวมได้ 2.สามารถนำเสนอผลงานและ ประเมินผลรวมได้	แสดงความรู้ความ เข้าใจเกี่ยวกับการ นำเสนอผลงาน และประเมินผล รวม	1. ความมีวินัย 2. ความรับผิดชอบ 3. ความเชื่อมั่นใน ตนเอง 4. ความอดทน 5. ความสนใจใฝ่รู้

	แผนการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ ชื่อวิชา การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา 21901 - 2008 หน่วยที่ 1 แนะนำรายวิชาและแนวคิดพื้นฐานของ UX/UI	จำนวนชั่วโมง 3 ชั่วโมง
---	--	-----------------------------------

1. สาระสำคัญ

UX (User Experience) และ UI (User Interface) เป็นสองแนวคิดที่เกี่ยวข้องกันอย่างใกล้ชิดในการออกแบบผลิตภัณฑ์ดิจิทัล เช่น เว็บไซต์ แอปพลิเคชัน หรือระบบซอฟต์แวร์ต่าง ๆ เพื่อออกแบบให้ผู้ใช้งานสามารถใช้งานได้ง่ายและสวยงามมากยิ่งขึ้น

2. สมรรถนะประจำหน่วย

แสดงความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับแนวคิดพื้นฐานของ UX/UI

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. บอกความหมายของUX (User Experience) – ประสบการณ์ผู้ใช้
2. บอกUI (User Interface) – ส่วนติดต่อผู้ใช้
3. อธิบายความสัมพันธ์ระหว่าง UX กับ UI

4.คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ความมีวินัย
2. ความรับผิดชอบ
3. ความเชื่อมั่นในตนเอง
4. ความอดทน
5. ความสนใจใฝ่รู้

5.การสอน

5.1 การนำเข้าสู่บทเรียน

กิจกรรมครู

1. แจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนการสอน
2. แจ้งเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมนักเรียน

1. รับทราบจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรม
2. รับทราบเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

5.2 การเรียนรู้

กิจกรรมครู

1. บรรยายเนื้อหาและยกตัวอย่างประกอบ
2. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นและซักถามข้อสงสัยในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ เนื้อหาวิชา

กิจกรรมนักเรียน

1. ฟังครูบรรยาย
2. ซักถามข้อสงสัย จดบันทึก
3. ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมในเรื่องที่เรียน
4. ทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายให้ครบตามกำหนด

5.3 การสรุป

กิจกรรมครู

1. อธิบายเพิ่มเติมและสรุปเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้
2. ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ

กิจกรรมผู้เรียน

1. รับฟังการสรุปเนื้อหาเพิ่มเติม
2. ทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ
3. หาแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียนรู้

6. สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- PowerPoint เรื่องแนวคิดพื้นฐานของ UX/UI

7. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

- ใบความรู้เรื่อง แนวคิดพื้นฐานของ UX/UI
- แบบฝึกหัดเรื่อง แนวคิดพื้นฐานของ UX/UI

8. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

-

9 การวัดและประเมินผล

9.1 ก่อนเรียน

-

9.2 ขณะเรียน

วิธีการสังเกต

9.3 หลังเรียน

-

10 บันทึกหลังสอน

10.1 ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

.....
.....
.....

10.2 ผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา

.....
.....
.....
.....

10.3 แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

.....
.....
.....

.....

(นายสิริกร แสนสีนาม)

ครูผู้สอน

	แผนการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ ชื่อวิชา การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา 21901 - 2008 หน่วยที่ 2 หลักการออกแบบ UX: ความต้องการผู้ใช้และเป้าหมาย	จำนวนชั่วโมง 3 ชั่วโมง
---	---	---

1. สาระสำคัญ

หลักการออกแบบ UX: ความต้องการผู้ใช้และเป้าหมาย

การออกแบบ UX (User Experience) ที่ดีต้องยึดหลักการที่เข้าใจถึงความต้องการและเป้าหมายของผู้ใช้เป็นหลัก เพื่อสร้างประสบการณ์ที่ตอบสนองได้ดีและมีประสิทธิภาพ

2. สมรรถนะประจำหน่วย

1. หลักการออกแบบ UX: ความต้องการผู้ใช้และเป้าหมาย

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. การเข้าใจความต้องการของผู้ใช้ (User Needs)
2. การกำหนดเป้าหมาย (Goal Definition)
3. การออกแบบให้ตรงกับความคาดหวังของผู้ใช้ (Expectations)
4. การปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ (Iterative Design)
5. การสร้างประสบการณ์ที่ราบรื่น (Seamless Experience)
6. การให้ความสำคัญกับผู้ใช้ในทุกขั้นตอน (User-Centered Design)

4.คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ความมีวินัย
2. ความรับผิดชอบ
3. ความเชื่อมั่นในตนเอง
4. ความอดทน
5. ความสนใจใฝ่รู้

5.การสอน

5.1 การนำเข้าสู่บทเรียน

กิจกรรมครู

1. แจ้างจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนการสอน
2. แจ้างเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมนักเรียน

1. รับทราบจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรม
2. รับทราบเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

5.2 การเรียนรู้

กิจกรรมครู

1. บรรยายเนื้อหาและยกตัวอย่างประกอบ
2. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นและซักถามข้อสงสัยในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ เนื้อหาวิชา

กิจกรรมนักเรียน

1. ฟังครูบรรยาย
2. ซักถามข้อสงสัย จดบันทึก
3. ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมในเรื่องที่เรียน
4. ทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายให้ครบตามกำหนด

5.3 การสรุป

กิจกรรมครู

1. อธิบายเพิ่มเติมและสรุปเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้
2. ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ

กิจกรรมผู้เรียน

1. รับฟังการสรุปเนื้อหาเพิ่มเติม
2. ทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ
3. ทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียน

6. สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- PowerPoint เรื่องหลักการออกแบบ UX: ความต้องการผู้ใช้และเป้าหมาย

7. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

- ใบความรู้เรื่อง หลักการออกแบบ UX: ความต้องการผู้ใช้และเป้าหมาย
- แบบฝึกหัดเรื่อง หลักการออกแบบ UX: ความต้องการผู้ใช้และเป้าหมาย

8. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

-

9 การวัดและประเมินผล

9.1 ก่อนเรียน

-

9.2 ขณะเรียน

วิธีการสังเกต

9.3 หลังเรียน

-

10 บันทึกหลังสอน

10.1 ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

10.2 ผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา

.....

.....

.....

.....

10.3 แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

(นายสิริกร แสนสีนาม)

ครูผู้สอน

	แผนการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ ชื่อวิชา การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา 21901 - 2008 หน่วยที่ 3 Design Thinking: Empathize และ Define	จำนวนชั่วโมง 3 ชั่วโมง
---	--	--

1. สาระสำคัญ

Design Thinking: Empathize และ Define Design Thinking เป็นกระบวนการที่เน้นการออกแบบโดยยึดผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง โดยมุ่งเน้นให้เกิดนวัตกรรมที่ตอบสนองความต้องการและความท้าทายของผู้ใช้ได้อย่างแท้จริง โดยกระบวนการนี้ประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ Empathize, Define, Ideate, Prototype, และ Test ซึ่งในที่นี้จะเน้นที่ขั้นตอน Empathize และ Define

2. สมรรถนะประจำหน่วย

แสดงความรู้เกี่ยวกับ Design Thinking: Empathize และ Define

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. Empathize – การเข้าใจผู้ใช้ (Empathy)
2. Define – การกำหนดปัญหา (Problem Definition)
3. ความสัมพันธ์ระหว่าง Empathize และ Define

4.คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ความมีวินัย
2. ความรับผิดชอบ
3. ความเชื่อมั่นในตนเอง
4. ความอดทน
5. ความสนใจใฝ่รู้

5.การสอน

5.1 การนำเข้าสู่บทเรียน

กิจกรรมครู

1. แจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนการสอน
2. แจ้งเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมนักเรียน

1. รับทราบจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรม
2. รับทราบเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

5.2 การเรียนรู้

กิจกรรมครู

1. บรรยายเนื้อหาและยกตัวอย่างประกอบ
2. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นและซักถามข้อสงสัยในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ เนื้อหาวิชา

กิจกรรมนักเรียน

1. ฟังครูบรรยาย
2. ซักถามข้อสงสัย จดบันทึก
3. ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมในเรื่องที่เรียน
4. ทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายให้ครบตามกำหนด

5.3 การสรุป

กิจกรรมครู

1. อธิบายเพิ่มเติมและสรุปเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้
2. ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ

กิจกรรมผู้เรียน

1. รับฟังการสรุปเนื้อหาเพิ่มเติม
2. ทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ
3. ทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียนรู้

6. สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- PowerPoint เรื่อง Design Thinking: Empathize และ Define

7. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

- ใบความรู้เรื่อง Design Thinking: Empathize และ Define
- แบบฝึกหัดเรื่อง Design Thinking: Empathize และ Define

8. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

-

9 การวัดและประเมินผล

9.1 ก่อนเรียน

-

9.2 ขณะเรียน

วิธีการสังเกต

9.3 หลังเรียน

-

10 บันทึกหลังสอน

10.1 ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

.....
.....

10.2 ผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา

.....
.....

10.3 แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

.....
.....

.....

(นายสิริกร แสนสีนาม)

ครูผู้สอน

	แผนการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ ชื่อวิชา การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา 21901 - 2008 หน่วยที่ 4 Design Thinking: Ideate	จำนวนชั่วโมง 3 ชั่วโมง
---	--	--

1. สาระสำคัญ

Design Thinking: Ideate – การสร้างแนวคิด (Ideation) ขั้นตอน Ideate เป็นหนึ่งในขั้นตอนสำคัญของกระบวนการ Design Thinking ที่มุ่งเน้นการ สร้างแนวคิดใหม่ๆ เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ โดยการนำข้อมูลที่ได้จากขั้นตอน Empathize และ Define มาประยุกต์ใช้เพื่อหาแนวทางการแก้ไขที่สร้างสรรค์

2. สมรรถนะประจำหน่วย

แสดงความรู้เกี่ยวกับการ Design Thinking: Ideate

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. การเปิดโอกาสให้คิดอย่างสร้างสรรค์ (Creative Thinking)
2. การระดมความคิด (Brainstorming)
3. การคิดนอกกรอบ (Thinking Outside the Box)
4. การเลือกและคัดเลือกไอเดีย (Idea Selection)
5. การพัฒนาและขยายแนวคิด (Expanding Ideas)
6. การใช้เครื่องมือในการช่วยสร้างสรรค์ (Tools for Ideation)

4.คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ความมีวินัย
2. ความรับผิดชอบ
3. ความเชื่อมั่นในตนเอง
4. ความอดทน
5. ความสนใจใฝ่รู้

5.การสอน

5.1 การนำเข้าสู่บทเรียน

กิจกรรมครู

1. แจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนการสอน

2. แจ้งเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมนักเรียน

1. รับทราบจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรม
2. รับทราบเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

5.2 การเรียนรู้

กิจกรรมครู

1. บรรยายเนื้อหาและยกตัวอย่างประกอบ
2. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นและซักถามข้อสงสัยในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ เนื้อหาวิชา

กิจกรรมนักเรียน

1. ฟังครูบรรยาย
2. ซักถามข้อสงสัย จดบันทึก
3. ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมในเรื่องที่เรียน
4. ทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายให้ครบตามกำหนด

5.3 การสรุป

กิจกรรมครู

1. อธิบายเพิ่มเติมและสรุปเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้
2. ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ

กิจกรรมผู้เรียน

1. รับฟังการสรุปเนื้อหาเพิ่มเติม
2. ทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ
3. ทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียนรู้

6 สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- PowerPoint เรื่อง Design Thinking: Ideate

7. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

- ใบความรู้เรื่อง Design Thinking: Ideate
- แบบฝึกหัดเรื่อง การ Design Thinking: Ideate

8. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

-

9 การวัดและประเมินผล

9.1 ก่อนเรียน

-

9.2 ขณะเรียน

วิธีการสังเกต

9.3 หลังเรียน

-

10 บันทึกหลังสอน

10.1 ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

10.2 ผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา

.....

.....

.....

.....

10.3 แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

(นายสิริกร แสนสีนาม)

ครูผู้สอน

	แผนการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ ชื่อวิชา การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา 21901 - 2008 หน่วยที่ 5 Design Thinking: Prototype & Test	จำนวนชั่วโมง 3 ชั่วโมง
---	--	--

1. สาระสำคัญ

Design Thinking: Prototype & Test – การสร้างต้นแบบและการทดสอบ ขั้นตอน Prototype และ Test เป็นขั้นตอนสุดท้ายในกระบวนการ Design Thinking ที่เน้นการ สร้างต้นแบบ ของแนวคิดและทดสอบเพื่อดูผลลัพธ์จริงจากผู้ใช้ ก่อนที่จะนำไปพัฒนาและนำไปใช้งานจริง โดยทั้งสองขั้นตอนนี้มีบทบาทสำคัญในการทำให้แนวคิดที่ได้จากขั้นตอน Ideate กลายเป็นสิ่งที่สามารถใช้งานได้จริงและตอบโจทย์ความต้องการของผู้ใช้

2. สมรรถนะประจำหน่วย

สามารถบอกความรู้เกี่ยวกับการ Design Thinking: Prototype & Test

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. Prototype – การสร้างต้นแบบ (Prototyping)
2. Test – การทดสอบ (Testing)
3. ความสำคัญของ Prototype และ Test
4. การเชื่อมโยงกับขั้นตอนอื่น ๆ

4.คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ความมีวินัย
2. ความรับผิดชอบ
3. ความเชื่อมั่นในตนเอง
4. ความอดทน
5. ความสนใจใฝ่รู้

5.การสอน

5.1 การนำเข้าสู่บทเรียน

กิจกรรมครู

1. แจกจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนการสอน
2. แจกเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมนักเรียน

1. รับทราบจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรม
2. รับทราบเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

5.2 การเรียนรู้

กิจกรรมครู

1. บรรยายเนื้อหาและยกตัวอย่างประกอบ
2. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นและซักถามข้อสงสัยในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ เนื้อหาวิชา

กิจกรรมนักเรียน

1. ฟังครูบรรยาย
2. ซักถามข้อสงสัย จดบันทึก
3. ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมในเรื่องที่เรียน
4. ทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายให้ครบตามกำหนด

5.3 การสรุป

กิจกรรมครู

1. อธิบายเพิ่มเติมและสรุปเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้
2. ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ

กิจกรรมผู้เรียน

1. รับฟังการสรุปเนื้อหาเพิ่มเติม
2. ทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ
3. ทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียนรู้

6 สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- PowerPoint เรื่อง Design Thinking: Prototype & Test

7. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

- ใบความรู้เรื่อง Design Thinking: Prototype & Test
- แบบฝึกหัดเรื่อง Design Thinking: Prototype & Test

8. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

-

9 การวัดและประเมินผล

9.1 ก่อนเรียน

-

9.2 ขณะเรียน

วิธีการสังเกต

9.3 หลังเรียน

-

10 บันทึกหลังสอน

10.1 ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

.....
.....
.....

10.2 ผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา

.....
.....
.....

10.3 แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

.....
.....
.....

.....

(นายสิริกร แสนสีนาม)

ครูผู้สอน

	แผนการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ ชื่อวิชา การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา 21901 - 2008 หน่วยที่ 6 User Research และการวิเคราะห์ข้อมูล	จำนวนชั่วโมง 3 ชั่วโมง
---	--	--

1. สาระสำคัญ

User Research และการวิเคราะห์ข้อมูล User Research (การวิจัยผู้ใช้) และ การวิเคราะห์ข้อมูล เป็นกระบวนการสำคัญในการออกแบบผลิตภัณฑ์หรือบริการที่มุ่งเน้นผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง ทั้งสองส่วนนี้ช่วยให้การออกแบบสามารถตอบสนองความต้องการและปัญหาของผู้ใช้ได้อย่างแท้จริง โดยมีขั้นตอนและเทคนิคที่สามารถนำมาใช้ได้อย่างหลากหลาย

2. สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับการทำ User Research และการวิเคราะห์ข้อมูล
2. สามารถดำเนินการทำ User Research และการวิเคราะห์ข้อมูลได้

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. User Research – การวิจัยผู้ใช้
2. การวิเคราะห์ข้อมูล (Data Analysis)
3. ความสำคัญของ User Research และการวิเคราะห์
4. การเชื่อมโยงระหว่าง User Research และการวิเคราะห์ข้อมูล

4.คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ความมีวินัย
2. ความรับผิดชอบ
3. ความเชื่อมั่นในตนเอง
4. ความอดทน
5. ความสนใจใฝ่รู้

5.การสอน

5.1 การนำเข้าสู่บทเรียน

กิจกรรมครู

1. แจกจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนการสอน
2. แจกเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมนักเรียน

1. รับทราบจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรม
2. รับทราบเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

5.2 การเรียนรู้

กิจกรรมครู

1. บรรยายเนื้อหาและยกตัวอย่างประกอบ
2. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นและซักถามข้อสงสัยในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ เนื้อหาวิชา

กิจกรรมนักเรียน

1. ฟังครูบรรยาย
2. ซักถามข้อสงสัย จดบันทึก
3. ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมในเรื่องที่เรียน
4. ทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายให้ครบตามกำหนด

5.3 การสรุป

กิจกรรมครู

1. อธิบายเพิ่มเติมและสรุปเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้
2. ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ

กิจกรรมผู้เรียน

1. รับฟังการสรุปเนื้อหาเพิ่มเติม
2. ทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ
3. ทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียนรู้

6 สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- PowerPoint เรื่องการทำ User Research และการวิเคราะห์ข้อมูล

7. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

- ใบความรู้เรื่อง การทำ User Research และการวิเคราะห์ข้อมูล
- แบบฝึกหัดเรื่อง การทำ User Research และการวิเคราะห์ข้อมูล

8. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

-

9 การวัดและประเมินผล

9.1 ก่อนเรียน

-

9.2 ขณะเรียน

วิธีการสังเกต

9.3 หลังเรียน

-

10 บันทึกหลังสอน

10.1 ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

10.2 ผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา

.....

.....

.....

.....

10.3 แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

(นายสิริกร แสนสีนาม)

ครูผู้สอน

	แผนการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ ชื่อวิชา การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา 21901 - 2008 หน่วยที่ 7 การวาด Customer Journey และ Persona	จำนวนชั่วโมง 3 ชั่วโมง
---	--	--

1. สาระสำคัญ

การวาด Customer Journey และ Persona การวาด Customer Journey และการสร้าง Persona เป็นเครื่องมือสำคัญในกระบวนการออกแบบ UX/UI ที่ช่วยให้ทีมออกแบบเข้าใจถึงการเดินทางของผู้ใช้และลักษณะเฉพาะของผู้ใช้เป้าหมายได้ดียิ่งขึ้น โดยทั้งสองเครื่องมือนี้จะช่วยให้การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้งานมีความเหมาะสมและตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้อย่างเต็มที่

2. สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับการวาด Customer Journey และ Persona
2. สามารถวาด Customer Journey และ Persona ได้

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. Persona – การสร้างโปรไฟล์ของผู้ใช้เป้าหมาย
2. Customer Journey – การวาดแผนที่การเดินทางของผู้ใช้
3. ความสำคัญของ Persona และ Customer Journey

4.คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ความมีวินัย
2. ความรับผิดชอบ
3. ความเชื่อมั่นในตนเอง
4. ความอดทน
5. ความสนใจใฝ่รู้

5.การสอน

5.1 การนำเข้าสู่บทเรียน

กิจกรรมครู

1. แจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนการสอน
2. แจ้งเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมนักเรียน

1. รับทราบจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรม
2. รับทราบเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

5.2 การเรียนรู้

กิจกรรมครู

1. บรรยายเนื้อหาและยกตัวอย่างประกอบ
2. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นและซักถามข้อสงสัยในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ เนื้อหาวิชา

กิจกรรมนักเรียน

1. ฟังครูบรรยาย
2. ซักถามข้อสงสัย จดบันทึก
3. ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมในเรื่องที่เรียน
4. ทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายให้ครบตามกำหนด

5.3 การสรุป

กิจกรรมครู

1. อธิบายเพิ่มเติมและสรุปเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้
2. ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ

กิจกรรมผู้เรียน

1. รับฟังการสรุปเนื้อหาเพิ่มเติม
2. ทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ
3. ทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียนรู้

6 สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- PowerPoint เรื่องการวาด Customer Journey และ Persona

7. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

- ใบความรู้เรื่อง การวาด Customer Journey และ Persona
- แบบฝึกหัดเรื่อง การวาด Customer Journey และ Persona

8. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

-

9 การวัดและประเมินผล

9.1 ก่อนเรียน

-

9.2 ขณะเรียน

วิธีการสังเกต

9.3 หลังเรียน

-

10 บันทึกหลังสอน

10.1 ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

10.2 ผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา

.....

.....

.....

10.3 แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

(นายสิริกร แสนสีนาม)

ครูผู้สอน

	แผนการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ ชื่อวิชา การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา 21901 - 2008 หน่วยที่ 8 หลักการออกแบบ UI: Layout, สี, ไอคอน	จำนวนชั่วโมง 3 ชั่วโมง
---	--	---

1. สาระสำคัญ

หลักการออกแบบ UI: Layout, สี, ไอคอน การออกแบบ UI (User Interface) เป็นการออกแบบหน้าตาของผลิตภัณฑ์หรือบริการที่ผู้ใช้จะได้ตอบโต้ โดยใช้การจัดการ Layout (การจัดเรียงองค์ประกอบ), สี, และ ไอคอน เพื่อสร้างประสบการณ์การใช้งานที่มีประสิทธิภาพและสวยงาม การออกแบบที่ดีจะทำให้ผู้ใช้สามารถโต้ตอบกับผลิตภัณฑ์ได้อย่างสะดวกและเข้าใจได้ง่าย

2. สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการออกแบบ UI: Layout, สี, ไอคอน
2. สามารถสร้างออกแบบ UI: Layout, สี, ไอคอน ได้

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. Layout (การจัดเรียงองค์ประกอบ)
2. สี (Color)
3. ไอคอน (Icons)
4. ความสำคัญของ Layout, สี และไอคอนใน UI Design

4.คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ความมีวินัย
2. ความรับผิดชอบ
3. ความเชื่อมั่นในตนเอง
4. ความอดทน
5. ความสนใจใฝ่รู้

5.การสอน

5.1 การนำเข้าสู่บทเรียน

กิจกรรมครู

1. แจกจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนการสอน
2. แจกเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมนักเรียน

1. รับทราบจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรม
2. รับทราบเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

5.2 การเรียนรู้

กิจกรรมครู

1. บรรยายเนื้อหาและยกตัวอย่างประกอบ
2. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นและซักถามข้อสงสัยในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ เนื้อหาวิชา

กิจกรรมนักเรียน

1. ฟังครูบรรยาย
2. ซักถามข้อสงสัย จดบันทึก
3. ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมในเรื่องที่เรียน
4. ทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายให้ครบตามกำหนด

5.3 การสรุป

กิจกรรมครู

1. อธิบายเพิ่มเติมและสรุปเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้
2. ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ

กิจกรรมผู้เรียน

1. รับฟังการสรุปเนื้อหาเพิ่มเติม
2. ทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ
3. ทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียนรู้

6 สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- PowerPoint เรื่องหลักการออกแบบ UI: Layout, สี, ไอคอน

7. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

- ใบความรู้เรื่อง หลักการออกแบบ UI: Layout, สี, ไอคอน
- แบบฝึกหัดเรื่อง หลักการออกแบบ UI: Layout, สี, ไอคอน

8. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

-

9 การวัดและประเมินผล

9.1 ก่อนเรียน

-

9.2 ขณะเรียน

วิธีการสังเกต

9.3 หลังเรียน

-

10 บันทึกหลังสอน

10.1 ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

10.2 ผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา

.....

.....

.....

10.3 แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

(นายสิริกร แสนสีนาม)

ครูผู้สอน

	แผนการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ ชื่อวิชา การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา 21901 - 2008 หน่วยที่ 9 ออกแบบ Interaction: ปุ่ม, ฟอรั่ม, Navigation	จำนวนชั่วโมง 3 ชั่วโมง
---	---	--

1. สาระสำคัญ

ออกแบบ Interaction: ปุ่ม, ฟอรั่ม, และ Navigation การออกแบบ Interaction (การโต้ตอบ) เป็นกระบวนการสำคัญที่ช่วยให้ผู้ใช้สามารถทำการกระทำต่าง ๆ ในแอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์ได้ง่ายและสะดวก การออกแบบที่ดีจะช่วยให้ประสบการณ์ผู้ใช้มีความคล่องตัวและไม่ซับซ้อน โดยเฉพาะในการออกแบบ ปุ่ม, ฟอรั่ม, และ Navigation ซึ่งเป็นองค์ประกอบหลักที่ผู้ใช้ต้องโต้ตอบ

2. สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับออกแบบ Interaction: ปุ่ม, ฟอรั่ม, Navigation
2. สามารถออกแบบ Interaction: ปุ่ม, ฟอรั่ม, Navigation ได้

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ปุ่ม (Button)
2. ฟอรั่ม (Forms)
3. Navigation (การนำทาง)
4. ความสำคัญของการออกแบบ Interaction (ปุ่ม, ฟอรั่ม, Navigation)

4.คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ความมีวินัย
2. ความรับผิดชอบ
3. ความเชื่อมั่นในตนเอง
4. ความอดทน
5. ความสนใจใฝ่รู้

5.การสอน

5.1 การนำเข้าสู่บทเรียน

กิจกรรมครู

1. แจกจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนการสอน
2. แจกเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมนักเรียน

1. รับทราบจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรม
2. รับทราบเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

5.2 การเรียนรู้

กิจกรรมครู

1. บรรยายเนื้อหาและยกตัวอย่างประกอบ
2. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นและซักถามข้อสงสัยในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ เนื้อหาวิชา

กิจกรรมนักเรียน

1. ฟังครูบรรยาย
2. ซักถามข้อสงสัย จดบันทึก
3. ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมในเรื่องที่เรียน
4. ทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายให้ครบตามกำหนด

5.3 การสรุป

กิจกรรมครู

1. อธิบายเพิ่มเติมและสรุปเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้
2. ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ

กิจกรรมผู้เรียน

1. รับฟังการสรุปเนื้อหาเพิ่มเติม
2. ทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ
3. ทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียนรู้

6 สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- PowerPoint เรื่องการออกแบบ Interaction: ปุ่ม, ฟอรั่ม, Navigation

7. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

- ใบความรู้เรื่อง การออกแบบ Interaction: ปุ่ม, ฟอรั่ม, Navigation
- แบบฝึกหัดเรื่อง การออกแบบ Interaction: ปุ่ม, ฟอรั่ม, Navigation

8. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

-

9 การวัดและประเมินผล

9.1 ก่อนเรียน

-

9.2 ขณะเรียน

วิธีการสังเกต

9.3 หลังเรียน

-

10 บันทึกหลังสอน

10.1 ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

10.2 ผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา

.....

.....

.....

10.3 แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

(นายสิริกร แสนสีนาม)

ครูผู้สอน

	แผนการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ ชื่อ การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา 21901 - 2008 หน่วยที่ 10 ออกแบบ Wireframe และ Paper Prototype	จำนวนชั่วโมง 3 ชั่วโมง
---	--	--

1. สาระสำคัญ

การออกแบบ Wireframe และ Paper Prototype การออกแบบ Wireframe และ Paper Prototype เป็นขั้นตอนที่สำคัญในกระบวนการออกแบบ UI/UX ซึ่งช่วยให้สามารถแสดงโครงสร้างเบื้องต้นของเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ ก่อนที่จะเริ่มการพัฒนาและออกแบบรายละเอียดขั้นสูง

2. สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับออกแบบ Wireframe และ Paper Prototype
2. สามารถออกแบบ Wireframe และ Paper Prototype ได้

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. Wireframe (ไวร์เฟรม)
2. Paper Prototype (กระดาษโปรโตไทป์)
3. ความสำคัญของการออกแบบ Wireframe และ Paper Prototype

4.คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ความมีวินัย
2. ความรับผิดชอบ
3. ความเชื่อมั่นในตนเอง
4. ความอดทน
5. ความสนใจใฝ่รู้

5.การสอน

5.1 การนำเข้าสู่บทเรียน

กิจกรรมครู

1. แจกจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนการสอน
2. แจกเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมนักเรียน

1. รับทราบจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรม
2. รับทราบเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

5.2 การเรียนรู้

กิจกรรมครู

1. บรรยายเนื้อหาและยกตัวอย่างประกอบ
2. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นและซักถามข้อสงสัยในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ เนื้อหาวิชา

กิจกรรมนักเรียน

1. ฟังครูบรรยาย
2. ซักถามข้อสงสัย จดบันทึก
3. ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมในเรื่องที่เรียน
4. ทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายให้ครบตามกำหนด

5.3 การสรุป

กิจกรรมครู

1. อธิบายเพิ่มเติมและสรุปเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้
2. ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ

กิจกรรมผู้เรียน

1. รับฟังการสรุปเนื้อหาเพิ่มเติม
2. ทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ
3. ทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียนรู้

6 สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- PowerPoint เรื่องการออกแบบ Wireframe และ Paper Prototype

7. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

- ใบความรู้เรื่อง การออกแบบ Wireframe และ Paper Prototype
- แบบฝึกหัดเรื่อง การออกแบบ Wireframe และ Paper Prototype

8. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

-

9 การวัดและประเมินผล

9.1 ก่อนเรียน

-

9.2 ขณะเรียน

วิธีการสังเกต

9.3 หลังเรียน

-

10 บันทึกหลังสอน

10.1 ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

10.2 ผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา

.....

.....

.....

10.3 แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

(นายสิริกร แสนสีนาม)

ครูผู้สอน

	แผนการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ ชื่อวิชา การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา 21901 - 2008 หน่วยที่ 11 ใช้เครื่องมือออกแบบ UI (เช่น Figma, Adobe XD)	จำนวนชั่วโมง 3 ชั่วโมง
---	---	---

1. สาระสำคัญ

ใช้เครื่องมือออกแบบ UI (เช่น Figma, Adobe XD) การใช้เครื่องมือออกแบบ UI อย่าง Figma และ Adobe XD มีบทบาทสำคัญในกระบวนการพัฒนาอินเทอร์เน็ตของเว็บไซต์และแอปพลิเคชัน โดยช่วยให้สามารถสร้างต้นแบบ (Prototype), วางโครงร่าง (Layout), ออกแบบภาพรวมของหน้าจอ และทำงานร่วมกับทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับใช้เครื่องมือออกแบบ UI (เช่น Figma, Adobe XD)
2. สามารถใช้เครื่องมือออกแบบ UI (เช่น Figma, Adobe XD) ได้

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ความหมายของเครื่องมือออกแบบ UI
2. สาระสำคัญในการใช้เครื่องมือออกแบบ UI
3. เปรียบเทียบ Figma กับ Adobe XD
4. ความสำคัญต่อผู้เรียน UX/UI

4.คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ความมีวินัย
2. ความรับผิดชอบ
3. ความเชื่อมั่นในตนเอง
4. ความอดทน
5. ความสนใจใฝ่รู้

5.การสอน

5.1 การนำเข้าสู่บทเรียน

กิจกรรมครู

1. แจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนการสอน

2. แจ้งเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมนักเรียน

1. รับทราบจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรม
2. รับทราบเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

5.2 การเรียนรู้

กิจกรรมครู

1. บรรยายเนื้อหาและยกตัวอย่างประกอบ
2. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นและซักถามข้อสงสัยในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ เนื้อหาวิชา

กิจกรรมนักเรียน

1. ฟังครูบรรยาย
2. ซักถามข้อสงสัย จดบันทึก
3. ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมในเรื่องที่เรียน
4. ทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายให้ครบตามกำหนด

5.3 การสรุป

กิจกรรมครู

1. อธิบายเพิ่มเติมและสรุปเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้
2. ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ

กิจกรรมผู้เรียน

1. รับฟังการสรุปเนื้อหาเพิ่มเติม
2. ทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ
3. ทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียนรู้

6 สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- PowerPoint เรื่องการใช้เครื่องมือออกแบบ UI (เช่น Figma, Adobe XD)

7. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

- ใบความรู้เรื่อง การใช้เครื่องมือออกแบบ UI (เช่น Figma, Adobe XD)
- แบบฝึกหัดเรื่อง การใช้เครื่องมือออกแบบ UI (เช่น Figma, Adobe XD)

8. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

-

9 การวัดและประเมินผล

9.1 ก่อนเรียน

-

9.2 ขณะเรียน

วิธีการสังเกต

9.3 หลังเรียน

-

10 บันทึกหลังสอน

10.1 ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

10.2 ผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา

.....

.....

.....

10.3 แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

(นายสิริกร แสนสีนาม)

ครูผู้สอน

	แผนการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ ชื่อวิชา การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา 21901 - 2008 หน่วยที่ 12 การทำ Prototype และ Interactive Mockup	จำนวนชั่วโมง 3 ชั่วโมง
---	--	--

1. สาระสำคัญ

การทำ Prototype และ Interactive Mockup การทำ Prototype และ Interactive Mockup เป็นขั้นตอนสำคัญในกระบวนการออกแบบ UX/UI ที่ช่วยจำลองประสบการณ์การใช้งานของผู้ใช้ก่อนที่จะเข้าสู่กระบวนการพัฒนา (Development) จริง ซึ่งช่วยให้สามารถทดสอบ ปรับปรุง และสื่อสารแนวคิดการออกแบบกับทีมและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องได้อย่างชัดเจน

2. สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับการทำ Prototype และ Interactive Mockup
2. สามารถสร้าง Prototype และ Interactive Mockup ได้

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ความหมาย Prototype (ต้นแบบโต้ตอบ)
2. ความหมาย Interactive Mockup (ภาพจำลองโต้ตอบ)
3. สาระสำคัญของการทำ Prototype และ Interactive Mockup
4. รูปแบบของ Prototype
5. เครื่องมือยอดนิยม
6. ตัวอย่างการใช้งานในห้องเรียน/โครงการจริง

4.คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ความมีวินัย
2. ความรับผิดชอบ
3. ความเชื่อมั่นในตนเอง
4. ความอดทน
5. ความสนใจใฝ่รู้

5.การสอน

5.1 การนำเข้าสู่บทเรียน

กิจกรรมครู

1. แจกจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนการสอน

2. แจ้งเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมนักเรียน

1. รับทราบจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรม
2. รับทราบเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

5.2 การเรียนรู้

กิจกรรมครู

1. บรรยายเนื้อหาและยกตัวอย่างประกอบ
2. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นและซักถามข้อสงสัยในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ เนื้อหาวิชา

กิจกรรมนักเรียน

1. ฟังครูบรรยาย
2. ซักถามข้อสงสัย จดบันทึก
3. ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมในเรื่องที่เรียน
4. ทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายให้ครบตามกำหนด

5.3 การสรุป

กิจกรรมครู

1. อธิบายเพิ่มเติมและสรุปเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้
2. ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ

กิจกรรมผู้เรียน

1. รับฟังการสรุปเนื้อหาเพิ่มเติม
2. ทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ
3. ทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียนรู้

6 สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- PowerPoint เรื่องการทำ Prototype และ Interactive Mockup

7. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

- ใบความรู้เรื่อง การทำ Prototype และ Interactive Mockup
- แบบฝึกหัดเรื่อง การทำ Prototype และ Interactive Mockup

8. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

-

9 การวัดและประเมินผล

9.1 ก่อนเรียน

-

9.2 ขณะเรียน

วิธีการสังเกต

9.3 หลังเรียน

-

10 บันทึกหลังสอน

10.1 ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

.....
.....
.....

10.2 ผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา

.....
.....
.....

10.3 แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

.....
.....
.....

.....

(นายสิริกร แสนสีนาม)

ครูผู้สอน

	แผนการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ ชื่อวิชา การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา 21901 - 2008 หน่วยที่ 13 ทดสอบต้นแบบกับผู้ใช้ (User Testing)	จำนวนชั่วโมง 3 ชั่วโมง
---	---	--

1. สาระสำคัญ

ทดสอบต้นแบบกับผู้ใช้ (User Testing) การทดสอบต้นแบบกับผู้ใช้ (User Testing) เป็นกระบวนการสำคัญในงานออกแบบ UX ที่ช่วยให้นักออกแบบเข้าใจว่าผู้ใช้งานจริงสามารถใช้งานระบบหรืออินเทอร์เฟซที่ออกแบบมาได้ดีเพียงใด โดยเน้นไปที่การสังเกตพฤติกรรม การรับฟังความคิดเห็น และนำข้อมูลที่ได้มาใช้ในการปรับปรุงผลิตภัณฑ์ให้ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้ดียิ่งขึ้น

2. สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับการทดสอบต้นแบบกับผู้ใช้ (User Testing)
2. สามารถทดสอบต้นแบบกับผู้ใช้ (User Testing) ได้

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ความหมายของ User Testing
2. สาระสำคัญของการทดสอบต้นแบบกับผู้ใช้
3. ขั้นตอนการทำ User Testing
4. เครื่องมือที่ใช้ช่วยในการทดสอบ

4.คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ความมีวินัย
2. ความรับผิดชอบ
3. ความเชื่อมั่นในตนเอง
4. ความอดทน
5. ความสนใจใฝ่รู้

5.การสอน

5.1 การนำเข้าสู่บทเรียน

กิจกรรมครู

1. แจกจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนการสอน
2. แจกเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมนักเรียน

1. รับทราบจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรม
2. รับทราบเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

5.2 การเรียนรู้

กิจกรรมครู

1. บรรยายเนื้อหาและยกตัวอย่างประกอบ
2. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นและซักถามข้อสงสัยในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ เนื้อหาวิชา

กิจกรรมนักเรียน

1. ฟังครูบรรยาย
2. ซักถามข้อสงสัย จดบันทึก
3. ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมในเรื่องที่เรียน
4. ทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายให้ครบตามกำหนด

5.3 การสรุป

กิจกรรมครู

1. อธิบายเพิ่มเติมและสรุปเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้
2. ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ

กิจกรรมผู้เรียน

1. รับฟังการสรุปเนื้อหาเพิ่มเติม
2. ทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ
3. ทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียนรู้

6 สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- PowerPoint เรื่องการทดสอบต้นแบบกับผู้ใช้ (User Testing)

7. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

- ใบความรู้เรื่อง การทดสอบต้นแบบกับผู้ใช้ (User Testing)
- แบบฝึกหัดเรื่อง การทดสอบต้นแบบกับผู้ใช้ (User Testing)

8. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

-

9 การวัดและประเมินผล

9.1 ก่อนเรียน

-

9.2 ขณะเรียน

วิธีการสังเกต

9.3 หลังเรียน

-

10 บันทึกหลังสอน

10.1 ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

10.2 ผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา

.....

.....

.....

10.3 แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

(นายสิริกร แสนสีนาม)

ครูผู้สอน

	แผนการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ ชื่อวิชา การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา 21901 - 2008 หน่วยที่ 14 วิเคราะห์ผลการทดสอบ และการปรับปรุง	จำนวนชั่วโมง 3 ชั่วโมง
---	--	--

1. สาระสำคัญ

วิเคราะห์ผลการทดสอบ และการปรับปรุงการออกแบบ UX/UI การวิเคราะห์ผลการทดสอบและปรับปรุงงานออกแบบ UX/UI เป็นขั้นตอนสำคัญในกระบวนการออกแบบเชิงผู้ใช้ (User-Centered Design) เพื่อให้แน่ใจว่าผลิตภัณฑ์ดิจิทัล (เว็บไซต์/แอปฯ) มีประสิทธิภาพ ใช้งานง่าย และตอบโจทย์ความต้องการของผู้ใช้จริงอย่างแท้จริง

2. สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับวิเคราะห์ผลการทดสอบ และการปรับปรุงการออกแบบ UX/UI
2. สามารถวิเคราะห์ผลการทดสอบ และการปรับปรุงการออกแบบ UX/UI ได้

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ความหมายการวิเคราะห์ผลการทดสอบ และการปรับปรุง
2. สาระสำคัญของการวิเคราะห์และปรับปรุง
3. วิธีวิเคราะห์ผลการทดสอบ

4.คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ความมีวินัย
2. ความรับผิดชอบ
3. ความเชื่อมั่นในตนเอง
4. ความอดทน
5. ความสนใจใฝ่รู้

5.การสอน

5.1 การนำเข้าสู่บทเรียน

กิจกรรมครู

1. แจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนการสอน
2. แจ้งเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมนักเรียน

1. รับทราบจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรม
2. รับทราบเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

5.2 การเรียนรู้

กิจกรรมครู

1. บรรยายเนื้อหาและยกตัวอย่างประกอบ
2. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นและซักถามข้อสงสัยในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ เนื้อหาวิชา

กิจกรรมนักเรียน

1. ฟังครูบรรยาย
2. ซักถามข้อสงสัย จดบันทึก
3. ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมในเรื่องที่เรียน
4. ทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายให้ครบตามกำหนด

5.3 การสรุป

กิจกรรมครู

1. อธิบายเพิ่มเติมและสรุปเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้
2. ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ

กิจกรรมผู้เรียน

1. รับฟังการสรุปเนื้อหาเพิ่มเติม
2. ทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ
3. ทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียนรู้

6 สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- PowerPoint เรื่องการวิเคราะห์ผลการทดสอบ และการปรับปรุง

7. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

- ใบความรู้เรื่อง การวิเคราะห์ผลการทดสอบ และการปรับปรุง
- แบบฝึกหัดเรื่อง การวิเคราะห์ผลการทดสอบ และการปรับปรุง

8. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

-

9 การวัดและประเมินผล

9.1 ก่อนเรียน

-

9.2 ขณะเรียน

วิธีการสังเกต

9.3 หลังเรียน

-

10 บันทึกหลังสอน

10.1 ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

10.2 ผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา

.....

.....

.....

10.3 แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

(นายสิริกร แสนสีนาม)

ครูผู้สอน

	แผนการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ ชื่อวิชา การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา 21901 - 2008 หน่วยที่ 15 การฟรีเซนต์งานออกแบบ UX/UI อย่างมืออาชีพ	จำนวนชั่วโมง 3 ชั่วโมง
---	--	---

1. สาระสำคัญ

การฟรีเซนต์งานออกแบบ UX/UI อย่างมืออาชีพ การฟรีเซนต์งานออกแบบ UX/UI อย่างมืออาชีพ ไม่ใช่แค่การโชว์ความสวยของหน้าจอ แต่คือการสื่อสาร "เหตุผลเบื้องหลังการออกแบบ" ให้ผู้ฟังเข้าใจว่างานที่นำเสนอมีพื้นฐานจากความต้องการของผู้ใช้จริง และตอบโจทย์เป้าหมายของโครงการอย่างไร

2. สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับการฟรีเซนต์งานออกแบบ UX/UI อย่างมืออาชีพ
2. สามารถการฟรีเซนต์งานออกแบบ UX/UI อย่างมืออาชีพ ได้

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ความสำคัญของการฟรีเซนต์ UX/UI
2. สาระสำคัญของการฟรีเซนต์ UX/UI
3. องค์ประกอบ Slide หรือการนำเสนอ UX/UI ที่ดี
4. ตัวอย่างสำนวนที่มีอาชีพมักใช้

4.คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ความมีวินัย
2. ความรับผิดชอบ
3. ความเชื่อมั่นในตนเอง
4. ความอดทน
5. ความสนใจใฝ่รู้

5.การสอน

5.1 การนำเข้าสู่บทเรียน

กิจกรรมครู

1. แจกจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนการสอน
2. แจกเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมนักเรียน

1. รับทราบจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรม
2. รับทราบเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

5.2 การเรียนรู้

กิจกรรมครู

1. บรรยายเนื้อหาและยกตัวอย่างประกอบ
2. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นและซักถามข้อสงสัยในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ เนื้อหาวิชา

กิจกรรมนักเรียน

1. ฟังครูบรรยาย
2. ซักถามข้อสงสัย จดบันทึก
3. ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมในเรื่องที่เรียน
4. ทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายให้ครบตามกำหนด

5.3 การสรุป

กิจกรรมครู

1. อธิบายเพิ่มเติมและสรุปเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้
2. ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ

กิจกรรมผู้เรียน

1. รับฟังการสรุปเนื้อหาเพิ่มเติม
2. ทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ
3. ทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียนรู้

6 สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- PowerPoint เรื่องการฟรีเซนต์งานออกแบบ UX/UI อย่างมืออาชีพ

7. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

- ใบความรู้เรื่อง การฟรีเซนต์งานออกแบบ UX/UI อย่างมืออาชีพ
- แบบฝึกหัดเรื่อง การฟรีเซนต์งานออกแบบ UX/UI อย่างมืออาชีพ

8. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

-

9 การวัดและประเมินผล

9.1 ก่อนเรียน

-

9.2 ขณะเรียน

วิธีการสังเกต

9.3 หลังเรียน

-

10 บันทึกหลังสอน

10.1 ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

.....
.....
.....

10.2 ผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา

.....
.....
.....

10.3 แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

.....
.....
.....

.....

(นายสิริกร แสนสีนาม)

ครูผู้สอน

	แผนการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ ชื่อวิชา การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา 21901 - 2008 หน่วยที่ 16 สรุปรูปโครงการออกแบบ UX/UI	จำนวนชั่วโมง 3 ชั่วโมง
---	--	---

1. สาระสำคัญ

การสรุปโครงการออกแบบ UX/UI เป็นขั้นตอนสุดท้ายของกระบวนการออกแบบที่ใช้สำหรับรวบรวมสิ่งที่ได้เรียนรู้ กระบวนการที่ใช้ ผลลัพธ์ที่ได้ และข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาในอนาคต โดยเน้นการสื่อสาร “คุณค่า” ของงานออกแบบที่สร้างขึ้นต่อผู้ใช้และเป้าหมายของโครงการ

2. สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับสรุปโครงการออกแบบ UX/UI
2. สามารถสรุปโครงการออกแบบ UX/UI ได้

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. จุดประสงค์ของการสรุปโครงการ
2. สาระสำคัญของการสรุปโครงการ UX/UI
3. รูปแบบการนำเสนอ

4.คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ความมีวินัย
2. ความรับผิดชอบ
3. ความเชื่อมั่นในตนเอง
4. ความอดทน
5. ความสนใจใฝ่รู้

5.การสอน

5.1 การนำเข้าสู่บทเรียน

กิจกรรมครู

1. แจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนการสอน
2. แจ้งเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมนักเรียน

1. รับทราบจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรม
2. รับทราบเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

5.2 การเรียนรู้

กิจกรรมครู

1. บรรยายเนื้อหาและยกตัวอย่างประกอบ
2. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นและซักถามข้อสงสัยในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ เนื้อหาวิชา

กิจกรรมนักเรียน

1. ฟังครูบรรยาย
2. ซักถามข้อสงสัย จดบันทึก
3. ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมในเรื่องที่เรียน
4. ทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายให้ครบตามกำหนด

5.3 การสรุป

กิจกรรมครู

1. อธิบายเพิ่มเติมและสรุปเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้
2. ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ

กิจกรรมผู้เรียน

1. รับฟังการสรุปเนื้อหาเพิ่มเติม
2. ทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ
3. ทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียนรู้

6 สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- PowerPoint เรื่องการสรุปโครงการออกแบบ UX/UI

7. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

- ใบความรู้เรื่อง การสรุปโครงการออกแบบ UX/UI
- แบบฝึกหัดเรื่อง การสรุปโครงการออกแบบ UX/UI

8. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

-

9 การวัดและประเมินผล

9.1 ก่อนเรียน

-

9.2 ขณะเรียน

วิธีการสังเกต

9.3 หลังเรียน

-

10 บันทึกหลังสอน

10.1 ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

10.2 ผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา

.....

.....

.....

10.3 แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

(นายสิริกร แสนสีนาม)

ครูผู้สอน

	แผนการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ ชื่อวิชา การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ รหัสวิชา 21901 - 2008 หน่วยที่ 17 นำเสนอผลงานและประเมินผลรวม	จำนวนชั่วโมง 3 ชั่วโมง
---	--	--

1. สาระสำคัญ

การนำเสนอผลงานและการประเมินผลรวมในโครงการออกแบบ UX/UI เป็นขั้นตอนสุดท้ายที่แสดงให้เห็นถึง “คุณค่า” ของกระบวนการออกแบบทั้งหมด พร้อมทั้งสะท้อนผลสำเร็จ สิ่งที่เรียนรู้ และการเติบโตในฐานะนักออกแบบ

2. สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับนำเสนอผลงานและประเมินผลรวม
2. สามารถนำเสนอผลงานและประเมินผลรวมได้

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. จุดประสงค์ของการนำเสนอและประเมินผลรวม
2. ส่วนสำคัญของการนำเสนอผลงาน
3. แนวทางการประเมินผลรวม
4. การประเมินตนเอง / กลุ่ม
5. รูปแบบการนำเสนอ

4.คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ความมีวินัย
2. ความรับผิดชอบ
3. ความเชื่อมั่นในตนเอง
4. ความอดทน
5. ความสนใจใฝ่รู้

5.การสอน

5.1 การนำเข้าสู่บทเรียน

กิจกรรมครู

1. แจกจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนการสอน
2. แจกเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมนักเรียน

1. รับทราบจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรม
2. รับทราบเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

5.2 การเรียนรู้

กิจกรรมครู

1. บรรยายเนื้อหาและยกตัวอย่างประกอบ
2. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นและซักถามข้อสงสัยในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ เนื้อหาวิชา

กิจกรรมนักเรียน

1. ฟังครูบรรยาย
2. ซักถามข้อสงสัย จดบันทึก
3. ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมในเรื่องที่เรียน
4. ทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายให้ครบตามกำหนด

5.3 การสรุป

กิจกรรมครู

1. อธิบายเพิ่มเติมและสรุปเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้
2. ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ

กิจกรรมผู้เรียน

1. รับฟังการสรุปเนื้อหาเพิ่มเติม
2. ทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ
3. ทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียนรู้

6 สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- PowerPoint เรื่องการนำเสนอผลงานและประเมินผลรวม

7. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

- ใบความรู้เรื่อง การนำเสนอผลงานและประเมินผลรวม
- แบบฝึกหัดเรื่อง การนำเสนอผลงานและประเมินผลรวม

8. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

-

9 การวัดและประเมินผล

9.1 ก่อนเรียน

-

9.2 ขณะเรียน

วิธีการสังเกต

9.3 หลังเรียน

-

10 บันทึกหลังสอน

10.1 ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

10.2 ผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา

.....

.....

.....

10.3 แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

(นายสิริกร แสนสีนาม)

ครูผู้สอน