

GENERAL EDUCATION, KMITL

COURSE SYLLABUS

รหัสวิชา	90642216	ชื่อวิชา	ออกแบบประสบการณ์และส่วนต่อประสานผู้ใช้เชิงสร้างสรรค์ (Creative UX/UI design)			
หน่วยกิต	3 (3-0-6)	ภาคการศึกษา	1/2568	กลุ่มเรียน	วัน-เวลาเรียน	
คำอธิบายรายวิชาภาษาไทย	ใช้เทคนิคกระบวนการคิดเชิงออกแบบ เพื่อออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้งานและออกแบบส่วนต่อประสานผู้ใช้งาน เรียนรู้พฤติกรรมและวิเคราะห์การทำงานของผู้ใช้ สร้างแบบจำลองและแผนที่เส้นทางของผู้ใช้ เรียนรู้การใช้สีและตัวอักษร ออกแบบแบบร่างและต้นแบบ รู้วิธีทดสอบต้นแบบ ประยุกต์ใช้คำสั่งและการทำงานโปรแกรมสำหรับการออกแบบส่วนต่อประสานผู้ใช้งานที่ยืดหยุ่น เช่น Figma เพื่อสร้างสรรค์เว็บไซต์และแอปพลิเคชันต่างๆได้					
คำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ	Using design thinking process to design User experience and User interaction, learning persona and Synthesis of User Research, create journey maps, and user flows, learning typography and fonts, Design wireframe and prototyping, Knowing User Testing, Applying of command and functionality of popular UX/UI design software such as Figma to create website and application.					
อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา	ผศ.ดร.ปัทมา เจริญพร					
อาจารย์ผู้สอน	ผศ.ดร.ปัทมา เจริญพร					
ผู้ช่วยสอน (ถ้ามี)						
ช่องทางและวันเวลาให้คำปรึกษา				สอนโดย ใช้ภาษา	☒ ภาษาไทย ☐ ภาษาอังกฤษ ☐ อื่นๆ โปรดระบุ	
เว็บไซต์หรือช่องทางการเรียนออนไลน์ (ถ้ามี)						

ผลการเรียนรู้ของรายวิชา (Course Learning Outcome)

1. เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้เกี่ยวกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบ เรียนรู้พฤติกรรมและสามารถวิเคราะห์การทำงานของผู้ใช้สำหรับออกแบบส่วนต่อประสานผู้ใช้งานได้
2. เพื่อให้ นักศึกษาสามารถสร้างแบบจำลองและแผนที่เส้นทางของผู้ใช้ เรียนรู้การใช้สีและตัวอักษร ออกแบบแบบร่างและต้นแบบ รู้วิธีทดสอบต้นแบบได้อย่างถูกต้อง
3. เพื่อให้ นักศึกษามีทักษะในการประยุกต์ใช้คำสั่งและการทำงานโปรแกรมสำหรับการออกแบบส่วนต่อประสานผู้ใช้งานที่ยืดหยุ่น เช่น Figma เพื่อสร้างสรรค์เว็บไซต์และแอปพลิเคชันต่างๆได้

ผลการเรียนรู้ของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป (GE-LO)	
GE-LO	ค่าน้ำหนัก
☒ GE-LO-1 การคิดวิเคราะห์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Analytical and Critical Thinking)	6
☐ GE-LO-2 การแก้ปัญหาเชิงซับซ้อน (Complex Problem Solving)	
☒ GE-LO-3 การคิดสร้างสรรค์ (Creativity)	5
☐ GE-LO-4 ความสัมพันธ์กับผู้อื่น (Interpersonal Skills)	
☐ GE-LO-5 ความซื่อสัตย์และความพากเพียรพยายาม (Integrity and Perseverance)	
☒ GE-LO-6 การเรียนรู้เชิงรุกและการใฝ่รู้ (Active Learning and Learning Strategies)	1
☒ GE-LO-7 ความอดทน ยืดหยุ่น และฟื้นตัวจากสภาวะความเครียด (Resilience, Stress Tolerance and Flexibility)	1
☐ GE-LO-8 การเป็นผู้นำและผู้เปลี่ยนแปลงสังคม (Leadership and Social Influence)	
☒ GE-LO-9 การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ (Communication)	2
☐ GE-LO-10 การเป็นผู้ประกอบการและการลงทุน (Entrepreneurship and Startup)	
☐ GE-LO-11 การรู้เท่าทันดิจิทัลและการผลิตสื่อดิจิทัล (Digital Quotient Literacy and Digital Media Production)	
ค่าน้ำหนักรวม	<u>15</u>
กลุ่มอาชีพ	
☒ Employee ☒ Self – employee ☒ Business Owner ☐ Investor ☐ None	

แผนการเรียนรู้

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/หัวข้อย่อย	วิธีการเรียน/กิจกรรมในชั้นเรียน	หมายเหตุ
1	แนะนำรายวิชา - Intro to Design - แนะนำโปรแกรมที่ต้องใช้	บรรยายและกิจกรรมกลุ่ม	
2	ทำความเข้าใจกับ UX/UI - UX/UI คืออะไร แตกต่างกันอย่างไ - พื้นฐาน UX/UI Design UI Design คืออะไร / UX Design คืออะไร - การออกแบบ UX/UI สำหรับคอมพิวเตอร์ - การออกแบบ UX/UI สำหรับ Smartphone - ประโยชน์ของการออกแบบ UX/UI ที่ดี - ผลเสียของการออกแบบ UX/UI ที่ไม่ดี - กรณีตัวอย่าง Mobile Application - กรณีตัวอย่าง Website	บรรยายและกิจกรรมแบ่งกลุ่ม	
3	UX Design - UX Design ในทุกสิ่ง แนวคิดกระบวนการ Design Thinking - Empathize - สัมภาษณ์และวิธีตั้งคำถาม - เทคนิคการสัมภาษณ์และการบันทึก - การสังเกต - การใช้งาน Empathy Map - Define - การสร้าง Persona	บรรยายและกิจกรรม	

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/หัวข้อย่อย	วิธีการเรียน/กิจกรรมในชั้นเรียน	หมายเหตุ
4	UX Design - Ideate - เทคนิคการสร้างสรรค์ - Sketch - Prototype - เทคนิคการสร้าง Prototype - การวาด Wireframe สำหรับ Paper prototype - Test - รูปแบบการ Test - เครื่องมือที่ใช้ในการ Test - ขั้นตอนวิธีการ Test	บรรยายและกิจกรรม	
5	Design Concept - แนวคิดการออกแบบเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบ UI - Human Computer Interactions / HCI on Smartphone - User Center Design / User Flow - Competitive Analysis	บรรยายและกิจกรรม	
6	Design Concept - Information Design / Button Design - Visual Design / Icon Design - Interaction Design - User Research - Personas	บรรยายและกิจกรรม	แบบฝึกหัด ที่ 1
7	- Questions for Survey & Interviews - Empathy Map for Empathize Users - Customer Journey & User Journey Map	บรรยายและกิจกรรม	
8	นำเสนอหัวข้อผลงานกลุ่ม /Present Topic Project	บรรยายและกิจกรรม	
9	- UI Design Process - IA - Wireframe Design - Mockups - Interactive Prototypes	บรรยายและกิจกรรม	แบบฝึกหัด ที่ 2
10	การออกแบบ UI Mobile IOS - iOS Human Interface Guideline - Design Component บน iOS - Create Style บน iOS - Interaction บน iOS	บรรยายและกิจกรรมแบ่งกลุ่ม	แบบฝึกหัด ที่ 3
11	การออกแบบ UI Mobile Android - Material Design สำหรับ Android - Design Component บน Android - Create Style บน Android - Interaction บน Android	บรรยายและกิจกรรมแบ่งกลุ่ม	

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/หัวข้อย่อย	วิธีการเรียน/กิจกรรมในชั้นเรียน	หมายเหตุ
12	การออกแบบ UI Web - Landing Page - Add Picture/ Typographic / Color - Register page - Register Wireframe - Register Mockup Layout - Register add picture /typographic / Color	บรรยายและกิจกรรม	แบบฝึกหัดที่ 4
13	การทดสอบ UI - A/B Testing - Usability Test - Online Testing - Online Questionnaire - Web/App Analytics - Heatmap - User Flow Testing	บรรยายและกิจกรรม	
14	- Introduction to popular UX/UI design software - Dashboard Design	บรรยายและกิจกรรม	
15	Case Study & Present Project	บรรยายและนำเสนอผลงานกลุ่ม	

แผนการวัดผล

กิจกรรมการวัดผล	ค่าน้ำหนัก	คะแนนเต็ม	ช่วงเวลา	หมายเหตุ
1. การตรงต่อเวลาในการเข้าเรียน	1	4	ตลอดภาคการศึกษา	เข้าเรียนสายเกิน 1 ชั่วโมง ถือว่าขาดเรียน ขาดเรียนมากกว่า 3 ครั้ง ไม่มีสิทธิ์สอบ
2. การมีส่วนร่วมในห้องเรียน	1	4	ตลอดภาคการศึกษา	
3. แบบฝึกหัด	2	8	สัปดาห์ที่ 6, 9, 10, 12	ส่งก่อนถึงวันที่เรียนครั้งต่อไปเท่านั้น (แนะนำให้ส่งภายในชั่วโมงเรียน) ไม่ส่งงาน / ไม่เขียนหรือส่งกระดาษเปล่า / ลอกงานผู้อื่นได้ 0 คะแนน
4. UX Ui Project group + UX UI individual Project	5	20	สัปดาห์ที่ 8 และ 14	สัปดาห์ที่ 8 การนำเสนอผลงานกลุ่มเกี่ยวกับการพัฒนา UX Ui Project เป็นรายกลุ่ม ใช้เวลาในการนำเสนอ 5-10 นาที สัปดาห์ที่ 14 นำเสนอผลการทำงานกลุ่ม เช่น คลิป เล่มรวมผลงาน
5. คะแนน quiz ครั้งที่ 1	3	12	สัปดาห์ที่ 5-9	
6. คะแนน quiz ครั้งที่ 2	3	12	สัปดาห์ที่ 12 - 16	
รวม	15	60		

เกณฑ์การประเมิน

☐ อิงกลุ่ม								
☒ อิงเกณฑ์								
เกรด (แสดงเฉพาะอิงเกณฑ์)	A	B+	B	C+	C	D+	D	F
ช่วงคะแนน (เต็ม 60 คะแนน)	57-60	49-56.9	41-48.9	34-40.9	27-33.9	21-26.9	15-20.9	0-14.9
☐ ผ่าน / ไม่ผ่าน (S/U)								
เกรด	S				U			
ช่วงคะแนน (เต็ม 60 คะแนน)	30-60				0-29.9			

เกณฑ์การให้คะแนนตามผลการเรียนรู้

กิจกรรมการวัดผล	ทักษะ	ค่าน้ำหนัก	ระดับคะแนน			
			4 (ดีมาก)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ควรปรับปรุง)
1. การตรงต่อเวลาในการเข้าเรียน	GE-LO-7	1	เข้าเรียนตรงเวลา ไม่น้อยกว่า 11 ครั้ง	เข้าเรียนตรงเวลา 9-10 ครั้ง	เข้าเรียนตรงเวลา 7-8 ครั้ง	เข้าเรียนตรงเวลาน้อยกว่า 7 ครั้ง
2. การมีส่วนร่วมในห้องเรียน	GE-LO-6	1	มีส่วนร่วมในห้องเรียนมากกว่า 11 ครั้ง	มีส่วนร่วมในห้องเรียน 9-10 ครั้ง	มีส่วนร่วมในห้องเรียน 7-8 ครั้ง	มีส่วนร่วมในห้องเรียนน้อยกว่า 7 ครั้ง
3. แบบฝึกหัดที่ 1 – 5 (ประเมินแยกแต่ละแบบฝึกหัด)	GE-LO-3	2	สามารถตอบคำถามได้ถูกต้องทั้งหมด 100 %	สามารถตอบคำถามได้ถูกต้อง ไม่น้อยกว่า 80 %	สามารถตอบคำถามได้ถูกต้อง ไม่น้อยกว่า 60 %	สามารถตอบคำถามได้ถูกต้อง ไม่น้อยกว่า 50 %
4.1 นำเสนอ UX UI individual Project	GE-LO-9	1	บริหารเวลาในการนำเสนอได้ดี มีวิธีการสื่อสารที่เหมาะสม เครื่องมือการสื่อสารที่เหมาะสม	บริหารเวลาในการนำเสนอได้ดี มีวิธีการสื่อสารที่เหมาะสม เครื่องมือการสื่อสารไม่เหมาะสม	บริหารเวลาในการนำเสนอได้ดี ขาดวิธีการสื่อสารที่เหมาะสม	บริหารเวลาในการนำเสนอไม่ดี
	GE-LO-3	1	มีวิธีการดำเนินการ และมีหัวข้อในการนำเสนอที่มีการประยุกต์เป็นความคิดใหม่ที่ชัดเจนมากกว่า 1 วิธี	มีวิธีการดำเนินการ และมีหัวข้อในการนำเสนอที่มีการประยุกต์เป็นความคิดใหม่ที่ชัดเจน 1 วิธี	มีวิธีการดำเนินการ และมีหัวข้อในการนำเสนอ แต่ไม่มีการประยุกต์เป็นความคิดใหม่	ไม่มีวิธีการดำเนินการ และไม่มีหัวข้อในการนำเสนอที่มีการประยุกต์เป็นความคิดใหม่ที่ชัดเจน
4.2 การนำเสนอและสรุป “UX Ui Project group”	GE-LO-3	2	มีวิธีการดำเนินการ และมีหัวข้อในการนำเสนอที่มีการประยุกต์เป็นความคิดใหม่ที่ชัดเจนมากกว่า 1 วิธี	มีวิธีการดำเนินการ และมีหัวข้อในการนำเสนอที่มีการประยุกต์เป็นความคิดใหม่ที่ชัดเจน 1 วิธี	มีวิธีการดำเนินการ และมีหัวข้อในการนำเสนอ แต่ไม่มีการประยุกต์เป็นความคิดใหม่	ไม่มีวิธีการดำเนินการ และไม่มีหัวข้อในการนำเสนอที่มีการประยุกต์เป็นความคิดใหม่ที่ชัดเจน
	GE-LO-9	1	บริหารเวลาในการนำเสนอได้ดี มีวิธีการสื่อสารที่เหมาะสม เครื่องมือการสื่อสารที่เหมาะสม	บริหารเวลาในการนำเสนอได้ดี มีวิธีการสื่อสารที่เหมาะสม เครื่องมือการสื่อสารไม่เหมาะสม	บริหารเวลาในการนำเสนอได้ดี ขาดวิธีการสื่อสารที่เหมาะสม	บริหารเวลาในการนำเสนอไม่ดี
5. คะแนน quiz ครั้งที่ 1	GE-LO-1	3	ได้คะแนนจาก Quiz 100 – 80 เปอร์เซนต์	ได้คะแนนจาก Quiz 80 – 60 เปอร์เซนต์	ได้คะแนนจาก Quiz 60 – 40 เปอร์เซนต์	ได้คะแนนจาก Quiz น้อยกว่า 40 เปอร์เซนต์
6. คะแนน quiz ครั้งที่ 2	GE-LO-1	3	ได้คะแนนจาก Quiz 100 – 80 เปอร์เซนต์	ได้คะแนนจาก Quiz 80 – 60 เปอร์เซนต์	ได้คะแนนจาก Quiz 60 – 40 เปอร์เซนต์	ได้คะแนนจาก Quiz น้อยกว่า 40 เปอร์เซนต์