

วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคตะวันออก (อี.เทค)

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564

รหัสวิชา 30204-2401 ชื่อวิชา การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ CODE 4255
เวลาเรียน 4 คาบ/สัปดาห์ จำนวน 3 หน่วยกิต
ระดับชั้น ปวส. ปีที่ 2 สาขา ธุรกิจอีคอมเมิร์ซ

จุดประสงค์รายวิชา

- เข้าใจเกี่ยวกับหลักการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งาน
- สามารถออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งาน
- เจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ ละเอียด รอบคอบ

สมรรถนะรายวิชา

- แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งาน
- วิเคราะห์ความต้องการใช้งานของส่วนติดต่อผู้ใช้
- ออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งาน
- จัดวางองค์ประกอบและเครื่องมือในการจัดเลย์เอาท์ไอคอน
- ใช้งานมัลติมีเดีย กราฟิกและสี ในการออกแบบ
- ทดสอบส่วนติดต่อผู้ใช้

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับประเภทและหลักการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ ลักษณะของส่วนติดต่อผู้ใช้ การสื่อสารระหว่างคอมพิวเตอร์และมนุษย์ การศึกษาความต้องการของระบบ การจัดวางองค์ประกอบ และเครื่องมือในการจัดเลย์เอาท์ ไอคอน การใช้งานมัลติมีเดีย กราฟิกและสี การทดสอบส่วนติดต่อผู้ใช้

| สัปดาห์ที่ | เนื้อหาการเรียนการสอน |
|------------|---|
| 1 | หลักการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ |
| 2 | User Experience Designer (ประสบการณ์ของผู้ใช้งาน) + User Interface Designer (ส่วนติดต่อระหว่างผู้กับระบบ) |
| 3 | แนะนำการใช้งานโปรแกรม Adobe Xd (Home screen, Interface, Workspace, Artboards, Shape, Line,) |
| 4 | การใส่ภาพในวัตถุ + กำหนดพื้นที่แสดงผลวัตถุ (Mask) + สร้างไอคอนจากรูปทรงเรขาคณิต (Pathfinder) |
| 5 | สร้างไอคอน (Pen Tool) + การสร้างและปรับแต่งข้อความ(Text Tool) + การจัดเรียงวัตถุ (Align Tools) |
| 6 | การใช้งาน (Repeat Grids) + ส่วนประกอบของ (Assets) + การสร้าง (Components) |
| 7 | การใช้งาน (Plugins) + การ Export งานออกแบบ + วิธีสร้างและแชร์ Prototype |
| 8 | สอบกลางภาค |

| | |
|----|---|
| 9 | UX/UI Flowchart For Sketch (ออกแบบโครงร่างของส่วนติดต่อผู้ใช้) |
| 10 | UX/UI Flowchart For Sketch (ออกแบบโครงร่างของส่วนติดต่อผู้ใช้) |
| 11 | ออกแบบ User Interface (Home + Login Screen + Sign Up Screen) |
| 12 | ออกแบบ User Interface (Categories Screen + Menu Screen) |
| 13 | ออกแบบ User Interface (Detail Screen + Order and Thank you Scéen) |
| 14 | การสร้าง Website & Prototype (Food) |
| 15 | การสร้าง Website & Prototype (Food) |
| 16 | การสร้าง Mobile App & Prototype (E-Commerce) |
| 17 | การสร้าง Mobile App & Prototype (E-Commerce) |
| 18 | สอบปลายภาค |

การประเมินผล

- คะแนนเก็บระหว่างภาคเรียน

| | | | | |
|----------------|---|-------|----|---|
| ครั้งที่ 1 | หลักการออกแบบ UX/UI | คะแนน | 5 | % |
| ครั้งที่ 2 | การสร้างไอคอน (Pathfinder+Pen Tools + Text Tool) | คะแนน | 5 | % |
| ครั้งที่ 3 | ออกแบบโครงร่างส่วนติดต่อผู้ใช้ (UX/UI Flowchai | คะแนน | 5 | % |
| ครั้งที่ 4 | User Interface (Home + Login + Categories) | คะแนน | 5 | % |
| ครั้งที่ 5 | User Interface (Menu + Detail +Order) | คะแนน | 5 | % |
| ครั้งที่ 6 | Design Prototype for website | คะแนน | 5 | % |
| ครั้งที่ 7 | Mobile Application & Prototype | คะแนน | 5 | % |
| - ทดสอบกลางภาค | ปฏิบัติ (ออกแบบโครงร่าง+User Interface for website) | คะแนน | 15 | % |
| - ทดสอบปลายภาค | ปฏิบัติ (Mobile Application Movies) | คะแนน | 20 | % |

- กิจนิสัย

| | | | |
|--|---|----|---|
| - เวลาเรียนของแต่ละรายวิชา (การตรงต่อเวลา / ใฝ่เรียนรู้) | | 10 | % |
| - การเข้าสอบ (ความซื่อสัตย์ / รับผิดชอบ / ความคิดสร้างสรรค์) | | 5 | % |
| - พฤติกรรมการเรียน (ประหยัด / ความปลอดภัย / จิตสาธารณะ) | | 5 | % |
| - การมาเรียนตลอดภาคเรียน (ความรับผิดชอบ / ขยันอดทน) | | 10 | % |
| - การขาดเรียน | ขาด/ลา ได้ไม่เกิน 15 คาบ (คิด 20 % ของเวลาเรียนทั้งหมด) | | |
| - อาจารย์ผู้สอน | อาจารย์วัชรพร สีหะ | | |