



## แผนการจัดการเรียนรู้

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง  
ประเภทวิชา ศิลปกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์  
กลุ่มอาชีพ ศิลปะและการออกแบบ  
สาขาวิชา ดิจิทัลกราฟิก

รหัสวิชา 31608-2028 วิชา การออกแบบยูสเซอร์อินเตอร์เฟซ

จัดทำโดย  
ว่าที่ร้อยตรีปิยวัฒน์ ดีโว  
วิทยาลัยอาชีวศึกษาขอนแก่น

# คำนำ

แผนการจัดการเรียนรู้ฉบับนี้ ได้จัดทำขึ้นเพื่อใช้ประกอบการสอน วิชา การออกแบบยูสเซอร์อินเตอร์เฟซ รหัสวิชา 31608-2028 หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2567 ประเภทวิชา ศิลปกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กลุ่มอาชีพ ศิลปะและการออกแบบ สาขาวิชา ดิจิทัลกราฟิก สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ

เนื้อหาภายในเล่มประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อใช้ในการจัดการศึกษาด้านวิชาชีพ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) และเพื่อยกระดับการศึกษาวิชาชีพของผู้เรียนให้สูงขึ้น สอดคล้องกับ ยุทธศาสตร์ชาติ แผนพัฒนา เศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ แผนการศึกษาแห่งชาติ เป็นไปตามกรอบคุณวุฒิแห่งชาติ มาตรฐานการศึกษาของชาติ กรอบคุณวุฒิอาชีวศึกษาแห่งชาติ นอกจากนี้ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ มีการจัด กระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ สอดคล้องกับจุดประสงค์รายวิชา สมรรถนะรายวิชา และคำอธิบายรายวิชา โดยมีผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชาคือ ออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งาน (User Interface Design) ตามหลักการ กระบวนการ ให้มีความสัมพันธ์และเหมาะสมกับแพลตฟอร์มออนไลน์ โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 6 หน่วยการเรียนรู้ ประกอบด้วย

1. ออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์แลนดิ้งเพจและบริการออนไลน์
2. ออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์แพลตฟอร์มคอนเทนต์แบบตอบสนอง
3. ออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับแอปพลิเคชันมือถือ
4. ออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับระบบแคชบอร์ดและเว็บแอปพลิเคชัน
5. จัดทำระบบดีไซน์และคลังส่วนประกอบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับร้านค้าออนไลน์
6. ออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้และดิจิทัลต้นแบบสำหรับแพลตฟอร์มอีคอมเมิร์ซ

ข้าพเจ้า หวังเป็นอย่างยิ่งว่า แผนการจัดการเรียนรู้ ฉบับนี้ คงจะมีประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอน ในรายวิชา การออกแบบยูสเซอร์อินเตอร์เฟซ ไม่น่าก่น้อย

ว่าที่ร้อยตรีปิยวัฒน์ ดีโว

# สารบัญ

## หน้า

|                                                                |   |
|----------------------------------------------------------------|---|
| คำนำ                                                           | x |
| สารบัญ                                                         | x |
| ลักษณะรายวิชา                                                  | x |
| มาตรฐานอาชีพ (ถ้ามี)                                           | x |
| หน่วยการเรียนรู้                                               | x |
| การวางแผนการจัดการเรียนรู้                                     | x |
| หน่วยที่ 1 งาน                                                 | x |
| แผนการจัดการเรียนรู้                                           | x |
| ใบความรู้                                                      | x |
| ใบกิจกรรม                                                      | x |
| ใบงาน                                                          | x |
| ใบมอบหมายงาน                                                   | x |
| แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติงาน/ผลลัพธ์การเรียนรู้/สมรรถนะ | x |
| หน่วยที่ 2 งาน                                                 | x |
| แผนการจัดการเรียนรู้                                           | x |
| ใบความรู้                                                      | x |
| ใบกิจกรรม                                                      | x |
| ใบงาน                                                          | x |
| ใบมอบหมายงาน                                                   | x |
| แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติงาน/ผลลัพธ์การเรียนรู้/สมรรถนะ | x |
| หน่วยที่ 3 งาน                                                 | x |
| หน่วยที่ 4 งาน                                                 | x |
| บรรณานุกรม                                                     | x |
| ภาคผนวก                                                        | x |

# หลักสูตรรายวิชา

## ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

ประเภทวิชาศิลปกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กลุ่มอาชีพ ศิลปะและการออกแบบ สาขาวิชา ดิจิทัลกราฟิก

รหัส 31608-2028 ชื่อวิชา การออกแบบยูสเซอร์อินเตอร์เฟซ

ทฤษฎี 2 ชั่วโมง/สัปดาห์ ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง/สัปดาห์ จำนวน 3 หน่วยกิต

### อ้างอิงมาตรฐาน

-

### ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

ออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งาน (User Interface Design) ตามหลักการ กระบวนการ ให้ความสัมพันธ์และเหมาะสมกับแพลตฟอร์มออนไลน์

### จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. รู้และเข้าใจเกี่ยวกับความหมาย ความสำคัญ ประเภท หลักการ กระบวนการออกแบบส่วนติดต่อใช้งาน (User Interface Design)
2. มีทักษะเกี่ยวกับการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งาน (User Interface Design) ตามหลักการกระบวนการ ให้ความสัมพันธ์และเหมาะสมกับแพลตฟอร์มออนไลน์
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ มุ่งมั่น สนใจใฝ่รู้ มีความคิดสร้างสรรค์
4. ประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งาน (User Interface Design) ในแพลตฟอร์มออนไลน์ได้

### สมรรถนะรายวิชา

1. อธิบายความหมาย ความสำคัญ ประเภท วิธีการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ (User Interface Design) ตามหลักการ กระบวนการ
2. ออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ (User Interface Design) ตามหลักการ กระบวนการ
3. จัดการไฟล์งาน นำเสนอ พัฒนางานให้มีความสัมพันธ์และเหมาะสมกับแพลตฟอร์มออนไลน์

### คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับ ความหมาย ความสำคัญ ประเภท หลักการ กระบวนการของประสบการณ์ของผู้ใช้งาน (User Experience) ส่วนติดต่อผู้ใช้ (User Interface) และกระบวนการออกแบบประสบการณ์ ของผู้ใช้งาน (User Experience Design) ส่วนประสบการณ์ของผู้ใช้บริการ (Customer Experience) การร่างแบบ (Sketching) สร้างผลิตภัณฑ์ดิจิทัลต้นแบบ (Digital Product Prototype) การทดสอบและปรับปรุง (Testing And Refining) การเริ่มใช้งาน (Launching) การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ (User Interface Design) การออกแบบภาพ (Visual Design ) การใช้สี (Colours) การเพิ่มช่องว่าง (Whitespace) การจัดวางผังภาพ (Layouts) การใช้งานตัวอักษร

(Typography) การออกแบบงานส่วนติดต่อผู้ใช้ (User Interface Design) การจัดการไฟล์งาน ความสัมพันธ์และเหมาะสมกับแพลตฟอร์มออนไลน์

## ตารางวิเคราะห์พฤติกรรมการเรียนรู้

รหัส 31608-2028 ชื่อวิชา การออกแบบบรรจุภัณฑ์เซอ์อินเตอร์เพลส

ทฤษฎี 2 ชั่วโมง/สัปดาห์ ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง/สัปดาห์ จำนวน 3 หน่วยกิต

| หน่วยการเรียนรู้                                                                | ความสามารถที่คาดหวัง |            |            |              |               |               |                |              |                 | รวม | จำนวน<br>ชั่วโมง<br>ท/ป |
|---------------------------------------------------------------------------------|----------------------|------------|------------|--------------|---------------|---------------|----------------|--------------|-----------------|-----|-------------------------|
|                                                                                 | พุทธิพิสัย           |            |            |              |               |               | ทักษะ<br>พิสัย | จิต<br>พิสัย | ประยุกต์<br>ใช้ |     |                         |
|                                                                                 | ความรู้              | ความเข้าใจ | การนำไปใช้ | การวิเคราะห์ | การประเมินค่า | การสร้างสรรค์ |                |              |                 |     |                         |
| ออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์แลนดิงเพจและบริการออนไลน์                   | -                    | 2          | -          | 2            | -             | 3             | 3              | 2            | -               | 12  | 4/4                     |
| ออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์แพลตฟอร์มคอนเทนต์แบบตอบสนอง                 | -                    | 2          | -          | 3            | 3             | 3             | 5              | 5            | 2               | 23  | 6/6                     |
| ออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับแอปพลิเคชันมือถือ                                   | -                    | 2          | 2          | 2            | 2             | 3             | 5              | 5            | 2               | 23  | 6/6                     |
| ออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับระบบแดชบอร์ดและเว็บแอปพลิเคชัน                      | -                    | -          | -          | 3            | 3             | 4             | 5              | 4            | 1               | 20  | 6/6                     |
| จัดทำระบบดีไซน์และคลังส่วนประกอบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับร้านค้าออนไลน์            | -                    | 2          | -          | 2            | -             | 3             | 2              | 2            | -               | 11  | 4/4                     |
| ออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้และดิจิทัลต้นแบบสำหรับแพลตฟอร์มอีคอมเมิร์ซ                | -                    | 1          | -          | 2            | 2             | 2             | 2              | 2            | -               | 11  | 4/4                     |
| <b>รวม</b>                                                                      | -                    | 9          | 2          | 14           | 10            | 18            | 22             | 20           | 5               | 100 | 30/30                   |
| ประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (เมื่อเรียนรายวิชานี้สำเร็จแล้วทำอะไรได้) |                      |            |            |              |               |               |                |              |                 |     |                         |
| รวมทั้งรายวิชา                                                                  |                      |            |            |              |               |               |                |              |                 | 100 |                         |

## หน่วยการเรียนรู้

รหัส 31608-2028 ชื่อวิชา การออกแบบยูสเซอร์อินเตอร์เฟซ

ทฤษฎี 2 ชั่วโมง/สัปดาห์ ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง/สัปดาห์ จำนวน 3 หน่วยกิต

| หน่วย<br>ที่ | หน่วยการเรียนรู้                                                     | เวลาเรียน (ชม.) |         |     |
|--------------|----------------------------------------------------------------------|-----------------|---------|-----|
|              |                                                                      | ทฤษฎี           | ปฏิบัติ | รวม |
| 1            | ออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์แลนดิ้งเพจและบริการออนไลน์       | 4               | 4       | 8   |
| 2            | ออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์แพลตฟอร์มคอนเทนต์แบบตอบสนอง      | 6               | 6       | 12  |
| 3            | ออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับแอปพลิเคชันมือถือ                        | 6               | 6       | 12  |
| 4            | ออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับระบบแคชบอร์ดและเว็บแอปพลิเคชัน           | 6               | 6       | 12  |
| 5            | จัดทำระบบดีไซน์และคลังส่วนประกอบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับร้านค้าออนไลน์ | 4               | 4       | 8   |
| 6            | ออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้และดิจิทัลต้นแบบสำหรับแพลตฟอร์มอีคอมเมิร์ซ     | 4               | 4       | 8   |
|              | ประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา                                | 2               | 2       | 4   |
| รวม          |                                                                      | 32              | 32      | 64  |

|                                                                                   |                                                                                    |                              |
|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|
|  | แผนการจัดการเรียนรู้                                                               | หน่วยที่ 1                   |
|                                                                                   | รหัสวิชา 31608-2028 วิชา การออกแบบยูสเซอร์อินเตอร์เฟซ                              | สอนครั้งที่ 1                |
|                                                                                   | ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์แลนดิงเพจและบริการออนไลน์ | ทฤษฎี 2 ชม.<br>ปฏิบัติ 2 ชม. |
| ชื่อเรื่อง/งาน แผนผังเส้นทางผู้ใช้และภาพสเก็ชโครงร่างความละเอียดต่ำ               |                                                                                    |                              |

### 1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

สร้างเว็บไซต์แลนดิงเพจที่กระตุ้นให้ผู้เข้าชมคลิกใช้งานบริการได้จริงผ่านการวางผังเนื้อหาและปุ่มดำเนินการที่โดดเด่นสะดุดตา

### 2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

ไม่มีมาตรฐานอ้างอิงเฉพาะสำหรับรายวิชานี้

### 3. สมรรถนะประจำหน่วย

3.1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับหลักการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์แลนดิงเพจและบริการออนไลน์

3.2 วิเคราะห์ข้อกำหนดประสบการณ์ผู้ใช้และผู้ให้บริการสำหรับเว็บไซต์ตามขั้นตอน

3.3 ออกแบบการร่างแบบโครงร่างส่วนติดต่อผู้ใช้เบื้องต้นด้วยเทคนิคการสเก็ชภาพและโครงร่างความละเอียดต่ำ

3.4 กำหนดระบบสี การจัดวางตัวอักษร และการเพิ่มช่องว่างเพื่อสร้างความสบายตาตามขั้นตอน

3.5 จัดวางผังภาพตามหลักการทัศนศิลป์และการชี้นำสายตาไปยังปุ่มดำเนินการหลักตามขั้นตอน

3.6 สร้างผลิตภัณฑ์ดิจิทัลต้นแบบเบื้องต้น ทดสอบการใช้งาน ปรับปรุง และจัดการส่งมอบไฟล์งานตามขั้นตอน

3.7 ประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์แลนดิงเพจและบริการออนไลน์ตามหลักการและกระบวนการ

### 4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

4.1 อธิบายการร่างแบบโครงร่างส่วนติดต่อผู้ใช้ได้

4.2 วิเคราะห์ความต้องการและประสบการณ์ผู้ใช้ได้

4.3 วิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้และเส้นทางประสบการณ์ผู้ใช้บริการสำหรับเว็บไซต์แลนดิงเพจได้

4.4 ออกแบบการร่างแบบโครงร่างส่วนติดต่อผู้ใช้เบื้องต้นด้วยเทคนิคการสเก็ชภาพและโครงร่างความละเอียดต่ำได้

4.5 วิเคราะห์ข้อกำหนดประสบการณ์ผู้ใช้และผู้ให้บริการสำหรับเว็บไซต์ตามขั้นตอนได้ถูกต้อง

4.6 ออกแบบทัศนศิลป์ส่วนติดต่อผู้ใช้แอปพลิเคชันมือถือตามขั้นตอนได้ถูกต้อง

4.7 มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีเกี่ยวกับความรับผิดชอบ มุ่งมั่น สนใจใฝ่รู้ และมีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้

4.8 ประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์แลนดิงเพจและบริการออนไลน์ตามหลักการและกระบวนการได้

## 5. สารการเรียนรู้

### 1. วิเคราะห์ความต้องการและประสบการณ์ผู้ใช้

#### 1.1 แนวคิดประสบการณ์ผู้ใช้บริการ

1.1.1 ความหมายและความสำคัญของประสบการณ์ผู้ใช้บริการ

1.1.2 การกำหนดกลุ่มผู้ใช้เป้าหมายและเส้นทางประสบการณ์ผู้ใช้

#### 1.2 การวิเคราะห์ปัญหาในการใช้งาน

1.2.1 การชี้นำอุปสรรคในการใช้งานของกลุ่มผู้ใช้

1.2.2 การประเมินเกณฑ์ความพึงพอใจในจุดสัมผัสบริการ

#### 1.3 งานวิเคราะห์ความต้องการผู้ใช้

1.3.1 การเขียนแผนผังเส้นทางผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์

1.3.2 การระบุจุดอุปสรรคและโอกาสในการปรับปรุงประสบการณ์

1.3.3 การกำหนดขั้นตอนการใช้งานเว็บไซต์ตามลำดับ

### 2. การร่างแบบโครงสร้างส่วนติดต่อผู้ใช้

#### 2.1 เทคนิคการร่างแบบสเก็ชภาพ

2.1.1 สัญลักษณ์และองค์ประกอบพื้นฐานในการสเก็ชภาพ

2.1.2 วิธีการร่างแบบโครงสร้างความละเอียดต่ำ

#### 2.2 งานสร้างโครงสร้างส่วนติดต่อผู้ใช้

2.2.1 การสเก็ชภาพร่างแบบแนวคิดสำหรับหน้าแลนดิงเพจ

2.2.2 การเปลี่ยนภาพร่างเป็นโครงสร้างความละเอียดต่ำ

### 3. องค์ประกอบทัศนศิลป์และระบบการออกแบบ

#### 3.1 การใช้สีและตัวอักษร

3.1.1 จิตวิทยาการใช้สีและการกำหนดชุดสีหลัก

3.1.2 การเลือกชุดตัวอักษรเพื่อความชัดเจนในการอ่าน

#### 3.2 ช่องว่างและการจัดวาง

3.2.1 การเพิ่มช่องว่างเพื่อสร้างความสบายตา

3.2.2 หลักการชี้นำสายตาไปยังปุ่มดำเนินการหลัก

### 4. งานผลิตต้นแบบและการส่งมอบงาน

#### 4.1 กระบวนการสร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบ

4.1.1 ขั้นตอนการสร้างผลิตภัณฑ์ดิจิทัลต้นแบบ

4.1.2 วิธีการทดสอบความสะดวกและการปรับปรุงงาน

4.2 งานจัดส่งมอบไฟล์งาน

4.2.1 การจัดเตรียมไฟล์สำหรับส่งมอบงานออกแบบ

4.2.2 การนำเสนอผลงานและสรุปชิ้นงานเว็บไซต์แลนดิ้งเพจ

5. วิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้และเส้นทางประสบการณ์ผู้ใช้บริการ (Customer Experience) สำหรับเว็บไซต์แลนดิ้งเพจ

5.1 แนวคิดเรื่องประสบการณ์ของผู้ใช้บริการ (Customer Experience)

5.1.1 ขั้นตอนการทำแผนผังเส้นทางผู้ใช้ (User Journey Mapping)

5.1.2 จุดสัมผัสบริการ (Touchpoints) บนแพลตฟอร์มออนไลน์

5.4 การชี้วัดอุปสรรคในการใช้งาน (Pain Points) ของผู้ใช้บริการ

5.5 เกณฑ์ประเมินความพึงพอใจในการปฏิสัมพันธ์กับส่วนติดต่อผู้ใช้

5.6 เขียนแผนผังเส้นทางผู้ใช้ (User Journey Map) สำหรับเว็บไซต์

5.7 ระบุจุดอุปสรรคและโอกาสในการปรับปรุงประสบการณ์ผู้ใช้บริการ

5.8 กำหนดลำดับขั้นตอนการใช้งานเว็บไซต์ให้ราบรื่น

6. ร่างแบบโครงร่างส่วนติดต่อผู้ใช้เบื้องต้นด้วยเทคนิคการสเก็ตช์ภาพ (Sketching) และโครงร่างความละเอียดต่ำ (Low-Fidelity Wireframe)

6.1.1 ร่างแบบโครงร่างส่วนติดต่อผู้ใช้เบื้องต้นด้วยเทคนิคการสเก็ตช์ภาพ (Sketching)

6.1.2 โครงร่างความละเอียดต่ำ (Low-Fidelity Wireframe)

7. กำหนดระบบสี (Colours) การจัดวางตัวอักษร (Typography) และการเพิ่มช่องว่าง (Whitespace) เพื่อสร้างความสบายตา

7.1 การใช้สี (Colours) เพื่อสื่อสารความหมายและสถานะบนแอปพลิเคชันมือถือ

7.1.1 การปรับโหมดสีสว่างและโหมดสีมืด (Light & Dark Mode Design)

7.1.2 การจัดวางตัวอักษร (Typography) ขนาดเล็กลงบนจอมือถือให้อ่านง่าย

7.4 การใช้ช่องว่าง (Whitespace) เพื่อลดความอึดอัดบนพื้นที่หน้าจอขนาดจำกัด

7.5 คำแนะนำการออกแบบที่สอดคล้องตาม iOS Human Interface Guidelines และ Material Design

7.6 ออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้มือถือให้รองรับทั้งโหมดสว่างและโหมดมืด

7.7 จัดขนาดตัวอักษรและระยะบรรทัดเพื่อเพิ่มความชัดเจนในการอ่านบนมือถือ

7.8 เพิ่มช่องว่าง (Whitespace) บริเวณรอบปุ่มและข้อความเพื่อป้องกันการกดผิด

8. จัดวางผังภาพ (Layouts) ตามหลักการทัศนศิลป์ (Visual Design) และการชี้นำสายตาไปยังปุ่มดำเนินการหลัก (Call to Action)

8.1.1 จัดวางผังภาพ (Layouts) ตามหลักการทัศนศิลป์ (Visual Design)

### 8.1.2 การชี้นำสายตาไปยังปุ่มดำเนินการหลัก (Call to Action)

9. สร้างผลิตภัณฑ์ดิจิทัลต้นแบบเบื้องต้น ทดสอบการใช้งาน ปรับปรุง และจัดการส่งมอบไฟล์งาน —  
ชิ้นงาน: ส่วนติดต่อผู้ใช้และดิจิทัลต้นแบบเว็บไซต์แลนดิ้งเพจที่พร้อมส่งมอบงาน (Landing Page Prototype)

9.1.1 สร้างผลิตภัณฑ์ดิจิทัลต้นแบบเบื้องต้น ทดสอบการใช้งาน ปรับปรุง

9.1.2 จัดการส่งมอบไฟล์งาน — ชิ้นงาน: ส่วนติดต่อผู้ใช้

## 6. กิจกรรมการเรียนรู้

1. จุดประกายความต้องการและประสบการณ์ผู้ใช้ (ทฤษฎี, เดียว, 20 นาที)

ครู:

1) (10 นาที) ครูนำเสนอคลิปสถานการณ์การใช้งานเว็บไซต์ที่มีปัญหา (Pain Points) แล้วตั้งคำถามกระตุ้นด้วยเทคนิคถาม-ตอบว่า 'นักเรียนรู้สึกอย่างไรเมื่อเว็บไซต์นี้ใช้งานยาก'

2) (10 นาที) ครูใช้เทคนิคผังความคิด (Mind Mapping) โดยให้นักเรียนระดมสมองถึงองค์ประกอบของหน้าแรกเว็บไซต์ที่สนใจให้คลิกซื้อสินค้า

นักเรียน:

1) (10 นาที) นักเรียนดูคลิปและร่วมวิเคราะห์ปัญหาการใช้งานผ่านการตอบคำถามในชั้นเรียน

2) (10 นาที) นักเรียนวาดผังความคิด (Mind Mapping) รวบรวมคลังในกระดาน เพื่อระบุปัญหาของผู้ใช้และสิ่งที่คาดหวังจากหน้าแลนดิ้งเพจ

2. วิเคราะห์เส้นทางประสบการณ์ผู้ใช้ (User Journey) [สะสมศึกษา — ชั้น 1: ระบุปัญหา/ความต้องการ] (ทฤษฎีและปฏิบัติ, กลุ่มย่อย 3-5 คน, 95 นาที)

ครู:

1) (45 นาที) ครูสอนหลักการวิเคราะห์ User Journey ด้วยใบความรู้ที่ 1 โดยให้โจทย์สถานการณ์จำลองร้านค้าออนไลน์ แล้วสาธิตการเขียนแผนผังความสัมพันธ์

2) (50 นาที) ครูแจกใบงานที่ 1 เรื่อง 'การวิเคราะห์ User Journey' แล้วให้คำปรึกษาที่ละกลุ่ม เพื่อแก้ปัญหาที่นักเรียนตีโจทย์พฤติกรรมลูกค้าไม่ออก

นักเรียน:

1) (45 นาที) นักเรียนศึกษาใบความรู้ที่ 1 และจดบันทึกประเด็นสำคัญในประเด็นการวิเคราะห์ผู้ใช้

2) (50 นาที) นักเรียนจับกลุ่ม 3 คน ทำใบงานที่ 1 โดยวาดแผนผังเส้นทางผู้ใช้ (User Journey Map) สำหรับเว็บไซต์ที่ได้รับมอบหมาย

3. สเก็ตช์ร่างโครงร่างความละเอียดต่ำ (Low-Fidelity Wireframe) [สะสมศึกษา — ชั้น 2: ออกแบบวิธีแก้ปัญหา] (ปฏิบัติ, เดียว, 95 นาที)

ครู:

1) (45 นาที) ครูสาธิตเทคนิคการสเก็ตช์ภาพ (Sketching) และการใช้สัญลักษณ์แทนเนื้อหาในโครงร่างความละเอียดต่ำ บนกระดาน

2) (50 นาที) ครูเดินตรวจชิ้นงานและให้ข้อเสนอแนะรายบุคคลเพื่อแก้ปัญหาการจัดวางองค์ประกอบที่ไม่น่าสนใจ

นักเรียน:

1) (45 นาที) นักเรียนฝึกสเก็ตช์ร่างหน้าตาเว็บไซต์แลนดิงเพจลงในใบปฏิบัติงานที่ 1

2) (50 นาที) นักเรียนแต่ละคนออกแบบร่างแบบโครงร่างความละเอียดต่ำ โดยระบุตำแหน่งปุ่ม Call to Action และเนื้อหาสำคัญให้ชัดเจน

4. สะท้อนคิดและตรวจสอบความเข้าใจ (ทฤษฎี, ทั้งชั้น, 30 นาที)

ครู:

1) (15 นาที) ครูสุ่มให้นักเรียนนำเสนอผลงาน และใช้เทคนิคการถาม-ตอบเพื่อสรุปองค์ความรู้

2) (15 นาที) ครูแจกแบบทดสอบท้ายหน่วยที่ 1 (เรื่องการวิเคราะห์ผู้ใช้) จำนวน 10 ข้อ ให้ทำและตรวจพร้อมกัน

นักเรียน:

1) (15 นาที) นักเรียนสะท้อนคิดเกี่ยวกับ 'สิ่งที่เรียนรู้และปัญหาที่พบจากการทำ Wireframe' และเพื่อนช่วยกันตรวจสอบผลงานของกันและกัน (Peer Assessment)

2) (15 นาที) นักเรียนทำแบบทดสอบท้ายหน่วยที่ 1 (เรื่องการวิเคราะห์ผู้ใช้) รายบุคคลและบันทึกคะแนนเก็บ

## 7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

7.1 ใบความรู้ที่ 1 เรื่องหลักการวิเคราะห์ผู้ใช้และ User Journey (สื่อการสอน) — เอกสารสรุปเนื้อหาหลักการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้

7.2 ใบงานที่ 1 เรื่องการวิเคราะห์ User Journey สำหรับเว็บไซต์ (สื่อการสอน) — แบบฝึกหัดวิเคราะห์ปัญหาและสร้างเส้นทางประสบการณ์

7.3 ใบปฏิบัติงานที่ 1 เรื่องการร่างโครงร่างความละเอียดต่ำ (สื่อการสอน) — แบบฟอร์มกระดาษ Grid สำหรับวาด Wireframe

7.4 คลิปสถานการณ์ปัญหาเว็บไซต์ (สื่อการสอน) — วิดีโอตัวอย่างข้อผิดพลาดการออกแบบเว็บไซต์

7.5 แบบทดสอบท้ายหน่วยที่ 1 (สื่อการสอน) — ข้อสอบปรนัยเกี่ยวกับเนื้อหาการวิเคราะห์ผู้ใช้

## 8. หลักฐานการเรียนรู้

### 8.1 หลักฐานความรู้

1. ผลคะแนนแบบทดสอบท้ายหน่วยที่ 1 เรื่องการวิเคราะห์ผู้ใช้

2. ผลการประเมินความรู้จากใบงานที่ 1 เรื่องการวิเคราะห์ User Journey

8.2 หลักฐานการปฏิบัติงาน

- 1. แผนผังเส้นทางผู้ใช้ (User Journey Map) ในใบงานที่ 1
- 2. ภาพสเก็ชโครงร่างความละเอียดต่ำ (Low-Fidelity Wireframe) ในใบปฏิบัติงานที่ 1

9. การวัดและประเมินผล

9.1 เกณฑ์การปฏิบัติงาน

- 1. วิเคราะห์ความต้องการผู้ใช้ได้ถูกต้องและครบถ้วนตามเกณฑ์ (ร้อยละ 80)
- 2. ร่างโครงร่างส่วนติดต่อผู้ใช้ได้ครบถ้วนตามหลักการ (ร้อยละ 80)
- 3. พฤติกรรมการทำงานมีความมุ่งมั่นและรับผิดชอบ (ร้อยละ 90)

9.2 วิธีการประเมิน

- 1. ตรวจสอบใบงานและแบบทดสอบ
- 2. ตรวจสอบชิ้นงานปฏิบัติ
- 3. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน

9.3 เครื่องมือประเมิน

- 1. แบบบันทึกคะแนนงานและแบบทดสอบ
- 2. แบบประเมินชิ้นงาน (Rubric)
- 3. แบบสังเกตพฤติกรรม

ตารางการวัดและประเมินผล

| เครื่องมือประเมิน            | วิธีการประเมิน            | เกณฑ์การปฏิบัติงาน                                                 |
|------------------------------|---------------------------|--------------------------------------------------------------------|
| แบบบันทึกคะแนนงานและแบบทดสอบ | ตรวจสอบใบงานและแบบทดสอบ   | วิเคราะห์ความต้องการผู้ใช้ได้ถูกต้องและครบถ้วนตามเกณฑ์ (ร้อยละ 80) |
| แบบประเมินชิ้นงาน (Rubric)   | ตรวจสอบชิ้นงานปฏิบัติ     | ร่างโครงร่างส่วนติดต่อผู้ใช้ได้ครบถ้วนตามหลักการ (ร้อยละ 80)       |
| แบบสังเกตพฤติกรรม            | สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน | พฤติกรรมการทำงานมีความมุ่งมั่นและรับผิดชอบ (ร้อยละ 90)             |

10. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

10.1 ข้อสรุปหลังการจัดการเรียนรู้

.....

.....

10.2 ปัญหาที่พบ

.....

---

### 10.3 แนวทางแก้ปัญหา

---

---

|                                                                                                                                                                  |                                                                                    |                              |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|
|                                                                                 | ใบความรู้ที่ 1                                                                     | หน่วยที่ 1                   |
|                                                                                                                                                                  | รหัสวิชา 31608-2028 วิชา การออกแบบยูสเซอร์อินเตอร์เฟซ                              | สอนครั้งที่ 1                |
|                                                                                                                                                                  | ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์แลนดิงเพจและบริการออนไลน์ | ทฤษฎี 2 ชม.<br>ปฏิบัติ 2 ชม. |
| ชื่อเรื่อง/งาน จัดทำแผนผังเส้นทางประสบการณ์ผู้ใช้ (User Journey Map) และสเก็ทซ์โครงร่างความละเอียดต่ำ (Low-Fidelity Wireframe) สำหรับเว็บไซต์แลนดิงเพจ 1 ชิ้นงาน |                                                                                    |                              |

### 1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

สร้างหน้าเว็บไซต์แลนดิงเพจที่กระตุ้นให้ผู้เข้าชมคลิกใช้งานบริการได้จริงผ่านการวางผังเนื้อหาและปุ่มดำเนินการที่โดดเด่นสะดุดตา

### 2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

ไม่มีมาตรฐานอ้างอิงเฉพาะสำหรับรายวิชานี้

### 3. สมรรถนะประจำหน่วย

3.1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับหลักการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์แลนดิงเพจและบริการออนไลน์

3.2 วิเคราะห์ข้อกำหนดประสบการณ์ผู้ใช้และผู้ใช้บริการสำหรับเว็บไซต์ตามขั้นตอน

3.3 ออกแบบการร่างแบบโครงร่างส่วนติดต่อผู้ใช้เบื้องต้นด้วยเทคนิคการสเก็ทซ์ภาพและโครงร่างความละเอียดต่ำ

3.4 กำหนดระบบสี การจัดวางตัวอักษร และการเพิ่มช่องว่างเพื่อสร้างความสบายตาตามขั้นตอน

3.5 จัดวางผังภาพตามหลักการทัศนศิลป์และการขึ้นนำสายตาไปยังปุ่มดำเนินการหลักตามขั้นตอน

3.6 สร้างผลิตภัณฑ์ดิจิทัลต้นแบบเบื้องต้น ทดสอบการใช้งาน ปรับปรุง และจัดการส่งมอบไฟล์งานตามขั้นตอน

3.7 ประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์แลนดิงเพจและบริการออนไลน์ตามหลักการและกระบวนการ

### 4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

4.1 อธิบายการร่างแบบโครงร่างส่วนติดต่อผู้ใช้ได้

4.2 วิเคราะห์ความต้องการและประสบการณ์ผู้ใช้ได้

4.3 วิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้และเส้นทางประสบการณ์ผู้ใช้บริการสำหรับเว็บไซต์แลนดิงเพจได้

4.4 ออกแบบการร่างแบบโครงร่างส่วนติดต่อผู้ใช้เบื้องต้นด้วยเทคนิคการสเก็ทซ์ภาพและโครงร่างความละเอียดต่ำได้

4.5 วิเคราะห์ข้อกำหนดประสบการณ์ผู้ใช้และผู้ใช้บริการสำหรับเว็บไซต์ตามขั้นตอนได้ถูกต้อง

4.6 ออกแบบทัศนศิลป์ส่วนติดต่อผู้ใช้แอปพลิเคชันมือถือตามขั้นตอนได้ถูกต้อง

4.7 มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีเกี่ยวกับความรับผิดชอบ มุ่งมั่น สนใจใฝ่รู้ และมีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้

4.8 ประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์แลนดิ้งเพจและบริการออนไลน์ตามหลักการและกระบวนการได้

## 5. สารการเรียนรู้

เนื้อหาการเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ 1 มุ่งเน้นการวางรากฐานการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ (UI) โดยมีสาระสำคัญ ดังนี้: 1) การวิเคราะห์ประสบการณ์ผู้ใช้ (User Experience): ศึกษาความหมายและความสำคัญของ User Journey Map เพื่อระบุกลุ่มเป้าหมาย จุดสัมผัสบริการ (Touchpoints) และอุปสรรคในการใช้งาน (Pain Points) ที่ทำให้ผู้ใช้ไม่เกิดการตัดสินใจใช้บริการ 2) เทคนิคการร่างแบบ (Sketching & Wireframing): เรียนรู้วิธีการใช้สัญลักษณ์พื้นฐานในการสเก็ตช์ภาพร่างหน้าจอ (Low-Fidelity) เพื่อวางโครงสร้างเนื้อหาและการจัดวางปุ่มดำเนินการหลัก (Call to Action) ให้สามารถชี้นำสายตาผู้ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยไม่ใช้สีหรือรายละเอียดเชิงศิลป์ เพื่อให้โฟกัสที่ลำดับการใช้งาน (User Flow) เป็นสำคัญ

## 6. แบบฝึกหัด/แบบทดสอบ

1) อธิบายความสำคัญของ User Journey Map ในการออกแบบเว็บไซต์แลนดิ้งเพจ 2) วิเคราะห์ปัญหา Pain Points ของเว็บไซต์จำลองที่ได้รับมอบหมายอย่างน้อย 3 จุด 3) ผูกสเก็ตช์ภาพร่างโครงร่างหน้าเว็บไซต์ (Wireframe) พร้อมระบุตำแหน่งปุ่ม Call to Action ให้ชัดเจน

## 7. เอกสารอ้างอิง (ขึ้นหน้าใหม่)

กรมอาชีวศึกษา. (2566). หลักการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้และประสบการณ์ผู้ใช้ดิจิทัล. เอกสารประกอบการสอนรายวิชาการออกแบบยูสเซอร์อินเตอร์เฟซ; Nielsen Norman Group. (2023). User Experience (UX) Design Principles for Landing Pages.

## 8. ภาคผนวก (เฉลยแบบฝึกหัด เฉลยแบบทดสอบ ฯ)

เฉลยแบบทดสอบ: 1) User Journey Map ช่วยให้เข้าใจขั้นตอนและความรู้สึกของผู้ใช้ก่อนตัดสินใจใช้งานจริง 2) ตัวอย่าง Pain Points เช่น ปุ่มกดหายาก, ข้อมูลไม่ชัดเจน, เว็บไซต์โหลดช้า 3) เกณฑ์การประเมิน Wireframe: ความชัดเจนขององค์ประกอบ, ลำดับสายตา (Visual Hierarchy) และตำแหน่งปุ่ม CTA ต้องเด่นชัด

|                                                                                   |                                                                                    |                              |
|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|
|  | ใบงานที่ 1                                                                         | หน่วยที่ 1                   |
|                                                                                   | รหัสวิชา 31608-2028 วิชา การออกแบบยูสเซอร์อินเตอร์เฟซ                              | สอนครั้งที่ 1                |
|                                                                                   | ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์แลนดิงเพจและบริการออนไลน์ | ทฤษฎี 2 ชม.<br>ปฏิบัติ 2 ชม. |
| ชื่อเรื่อง/งาน แผนผังเส้นทางผู้ใช้และภาพสเก็ทซ์โครงร่างความละเอียดต่ำ             |                                                                                    |                              |

### 1. ผลลัพธ์การเรียนรู้จากการปฏิบัติงาน

ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ปัญหาและความต้องการของผู้ใช้บริการเว็บไซต์แลนดิงเพจ พร้อมจัดทำแผนผังเส้นทางผู้ใช้ (User Journey Map) และสร้างภาพสเก็ทซ์โครงร่างความละเอียดต่ำ (Low-Fidelity Wireframe) ได้อย่างถูกต้องตามหลักการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้

### 2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

ไม่มีมาตรฐานอ้างอิงเฉพาะสำหรับรายวิชานี้

### 3. สมรรถนะการปฏิบัติงาน

3.1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับหลักการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์แลนดิงเพจและบริการออนไลน์

3.2 วิเคราะห์ข้อกำหนดประสบการณ์ผู้ใช้และผู้ใช้บริการสำหรับเว็บไซต์ตามขั้นตอน

3.3 ออกแบบการร่างแบบโครงร่างส่วนติดต่อผู้ใช้เบื้องต้นด้วยเทคนิคการสเก็ทซ์ภาพและโครงร่างความละเอียดต่ำ

3.4 กำหนดระบบสี การจัดวางตัวอักษร และการเพิ่มช่องว่างเพื่อสร้างความสบายตาตามขั้นตอน

3.5 จัดวางผังภาพตามหลักการทัศนศิลป์และการขึ้นนำสายตาไปยังปุ่มดำเนินการหลักตามขั้นตอน

3.6 สร้างผลิตภัณฑ์ดิจิทัลต้นแบบเบื้องต้น ทดสอบการใช้งาน ปรับปรุง และจัดการส่งมอบไฟล์งานตามขั้นตอน

3.7 ประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์แลนดิงเพจและบริการออนไลน์ตามหลักการและกระบวนการ

### 4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

4.1 อธิบายการร่างแบบโครงร่างส่วนติดต่อผู้ใช้ได้

4.2 วิเคราะห์ความต้องการและประสบการณ์ผู้ใช้ได้

4.3 วิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้และเส้นทางประสบการณ์ผู้ใช้บริการสำหรับเว็บไซต์แลนดิงเพจได้

4.4 ออกแบบการร่างแบบโครงร่างส่วนติดต่อผู้ใช้เบื้องต้นด้วยเทคนิคการสเก็ทซ์ภาพและโครงร่างความละเอียดต่ำได้

4.5 วิเคราะห์ข้อกำหนดประสบการณ์ผู้ใช้และผู้ใช้บริการสำหรับเว็บไซต์ตามขั้นตอนได้ถูกต้อง

4.6 ออกแบบทัศนศิลป์ส่วนติดต่อผู้ใช้แอปพลิเคชันมือถือตามขั้นตอนได้ถูกต้อง

4.7 มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีเกี่ยวกับความรับผิดชอบ มุ่งมั่น สนใจใฝ่รู้ และมีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้

4.8 ประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์แลนดิ้งเพจและบริการออนไลน์ตามหลักการและกระบวนการได้

## 5. เครื่องมือ วัสดุ และอุปกรณ์

5.1 กระดาษ A4 หรือกระดาษสเก็ตช์แบบมีกริด จำนวน 2 แผ่น

5.2 ดินสอ ยางลบ และปากกาเคมีสำหรับตัดเส้น

5.3 ใบความรู้ที่ 1 เรื่องหลักการวิเคราะห์ผู้ใช้และ User Journey

5.4 คอมพิวเตอร์หรือแท็บเล็ตสำหรับสืบค้นข้อมูล (ถ้ามี)

5.5 แบบฟอร์มบันทึกการวิเคราะห์เส้นทางประสบการณ์ผู้ใช้ จำนวน 1 ชุด

## 6. คำแนะนำ/ข้อควรระวัง

ให้ผู้เรียนปฏิบัติงานจัดทำแผนผังเส้นทางผู้ใช้ (User Journey Map) และภาพสเก็ตช์โครงร่างความละเอียดต่ำ (Low-Fidelity Wireframe) ของเว็บไซต์แลนดิ้งเพจตามโจทย์สถานการณ์จำลองที่กำหนด พร้อมส่งมอบเอกสารรายงานการวิเคราะห์และภาพสเก็ตช์โครงร่างให้ครบถ้วน ก่อนส่งงานต้องตรวจสอบความถูกต้องครบถ้วนขององค์ประกอบหน้าเว็บไซต์และการเชื่อมโยงเส้นทางผู้ใช้ให้เรียบร้อย เกณฑ์การให้คะแนนให้ศึกษาจากแบบประเมินใบงานที่กำหนด ข้อควรระวังในการปฏิบัติงานคือต้องวิเคราะห์ปัญหาจากมุมมองของผู้ใช้งานจริงอย่างรอบคอบ หลีกเลี่ยงการข้ามขั้นตอนการร่างภาพ และระมัดระวังความเสียหายของอุปกรณ์เครื่องเขียนหรือคอมพิวเตอร์

## 7. ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

7.1 เตรียมอุปกรณ์การเรียนและกระดาษสเก็ตช์ให้พร้อมใช้งาน

7.2 ศึกษาโจทย์สถานการณ์จำลองและวิเคราะห์ปัญหาความต้องการของผู้ใช้บริการเว็บไซต์แลนดิ้งเพจ

7.3 จัดทำแผนผังเส้นทางผู้ใช้ (User Journey Map) ระบุพฤติกรรม ความรู้สึก และจุดสัมผัสของผู้ใช้งาน

7.4 ร่างภาพโครงร่างความละเอียดต่ำ (Low-Fidelity Wireframe) บนกระดาษหรือดิจิทัล

7.5 กำหนดตำแหน่งเนื้อหาสำคัญและปุ่มดำเนินการหลัก (Call to Action) บนโครงร่าง

7.6 ตรวจสอบความถูกต้องของแผนผังและภาพสเก็ตช์เทียบกับโจทย์ที่ได้รับมอบหมาย

7.7 จัดเก็บอุปกรณ์และทำความสะอาดพื้นที่ปฏิบัติงานให้เรียบร้อย

## 8. สรุปและวิจารณ์ผล

ผู้เรียนสรุปและวิจารณ์ผลงานการจัดทำแผนผังเส้นทางผู้ใช้และภาพสเก็ตช์โครงร่างความละเอียดต่ำของตนเอง โดยระบุจุดเด่น ข้อจำกัดที่พบระหว่างการปฏิบัติงาน และแนวทางในการนำภาพสเก็ตช์ไปพัฒนาต่อเป็นดิจิทัลต้นแบบในขั้นตอนถัดไป

## 9. การประเมินผล

เพื่อประเมินทักษะการวิเคราะห์ความต้องการผู้ใช้และการวางโครงสร้างการออกแบบในระดับความละเอียดต่ำ (Low-Fidelity)

- 1) การวิเคราะห์ปัญหาและความต้องการของผู้ใช้
- 2) ความถูกต้องของแผนผังเส้นทางผู้ใช้ (User Journey Map)
- 3) การออกแบบภาพสเกッチโครงสร้างความละเอียดต่ำ
- 4) การสรุปและวิจารณ์ผลงาน
- 5) การปฏิบัติงานตามขั้นตอนและความเป็นระเบียบ

คะแนนเต็ม 25 คะแนน · เกณฑ์ผ่าน 20 คะแนน

ผ่านเกณฑ์ที่ 20 คะแนนขึ้นไป (ร้อยละ 80)

#### 10. เอกสารอ้างอิง /เอกสารค้นคว้าเพิ่มเติม

- 1) เอกสารประกอบการสอน วิชาการออกแบบยูสเซอร์อินเตอร์เฟซ หน่วยที่ 1
- 2) ใบความรู้ที่ 1 เรื่องหลักการวิเคราะห์ผู้ใช้และ User Journey
- 3) ตำราและสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ด้านการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ (UX/UI)

|                                                                                   |                                                                                    |                              |
|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|
|  | ใบมอบหมายงานที่ 1                                                                  | หน่วยที่ 1                   |
|                                                                                   | รหัสวิชา 31608-2028 วิชา การออกแบบยูสเซอร์อินเตอร์เฟซ                              | สอนครั้งที่ 1                |
|                                                                                   | ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์แลนดิงเพจและบริการออนไลน์ | ทฤษฎี 2 ชม.<br>ปฏิบัติ 2 ชม. |
| ชื่อเรื่อง/งาน แผนผังเส้นทางผู้ใช้และภาพสเก็ทซ์โครงร่างความละเอียดต่ำ             |                                                                                    |                              |

### 1. ผลงานหรือผลการปฏิบัติงาน

1. เอกสารรายงานการวิเคราะห์เส้นทางประสบการณ์ผู้ใช้ (User Journey Map) 2. ภาพสเก็ทซ์โครงร่างความละเอียดต่ำ (Low-Fidelity Wireframe) บนกระดาษหรือรูปแบบดิจิทัล

### 2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

ไม่มีมาตรฐานอ้างอิงเฉพาะสำหรับรายวิชานี้

### 3. สมรรถนะการปฏิบัติงาน

3.1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับหลักการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์แลนดิงเพจและบริการออนไลน์

3.2 วิเคราะห์ข้อกำหนดประสบการณ์ผู้ใช้และผู้ใช้บริการสำหรับเว็บไซต์ตามขั้นตอน

3.3 ออกแบบการร่างแบบโครงร่างส่วนติดต่อผู้ใช้เบื้องต้นด้วยเทคนิคการสเก็ทซ์ภาพและโครงร่างความละเอียดต่ำ

3.4 กำหนดระบบสี การจัดวางตัวอักษร และการเพิ่มช่องว่างเพื่อสร้างความสบายตาตามขั้นตอน

3.5 จัดวางผังภาพตามหลักการทัศนศิลป์และการขึ้นสายตาไปยังปุ่มดำเนินการหลักตามขั้นตอน

3.6 สร้างผลิตภัณฑ์ดิจิทัลต้นแบบเบื้องต้น ทดสอบการใช้งาน ปรับปรุง และจัดการส่งมอบไฟล์งานตามขั้นตอน

3.7 ประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์แลนดิงเพจและบริการออนไลน์ตามหลักการและกระบวนการ

### 4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

4.1 อธิบายการร่างแบบโครงร่างส่วนติดต่อผู้ใช้ได้

4.2 วิเคราะห์ความต้องการและประสบการณ์ผู้ใช้ได้

4.3 วิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้และเส้นทางประสบการณ์ผู้ใช้บริการสำหรับเว็บไซต์แลนดิงเพจได้

4.4 ออกแบบการร่างแบบโครงร่างส่วนติดต่อผู้ใช้เบื้องต้นด้วยเทคนิคการสเก็ทซ์ภาพและโครงร่างความละเอียดต่ำได้

4.5 วิเคราะห์ข้อกำหนดประสบการณ์ผู้ใช้และผู้ใช้บริการสำหรับเว็บไซต์ตามขั้นตอนได้ถูกต้อง

4.6 ออกแบบทัศนศิลป์ส่วนติดต่อผู้ใช้แอปพลิเคชันมือถือตามขั้นตอนได้ถูกต้อง

4.7 มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีเกี่ยวกับความรับผิดชอบ มุ่งมั่น สนใจใฝ่รู้ และมีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้

4.8 ประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์แลนดิংเพจและบริการออนไลน์ตามหลักการและกระบวนการได้

## 5. รายละเอียดของงาน

ให้ผู้เรียนวิเคราะห์ปัญหาและความต้องการของผู้ใช้บริการเว็บไซต์แลนดิংเพจ โดยจัดทำแผนผังเส้นทางประสบการณ์ผู้ใช้ (User Journey Map) จากสถานการณ์จำลองที่กำหนด และออกแบบโครงร่างส่วนติดต่อผู้ใช้เบื้องต้น (Wireframe) ด้วยเทคนิคการสเก็ชภาพ เพื่อระบุตำแหน่งเนื้อหาและปุ่มดำเนินการหลัก (Call to Action) ให้ชัดเจน

(อาจมีแบบ รูปภาพ หรืออื่น ๆ ประกอบ)

6. กำหนดเวลาส่งงาน สิ้นสุดการเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ 1

## 7. แนวทางในการปฏิบัติงาน

1. ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับ User Journey และเทคนิคการสเก็ชภาพจากใบความรู้ที่ 1 2. แบ่งกลุ่ม 3 คน เพื่อระดมสมองวิเคราะห์ปัญหา (Pain Points) และขั้นตอนการใช้งานเว็บไซต์ตามใบงานที่ 1 3. ร่างภาพโครงร่างความละเอียดต่ำ (Low-Fidelity Wireframe) โดยคำนึงถึงการชี้นำสายตาและความสะดวกในการใช้งาน 4. นำเสนอผลงานและรับคำแนะนำเพื่อปรับปรุงชิ้นงานผ่านกิจกรรมสะท้อนคิด (Reflection) และ Peer Assessment

## 8. แหล่งค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติม

1. ใบความรู้ที่ 1 เรื่องหลักการวิเคราะห์ผู้ใช้และ User Journey 2. คลิปสถานการณ์ปัญหาเว็บไซต์ 3. กระดาษ Grid และอุปกรณ์วาดเขียน (ดินสอ/ยางลบ)

## 9. การประเมินผล

ประเมินจากความถูกต้องของแผนผัง User Journey ตามเกณฑ์ที่กำหนด, ความครบถ้วนขององค์ประกอบในภาพสเก็ช Wireframe, คะแนนจากแบบทดสอบท้ายหน่วย และการสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่มและความรับผิดชอบ

|                                                                                   |                                                                                    |                              |
|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|
|  | ใบกิจกรรมที่ 1                                                                     | หน่วยที่ 1                   |
|                                                                                   | รหัสวิชา 31608-2028 วิชา การออกแบบยูสเซอร์อินเตอร์เฟซ                              | สอนครั้งที่ 1                |
|                                                                                   | ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์แลนดิงเพจและบริการออนไลน์ | ทฤษฎี 2 ชม.<br>ปฏิบัติ 2 ชม. |
| ชื่อเรื่อง/งาน แผนผังเส้นทางผู้ใช้และภาพสเก็ทซ์โครงร่างความละเอียดต่ำ             |                                                                                    |                              |

### 1. ผลลัพธ์การเรียนรู้การปฏิบัติกิจกรรม

สร้างหน้าเว็บไซต์แลนดิงเพจที่กระตุ้นให้ผู้เข้าชมคลิกใช้งานบริการได้จริงผ่านการวางผังเนื้อหาและปุ่มดำเนินการที่โดดเด่นสะดุดตา

### 2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

ไม่มีมาตรฐานอ้างอิงเฉพาะสำหรับรายวิชานี้

### 3. สมรรถนะประจำกิจกรรม

3.1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับหลักการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์แลนดิงเพจและบริการออนไลน์

3.2 วิเคราะห์ข้อกำหนดประสบการณ์ผู้ใช้และผู้ใช้บริการสำหรับเว็บไซต์ตามขั้นตอน

3.3 ออกแบบการร่างแบบโครงร่างส่วนติดต่อผู้ใช้เบื้องต้นด้วยเทคนิคการสเก็ทซ์ภาพและโครงร่างความละเอียดต่ำ

3.4 กำหนดระบบสี การจัดวางตัวอักษร และการเพิ่มช่องว่างเพื่อสร้างความสบายตาตามขั้นตอน

3.5 จัดวางผังภาพตามหลักการทัศนศิลป์และการขึ้นสายตาไปยังปุ่มดำเนินการหลักตามขั้นตอน

3.6 สร้างผลิตภัณฑ์ดิจิทัลต้นแบบเบื้องต้น ทดสอบการใช้งาน ปรับปรุง และจัดการส่งมอบไฟล์งานตามขั้นตอน

3.7 ประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์แลนดิงเพจและบริการออนไลน์ตามหลักการและกระบวนการ

### 4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

4.1 อธิบายการร่างแบบโครงร่างส่วนติดต่อผู้ใช้ได้

4.2 วิเคราะห์ความต้องการและประสบการณ์ผู้ใช้ได้

4.3 วิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้และเส้นทางประสบการณ์ผู้ใช้บริการสำหรับเว็บไซต์แลนดิงเพจได้

4.4 ออกแบบการร่างแบบโครงร่างส่วนติดต่อผู้ใช้เบื้องต้นด้วยเทคนิคการสเก็ทซ์ภาพและโครงร่างความละเอียดต่ำได้

4.5 วิเคราะห์ข้อกำหนดประสบการณ์ผู้ใช้และผู้ใช้บริการสำหรับเว็บไซต์ตามขั้นตอนได้ถูกต้อง

4.6 ออกแบบทัศนศิลป์ส่วนติดต่อผู้ใช้แอปพลิเคชันมือถือตามขั้นตอนได้ถูกต้อง

4.7 มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีเกี่ยวกับความรับผิดชอบ มุ่งมั่น สนใจใฝ่รู้ และมีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้

4.8 ประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์แลนดิ้งเพจและบริการออนไลน์ตามหลักการและกระบวนการได้

## 5. เครื่องมือ วัสดุ และอุปกรณ์

5.1 คลิปสถานการณ์การใช้งานเว็บไซต์

5.2 กระดาษ A4

5.3 ปากกาเคมี

5.4 ใบความรู้ที่ 1

## 6. ขั้นตอนการทำกิจกรรม

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน: ผู้เรียนดูคลิปสถานการณ์ปัญหาการใช้งานเว็บไซต์และร่วมวิเคราะห์ Pain Points พร้อมกับทำกิจกรรม Mind Mapping เพื่อระดมสมองถึงองค์ประกอบของหน้าแรกเว็บไซต์ที่จูงใจผู้ใช้งาน

2. ขั้นสอน: ศึกษาหลักการวิเคราะห์ User Journey จากใบความรู้ที่ 1 และจับกลุ่มปฏิบัติกิจกรรมในใบงานที่ 1 เพื่อวาดแผนผังเส้นทางผู้ใช้ (User Journey Map) สำหรับเว็บไซต์แลนดิ้งเพจตามโจทย์สถานการณ์จำลอง

3. ขั้นปฏิบัติ: ศึกษาเทคนิคการสเก็ตช์ภาพ (Sketching) และการใช้สัญลักษณ์แทนเนื้อหา จากนั้นลงมือปฏิบัติงานในใบปฏิบัติงานที่ 1 ด้วยการวาดภาพสเก็ตช์โครงร่างความละเอียดต่ำ (Low-Fidelity Wireframe) โดยระบุตำแหน่งปุ่ม Call to Action และเนื้อหาสำคัญให้ชัดเจน

4. ขั้นสรุปและประเมินผล: ผู้เรียนนำเสนอผลงานและร่วมกันทำกิจกรรมสะท้อนคิด (Peer Assessment) พร้อมทั้งทำแบบทดสอบท้ายหน่วยที่ 1 เพื่อวัดความรู้ความเข้าใจ

## 7. สรุปและอภิปราย

ผู้เรียนได้เรียนรู้และฝึก 1. การวิเคราะห์ปัญหาและความต้องการของผู้ใช้งาน (Pain Points) 2. การสร้างแผนผังเส้นทางผู้ใช้ (User Journey Map) เพื่อเข้าใจพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมาย และ 3. เทคนิคการสเก็ตช์ภาพโครงร่างความละเอียดต่ำ (Low-Fidelity Wireframe) ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ของเว็บไซต์แลนดิ้งเพจให้ตอบโจทย์ผู้ใช้งานอย่างมีประสิทธิภาพ

## 8. การประเมินผล

ประเมินผลจากความถูกต้องครบถ้วนของแผนผังเส้นทางผู้ใช้ (User Journey Map) ในใบงานที่ 1, คุณภาพและความเหมาะสมของภาพสเก็ตช์โครงร่างความละเอียดต่ำ (Low-Fidelity Wireframe) ในใบปฏิบัติงานที่ 1, คะแนนจากแบบทดสอบท้ายหน่วยที่ 1 และการสังเกตพฤติกรรมความรับผิดชอบและความมุ่งมั่นในการปฏิบัติงาน

## 9. เอกสารอ้างอิง /เอกสารค้นคว้าเพิ่มเติม

เอกสารประกอบการสอนวิชาการออกแบบยูสเซอร์อินเตอร์เฟซ (31608-2028) หน่วยที่ 1: การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์แลนดิ้งเพจและบริการออนไลน์



|                                                                                                                                                                  |                                                                                    |                              |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|
|                                                                                 | ใบความรู้ที่ 1                                                                     | หน่วยที่ 1                   |
|                                                                                                                                                                  | รหัสวิชา 31608-2028 วิชา การออกแบบยูสเซอร์อินเตอร์เฟซ                              | สอนครั้งที่ 1                |
|                                                                                                                                                                  | ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์แลนดิงเพจและบริการออนไลน์ | ทฤษฎี 2 ชม.<br>ปฏิบัติ 2 ชม. |
| ชื่อเรื่อง/งาน จัดทำแผนผังเส้นทางประสบการณ์ผู้ใช้ (User Journey Map) และสเก็ทช์โครงร่างความละเอียดต่ำ (Low-Fidelity Wireframe) สำหรับเว็บไซต์แลนดิงเพจ 1 ชิ้นงาน |                                                                                    |                              |

### 1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

สร้างหน้าเว็บไซต์แลนดิงเพจที่กระตุ้นให้ผู้เข้าชมคลิกใช้งานบริการได้จริงผ่านการวางผังเนื้อหาและปุ่มดำเนินการที่โดดเด่นสะดุดตา

### 2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

ไม่มีมาตรฐานอ้างอิงเฉพาะสำหรับรายวิชานี้

### 3. สมรรถนะประจำหน่วย

3.1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับหลักการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์แลนดิงเพจและบริการออนไลน์

3.2 วิเคราะห์ข้อกำหนดประสบการณ์ผู้ใช้และผู้ใช้บริการสำหรับเว็บไซต์ตามขั้นตอน

3.3 ออกแบบการร่างแบบโครงร่างส่วนติดต่อผู้ใช้เบื้องต้นด้วยเทคนิคการสเก็ทช์ภาพและโครงร่างความละเอียดต่ำ

3.4 กำหนดระบบสี การจัดวางตัวอักษร และการเพิ่มช่องว่างเพื่อสร้างความสบายตาตามขั้นตอน

3.5 จัดวางผังภาพตามหลักการทัศนศิลป์และการขึ้นนำสายตาไปยังปุ่มดำเนินการหลักตามขั้นตอน

3.6 สร้างผลิตภัณฑ์ดิจิทัลต้นแบบเบื้องต้น ทดสอบการใช้งาน ปรับปรุง และจัดการส่งมอบไฟล์งานตามขั้นตอน

3.7 ประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์แลนดิงเพจและบริการออนไลน์ตามหลักการและกระบวนการ

### 4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

4.1 อธิบายการร่างแบบโครงร่างส่วนติดต่อผู้ใช้ได้

4.2 วิเคราะห์ความต้องการและประสบการณ์ผู้ใช้ได้

4.3 วิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้และเส้นทางประสบการณ์ผู้ใช้บริการสำหรับเว็บไซต์แลนดิงเพจได้

4.4 ออกแบบการร่างแบบโครงร่างส่วนติดต่อผู้ใช้เบื้องต้นด้วยเทคนิคการสเก็ทช์ภาพและโครงร่างความละเอียดต่ำได้

4.5 วิเคราะห์ข้อกำหนดประสบการณ์ผู้ใช้และผู้ใช้บริการสำหรับเว็บไซต์ตามขั้นตอนได้ถูกต้อง

4.6 ออกแบบทัศนศิลป์ส่วนติดต่อผู้ใช้แอปพลิเคชันมือถือตามขั้นตอนได้ถูกต้อง

4.7 มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีเกี่ยวกับความรับผิดชอบ มุ่งมั่น สนใจใฝ่รู้ และมีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้

4.8 ประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์แลนดิ้งเพจและบริการออนไลน์ตามหลักการและกระบวนการได้

## 5. สารการเรียนรู้

เนื้อหาการเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ 1 มุ่งเน้นการวางรากฐานการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ (UI) โดยมีสาระสำคัญ ดังนี้: 1) การวิเคราะห์ประสบการณ์ผู้ใช้ (User Experience): ศึกษาความหมายและความสำคัญของ User Journey Map เพื่อระบุกลุ่มเป้าหมาย จุดสัมผัสบริการ (Touchpoints) และอุปสรรคในการใช้งาน (Pain Points) ที่ทำให้ผู้ใช้ไม่เกิดการตัดสินใจใช้บริการ 2) เทคนิคการร่างแบบ (Sketching & Wireframing): เรียนรู้วิธีการใช้สัญลักษณ์พื้นฐานในการสเก็ตช์ภาพร่างหน้าจอ (Low-Fidelity) เพื่อวางโครงสร้างเนื้อหาและการจัดวางปุ่มดำเนินการหลัก (Call to Action) ให้สามารถชี้นำสายตาผู้ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยไม่ใช้สีหรือรายละเอียดเชิงศิลป์ เพื่อให้โฟกัสที่ลำดับการใช้งาน (User Flow) เป็นสำคัญ

## 6. แบบฝึกหัด/แบบทดสอบ

1) อธิบายความสำคัญของ User Journey Map ในการออกแบบเว็บไซต์แลนดิ้งเพจ 2) วิเคราะห์ปัญหา Pain Points ของเว็บไซต์จำลองที่ได้รับมอบหมายอย่างน้อย 3 จุด 3) ผีกรสเก็ตช์ภาพร่างโครงร่างหน้าเว็บไซต์ (Wireframe) พร้อมระบุตำแหน่งปุ่ม Call to Action ให้ชัดเจน

## 7. เอกสารอ้างอิง (ขึ้นหน้าใหม่)

กรมอาชีวศึกษา. (2566). หลักการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้และประสบการณ์ผู้ใช้ดิจิทัล. เอกสารประกอบการสอนรายวิชาการออกแบบยูสเซอร์อินเตอร์เฟซ; Nielsen Norman Group. (2023). User Experience (UX) Design Principles for Landing Pages.

## 8. ภาคผนวก (เฉลยแบบฝึกหัด เฉลยแบบทดสอบ ฯ)

เฉลยแบบทดสอบ: 1) User Journey Map ช่วยให้เข้าใจขั้นตอนและความรู้สึกของผู้ใช้ก่อนตัดสินใจใช้งานจริง 2) ตัวอย่าง Pain Points เช่น ปุ่มกดหายาก, ข้อมูลไม่ชัดเจน, เว็บไซต์โหลดช้า 3) เกณฑ์การประเมิน Wireframe: ความชัดเจนขององค์ประกอบ, ลำดับสายตา (Visual Hierarchy) และตำแหน่งปุ่ม CTA ต้องเด่นชัด

|                                                                                   |                                                                                    |                              |
|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|
|  | ใบงานที่ 1                                                                         | หน่วยที่ 1                   |
|                                                                                   | รหัสวิชา 31608-2028 วิชา การออกแบบยูสเซอร์อินเตอร์เฟซ                              | สอนครั้งที่ 1                |
|                                                                                   | ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์แลนดิงเพจและบริการออนไลน์ | ทฤษฎี 2 ชม.<br>ปฏิบัติ 2 ชม. |
| ชื่อเรื่อง/งาน แผนผังเส้นทางผู้ใช้และภาพสเก็ทซ์โครงร่างความละเอียดต่ำ             |                                                                                    |                              |

### 1. ผลลัพธ์การเรียนรู้จากการปฏิบัติงาน

ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ปัญหาและความต้องการของผู้ใช้บริการเว็บไซต์แลนดิงเพจ พร้อมจัดทำแผนผังเส้นทางผู้ใช้ (User Journey Map) และสร้างภาพสเก็ทซ์โครงร่างความละเอียดต่ำ (Low-Fidelity Wireframe) ได้อย่างถูกต้องตามหลักการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้

### 2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

ไม่มีมาตรฐานอ้างอิงเฉพาะสำหรับรายวิชานี้

### 3. สมรรถนะการปฏิบัติงาน

3.1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับหลักการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์แลนดิงเพจและบริการออนไลน์

3.2 วิเคราะห์ข้อกำหนดประสบการณ์ผู้ใช้และผู้ใช้บริการสำหรับเว็บไซต์ตามขั้นตอน

3.3 ออกแบบการร่างแบบโครงร่างส่วนติดต่อผู้ใช้เบื้องต้นด้วยเทคนิคการสเก็ทซ์ภาพและโครงร่างความละเอียดต่ำ

3.4 กำหนดระบบสี การจัดวางตัวอักษร และการเพิ่มช่องว่างเพื่อสร้างความสบายตาตามขั้นตอน

3.5 จัดวางผังภาพตามหลักการทัศนศิลป์และการขึ้นนำสายตาไปยังปุ่มดำเนินการหลักตามขั้นตอน

3.6 สร้างผลิตภัณฑ์ดิจิทัลต้นแบบเบื้องต้น ทดสอบการใช้งาน ปรับปรุง และจัดการส่งมอบไฟล์งานตามขั้นตอน

3.7 ประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์แลนดิงเพจและบริการออนไลน์ตามหลักการและกระบวนการ

### 4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

4.1 อธิบายการร่างแบบโครงร่างส่วนติดต่อผู้ใช้ได้

4.2 วิเคราะห์ความต้องการและประสบการณ์ผู้ใช้ได้

4.3 วิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้และเส้นทางประสบการณ์ผู้ใช้บริการสำหรับเว็บไซต์แลนดิงเพจได้

4.4 ออกแบบการร่างแบบโครงร่างส่วนติดต่อผู้ใช้เบื้องต้นด้วยเทคนิคการสเก็ทซ์ภาพและโครงร่างความละเอียดต่ำได้

4.5 วิเคราะห์ข้อกำหนดประสบการณ์ผู้ใช้และผู้ใช้บริการสำหรับเว็บไซต์ตามขั้นตอนได้ถูกต้อง

4.6 ออกแบบทัศนศิลป์ส่วนติดต่อผู้ใช้แอปพลิเคชันมือถือตามขั้นตอนได้ถูกต้อง

4.7 มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีเกี่ยวกับความรับผิดชอบ มุ่งมั่น สนใจใฝ่รู้ และมีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้

4.8 ประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์แลนดิ้งเพจและบริการออนไลน์ตามหลักการและกระบวนการได้

## 5. เครื่องมือ วัสดุ และอุปกรณ์

5.1 กระดาษ A4 หรือกระดาษสเก็ตช์แบบมีกริด จำนวน 2 แผ่น

5.2 ดินสอ ยางลบ และปากกาเคมีสำหรับตัดเส้น

5.3 ใบความรู้ที่ 1 เรื่องหลักการวิเคราะห์ผู้ใช้และ User Journey

5.4 คอมพิวเตอร์หรือแท็บเล็ตสำหรับสืบค้นข้อมูล (ถ้ามี)

5.5 แบบฟอร์มบันทึกการวิเคราะห์เส้นทางประสบการณ์ผู้ใช้ จำนวน 1 ชุด

## 6. คำแนะนำ/ข้อควรระวัง

ให้ผู้เรียนปฏิบัติงานจัดทำแผนผังเส้นทางผู้ใช้ (User Journey Map) และภาพสเก็ตช์โครงร่างความละเอียดต่ำ (Low-Fidelity Wireframe) ของเว็บไซต์แลนดิ้งเพจตามโจทย์สถานการณ์จำลองที่กำหนด พร้อมส่งมอบเอกสารรายงานการวิเคราะห์และภาพสเก็ตช์โครงร่างให้ครบถ้วน ก่อนส่งงานต้องตรวจสอบความถูกต้องครบถ้วนขององค์ประกอบหน้าเว็บไซต์และการเชื่อมโยงเส้นทางผู้ใช้ให้เรียบร้อย เกณฑ์การให้คะแนนให้ศึกษาจากแบบประเมินใบงานที่กำหนด ข้อควรระวังในการปฏิบัติงานคือต้องวิเคราะห์ปัญหาจากมุมมองของผู้ใช้งานจริงอย่างรอบคอบ หลีกเลี่ยงการข้ามขั้นตอนการร่างภาพ และระมัดระวังความเสียหายของอุปกรณ์เครื่องเขียนหรือคอมพิวเตอร์

## 7. ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

7.1 เตรียมอุปกรณ์การเรียนและกระดาษสเก็ตช์ให้พร้อมใช้งาน

7.2 ศึกษาโจทย์สถานการณ์จำลองและวิเคราะห์ปัญหาความต้องการของผู้ใช้บริการเว็บไซต์แลนดิ้งเพจ

7.3 จัดทำแผนผังเส้นทางผู้ใช้ (User Journey Map) ระบุพฤติกรรม ความรู้สึก และจุดสัมผัสของผู้ใช้งาน

7.4 ร่างภาพโครงร่างความละเอียดต่ำ (Low-Fidelity Wireframe) บนกระดาษหรือดิจิทัล

7.5 กำหนดตำแหน่งเนื้อหาสำคัญและปุ่มดำเนินการหลัก (Call to Action) บนโครงร่าง

7.6 ตรวจสอบความถูกต้องของแผนผังและภาพสเก็ตช์เทียบกับโจทย์ที่ได้รับมอบหมาย

7.7 จัดเก็บอุปกรณ์และทำความสะอาดพื้นที่ปฏิบัติงานให้เรียบร้อย

## 8. สรุปและวิจารณ์ผล

ผู้เรียนสรุปและวิจารณ์ผลงานการจัดทำแผนผังเส้นทางผู้ใช้และภาพสเก็ตช์โครงร่างความละเอียดต่ำของตนเอง โดยระบุจุดเด่น ข้อจำกัดที่พบระหว่างการปฏิบัติงาน และแนวทางในการนำภาพสเก็ตช์ไปพัฒนาต่อเป็นดิจิทัลต้นแบบในขั้นตอนถัดไป

## 9. การประเมินผล

เพื่อประเมินทักษะการวิเคราะห์ความต้องการผู้ใช้และการวางโครงสร้างการออกแบบในระดับความละเอียดต่ำ (Low-Fidelity)

- 1) การวิเคราะห์ปัญหาและความต้องการของผู้ใช้
- 2) ความถูกต้องของแผนผังเส้นทางผู้ใช้ (User Journey Map)
- 3) การออกแบบภาพสเกตช์โครงสร้างความละเอียดต่ำ
- 4) การสรุปและวิจารณ์ผลงาน
- 5) การปฏิบัติงานตามขั้นตอนและความเป็นระเบียบ

คะแนนเต็ม 25 คะแนน · เกณฑ์ผ่าน 20 คะแนน

ผ่านเกณฑ์ที่ 20 คะแนนขึ้นไป (ร้อยละ 80)

#### 10. เอกสารอ้างอิง /เอกสารค้นคว้าเพิ่มเติม

- 1) เอกสารประกอบการสอน วิชาการออกแบบยูสเซอร์อินเตอร์เฟซ หน่วยที่ 1
- 2) ใบความรู้ที่ 1 เรื่องหลักการวิเคราะห์ผู้ใช้และ User Journey
- 3) ตำราและสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ด้านการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ (UX/UI)

|                                                                                   |                                                                                    |                              |
|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|
|  | ใบมอบหมายงานที่ 1                                                                  | หน่วยที่ 1                   |
|                                                                                   | รหัสวิชา 31608-2028 วิชา การออกแบบยูสเซอร์อินเตอร์เฟซ                              | สอนครั้งที่ 1                |
|                                                                                   | ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์แลนดิงเพจและบริการออนไลน์ | ทฤษฎี 2 ชม.<br>ปฏิบัติ 2 ชม. |
| ชื่อเรื่อง/งาน แผนผังเส้นทางผู้ใช้และภาพสเก็ทซ์โครงร่างความละเอียดต่ำ             |                                                                                    |                              |

### 1. ผลงานหรือผลการปฏิบัติงาน

1. เอกสารรายงานการวิเคราะห์เส้นทางประสบการณ์ผู้ใช้ (User Journey Map) 2. ภาพสเก็ทซ์โครงร่างความละเอียดต่ำ (Low-Fidelity Wireframe) บนกระดาษหรือรูปแบบดิจิทัล

### 2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

ไม่มีมาตรฐานอ้างอิงเฉพาะสำหรับรายวิชานี้

### 3. สมรรถนะการปฏิบัติงาน

3.1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับหลักการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์แลนดิงเพจและบริการออนไลน์

3.2 วิเคราะห์ข้อกำหนดประสบการณ์ผู้ใช้และผู้ใช้บริการสำหรับเว็บไซต์ตามขั้นตอน

3.3 ออกแบบการร่างแบบโครงร่างส่วนติดต่อผู้ใช้เบื้องต้นด้วยเทคนิคการสเก็ทซ์ภาพและโครงร่างความละเอียดต่ำ

3.4 กำหนดระบบสี การจัดวางตัวอักษร และการเพิ่มช่องว่างเพื่อสร้างความสบายตาตามขั้นตอน

3.5 จัดวางผังภาพตามหลักการทัศนศิลป์และการขึ้นสายตาไปยังปุ่มดำเนินการหลักตามขั้นตอน

3.6 สร้างผลิตภัณฑ์ดิจิทัลต้นแบบเบื้องต้น ทดสอบการใช้งาน ปรับปรุง และจัดการส่งมอบไฟล์งานตามขั้นตอน

3.7 ประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์แลนดิงเพจและบริการออนไลน์ตามหลักการและกระบวนการ

### 4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

4.1 อธิบายการร่างแบบโครงร่างส่วนติดต่อผู้ใช้ได้

4.2 วิเคราะห์ความต้องการและประสบการณ์ผู้ใช้ได้

4.3 วิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้และเส้นทางประสบการณ์ผู้ใช้บริการสำหรับเว็บไซต์แลนดิงเพจได้

4.4 ออกแบบการร่างแบบโครงร่างส่วนติดต่อผู้ใช้เบื้องต้นด้วยเทคนิคการสเก็ทซ์ภาพและโครงร่างความละเอียดต่ำได้

4.5 วิเคราะห์ข้อกำหนดประสบการณ์ผู้ใช้และผู้ใช้บริการสำหรับเว็บไซต์ตามขั้นตอนได้ถูกต้อง

4.6 ออกแบบทัศนศิลป์ส่วนติดต่อผู้ใช้แอปพลิเคชันมือถือตามขั้นตอนได้ถูกต้อง

4.7 มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีเกี่ยวกับความรับผิดชอบ มุ่งมั่น สนใจใฝ่รู้ และมีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้

4.8 ประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์แลนดิংเพจและบริการออนไลน์ตามหลักการและกระบวนการได้

## 5. รายละเอียดของงาน

ให้ผู้เรียนวิเคราะห์ปัญหาและความต้องการของผู้ใช้บริการเว็บไซต์แลนดิংเพจ โดยจัดทำแผนผังเส้นทางประสบการณ์ผู้ใช้ (User Journey Map) จากสถานการณ์จำลองที่กำหนด และออกแบบโครงร่างส่วนติดต่อผู้ใช้เบื้องต้น (Wireframe) ด้วยเทคนิคการสเก็ทซ์ภาพ เพื่อระบุตำแหน่งเนื้อหาและปุ่มดำเนินการหลัก (Call to Action) ให้ชัดเจน

(อาจมีแบบ รูปภาพ หรืออื่น ๆ ประกอบ)

6. กำหนดเวลาส่งงาน สิ้นสุดการเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ 1

## 7. แนวทางในการปฏิบัติงาน

1. ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับ User Journey และเทคนิคการสเก็ทซ์ภาพจากใบความรู้ที่ 1 2. แบ่งกลุ่ม 3 คน เพื่อระดมสมองวิเคราะห์ปัญหา (Pain Points) และขั้นตอนการใช้งานเว็บไซต์ตามใบงานที่ 1 3. ร่างภาพโครงร่างความละเอียดต่ำ (Low-Fidelity Wireframe) โดยคำนึงถึงการชี้นำสายตาและความสะดวกในการใช้งาน 4. นำเสนอผลงานและรับคำแนะนำเพื่อปรับปรุงชิ้นงานผ่านกิจกรรมสะท้อนคิด (Reflection) และ Peer Assessment

## 8. แหล่งค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติม

1. ใบความรู้ที่ 1 เรื่องหลักการวิเคราะห์ผู้ใช้และ User Journey 2. คลิปสถานการณ์ปัญหาเว็บไซต์ 3. กระดาษ Grid และอุปกรณ์วาดเขียน (ดินสอ/ยางลบ)

## 9. การประเมินผล

ประเมินจากความถูกต้องของแผนผัง User Journey ตามเกณฑ์ที่กำหนด, ความครบถ้วนขององค์ประกอบในภาพสเก็ทซ์ Wireframe, คะแนนจากแบบทดสอบท้ายหน่วย และการสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่มและความรับผิดชอบ

|                                                                                   |                                                                                    |                              |
|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|
|  | ใบกิจกรรมที่ 1                                                                     | หน่วยที่ 1                   |
|                                                                                   | รหัสวิชา 31608-2028 วิชา การออกแบบยูสเซอร์อินเตอร์เฟซ                              | สอนครั้งที่ 1                |
|                                                                                   | ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์แลนดิงเพจและบริการออนไลน์ | ทฤษฎี 2 ชม.<br>ปฏิบัติ 2 ชม. |
| ชื่อเรื่อง/งาน แผนผังเส้นทางผู้ใช้และภาพสเก็ทซ์โครงร่างความละเอียดต่ำ             |                                                                                    |                              |

### 1. ผลลัพธ์การเรียนรู้การปฏิบัติกิจกรรม

สร้างหน้าเว็บไซต์แลนดิงเพจที่กระตุ้นให้ผู้เข้าชมคลิกใช้งานบริการได้จริงผ่านการวางผังเนื้อหาและปุ่มดำเนินการที่โดดเด่นสะดุดตา

### 2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

ไม่มีมาตรฐานอ้างอิงเฉพาะสำหรับรายวิชานี้

### 3. สมรรถนะประจำกิจกรรม

3.1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับหลักการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์แลนดิงเพจและบริการออนไลน์

3.2 วิเคราะห์ข้อกำหนดประสบการณ์ผู้ใช้และผู้ใช้บริการสำหรับเว็บไซต์ตามขั้นตอน

3.3 ออกแบบการร่างแบบโครงร่างส่วนติดต่อผู้ใช้เบื้องต้นด้วยเทคนิคการสเก็ทซ์ภาพและโครงร่างความละเอียดต่ำ

3.4 กำหนดระบบสี การจัดวางตัวอักษร และการเพิ่มช่องว่างเพื่อสร้างความสบายตาตามขั้นตอน

3.5 จัดวางผังภาพตามหลักการทัศนศิลป์และการขึ้นสายตาไปยังปุ่มดำเนินการหลักตามขั้นตอน

3.6 สร้างผลิตภัณฑ์ดิจิทัลต้นแบบเบื้องต้น ทดสอบการใช้งาน ปรับปรุง และจัดการส่งมอบไฟล์งานตามขั้นตอน

3.7 ประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์แลนดิงเพจและบริการออนไลน์ตามหลักการและกระบวนการ

### 4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

4.1 อธิบายการร่างแบบโครงร่างส่วนติดต่อผู้ใช้ได้

4.2 วิเคราะห์ความต้องการและประสบการณ์ผู้ใช้ได้

4.3 วิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้และเส้นทางประสบการณ์ผู้ใช้บริการสำหรับเว็บไซต์แลนดิงเพจได้

4.4 ออกแบบการร่างแบบโครงร่างส่วนติดต่อผู้ใช้เบื้องต้นด้วยเทคนิคการสเก็ทซ์ภาพและโครงร่างความละเอียดต่ำได้

4.5 วิเคราะห์ข้อกำหนดประสบการณ์ผู้ใช้และผู้ใช้บริการสำหรับเว็บไซต์ตามขั้นตอนได้ถูกต้อง

4.6 ออกแบบทัศนศิลป์ส่วนติดต่อผู้ใช้แอปพลิเคชันมือถือตามขั้นตอนได้ถูกต้อง

4.7 มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีเกี่ยวกับความรับผิดชอบ มุ่งมั่น สนใจใฝ่รู้ และมีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้

4.8 ประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์แลนดิงเพจและบริการออนไลน์ตามหลักการและกระบวนการได้

## 5. เครื่องมือ วัสดุ และอุปกรณ์

5.1 คลิปสถานการณ์การใช้งานเว็บไซต์

5.2 กระดาษ A4

5.3 ปากกาเคมี

5.4 ใบความรู้ที่ 1

## 6. ขั้นตอนการทำกิจกรรม

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน: ผู้เรียนดูคลิปสถานการณ์ปัญหาการใช้งานเว็บไซต์และร่วมวิเคราะห์ Pain Points พร้อมกับทำกิจกรรม Mind Mapping เพื่อระดมสมองถึงองค์ประกอบของหน้าแรกเว็บไซต์ที่จูงใจผู้ใช้งาน

2. ขั้นสอน: ศึกษาหลักการวิเคราะห์ User Journey จากใบความรู้ที่ 1 และจับกลุ่มปฏิบัติกิจกรรมในใบงานที่ 1 เพื่อวาดแผนผังเส้นทางผู้ใช้ (User Journey Map) สำหรับเว็บไซต์แลนดิงเพจตามโจทย์สถานการณ์จำลอง

3. ขั้นปฏิบัติ: ศึกษาเทคนิคการสเก็ตช์ภาพ (Sketching) และการใช้สัญลักษณ์แทนเนื้อหา จากนั้นลงมือปฏิบัติงานในใบปฏิบัติงานที่ 1 ด้วยการวาดภาพสเก็ตช์โครงร่างความละเอียดต่ำ (Low-Fidelity Wireframe) โดยระบุตำแหน่งปุ่ม Call to Action และเนื้อหาสำคัญให้ชัดเจน

4. ขั้นสรุปและประเมินผล: ผู้เรียนนำเสนอผลงานและร่วมกันทำกิจกรรมสะท้อนคิด (Peer Assessment) พร้อมทั้งทำแบบทดสอบท้ายหน่วยที่ 1 เพื่อวัดความรู้ความเข้าใจ

## 7. สรุปและอภิปราย

ผู้เรียนได้เรียนรู้และฝึก 1. การวิเคราะห์ปัญหาและความต้องการของผู้ใช้งาน (Pain Points) 2. การสร้างแผนผังเส้นทางผู้ใช้ (User Journey Map) เพื่อเข้าใจพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมาย และ 3. เทคนิคการสเก็ตช์ภาพโครงร่างความละเอียดต่ำ (Low-Fidelity Wireframe) ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ของเว็บไซต์แลนดิงเพจให้ตอบโจทย์ผู้ใช้งานอย่างมีประสิทธิภาพ

## 8. การประเมินผล

ประเมินผลจากความถูกต้องครบถ้วนของแผนผังเส้นทางผู้ใช้ (User Journey Map) ในใบงานที่ 1, คุณภาพและความเหมาะสมของภาพสเก็ตช์โครงร่างความละเอียดต่ำ (Low-Fidelity Wireframe) ในใบปฏิบัติงานที่ 1, คะแนนจากแบบทดสอบท้ายหน่วยที่ 1 และการสังเกตพฤติกรรมความรับผิดชอบและความมุ่งมั่นในการปฏิบัติงาน

## 9. เอกสารอ้างอิง /เอกสารค้นคว้าเพิ่มเติม

เอกสารประกอบการสอนวิชาการออกแบบยูสเซอร์อินเตอร์เฟซ (31608-2028) หน่วยที่ 1: การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์แลนดิงเพจและบริการออนไลน์



|                                                                                   |                                                               |               |
|-----------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|---------------|
|  | แบบทดสอบ                                                      | หน่วยที่ 1    |
|                                                                                   | รหัสวิชา 31608-2028 วิชา การออกแบบยูสเซอร์อินเตอร์เฟซ         | สอนครั้งที่ 1 |
|                                                                                   | ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์แลนด | ทฤษฎี 2 ชม.   |
| ชื่อเรื่อง/งาน ออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์แลนด (สัปดาห์ที่ 1)            |                                                               | ปฏิบัติ 2 ชม. |

คำสั่ง จงเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

1. หากข้อมูลพฤติกรรมผู้ใช้ระบุว่าผู้เข้าชมส่วนใหญ่ใช้โทรศัพท์มือถือในการเข้าถึงบริการออนไลน์ ข้อใดคือการวิเคราะห์เพื่อนำไปสู่การตัดสินใจออกแบบที่ถูกต้อง

- ก. ออกแบบหน้าจอแบบ Desktop First ให้มีขนาดใหญ่เต็มจอ
- ข. เน้นการจัดวางปุ่มกระตุ้นการตัดสินใจ (CTA) ให้เข้าถึงง่ายด้วยนิ้วโป้ง (Thumb Zone)
- ค. เพิ่มข้อความอธิบายขนาดยาวเพื่อให้ผู้ใช้อ่านข้อมูลครบถ้วน
- ง. ใช้ภาพกราฟิกความละเอียดสูงขนาดใหญ่พิเศษเพื่อดึงดูดสายตา

2. ข้อใดแสดงถึงการประเมินความต้องการของผู้ใช้ (User Needs) ในการออกแบบบริการออนไลน์

- ก. การสำรวจความพึงพอใจและปัญหา (Pain Points) ของผู้ใช้งานจริงผ่านแบบสอบถามหรือการสัมภาษณ์
- ข. การเลียนแบบดีไซน์เว็บไซต์ของคู่แข่งรายใหญ่ที่สุดในตลาด
- ค. การกำหนดงบประมาณในการพัฒนาเว็บไซต์ขององค์กร
- ง. การเลือกใช้เทคโนโลยีเว็บเซิร์ฟเวอร์รุ่นล่าสุด

3. ข้อใดคือประโยชน์หลักของการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย (Target Audience Analysis) ก่อนออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้

- ก. ทำให้ได้เว็บไซต์ที่ใช้โค้ดน้อยที่สุด

ข. ช่วยให้ทีมงานเข้าใจพฤติกรรม ความคาดหวัง และทักษะการใช้งานเทคโนโลยีของผู้ใช้

- ค. ลดต้นทุนในการซื้อโดเมนและโฮสติ้ง
- ง. ทำให้เว็บไซต์ติดอันดับการค้นหาบน Google ได้ทันที

4. ข้อใดเป็นการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหา (Content) กับส่วนติดต่อผู้ใช้ (UI) บนแลนดิงเพจ

- ก. การจัดลำดับความสำคัญของเนื้อหา (Content Hierarchy) ให้ผู้ใช้รับรู้ข้อมูลสำคัญก่อน
- ข. การใส่ข้อความโฆษณาให้เต็มทุกพื้นที่ของหน้าจอ
- ค. การใช้ฟอนต์ภาษาอังกฤษผสมภาษาไทยในประโยคเดียวกัน
- ง. การเปลี่ยนสีพื้นหลังทุกครั้งที่ใช้เลื่อนหน้าจอลง

5. ข้อใดคือขั้นตอนสุดท้ายของการวิเคราะห์ความต้องการผู้ใช้ก่อนนำไปสู่การสร้างโครงร่างหน้าจอ

- ก. การสรุปข้อกำหนดความต้องการทาง 10 ด้านของระบบ (Requirements Specification) และภาพร่างแนวคิด
- ข. การซื้อพื้นที่โฆษณาบนสื่อออนไลน์
- ค. การจดทะเบียนโดเมนเนมเว็บไซต์
- ง. การติดตั้งระบบฐานข้อมูล MySQL

6. การร่างแบบโครงร่างระดับความละเอียดต่ำ (Low-Fidelity Wireframe) มีประโยชน์อย่างไร

ก. ทำให้ทราบผลกำไรขาดทุนของโครงการล่วงหน้า

ข. ช่วยให้สามารถปรับ 100% แก้ไขโครงสร้างและระดมความคิดเห็นได้อย่างรวดเร็วโดยไม่เสียเวลา

ค. ทำให้เว็บไซต์มีความเร็วในการโหลดสูงสุดเมื่อเผยแพร่

ง. ช่วยทดสอบประสิทธิภาพความปลอดภัยของระบบเซิร์ฟเวอร์

7. ข้อใดคือลักษณะของโครงร่างความละเอียดสูง (High-Fidelity Wireframe หรือ Mockup ขั้นต้น)

ก. ภาพวาดด้วยมือบนกระดาษโน้ตแผ่นเล็ก

ข. โครงร่างที่เริ่มใส่รายละเอียดเนื้อหาจริง สีจริง และภาพประกอบเบื้องต้นใกล้เคียงของจริง

ค. หน้าเว็บเพจที่เขียนด้วยภาษา HTML/CSS เสร็จสมบูรณ์

ง. แผนผังการเชื่อมโยงฐานข้อมูลเว็บไซต์

8. ข้อใดอธิบายวัตถุประสงค์หลักของการทำ Wireframe บนเว็บไซต์แลนดิงเพจได้ถูกต้องที่สุด

ก. เพื่อทดสอบความปลอดภัยจากแฮกเกอร์

ข. เพื่อให้ทีมงาน นักพัฒนา และลูกค้าเห็นภาพตรงกันเกี่ยวกับโครงสร้างและการจัดวางหน้าเว็บ

ค. เพื่อกำหนดต้นทุนค่าโฆษณาออนไลน์

ง. เพื่อตรวจสอบว่าเว็บไซต์รองรับภาษาต่างประเทศได้กี่ภาษา

9. ข้อใดไม่ใช่หลักการที่ดีในการร่างแบบโครงร่าง (Wireframe)

ก. เน้นการจัดลำดับความสำคัญของเนื้อหา (Visual Hierarchy)

ข. ใส่รายละเอียดสีเส้นและเอฟเฟกต์แอนิเมชันที่ซับซ้อนตั้งแต่ขั้นตอนแรก

ค. ออกแบบให้รองรับการแสดงผลบนหน้าจอหลากหลายขนาด (Responsive)

ง. รักษาความเรียบง่ายและเข้าใจง่าย

10. หลังจากร่างโครงร่าง (Wireframe) เสร็จสิ้นและได้รับการอนุมัติแล้ว ขั้นตอนต่อไปที่เหมาะสมที่สุดคืออะไร

ก. นำไปทำการทดสอบผู้ใช้ (Usability Testing) หรือพัฒนาต่อเป็น Mockup และ UI Design

ข. ยกเลิกโครงการแล้วเริ่มร่างใหม่ทั้งหมด

ค. ส่งให้ฝ่ายกฎหมายตรวจสอบลิขสิทธิ์

ง. ปิดเว็บไซต์ทันที

11. ข้อใดคือประโยชน์หลักของการสร้างแผนผังเส้นทางประสบการณ์ผู้ใช้ (User Journey Map) สำหรับเว็บไซต์แลนดิงเพจ

ก. ช่วยให้ทราบว่าหน้าเว็บไซต์ใช้พื้นที่จัดเก็บข้อมูลบนเซิร์ฟเวอร์เท่าไร

ข. ช่วยระบุจุดสะดุด (Pain Points) และโอกาสในการปรับปรุงประสบการณ์ในแต่ละขั้นตอนการใช้งาน

ค. ช่วยคำนวณต้นทุนการโฆษณาออนไลน์บนแพลตฟอร์มต่างๆ ได้อย่างแม่นยำ

ง. ช่วยลดจำนวนหน้าเว็บไซต์ย่อยให้เหลือเพียงหน้าเดียวโดยอัตโนมัติ

12. ข้อใดคือขั้นตอนแรกสุดในการวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้งานเพื่อออกแบบแลนดิงเพจ

ก. การกำหนดกลุ่มเป้าหมายและการสร้างตัวตนผู้ใช้สมมติ (User Persona)

ข. การเขียนโปรแกรมฐานข้อมูลเพื่อเก็บสถิติการเข้าชม

ค. การเลือกชุดสีและแบบอักษรที่สวยงามทันสมัย

ง. การจดทะเบียนโดเมนเนอร์และเช่าพื้นที่เว็บไซต์

13. ข้อใดเป็นการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างความต้องการทางธุรกิจ (Business Goals) กับความต้องการของผู้ใช้ (User Needs) ได้ถูกต้องที่สุด

ก. ความต้องการทางธุรกิจเน้นยอดขาย ส่วนความต้องการของผู้ใช้เน้นความสะดวกและแก้ปัญหาได้ตรงจุด

ข. ทั้งสองสิ่งนี้ขัดแย้งกันอย่างสิ้นเชิงและไม่สามารถนำมาไว้ในหน้าเว็บเดียวกันได้

ค. ความต้องการของผู้ใช้มีความสำคัญน้อยกว่าความต้องการทางธุรกิจเสมอ

ง. ความต้องการทางธุรกิจคือการออกแบบปุ่ม ส่วนความต้องการของผู้ใช้คือการเขียนโค้ด

14. เครื่องมือใดเหมาะสมที่สุดสำหรับการวิเคราะห์ว่าผู้ใช้คลิกส่วนใดบนหน้าแลนดิงเพจมากที่สุด

ก. โปรแกรมตกแต่งภาพกราฟิกเวกเตอร์

ข. แผนที่การคลิกและการเลื่อนหน้าจอ (Heatmaps)

ค. คู่มือมาตรฐานการเขียนโปรแกรมภาษาจาวาสคริปต์

ง. โปรแกรมตรวจคำผิดภาษาไทย

15. ข้อใดคือขั้นตอนการวิเคราะห์เส้นทาง

ประสบการณ์ผู้ใช้ (User Journey) ที่สะท้อนถึงการแก้ปัญหาได้อย่างแท้จริง

ก. การจำลองเหตุการณ์ว่าหากผู้ใช้เจอปัญหา ณ จุดนี้ เว็บไซต์จะมีแนวทางช่วยเหลือหรือทางออกอย่างไร

ข. การปล่อยให้ผู้ใช้แก้ปัญหาด้วยตนเองโดยไม่ต้องใส่ระบบช่วยเหลือใดๆ

ค. การปิดกั้นไม่ให้ผู้ใช้เข้าถึงหน้าบริการหากเกิดความผิดพลาดขึ้น

ง. การเปลี่ยนเส้นทางผู้ใช้ไปยังเว็บไซต์ของคู่แข่งเมื่อเกิดข้อผิดพลาด

16. ในการออกแบบโครงสร้างความละเอียดต่ำ (Low-Fidelity Wireframe) สำหรับแลนดิงเพจบริการออนไลน์ องค์ประกอบใดควรวางไว้ในตำแหน่งบนสุด (Above the fold)

ก. ประโยคพาดหัวหลัก (Headline) และปุ่มกระตุ้นการตัดสินใจ (CTA)

ข. ประวัติความเป็นมาและรายชื่อคณะกรรมการบริษัทอย่างละเอียด

ค. แผนที่ตั้งสำนักงานใหญ่และช่องทางติดต่อฝ่ายบุคคล

ง. เงื่อนไขและข้อตกลงในการให้บริการที่มีตัวอักษรขนาดเล็กมาก

17. ข้อใดกล่าวถึงประโยชน์ของการใช้สัญลักษณ์กากบาท (X) ในช่องสี่เหลี่ยมบนภาพสเกตช์ Wireframe ได้ถูกต้อง

ก. แสดงว่าเป็นพื้นที่สำหรับวางรูปภาพหรือสื่อมัลติมีเดีย

ข. แสดงว่าเป็นปุ่มที่ถูกยกเลิกการใช้งานและห้ามคลิก

ค. แสดงว่าเป็นตำแหน่งที่ต้องใส่รหัสผ่านความปลอดภัย

ง. แสดงว่าเป็นจุดที่เกิดข้อผิดพลาดในการออกแบบ

18. เครื่องมือประเภทใดมีความเหมาะสมที่สุดในการแปลงภาพสเกตช์กระดาษให้เป็นดิจิทัล Wireframe

ก. โปรแกรมตัดต่อเสียงและวิดีโอระดับมืออาชีพ

ข. โปรแกรมออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ เช่น Figma หรือ Balsamiq Mockups

ค. โปรแกรมคำนวณตารางข้อมูลเชิงสถิติ

ง. โปรแกรมป้องกันไวรัสและจัดการระบบคอมพิวเตอร์

19. ในการออกแบบโครงร่างแลนดิงเพจสำหรับบริการออนไลน์ หากต้องการแสดงตัวอย่างผลงานหรือฟีเจอร์เด่น ควรใช้วิธีการใดในการจัดวางบน Wireframe

ก. จัดวางเรียงเป็นบล็อกหรือการ์ด (Grid / Cards Layout) เพื่อให้อ่านง่ายและเป็นระเบียบ

ข. เขียนข้อความเป็นพารากันยาวติดกันทั้งหมดในคอลัมน์เดียว

ค. ซ่อนฟีเจอร์ทั้งหมดไว้ในเมนูด้านข้างที่ต้องกดเปิดหลายชั้น

ง. นำไปไว้ที่ส่วนท้ายสุดของเว็บไซต์ (Footer) เพื่อไม่ให้ลูกค้ารบกวนสายตา

20. หลังจากท่านได้ทำการสเก็ตช์ภาพโครงร่างเบื้องต้นและสร้างเป็น Low-Fidelity Wireframe แล้ว ขั้นตอนสร้างสรรค์ขั้นต่อไปที่เหมาะสมที่สุดคืออะไร

ก. นำโครงร่างนั้นไปให้กลุ่มเป้าหมายหรือทีมงานทดสอบและวิจารณ์เพื่อนำมาปรับปรุงเลย์เอาต์

ข. ยกเลิกงานทั้งหมดแล้วเริ่มวาดบนกระดาษใหม่ซ้ำอีกรอบโดยไม่ต้องรับฟังใคร

ค. นำโค้ด HTML ไปใส่ในระบบเซิร์ฟเวอร์ทันทีเพื่อปิดโครงการ

ง. เปลี่ยนรูปแบบโครงร่างให้เป็นเอกสารข้อความธรรมดา

|                                                                                   |                                                               |               |
|-----------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|---------------|
|  | แบบทดสอบ                                                      | หน่วยที่ 1    |
|                                                                                   | รหัสวิชา 31608-2028 วิชา การออกแบบยูสเซอร์อินเตอร์เฟซ         | สอนครั้งที่ 1 |
|                                                                                   | ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์แลนด | ทฤษฎี 2 ชม.   |
| ชื่อเรื่อง/งาน ออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์แลนด (สัปดาห์ที่ 1)            |                                                               | ปฏิบัติ 2 ชม. |

คำสั่ง จงเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

1. หากข้อมูลพฤติกรรมผู้ใช้ระบุว่าผู้เข้าชมส่วนใหญ่ใช้โทรศัพท์มือถือในการเข้าถึงบริการออนไลน์ ข้อใดคือการวิเคราะห์เพื่อนำไปสู่การตัดสินใจออกแบบที่ถูกต้อง

- ก. ออกแบบหน้าจอแบบ Desktop First ให้มีขนาดใหญ่เต็มจอ
- ข. เน้นการจัดวางปุ่มกระตุ้นการตัดสินใจ (CTA) ให้เข้าถึงง่ายด้วยนิ้วโป้ง (Thumb Zone)
- ค. เพิ่มข้อความอธิบายขนาดยาวเพื่อให้ผู้ใช้อ่านข้อมูลครบถ้วน
- ง. ใช้ภาพกราฟิกความละเอียดสูงขนาดใหญ่พิเศษเพื่อดึงดูดสายตา

2. ข้อใดแสดงถึงการประเมินความต้องการของผู้ใช้ (User Needs) ในการออกแบบบริการออนไลน์

- ก. การสำรวจความพึงพอใจและปัญหา (Pain Points) ของผู้ใช้งานจริงผ่านแบบสอบถามหรือการสัมภาษณ์
- ข. การเลียนแบบดีไซน์เว็บไซต์ของคู่แข่งรายใหญ่ที่สุดในตลาด
- ค. การกำหนดงบประมาณในการพัฒนาเว็บไซต์ขององค์กร
- ง. การเลือกใช้เทคโนโลยีเว็บเซิร์ฟเวอร์รุ่นล่าสุด

3. ข้อใดคือประโยชน์หลักของการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย (Target Audience Analysis) ก่อนออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้

- ก. ทำให้ได้เว็บไซต์ที่ใช้โค้ดน้อยที่สุด

- ข. ช่วยให้ทีมงานเข้าใจพฤติกรรม ความคาดหวัง และทักษะการใช้งานเทคโนโลยีของผู้ใช้
- ค. ลดต้นทุนในการซื้อโดเมนและโฮสติ้ง
- ง. ทำให้เว็บไซต์ติดอันดับการค้นหาบน Google ได้ทันที

4. ข้อใดเป็นการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหา (Content) กับส่วนติดต่อผู้ใช้ (UI) บนแลนดิงเพจ

- ก. การจัดลำดับความสำคัญของเนื้อหา (Content Hierarchy) ให้ผู้ใช้รับรู้ข้อมูลสำคัญก่อน
- ข. การใส่ข้อความโฆษณาให้เต็มทุกพื้นที่ของหน้าจอ
- ค. การใช้ฟอนต์ภาษาอังกฤษผสมภาษาไทยในประโยคเดียวกัน
- ง. การเปลี่ยนสีพื้นหลังทุกครั้งที่ใช้เลื่อนหน้าจอลง

5. ข้อใดคือขั้นตอนสุดท้ายของการวิเคราะห์ความต้องการผู้ใช้ก่อนนำไปสู่การสร้างโครงร่างหน้าจอ

- ก. การสรุปข้อกำหนดความต้องการทาง 10 ด้านของระบบ (Requirements Specification) และภาพร่างแนวคิด
- ข. การซื้อพื้นที่โฆษณาบนสื่อออนไลน์
- ค. การจดทะเบียนโดเมนเนมเว็บไซต์
- ง. การติดตั้งระบบฐานข้อมูล MySQL

6. การร่างแบบโครงร่างระดับความละเอียดต่ำ (Low-Fidelity Wireframe) มีประโยชน์อย่างไร

- ก. ทำให้ทราบผลกำไรขาดทุนของโครงการล่วงหน้า
- ข. ช่วยให้สามารถปรับ 100% แก้ไขโครงสร้างและระดมความคิดเห็นได้อย่างรวดเร็วโดยไม่เสียเวลา
- ค. ทำให้เว็บไซต์มีความเร็วในการโหลดสูงสุดเมื่อเผยแพร่
- ง. ช่วยทดสอบประสิทธิภาพความปลอดภัยของระบบเซิร์ฟเวอร์

7. ข้อใดคือลักษณะของโครงร่างความละเอียดสูง (High-Fidelity Wireframe หรือ Mockup ขั้นต้น)

- ก. ภาพวาดด้วยมือบนกระดาษโน้ตแผ่นเล็ก
- ข. โครงร่างที่เริ่มใส่รายละเอียดเนื้อหาจริง สิ่งจริง และภาพประกอบเบื้องต้นใกล้เคียงของจริง
- ค. หน้าเว็บเพจที่เขียนด้วยภาษา HTML/CSS เสร็จสมบูรณ์
- ง. แผนผังการเชื่อมโยงฐานข้อมูลเว็บไซต์

8. ข้อใดอธิบายวัตถุประสงค์หลักของการทำ Wireframe บนเว็บไซต์แลนดิงเพจได้ถูกต้องที่สุด

- ก. เพื่อทดสอบความปลอดภัยจากแฮกเกอร์
- ข. เพื่อให้ทีมงาน นักพัฒนา และลูกค้าเห็นภาพตรงกันเกี่ยวกับโครงสร้างและการจัดวางหน้าเว็บ
- ค. เพื่อกำหนดต้นทุนค่าโฆษณาออนไลน์
- ง. เพื่อตรวจสอบว่าเว็บไซต์รองรับภาษาต่างประเทศได้กี่ภาษา

9. ข้อใดไม่ใช่หลักการที่ดีในการร่างแบบโครงร่าง (Wireframe)

- ก. เน้นการจัดลำดับความสำคัญของเนื้อหา (Visual Hierarchy)
- ข. ใส่รายละเอียดสีเส้นและเอฟเฟกต์แอนิเมชันที่ซับซ้อนตั้งแต่ขั้นตอนแรก

ค. ออกแบบให้รองรับการแสดงผลบนหน้าจอหลากหลายขนาด (Responsive)

ง. รักษาความเรียบง่ายและเข้าใจง่าย

10. หลังจากร่างโครงร่าง (Wireframe) เสร็จสิ้นและได้รับการอนุมัติแล้ว ขั้นตอนต่อไปที่เหมาะสมที่สุดคืออะไร

- ก. นำไปทำการทดสอบผู้ใช้ (Usability Testing) หรือพัฒนาต่อเป็น Mockup และ UI Design
- ข. ยกเลิกโครงการแล้วเริ่มร่างใหม่ทั้งหมด
- ค. ส่งให้ฝ่ายกฎหมายตรวจสอบลิขสิทธิ์
- ง. ปิดเว็บไซต์ทันที

11. ข้อใดคือประโยชน์หลักของการสร้างแผนผังเส้นทางประสบการณ์ผู้ใช้ (User Journey Map) สำหรับเว็บไซต์แลนดิงเพจ

- ก. ช่วยให้ทราบว่าหน้าเว็บไซต์ใช้พื้นที่จัดเก็บข้อมูลบนเซิร์ฟเวอร์เท่าไร
- ข. ช่วยระบุจุดสะดุด (Pain Points) และโอกาสในการปรับปรุงประสบการณ์ในแต่ละขั้นตอนการใช้งาน
- ค. ช่วยคำนวณต้นทุนการโฆษณาออนไลน์บนแพลตฟอร์มต่างๆ ได้อย่างแม่นยำ
- ง. ช่วยลดจำนวนหน้าเว็บไซต์ย่อยให้เหลือเพียงหน้าเดียวโดยอัตโนมัติ

12. ข้อใดคือขั้นตอนแรกสุดในการวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้งานเพื่อออกแบบแลนดิงเพจ

- ก. การกำหนดกลุ่มเป้าหมายและการสร้างตัวตนผู้ใช้สมมติ (User Persona)
- ข. การเขียนโปรแกรมฐานข้อมูลเพื่อเก็บสถิติการเข้าชม
- ค. การเลือกชุดสีและแบบอักษรที่สวยงามทันสมัย
- ง. การจดทะเบียนโดเมนเนอร์และเช่าพื้นที่เว็บไซต์

13. ข้อใดเป็นการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างความต้องการทางธุรกิจ (Business Goals) กับความต้องการของผู้ใช้ (User Needs) ได้ถูกต้องที่สุด

- ก. ความต้องการทางธุรกิจเน้นยอดขาย ส่วนความต้องการของผู้ใช้เน้นความสะดวกและแก้ปัญหาได้ตรงจุด
- ข. ทั้งสองสิ่งนี้ขัดแย้งกันอย่างสิ้นเชิงและไม่สามารถนำมาไว้ในหน้าเว็บเดียวกันได้
- ค. ความต้องการของผู้ใช้มีความสำคัญน้อยกว่าความต้องการทางธุรกิจเสมอ
- ง. ความต้องการทางธุรกิจคือการออกแบบปุ่ม ส่วนความต้องการของผู้ใช้คือการเขียนโค้ด

14. เครื่องมือใดเหมาะสมที่สุดสำหรับการวิเคราะห์ว่าผู้ใช้คลิกส่วนใดบนหน้าแลนดิงเพจมากที่สุด

- ก. โปรแกรมตกแต่งภาพกราฟิกเวกเตอร์
- ข. แผนที่การคลิกและการเลื่อนหน้าจอ (Heatmaps)
- ค. คู่มือมาตรฐานการเขียนโปรแกรมภาษาจาวาสคริปต์
- ง. โปรแกรมตรวจคำผิดภาษาไทย

15. ข้อใดคือขั้นตอนการวิเคราะห์เส้นทางประสบการณ์ผู้ใช้ (User Journey) ที่สะท้อนถึงการแก้ปัญหาได้อย่างแท้จริง

- ก. การจำลองเหตุการณ์ว่าหากผู้ใช้เจอปัญหา ณ จุดนี้ เว็บไซต์จะมีแนวทางช่วยเหลือหรือทางออกอย่างไร
- ข. การปล่อยให้ผู้ใช้แก้ปัญหาด้วยตนเองโดยไม่ต้องใส่ระบบช่วยเหลือใดๆ
- ค. การปิดกั้นไม่ให้ผู้ใช้เข้าถึงหน้าบริการหากเกิดความผิดพลาดขึ้น
- ง. การเปลี่ยนเส้นทางผู้ใช้ไปยังเว็บไซต์ของคู่แข่งเมื่อเกิดข้อผิดพลาด

16. ในการออกแบบโครงร่างความละเอียดต่ำ (Low-Fidelity Wireframe) สำหรับแลนดิงเพจบริการออนไลน์ องค์ประกอบใดควรวางไว้ในตำแหน่งบนสุด (Above the fold)

- ก. ประโยคพาดหัวหลัก (Headline) และปุ่มกระตุ้นการตัดสินใจ (CTA)
- ข. ประวัติความเป็นมาและรายชื่อคณะกรรมการบริษัทอย่างละเอียด
- ค. แผนที่ตั้งสำนักงานใหญ่และช่องทางติดต่อฝ่ายบุคคล
- ง. เงื่อนไขและข้อตกลงในการให้บริการที่มีตัวอักษรขนาดเล็กมาก

17. ข้อใดกล่าวถึงประโยชน์ของการใช้สัญลักษณ์กากบาท (X) ในช่องสี่เหลี่ยมบนภาพสเก๊ตช์ Wireframe ได้ถูกต้อง

- ก. แสดงว่าเป็นพื้นที่สำหรับวางรูปภาพหรือสื่อมัลติมีเดีย
- ข. แสดงว่าเป็นปุ่มที่ถูกยกเลิกการใช้งานและห้ามคลิก
- ค. แสดงว่าเป็นตำแหน่งที่ต้องใส่รหัสผ่านความปลอดภัย
- ง. แสดงว่าเป็นจุดที่เกิดข้อผิดพลาดในการออกแบบ

18. เครื่องมือประเภทใดมีความเหมาะสมที่สุดในการแปลงภาพสเก๊ตช์กระดาษให้เป็นดิจิทัล Wireframe

- ก. โปรแกรมตัดต่อเสียงและวิดีโอระดับมืออาชีพ
- ข. โปรแกรมออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ เช่น Figma หรือ Balsamiq Mockups
- ค. โปรแกรมคำนวณตารางข้อมูลเชิงสถิติ
- ง. โปรแกรมป้องกันไวรัสและจัดการระบบคอมพิวเตอร์

19. ในการออกแบบโครงร่างแลนดิงเพจสำหรับบริการออนไลน์ หากต้องการแสดงตัวอย่างผลงานหรือฟีเจอร์เด่น ควรใช้วิธีการใดในการจัดวางบน Wireframe

- ก. จัดวางเรียงเป็นบล็อกหรือการ์ด (Grid / Cards Layout) เพื่อให้อ่านง่ายและเป็นระเบียบ
- ข. เขียนข้อความเป็นพารากราфยาวติดกันทั้งหมดในคอลัมน์เดียว
- ค. ซ่อนฟีเจอร์ทั้งหมดไว้ในเมนูด้านข้างที่ต้องกดเปิดหลายชั้น
- ง. นำไปไว้ที่ส่วนท้ายสุดของเว็บไซต์ (Footer) เพื่อไม่ให้ลูกค้ารบกวนสายตา

20. หลังจากท่านได้ทำการสเก็ตช์ภาพโครงร่างเบื้องต้นและสร้างเป็น Low-Fidelity Wireframe แล้ว ขั้นตอนสร้างสรรค์ขั้นต่อไปที่เหมาะสมที่สุดคืออะไร

- ก. นำโครงร่างนั้นไปให้กลุ่มเป้าหมายหรือทีมงานทดสอบและวิจารณ์เพื่อนำมาปรับปรุงเลย์เอาต์
- ข. ยกเลิกงานทั้งหมดแล้วเริ่มวาดบนกระดาษใหม่ซ้ำอีกรอบโดยไม่ต้องรับฟังใคร
- ค. นำโค้ด HTML ไปใส่ในระบบเซิร์ฟเวอร์ทันทีเพื่อปิดโครงการ
- ง. เปลี่ยนรูปแบบโครงร่างให้เป็นเอกสารข้อความธรรมดา

## แบบประเมินใบงาน

### แผนผังเส้นทางผู้ใช้และภาพสเก็ชโครงร่างความละเอียดต่ำ

รหัสวิชา 31608-2028 ชื่อวิชา การออกแบบยูสเซอร์อินเตอร์เฟซ หน่วยที่ 1 ออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์แลนด

ชื่อ - สกุล ..... รหัสประจำตัว ..... ชั้น/กลุ่ม ..... วันที่ประเมิน .....

คำชี้แจง ให้วงกลมล้อมรอบระดับคะแนนที่ตรงกับผลการปฏิบัติจริงของผู้เรียนในแต่ละรายการ แล้วบันทึกคะแนนลงในช่อง “คะแนนที่ได้”

| ที่                           | รายการประเมิน                                           | ระดับคะแนน / เกณฑ์การให้คะแนน                                                                  |                                                                                   |                                                                              |                                                                            |                                                                      |                           | คะแนน<br>ที่ได้ |
|-------------------------------|---------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|---------------------------|-----------------|
|                               |                                                         | 5<br>(ดีเยี่ยม)                                                                                | 4<br>(ดีมาก)                                                                      | 3<br>(ดี)                                                                    | 2<br>(พอใช้)                                                               | 1<br>(ปรับปรุง)                                                      | 0<br>(ไม่มีผลงาน)         |                 |
| 1                             | การวิเคราะห์ปัญหาและความต้องการ<br>ของผู้ใช้            | วิเคราะห์ปัญหาและระบุความ<br>ต้องการได้ครบถ้วน ชัดเจน<br>ตรงประเด็น                            | วิเคราะห์ปัญหาและระบุความ<br>ต้องการได้ถูกต้องเกือบครบ<br>ถ้วน                    | วิเคราะห์ปัญหาและระบุความ<br>ต้องการได้เป็นส่วนใหญ่                          | วิเคราะห์ปัญหาและระบุความ<br>ต้องการได้น้อย ไม่ครอบคลุม<br>โจทย์           | วิเคราะห์ปัญหาไม่ถูกต้องตาม<br>สถานการณ์ที่กำหนด                     | ไม่มีผลงาน หรือไม่ปฏิบัติ |                 |
| 2                             | ความถูกต้องของแผนผังเส้นทางผู้ใช้<br>(User Journey Map) | จัดทำ User Journey ครบ<br>ถ้วน ระบุพฤติกรรมและความ<br>รู้สึกสัมพันธ์กันอย่างเป็นเหตุ<br>เป็นผล | จัดทำ User Journey ได้ดี มี<br>รายละเอียดสำคัญครบถ้วน                             | จัดทำ User Journey ได้ดี<br>ขาดรายละเอียดในจุดสัมผัสส<br>บางจุด              | จัดทำ User Journey ได้<br>พอใช้ ยังมีส่วนที่บกพร่องเรื่อง<br>ความต่อเนื่อง | จัดทำ User Journey ไม่ถูก<br>ต้องตามหลักการ                          | ไม่มีผลงาน หรือไม่ปฏิบัติ |                 |
| 3                             | การออกแบบภาพสเก็ชโครงร่างความ<br>ละเอียดต่ำ             | ออกแบบโครงร่างได้ชัดเจน<br>จัดวางเนื้อหาและปุ่ม Call to<br>Action ได้เหมาะสมที่สุด             | ออกแบบโครงร่างได้ดี<br>ตำแหน่งเนื้อหาและปุ่มดำเนิน<br>การสอดคล้องกับเส้นทางผู้ใช้ | ออกแบบโครงร่างได้ดี มีจุดที่<br>ต้องปรับปรุงเรื่องตำแหน่ง<br>เนื้อหาเล็กน้อย | ออกแบบโครงร่างพอใช้ ขาด<br>รายละเอียดสำคัญของหน้า<br>เว็บ                  | ออกแบบโครงร่างไม่ชัดเจน ไม่<br>สามารถสื่อสารโครงสร้างหน้า<br>เว็บได้ | ไม่มีผลงาน หรือไม่ปฏิบัติ |                 |
| 4                             | การสรุปและวิจารณ์ผลงาน                                  | สรุปจุดเด่นและข้อจำกัดได้ลึก<br>ซึ้ง พร้อมแนวทางการพัฒนา<br>ต่ออย่างเป็นรูปธรรม                | สรุปจุดเด่นและข้อจำกัดได้<br>ชัดเจน มีแนวทางการพัฒนา<br>ต่อ                       | สรุปได้ดี ครอบคลุมงานที่ทำ                                                   | สรุปได้เพียงประเด็นเดียว ไม่<br>ครอบคลุมงาน                                | สรุปแบบกว้างๆ ไม่สามารถนำ<br>ไปพัฒนาต่อได้                           | ไม่มีผลงาน หรือไม่ปฏิบัติ |                 |
| 5                             | การปฏิบัติงานตามขั้นตอนและความ<br>เป็นระเบียบ           | ปฏิบัติงานตามขั้นตอนครบ<br>ถ้วน มีการจัดการพื้นที่และ<br>อุปกรณ์สะอาดเรียบร้อย                 | ปฏิบัติงานตามขั้นตอนเกือบ<br>ครบถ้วน พื้นที่ทำงานสะอาด                            | ปฏิบัติงานครบถ้วน แต่<br>อุปกรณ์ไม่เป็นระเบียบ                               | ปฏิบัติงานไม่ครบตามขั้นตอน<br>บางส่วน                                      | ไม่ปฏิบัติงานตามขั้นตอนที่<br>กำหนด                                  | ไม่มีผลงาน หรือไม่ปฏิบัติ |                 |
| รวมคะแนน (คะแนนเต็ม 25 คะแนน) |                                                         |                                                                                                |                                                                                   |                                                                              |                                                                            |                                                                      |                           |                 |

เกณฑ์การผ่าน ได้ 20 คะแนนขึ้นไป จากคะแนนเต็ม 25 คะแนน (ร้อยละ 80)

ผลการประเมิน ☐ ผ่าน ☐ ไม่ผ่าน

ข้อเสนอแนะ .....

ลงชื่อ ..... ผู้ประเมิน

( ..... )

วันที่ ..... / ..... / .....

[illegible]

| ที่ | รหัสประจำตัว | ชื่อ - สกุล | รายการประเมิน (ข้อละ 5 คะแนน) |   |   |   |   | รวม<br>(25) | ผลการประเมิน |         |
|-----|--------------|-------------|-------------------------------|---|---|---|---|-------------|--------------|---------|
|     |              |             | 1                             | 2 | 3 | 4 | 5 |             | ผ่าน         | ไม่ผ่าน |
| 28  |              |             |                               |   |   |   |   |             |              |         |
| 29  |              |             |                               |   |   |   |   |             |              |         |
| 30  |              |             |                               |   |   |   |   |             |              |         |
| 31  |              |             |                               |   |   |   |   |             |              |         |
| 32  |              |             |                               |   |   |   |   |             |              |         |
| 33  |              |             |                               |   |   |   |   |             |              |         |
| 34  |              |             |                               |   |   |   |   |             |              |         |
| 35  |              |             |                               |   |   |   |   |             |              |         |
| 36  |              |             |                               |   |   |   |   |             |              |         |
| 37  |              |             |                               |   |   |   |   |             |              |         |
| 38  |              |             |                               |   |   |   |   |             |              |         |
| 39  |              |             |                               |   |   |   |   |             |              |         |
| 40  |              |             |                               |   |   |   |   |             |              |         |

รายการประเมิน

1. การวิเคราะห์ปัญหาและความต้องการของผู้ใช้

2. ความถูกต้องของแผนผังเส้นทางผู้ใช้ (User Journey Map)

3. การออกแบบภาพสเกッチโครงสร้างความละเอียดต่ำ

4. การสรุปและวิจารณ์ผลงาน

5. การปฏิบัติงานตามขั้นตอนและความเป็นระเบียบ
- เกณฑ์การผ่าน รวมได้ 20 คะแนนขึ้นไป จาก 25 คะแนน (ร้อยละ 80)

ลงชื่อ ..... ครูผู้สอน

( ..... )

วันที่ ..... / ..... / .....

## แบบประเมินผลการปฏิบัติงาน

### แบบบันทึกคะแนนงานและแบบทดสอบ

รหัสวิชา 31608-2028 ชื่อวิชา การออกแบบยูสเซอร์อินเตอร์เฟซ หน่วยที่ 1 ออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์แลนด

ชื่อ - สกุล ..... รหัสประจำตัว ..... ชั้น/กลุ่ม ..... วันที่ประเมิน .....

คำชี้แจง ให้วงกลมล้อมรอบระดับคะแนนที่ตรงกับผลการปฏิบัติงานจริงของผู้เรียนในแต่ละรายการ แล้วบันทึกคะแนนลงในช่อง “คะแนนที่ได้”

| ที่                           | รายการประเมิน                                                                        | ระดับคะแนน / เกณฑ์การให้คะแนน                                                    |                                                      |                                                          |                                                        |                                                     |                                 | คะแนน<br>ที่ได้ |
|-------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|---------------------------------|-----------------|
|                               |                                                                                      | 5<br>(ดีเยี่ยม)                                                                  | 4<br>(ดีมาก)                                         | 3<br>(ดี)                                                | 2<br>(พอใช้)                                           | 1<br>(ปรับปรุง)                                     | 0<br>(ไม่มีผลงาน)               |                 |
| 1                             | บันทึกผลคะแนนความถูกต้องของแผนผังเส้นทางผู้ใช้ (User Journey Map)                    | ทำแผนผังได้ถูกต้อง ครบถ้วนทุกขั้นตอนตามเกณฑ์ ร้อยละ 100                          | ทำแผนผังได้ถูกต้องร้อยละ 90 มีจุดแก้ไขเล็กน้อย       | ทำแผนผังได้ถูกต้องร้อยละ 80 ผ่านเกณฑ์กำหนด               | ทำแผนผังได้ถูกต้องร้อยละ 70 ต้องปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติม | ทำแผนผังได้ถูกต้องต่ำกว่า ร้อยละ 70                 | ไม่มีผลงานส่ง                   |                 |
| 2                             | บันทึกผลคะแนนความถูกต้องของภาพสเก็ตช์โครงร่างความละเอียดต่ำ (Low-Fidelity Wireframe) | สเก็ตช์โครงร่างได้สมบูรณ์ ตำแหน่งปุ่ม Call to Action ชัดเจนและนำสายตาได้ดีเยี่ยม | สเก็ตช์โครงร่างได้ดีมาก จัดวางองค์ประกอบหลักครบถ้วน  | สเก็ตช์โครงร่างได้ดี จัดวางองค์ประกอบผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80  | สเก็ตช์โครงร่างพอใช้ ขาดองค์ประกอบสำคัญบางส่วน         | สเก็ตช์โครงร่างไม่เป็นไปตามหลักการออกแบบ ต้องทำใหม่ | ไม่มีผลงานส่ง                   |                 |
| 3                             | บันทึกผลคะแนนการทำแบบทดสอบท้ายหน่วยที่ 1 (เรื่องการวิเคราะห์ผู้ใช้ จำนวน 10 ข้อ)     | ทำแบบทดสอบได้ 9-10 คะแนน                                                         | ทำแบบทดสอบได้ 8 คะแนน                                | ทำแบบทดสอบได้ 7-8 คะแนน (ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80)             | ทำแบบทดสอบได้ 6 คะแนน                                  | ทำแบบทดสอบได้ต่ำกว่า 6 คะแนน                        | ไม่ทำแบบทดสอบ                   |                 |
| 4                             | บันทึกผลการสะท้อนคิดและการทำกิจกรรมตรวจสอบเพื่อน (Peer Assessment)                   | ให้ข้อเสนอแนะเพื่อนได้อย่างสร้างสรรค์ มีเหตุผล และสะท้อนคิดได้ลึกซึ้ง            | ให้ข้อเสนอแนะเพื่อนได้ดี มีประโยชน์ต่อการปรับปรุงงาน | ให้ข้อเสนอแนะตามเกณฑ์เบื้องต้น รับฟังและตรวจงานเพื่อนได้ | ให้ข้อเสนอแนะได้น้อย ต้องมีครูคอยกระตุ้น               | ไม่ให้ความร่วมมือในการประเมินเพื่อน                 | ไม่มีส่วนร่วมในกิจกรรมสะท้อนคิด |                 |
| รวมคะแนน (คะแนนเต็ม 20 คะแนน) |                                                                                      |                                                                                  |                                                      |                                                          |                                                        |                                                     |                                 |                 |

เกณฑ์การผ่าน ได้ 16 คะแนนขึ้นไป จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน (ร้อยละ 80)

ผลการประเมิน ☐ ผ่าน ☐ ไม่ผ่าน

ข้อเสนอแนะ .....

ลงชื่อ ..... ผู้ประเมิน

( ..... )

วันที่ ..... / ..... / .....



| ที่ | รหัสประจำตัว | ชื่อ - สกุล | รายการประเมิน (ข้อละ 5 คะแนน) |   |   |   | รวม (20) | ผลการประเมิน |         |
|-----|--------------|-------------|-------------------------------|---|---|---|----------|--------------|---------|
|     |              |             | 1                             | 2 | 3 | 4 |          | ผ่าน         | ไม่ผ่าน |
| 28  |              |             |                               |   |   |   |          |              |         |
| 29  |              |             |                               |   |   |   |          |              |         |
| 30  |              |             |                               |   |   |   |          |              |         |
| 31  |              |             |                               |   |   |   |          |              |         |
| 32  |              |             |                               |   |   |   |          |              |         |
| 33  |              |             |                               |   |   |   |          |              |         |
| 34  |              |             |                               |   |   |   |          |              |         |
| 35  |              |             |                               |   |   |   |          |              |         |
| 36  |              |             |                               |   |   |   |          |              |         |
| 37  |              |             |                               |   |   |   |          |              |         |
| 38  |              |             |                               |   |   |   |          |              |         |
| 39  |              |             |                               |   |   |   |          |              |         |
| 40  |              |             |                               |   |   |   |          |              |         |

รายการประเมิน

1. บันทึกผลคะแนนความถูกต้องของแผนผังเส้นทางผู้ใช้ (User Journey Map)
2. บันทึกผลคะแนนความถูกต้องของภาพสเก็ตช์โครงร่างความละเอียดต่ำ (Low-Fidelity Wireframe)
3. บันทึกผลคะแนนการทำแบบทดสอบท้ายหน่วยที่ 1 (เรื่องการวิเคราะห์ผู้ใช้จำนวน 10 ข้อ)
4. บันทึกผลการสะท้อนคิดและการทำกิจกรรมตรวจสอบเพื่อน (Peer Assessment)

เกณฑ์การผ่าน รวมได้ 16 คะแนนขึ้นไป จาก 20 คะแนน (ร้อยละ 80)

ลงชื่อ ..... ครูผู้สอน

( ..... )

วันที่ ..... / ..... / .....

แบบประเมินผลงาน  
แบบประเมินชิ้นงาน (Rubric)

รหัสวิชา 31608-2028 ชื่อวิชา การออกแบบยูสเซอร์อินเตอร์เฟซ หน่วยที่ 1 ออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์แลนด

ชื่อ - สกุล ..... รหัสประจำตัว ..... ชั้น/กลุ่ม ..... วันที่ประเมิน .....

คำชี้แจง ให้วงกลมล้อมรอบระดับคะแนนที่ตรงกับผลการปฏิบัติงานจริงของผู้เรียนในแต่ละรายการ แล้วบันทึกคะแนนลงในช่อง “คะแนนที่ได้”

| ที่                           | รายการประเมิน                                                                      | ระดับคะแนน / เกณฑ์การให้คะแนน                                                          |                                                                  |                                                                 |                                                                     |                                                  |                   | คะแนน<br>ที่ได้ |
|-------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|-------------------|-----------------|
|                               |                                                                                    | 5<br>(ดีเยี่ยม)                                                                        | 4<br>(ดีมาก)                                                     | 3<br>(ดี)                                                       | 2<br>(พอใช้)                                                        | 1<br>(ปรับปรุง)                                  | 0<br>(ไม่มีผลงาน) |                 |
| 1                             | ความถูกต้องและความครบถ้วนของการวิเคราะห์เส้นทางประสบการณ์ผู้ใช้ (User Journey Map) | วิเคราะห์พฤติกรรม Pain Points และ Touchpoints ของผู้ใช้ได้อย่างแม่นยำ ครบถ้วนทุกมิติ   | วิเคราะห์ข้อมูลผู้ใช้ได้ถูกต้อง ครอบคลุมประเด็นสำคัญเกือบทั้งหมด | วิเคราะห์ข้อมูลผู้ใช้ได้ผ่านเกณฑ์ ขาดรายละเอียดปลีกย่อยเล็กน้อย | วิเคราะห์ข้อมูลผู้ใช้ได้บางส่วน ยังไม่ครอบคลุมเส้นทางประสบการณ์จริง | วิเคราะห์ข้อมูลผู้ใช้ไม่ถูกต้องตามโจทย์สถานการณ์ | ไม่มีผลงานส่ง     |                 |
| 2                             | ทักษะการออกแบบและสเก็ชโครงร่างความละเอียดต่ำ (Low-Fidelity Wireframe)              | สเก็ชเลย์เอาต์หน้าแลนดิงเพจได้เป็นระเบียบ จัดวางสัดส่วนและองค์ประกอบนำสายตาได้ดีเยี่ยม | สเก็ชโครงร่างได้เรียบร้อย จัดวางองค์ประกอบหลักครบถ้วนตามหลักการ  | สเก็ชโครงร่างได้ผ่านเกณฑ์ พอสื่อสารตำแหน่งเนื้อหาได้            | สเก็ชโครงร่างจัดวางไม่เป็นระเบียบ ขาดการนำสายตา                     | สเก็ชโครงร่างไม่สื่อถึงหน้าแลนดิงเพจตามโจทย์     | ไม่มีผลงานส่ง     |                 |
| 3                             | การกำหนดตำแหน่งปุ่มดำเนินการหลัก (Call to Action) และเนื้อหาสำคัญ                  | กำหนดจุดเด่นและตำแหน่งปุ่ม Call to Action ได้สะดุดตา กระตุ้นความสนใจได้ดีเยี่ยม        | กำหนดตำแหน่งปุ่ม Call to Action และเนื้อหาสำคัญได้ถูกต้องเหมาะสม | กำหนดตำแหน่งปุ่ม Call to Action ผ่านเกณฑ์มาตรฐาน                | ตำแหน่งปุ่ม Call to Action กลืนไปกับเนื้อหา ไม่โดดเด่น              | ไม่ระบุตำแหน่งปุ่ม Call to Action ในโครงร่าง     | ไม่มีผลงานส่ง     |                 |
| 4                             | ความประณีต ความสะอาด และความพร้อมของเอกสารรายงานและภาพสเก็ช                        | ชิ้นงานมีความสะอาด เป็นระเบียบ เรียบร้อย และส่งงานตรงตามกำหนดเวลา                      | ชิ้นงานมีความเรียบร้อยดี ส่งงานตรงเวลา                           | ชิ้นงานพอใช้ มีรอยลบหรือความสกปรกเล็กน้อย ส่งงานตามกำหนด        | ชิ้นงานไม่ค่อยเรียบร้อย ส่งงานล่าช้ากว่ากำหนด                       | ชิ้นงานสกปรก ไม่ตั้งใจทำ ส่งงานช้ามาก            | ไม่มีผลงานส่ง     |                 |
| รวมคะแนน (คะแนนเต็ม 20 คะแนน) |                                                                                    |                                                                                        |                                                                  |                                                                 |                                                                     |                                                  |                   |                 |

เกณฑ์การผ่าน ได้ 16 คะแนนขึ้นไป จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน (ร้อยละ 80)

ผลการประเมิน ☐ ผ่าน ☐ ไม่ผ่าน

ข้อเสนอแนะ .....

ลงชื่อ ..... ผู้ประเมิน

( ..... )

วันที่ ..... / ..... / .....



| ที่ | รหัสประจำตัว | ชื่อ - สกุล | รายการประเมิน (ข้อละ 5 คะแนน) |   |   |   | รวม<br>(20) | ผลการประเมิน |         |
|-----|--------------|-------------|-------------------------------|---|---|---|-------------|--------------|---------|
|     |              |             | 1                             | 2 | 3 | 4 |             | ผ่าน         | ไม่ผ่าน |
| 28  |              |             |                               |   |   |   |             |              |         |
| 29  |              |             |                               |   |   |   |             |              |         |
| 30  |              |             |                               |   |   |   |             |              |         |
| 31  |              |             |                               |   |   |   |             |              |         |
| 32  |              |             |                               |   |   |   |             |              |         |
| 33  |              |             |                               |   |   |   |             |              |         |
| 34  |              |             |                               |   |   |   |             |              |         |
| 35  |              |             |                               |   |   |   |             |              |         |
| 36  |              |             |                               |   |   |   |             |              |         |
| 37  |              |             |                               |   |   |   |             |              |         |
| 38  |              |             |                               |   |   |   |             |              |         |
| 39  |              |             |                               |   |   |   |             |              |         |
| 40  |              |             |                               |   |   |   |             |              |         |

รายการประเมิน

1. ความถูกต้องและความครบถ้วนของการวิเคราะห์เส้นทางประสบการณ์ผู้ใช้ (User Journey Map)

2. ทักษะการออกแบบและสเก็ทซ์โครงร่างความละเอียดต่ำ (Low-Fidelity Wireframe)

3. การกำหนดตำแหน่งปุ่มดำเนินการหลัก (Call to Action) และเนื้อหาสำคัญ

4. ความประณีต ความสะอาด และความพร้อมของเอกสารรายงานและภาพสเก็ทซ์
- ลงชื่อ .....

( ..... )

วันที่ ..... / ..... / .....

ครูผู้สอน

เกณฑ์การผ่าน รวมได้ 16 คะแนนขึ้นไป จาก 20 คะแนน (ร้อยละ 80)

แบบสังเกตพฤติกรรม

แบบสังเกตพฤติกรรม

รหัสวิชา 31608-2028 ชื่อวิชา การออกแบบยูสเซอร์อินเตอร์เฟซ หน่วยที่ 1 ออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์แลนด

ชื่อ - สกุล ..... รหัสประจำตัว ..... ชั้น/กลุ่ม ..... วันที่ประเมิน .....

คำชี้แจง ให้วงกลมล้อมรอบระดับคะแนนที่ตรงกับผลการปฏิบัติงานจริงของผู้เรียนในแต่ละรายการ แล้วบันทึกคะแนนลงในช่อง “คะแนนที่ได้”

| ที่                           | รายการประเมิน                                                       | ระดับคะแนน / เกณฑ์การให้คะแนน                                                              |                                                          |                                                       |                                                        |                                                       |                                     | คะแนน<br>ที่ได้ |
|-------------------------------|---------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|-------------------------------------|-----------------|
|                               |                                                                     | 5<br>(ดีเยี่ยม)                                                                            | 4<br>(ดีมาก)                                             | 3<br>(ดี)                                             | 2<br>(พอใช้)                                           | 1<br>(ปรับปรุง)                                       | 0<br>(ไม่มีผลงาน)                   |                 |
| 1                             | ความสนใจและการมีส่วนร่วมในการทำ<br>กิจกรรมวิเคราะห์ปัญหาและตอบคำถาม | กระตือรือร้นและมีส่วนร่วมใน<br>การวิเคราะห์ปัญหาและตอบ<br>คำถามทุกครั้ง                    | สนใจและร่วมทำกิจกรรมใน<br>ชั้นเรียนเป็นส่วนใหญ่          | ร่วมทำกิจกรรมเมื่อครูกระตุ้น<br>หรือมอบหมาย           | มีความสนใจน้อย ต้องดึง<br>เตือนบ่อยครั้ง               | ไม่สนใจและไม่ร่วมทำกิจกรรม<br>ในชั้นเรียน             | ไม่มาเรียนหรือไม่ปฏิบัติ<br>กิจกรรม |                 |
| 2                             | ความมุ่งมั่น อดทน และความรับผิดชอบ<br>ในการปฏิบัติงานกลุ่มและเดี่ยว | มีความมุ่งมั่นสูง ตั้งใจทำงาน<br>จนสำเร็จ และรับผิดชอบ<br>หน้าที่ในกลุ่มดีเยี่ยม           | ตั้งใจปฏิบัติงานและรับผิดชอบ<br>งานที่ได้รับมอบหมายได้ดี | ปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ<br>ตามเกณฑ์ขั้นต่ำ        | ต้องให้เพื่อนหรือครูช่วยเหลือ<br>เร่งรัดจึงจะทำงาน     | ไม่ค่อยมีความรับผิดชอบใน<br>การทำงาน                  | ไม่ปฏิบัติงานที่ได้รับมอบ<br>หมาย   |                 |
| 3                             | ความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น<br>และการยอมรับฟังความคิดเห็น    | ทำงานร่วมกับสมาชิกในกลุ่ม<br>ด้วยความสามัคคี รับฟังและ<br>แลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่าง<br>ดี | ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี มีการ<br>แบ่งหน้าที่ชัดเจน      | ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ แต่บาง<br>ครั้งยังขาดการรับฟัง | มีปัญหาในการทำงานร่วมกับผู้<br>อื่น ต้องมีผู้ไกลเกลี่ย | ไม่สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น<br>ได้                   | แยกตัวออก ไม่ร่วมมือกับกลุ่ม        |                 |
| 4                             | การตรงต่อเวลาและการรักษาความ<br>สะอาดเรียบร้อยของพื้นที่ปฏิบัติงาน  | เข้าเรียนตรงเวลา รักษาความ<br>สะอาดพื้นที่ปฏิบัติงานและ<br>เก็บอุปกรณ์เรียบร้อยทุกครั้ง    | เข้าเรียนตรงเวลาและดูแล<br>ความสะอาดเรียบร้อยดี          | ปฏิบัติเรื่องเวลาและความ<br>สะอาดได้ตามข้อตกลง        | มาสายเป็นประจำหรือละเลย<br>การเก็บความสะอาด            | ไม่ตรงต่อเวลาและสร้างความ<br>สกปรกในพื้นที่ปฏิบัติงาน | ไม่เข้าร่วมปฏิบัติงาน               |                 |
| รวมคะแนน (คะแนนเต็ม 20 คะแนน) |                                                                     |                                                                                            |                                                          |                                                       |                                                        |                                                       |                                     |                 |

เกณฑ์การผ่าน ได้ 18 คะแนนขึ้นไป จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน (ร้อยละ 90)

ผลการประเมิน ☐ ผ่าน ☐ ไม่ผ่าน

ข้อเสนอแนะ .....

ลงชื่อ ..... ผู้ประเมิน

( ..... )

วันที่ ..... / ..... / .....



| ที่ | รหัสประจำตัว | ชื่อ - สกุล | รายการประเมิน (ข้อละ 5 คะแนน) |   |   |   | รวม (20) | ผลการประเมิน |         |
|-----|--------------|-------------|-------------------------------|---|---|---|----------|--------------|---------|
|     |              |             | 1                             | 2 | 3 | 4 |          | ผ่าน         | ไม่ผ่าน |
| 28  |              |             |                               |   |   |   |          |              |         |
| 29  |              |             |                               |   |   |   |          |              |         |
| 30  |              |             |                               |   |   |   |          |              |         |
| 31  |              |             |                               |   |   |   |          |              |         |
| 32  |              |             |                               |   |   |   |          |              |         |
| 33  |              |             |                               |   |   |   |          |              |         |
| 34  |              |             |                               |   |   |   |          |              |         |
| 35  |              |             |                               |   |   |   |          |              |         |
| 36  |              |             |                               |   |   |   |          |              |         |
| 37  |              |             |                               |   |   |   |          |              |         |
| 38  |              |             |                               |   |   |   |          |              |         |
| 39  |              |             |                               |   |   |   |          |              |         |
| 40  |              |             |                               |   |   |   |          |              |         |

**รายการประเมิน**

1. ความสนใจและการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมวิเคราะห์ปัญหาและตอบคำถาม
2. ความมุ่งมั่น อดทน และความรับผิดชอบในการปฏิบัติงานกลุ่มและเดี่ยว
3. ความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นและการยอมรับฟังความคิดเห็น
4. การตรงต่อเวลาและการรักษาความสะอาดเรียบร้อยของพื้นที่ปฏิบัติงาน

ลงชื่อ ..... ครูผู้สอน  
 ( ..... )  
 วันที่ ..... / ..... / .....

**เกณฑ์การผ่าน** รวมได้ 18 คะแนนขึ้นไป จาก 20 คะแนน (ร้อยละ 90)