**ใบงานที่ 3 หน่วยการเรียนรู้**

**กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4**

**รหัสวิชา ว30297 รายวิชา UX and UI Design**

**จำนวน 1.5 หน่วยกิต เวลา 60 ชั่วโมง**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **หน่วยการเรียนรู้ที่/ชื่อหน่วย** | **เวลา(ช.ม.)** | **กระบวนการ-กิจกรรม** | **สื่อ** | **การวัดประเมินผล** |
| **หน่วยที่ 1. UX UI คืออะไร**  1.1 User Experian (UX)  - ความหมาย ความสำคัญ และประโยชน์  - ตัวอย่างการออกแบบ UX  1.2 User Interface (UI)  - ความหมาย ความสำคัญ และประโยชน์  - ตัวอย่างการออกแบบ UI  1.3 ความแตกต่างของ UX UI และการทำงานร่วมกันระหว่าง UX UI | **(9)**  3  3  3 | **กระบวนการสร้างความรู้ความเข้าใจ**  - ขั้นสังเกต / ตระหนัก  - ขั้นวางแผนปฏิบัติ  - ขั้นลงมือปฏิบัติ  - ขั้นพัฒนาความรู้ความเข้าใจ  - ขั้นสรุป | 1. Presentation  2. ใบงาน/แบบทดสอบ  3. Website  4. ตัวอย่างชิ้นงาน | 1. การปฏิบัติชิ้นงาน  2. การตอบคำถาม  3. การนำเสนอผลงาน  4. แบบสังเกตพฤติกรรม |
| **หน่วยที่ 2. จริยธรรมในการออกแบบ**  2.1 จริยธรรมขั้นพื้นฐานของนักออกแบบ  - จรรยาบรรณที่นักออกแบบควรมี  - ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากนักออกแบบที่ขาดจริยธรรม  2.2 กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ  - ทรัพย์สินทางปัญญา  - พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ | **(6)**  3  3 | **กระบวนการสร้างความรู้ความเข้าใจ**  - ขั้นสังเกต / ตระหนัก  - ขั้นวางแผนปฏิบัติ  - ขั้นลงมือปฏิบัติ  - ขั้นพัฒนาความรู้ความเข้าใจ  - ขั้นสรุป | 1. Presentation  2. ใบงาน/แบบทดสอบ  3. Website  4. ตัวอย่างชิ้นงาน | 1. การปฏิบัติชิ้นงาน  2. การตอบคำถาม  3. การนำเสนอผลงาน  4. แบบสังเกตพฤติกรรม |

**ใบงานที่ 3 หน่วยการเรียนรู้**

**กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4**

**รหัสวิชา ว30297 รายวิชา UX and UI Design**

**จำนวน 1.5 หน่วยกิต เวลา 60 ชั่วโมง**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **หน่วยการเรียนรู้ที่/ชื่อหน่วย** | **เวลา(ช.ม.)** | **กระบวนการ-กิจกรรม** | **สื่อ** | **การวัดประเมินผล** |
| **หน่วยที่ 3 ทฤษฎีการออกแบบ UX UI**  3.1 ทฤษฎีการออกแบบ UX  - พฤติกรรม และความต้องการของมนุษย์  - Design Thinking  3.2 ทฤษฎีการออกแบบ UI  - ทฤษฎี Gestalt Design  - ทฤษฎีสีในการออกแบบ  - ตัวอักษรในการออกแบบ | **(15)**  3  3  3  3  3 | **กระบวนการคิดเชิงออกแบบ**  - ขั้นทำความเข้าใจ  - ขั้นระบุปัญหา  - ขั้นระดมความคิด  - ขั้นสร้างแบบจำลอง  - ขั้นทดสอบ / สรุป | 1. Presentation  2. ใบงาน/แบบทดสอบ  3. Website  4. ตัวอย่างชิ้นงาน | 1. การปฏิบัติชิ้นงาน  2. การตอบคำถาม  3. การนำเสนอผลงาน  4. แบบสังเกตพฤติกรรม |
| **หน่วยที่ 4. การออกแบบด้วย UX และ UI**  4.1 เทคนิคการออกแบบด้วย UX UI  - การสร้าง Prototyping  - การใช้งาน Grid  4.2 การออกแบบด้วย UX UI  - Infographic  - Website  - Application | **(30)**  6  6  6  6  6 | **กระบวนการสร้างทักษะการปฏิบัติ**  - ขั้นสังเกต / รับรู้  - ขั้นทำตามแบบ  - ขั้นทำเองโดยไม่มีแบบ  - ขั้นฝึกให้ชำนาญ | 1. Presentation  2. ใบงาน/แบบทดสอบ  3. Website  4. ตัวอย่างชิ้นงาน | 1. การปฏิบัติชิ้นงาน  2. การตอบคำถาม  3. การนำเสนอผลงาน  4. แบบสังเกตพฤติกรรม |