**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 UX1.2 User Interface (UI) - ความหมาย ความสำคัญ และประโยชน์ - ตัวอย่างการออกแบบ UI1.3 ความแตกต่างของ UX UI และการทำงานร่วมกันระหว่าง UX UI | **(9)**333 | **กระบวนการสร้างความรู้ความเข้าใจ**- ขั้นสังเกต / ตระหนัก- ขั้นวางแผนปฏิบัติ- ขั้นลงมือปฏิบัติ- ขั้นพัฒนาความรู้ความเข้าใจ - ขั้นสรุป | 1. Presentation 2. ใบงาน/แบบทดสอบ3. Website4. ตัวอย่างชิ้นงาน | 1. การปฏิบัติชิ้นงาน2. การตอบคำถาม3. การนำเสนอผลงาน4. แบบสังเกตพฤติกรรม |
| **หน่วยที่ 2. จริยธรรมในการออกแบบ**2.1 จริยธรรมขั้นพื้นฐานของนักออกแบบ - จรรยาบรรณที่นักออกแบบควรมี - ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากนักออกแบบที่ขาดจริยธรรม2.2 กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ - ทรัพย์สินทางปัญญา - พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ | **(6)**33 | **กระบวนการสร้างความรู้ความเข้าใจ**- ขั้นสังเกต / ตระหนัก- ขั้นวางแผนปฏิบัติ- ขั้นลงมือปฏิบัติ- ขั้นพัฒนาความรู้ความเข้าใจ - ขั้นสรุป | 1. Presentation 2. ใบงาน/แบบทดสอบ3. Website4. ตัวอย่างชิ้นงาน | 1. การปฏิบัติชิ้นงาน2. การตอบคำถาม3. การนำเสนอผลงาน4. 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)**33333 | **กระบวนการคิดเชิงออกแบบ**- ขั้นทำความเข้าใจ- ขั้นระบุปัญหา- ขั้นระดมความคิด- ขั้นสร้างแบบจำลอง - ขั้นทดสอบ / สรุป | 1. Presentation 2. ใบงาน/แบบทดสอบ3. Website4. ตัวอย่างชิ้นงาน | 1. การปฏิบัติชิ้นงาน2. การตอบคำถาม3. การนำเสนอผลงาน4. 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)**66666 | **กระบวนการสร้างทักษะการปฏิบัติ**- ขั้นสังเกต / รับรู้- ขั้นทำตามแบบ- ขั้นทำเองโดยไม่มีแบบ- ขั้นฝึกให้ชำนาญ  | 1. Presentation 2. ใบงาน/แบบทดสอบ3. Website4. ตัวอย่างชิ้นงาน | 1. การปฏิบัติชิ้นงาน2. การตอบคำถาม3. การนำเสนอผลงาน4. แบบสังเกตพฤติกรรม |