

รหัสวิชา EDA3306

ชื่อรายวิชา การออกแบบประสบการณ์

User Experience Design

หน่วยกิต 3 หน่วยกิต (2-2-5)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร การออกแบบบัณฑิต

สาขาวิชา การออกแบบนิเทศการและแอนิเมชันสามมิติ

คณะ วิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

## รายละเอียดของรายวิชา

### Course Specification (TQF3/OBE3)

#### หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

#### Section 1 General Information

##### 1. รหัสและชื่อรายวิชา

ไทย การออกแบบประสบการณ์

อังกฤษ User Experience Design

##### 2. จำนวนหน่วยกิต

3 หน่วยกิต (2-2-5)

##### 3. หมวดวิชา

วิชาเฉพาะด้าน กลุ่มวิชาบังคับ

##### 4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา : ดร.ณัฐพนธ์ อนุสรณ์ทรงกูร

อาจารย์ผู้สอน : ดร.ณัฐพนธ์ อนุสรณ์ทรงกูร

สถานที่ติดต่อ : คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

e-mail: natthaphon.an@ssru.ac.th

##### 5. ภาคการศึกษาและชั้นปีที่เรียน

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ชั้นปีที่ 2

##### 6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

##### 7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

ไม่มี

##### 8. สถานที่เรียน

ห้อง 4706 คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

วัน/เวลา วันพุธ 13.00-17.00 น.

##### 9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

26 มีนาคม 2568

รหัสวิชา EDA3306

ชื่อรายวิชา การออกแบบประสบการณ์

User Experience Design

หน่วยกิต 3 หน่วยกิต (2-2-5)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร การออกแบบบัณฑิต

สาขาวิชา การออกแบบนิเทศการและแอนิเมชันสามมิติ

คณะ วิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

10. ความสอดคล้องระหว่างรายวิชากับวิสัยทัศน์ เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน และข้อกำหนดตามเกณฑ์มาตรฐานอุดมศึกษาระดับปริญญาตรี

วิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัย “ผู้นำการสร้างมืออาชีพเพื่อพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน”		ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ ด้วยตนเองในการปฏิบัติ และการปรับปรุงพัฒนา งานเพื่อการประกอบอาชีพ (Lifelong learning)	ส่งเสริมทักษะด้าน ดิจิทัล
ผู้นำการสร้างมืออาชีพ	พัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน (SDGs)		
ฝึกทักษะออกแบบจริง ใช้กระบวนการคิดเชิงระบบฝึกเทคนิคจัดแสดงสินค้าอย่างมืออาชีพ	สอดคล้องกับ SDG 4 การศึกษาที่มีคุณภาพ, 8 การเติบโตทางเศรษฐกิจและอาชีพที่มีคุณค่า, 11 เมืองและชุมชนที่ยั่งยืน และ 12 การบริโภคและการผลิตอย่างยั่งยืน ผ่านการใช้พื้นที่อย่างมีประสิทธิภาพ การเรียนรู้ที่สร้างอาชีพ และการออกแบบอย่างรับผิดชอบ	ฝึกวางแผน ออกแบบจริง วิเคราะห์และพัฒนางานของตนเอง พร้อมสร้างความมั่นใจในวิชาชีพ	ฝึกใช้โปรแกรมออกแบบ นำเสนอผลงานดิจิทัล และใช้เครื่องมือออนไลน์เพื่อการคิดสร้างสรรค์และการสื่อสาร

รหัสวิชา EDA3306

ชื่อรายวิชา การออกแบบประสบการณ์

User Experience Design

หน่วยกิต 3 หน่วยกิต (2-2-5)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร การออกแบบบัณฑิต

สาขาวิชา การออกแบบนิเทศศาสตร์และแอนิเมชันสามมิติ

คณะ วิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

## หมวดที่ 2 คำอธิบายรายวิชาและผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

### Section 2 Course Description and Course Learning Outcomes: CLOs

#### 1. คำอธิบายรายวิชา

##### ภาษาไทย

จิตวิทยาพื้นฐานมนุษย์ ทฤษฎีการรับรู้ ทฤษฎีการที่ที่เหมาะสมในการออกแบบ ความสามารถในการเรียนรู้ การตอบสนองด้านอารมณ์และพฤติกรรมต่อสินค้าและบริการ การวางแผนข้อมูลเพื่อ การนำเสนอ ขั้นตอนการออกแบบเพื่อการออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้

##### ภาษาอังกฤษ

Basic human psychology; perceptual theory; resource; learnability; emotional and behavioral response; planning data for presentation; design planning and design process for user experience design

#### 2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
2 ชั่วโมง/ภาคเรียน 2 ชั่วโมง/สัปดาห์	2 ชั่วโมง/ภาคเรียน 2 ชั่วโมง/สัปดาห์	5 ชั่วโมง/ภาคเรียน 5 ชั่วโมง/สัปดาห์

ประเภทรายวิชา  บรรยาย  ฝึกปฏิบัติ

#### 3. จำนวนชั่วโมงให้คำปรึกษานักศึกษารายบุคคล

3.1 การให้คำปรึกษาทางวิชาการ 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

3.2 การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการให้คำปรึกษาทางวิชาการ

3.2.1 ปรึกษาผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) natthaphon.an@ssru.ac.th

3.2.2 ปรึกษาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook/Twitter/Line)

<https://www.facebook.com/INetobeEDA> หรือ Line กลุ่มวิชา

#### 4. จุดมุ่งหมายรายวิชา

2.1 เพื่อให้ให้นักศึกษาได้เรียนรู้ พฤติกรรมในงานออกแบบนิเทศศาสตร์และงานออกแบบตกแต่งภายใน ให้ตอบสนองต่ออารมณ์และการใช้สอยที่มีรูปแบบแปลกใหม่

2.2 เพื่อให้ให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติการออกแบบนิเทศศาสตร์หรือการออกแบบตกแต่งภายในในพื้นที่สาธารณะขนาดเล็ก ที่สามารถสร้างประสบการณ์ที่ดีต่อผู้ใช้งาน

รหัสวิชา EDA3306

ชื่อรายวิชา การออกแบบประสบการณ์

User Experience Design

หน่วยกิต 3 หน่วยกิต (2-2-5)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร การออกแบบบัณฑิต

สาขาวิชา การออกแบบนิเทศการและแอนิเมชันสามมิติ

คณะ วิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

## 5. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs ในหลักสูตร OBE) (LOs ในหลักสูตร TQF)

CLO/LO 1 วิเคราะห์พฤติกรรมและอารมณ์ของผู้ใช้ในบริบทงานออกแบบ

CLO/LO 2 วางแผนและสร้างประสบการณ์ที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้

CLO/LO 3 ประยุกต์ใช้จิตวิทยาในการออกแบบที่มีผลต่อพฤติกรรมผู้ใช้

## 6. ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (Program Learning Outcomes – PLOs) และผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course Learning Outcomes - CLOs)

PLOs	ความรู้ (K)	ทักษะ (S)	จริยธรรม (E)	คุณลักษณะ (C)
PLO 1 ใช้หลักการ ทฤษฎี และนวัตกรรมในการออกแบบนิเทศการและสื่อสร้างสรรค์ให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในสังคมและความต้องการของอุตสาหกรรมได้	✓			
PLO 2 ทักษะการออกแบบนิเทศการและสื่อสร้างสรรค์ ทั้งในรูปแบบดิจิทัลและการปฏิบัติจริงได้		✓		
PLO 3 ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบนิเทศการและสื่อสร้างสรรค์				
PLO 4 ทักษะภาษาในการสื่อสารแนวคิด และการนำเสนอ ในบริบทวิชาชีพทั้งในระดับชาติและนานาชาติ				
PLO 5 ปฏิบัติตามจริยธรรมจรรยาบรรณในวิชาชีพนออกแบบ และมีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ รวมถึงความตระหนักในบทบาทของตนต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม				
PLO 6 สามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า และปรับตัวต่อสถานการณ์ระหว่างการออกแบบ				✓
PLO 7 แสดงบุคลิกภาพที่เหมาะสม ความสามารถในการปรับตัว ความเป็นผู้นำและการทำงานร่วมกับทีม				

รหัสวิชา EDA3306

ชื่อรายวิชา การออกแบบประสบการณ์

User Experience Design

หน่วยกิต 3 หน่วยกิต (2-2-5)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร การออกแบบบัณฑิต

สาขาวิชา การออกแบบนิเทศการและแอนิเมชันสามมิติ

คณะ วิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

ความสอดคล้องของ PLOs/CLOs	CLO 1	CLO 2	CLO 3
PLO 1 ใช้หลักการ ทฤษฎี และนวัตกรรมในการออกแบบนิเทศการ และสื่อสร้างสรรค์ให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในสังคมและความต้องการของอุตสาหกรรมได้	✓	✓	✓
PLO 2 ทักษะการออกแบบนิเทศการและสื่อสร้างสรรค์ ทั้งในรูปแบบดิจิทัลและการปฏิบัติจริงได้		✓	
PLO 3 ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบนิเทศการและสื่อสร้างสรรค์			
PLO 4 ทักษะภาษาในการสื่อสารแนวคิด และการนำเสนอ ในบริบทวิชาชีพทั้งในระดับชาติและนานาชาติ			
PLO 5 ปฏิบัติตามจริยธรรม จรรยาบรรณในวิชาชีพนักออกแบบ และมีความรับผิดชอบต่อนักที่ รวมถึงความตระหนักในบทบาทของตน ต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม			
PLO 6 สามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า และปรับตัวต่อสถานการณ์ ระหว่างการออกแบบ	✓		
PLO 7 แสดงบุคลิกภาพที่เหมาะสม ความสามารถในการปรับตัว ความเป็นผู้นำและการทำงานร่วมกับทีม			

CLOs	Cognitive Domain (Knowledge)						Psychomotor Domain (Skills)	Affective Domain (Attitude)
	R	U	Ap	An	Ev	C		
CLO1 วิเคราะห์พฤติกรรมและอารมณ์ของผู้ใช้ในบริบทงานออกแบบ				✓			2	2
CLO2 วางแผนและสร้างประสบการณ์ที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้			✓				2	2
CLO3 ประยุกต์ใช้จิตวิทยาในการออกแบบที่มีผลต่อพฤติกรรมผู้ใช้			✓				2	2

*Cognitive Domain*

R=Remembering U=Understanding Ap=Applying An=Analyzing Ev=Evaluating C=Creating

*Psychomotor Domain*

1.เลียนแบบ 2. ทำตามคำสั่ง 3.ทำเพื่อความถูกต้อง 4.ทำอย่างสร้างสรรค์ต่อเนื่อง 5.ทำได้เหมือนธรรมชาติ

*Affective Domain*

1.การรับ 2. การตอบสนอง 3.การให้ค่านิยม 4.การจัดรวบรวม 5.การพัฒนาลักษณะนิสัยจากค่านิยม

ผู้นำการสร้างมืออาชีพเพื่อพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน

A leader in producing professionals for sustainable social development

รหัสวิชา EDA3306

ชื่อรายวิชา การออกแบบประสบการณ์

User Experience Design

หน่วยกิต 3 หน่วยกิต (2-2-5)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร การออกแบบบัณฑิต

สาขาวิชา การออกแบบนิเทศศาสตร์และแอนิเมชันสามมิติ

คณะ วิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course Learning Outcomes - CLOs) กรณีสถิติหลักสูตรแบบ OBE

CLOs	ความรู้ (K)	ทักษะทางปัญญา (S)	คุณธรรม จริยธรรม (E)	ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ (C)	กรณีหลักสูตรวิชาชีพมีผลลัพธ์เฉพาะเพิ่มเติมให้ระบุ
CLO1	✓			✓	คำนึงถึงกฎเกณฑ์และระเบียบปฏิบัติในขั้นตอนการออกแบบ
CLO2	✓	✓			คำนึงถึงแนวคิดในการออกแบบและสิ่งแวดล้อม
CLO3	✓				ผลสัมฤทธิ์การทำงานทั้งการใช้มือ แอปพลิเคชันและโปรแกรมคอมพิวเตอร์

7. การปรับปรุงรายวิชาตามข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (เปิดสอนรายวิชานี้ครั้งแรกไม่ต้องกรอก)

ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	การปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ

รหัสวิชา EDA3306

ชื่อรายวิชา การออกแบบประสบการณ์

User Experience Design

หน่วยกิต 3 หน่วยกิต (2-2-5)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร การออกแบบบัณฑิต

สาขาวิชา การออกแบบนิเทศการและแอนิเมชันสามมิติ

คณะ วิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

### หมวดที่ 3 การพัฒนาผู้เรียนที่สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs)

#### Section 3 Student Improvement in relation to Course Learning Outcomes (CLOs)

#### 1. ความสอดคล้องระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs/LOs) กับวิธีการสอน การวัดและการประเมินผล

CLOs LOs	ระบุ ผลลัพธ์	กลยุทธ์การสอนและการให้ผลป้อนกลับ (Active Learning) (ต้องสัมพันธ์กับหมวด 2 ข้อ 6)	วิธีวัดและประเมินผล
CLO 1	K	1. การศึกษากรณีศึกษา + วิเคราะห์ 2. Flipped Classroom ศึกษางานออกแบบจริงผ่านสื่อและสถานที่จริง 3. ทำแผนภาพลำดับเนื้อหา (Storyboard / Mind Map)	1. การวิเคราะห์กรณีศึกษา 2. การสรุปแผนผังแนวคิด (Conceptual Diagram)
	S	1. Project-based Learning ออกแบบแนวคิดจากโจทย์ที่กำหนดให้ ออกแบบตกแต่งภายในพื้นที่สาธารณะต่าง ๆ 2. Brainstorming กลุ่มเพื่อสร้าง Theme/Concept 3. การใช้ Design Thinking / User Journey	1. Rubric score จากการ ประเมินแนวคิด 2. การนำเสนอ Concept พร้อมคำอธิบาย
	E	ให้ความสำคัญกับกฎระเบียบหรือข้อกำหนดในการออกแบบของแต่ละ พื้นที่ (Criteria)	แบบประเมินระหว่าง ปฏิบัติงานออกแบบ
	C	1. ทำงานกลุ่มแบบ Co-Research 2. สลับบทบาทในนำเสนอ และจัดโครงการงาน 3. สื่อสารและวางแผนร่วมในกลุ่ม	1. แบบประเมินการทำงาน กลุ่ม 2. Rubric score จากการ นำเสนอร่วม 3. การสะท้อนบทบาทและ การทำงานในกลุ่ม
CLO 2	K	1. บรรยาย + กรณีศึกษา 2. Immediate feedback	การตอบคำถามในชั้นเรียน
	S	1. วิเคราะห์จากโจทย์ที่ให้ปฏิบัติ เช่น ปฏิบัติการออกแบบร้านค้าและให้ มีการระบุถึงวัสดุและเทคโนโลยีที่มีการนำมาใช้ 2. กำหนดโจทย์เพื่อให้เกิดการเลือกสรรการใช้งานที่เฉพาะเจาะจง ยิ่งขึ้น เช่น การออกแบบโดยคำนึงถึงสิ่งแวดล้อม	1. แบบฝึกปฏิบัติการ ออกแบบ 2. Rubric score จากการ วิเคราะห์ความเหมาะสมของ การใช้องค์ประกอบ

รหัสวิชา EDA3306

ชื่อรายวิชา การออกแบบประสบการณ์

User Experience Design

หน่วยกิต 3 หน่วยกิต (2-2-5)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร การออกแบบบัณฑิต

สาขาวิชา การออกแบบนิเทศศาสตร์และแอนิเมชันสามมิติ

คณะ วิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

CLOs LOs	ระบุ ผลลัพธ์	กลยุทธ์การสอนและการให้ผลป้อนกลับ (Active Learning) (ต้องสัมพันธ์กับหมวด 2 ข้อ 6)	วิธีวัดและประเมินผล
CLO 3	K	1. บรรยาย และวิเคราะห์ ผลงานการออกแบบ 2. เรียนรู้จาก Case Study	แบบประเมินการวางแผนพื้นที่ จากผลงาน
	S	1. Project-based learning โดยให้ออกแบบพื้นที่ภายใต้ข้อจำกัดจริง 2. ฝึกเขียนแผนผังและการจำลองภาพ 2-3 มิติ 3. การวิเคราะห์ วิจัยผลงานระหว่างเรียน	1. Rubric score การ ออกแบบผังพื้นที่ และ การ นำเสนอแนวคิดการจัดการ พื้นที่ 2. ประเมินความถูกต้องของ แผนผัง (วิเคราะห์เชิงตัวเลข เช่น ขนาด, ระยะ) 3. ตรวจสอบการใช้ซอฟต์แวร์ ออกแบบ 4. การนำเสนอแนวคิดด้วยสื่อ ดิจิทัล
	C	1. จัดกลุ่มให้ออกมานำเสนอผลงานออกแบบที่ได้ปฏิบัติงาน พร้อมสรุป ผลงานการออกแบบและผลการเรียนรู้ของตนเอง	1. แบบประเมินการทำงาน กลุ่ม (Rubric + Peer Evaluation) 2. การสังเกตพฤติกรรมการทำงานร่วม

\* หลักสูตร OBE ทุกรายวิชาต้องมี CLO ให้ครบ K S E C

\* หลักสูตร TQF ทุกรายวิชาต้องมี LO ให้ครบ K S E C IT

รหัสวิชา EDA3306

ชื่อรายวิชา การออกแบบประสบการณ์

User Experience Design

หน่วยกิต 3 หน่วยกิต (2-2-5)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร การออกแบบบัณฑิต

สาขาวิชา การออกแบบนิเทศศาสตร์และแอนิเมชันสามมิติ

คณะ วิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

2. การกำหนดดัชนีผลลัพธ์การเรียนรู้ (Outcome Index) เกณฑ์การให้คะแนน (Rubrics) ในการวัดและประเมินต้องสอดคล้องกับ ดัชนีผลลัพธ์การเรียนรู้ (Outcome Index)

CLO 1/LO 1: ออกแบบพื้นที่สาธารณะขนาดเล็กที่เหมาะสมกับบริบท ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy): Analyzing พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb): ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ แยกแยะ ผลงานออกแบบจาก กรณีศึกษาออกได้ตามหัวข้อที่กำหนด จากนั้น สามารถให้เหตุผลถึงข้อดี ข้อเสีย ของกรณีศึกษาในแต่ละแห่ง จากนั้นทำการรวบรวมสรุปข้อมูลที่วิเคราะห์นั้น เพื่อนำไปใช้ในขั้นตอนการออกแบบ (Design)		
Below Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)	Meet Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)	Exceeds Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)
<ul style="list-style-type: none"> <li>- วิเคราะห์ แยกแยะ ผลงานออกแบบจากกรณีศึกษา ไม่ชัดเจน หรือไม่ครอบคลุมเนื้อหา</li> <li>- ไม่สามารถนำข้อมูลที่ศึกษา มาใช้ในขั้นตอนการออกแบบได้ หรือใช้ผิดหลักการอย่างชัดเจน</li> <li>- การสื่อสารแนวคิดไม่เหมาะสม หรือคลาดเคลื่อนจากวัตถุประสงค์</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- วิเคราะห์ แยกแยะ ผลงานออกแบบจากกรณีศึกษา ชัดเจน หรือครอบคลุมเนื้อหา</li> <li>- สามารถนำข้อมูลที่ศึกษา มาใช้ในขั้นตอนการออกแบบได้ โดยไม่ผิดหลักการ</li> <li>- การสื่อสารแนวคิดเหมาะสม ไม่คลาดเคลื่อนจากวัตถุประสงค์</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- วิเคราะห์ แยกแยะ ผลงานออกแบบจากกรณีศึกษาได้อย่างสร้างสรรค์ ชัดเจน มีโครงสร้างเป็นระบบ</li> <li>- ประยุกต์ใช้ข้อมูลที่ศึกษามาประกอบการออกแบบได้อย่างเหมาะสม และมีความคิดสร้างสรรค์</li> <li>- การนำเสนอแนวคิด ที่สื่อสารถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างชัดเจน</li> </ul>

รหัสวิชา EDA3306

ชื่อรายวิชา การออกแบบประสบการณ์

User Experience Design

หน่วยกิต 3 หน่วยกิต (2-2-5)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร การออกแบบบัณฑิต

สาขาวิชา การออกแบบนิเทศการและแอนิเมชันสามมิติ

คณะ วิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

CLO 2/LO 2: เลือกใช้เทคโนโลยีและวัสดุที่เหมาะสม

ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy): Applying

พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb): ผู้เรียนสามารถเลือกใช้ วัสดุและเทคโนโลยีที่มีความเหมาะสม ในการตอบสนองต่อแนวคิดในการออกแบบ เพื่อแก้ปัญหา เปลี่ยนแปลง หรือแสดงออกได้อย่างเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ในการทำงาน

<p><b>Below Expectation</b></p> <p>ผลลัพธ์ที่แสดงออก ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)</p>	<p><b>Meet Expectation</b></p> <p>ผลลัพธ์ที่แสดงออก ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)</p>	<p><b>Exceeds Expectation</b></p> <p>ผลลัพธ์ที่แสดงออก สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- ไม่สามารถเลือกใช้ วัสดุและเทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสม</li> <li>- แนวคิดไม่สัมพันธ์กับวัสดุและเทคโนโลยีที่เลือกมาใช้</li> <li>- ไม่สามารถอธิบายได้ถึงเหตุผลของการเลือกวัสดุและเทคโนโลยีที่นำมาใช้</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สามารถเลือกใช้ วัสดุและเทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสม</li> <li>- แนวคิดมีความสัมพันธ์กับวัสดุและเทคโนโลยีที่เลือกมาใช้</li> <li>- สามารถอธิบายได้ถึงเหตุผลของการเลือกวัสดุและเทคโนโลยีที่นำมาใช้</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สามารถเลือกใช้ วัสดุและเทคโนโลยีได้อย่างหลากหลายและมีความแตกต่างอย่างน่าสนใจจากที่สามารถพบเจอได้โดยทั่วไป</li> <li>- แนวคิดมีความสัมพันธ์กับวัสดุและเทคโนโลยีที่เลือกมาใช้ และมีความล้ำสมัย</li> <li>- สามารถอธิบายได้ถึงเหตุผลของการเลือกวัสดุและเทคโนโลยีที่นำมาใช้ได้อย่างชัดเจนและมีความน่าสนใจกว่าที่เคยเห็นโดยทั่วไป</li> </ul>

รหัสวิชา EDA3306

ชื่อรายวิชา การออกแบบประสบการณ์

User Experience Design

หน่วยกิต 3 หน่วยกิต (2-2-5)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร การออกแบบบัณฑิต

สาขาวิชา การออกแบบนิเทศศาสตร์และแอนิเมชันสามมิติ

คณะ วิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

**CLO 3/LO 3: นำเสนอผลงานการออกแบบในรูปแบบสองและสามมิติ**

ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy): Analysis

พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb): ผู้เรียนสามารถนำเสนอโครงการออกแบบตกแต่งภายในพื้นที่สาธารณะขนาดเล็ก ได้อย่างเหมาะสม ทั้งในรูปแบบสองและสามมิติ โดยใช้เครื่องมือที่มีความหลากหลาย เพื่อสื่อสารให้กลุ่มเป้าหมายเข้าใจได้อย่างชัดเจน

<p><b>Below Expectation</b> ผลลัพธ์ที่แสดงออก ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)</p>	<p><b>Meet Expectation</b> ผลลัพธ์ที่แสดงออก ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)</p>	<p><b>Exceeds Expectation</b> ผลลัพธ์ที่แสดงออก สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)</p>
<p>ไม่สามารถนำเสนอแนวคิดและผลงานการออกแบบ ในรูปแบบสองและสามมิติ ให้ผู้อื่นได้เข้าใจได้อย่างถูกต้อง</p>	<p>สามารถนำเสนอแนวคิดและผลงานการออกแบบ ในรูปแบบสองและสามมิติ ให้ผู้อื่นได้เข้าใจได้อย่างถูกต้อง</p>	<p>สามารถนำเสนอแนวคิดและผลงานการออกแบบ ในรูปแบบสองและสามมิติ ให้ผู้อื่นได้เข้าใจได้อย่างถูกต้อง ลึกซึ้ง ช่วยติดตาม อีกทั้งสามารถตอบคำถามที่ผู้ติดตามสงสัยได้อย่างชัดเจน</p>

หมวดที่ 4 แผนการสอนและการประเมิน

Section 4 Lesson Plan and Assessments

1. แผนการสอน (จัดการเรียนการสอนไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์)

สัปดาห์ที่	หัวข้อ	CLOs	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียน การสอน และสื่อการเรียนรู้	ผังการทดสอบ	อาจารย์ผู้สอน
1-3	แนะนำเนื้อหา และความเข้าใจในกระบวนการเรียนการสอน จิตวิทยาพื้นฐานสำหรับงานออกแบบ <a href="https://jacktnp.github.io/webtech/category/ux-ui/4.html">https://jacktnp.github.io/webtech/category/ux-ui/4.html</a> <a href="https://blog.skooldio.com/psychology-ux-ui/">https://blog.skooldio.com/psychology-ux-ui/</a>	CLO1	ท6, ป6	กิจกรรมการเรียน การสอน 1. บรรยายเชิงวิเคราะห์ 2. ศึกษาพื้นที่สาธารณะขนาดเล็กจากสถานที่จริงและผ่านสื่อออนไลน์ 3. ทำแผนภาพลำดับเนื้อหา (Storyboard / Mind Map) 4. Project-based Learning		ดร.ณัฐพันธ์ อนุสรณ์ทรงกูร
4-5	ทฤษฎีการรับรู้ และการออกแบบ		ท4, ป4	ปฏิบัติงานออกแบบตามหัวข้อที่กำหนดให้		ดร.ณัฐพันธ์ อนุสรณ์ทรงกูร
6	ทรัพยากรที่จำเป็นต่องานออกแบบ		ท2, ป2	5. Brainstorming กลุ่มเพื่อค้นหา วิเคราะห์ สรุปรายชื่อจากกรณีศึกษาที่ไปมาจริง		ดร.ณัฐพันธ์ อนุสรณ์ทรงกูร
7	วิธีการเก็บข้อมูลด้านอารมณ์และพฤติกรรมของผู้ใช้งาน ที่ส่งผลถึงประสบการณ์ในการใช้งาน		ท2, ป2	6. การใช้ Design Thinking / User Journey		ดร.ณัฐพันธ์ อนุสรณ์ทรงกูร
8	สอบกลางภาค			7. ทำงานกลุ่มแบบ Co-design	สอบกลางภาค	
9-11	ลงพื้นที่จริงเก็บข้อมูล และนำเสนอการสรุปผลข้อมูลเพื่อนำไปใช้ในงานออกแบบ	CLO1-3	ท6, ป6	8. กรณีศึกษา 9. ศึกษาเนื้อหาเพิ่มเติมจากสื่อออนไลน์		ดร.ณัฐพันธ์ อนุสรณ์ทรงกูร
12-15	Final Project	CLO1-3	ท8, ป8	10. Immediate feedback 11. Brainstorm แนวคิดการใช้เทคโนโลยีและวัสดุ 12. ฝึกใช้โปรแกรมจำลองบรรยากาศแบบสองและสามมิติ 13. ฝึกเขียนแผนผังและการจำลองภาพ 3 มิติ 14. การวิเคราะห์ วิวิจารณ์ผลงานระหว่างเรียน <b>สื่อการเรียนรู้</b> 1. เอกสารประกอบสอนและหนังสือที่เกี่ยวข้อง 2. Slide Presentation 3. ใบงาน (Assignments) 4. VDO Clip/ YouTube		ดร.ณัฐพันธ์ อนุสรณ์ทรงกูร

รหัสวิชา EDA3306

ชื่อรายวิชา การออกแบบประสบการณ์

User Experience Design

หน่วยกิต 3 หน่วยกิต (2-2-5)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร การออกแบบบัณฑิต

สาขาวิชา การออกแบบนิเทศการและแอนิเมชันสามมิติ

คณะ วิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

สัปดาห์ที่	หัวข้อ	CLOs	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียน การสอน และสื่อการเรียนรู้	ผังการทดสอบ	อาจารย์ผู้สอน
16	นักศึกษาแนะนำตนเอง		ท2, ป2			ดร.ณัฐพันธ์ อนุสรณ์ทรงกูร
17	สอบปลายภาค					

## 2. แผนการประเมิน (ระบุสัปดาห์ที่ประเมิน)

การวัดและประเมินผล	สัดส่วน	สัปดาห์ที่	CLO 1	CLO 2	CLO 3
การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	10%	1-16	✓	✓	✓
การมอบหมายงาน (Assignments)	40%	1-9	✓	✓	✓
งาน Final Project	50%	10-16	✓	✓	✓

## 3. ผังการทดสอบ (Test Blueprint ระบุหัวข้อและจำนวนข้อสอบ/ข้อประเมิน/การมอบหมายงาน)

หัวข้อ	สัดส่วน	CLO 1	CLO 2	CLO 3
สรุปผลงาน	20%	✓	✓	✓
งาน Final Project และการนำเสนอ	50%	✓	✓	✓

## 4. เกณฑ์ประเมินผลการเรียน

ร้อยละ	ระดับผลการเรียน	ความหมาย
86 – 100	A	ดีเยี่ยม
82 – 85	A-	ดีเยี่ยม
78 – 81	B+	ดีมาก
74 – 77	B	ดี
70 – 73	B-	ค่อนข้างดี
66 – 69	C+	ปานกลางค่อนข้างดี
62 – 65	C	ปานกลาง
58 – 61	C-	ปานกลางค่อนข้างอ่อน

รหัสวิชา EDA3306

ชื่อรายวิชา การออกแบบประสบการณ์

User Experience Design

หน่วยกิต 3 หน่วยกิต (2-2-5)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร การออกแบบบัณฑิต

สาขาวิชา การออกแบบนิเทศศาสตร์และแอนิเมชันสามมิติ

คณะ วิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

54 – 57	D+	ค่อนข้างอ่อน
50 – 53	D	อ่อน
46 – 49	D-	อ่อนมาก
0 – 45	F	ตก

### 5. เกณฑ์ประเมินการบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

ระดับการบรรลุผล	เกณฑ์การบรรลุผล	คำอธิบาย
บรรลุผลระดับที่ 3	จำนวนผู้เรียนไม่น้อย 80% อยู่ในหมวดหมู่ใดหมวดหมู่หนึ่ง “ระดับ 2 ตรงตามความคาดหวัง” หรือ “ระดับ 3 สูงกว่าความคาดหวัง”	แสดงถึงผลการเรียนรู้ที่มีความโดดเด่น โดยผู้เรียนส่วนใหญ่สามารถทำได้เกินความคาดหวังตามที่กำหนดไว้ เช่น การทำคะแนนเกินเกณฑ์มาตรฐาน และแสดงให้เห็นถึงความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์ที่ซับซ้อน
บรรลุผลระดับที่ 2	จำนวนผู้เรียน 60-79% อยู่ในหมวดหมู่ใดหมวดหมู่หนึ่ง “ระดับ 2 ตรงตามความคาดหวัง” หรือ “ระดับ 3 สูงกว่าความคาดหวัง”	แสดงถึงผลการเรียนรู้ที่เป็นไปตามความคาดหวัง ผู้เรียนส่วนใหญ่สามารถบรรลุเป้าหมายขั้นต่ำได้ โดยผลการเรียนสะท้อนให้เห็นถึงความเข้าใจและการนำความรู้ไปใช้ในระดับพื้นฐานได้ดี
บรรลุผลระดับที่ 1	จำนวนผู้เรียนน้อยกว่า 60% อยู่ในหมวดหมู่ใดหมวดหมู่หนึ่ง “ระดับ 2 ตรงตามความคาดหวัง” หรือ “ระดับ 3 สูงกว่าความคาดหวัง”	แสดงถึงผลการเรียนรู้ที่ยังต่ำกว่าเกณฑ์ความคาดหวัง ผู้เรียนส่วนใหญ่อาจยังไม่สามารถบรรลุผลลัพธ์ที่ตั้งไว้ในระดับที่น่าพึงพอใจ และจำเป็นต้องมีการปรับปรุงหรือพัฒนาการเรียนรู้เพิ่มเติม

---

## หมวด 5 สื่อการเรียนรู้และสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ Section 5 Learning Resources and Support Facilities

### 1. สื่อการเรียนรู้และสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

#### 1.1 เอกสารประกอบการสอน

ณัฐพันธ์ อนุสรณ์ทรงกูร. 2567. เอกสารคำสอน รายวิชา การออกแบบตกแต่งภายในพื้นที่สาธารณะขนาดเล็ก (Interior Design of a Small Public Space). กรุงเทพฯ: คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา (อัสสำเนา).

#### 1.2 หนังสือ ตำรา หรือ ทรัพยากรเรียนรู้จากสำนักวิทยบริการ

Neufert, E. (2012). Architects' data (3rd ed.). Wiley-Blackwell. (Oxford, UK)

Panero, J., & Zelnik, M. (1979). Human dimension and interior space: A source book of design reference standards. Whitney Library of Design.

นภาพรรณ สุทธะพินทุ. (2556). ออกแบบตกแต่งภายใน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ ส.ส.ท.

พุกัน สายด้วง. (2565). พื้นที่สาธารณะ การออกแบบสำหรับทุกคนและสังคม. กรุงเทพฯ : คณะวิศวกรรมศาสตร์ และสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

#### 1.3 ห้องปฏิบัติการ

ห้องปฏิบัติการสาขาวิชา 4705

#### 1.4 เว็บไซต์ ซอฟต์แวร์ หรืออุปกรณ์

1) อุปกรณ์ในการวาดภาพและออกแบบ

2) ซอฟต์แวร์ด้านการออกแบบ เช่น Canva, AutoDesk AutoCAD, Sketchup

#### 1.5 สถานที่ฝึกปฏิบัติและฝึกประสบการณ์

ห้องปฏิบัติการสาขาวิชา 4705 และ พื้นที่สาธารณะขนาดเล็ก ในห้างสรรพสินค้า

### 2. แพลตฟอร์มการเรียนรู้

<https://ssrudlp.ssru.ac.th/>

### 3. สื่อการเรียนรู้จากแหล่งภายนอก

3.1 <https://www.instagram.com/>

3.2 <https://www.pinterest.com/>

3.3 <https://www.behance.net/>

3.4 <https://www.wazzadu.com/encyclopedia>

รหัสวิชา EDA3306

ชื่อรายวิชา การออกแบบประสบการณ์

User Experience Design

หน่วยกิต 3 หน่วยกิต (2-2-5)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร การออกแบบบัณฑิต

สาขาวิชา การออกแบบนิเทศศาสตร์และแอนิเมชันสามมิติ

คณะ วิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

#### 4. งานวิจัยประกอบการเรียนรู้ในรายวิชา (ถ้ามี)

-

### หมวด 6 การประเมินและการปรับปรุงรายวิชา

#### Section 6 Course Evaluation and Improvement

##### 1. การประเมินรายวิชาโดยนักศึกษา

- แบบประเมินรายวิชา
- แบบประเมินสำหรับการประเมินอาจารย์ (เว็บไซต์ reg)
- การสนทนา แลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างอาจารย์และนักศึกษา
- การสะท้อนพฤติกรรมของนักศึกษา
- การรับข้อเสนอแนะจากนักศึกษา ผ่านช่องทางการสื่อสารที่อาจารย์กำหนด
- อื่นๆ (ระบุ) ...

##### 2. กลยุทธ์ในการประเมินการจัดการเรียนการสอน

- ผลการสอบของนักศึกษา
- การตรวจสอบ/การยืนยันผลการเรียนรู้ทางวิชาการและผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษา
- การประเมินโดยคณะกรรมการสอบ
- การสังเกตการณ์โดยทีมผู้สอน
- การสังเกตการณ์โดยผู้มีส่วนได้เสีย (ระบุ) ...
- อื่นๆ (ระบุ) ...

##### 3. แผนการปรับปรุงการดำเนินการรายวิชา

- การจัดสัมมนาหรือการประชุมเกี่ยวกับการสอนและการเรียนรู้ กับ ผู้มีส่วนได้เสีย
- การทำวิจัยด้านการจัดการเรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียน
- อื่นๆ (ระบุ) ...

##### 4. การทวนสอบผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษาที่สอดคล้องกับ PLOs และ CLOs

- การจัดตั้งคณะกรรมการเพื่อตรวจสอบผลการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ เช่น การตรวจสอบข้อสอบ การตรวจสอบการมอบหมายงาน การให้คะแนน และการประเมินผล
- การทบทวนการให้คะแนนและการประเมินโดยคณะกรรมการวิชาการของคณะ/ภาควิชา
- การตรวจสอบผลการให้คะแนนโดยการสุ่มตรวจจากอาจารย์/ผู้เชี่ยวชาญที่ไม่ได้รับผิดชอบหลักสูตร
- อื่นๆ (ระบุ) ...

รหัสวิชา EDA3306

ชื่อรายวิชา การออกแบบประสบการณ์

User Experience Design

หน่วยกิต 3 หน่วยกิต (2-2-5)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร การออกแบบบัณฑิต

สาขาวิชา การออกแบบนิเทศการและแอนิเมชันสามมิติ

คณะ วิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

## 5. แผนการทบทวนและปรับปรุงรายวิชา

- การปรับปรุงรายวิชาประจำปีตามข้อเสนอแนะของผู้ตรวจสอบในข้อ 4
- การปรับปรุงรายวิชาประจำปีโดยพิจารณาจากการประเมินและความคิดเห็นของนักศึกษา
- อื่นๆ (ระบุ) ...



ดร.ณัฐพนธ์ อนุสรณ์ทรงกูร

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา

วันที่ 7 ธันวาคม 2568