



ประมวลการสอน (Course Syllabus)  
วิทยาลัยสหเวชศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา  
วิทยาเขตจังหวัดสมุทรสงคราม

รหัสวิชา HBM2601

รายวิชา หลักการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์

หน่วยกิต 3(2-2-5)

ภาคเรียน ปีการศึกษา 1/2568

ผู้สอน 1. อาจารย์จิววัฒน์ สุดสวาท

วันและเวลา วันจันทร์ เวลา 13.00 – 17.00 น.

On-site : ห้อง 2102 (ห้องเรียนคอมพิวเตอร์ ชั้น 1 ตึกสหเวชฯ)

On-line : [meet.google.com/snd-tpuu-qrp](https://meet.google.com/snd-tpuu-qrp)

On-demand : <https://ssrudlp.ssru.ac.th/classroom/53627>

### คำอธิบายรายวิชา (Course Description)

ทฤษฎีและวิธีการที่เกี่ยวกับการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์ กระบวนการออกแบบระบบ การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้โดยผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง เทคโนโลยีการรับข้อมูลและการแสดงผล รูปแบบการปฏิสัมพันธ์ของผู้ใช้กับคอมพิวเตอร์ ประสบการณ์ผู้ใช้ วงจรการพัฒนา ระบบ การพัฒนาระบบ การประเมินผลระบบ และการนำไปใช้ได้

Theory and human-computer interaction approaches; system design process; user centered interface design; data input and output technologies; patterns of user interaction with computer; user experience; system development cycle; system development; system evaluation and deployment.

### จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1. เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจ ในแนวคิด ทฤษฎี หลักการของหลักปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์
2. เพื่อให้ นักศึกษาสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้กับงานได้อย่างเหมาะสม
3. เพื่อให้ นักศึกษาสามารถอธิบายระบบสารสนเทศเพื่อสนับสนุนการจัดการในด้านการวางแผน การควบคุม การตัดสินใจได้
4. เพื่อให้ นักศึกษาตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต
5. เพื่อให้ นักศึกษามีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม

### การจัดการเรียนรู้ / สื่อการสอน

บรรยาย / เอกสาร ตำรา Power Point รูปภาพ

ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง / เอกสารอ้างอิง รายงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เว็บไซต์อาจารย์ผู้สอน [www.elahs.ssru.ac.th/jirawat\\_su](http://www.elahs.ssru.ac.th/jirawat_su)

หัวข้อเนื้อหา

ลำดับ	วันที่	เนื้อหา	รูปแบบการจัดการเรียนการสอน
1	14 กรกฎาคม 2568	แนะนำรูปแบบการเรียนการสอนความหมายของรายวิชา บทที่ 1 ความสำคัญของปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์	Onsite
2	21 กรกฎาคม 2568	บทที่ 2 กระบวนการรับรู้ข้อมูลของมนุษย์	Online
3	<b>28 กรกฎาคม 2568</b>	<b>วันหยุดราชการ (วันเฉลิมพระชนมพรรษา ร.10)</b>	
4	4 สิงหาคม 2568	บทที่ 3 กระบวนการใช้เหตุผล และการแก้ปัญหาของมนุษย์	Onsite
5	<b>11 สิงหาคม 2568</b>	<b>วันหยุดราชการกรณีพิเศษ (วันแม่แห่งชาติ)</b>	
6	18 สิงหาคม 2568	บทที่ 4 เครื่องคำนวณและคอมพิวเตอร์	Onsite
7	25 สิงหาคม 2568	บทที่ 5 กระบวนการทัศน์ของการปฏิสัมพันธ์	Onsite
8	1 กันยายน 2568	สอบกลางภาค	On-site & On-demand
9	8 กันยายน 2568	บทที่ 6 การสร้างปฏิสัมพันธ์และโมเดลปฏิสัมพันธ์	Onsite
10	15 กันยายน 2568	บทที่ 7 พื้นฐานการออกแบบปฏิสัมพันธ์	Online
11	22 กันยายน 2568	บทที่ 8 ความรู้พื้นฐานทางศิลปะ	Onsite
12	29 กันยายน 2568	บทที่ 9 การออกแบบส่วนต่อประสานกับผู้ใช้	Onsite
13	6 ตุลาคม 2568	บทที่ 10 การปฏิสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงกับการพัฒนาซอฟต์แวร์	Onsite
14	<b>13 ตุลาคม 2568</b>	<b>วันหยุดราชการ (วันคล้ายวันสวรรคต ร.9)</b>	
15	20 ตุลาคม 2568	บทที่ 11 กฎของการออกแบบส่วนต่อประสานกับผู้ใช้	Onsite
16	27 ตุลาคม 2568	สอบปลายภาค	On-site & On-demand

การวัดผล

1. คะแนนระหว่างภาค	50	คะแนน
1.1 ส่งงานหรือแบบฝึกหัด	10	คะแนน
1.2 เวลาเรียนกำหนดอย่างน้อย ต้องมาเรียน 80%	10	คะแนน
1.3 สอบกลางภาค	30	คะแนน
2. คะแนนปลายภาค	50	คะแนน
2.1 คะแนนโครงการและการมีส่วนร่วม	20	คะแนน
2.2 สอบปลายภาค	30	คะแนน
<b>รวม</b>	<b>100</b>	<b>คะแนน</b>