



การฝึกยกระดับฝีมือ

หลักสูตร การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนติดต่อผู้ใช้ (UX / UI)
(User Experience and User Interface Design (UX / UI))

รหัสหลักสูตร 0920014220305

กรมพัฒนาฝีมือแรงงาน

กระทรวงแรงงาน

ผู้อนุมัติหลักสูตร	นายประทีป ทรงลำยอง อธิบดีกรมพัฒนาฝีมือแรงงาน	
วันที่อนุมัติ 12 พ.ค. 2565	จำนวน ...6... แผ่น	ปรับปรุงครั้งที่ ...-... /...-...

การฝึกยกระดับฝีมือ
หลักสูตร การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนติดต่อผู้ใช้ (UX / UI)
(User Experience and User Interface Design (UX / UI))

รหัสหลักสูตร 0920014220305

กรมพัฒนาฝีมือแรงงาน กระทรวงแรงงาน

1. วัตถุประสงค์

เพื่อให้ผู้รับการฝึกอบรมมีความรู้ ทักษะ ตลอดจนมีทัศนคติที่ดีในการทำงานประกอบอาชีพ นักออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนติดต่อผู้ใช้ โดยสามารถ

- 1.1 มีความรู้ด้านการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนติดต่อผู้ใช้ และเข้าใจแนวคิดของผลิตภัณฑ์ และเข้าใจในปัญหาของผู้ใช้งานได้
- 1.2 ค้นหาวิธีการแก้ปัญหาและตอบโจทย์การใช้งานผลิตภัณฑ์ของผู้ใช้งานได้
- 1.3 วางโครงสร้างข้อมูลและการนำข้อมูลมาแบ่งประเภทการทำงานได้
- 1.4 ออกแบบโครงสร้างหน้าจอของเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันมือถือ และส่วนติดต่อผู้ใช้งานได้
- 1.5 นำผลลัพธ์จากการออกแบบไปตรวจสอบและรับข้อคิดเห็นจากผู้ใช้งานได้

2. ระยะเวลาการฝึก

ผู้รับการฝึกจะได้รับการฝึกทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ โดยหน่วยงานสังกัดกรมพัฒนาฝีมือแรงงาน หรือหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้อง ระยะเวลาฝึก 30 ชั่วโมง

3. คุณสมบัติของผู้รับการฝึก

- 3.1 สามารถใช้งานคอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน อินเทอร์เน็ตและโปรแกรมสไลด์โชว์ได้
- 3.2 มีอายุตั้งแต่ 18 ปี ขึ้นไป
- 3.3 มีความรู้พื้นฐานไม่ต่ำกว่าระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3
- 3.4 มีสภาพร่างกายที่ไม่เป็นอุปสรรคต่อการฝึกอบรม และสามารถเข้าฝึกได้ตลอดหลักสูตร
- 3.5 กรณีผู้เข้ารับการฝึกเป็นแรงงานในสถานประกอบกิจการ ต้องเป็นผู้ปฏิบัติงานในตำแหน่งผู้ออกแบบดูแลเว็บไซต์ หรือเป็นผู้ปฏิบัติงานที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรหรือเป็นเจ้าหน้าที่ที่สถานประกอบกิจการมอบหมาย

4. วุฒิบัตร

ชื่อเต็ม : วุฒิบัตรพัฒนาฝีมือแรงงาน หลักสูตร การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนติดต่อผู้ใช้ (UX / UI)

ชื่อย่อ : วพร. การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนติดต่อผู้ใช้ (UX / UI)

ผู้รับการฝึกต้องมีระยะเวลาการฝึกอบรมตามหลักสูตรไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 และผ่านการประเมินผลตามเกณฑ์ไม่น้อยกว่าร้อยละ 60 ทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ จึงจะถือว่าผ่านการฝึก และได้รับวุฒิบัตรจากกรมพัฒนาฝีมือแรงงาน



5. หัวข้อวิชา

รหัส	หัวข้อวิชา	ชั่วโมง	
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ
0922232501	การเข้าใจแนวคิดของผลิตภัณฑ์และเข้าใจในปัญหาของผู้ใช้งาน	3	3
0922232502	การค้นหาวิธีการแก้ปัญหาและตอบโจทย์ของผู้ใช้งาน	3	3
0922232503	การวางแผนโครงสร้างข้อมูลและการนำข้อมูลมาแบ่งประเภทการทำงาน	1.5	1.5
0922232504	การออกแบบโครงสร้างหน้าจอของเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันมือถือ	2	2
0922232505	การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งาน	2	2
0922232506	การนำผลลัพธ์จากการออกแบบไปตรวจสอบและรับข้อคิดเห็นจากผู้ใช้งาน	2	2
0922239901	การวัดและประเมินผล	1	2
รวม		14.5	15.5
		30	

หมายเหตุ

ทั้งนี้ กรณีที่ผู้ประกอบกิจการตามพระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาฝีมือแรงงาน พ.ศ. 2545 ส่งลูกจ้างของตนเข้ารับการฝึกอบรมหรือจัดฝึกอบรมให้กับลูกจ้างของตน ตามคุณสมบัติของผู้รับการฝึกถือเป็น การฝึกตามพระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาฝีมือแรงงาน พ.ศ. 2545

6. เนื้อหาวิชา

0922232501 การเข้าใจแนวคิดของผลิตภัณฑ์ และเข้าใจในปัญหาของผู้ใช้งาน (3 : 3)

วัตถุประสงค์รายวิชา

เพื่อให้ผู้รับการฝึกมีความรู้และทักษะเกี่ยวกับแนวคิดของผลิตภัณฑ์ และเข้าใจในปัญหาของผู้ใช้งานได้

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาเกี่ยวกับการเข้าใจแนวคิดของผลิตภัณฑ์ และเข้าใจในปัญหาของผู้ใช้งาน ความรู้ด้านพื้นฐานการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนติดต่อผู้ใช้ กระบวนการในการทำความเข้าใจผู้ใช้งานและหาปัญหาที่แท้จริงด้วย Design Thinking กระบวนการวิเคราะห์และเข้าใจผู้ที่มีส่วนร่วมในการทำงานทั้งหมด (Stakeholder Mapping) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเพื่อเข้าใจผู้ใช้งาน และการออกแบบผู้ใช้จำลอง (Persona) เพื่อทำให้เข้าใจผู้ใช้งานมากขึ้น

ฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนติดต่อผู้ใช้ กระบวนการในการทำความเข้าใจผู้ใช้งานและหาปัญหาที่แท้จริงด้วย Design Thinking กระบวนการวิเคราะห์และเข้าใจผู้ที่มีส่วนร่วมในการทำงานทั้งหมด (Stakeholder Mapping) การใช้เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเพื่อเข้าใจผู้ใช้งาน และการออกแบบผู้ใช้จำลอง (Persona) เพื่อทำให้เข้าใจผู้ใช้งานมากขึ้น



0922232502 การค้นหาวิธีการแก้ปัญหาและตอบโต้ของผู้ใช้งาน (3 : 3)

วัตถุประสงค์รายวิชา

เพื่อให้ผู้รับการฝึกมีความรู้และทักษะเกี่ยวกับการค้นหาวิธีการแก้ปัญหาและตอบโต้ของผู้ใช้งานได้

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาเกี่ยวกับการค้นหาวิธีการแก้ปัญหาและตอบโต้ของผู้ใช้งาน งานในความรู้ด้านการออกแบบแผนผังการเดินทางของลูกค้า (Customer Journey Map) การออกแบบพิมพ์เขียวของการบริการ (Service Blueprint) การวิเคราะห์และตั้งปัญหา (Problem Statement) การคิดเพื่อให้เกิดเป็นฟังก์ชันการทำงาน (Feature Mapping) และการจัดลำดับความสำคัญของงาน (Priority Grid)

ฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับการค้นหาวิธีการแก้ปัญหาและตอบโต้ของผู้ใช้งาน งานในความรู้ด้านการออกแบบแผนผังการเดินทางของลูกค้า (Customer Journey Map) การออกแบบพิมพ์เขียวของการบริการ (Service Blueprint) การวิเคราะห์และตั้งปัญหา (Problem Statement) การคิดเพื่อให้เกิดเป็นฟังก์ชันการทำงาน (Feature Mapping) และการจัดลำดับความสำคัญของงาน (Priority Grid)

0922232503 การวางโครงสร้างข้อมูลและการนำข้อมูลมาแบ่งประเภทการทำงาน (1.5 : 1.5)

วัตถุประสงค์รายวิชา

เพื่อให้ผู้รับการฝึกมีความรู้และทักษะเกี่ยวกับการวางโครงสร้างข้อมูลและการนำข้อมูลมาแบ่งประเภทการทำงานได้

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาเกี่ยวกับการวางโครงสร้างข้อมูลและการนำข้อมูลมาแบ่งประเภทการทำงาน งานในความรู้ด้านการออกแบบสถาปัตยกรรมข้อมูล (Information Architecture) และการใช้งานกฎของเกสทอลต์ (Gestalt 's Law)

ฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับการวางโครงสร้างข้อมูลและการนำข้อมูลมาแบ่งประเภทการทำงาน การออกแบบสถาปัตยกรรมข้อมูล (Information Architecture) และใช้งานกฎของเกสทอลต์ (Gestalt 's Law)

0922232504 การออกแบบโครงสร้างหน้าจอของเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันมือถือ (2 : 2)

วัตถุประสงค์รายวิชา

เพื่อให้ผู้รับการฝึกมีความรู้และทักษะเกี่ยวกับการออกแบบโครงสร้างหน้าจอของเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันมือถือได้

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบโครงสร้างหน้าจอของเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันมือถือ เพื่อวัตถุประสงค์ในการทดสอบการใช้งานของผู้ใช้ได้ งานในความรู้ด้าน การทำไวร์เฟรมและโปรโตไทป์ ด้วยฟิกม่า (Wireframe and Prototyping with Figma) และการออกแบบการปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งาน (Interaction Design)



ฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับการออกแบบโครงสร้างหน้าจอของเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันมือถือ การทำไวร์เฟรมและโปรโตไทป์ด้วยฟิกม่า (Wireframe and Prototyping with Figma) และการออกแบบการปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ (Interaction Design)

0922232505 การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งาน (2 : 2)

วัตถุประสงค์รายวิชา

เพื่อให้ผู้รับการฝึกมีความรู้และทักษะเกี่ยวกับการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งานได้

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งานได้ งานในความรู้ด้านกระบวนการออกแบบ Design Process (Inspiration, Moodboard, Style Guide) และ การประยุกต์นำ Style Guide มาใช้กับโปรโตไทป์

ฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งานได้ งานในความรู้ด้านกระบวนการออกแบบ Design Process (Inspiration, Moodboard, Style Guide) และ การประยุกต์นำ Style Guide มาใช้กับโปรโตไทป์

0922232506 การนำผลลัพธ์จากการออกแบบไปตรวจสอบและรับข้อคิดเห็นจากผู้ใช้งาน (2 : 2)

วัตถุประสงค์รายวิชา

เพื่อให้ผู้รับการฝึกมีความรู้และทักษะเกี่ยวกับการนำผลลัพธ์จากการออกแบบไปตรวจสอบและรับข้อคิดเห็นจากผู้ใช้งานได้

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาเกี่ยวกับการนำผลลัพธ์จากการออกแบบไปตรวจสอบและรับข้อคิดเห็นจากผู้ใช้งาน งานในความรู้ด้าน การประเมินแบบฮิวริสติก (Heuristics Evaluation) และ การทดสอบความง่ายในการใช้งาน (Usability Testing)

ฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับการนำผลลัพธ์จากการออกแบบไปตรวจสอบและรับข้อคิดเห็นจากผู้ใช้งาน การประเมินแบบฮิวริสติก (Heuristics Evaluation) และการทดสอบความง่ายในการใช้งาน (Usability Testing)

0922239901 การวัดและประเมินผล (1 : 2)

วัดและประเมินผลความรู้ ความสามารถของผู้รับการฝึกโดยการทดสอบภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ



คณะผู้จัดทำหลักสูตร

- | | |
|------------------------------|---|
| 1. นายกฤษฎา เถลิ้มสุข | กรรมการบริหาร
สมาคมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย |
| 2. นายเทพชัย ปานเจริญ | คณะอนุทำงาน
สมาคมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย |
| 3. นายรัชพงศ์ ตันติภักดิ์ | คณะอนุทำงาน
สมาคมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย |
| 4. นายจักรพันธ์ จีอดวงจันทร์ | นักวิชาการพัฒนาฝีมือแรงงานชำนาญการพิเศษ
สำนักพัฒนาผู้ฝึกและเทคโนโลยีการฝึก |
| 5. นางสาวศินีนาถ เจียมทอง | นักวิชาการพัฒนาฝีมือแรงงานปฏิบัติการ
สำนักพัฒนามาตรฐานและทดสอบฝีมือแรงงาน |
| 6. นางสาวอินทอร พุทธิรัตน์ | นักวิชาการพัฒนาฝีมือแรงงาน
สำนักพัฒนาบุคลากรดิจิทัล |

ลงนาม.....ผู้เสนอหลักสูตร
(นายสรรัชต์ ชอบพิมาย)

ผู้อำนวยการสำนักพัฒนาผู้ฝึกและเทคโนโลยีการฝึก

ลงนาม.....ผู้เห็นชอบหลักสูตร
(นายเฉลิมพงษ์ บุญรอด)
รองอธิบดีกรมพัฒนาฝีมือแรงงาน

ลงนาม.....ผู้อนุมัติหลักสูตร
(นายประทีป ทรงลำยอง)
อธิบดีกรมพัฒนาฝีมือแรงงาน

