



รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา	มหาวิทยาลัยสยาม
คณะ/ภาควิชา	คณะวิทยาศาสตร์ / ภาควิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์

หมวดที่ 1. ลักษณะและข้อมูลโดยทั่วไปของรายวิชา

1. รหัสและชื่อรายวิชา	128-345 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ (Human-Computer Interaction)
2. จำนวนหน่วยกิต (ชั่วโมงบรรยาย – ปฏิบัติการ – ค้นคว้าด้วยตนเอง)	3 หน่วยกิต (3-0-6)
3. หลักสูตร และประเภทของรายวิชา	3.1 หลักสูตร วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ 3.2 ประเภทของรายวิชา (วิชาศึกษาทั่วไป / วิชาเฉพาะ / วิชาเลือกเสรี) วิชาเฉพาะ
4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน	4.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา อาจารย์วีณา โชติช่วง 4.2 อาจารย์ผู้สอน อาจารย์วีณา โชติช่วง
5. ภาคการศึกษา ชั้นปีที่เรียน	ภาคการศึกษา 1 ชั้นปีที่ 4
6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisites)	ไม่มี
7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites)	ไม่มี
8. สถานที่เรียน	ภาควิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ อาคาร 18 ห้อง 302
9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชา ครั้งล่าสุด	วันที่ 10 มิถุนายน 2556

หมวดที่ 2. จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา	เพื่อให้นักศึกษามีความรู้ ในด้านการออกแบบ ระบบติดต่อผู้ใช้งานของระบบคอมพิวเตอร์ ด้วยส่วนประกอบที่เหมาะสม คำนึงถึงปัจจัยด้านมนุษย์ที่เป็นผู้ใช้ การรับรู้ ความคิด เหตุผล การเรียนรู้ ข้อแตกต่างระหว่างบุคคล และสังคม ให้นักศึกษามีทักษะในการพัฒนาส่วนติดต่อผู้ใช้ในหลากหลายรูปแบบ
2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนาปรับปรุงรายวิชา	การพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ จำเป็นต้องคำนึงถึงปฏิสัมพันธ์ การใช้งานของผู้ใช้ การเลือกใช้อุปกรณ์ และวิธีการติดต่อผู้ใช้ที่เหมาะสม ซึ่งเป็นหนึ่งในกระบวนการพัฒนาซอฟต์แวร์ รายวิชานี้เป็นวิชาที่พัฒนาเพื่อสร้างความรู้และทักษะให้แก่นักศึกษา ในปัจจัยด้านมนุษย์หรือผู้ใช้ที่ต้องคำนึงถึงในการออกแบบและจัดสร้างระบบคอมพิวเตอร์ โดยเน้นองค์ประกอบทางซอฟต์แวร์ ไม่ว่าจะเป็นระบบติดต่อผู้ใช้แบบกราฟฟิก อุปกรณ์เคลื่อนที่

ระบบฝังตัว หรือส่วนติดต่อผู้ใช้แบบข้อความ ซึ่งจะเป็นพื้นฐานทางวิชาชีพ ในฐานะนักพัฒนาซอฟต์แวร์ หรือผู้ดูแลการพัฒนาซอฟต์แวร์ให้แก่องค์กรและลูกค้า

หมวดที่ 3. ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา แนวความคิดเกี่ยวกับปัจจัยของมนุษย์และการออกแบบอินเตอร์เฟซที่เกี่ยวข้องกับศักยภาพของมนุษย์และคอมพิวเตอร์ ระบบการให้ความช่วยเหลือเมื่อมีปัญหา รูปแบบการปฏิสัมพันธ์ และหลักการออกแบบที่มองเห็นได้แบบจำลองการอินเตอร์เฟซของผู้ใช้และเครื่องมือที่นำมาพัฒนาผลกระทบของเทคโนโลยีที่มีผลต่อมนุษย์ วางแผนให้เลือกใช้เทคโนโลยี การนำมาปฏิบัติและการใช้เทคโนโลยีเพื่อผลกระทบปรากฏออกมาในเชิงบวก			
2. จำนวนคาบที่ใช้ต่อภาคการศึกษา			
บรรยาย 30 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	สอนเสริม ตามความต้องการของนักศึกษา	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน 30 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	การศึกษาด้วยตนเอง 6 ชั่วโมงต่อสัปดาห์
3. จำนวนคาบต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล <ul style="list-style-type: none"> - อาจารย์ผู้สอนประกาศเวลาให้คำปรึกษาผ่านทางเว็บไซต์ของภาควิชาฯ - อาจารย์ผู้สอนจัดเวลาให้คำปรึกษาสัปดาห์ละ 1 ชั่วโมง 			

หมวดที่ 4. การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม
1.1 คุณธรรม จริยธรรม ที่ต้องพัฒนา <ul style="list-style-type: none"> - มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเอง วิชาชีพและสังคม (2) - เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กรและสังคม (5) - สามารถวิเคราะห์ผลกระทบจากการใช้คอมพิวเตอร์ต่อบุคคลองค์กรและสังคม (6)
1.2 วิธีการสอน <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษาจะต้องเข้าชั้นเรียน และส่งงานที่มอบหมายตามกำหนดเวลา - ชี้แจงวิธีปฏิบัติในการทำการบ้าน งานที่มอบหมาย และการเข้าสอบโดยไม่ทุจริตต่อกฎระเบียบ - บรรยายในเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบจากการใช้คอมพิวเตอร์ต่อบุคคลองค์กรและสังคม - มอบงานประจำวิชา ทั้งการออกแบบกรณีตัวอย่าง และรายงาน
1.3 วิธีการประเมินผล <ul style="list-style-type: none"> - พฤติกรรมการเข้าเรียน และส่งงานที่ได้รับมอบหมายตามขอบเขตที่ให้และตรงเวลา - มีการอ้างอิงเอกสารที่ได้นำมาทำรายงาน อย่างถูกต้องและเหมาะสม - มีการอ้างอิงถึงเนื้อหาข้อมูลและสื่อที่ใช้ประกอบในงานที่มอบหมาย - ประเมินผลตัวงานและการนำเสนองานที่มอบหมาย - มีความขยัน มีความซื่อสัตย์ และตรงต่อเวลา

