

ใบงานที่ 3.2

เรื่อง “ประยุกต์ใช้แนวคิดเชิงนามธรรมในชีวิตจริง” (งานเดี่ยว)

รายวิชา วิทยาการคำนวณ (ว22103) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ชื่อ-นามสกุล: ชั้น ม.2/..... เลขที่



คำชี้แจง: ให้นักเรียนนำแนวคิดเชิงนามธรรมไปประยุกต์ใช้ โดยสวมบทบาทเป็นนักออกแบบ UI/UX เพื่อออกแบบหน้าจอ “ลงชื่อเข้าใช้งาน (Login)” สำหรับแอปพลิเคชันเรียนออนไลน์บนสมาร์ทโฟน โดยคัดเลือกเฉพาะองค์ประกอบที่จำเป็นที่สุด เพื่อให้ใช้งานง่าย ไม่ซับซ้อน

1. ตารางจำแนกองค์ประกอบหน้าจอ Login

องค์ประกอบที่จำเป็น (Must Have Details)	องค์ประกอบที่ไม่จำเป็น (ตัดออกเพื่อไม่ให้รก)
..... 	

2. วาดภาพแบบจำลองหน้าจอ Login (Wireframe / Design Model)

(คำแนะนำ: วาดเฉพาะปุ่ม ช่องกรอกข้อความ และองค์ประกอบที่จำเป็นลงในกรอบจำลองหน้าจอสมาร์ทโฟน)

