

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี การสอบปลายภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559

เลขที่นั่ง

ข้อสอบวิชา CMM 363 Interactive Design สำหรับนักศึกษา สาขาวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ สอบวันอังคารที่ 29 พฤศจิกายน พ.ศ. 2559 เวลา 13.00 – 16.00 น.

<u>คำชี้แจง</u>

- 1. ข้อสอบชุคนี้มีทั้งหมค 5 หน้า (รวมใบปะหน้า)
- 2. ข้อสอบชุคนี้ทำใน <u>ข้อสอบ</u>
- 3. ให้คืนข้อสอบชุคนี้ **ทั้งชุด**
- 4. <u>ไม่</u> อนุญาตให้นำเอกสารทุกชนิดเข้าห้องสอบ

เมื่อนักศึกษาทำข้อสอบเสร็จ ต้องยกมือบอกกรรมการคุมสอบเพื่อขออนุญาตออกนอกห้องสอบ ห้ามนักศึกษานำข้อสอบและกระดาษคำตอบออกนอกห้องสอบ นักศึกษาซึ่งทุจริตในการสอบ อาจถูกพิจารณาโทษสูงสุดให้พ้นสภาพการเป็นนักศึกษา

ชื่อ-นามสกุลรหัสนักศึกษา	
--------------------------	--

ผศ.คร.ฐัศแก้ว ศรีสค ผู้ออกข้อสอบ

โทร. 8500

ข้อสอบนี้ได้ผ่านการพิจารณาจากคณะกรรมการ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศแล้ว

(อาจารย์วรงค์ ถาวระ)

ประธานหลักสูตร

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ประยุกต์-มัลติมีเดีย

ประจำภาคการศึกษา 1/2559 เวลา 13.00-16.00 น. เวลา 3 ชั่วโ คำชี้แจง 1. ให้ตอบคำถามลงไปในกระดาษคำถาม คำถามมี 5 ข้อ ทั้งหมด 4 หน้า 2. กรอกรหัสนักศึกษาและชื่อ-นามสกุลลงในกระดาษคำถาม วหัสนักศึกษา ชื่อ-นามสกุล 1. เทคนิคการออกแบบที่ดี ∪I/∪X ตามความคาดหวังของผู้ใช้สามารถแบ่งออกเป็น 7 ขั้นตอน (3 คะ	
คำชี้แจง 1. ให้ตอบคำถามลงไปในกระดาษคำถาม คำถามมี 5 ข้อ ทั้งหมด 4 หน้า 2. กรอกรหัสนักศึกษาและชื่อ-นามสกุลลงในกระดาษคำถาม รหัสนักศึกษาชื่อ-นามสกุล	นน
 กรอกรหัสนักศึกษาและชื่อ-นามสกุลลงในกระดาษคำถาม รหัสนักศึกษา ชื่อ-นามสกุล เทคนิคการออกแบบที่ดี ∪I/∪X ตามความคาดหวังของผู้ใช้สามารถแบ่งออกเป็น 7 ขั้นตอน 	มง
รหัสนักศึกษาชื่อ-นามสกุล	
1. เทคนิคการออกแบบที่ดี ∪I/∪X ตามความคาดหวังของผู้ใช้สามารถแบ่งออกเป็น 7 ขั้นตอน	
 เทคนิคการออกแบบที่ดื ∪I/∪X ตามความคาดหวังของผู้ใช้สามารถแบ่งออกเป็น 7 ขั้นตอน 	
์ (3 คะ	คือ
	แนน)
2. จงอธิบายความหมายของ User Interface (3 คะ	แนน)

3. จงสรุปปัจจัยสู่ความส ำเร็จ Interactive Design	(5 คะแนน)
	,
	•
 จงวาดแผนภาพแนวคิดการออกแบบปฏิสัมพันธ์กับอุปกรณ์มือถือ 	า โดยการใช้ Command line
T. TO STANK WITTING WORLD TO STANK THE STANK WORLD	
	(4 คะแหน)

จากการที่ให้นักศึกษาค้นคว้า เพื่อทำโครงงานของ Interactive design จงตอบคำถามต่อไปนี้	
d t	(15 คะแนน)
5.1 ชื่อโครงงาน	
5.2 จุดประสงค์	
5.3 ซอฟต์แวร์ที่ใช้ ในการทำโครงงานของนักศึกษา	
5.4 บอกชื่อสมาชิกกลุ่มและหน้าที่ในการทำโครงงาน	
3.4 บอกบอลลาบกกลุ่มและทหากแหน่การการการการ	

4
5.5 วาดหน้าจอภาพแรกของโครงงานพร้อมทั้งอธิบายหลักการที่เกี่ยวข้อง

.