

## รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยสวนดุสิต  
วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์  
ศึกษาศาสตร์บัณฑิต (ศิลปศึกษา)

### หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

#### 1.1 รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา 2034108 ชื่อวิชา การออกแบบเว็บไซต์  
Website Design

#### 1.2 จำนวนหน่วยกิต

3 (2-2-5) หน่วยกิต

#### 1.3 หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

- 1) หลักสูตร : ศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา
- 2) ประเภทของรายวิชา :  วิชาบังคับ  วิชาเลือก

#### 1.4 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

- 1) อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา : อาจารย์กนกวรรณ กุลสุทธิ
- 2) อาจารย์ผู้สอน : อาจารย์กนกวรรณ กุลสุทธิ (ตอนเรียน A1)

#### 1.5 ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษา 2 ปีการศึกษา 2560 / ชั้นปี 3

#### 1.6 รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

#### 1.7 รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

ไม่มี

#### 1.8 สถานที่เรียน

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต อาคาร 11 ห้อง 11303 (ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์)

#### 1.9 วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

10 พฤศจิกายน 2562

### หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

#### 2.1 จุดมุ่งหมายของรายวิชา

- 1) เพื่อให้ผู้เรียนมีคุณธรรม จริยธรรม เพื่อเสริมสร้างการพัฒนาที่ยั่งยืน
- 2) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถบูรณาการความรู้เรื่องการออกแบบเว็บไซต์กับความรู้ในสาขาวิชาศิลปศึกษาที่เกี่ยวข้อง

3) เพื่อให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิด วิเคราะห์ และการทำงานอย่างเป็นระบบ และมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เป็นเครื่องมือในออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ และสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ในงานออกแบบและพัฒนาสื่อการสอนและสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ประเภทอื่นได้

4) มีความสามารถทำงานเป็นกลุ่มในฐานะผู้นำและผู้ตามได้ และมีการค้นคว้าและวางแผนในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

5) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารและนำเสนอผลงานออกแบบเว็บไซต์ได้อย่างมีระบบและมีขั้นตอน และมีทักษะในการค้นคว้า เลือกใช้ข้อมูลสารสนเทศและเทคโนโลยีทางการออกแบบเว็บไซต์ รวมถึงการเข้าถึงข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย

## 2.2 วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อปรับปรุงรูปแบบของกิจกรรมให้สอดคล้องกับยุคสมัยและเกี่ยวข้องกับตัวของนักศึกษามากยิ่งขึ้น

## หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

### 3.1 คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาองค์ประกอบและวิธีการสร้างเว็บไซต์ หลักการทางศิลปะสำหรับการออกแบบเว็บไซต์และการฝึกปฏิบัติ

Study artistic principles, composition and method for making websites. Acquire an ability to adapt from abstract concept to practical process effectively.

### 3.2 จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/ งานภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วย ตนเอง
30 ชั่วโมงต่อ ภาคการศึกษา	ให้คำปรึกษา แนะนำ สอนเสริม ตามความต้องการของนักศึกษา เป็นรายกลุ่ม เพื่อทบทวนความรู้ ให้ชัดเจนและแม่นยำยิ่งขึ้น โดยเฉพาะกับกลุ่มของนักศึกษา ที่มีผลการเรียนต่ำ	30 ชั่วโมงต่อ ภาคการศึกษา	75 ชั่วโมงต่อ ภาคการศึกษา

### 3.3 จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

- อาจารย์ประจำรายวิชา แจ้งเวลาให้คำปรึกษาผ่านเว็บไซต์ประจำรายวิชา หรือผ่าน Social Network เช่น Facebook
- อาจารย์จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่มตามความต้องการ อย่างน้อย 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (เฉพาะรายที่ต้องการ)

## หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

### 4.1 แผนพัฒนาและประเมินผลการเรียนรู้แต่ละด้าน

ผลการเรียนรู้ที่ต้องการพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	ค่าน้ำหนักของการประเมินผล
<p><b>คุณธรรมจริยธรรม</b></p> <p>1) แสดงออกซึ่งพฤติกรรมด้านคุณธรรม และจรรยาบรรณวิชาชีพครู</p> <p>2) มีคุณธรรมจริยธรรมที่เสริมสร้างการพัฒนาที่ยั่งยืน</p> <p>3) มีความกล้าหาญทางจริยธรรมกล้าแสดงออกในสิ่งที่เหมาะสมด้วยความเข้าใจผู้อื่น และเข้าใจโลก</p> <p>4) มีจิตสาธารณะ เสียสละ และเป็นแบบอย่างที่ดี</p> <p>5) ให้ความเคารพและยึดถือในกฎระเบียบและข้อบังคับต่างๆ ขององค์กรและสังคม</p> <p>6) สามารถจัดการและแก้ปัญหาทางคุณธรรม จริยธรรม จรรยาบรรณวิชาชีพครูเชิงสัมพัทธ์โดยใช้ดุลยพินิจทางค่านิยม ความรู้สึกของผู้อื่น และประโยชน์ของสังคมส่วนรวม</p>	<p>1) ปลูกฝังให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงต่อเวลาตลอดจนการแต่งกายที่เป็นตามระเบียบของมหาวิทยาลัย</p> <p>2) มอบหมายงานให้นักศึกษารับผิดชอบงานในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย โดยฝึกให้รู้หน้าที่ของการเป็นผู้นำและการเป็นสมาชิกกลุ่ม</p>	<p>1) ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมกิจกรรมและการสังเกตพฤติกรรมในระหว่างชั้นเรียน</p> <p>2) ประเมินจากรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย</p> <p>3) สังเกตพฤติกรรม การแสดงความคิดเห็นและการสะท้อนความคิดเห็นของกลุ่มเพื่อน</p>	1-15	10%
<p><b>ด้านความรู้</b></p> <p>1) มีความรอบรู้ในด้านวิชาชีพครู และวิชาเอกศิลปศึกษาอย่างกว้างขวาง ลึกซึ้ง และเป็นระบบ</p> <p>2) มีความตระหนักรู้หลักการและทฤษฎีในองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องอย่างบูรณาการ ทั้งการบูรณาการข้ามศาสตร์ และการบูรณาการกับโลกแห่งความเป็นจริง</p> <p>3) มีความเข้าใจความก้าวหน้าของความรู้เฉพาะด้านในสาขาวิชาที่จะสอนอย่างลึกซึ้งตระหนักถึงความสำคัญของงานวิจัยและการวิจัยในการต่อ</p>	<p>1) ใช้การเรียนการสอนในหลากหลายรูปแบบโดยเน้นหลักการทางทฤษฎี ผนวกกับภาคปฏิบัติ ทั้งนี้ให้เป็นไปตามลักษณะและเนื้อหารายวิชาการ ออกแบบเว็บไซต์</p> <p>2) ฝึกทักษะกระบวนการแสวงหาความรู้และส่งเสริมผู้เรียนสร้างความรู้ ความเข้าใจในเรื่องการใช้งานโปรแกรมที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเว็บไซต์ด้วยตนเองและฝึกทักษะกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง</p> <p>3) ฝึกให้ผู้เรียนวิเคราะห์การคิด การกระทำของตนเองของ</p>	<p>1) การทดสอบปลายภาค</p> <p>2) การประเมินผลงาน ที่ฝึกปฏิบัติในชั้นเรียน</p> <p>3) การประเมินจากการจัดทำและนำเสนอรายงานที่ได้รับมอบหมาย</p>	1-4,7-9	30%

ผลการเรียนรู้ที่ต้องการพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	ค่าน้ำหนักของการประเมินผล
<p>ยอดความรู้</p> <p>4) มีความสามารถในการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินค่าองค์ความรู้ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานวิชาชีพครูอย่างมีประสิทธิภาพ</p>	<p>แผนการปฏิบัติตามเป้าหมายและหน้าที่กำหนด ควบคุมตนเองให้ปฏิบัติตามแผนและประเมินผลการปฏิบัติเพื่อปรับปรุงต่อไป</p>			
<p><b>ด้านทักษะทางปัญญา</b></p> <p>1) สามารถคิดค้นหาข้อเท็จจริงทำความเข้าใจ และประเมินข้อมูลสารสนเทศและแนวคิดจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายเพื่อใช้ในการปฏิบัติงาน การวินิจฉัย แก้ปัญหา และทำการวิจัยเพื่อพัฒนางาน และพัฒนาองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง</p> <p>2) สามารถคิดแก้ปัญหาที่มีความซับซ้อน เสนอทางออก และนำไปสู่การแก้ไขได้อย่างสร้างสรรค์ โดยคำนึงถึงความรู้ทางทฤษฎี ประสบการณ์ภาคปฏิบัติ และผลกระทบจากการตัดสินใจ</p> <p>3) มีความเป็นผู้นำทางปัญญาในการคิดพัฒนางานอย่างสร้างสรรค์ มีวิสัยทัศน์ รวมทั้งมีการพัฒนาศาสตร์ทางครุศาสตร์และการพัฒนาทางวิชาชีพอย่างมีนวัตกรรม</p> <p>4) มีการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่า และนำความรู้เกี่ยวกับแนวคิด ทฤษฎี และหลักการที่เกี่ยวข้องในศาสตร์สาขาศิลปศึกษาไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ แก้ปัญหาการพัฒนาผู้เรียน และการวิจัยต่อยอดองค์ความรู้ มีความเป็นผู้นำในการปฏิบัติงาน วิสัยทัศน์การพัฒนาการเรียนการสอน</p>	<p>1) การใช้กรณีศึกษา</p> <p>2) ฝึกให้ลงมือปฏิบัติโดยใช้สถานการณ์หลากหลายจนเกิดความชำนาญ</p> <p>3) ใช้วิธีการสอนแบบต่างๆ เช่น การสาธิต การทดลองวิเคราะห์ การประยุกต์เทคนิค</p> <p>4. นักศึกษาทำแบบทดสอบปลายภาค</p> <p>4.1 ให้เขียนบรรยายความหมายของคำที่เกี่ยวข้องในกระบวนการออกแบบเว็บไซต์</p> <p>4.2 บูรณาการการออกแบบสู่การประยุกต์ใช้กับสื่อการสอนในวิชาชีพครู</p> <p>5. นำส่งสรุปผลงานทั้งภาคเรียนเป็นเว็บไซต์</p>	<p>1) ประเมินตามสภาพจริงจากผลงาน และการนำเสนอผลงานในชั้นเรียน</p> <p>2) การทดสอบโดยใช้แบบทดสอบหรือการสัมภาษณ์ / การสอบถาม</p>	10,12-15	40%

ผลการเรียนรู้ที่ต้องการพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	ค่าน้ำหนักของการประเมินผล
<p><b>ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ</b></p> <p>1) มีความรู้ความเข้าใจในบทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบของตนเอง และผู้อื่นในการทำงานและการอยู่ร่วมกันอย่างเป็นกัลยาณมิตร และในการเรียนรู้พัฒนาตนเองและวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง</p> <p>2) มีความเอาใจใส่ช่วยเหลือและเอื้อต่อการแก้ปัญหาในกลุ่มและระหว่างกลุ่มได้อย่างสร้างสรรค์</p> <p>3) มีภาวะผู้นำและผู้ตามที่ดี มีความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้เรียน และมีความรับผิดชอบต่อส่วนรวมทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม</p> <p>4) มีความไวในการรับรู้และเข้าใจความรู้สึกรักของผู้เรียน ศิลปะระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา ตลอดจนบุคคลอื่น มีมุมมองเชิงบวก มีวุฒิภาวะทางอารมณ์และสังคม เอาใจใส่ในการ รับฟัง และพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างมีความรับผิดชอบ</p>	<p>1) ใช้การจัดการเรียนการสอนที่มีการมอบหมายงานเป็นกลุ่ม</p> <p>2) การเรียนแบบมีส่วนร่วม ปฏิบัติการ</p>	<p>1) การประเมินจากพฤติกรรมและการแสดงออกของนักศึกษาในการนำเสนอผลงานหรือการอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในชั้นเรียน</p>	1-5	10%
<p><b>ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</b></p> <p>(1) มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้ภาษาพูด ภาษาเขียน เทคโนโลยีสารสนเทศและสถิติ เพื่อการวิจัยในด้านการสอน ศิลปะศึกษา เพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้ การเก็บรวบรวมข้อมูล และนำเสนอข้อมูล และการแก้ปัญหาในการดำรงชีวิตและการจัดการเรียนการสอนอย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ</p>	<p>1) สามารถวิเคราะห์และนำเสนอจากการค้นคว้าจากแหล่งข้อมูลที่มีความหลากหลาย</p> <p>2) มอบหมายงานให้นักศึกษาได้สืบค้นข้อมูลและนำเสนอรายงานประเด็นที่สำคัญที่มีความเกี่ยวข้องกับการเรียนและด้านการศึกษาโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</p>	<p>1) วัดผลและประเมินผลจากการสืบค้นและนำเสนอผลงานประเด็นสำคัญ โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</p>	1-5	10%

ผลการเรียนรู้ที่ต้องการพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	ค่าน้ำหนักของการประเมินผล
<p>(2) ตระหนักถึงคุณค่าของการใช้ภาษาพูด ภาษาเขียน เทคโนโลยีสารสนเทศ และสถิติเพื่อการวิจัย เพื่อการสื่อสารการเรียนรู้ การเก็บรวบรวมข้อมูลและนำเสนอข้อมูลและการแก้ปัญหาในการดำรงชีวิต และการจัดการเรียนการสอน</p> <p>(3) สามารถใช้ภาษาพูด ภาษาเขียน เทคโนโลยีสารสนเทศ และสถิติเพื่อการวิจัยเพื่อสื่อสารการเรียนรู้ การเก็บรวบรวมและการนำเสนอข้อมูล และการแก้ไขปัญหาในการดำรงชีวิตและการจัดการเรียนการสอนอย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ</p> <p>(4) สามารถบูรณาการข้อมูลเพื่อการสื่อสารอย่างเป็นระบบด้วยสื่อและเทคโนโลยีเพื่อการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p>				

หมายเหตุ ผลการเรียนรู้ตัวเข้ม = ความรับผิดชอบหลัก ผลการเรียนรู้ตัวธรรมดา = ความรับผิดชอบรอง

## หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

### 5.1 แผนการสอน

สัปดาห์ที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน/ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)
1 (4 ชม.)	1. ปฐมนิเทศนักศึกษา 2. กล่าวนำเนื้อหาและ ขอบเขตของเนื้อหาวิชา 3. แนวทางการเรียนการ สอน	1. ผู้สอนบรรยายเนื้อหา 2. ผู้สอนนำเสนอ ตัวอย่างเว็บไซต์ 3. ผู้สอนบรรยายวิธีการสร้างสรรค์ออกแบบ เว็บไซต์ 4. ผู้สอนซักถามและอภิปรายเนื้อหาที่บรรยาย 5. ให้นักศึกษาค้นคว้านอกห้องเรียน <b>กิจกรรม/ใบงาน :</b> 1. ค้นคว้าเรื่อง ศัพท์ที่ใช้เกี่ยวกับระบบ อินเทอร์เน็ต	1. รายละเอียดของ รายวิชา (มคอ.3) 2. เอกสาร ประกอบการ เรียน 3. สื่อการสอนโดย ใช้ PowerPoint 4. เว็บไซต์	1. ประเมินผลโดย แบบทดสอบเพื่อวัดพื้น ฐานความรู้ในเรื่องราวของ เว็บไซต์ 2. ประเมินจากการตรงต่อ เวลาของนักศึกษาในการ เข้าชั้นเรียน การส่งงาน ตามกำหนดระยะเวลาที่ มอบหมาย การร่วม วิจารณ์ กิจกรรมและการ สังเกตพฤติกรรมใน ระหว่างชั้นเรียน
1 (4 ชม.)	การออกแบบเว็บไซต์ - ความ สำคัญ ของ การ ออกแบบเว็บไซต์ - การออกแบบเว็บไซต์ที่ดี - ลักษณะเด่น ของ การ ออกแบบเว็บไซต์ ในปัจจุบัน	1. ผู้สอนบรรยายเรื่อง การออกแบบเว็บไซต์ 2. ผู้สอนอภิปรายเรื่อง ลักษณะเด่นของการ ออกแบบเว็บไซต์ในปัจจุบัน 3. ผู้สอนบรรยายเรื่อง การใช้โปรแกรม คอมพิวเตอร์ในงานออกแบบเว็บไซต์ 4. ผู้สอนบรรยายเรื่อง โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ ใช้ในการออกแบบกราฟิก พร้อมทั้ง ยกตัวอย่างประกอบการเรียนรู้โดยนำเสนอ เป็นภาพสไลด์จากโปรแกรมพาวเวอร์พอยท์ <b>กิจกรรม/ใบงาน :</b> 1. การออกแบบเว็บไซต์ที่ดีต้องเป็นอย่างไร 2. ส่วนประกอบของเว็บไซต์	1. เอกสาร ประกอบการ เรียน 2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint 3. เว็บไซต์	1. ประเมินจากการนำเสนอ ผลงานที่ได้จากการค้นคว้า เรื่อง การออกแบบเว็บไซต์ ที่ดีต้องเป็นอย่างไร 2. ประเมินจากการตรงต่อ เวลาของนักศึกษาในการ เข้าชั้นเรียน การส่งงาน ตามกำหนดระยะเวลาที่ มอบหมาย การร่วมวิจารณ์ กิจกรรมและการสังเกต พฤติกรรมในระหว่างชั้น เรียน
3 (4 ชม.)	การสร้างเว็บไซต์ด้วยภาษา HTML - คำอธิบายโครงสร้างของ ภาษา HTML - วิธีจัดรูปแบบข้อความ - การสร้าง Link - การสร้างลำดับหัวข้อ	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน :</b> 1. ผู้สอนบรรยาย เรื่อง การสร้างเว็บไซต์ ด้วย ภาษา HTML 2. ผู้สอนอธิบาย โดยยกตัวอย่างประกอบ เรื่อง ภาษา HTML 3. ผู้สอนอธิบาย เรื่อง Resume 3. ผู้สอนมอบหมายงานให้ผู้เรียน เน้นการเรียนรู้ ด้วยตนเองโดยให้ศึกษาและค้นคว้างานจาก สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น อินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ <b>กิจกรรม/ใบงาน :</b> 1. การเขียน Resume	1. เอกสาร ประกอบการ เรียน 2. สื่อการสอนโดย ใช้ PowerPoint 3. เว็บไซต์	1. ประเมินจากการนำเสนอ ผลงานที่ได้จากการค้นคว้า เรื่อง ความหมายของ คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับ ระบบอินเทอร์เน็ต 2. ประเมินจากการตรงต่อ เวลาของนักศึกษาในการ เข้าชั้นเรียน การส่งงาน ตามกำหนดระยะเวลาที่ มอบหมาย การร่วมวิจารณ์ กิจกรรมและการสังเกต พฤติกรรมในชั้นเรียน

สัปดาห์ที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน/ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)
4 (4 ชม.)	การสร้างเว็บไซต์ด้วยภาษา HTML - การนำเสนอข้อมูลด้วยตาราง - การสร้างแบบฟอร์มรับข้อมูล - การหา Free Hosting	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน :</b> 1. ผู้สอนบรรยายเรื่อง หลักจิตวิทยาในการใช้สีในการออกแบบ 2. ผู้สอนอธิบาย โดยยกตัวอย่างประกอบ เรื่อง การสื่อความหมายของการใช้สีในการออกแบบสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ โดยนำเสนอเป็นภาพสไลด์จากโปรแกรมพาวเวอร์พอยท์ 3. ผู้สอนมอบหมายงานให้ผู้เรียน เน้นการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยให้ศึกษาและค้นคว้างานจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น อินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ <b>กิจกรรม/ใบงาน :</b> 1. สร้างเว็บไซต์เกี่ยวกับประวัติของตนเองด้วยการเขียนภาษา HTML	1. เอกสารประกอบกรเรียน 2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint 3. เว็บไซต์	1. ประเมินจากการนำเสนอผลงาน เรื่อง การเขียนรายงานประวัติส่วนตัว 2. ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมวิจารณ์กิจกรรมและการสังเกตพฤติกรรมในระหว่างชั้นเรียน
5 (4 ชม.)	สีและการจัดการภาพในการออกแบบเว็บไซต์ - การเลือกใช้สีสำหรับ Website (Design Web Color) - รูปแบบชุดสีพื้นฐาน (Simple Color Schemes) - การสื่อความที่เชื่อมโยงกับสี (Symbolism of Colors)	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน :</b> 1. ผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับการเลือกใช้สีสำหรับ Website (Design Web Color) 2. ผู้สอนบรรยายการสื่อความหมายที่เชื่อมโยงกับการใช้สี 3. ผู้สอนให้นักศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง โดยให้นักศึกษาสืบค้นจากห้องสมุดหรือสืบค้นข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ตเพื่อเป็นการทบทวนความรู้ <b>กิจกรรม/ใบงาน :</b> 1. การค้นคว้าเรื่อง การเลือกใช้สีสำหรับ Website (Design Web Color) 2. การวิเคราะห์รูปแบบการจัดวางแบบกริดในการออกแบบเว็บเพจ	1. เอกสารประกอบกรเรียน 2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint 3. เว็บไซต์	1. ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การร่วมวิจารณ์ กิจกรรมและการสังเกตพฤติกรรมในระหว่างชั้นเรียน
6 (4 ชม.)	การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ในการวาง Layout หน้า webpage 1. โครงสร้างหน้าเว็บแบบ Fluid Grid Layout 2. การวางวัตถุในลักษณะกริด การเลือกวัตถุโดยใช้เครื่องมือ : Pen Tool 3. ส่วนประกอบของหน้า	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน :</b> 1. ผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นในการใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ คือ โปรแกรม Adobe Photoshop ในการวางโครงสร้างหน้าเว็บเพจ 2. ผู้สอนอธิบายถึงการจัดวางในระบบกริดในการออกแบบเว็บเพจ 3. ผู้สอนใช้วิธีสอนแบบให้ฝึกและปฏิบัติเกี่ยวกับการจัดวางวัตถุในโปรแกรม Adobe Photoshop โดยผู้สอนให้ผู้เรียนได้กระทำซ้ำด้วยการปฏิบัติจริง โดยมีผู้สอนคอยให้	1. เอกสารประกอบกรเรียน 2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint	1. ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมวิจารณ์กิจกรรมและการสังเกตพฤติกรรมในระหว่างชั้นเรียน



ลำดับที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน/ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)
	เว็บเพจ 1. การตัดภาพเพื่อประกอบ webpage 2. ประเภทของไฟล์รูปภาพ	คำปรึกษาและตอบข้อสงสัยทำให้เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ด้วยการลงมือกระทำจริง ทำให้เกิดการจดจำเข้าใจสิ่งที่เรียนรู้ได้ดี สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบงานที่มีลักษณะเดียวกันได้ 4. ผู้สอนให้นักศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองในหัวข้อเรื่อง การจัดวางระบบกริด		
7 (4 ชม.)	การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ในการวาง Layout หน้า webpage 1. การตัดภาพเพื่อประกอบ webpage 2. ประเภทของไฟล์รูปภาพ	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน :</b> 1. ผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นในการใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ คือ โปรแกรม Adobe Photoshop ในการวางโครงสร้างหน้าเว็บเพจ 2. ผู้สอนอธิบายถึงการจัดวางในระบบกริดในการออกแบบเว็บเพจ 3. ผู้สอนใช้วิธีสอนแบบให้ฝึกและปฏิบัติ เกี่ยวกับการจัดวางวัตถุในโปรแกรม Adobe Photoshop โดยผู้สอนให้ผู้เรียนได้กระทำซ้ำ ด้วยการปฏิบัติจริง โดยมีผู้สอนคอยให้คำปรึกษาและตอบข้อสงสัยทำให้เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ด้วยการลงมือกระทำจริง ทำให้เกิดการจดจำเข้าใจสิ่งที่เรียนรู้ได้ดี สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบงานที่มีลักษณะเดียวกันได้ 4. ผู้สอนให้นักศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองในหัวข้อเรื่อง การจัดวางระบบกริด	1. เอกสารประกอบการเรียน 2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint	1. ประเมินจากการนำเสนอผลงานที่ได้จากการค้นคว้าเรื่อง รูปแบบการจัดวางแบบกริดในการออกแบบเว็บเพจ 2. ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมวิจารณ์กิจกรรมและการสังเกตพฤติกรรมในระหว่างชั้นเรียน
8 (4 ชม.)	สร้างเว็บไซต์ด้วย Adobe Dreamweaver - ส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Dreamweaver - การสร้าง site - การสร้างตาราง - การแทรกรูปภาพบนเว็บเพจ - การใส่ข้อความ	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน :</b> 1. ผู้สอนบรรยายเรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver เบื้องต้น 2. ผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจโดยการใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver 3. ผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับเครื่องมือที่ใช้ในโปรแกรม Adobe Dreamweaver 4. ผู้สอนใช้วิธีสอนแบบให้ฝึกและปฏิบัติ ในโปรแกรม Adobe Dreamweaver โดยผู้สอนให้ผู้เรียนได้กระทำซ้ำ ด้วยการปฏิบัติจริง โดยมีผู้สอนคอยให้คำปรึกษาและตอบข้อสงสัยทำให้เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ด้วยการลงมือกระทำจริง ทำให้เกิดการจดจำเข้าใจสิ่งที่เรียนรู้ได้ดี	1. เอกสารประกอบการเรียน 2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint	1. ประเมินตามสภาพจริงจากผลงานเสร็จสมบูรณ์จากการฝึกปฏิบัติตามกระบวนการขั้นตอนของการออกแบบภาพประกอบ 2. ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมวิจารณ์กิจกรรมและการสังเกตพฤติกรรมในระหว่างชั้นเรียน

สัปดาห์ที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน/ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)
		สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบงานที่มีลักษณะเดียวกันได้		
9 (4 ชม.)	สร้างเว็บไซต์ด้วย Adobe Dreamweaver - ส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Dreamweaver - การเชื่อมโยง - การค้นหาข้อมูลในหน้าเว็บเพจ - เพิ่มเติมลูกเล่นด้วย Behavior - การใส่เสียงเพลงลงในเว็บไซต์	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน :</b> 1. ผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจโดยการใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver 2. ผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับเครื่องมือที่ใช้ในโปรแกรม Adobe Dreamweaver 3. ผู้สอนใช้วิธีสอนแบบให้ฝึกและปฏิบัติในโปรแกรม Adobe Dreamweaver โดยผู้สอนให้ผู้เรียนได้กระทำซ้ำด้วยการปฏิบัติจริง โดยมีผู้สอนคอยให้คำปรึกษาและตอบข้อสงสัยทำให้เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ด้วยการลงมือกระทำจริงทำให้เกิดการจดจำเข้าใจสิ่งที่เรียนรู้ได้ดี สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบงานที่มีลักษณะเดียวกันได้	1. เอกสารประกอบการเรียน 2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint	1. ประเมินตามสภาพจริงจากผลงานเสร็จสมบูรณ์จากการฝึกปฏิบัติตามกระบวนการขั้นตอนของการออกแบบภาพประกอบ 2. ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมวิจารณ์กิจกรรมและการสังเกตพฤติกรรมในระหว่างชั้นเรียน
10 (4 ชม.)	การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วย Adobe Flash - ส่วนประกอบของตัวโปรแกรม Adobe Flash - การใช้งานเบื้องต้นของ Adobe Flash - ชนิดของกราฟฟิกที่ใช้ในงานใน Flash - การใช้เครื่องมือในโปรแกรม Macromedia Flash	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน :</b> 1. ผู้สอนอธิบายถึงภาพรวมของการทำงานของโปรแกรม Adobe Flash 2. ผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับการใช้เครื่องมือในโปรแกรม Adobe Flash ในการสร้างเว็บเพจ 3. ผู้สอนใช้วิธีสอนแบบให้ฝึกและปฏิบัติเกี่ยวกับการใช้เครื่องมือในโปรแกรม Adobe Flash ในการสร้างภาพเคลื่อนไหว โดยผู้สอนให้ผู้เรียนได้กระทำซ้ำด้วยการปฏิบัติจริง โดยมีผู้สอนคอยให้คำปรึกษาและตอบข้อสงสัยทำให้เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ด้วยการลงมือกระทำจริง ทำให้เกิดการจดจำเข้าใจสิ่งที่เรียนรู้ได้ดี สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบงานที่มีลักษณะเดียวกันได้ 4. ผู้สอนมอบหมายงานให้นักศึกษาในหัวข้อเรื่องการสร้างภาพเคลื่อนไหว โดยการใช้โปรแกรม Adobe Flash เป็นเครื่องมือ	1. เอกสารประกอบการเรียน 2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint	1. ประเมินตามสภาพจริงจากผลงานเสร็จสมบูรณ์จากการฝึกปฏิบัติตามกระบวนการออกแบบเรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยการใช้โปรแกรม Adobe Flash 2. ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมวิจารณ์ กิจกรรมและการสังเกตพฤติกรรมในระหว่างชั้นเรียน
11 (4 ชม.)	การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วย Adobe Flash - การสร้างข้อความ - การเลือกอบเจกต์ - ซิมบอลและอินสแตนซ์	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน :</b> 1. ผู้สอนอธิบายถึงหลักการและความแตกต่างเรื่อง ความละเอียดของภาพแบบ Raster และภาพแบบ Vector 2. ผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับการใช้เครื่องมือใน	1. เอกสารประกอบการเรียน 2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint	1. ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วม

ลำดับที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน/ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Frame และหลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว</li> <li>- การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ Frame by Frame</li> <li>- การสร้างแอนิเมชันด้วย Shape Tween / Motion Tween</li> </ul>	<p>โปรแกรม Adobe Flash ในการสร้างภาพเคลื่อนไหว</p> <p>3. ผู้สอนใช้วิธีสอนแบบให้ฝึกและปฏิบัติเกี่ยวกับการใช้เครื่องมือในโปรแกรม Adobe Flash ในการสร้างภาพเคลื่อนไหว โดยผู้สอนให้ผู้เรียนได้กระทำซ้ำด้วยการปฏิบัติจริง โดยมีผู้สอนคอยให้คำปรึกษาและตอบข้อสงสัยทำให้เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ด้วยการลงมือกระทำจริง ทำให้เกิดการจดจำเข้าใจสิ่งที่เรียนรู้ได้ดี สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบงานที่มีลักษณะเดียวกันได้</p> <p>4. ผู้สอนมอบหมายงานให้นักศึกษาในหัวข้อเรื่องการสร้างภาพเคลื่อนไหว โดยการใช้โปรแกรม Adobe Flash เป็นเครื่องมือ</p>		<p>วิจารณ์ กิจกรรมและการสังเกตพฤติกรรมในระหว่างชั้นเรียน</p>
12 (4 ชม.)	<p>การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วย Adobe Flash</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การใช้งาน Motion Guide เพื่อสร้างงานแอนิเมชัน</li> <li>- รู้จักกับ Action Script</li> <li>- การควบคุมการทำงานของเฟรม (Frame Action)</li> <li>- การทำงานกับไฟล์เสียง</li> <li>- การสร้างชิ้นงานอิสระ (Stand Alone Object)</li> </ul>	<p><b>กิจกรรมการเรียนการสอน :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับการใช้เครื่องมือในโปรแกรม Adobe Flash ในการสร้างภาพเคลื่อนไหว</li> <li>2. ผู้สอนใช้วิธีสอนแบบให้ฝึกและปฏิบัติเกี่ยวกับการใช้เครื่องมือในโปรแกรม Adobe Flash ในการสร้างภาพเคลื่อนไหว โดยผู้สอนให้ผู้เรียนได้กระทำซ้ำด้วยการปฏิบัติจริง โดยมีผู้สอนคอยให้คำปรึกษาและตอบข้อสงสัยทำให้เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ด้วยการลงมือกระทำจริง ทำให้เกิดการจดจำเข้าใจสิ่งที่เรียนรู้ได้ดี สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบงานที่มีลักษณะเดียวกันได้</li> <li>3. ผู้สอนมอบหมายงานให้นักศึกษาในหัวข้อเรื่องการสร้างภาพเคลื่อนไหว โดยการใช้โปรแกรม Adobe Flash เป็นเครื่องมือ</li> </ol> <p><b>กิจกรรม/ใบงาน :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. การสร้างภาพเคลื่อนไหว Intro โดยการใช้โปรแกรม Adobe Flash</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. เอกสารประกอบการเรียน</li> <li>2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ประเมินตามสภาพจริงจากผลงานเสร็จสมบูรณ์จากการฝึกปฏิบัติตามกระบวนการออกแบบเรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยการใช้โปรแกรม Adobe Flash</li> <li>2. ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมวิจารณ์ กิจกรรมและการสังเกตพฤติกรรมในระหว่างชั้นเรียน</li> </ol>
13 (4 ชม.)	<p>กรณีศึกษา เรื่องการออกแบบเมนูหรือไอคอนเพื่อการสื่อสารบนเว็บไซต์</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ผู้สอนอธิบายถึงความหมายและประเภทของเมนูหรือไอคอนบนเว็บไซต์</li> <li>2. ผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับขั้นตอนในการสร้างเมนูหรือไอคอนประกอบการออกแบบ</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. เอกสารประกอบการเรียน</li> <li>2. สื่อการสอนโดยใช้</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ประเมินตามสภาพจริงจากผลงานเสร็จสมบูรณ์จากการฝึกปฏิบัติตามกระบวนการออกแบบเมนู</li> </ol>

ลำดับที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน/ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)
		<p>เว็บไซต์</p> <p>3. ผู้สอนใช้วิธีสอนแบบให้ฝึกและปฏิบัติเกี่ยวกับการใช้เครื่องมือในโปรแกรม Adobe Photoshop ในการออกแบบเมนูหรือไอคอน โดยผู้สอนให้ผู้เรียนได้กระทำซ้ำด้วยการปฏิบัติจริง โดยมีผู้สอนคอยให้คำปรึกษาและตอบข้อสงสัยทำให้เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ด้วยการลงมือกระทำจริงทำให้เกิดการจดจำเข้าใจสิ่งที่เรียนรู้ได้ดี สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบงานที่มีลักษณะเดียวกัน</p> <p>4. ผู้สอนให้นักศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองในหัวข้อเรื่องการออกแบบเมนูหรือไอคอนในการออกแบบเว็บไซต์ โดยให้นักศึกษาสืบค้นจากห้องสมุดหรือสืบค้นข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ตเพื่อเป็นการทบทวนความรู้</p>	PowerPoint	<p>หรือไอคอน</p> <p>2. ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมวิจารณ์กิจกรรมและการสังเกตพฤติกรรมในระหว่างชั้นเรียน</p>
14 (4 ชม.)	<p>การสร้างงานโฆษณาบนหน้าเว็บ Banner ด้วย Adobe Photoshop</p> <p>1. หลักการของภาพเคลื่อนไหวบนเว็บไซต์</p> <p>2. หลักการของความสัมพันธ์ระหว่างการกำหนดเวลากับการเคลื่อนไหว</p> <p>3. การบันทึกเพื่อนำไปใช้ในรูปแบต่างๆ</p>	<p><b>กิจกรรมการเรียนการสอน :</b></p> <p>1. ผู้สอนอธิบายถึงหลักการของภาพเคลื่อนไหวที่เป็นส่วนประกอบส่วนหนึ่งของเว็บไซต์</p> <p>2. ผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับการกำหนดค่าของการมองเห็นภาพในโปรแกรม Adobe Photoshop</p> <p>3. ผู้สอนใช้วิธีสอนแบบให้ฝึกและปฏิบัติเกี่ยวกับการกำหนดค่าของการสร้างภาพเคลื่อนไหว Banner โดยผู้สอนให้ผู้เรียนได้กระทำซ้ำด้วยการปฏิบัติจริง โดยมีผู้สอนคอยให้คำปรึกษาและตอบข้อสงสัยทำให้เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ด้วยการลงมือกระทำจริง ทำให้เกิดการจดจำเข้าใจสิ่งที่เรียนรู้ได้ดี สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบงานที่มีลักษณะเดียวกันได้</p> <p>4. ผู้สอนมอบหมายงานให้นักศึกษา</p> <p><b>กิจกรรม/ใบงาน :</b></p> <p>1. การสร้าง Banner เพื่อการโฆษณาและประชาสัมพันธ์</p>	<p>1. เอกสารประกอบการเรียน</p> <p>2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint</p>	<p>1. ประเมินตามสภาพจริงจากผลงานเสร็จสมบูรณ์จากการฝึกปฏิบัติตามกระบวนการออกแบบ</p> <p>2. ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมวิจารณ์กิจกรรมและการสังเกตพฤติกรรมในระหว่างชั้นเรียน</p>
15 (4 ชม.)	<p>โครงการออกแบบการประชาสัมพันธ์แบบเว็บไซต์</p> <p>- การสมัครขอพื้นที่ฟรีบนเว็บไซต์</p>	<p>1. ผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับการสมัครเพื่อขอพื้นที่บนเว็บไซต์</p> <p>2. การ upload ข้อมูลขึ้นบน server</p> <p>3. ผู้สอนมอบหมายงานให้นักศึกษา</p>	<p>1. เอกสารประกอบการเรียน</p> <p>2. สื่อการสอนโดย</p>	<p>1. ประเมินตามสภาพจริงจากผลงานเสร็จสมบูรณ์จากการฝึกปฏิบัติตามกระบวนการออกแบบ</p>

สัปดาห์ที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน/ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)
	- การ Upload ข้อมูลขึ้นบนเว็บไซต์	กิจกรรม/ใบงาน : 1. การออกแบบการประชาสัมพันธ์แบบเว็บไซต์	ใช้ PowerPoint	2. ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมวิจารณ์ กิจกรรมและการสังเกตพฤติกรรมในระหว่างชั้นเรียน

## 5.2 การวัดและการประเมินผล

1) การวัดผล :

- โครงงาน / กิจกรรม 60%
- สอบปลายภาค 30%
- จิตพิสัย 10%

2) การประเมินผล : ใช้ระบบ  อิงกลุ่ม  อิงเกณฑ์ของมหาวิทยาลัย ดังนี้

ระดับคะแนน (คะแนน)	ระดับผลการเรียน
85.00 - 100.00	A
79.00 - 84.99	B <sup>+</sup>
73.00 - 78.99	B
67.00 - 72.99	C <sup>+</sup>
61.00 - 66.99	C
55.00 - 60.99	D <sup>+</sup>
50.00 - 54.99	D
0 - 49.99	F

## หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

### 6.1 เอกสารและตำราหลัก

วุฒินันท์ รัตสุข. (2559). เอกสารวิชาการออกแบบเว็บไซต์. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัย สวนดุสิต

### 6.2 เอกสารและข้อมูลสำคัญ

-

### 6.3 เอกสารและข้อมูลแนะนำ

ปราโมทย์ แสงพลสิทธิ์. (2540). การออกแบบนิเทศศิลป์ 1. กรุงเทพฯ: วี.เจ. พรินติ้ง.

มณฑน ต้นบุญต่อ. (2540). หลักการออกแบบ : Principle of Design. มหาสารคาม: สำนักพิมพ์สถาบันราชภัฏมหาสารคาม.

เลอสม สถาปิตานนท์. (2537). **การออกแบบคืออะไร**. กรุงเทพมหานคร: 49 กราฟิกแอนด์พับลิเคชั่น

เลอสม สถาปิตานนท์. (2539). **เทคนิคในการออกแบบ**. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เลอสม สถาปิตานนท์. (2540). **การออกแบบเบื้องต้น**. กรุงเทพฯ: ด้านสุทธาการพิมพ์.

วิรุณ ตั้งเจริญ. (2544). **ออกแบบกราฟิก : Graphic Design**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์สันติศิริ.

วิรุณ ตั้งเจริญ. (2535). **ทฤษฎีสี เพื่อการสร้างสรรค์ศิลปะ**. กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พรีนติ้ง เฮาส์.

วิรุณ ตั้งเจริญ. (2539). **การออกแบบ**. กรุงเทพฯ: โอ เอส ปรีนติ้งเฮาส์.

สุธีร์ นวกุล. (2553). **ออกแบบและสร้างเว็บไซต์ด้วย Dreamweaver**. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.  
adobe. **เว็บไซต์ที่มีความเรียบง่าย (Simplicity)**. Cited 2017 August 20. Available from:  
<https://www.adobe.com>

Christian Leborg. (2006). **Visual Grammar**. Princeton Architectural Press.

Ian Foster and Carl Kesselman. (2004). **The Grid 2 : blueprint for a new computing**. Elsevier.

Leatrice Eiseman. (2006). **Color : messages and meaning**. SQL direct,Inc.  
softmelt. (2017). **ประโยชน์ของการทำเว็บไซต์แบบ Responsive web design**. Available  
from: <http://www.softmelt.com/article.php?id=391>

sockho. **โครงสร้างหน้าเว็บแบบสร้างสรรค์**. Cited 2017 August 20. Available from:  
<http://www.sockho.com>

thaiwebexpert. (2017). **Responsive web design**. Available from:  
<http://www.thaiwebexpert.com/2016/50/ข้อดี%20ข้อเสียของ%20Responsive%20Web%20Design>

w3schools. **HTML Tutorials**. Cited 2017 August 20. Available from:  
<https://www.w3schools.com/html/>

## หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

### 7.1 กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- 1) การประเมินอาจารย์ผู้สอนโดยนักศึกษา
- 2) นักศึกษาประเมินตนเองในผลการเรียนรู้แต่ละด้าน
- 3) ใช้การสนทนาระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนเพื่อสังเกตการรับรู้ และความเข้าใจที่นักศึกษา

สนทนาได้ตอบกลับมา

### 7.2 กลยุทธ์การประเมินการสอน

- 1) ใช้แบบประเมินอาจารย์ผู้สอนโดยนักศึกษา
- 2) ใช้แบบประเมินตนเองสำหรับนักศึกษา

### 7.3 การปรับปรุงการสอน

นำผลการประเมินประสิทธิภาพรายวิชาและผลการประเมินการสอนของอาจารย์มาพิจารณาปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอน การวัดและประเมินผล อาจารย์ผู้สอน และสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ก่อนเปิดภาคเรียน

### 7.4 การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

- ใช้วิธีการพูดคุยซักถามเพื่อสอบทวนความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาและวิธีการที่ได้แนะนำ
- ใช้วิธีการกำหนดหัวข้อให้นักศึกษาค้นคว้าข้อมูลและนำเสนอข้อมูลที่ได้ไปออกแบบตามสื่อประชาสัมพันธ์ที่กำหนด (งานกลุ่ม)
- การนำเสนอผลงาน

วิธีการประเมิน				
ผลลัพธ์การเรียนรู้	พฤติกรรม ความ รับผิดชอบและ การมีส่วนร่วม ในการทำงาน	คะแนนสอบ	งานที่ได้รับ มอบหมาย (แบบฝึกหัด โครงงาน รายงาน)	การนำเสนอ ผลงานด้วยทักษะ การวิเคราะห์เชิง ตัวเลข/ การ สื่อสาร/ การใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศ
คุณธรรม จริยธรรม	✓		✓	✓
ความรู้	✓	✓		✓
ทักษะทางปัญญา		✓		✓
ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบต่อ	✓		✓	✓
ทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การ สื่อสารเทคโนโลยี สารสนเทศ	✓			✓

2 มีการทวนสอบคะแนน

3 มีการทวนสอบผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับคณะฯ ทุกภาคเรียน

## 7.5 การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

1) อาจารย์ผู้สอนดำเนินการทบทวนสอบรายวิชาด้วยตนเอง ด้วยการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษาตามวิธีการข้อ 7.4

2) กรณีที่ผลการเรียนรู้ของรายวิชายังไม่ได้ประสิทธิผล อาจารย์ผู้สอนจะให้โอกาสนักศึกษาปรับปรุงปรับปรุงแก้ไขได้ตามความจำเป็นเป็นรายกรณี

3) อาจารย์ผู้สอนสรุปผลการจัดการเรียนการสอนใน มคอ.5 เสนอหลักสูตรเพื่อพิจารณาปรับปรุงเนื้อหา วิธีการจัดการเรียนการสอน กิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ และปรับปรุงในปีการศึกษาถัดไป