



รายละเอียดของรายวิชา (มคอ.3)

รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บ
รหัสวิชา 4122319

ภาคเรียนที่ 2/2563

หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

สารบัญ

		หน้า
หมวดที่ 1	ข้อมูลทั่วไป	1
หมวดที่ 2	จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์	2
หมวดที่ 3	ลักษณะและการดำเนินการ	2
หมวดที่ 4	การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา	3
หมวดที่ 5	แผนการสอนและการประเมินผล	6
หมวดที่ 6	ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน	14
หมวดที่ 7	การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา	15

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
 วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา 4122319 ชื่อรายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บ (Web Design and Development)

2. จำนวนหน่วยกิต

1(1-0-2) หน่วยกิต

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

3.1 หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

3.2 ประเภทของรายวิชา หมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเทคโนโลยีเฉพาะสาขา วิชาบังคับ

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

4.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปริศนา มัชฌิมา

4.2 อาจารย์ผู้สอนและกลุ่มเรียน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปริศนา มัชฌิมา กลุ่มเรียน A1

5. ภาคการศึกษา/ ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2563 / ชั้นปีที่ 2

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

“ไม่มี”

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

“ไม่มี”

8. สถานที่เรียน

ในมหาวิทยาลัยสวนดุสิต

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

วันที่จัดทำ 20 พฤศจิกายน 2560

วันที่ปรับปรุงรายละเอียดล่าสุด 18 พฤศจิกายน 2563

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1.1 เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจในเรื่องการออกแบบและพัฒนาเว็บ

1.2 เพื่อให้ นักศึกษาสามารถอธิบายวัตถุประสงค์ / หลักการ / ทฤษฎี เกี่ยวกับ ประเภทของเว็บ โครงสร้างและองค์ประกอบของเว็บ การออกแบบและพัฒนาเว็บ

- 1.3 เพื่อให้ศึกษามีทักษะในด้านแนวทางการออกแบบและพัฒนาเว็บ
- 1.4 เพื่อให้ศึกษาสามารถวิเคราะห์กระบวนการออกแบบและพัฒนาเว็บ

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

วัตถุประสงค์ในการพัฒนารายวิชานี้ เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของสังคมปัจจุบันและบัณฑิตที่พึงประสงค์ และเพื่อให้สอดคล้องกับเกณฑ์ มาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยี พ.ศ. 2560 โดยมีวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Active Learning) ด้วยการเรียนรู้จากกรณีศึกษา (Case-based Learning) จากหน่วยงานภายในมหาวิทยาลัยสวนดุสิต

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

ประเภทของเว็บ โครงสร้างและองค์ประกอบของเว็บ แนวทางการออกแบบและพัฒนาเว็บ กระบวนการออกแบบและพัฒนาเว็บ ภาษาสำหรับการพัฒนาเว็บ การใช้แบบตัวอักษรและกราฟิกส์สำหรับเว็บ การออกแบบเว็บที่ตอบสนอง เทคโนโลยีสำหรับการพัฒนาเว็บ

Web types; web structure and components; guidelines of web design and development; processes of web design and development; Languages for web development; using font and graphic on the web; responsive web design; technology for web development

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/ งานภาคสนาม/ การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
15 ชั่วโมง/ ภาคการศึกษา	ขึ้นอยู่กับความ ต้องการ ของนักศึกษา	-	30 ชั่วโมง/ ภาคการศึกษา

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

- อาจารย์ประกาศเวลาให้คำปรึกษาผ่านเว็บไซต์หรือเฟชบุ๊กของหลักสูตร
- อาจารย์จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล หรือรายกลุ่มตามความต้องการ 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม

1.1 ผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

- 1.1.1 ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต

- 1.1.2 มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่างๆ ขององค์กรและสังคม สามารถปรับตัวเพื่อพร้อมเข้าสู่สังคมยุคเศรษฐกิจดิจิทัล
- 1.1.3 มีภาวะความเป็นผู้นำ ผู้ตาม และสามารถทำงานเป็นหมู่คณะ
 - 1.1.4 สามารถวิเคราะห์และประเมินผลกระทบจากการใช้ความรู้ทางเทคโนโลยีต่อบุคคล องค์กรสังคม และสิ่งแวดล้อม
- 1.1.5 มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ มีความรับผิดชอบในฐานะผู้ประกอบวิชาชีพ คำนึงถึงและอุทิศตนเพื่อประโยชน์ส่วนรวม และเข้าใจถึงบริบทของวิชาชีพเทคโนโลยีสารสนเทศ

1.2 วิธีการสอน

- 1.2.1 ฝึกให้รู้หน้าที่ของการเป็นผู้นำกลุ่มและการเป็นสมาชิกกลุ่ม มีความซื่อสัตย์ โดยต้องไม่กระทำการทุจริตในการสอบหรือลอกงานและการบ้านของผู้อื่น
- 1.2.2 ปลูกฝังวัฒนธรรมองค์กรที่ดีให้แก่นักศึกษา โดยสร้างเสริมให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา ตลอดจนการแต่งกายที่เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย นักศึกษาต้องมีความรับผิดชอบ
- 1.2.3 อาจารย์ผู้สอนทุกคนต้องสอดแทรกเรื่องคุณธรรมจริยธรรมในการสอนทุกรายวิชา รู้จักเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น ตระหนักถึงผลกระทบของซอฟต์แวร์ที่มีต่อสังคม

1.3 วิธีการประเมินผล

- 1.3.1 สังเกตพฤติกรรมการทำงานและการสอบวัดผล
- 1.3.2 พิจารณาจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย และความพร้อมเพรียงของนักศึกษาในการเข้าร่วมกิจกรรม
- 1.3.3 สังเกตพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม
- 1.3.4 สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสื่อสาร
- 1.3.5 สังเกตพฤติกรรมการทำรายงาน การอ้างอิงผลงาน และใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างถูกต้องตามกฎหมาย

2. ความรู้

2.1 ผลการเรียนรู้ด้านความรู้

- 2.1.1 มีความรู้ ความเข้าใจทางคณิตศาสตร์พื้นฐาน วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี พื้นฐานบริหารจัดการและเศรษฐศาสตร์ เพื่อการประยุกต์ใช้กับงานทางด้านเทคโนโลยีและการสร้างนวัตกรรม
- 2.1.2 มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการที่สำคัญ ทั้งในเชิงทฤษฎีและปฏิบัติ ในเนื้อหาของสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
 - 2.1.3 มีความรู้ในวิธีการและการใช้เครื่องมือด้านเทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างเหมาะสมในการทำงาน
 - 2.1.4 สามารถบูรณาการความรู้ด้านเทคโนโลยีกับความรู้ในศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้องและเหมาะสม

2.1.5 สามารถใช้ความรู้และทักษะในสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อการปฏิบัติงานและประยุกต์กับการแก้ปัญหาในงานจริงได้

2.2 วิธีการสอน

- 2.2.1 การสอนแบบบรรยาย
- 2.2.2 การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- 2.2.3 การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning
- 2.2.4 การฝึกปฏิบัติและการประยุกต์ใช้ความรู้ในการค้นคว้า
- 2.2.5 การมอบหมายงาน

2.3 วิธีการประเมินผล

- 2.3.1 การทดสอบย่อย และการทดสอบปลายภาคเรียน
- 2.3.2 พิจารณาจากโครงการที่นำเสนอ
- 2.3.3 พิจารณาจากผลงาน
- 2.3.4 พิจารณาจากรายงานที่นักศึกษาจัดทำ และการนำเสนอรายงานในชั้นเรียน

3. ทักษะทางปัญญา

3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- 3.1.1 มีความคิดอย่างมีวิจารณญาณที่ดี
- 3.1.2 สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการทางด้านเทคโนโลยี

3.1.3 สามารถคิด วิเคราะห์ และแก้ไขปัญหาทางด้านเทคโนโลยีได้อย่างมีระบบ รวมถึงการใช้ข้อมูลประกอบการตัดสินใจในการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

- 3.1.4 มีจินตนาการและความยืดหยุ่นในการปรับใช้องค์ความรู้ทางด้านเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องอย่างเหมาะสมในการพัฒนานวัตกรรมหรือต่อยอดองค์ความรู้จากเดิมได้อย่างสร้างสรรค์

3.1.5 สามารถสืบค้นข้อมูลและแสวงหาความรู้ทางด้านเทคโนโลยีเพิ่มเติมได้ด้วยตนเอง เพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต และทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางองค์ความรู้และเทคโนโลยีใหม่ๆ

3.2 วิธีการสอน

- 3.2.1 กรณีศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์
- 3.2.2 การอภิปรายกลุ่ม

3.3 วิธีการประเมินผล

- 3.3.1 พิจารณาจากการทำงานกลุ่ม
- 3.3.2 สังเกตพฤติกรรมการสืบค้นข้อมูลเพื่อใช้แก้ปัญหาในการทำงานกลุ่ม
- 3.3.3 พิจารณาจากผลงาน
- 3.3.4 สังเกตพฤติกรรมการแก้ปัญหาจากการทำกรณีศึกษา
- 3.3.5 การทดสอบย่อย และการทดสอบปลายภาคเรียน

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

4.1.1 สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนที่หลากหลาย และสามารถสนทนาทั้งภาษาไทย และภาษาต่างประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถใช้ความรู้ในสาขาวิชาชีพทางด้านเทคโนโลยี เพื่อสื่อสารต่อสังคมได้ในประเด็นที่เหมาะสม

○ 4.1.2 สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์เชิงสร้างสรรค์ ให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในการแก้ไขปัญหาสถานการณ์ต่างๆ

● 4.1.3 สามารถวางแผนและรับผิดชอบในการพัฒนาการเรียนรู้ทางด้านเทคโนโลยี ทั้งของตนเองและสอดคล้องกับทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง

4.1.4 รู้จักบทบาท หน้าที่ และมีความรับผิดชอบในการทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย สามารถปรับตัวและทำงานร่วมกับผู้อื่นทั้งในฐานะผู้นำและผู้ตามได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4.1.5 มีจิตสำนึกความรับผิดชอบด้านความปลอดภัยในการทำงานด้านเทคโนโลยี

4.2 วิธีการสอน

ฝึกการทำงานเป็นทีม

4.3 วิธีการประเมินผล

4.3.1 สังเกตพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม

4.3.2 สังเกตจากพฤติกรรมที่แสดงออกในการร่วมกิจกรรมต่าง ๆ

4.3.3 สังเกตพฤติกรรมและการแสดงออกของนักศึกษาในการนำเสนอรายงานกลุ่มในชั้นเรียน

4.3.4 สังเกตพฤติกรรมการค้นคว้าและศึกษาด้วยตนเอง

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

● 5.1.1 มีทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์ สำหรับการทำงานที่เกี่ยวข้องกับวิชาชีพได้เป็นอย่างดี

5.1.2 มีทักษะในการวิเคราะห์ข้อมูลสารสนเทศทางคณิตศาสตร์หรือการแสดง สถิติประยุกต์ต่อการแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องได้อย่างสร้างสรรค์

○ 5.1.3 สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่ทันสมัยได้อย่างเหมาะสม และมีประสิทธิภาพ

5.1.4 มีทักษะในการสื่อสาร การนำเสนอข้อมูล ทั้งทางวาจาและลายลักษณ์อักษร และการเลือกใช้สื่อในการนำเสนอที่เหมาะสม

5.1.5 สามารถใช้เครื่องมือการคำนวณและเครื่องมือทางเทคโนโลยี เพื่อประกอบวิชาชีพ ในสาขาเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องได้

5.2 วิธีการสอน

5.2.1 ให้ทำรายงาน และฝึกการนำเสนองาน

5.2.2 แนะนำรูปแบบ เทคนิค เครื่องมือ และการนำเสนอที่เหมาะสม

5.3 วิธีการประเมินผล

5.3.1 พิจารณาจากภาษาที่ใช้ในการเขียนรายงานและการนำเสนองาน

5.3.2 สังเกตพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้และการพัฒนา
ตนเอง

5.3.3 พิจารณาจากเทคนิคและเครื่องมือที่ใช้ในการนำเสนองาน

6. ทักษะการปฏิบัติงาน

6.1 ทักษะการปฏิบัติงาน

6.1.1 มีทักษะปฏิบัติ การใช้เครื่องมือและอุปกรณ์พื้นฐาน รวมถึงเทคโนโลยี
เพื่อประกอบวิชาชีพในสาขาที่เกี่ยวข้องได้อย่างถูกต้องและปลอดภัย

6.1.2 มีทักษะในการบริหารจัดการ วางแผน การบริหารความเสี่ยง รวมทั้งการปรับปรุง
พัฒนาระบบการทำงานอย่างต่อเนื่อง

6.1.3 สามารถบูรณาการการเรียนรู้ร่วมกับการทำงาน

6.1.4 มีทักษะและความสามารถในการทำงานรูปแบบโครงการ

6.1.5 สามารถปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการยุคเศรษฐกิจดิจิทัล

6.2 วิธีการสอน

ไม่มี

6.3 วิธีการประเมินผล

ไม่มี

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
1	บทนำ - จุดมุ่งหมายของ รายวิชา - เนื้อหารายวิชา - การพัฒนาการเรียนรู้ - การวัดและการ ประเมินผล	1	กิจกรรมการเรียนการสอน - กลยุทธ์การสอน สร้างเสริมให้นักศึกษามี ระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้า ชั้นเรียนให้ตรงเวลา และการ แต่งกายที่เป็นไปตามระเบียบ ของมหาวิทยาลัย - วิธีการสอน (On-site) 1. ผู้สอนแนะนำรายวิชา แหล่งข้อมูลประกอบการเรียน 2. ผู้สอนชี้แจงเกณฑ์การให้ คะแนน และการประเมินผล การเรียน 3. ผู้สอนชี้แจงช่องทางการสื่อสาร ของรายวิชาผ่านกลุ่มบน Facebook	ผศ.ดร.ปริศนา มัชฌิมา

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			<p>4. ทดสอบความรู้ก่อนเรียนด้วย เกม Kahoot</p> <p>สื่อที่ใช้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. รายละเอียดของรายวิชา (มคอ.3) 2. เอกสารประกอบการเรียน 3. PowerPoint 4. Facebook กลุ่มรายวิชา 5. เว็บไซต์ Kahoot.it 	
2	ประเภทของเว็บ	1	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน</p> <p>- กลยุทธ์การสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. สร้างเสริมให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา และแต่งกายตามระเบียบของมหาวิทยาลัย 2. ฝึกให้มีความซื่อสัตย์ ไม่ลอกงานและการบ้านของผู้อื่น <p>- วิธีการสอน (On-site)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. บรรยายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ <p>สื่อที่ใช้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เอกสารประกอบการเรียน 2. PowerPoint 	ผศ.ดร.ปริศนา มัชฌิมา
3	ประเภทของเว็บ (ต่อ)	1	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน</p> <p>- กลยุทธ์การสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. สร้างเสริมให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา และแต่งกายตามระเบียบของมหาวิทยาลัย 2. ฝึกให้มีความซื่อสัตย์ ไม่ลอกงานและการบ้านของผู้อื่น <p>- วิธีการสอน (On-site)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. บรรยายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ <p>สื่อที่ใช้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เอกสารประกอบการเรียน 	ผศ.ดร.ปริศนา มัชฌิมา

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			2. PowerPoint 3. ใบงาน “หาตัวอย่างเว็บไซต์ประเภทต่างๆ ที่น่าสนใจ”	
4	โครงสร้างและองค์ประกอบของเว็บ	1	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน</p> <p>- กลยุทธ์การสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. สร้างเสริมให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา และแต่งกายตามระเบียบของมหาวิทยาลัย 2. ฝึกให้มีความซื่อสัตย์ ไม่ลอกงานและการบ้านของผู้อื่น <p>- วิธีการสอน</p> <p>(On-site)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. บรรยายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ 2. การเรียนรู้ผ่านเกม (Games-Based Learning) ด้วยเกมเปิดป้ายทายภาพ ซึ่งทำจากโปรแกรม MS-PowerPoint เพื่อให้เข้าใจองค์ประกอบของเว็บเพิ่มมากขึ้น <p>สื่อที่ใช้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เอกสารประกอบการเรียน 2. PowerPoint 	ผศ.ดร.ปริศนา มัชฌิมา
5	ทดสอบย่อยโครงสร้างและองค์ประกอบของเว็บ โครงสร้างและองค์ประกอบของเว็บ (ต่อ)	1	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน</p> <p>- กลยุทธ์การสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. สร้างเสริมให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา และแต่งกายตามระเบียบของมหาวิทยาลัย 2. ฝึกให้มีความซื่อสัตย์ ไม่ลอกงานและการบ้านของผู้อื่น <p>- วิธีการสอน</p> <p>(On-site)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. บรรยายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ <p>สื่อที่ใช้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เอกสารประกอบการเรียน 2. PowerPoint 	ผศ.ดร.ปริศนา มัชฌิมา

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
6	แนวทางการออกแบบและพัฒนาเว็บ	1	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน</p> <p>- กลยุทธ์การสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. สร้างเสริมให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา และแต่งกายตามระเบียบของมหาวิทยาลัย 2. ฝึกให้มีความซื่อสัตย์ ไม่ลอกงานและการบ้านของผู้อื่น <p>- วิธีการสอน</p> <p>(On-site)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. บรรยายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ <p>สื่อที่ใช้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เอกสารประกอบการเรียน 2. PowerPoint 	ผศ.ดร.ปริศนา มัชฌิมา
7	แนวทางการออกแบบและพัฒนาเว็บ (ต่อ)	1	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน</p> <p>- กลยุทธ์การสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. สร้างเสริมให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา และแต่งกายตามระเบียบของมหาวิทยาลัย 2. ฝึกให้มีความซื่อสัตย์ ไม่ลอกงานและการบ้านของผู้อื่น <p>- วิธีการสอน</p> <p>(On-site)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. บรรยายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ <p>สื่อที่ใช้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เอกสารประกอบการเรียน 2. PowerPoint 3. ใบงาน “ศึกษาแนวทางและการพัฒนาเว็บในอนาคต” 	ผศ.ดร.ปริศนา มัชฌิมา
8	กระบวนการออกแบบและพัฒนาเว็บ	1	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน</p> <p>- กลยุทธ์การสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. สร้างเสริมให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา และแต่งกายตามระเบียบของมหาวิทยาลัย 2. ฝึกให้มีความซื่อสัตย์ ไม่ลอก 	ผศ.ดร.ปริศนา มัชฌิมา

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			งานและการบ้านของผู้อื่น - วิธีการสอน (On-site) 1. บรรยายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ สื่อที่ใช้ 1. เอกสารประกอบการเรียน 2. PowerPoint	
9	กระบวนการออกแบบและพัฒนาเว็บ (ต่อ)	1	กิจกรรมการเรียนการสอน - กลยุทธ์การสอน 1. สร้างเสริมให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา และแต่งกายตามระเบียบของมหาวิทยาลัย 2. ฝึกให้มีความซื่อสัตย์ ไม่ลอกงานและการบ้านของผู้อื่น - วิธีการสอน (On-site) 1. บรรยายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ สื่อที่ใช้ 1. เอกสารประกอบการเรียน 2. PowerPoint 3. ใบงานกลุ่ม “ศึกษาลักษณะของเนื้อหาและพัฒนาเว็บภาครัฐ”	ผศ.ดร.ปริศนา มัชฌิมา
10	ภาษาสำหรับการพัฒนาเว็บ	1	กิจกรรมการเรียนการสอน - กลยุทธ์การสอน 1. สร้างเสริมให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา และแต่งกายตามระเบียบของมหาวิทยาลัย 2. ฝึกให้มีความซื่อสัตย์ ไม่ลอกงานและการบ้านของผู้อื่น - วิธีการสอน (On-site) 1. บรรยายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ	ผศ.ดร.ปริศนา มัชฌิมา

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			<u>สื่อที่ใช้</u> 1. เอกสารประกอบการเรียน 2. PowerPoint	
11	ทดสอบย่อยภาษา HTML เบื้องต้น ภาษาสำหรับการพัฒนาเว็บ (ต่อ)	1	<u>กิจกรรมการเรียนการสอน</u> - กลยุทธ์การสอน 1. สร้างเสริมให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา และแต่งกายตามระเบียบของมหาวิทยาลัย 2. ฝึกให้มีความซื่อสัตย์ ไม่ลอกงานและการบ้านของผู้อื่น - วิธีการสอน (On-site) 1. บรรยายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ <u>สื่อที่ใช้</u> 1. เอกสารประกอบการเรียน 2. PowerPoint 3. ใบงาน “หาตัวอย่างเว็บ e-portfolio ที่น่าสนใจ”	ผศ.ดร.ปริศนา มัชฌิมา
12	การใช้แบบตัวอักษรและกราฟิกส์สำหรับเว็บ	1	<u>กิจกรรมการเรียนการสอน</u> - กลยุทธ์การสอน 1. สร้างเสริมให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา และแต่งกายตามระเบียบของมหาวิทยาลัย 2. ฝึกให้มีความซื่อสัตย์ ไม่ลอกงานและการบ้านของผู้อื่น - วิธีการสอน (On-site) 1. บรรยายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ <u>สื่อที่ใช้</u> 1. เอกสารประกอบการเรียน 2. PowerPoint	ผศ.ดร.ปริศนา มัชฌิมา
13	การใช้แบบตัวอักษรและกราฟิกส์สำหรับเว็บ (ต่อ)	1	<u>กิจกรรมการเรียนการสอน</u> - กลยุทธ์การสอน 1. สร้างเสริมให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้	ผศ.ดร.ปริศนา มัชฌิมา

ลำดับ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			<p>ตรงเวลา และแต่งกายตามระเบียบของมหาวิทยาลัย</p> <p>2. ฝึกให้มีความซื่อสัตย์ ไม่ลอกงานและการบ้านของผู้อื่น</p> <p>- วิธีการสอน (On-site)</p> <p>1. บรรยายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ</p> <p>สื่อที่ใช้</p> <p>1. เอกสารประกอบการเรียน</p> <p>2. PowerPoint</p> <p>3. ใบงาน “หาตัวอย่างเว็บที่มีการใช้ตัวอักษรและกราฟิกส์ที่น่าสนใจ”</p>	
14	การออกแบบเว็บที่ตอบสนอง	1	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน</p> <p>- กลยุทธ์การสอน</p> <p>1. สร้างเสริมให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา และแต่งกายตามระเบียบของมหาวิทยาลัย</p> <p>2. ฝึกให้มีความซื่อสัตย์ ไม่ลอกงานและการบ้านของผู้อื่น</p> <p>- วิธีการสอน (On-site)</p> <p>1. บรรยายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ</p> <p>สื่อที่ใช้</p> <p>1. เอกสารประกอบการเรียน</p> <p>2. PowerPoint</p> <p>3. ใบงาน “ฝึกพิจารณาเว็บของมสค. ว่ามีเว็บใดบ้างที่เป็นเว็บที่ตอบสนอง”</p>	ผศ.ดร.ปริศนา มัชฌิมา
15	เทคโนโลยีสำหรับการพัฒนาเว็บ	1	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน</p> <p>- กลยุทธ์การสอน</p> <p>1. สร้างเสริมให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา</p> <p>2. ฝึกให้มีความซื่อสัตย์ ไม่ลอกงานและการบ้านของผู้อื่น</p>	ผศ.ดร.ปริศนา มัชฌิมา

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
16			- วิธีการสอน (On-site) 1. บรรยายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ สื่อที่ใช้ 1. เอกสารประกอบการเรียน 2. PowerPoint 3. ใบงาน “ศึกษาเทคโนโลยีที่ใช้สำหรับพัฒนาเว็บ”	
สอบปลายภาค (On-site)				

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ ประเมิน	สัดส่วนของ การประเมินผล	วิธีการ ทวนสอบ
1.1.1, 1.1.2, 2.1.1, 2.1.2, 3.1.1	- สอบปลายภาค - ทดสอบย่อย	16 5, 11	30% 20%	คะแนนสอบ
1.1.1, 1.1.2, 2.1.1, 2.1.2, 3.1.4, 5.1.1	- ใบงาน	3, 7, 9, 11, 13, 14, 15	40 %	ความสำเร็จจากงานที่มอบหมาย
1.1.1, 1.1.2, 4.1.3	การเข้าชั้นเรียน ความรับผิดชอบต่องาน ที่ได้รับมอบหมาย	ทุกสัปดาห์	10%	การเข้าชั้นเรียนและ การส่งงานตรงตาม เวลาที่กำหนด

3. การประเมินผลการศึกษา

1) การวัดผล :

- จิตพิสัย 10%
- งานเดี่ยว 20%
- งานกลุ่ม 20%
- การทดสอบย่อย 20%
- การทดสอบปลายภาคเรียน 30%

2) การประเมินผล: ใช้ระบบ อิงกลุ่ม อิงเกณฑ์ของมหาวิทยาลัย ดังนี้

เกณฑ์คะแนน	เกรด
85-100	A
79-84	B+

เกณฑ์คะแนน	เกรด
73-78	B
67-72	C+
61-66	C
55-60	D+
50-54	D
0-49	F
การถอนรายวิชา (Withdrawal)	W
ขาดสอบ (Missing)	M
การประเมินยังไม่สมบูรณ์เนื่องจากนักศึกษา ยังทำงานไม่เสร็จ (Incomplete)	I

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

ปรีศนา มัชฌิมา. (2561). **ตำราการพัฒนาเว็บห้องสมุด**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัย
สวนดุสิต

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

จิราวุธ วารินทร์. (2562). **พัฒนาเว็บไซต์สมัยใหม่ด้วย HTML5 JavaScript + CSS3
ฉบับสมบูรณ์**. กรุงเทพฯ: ชิมพลิฟาย.

จรัญยศ อรัณยธาดา. (2560). **การออกแบบเว็บไซต์**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่ง
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ดวงพร เกียงคำ. (2560). **คู่มือออกแบบและสร้างเว็บไซต์ฉบับสมบูรณ์**. นนทบุรี: ไอดีซีฯ.

ศุภณัฐ สุขโข. (2560). **ต้นเว็บไซต์ให้ตั้งด้วย SEO 2nd Edition**. นนทบุรี: ไอดีซีฯ.

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

ชัยวัฒน์ วัลลภา. (2560). “CMS ระบบการจัดการเนื้อหาเว็บไซต์” สืบค้นเมื่อ 2560,
กรกฎาคม 25, เข้าถึงได้จาก: <https://sites.google.com/site/stdcas/cms>.

นันทวัฒน์ ไชยรัตน์. (2560). “พื้นฐาน HTML”. สืบค้นเมื่อ 2560, กรกฎาคม 22, เข้าถึง
ได้จาก: <https://www.hellomyweb.com/course/html>.

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

การประเมินประสิทธิผลในรายวิชาดำเนินการดังนี้

- นักศึกษาประเมินผลการจัดการเรียนการสอนของรายวิชา เช่น วิธีการสอน การจัดกิจกรรม
ในและนอกห้องเรียน สิ่งสนับสนุนการเรียนการสอน ซึ่งมีผลกระทบต่อการเรียนรู้และผลการเรียนรู้ที่

ได้รับและเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงรายวิชา โดยการแสดงความคิดเห็นผ่านระบบออนไลน์ของมหาวิทยาลัยและของรายวิชา

- การสังเกตจากพฤติกรรมของผู้เรียนในชั้นเรียน และการแสดงความคิดเห็นผ่านสื่อสังคมออนไลน์

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

แนวทางประเมินการสอนมีดังต่อไปนี้

- นักศึกษาประเมินการสอนของอาจารย์ โดยการประเมินผู้สอนผ่านระบบออนไลน์ของมหาวิทยาลัยและของรายวิชา ในด้านต่าง ๆ เช่น การตรงต่อเวลา การชี้แจงเป้าหมาย วัตถุประสงค์ของรายวิชา กลวิธีการสอน กิจกรรม การใช้สื่อการสอน เกณฑ์การวัดและประเมินผล

- พิจารณาจากผลการเรียนและพฤติกรรมของนักศึกษา

3. การปรับปรุงการสอน

มีการแนะนำแหล่งเรียนรู้เพิ่มเติมนอกเหนือจากเอกสารประกอบการเรียน เพื่อฝึกให้นักศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง และมีการนำเกมมาสอดแทรกในการเรียนการสอนเพิ่มมากขึ้น เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

มาตรฐานผลการเรียนรู้	การสอบ/เกรด	การสังเกตพฤติกรรมและการมีส่วนร่วม	การมอบหมายงาน/การนำเสนอผลงาน
1. คุณธรรมและจรรยาบรรณ	✓	✓	✓
2. ความรู้	✓	✓	✓
3. ทักษะทางปัญญา	✓	✓	✓
4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ		✓	✓
5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ		✓	✓

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

เพื่อให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นดังนั้นก็มีการแนะนำแหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม นอกเหนือจากเอกสารประกอบการเรียน เพื่อฝึกให้นักศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง และมีการนำเกมมาสอดแทรกในการเรียนการสอนเพิ่มมากขึ้น เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน