



รายละเอียดของรายวิชา (มคอ.3)

รายวิชา ปฏิบัติการการออกแบบและพัฒนาเว็บ
รหัสวิชา 4122320

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	7
หมวดที่ 6	ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน	16
หมวดที่ 7	การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา	16

1.2 เพื่อให้นักศึกษาสามารถอธิบายวัตถุประสงค์ / หลักการ / ทฤษฎี เกี่ยวกับการพัฒนาเนื้อหาเว็บที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้

1.3 เพื่อให้ศึกษามีทักษะในการออกแบบและพัฒนาเว็บเพื่อให้ทุกคนสามารถเข้าถึงได้

1.4 เพื่อให้ศึกษาสามารถออกแบบและพัฒนาเว็บที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้ รวมทั้งเผยแพร่และประชาสัมพันธ์เว็บได้

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

วัตถุประสงค์ในการพัฒนารายวิชานี้ เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของสังคมปัจจุบันและบัณฑิตที่พึงประสงค์ และเพื่อให้สอดคล้องกับเกณฑ์ มาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยี พ.ศ. 2560 โดยมีวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Active Learning) ด้วยการเรียนรู้จากกรณีศึกษา (Case-based Learning) และการฝึกปฏิบัติจริง (Performance-based Learning) จากหน่วยงานภายในมหาวิทยาลัยสวนดุสิต นอกจากนี้ควรมีการแนะนำแหล่งเรียนรู้เพิ่มเติมนอกเหนือจากหนังสือที่ใช้ประกอบการเรียน เพื่อฝึกให้นักศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง และมีการนำเกมมาสอดแทรกในการเรียนการสอนเพิ่มมากขึ้น เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

การฝึกปฏิบัติการออกแบบและพัฒนาเว็บ การพัฒนาเนื้อหาเว็บที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้ การเผยแพร่และการประชาสัมพันธ์เว็บ

Practicing on web design and development; web content accessibility development; web publishing and promotion

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/ งานภาคสนาม/ การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
-	ขึ้นอยู่กับความต้องการ ของนักศึกษา	60 ชั่วโมง/ ภาคการศึกษา	30 ชั่วโมง/ ภาคการศึกษา

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

- อาจารย์ประกาศเวลาให้คำปรึกษาผ่านเว็บไซต์หรือเฟซบุ๊กของหลักสูตร
- 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 เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กรและสังคม สามารถปรับตัวเพื่อพร้อมเข้าสู่สังคมยุคเศรษฐกิจดิจิทัล
- 1.1.3 มีภาวะความเป็นผู้นำ ผู้ตาม และสามารถทำงานเป็นหมู่คณะ
- 1.1.4 สามารถวิเคราะห์และประเมินผลกระทบจากการใช้ความรู้ทางเทคโนโลยีต่อบุคคล องค์กรสังคม และสิ่งแวดล้อม
- 1.1.5 มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ มีความรับผิดชอบต่อในฐานะผู้ประกอบการ วิชาชีพ 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 สังเกตพฤติกรรมในการทำงานและการสอบวัดผล
- 1.3.2 พิจารณาจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มีมอบหมาย และความพร้อมเพรียงของนักศึกษาในการเข้าร่วมกิจกรรม
- 1.3.3 สังเกตพฤติกรรมในการทำงานเป็นทีม
- 1.3.4 สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสื่อสาร
- 1.3.5 สังเกตพฤติกรรมการทำรายงาน การอ้างอิงผลงาน และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างถูกต้องตามกฎหมาย

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 เพื่อ การปฏิบัติงานและประยุกต์กับการแก้ปัญหาในงานจริงได้

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 และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ ทางด้านเทคโนโลยี

3.1.3 สามารถคิด วิเคราะห์ และแก้ไขปัญหาทางด้านเทคโนโลยีได้อย่างมีระบบ รวมถึงการใช้ข้อมูลประกอบการตัดสินใจในการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

● 3.1.4 มีจินตนาการและความยืดหยุ่นในการปรับใช้องค์ความรู้ทางด้านเทคโนโลยี ที่เกี่ยวข้องอย่างเหมาะสมในการพัฒนาวัตกรรมหรือต่อยอดองค์ความรู้จากเดิมได้อย่างสร้างสรรค์

3.1.5 สามารถสืบค้นข้อมูลและแสวงหาความรู้ทางด้านเทคโนโลยีเพิ่มเติมได้ด้วย ตนเอง 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 สังเกตพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้และการพัฒนาตนเอง
- 5.3.3 พิจารณาจากเทคนิคและเครื่องมือที่ใช้ในการนำเสนองาน

6. ทักษะการปฏิบัติงาน

6.1 ทักษะการปฏิบัติงาน

- 6.1.1 มีทักษะปฏิบัติ การใช้เครื่องมือและอุปกรณ์พื้นฐาน รวมถึงเทคโนโลยี เพื่อประกอบวิชาชีพในสาขาที่เกี่ยวข้องได้อย่างถูกต้องและปลอดภัย
- 6.1.2 มีทักษะในการบริหารจัดการ วางแผน การบริหารความเสี่ยง รวมทั้งการปรับปรุงพัฒนาระบบการทำงานอย่างต่อเนื่อง
 - 6.1.3 สามารถบูรณาการการเรียนรู้ร่วมกับการทำงาน
 - 6.1.4 มีทักษะและความสามารถในการทำงานรูปแบบโครงงาน
 - 6.1.5 สามารถปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการยุคเศรษฐกิจดิจิทัล

6.2 วิธีการสอน

- 6.2.1 ฝึกปฏิบัติการใช้เครื่องมือและอุปกรณ์พื้นฐานด้านการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ ทุกคนสามารถเข้าถึงได้
- 6.2.2 ฝึกการทำงานเป็นกลุ่มจากการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้ ให้หน่วยงานภายในมหาวิทยาลัย

6.3 วิธีการประเมินผล

- 6.3.1 พิจารณาจากผลงาน การนำเสนอของนักศึกษา
- 6.3.2 สังเกตพฤติกรรมจากการทำงานกลุ่ม

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
1	บทนำ - จุดมุ่งหมายของรายวิชา - เนื้อหารายวิชา - การพัฒนาการเรียนรู้ - การวัดและการประเมินผล	4	กิจกรรมการเรียนการสอน - กลยุทธ์การสอน สร้างเสริมให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา และการแต่งกายที่เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย - วิธีการสอน (On-site) 1. ผู้สอนแนะนำรายวิชา แหล่งข้อมูลประกอบการเรียน	ผศ.ดร.ปริศนา มัชฌิมา

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			2. ผู้สอนชี้แจงเกณฑ์การให้คะแนน และการประเมินผล การเรียนรู้ 3. ผู้สอนชี้แจงช่องทางการสื่อสาร ของรายวิชาผ่านกลุ่มบน Facebook 4. ทดสอบความรู้ก่อนเรียนด้วย เกม Kahoot สื่อที่ใช้ 1. รายละเอียดของรายวิชา (มคอ.3) 2. เอกสารประกอบการเรียน 3. PowerPoint 4. Facebook กลุ่มรายวิชา 5. เว็บไซต์ Kahoot.it	
2	ภาษา HTML เบื้องต้น	4	กิจกรรมการเรียนการสอน - กลยุทธ์การสอน 1. สร้างเสริมให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา และแต่งกายตามระเบียบของมหาวิทยาลัย 2. ฝึกให้มีความซื่อสัตย์ ไม่ลอกงานและการบ้านของผู้อื่น - วิธีการสอน (On-site) 1. บรรยายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ 2. การเรียนรู้โดยการฝึกปฏิบัติ (Performance-based Learning) การพัฒนาเว็บด้วยภาษา HTML สื่อที่ใช้ 1. เอกสารประกอบการเรียน 2. PowerPoint	ผศ.ดร.ปริศนา มัชฌิมา
3	ภาษา HTML เบื้องต้น (ต่อ)	4	กิจกรรมการเรียนการสอน - กลยุทธ์การสอน 1. สร้างเสริมให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้	ผศ.ดร.ปริศนา มัชฌิมา

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			<p>ตรงเวลา และแต่งกายตามระเบียบของมหาวิทยาลัย</p> <p>2. ฝึกให้มีความซื่อสัตย์ ไม่ลอกงานและการบ้านของผู้อื่น</p> <p>- วิธีการสอน (On-site)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. บรรยายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ 2. การเรียนรู้โดยการฝึกปฏิบัติ (Performance-based Learning) การพัฒนาเว็บด้วยภาษา HTML 3. การเรียนรู้ผ่านเกม (Games-Based Learning) ด้วยเกม BINGO เพื่อฝึกทบทวนโค้ด HTML <p><u>สื่อที่ใช้</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เอกสารประกอบการเรียน 2. PowerPoint 3. ใบงาน “ฝึกทำ e-portfolio ด้วยภาษา HTML” 	
4	<p>ทดสอบย่อยทำเว็บด้วยภาษา HTML</p> <p>โปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบและพัฒนาเว็บ</p>	4	<p><u>กิจกรรมการเรียนการสอน</u></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 2. การเรียนรู้โดยการฝึกปฏิบัติ (Performance-based Learning) การออกแบบเว็บด้วย Wireframe <p><u>สื่อที่ใช้</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เอกสารประกอบการเรียน 	ผศ.ดร.ปริศนา มัชฌิมา

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			2. PowerPoint 3. ใบงาน “ฝึกทำ e-portfolio ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป”	
5	โปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบและพัฒนาเว็บ (ต่อ)	4	<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. การเรียนรู้โดยการฝึกปฏิบัติ (Performance-based Learning) การพัฒนาเว็บด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป <p>สื่อที่ใช้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เอกสารประกอบการเรียน 2. PowerPoint 	ผศ.ดร.ปริศนา มัชฌิมา
6	การออกแบบเว็บที่ตอบสนอง	4	<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. การเรียนรู้จากกรณีศึกษา (Case-based Learning) เว็บของหน่วยงานใน มสศ. <p>สื่อที่ใช้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เอกสารประกอบการเรียน 	ผศ.ดร.ปริศนา มัชฌิมา

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			2. PowerPoint	
7	การออกแบบเว็บไซต์ ตอบสนอง (ต่อ)	4	<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 2. การเรียนรู้โดยการฝึกปฏิบัติ (Performance-based Learning) การออกแบบเว็บไซต์ตอบสนอง <p>สื่อที่ใช้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เอกสารประกอบการเรียน 2. PowerPoint 3. ใบงานกลุ่ม “ฝึกพัฒนาเว็บไซต์กับหน่วยงานภายในของมหาวิทยาลัยที่แจ้งความจำนงให้ทำการพัฒนาเว็บไซต์ใหม่ ในลักษณะของเว็บไซต์ตอบสนอง” 	ผศ.ดร.ปริศนา มัชฌิมา
8	การพัฒนาเนื้อหาเว็บที่ ทุกคนสามารถเข้าถึงได้	4	<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 2. การเรียนรู้จากกรณีศึกษา (Case-based Learning) เว็บไซต์ที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้ 	ผศ.ดร.ปริศนา มัชฌิมา

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			<u>สื่อที่ใช้</u> 1. เอกสารประกอบการเรียน 2. PowerPoint	
9	มาตรฐานเว็บภาครัฐ	4	กิจกรรมการเรียนการสอน - กลยุทธ์การสอน 1. สร้างเสริมให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา และแต่งกายตามระเบียบของมหาวิทยาลัย 2. ฝึกให้มีความซื่อสัตย์ ไม่ลอกงานและการบ้านของผู้อื่น - วิธีการสอน (On-site) 1. บรรยายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ 2. การเรียนรู้จากกรณีศึกษา (Case-based Learning) เว็บไซต์ที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้ <u>สื่อที่ใช้</u> 1. เอกสารประกอบการเรียน 2. PowerPoint 3. ใบงานกลุ่ม “ฝึกพัฒนาเว็บให้กับหน่วยงานภายในของมหาวิทยาลัยที่แจ้งความจำนงให้ทำการพัฒนาเว็บให้ใหม่ ในลักษณะของเว็บที่ตอบสนองทุกคนสามารถเข้าถึงได้ และเป็นไปตามมาตรฐานเว็บภาครัฐ”	ผศ.ดร.ปริศนา มัชฌิมา
10	การทดสอบย่อย การพัฒนาเว็บที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้ การเผยแพร่และการประชาสัมพันธ์เว็บ	4	กิจกรรมการเรียนการสอน - กลยุทธ์การสอน 1. สร้างเสริมให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา และแต่งกายตามระเบียบของมหาวิทยาลัย 2. ฝึกให้มีความซื่อสัตย์ ไม่ลอกงานและการบ้านของผู้อื่น - วิธีการสอน (On-site)	ผศ.ดร.ปริศนา มัชฌิมา

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			1. บรรยายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ 2. การเรียนรู้โดยการฝึกปฏิบัติ (Performance-based Learning) การการเผยแพร่ และการประชาสัมพันธ์เว็บ <u>สื่อที่ใช้</u> 1. เอกสารประกอบการเรียน 2. PowerPoint 3. ใบงาน “ฝึกเผยแพร่และประชาสัมพันธ์เว็บ”	
11	โปรแกรมสำหรับการจัดการเนื้อหาบนเว็บ	4	กิจกรรมการเรียนการสอน - กลยุทธ์การสอน 1. สร้างเสริมให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา และแต่งกายตามระเบียบของมหาวิทยาลัย 2. ฝึกให้มีความซื่อสัตย์ ไม่ลอกงานและการบ้านของผู้อื่น - วิธีการสอน (On-site) 1. บรรยายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ 2. การเรียนรู้โดยการฝึกปฏิบัติ (Performance-based Learning) การใช้ CMS ในการพัฒนาเว็บ <u>สื่อที่ใช้</u> 1. เอกสารประกอบการเรียน 2. PowerPoint 3. ใบงาน “ฝึกพัฒนา e-portfolio ด้วย CMS”	ผศ.ดร.ปริศนา มัชฌิมา
12	โปรแกรมสำหรับการจัดการเนื้อหาบนเว็บ (ต่อ)	4	กิจกรรมการเรียนการสอน - กลยุทธ์การสอน 1. สร้างเสริมให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา และแต่งกายตามระเบียบของมหาวิทยาลัย	ผศ.ดร.ปริศนา มัชฌิมา

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			<p>2. ฝึกให้มีความซื่อสัตย์ ไม่ลอกงานและการบ้านของผู้อื่น</p> <p>- วิธีการสอน (On-site)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. บรรยายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ 2. การเรียนรู้โดยการฝึกปฏิบัติ (Performance-based Learning) การใช้ CMS ในการพัฒนาเว็บ <p><u>สื่อที่ใช้</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เอกสารประกอบการเรียน 2. PowerPoint 	
13	การทำ SEO	4	<p><u>กิจกรรมการเรียนการสอน</u></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 การเรียนรู้โดยการฝึกปฏิบัติ (Performance-based Learning) การทำ SEO <p><u>สื่อที่ใช้</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เอกสารประกอบการเรียน 2. PowerPoint 3. ใบงาน “ฝึกทำ SEO ให้กับเว็บที่แต่ละกลุ่มพัฒนาขึ้นมา” 	ผศ.ดร.ปริศนา มัชฌิมา

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
14	นำเสนอผลงาน	4	กิจกรรมการเรียนการสอน - กลยุทธ์การสอน 1. สร้างเสริมให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา และแต่งกายตามระเบียบของมหาวิทยาลัย - วิธีการสอน (On-site) 1. นำเสนอผลงาน สื่อที่ใช้ 1. PowerPoint	ผศ.ดร.ปริศนา มัชฌิมา
15	การสรุปทเรียนทั้งหมด และทบทวนความรู้	4	กิจกรรมการเรียนการสอน - กลยุทธ์การสอน 1. สร้างเสริมให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา และการแต่งกายที่ตามระเบียบของมหาวิทยาลัย - วิธีการสอน (On-site) 1. สรุปทเรียนและทบทวนความรู้ สื่อที่ใช้ 1. เอกสารประกอบการเรียน 2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint	ผศ.ดร.ปริศนา มัชฌิมา
16	สอบปลายภาค (On-site)			

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ ประเมิน	สัดส่วน ของการ ประเมินผล	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

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล	วิธีการทวนสอบ
1.1.1, 1.1.2, 2.1.1, 2.1.2, 3.1.4, 5.1.1, 6.1.3, 6.1.5	- ใบงาน	3, 4, 7, 9,10, 11, 13	40 %	ความสำเร็จจากงานที่มอบหมาย
1.1.1, 1.1.2, 4.1.3	การเข้าชั้นเรียน ความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย	ทุกสัปดาห์	10%	การเข้าชั้นเรียนและการส่งงานตรงตามเวลาที่กำหนด

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+
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

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

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

จรุงยศ อรัณยธนา. (2560). **การออกแบบเว็บไซต์**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่ง จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

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

วรเกษมสันต์ สิริศุภรัตน์. (2556). **Professional Web Design CS6**. กรุงเทพฯ: เน็ต ดีไซน์ พับลิชชิ่ง.

ศุภณัฐ สุขโข. (2560). **ต้นเว็บไซต์ให้ดังด้วย SEO 2nd Edition**. นนทบุรี: อดีซีฯ.

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

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

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

w3schools.com. (2020). “THE WORLD'S LARGEST WEB DEVELOPER SITE” Cited 2020 November 15. Available from: <https://www.w3schools.com>.

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

การประเมินประสิทธิผลในรายวิชาดำเนินการดังนี้

- นักศึกษาประเมินผลการจัดการเรียนการสอนของรายวิชา เช่น วิธีการสอน การจัดกิจกรรม ในและนอกห้องเรียน สิ่งสนับสนุนการเรียนการสอน ซึ่งมีผลกระทบต่อการเรียนรู้และผลการเรียนรู้ที่ได้รับและเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงรายวิชา โดยการแสดงความคิดเห็นผ่านระบบออนไลน์ของ มหาวิทยาลัยและของรายวิชา

- การสังเกตจากพฤติกรรมของผู้เรียนในชั้นเรียน และการแสดงความคิดเห็นผ่านสื่อสังคมออนไลน์

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

แนวทางประเมินการสอนมีดังต่อไปนี้

- นักศึกษาประเมินการสอนของอาจารย์ โดยการประเมินผู้สอนผ่านระบบออนไลน์ของ มหาวิทยาลัยและของรายวิชา 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		✓	✓
6. ทักษะการปฏิบัติงาน		✓	✓

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

เพื่อให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นดังนั้นจึงมีการแนะนำแหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม นอกเหนือจากเอกสารประกอบการเรียน เพื่อฝึกให้นักศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง และมีการนำเกมมาสอดแทรกในการเรียนการสอนเพิ่มมากขึ้น เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน