



มหาวิทยาลัยรังสิต

รายละเอียดของรายวิชา

วิทยาลัยนวัตกรรมการดิจิทัลเทคโนโลยี

หลักสูตร วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต

หลักสูตร วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาเทคโนโลยีสื่อสังคม

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

DIT 101	การเขียน โปรแกรมคอมพิวเตอร์ 1 (Programming I)	3(2-2-5)
วิชาบังคับร่วม	-	
วิชาบังคับก่อน	-	
ภาคการศึกษา	1/2568	
กลุ่ม	821 วันพฤหัสบดี 09.00 – 12.00 น. 822 วันศุกร์ 09.00 – 12.00 น. 31 วันพุธ 12.00 – 15.00 น.	
ประเภทของวิชา	☐ วิชาปรับพื้นฐาน ☐ วิชาศึกษาทั่วไป ☒ วิชาเฉพาะ ☐ วิชาเลือกเสรี	
อาจารย์ผู้รับผิดชอบ	ผศ. มนตรี อินทโชติ	อาจารย์ประจำ
อาจารย์ผู้สอน	ผศ. มนตรี อินทโชติ	☒ อาจารย์ประจำ ☐ อาจารย์พิเศษ
สถานที่สอน		☒ ในที่ตั้ง ☐ นอกที่ตั้ง
วันที่จัดทำ	6 สิงหาคม 2568	

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1. เพื่อให้ศึกษามีความรู้ ความเข้าใจ แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับภาษาโปรแกรม
2. เพื่อให้ศึกษามีความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับการเขียนโปรแกรม
3. เพื่อให้ศึกษามีความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาโปรแกรม
4. เพื่อให้ศึกษามีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถประยุกต์ ทฤษฎีความรู้เกี่ยวกับหลักการเขียนโปรแกรมและสามารถออกแบบและพัฒนาโปรแกรมอย่างมีกระบวนการ

หมวดที่ 3 ส่วนประกอบของรายวิชา

1. คำอธิบายรายวิชา

หลักการพื้นฐานของการสร้างลำดับการแก้ปัญหาด้วยการเขียนโปรแกรมตามไวยากรณ์ภาษาที่กำหนด การเขียนโปรแกรมเชิงโครงสร้าง แนวทางการเขียนโปรแกรมเชิงอ็อบเจกต์ ตัวแปร ตัวปฏิบัติการ ฟังก์ชันและหน่วยรับเข้า/ส่งออกข้อมูล คำสั่งควบคุม และคำสั่งปฏิบัติการทางภาษา ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร ตัวชี้และการใช้เนื้อที่ในหน่วยความจำ ตัวแปร โลคอลและโกลบอล การส่งค่าระหว่างฟังก์ชัน แถวลำดับประเภทมิติเดียวและสองมิติ สตริง การสร้างโปรแกรมที่เสถียร และการบูรณาการการสร้างแอปพลิเคชันเบื้องต้น

Fundamental concepts of problem solving, programming using particular syntactic language, structured programming and overview of object-oriented concept, variables, operators, functions and input/output, various control statements and operations of languages, relationship among variables, pointers, and memory usage, local and global variables, function parameter passing, strings, array, file, robustness with error-handling and application development consolidation unit.

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติงาน ภาคสนาม/การฝึกงาน (ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมงต่อสัปดาห์)

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติงาน ภาคสนาม/การฝึกงาน (ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมงต่อสัปดาห์)
30	ตามความต้องการ ของนักศึกษาเฉพาะ ราย	45	6

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

- อาจารย์ประจำรายวิชา ประกาศเวลาให้คำปรึกษาผ่านเว็บไซต์ของรายวิชา
- อาจารย์จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล หรือ รายกลุ่มตามความต้องการ 15 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (เฉพาะรายที่ต้องการ)
- นักศึกษาสามารถติดต่ออาจารย์ผ่านทาง e-mail ของอาจารย์ผู้สอน คือ montri@rsu.ac.th
- นักศึกษาสามารถติดต่ออาจารย์ผ่านทาง Facebook ของรายวิชา คือ <https://www.facebook.com/groups/986502678686394>

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การพัฒนาผลการเรียนรู้ในมาตรฐานผลการเรียนรู้แต่ละด้านที่มุ่งหวัง มีดังต่อไปนี้

1. คุณธรรม จริยธรรม

1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
1.2	มีระเบียบ วินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม	• สอดแทรกเนื้อหาด้านความมีวินัย ตรงต่อเวลา รับผิดชอบต่อตนเอง และสังคม	• สังเกตพฤติกรรม การส่งงานจะต้องเป็นไปตามกำหนดเวลา เพื่อฝึกให้นักศึกษา รับผิดชอบต่องาน สามารถทำงานร่วมกัน กับผู้อื่น และมีความตรงต่อเวลาต่อการเข้าห้องเรียน

1.5	เคารพและปฏิบัติตาม จรรยาบรรณทาง วิชาการและวิชาชีพ	● สอดแทรกเนื้อหาในด้าน จริยธรรม ไม่พัฒนาโปรแกรมที่ เสี่ยงต่อการกระทำผิดกฎหมาย	● สังเกตจากการ อภิปราย ชักถาม การตอบปัญหา เสนอความคิดเห็น ในชั้นเรียน
-----	---	---	---

2. ความรู้

	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
2.1	มีความรู้และความ เข้าใจในทฤษฎี หลักการ วิธีการใน สาขาวิชาชีพ	● สอนแบบบรรยายโดยใช้ปัญหามา และตามด้วยการแก้ปัญหาของการ ออกแบบและการพัฒนาโปรแกรม การเขียนโปรแกรมและการฝึก ภาคปฏิบัติ ● มอบหมายงานให้ค้นคว้าเพิ่มเติม ● มอบหมายการบ้านให้ฝึกแก้ปัญหา	● ประเมินและให้ คะแนน จากงานที่ มอบหมาย ● ประเมินจากการ สอบกลางภาค สอบปลายภาค ด้วย ข้อสอบ
2.3	สามารถวิเคราะห์ ปัญหา เข้าใจ รวมทั้ง ประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่ เหมาะสมกับการแก้ไข ปัญหา	● บรรยายโดยใช้ปัญหามาและตาม ด้วยการแก้ปัญหาของการ ออกแบบและการพัฒนาโปรแกรม การเขียนโปรแกรมและการฝึก ภาคปฏิบัติ ● แนะนำเครื่องมือและการใช้งาน ● มอบหมายงานให้ค้นคว้าเพิ่มเติม ● มอบหมายการบ้านให้ฝึกแก้ปัญหา	● ประเมินและให้ คะแนน จากงานที่ มอบหมาย ● ประเมินจากการทำ การบ้านที่ได้รับ มอบหมาย

3. ทักษะทางปัญญา

	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
3.1	สามารถคิดอย่างมี วิจารณญาณ และอย่าง เป็นระบบ	● สอนแบบบรรยายและถามตอบ มอบหมายงานที่ส่งเสริมการคิด อย่างมีวิจารณญาณที่ดีและอย่าง เป็นระบบ	● ประเมินและให้ คะแนนจากงานที่ มอบหมาย ● ประเมินผลจากการ

			สอบกลางภาคและปลายภาค
3.2	สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินข้อมูล ต่างๆ เพื่อใช้ในการ แก้ไขปัญหาอย่าง สร้างสรรค์	- สอนแบบบรรยาย ถามตอบ - มอบหมายงานค้นคว้า เพื่อนำมา ประยุกต์ใช้ในการทำแบบฝึกหัด	ประเมินและให้ คะแนนจากงานที่ มอบหมาย
3.4	สามารถประยุกต์ความรู้ และทักษะกับการแก้ไข ปัญหาในวิชาชีพได้ อย่างเหมาะสม	- สอนแบบบรรยาย ถามตอบ - มอบหมายงาน	สังเกตพฤติกรรม

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
4.1	มีความสามารถในการ ติดต่อ สื่อสารข่าวสาร ให้เป็นที่เข้าใจได้ ถูกต้อง	สอนแบบบรรยายถามตอบ สนับสนุนให้มีการปฏิสัมพันธ์ สื่อสารกัน นอกจากนี้กำหนดให้ นักศึกษาอวดวิดีโอบรรยายขั้นตอน การพัฒนาโปรแกรม	- สังเกตพฤติกรรม และการแสดงออก - ประเมินและให้ คะแนนจากงานที่ มอบหมาย
4.4	มีความรับผิดชอบต่อ ความคิด คำพูด และการ กระทำของตนเองและ ของกลุ่ม	สอบถามความสมัครใจรวม และ ตั้งกฎกติการ่วมกันภายในชั้นเรียน	ประเมินและให้ คะแนนจากกฎ กติกาที่กำหนดขึ้น

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
5.1	สามารถแนะนำประเด็น การแก้ไขปัญหาโดยใช้ สารสนเทศทาง คณิตศาสตร์หรือการ แสดงสถิติประยุกต์ต่อ ปัญหาที่เกี่ยวข้องอย่าง	- บรรยาย แนะนำการแก้ไขปัญหา โดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์ หรือการแสดงผลสถิติประยุกต์ - มอบหมายงาน	สังเกตพฤติกรรม

	สร้างสรรค์		
5.2	มีทักษะในการใช้เครื่องมือสื่อสารที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันในการทำงาน	● มอบหมายงาน	● ประเมินและให้คะแนนงานและการนำเสนอ
5.3	มีทักษะในการนำเสนอโดยเลือกใช้รูปแบบและวิธีการที่เหมาะสม	● มอบหมายงาน	● ประเมินและให้คะแนนงานและการนำเสนอ
5.4	มีความสามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างเหมาะสม	● มอบหมายงานให้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง จาก Website สื่อการสอน e-Learning และทำรายงาน โดยเน้นการอ้างอิง จากแหล่งที่มาข้อมูลที่น่าเชื่อถือ	● ประเมินและให้คะแนนงานและการนำเสนอ

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้การสอนและสื่อที่ใช้	ผู้สอน
1	ข้อตกลงและเนื้อหาที่จะเรียนเครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาวิธีการใช้และการติดตั้ง ตัวอย่างโปรแกรม	3	PowerPoint	ผศ. มนตรี อินทโชติ
2	Introduction	3	PowerPoint แบบฝึกหัด ฝึกภาคปฏิบัติ Programming	ผศ. มนตรี อินทโชติ
3	การเขียน Flow chart	3	PowerPoint แบบฝึกหัด ฝึกภาคปฏิบัติ Programming	ผศ. มนตรี อินทโชติ
4	Input, Output, Data type and Variable	3	PowerPoint แบบฝึกหัด	ผศ. มนตรี อินทโชติ

ลำดับ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	ผู้สอน
			ฝึกภาคปฏิบัติ Programming	
5	Operators	3	PowerPoint แบบฝึกหัด ฝึกภาคปฏิบัติ Programming	ผศ. มนตรี อินทโชติ
6	คำสั่งเงื่อนไข if	3	PowerPoint แบบฝึกหัด ฝึกภาคปฏิบัติ Programming	ผศ. มนตรี อินทโชติ
7	คำสั่งเงื่อนไข switch	3	PowerPoint แบบฝึกหัด ฝึกภาคปฏิบัติ Programming	ผศ. มนตรี อินทโชติ
8	สอบกลางภาค			
9	Array	3	PowerPoint แบบฝึกหัด ฝึกภาคปฏิบัติ Programming	ผศ. มนตรี อินทโชติ
10	คำสั่งวนซ้ำ for	3	PowerPoint แบบฝึกหัด ฝึกภาคปฏิบัติ Programming	ผศ. มนตรี อินทโชติ
11	คำสั่งวนซ้ำ while	3	PowerPoint แบบฝึกหัด ฝึกภาคปฏิบัติ Programming	ผศ. มนตรี อินทโชติ
12	คำสั่งวนซ้ำ do....while	3	PowerPoint แบบฝึกหัด ฝึกภาคปฏิบัติ Programming	ผศ. มนตรี อินทโชติ
13	การบูรณาการณั้คำสั่ง	3	PowerPoint แบบฝึกหัด ฝึกภาคปฏิบัติ Programming	ผศ. มนตรี อินทโชติ
14	Function ครั้งที่ 1	3	PowerPoint แบบฝึกหัด ฝึกภาคปฏิบัติ Programming	ผศ. มนตรี อินทโชติ
15	Function ครั้งที่ 2	3	PowerPoint แบบฝึกหัด ฝึกภาคปฏิบัติ Programming	ผศ. มนตรี อินทโชติ
16	Structure	3	PowerPoint	ผศ. มนตรี อินทโชติ

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อที่ใช้	ผู้สอน
			แบบฝึกหัด	
17	สอบปลายภาค			

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	ลำดับที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
2.1, 2.3, 3.1, 3.4	การทดสอบย่อย สอบปลายภาค	ตลอดภาคการศึกษา 17	40% 20%
1.2,1.5, 2.1, 2.3,3.2, 4.1,4.4	การเข้าชั้นเรียน การมีส่วนร่วม อภิปราย เสนอความคิดเห็นในชั้นเรียน	ตลอดภาคการศึกษา	20%
3.1,3.2, 3.4, 4.1, 5.1,5.2, 5.3, 5.4	แบบฝึกหัด	ตลอดภาคการศึกษา	20%

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

Klausen, P. (2012). **C#1 Introduction to programming and the C# language**. Bookboon.com.
(Chapter 1-7, 19, 28)

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

ตำราภาษาไทยที่ใช้ชื่อต่อไปนี C#, C# Programming,
เว็บไซต์ที่เกี่ยวกับหัวข้อในประมวลรายวิชา เช่น

หัวข้อ Getting Started with Visual C# : <https://msdn.microsoft.com/en-us/library/a72418yk.aspx>

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- การซักถามในชั้นเรียนโดยอาจารย์และเพื่อนร่วมชั้น
- การอธิบายสิ่งที่เรียน ให้นักศึกษายกตัวอย่างจากสิ่งที่เรียน
- การสรุปในแต่ละครั้งของการสอนโดยนักศึกษา สอบถามถึงการนำสิ่งที่เรียนไปประยุกต์ใช้

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- ผลการสอบ
- การทวนสอบผลประเมินการเรียนรู้
- การสังเกต ผลงานที่ได้รับมอบหมาย

3. การปรับปรุงการสอน

- การจัดทำข้อมูลเอกสารการสอนแบบ e-learning ให้นักศึกษาได้อ่านทบทวนหรือฟังบรรยายซ้ำ
- จัดทำกระดานถามตอบให้นักศึกษาซักถามข้อสงสัยและร่วมกันตอบคำถามจากอาจารย์และเพื่อนร่วมชั้น

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

มีการตั้งคณะกรรมการทั้งภายในสาขาวิชาและคณะกรรมการกำกับมาตรฐานหลักสูตร ตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยตรวจสอบข้อสอบ รายงาน วิธีการให้คะแนนสอบ และการให้คะแนนพฤติกรรม

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

ปรับปรุงรายวิชาทุก 3 ปี หรือ ตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ตามข้อ 4