



มหาวิทยาลัยรังสิต

รายละเอียดของรายวิชา

วิทยาลัยนวัตกรรมการดิจิทัลเทคโนโลยี

หลักสูตร วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขา นวัตกรรมการดิจิทัล

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

CSC490	SELECTED TOPIC IN COMPUTER SCIENCE	3	(3-0-6)
	LINE OFFICIAL ACCOUNT DESIGN & DEVELOPMENT		
วิชาบังคับร่วม	-		
วิชาบังคับก่อน	-		
ภาคการศึกษา	1/2568		
กลุ่ม	01		
ประเภทของวิชา	☐ วิชาปรับพื้นฐาน ☐ วิชาศึกษาทั่วไป ☒ วิชาเฉพาะ ☐ วิชาเลือกเสรี		
อาจารย์ผู้รับผิดชอบ	ผศ.ดร.วุฒิพงษ์ ชินศรี	อาจารย์ประจำ	
อาจารย์ผู้สอน	ผศ.ดร.วุฒิพงษ์ ชินศรี	☒ อาจารย์ประจำ ☐ อาจารย์พิเศษ	
สถานที่สอน	มหาวิทยาลัยรังสิต	☒ ในที่ตั้ง ☐ นอกที่ตั้ง	
วันที่จัดทำ	15 สิงหาคม 2568		

หมวดที่ 2 วัตถุประสงค์ของรายวิชาและส่วนประกอบของรายวิชา

1. วัตถุประสงค์ของรายวิชา

1. เพื่อให้นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ LINE Official Account, LINE API และ LINE Services อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง
2. เพื่อให้นักศึกษาสามารถประยุกต์ใช้ LINE Official Account เพื่อให้เกิดประโยชน์กับองค์กรหรือธุรกิจได้
3. เพื่อให้นักศึกษาสามารถพัฒนาระบบเพื่อให้บริการด้านต่างๆ ผ่าน LINE Official Account ได้

2. คำอธิบายรายวิชา

แนวทางในการเลือกใช้ Platform ที่มีในปัจจุบันสำหรับองค์กรหรือธุรกิจ การประยุกต์ใช้งาน LINE Official Account, LINE Messaging API, LINE Login, LINE Front-end Framework (LIFF), LINE Beacon, LINE Notify รวมไปถึงเทคโนโลยีอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น Firebase, Dialogflow, Postman, ngrok สำหรับองค์กรหรือธุรกิจ

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษา

มี 3 ชั่วโมง/สัปดาห์

- ☒ e-mail : wutthipong.c@rsu.ac.th
- ☒ Line Group : LINE OA Design&Dev
- ☐ Facebook :
- ☐ อื่น ระบุ.....

หมวดที่ 3 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การพัฒนาผลการเรียนรู้ในมาตรฐานผลการเรียนรู้แต่ละด้านที่มุ่งหวัง มีดังต่อไปนี้

1. คุณธรรม จริยธรรม

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
1.2	มีวินัย ตรงต่อเวลา และ ความรับผิดชอบต่อตนเอง วิชาชีพและสังคม	กำหนดข้อตกลงร่วมกันในชั้นเรียน เช่น เวลาเข้าเรียน การแต่งกาย เพื่อเป็นการปลูกฝังให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา และมอบหมายงานโดยมีการกำหนดระยะเวลาในการส่งที่ชัดเจน	ประเมินจากการตรงเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่

			มอบหมาย และ การร่วมกิจกรรม
1.5	เคารพกฎระเบียบและ ข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กร และสังคม	● มอบหมายงาน และให้มีการประเมิน แสดงความคิดเห็นในเชิงวิชาการ ร่วมกัน กับงานของผู้อื่น	● ประเมินจากการ มีส่วนร่วมและ การแสดงความ คิดเห็น

2. ความรู้

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
2.2	สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจและอธิบายความ ต้องการทางคอมพิวเตอร์ รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือ ที่เหมาะสมกับการแก้ไข ปัญหา	● บรรยายในชั้นเรียน และมอบหมาย งานตามความเหมาะสม	● ประเมินจากงานที่ มอบหมาย การ ทดสอบย่อย และ สอบปลายภาค
2.5	รู้เข้าใจและสนใจพัฒนา ความรู้ ความชำนาญทาง คอมพิวเตอร์อย่างต่อเนื่อง	● บรรยายในชั้นเรียน และมอบหมาย งานตามความเหมาะสม	● ประเมินจากงานที่ มอบหมาย การ ทดสอบย่อย และ สอบปลายภาค
2.8	สามารถบูรณาการความรู้ ในสาขาวิชาที่ศึกษากับ ความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ ที่ เกี่ยวข้อง	● บรรยายในชั้นเรียน และมอบหมาย งานตามความเหมาะสม	● ประเมินจากงานที่ มอบหมาย การ ทดสอบย่อย และ สอบปลายภาค

3. ทักษะทางปัญญา

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
3.4	สามารถประยุกต์ความรู้ และทักษะกับการแก้ไขปัญหาทางคอมพิวเตอร์ได้อย่างเหมาะสม	บรรยายในชั้นเรียน มอบหมายงาน โดยกำหนดเป็นกรณีศึกษาให้นักศึกษาวิเคราะห์ เพื่อหาคำตามตามทฤษฎีที่เรียนในแต่ละหัวข้อ	ประเมินจากงานที่มอบหมาย การทดสอบย่อย และสอบปลายภาค

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
4.5	สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์ทั้งส่วนตัวและส่วนรวม พร้อมทั้งแสดงจุดยืนอย่างพอเหมาะทั้งของตนเองและของกลุ่ม	มอบหมายงานให้ทำงานร่วมกันเป็นทีม	- ประเมินจากพฤติกรรมและการแสดงออกของนักศึกษาในการนำเสนอาน มอบหมาย - ประเมินการทำงานเป็นทีมจากกลุ่มนักศึกษา

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
5.1	มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงานที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์	มอบหมายงานให้ค้นคว้าเขียนรายงาน และนำเสนอผลงานหน้าห้องเรียน	ประเมินจากการจัดทำสื่อในการนำเสนอ
5.3	สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน พร้อมทั้งเลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม	มอบหมายงานให้ค้นคว้าเขียนรายงาน และนำเสนอผลงานหน้าห้องเรียน	ประเมินจากการจัดทำสื่อในการนำเสนอ

หมวดที่ 4 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
1	- แนะนำเนื้อหาวิชา วัตถุประสงค์ แนวการ สอนและวัดผล	- บรรยายโดยใช้ Power Point - อธิบายเนื้อหาตามหัวข้อ บรรยาย	3	ผศ.ดร.วุฒิพงษ์ ชินศรี
2	- แนวทางในการเลือกใช้ Platform ที่มีในปัจจุบัน สำหรับองค์กรหรือธุรกิจ	- บรรยายโดยใช้ Power Point - มอบหมายงานหรือแบบฝึกหัด	3	ผศ.ดร.วุฒิพงษ์ ชินศรี
3-4	- การสร้างและใช้งาน LINE Official Account - Message Objects	- บรรยายโดยใช้ Power Point - ให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติตามผู้สอน - มอบหมายงานหรือ แบบฝึกหัด	6	ผศ.ดร.วุฒิพงษ์ ชินศรี
5	- การใช้งาน Dialogflow	- บรรยายโดยใช้ Power Point - ให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติตามผู้สอน - มอบหมายงานหรือ แบบฝึกหัด	3	ผศ.ดร.วุฒิพงษ์ ชินศรี
6-7	- การใช้งาน LINE Messaging API - การใช้งาน ngrok, postman	- บรรยายโดยใช้ Power Point - ให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติตามผู้สอน - มอบหมายงานหรือ แบบฝึกหัด - ทดสอบย่อย	6	ผศ.ดร.วุฒิพงษ์ ชินศรี
8	- การใช้งาน Firebase	- บรรยายโดยใช้ Power Point - ให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติตามผู้สอน	3	ผศ.ดร.วุฒิพงษ์ ชินศรี
9-12	- การใช้งาน LINE Front- end Framework (LIFF) - การใช้งาน LINE Login	- บรรยายโดยใช้ Power Point - ให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติตามผู้สอน - มอบหมายงานหรือ แบบฝึกหัด	12	ผศ.ดร.วุฒิพงษ์ ชินศรี
13	- การใช้งาน LINE Notify	- บรรยายโดยใช้ Power Point - ให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติตามผู้สอน - มอบหมายงานหรือ แบบฝึกหัด	3	ผศ.ดร.วุฒิพงษ์ ชินศรี
14	- การใช้งาน LINE Beacon	- บรรยายโดยใช้ Power Point - ให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติตามผู้สอน	3	ผศ.ดร.วุฒิพงษ์ ชินศรี

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
15	- ทบทวนและสรุป	- บรรยายโดยใช้ Power Point - ทดสอบย่อย	3	ผศ.ดร.วุฒิพงษ์ ชินศรี
16	สอบปลายภาค			
รวม			45	

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการ ประเมินผล
2.2, 2.5, 2.8, 3.4	สอบปลายภาค	สัปดาห์สอบปลายภาค	25%
1.2, 1.5, 2.8, 3.4	การมีส่วนร่วมในห้องเรียน ตรวจสอบการเข้าห้องเรียน	ทุกสัปดาห์	20%
2.2, 2.5, 3.4, 4.5, 5.1, 5.3	โครงงานและการนำเสนอ แบบฝึกหัด	ทุกสัปดาห์	35%
2.2, 2.5, 2.8, 3.4	ทดสอบย่อย	7, 15	20%

หมวดที่ 5 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

- ผศ.ดร.วุฒิพงษ์ ชินศรี. (2556). Practical Building a Powerful LINE OA for Developer. โอเคีชีพีรีเมียร์.

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

- LINE. (2025). LINE Developers. Retrieved August 15, 2025, from <https://linedevth.line.me/th/>

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

- LINE. (2025). LINE Developers Codelabs. Retrieved August 15, 2025, from <https://codelab.line.me/>.

หมวดที่ 6 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน
- การสะท้อนความคิดจากการตอบคำถามของผู้เรียน
- การตอบแบบสอบถามประเมินผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา
- ข้อเสนอแนะผ่าน e-mail และ Line Group ที่เป็นช่องทางในการสื่อสารกับนักศึกษา

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- ผลการเรียนรู้ของนักศึกษา
- การทวนสอบผลประเมินการเรียนรู้
- การมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน
- การสังเกตผลงานของนักศึกษา

3. การปรับปรุงการสอน

- การประมวลความคิดเห็นของนักศึกษา การประเมินการสอนของตนเองและสรุปปัญหา อุปสรรค แนวทางแก้ไข เพื่อสรุปเป็นข้อมูลเบื้องต้นในการปรับปรุงรายวิชาในครั้งต่อไป
- ใช้ผลการประเมินเพื่อพัฒนาการสอน

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

- ☐ สัมภาษณ์นักศึกษา
- ☒ การสังเกตพฤติกรรมนักศึกษา
- ☒ การตรวจสอบการให้คะแนนและประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา
- ☐ การประเมินความรู้รอบคอบโดยการทดสอบ
- ☐ รายงานผลการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ในแต่ละด้าน
- ☐ แบบสำรวจ/แบบสอบถาม
- ☐ อื่นๆ ระบุ.....

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

- นำข้อคิดเห็นของนักศึกษาในข้อ 1 มาประมวล เพื่อปรับปรุงรายวิชาสำหรับรุ่นต่อไป
- นำผลประเมินจากข้อ 2 มาจัดกลุ่มเทียบกับข้อคิดเห็นของนักศึกษา เพื่อพัฒนาเนื้อหาสาระให้ทันสมัย ปรับวิธีการเรียนการสอน และวิธีการประเมินผลให้ตรงกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
- ทำการปรับปรุงเนื้อหาวิชาและวิธีการสอนอย่างสม่ำเสมอตามข้อเสนอแนะข้างต้น