

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยรังสิต
 วิทยาลัย นวัตกรรมดิจิทัลเทคโนโลยี
 สาขาวิชา คอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต
 หลักสูตร วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

DIT 109	การออกแบบและพัฒนาเว็บ (Web Design and Development)	3(2-2-5)
วิชาบังคับร่วม	-	
วิชาบังคับก่อน	-	
ภาคการศึกษา	1/2568	
กลุ่ม	821-823,31	
ประเภทของวิชา	วิชาเฉพาะ	
อาจารย์ผู้รับผิดชอบ		
และอาจารย์ผู้สอน	ผศ.เสกสรรค์ แสงสวัสดิ์ (อ.เก่ง)	
สถานที่เรียน	วิทยาลัยนวัตกรรมดิจิทัลเทคโนโลยี	
วันที่จัดทำ	วันที่ 10 สิงหาคม พ.ศ. 2568	

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์และส่วนประกอบของรายวิชา

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1. เพื่อให้นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์
2. เพื่อให้นักศึกษาสามารถเลือกพัฒนาเว็บไซต์ได้เหมาะสมกับความต้องการใช้งาน
3. เพื่อให้นักศึกษาสามารถเลือกใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมในการพัฒนาเว็บไซต์

2. คำอธิบายรายวิชา

หลักการออกแบบและการพัฒนาเว็บ ด้วยภาษา HTML, CSS และ XML ทฤษฎีพื้นฐานของการพัฒนา เว็บไซต์ รูปแบบเว็บเพื่อการใช้งานต่างๆ องค์ประกอบของการออกแบบเว็บไซต์ โครงสร้างของเว็บไซต์ การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ โปรแกรมประยุกต์ที่ใช้ในการพัฒนาเว็บไซต์ การออกแบบเว็บไซต์ให้แสดง ผลได้อย่างเหมาะสมในอุปกรณ์ที่แตกต่างกัน และการวัดผลความสนใจของผู้ใช้งานเว็บ

3. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

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

4. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

- อาจารย์ประจำรายวิชา ประกาศเวลาให้คำปรึกษาผ่านเว็บไซต์ของรายวิชา
- อาจารย์จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล หรือ รายกลุ่มตามความต้องการ 15 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (เฉพาะรายที่ต้องการ)
- นักศึกษาสามารถติดต่ออาจารย์ผ่านทาง e-mail ของอาจารย์ผู้สอน คือ seksan.s@rsu.ac.th
- นักศึกษาสามารถติดต่ออาจารย์ผ่านทาง facebook ของรายวิชา คือ DIT109 1/68 Sec821-823,31



หมวดที่ 3 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การพัฒนาผลการเรียนรู้ในมาตรฐานผลการเรียนรู้แต่ละด้านที่มุ่งหวัง มีดังต่อไปนี้

1. คุณธรรม จริยธรรม

1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
1.2	มีระเบียบ วินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบตนเอง และสังคม	กำหนดข้อตกลงร่วมกันในชั้นเรียน เช่นเวลาเข้าเรียน การแต่งกาย เพื่อ เป็นการปลูกฝังให้นักศึกษามีระเบียบ วินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรง เวลา และมอบหมายงาน โดยมีการ กำหนดระยะเวลาในการส่งที่ชัดเจน	ประเมินจากการตรง เวลา ของนักศึกษา ในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตาม กำหนด ระยะเวลาที่ มอบหมาย และ การ ร่วม กิจกรรม
1.5	เคารพและปฏิบัติตามจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ	กำหนดให้นักศึกษาทำความเข้าใจ และตระหนักเกี่ยวกับกฎหมายที่ เกี่ยวข้อง เช่น กฎหมายลิขสิทธิ์ รวมไปถึง จรรยาบรรณทางวิชาชีพที่ เกี่ยวข้อง	สังเกตจากการอภิปราย ซักถาม การตอบปัญหา เสนอความคิดเห็น ในชั้นเรียน

หมายเหตุ

ในส่วนของการประเมินผล

ใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรมต่าง ๆ ของนักศึกษาที่เกิดระหว่างการทดลองใช้วิธีการสอนข้างต้นว่าเป็นไปตามคาดหวังหรือไม่ ถ้าไม่เป็นไปตามที่คาดหวัง ก็อาจเปลี่ยนสถานการณ์ให้เหมาะสมมากขึ้น

2. ความรู้

	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
2.6	มีความรู้ในแนวกว้างของ สาขาวิชาที่ศึกษา เพื่อให้ เล็งเห็นการเปลี่ยนแปลง และ เข้าใจผลกระทบของ เทคโนโลยีใหม่ๆ ที่เกี่ยวข้อง	• บรรยายในชั้นเรียน พร้อมทั้ง ให้ฝึก ปฏิบัติเพื่อทดสอบความเข้าใจ และ มอบหมายงานตามความเหมาะสม • มอบหมายงานให้นักศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบเว็บและ สื่อ ประสมเบื้องต้น เพื่อนำมาประยุกต์ใช้อย่างเหมาะสม	• ประเมินจากงานที่ มอบหมาย และการสอบปลายภาคเรียน • ประเมินจากผลงานที่เสร็จสิ้น
2.7	มีประสบการณ์ในการพัฒนาและ/หรือการประยุกต์ซอฟต์แวร์ที่ใช้งาน ได้จริง	• บรรยายในชั้นเรียน พร้อมทั้ง ให้ฝึกปฏิบัติเพื่อทดสอบความเข้าใจ และ มอบหมายงานตามความเหมาะสม	• ประเมินจากงานที่ มอบหมาย และการสอบปลายภาคเรียน • ประเมินจากผลงานที่เสร็จสิ้น

3. ทักษะทางปัญญา

	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
3.3	สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ และสรุปประเด็น ปัญหาและความต้องการ	• มอบหมายให้นักศึกษาทำการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ตาม ความต้องการ • ให้นักศึกษานำเสนอเว็บไซต์	• ประเมินจากผลงานที่เสร็จสิ้น

		ที่ ออกแบบและพัฒนาขึ้น	
3.4	สามารถประยุกต์ความรู้ และทักษะกับการแก้ไข ปัญหาในวิชาชีพได้ อย่างเหมาะสม	• บรรยายในชั้นเรียน มอบหมายงาน โดยกำหนด เป็นกรณีศึกษาให้นักศึกษา วิเคราะห์ เพื่อหาคำตอบตาม ทฤษฎีที่เรียนในแต่ละหัวข้อ	• ประเมินจากงาน ที่ มอบหมาย และการสอบ ปลายภาคเรียน

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
4.3	สามารถใช้ความรู้ใน ศาสตร์ มาชี้นำสังคม ในประเด็นที่ เหมาะสม	• มอบหมายงาน โดยให้ทำงาน กับสถานการณ์จริง	• ประเมินจาก ผลงาน และการ ปฏิสัมพันธ์ กับผู้ ที่เกี่ยวข้อง
4.4	มีความรับผิดชอบต่อ ความคิด คำพูด และ การกระทำของตนเอง และของกลุ่ม	• สอบถามความสมัครใจรวม และตั้ง กฎกติการ่วมกันภายในชั้นเรียน	• ประเมินและให้ คะแนนจากกฎกติกา ที่กำหนดขึ้น
4.6	มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ทั้ง ของ ตนเองและทาง วิชาชีพอย่าง ต่อเนื่อง	• บรรยายในชั้นเรียน มอบหมาย งาน ให้มีการแก้ปัญหา และ การนำความรู้ในวิชาชีพมา บูรณาการร่วมกัน	• ประเมินจาก ผลงานที่ เสร็จ สิ้น ตามความ รับผิดชอบที่ ได้รับ มอบหมาย

หมวดที่ 4 แผนการสอนและการประเมินผล

1.แผนการสอน

ภาพรวมจะแบ่งเป็น 2 โมดูล คือ

- 1) การออกแบบและพัฒนาเว็บด้วยระบบบริหารจัดการเนื้อหา
- 2) การออกแบบและพัฒนาเว็บด้วย HTML CSS ด้วย Framework

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้การสอนและสื่อที่ใช้	ผู้สอน
1	แนะนำรายวิชา วัตถุประสงค์ แนวการสอน ข้อตกลง และการวัดผล	3	PowerPoint	อ.เสกสันต์
2	Prolouge	3	PowerPoint แบบฝึกหัด	อ.เสกสันต์
3	Structures, Layouts and Composition	3	PowerPoint แบบฝึกหัด	อ.เสกสันต์
4 -5	Basic HTML	3	PowerPoint แบบฝึกหัด	อ.เสกสันต์
6-7	More HTML	3	PowerPoint แบบฝึกหัด	อ.เสกสันต์
8	เทอมเบรค			
9 -10	Basic CSS	3	PowerPoint แบบฝึกหัด	อ.เสกสันต์
11-13	CSS Layout	3	PowerPoint แบบฝึกหัด	อ.เสกสันต์
14	Flexbox	3	PowerPoint แบบฝึกหัด	อ.เสกสันต์
15	GridLayout	3	PowerPoint แบบฝึกหัด	อ.เสกสันต์
16	ทบทวน	3	PowerPoint แบบฝึกหัด	อ.เสกสันต์
17	สอบปลายภาค			

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	ลำดับที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
2.7, 2.8, 3.3, 3.4	Final project	17	30%
	สอบปลายภาค	17	30%
1.2, 1.7, 2.7, 2.8, 3.3, 3.4, 4.3, 4.4, 4.6	การเข้าชั้นเรียน การมีส่วนร่วม อภิปราย เสนอความคิดเห็นในชั้นเรียน	ตลอดภาคการศึกษา	10%
3.1,3.2, 3.4, 4.1, 5.1,5.2, 5.3, 5.4	แบบฝึกหัด	ตลอดภาคการศึกษา	30%

หมวดที่ 5 ทักษะการประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

วุฒิพงษ์ ชินศรี. (2564). เอกสารค าสอนวิชา DIT109 การออกแบบและพัฒนาเว็บ

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

W3 Schools. (20 22) . HTML. Retrieved December 30, 2022, from <http://www.w3schools.com/html/default.asp>

W3 Schools. (2022). JavaScript. Retrieved December 30, 20 22, from <http://www.w3schools.com/js/default.asp>

W3 Schools. (20 22) . CSS. Retrieved December 30, 20 22, from <http://www.w3schools.com/css/default.asp>

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

ภาวัต พุฒิดาวัฒน์. (2556). เรียนรู้วิธีการสร้างเว็บไซต์ด้วยเวิร์ดเพรส คู่มือประยุกต์การสร้างเว็บไซต์ด้วย WordPress ฉบับใช้งานจริง. เอที ครีเอทีฟ โซลูชั่น จ ากัด

หมวดที่ 6 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- การซักถามในชั้นเรียนโดยอาจารย์และเพื่อนร่วมชั้น
- การอธิบายสิ่งที่เรียน ให้นักศึกษา ยกตัวอย่างจากสิ่งที่เรียน

- 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