



มหาวิทยาลัยรังสิต

รายละเอียดของรายวิชา

วิทยาลัยนวัตกรรมการดิจิทัลเทคโนโลยี

หลักสูตร วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต ฉบับปี พ.ศ. 2564

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

DIT 109	การออกแบบและพัฒนาเว็บ (Web Design and Development)	3 (2-3-6)
วิชาบังคับร่วม	-	
วิชาบังคับก่อน	-	
ภาคการศึกษา	1/2568	
กลุ่ม	811, 812	
ประเภทของวิชา	☐ วิชาปรับพื้นฐาน ☐ วิชาศึกษาทั่วไป ☒ วิชาเฉพาะ ☐ วิชาเลือกเสรี	
อาจารย์ผู้รับผิดชอบ	อาจารย์ศุภณัฐ จินตวัฒน์สกุล	อาจารย์ประจำ
อาจารย์ผู้สอน	อาจารย์ศุภณัฐ จินตวัฒน์สกุล	☒ อาจารย์ประจำ ☐ อาจารย์พิเศษ
สถานที่สอน		☒ ในที่ตั้ง ☐ นอกที่ตั้ง
วันที่จัดทำ	5 มกราคม 2565	

หมวดที่ 2 วัตถุประสงค์ของรายวิชาและส่วนประกอบของรายวิชา

1. วัตถุประสงค์ของรายวิชา

- 1) เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจกระบวนการการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์
- 2) เพื่อให้ศึกษามีความเข้าใจการเขียนโปรแกรม HTML, CSS และ WebGL
- 3) เพื่อให้สามารถเผยแพร่ผลงานบนระบบอินเทอร์เน็ตได้

1. คำอธิบายรายวิชา

การออกแบบและการพัฒนาเว็บ ด้วยภาษา HTML (HyperText Markup Language), CSS (Cascading Style Sheets), และ XML (eXtensible Markup Language) ทฤษฎีพื้นฐานของการพัฒนาเว็บไซต์ การใช้เครื่องมือช่วยในการออกแบบและพัฒนาเว็บ

Web design and development with HTML (HyperText Markup Language), CSS (Cascading Style Sheets), and XML (eXtensible Markup Language); basic theory of web development, utilization of tools for Web design and development

2. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษา

มี3.....ชั่วโมง/สัปดาห์

- ☒ e-mail : supanat.j@rsu.ac.th
- ☐ Facebook :
- ☐ Line :
- ☐ อื่น ระบุ.....

หมวดที่ 3 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การพัฒนาผลการเรียนรู้ในมาตรฐานผลการเรียนรู้แต่ละด้านที่มุ่งหวัง มีดังต่อไปนี้

1. คุณธรรม จริยธรรม

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
1.2	มีระเบียบ วินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่องานของตนเองและสังคม	• สอดแทรกเนื้อหาด้านความมีวินัย ตรงต่อเวลา รับผิดชอบต่องาน และสังคม • สอนแทรกคุณธรรม จริยธรรมในระหว่างที่ทำโครงการโดยการพูดคุยกับนักศึกษา เน้นความรับผิดชอบต่องาน วินัย จรรยาบรรณ ความซื่อสัตย์ต่อหน้าที่ในกลุ่ม ความถ่อมตนและความมีน้ำใจต่อเพื่อนร่วมงาน และความไม่ละโมภ	• สังเกตพฤติกรรม การส่งงานจะต้องเป็นไปตามกำหนดเวลา เพื่อฝึกให้นักศึกษา รับผิดชอบต่องาน สามารถทำงานร่วมกัน กับผู้อื่น และมีความตรงต่อเวลา
1.5	เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กรและสังคม	• สอดแทรกเนื้อหาด้านการเคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กรและสังคม	• สังเกตพฤติกรรม การส่งงานจะต้องเป็นไปตามกำหนดเวลา เพื่อฝึกให้นักศึกษา รับผิดชอบต่องาน

			สามารถทำงาน ร่วมกัน กับผู้อื่น และมีความตรงต่อ เวลา
--	--	--	--

2. ความรู้

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
2.1	มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาสาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อสร้างสรรค์	- สอนแบบบรรยายโดยใช้ปัญหำนำและตามด้วยการแก้ปัญหาของการออกแบบและการพัฒนาโปรแกรม การเขียนโปรแกรมและการฝึกภาคปฏิบัติ - มอบหมายงานให้ค้นคว้าเพิ่มเติม - มอบหมายการบ้านให้ฝึกแก้ปัญหา	- ประเมินและให้คะแนน จากงานที่มอบหมาย - ประเมินจากการสอบกลางภาค สอบปลายภาค ด้วยข้อสอบ
2.3	สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจ รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ปัญหา	- สอนแบบบรรยายโดยใช้ปัญหำนำและตามด้วยการแก้ปัญหาของการออกแบบและการพัฒนาโปรแกรม การเขียนโปรแกรมและการฝึกภาคปฏิบัติ - มอบหมายงานให้ค้นคว้าเพิ่มเติม - มอบหมายการบ้านให้ฝึกแก้ปัญหา	- ประเมินและให้คะแนน จากงานที่มอบหมาย - ประเมินจากการสอบกลางภาค สอบปลายภาค ด้วยข้อสอบ

3. ทักษะทางปัญญา

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
3.1	สามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณ และอย่างเป็นระบบ	สอนแบบบรรยายและถามตอบ มอบหมายงานที่ส่งเสริมการคิดอย่างมีวิจารณญาณที่ดีและอย่างเป็นระบบ	- ประเมินและให้คะแนนจากงานที่มอบหมาย - ประเมินผลจากการสอบกลางภาคและปลายภาค
3.4	สามารถประยุกต์ความรู้ และทักษะกับการแก้ไขปัญหาในวิชาชีพได้อย่างเหมาะสม	- สอนแบบบรรยาย ถามตอบ - มอบหมายงาน	สังเกตพฤติกรรม

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
4.1	สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลายและสามารถสนทนาทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศอย่างมีประสิทธิภาพ	สอนแบบบรรยายถามตอบ สนับสนุนให้มีการปฏิสัมพันธ์สื่อสารกัน โดยมีงานมอบหมายให้เป็นการรายงานหน้าชั้นเรียน	- สังเกตพฤติกรรมและการแสดงออกในการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนของนักศึกษา - ประเมินและให้คะแนนจากงานที่มอบหมาย
4.4	มีความรับผิดชอบต่อความคิด คำพูด และการกระทำของตนเองและของกลุ่ม	สอนแบบบรรยายถามตอบ สนับสนุนให้มีการปฏิสัมพันธ์สื่อสารกัน โดยมีงานมอบหมายให้เป็นการรายงานหน้าชั้นเรียน	- สังเกตพฤติกรรมและการแสดงออกในการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนของนักศึกษา - ประเมินและให้คะแนนจากงานที่มอบหมาย

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
5.2	มีทักษะในการใช้เครื่องมือสื่อสารที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันในการทำงาน	- บรรยาย แนะนำการใช้คอมพิวเตอร์/อินเทอร์เน็ตในการสืบค้นข้อมูลและศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมด้วยตัวเอง - แนะนำการใช้งาน ซอฟต์แวร์ ฮาร์ดแวร์ และเครื่องมือต่างๆ ในออกแบบเกม - มอบหมายให้ทำโครงการ	- สังเกตพฤติกรรม - ประเมินและให้คะแนนโครงงานงาน
5.3	มีทักษะในการนำเสนอ โดยเลือกใช้รูปแบบและวิธีการที่เหมาะสม	มอบหมายงานให้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง จาก Website สื่อการสอน e-Learning และทำรายงาน โดยเน้นการอ้างอิง จากแหล่งที่มาข้อมูลที่น่าเชื่อถือ	ประเมินและให้คะแนนงานและการนำเสนอ
5.4	สามารถใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีสื่อสารได้อย่างเหมาะสม	มอบหมายงานให้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง จาก Website สื่อการสอน e-Learning และทำรายงาน โดยเน้น	ประเมินและให้คะแนนงานและการนำเสนอ

		การอ้างอิง จากแหล่งที่มาข้อมูลที่น่าเชื่อถือ	
--	--	--	--

หมวดที่ 4 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อที่ใช้	จำนวนชั่วโมง	ผู้สอน
1	Introduction, Internet, and World Wide Web	PowerPoint	3	ศุภณัฐ จินตวัฒน์สกุล
2	Basic HTML, Text and formatting (font, types of fonts, color, style, alignment)	บรรยายโดยใช้ PowerPoint และฝึกปฏิบัติ	3	ศุภณัฐ จินตวัฒน์สกุล
3	Web Structures and Layout	บรรยายโดยใช้ PowerPoint และฝึกปฏิบัติ	3	ศุภณัฐ จินตวัฒน์สกุล
4	Basic Element, Typography, Media, List, Button, Form	บรรยายโดยใช้ PowerPoint และฝึกปฏิบัติ	3	ศุภณัฐ จินตวัฒน์สกุล
5	Styling, Sector, Symbol	บรรยายโดยใช้ PowerPoint และฝึกปฏิบัติ	3	ศุภณัฐ จินตวัฒน์สกุล
6	Position and transform	บรรยายโดยใช้ PowerPoint และฝึกปฏิบัติ	3	ศุภณัฐ จินตวัฒน์สกุล
7	Content Management System (CMS)	บรรยายโดยใช้ PowerPoint และฝึกปฏิบัติ	3	ศุภณัฐ จินตวัฒน์สกุล
8	สอบกลางภาค			
9	Responsive Website	บรรยายโดยใช้ PowerPoint และฝึกปฏิบัติ	3	ศุภณัฐ จินตวัฒน์สกุล
10	Animation part1	บรรยายโดยใช้ PowerPoint และฝึกปฏิบัติ	3	ศุภณัฐ จินตวัฒน์สกุล
11	Animation part2	บรรยายโดยใช้ PowerPoint และฝึกปฏิบัติ	3	ศุภณัฐ จินตวัฒน์สกุล
12	Web Server	บรรยายโดยใช้ PowerPoint และฝึกปฏิบัติ	3	ศุภณัฐ จินตวัฒน์สกุล
13	Routing	บรรยายโดยใช้ PowerPoint และฝึกปฏิบัติ	3	ศุภณัฐ จินตวัฒน์สกุล
14	Data Modeling	บรรยายโดยใช้ PowerPoint	3	ศุภณัฐ จินตวัฒน์สกุล

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
		และฝึกปฏิบัติ		
15	Web Application Workshop	บรรยายโดยใช้ PowerPoint และฝึกปฏิบัติ	3	ศุภณัฐ จินตวัฒน์สกุล
16	นำเสนอโครงการ	บรรยายโดยใช้ PowerPoint และฝึกปฏิบัติ	3	ศุภณัฐ จินตวัฒน์สกุล
17	สอบปลายภาค			
รวม			45	

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	ลำดับที่ประเมิน	สัดส่วนของการ ประเมินผล
2.1, 2.4, 3.1, 3.4	สอบกลางภาค	8	20%
	สอบปลายภาค	17	20%
1.2, 1.5, 1.7, 2.1, 2.4, 2.6, 2.8, 4.1	การเข้าชั้นเรียน การมีส่วนร่วม อภิปราย เสนอความคิดเห็นในชั้นเรียน การทดสอบ ย่อย	ตลอดภาคการศึกษา	20%
3.1, 3.2, 3.3, 4.1, 4.6, 5.4	วิเคราะห์กรณีศึกษา ค้นคว้า การนำเสนอ Project การทำงานกลุ่มและผลงาน	13 -16	40%

หมวดที่ 5 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

- Felke-Morris, Terry. 2018. Web Development and Design Foundations with HTML5. 9th edition. New York, NY: Pearson.

- Robbins, Jennifer. 2018. Learning Web Design: A Beginner's Guide to HTML, CSS, JavaScript, and Web Graphics. 5th edition. Beijing ; Sebastopol, CA: O'Reilly Media.

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

- PowerPoint ประกอบคำบรรยายการสอน

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

-

หมวดที่ 6 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน
- การสะท้อนคิดจากการตอบคำถามของผู้เรียน
- การตอบแบบสอบถามประเมินผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- ผลการสอบ
- การทวนสอบผลประเมินการเรียนรู้
- การสังเกตการตอบคำถามของอาจารย์ผู้สอน

3. การปรับปรุงการสอน

- การจัดทำคลังข้อมูลเอกสารการสอนแบบ e-learning ให้นักศึกษาได้อ่านทบทวนหรือฟังบรรยายซ้ำ
- จัดทำ Facebook Group ให้นักศึกษาเข้ามาซักถามข้อสงสัยและร่วมกันตอบคำถามจากอาจารย์และเพื่อนร่วมชั้น

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

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

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

- ปรับปรุงรายวิชาทุก 2 ปี หรือ ตามข้อเสนอแนะและการปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

