

มคอ. 3 รายละเอียดของรายวิชา

รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification) หมายถึง ข้อมูลเกี่ยวกับแนวทางการบริหารจัดการของแต่ละรายวิชาเพื่อให้การจัดการเรียนการสอนสอดคล้องและเป็นไปตามที่วางแผนไว้ในรายละเอียดของหลักสูตร ซึ่งแต่ละรายวิชาจะกำหนดไว้อย่างชัดเจนเกี่ยวกับวัตถุประสงค์และรายละเอียดของเนื้อหาความรู้ในรายวิชา แนวทางการปลูกฝังทักษะต่างๆ ตลอดจนคุณลักษณะอื่นๆ ที่นักศึกษาจะได้รับการพัฒนาให้ประสบความสำเร็จตามจุดมุ่งหมายของรายวิชา มีการกำหนดรายละเอียดเกี่ยวกับระยะเวลาที่ใช้ในการเรียน วิธีการเรียนการสอน การวัดและประเมินผลในรายวิชา ตลอดจนหนังสือหรือสื่อทางวิชาการอื่นๆ ที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังกำหนดยุทธศาสตร์ในการประเมินรายวิชาและกระบวนการปรับปรุง

ประกอบด้วย 7 หมวด ดังนี้

- | | |
|-----------|---|
| หมวดที่ 1 | ข้อมูลทั่วไป |
| หมวดที่ 2 | จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ |
| หมวดที่ 3 | ลักษณะและการดำเนินการ |
| หมวดที่ 4 | การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา |
| หมวดที่ 5 | แผนการสอนและการประเมินผล |
| หมวดที่ 6 | ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน |
| หมวดที่ 7 | การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา |

หมายเหตุ : เมื่อจัดทำแบบ มคอ. 3 ฉบับสมบูรณ์เรียบร้อยแล้วให้นำข้อความสีฟ้าออก

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
คณะ/วิทยาเขต/วิทยาลัย	สถาปัตยกรรมศาสตร์
สาขาวิชา	การออกแบบ

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

02046038 ชื่อรายวิชา การออกแบบเว็บไซต์
Website Design

2. จำนวนหน่วยกิต

หน่วยกิต 3(1-4-4)

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

หลักสูตรที่ใช้

- ☒ หลักสูตร ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศิลป์
☐ หลายหลักสูตร

ประเภทของรายวิชา

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> วิชาศึกษาทั่วไป | <input type="checkbox"/> วิชาแกน |
| <input type="checkbox"/> วิชาพื้นฐานวิชาชีพ | <input type="checkbox"/> วิชาเฉพาะด้าน |
| <input type="checkbox"/> วิชาชีพ | <input type="checkbox"/> วิชาเอก |
| <input checked="" type="checkbox"/> วิชาเลือก | <input type="checkbox"/> วิชาอื่นๆ (ระบุ)..... |

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา/ อาจารย์ผู้สอน

1. วรพล ยวงเงิน

5. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 1 ชั้นปีที่ 3

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

- ☒ ไม่มี
☐ มี ดังนี้

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

- ☒ ไม่มี
☐ มี ดังนี้

๘. สถานที่เรียน

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

วันที่ 1 มิถุนายน 2556

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์
1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1. เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจถึงเครือข่ายของระบบคอมพิวเตอร์ บริการบนอินเทอร์เน็ต อาทิ จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ บริการช่วยค้นหาข้อมูลและฐานข้อมูลบริการ World Wide Web และการสนทนาทางเครือข่าย
2. เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจโครงสร้างของเว็บไซต์และฝึกปฏิบัติการใช้คอมพิวเตอร์ในการทำงานเกี่ยวกับการออกแบบเพื่อตอบสนองวัตถุประสงค์
2. เพื่อให้ศึกษามีความรู้พื้นฐาน และเข้าใจถึงประสิทธิภาพการทำงานของคอมพิวเตอร์ เพื่อที่จะสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์งานทางด้านการออกแบบนิเทศศิลป์

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

ปรับปรุงการใช้ software ในการทำงาน เพื่อให้สอดคล้องกับเทคโนโลยีในปัจจุบัน

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาเครือข่ายของระบบคอมพิวเตอร์ บริการบนอินเทอร์เน็ต อาทิ จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ บริการช่วยค้นหาข้อมูลและฐานข้อมูลบริการ World Wide Web และการสนทนาทางเครือข่าย ศึกษาถึงโครงสร้างของเว็บไซต์และการออกแบบเพื่อตอบสนองวัตถุประสงค์ รวมถึงวิธีการสร้าง การใช้สี Graphic format, Sound format, Movie format, Animation การถ่ายโอนข้อมูล การเขียน HTML และ Java script เป็นต้น

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติงานภาคสนาม/ การฝึกงาน	ศึกษาด้วยตนเอง
บรรยาย 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (15 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา)	สอนเสริมตามความต้องการของนักศึกษา เฉพาะราย	มีการฝึกปฏิบัติงาน 4 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (60 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา)	การศึกษด้วยตนเอง 4 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (60 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา)

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

อาจารย์จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล หรือ รายกลุ่มตามความต้องการ 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- 1) นักศึกษาต้องเป็นผู้ที่มีความรับผิดชอบและรู้จักหน้าที่ของตนเอง
- 2) ไม่ลอกเลียน หรือนำผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง
- 3) รักษาเวลาทั้งในการเข้าเรียน และการส่งงาน

วิธีการสอน

- 1) กำหนดเวลาในการส่งแบบร่าง และการส่งงานอย่างชัดเจน
- 2) การทำงานแต่ละโปรเจกต์จะให้มีการส่งแบบร่างเพื่อดูการพัฒนาของนักศึกษา
- 3) เช็คชื่อการเข้าเรียน การส่งงาน

วิธีการประเมินผล

- 1) การส่งงานหากไม่ส่งตรงตามกำหนดเวลา จะมีการหักเกรด 1 เกรด
- 2) การพิจารณาผลงาน จะคำนึงถึงการมีพัฒนาการของแบบร่างด้วย

2. ความรู้

ความรู้ที่ต้องได้รับ

- 1) การใช้โปรแกรม Adobe Dream Weaver ในการสร้างงาน
- 2) การออกแบบที่เป็นไปตามวัตถุประสงค์และเหมาะสมกับผู้ใช้งาน

วิธีการสอน

- 1) บรรยาย สาธิตการใช้โปรแกรม
- 2) เน้นการฝึกปฏิบัติ โดยมี assignment ให้ทำในเวลาเรียน
- 3) มอบหมายงานซึ่งต้องใช้โปรแกรมในการทำงานตามที่กำหนด

วิธีการประเมินผล

- 1) ผลงานของนักศึกษา มีการประเมินทั้งในด้านของการออกแบบและการใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟฟิกในการสร้างสรรค์ผลงาน

3. ทักษะทางปัญญา

ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- 1) สามารถวิเคราะห์ สรุป และแก้ไขปัญหาทางการออกแบบได้
- 2) สามารถบูรณาการความรู้ทางศิลปะและเทคโนโลยีได้
- 3) สามารถนำความรู้ไปประยุกต์สร้างสรรค์ผลงานได้อย่างเหมาะสม

วิธีการสอน

- 1) ให้ assignment ที่นักศึกษาต้องใช้การคิดวิเคราะห์ ในการที่จะออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน
- 2) กำหนดโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการทำงานอย่างชัดเจน
- 3) งานโปรเจกจะเป็นงานทางกราฟฟิก เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจและสามารถนำไปใช้ในการทำงานทางด้านนิเทศศิลป์ได้

วิธีการประเมินผล

- 1) สามารถนำความรู้มาแก้ปัญหาตามโจทย์ได้อย่างเหมาะสม

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- 1) มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย
- 2) มีความสามารถในการสื่อสาร และในการนำเสนอผลงานอย่างมีประสิทธิภาพ

วิธีการสอน

- 1) การมอบหมายงาน ระบุวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน
- 2) ฝึกการนำเสนองานโปรเจค

วิธีการประเมินผล

- 1) ประเมินจากการปฏิบัติงาน และผลงานตอบวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- 1) มีทักษะเบื้องต้นทางด้านตรรกศาสตร์ โดยสามารถคิดอย่างมีเหตุผล
- 2) มีทักษะเบื้องต้นในการใช้คอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวัน
- 3) มีทักษะในการสืบค้นข้อมูลทางสารสนเทศต่างๆ ด้วยการใช้อินเทอร์เน็ต
- 4) มีทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการสร้างสรรค์งานทางด้านนิเทศศิลป์

วิธีการสอน

- 1) มอบหมายงานที่ฝึกฝนให้มีการใช้ทักษะของตรรกะผนวกกับการออกแบบ
- 2) ให้นักศึกษามีการสืบค้นข้อมูลมาประกอบในการออกแบบ
- 3) ให้นักศึกษาใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้างสรรค์และนำเสนอผลงาน

วิธีการประเมินผล

- 1) พิจารณาจากการตรวจแบบร่าง และผลงานของนักศึกษา มีการใช้ตรรกะ การนำเสนอแนวความคิด ในการออกแบบที่เหมาะสม
- 2) ผลงานของนักศึกษามีการใช้เทคนิคทางคอมพิวเตอร์กราฟฟิกที่เหมาะสมในการนำเสนอ

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อการสอน/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการสอน/สื่อการ สอน	อาจารย์ผู้สอน
1	บรรยาย Introduction to Internet / HTML ครั้งที่ 1 : Tag เบื้องต้นที่ควรทราบ	5	บรรยาย / Computer	อ.วรพล
2	HTML ครั้งที่ 2 : โครงสร้างภาษา HTML และ Tag อื่น ๆ / Sitemap	5	บรรยาย / Computer	อ.วรพล
3	HTML ครั้งที่ 3 : การสร้างตาราง และการจัดวางเลย์เอาต์โดยใช้ตาราง	5	บรรยาย / Computer / สันทนา	อ.วรพล
4	สร้างเว็บเพจแนะนำตนเองโดยใช้ HTML / การอัปโหลดไฟล์ทาง FTP	5	บรรยาย / Computer / Workshop	อ.วรพล
5	โปรแกรม Macromedia DreamWeaver ครั้งที่ 1 : แนะนำโปรแกรม / สิ่งงานที่ 1 : Website Campaign for Product Set	5	บรรยาย / Computer	อ.วรพล
6	โปรแกรม Macromedia DreamWeaver ครั้งที่ 2 : การใช้ Template / ตรวจแบบร่างครั้งที่ 1	5	บรรยาย / Computer / สันทนา	อ.วรพล
7	สอบกลางภาค		สอบ / Computer	อ.วรพล
8	โปรแกรม Macromedia DreamWeaver ครั้งที่ 3 : การใช้ CSS / ตรวจแบบร่างครั้งที่ 2	5	บรรยาย / Computer / สันทนา	อ.วรพล
9	ส่งและนำเสนอผลงานชิ้นที่ 1	5	นำเสนอผลงาน	อ.วรพล
10	บรรยาย การออกแบบเว็บไซต์ / วิเคราะห์ - วิจัยเว็บไซต์	5	บรรยาย / Computer / สันทนา	อ.วรพล
11	โปรแกรม Macromedia Flash ครั้งที่ 1 : แนะนำโปรแกรม	5	บรรยาย / Computer	อ.วรพล
12	โปรแกรม Macromedia Flash ครั้งที่ 2 : การทำอนิเมชัน / สิ่งงานที่ 1 : Portfolio Website	5	บรรยาย / Computer	อ.วรพล
13	โปรแกรม Macromedia Flash ครั้งที่ 3 : Action Script เบื้องต้น	5	บรรยาย / Computer	อ.วรพล

14	ตรวจแบบร่างครั้งที่ 1	5	สนทนา	อ.วรพล
15	ตรวจแบบร่างครั้งที่ 2	5	สนทนา	อ.วรพล
16	ส่งและนำเสนองานชิ้นที่ 2	5	Computer / นำเสนอ ผลงาน	อ.วรพล

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรม	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ ประเมิน	สัดส่วนของ การประเมิน
Website Campaign for Product Set (งานกลุ่ม)	สามารถสร้างเว็บไซต์ให้ ข้อมูลสำหรับสินค้าที่แสดง ภาพลักษณ์ของสินค้า และ ตรงกลุ่มเป้าหมาย	ผลงาน, การทำงาน ตามตารางเวลา และ การนำเสนอ	6, 8, 9	30%
สอบกลางภาค	สามารถสร้างเว็บไซต์ที่ ออกแบบไว้ให้สามารถใช้งาน ได้จริง	ความถูกต้องและการใช้ งานได้จริง	7	30%
รายงานวิเคราะห์ - วิจารณ์การออกแบบ เว็บไซต์	ศึกษาเว็บไซต์ที่มีอยู่แล้ว ใน ด้านการออกแบบและการใช้ งาน สามารถวิเคราะห์ข้อดี และข้อด้อยของเว็บไซต์ เหล่านั้น	การวิเคราะห์ตาม ทฤษฎีและความคิดของ ตนเองอย่างมีเหตุมีผล	10	10%
Portfolio Website	สามารถสร้างเว็บไซต์ นำเสนอผลงานออกแบบของ ตัวเอง ที่แสดงภาพลักษณ์ และแนวคิดในการทำงาน ของตนเอง	ผลงาน, การทำงาน ตามตารางเวลา และ การนำเสนอ	14, 15, 16	30%

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

1. โปรแกรม Adobe Dream Weaver
2. หนังสือการออกแบบเว็บไซต์ด้วย Dream Weaver และ Flash

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

1. ซีดี คำสั่งต่างๆ ในโปรแกรม Adobe Dream Weaver

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

1. โปรแกรม Adobe PhotoShop

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

คณะจัดให้มีการประเมินอาจารย์โดยนักศึกษาในทุกๆรายวิชา โดยมีแบบประเมินอาจารย์ในแต่ละรายวิชา ในช่วงปลายภาคการศึกษา

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

ประเมินจากผลการเรียน ผลงานของนักศึกษา

3. การปรับปรุงการสอน

คณะมีการจัดให้มีการประชุมปฏิบัติการเพื่อเพิ่มพูนทักษะการจัดการเรียนการสอนและการประเมินผล และส่งเสริมการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

มีคณะกรรมการในสาขาวิชาเพื่อตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษา ตรวจสอบ ผลงาน ค่าคะแนนสอบกลางภาคและปลายภาคของแต่ละวิชา

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

ปรับปรุงรายวิชาทุก 4 ปี ตามรอบหลักสูตร และตามข้อเสนอแนะ และผลจากการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์
