

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ
วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา ศูนย์อุดมศึกษาสมุทรปราการ/คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
หมวดที่ 1 ข้อมูลโดยทั่วไป
1. รหัสและชื่อวิชา 4122303 การเขียนโปรแกรมแบบทำตามเหตุการณ์ Event driven programming
2. จำนวนหน่วยกิต 3 หน่วยกิต (2-2-5)
3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ และเป็นวิชาเฉพาะ
4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน อาจารย์ลักษณะ รมยะสมิต
5. ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน ภาคการศึกษาที่ 2 /2562 ชั้นปีที่ 1
6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre – requisite) (ถ้ามี) 4120101 การเขียนโปรแกรมเชิงโครงสร้างและอัลกอริทึม (Structured Programming and Algorithm)
7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co – requisite) (ถ้ามี) ไม่มี
8. สถานที่เรียน มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ
9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด -

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

<p>1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา เพื่อให้เข้าใจแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาซอฟต์แวร์แบบทำตามเหตุการณ์และนำการเขียนโปรแกรมแบบทำตามเหตุการณ์มาใช้พัฒนาโปรแกรมเพื่อใช้งานในปัจจุบัน</p>
<p>2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา / ปรับปรุงรายวิชา</p> <p>2.1 เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความตรงต่อเวลา มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม</p> <p>2.2 เพื่อพัฒนาความรู้ให้แก่ผู้เรียน ด้านกระบวนการการพัฒนาโปรแกรมแบบทำตามเหตุการณ์</p> <p>2.3 เพื่อสร้างทักษะการพัฒนาโปรแกรมแบบทำตามเหตุการณ์ให้แก่ผู้เรียน</p> <p>2.4 เพื่อพัฒนาผู้เรียนด้านการเขียนและการนำเสนอ โปรแกรมที่ผู้เรียนประยุกต์ขึ้นจากความรู้ด้านการเขียนโปรแกรมแบบทำตามเหตุการณ์</p>

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

<p>1. คำอธิบายรายวิชา ศึกษา โครงสร้าง ขั้นตอน การออกแบบของการเขียนโปรแกรมแบบ Event Driven ซึ่งเป็นหลักสำคัญสำหรับโปรแกรมที่มีการใช้ Graphics user interface (GUI) และการประยุกต์ใช้กับโปรแกรมภาษาที่มีในปัจจุบัน</p>								
<p>2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 25%;">ทฤษฎี</th> <th style="width: 25%;">สอนเสริม</th> <th style="width: 25%;">การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน</th> <th style="width: 25%;">การศึกษาด้วยตนเอง</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ทฤษฎี 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ รวมเป็นทฤษฎี 30 ชั่วโมงต่อ 1 ภาคเรียน</td> <td>สอนเสริมตามความต้องการของนักศึกษา เฉพาะราย</td> <td>ฝึกปฏิบัติ 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ รวมชั่วโมงการฝึกปฏิบัติ 30 ชั่วโมงต่อ 1 ภาคเรียน</td> <td>การศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ รวมชั่วโมงการศึกษาด้วยตนเอง 75 ชั่วโมงต่อ 1 ภาคเรียน</td> </tr> </tbody> </table>	ทฤษฎี	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง	ทฤษฎี 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ รวมเป็นทฤษฎี 30 ชั่วโมงต่อ 1 ภาคเรียน	สอนเสริมตามความต้องการของนักศึกษา เฉพาะราย	ฝึกปฏิบัติ 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ รวมชั่วโมงการฝึกปฏิบัติ 30 ชั่วโมงต่อ 1 ภาคเรียน	การศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ รวมชั่วโมงการศึกษาด้วยตนเอง 75 ชั่วโมงต่อ 1 ภาคเรียน
ทฤษฎี	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง					
ทฤษฎี 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ รวมเป็นทฤษฎี 30 ชั่วโมงต่อ 1 ภาคเรียน	สอนเสริมตามความต้องการของนักศึกษา เฉพาะราย	ฝึกปฏิบัติ 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ รวมชั่วโมงการฝึกปฏิบัติ 30 ชั่วโมงต่อ 1 ภาคเรียน	การศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ รวมชั่วโมงการศึกษาด้วยตนเอง 75 ชั่วโมงต่อ 1 ภาคเรียน					
<p>3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล</p> <ul style="list-style-type: none"> - อาจารย์ประจำรายวิชาประกาศเวลาให้คำปรึกษาหาผ่านทางช่องทางต่าง ๆ ดังนี้ <ul style="list-style-type: none"> - โทรศัพท์ : 090-929-7520 - Facebook : romyasamit lucksana - Line : lucksana2515 - ห้องพัก : ชั้น 1 ศูนย์คอมพิวเตอร์ - อาจารย์จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่มตามความต้องการ 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (เฉพาะรายที่ต้องการ) 								

หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

<p>1. คุณธรรม จริยธรรม</p> <p>1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา</p> <p>○ 1.1.1 มีความรับผิดชอบต่อจรรยาบรรณทางวิชาชีพของตนเอง</p> <p>1.2 วิธีสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้</p> <p>1.2.1 ชี้แจงแผนการประเมินผลการเรียนรู้ บอกถึงหน้าที่ และความรับผิดชอบที่ผู้เรียนจะต้องปฏิบัติในระหว่างการเรียน</p> <p>1.2.2 สอนแทรกความสำคัญของ จรรยาบรรณต่อวิชาชีพของตนเอง</p> <p>1.3 วิธีการประเมินผล</p> <p>1.3.1 เช็ควิธีการเข้าเรียนของผู้เรียนอย่างสม่ำเสมอ (เครื่องมือสำหรับเก็บผลการประเมิน : ใบเช็คชื่อ)</p>

<p>1.3.2 เช็ควิถีชีวิตตรงต่อเวลา ของการส่งภาระงานของผู้เรียน (เครื่องมือสำหรับเก็บผลประเมิน : ใบเช็คภาระงาน)</p> <p>1.3.3 เช็ควิถีชีวิตถูกต้องของภาระงานต่อวัตถุประสงค์ของภาระงาน (เครื่องมือสำหรับเก็บผลการประเมิน : แบบบันทึกการส่งภาระงาน)</p>
<p>2. ความรู้</p>
<p>2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 2.1.1 ผู้เรียนมีความรู้ และเข้าใจในหลักการและทฤษฎีที่สำคัญเรื่องการออกแบบและการเขียนโปรแกรมแบบทำตามเหตุการณ์ ● 2.1.2 ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ระบบงาน และประยุกต์ความรู้เพื่อแก้ปัญหาในระบบงานที่วิเคราะห์ได้ ● 2.1.3 ผู้เรียนสามารถนำความรู้ในหลักการและทฤษฎีที่สำคัญของการออกแบบและการพัฒนาโปรแกรมแบบทำตามเหตุการณ์มาประยุกต์เพื่อพัฒนาระบบงานจริงได้
<p>2.2 วิธีสอน</p> <p>2.2.1 บรรยายหลักการและทฤษฎีที่สำคัญของการออกแบบและการเขียนโปรแกรมแบบทำตามเหตุการณ์</p> <p>2.2.2 ปฏิบัติจริง ขั้นที่ 1 ทำแบบเลียนแบบ ขั้นที่ 2 ประยุกต์ความรู้เพื่อปฏิบัติจริง ในแต่ละหน่วยเรียน (ภาระงานแต่ละหน่วยเรียน)</p> <p>2.2.3 ประยุกต์หลักการและทฤษฎีที่ได้ศึกษามา เพื่อแก้ปัญหาให้กับระบบงาน กรณีศึกษา โดยใช้การเขียนโปรแกรมแบบทำตามเหตุการณ์</p>
<p>2.3 วิธีการประเมินผล</p> <p>2.3.1 สอบทฤษฎีกลางภาค / สอบทฤษฎีปลายภาค ด้วยข้อสอบที่เน้นการวัดหลักการและทฤษฎีของการเขียนโปรแกรมแบบทำตามเหตุการณ์</p> <p>2.3.2 ตรวจสอบความถูกต้องของภาระงานที่ได้รับมอบหมาย (เครื่องมือสำหรับเก็บผลการประเมิน : แบบบันทึกการส่งภาระงาน)</p> <p>2.3.3 ตรวจสอบความถูกต้องของการเขียนและการนำเสนอโปรแกรมที่นักศึกษาพัฒนาขึ้นจากการแก้ปัญหา ระบบงาน กรณีศึกษา ด้วยการเขียนโปรแกรมแบบทำตามเหตุการณ์ (baby project)</p>
<p>3. ทักษะทางปัญญา</p>
<p>3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องการพัฒนา</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 3.1.1 คิดอย่างมีวิจารณญาณ และอย่างเป็นระบบ
<p>3.2 วิธีการสอน</p> <p>3.2.1 ปฏิบัติจริง แบบ ทำเลียนแบบ (รายบุคคล)</p> <p>3.2.2 ปฏิบัติจริงแบบประยุกต์ความรู้ ในท้ายแต่ละหน่วยเรียน (รายบุคคล)</p> <p>3.2.3 ปฏิบัติจริงแบบประยุกต์ความรู้แบบกลุ่ม (กำหนดกรณีศึกษาที่ซับซ้อนมากขึ้น)</p> <p>3.2.4 ปฏิบัติจริง โดยนำความรู้หลักการและทฤษฎีในวิชา มาแก้ปัญหาในระบบงานกรณีศึกษา (รายกลุ่ม)</p> <p>3.2.5 เขียนรายงานและนำเสนอการแก้ปัญหาระบบงานกรณีศึกษา (รายกลุ่ม)</p>
<p>3.3 วิธีการประเมินผล</p> <p>3.3.1 ตรวจสอบความถูกต้องของภาระงานที่ได้รับมอบหมาย (เครื่องมือสำหรับเก็บผลการประเมิน : แบบบันทึกการส่งภาระงาน)</p> <p>3.3.2 ตรวจสอบความถูกต้องของการเขียนและการนำเสนอโปรแกรมที่นักศึกษาพัฒนาขึ้นจากการแก้ปัญหา ระบบงาน กรณีศึกษา ด้วยการเขียนโปรแกรมแบบทำตามเหตุการณ์ (baby project)</p>

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ
4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องการ ○ 4.1.1 ความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม
4.2 วิธีการสอน 4.1.1 มอบหมายภาระงาน แบบรายบุคคล 4.1.2 มอบหมายภาระงาน แบบรายกลุ่ม
4.3 วิธีการประเมินผล 4.3.1 ประเมินจากผลงาน จากภาระงานแบบรายบุคคล - เครื่องมือสำหรับเก็บผลประเมิน : ใบเช็คภาระงาน - เครื่องมือสำหรับเก็บผลการประเมิน : แบบบันทึกการส่งภาระงาน 4.3.2 ประเมินจากผลงาน จากภาระงานแบบรายกลุ่ม - เครื่องมือสำหรับเก็บผลการประเมิน : แบบการบันทึกคะแนนการเขียนรายงานสรุป และการนำเสนอภาระงานแบบกลุ่ม (baby project)
5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา ● 5.1.1 ผู้เรียนมีทักษะการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ปัจจุบันต่อการทำงานเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์
5.2 วิธีการสอน 5.2.1 มอบหมายให้นักศึกษาศึกษา ศึกษาค้นคว้าประวัติความเป็นมา ภาษาที่ใช้สำหรับการเขียนโปรแกรมแบบทำตามเหตุการณ์ โดยกำหนดเป็น Microsoft Studio Visual Basic 2010 5.2.2 มอบหมายให้ผู้เรียน จัดทำโปรแกรม พร้อมดำเนินการติดตั้ง
5.3 วิธีการประเมินผล 5.3.1 ประเมินผลจาก ผลการค้นคว้า ของผู้เรียนตรงตามวัตถุประสงค์ที่มอบหมาย - เครื่องมือสำหรับเก็บผลการประเมิน : แบบบันทึกผลการค้นคว้า เทียบกับวัตถุประสงค์ของงาน) 5.3.2 ตรวจสอบเช็คความถูกต้อง และความเสถียร ของโปรแกรมภาษาที่ผู้เรียนติดตั้ง - เครื่องมือสำหรับเก็บผลการประเมิน : แบบฝึกปฏิบัติ แบบเลียนแบบ

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน				
ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการสอน/สื่อ	ผู้สอน
1	- แนะนำรายวิชา ขอบเขตของวิชา วิธีการเรียนการสอนและการประเมินผล บทที่ 1. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมแบบทำตามเหตุการณ์	4	บรรยาย ชักถาม/โปรแกรมนำเสนอ	ลักษณะ รมยะสมิต
2	บทที่ 2 แนะนำภาษา vb2010	4	บรรยาย ชักถาม/โปรแกรมนำเสนอ	ลักษณะ รมยะสมิต
3	บทที่ 3 องค์ประกอบของการเขียนโปรแกรมแบบทำตามเหตุการณ์	4	บรรยาย ชักถาม/โปรแกรมนำเสนอ	ลักษณะ รมยะสมิต
4	บทที่ 4 Control Structure และ properties ขั้นพื้นฐาน	4	บรรยาย ชักถาม/โปรแกรมนำเสนอ การฝึกปฏิบัติ	ลักษณะ รมยะสมิต
5	บทที่ 5 การเขียนโปรแกรมแบบเลือกทำ และทำซ้ำ	4	บรรยาย ชักถาม/โปรแกรมนำเสนอ การฝึกปฏิบัติ	ลักษณะ รมยะสมิต
6	บทที่ 5 การเขียนโปรแกรมแบบเลือกทำ และทำซ้ำ (ต่อ)	4	บรรยาย ชักถาม/โปรแกรมนำเสนอ การฝึกปฏิบัติ	ลักษณะ รมยะสมิต
7	บทที่ 6 การสร้าง menu bar tool bar และ popup menu	2	บรรยาย ชักถาม/โปรแกรมนำเสนอ การฝึกปฏิบัติ	ลักษณะ รมยะสมิต
8	สอบกลางภาค			ลักษณะ รมยะสมิต
9	บทที่ 7 Control Structure และ properties ระดับสูง	4	บรรยาย ชักถาม/โปรแกรมนำเสนอ การฝึกปฏิบัติ	ลักษณะ รมยะสมิต
10	บทที่ 8 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับฐานข้อมูล	4	บรรยาย ชักถาม/โปรแกรมนำเสนอ การฝึกปฏิบัติ	ลักษณะ รมยะสมิต
11	บทที่ 9 การสร้างฐานข้อมูลใน vb2010	4	บรรยาย ชักถาม/โปรแกรมนำเสนอ การฝึกปฏิบัติ	ลักษณะ รมยะสมิต
12	บทที่ 9 การสร้างฐานข้อมูลใน vb2010 (ต่อ)	4	บรรยาย ชักถาม/โปรแกรมนำเสนอ การฝึกปฏิบัติ	ลักษณะ รมยะสมิต
13	บทที่ 10 การสร้างรายงานใน vb2010	4	บรรยาย ชักถาม/โปรแกรมนำเสนอ การฝึกปฏิบัติ	ลักษณะ รมยะสมิต

1. แผนการสอน				
สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการสอน/สื่อ	ผู้สอน
14	บทที่ 10 การสร้างรายงานใน vb2010 (ต่อ)	4	บรรยาย ชักถาม/ โปรแกรมนำเสนอ การฝึกปฏิบัติ	ลักษณะ รมยะสมิต
15	บทที่ 11 การสร้างชุดติดตั้งและการ แจกจ่ายโปรแกรม	2	บรรยาย ชักถาม/ โปรแกรมนำเสนอ การฝึกปฏิบัติ	ลักษณะ รมยะสมิต
รวมทั้งสิ้น		30	ตลอดภาคเรียน	

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้				
กิจกรรม	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่	สัดส่วนของการ ประเมินผล
1	1.2 2.2 3.2 4.2 5.2	- สอบทฤษฎีกลางภาค	9	20%
		- สอบทฤษฎีปลายภาค	16	20%
2	2.2.3 3.2.4 3.2.5	- การเขียนและการนำเสนอ โปรแกรมที่นักศึกษาพัฒนาขึ้น จากการเขียนโปรแกรมแบบ ทำตามเหตุการณ์ (baby project)		20%
3	1.1.1 2.1.1 2.1.2 2.1.3 3.1.1 4.1.1 5.1.1	- เข้าชั้นเรียนตรงเวลา	ตลอดภาค การศึกษา	10%
		- ความสนใจและการมีส่วนร่วม ในชั้นเรียน		10%
		- ความรับผิดชอบต่อการส่ง ภาระงานที่ได้รับมอบหมาย		20%

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. เอกสารและตำราหลัก

เอกสาร คู่มือการสร้างแอปพลิเคชันด้วย visual basic 2010
คู่มือเรียน visual basic 2010
พัฒนาแอปพลิเคชันด้วย Visual basic 2010

2. เอกสารข้อมูลสำคัญ

ไม่มี

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

- คู่มือการสร้างแอปพลิเคชันด้วย visual basic 2010 .รศ.ธีรวัฒน์ ประกอบผล
- เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อในประมวลรายวิชา . พร้อมเลิศ หล่อวิจิตร

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา
2. กลยุทธ์การประเมินการสอน
3. การปรับปรุงการสอน
4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา
5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา