

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา	คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

๑. รหัสและชื่อรายวิชา	๔๑๒๒๒๐๖	การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ (Object Oriented Programming)
๒. จำนวนหน่วยกิต	๓(๒-๒-๕)	
๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา	วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์	
๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา	อาจารย์ นพรัตน์ โพธิ์สิงห์	
๕. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน	ภาคการศึกษาที่ ๑/๒๕๖๕ ชั้นปีที่ ๒	
๖. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (pre-requisite) (ถ้ามี)	ไม่มี	
๗. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (co-requisites) (ถ้ามี)	ไม่มี	
๘. สถานที่เรียน	ห้อง ๓๑๐๘ อาคาร ๓ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์	
๙. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด	๖ มิถุนายน ๒๕๖๕	

หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

<p>๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา</p> <p>เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ อย่างเหมาะสม โดยเมื่อเรียนรายวิชานี้แล้วผู้เรียนจะมีคุณลักษณะดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> ๑. มีความรู้ ความเข้าใจ และอธิบายหลักการและวิธีการเชิงวัตถุได้ ๒. เขียนโปรแกรมด้วยแนวคิดเชิงวัตถุได้ ๓. นำแนวคิดของการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุไปเขียนโปรแกรมเพื่อแก้ปัญหาหรือประยุกต์ใช้งานตาม สถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม
<p>๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา</p> <p>เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในหลักการและแนวคิดเชิงวัตถุ สามารถนำความรู้และเทคนิคต่างๆไปแก้ไข ปัญหาด้วยการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุได้</p>

หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

<p>๑. คำอธิบายรายวิชา</p> <p>แนวคิดการจำลองสรรพสิ่งด้วยเทคนิคเชิงวัตถุ คุณลักษณะและพฤติกรรมของวัตถุ คลาสและโครงสร้างของ คลาส หลักการพื้นฐานสำคัญของการโปรแกรมเชิงวัตถุ เอนแคปซูเลชัน การถ่ายทอดคุณสมบัติ โพลีมอร์ฟิซึม การทำ โอเวอร์โหลดดิ่ง และโอเวอร์ไรดิ่ง การกำหนดข้อมูลในรูปแบบต่างๆ การสร้างส่วนปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ การควบคุม โปรแกรม โดยฝึกเขียนโปรแกรมในเชิงวัตถุจากภาษาใดภาษาหนึ่ง</p>			
<p>๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา</p>			
บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาคนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
บรรยาย ๓๐ ชั่วโมง/ภาค การศึกษา	สอนเสริมตามความ ต้องการของนักศึกษา เฉพาะราย	การฝึกปฏิบัติ ๓๐ ชั่วโมง ต่อภาคการศึกษา	การศึกษาด้วยตนเอง ๗๕ ชั่วโมง/ภาคการศึกษา

๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

อาจารย์จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่มตามต้องการ จำนวน ๒ ชั่วโมง/สัปดาห์ ณ อาคาร ๓ ห้อง ๓๑๑๓ สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ และมีช่องทางให้คำปรึกษาทางวิชาการผ่านทางอีเมลล์

หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

๔.๑ ด้านคุณธรรม จริยธรรม

๔.๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

พัฒนาผู้เรียนให้มีคุณธรรม จริยธรรม มีจรรยาบรรณทางวิชาชีพ ความรับผิดชอบ มีวินัย เคารพในสิทธิส่วนบุคคล การไม่ละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา และไม่ลอกการบ้าน/งานของคนอื่นมาส่ง ตลอดจนมีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ โดยมีการพัฒนาด้านต่างๆ ดังนี้

- (๑) ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม รู้จักการเสียสละ และมีความซื่อสัตย์สุจริต
- (๒) มีวินัย ตรงต่อเวลา และมีความรับผิดชอบต่อตนเอง วิชาชีพ และสังคม
- (๓) มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีม และสามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับความสำคัญ
- (๔) เคารพสิทธิ และรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์
- (๕) เคารพกฎระเบียบ และข้อบังคับต่างๆ ขององค์กร และสังคม
- (๖) มีความสามารถในการวิเคราะห์ผลกระทบจากการใช้คอมพิวเตอร์ต่อบุคคล องค์กรและสังคม
- (๗) มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

๔.๑.๒ วิธีการสอนที่จะใช้พัฒนาการเรียนรู้

- (๑) บรรยายพร้อมยกตัวอย่างกรณีศึกษาเกี่ยวกับประเด็นทางจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการเขียนโปรแกรม
- (๒) อภิปรายกลุ่ม
- (๓) สอนแทรกคุณธรรม จริยธรรม เน้นความรับผิดชอบต่องาน มีวินัย จรรยาบรรณ ความซื่อสัตย์ต่อหน้าที่ ความถ่อมตน และความมีน้ำใจต่อเพื่อนร่วมงาน
- (๔) กำหนดให้ผู้เรียนหาโปรแกรม Open Source ที่เกี่ยวข้องในการพัฒนางาน

๔.๑.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) พฤติกรรมการเข้าเรียน
- (๒) การส่งงานที่ได้รับมอบหมายตามขอบเขตที่ให้และตรงเวลา และการไม่คัดลอกงานคนอื่น
- (๓) ประเมินผลการวิเคราะห์กรณีศึกษา

๔.๒ ด้านความรู้

๔.๒.๑ ความรู้ที่จะได้รับ

(๑) มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและแนวคิดเชิงวัตถุ

(๒) สามารถวิเคราะห์ปัญหา ประยุกต์ความรู้ และเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุเพื่อแก้ไขปัญหาตามสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม

(๓) มีการติดตามวิชาการและเทคโนโลยีต่างๆรอบตัวเพื่อนำความรู้ที่ได้มาประยุกต์และเชื่อมโยงกับแขนงความรู้ด้านอื่นๆได้ เพื่อให้เห็นภาพรวมและแก้ไขปัญหาได้อย่างเป็นระบบ

๔.๒.๒ วิธีการสอน

(๑) บรรยาย อภิปราย ยกตัวอย่างประกอบ

(๒) ฝึกเขียนโปรแกรมเพื่อแก้ปัญหาตามสถานการณ์ต่าง ๆ

(๓) ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง วิเคราะห์ นำเสนอผลการเขียนโปรแกรม สรุปและเขียนรายงานการค้นคว้า

๔.๒.๓ วิธีการประเมินผล

(๑) สอบกลางภาค และสอบปลายภาค

(๒) ประเมินจากการทำใบงาน และการนำเสนอผลการค้นคว้าข้อมูลตามที่ได้รับมอบหมาย

๔.๓ ทักษะทางปัญญา

๔.๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาด้วยหลักแนวคิด และวิธีการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุได้อย่างเหมาะสม

๔.๓.๒ วิธีการสอน

(๑) อธิบาย อภิปราย

(๒) ฝึกเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุเพื่อแก้ปัญหาตามสถานการณ์ต่าง ๆ

(๓) ศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์ สรุป และนำเสนอผลงานที่ได้รับมอบหมาย

(๔) สะท้อนแนวคิดจากการเรียนรู้ในชั้นเรียน

๔.๓.๓ วิธีการประเมินผล

(๑) สอบกลางภาค และสอบปลายภาค

(๒) วัดผลจากผลงาน และการนำเสนอผลงาน

(๓) สังเกตพฤติกรรมในการแก้ไขปัญหา

๔.๔ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

๔.๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

พัฒนาทักษะในการสร้างสัมพันธ์ภาพระหว่างผู้เรียนด้วยกันในรายวิชาการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดผลการเรียนรู้ดังนี้

- (๑) มีความรับผิดชอบในการเรียนรู้ด้วยตนเองในงานที่ได้รับมอบหมาย ทั้งรายบุคคล และรายกลุ่ม
- (๒) มีความสามารถในการปรับตัวและทำงานร่วมกับผู้อื่น
- (๓) สามารถแสดงความคิดเห็นได้เหมาะสมกับบทบาท
- (๔) สามารถวางแผน เพื่อการพัฒนาตนเองและวิชาชีพได้อย่างต่อเนื่อง

๔.๔.๒ วิธีการสอน

- (๑) มอบหมายงานรายบุคคล และรายกลุ่ม
- (๒) นำเสนอผลงาน

๔.๔.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินพฤติกรรมการทำงานรายบุคคลและรายกลุ่ม
- (๒) ประเมินจากผลงานที่นำเสนอ และรายงาน
- (๓) ประเมินจากความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย

๔.๕ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

๔.๕.๑ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีทักษะในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในยุคปัจจุบันคือ Social Media ในการสืบค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต การสื่อสารทางไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ และการแสดงความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ บนเว็บบอร์ดหรือเว็บบล็อก
- (๒) สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาทางการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุได้อย่างเหมาะสม
- (๓) สามารถใช้รูปแบบ เครื่องมือ และเทคโนโลยีสารสนเทศที่เหมาะสมได้
- (๔) สามารถเลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม

๔.๕.๒ วิธีการสอน

- (๑) มอบหมายงานให้นักศึกษาค้นคว้า เพื่อวิเคราะห์ออกแบบและเขียนโปรแกรมเพื่อหาผลลัพธ์จากโจทย์ที่กำหนด
- (๒) ให้นำเสนอโปรแกรมที่เขียนโดยแสดงให้เห็นถึงการทำงานของโปรแกรมและผลลัพธ์ที่ได้

๔.๕.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ทดสอบย่อย โดยการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์
- (๒) ประเมินจากการนำเสนอผลงาน และการทำรายงานด้วยสื่อเทคโนโลยี
- (๓) ประเมินจากการมีส่วนร่วมในการอภิปราย

หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล

๕.๑ แผนการสอน

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชั่วโมง)	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	ผู้สอน
1	แนะนำแนวการเรียนการสอน แนวคิดเชิงวัตถุ	4	- ปฐมนิเทศ และแนะนำแนวการเรียน สอน - บรรยาย ยกตัวอย่างประกอบ - อภิปรายกลุ่มกรณีศึกษา เกี่ยวกับแนวคิดเชิงวัตถุ - เอกสารประกอบการบรรยาย 1 - Google Classroom - ใบงาน	อ.นพรัตน์ โพธิ์สิงห์
2	การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ ด้วยภาษา Java	4	- บรรยาย ยกตัวอย่างประกอบ - ฝึกปฏิบัติเขียนโปรแกรมภาษา Java ด้วย Edit Plus/Eclipse - เอกสารประกอบการบรรยาย 2 - Google Classroom	อ.นพรัตน์ โพธิ์สิงห์
3	ตัวแปร ตัวดำเนินการ ค่าคงที่ และสตริง	4	- บรรยาย ยกตัวอย่างประกอบ - ฝึกปฏิบัติเขียนโปรแกรมภาษา Java ด้วย Edit Plus/Eclipse - เอกสารประกอบการบรรยาย 3 - Google Classroom - ใบงาน	อ.นพรัตน์ โพธิ์สิงห์
4	คำสั่งควบคุม และคำสั่งทำงานซ้ำ	4	- บรรยาย ยกตัวอย่างประกอบ - ฝึกปฏิบัติเขียนโปรแกรมภาษา Java ด้วย Edit Plus/Eclipse - เอกสารประกอบการบรรยาย 4 - Google Classroom - ใบงาน	อ.นพรัตน์ โพธิ์สิงห์

5	อาร์เรย์	4	- บรรยาย ยกตัวอย่างประกอบ - ฝึกปฏิบัติเขียนโปรแกรมภาษา Java ด้วย Edit Plus/Eclipse - เอกสารประกอบการบรรยาย 5 - Google Classroom - ใบงาน	อ.นพรัตน์ โพธิ์สิงห์
6	การรับค่าข้อมูล และการแสดงข้อมูล	4	- บรรยาย ยกตัวอย่างประกอบ - ฝึกปฏิบัติเขียนโปรแกรมภาษา Java ด้วย Edit Plus/Eclipse - เอกสารประกอบการบรรยาย 6 - Google Classroom - ใบงาน	อ.นพรัตน์ โพธิ์สิงห์
7	คลาส และวัตถุ - คำประกอบการเข้าใช้	4	- บรรยาย ยกตัวอย่างประกอบ - ฝึกปฏิบัติเขียนโปรแกรมภาษา Java ด้วย Edit Plus/Eclipse - เอกสารประกอบการบรรยาย 7 - Google Classroom - ใบงาน	อ.นพรัตน์ โพธิ์สิงห์
8	สอบกลางภาค	4		
9	เมธอด - Overloading Method - Constructors Method - Overriding Method	4	- บรรยาย ยกตัวอย่างประกอบ - ฝึกปฏิบัติเขียนโปรแกรมภาษา Java ด้วย Edit Plus/Eclipse - เอกสารประกอบการบรรยาย 8 - Google Classroom - ใบงาน	อ.นพรัตน์ โพธิ์สิงห์
10	การนำคลาสกลับมาใช้งานใหม่ - Composition - Inheritance	4	- บรรยาย ยกตัวอย่างประกอบ - ฝึกปฏิบัติเขียนโปรแกรมภาษา Java ด้วย Edit Plus/Eclipse - เอกสารประกอบการบรรยาย 9 - Google Classroom - ใบงาน	อ.นพรัตน์ โพธิ์สิงห์

11	โพลีเมอร์พีซีเอ็ม	4	- บรรยาย ยกตัวอย่างประกอบ - ฝึกปฏิบัติเขียนโปรแกรมภาษา Java ด้วย Edit Plus/Eclipse - เอกสารประกอบการบรรยาย 10 - Google Classroom - ใบงาน	อ.นพรัตน์ โพธิ์สิงห์
12-15	โปรแกรมภาษา Python เบื้องต้น	16	- บรรยาย ยกตัวอย่างประกอบ - ฝึกปฏิบัติเขียนโปรแกรมภาษา Python - เอกสารประกอบการบรรยาย 11 - Google Classroom - ใบงาน	อ.นพรัตน์ โพธิ์สิงห์
16	สอบปลายภาค	4		

๕.๒ แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรม ที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการ ประเมิน
1	1.1,1.2,1.5,2.1,2.2,2.4, 2.7,2.8,3.1-3.4,4.5, 5.2,5.3	การสอบกลางภาค การสอบปลายภาค	8 16	20% 20%
2	1.2-1.5,2.2,2.4, 2.7,2.8,3.1-3.4, 4.4-4.6,5.1,5.3,5.4	การส่งงานตามที่ได้มอบหมาย	ตลอด ภาคการศึกษา	50%
3	1.1-1.7,2.2,2.4,3.3, 4.5,5.3	การเข้าชั้นเรียน การมีส่วนร่วม อภิปราย และเสนอความคิดเห็น ในชั้นเรียน	ตลอด ภาคการศึกษา	10%

หมวดที่ ๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

๑. ตำราและเอกสารหลัก

นพรัตน์ โพธิ์สิงห์. เอกสารประกอบการสอนการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ. มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์, 2562.

๒. เอกสารและข้อมูลสำคัญ เพิ่มเติม

รศ.ธีรวัฒน์ ประกอบผล. เขียนโปรแกรมภาษา JAVA สำหรับผู้เริ่มต้น. กรุงเทพฯ : ชิมพลิฟาย, 2556.

รศ.ธวัชชัย งามสันติวงศ์. การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ. กรุงเทพฯ : เซ็นจูรี่, 2546.

อรพิน ประวัตติบริสุทธิ. คู่มือเขียนโปรแกรมด้วยภาษา JAVA ฉบับสมบูรณ์. กรุงเทพฯ : โปรวีชั่น, 2556.

E. Reed Doke, John W. Satzinger, and Susan Rebstock Williams.

Object-Oriented Application Development Using Java. Course Technology, 2002.

Nell Dale, Chip Weems, and Mark Headington. **Introduction to Java and Software design.**

Jones and Bartlett Publishers, 2001.

และตำราอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ

๓. เอกสารและข้อมูลแนะนำ เพิ่มเติม

<http://java.sun.com/>

หมวดที่ ๗ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอน และผู้เรียน
- แบบประเมินผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา

๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- การสังเกตการณ์สอน
- ผลการเรียนรู้ทั้งภาคทฤษฎี และภาคปฏิบัติของผู้เรียน
- การทวนสอบผลประเมินการเรียนรู้

๓. การปรับปรุงการสอน

หลังจากผลการประเมินการสอนในข้อ 2 จึงมีการปรับปรุงการสอน โดยการจัดกิจกรรมในการระดมสมอง และหาข้อมูลเพิ่มเติมในการปรับปรุงการสอน ดังนี้

- สัมมนาการจัดการเรียนการสอน
- การวิจัยในและนอกชั้นเรียน

๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์รายวิชาของนักศึกษา

ในระหว่างกระบวนการสอนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ในรายหัวข้อ ตามที่คาดหวังจากการเรียนรู้ในวิชา ได้จากการสอบถามผู้เรียน หรือการสุ่มตรวจผลงานของผู้เรียน รวมถึงพิจารณาจากผลการทดสอบย่อย และหลังการออกผลการเรียนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์โดยรวมในวิชาได้ดังนี้

- การทวนสอบการให้คะแนนจากการสุ่มตรวจผลงานของผู้เรียนโดยอาจารย์อื่น หรือผู้ทรงคุณวุฒิที่ไม่ใช่อาจารย์ประจำหลักสูตร
- มีการตั้งคณะกรรมการในสาขาวิชา ตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยตรวจสอบข้อสอบ รายงาน วิธีการให้คะแนนสอบ และการให้คะแนนพฤติกรรม

๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

จากผลการประเมิน และทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิผลรายวิชา ได้มีการวางแผนการปรับปรุงการสอน และรายละเอียดวิชา เพื่อให้เกิดคุณภาพมากขึ้น ดังนี้

- ปรับปรุงรายวิชาทุก 3 ปี หรือตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ตามข้อ 4