

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564

รหัสวิชา 30204-2003 ชื่อวิชา การวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ CODE 4240

เวลาเรียน 4 คาบ/สัปดาห์ จำนวน 3 หน่วยกิต

ระดับชั้น ปวส., ปวส.(ม.6) ปีที่ 2 สาขา ดิจิทัลมีเดีย / เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล / ธุรกิจอีคอมเมิร์ซ

จุดประสงค์รายวิชา

1. เข้าใจหลักการวิเคราะห์และออกแบบเชิงวัตถุ หลักการของ UML Modeling องค์ประกอบของ UML
2. มีทักษะในการวิเคราะห์และออกแบบเชิงวัตถุ ออกแบบโปรแกรมทางธุรกิจ
3. มีเจตคติและกิริยานิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ ละเอียด รอบคอบ

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการวิเคราะห์และออกแบบเชิงวัตถุ
2. วิเคราะห์และออกแบบเชิงวัตถุตามหลักการ
3. ออกแบบโปรแกรมทางธุรกิจโดยใช้หลักการของ UML

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับขั้นตอนการพัฒนาระบบสารสนเทศ หลักการพื้นฐาน และแนวคิดเชิงวัตถุ

กระบวนการวิเคราะห์และออกแบบเชิงวัตถุ โมเดลที่ใช้ออกแบบเชิงวัตถุ หลักการของ UML Modeling องค์ประกอบของ UML และการวิเคราะห์และออกแบบโปรแกรมทางธุรกิจ

สัปดาห์ที่	เนื้อหาการเรียนการสอน
1	หลักการเชิงวัตถุ Object Orientation และ UML
2	หลักการเชิงวัตถุ Object Orientation และ UML
3	กำหนดปัญหาและความต้องการ เสนอระบบงานที่ใช้ในการวิเคราะห์ระบบ (มอบหมายงานครั้งที่ 1)
4	กำหนดปัญหาและความต้องการ เสนอระบบงานที่ใช้ในการวิเคราะห์ระบบ (มอบหมายงานครั้งที่ 1)
5	การเขียน Use Case Diagram (มอบหมายงานครั้งที่ 2)
6	การเขียน Use Case Diagram (มอบหมายงานครั้งที่ 2)
7	การเขียน Use Case Description (มอบหมายงานครั้งที่ 3)
8	สอบกลางภาค
9	การเขียน Use Case Description (มอบหมายงานครั้งที่ 3)
10	การเขียน Activity Diagram (มอบหมายงานครั้งที่ 4)
11	การเขียน Activity Diagram (มอบหมายงานครั้งที่ 4)
12	การเขียน Class Diagram (มอบหมายงานครั้งที่ 5)
13	การเขียน Class Diagram (มอบหมายงานครั้งที่ 5)
14	การเขียน Sequence Diagram (มอบหมายงานครั้งที่ 6)

ลำดับที่	เนื้อหาการเรียนการสอน
15	การเขียน Sequence Diagram (มอบหมายงานครั้งที่ 6)
16	การเขียน Prototype ออกแบบ Input / Output (มอบหมายงานครั้งที่ 7)
17	การเขียน Prototype ออกแบบ Input / Output (มอบหมายงานครั้งที่ 7)
18	สอบปลายภาค

การประเมินผล

- คะแนนเก็บระหว่างภาคเรียน (เก็บจากงานที่มอบหมายจำนวน 7 ชิ้นงาน ดังต่อไปนี้)			
ครั้งที่ 1	เสนอหัวข้อที่ใช้ในการวิเคราะห์และออกแบบ	คะแนน	5 %
ครั้งที่ 2	การเขียน Use Case Diagram	คะแนน	5 %
ครั้งที่ 3	การเขียน Use Case Description	คะแนน	5 %
ครั้งที่ 4	การเขียน Activity Diagram	คะแนน	5 %
ครั้งที่ 5	การเขียน Class Diagram	คะแนน	5 %
ครั้งที่ 6	การเขียน Sequence Diagram	คะแนน	5 %
ครั้งที่ 7	การเขียน Prototype ออกแบบ Input / Output	คะแนน	5 %
- ทดสอบกลางภาค	ข้อสอบปรนัย จำนวน 20 ข้อ อัตนัย 1 ข้อ	คะแนน	15 %
- ทดสอบปลายภาค	ข้อสอบอัตนัย จำนวน 4 ข้อ	คะแนน	20 %
- กิจนิสัย	- เวลาเรียน (ตรงต่อเวลา / ไม่เรียนรู้อยู่)		10 %
	- การเข้าสอบ / การส่งงาน (ข้อสัตย์ / รับผิดชอบ / สร้างสรรค์)		5 %
	- พฤติกรรมการเรียน (ประหยัด / ปลอดภัย / จิตสาธารณะ)		5 %
	- การมาเรียนตลอดภาคเรียน (ขยันอดทน / รับผิดชอบ)		10 %
- การขาดเรียน	ขาด/ลา ได้ไม่เกิน 15 คาบ (คิด 20 % ของเวลาเรียนทั้งหมด)		
- อาจารย์ผู้สอน	อ.นัตยา สมบูรณ์กุล		
	อ.พันธุ์รัช บัวรุ่งสวัสดิ์		
	อ.พงษ์ศธร พันธุ์สัน		

หมายเหตุ หัวข้อที่นักศึกษาสามารถนำเสนอในการวิเคราะห์และออกแบบระบบ

1. หัวข้อที่เสนอต้องไม่ซ้ำกับวิชาโครงงาน
2. นักศึกษาสาขา STD, TTD, SDM, TDM นำเสนอหัวข้อได้ดังนี้
 - 2.1 ด้านการพัฒนาซอฟต์แวร์ โดยใช้โปรแกรม Dreamweaver / VB / Android โดยต้องเชื่อมต่อกับฐานข้อมูล
 - 2.2 ด้านการพัฒนาเกม
3. นักศึกษาสาขา SEC นำเสนอหัวข้อได้ดังนี้
 - 3.1 ด้านการพัฒนาเว็บพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์