**วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคตะวันออก (อี.เทค)**

**ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567**

**รหัสวิชา 31910-2003 ชื่อวิชา การวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ (SDM)**

**เวลาเรียน 4 คาบ / สัปดาห์ จำนวน 3 หน่วยกิต Code 4240**

**ระดับชั้น ปวส. ปีที่ 1 สาขา ดิจิทัลมีเดีย (SDM)**

**ขอบเขตของโมดูล**

1. วิเคราะห์เพื่อพัฒนาระบบเชิงธุรกิจ
2. ออกแบบระบบเพื่อพัฒนาเชิงธุรกิจด้วย UML Model
3. ออกแบบและจัดทำ Story Board ในการทำคลิปวิดีโอ

**สมรรถนะรายวิชา**

1. ประมวลความรู้เกี่ยวกับการวิเคราะห์และออกแบบเชิงวัตถุตามหลักการ
2. วิเคราะห์และออกแบบเชิงวัตถุตามหลักการของ UML
3. วิเคราะห์และออกแบบโปรแกรมทางธุรกิจในงานอาชีพ

**คำอธิบายรายวิชา**

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการและขั้นตอนการพัฒนาระบบสารสนเทศ จัดทำเอกสาร (System

Requirement Specification : SRS) บริหารจัดการในส ่วนของวิเคราะห์และออกแบบระบบ พื้นฐาน

และแนวคิดเชิงวัตถุ กระบวนการวิเคราะห์และออกแบบเชิงวัตถุ โมเดลที ่ใช้ออกแบบเชิงวัตถุ หลักการ

ของ UML Modeling องค์ประกอบของ UML และการวิเคราะห์และออกแบบโปรแกรมทางธุรกิจ

|  |  |
| --- | --- |
| สัปดาห์ที่ | เนื้อหาการเรียนการสอน |
| 1 | เรียนรู้อัตลักษณ์ขององค์กรและการพัฒนาเกมเบื้องต้น |
| 2-5 | สร้างตราสัญลักษณ์สำหรับอัตลักษณ์องกรและ Game Document Designs |
| 6-8 | สร้างแบบจำลองบรรจุภัณฑ์ Mockup / สร้างตัวละครและสิ่งที่เกี่ยวข้อง |
| 9 | สอบกลางภาค |
| 10 | สัปดาห์กีฬาสี, หยุดปีใหม่ |
| 11-12 | วาด Storyboard และนำเสนอ Storyboard และออกแบบ Level ภายในเกม |
| 13-14 | ผลิตวิดีโอสื่อโฆษณาสั้นสำหรับงานโฆษณา / ออกแบบส่วนติดต่อผู้เล่น UI |
| 15 | นำเสนอชิ้นงานที่วิเคราะห์และออกแบบระบบ |

การประเมินผล

* คะแนนเก็บระหว่างภาคเรียน

ครั้งที่ 1 นำเสนอวิเคราะห์โครงการ คะแนน 10 %

ครั้งที่ 2 ตราสัญลักษณ์องค์กร / Game Document Designs คะแนน 10 %

ครั้งที่ 3 Brand Guild line / Game Level Designs คะแนน 10 %

ครั้งที่ 4 แบบจำลองบรรจุภัณฑ์ / Game Character Designs คะแนน 10 %

ครั้งที่ 5 Storyboard Motion Ads. / Game Asset Designs คะแนน 10 %

ครั้งที่ 6 VDO Motion Ads. / Game UI Designs คะแนน 10 %

ครั้งที่ 7 นำเสนอสรุปการออกแบบอัตลักษณ์ / Game Design คะแนน 10 %

* กิจนิสัย - เวลาเรียน (ตรงต่อเวลา / ใฝ่เรียนรู้) 10 %

- การเข้าสอบ / ส่งงาน (ซื่อสัตว์ / รับผิดชอบ / สร้างสรรค์) 5 %

- พฤติกรรมการเรียน (ประหยัด / ปลอดภัย / จิตสาธารณะ) 5 %

- การมาเรียนตลอดภาคเรียน (ขยันอดทน / รับผิดชอบ) 10 %

* การขาดเรียน ขาด / ลา ได้ไม่เกิน 15 คาบ (คิด 20% ของเวลาเรียนทั้งหมด)
* อาจารย์ผู้สอน อ.เอกรัตน์ อุไรโรจน์

อ.วสันต์ ศรีบัว

อ.วชิรวิทย์ วงศ์ภักดี