

**วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคตะวันออก (อี.เทค)**

**แผนการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะตามมาตรฐานอาชีพ**

**หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง**

**พุทธศักราช 2567**

**สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล**

**กลุ่มอาชีพธุรกิจดิจิทัลและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ประเภทวิชาธุรกิจดิจิทัลและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์**

**รหัสวิชา 31910-2003.วิชา วิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ 2-2-3**

**Object Oriented Analysis and Design**

**จัดทำโดย**

**นายเอกรัตน์ อุไรโรจน์**

**คำนำ**

การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) และหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พุทธศักราช 2567 กำหนดหลักเกณฑ์การใช้หลักสูตร ให้เชื่อมโยงกับมาตรฐานอาชีพ เป็นหัวใจสำคัญต่อการพัฒนากระบวนการจัดการเรียนการสอนเป็นอย่างมาก วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคตะวันออก (อี เทค) เห็นความสำคัญกระบวนการใช้มาตรฐานอาชีพที่อ้างอิงสมรรถนะมาตรฐาน ตามความต้องการของสถานประกอบการ วิทยาลัยกำหนดนโยบายสนับสนุนให้ครู ผู้สอน จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักเกณฑ์การใช้หลักสูตรให้สอดคล้องกับสมรรถนะและเชื่อมโยงกับมาตรฐานอาชีพามที่อ้างอิงการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้วิชา 3 หน่วยกิตวิชานี้ประกอบด้วยผังการกำหนดหน่วยสมรรถนะจำนวน 3.หน่วย หน่วยสมรรถนะย่อยจำนวน …..หน่วย เชื่อมโยงมาตรฐาน

การกำหนดคะแนนคุณภาพผลงานนักเรียน การประเมินผลการเรียนทฤษฎี และฝึกปฏิบัติงาน แผนการจัดการเรียนรู้หลักสูตร พุทธศักราช 2567 นี้ ผู้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้นี้จาก การค้นคว้ารวบรวม เอกสารประกอบการสอน จากหนังสือ เว็บไซด์ต่างๆ และจากประสบการณ์ ความเชี่ยวชาญที่ทำการสอนมาหลายปี

ผู้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้หลักสูตรฐานสมรรถนะ หวังว่าเอกสารเล่มนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียน ที่จะค้นคว้าศึกษาทำให้มีความรู้ และคณะผู้จัดมีความมั่นใจผู้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้หลักสูตรฐานสมรรถนะนี้ จะเป็นแนวทางการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ 2567 ซึ่งจะเป็นประโยชน์แก่ผู้สอน ผู้เรียน รวมถึงผู้ที่สนใจเป็นอย่างยิ่ง

ผู้สอน เอกรัตน์ อุไรโรจน์

เดือน ตุลาคม พ.ศ. 2567

**สารบัญ**

**หน้า**

คำนำ

สารบัญ

รายวิชา x

ตารางวิเคราะห์หน่วยการเรียนรู้ฐานสมรรถนะตามมาตรฐานอาชีพ x

ตารางรายการสอน x

ตารางวิเคราะห์สมรรถนะเพื่อกำหนดพฤติกรรมบ่งชี้ x

กรอบโครงสร้างชุดการสอน X

ชุดการสอนที่.......

**วิชา วิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ Object Oriented Analysis and Design**หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ กลุ่มอาชีพธุรกิจดิจิทัลและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล รหัส 31901- 2003 ชื่อวิชา วิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ Object Oriented Analysis and Designหน่วยกิต 3 ทฤษฎี 2 ชั่วโมง/สัปดาห์ ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง/สัปดาห์

**อ้างอิงมาตรฐาน**

มาตรฐานคุณวุฒิวิชาชีพ สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน)

1. รหัส 10206, 10207 อาชีพนักวิเคราะห์ออกแบบระบบ ระดับ 4

2. รหัส 10601, 10801 อาชีพนักวิเคราะห์ออกแบบระบบ ระดับ 5

3. รหัส 10305 อาชีพนักพัฒนาระบบ ระดับ 5

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

ออกแบบเชิงวัตถุ ของ UML Modeling ออกแบบโปรแกรมทางธุรกิจตามหลักการ ด้วยความละเอียด

รอบคอบ

**จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้**

1. รู้และเข้าใจหลักการวิเคราะห์และออกแบบเชิงวัตถุ หลักการของ UML Modeling องค์ประกอบของ UML

2. มีทักษะในการออกแบบเชิงวัตถุ และออกแบบโปรแกรมทางธุรกิจ

3. มีความสามารถวิเคราะห์และออกแบบโปรแกรมทางธุรกิจในงานอาชีพ

4. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ ละเอียด รอบคอบสมรรถนะรายวิชา

**สมรรถนะรายวิชา**

1. ประมวลความรู้เกี่ยวกับการวิเคราะห์และออกแบบเชิงวัตถุตามหลักการ

2. วิเคราะห์และออกแบบเชิงวัตถุตามหลักการของ UML

3. วิเคราะห์และออกแบบโปรแกรมทางธุรกิจในงานอาชีพ

**คำอธิบายรายวิชา**

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการและขั้นตอนการพัฒนาระบบสารสนเทศ จัดทำเอกสาร (SystemRequirement Specification : SRS) บริหารจัดการในส ่วนของวิเคราะห์และออกแบบระบบ พื้นฐานและแนวคิดเชิงวัตถุ กระบวนการวิเคราะห์และออกแบบเชิงวัตถุ โมเดลที ่ใช้ออกแบบเชิงวัตถุ หลักการของ UML Modeling องค์ประกอบของ UML และการวิเคราะห์และออกแบบโปรแกรมทางธุรกิจ

**ตารางวิเคราะห์หน่วยการเรียนรู้ฐานสมรรถนะตามมาตรฐานอาชีพ**

แผนการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะตามมาตรฐานอาชีพ ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ กลุ่มอาชีพธุรกิจดิจิทัลและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์

สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ปีการศึกษา2567

**การวิเคราะห์เนื้อหารายวิชา**

รหัส 31901-2003 ชื่อวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถ Object Oriented Analysis and Design หน่วยกิต 3 นก.

ตารางที่ 2. การวิเคราะห์สมรรถนะและสมรรถนะย่อย

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ที่** | **สมรรถนะ**  **(UOC)** | **สมรรถนะย่อย**  **(EOC)** | **เกณฑ์การประเมิน**  **(PC)** |
| 1 | 1. ประมวลความรู้เกี่ยวกับการวิเคราะห์และออกแบบเชิงวัตถุตามหลักการ | เข้าใจหลักการเกี่ยวกับการวิเคราะห์และออกแบบเชิงวัตถุตามหลักการ | 1. ความรู้ |
|  |  |  | 2. ทักษะ |
|  |  |  | 3. เจตคติ |
|  |  |  | 4. ประยุกต์ใช้ |
| 2 | วิเคราะห์และออกแบบเชิงวัตถุตามหลักการของ UML | การออกแบบสัญลักษณ์องค์กรและชื่อเกม | 1. ความรู้ |
|  |  |  | 2. ทักษะ |
|  |  |  | 3. เจตคติ |
|  |  |  | 4. ประยุกต์ใช้ |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ที่** | **สมรรถนะ**  **(UOC)** | **สมรรถนะย่อย**  **(EOC)** | **เกณฑ์การประเมิน(PC)** |
| 2 |  | การออกแบบ Book Guide สําหรับงานธุรกิจ / Game  Document Design | 1. ความรู้ |
|  |  |  | 2. ทักษะ |
|  |  |  | 3. เจตคติ |
|  |  |  | 4. ประยุกต์ใช้ |
|  |  | วิเคราะห์และออกแบบบรรจุภัณฑ์และอัตลักษณ์ต่าง ๆ / Asset, level ภายในเกมทั้งหมดที่ใช้งาน | 1. ความรู้ |
|  |  |  | 2. ทักษะ |
|  |  |  | 3. เจตคติ |
|  |  |  | 4. ประยุกต์ใช้ |
| 3 | วิเคราะห์และออกแบบโปรแกรมทางธุรกิจในงานอาชีพ | ออกแบบจัดทํา Story และจัดทําคลิป VDO โฆษณา Motion Ads. / การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ UI ระบบต่างๆของภายในเกม | 1. ความรู้ |
|  |  |  | 2. ทักษะ |
|  |  |  | 3. เจตคติ |
|  |  |  | 4. ประยุกต์ใช้ |

**ตารางรายการสอน**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ที่** | **รายการ** | **จำนวนชั่วโมง** | **สัปดาห์ที่** |
| **1.**  **2.**  **3** | **สมรรถนะที่ 1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับการวิเคราะห์และออกแบบเชิงวัตถุตามหลักการ**  สมรรถนะย่อยที่ 1 เข้าใจหลักการเกี่ยวกับการวิเคราะห์และออกแบบเชิงวัตถุตามหลักการ  **สมรรถนะที่ 2 วิเคราะห์และออกแบบเชิงวัตถุตามหลักการของ UML**  สมรรถนะย่อยที่ 1 การออกแบบสัญลักษณ์องค์กรและชื่อเกม  สมรรถนะย่อยที่ 2 การออกแบบ Book Guide สําหรับงานธุรกิจ / Game Document Design  สมรรถนะย่อยที่ 3 วิเคราะห์และออกแบบบรรจุภัณฑ์และอัตลักษณ์ต่าง ๆ / Asset, level ภายในเกมทั้งหมดที่ใช้งาน  **สมรรถนะที่ 3 วิเคราะห์และออกแบบโปรแกรมทางธุรกิจในงานอาชีพ**  สมรรถนะย่อยที่ 1 ออกแบบจัดทํา Story และจัดทําคลิป VDO โฆษณา Motion Ads. / การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ UI ระบบต่างๆของภายในเกม |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| A logo of a book in a gear  Description automatically generated | **ชุดการสอน**  **หน่วยสมรรถนะ : UOC 1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับการวิเคราะห์และออกแบบเชิงวัตถุตามหลักการ** | **หน่วยที่ 1** |
| **รหัสวิชาชื่อวิชา**31901-2003  **หน่วยกิต 3** | **สัปดาห์ที่...** |
| **สมรรถนะย่อย : เข้าใจหลักการเกี่ยวกับการวิเคราะห์และออกแบบเชิงวัตถุตามหลักการ** | **ทฤษฎี 2 ชม.**  **ปฏิบัติ 2 ชม.** |

**1. ผลลัพธ์การเรียนรู้**

* 1. อธิบายหลักการและแนวคิดของการวิเคราะห์และออกแบบเชิงวัตถุได้
  2. จำแนกองค์ประกอบของการวิเคราะห์และออกแบบเชิงวัตถุได้
  3. อธิบายขั้นตอนการวิเคราะห์และออกแบบเชิงวัตถุได้

**2. อ้างอิงมาตรฐานอาชีพ** สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ อาชีพ นักพัฒนาระบบ ระดับ 4

**3. หน่วยสมรรถนะ : UOC 1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับการวิเคราะห์และออกแบบเชิงวัตถุตามหลักการ**

**หน่วยสมรรถนะย่อย : 1.เข้าใจหลักการเกี่ยวกับการวิเคราะห์และออกแบบเชิงวัตถุตามหลักการ**

**4. เกณฑ์การประเมิน (Performance Criteria : PC)**

* 1. อธิบายแนวคิดและหลักการของ OOP ได้ถูกต้อง
  2. ระบุองค์ประกอบของการวิเคราะห์และออกแบบเชิงวัตถุได้ครบถ้วน
  3. อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างคลาสและวัตถุได้อย่างถูกต้อง
  4. จัดทำเอกสารประกอบการวิเคราะห์และออกแบบได้ตามมาตรฐาน

**5. ขอบเขตการปฏิบัติ (Range: R)**

* 1. ด้านความรู้ (Knowledge)
* อธิบายความหมายและความสำคัญของการวิเคราะห์และออกแบบเชิงวัตถุได้
* บอกองค์ประกอบของระบบเชิงวัตถุได้
* อธิบายหลักการทำงานของระบบเชิงวัตถุได้
  1. ด้านทักษะ (Skills)
* วิเคราะห์ปัญหาและความต้องการของระบบได้
* ออกแบบแผนภาพ UML เบื้องต้นได้
* เขียนเอกสารประกอบการวิเคราะห์และออกแบบได้
  1. ด้านเจตคติ (Attitude)
* มีความรับผิดชอบในการส่งงานตรงเวลา
* มีความละเอียดรอบคอบในการวิเคราะห์และออกแบบ
* มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้

**6. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม**

* 1. บทนำสู่การวิเคราะห์และออกแบบเชิงวัตถุ
* ความหมายและความสำคัญ
* ประโยชน์ของการวิเคราะห์และออกแบบเชิงวัตถุ
* หลักการพื้นฐานของ OOP
  1. แนวคิดการวิเคราะห์และออกแบบเชิงวัตถุ
  2. เครื่องมือในการวิเคราะห์และออกแบบ

**7. เนื้อหา**

**ความหมายของการออกแบบอัตลักษณ์**

คำว่า “การออกแบบ (Design)” มีรากศัพท์จากภาษาลาตินว่า Designare หมายถึง การ วางแผน รวบรวม หรือการจัดองค์ประกอบทั้งที่เป็นสองมิติ และสามมิติ เข้ากับอย่างมีหลักเกณฑ์ทาง ด้านความงามประดิษฐ์สร้างสรรค์ขึ้นโดยคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอยและสร้างคุณค่านิยมทาง ความงาม ซึ่งเป็นคุณลักษณะสำคัญของงานออกแบบ

คำว่า “อัตลักษณ์” ตรงกับภาษาอังกฤษว่า “Identity” หมายถึง ผลรวมของลักษณะเฉพาะ ของสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งทำให้สิ่งนั้นเป็นที่รู้จักหรือจำได้ ในปัจจุบันมีผู้ใหความหมายและคำจำกัดความไว้ อย่างมากมาย ทั้งตามพจนานุกรมและตามแนวความคิดของนักวิชาการ อาทิ Cambridge Dictionary (Identity, n.d.) อธิบายความหมายของศัพท์ Identity ว่าหมายถึง คุณลักษณะเฉพาะของบุคคลหรือองค์กรที่ทำให้สาธารณชนนึกถึงและจดจำ และให้ความหมายของคำ ว่า Brand Identity ว่าหมายถึง ชุดของความคิดและคุณสมบัติเฉพาะที่องค์กรต้องการให้ผู้คนเชื่อมต่อ ถึงผลิตภัณฑ์หรือตราสินค้าของตน

Collins English Dictionary (Identity, n.d.) ได้ให้คำจำกัดความของศัพท์ Identity เป็นข้อๆ ไว้ดังนี้

1) การมีลักษณะเฉพาะของบุคคลหรือสิ่งของที่ไม่ซ้ำใคร

2) ลักษณะเฉพาะบุคคลและสิ่งของซึ่งได้รับการยอมรับ

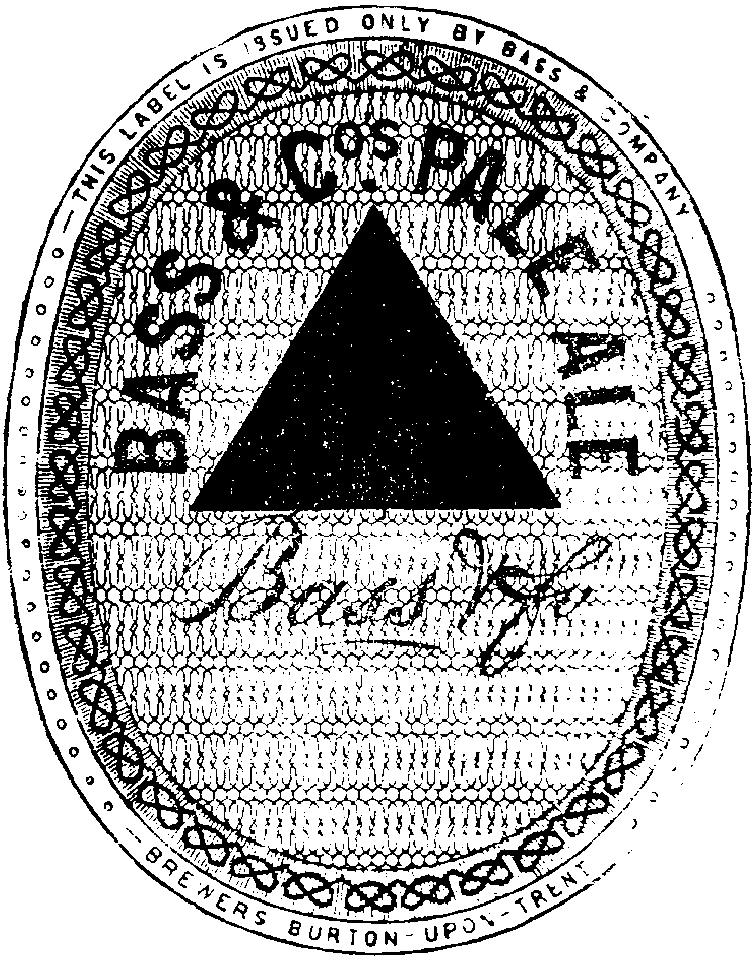
3) คุณสมบัติของการเป็นหนึ่งของสิ่งของและบุคคล

4) คุณลักษณะที่โดดเด่น เป็นธรรมชาติ มีคุณภาพ

5) สถานะของบุคคลหรือสิ่งของซึ่งสามารถอธิบายหรืออ้างสิทธิ์ได้ จากคำอธิบายดังกล่าว

สรุปความหมายได้ว่า อัตลักษณ์คือลักษณะเฉพาะอันโดดเด่นของบุคคลหรือสิ่งของที่มีความแตกต่างไม่ซ้ำ

**ความเป็นมาของการออกแบบอัตลักษณ์**

การออกแบบอัตลักษณ์มีประวัติความเป็นมาอย่างยาวนาน ในยุคกรีกและโรมันโบราณ มนุษย์ ทำตราแบบตอกประทับเพื่อใช้เป็นเครื่องหมายการค้า มีการใช้เครื่องหมายเพื่อระบุตัวตนของผลิตภัณฑ์ โดยมีการค้นพบสัญลักษณ์ ป้ายร้านค้าซึ่งปรากฏเครื่องหมายการค้าบนป้าย ต่อมาในยุโรปยุคกลางได้มีการพัฒนาการออกแบบสัญลักษณ์ภาพโดยถูกใช้เป็นตราประจำตระกูล และจากนั้นได้พัฒนาเข้าสู่ยุค ของการสร้างแบรนด์ อาจกล่่าวได้ว่าการออกแบบอัตลักษณ์นั้นมีต้นกำเนิดในทวีปยุโรปเป็นแห่งแรกจาก ความต้องการของผู้ค้า จากนั้นได้มีวิวัฒนาการอย่างต่อเนื่องเรื่อยมา ดังที่ สุมิตรา ศรีวิบูลย์ (2547, น.16) อธิบายไว้สรุปได้ดังนี้ การออกแบบอัตลักษณ์เกิดโดยมีวัตถุประสงค์ที่จะแสดงความเป็นอัตลักษณ์เฉพาะ ตัวในตัวสินค้าหรือบริการที่ให้แก่ผู้ซื้อ โดยมีการใช้กับสินค้าหัตถกรรมเป็นสินค้าประเภทแรกสัญลักษณ์ ที่แสดงความเป็นอัตลักษณ์เหล่านี้จะปรากฏอยู่บนสิ่งของทุกอย่าง ไม่ว่าจะเป็นกระดาษเขียนจดหมาย ซองจดหมาย ป้ายหน้าร้าน เป็นต้น ในศตวรรษที่ 13 การใช้เครื่องหมายของผู้ผลิตปรากฏชัดเจนใน สินค้าหลากหลายประเภท อันได้แก่ เครื่องหมายของผู้ผลิตขนมปัง รูปแบบของลายน้ำในการผลิต กระดาษ ตราประทับบนเครื่องประดับ มีรูปแบบของการสร้างแบรนด์เกิดขึ้นอย่างแพร่หลายไปทั่วยุโรป (McQusrrie & Phillips, 2016, p.131) ในปี ค.ศ. 1777 โรงเบียร์เบส (Bass Brewery) ก่อตั้งขึ้นใน ประเทศอังกฤษและได้กลายเป็นผู้บุกเบิกด้านการตลาดแบรนด์ต่างประเทศ โรงเบียร์เบสใช้รูป สามเหลี่ยมสีแดงผสานกับตัวอักษรและถังเบียร์เป็นเครื่องหมายการค้าจดทะเบียนครั้งแรกที่ออกโดย รัฐบาลอังกฤษ

ภาพที่ 1.1 ตราสัญลักษณ์แรกของโรงเบียร์เบส

**A close-up of a tin can

Description automatically generated**

**A black and white logo

Description automatically generated**ภาพที่ 1.2 อัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์น้ำเชื่อม

ภาพที่ 1.3 ตราสัญลักษณ์ของสถาบันสอนศิลปะและการออกแบบ Bauhaus

**A collection of logos of different types of gasoline

Description automatically generated**

**A group of logos with numbers

Description automatically generated**ภาพที่ 1.4 พัฒนาการของตราสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์น้ำมันโมบิล (Mobil) (Shape and

ภาพที่ 1.5 พัฒนาการของตราสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์น้ำอัดลม โคคา-โคลา

**A blue and white logo

Description automatically generated**

ภาพที่ 1.6 ตราสัญลักษณ์ธนาคารเชส แมนฮัตตัน (Chase Manhattan)

**A purple and yellow logo

Description automatically generated**

ภาพที่ 1.7 ตราสัญลักษณ์บริษัท การบินไทย จำกัด (มหาชน)

**A black background with colorful letters

Description automatically generated**

ภาพที่ 1.8 ตราสัญลักษณ์ส่งเสริมการท่องเที่ยวไทย

**ความสำคัญของอัตลักษณ์**

การออกแบบอัตลักษณ์มีส่วนสำคัญอย่างมากต่อการสื่อสารภาพลักษณ์ที่ดีขององค์กร ผลิตภัณฑ์ และบริการ ช่วยสร้างความแตกต่าง เกิดความดึงดูดน่าสนใจ งานออกแบบอัตลักษณ์ที่ดีต้อง อาศัยการออกแบบที่ดีในการสื่อความหมาย ข้อมูลและความนึกคิดไปยังบุคคลทั่วไป ด้วยเหตุนี้องค์กรที่ ประสบความสำเร็จหลายแห่งจึงได้กำหนดให้มีแผนสำหรับการออกแบบอัตลักษณ์ รวมอยู่ในแผนการ บริหารงานขององค์กรด้วย สาเหตุที่องค์กรส่วนใหญ่ต้องการการออกแบบอัตลักษณ์นั้นมีสาเหตุ 2 ประการ อธิบายไว้ดังนี้

1) องค์กรนั้นเป็นองค์กรที่ตั้งขึ้นใหม่และมีคู่แข่งในธุรกิจนั้นเป็นจำนวนมาก จึงต้องการสร้าง อัตลักษณ์เฉพาะตัวสำหรับองค์กร

2) องค์กรนั้นเป็นองค์กรที่ตั้งมานานพอสมควร และเห็นความจำเป็นที่จะต้องมีการพัฒนา รูปแบบอัตลักษณ์ใหม่

กระบวนการในการสร้างภาพลักษณ์ที่ประสบความสำเร็จ เป็นกระบวนการที่ต้องมีการวางแผน ที่ดีและต่อเนื่อง องค์กรจึงจำเป็นต้องมีการพิจารณาอย่างรอบคอบ ซึ่งสิ่งที่ควรพิจารณามีดังนี้

**8. คู่มือ / Data**

8.1 เอกสารประกอบการสอน

8.2 ตัวอย่างกรณีศึกษา

8.3 แบบฝึกหัดและใบงาน

8.4 PowerPoint ประกอบการสอน

**9. เอกสารอ้างอิง**

9.1 รศ.ดร.สรเดช ครุฑจ้อน. (2560). การวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุด้วย UML

9.2 Martin Fowler. (2003). UML Distilled

9.3 Grady Booch. (2007). Object-Oriented Analysis and Design with Applications

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **A logo of a book and a gear  Description automatically generated** | **ใบประลอง (Job Sheet) ที่ 1.1** | **EOC2.2** |
| **EOC 2 ออกแบบและสร้างฐานข้อมูล SQL Server** | **เวลา ชั่วโมง** |
| **รหัสวิชา 31901-2004 31901-2003 ชื่อวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถ Object Oriented Analysis and Design หน่วยกิต 3 นก.** | |
| **ชื่องาน การวิเคราะห์และออกแบบระบบงานด้วยแนวคิดเชิงวัตถุ** | | |

1. **จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม** 
   1. อธิบายหลักการวิเคราะห์และออกแบบเชิงวัตถุได้
   2. วิเคราะห์ความต้องการของระบบและออกแบบ Use Case Diagram ได้
   3. สร้าง Class Diagram เบื้องต้นได้
2. **สมรรถนะย่อย (EOC) เข้าใจหลักการเกี่ยวกับการวิเคราะห์และออกแบบเชิงวัตถุตามหลักการ**
3. **เครื่องมือ วัสดุ และอุปกรณ์**
   1. คอมพิวเตอร์
   2. เอกสารประกอบการเรียน
   3. ใบงาน

**คำสั่ง :จงวิเคราะห์และออกแบบระบบจัดการร้านอาหาร โดยมีความต้องการดังนี้**

1. ระบบสามารถจัดการเมนูอาหารได้
2. พนักงานสามารถรับออเดอร์จากลูกค้าได้
3. ระบบสามารถคำนวณราคาและออกใบเสร็จได้
4. ผู้จัดการสามารถดูรายงานยอดขายได้

**เวลาปฏิบัติงาน :** 90 นาที

**คะแนนปฏิบัติงาน :**

1. คะแนนปฏิบัติงาน :

ขอบเขตของงาน :

**ขอบเขตของงาน :**

**ขั้นตอนการปฏิบัติงาน**

วิเคราะห์ความต้องการของระบบ

ระบุ Actor และ Use Cases

สร้าง Use Case Diagram

ระบุ Class ที่เกี่ยวข้อง

สร้าง Class Diagram เบื้องต้น

นำเสนอผลการวิเคราะห์และออกแบบ

A logo of a book in a gear

Description automatically generated

**แบบประเมินสมรรถนะการปฏิบัติงาน ระดับ ปวส.1 ประเภทวิชา อุตสาหกรรมดิจิทัล กลุ่มอาชีพ ซอฟต์แวร์และการประยุกต์ สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ**

วันที่ปฏิบัติงาน……………………………………………………………………..............................................…………………………...

ชื่อ-สกุล ผู้ปฏิบัติงาน .......................................................................... เลขที่..........................ห้อง...........................

ชื่อ-สกุล ผู้ปฏิบัติงาน .......................................................................... เลขที่........................ห้อง............................

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **เวลา 90 นาที** | **ออกแบบและสร้างฐานข้อมูล SQL Server** | **คะแนนเต็ม 10**  **คะแนน** |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ขั้นตอนการปฏิบัติงาน** | **ผลการปฏิบัติงาน** | | | | |
| ค่าคะแนน | | | **ตัวคูณ** | **คะ**  **แนน** |
| **2** | **1** | **0** |
| **1. แบบประเมินสมรรถนะงานภาคปฏิบัติ (8 คะแนน)** |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | **1** |  |
|  |  |  |  | **1** |  |
|  |  |  |  | 1 |  |
|  |  |  |  | 1 |  |
| **2. แบบสังเกตพฤติกรรมลักษณะนิสัยการทำงาน (2 คะแนน)** |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | 0.5 |  |
|  |  |  |  | 0.5 |  |
| **รวมคะแนน** |  |  |  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **สรุปผลคะแนนการประเมินสมรรถนะ** | **คะแนนเต็ม** | **คะแนนที่ได้** |
| แบบประเมินสมรรถนะงานภาคปฏิบัติ | 8 |  |
| แบบสังเกตพฤติกรรมลักษณะนิสัยการทำงาน | 2 |  |
| **รวมคะแนนสุทธิ** |  |  |

**หมายเหตุ**

1. การประเมินสมรรถนะงานภาคปฏิบัติ คะแนนเต็ม 8 คะแนน เกณฑ์ผ่านร้อยละ 60 ผ่าน 5 คะแนน

2. การประเมินสมรรถนะงานภาคทฤษฎี คะแนนเต็ม 2 คะแนน เกณฑ์ผ่านร้อยละ 60 ผ่าน 1 คะแนน

3. นำคะแนนทั้ง 2 ภาคมารวมกันต้องมีผลลัพธ์การเรียนรู้ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 60 คะแนนเต็ม 10 คะแนน เกณฑ์ผ่านร้อยละ เกณฑ์ผ่านร้อยละ 60 (6 คะแนน)

ผลการประเมินการปฏิบัติงาน ผ่าน ไม่ผ่าน

นักศึกษาไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินสามารถปฏิบัติงานซ่อมเสริมได้ 1 ครั้ง (คะแนนประเมินไม่เกินร้อยละ ............ )

ลงชื่อ..................................................................อาจารย์ผู้ประเมิน

(.....................................................................)

………/………………./…………….

รหัส/รายวิชา: 31901-2004 การพัฒนาซอฟต์แวร์ด้วยเทคโนโลยี Front-End สถานศึกษา: วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคตะวันออก (อี.เทค) สมรรถนะที่ต้องการประเมิน UOC

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain)/ความรู้:Knowledge** | | |
| **สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน** | **พฤติกรรมบ่งชี้/พฤติกรรมเรียนรู้** | **วิธีการวัด/ประเมิน** |
| **EOC** | | |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) ทักษะ:Skills** | | |
| **สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน** | **พฤติกรรมบ่งชี้/(พฤติกรรมที่ต้องปฏิบัติ/ขั้นตอนปฏิบัติ)** | **วิธีการวัด/ประเมิน** |
| **EOC** | | |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) เจตคติ:Attitude** | | |
| **สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน** | **พฤติกรรมบ่งชี้/พฤติกรรมแสดงออกเชิงบวก)** | **วิธีการวัด/ประเมิน** |
| **EOC** | | |
|  |  |  |
|  |  |  |