

รายวิชา วิทยาการคำนวณ

รหัสวิชา ว23104 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

เรื่อง นำเสนอการพัฒนาแอปพลิเคชัน

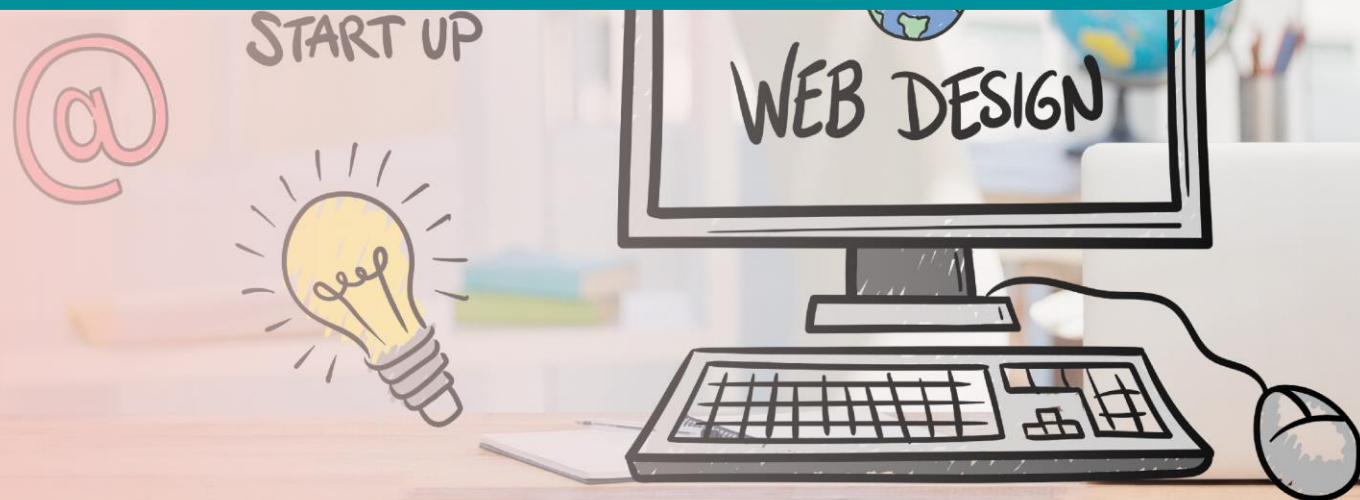
ครูผู้สอน ครูเจนจิรา โคตรวงศ์

ครูอลงกรณ์ สุวรรณเพชร





เรื่อง นำเสนอกการพัฒนาแอปพลิเคชัน



จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นำเสนอการพัฒนาแอปพลิเคชัน สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้



ทบทวนบทเรียน

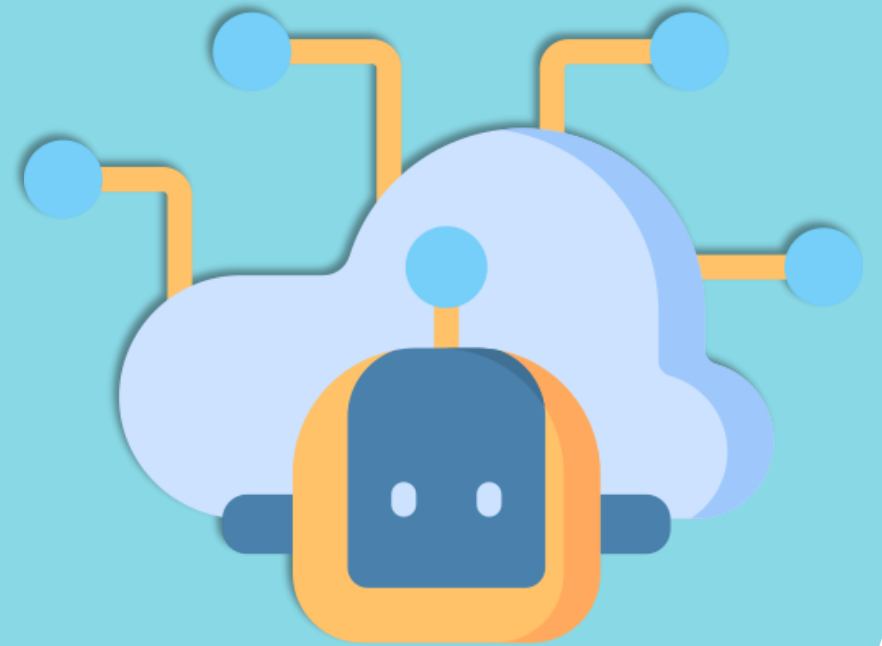
เรื่อง การพัฒนาแอปพลิเคชัน



การพัฒนาแอปพลิเคชัน

การพัฒนาแอปพลิเคชัน 4 ขั้นตอน ได้แก่

1. การศึกษาความต้องการ
2. การออกแบบ
3. การสร้างแอปพลิเคชัน
4. การทดสอบ





คำถาม

เมื่อนักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเสร็จแล้ว
นักเรียนจะนำเสนอผลงานให้ผู้อื่นเข้าใจ
ในรูปแบบใดได้บ้าง



RESPONSIVE
DESIGN



DESIGN





คำตอบ

ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว การเขียนรายงาน การนำเสนอ
ผลงานด้วยวาจา การนำเสนอผลงานด้วยโปสเตอร์
ฟลิปชาร์ต โปรแกรมนำเสนองาน การนำเสนอโดยการ
จัดนิทรรศการ การนำเสนอผ่านสื่อออนไลน์



RESPONSIVE
DESIGN



DESIGN



การวางแผนและพัฒนา

เครื่องมือในการวางแผน
การทำงานมีจำนวนมาก
ในที่นี่จะใช้เทคนิค
กระดานคัมบัง (Kanban board)

ตัวอย่างการ์ดคัมบัง

ให้โปรแกรมกำหนดส่วนลดลูกค้าได้
แก้ไขโปรแกรมให้คำนวณส่วนลดตามที่ต้องการ

ความสำคัญ	มาก
ประเภทงาน	พีเจอร์กำหนดส่วนลด
กำหนดเวลาแล้วเสร็จ	21 มี.ค. 65
ผู้รับผิดชอบ	เจนจิรา

กิจกรรมที่ 4.1



นักเรียนแต่ละกลุ่มเตรียมพร้อม
นำเสนองานการพัฒนาแอปพลิเคชัน

นำเสนอกิจกรรมที่ 4.1

เรื่อง การพัฒนาแอปพลิเคชัน





สรุป

การนำเสนองานให้ผู้อื่นเข้าใจเกี่ยวกับขั้นตอนการพัฒนาแอปพลิเคชัน ตั้งแต่ขั้นตอน **การศึกษาความต้องการ** **การออกแบบ** **การสร้างแอปพลิเคชันและการทดสอบ** พร้อมกับรับฟังข้อเสนอแนะจากผู้อื่น เพื่อนำไปใช้ในการพัฒนางานต่อไป



สรุป

การพัฒนาแอปพลิเคชันที่ดีต้องมีการวางแผนการดำเนินการอย่างเป็นระบบ ไม่เช่นนั้นจะทำให้เกิดความล้มเหลวหลายด้าน



สรุป

- เช่น** - การผลิตแอปพลิเคชันที่ไม่ตรงตามความต้องการของลูกค้า
หรือผู้ใช้งาน
- การส่งมอบงานไม่ทันตามกำหนดเวลา
 - การประเมินค่าใช้จ่ายและปริมาณงานไม่ตรงกับความเป็นจริง

บทเรียนครั้งต่อไป

เรื่อง การนิยามและวิเคราะห์ปัญหา



สิ่งที่ต้องเตรียม



1. ใบกิจกรรมที่ 1.1 เรื่อง การนิยามและวิเคราะห์ปัญหา
2. ใบความรู้ที่ 1.1 เรื่อง การจัดการข้อมูล

สามารถดาวน์โหลดใบความรู้และใบงานได้ที่

www.dltv.ac.th