

แผนการบริหารการสอนประจำบทที่ 1

เนื้อหาประจำบทที่ 1

เนื้อหาประจำบทที่ 1 เรื่องพื้นฐานการพัฒนาพัฒนาเว็บไซต์ มีทั้งหมด 9 หัวข้อ ดังนี้

1. เวิลด์ไวด์เว็บมีความเป็นมาอย่างไร
2. วิวัฒนาการของเวิลด์ไวด์เว็บ
3. บริการบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
4. เทคโนโลยีบนอินเทอร์เน็ต
5. โฮมเพจ เว็บเพจ และเว็บไซต์
6. ขั้นตอนการพัฒนาเว็บไซต์
7. การติดตั้งโปรแกรม Adobe Dreamweaver CC
8. สรุป
9. แบบฝึกหัดบทที่ 1

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

เมื่อศึกษาบทที่ 1 แล้ว นักศึกษาสามารถ

1. บอกความเป็นมาของเวิลด์ไวด์เว็บได้
2. อธิบายวิวัฒนาการของเวิลด์ไวด์เว็บได้
3. อธิบายรูปแบบการให้บริการบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้
4. อธิบายเทคโนโลยีบนอินเทอร์เน็ตได้
5. บอกข้อแตกต่างของโฮมเพจ เว็บเพจ และเว็บไซต์ได้
6. อธิบายขั้นตอนการพัฒนาเว็บไซต์ได้
7. สามารถติดตั้งโปรแกรม Adobe Dreamweaver CC ได้

กิจกรรมการเรียนรู้การสอนประจำบท

1. ผู้สอนอธิบายทฤษฎี และซักถามผู้เรียน พร้อมอธิบายไฟล์เอกสารพาวเวอร์พอยท์ ประกอบการบรรยายโดยใช้คอมพิวเตอร์ และโปรเจคเตอร์
2. แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มย่อย เพื่อศึกษาเทคโนโลยีบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
3. ให้ผู้เรียนศึกษาเอกสารประกอบการสอน
4. ผู้สอน และผู้เรียนร่วมกันอภิปรายกลุ่ม และหาข้อสังเกต ข้อสรุป

5. ให้ผู้เรียนตั้งคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาที่สงสัย
6. ให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบท

สื่อการเรียนการสอน

1. เอกสารประกอบการสอนรายวิชา การพัฒนาสารสนเทศบนอินเทอร์เน็ต
2. หนังสืออ่านประกอบศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม
3. คอมพิวเตอร์
4. เครื่องฉายโปรเจคเตอร์
5. ไฟล์เอกสารพาวเวอร์พอยท์
6. แบบฝึกหัดท้ายบท

การวัด และประเมินผล

1. สังเกตจากการซักถามผู้เรียน
2. สังเกตจากการร่วมกิจกรรมของผู้เรียน
3. สังเกตจากการอภิปรายกลุ่มย่อย และสรุปผลการอภิปราย
4. ประเมินจากแบบฝึกหัดท้ายบท
5. ประเมินจากการสอบระหว่างภาค และปลายภาค



บทที่ 1

พื้นฐานการพัฒนาเว็บไซต์

ปัจจุบันคอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทกับชีวิตประจำวันเป็นอย่างมาก ซึ่งเทคโนโลยีในปัจจุบันทำให้ผู้คนต่าง ๆ ทั่วโลกสามารถเชื่อมต่อ แลกเปลี่ยนข้อมูล ติดต่อสื่อสารกันได้อย่างไร้พรมแดน เทคโนโลยีแบ่งออกเป็นเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ที่มีการคิดค้นอุปกรณ์ที่ใช้สำหรับการประมวลผลที่ประมวลผลได้อย่างรวดเร็ว อุปกรณ์มีขนาดเล็กง ราคาถูกลง ทำให้เราสามารถเป็นเจ้าของอุปกรณ์เหล่านี้ได้ง่าย ซึ่งเมื่อนำมาใช้งานร่วมกับเทคโนโลยีโทรคมนาคม ที่เป็นการเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์ต่าง ๆ เข้าด้วยกัน ทำให้เกิดเป็นเครือข่ายของอุปกรณ์เชื่อมต่อ เครือข่ายหลาย ๆ เครือข่ายเชื่อมต่อกัน เกิดเป็นโครงข่ายขนาดใหญ่ที่เรียกกันว่า เครือข่ายใยแมงมุม หรือ เวิลด์ไวด์เว็บ

เวิลด์ไวด์เว็บ ก่อให้เกิดเครือข่ายขนาดใหญ่ในระดับสากลที่เชื่อมต่อกันได้ทั่วโลก เรียกว่า “เครือข่ายอินเทอร์เน็ต (internet)” ซึ่งเป็นเพียงช่องทางสำหรับการติดต่อสื่อสาร ไม่มีใครเป็นเจ้าของ เป็นพื้นที่เสมือนที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้ผู้ใช้งานกับคนทั่วโลกสามารถพูดคุยแลกเปลี่ยนข้อมูลกันได้อย่างสะดวกสบาย และก่อให้เกิดรูปแบบการให้บริการต่าง ๆ บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ทั้งการซื้อขาย แลกเปลี่ยน การให้บริการสินค้า การให้บริการเชื่อมต่อข้อมูล ดาวนโหลดสื่อมัลติมีเดีย เป็นต้น ซึ่งสื่อที่ตอบสนองต่อการให้บริการต่าง ๆ เหล่านี้ได้ดีที่สุดในรูปแบบหนึ่งนั่นก็คือ “เว็บไซต์ (website)” ซึ่งเนื้อหาในบทนี้จะกล่าวถึงพื้นฐานการทำงานของเว็บไซต์ รวมไปถึงการออกแบบ และพัฒนาเว็บไซต์ ซึ่งจะเป็นประโยชน์สำหรับการออกแบบ และเขียนโปรแกรมต่าง ๆ ในระดับสูงต่อไป

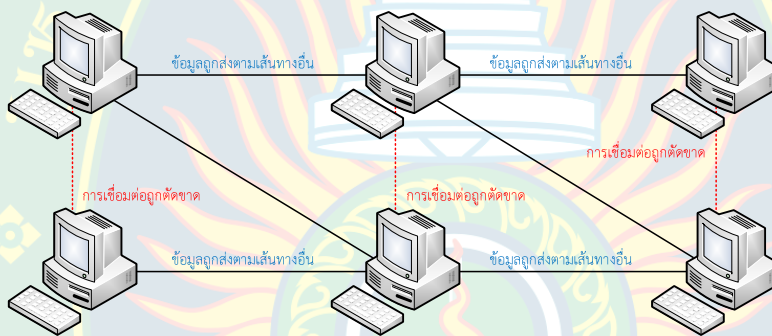
เวิลด์ไวด์เว็บมีความเป็นมาอย่างไร

ความเป็นมาของเวิลด์ไวด์เว็บ เริ่มต้นจากวิวัฒนาการของคอมพิวเตอร์ในยุคต่าง ๆ ที่มนุษย์เริ่มประดิษฐ์คิดค้นเครื่องมือที่ใช้สำหรับการคำนวณ จดบันทึก เช่น การเขียนข้อความลงบนแผ่นหิน การใช้ลูกคิดในการคิดคำนวณ จนมีอุปกรณ์สารกึ่งตัวนำที่เรียกว่า ทรานซิสเตอร์ ที่ทำให้คอมพิวเตอร์ทำงานได้ดีมากยิ่งขึ้น หลังจากนั้นมีการพัฒนาไมโครคอนโทรลเลอร์ขึ้นมา จนเกิดเป็นหน่วยประมวลผลกลาง หรือที่เรียกว่า “ซีพียู (central processing unit : CPU)” นั่นเอง

ในยุคปัจจุบันคอมพิวเตอร์มีหน่วยประมวลผลกลางที่มีประสิทธิภาพ สามารถประมวลผลได้อย่างรวดเร็ว และมีขนาดเล็ก ทำให้สามารถพัฒนาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่มีประสิทธิภาพ และราคาไม่แพงมากนัก สำหรับใช้ในชีวิตประจำวัน

คอมพิวเตอร์ในยุคก่อน มุ่งเน้นพัฒนาเพื่อใช้สำหรับการทหาร เช่น คำนวนวณวิถีการยิงของกระสุนปืนใหญ่ ถอดรหัสลับทหารฝ่ายตรงข้าม หรือแม้แต่แลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างฐานทัพ เป็นต้น หน่วยงานการวิจัยทางการที่มีชื่อว่า “อาร์พาร์เน็ต (ARPANET)” ที่ทำการวิจัยเกี่ยวกับการทำให้คอมพิวเตอร์สามารถเชื่อมต่อ และแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกันได้ เพื่อใช้สำหรับการทหาร โดยมีแนวคิดที่จะเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์ในรูปแบบร่างแห เพื่อให้การเชื่อมต่อไม่ขาดหรือติดขัด หากฐานทัพแต่ละที่ถูกโจมตี

จากการวิจัยของอาร์พาร์เน็ต เกิดเป็นวิธีการเชื่อมต่อเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งการเชื่อมต่อจะต้องใช้ข้อตกลง กฎ ระเบียบ หรือวิธีการในการติดต่อสื่อสาร ซึ่งเรียกว่า “โพรโตคอล (protocol)” ซึ่งโพรโตคอลหลักที่ใช้สำหรับการเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์คือ “ทีซีพีไอพี (Transmission Control Protocol / Internet Protocol)” ที่ใช้งานกันอยู่ในปัจจุบัน ดังภาพที่ 1.1



ภาพที่ 1.1 เครือข่ายคอมพิวเตอร์
ที่มา : (วศิน เพิ่มทรัพย์, 2548)

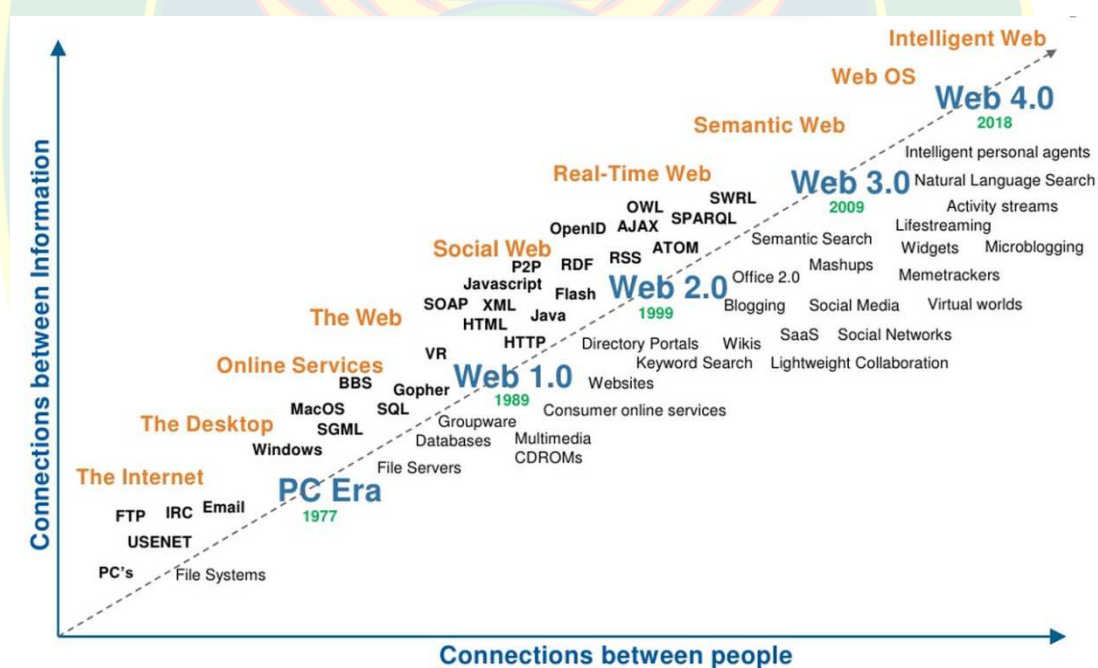
การเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์หลายเครื่อง ก่อให้เกิดเป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขึ้นมา เครือข่ายหลาย ๆ เครือข่ายเชื่อมต่อกันเกิดเป็นโครงข่ายขนาดใหญ่เรียกว่า “เวิลด์ไวด์เว็บ (World Wide Web : WWW)” หรือ เรียกสั้น ๆ ว่า “เว็บ” ในช่วงปี ค.ศ.1980 – 1991องค์กรความร่วมมือระหว่างประเทศในทวีปยุโรปเพื่อวิจัย และพัฒนาทางด้านนิวเคลียร์ (European Organization for Nuclear Research : CERN) ได้วิจัยคิดค้นวิธีการติดต่อสื่อสารเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ เพื่อนำเสนอข้อมูลในรูปแบบข้อความที่สามารถเชื่อมโยงเนื้อหาได้ ซึ่งเรียกว่า “ไฮเปอร์เท็กซ์ (hyper text)”

ข้อมูลในระยะเริ่มต้นที่มีการวิจัย สามารถรับส่งข้อความได้เพียงอย่างเดียว ซึ่งผลที่ได้จากโครงการคือข้อตกลงที่ใช้สำหรับการรับส่งข้อมูลผ่านระบบเครือข่าย คือ “โพรโทคอลเอชทีทีพี (Hypertext Transfer Protocol : HTTP)” ซึ่งเป็นข้อตกลงในการรับส่งข้อมูลในรูปแบบของไฮเปอร์เท็กซ์ ผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ และใช้งานกันอยู่มาจนถึงในปัจจุบัน

วิวัฒนาการของเว็ทไวด์เว็บ

วิวัฒนาการของเว็บไซต์เริ่มจากการพัฒนาภาษาเอชทีเอ็มแอล ซึ่งเป็นภาษาสำหรับการรับส่งข้อมูลจากเครื่องแม่ข่ายไปยังเครื่องลูกข่าย ภายในระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์เพื่อให้สามารถรับส่งข้อมูลข่าวสาร หรือ ติดต่อสื่อสารระหว่างเครื่องคอมพิวเตอร์ภายในระบบเครือข่ายได้

ภาษาเอชทีเอ็มแอลมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเริ่มต้นของภาษาเอชทีเอ็มแอลมีการใช้งานระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตน้อย เนื่องจากคอมพิวเตอร์ยังไม่ได้รับการนิยม เพราะคอมพิวเตอร์มีราคาแพง และการเชื่อมต่อเครือข่ายต้องใช้งบประมาณมาก ในยุคเว็บไซต์ในยุคที่ 1 (Web1.0) มีการใช้งานระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อรับส่งข้อมูลในรูปแบบข้อความ ตัวอักษรอย่างเดียว ซึ่งยังไม่มีการรองรับการรับส่งสื่อมัลติมีเดีย และเว็บไซต์ที่พัฒนาจะเป็นเว็บไซต์แบบนิ่งๆ อยู่กับที่ ไม่มีการเปลี่ยนแปลงข้อมูลอะไร ซึ่งอยู่ในรูปแบบของ “เว็บแบบสแตติก (static website)” ซึ่งเป็นรูปแบบการรับส่งข้อมูลทางเดียว ไม่มีการโต้ตอบกับผู้ใช้งาน หรือ รับข้อมูลจากผู้ใช้งาน ทำให้เว็บไซต์ไม่เป็นที่นิยม ดังภาพที่ 1.2



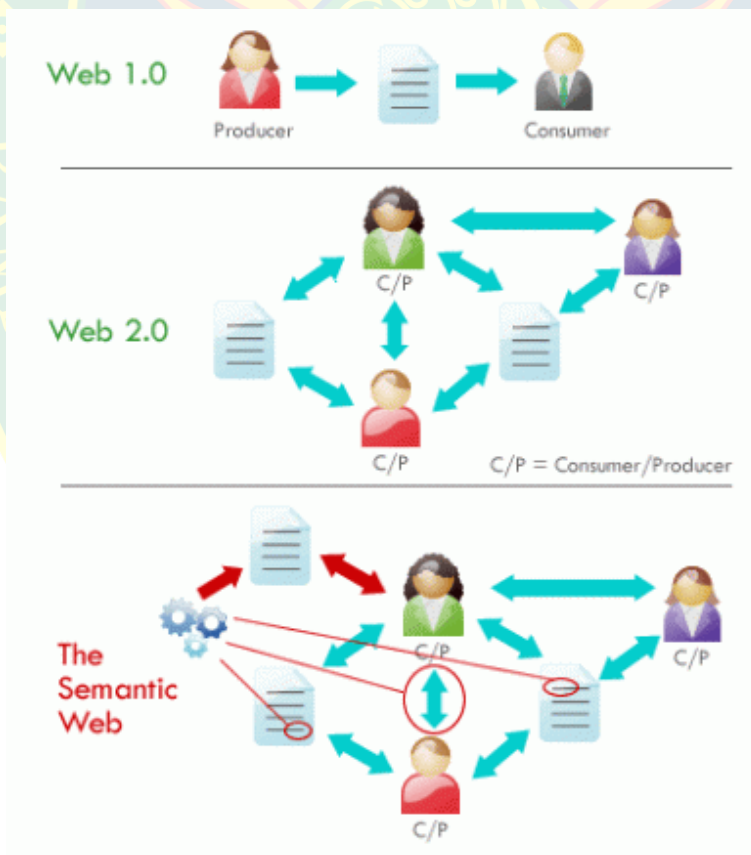
ภาพที่ 1.2 วิวัฒนาการเว็บไซต์

ที่มา : (Nova Spivack , 2557)

ต่อมาได้มีการพัฒนาเวอร์ชันของภาษาเอชทีเอ็มแอลจากเวอร์ชัน 1 และพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ทำให้เว็บไซต์ในยุคที่ 2 (Web2.0) สามารถรับส่งข้อมูลในรูปแบบมัลติมีเดียได้ดียิ่งขึ้น เช่น สามารถแทรกภาพ วีดีโอ หรือ เอกสารอื่น ๆ ได้ ทำให้เว็บในยุคนี้เริ่มได้รับความนิยม และมีผู้ใช้งานเว็บไซต์เป็น

จำนวนมาก และเพิ่มจำนวนขึ้นเรื่อย ๆ ซึ่งในยุคนี้มีการพัฒนาเว็บไซต์ที่ผสมผสานเข้ากับระบบฐานข้อมูล ทำให้เว็บไซต์สามารถรับข้อมูลจากผู้ใช้งาน มีการปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ เว็บไซต์สามารถโต้ตอบกับผู้ใช้งานได้ สามารถประมวลผลข้อมูลจากผู้ใช้งาน เช่น การสมัครสมาชิก เว็บบอร์ด ระบบสนทนาออนไลน์ การแสดงความคิดเห็น เป็นต้น ในยุคนี้เป็นเว็บไซต์ที่มีคุณสมบัติเป็นแบบ “เว็บแบบไดนามิก (dynamic website)” ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่สามารถเปลี่ยนแปลงข้อมูลเองได้ ทำให้สามารถติดต่อรับส่งข้อมูลกันแบบสองทางคือ จากผู้ใช้งาน กับ เครื่องคอมพิวเตอร์ผู้ให้บริการ นั่นเอง

ในยุคที่ 3 (Web 3.0) เป็นเว็บไซต์ที่สามารถเชื่อมโยงข้อมูล หรือ สื่อมัลติมีเดียที่มีความสัมพันธ์กันได้ เพื่อให้สนองต่อความต้องการของผู้ใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งในยุคนี้เว็บไซต์ได้พัฒนาออกมาในรูปแบบ “เครือข่ายสังคมออนไลน์ (social network)” ที่สามารถเชื่อมโยงผู้ใช้งานจำนวนหลายพันล้านคนเข้าด้วยกัน มีการแบ่งปันสื่อมัลติมีเดียบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ทำให้เว็บไซต์เป็นที่นิยม และมีผู้ใช้งานเป็นจำนวนมาก ซึ่งทำให้ผู้ใช้งานสามารถค้นหาข้อมูล และเข้าถึงสื่อมัลติมีเดียที่มีอยู่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้อย่างสะดวกรวดเร็ว และสามารถเชื่อมโยงข้อมูลกันได้อย่างอิสระ ดังภาพที่ 1.3



ภาพที่ 1.3 ลักษณะของเว็บไซต์ในยุคต่าง ๆ

ที่มา : (maxmin.nl, 2557)

ในยุคที่ 3 มีการใช้งานเว็บไซต์ในรูปแบบของเว็บเชิงความหมาย (Semantic Website) ซึ่งเป็นเทคโนโลยีการจัดเก็บ และนำเสนอข้อมูลต่าง ๆ ที่มีอยู่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตแบบมีโครงสร้างของข้อมูล เพื่อให้เว็บไซต์สามารถจำแนก วิเคราะห์ และจัดความสัมพันธ์ของข้อมูล ทั้งภายในเว็บไซต์เอง หรือ ความสัมพันธ์ของข้อมูลกับเว็บไซต์อื่น เป็นต้น ทั้งนี้ผู้พัฒนาสามารถศึกษาวิวัฒนาการของเว็บไซต์เพิ่มเติมได้จากเว็บไซต์ <http://www.evolutionoftheweb.com/?hl=th>

บริการบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

จะเห็นได้ว่าอินเทอร์เน็ตมีประโยชน์อย่างมากในปัจจุบัน ซึ่งผู้ใช้งานสามารถประยุกต์ใช้งานอินเทอร์เน็ตได้หลากหลาย ซึ่งบริการต่าง ๆ บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่เป็นที่นิยมในปัจจุบัน ประกอบไปด้วยส่วนต่าง ๆ ดังนี้

1. **สื่อสังคมออนไลน์** ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการข้อมูลต่าง ๆ บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพื่อให้ผู้ใช้งานเลือกใช้เครื่องมือที่เปิดให้บริการที่หลากหลาย เช่น

1.1 เครื่องมือสำหรับการนำเสนอข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้งานเอง เช่น Wiki, Blogger, Digg หรือ Typepad เป็นต้น ดังภาพที่ 1.4



ภาพที่ 1.4 บริการบนโซเชียลมีเดีย
ที่มา : (fredcavazza.net, 2551)

1.2 เครื่องมือสำหรับแชร์สื่อมัลติมีเดีย โดยให้ผู้ใช้งานได้แทรกไฟล์เอกสารส่วนตัวลงไปในหน้าเว็บไซต์ แล้วสามารถแชร์ผ่านเครือข่ายโซเชียลมีเดียได้อย่างสะดวกรวดเร็ว เช่น Youtube, Slideshare หรือ Flickr เป็นต้น

1.3 เครื่องมือสำหรับการสนทนาออนไลน์ เพื่อให้ผู้ใช้งานได้ติดต่อสื่อสารหรือเชื่อมโยงกับผู้ใช้งานคนอื่นได้อย่างอิสระ ทั้งสนทนาออนไลน์ โทรศัพท์ออนไลน์ หรือ สนทนาแบบเห็นหน้าจริง เป็นต้น เช่น PhpBB, PhoRum, Skype หรือ GoogleTalk เป็นต้น

1.4 เครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นที่นิยมในปัจจุบันที่ทำให้ผู้ใช้งานสามารถเชื่อมต่อกับผู้คนทั่วโลก เพื่อติดต่อสื่อสารหรือแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกัน เป็นต้น เช่น Facebook, Hi5, Linkedin หรือ MySpace เป็นต้น ดังภาพที่ 1.5



ภาพที่ 1.5 เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์
ที่มา : (facebook.com, 2557)

1.5 เครื่องมืออื่น ๆ เช่นการสร้างเว็บบล็อกส่วนตัว รวมไปถึงการให้บริการเกมส์ออนไลน์ เป็นต้น โดยผู้ใช้งานสามารถเลือกใช้เครื่องมือเพื่อจัดการสื่อมัลติมีเดียของผู้พัฒนาเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนั้นแล้วยังสามารถแชร์ข้อมูลผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ โดยผู้ใช้งานไม่จำเป็นต้องจัดเก็บไฟล์เอกสารไว้ในเครื่องของผู้ใช้งานเอง

2. **ข่าวสารประชาสัมพันธ์** เว็บไซต์สามารถพัฒนาอยู่ในรูปแบบของการแนะนำข่าวสารประชาสัมพันธ์ทั้งขององค์กร และภาพรวม ซึ่งสามารถเผยแพร่กิจกรรมต่าง ๆ นำเสนอข้อมูลสินค้า โปรโมชัน โปรชัวร์สินค้า เป็นต้น ตัวอย่างเว็บไซต์นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ดังภาพที่ 1.6



ภาพที่ 1.6 เว็บไซต์ข่าวสารประชาสัมพันธ์
ที่มา : (sanook.com, 2557)

3. **ความบันเทิง** ปัจจุบันเว็บไซต์สามารถรองรับสื่อมัลติมีเดียได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงสื่อต่าง ๆ เหล่านี้ได้ได้ง่าย สะดวกรวดเร็ว เพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ เช่น การดูหนังออนไลน์ ดูละครทีวีย้อนหลัง ดูรายการทีวีย้อนหลัง การฟังเพลง วิทยูออนไลน์ รวมไปถึงการเล่นเกมส์ออนไลน์ เป็นต้น

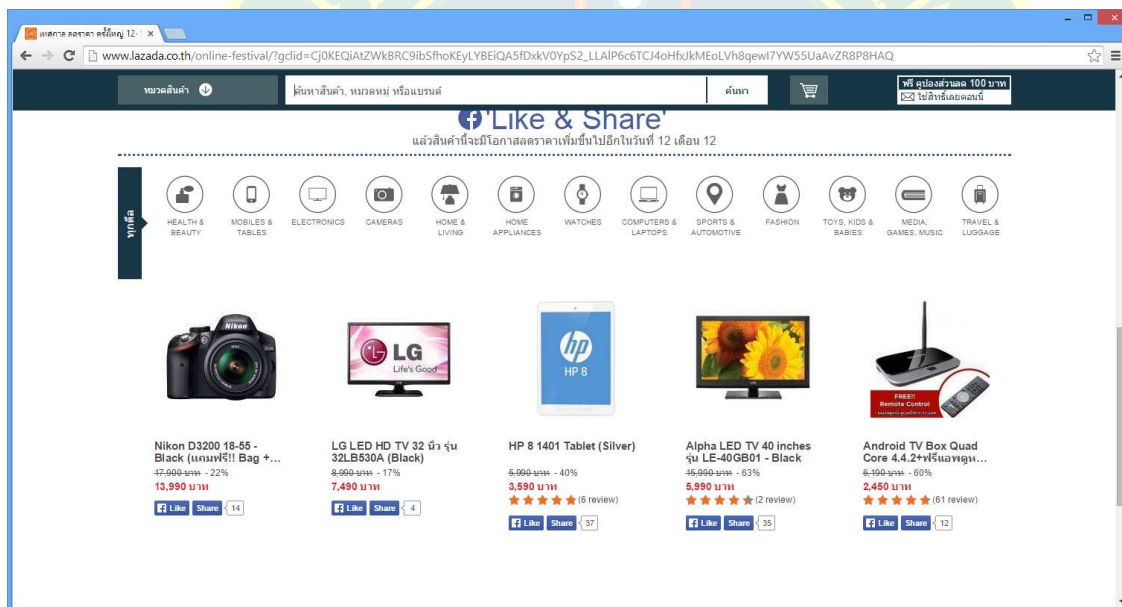
4. **อีเมล** เว็บไซต์มีการเปิดให้บริการด้านการรับส่งอีเมล มีทั้งที่ต้องเสียค่าใช้จ่าย และให้ใช้งานฟรีเช่น Hotmail, Gmail หรือ อีเมลของบริษัท องค์กร หน่วยงาน เป็นต้น

5. **ค้นหาข้อมูล** การค้นหาข้อมูลเพื่อให้สามารถเข้าถึงข้อมูลต่าง ๆ ที่ผู้พัฒนาต้องการได้อย่างอิสระ และสามารถเข้าถึงข้อมูลได้ง่าย ข้อมูลมีจำนวนมากมายทั่วโลก และยังสามารถแบ่งประเภทของข้อมูลที่ต้องการเข้าถึงได้อีกด้วย เช่น ภาพนิ่ง ข้อความ วิดีโอ หรือ สื่ออื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ในปัจจุบันสื่อต่าง ๆ มีความสัมพันธ์กัน สามารถลิงค์เชื่อมโยงหากันได้อย่างอิสระ แม้อยู่คนละเว็บไซต์

6. **ศูนย์บริการข้อมูล** เว็บไซต์ทำงานร่วมกับระบบฐานข้อมูล สามารถจัดเก็บข้อมูลได้ในปริมาณมาก ทำให้สามารถเปิดเป็นศูนย์บริการข้อมูลได้ ทำให้ผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่าง

รวดเร็ว นอกจากจะเข้าถึงผ่านเว็บเบราว์เซอร์แล้วยังสามารถเข้าถึงศูนย์บริการต่าง ๆ ได้ผ่านสมาร์ทโฟนหรืออุปกรณ์เคลื่อนที่ได้โดยใช้แอปพลิเคชัน เป็นต้น เช่น ข้อมูลเกรด การลงทะเบียน ข้อมูลการเสียภาษี ข้อมูลภัยพิบัติ หรือ แผนที่ภาพถ่ายทางอากาศ เป็นต้น

7. **พานิชย์อิเล็กทรอนิกส์** เป็นการค้าขายออนไลน์ ซึ่งเป็นรูปแบบการนำเสนอสินค้าและบริการผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพื่อให้ผู้ใช้งานเลือกสินค้าและบริการ นอกจากนั้นแล้วยังสามารถชำระค่าสินค้าและบริการผ่านระบบธนาคารออนไลน์ได้ ทำให้ผู้ใช้งานเข้าถึงสินค้าและบริการได้ง่ายทั้งผ่านแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟน และเว็บเบราว์เซอร์โดยทั่วไป ดังภาพที่ 1.7



ภาพที่ 1.7 เว็บไซต์พานิชย์อิเล็กทรอนิกส์
ที่มา : (lazada.co.th, 2557)

8. **โอนย้ายข้อมูล** การเชื่อมต่อเครื่องแม่ข่ายหรือเครื่องผู้ให้บริการเพื่อโอนย้ายไฟล์เอกสารจากเครื่องผู้ใช้งานไปยังเครื่องผู้ให้บริการจะต้องเชื่อมต่อผ่านบริการสำหรับการโอนย้ายไฟล์เอกสาร (file transfer protocol : FTP) ซึ่งมีซอฟต์แวร์สำหรับบริหารจัดการข้อมูลให้ดาวน์โหลดใช้งานอยู่หลากหลาย เช่น Filezilla, Dreamweaver หรือ CuteFTP เป็นต้น

9. **ธนาคารออนไลน์** ระบบธนาคารในปัจจุบันให้ผู้ใช้งานได้เข้าถึงบัญชีข้อมูลธนาคารการเงินของตนเองได้ ทั้งผ่านเว็บเบราว์เซอร์ที่มีการเชื่อมต่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และผ่านแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เช่น สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต เป็นต้น

10. **การศึกษาออนไลน์** เป็นอินเทอร์เน็ตที่พัฒนาเพื่อการศึกษา ลดปัญหาการขาดแคลนบุคลากรทางการศึกษา และสามารถลดช่องว่างระหว่างสังคมในด้านการศึกษาได้

เทคโนโลยีบนอินเทอร์เน็ต

รูปแบบเทคโนโลยีสำหรับการพัฒนาเว็บไซต์มีมากมายหลากหลายในปัจจุบัน ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ และความต้องการของผู้พัฒนาเอง ซึ่งเครื่องมือหรือเทคโนโลยีที่ช่วยในการอำนวยความสะดวกในการออกแบบ และพัฒนาเว็บไซต์ในปัจจุบันที่เป็นที่นิยมได้แก่

1. **ภาษาเอชทีเอ็มแอลเวอร์ชัน 5** องค์กร W3C ได้ประกาศมาตรฐานใหม่สำหรับการออกแบบ และพัฒนาเว็บไซต์โดยใช้ภาษาเอชทีเอ็มแอล เพื่อให้เว็บไซต์มีความเป็นมาตรฐาน โดยได้เพิ่มแท็ก หรือ รหัสคำสั่งใหม่ สำหรับจัดการสื่อมัลติมีเดียเช่น เพิ่มแท็กสำหรับจัดการรูปภาพ วิดีโอ หรือ เสียง เพื่อให้สามารถเล่นสื่อต่าง ๆ เหล่านี้ได้ผ่านหน้าจอบราวเซอร์โดยไม่ต้องติดตั้งโปรแกรมเสริมหรือปลั๊กอินอื่น ๆ และมาตรฐานใหม่ยังเพิ่มฟอร์มสำหรับรับข้อมูลจากผู้ใช้งานเพื่อให้สามารถกำหนดรูปแบบการแสดงผลได้สวยงาม และน่าสนใจ ใช้งานง่ายมากยิ่งขึ้น ดังภาพที่ 1.8 (ซ้าย)



ภาพที่ 1.8 (ซ้าย) ภาษาเอชทีเอ็มแอล 5 (ภาพไอคอน) และ (ขวา) ภาษาซีเอสเอส 3 (ภาพไอคอน)
ที่มา : (w3schools.com, 2557)

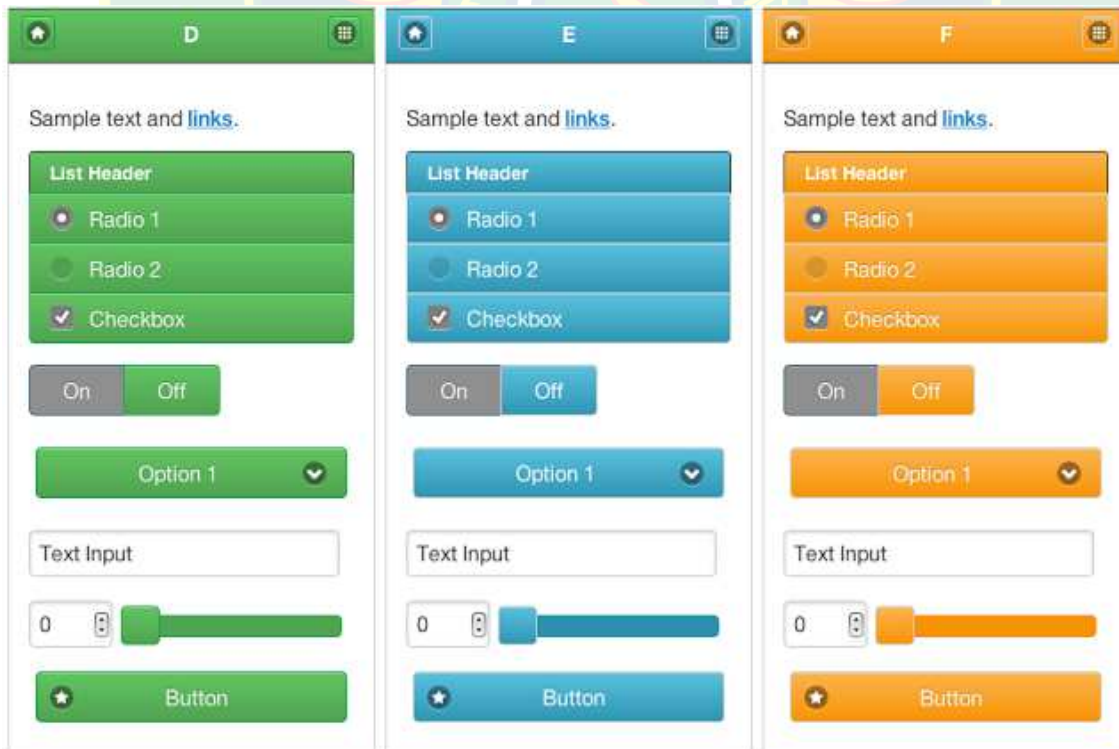
2. **ภาษาซีเอสเอสเวอร์ชัน 3** มาตรฐานของภาษาซีเอสเอสเวอร์ชันใหม่ องค์กร W3C ได้กำหนดให้มีการใช้งานภาษาเอชทีเอ็มแอลเฉพาะส่วนโครงสร้าง และเนื้อหาเท่านั้น ส่วนรูปแบบการแสดงผลให้ใช้ภาษาซีเอสเอสในการกำหนดรูปแบบทั้ง สีตัวอักษร พื้นหลัง ขนาดตัวอักษร ระยะห่างเส้นขอบ เป็นต้น ซึ่งจะทำให้เว็บไซต์ที่ได้มีความสวยงาม และประมวลผลคำสั่งได้รวดเร็วมากกว่าการใช้งานภาษาเอชทีเอ็มแอลเพียงอย่างเดียว และที่สำคัญคือทำให้เว็บไซต์เป็นมาตรฐาน สามารถแสดงผลได้ทุก ๆ ระบบปฏิบัติการ และทุก ๆ บราวเซอร์ เป็นต้น มาตรฐานภาษาซีเอสเอสเวอร์ชันใหม่ได้เพิ่มคุณสมบัติต่าง ๆ มากมาย เพื่อให้ง่ายต่อการจัดการองค์ประกอบในเอกสารเอชทีเอ็มแอล เช่น การจัดการกล่องข้อความ การจัดการพื้นหลัง เส้นขอบ การตกแต่งตัวอักษร การวาดภาพแบบสองมิติ หรือ สามมิติ เป็นต้น ซึ่งนอกจากนั้นแล้วภาษาซีเอสเอสยังเพิ่มเครื่องมือสำหรับการประสานงานกับผู้ใช้งานเพื่อให้ใช้งานได้ง่าย และสะดวกมากยิ่งขึ้น ดังภาพที่ 1.8 (ขวา)

3. jQuery เป็นรหัสคำสั่งที่เป็นไลบรารีสำเร็จรูปในรูปแบบภาษาจาวาสคริปต์ หรือ จาวาสคริปต์เฟรมเวิร์ค (JavaScript framework) เป็นเป็นส่วนที่ช่วยผู้พัฒนาในการพัฒนาเว็บไซต์ได้อย่างง่าย และรวดเร็วยิ่งขึ้น เนื่องจากเป็นไลบรารีสำเร็จรูป ผู้ใช้งานเพียงดึงคุณสมบัติที่ต้องการไปใช้งาน ทำให้เว็บไซต์ที่พัฒนามีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งานมากยิ่งขึ้น ดังภาพที่ 1.9 (ซ้าย)



ภาพที่ 1.9 (ซ้าย) ไลบรารี jQuery (ภาพไอคอน) และ (ขวา) ไลบรารี jQueryMobile (ภาพไอคอน)
ที่มา : (ซ้าย) (jquery.com, 2557) และ (ขวา) (jquerymobile.com, 2557)

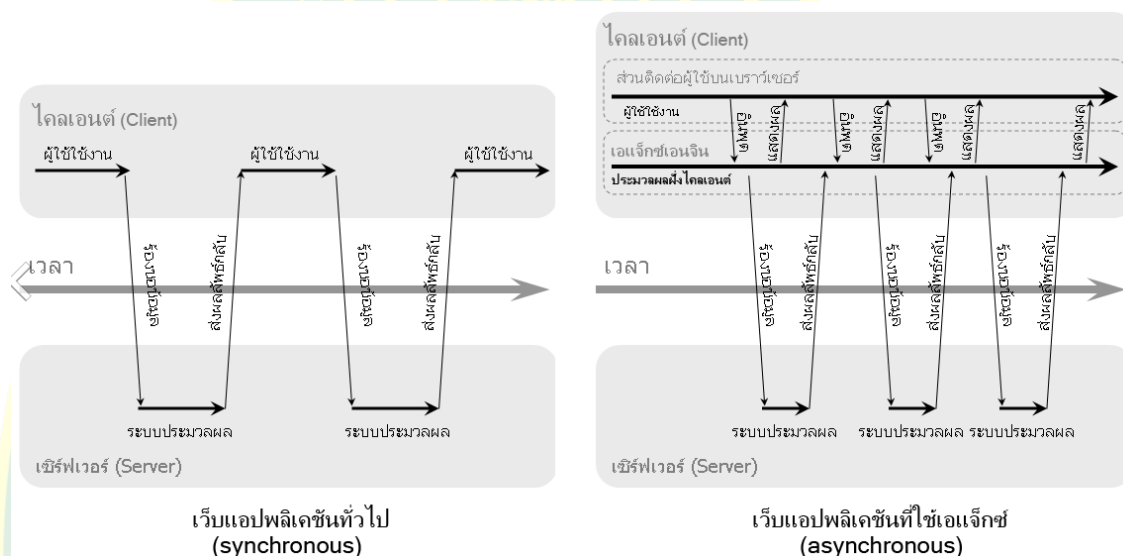
4. jQuery Mobile ไอคอนดังภาพที่ 1.9 (ขวา) เป็นไลบรารีสำเร็จรูป หรือ เฟรมเวิร์ค ช่วยผู้พัฒนาในการสร้างเว็บไซต์ที่รองรับการแสดงผลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ โดยผู้ใช้งานสามารถเรียกใช้งานได้ง่าย สะดวก และพัฒนาแอปพลิเคชันได้อย่างรวดเร็ว โดยดึงคุณสมบัติที่ต้องการมาแสดงผลในหน้าเว็บเพจได้ทันที ซึ่งพัฒนาเพียงแค่ครั้งเดียว ทำให้สามารถรองรับการใช้งานทุก ๆ ระบบปฏิบัติการบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ทั้ง iOS, Android, WindowsMobile หรือ อื่น ๆ เป็นต้น ดังภาพที่ 1.10



ภาพที่ 1.10 ตัวอย่าง jQuery Mobile

ที่มา : (mrpanu.com, 2557)

5. **เอแจ็กซ์ (Asynchronous JavaScript and XML)** เป็นกลุ่มเทคนิคการพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันเพื่อให้สามารถโต้ตอบกับผู้ใช้งานได้ดีมากยิ่งขึ้น ซึ่งการใช้งานเว็บไซต์ทำให้ไม่จำเป็นต้องโหลดหน้าเว็บไซต์ใหม่ตลอดเวลา ดังภาพที่ 1.11 (ซ้าย) ซึ่งการทำงานของเอแจ็กซ์ คือ จะโหลดเฉพาะส่วนเนื้อหาที่ต้องการให้แสดงผลเท่านั้น ทำให้ไม่เสียเวลาในการโหลดนาน ซึ่งจะทำให้เว็บไซต์ทำงานได้อย่างรวดเร็ว ตัวอย่างการทำงานของเว็บไซต์แบบเอแจ็กซ์ ดังภาพที่ 1.11 (ขวา)



ภาพที่ 1.11 (ซ้าย) เว็บไซต์แบบทั่วไป และ (ขวา) เว็บไซต์แบบใช้เอแจ็กซ์
ที่มา : (th.wikipedia.org, 2557)

6. **Bootstrap 3** เป็นเครื่องมือสำหรับอำนวยความสะดวกให้กับผู้พัฒนาในการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (front end framework) เพื่อให้เขียนเว็บไซต์อย่างสะดวกรวดเร็วมากยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นเครื่องมือสำเร็จรูปเพียงผู้พัฒนาเรียกคุณสมบัติที่ต้องการไปใช้งาน เช่น การแบ่งคอลัมน์ของเนื้อหา การจัดโครงสร้างของเว็บไซต์ การแทรกคุณสมบัติของภาษาซีเอสเอสแบบสำเร็จรูป และปลั๊กอินเสริมแบบสำเร็จรูปของ jQuery ซึ่งจะช่วยให้ผู้พัฒนาพัฒนาเว็บไซต์ได้รวดเร็ว และสวยงามมากยิ่งขึ้น

7. **Social Network API** เป็นเครื่องมือสำเร็จรูปที่ให้ผู้พัฒนาสามารถดึงคุณสมบัติจากโซเชียลเน็ตเวิร์ค มาแสดงผลในหน้าเว็บเพื่อความสะดวกของผู้ใช้งาน เช่น การใช้แอดเคาท์จากโซเชียลมีเดีย การเพิ่มปุ่มกดไลค์ การแทรกฟอร์มสำหรับการแสดงผลความคิดเห็นบนหน้าเว็บเพจ รวมไปถึงการนับจำนวนผู้เข้าชมเว็บไซต์ เป็นต้น

โฮมเพจ เว็บเพจ และเว็บไซต์

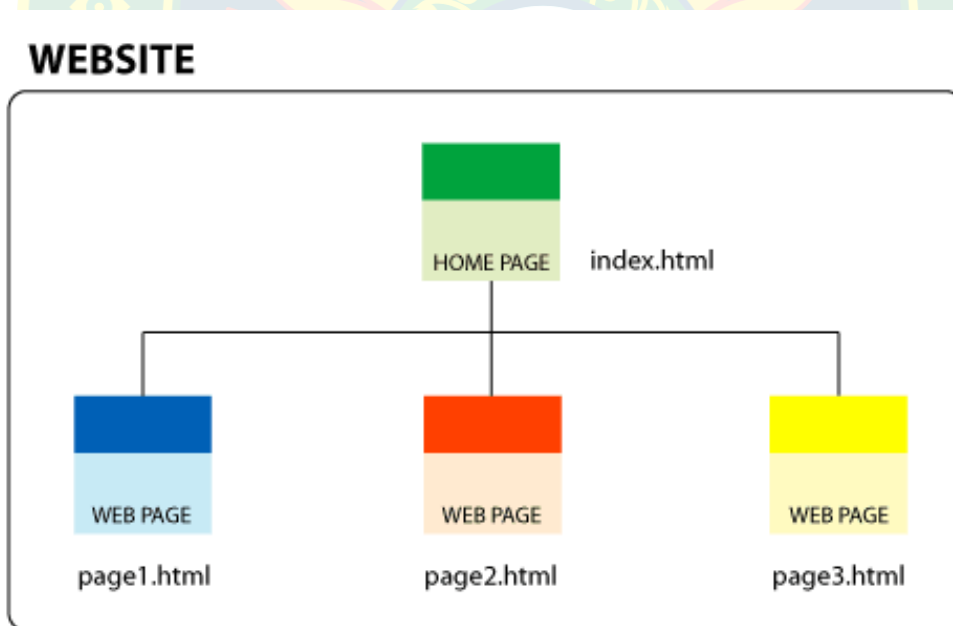
(วิชาญ ทุมทอง, 2557) การออกแบบ และพัฒนาเว็บไซต์ผู้พัฒนาจะต้องรู้จักความหมายของคำต่อไปนี้เพื่อป้องกันการสับสนระหว่างการพัฒนาเว็บไซต์ ซึ่งข้อแตกต่างระหว่างโฮมเพจ เว็บเพจ และเว็บไซต์ คือ

1. **โฮมเพจ (homepage)** หมายถึงหน้าแรกของเว็บไซต์ที่แสดงถึงข้อมูลหรือองค์ประกอบต่าง ๆ ที่นำเสนอบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตซึ่งโฮมเพจหรือหน้าแรกควรมีลิงค์เมนูเชื่อมโยงไปยังหน้าข้อมูลอื่น ๆ และมีข้อความที่แสดงถึงความเอกลักษณ์ของเว็บไซต์ เช่น ชื่อของเว็บไซต์ รายละเอียดเบื้องต้น โลโก้ของเว็บไซต์ เป็นต้น

2. **เว็บเพจ (webpage)** เป็นหน้าเอกสารเว็บย่อย ๆ ทั้งหมดที่มีอยู่ภายในเว็บไซต์ ซึ่งจะถูกลิงค์เชื่อมโยงถึงจากหน้าโฮมเพจ เพื่อเปิดหน้าข้อมูลอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

3. **เว็บไซต์ (website)** หมายถึงทั้งหมดรวมกัน โดยมีเว็บเพจเป็นหน้าย่อยที่ลิงค์เชื่อมโยงมาจากหน้าหลัก หรือ หน้าโฮมเพจ ซึ่งเปิดมาเจอครั้งแรก

ตัวอย่างข้อแตกต่างระหว่างโฮมเพจ เว็บเพจ และเว็บไซต์ ดังภาพที่ 1.12



ภาพที่ 1.12 โฮมเพจ เว็บเพจ และเว็บไซต์

ที่มา : (hellomyweb.com, 2557)

ขั้นตอนการพัฒนาเว็บไซต์

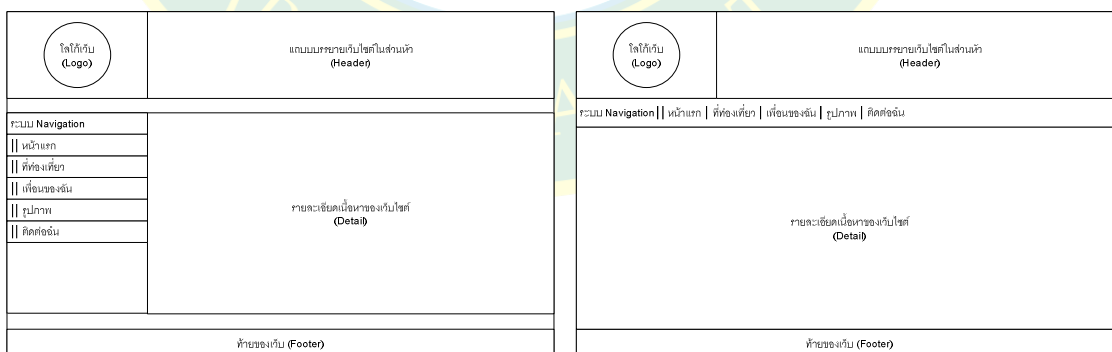
การพัฒนาเว็บไซต์มีหลายขั้นตอน ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของผู้พัฒนาเอง ซึ่งขั้นตอนในการพัฒนาโดยทั่วไป ประกอบไปด้วย

1. เตรียมการ/วางแผนดำเนินการ ผู้พัฒนาจะต้องเตรียมการพัฒนาเว็บไซต์ เช่น การกำหนดหัวข้อ หัวเรื่อง หรือ ข้อมูลที่จะนำเสนอบนเว็บไซต์ ซึ่งหัวเรื่อง หรือ ข้อมูลที่จะแทรกเข้าไปในเว็บไซต์ถือว่าเป็นส่วนที่สำคัญ เนื่องจากเป็นส่วนที่จะสามารถระบุกลุ่มเป้าหมายที่จะใช้งานเว็บไซต์ กลุ่มเป้าหมาย โทณสีที่จะเลือกใช้ภายในเว็บไซต์ รวมไปถึง รูปแบบตัวอักษร ขนาดของตัวอักษรให้พอเหมาะกับกลุ่มเป้าหมายที่เข้ามาใช้งานเว็บไซต์

2. เก็บรวบรวมข้อมูล เป็นขั้นตอนการรวบรวมข้อมูลก่อนการพัฒนา ซึ่งผู้พัฒนาจะต้องทำการค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง แหล่งอ้างอิงข้อมูล ซึ่งข้อมูลเป็นข้อเท็จจริงที่ได้จากการเก็บรวบรวม อาจอยู่ในรูปแบบของข้อความ ตัวเลข ตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว วิดีโอ หรือ แอนิเมชัน เป็นต้น การเก็บรวบรวมข้อมูลทำได้หลายวิธี เช่น การหาข้อมูลจากเครือข่ายอินเทอร์เน็ต หนังสือ แบบสำรวจ โพรซัวร์ คัดลอกจากเว็บไซต์ การสอบถามผู้รู้ หรือ การลงพื้นที่จริงเพื่อถ่ายภาพถ่ายวิดีโอ เป็นต้น ซึ่งข้อมูลเป็นส่วนที่สำคัญที่ทำให้เว็บไซต์มีความน่าสนใจ ซึ่งหากคัดลอกข้อมูลมาจากแหล่งอื่น ผู้พัฒนาจะต้องอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูล จากแหล่งที่มาที่น่าเชื่อถือด้วย

ในขั้นตอนนี้ผู้พัฒนาควรออกแบบกราฟิกที่จะนำมาใช้ในเว็บไซต์ เช่น การตัดต่อ ปรับปรุง เปลี่ยนแปลงการแสดงผลให้มีความสวยงามให้เรียบร้อย รวมไปถึงการปรับขนาดของภาพกราฟิกเพื่อสนับสนุนการใช้งานในหน้าเว็บไซต์ เป็นต้น

3. ออกแบบเว็บไซต์ เป็นขั้นตอนการออกแบบทั้งโครงสร้างของเว็บไซต์ การจัดวางตำแหน่งของข้อมูล และระบบเนวิเกชันโดยรวมทั้งเว็บไซต์ ซึ่งเป็นขั้นตอนสำคัญสำหรับผู้พัฒนาเว็บไซต์ที่กำลังเริ่มต้นพัฒนา เนื่องจากจะป้องกันการสับสนจากการพัฒนา ผู้พัฒนาควรออกแบบ และจัดหมวดหมู่ของข้อมูลให้ชัดเจน เพื่อจัดระบบเนวิเกชันภายในเว็บไซต์ให้ใช้งานได้ง่ายต่อผู้ใช้งาน ดังภาพที่ 1.13

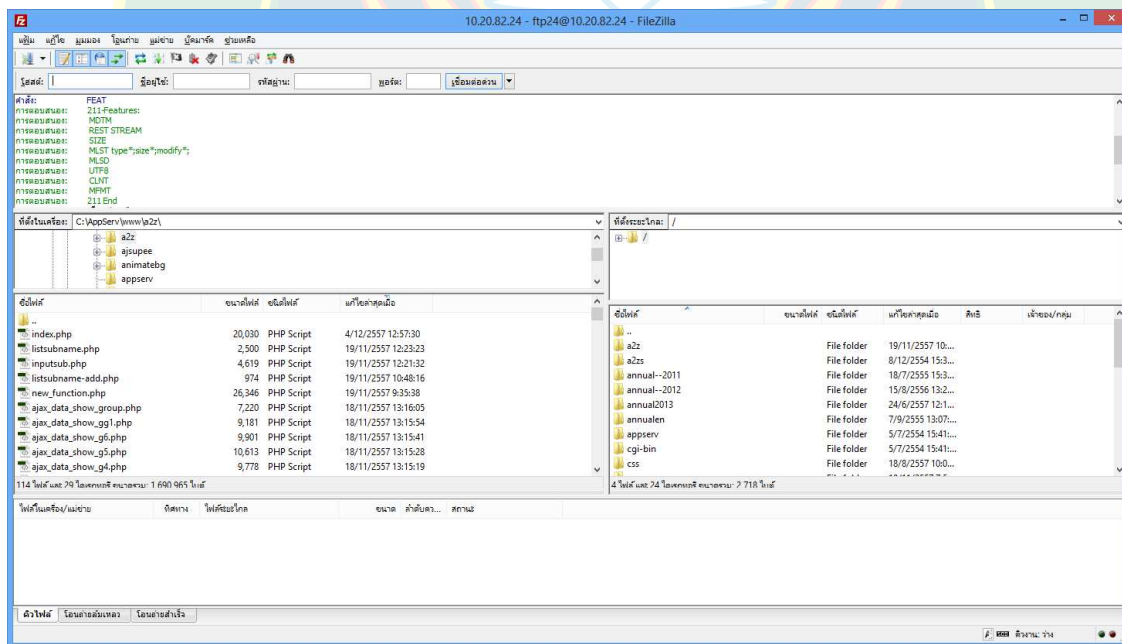


ภาพที่ 1.13 ออกแบบโครงสร้างเว็บไซต์

4. พัฒนาเว็บไซต์ลงมือพัฒนาเว็บไซต์ โดยใช้เครื่องมือสำหรับการออกแบบ และพัฒนาเว็บไซต์ซึ่งเครื่องมือมีหลายรูปแบบในการพัฒนาเว็บไซต์ เช่น การใช้โปรแกรมสำหรับแก้ไขข้อความ เช่น โปรแกรม Notepad, Notepad++ หรือ EditPlus เป็นต้น หรือ อาจจะพัฒนาโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป เช่น Dreamweaver เป็นต้น นอกจากการพัฒนาเว็บไซต์เองแล้ว ในปัจจุบันยังมีโปรแกรมประเภทเว็บไซต์สำเร็จรูปเพื่อให้ผู้พัฒนาสามารถสร้างเว็บไซต์ได้ง่าย และสะดวกรวดเร็วมากยิ่งขึ้น

5. ทดสอบ/ปรับปรุงแก้ไข หลังจากพัฒนาแล้วเสร็จ ผู้พัฒนาจะต้องทำการทดสอบการแสดงผลเพื่อให้ใช้งานได้อย่างถูกต้องสมบูรณ์ ทั้งการแสดงผลภาพกราฟิก การลิงค์เชื่อมโยงที่ถูกต้องตามจุดเชื่อมโยงลิงค์ รวมไปถึงการแสดงผลของหน้าเว็บเพจในแต่ละเว็บเบราว์เซอร์ที่แสดงผลในตำแหน่งที่ออกแบบเอาไว้ หากการใช้งานมีความผิดพลาดผู้พัฒนาจะต้องทำการแก้ไขให้เรียบร้อย

6. อัปโหลดเว็บไซต์ หลังจากทดสอบเว็บแล้วเสร็จ ให้ดำเนินการอัปโหลดข้อมูลขึ้นไปบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งจะต้องอัปโหลดจากโปรแกรมที่ช่วยดำเนินการโอนย้ายไฟล์จากเครื่องคอมพิวเตอร์ไปยังเครื่องคอมพิวเตอร์ผู้ให้บริการ เพื่อเผยแพร่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ดังภาพที่ 1.14

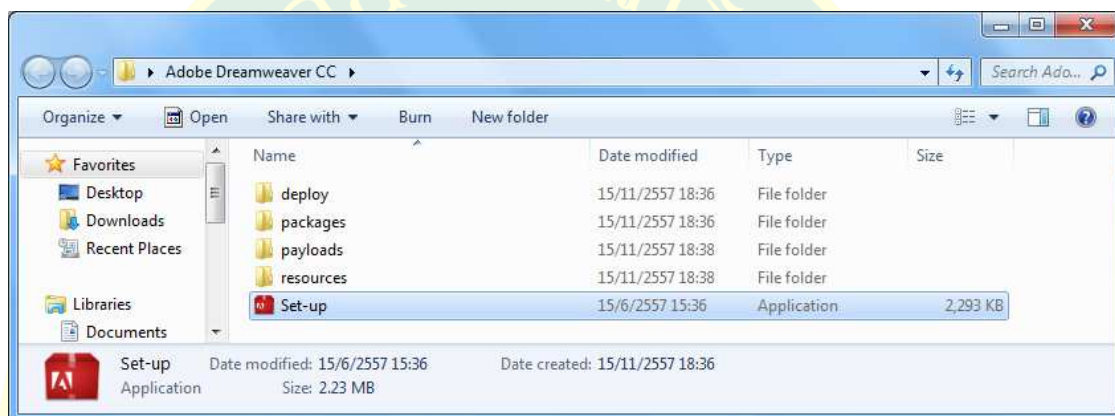


ภาพที่ 1.14 โปรแกรมสำหรับการโอนย้ายไฟล์เอกสารเว็บ

7. ประชาสัมพันธ์ เมื่ออัปโหลดข้อมูลแล้วเสร็จทำการทดสอบการแสดงผลเว็บไซต์ และทดสอบการแสดงผลที่ถูกต้องสมบูรณ์เรียบร้อยแล้ว ผู้พัฒนาจะต้องทำการประชาสัมพันธ์เว็บไซต์ให้ผู้อื่นสามารถเข้าถึงเว็บไซต์นี้ได้

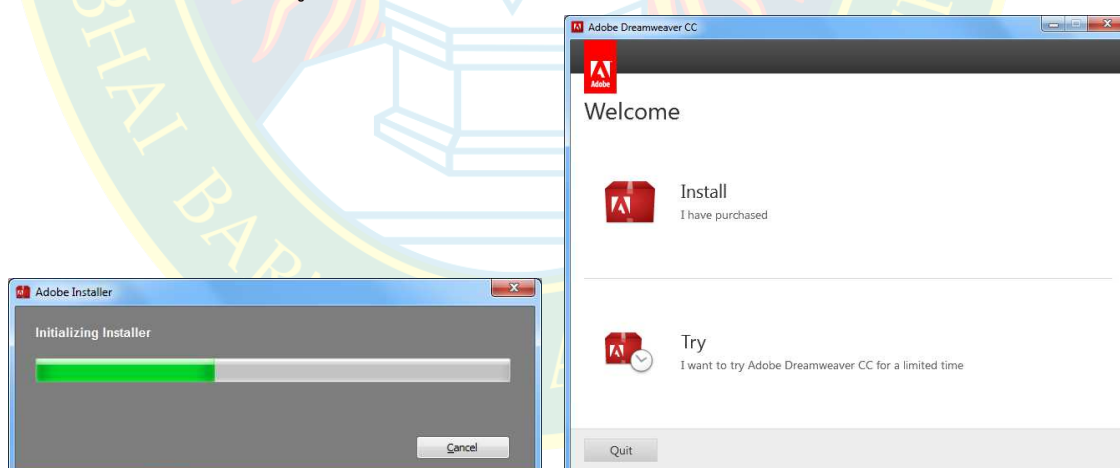
การติดตั้งโปรแกรม Adobe Dreamweaver CC

ผู้พัฒนาสามารถดาวน์โหลดไฟล์ติดตั้งโปรแกรม Adobe Dreamweaver CC ได้จากเว็บไซต์ <http://adobe.com/> เมื่อดาวน์โหลด และตรวจสอบทรัพยากรเครื่องคอมพิวเตอร์ให้ตรงตามความต้องการของโปรแกรมเรียบร้อยแล้ว ผู้พัฒนาสามารถติดตั้งโปรแกรมได้โดยการดับเบิลคลิกที่ไฟล์ติดตั้ง (Set-up.exe) ของโปรแกรกดังภาพที่ 1.15



ภาพที่ 1.15 ดับเบิลคลิกที่ไฟล์ติดตั้ง

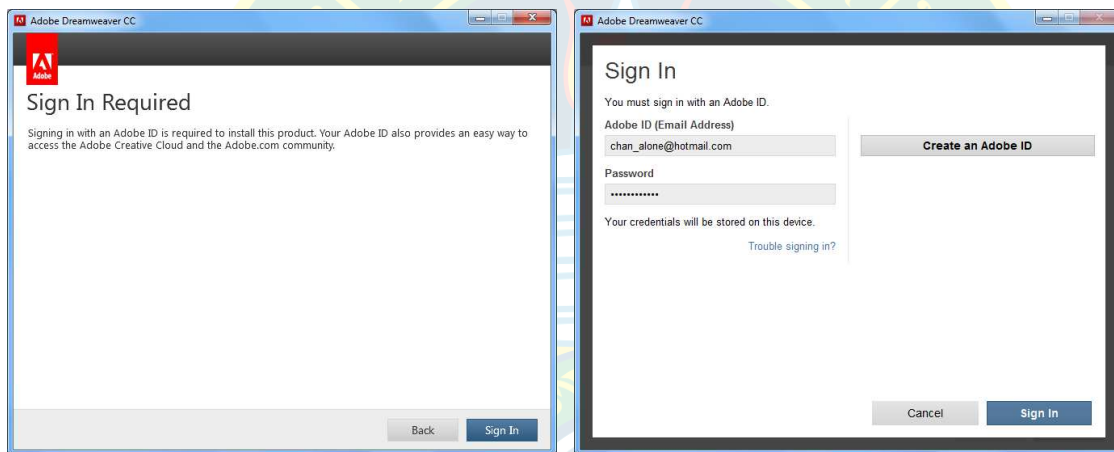
รอสักครู่ ดังภาพที่ 1.16 (ซ้าย) จากนั้นจะเข้าสู่หน้าจอ Welcome ของโปรแกรมเพื่อให้ผู้ใช้งานเลือกรูปแบบการติดตั้ง ซึ่งหากมีซีรียลนัมเบอร์ของโปรแกรมสามารถเลือก Install ได้เลย แต่ถ้าหากต้องการติดตั้งโปรแกรมเป็นแบบทดลองใช้ก่อน 30 วัน ผู้ใช้งานสามารถเลือก Try เพื่อติดตั้งโปรแกรมแบบทดลองใช้ (ผู้เขียนเลือก Try) ดังภาพที่ 1.16 (ขวา)



ภาพที่ 1.16 (ซ้าย) รอการติดตั้ง และ (ขวา) เลือกรูปแบบการติดตั้ง

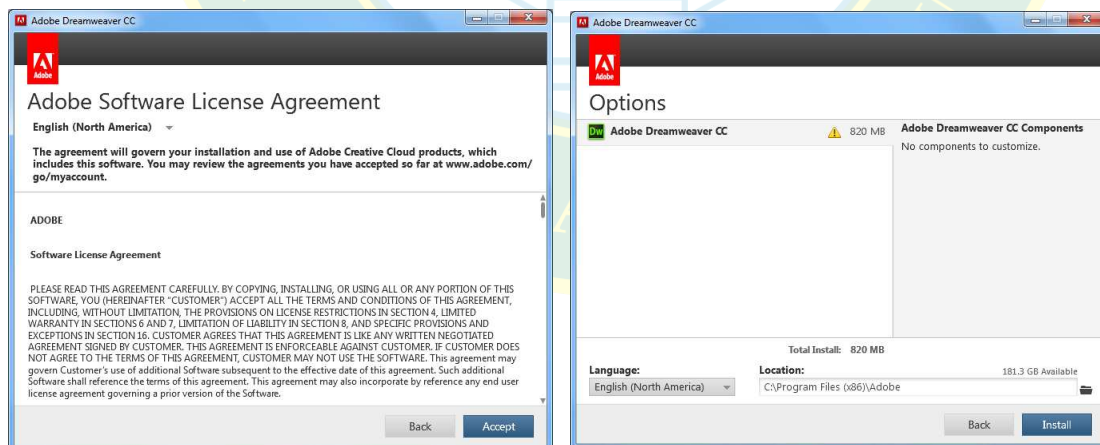
ในวิธีการติดตั้งนี้ผู้เขียนขอแสดงวิธีการติดตั้งที่เป็นแบบทดลองใช้จากนั้นจะปรากฏหน้าต่าง Sign In Required เพื่อให้ผู้ใช้งานยืนยันตัวตน โดยการคลิกเลือกเมนู Sign In เพื่อกรอกข้อมูลส่วนตัว ดังภาพที่ 1.17 (ซ้าย)

จากนั้นจะปรากฏหน้าต่าง Sign In เพื่อล็อกอินยืนยันการติดตั้ง หากมี Adobe ID อยู่แล้ว สามารถกรอกอีเมล และรหัสผ่านเพื่อยืนยันตัวตนได้ แต่หากยังไม่มีจะต้องทำการสมัครสมาชิกเพื่อขอ Adobe ID โดยการคลิกที่เมนู Create an Adobe ID หลังจากสมัครเรียบร้อยแล้ว ให้กรอกอีเมล และรหัสผ่านจากนั้นคลิกที่ปุ่ม Sign In ดังภาพที่ 1.17 (ขวา)



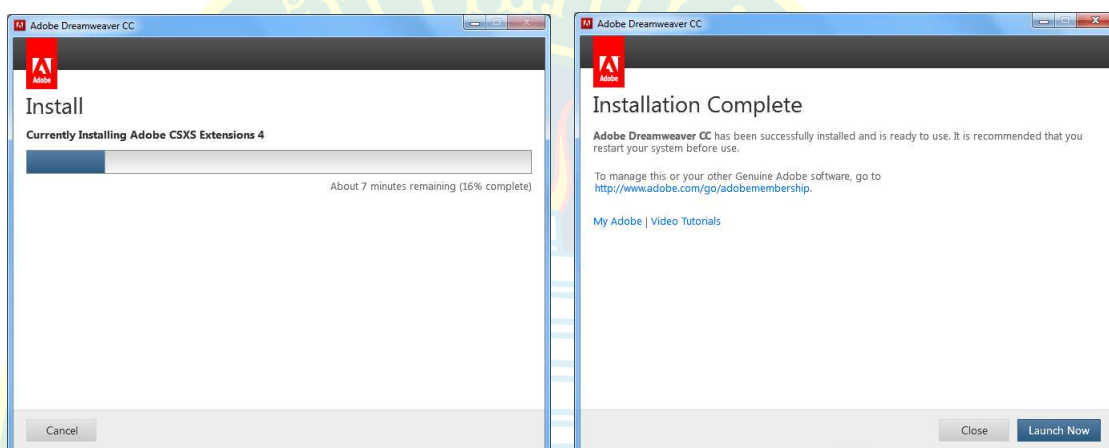
ภาพที่ 1.17 (ซ้าย) เลือกเมนู Sign In และ (ขวา) ผู้ใช้งานกรอกข้อมูลยืนยันตัวตน

จากนั้นจะปรากฏหน้าต่าง Adobe Software License Agreement ดังภาพที่ 1.18 (ซ้าย) เพื่อให้ผู้ใช้ได้อ่านข้อตกลงในการใช้งานซอฟต์แวร์ ซึ่งหากยอมรับในข้อตกลงผู้ใช้จะคลิกเลือกเมนู Accept เพื่อยืนยัน จากนั้นจะปรากฏหน้าต่าง Options ให้เลือกพื้นที่ในการติดตั้ง กำหนดค่าภาษา หลังจากตรวจสอบแล้วให้คลิกที่เมนู Install เพื่อติดตั้ง ดังภาพที่ 1.18 (ขวา)



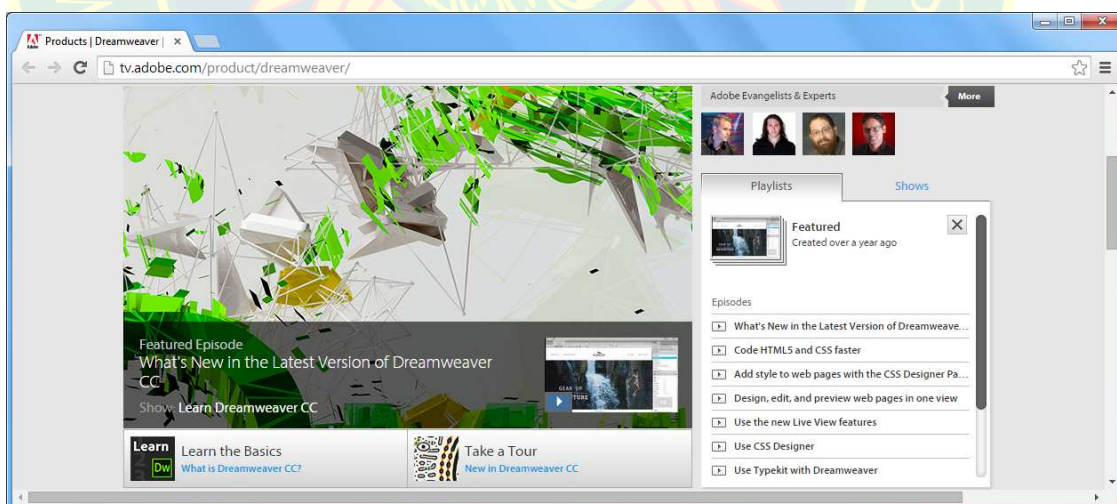
ภาพที่ 1.18 (ซ้าย) เงื่อนไขการใช้งานโปรแกรม และ (ขวา) เลือกตำแหน่งการติดตั้งโปรแกรม

รอสักครู่จนกว่าโปรแกรมจะติดตั้งเสร็จเรียบร้อย ดังภาพที่ 1.19 (ซ้าย) หรือ จนครบ 100% หลังจากติดตั้งเสร็จเรียบร้อยแล้วจะปรากฏหน้าต่าง Installation Complete และมีเมนูให้เลือก เช่น ข้อมูลส่วนตัว หรือ คู่มือวิดีโอสาริตการทำงานโปรแกรมเป็นต้น หากไม่ต้องการก็ปิดหน้าต่างไปได้เลย หรือ ต้องการเปิดโปรแกรมให้ผู้ใช้งานคลิกที่เมนู Launch Now เพื่อเปิดโปรแกรม Adobe Dreamweaver CC ดังภาพที่ 1.19 (ขวา)



ภาพที่ 1.19 (ซ้าย) รอการติดตั้ง และ (ขวา) ติดตั้งโปรแกรมแล้วเสร็จ

พื้นฐานการใช้งานโปรแกรม ผู้พัฒนาสามารถเข้าไปศึกษาจากวิดีโอสาริตการทำงานของโปรแกรมเบื้องต้นได้จากเว็บไซต์ <http://tv.adobe.com/product/dreamweaver/> ดังภาพที่ 1.20



ภาพที่ 1.20 เว็บไซต์สาริตการทำงานของโปรแกรม
ที่มา : (tv.adobe.com, 2557)

สรุป

เว็บไซต์มีผู้ใช้งานจำนวนมาก ทำให้มีกลุ่มคนไม่หวังดีที่คอยหาผลประโยชน์ และใช้งานเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในทางที่ผิด ผู้ใช้งานควรหาความรู้ เพื่อป้องกันตัวจากภัยอันตรายที่แฝงมากับเครือข่าย การรับรู้ข้อมูลจากสื่ออินเทอร์เน็ตที่มีอยู่หลากหลาย และเข้าถึงได้แค่ปลายนิ้วคลิกซึ่งข้อมูลที่ได้ อาจไม่เป็นจริงเสมอไป ผู้ใช้งานจะต้องรับข้อมูลจากแหล่งที่น่าเชื่อถือ สามารถอ้างอิงได้ ใช้ปัญญาวิเคราะห์ความเป็นไปได้ของข้อมูลอย่างมีเหตุมีผล จากความสะอาดสบายของเครือข่ายอินเทอร์เน็ต อาจทำให้ผู้ใช้งาน เรียกใช้สื่อที่ละเมิดลิขสิทธิ์เจ้าของข้อมูลโดยไม่รู้ตัว เช่น การดาวน์โหลดเพลง คัดลอกหนัง คัดลอกภาพถ่าย เป็นต้น อาจก่อให้เกิดการฟ้องร้องหรือคดีความได้ และการใช้งานเว็บไซต์อย่างไม่ระมัดระวังอาจก่อให้เกิดอาชญากรรมคอมพิวเตอร์ ที่เสี่ยงต่อการถูก หลอกล่อ ล่อลวง ล้วงข้อมูลได้

การออกแบบ และพัฒนาเว็บไซต์จะต้องคำนึงถึงความปลอดภัยของข้อมูล ความถูกต้อง สมบูรณ์ ข้อมูลที่ไม่ลิดรอนสิทธิหรือเสรีภาพ ถูกกฎหมาย ส่อเสียด หรือ ให้อับอายบุคคลอื่น นอกจากความสวยงามของเว็บไซต์ที่พัฒนาแล้ว นักพัฒนาต้องคำนึงถึงความรับผิดชอบต่อสังคม ระมัดระวังเรื่องลิขสิทธิ์ ทั้งข้อความ บทความ รูปภาพ วิดีโอ เพลง ฟอนต์ ซอฟต์แวร์ และสื่อมัลติมีเดีย เพื่อป้องกันปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้นได้ ทั้งนี้ควรเลือกใช้ซอฟต์แวร์ฟรี หรือ โอเพ่นซอร์ซ (open source) ในการออกแบบ และพัฒนา

แบบฝึกหัดบทที่ 1

จงตอบคำถามต่อไปนี้

1. เวิลด์ไวด์เว็บ มีความเป็นมาอย่างไร
2. เว็บไซต์ในยุคที่ 1 ยุคที่ 2 และยุคที่ 3 คืออะไร ต่างกันอย่างไร
3. เว็บไซต์มีประโยชน์อย่างไร
4. มีเทคโนโลยีใหม่อะไรบ้างในการพัฒนาเว็บไซต์
5. โฮมเพจ เว็บเพจ และเว็บไซต์แตกต่างกันอย่างไร
6. การออกแบบ และพัฒนาเว็บไซต์มีกี่ขั้นตอน อะไรบ้าง
7. การออกแบบ และพัฒนาเว็บไซต์ต้องคำนึงถึงอะไรบ้าง
8. จงอธิบายขั้นตอน และวิธีการติดตั้งโปรแกรม Adobe Dreamweaver CC
9. ข้อมูลที่ดีที่นำมาพัฒนาเว็บไซต์จะต้องมีลักษณะของข้อมูลเป็นอย่างไร
10. ข้อมูลที่นำมาพัฒนาเว็บไซต์นักศึกษาสามารถเก็บข้อมูลจากแหล่งใดได้บ้าง

เอกสารอ้างอิง

วิชาญ ทุมทอง. 2557. การพัฒนาสารสนเทศบนอินเทอร์เน็ตด้วย HTML5 และCSS3. จันทบุรี : ภาพพิมพ์, 2557.

facebook.com. 2557.homepage facebook.com. [ออนไลน์] 2557. [สืบค้นเมื่อ 9 ธันวาคม 2557.]

fredcavazza.net. 2551.Social Media Landscape. [ออนไลน์] 2551. [สืบค้นเมื่อ 9 ธันวาคม 2557.] <http://www.fredcavazza.net/2008/06/09/social-media-landscape/>.

google.co.th. 2557.Google. [ออนไลน์] 2557. [สืบค้นเมื่อ 11 พฤศจิกายน 2557.] <http://www.google.co.th>.

hellomyweb.com. 2557.website , webpage , home page ต่างกันยังไง. [ออนไลน์] 2557. [สืบค้นเมื่อ 9 ธันวาคม 2557.] <http://www.hellomyweb.com/index.php/main/content/6>.

jquery.com. 2557.What is jQuery? [ออนไลน์] 2557. [สืบค้นเมื่อ 9 ธันวาคม 2557.] <http://jquery.com/>.

jquerymobile.com. 2557.A Touch-Optimized Web Framework. [ออนไลน์] 2557. [สืบค้นเมื่อ 9 ธันวาคม 2557.] <http://jquerymobile.com/>.

lazada.co.th. 2557.Homepage lazada.co.th. [ออนไลน์] 2557. [สืบค้นเมื่อ 9 ธันวาคม 2557.] <http://www.lazada.co.th/>.

maxmin.nl. 2557.Web 3.0. [ออนไลน์] 2557. [สืบค้นเมื่อ 9 ธันวาคม 2557.] <http://www.maxmin.nl/eng/index.php/Site/web-30.html>.

mrpanu.com. 2557. รู้จัก JQUERY MOBILE เฟรมเวิร์คสำหรับสร้าง WEB MOBILE APP. [ออนไลน์] 2557. [สืบค้นเมื่อ 9 ธันวาคม 2557.] <http://www.mrpanu.com/jquery-mobile-1/>.

Nova Spivack . 2557.Web Evolution Nova Spivack Twine. [ออนไลน์] 2557. [สืบค้นเมื่อ 9 ธันวาคม 2557.] <http://www.slideshare.net/novaspivack/web-evolution-nova-spivack-twine>.

sanook.com. 2557.Homepage Sanook.com. [ออนไลน์] 2557. [สืบค้นเมื่อ 9 ธันวาคม 2557.] <http://www.sanook.com>.

th.wikipedia.org. 2557. เอแจ็กซ์. [ออนไลน์] 2557. [สืบค้นเมื่อ 9 ธันวาคม 2557.] <http://th.wikipedia.org/wiki/เอแจ็กซ์>.

toyota.co.th. 2557.Toyota Altis. [ออนไลน์] 2557. [สืบค้นเมื่อ 11 พฤศจิกายน 2557.]

<http://www.toyota.co.th/altis/>.

tv.adobe.com. 2557.Adobe Dreamweaver. [ออนไลน์] 2557. [สืบค้นเมื่อ 15 พฤศจิกายน

2557.] <http://tv.adobe.com/product/dreamweaver/>.

W3Schools. 2557.HTML(5) Tutorial. [ออนไลน์] 2557. [สืบค้นเมื่อ 9 ธันวาคม 2557.]

<http://www.w3schools.com/html/default.asp>.

