



## รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยสยาม
คณะ/ภาควิชา คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

## หมวดที่ 1 ลักษณะและข้อมูลโดยทั่วไปของรายวิชา

1. รหัสและชื่อรายวิชา 193-302 เสียงประกอบงานมัลติมีเดีย
2. จำนวนหน่วยกิต (ชั่วโมงบรรยาย- นำเสนอผลงานด้วยตนเอง) 3 หน่วยกิต (2-2-5)
3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ ประเภทรายวิชา วิชาเฉพาะ
4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน อาจารย์ ดร.วิเชษฐ์ แสงดวงดี <input checked="" type="checkbox"/> อาจารย์ประจำ <input type="checkbox"/> อาจารย์พิเศษ
5. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน ภาคการศึกษาที่ 1/ 2561 หลักสูตร 4 ปี ชั้นปี 1 และหลักสูตร เทียบโอน 2 ปี
6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) ไม่มี
7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) ไม่มี
8. สถานที่เรียน อาคาร 12 ห้อง 808 มหาวิทยาลัยสยาม
9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด 8 สิงหาคม 2561

## หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

<p><b>1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา</b></p> <p>1.1 มีความรู้ในหลักการและเทคนิคที่เกี่ยวข้องกับการใช้เสียงและดนตรีประกอบงานมัลติมีเดียที่เหมาะสม สอดคล้องและสร้างอารมณ์ร่วมกับเนื้อหา ทั้งเสียงพากษ์ เสียงเอฟเฟกต์ เสียงแบ็คกราวนด์</p> <p>1.2 มีทักษะการใช้โปรแกรมปรับแต่ง แก้ไข บันทึกเสียง การเลือกใช้เสียง และดนตรีที่เหมาะสม</p> <p>1.3 มีทักษะการวิพากษ์ ปรับปรุงและพัฒนาการเลือกใช้เสียง และดนตรีที่เหมาะสม สอดคล้องและสร้างอารมณ์ร่วมกับเนื้อหา ทั้งเสียงพากษ์ เสียงเอฟเฟกต์ เสียงแบ็คกราวนด์</p>
<p><b>2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา</b></p> <p>รายวิชาใหม่</p>

## หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

<p><b>1. คำอธิบายรายวิชา</b></p> <p>หลักการพื้นฐานการใช้เสียงและดนตรีประกอบงานมัลติมีเดีย ฝึกการใช้โปรแกรมปรับแต่ง แก้ไข บันทึกเสียง การเลือกใช้เสียง และดนตรีที่เหมาะสมเพื่อให้สอดคล้องและสร้างอารมณ์ร่วมกับเนื้อหา ทั้งเสียงพากษ์ เสียงเอฟเฟกต์ เสียงแบ็คกราวนด์</p>			
<p><b>2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา</b></p>			
บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
บรรยาย 45 ชั่วโมง ต่อภาคการศึกษา	ตามความต้องการของนักศึกษาเฉพาะราย	ฝึกปฏิบัติ 30 ชั่วโมง ต่อภาคการศึกษา	การศึกษาด้วยตนเอง 75 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา
<p><b>3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล</b></p> <p>3.1 อาจารย์ประจำรายวิชาประกาศเวลาให้คำปรึกษาที่หน้าห้องทำงานและในชั้นเรียน</p> <p>3.2 อาจารย์สร้างกลุ่มไลน์นักศึกษาเพื่อการแจ้งข้อมูลข่าวสาร และนัดหมายวัน เวลาในการให้คำปรึกษา</p> <p>3.3 อาจารย์จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล/กลุ่มตามความต้องการ 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (เฉพาะรายที่ต้องการ)</p>			

## หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

<p><b>1. คุณธรรม จริยธรรม</b></p>
<p><b>1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา</b></p> <p>1.1.1 พัฒนาผู้เรียนให้ตระหนักในคุณธรรม จริยธรรมในการออกแบบ เลือกใช้เสียง และดนตรีที่เหมาะสม เพื่อให้สอดคล้องและสร้างอารมณ์ร่วมกับเนื้อหา ทั้งเสียงพากษ์ เสียงเอฟเฟกต์ เสียงแบ็คกราวด์</p> <p>1.1.2 พัฒนาผู้เรียนให้มีความรับผิดชอบ มีวินัย ในการเข้าเรียนและปฏิบัติงานตามที่ได้รับมอบหมายในรายวิชาตรงตามเวลาที่กำหนด</p> <p>1.1.3 พัฒนาผู้เรียนให้มีภาวะผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีมและสามารถลำดับความสำคัญของการเลือกใช้เสียง และดนตรีที่เหมาะสมเพื่อให้สอดคล้องและสร้างอารมณ์ร่วมกับเนื้อหา เป็นประโยชน์แก่กลุ่มเป้าหมาย</p> <p>1.1.4 พัฒนาผู้เรียนให้เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นในการอภิปรายและปฏิบัติงานเป็นทีม</p> <p>1.1.5 พัฒนาผู้เรียนให้เคารพระเบียบวินัยที่กำหนดโดยมหาวิทยาลัยและกติกาศของชั้นเรียน</p> <p>1.1.6 พัฒนาผู้เรียนให้มีจริยธรรมการสื่อสารในการออกแบบ เลือกใช้เสียง และดนตรีที่เหมาะสม</p>
<p><b>1.2 วิธีการสอน ใช้วิธีการศึกษาค้นคว้าเป็นรายบุคคล การอภิปรายกลุ่ม การฝึกปฏิบัติการเป็นรายบุคคลและทีม</b></p> <p>1.2.1 การศึกษาค้นคว้าเป็นรายบุคคลโดยเน้นประเด็นคุณธรรม จริยธรรมในการออกแบบ และการนำเสนอ เลือกใช้เสียง และดนตรีที่เหมาะสม</p> <p>1.2.2 การอภิปรายกลุ่มเพื่อศึกษาและวิเคราะห์กรณีศึกษาเกี่ยวกับประเด็นทางจริยธรรมในเลือกใช้เสียง และดนตรีที่เหมาะสมเพื่อให้สอดคล้องและสร้างอารมณ์ร่วมกับเนื้อหา</p> <p>1.2.3 การฝึกปฏิบัติการออกแบบ การเลือกใช้เสียง และดนตรีที่เหมาะสมเพื่อให้สอดคล้องและสร้างอารมณ์ร่วมกับเนื้อหาเป็นรายบุคคล และเป็นทีม</p>
<p><b>1.3 วิธีการประเมินผล ใช้วิธีการประเมินจากพฤติกรรมการเข้าเรียน การส่งงานที่ได้รับหมายตรงเวลา และการให้ความร่วมมือกับเพื่อนในการอภิปรายกลุ่ม การฝึกปฏิบัติการออกแบบ และการนำเสนอผลงานการเลือกใช้เสียง และดนตรีที่เหมาะสมเพื่อให้สอดคล้องและสร้างอารมณ์ร่วมกับเนื้อหาทั้งรายบุคคลและเป็นทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ด้วยความตั้งใจ รับผิดชอบ ความร่วมมือ และตรงตามเวลาที่กำหนดไว้ โดยให้มีการสลับบทบาทหน้าที่ในกลุ่ม ดังนี้</b></p> <p>1.3.1 การประเมินผลการศึกษาค้นคว้าโดยเน้นการทบทวนวรรณกรรมด้วยตนเอง ไม่ลอกเลียนแบบจากเพื่อน และการอ้างอิงที่ครบถ้วน ถูกต้อง และการส่งงานตามเวลาที่กำหนด</p> <p>1.3.2 การเช็คเวลาการเข้าชั้นเรียนตรงเวลา การให้ความร่วมมือกับกลุ่ม การส่งงานตามเวลาที่กำหนด และการแต่งกายที่ถูกระเบียบ</p> <p>1.3.3 แบบสังเกตการณ์การอภิปรายกลุ่มเพื่อศึกษาและวิเคราะห์กรณีศึกษาเกี่ยวกับประเด็นทางจริยธรรม การเลือกใช้เสียง และดนตรีที่เหมาะสมเพื่อให้สอดคล้องและสร้างอารมณ์ร่วมกับเนื้อหา</p> <p>1.3.4 แบบสังเกตการณ์การทำงานเป็นทีมโดยพิจารณาจากการให้ความร่วมมือและการรับผิดชอบในบทบาทหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย</p> <p>1.3.5 แบบประเมินคุณภาพผลงานการออกแบบและนำเสนอเลือกใช้เสียง และดนตรีที่เหมาะสมเพื่อให้สอดคล้องและสร้างอารมณ์ร่วมกับเนื้อหา</p>

## 2 ความรู้

**2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ** ความรู้เกี่ยวกับเทคนิคการนำเสนองานมัลติมีเดียและสื่อสมัยใหม่ ฝึกฝนการสื่อสาร และนำเสนอสื่อสมัยใหม่ ฝึกทักษะการนำเสนอ เลือกใช้สื่อที่เหมาะสมเพื่อโน้มน้าว กระตุ้น และสร้างแรงจูงใจให้แก่ผู้ฟัง และกลุ่มเป้าหมายที่มีความแตกต่างหลากหลาย

2.1.1 มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเลือกใช้เสียง และดนตรีที่เหมาะสมเพื่อให้สอดคล้องและสร้างอารมณ์ร่วมกับเนื้อหา

2.1.2 มีทักษะในการเลือกใช้เสียง และดนตรีที่เหมาะสมเพื่อให้สอดคล้องและสร้างอารมณ์ร่วมกับเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.1.3 มีทักษะการปรับแต่ง แก้ไข บันทึกเสียง การเลือกใช้เสียง และดนตรีที่เหมาะสมเพื่อให้สอดคล้องและสร้างอารมณ์ร่วมกับเนื้อหา

**2.2 วิธีการสอน** ใช้วิธีการบรรยายร่วมกับการสรุปทบทเรียน การวิเคราะห์กรณีตัวอย่าง การอภิปรายกลุ่ม การทำงานเป็นรายบุคคล เป็นทีม ดังนี้

2.2.1 การบรรยายและสรุปทบทเรียนเกี่ยวกับแนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.2.2 การศึกษากรณีตัวอย่าง วิเคราะห์ ประเมินและสรุปทบทเรียนเกี่ยวกับการเลือกใช้สื่อ การออกแบบ และการเลือกใช้เสียง และดนตรีที่เหมาะสมของหน่วยงาน โดยพิจารณาจากคุณภาพและจริยธรรมการสื่อสาร

2.2.3 การฝึกปฏิบัติการ ออกแบบและนำเสนอการเลือกใช้เสียง และดนตรีที่เหมาะสมเป็นรายบุคคลและทีม

2.2.4 การศึกษาค้นคว้าเป็นรายบุคคลตามความสนใจ ในขอบเขตหัวข้อที่กำหนด

**2.3 วิธีการประเมินผล** ใช้วิธีการสอบกลางภาคและสอบปลายภาค การประเมินคุณภาพรายงานผล การสรุปทบทเรียน การประเมินคุณภาพการนำเสนอผลการศึกษาค้นคว้า การประเมินคุณภาพผลงานการออกแบบ และนำเสนอการเลือกใช้เสียง และดนตรีที่เหมาะสมเป็นรายบุคคลและทีม และการประเมินคุณภาพรายงานการศึกษาค้นคว้าเป็นรายบุคคล

2.3.1 สอบกลางภาค และปลายภาคด้วยผลงานของนักศึกษา

2.3.2 การประเมินจากรายงานผลการสรุปทบทเรียนเกี่ยวกับแนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้อง เป็นรายบุคคล

2.3.3 สังเกตการณ์และประเมินคุณภาพการนำเสนอผลการศึกษาค้นคว้าที่ได้จากการอภิปรายกลุ่มในหัวข้อที่ได้รับมอบหมาย โดยเน้นมิติด้านคุณภาพการออกแบบและการผลิตสื่อ รวมถึงมิติจริยธรรมการสื่อสาร

2.3.4 การประเมินคุณภาพผลงานการออกแบบและนำเสนอการเลือกใช้เสียง และดนตรีที่เหมาะสมเป็นรายบุคคล

2.3.5 การสังเกตการณ์และการประเมินคุณภาพผลงานการเลือกใช้เสียง และดนตรีที่เหมาะสมเป็นทีม

2.3.6 การประเมินคุณภาพของรายงานการศึกษาค้นคว้าเป็นรายบุคคล โดยเน้นความครบถ้วน สมบูรณ์ ถูกต้องของเนื้อหา และการอ้างอิงตามหลักวิชาการที่ถูกต้อง

## 3 ทักษะทางปัญญา

**3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา** เน้นการพัฒนาความสามารถในการเลือกใช้สื่อ การออกแบบและการนำเสนอ งานมัลติมีเดียและสื่อสมัยใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนี้

3.1.1 พัฒนาความสามารถในการเลือกใช้สื่อ การออกแบบและการนำเสนอการเลือกใช้เสียง และดนตรีที่

เหมาะสมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ที่เป็นระบบ สร้างสรรค์และน่าสนใจ

3.1.2 พัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์ และประเมินคุณภาพการเลือกใช้เสียง และดนตรีที่เหมาะสมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิภาพตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด

3.1.3 พัฒนาความสามารถในการให้ข้อเสนอแนะต่อการปรับปรุงการออกแบบและการนำเสนอการเลือกใช้เสียง และดนตรีที่เหมาะสมให้มีประสิทธิภาพ ประสิทธิภาพตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด และ/หรือ เป็นประโยชน์ต่อกลุ่มเป้าหมายมากขึ้น

**3.2 วิธีการสอน** โดยใช้กรณีศึกษา การอภิปรายกลุ่ม การปฏิบัติงานเป็นทีมและการอภิปรายกลุ่มเพื่อประเมินผลและถอดบทเรียน ดังนี้

3.2.1 การมอบหมายให้นักศึกษาสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับผลการเลือกใช้เสียง และดนตรีที่เหมาะสมในเว็บไซต์ ตำรา เอกสาร จากห้องสมุด และข้อมูลของหน่วยงานต่างๆ

3.2.2 การอภิปรายกลุ่มเพื่อวิเคราะห์และประเมินคุณภาพการเลือกใช้เสียง และดนตรีที่เหมาะสมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิภาพตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยเน้นมิติด้านเนื้อหา มิติการออกแบบเสียงที่น่าสนใจและสร้างสรรค์ มิติการใช้ประโยชน์ และมิติเชิงจริยธรรมการสื่อสาร

3.2.3 การทำงานเป็นทีมเพื่อการเลือกใช้เสียง ออกแบบและผลิตงานเสียงที่เหมาะสมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตามโจทย์ที่มอบหมาย

3.2.4 การอภิปรายกลุ่มเพื่อประเมินผลและถอดบทเรียนที่ได้การเลือกใช้เสียงและดนตรีที่เหมาะสมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตามโจทย์ที่มอบหมาย

**3.3 วิธีการประเมินผล** ใช้การประเมินปริมาณและคุณภาพรายงานการศึกษา ค้นคว้า การสังเกตการณ์และการประเมินรายงานผลการอภิปรายกลุ่ม การประเมินคุณภาพผลงานการออกแบบและนำเสนอ การประเมินคุณภาพการประเมินผลและถอดบทเรียน และการทดสอบกลางภาคและปลายภาค ดังนี้

3.3.1 การประเมินความสามารถในการสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับผลการเลือกใช้เสียง และดนตรีที่เหมาะสมในเว็บไซต์ ตำรา เอกสาร จากห้องสมุด และข้อมูลของหน่วยงานต่างๆ โดยพิจารณามิติด้านปริมาณ มิติด้านคุณภาพ ข้อมูล ได้แก่ ความครบถ้วน สมบูรณ์ของข้อมูล และการอ้างอิงแหล่งที่มาตามหลักวิชาการ

3.3.2 การสังเกตการณ์และการประเมินคุณภาพการนำเสนอผลการอภิปรายกลุ่ม การสังเกตการณ์และประเมินคุณภาพการนำเสนอการเลือกใช้เสียง และดนตรีที่เหมาะสมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.3.3 การสังเกตการณ์และประเมินคุณภาพการประเมินผลและถอดบทเรียน

3.3.4 การสอบกลางภาคและปลายภาค โดยเน้นการประยุกต์ทฤษฎีสู่การปฏิบัติและทักษะการประเมินคุณภาพ

#### 4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

##### 4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

4.1.1 เน้นพัฒนานักศึกษาให้มีความสามารถในการสื่อสารกับบุคคลอื่น

4.1.2 เน้นให้นักศึกษาสร้างสัมพันธภาพกับเพื่อนและสามารถแก้ปัญหาต่างๆในกลุ่มทั้งในบทบาทของผู้นำและผู้ร่วมทีมงาน

4.1.3 สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์การเลือกใช้เสียง และดนตรีที่เหมาะสมเพื่อประโยชน์ต่อกลุ่มเป้าหมาย

## องค์กรและ สังคม

4.1.4 มีความรับผิดชอบในการเลือกใช้เสียง และดนตรีที่เหมาะสมเพื่อประโยชน์ต่อกลุ่มเป้าหมาย องค์กรและ สังคม

4.1.5 สามารถริเริ่มการเลือกใช้เสียง และดนตรีที่เหมาะสมเพื่อประโยชน์ต่อกลุ่มเป้าหมาย องค์กรและ สังคม

4.1.6 มีความรับผิดชอบในการพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเอง

**4.2 วิธีการสอน** ใช้กรณีศึกษา การอภิปรายกลุ่ม การปฏิบัติงานเป็นทีมและการอภิปรายกลุ่มเพื่อประเมินผล และถอดบทเรียน ดังนี้

4.2.1 การมอบหมายให้นักศึกษาสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับการเลือกใช้เสียง และดนตรีที่เหมาะสมในเว็บไซต์ ตำรา เอกสาร จากห้องสมุด และข้อมูลของหน่วยงานต่างๆ

4.2.2 การอภิปรายกลุ่มเพื่อวิเคราะห์และประเมินคุณภาพการเลือกใช้เสียง และดนตรีที่เหมาะสมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิภาพตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยเน้นมิติด้านเนื้อหา มิติการออกแบบเสียงที่น่าสนใจและสร้างสรรค์ มิติการใช้ประโยชน์ และมิติเชิงจริยธรรมการสื่อสาร

4.2.3 การทำงานเป็นทีมเพื่อการเลือกใช้สื่อ การออกแบบและการนำเสนอการเลือกใช้เสียง และดนตรีที่เหมาะสมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตามโจทย์ที่มอบหมาย

4.2.4 การอภิปรายกลุ่มเพื่อประเมินผลและถอดบทเรียนที่ได้การเลือกใช้เสียง และดนตรีที่เหมาะสมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตามโจทย์ที่มอบหมาย

**4.3 วิธีการประเมินผล** ใช้การประเมินปริมาณและคุณภาพรายงานการศึกษาค้นคว้า การสังเกตการณ์และการประเมินรายงานผลการอภิปรายกลุ่ม การประเมินคุณภาพผลงานการออกแบบและนำเสนอ การประเมินคุณภาพการประเมินผลและถอดบทเรียน และการทดสอบกลางภาคและปลายภาค ดังนี้

4.3.1 การประเมินความสามารถในการสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับผลการเลือกใช้เสียง และดนตรีที่เหมาะสมใน เว็บไซต์ ตำรา เอกสาร จากห้องสมุด และข้อมูลของหน่วยงานต่างๆ โดยพิจารณามิติด้านปริมาณ มิติด้านคุณภาพ ข้อมูล ได้แก่ ความครบถ้วน สมบูรณ์ของข้อมูล และการอ้างอิงแหล่งที่มาตามหลักวิชาการ

4.3.2 การสังเกตการณ์และการประเมินคุณภาพการนำเสนอผลการอภิปรายกลุ่ม

4.3.3 การสังเกตการณ์และประเมินคุณภาพการนำเสนอการเลือกใช้สื่อ การออกแบบและการนำเสนอผลการเลือกใช้เสียง และดนตรีที่เหมาะสมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4.3.4 การสังเกตการณ์และประเมินคุณภาพการประเมินผลและถอดบทเรียน

4.3.5 การสอบกลางภาคและปลายภาค โดยเน้นการประยุกต์ทฤษฎีสู่การปฏิบัติและทักษะการประเมินคุณภาพ

## 5 การวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

### 5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

5.1.1 พัฒนานักศึกษาให้มีทักษะการประมวลผลข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถาม/แบบประเมินผล

5.1.2 พัฒนานักศึกษาให้มีความสามารถในการนำเสนอผลการเลือกใช้ การออกแบบเสียง และดนตรีที่เหมาะสมทั้งด้วยวาจาและด้วยลายลักษณ์อักษร รวมทั้งความสามารถในการวิพากษ์และให้ข้อเสนอแนะแนวทางการพัฒนาผลงานการเลือกใช้ การออกแบบเสียง และดนตรีที่เหมาะสมในเชิงสร้างสรรค์

5.1.3 พัฒนานักศึกษาให้มีทักษะในการสืบค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตเพื่อทำรายงาน การส่งงาน การเผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร และนำเสนอรายงานโดยใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม

## 5.2 วิธีการสอน

5.2.1 มอบหมายให้นักศึกษาทำรายงานการวิจัยเพื่อสำรวจความต้องการและการประเมินประสิทธิผลการเลือกใช้ การออกแบบเสียง และดนตรีที่เหมาะสม

5.2.2 มอบหมายให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มนำเสนอผลการออกแบบทั้งด้วยวาจาและด้วยลายลักษณ์อักษร โดยเน้นให้มีการใช้สื่อ อุปกรณ์และเทคโนโลยีสื่อสารประกอบการนำเสนอ โดยให้แต่ละกลุ่มที่เหลือวิพากษ์และให้ข้อเสนอแนะแนวทางการพัฒนา

5.2.3 มอบหมายให้นักศึกษาสืบค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตเพื่อทำรายงานการศึกษาค้นคว้า การออกแบบการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร และผลงานการออกแบบ เลือกใช้เสียงในงานต่างๆ รวมถึงการส่งรายงานทางอีเมล

## 5.3 วิธีการประเมินผล

5.3.1 การประเมินจากการประเมินผลที่ได้จากแบบสอบถาม/หรือแบบประเมินผล

5.3.2 แบบประเมินคุณภาพการนำเสนอผลงานของกลุ่มทั้งด้วยวาจาและที่เป็นลายลักษณ์อักษร โดยเน้นทักษะการนำเสนอ ทักษะการใช้สื่อและเทคโนโลยีสื่อสารประกอบการนำเสนอ และทักษะการวิพากษ์ผลงานในเชิงสร้างสรรค์

5.3.3 แบบประเมินคุณภาพรายงานการสืบค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต การนำข้อมูลมาใช้ในการออกแบบและนำเสนอผลงาน การเผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร รวมถึงการส่งรายงานทางอีเมล

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

ลำดับที่	หัวข้อ/เนื้อหา/ รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	วัตถุประสงค์การ เรียนรู้	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	มาตรฐานการ เรียนรู้					เครื่องมือ/วิธี วัด/ ประเมินผล
					1	2	3	4	5	
1	บทที่ 1 แนวคิด พื้นฐานเกี่ยวกับเสียง ในงานมัลติมีเดีย	4	1.เพื่อให้ให้นักศึกษามี ความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับความหมาย ความสำคัญ ประเภท และประโยชน์ 2.เพื่อให้ให้นักศึกษามี ความเข้าใจและ สามารถวิเคราะห์ ประโยชน์ของเสียงใน งานมัลติมีเดีย	1. แจกแนวการจัดการ เรียนรู้ 2. ทำแบบทดสอบก่อน เรียน 3. บรรยาย 4. การศึกษาค้นคว้าเป็น รายบุคคล	*	*				-แนวการ จัดการเรียนรู้ -การกำหนด กติกาในชั้น เรียน -แบบทดสอบ -แบบ ประเมินผล การสรุป บทเรียน
2	บทที่ 2 ตำแหน่งและ หน้าที่ ในงานเสียง -ตำแหน่งในงานเสียง -หน้าที่ในงานเสียง	4	1.เพื่อให้ให้นักศึกษามี ความรู้ความเข้าใจใน ตำแหน่งและหน้าที่ 2.เพื่อให้ให้นักศึกษามี ทักษะการทำงานใน ตำแหน่งและหน้าที่ ในงานเสียง	1. บรรยาย และและ สรุปบทเรียน 2. การอภิปรายกลุ่ม ความ สำคัญของ ตำแหน่ง/หน้าที่ต่างๆ และปัญหาที่พบ 3. ประชุมโครงการ	*			*		-แบบ ประเมินผล การสรุป บทเรียน -แบบ สังเกตการณ์
3-4	บทที่ 3 เสียงและ ภาษาที่ใช้ในการเขียน บทรายการ -ประเภทหรือลักษณะ ของเสียง -หลักการใช้ภาษา	8	1.เพื่อให้ให้นักศึกษามี ความรู้ความเข้าใจใน ประเภทหรือลักษณะ ของเสียง และภาษา ที่ใช้ในการเขียนบท รายการ 2.เพื่อให้ให้นักศึกษา เข้าใจการประยุกต์ใช้ ลักษณะของเสียง และภาษาในการ เขียนบทรายการ	1. บรรยาย และและ สรุปบทเรียน 2. การอภิปรายกลุ่ม ความ สำคัญของการ นำไปประยุกต์ใช้ / ปัญหา 3. การศึกษากรณีศึกษา 4. ประชุมโครงการ		*	*			-แบบ ประเมินผล การสรุป บทเรียน -แบบ สังเกตการณ์ -แบบประเมิน คุณภาพ รายงานผล การวิเคราะห์ กรณีศึกษา



สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/เนื้อหา/ รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	วัตถุประสงค์การ เรียนรู้	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	มาตรฐานการ เรียนรู้					เครื่องมือ/วิธี วัด/ ประเมินผล
					1	2	3	4	5	
5-6	บทที่ 4 การใช้เสียง ประกอบในการผลิต รายการวิทยุฯ	8	1.เพื่อให้ศึกษามี ความรู้ความเข้าใจใน เสียงประกอบสำหรับ รายการวิทยุ 2.เพื่อให้ศึกษามี ทักษะการประยุกต์ใช้ เสียงประกอบใน รายการวิทยุฯ	1. บรรยาย และและ สรุปบทเรียน 2. การอภิปรายกลุ่ม ความสำคัญของเสียง ประกอบในรายการวิทยุ ฯ 3. การศึกษากรณีศึกษา 4.การฝึกปฏิบัติการ ออกแบบและเลือกใช้ เสียงประกอบในรายการ 5. ประชุมโครงการ		*			*	-แบบ ประเมินผล การสรุป บทเรียน -แบบ สังเกตการณ์ -แบบประเมิน คุณภาพ รายงานผล การวิเคราะห์ กรณีศึกษา -แบบประเมิน คุณภาพการ ออกแบบและ นำเสนอ ผลงาน
7	บทที่ 5 การใช้ อุปกรณ์ต่างๆ ใน การทำเสียงใน รายการวิทยุฯ และ มัลติมีเดีย -ประเภท -วิธีการใช้อุปกรณ์	4	1.เพื่อให้ศึกษามี ความรู้ความเข้าใจใน อุปกรณ์ประเภท ต่างๆ อาทิ มิกซ์ 2.เพื่อให้ศึกษามี ทักษะการประยุกต์ใช้ อุปกรณ์มิกซ์ในการ ทำงานมัลติมีเดีย	1. บรรยาย และและ สรุปบทเรียน 2. การฝึกปฏิบัติการใช้ อุปกรณ์และเครื่องมิกซ์ ในออกแบบเสียงใน รายการ 3. ประชุมโครงการ		*			*	-แบบ ประเมินผล การสรุป บทเรียน -แบบ สังเกตการณ์
8	สอบกลางภาค				*		*			
9-10	บทที่ 6 การตัดต่อ และผลิตเสียงในสื่อ มัลติมีเดีย -ประเภทเสียงที่นำมา ตัดต่อ -ขั้นตอนการตัดต่อ และบันทึกเสียง	8	1.เพื่อให้ศึกษามี ความรู้ความเข้าใจใน ประเภทเสียงที่ นำมาใช้ 2.เพื่อให้ศึกษามี ทักษะการตัดต่อและ บันทึกเสียง	1. บรรยาย และและ สรุปบทเรียน 2. การฝึกปฏิบัติการต่อ ต่อและบันทึกเสียง 3. ประชุมโครงการ		*			*	-แบบ ประเมินผล การสรุป บทเรียน -แบบ สังเกตการณ์ -แบบประเมิน คุณภาพการ ออกแบบและ นำเสนอ ผลงาน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/เนื้อหา/ รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	วัตถุประสงค์การ เรียนรู้	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	มาตรฐานการ เรียนรู้					เครื่องมือ/วิธี วัด/ ประเมินผล
					1	2	3	4	5	
11-12	บทที่ 7 การผลิตเสียง ในสื่อโฆษณา -ประเภทเสียงที่ใช้ใน งานโฆษณา -การประยุกต์ใช้งาน โฆษณา	8	1.เพื่อให้ให้นักศึกษามี ความรู้ความเข้าใจใน ประเภทเสียงที่ใช้ใน งานโฆษณา 2.เพื่อให้ให้นักศึกษามี ทักษะการออกแบบ เสียงสำหรับงาน โฆษณา	1. บรรยาย และและ สรุปบทเรียน 2. การอภิปรายกลุ่มเพื่อ วิเคราะห์ความเหมาะสม ของเสียงที่ใช้ในงาน โฆษณา 3. การฝึกปฏิบัติการ ออกแบบเสียงในงาน โฆษณา 4. ประชุมโครงการงาน	*	*				-แบบ ประเมินผล การสรุป บทเรียน -แบบ สังเกตการณ์ -แบบประเมิน คุณภาพ รายงานผล การศึกษา -แบบประเมิน คุณภาพการ ออกแบบและ นำเสนอ ผลงาน
13	บทที่ 8 การผลิตเสียง ในสื่อวิทยุฯ -ประเภทเสียงใน รายการวิทยุฯ -การประยุกต์เสียงใน สื่อวิทยุฯ	4	1.เพื่อให้ให้นักศึกษามี ความรู้ความเข้าใจใน ประเภทเสียงที่ใช้ใน สื่อวิทยุฯ/โทรทัศน์ 2.เพื่อให้ให้นักศึกษามี ทักษะการออกแบบ เสียงสำหรับงานวิทยุ ฯ /โทรทัศน์	1. บรรยาย และและ สรุปบทเรียน 2. การอภิปรายกลุ่มเพื่อ วิเคราะห์ความเหมาะสม ของเสียงที่ใช้ในงานวิทยุ ฯ 3. การฝึกปฏิบัติการ ออกแบบเสียงในงาน วิทยุ 4. ประชุมโครงการงาน		*			*	-แบบ ประเมินผล การสรุป บทเรียน -แบบ สังเกตการณ์ -แบบประเมิน คุณภาพ รายงานผล การศึกษา -แบบประเมิน คุณภาพการ ออกแบบและ นำเสนอ ผลงาน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/เนื้อหา/ รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	วัตถุประสงค์การ เรียนรู้	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	มาตรฐานการ เรียนรู้					เครื่องมือ/วิธี วัด/ ประเมินผล
					1	2	3	4	5	
14	บทที่ 9 การผลิตเสียง ในสื่อ โทรทัศน์ -ประเภทเสียงใน รายการวิทยุฯ/ โทรทัศน์ -การประยุกต์เสียงใน สื่อ โทรทัศน์	4	1.เพื่อให้ให้นักศึกษามี ความรู้ความเข้าใจใน ประเภทเสียงที่ใช้ใน สื่อ โทรทัศน์ 2.เพื่อให้ให้นักศึกษามี ทักษะการออกแบบ เสียงสำหรับงาน โทรทัศน์	1. บรรยาย และสรุป บทเรียน 2. การอภิปรายกลุ่มเพื่อ วิเคราะห์ความเหมาะสม ของเสียงที่ใช้ในงาน โทรทัศน์ 3. การฝึกปฏิบัติการ ออกแบบเสียงในงาน โทรทัศน์ 4. ประชุมโครงการงาน		*			*	-แบบ ประเมินผล การสรุป บทเรียน -แบบ สังเกตการณ์ -แบบประเมิน คุณภาพ รายงานผล การศึกษา -แบบประเมิน คุณภาพการ ออกแบบและ นำเสนอ ผลงาน
15	บทที่ 10 การผลิต เสียงในสื่อมัลติมีเดีย สำหรับคนตาบอด -ประเภทเสียง -การประยุกต์เสียงใน การผลิตสื่อมัลติมีเดีย สำหรับคนตาบอด	4	1.เพื่อให้ให้นักศึกษามี ความรู้ความเข้าใจใน ประเภทเสียงที่ใช้ สำหรับคนตาบอด 2.เพื่อให้ให้นักศึกษามี ทักษะการออกแบบ เสียงสำหรับคนตา บอด	1. บรรยาย และและ สรุปบทเรียน 2. การฝึกปฏิบัติการ ออกแบบเสียงในงาน โฆษณา 3. ประชุมโครงการงาน	*				*	-แบบ ประเมินผล การสรุป บทเรียน -แบบ สังเกตการณ์ -แบบประเมิน คุณภาพ รายงานผล การศึกษา -แบบประเมิน คุณภาพการ ออกแบบและ นำเสนอ ผลงาน
16	อภิปรายกลุ่ม	4		นำเสนองาน			*	*		-แบบ ประเมินผล การสรุป บทเรียน -แบบ สังเกตการณ์ -แบบประเมิน คุณภาพ รายงานผล

										การศึกษา -แบบประเมิน คุณภาพการ ออกแบบและ นำเสนอ ผลงาน
17	สอบปลายภาค				*		*			

หมายเหตุ 1= คุณธรรม จริยธรรม 2= ความรู้ 3=ทักษะทางปัญญา 4= ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและ  
ความรับผิดชอบ และ 5=ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

## 2 แผนการประเมินการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลนักศึกษา	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
1.5, 2.2, 3.1, 4.4, 5.1	งานที่ได้รับมอบหมาย แต่ละสัปดาห์	ตลอดภาค การศึกษา	50%
1.5, 3.1	สอบกลางภาค	8	10%
1.5, 3.1, 4.4	สอบปลายภาค	17	20%
1.5, 2.2, 3.1, 4.4, 5.1	อภิปรายกลุ่ม	ตลอดภาค การศึกษา	10%
1.5, 3.1, 4.4	การเข้าชั้นเรียน เสนอความคิดเห็นในชั้นเรียน	ตลอดภาค การศึกษา	10%

## หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

<p><b>1. เอกสารและตำราหลัก</b> ภัทธีรา สารากรบริษัท. (2560). การประกาศและการใช้เสียงทางวิทยุและโทรทัศน์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งซีเอ็ดยูเคชั่น</p>
<p><b>2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ</b> ไม่มี</p>
<p><b>3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ</b> เอกสารอ่านประกอบ</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ. (2552). เทคโนโลยีมัลติมีเดีย. กรุงเทพฯ : เคทีพี.</li> <li>2. กรมวิชาการ. (2544) . ความรู้เกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา. ศูนย์พัฒนาหนังสือ กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.</li> <li>3. บุปชาติ ทัพพิกรณ์. (2544). ความรู้เกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา. กรุงเทพฯ : ศูนย์พัฒนาหนังสือ กรมวิชาการ.</li> <li>4. บุญญดา ช้อนขุนทด.(2552). การสร้างแอนิเมชันด้วย Flash CS4. กรุงเทพฯ : โปรวีชั่น.</li> <li>5. นภาพรณ์ ยอดสิน. สื่อการผลิตและนำเสนอมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา. ถ่ายเอกสาร. 2554.</li> </ol>

## หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

### 1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

การประเมินประสิทธิผลในรายวิชานี้ ที่จัดทำโดยนักศึกษา ได้จัดกิจกรรมในการนำแนวคิดและความเห็นจากนักศึกษาได้ดังนี้

- การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน
- การสังเกตการณ์จากพฤติกรรมของผู้เรียน
- แบบประเมินผู้สอนของคุณ

### 2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

ในการเก็บข้อมูลเพื่อประเมินการสอน ได้มีกลยุทธ์ ดังนี้

- ผลการสอบ
- การทวนสอบผลประเมินการเรียนรู้

#### กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนของนักศึกษา

- |  |      |
|--|------|
| 1. การอภิปรายกลุ่มย่อย                   | 10 % |
| 2. การฝึกปฏิบัติการและนำเสนอผลงานเป็นทีม | 40 % |
| 3. การฝึกปฏิบัติการเป็นรายบุคคล          | 20 % |
| 4. การทดสอบกลางภาค                       | 10 % |
| 5. การทดสอบปลายภาค                       | 20 % |

#### เกณฑ์การประเมินผลการเรียนของนักศึกษา

- |              |   |    |  |               |   |    |
|--------------|---|----|--|---------------|---|----|
| 1. 80 ขึ้นไป | = | A  |  | 5. 60-64      | = | C  |
| 2. 75-79     | = | B+ |  | 6. 55-59      | = | D+ |
| 3. 70-74     | = | B  |  | 7. 50-54      | = | D  |
| 4. 65-69     | = | C+ |  | 8. ต่ำกว่า 50 | = | E  |

### 3. การปรับปรุงการสอน

หลังจากผลการประเมินการสอนในข้อ 2 จึงมีการปรับปรุงการสอน โดยการจัดกิจกรรมในการระดมสมอง และหาข้อมูลเพิ่มเติมในการปรับปรุงการสอน ดังนี้

- การสนทนากลุ่มนักศึกษาเพื่อหาข้อดี และข้อบกพร่องของการจัดการเรียนการสอน
- การวิจัยในชั้นเรียน การวิจัยองค์ความรู้และการวิจัยประยุกต์ที่เกี่ยวข้องกับวิชา

### 4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

ในระหว่างกระบวนการสอนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ในรายหัวข้อ ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ ด้วยการตั้งคณะกรรมการประจำสาขาวิชา ร่วมพิจารณาแนวการจัดการเรียนรู้ และตรวจสอบข้อสอบปลายภาค รวมทั้งการพูดคุยสอบถามนักศึกษา การตรวจสอบจากการสรุปบทเรียนของนักศึกษา รายงานการนำเสนอผลการอภิปรายกลุ่ม ผลการทดสอบย่อย และผลการประเมินผลการสอนของนักศึกษาช่วงกลางภาคผ่านแบบประเมินผลการสอน

หลังการออกผลการเรียนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์โดยรวมในวิชาด้วยการมีคณะกรรมการ ประจำสาขาวิชา และกรรมการภายนอกเพื่อตรวจสอบการประเมินผลการเรียนรู้นักศึกษาโดยพิจารณาจากคะแนนเกณฑ์การตัดเกรด ค่า t และการกระจายของเกรด ที่เหมาะสม

### 5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิภาพของรายวิชา

จากผลการประเมิน และทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิผลรายวิชา ได้มีการวางแผนการปรับปรุงการสอน และรายละเอียดวิชา เพื่อให้เกิดคุณภาพมากขึ้น ดังนี้

- ปรับปรุงรายวิชาทุก ปี หรือตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ตามข้อ 4
- ปรับปรุงตำรา สื่อ วิธีการเรียนการสอน ให้สอดคล้องกับยุคสมัย และผลการศึกษาวิจัย

ผู้จัดทำ/ผู้ประสานงาน	หัวหน้าภาควิชา	คณบดี อนุมัติ
ลงชื่อ  ( ดร.วิเชษฐ์ แสงดวงดี ) วันที่ 8 สิงหาคม 2561	ลงชื่อ  ( อาจารย์อรรรตเศรษฐ์ ปรีดากรณ์ ) วันที่ 8 สิงหาคม 2561	ลงชื่อ..... ( ดร.เดชาลิขิต กัตถัญญทวิทิพย์ ) วันที่...../...../.....