



รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยสยาม
คณะ/ภาควิชา คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

หมวดที่ 1 ลักษณะและข้อมูลโดยทั่วไปของรายวิชา

1. รหัสและชื่อรายวิชา 193-303 เทคนิคการนำเสนองานมัลติมีเดีย
2. จำนวนหน่วยกิต (ชั่วโมงบรรยาย- นำเสนอผลงานด้วยตนเอง) 3 หน่วยกิต (3-0-6)
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 3 ห้อง 3-104 มหาวิทยาลัยสยาม
9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด 8 สิงหาคม 2561

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

<p>1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา เพื่อให้ศึกษามีเทคนิคการนำเสนองานมัลติมีเดียและสื่อสมัยใหม่ ฝึกฝนการสื่อสาร และนำเสนอสื่อสมัยใหม่ ฝึกทักษะการนำเสนอ เลือกใช้สื่อที่เหมาะสมเพื่อโน้มน้าว กระตุ้น และสร้างแรงจูงใจ ให้แก่ผู้ฟัง และกลุ่มเป้าหมายที่มีความแตกต่างหลากหลาย</p> <p>วัตถุประสงค์</p> <p>หลังเรียนจบวิชานี้แล้ว ผู้เรียน</p> <p>1.1 มีความรู้ในหลักการและเทคนิคที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ และการนำเสนองานมัลติมีเดีย/สื่อสมัยใหม่ที่มี ประสิทธิภาพในการสร้างแรงจูงใจให้แก่ผู้ฟัง และกลุ่มเป้าหมายที่มีความแตกต่างหลากหลาย</p> <p>1.2 มีทักษะการเลือกใช้สื่อ ออกแบบ และนำเสนองานมัลติมีเดีย/สื่อสมัยใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพเพื่อให้ วัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้</p> <p>1.3 เสนอแนะแนวทางการปรับปรุงและพัฒนาการออกแบบและการนำเสนองานมัลติมีเดียและสื่อสมัยใหม่ให้มีความ น่าสนใจและสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายมากขึ้น</p>
<p>2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา</p> <p>2.1 เปลี่ยนแปลงเนื้อหาการเรียนการสอนให้เป็นไปตามหลักฐานเชิงประจักษ์ (evidence based)</p> <p>2.2 จัดทำเอกสารประกอบการสอน</p>

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

<p>1. คำอธิบายรายวิชา</p> <p>เทคนิคการนำเสนองานมัลติมีเดียและสื่อสมัยใหม่ ฝึกฝนการสื่อสาร และนำเสนอสื่อสมัยใหม่ ฝึกทักษะการ นำเสนอ เลือกใช้สื่อที่เหมาะสมเพื่อโน้มน้าว กระตุ้น และสร้างแรงจูงใจให้แก่ผู้ฟัง และกลุ่มเป้าหมายที่มีความแตกต่าง หลากหลาย</p>			
<p>2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา</p>			
บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาควิชา/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
บรรยาย 45 ชั่วโมง ต่อ ภาคการศึกษา	ตามความต้องการของ นักศึกษาเฉพาะราย	ฝึกปฏิบัติ 30 ชั่วโมง ต่อ ภาคการศึกษา	การศึกษาด้วยตนเอง 75 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา
<p>3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล</p> <p>3.1 อาจารย์ประจำรายวิชาประกาศเวลาให้คำปรึกษาที่หน้าห้องทำงานและในชั้นเรียน</p> <p>3.2 อาจารย์สร้างกลุ่มไลน์นักศึกษาเพื่อการแจ้งข้อมูลข่าวสาร และนัดหมายวัน เวลาในการให้คำปรึกษา</p> <p>3.3 อาจารย์จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล/กลุ่มตามความต้องการ 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (เฉพาะรายที่ ต้องการ)</p>			

หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

<p>1. คุณธรรม จริยธรรม</p>
<p>1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา</p> <p>1.1.1 พัฒนาผู้เรียนให้ตระหนักในคุณธรรม จริยธรรมในการออกแบบ และการนำเสนองานมัลติมีเดีย/สื่อสมัยใหม่ที่เป็นประโยชน์แก่กลุ่มเป้าหมาย</p> <p>1.1.2 พัฒนาผู้เรียนให้มีความรับผิดชอบ มีวินัย ในการเข้าเรียนและปฏิบัติงานตามที่ได้รับมอบหมายในรายวิชาตรงตามเวลาที่กำหนด</p> <p>1.1.3 พัฒนาผู้เรียนให้มีภาวะผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีมและสามารถลำดับความสำคัญของการออกแบบ และนำเสนองานมัลติมีเดีย/สื่อสมัยใหม่ที่เป็นประโยชน์แก่กลุ่มเป้าหมาย</p> <p>1.1.4 พัฒนาผู้เรียนให้เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นในการอภิปรายและปฏิบัติงานเป็นทีม</p> <p>1.1.5 พัฒนาผู้เรียนให้เคารพระเบียบวินัยที่กำหนดโดยมหาวิทยาลัยและกติกากองชั้นเรียน</p> <p>1.1.6 พัฒนาผู้เรียนให้มีจริยธรรมการสื่อสารในการออกแบบ และการนำเสนองานมัลติมีเดีย/สื่อสมัยใหม่ในการสร้างแรงจูงใจด้านต่าง ๆ แก่กลุ่มเป้าหมาย</p>
<p>1.2 วิธีการสอน ใช้วิธีการศึกษาค้นคว้าเป็นรายบุคคล การอภิปรายกลุ่ม การฝึกปฏิบัติการเป็นรายบุคคลและทีม</p> <p>1.2.1 การศึกษาค้นคว้าเป็นรายบุคคลโดยเน้นประเด็นคุณธรรม จริยธรรมในการออกแบบ และการนำเสนองานมัลติมีเดีย/สื่อสมัยใหม่</p> <p>1.2.2 การอภิปรายกลุ่มเพื่อศึกษาและวิเคราะห์กรณีศึกษาเกี่ยวกับประเด็นทางจริยธรรมในผลงานมัลติมีเดีย/สื่อสมัยใหม่</p> <p>1.2.3 การฝึกปฏิบัติการออกแบบ และการนำเสนองานมัลติมีเดีย/สื่อสมัยใหม่เป็นรายบุคคล และเป็นทีม</p>
<p>1.3 วิธีการประเมินผล ใช้วิธีการประเมินจากพฤติกรรม การเข้าเรียน การส่งงานที่ได้รับหมายตรงเวลา และการให้ความร่วมมือกับเพื่อนในการอภิปรายกลุ่ม การฝึกปฏิบัติการออกแบบ และการนำเสนองานมัลติมีเดีย/สื่อสมัยใหม่ทั้งรายบุคคลและเป็นทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ด้วยความตั้งใจ รับผิดชอบ ความร่วมมือ และตรงตามเวลาที่กำหนดไว้ โดยให้มีการสลับบทบาทหน้าที่ในกลุ่ม ดังนี้</p> <p>1.3.1 การประเมินผลการศึกษาค้นคว้าโดยเน้นการทบทวนวรรณกรรมด้วยตนเอง ไม่ลอกเลียนแบบจากเพื่อน และการอ้างอิงที่ครบถ้วน ถูกต้อง และการส่งงานตามเวลาที่กำหนด</p> <p>1.3.2 การเช็คเวลาการเข้าชั้นเรียนตรงเวลา การให้ความร่วมมือกับกลุ่ม การส่งงานตามเวลาที่กำหนด และการแต่งกายที่ถูกระเบียบ</p> <p>1.3.3 แบบสังเกตการณ์การอภิปรายกลุ่มเพื่อศึกษาและวิเคราะห์กรณีศึกษาเกี่ยวกับประเด็นทางจริยธรรมในผลงานมัลติมีเดีย/สื่อสมัยใหม่</p> <p>1.3.4 แบบสังเกตการณ์การทำงานเป็นทีมโดยพิจารณาจากการให้ความร่วมมือและการรับผิดชอบในบทบาทหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย</p>

<p>1.3.5 แบบประเมินคุณภาพผลงานการออกแบบและนำเสนองานมัลติมีเดีย/สื่อสมัยใหม่</p> <p>แบบประเมินคุณภาพผลงานการออกแบบและนำเสนอเลือกใช้เสียง และดนตรีที่เหมาะสมเพื่อให้สอดคล้องและสร้างอารมณ์ร่วมกับเนื้อหา</p>	<p>1.3.5</p>
<p>2 ความรู้</p>	
<p>2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ ความรู้เกี่ยวกับเทคนิคการนำเสนองานมัลติมีเดียและสื่อสมัยใหม่ ฝึกฝนการสื่อสาร และนำเสนอสื่อสมัยใหม่ ฝึกทักษะการนำเสนอ เลือกใช้สื่อที่เหมาะสมเพื่อโน้มน้าว กระตุ้น และสร้างแรงจูงใจให้แก่ผู้ฟัง และกลุ่มเป้าหมายที่มีความแตกต่างหลากหลาย</p> <p>2.1.1 มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเลือกใช้สื่อ การออกแบบและการนำเสนองานมัลติมีเดียและสื่อสมัยใหม่</p> <p>2.1.2 มีทักษะในการเลือกใช้สื่อ การออกแบบและการนำเสนองานมัลติมีเดียและสื่อสมัยใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p>	
<p>2.2 วิธีการสอน ใช้วิธีการบรรยายร่วมกับการสรุปทเรียน การวิเคราะห์กรณีตัวอย่าง การอภิปรายกลุ่ม การทำงานเป็นรายบุคคล เป็นทีม ดังนี้</p> <p>2.2.1 การบรรยายและสรุปทเรียนเกี่ยวกับแนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง</p> <p>2.2.2. การศึกษากรณีตัวอย่าง วิเคราะห์ ประเมินและสรุปทเรียนเกี่ยวกับการเลือกใช้สื่อ การออกแบบและการนำเสนองานมัลติมีเดียและสื่อสมัยใหม่ ของหน่วยงาน โดยพิจารณาจากคุณภาพและจริยธรรมการสื่อสาร</p> <p>2.2.3 การฝึกปฏิบัติการ ออกแบบและนำเสนอผลงานมัลติมีเดียและสื่อสมัยใหม่เป็นรายบุคคลและทีม</p> <p>2.2.4 การศึกษาค้นคว้าเป็นรายบุคคลตามความสนใจ ในขอบเขตหัวข้อที่กำหนด</p>	
<p>2.3 วิธีการประเมินผล ใช้วิธีการสอบกลางภาคและสอบปลายภาค การประเมินคุณภาพรายงานผลการสรุปทเรียน การประเมินคุณภาพการนำเสนอผลการศึกษาค้นคว้า การประเมินคุณภาพผลงานการออกแบบและนำเสนองานมัลติมีเดียและสื่อสมัยใหม่เป็นรายบุคคลและทีม และการประเมินคุณภาพรายงานการศึกษาค้นคว้าเป็นรายบุคคล</p> <p>2.3.1 สอบกลางภาค และปลายภาคด้วยข้อสอบตามหัวข้อที่ปรากฏ</p> <p>2.3.2 การประเมินจากรายงานผลการสรุปทเรียนเกี่ยวกับแนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้อง เป็นรายบุคคล</p> <p>2.3.3 สังเกตการณ์และประเมินคุณภาพการนำเสนอผลการศึกษาค้นคว้าที่ได้จากการอภิปรายกลุ่มในหัวข้อที่ได้รับมอบหมาย โดยเน้นมิติด้านคุณภาพการออกแบบและการผลิตสื่อ รวมถึงมิติจริยธรรมการสื่อสาร</p> <p>2.3.4 การประเมินคุณภาพผลงานการออกแบบและนำเสนองานมัลติมีเดียและสื่อสมัยใหม่เป็นรายบุคคล</p> <p>2.3.5 การสังเกตการณ์และการประเมินคุณภาพผลงานการออกแบบและนำเสนองานมัลติมีเดีย/สื่อสมัยใหม่เป็นทีม</p> <p>2.3.6 การประเมินคุณภาพของรายงานการศึกษาค้นคว้าเป็นรายบุคคล โดยเน้นความครบถ้วน สมบูรณ์ ถูกต้องของเนื้อหา และการอ้างอิงตามหลักวิชาการที่ถูกต้อง</p>	
<p>2 ทักษะทางปัญญา</p>	
<p>3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา เน้นการพัฒนาความสามารถในการเลือกใช้สื่อ การออกแบบและการนำเสนอ งานมัลติมีเดียและสื่อสมัยใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนี้</p>	

3.1.1 พัฒนาศักยภาพในการเลือกใช้สื่อ การออกแบบและการนำเสนองานมัลติมีเดียและสื่อสมัยใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ที่เป็นระบบ สร้างสรรค์และน่าสนใจ

3.1.2 พัฒนาศักยภาพในการวิเคราะห์ และประเมินคุณภาพการเลือกใช้สื่อ การออกแบบและการนำเสนองานมัลติมีเดียและสื่อสมัยใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิภาพตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด และ/หรือ เป็นประโยชน์ต่อกลุ่มเป้าหมาย

3.1.3 พัฒนาศักยภาพในการให้ข้อเสนอแนะต่อการปรับปรุงการออกแบบและการนำเสนองานมัลติมีเดียและสื่อสมัยใหม่ให้มีความมีประสิทธิภาพ ประสิทธิภาพตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด และ/หรือ เป็นประโยชน์ต่อกลุ่มเป้าหมายมากขึ้น

3.2 วิธีการสอน โดยใช้กรณีศึกษา การอภิปรายกลุ่ม การปฏิบัติงานเป็นทีมและการอภิปรายกลุ่มเพื่อประเมินผลและถอดบทเรียน ดังนี้

3.2.1 การมอบหมายให้นักศึกษาสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับผลการออกแบบและนำเสนองานมัลติมีเดีย/สื่อใหม่ในเว็บไซต์ ตำรา เอกสาร จากห้องสมุด และข้อมูลของหน่วยงานต่างๆ

3.2.2 การอภิปรายกลุ่มเพื่อวิเคราะห์และประเมินคุณภาพการเลือกใช้สื่อ การออกแบบและการนำเสนองานมัลติมีเดียและสื่อสมัยใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิภาพตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยเน้นมิติด้านเนื้อหา มิติการออกแบบที่ น่าสนใจและสร้างสรรค์ มิติการใช้ประโยชน์ และมิติเชิงจริยธรรมการสื่อสาร

3.2.3 การทำงานเป็นทีมเพื่อการเลือกใช้สื่อ การออกแบบและการนำเสนองานมัลติมีเดียและสื่อสมัยใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตามโจทย์ที่มอบหมาย

3.2.4 การอภิปรายกลุ่มเพื่อประเมินผลและถอดบทเรียนที่ได้การเลือกใช้สื่อ การออกแบบและการนำเสนองานมัลติมีเดียและสื่อสมัยใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตามโจทย์ที่มอบหมาย

3.3 วิธีการประเมินผล ใช้การประเมินปริมาณและคุณภาพรายงานการศึกษา ค้นคว้า การสังเกตการณ์และการประเมินรายงานผลการอภิปรายกลุ่ม การประเมินคุณภาพผลงานการออกแบบและนำเสนอ การประเมินคุณภาพการประเมินผลและถอดบทเรียน และการทดสอบกลางภาคและปลายภาค ดังนี้

3.3.1 การประเมินความสามารถในการสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับผลการออกแบบและนำเสนองานมัลติมีเดีย/สื่อใหม่ในเว็บไซต์ ตำรา เอกสาร จากห้องสมุด และข้อมูลของหน่วยงานต่างๆ โดยพิจารณาในด้านปริมาณ มิติด้านคุณภาพข้อมูล ได้แก่ ความครบถ้วน สมบูรณ์ของข้อมูล และการอ้างอิงแหล่งที่มาตามหลักวิชาการ

3.3.2 การสังเกตการณ์และการประเมินคุณภาพการนำเสนอผลการอภิปรายกลุ่ม

3.3.3 การสังเกตการณ์และประเมินคุณภาพการนำเสนอการเลือกใช้สื่อ การออกแบบและการนำเสนองานมัลติมีเดีย และสื่อสมัยใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.3.4 การสังเกตการณ์และประเมินคุณภาพการประเมินผลและถอดบทเรียน

3.3.5 การสอบกลางภาคและปลายภาค โดยข้อสอบเน้นการประยุกต์ทฤษฎีสู่การปฏิบัติและทักษะการประเมินคุณภาพ

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

4.1.1 เน้นพัฒนานักศึกษาให้มีความสามารถในการสื่อสารกับบุคคลอื่น

4.1.2 เน้นให้นักศึกษาสร้างสัมพันธภาพกับเพื่อนและสามารถแก้ปัญหาต่างๆในกลุ่มทั้งในบทบาทของผู้นำและผู้ร่วมทีมงาน

4.1.3 สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์การออกแบบ และนำเสนองานมัลติมีเดีย/สื่อใหม่เพื่อประโยชน์ต่อ

กลุ่มเป้าหมาย องค์กรและ สังคม

4.1.4 มีความรับผิดชอบในการออกแบบ และนำเสนองานมัลติมีเดีย/สื่อใหม่เพื่อประโยชน์ต่อกลุ่มเป้าหมาย องค์กรและ สังคม

4.1.5 สามารถริเริ่มการออกแบบ และนำเสนองานมัลติมีเดีย/สื่อใหม่เพื่อประโยชน์ต่อกลุ่มเป้าหมาย องค์กร และ สังคม

4.1.6 มีความรับผิดชอบในการพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเอง

4.2 วิธีการสอน ใช้กรณีศึกษา การอภิปรายกลุ่ม การปฏิบัติงานเป็นทีมและการอภิปรายกลุ่มเพื่อประเมินผล และถอดบทเรียน ดังนี้

4.2.1 การมอบหมายให้นักศึกษาสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับผลการออกแบบและนำเสนองานมัลติมีเดีย/สื่อใหม่ใน เว็บไซต์ ตำรา เอกสาร จากห้องสมุด และข้อมูลของหน่วยงานต่างๆ

4.2.2 การอภิปรายกลุ่มเพื่อวิเคราะห์และประเมินคุณภาพการเลือกใช้สื่อ การออกแบบและการนำเสนอ งานมัลติมีเดียและสื่อสมัยใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิภาพตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยเน้นมิติด้านเนื้อหา มิติการออกแบบที่ น่าสนใจและสร้างสรรค์ มิติการใช้ประโยชน์ และมิติเชิงจริยธรรมการสื่อสาร

4.2.3 การทำงานเป็นทีมเพื่อการเลือกใช้สื่อ การออกแบบและการนำเสนองานมัลติมีเดียและสื่อสมัยใหม่ได้ อย่างมีประสิทธิภาพ ตามโจทย์ที่มอบหมาย

4.2.4 การอภิปรายกลุ่มเพื่อประเมินผลและถอดบทเรียนที่ได้การเลือกใช้สื่อ การออกแบบและการนำเสนอ งานมัลติมีเดียและสื่อสมัยใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตามโจทย์ที่มอบหมาย

4.3 วิธีการประเมินผล ใช้การประเมินปริมาณและคุณภาพรายงานการศึกษาค้นคว้า การสังเกตการณ์และการ ประเมินรายงานผลการอภิปรายกลุ่ม การประเมินคุณภาพผลงานการออกแบบและนำเสนอ การประเมินคุณภาพการ ประเมินผลและถอดบทเรียน และการทดสอบกลางภาคและปลายภาค ดังนี้

4.2.1 การประเมินความสามารถในการสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับผลการออกแบบและนำเสนองานมัลติมีเดีย/สื่อ ใหม่ในเว็บไซต์ ตำรา เอกสาร จากห้องสมุด และข้อมูลของหน่วยงานต่างๆ โดยพิจารณาในด้านปริมาณ มิติด้าน คุณภาพข้อมูล ได้แก่ ความครบถ้วน สมบูรณ์ของข้อมูล และการอ้างอิงแหล่งที่มาตามหลักวิชาการ

4.2.2 การสังเกตการณ์และการประเมินคุณภาพการนำเสนอผลการอภิปรายกลุ่ม

4.2.3 การสังเกตการณ์และประเมินคุณภาพการนำเสนอการเลือกใช้สื่อ การออกแบบและการนำเสนองานมัล ติมีเดียและสื่อสมัยใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4.2.4 การสังเกตการณ์และประเมินคุณภาพการประเมินผลและถอดบทเรียน

4.2.5 การสอบกลางภาคและปลายภาค โดยข้อสอบเน้นการประยุกต์ทฤษฎีสู่การปฏิบัติและทักษะการ ประเมินคุณภาพ

5 การวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

5.1.1 พัฒนานักศึกษาให้มีทักษะการประมวลผลข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถาม/แบบประเมินผล

5.1.2 พัฒนานักศึกษาให้มีความสามารถในการนำเสนอผลงานมัลติมีเดีย/สื่อใหม่ ทั้งด้วยวาจาและด้วยลาย ลักษณ์อักษร รวมทั้งความสามารถในการวิพากษ์และให้ข้อเสนอแนะแนวทางการพัฒนาผลงานมัลติมีเดีย/สื่อใหม่ ใน เชิงสร้างสรรค์

5.1.3 พัฒนานักศึกษาให้มีทักษะในการสืบค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตเพื่อทำรายงาน การส่งงาน การ

เผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร และนำเสนอรายงานโดยใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม

5.2 วิธีการสอน

5.2.1 มอบหมายให้นักศึกษาทำรายงานการวิจัยเพื่อสำรวจความต้องการและการประเมินประสิทธิผลการออกแบบผลงานมัลติมีเดีย/สื่อใหม่

5.2.2 มอบหมายให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มนำเสนอผลการออกแบบทั้งด้วยวาจาและด้วยลายลักษณ์อักษร โดยเน้นให้มีการใช้สื่อ อุปกรณ์และเทคโนโลยีสื่อสารประกอบการนำเสนอ โดยให้แต่ละกลุ่มที่เหลือวิพากษ์และให้ข้อเสนอแนะแนวทางการพัฒนาโครงการฯ ในเชิงสร้างสรรค์ก่อนลงพื้นที่ปฏิบัติงานจริง

5.2.3 มอบหมายให้นักศึกษาสืบค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตเพื่อทำรายงานการศึกษาค้นคว้า การออกแบบ การเผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร และผลงานมัลติมีเดีย/สื่อใหม่ 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

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/เนื้อหา/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	วัตถุประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	มาตรฐานการเรียนรู้					เครื่องมือ/วิธีวัด/ประเมินผล
					1	2	3	4	5	
1	บทที่ 1 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับมัลติมีเดีย/สื่อใหม่	3	1.เพื่อให้ให้นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความหมาย ความสำคัญ ประโยชน์ องค์ประกอบ 2.เพื่อให้ให้นักศึกษามีความเข้าใจและสามารถวิเคราะห์ ประโยชน์ของมัลติมีเดีย/สื่อใหม่	1. แจกแนวการจัดการเรียนรู้ 2. ทำแบบทดสอบก่อนเรียน 3. บรรยาย “ความหมาย ความสำคัญ ประโยชน์องค์ประกอบ และสรุปบทเรียน 4. การศึกษาค้นคว้าเป็นรายบุคคล	*	*				-แนวการจัดการเรียนรู้ -การกำหนดกติกาในชั้นเรียน -แบบทดสอบ -แบบประเมินผลการสรุปบทเรียน
2-3	บทที่ 2 การประยุกต์ใช้งานมัลติมีเดีย/สื่อใหม่ -ประเภทมัลติมีเดีย/สื่อใหม่ -การประยุกต์ใช้งานมัลติมีเดีย/สื่อใหม่		1.เพื่อให้ให้นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจในประเภทมัลติมีเดีย/สื่อใหม่ 2.เพื่อให้ให้นักศึกษาเข้าใจการประยุกต์ใช้งานมัลติมีเดีย/สื่อใหม่ในบริบทต่างๆ 3.ปัจจัยที่มีผลกระทบต่อการนำเสนอมัลติมีเดีย	1. บรรยาย และและสรุปบทเรียน 2. การอภิปรายกลุ่ม ความสำคัญของการนำไปประยุกต์ใช้ / ปัญหา 3. การศึกษากรณีศึกษา	*	*				-แบบประเมินผลการสรุปบทเรียน -แบบสังเกตการณ์ -แบบประเมินคุณภาพรายงานผลการวิเคราะห์กรณีศึกษา
4-5	บทที่ 3 หลักการของสื่อมัลติมีเดีย -หลักการออกแบบข้อความ -หลักการของภาพนิ่ง -หลักการของภาพเคลื่อนไหว -หลักการของเสียง		1.เพื่อให้ให้นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการต่างๆ 2.เพื่อให้ให้นักศึกษาเข้าใจและประยุกต์ใช้หลักการต่างๆ ในกาออกแบบสื่อมัลติมีเดีย/สื่อใหม่ได้อย่างเหมาะสม	1.การบรรยายและให้นักศึกษาสรุปบทเรียนเกี่ยวกับหลักการ 2.การอภิปรายกลุ่มเพื่อวิเคราะห์คุณภาพการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย/สื่อใหม่ว่ามีความเหมาะสมสอดคล้องกับหลักการที่ศึกษามาหรือไม่		*	*			-แบบประเมินผลการสรุปบทเรียน -แบบสังเกตการณ์ -แบบประเมินคุณภาพรายงานผลการวิเคราะห์กรณีศึกษา

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/เนื้อหา/ รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	วัตถุประสงค์การ เรียนรู้	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	มาตรฐานการ เรียนรู้					เครื่องมือ/วิธี วัด/ ประเมินผล
					1	2	3	4	5	
6-7	บทที่ 4 แนวคิดและ การออกแบบอินโฟ กราฟฟิค -หลักการ -แนวคิดเกี่ยวกับอินโฟ กราฟฟิค -การออกแบบอินโฟ กราฟฟิค		1.เพื่อให้ให้นักศึกษามี ความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับหลักการ ต่างๆ 2.เพื่อให้ให้นักศึกษา เข้าใจและประยุกต์ใช้ หลักการต่างๆ ในกา ออกแบบสื่อ มัลติมีเดีย/สื่อใหม่ได้ อย่างเหมาะสม 3.เพื่อฝึกทักษะการ ออกแบบอินโฟกราฟ ฟิค	1.การบรรยายและให้ นักศึกษาสรุปบทเรียน เกี่ยวกับหลักการและ แนวคิดเกี่ยวกับอินโฟ กราฟฟิค 2.การอภิปรายกลุ่มเพื่อ วิเคราะห์คุณภาพการ ออกแบบสื่อมัลติมีเดีย/ สื่อใหม่ว่ามีความ เหมาะสมสอดคล้องกับ หลักการของอินโฟกราฟ ฟิคที่ศึกษามาหรือไม่ 4.การฝึกปฏิบัติการ ออกแบบและนำเสนอ ชิ้นงานอินโฟกราฟฟิค	*	*				-แบบ ประเมินผล การสรุป บทเรียน -แบบ สังเกตการณ์ -แบบประเมิน คุณภาพ รายงานผล การวิเคราะห์ กรณีศึกษา -แบบประเมิน คุณภาพการ ออกแบบและ นำเสนอ ผลงาน
8	สอบกลางภาค				*		*			
9-10	บทที่ 5 กระบวนการ สร้างสื่อมัลติมีเดีย -หลักการ -เกณฑ์การเลือกใช้สื่อ -กระบวนการสร้างสื่อ มัลติมีเดีย -		1.เพื่อให้ให้นักศึกษามี ความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับหลักการและ กระบวนการสร้างสื่อ มัลติมีเดีย/สื่อใหม่ 2.เพื่อให้ให้นักศึกษา เข้าใจและพิจารณา เลือกใช้สื่อได้อย่าง เหมาะสม 3.เพื่อให้ให้นักศึกษามี ทักษะการออกแบบ และสร้างสื่อ มัลติมีเดีย/สื่อใหม่ได้ อย่างถูกต้องตาม ขั้นตอน	1.การบรรยายและให้ นักศึกษาสรุปบทเรียน เกี่ยวกับหลักการและ กระบวนการสร้างสื่อ มัลติมีเดีย/สื่อใหม่ 2.การอภิปรายกลุ่มเพื่อ เลือกใช้สื่อให้เหมาะสม กับโจทย์ที่มอบหมาย 3.การฝึกปฏิบัติการและ นำเสนอผลงานการ ออกแบบสื่อมัลติมีเดียให้ เหมาะสมกับโจทย์ที่ มอบหมาย		*			*	-แบบ ประเมินผล การสรุป บทเรียน -แบบ สังเกตการณ์ -แบบประเมิน คุณภาพ รายงานผล การวิเคราะห์ กรณีศึกษา -แบบประเมิน คุณภาพการ ออกแบบและ นำเสนอสื่อ มัลติมีเดีย/สื่อ ใหม่

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/เนื้อหา/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	วัตถุประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/สื่อที่ใช้	มาตรฐานการเรียนรู้	เครื่องมือ/วิธีวัด/ประเมินผล
11	บทที่ 6 การเตรียมการนำเสนอที่มีประสิทธิภาพ -หลักการ -คุณสมบัติผู้นำเสนอ -ขั้นตอนการเตรียมการนำเสนอ		1.เพื่อให้ศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการคุณสมบัติผู้นำเสนอและขั้นตอนการเตรียมการนำเสนอ 2..เพื่อให้ศึกษามีทักษะการนำเสนอสื่อมัลติมีเดีย/สื่อใหม่ได้อย่างน่าสนใจ	1.การบรรยายและให้นักศึกษาสรุปบทเรียนเกี่ยวกับหลักการคุณสมบัติผู้นำเสนอและขั้นตอนการเตรียมการนำเสนอ 2.การอภิปรายกลุ่มเพื่อวิเคราะห์เทคนิคการนำเสนอจากกรณีศึกษาที่กำหนดให้ 3.การฝึกปฏิบัติการนำเสนอด้วยวาจา	* *	-แบบประเมินผล การสรุปบทเรียน -แบบสังเกตการณ์ -แบบประเมินคุณภาพ รายงานผลการวิเคราะห์กรณีศึกษา -แบบประเมินคุณภาพการออกแบบและนำเสนอสื่อมัลติมีเดีย/สื่อใหม่
12	บทที่ 7 การนำเสนองานมัลติมีเดียแบบมืออาชีพ -หลักการ -ขั้นตอนการนำเสนองานมัลติมีเดียแบบมืออาชีพ -สิ่งที่ควรปฏิบัติ -สิ่งที่ควรหลีกเลี่ยง		1.เพื่อให้ศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและขั้นตอนการนำเสนองานมัลติมีเดียแบบมืออาชีพ 2..เพื่อให้ศึกษามีทักษะการนำเสนอสื่อมัลติมีเดีย/สื่อใหม่ได้แบบมืออาชีพ	1.การบรรยายและให้นักศึกษาสรุปบทเรียนเกี่ยวกับหลักการคุณสมบัติผู้นำเสนอและขั้นตอนการนำเสนองานมัลติมีเดียแบบมืออาชีพ 2.การอภิปรายกลุ่มเพื่อวิเคราะห์เทคนิคการนำเสนอจากกรณีศึกษาที่กำหนดให้	* *	-แบบประเมินผล การสรุปบทเรียน -แบบสังเกตการณ์ -แบบประเมินคุณภาพ รายงานผลการวิเคราะห์กรณีศึกษา

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/เนื้อหา/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	วัตถุประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	มาตรฐานการเรียนรู้				เครื่องมือ/วิธีวัด/ประเมินผล	
13 - 14	บทที่ 8 การสร้างสื่อ เพาเวอร์พอยท์เพื่องานธุรกิจที่มีประสิทธิภาพ		1.เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อเพาเวอร์พอยท์ที่มีประสิทธิภาพ 2.เพื่อให้ นักศึกษามีทักษะการออกแบบและผลิตสื่อเพาเวอร์พอยท์ที่มีประสิทธิภาพ	1. การบรรยายและให้นักศึกษาสรุปบทเรียนเกี่ยวกับสื่อเพาเวอร์พอยท์ที่มีประสิทธิภาพ 2.การฝึกปฏิบัติการออกแบบและนำเสนอผลงานการออกแบบสื่อเพาเวอร์พอยท์เป็นรายบุคคลให้เหมาะสมกับโจทย์ที่มอบหมาย 3.การประเมินคุณภาพการออกแบบและนำเสนอผลงานการออกแบบสื่อเพาเวอร์พอยท์ 4.การฝึกปฏิบัติการนำเสนอสื่อมัลติมีเดีย/สื่อใหม่ได้แบบมืออาชีพ	*				*	แบบประเมินผล การสรุปบทเรียน -แบบประเมินคุณภาพการออกแบบและนำเสนอสื่อมัลติมีเดีย/สื่อใหม่
15- 16	บทที่ 9 การสร้างสื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา: สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน		1.เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) 2.เพื่อให้ นักศึกษามีทักษะการออกแบบและผลิตสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ที่มีประสิทธิภาพ	1. การบรรยายและให้นักศึกษาสรุปบทเรียนเกี่ยวกับสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ที่มีประสิทธิภาพ 2.การฝึกปฏิบัติการออกแบบและนำเสนอผลงานการออกแบบสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเป็นกลุ่มให้เหมาะสมกับโจทย์ที่มอบหมาย 3.การประเมินคุณภาพการออกแบบและนำเสนอผลงานการออกแบบสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน 4.การฝึกปฏิบัติการนำเสนอสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ใหม่ได้แบบมืออาชีพ	*	*				แบบประเมินผล การสรุปบทเรียน -แบบประเมินคุณภาพการออกแบบและนำเสนอสื่อมัลติมีเดีย/สื่อใหม่

17	สอบปลายภาค				*	*		*		
----	------------	--	--	--	---	---	--	---	--	--

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

2 แผนการประเมินการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลนักศึกษา	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
1.5, 2.1, 3.1, 4.1, 5.3	งานที่ได้รับมอบหมาย แต่ละสัปดาห์	ตลอดภาค การศึกษา	50%
1.5, 3.1	สอบกลางภาค	8	10%
1.5, 2.1, 4.1	สอบปลายภาค	17	20%
1.5, 2.1, 3.1, 4.1, 5.3	อภิปรายกลุ่ม	ตลอดภาค การศึกษา	10%
1.5, 3.1, 4.1	การเข้าชั้นเรียน เสนอความคิดเห็นในชั้นเรียน	ตลอดภาค การศึกษา	10%

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

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

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

การประเมินประสิทธิผลในรายวิชานี้ ที่จัดทำโดยนักศึกษา ได้จัดกิจกรรมในการนำแนวคิดและความเห็นจากนักศึกษาได้ดังนี้

- การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน
- การสังเกตการณ์จากพฤติกรรมของผู้เรียน
- แบบประเมินผู้สอนของคณะ

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

ในการเก็บข้อมูลเพื่อประเมินการสอน ได้มีกลยุทธ์ ดังนี้

- ผลการสอบ
- การทวนสอบผลประเมินการเรียนรู้

กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนของนักศึกษา

- | | |
|--|------|
| 1. การอภิปรายกลุ่มย่อย | 10 % |
| 2. การฝึกปฏิบัติการและนำเสนอผลงานเป็นทีม | 30 % |
| 3. การฝึกปฏิบัติการเป็นรายบุคคล | 20 % |
| 4. การทดสอบกลางภาค | 20 % |
| 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 มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์โดยรวมในวิชาด้วยการมีคณะกรรมการประจำสาขาวิชา 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
<p>ลงชื่อ </p> <p>(ดร.วิเชษฐ์ แสงดวงดี)</p> <p>วันที่ 8 สิงหาคม 2561</p>	<p>ลงชื่อ </p> <p>(อาจารย์อรุณศรีพรชัย ปรีดากรณ์)</p> <p>วันที่ 8 สิงหาคม 2561</p>	<p>ลงชื่อ.....</p> <p>(ดร.เดชาลิขิต กัตถัญญูทวีทิพย์)</p> <p>วันที่...../...../.....</p>