

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา
คณะ/ภาควิชา คณะวิทยาการจัดการ

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

3132210 เทคโนโลยีมีัลติมีเดียสำหรับงานธุรกิจ
Multimedia Technology for Business

2. จำนวนหน่วยกิต

3 (2-2-5)

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

บริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา	อ.ชินวัจน์ งามวรรณากร
อาจารย์ผู้สอน	1. อ.ชินวัจน์ งามวรรณากร 2. อ.อมรเทพ มณีเนียม (อ.พิเศษ)

5. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

2 / 2565

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (pre-requisite) (ถ้ามี)

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (co-requisites) (ถ้ามี)

8. สถานที่เรียน

กลุ่ม	ห้องเรียน วัน เวลา	อาจารย์ผู้สอน	สาขาที่สอน
1	[25-401] อังคาร 8:00 - 12:00		คอมพิวเตอร์ธุรกิจ (2560)
2			คอมพิวเตอร์ธุรกิจ (2560)
3			คอมพิวเตอร์ธุรกิจ (2560)

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

วันที่จัดทำ/ปรับปรุงรายละเอียดรายวิชา : 28 ต.ค. 65

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา
1. มีความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย
- 2.เข้าใจองค์ประกอบของเทคโนโลยีมัลติมีเดีย อันได้แก่ - ข้อความ - ภาพ - เสียง - ภาพเคลื่อนไหว - วิดิทัศน์
- 3.เข้าใจหลักทฤษฎีการสื่อสารเพื่อนำมาสร้างงานมัลติมีเดียของตนเองได้ 1.4 เข้าใจขั้นตอนในการพัฒนางานมัลติมีเดีย
- 4.สามารถพัฒนางานเทคโนโลยีมัลติมีเดียอย่างสร้างสรรค์ได้
2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา
-

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา
- ชนิดของข้อมูลมัลติมีเดีย ได้แก่ เสียง วิดิทัศน์ รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว ภาพสามมิติ ทฤษฎีการแปลงข้อมูลให้อยู่ในรูปดิจิทัล การแจกหน่วยการปรับแต่ง ลดขนาดข้อมูลที่จัดเก็บข้อมูลมัลติมีเดีย เครื่องมืออุปกรณ์ ฮาร์ดแวร์และโปรแกรมประยุกต์ในการสร้างงานมัลติมีเดีย การผลิตสื่อการสร้างความสัมพันธ์ การเชื่อมโยงหลายมิติ การออกแบบและพัฒนางานมัลติมีเดียในธุรกิจ

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

ภาคทฤษฎี	ปฏิบัติ	ศึกษาด้วยตนเอง	กิจกรรมเพิ่มเติม
30	30	75	สอนเสริมตามความ ต้องการของนักศึกษา เฉพาะราย

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล
- อาจารย์ประจำรายวิชา ประกาศเวลาให้คำปรึกษา - อาจารย์จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่ม ตามความต้องการ จำนวน 1 ชั่วโมง

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม

ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์การสอน	กลยุทธ์การประเมินผล
---------------	---------------	---------------------

1. การปฏิบัติตนตามกรอบระเบียบ ข้อ บังคับของสถาบันและสังคม	1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่^{ต้อง}พัฒนา - ตระหนักในคุณค่าและคุณ ธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริตต่อ ตนเองและสังคม - มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อนตนเอง วิชาชีพและสังคม - มีภาวะความเป็นผู้นำและผดู่ าม สามารถทำงานเป็นทีม เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของ ผู้อื่น - เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่างๆ ขององค์กรและสังคม - สามารถวิเคราะห์ผลกระทบจากการใช้สื่อ ประเภทต่างๆ ต่อบุคคล องค์กรและสังคม - มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ - ผู้สอนสอดแทรกเรื่องคุณธรรมจริยธรรมคว ามซื่อสัตย์สุจริตต่อตนเองและสังคม - ให้ความสำคัญ ในวินัยการตรงต่อเวลาการส่งงานภายในกำ หนดเวลา - ปฏิบัติตามกฎระเบียบข้อบังคับที่ถูกต้องแล ะเหมาะสมของมหาวิทยาลัยและสังคม - ปลุกฝังจรรยาบรรณวิชาชีพ - ผู้สอนประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดี	- ประเมินการเข้าชั้นเรียนและการส่งงานตร งเวลา - สังเกตพฤติกรรมของนักศึกษาในการปฏิบัติ ตนตามระเบียบของมหาวิทยาลัย
2. การแสดงออกถึงการมีวินัยในการเรี ยน ตรงต่อเวลา ความรับผิดชอบต่อน เองสถาบัน และสังคม	- ผู้สอนสอดแทรกเรื่องคุณธรรมจริยธรรมคว ามซื่อสัตย์สุจริตต่อตนเองและสังคม - ให้ความสำคัญ ในวินัยการตรงต่อเวลาการส่งงานภายในกำ หนดเวลา - ปฏิบัติตามกฎระเบียบข้อบังคับที่ถูกต้องแล ะเหมาะสมของมหาวิทยาลัยและสังคม - ปลุกฝังจรรยาบรรณวิชาชีพ - ผู้สอนประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดี	- ประเมินการเข้าชั้นเรียนและการส่งงานตร งเวลา - สังเกตพฤติกรรมของนักศึกษาในการปฏิบัติ ตนตามระเบียบของมหาวิทยาลัย
3. การแสดงออกถึงการเคารพสิทธิและรับ ฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพใน คุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์		
4. การแสดงออกถึงการมีจิตอาสา		
5. การแสดงออกถึงการยึดมั่นในคุณธรรมต ามกรอบวิชาชีพ		

2. ด้านความรู้

ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์การสอน	กลยุทธ์การประเมินผล
---------------	---------------	---------------------

1. การแสดงออกถึงการมีทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และห้องสมุดเพื่อการแสวงหาความรู้	2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ - มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาสาขาวิชาเทคโนโลยี มัลติมีเดีย - สามารถวิเคราะห์ ออกแบบ สร้างสรรค์สื่อได้ตรงตามกระบวนการพัฒนาสื่อ - สามารถติดตามความก้าวหน้าและวิวัฒนาการของเทคโนโลยีมัลติมีเดีย - รู้ เข้าใจและสนใจพัฒนาความรู้ ความชำนาญในการพัฒนาสื่ออย่างต่อเนื่อง - มีความรู้ในแนวกว้างของสาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียเล็งเห็นการเปลี่ยนแปลงและ เข้าใจ ผลกระทบของเทคโนโลยีใหม่ๆ ที่เกี่ยวข้อง - มีประสบการณ์ในการพัฒนาและการประยุกต์ซอฟต์แวร์ทางด้านมัลติมีเดีย - สามารถบูรณาการความรู้ในสาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียกับความรู้ในศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง 2.2 วิธีการสอน - ใช้การสอนหลากหลายรูปแบบ โดยเน้นหลักการทางทฤษฎีและการฝึกปฏิบัติปฏิบัติ เพื่อให้ เกิดความชำนาญ - มอบหมายให้ ำรายงานและนำเสนอหน้าชั้นเรียน - จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียน เป็นสำคัญ	- ประเมินจากแบบทดสอบด้านทฤษฎี สำหรับการปฏิบัติประเมินจากผลงานและส งเกต พฤติกรรมการปฏิบัติ - พิจารณาจากงานที่มอบหมาย - สังเกตพฤติกรรม จากงานที่ได้รับมอบหมาย
2. การแสดงออกถึงความสามารถในการเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้		

3. การแสดงออกถึงความสามารถในการบูรณาการความรู้	2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ - มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาสาขาวิชาเทคโนโลยี มัลติมีเดีย - สามารถวิเคราะห์ ออกแบบ สร้างสรรค์สื่อได้ตรงตามกระบวนการพัฒนาสื่อ - สามารถติดตามความก้าวหน้าและวิวัฒนาการของเทคโนโลยีมัลติมีเดีย - รู้ เข้าใจและสนใจพัฒนาความรู้ ความชำนาญในการพัฒนาสื่ออย่างต่อเนื่อง - มีความรู้ในแนวกว้างของสาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียถึงเห็นการเปลี่ยนแปลงและเข้าใจ ผลกระทบของเทคโนโลยีใหม่ๆ ที่เกี่ยวข้อง - มีประสบการณ์ในการพัฒนาและการประยุกต์ซอฟต์แวร์ทางด้านมัลติมีเดีย - สามารถบูรณาการความรู้ในสาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียกับความรู้ในศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง 2.2 วิธีการสอน - ใช้การสอนหลากหลายรูปแบบ โดยเน้นหลักการทางทฤษฎีและการฝึกปฏิบัติปฏิบัติ เพื่อให้ เกิดความชำนาญ - มอบหมายให้ ำรายงานและนำเสนอหน้าชั้นเรียน - จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	- ประเมินจากแบบทดสอบด้านทฤษฎี สำหรับการปฏิบัติประเมินจากผลงานและสังเกต พฤติกรรมการปฏิบัติ - พิจารณาจากงานที่มอบหมาย - สังเกตพฤติกรรม จากงานที่ได้รับมอบหมาย
4. การแสดงออกถึงความสามารถในการประยุกต์ความรู้		
5. การแสดงออกถึงการมีหลักคิดทฤษฎีตามกรอบวิชาชีพ		

6. มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหา	2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ - มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาสาขาวิชาเทคโนโลยี มัลติมีเดีย - สามารถวิเคราะห์ ออกแบบ สร้างสรรค์สื่อได้ตรงตามกระบวนการพัฒนาสื่อ - สามารถติดตามความก้าวหน้าและวิวัฒนาการของเทคโนโลยีมัลติมีเดีย - รู้ เข้าใจและสนใจพัฒนาความรู้ ความชำนาญในการพัฒนาสื่ออย่างต่อเนื่อง - มีความรู้ในแนวกว้างของสาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียถึงการเปลี่ยนแปลงและเข้าใจ ผลกระทบของเทคโนโลยีใหม่ๆ ที่เกี่ยวข้อง - มีประสบการณ์ในการพัฒนาและการประยุกต์ซอฟต์แวร์ทางด้านมัลติมีเดีย - สามารถบูรณาการความรู้ในสาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียกับความรู้ในศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง 2.2 วิธีการสอน - ใช้การสอนหลากหลายรูปแบบ โดยเน้นหลักการทางทฤษฎีและการฝึกปฏิบัติปฏิบัติ เพื่อให้ เกิดความชำนาญ - มอบหมายให้ทำ รายงานและนำเสนอหน้าชั้นเรียน - จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	- ประเมินจากแบบทดสอบด้านทฤษฎี สำหรับการปฏิบัติประเมินจากผลงานและสังเกต พฤติกรรมการปฏิบัติ - พิจารณาจากงานที่มอบหมาย - สังเกตพฤติกรรม จากงานที่ได้รับมอบหมาย
---	--	--

3. ด้านทักษะทางปัญญา

ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์การสอน	กลยุทธ์การประเมินผล
---------------	---------------	---------------------

1. การแสดงออกถึงการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และคิดวิเคราะห์	3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา - คิดอย่างมีวิจารณญาณ วิเคราะห์ปัญหา และแก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบ - สามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการสร้าง สรรค์ผลงาน และใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่าง สร้างสรรค์ - สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ และสรุป ประเด็นปัญหาและความต้องการ - สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการ แก้ไขปัญหาทางคอมพิวเตอร์ได้อย่างเหมาะ สม 3.2 วิธีการสอน - ส่งเสริมการเรี นรู้จากการแก้ปัญหา (Problem Based Instruction) การศึกษาค้นคว้า และ รายงานทางเอกสารและนำเสนอหน้าชั้นเรี ยน - มอบหมายงานโดยเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ ใช้ความคิดสร้างสรรค์ - มอบหมายโครงการ	- ประเมินจากผลงานที่ได้รับมอบหมาย จากการศึกษา ค้นคว้า การคิดและวิเคราะห์
2. การแสดงออกถึงความสามารถในการกา รคิดเชิงเหตุผล		
3. การแสดงออกถึงความสามารถในการคิด เชิงบูรณาการ		
4. การแสดงออกถึงความสามารถในกา รคิดเชิงสร้างสรรค์	3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา - คิดอย่างมีวิจารณญาณ วิเคราะห์ปัญหา และแก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบ - สามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการสร้าง สรรค์ผลงาน และใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่าง สร้างสรรค์ - สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ และสรุป ประเด็นปัญหาและความต้องการ - สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการ แก้ไขปัญหาทางคอมพิวเตอร์ได้อย่างเหมาะ สม 3.2 วิธีการสอน - ส่งเสริมการเรี นรู้จากการแก้ปัญหา (Problem Based Instruction) การศึกษาค้นคว้า และ รายงานทางเอกสารและนำเสนอหน้าชั้นเรี ยน - มอบหมายงานโดยเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ ใช้ความคิดสร้างสรรค์ - มอบหมายโครงการ	- ประเมินจากผลงานที่ได้รับมอบหมาย จากการศึกษา ค้นคว้า การคิดและวิเคราะห์

4. ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์การสอน	กลยุทธ์การประเมินผล
1. สามารถปรับตัวในการใช้ชีวิตในสถาบัน		

2. การแสดงออกถึงความสามารถในการเรียนเป็นกลุ่ม	4.1 ทักษะความสัมพันธ์ ีระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา - สามารถสื่อสารภาษาไทยและภาษาต่างประเทศกับกลุ่มคนหลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ - สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในการแก้ปัญหาสถานการณ์ต่างๆ ทั้งใน บทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน - มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเอง และรับผิดชอบงานในกลุ่ม - มีความรับผิดชอบในการพัฒนาการเรียนรู้ ทั้งของตนเองและทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง 4.2 วิธีการสอน - มอบโครงการที่ทำเป็นกลุ่มให้ฝึกปฏิบัติ - จัดให้มีการนำเสนอผลงาน มีการอภิปรายผลงานที่นำเสนอ เพื่อให้นักศึกษามีความกล้าแสดงออก และเสนอความคิดเห็น	- ประเมินจากการรายงานหน้าชั้นโดยอาจารย์และนักศึกษา - ประเมินผลจากแบบประเมินตนเองและกิจกรรมกลุ่ม
3. การแสดงออกถึงการเป็นแบบอย่างที่ดีและเหมาะสม		
4. การแสดงออกถึงความสามารถในการทำงานเป็นทีม		
5. แสดงออกถึงการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีในสังคมพหุวัฒนธรรม	4.1 ทักษะความสัมพันธ์ ีระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา - สามารถสื่อสารภาษาไทยและภาษาต่างประเทศกับกลุ่มคนหลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ - สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในการแก้ปัญหาสถานการณ์ต่างๆ ทั้งใน บทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน - มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเอง และรับผิดชอบงานในกลุ่ม - มีความรับผิดชอบในการพัฒนาการเรียนรู้ ทั้งของตนเองและทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง 4.2 วิธีการสอน - มอบโครงการที่ทำเป็นกลุ่มให้ฝึกปฏิบัติ - จัดให้มีการนำเสนอผลงาน มีการอภิปรายผลงานที่นำเสนอ เพื่อให้นักศึกษามีความกล้าแสดงออก และเสนอความคิดเห็น	- ประเมินจากการรายงานหน้าชั้นโดยอาจารย์และนักศึกษา - ประเมินผลจากแบบประเมินตนเองและกิจกรรมกลุ่ม

5. ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์การสอน	กลยุทธ์การประเมินผล
---------------	---------------	---------------------

1. แสดงออกถึงความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร	5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา - มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงานที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ - สามารถแนะนำประเด็นการแก้ปัญหาโดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์หรือการแสดงสถิติประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์ - สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน พร้อมทั้งเลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนอได้อย่างเหมาะสม - สามารถใช้อุปกรณ์เครื่องมือทางด้านเทคโนโลยีมูลตมี่เคยได้ได้อย่างถูกต้องและมีคุณภาพ 5.2 วิธีการสอน - มอบหมายงานค้นคว้าองค์ความรู้จากแหล่งข้อมูลต่างๆและฝึกการนำเสนอผลงาน - การใช้ศักยภาพทางคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศในการนำเสนอผลงานที่ได้รับมอบหมาย - สนับสนุนให้ทำโครงการย่อยในรายวิชาที่มีปฏิบัติการและมอบโครงการที่ทำเป็นกลุ่มให้ฝึกปฏิบัติ	- ประเมินจากผลงานและการนำเสนอผลงาน
2. แสดงออกถึงความสามารถในการติดต่อสื่อสารระดับบุคคล โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการแลกเปลี่ยนข้อมูล		
3. แสดงออกถึงความสามารถในการวิเคราะห์ตัวเลข แปลผลและนำเสนอข้อมูล		

4. แสดงออกถึงความสามารถในการสื่อสารต่อสาธารณชน โดยใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม	5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา - มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงานที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ - สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหาโดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์หรือการแสดงสถิติประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์ - สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน พร้อมทั้งเลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนอได้อย่างเหมาะสม - สามารถใช้อุปกรณ์เครื่องมือทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียได้อย่างถูกต้องและมีคุณภาพ 5.2 วิธีการสอน - มอบหมายงานค้นคว้าองค์ความรู้จากแหล่งข้อมูลต่างๆและฝึกการนำเสนอผลงาน - การใช้ศักยภาพทางคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศในการนำเสนอผลงานที่ได้รับมอบหมาย - สนับสนุนให้ทำโครงการย่อยในรายวิชาที่มีปฏิบัติการ และมอบโครงการที่ทำเป็นกลุ่มให้ฝึกปฏิบัติ	- ประเมินจากผลงานและการนำเสนอผลงาน
---	--	---

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

ลำดับ ครั้งที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อที่ใช้	ผู้สอน
1	แนะนำโครงสร้างรายวิชา บทที่ 1 ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับ มัลติมีเดีย - ความหมายของมัลติมีเดีย - องค์ประกอบของมัลติมีเดีย - การประยุกต์ใช้เทคโนโลยี มัลติมีเดียกับชีวิตประจำวัน - ประโยชน์ของมัลติมีเดีย	4	- บรรยาย - อภิปราย สื่อที่ใช้ - สื่อการนำเสนอเรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ มัลติมีเดีย	- บรรยาย - อภิปราย สื่อที่ใช้ - สื่อการนำเสนอเรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ มัลติมีเดีย	1. อ.ชินวัจน์ งามวรรณกร 2. อ.อมรเทพ มณีเนียม (อ.พิเศษ)

2	บทที่ 2 องค์ประกอบของมัลติมีเดียด้านข้อความ ~ รูปแบบของข้อความ - ข้อความจากการพิมพ์ - ข้อความจากการสแกน - ข้อความไฮเปอร์เท็กซ์ (Hypertext) ~ ชนิดของตัวอักษร - ขนาดตัวอักษร - ประเภทของตัวอักษร (Font) - รูปแบบของตัวอักษร	4	- บรรยาย - ฝึกปฏิบัติโปรแกรม Adobe Illustration	สื่อที่ใช้ - สื่อการนำเสนอเรื่ององค์ประกอบด้านข้อความ - ตัวอย่างข้อความต่างๆ เพื่อเป็นแนวทางให้นักศึกษานำไปประยุกต์ใช้กับงานมัลติมีเดียของตน	1. อ.ชินวัจน์ งามวรรณกร 2. อ.อมรเทพ มณีเนียม (อ.พิเศษ)
3	บทที่ 2 องค์ประกอบของมัลติมีเดียด้านข้อความ ~ รูปแบบของข้อความ - ข้อความจากการพิมพ์ - ข้อความจากการสแกน - ข้อความไฮเปอร์เท็กซ์ (Hypertext) ~ ชนิดของตัวอักษร - ขนาดตัวอักษร - ประเภทของตัวอักษร (Font) - รูปแบบของตัวอักษร	4	- บรรยาย - ฝึกปฏิบัติโปรแกรม Adobe Illustration	- สื่อการนำเสนอเรื่ององค์ประกอบด้านข้อความ - มอบหมายงานให้ออกแบบข้อความเป็นรายบุคคล	1. อ.ชินวัจน์ งามวรรณกร 2. อ.อมรเทพ มณีเนียม (อ.พิเศษ)
4	บทที่ 3 องค์ประกอบของมัลติมีเดียด้านภาพ ~ ภาพนิ่ง - ภาพบิตแมป(Bitmap) - ภาพเวกเตอร์(Vector) ~ ภาพเคลื่อนไหว (Animation) - ภาพเคลื่อนไหว2มิติ - ภาพเคลื่อนไหว3มิติ ~ ระบบสี	4	- บรรยาย - ฝึกปฏิบัติโปรแกรม Adobe Photoshop Adobe Flash	สื่อที่ใช้ - สื่อการนำเสนอเรื่ององค์ประกอบด้านภาพ - ตัวอย่างภาพประเภทต่างๆ เพื่อให้เห็นความแตกต่างอย่างชัดเจน และเป็นแนวทางในการพัฒนางานมัลติมีเดียของตน	1. อ.ชินวัจน์ งามวรรณกร 2. อ.อมรเทพ มณีเนียม (อ.พิเศษ)
5	บทที่ 3 องค์ประกอบของมัลติมีเดียด้านภาพ ~ ภาพนิ่ง - ภาพบิตแมป(Bitmap) - ภาพเวกเตอร์(Vector) ~ ภาพเคลื่อนไหว (Animation) - ภาพเคลื่อนไหว2มิติ - ภาพเคลื่อนไหว3มิติ ~ ระบบสี	4	- บรรยาย - ฝึกปฏิบัติโปรแกรม Adobe Photoshop Adobe Flash	สื่อที่ใช้ - สื่อการนำเสนอเรื่ององค์ประกอบด้านภาพ - มอบหมายงานให้ออกแบบภาพเป็นรายบุคคล	1. อ.ชินวัจน์ งามวรรณกร 2. อ.อมรเทพ มณีเนียม (อ.พิเศษ)
6	บทที่ 4 องค์ประกอบของมัลติมีเดียด้านเสียง ~ ลักษณะของเสียง - เสียงดนตรี - เสียงบรรยาย - เสียงพากย์ - เสียงประกอบ (Sound Effect) ~ ประเภทของเสียง - Audio - CD - Midi การต่อพ่วงอุปกรณ์ในการอัดเสียง Output Input	4	- บรรยาย - ฝึกปฏิบัติโปรแกรม Adobe Audition อัดเสียง ตัดต่อเสียง	สื่อที่ใช้ - สื่อการนำเสนอเรื่ององค์ประกอบด้านเสียง - ตัวอย่างเสียงประเภทต่างๆ เพื่อให้เห็นความแตกต่างอย่างชัดเจน - มอบหมายงานอัดเสียงคาราโอเกะรายบุคคล	1. อ.ชินวัจน์ งามวรรณกร 2. อ.อมรเทพ มณีเนียม (อ.พิเศษ)

7	บทที่ 4 องค์ประกอบของ มัลติมีเดียด้านเสียง ~ สัญญาณเสียงดิจิทัล - Synthesize Sound - Sound Data ~ รูปแบบของเสียง(Format) ~ การแปลงไฟล์เสียงและ การนำไปใช้	4	- บรรยาย - ฝึกปฏิบัติโปรแกรม Adobe Audition มิกซ์เสียง (Mix) และใส่ ซาวนด์เอฟเฟค (Sound Effect)	สื่อที่ใช้ - สื่อการนำเสนอเรื่อง องค์ประกอบด้านเสียง - ตัวอย่างเสียงของงาน มัลติมีเดียสมบูรณ์ เพื่อ เป็นแนวทางในการ พัฒนางานมัลติมีเดียขอ งตน - มอบหมายงานพากย์ บรรยายเสียงนิทาน	1. อ.ชินวัจน์ งามวรร ณาร 2. อ.อมรเทพ มณีเนี ยม (อ.พิเศษ)
8	บทที่ 5 องค์ประกอบของ มัลติมีเดียด้านวีดิทัศน์ ~ ประเภทของระบบวีดิทัศน์ - PAL - NTSC ~ รูปแบบของวีดิทัศน์ - AVI - MPEG - Quick Time	4	- บรรยาย - อภิปรายถึงรูปแบบ ของวีดิทัศน์ปัจจุบัน	สื่อที่ใช้ - สื่อการนำเสนอเรื่อง องค์ประกอบด้านวีดิ ทัศน์ - ตัวอย่างงานวีดิทัศน์ที่ นำไปใช้ในงาน มัลติมีเดียได้	1. อ.ชินวัจน์ งามวรร ณาร 2. อ.อมรเทพ มณีเนี ยม (อ.พิเศษ)
9	บทที่ 6 หลักและทฤษฎีการ สื่อสาร ~ ความหมายการสื่อสาร ~ องค์ประกอบของการ สื่อสาร ~ ระบบของการสื่อสาร - One way communication - Two way communication	4	- บรรยาย	สื่อที่ใช้ - สื่อการนำเสนอเรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ หลักและทฤษฎีการ สื่อสาร	1. อ.ชินวัจน์ งามวรร ณาร 2. อ.อมรเทพ มณีเนี ยม (อ.พิเศษ)
10	สอบกลางภาค				
11	บทที่ 6 หลักและทฤษฎีการ สื่อสาร ~ ความหมายการสื่อสาร ~ องค์ประกอบของการ สื่อสาร ~ ระบบของการสื่อสาร - One way communication - Two way communication	4	- บรรยาย	สื่อที่ใช้ - สื่อการนำเสนอเรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ หลักและทฤษฎีการ สื่อสาร	1. อ.ชินวัจน์ งามวรร ณาร 2. อ.อมรเทพ มณีเนี ยม (อ.พิเศษ)
12	~ หลักการออกแบบ - หลักความสมดุล (Balance) - หลักเอกภาพและความ กลมกลืน (Unity & Harmony) - หลักการเน้นจุดสนใจ (Emphasis) - หลักความมีสัดส่วน (Proportion) - หลักความเรียบง่าย (Simplicity) - หลักการใช้สี (Color)	4	- บรรยาย - ฝึกปฏิบัติตาม หลักการออกแบบใน หัวข้อต่างๆ -นักศึกษานำเสนอ ผลงานของตัวเอง	สื่อที่ใช้ - สื่ การนำเสนอเรื่อง หลักการออกแบบ - ตัวอย่างงานออกแบบ ตามหลักการออกแบบ ต่างๆ	1. อ.ชินวัจน์ งามวรร ณาร 2. อ.อมรเทพ มณีเนี ยม (อ.พิเศษ)

13	บทที่ 7 การพัฒนางานมัลติมีเดีย ~ ขั้นตอนเตรียมงาน - การวางแผน - เขียนสตอรี่บอร์ด(Story Board) - เขียนสคริปต์(Script)	4	- บรรยาย - ฝึกปฏิบัติการเขียนสตอรี่บอร์ดและสคริปต์	สื่อที่ใช้ - สื่อการนำเสนอเรื่อง การเขียนสตอรี่บอร์ดและสคริปต์ - ตัวอย่างสตอรี่บอร์ดและสคริปต์	1. อ.ชินวัจน์ งามวรรณกร 2. อ.อมรเทพ มณีเนียม (อ.พิเศษ)
14	~ ขั้นตอนการผลิต - ใช้โปรแกรมในการผลิตตัวอักษร (เช่น Adobe Illustration) - ใช้โปรแกรมในการผลิต ภาพ (เช่น Adobe Photoshop)	4	- ปฏิบัติพัฒนางานมัลติมีเดียด้วยภาพและข้อความ -เสนอแนะ/ชี้แจงเป็นรายบุคคลกรณีต้องการคำปรึกษาเฉพาะด้าน	สื่อที่ใช้ - โปรแกรม Adobe Illustration, Adobe Photoshop,	1. อ.ชินวัจน์ งามวรรณกร 2. อ.อมรเทพ มณีเนียม (อ.พิเศษ)
15	- ใช้โปรแกรมในการผลิต เสียง (เช่น Adobe Audition)	4	- ปฏิบัติพัฒนางานมัลติมีเดียด้วยเสียง -เสนอแนะ/ชี้แจงเป็นรายบุคคลกรณีต้องการคำปรึกษาเฉพาะด้าน	สื่อที่ใช้ - โปรแกรม Adobe Audition	1. อ.ชินวัจน์ งามวรรณกร 2. อ.อมรเทพ มณีเนียม (อ.พิเศษ)
16	- ใช้โปรแกรมในการตัดต่องานมัลติมีเดีย (เช่น Adobe Premiere)	4	- ปฏิบัติการตัดต่องานมัลติมีเดียด้วย โปรแกรม Adobe Premiere -เสนอแนะ/ชี้แจงเป็นรายบุคคลกรณีต้องการคำปรึกษาเฉพาะด้าน	สื่อที่ใช้ - โปรแกรม Adobe Premiere	1. อ.ชินวัจน์ งามวรรณกร 2. อ.อมรเทพ มณีเนียม (อ.พิเศษ)
17, 18	สอบปลายภาค				

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
1	ด้านคุณธรรม จริยธรรม 1. การปฏิบัติตนตามกรอบระเบียบ ข้อบังคับของสถาบันและสังคม 2. การแสดงออกถึงการมีวินัยในการเรียน ตรงต่อเวลา ความรับผิดชอบต่อนตนเอง สถาบัน และสังคม 3. การแสดงออกถึงการเคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์ 4. การแสดงออกถึงการมีจิตอาสา 5. การแสดงออกถึงการยึดมั่นในคุณธรรมตามกรอบวิชาชีพ	สอบกลางภาค สอบปลายภาค	8 -17	20

2	ด้านความรู้ 1. การแสดงออกถึงการมีทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และห้องสมุดเพื่อการแสวงหาความรู้ 2. การแสดงออกถึงความสามารถในการเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ 3. การแสดงออกถึงความสามารถในการบูรณาการความรู้ 4. การแสดงออกถึงความสามารถในการประยุกต์ความรู้ 5. การแสดงออกถึงการมีหลักคิดทฤษฎีตามกรอบวิชาชีพ 6. มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหา	การนำเสนอ ผลงาน การทำงาน กลุ่มการส่งงาน ตามที่มอบหมาย และการทำกิจกรรมในชั้นเรียน	ตลอดภาคการศึกษา	50
3	ด้านทักษะทางปัญญา 1. การแสดงออกถึงการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และคิดวิเคราะห์ 2. การแสดงออกถึงความสามารถในการการคิดเชิงเหตุผล 3. การแสดงออกถึงความสามารถในการคิดเชิงบูรณาการ 4. การแสดงออกถึงความสามารถในการคิดเชิงสร้างสรรค์	การเข้าชั้นเรียน และพหุภูมิกรรรมใน ชั้นเรียน	ตลอดภาคการศึกษา	10
4	ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ 1. สามารถปรับตัวในการใช้ชีวิตในสถาบัน 2. การแสดงออกถึงความสามารถในการเรียนเป็นกลุ่ม 3. การแสดงออกถึงการเป็นแบบอย่างที่ดีและเหมาะสม 4. การแสดงออกถึงความสามารถในการทำงานเป็นทีม 5. แสดงออกถึงการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีในสังคมพหุวัฒนธรรม	การนำเสนอ ผลงาน การทำงาน กลุ่มการส่งงาน ตามที่มอบหมาย และการทำกิจกรรมในชั้นเรียน	ตลอดภาคการศึกษา	10
5	ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ 1. แสดงออกถึงความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร 2. แสดงออกถึงความสามารถในการติดต่อสื่อสารระดับบุคคล โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการแลกเปลี่ยนข้อมูล 3. แสดงออกถึงความสามารถในการวิเคราะห์ตัวเลข แปลผลและนำเสนอข้อมูล 4. แสดงออกถึงความสามารถในการสื่อสารต่อสาธารณชน โดยใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม	การนำเสนอ ผลงาน การทำงาน กลุ่มการส่งงาน ตามที่มอบหมาย และการทำกิจกรรมในชั้นเรียน	ตลอดภาคการศึกษา	10

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

แอนนา พายุพัด. (2558). มัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอ. สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์

อุทุมพร ศรีโยม. (2560). เทคโนโลยีมัลติมีเดีย : Multimedia technology . มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช.

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

1.1 จากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา 1.2 จากผลงานของนักศึกษา

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

การประเมิน ผู้สอนโดยนักศึกษา

3. การปรับปรุงการสอน

หลังจากผลการประเมินการสอนในข้อ 2 จึงมีการปรับปรุงการสอน โดยพิจารณาถึงความสำคัญ

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

4.1 การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ของนักศึกษายังไม่สำเร็จการศึกษา

กำหนดระบบการทวนสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักศึกษา การทวนสอบในระดับรายวิชา

โดยให้นักศึกษาประเมินการเรียนการสอนและคุณภาพ ผลการเรียนรู้ เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนในแต่ละภาคการศึกษา

กำหนดให้มีคณะกรรมการทวนสอบในแต่ละสาขาวิชาเพื่อประเมินข้อสอบ วิธีการวัด ประเมินผล และการให้คะแนน/ลำดับชั้น

การทวนสอบในระดับหลักสูตร ดำเนินการโดยใช้ระบบประกันคุณภาพการศึกษาภายในสถาบัน

ตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ที่กำหนดในหลักสูตรและแบบรายงาน มคอ. 7

4.2 การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้หลังจากนักศึกษาสำเร็จการศึกษา

ประเมินการได้งานทำที่สัมพันธ์กับสาขา ระยะเวลาในการได้งาน ประเมินความเห็นต่อความรู้ ความสามารถ

ความมั่นใจในการประกอบอาชีพ ประเมินความพึงพอใจของนายจ้าง ผู้ประกอบการ หรือผู้บังคับบัญชา

สำรวจการสำเร็จการศึกษาตามระยะเวลาของหลักสูตร

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

จากผลการประเมิน และทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิผลรายวิชา ได้มีการวางแผนการปรับปรุง การสอนและรายละเอียดวิชาเพื่อให้เกิดคุณภาพมากขึ้นดังนี้ - ปรับปรุงรายวิชาในระยะเวลาไม่เกิน 4 ปี หรือเป็นไปตามคณะกรรมการหลักสูตรกำหนด - เปลี่ยนหรือสลับอาจารย์ผู้สอน เพื่อให้นักศึกษามีมุมมองในเรื่องการประยุกต์ความรู้ เกี่ยวกับปัญหา ที่มาจากงานวิจัยของอาจารย์หรืออุตสาหกรรมต่าง ๆ

หมวดอื่นๆ