

### แบบ มคอ. 3 รายละเอียดของรายวิชา

**รายละเอียดของรายวิชา** หมายถึง ข้อมูลเกี่ยวกับแนวทางการบริหารจัดการของแต่ละรายวิชา เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนสอดคล้องและเป็นไปตามที่วางแผนไว้ในรายละเอียดของหลักสูตร ซึ่งแต่ละรายวิชา จะกำหนดไว้อย่างชัดเจนเกี่ยวกับวัตถุประสงค์และรายละเอียดของเนื้อหาความรู้ในรายวิชา แนวทางการปลูกฝัง ทักษะต่างๆ ตลอดจนคุณลักษณะอื่นๆที่นักศึกษาจะได้รับการพัฒนาให้ประสบความสำเร็จตามจุดมุ่งหมายของ รายวิชา มีการกำหนดรายละเอียดเกี่ยวกับระยะเวลาที่ใช้ในการเรียน วิธีการเรียน การสอน การวัดและ ประเมินผลในรายวิชา ตลอดจนหนังสืออ้างอิงที่นักศึกษาจะสามารถค้นคว้าได้ นอกจากนี้ยังกำหนดยุทธศาสตร์ใน การประเมินรายวิชาและกระบวนการปรับปรุง

#### ประกอบด้วย 7 หมวด ดังนี้

- |           |   |
|-----------|---|
| หมวดที่ 1 | ข้อมูลทั่วไป                                |
| หมวดที่ 2 | จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์                  |
| หมวดที่ 3 | ลักษณะและการดำเนินการ                       |
| หมวดที่ 4 | การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา            |
| หมวดที่ 5 | แผนการสอนและการประเมินผล                    |
| หมวดที่ 6 | ทรัพยากรประกอบการเรียน                      |
| หมวดที่ 7 | การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา |

## รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา	มหาวิทยาลัยแม่โจ้ MAEJO UNIVERSITY
วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา	มหาวิทยาลัยแม่โจ้-แพร่ เฉลิมพระเกียรติ สาขาวิชาระบบสารสนเทศทางธุรกิจ Maejo University Phrae Campus Program in Business Information System

## หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา	รหัสวิชา สธ 212	ชื่อรายวิชา ระบบสื่อประสมสำหรับธุรกิจ
2. จำนวนหน่วยกิต	3 หน่วยกิต	(2 – 2 – 5) (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา		
3.1 <input checked="" type="checkbox"/> สำหรับ	หลักสูตร บริหารธุรกิจบัณฑิต	สาขาวิชาระบบสารสนเทศทางธุรกิจ
<input type="checkbox"/> สำหรับ	หลายหลักสูตร	
3.2 <input checked="" type="checkbox"/> ประเภทของรายวิชา	<input type="checkbox"/> ศึกษาทั่วไป	
	<input checked="" type="checkbox"/> วิชาเฉพาะ	กลุ่มวิชา <input type="checkbox"/> แกน <input checked="" type="checkbox"/> เอกบังคับ <input type="checkbox"/> เอกเลือก
	<input type="checkbox"/> วิชาเลือกเสรี	
4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา		
4.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา		
อาจารย์อภิพงศ์ ปิงยศ		
4.2 อาจารย์ผู้สอน		
อาจารย์อภิพงศ์ ปิงยศ		
5. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน 2561		
ภาคการศึกษาที่ <input checked="" type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 ชั้นปีที่เรียน ชั้นปีที่ 3 (นักศึกษาตกค้าง)		
6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (pre-requisite) (ถ้ามี)		
ไม่มี		

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (co-requisites) (ถ้ามี)	
ไม่มี	
8. สถานที่เรียน	
<input type="checkbox"/> ในสถานที่ตั้งของมหาวิทยาลัยแม่โจ้	<input type="checkbox"/> มหาวิทยาลัยแม่โจ้ - เชียงใหม่
<input checked="" type="checkbox"/> นอกสถานที่ตั้งของมหาวิทยาลัยแม่โจ้	<input checked="" type="checkbox"/> มหาวิทยาลัยแม่โจ้ แพร่- เฉลิมพระเกียรติ
	<input type="checkbox"/> มหาวิทยาลัยแม่โจ้ - ชุมพร
9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด	
ภาคการศึกษาที่ <input checked="" type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2	ปีการศึกษา 2555 เมื่อวันที่ 27 เดือน พ.ย. 2554

## หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

<p><b>1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. เพื่อให้นักศึกษาสามารถประยุกต์ใช้สื่อหลายรูปแบบมาใช้งานร่วมกัน เพื่อช่วยสร้างงานทั้งทางด้านการศึกษาและทางธุรกิจ</li> <li>2. เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจเทคนิคพื้นฐานเกี่ยวกับการผลิตสื่อด้วยระบบดิจิทัล กระบวนการนำสื่อมาเรียบเรียงใหม่ โดยใช้ระบบสื่อประสม</li> <li>3. เพื่อให้นักศึกษาสามารถสร้างผลงานโดยใช้เสียงระบบดิจิทัล ไฮเปอร์เท็กซ์ วีดิทัศน์ ภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวบนระบบคอมพิวเตอร์</li> </ol>
<p><b>2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา</b></p> <p>- ไม่มี</p>

## หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

<p><b>1. คำอธิบายรายวิชา (Course Description)</b></p> <p>การนำสื่อหลายสื่อมาใช้งานพร้อมกัน เพื่อช่วยสร้างงานทั้งทางด้านการศึกษา และทางธุรกิจ พื้นฐานเทคนิคเกี่ยวกับการผลิตสื่อด้วยระบบดิจิทัล กระบวนการในการนำสื่อมาเรียบเรียงใหม่ โดยใช้ระบบสื่อประสม การสร้างผลงานโดยใช้เสียงที่เป็นดิจิทัล ไฮเปอร์เท็กซ์ วีดิทัศน์ และภาพนิ่งรวมถึงภาพเคลื่อนไหวบนระบบคอมพิวเตอร์ การรวมกันของภาพ เสียง และข้อความในระบบดิจิทัล ทั้งในตัวอย่างผลงานระบบสื่อประสมที่นำเสนอบนซีดีรอมและอินเทอร์เน็ต</p> <p>Study of using multiple media simultaneously to create educational and business work; introduction to media-developing techniques of digital systems; media-editing process using multimedia systems; creating work using digital audio, hypertext, video and images on computer systems; combining images, audio and text in digital systems to form sample multimedia work on CD-</p>
---

ปรับปรุงโดย กลุ่มภารกิจพัฒนาคณาจารย์ หลักสูตรและนวัตกรรมการเรียนการสอน สำนักบริหารและพัฒนา  
วิชาการ เมื่อวันที่ 25 ธันวาคม 2557

ROM and the Internet.

## 2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม (ถ้ามี)	การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
28 ชั่วโมง ต่อภาคการศึกษา	สอนเสริมตามความต้องการ ของนักศึกษาเฉพาะราย	28 ชั่วโมง ต่อภาคการศึกษา	70 ชั่วโมง ต่อภาคการศึกษา

## 3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

อาจารย์จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่มตามความต้องการ 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ โดยการนัดหมาย  
ล่วงหน้าผ่านอีเมล [apipong.ping@gmail.com](mailto:apipong.ping@gmail.com) หรือเฟสบุ๊ค

#### หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การพัฒนาผลการเรียนรู้ในมาตรฐานผลการเรียนรู้แต่ละด้านที่มุ่งหวัง ซึ่งต้องสอดคล้องกับที่ระบุไว้ในรายละเอียดของหลักสูตร โดยมาตรฐานการเรียนรู้แต่ละด้าน ให้แสดงข้อมูลต่อไปนี้

1. สรุปสั้น ๆ เกี่ยวกับความรู้ หรือทักษะที่รายวิชามุ่งหวังที่จะพัฒนานักศึกษา
2. คำอธิบายเกี่ยวกับวิธีการสอนที่จะใช้ในรายวิชาเพื่อพัฒนาความรู้ หรือทักษะในข้อ 1
3. วิธีการที่จะใช้วัดและประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษาในรายวิชานี้เพื่อประเมินผลการเรียนรู้ในมาตรฐานการเรียนรู้แต่ละด้านที่เกี่ยวข้อง

#### แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบของรายวิชา (Curriculum Mapping)

##### วิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ

รายวิชา	คุณธรรมและจริยธรรม							ความรู้								ทักษะทางปัญญา				ทักษะระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ						ทักษะวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ			
	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4
สธ 212 ระบบสื่อประสมสำหรับธุรกิจ	○	●	○	○	○	○	○	●	●	●	●	●	●	○	●	●	●	●	○				○	○	○	●	●	○	●

● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

1. คุณธรรม จริยธรรม		
คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา	วิธีการสอนที่จะใช้พัฒนาการเรียนรู้	วิธีการประเมินผล
1) มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเอง วิชาชีวะและสังคม	1) วิธีการบรรยาย (Lecture) 2) วิธีการใช้กรณีตัวอย่าง (Case Study)	1) ประเมินจากพฤติกรรมของผู้เรียนระหว่างร่วมกิจกรรมการเรียนรู้การสอน 2) ประเมินจากงานที่ได้รับมอบหมายให้ทำไม่ว่าจะเป็นงานเดี่ยวหรืองานกลุ่ม 2) ประเมินจากการให้คะแนนการเข้าห้องเรียนและการส่งงานตรงเวลา
2. ความรู้		
ความรู้ที่ต้องได้รับ	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
1) มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาสาขาวิชาที่ศึกษา 2) สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจและอธิบายความต้องการทางคอมพิวเตอร์ รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา 3) สามารถวิเคราะห์ ออกแบบ ติดตั้ง ปรับปรุงและ/หรือประเมินระบบองค์ประกอบต่างๆ ของระบบคอมพิวเตอร์ให้ได้ตรงตามข้อกำหนด 4) สามารถติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการและวิวัฒนาการคอมพิวเตอร์ รวมทั้งการนำไปประยุกต์ 5) รู้ เข้าใจและสนใจพัฒนาความรู้	1) วิธีการบรรยาย (Lecture) 2) วิธีการสาธิต (Demonstration) 3) วิธีการสอนแบบเน้นประสบการณ์ (Experiential Learning) 4) วิธีการสอนแบบร่วมมือ ร่วมคิด (Collaborative -Cooperative Learning)	1) ทดสอบหลักการ ทฤษฎี และปฏิบัติ โดยการสอบย่อยและให้คะแนน 2) ทดสอบโดยการสอบปฏิบัติ สอบข้อเขียนกลางภาคและปลายภาค 3) ประเมินผลจากการทำงานที่ได้รับมอบหมาย 4) ประเมินจากกิจกรรมการเรียนรู้การสอนที่จัดในห้องเรียน

<p>ความชำนาญทางคอมพิวเตอร์อย่างต่อเนื่อง</p> <p>6) มีความรู้ในแนวกว้างของสาขาวิชาที่ศึกษาเพื่อให้สังเกตเห็นการเปลี่ยนแปลง และเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีใหม่ๆ ที่เกี่ยวข้อง</p> <p>7) มีประสบการณ์ในการพัฒนาและ/หรือการประยุกต์ซอฟต์แวร์ที่ใช้งานได้จริง</p>		
<b>3. ทักษะทางปัญญา</b>		
<b>ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา</b>	<b>วิธีการสอน</b>	<b>วิธีการประเมินผล</b>
<p>1) สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินสารสนเทศ เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์</p> <p>2) สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ</p> <p>3) สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาทางคอมพิวเตอร์ได้อย่างเหมาะสม</p>	<p>1) วิธีการใช้ปัญหาเป็นหลัก (Problem-Based Learning)</p> <p>2) วิธีการสอนแบบใช้โครงการเป็นหลัก(Project-Based Instruction)</p>	<p>1) ประเมินจากการทดสอบทั้งการสอบย่อย สอบปฏิบัติ สอบกลางภาค และสอบปลายภาค</p> <p>2) ประเมินจากงานที่ได้รับมอบหมายทั้งงานกลุ่มและงานเดี่ยว เช่น โครงการที่มอบหมาย</p> <p>3) ประเมินจากพฤติกรรมของผู้เรียนระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน</p> <p>4) ประเมินผลจากกิจกรรมการเรียนการสอนที่จัดในห้องเรียน</p>
<b>4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ</b>		
<b>ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องการพัฒนา</b>	<b>วิธีการสอน</b>	<b>วิธีการประเมินผล</b>
<p>ไม่มีความรับผิดชอบหลักในด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบตามมคอ.2</p>	-	-



<b>5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</b>		
<b>ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา</b>	<b>วิธีการสอน</b>	<b>วิธีการประเมินผล</b>
1) มีทักษะการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงานที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ 2) สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหาโดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์หรือการแสดงสถิติประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์ 3) สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างเหมาะสม	1) วิธีการสอนแบบใช้โครงการเป็นหลัก(Project-Based Instruction) 2) วิธีการสอนแบบเน้นกระบวนการคิด (Thinking-Based Instruction)	1) ประเมินจากกิจกรรมการเรียนรู้ การสอนที่จัดในห้องเรียน เช่น การสังเกตพฤติกรรม การสอบย่อย 2) ประเมินจากผลงานของผู้เรียน รูปแบบการนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน 3) ประเมินจากเทคนิคที่นำเสนอ โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เทคนิคทางสถิติ และทางคณิตศาสตร์พื้นฐาน

## 6. การกิจอื่น ๆ ที่นำมาบูรณาการเข้ากับการเรียนการสอน

### 6.1 ผลงานวิจัย

ไม่มี

มีการนำความรู้และประสบการณ์จากผลงานวิจัยมาใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนโดยมีการดำเนินการ  
ดังนี้

ไม่มี

**6.2 งานบริการวิชาการ** ได้แก่ การจัดโครงการฝึกอบรม การเป็นวิทยากรทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย การเป็นกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ การเป็นกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจผลงานวิจัย การเป็นกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิในการอ่านบทความวิชาการและอื่น ๆ

ปรับปรุงโดย กลุ่มภารกิจพัฒนาคณาจารย์ หลักสูตรและนวัตกรรมการเรียนการสอน สำนักบริหารและพัฒนา  
วิชาการ เมื่อวันที่ 25 ธันวาคม 2557

การที่ผู้สอนได้รับเชิญเป็นวิทยากรการสร้าง Infographic และการสร้างสื่อนำเสนอ ให้กับนักศึกษา สาขาวิชาการจัดการชุมชน ชั้นปีที่ 4

การออกแบบโลโก้แยมมะเกี๋ยงในโครงการ To be Number One ของมหาวิทยาลัยแม่โจ้-แพร่ เฉลิมพระเกียรติ

มีการนำความรู้และประสบการณ์จากการบริการวิชาการมาใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนโดยมีการดำเนินการ ดังนี้

นำความรู้จากการเป็นวิทยากรมาถ่ายทอดให้กับนักศึกษา ให้สามารถนำความรู้ไปใช้งานได้ตรงตามวัตถุประสงค์มากยิ่งขึ้น และมีการยกตัวอย่างผลงานจากการบริการวิชาการให้นักศึกษาได้เห็นการประยุกต์ใช้งาน

**6.3 งานทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม** ได้แก่ การผนวกเอาศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นไว้ในการเรียนการสอน เช่น การสอนโดยยกตัวอย่างสิ่งที่เกิดขึ้นในกระบวนการผลิตตามวิถีพื้นบ้าน การอ้างอิงถึงเครื่องมือพื้นบ้าน วัตถุดิบที่ใช้ในการผลิตที่มีเฉพาะในท้องถิ่น ภูมิปัญญาพื้นบ้านภาคเหนือ และอื่น ๆ

ไม่มี

มีการนำความรู้และประสบการณ์จากการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม มาใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนโดยมีการดำเนินการ ดังนี้

ไม่มี

#### **6.4 ทรัพยากรหรือวิธีการใช้ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของนักศึกษา**

ตัวอย่างเช่น การใช้ text book การใช้บทความวิจัย/ บทความภาษาอังกฤษ การเข้าถึง website ที่เกี่ยวข้อง เป็นต้น

แนะนำคลิปวิดีโอสอนการสร้างสื่อต่างๆ ที่เป็นภาษาอังกฤษ ซึ่งมีการใช้เทคนิคและเครื่องมือที่ดีกว่าคลิปที่สอนโดยใช้ภาษาไทย

มีการนำความรู้และประสบการณ์จากการนำทรัพยากรมาใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนโดยมีการดำเนินการ ดังนี้

แนะนำคลิปวิดีโอสอนการสร้างสื่อประสมที่เป็นสากลให้นักศึกษาได้ทดลองปฏิบัติตาม

**6.5 การบรรยายโดยมีผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทางวิชาการหรือวิชาชีพจากหน่วยงานหรือชุมชนภายนอก** เรื่องที่บรรยาย/ ชื่อและสังกัดของวิทยากร/ วัน/เวลา/สถานที่บรรยาย

วางแผนเชิญวิทยากรจากงานประชาสัมพันธ์ ม.แม่โจ้-แพร่ เฉลิมพระเกียรติ มาบรรยายหรืออบรม ในช่วงหลังสอบกลางภาค หรือเชิญวิทยากรจากงานโสตทัศนศึกษา ม.แม่โจ้-แพร่ เฉลิมพระเกียรติ เพื่ออบรมการทำสื่อประชาสัมพันธ์ โดยอาจารย์รวมไปถึงการถ่ายภาพมุมสูงด้วยโดรนด้วย

มีการนำความรู้และประสบการณ์จากการนำการบรรยาย มาใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนโดยมีการดำเนินการ ดังนี้

สร้างแรงบันดาลใจให้กับนักศึกษาในการสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ที่มีคุณภาพ และเป็นการกระตุ้นให้นักศึกษาสามารถคิดและทำโครงการที่มีประสิทธิภาพได้ นอกจากนี้นักศึกษายังได้มีโอกาสได้ฝึกปฏิบัติจากผู้ปฏิบัติงานจริง

#### 6.6 การดูงานนอกสถานที่ในรายวิชา ชื่อของหน่วยงาน /วัน/เวลาดูงาน

ไม่มี

มีการนำความรู้และประสบการณ์จากการดูงาน มาใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนโดยมีการดำเนินการ ดังนี้

ไม่มี

#### หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน					
ภาคบรรยาย					
สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน* (ชั่วโมง)	กิจกรรมการเรียน การสอน	สื่อการเรียนรู้ที่ ใช้	ผู้สอน
1	แนะนำรายวิชา กฎระเบียบ และ ข้อบังคับในการเรียนการสอน	2	แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ระหว่างผู้เรียนและ ผู้สอน	Power Point หรือ VDO	อาจารย์อภิพงศ์ ปิยะศ
2	บทที่ 1 : บทนำเข้าสู่ระบบสื่อ ประสม	2	บรรยายใน ห้องเรียน	Power Point หรือ VDO	อาจารย์อภิพงศ์ ปิยะศ
3	บทที่ 3 : เทคโนโลยีการแสดงผล และการจัดเก็บข้อมูลมัลติมีเดีย	2	บรรยายใน ห้องเรียน	Power Point หรือ VDO	อาจารย์อภิพงศ์ ปิยะศ
4	บทที่ 4 : ตัวอักษร	2	บรรยายใน ห้องเรียน	Power Point หรือ VDO	อาจารย์อภิพงศ์ ปิยะศ
5	บทที่ 6 : ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์กราฟิก	2	บรรยายใน ห้องเรียน	Power Point หรือ VDO	อาจารย์อภิพงศ์ ปิยะศ
6	บทที่ 7.1 : ภาพบิตแมพ	2	บรรยายใน ห้องเรียน	Power Point หรือ VDO	อาจารย์อภิพงศ์ ปิยะศ

7	บทที่ 7.2 : ภาพเวกเตอร์	2	บรรยายใน ห้องเรียน	Power Point หรือ VDO	อาจารย์อภิพงศ์ ปิยะศ
8	<b>สอบกลางภาค</b>				
9	บทที่ 8 : ออดิโอ	2	บรรยายใน ห้องเรียน	Power Point หรือ VDO	อาจารย์อภิพงศ์ ปิยะศ
10	บทที่ 9 : วีดีโอ	2	บรรยายใน ห้องเรียน	Power Point หรือ VDO	อาจารย์อภิพงศ์ ปิยะศ
11	บทที่ 10 : แอนิเมชัน	2	บรรยายใน ห้องเรียน	Power Point หรือ VDO	อาจารย์อภิพงศ์ ปิยะศ
12	บทที่ 11 : การบีบอัดข้อมูล	2	บรรยายใน ห้องเรียน	Power Point หรือ VDO	อาจารย์อภิพงศ์ ปิยะศ
13	นำเสนอ Storyboard ของโครงงานครั้งที่ 3	2	นักศึกษานำเสนอ หน้าชั้นเรียน	ขึ้นอยู่กับ นักศึกษา	อาจารย์อภิพงศ์ ปิยะศ
14	เชิญวิทยากรบรรยาย	2	วิทยากรบรรยาย	ขึ้นอยู่กับ วิทยากร	วิทยากรจากงาน ประชาสัมพันธ์หรือ งานโสตทัศนศึกษา
15	สรุปผลการเรียนรู้ก่อนสอบปลาย ภาค	2	บรรยายใน ห้องเรียน	Power Point, หรือ VDO	อาจารย์อภิพงศ์ ปิยะศ
16	<b>สอบปลายภาค</b>				
<b>ภาคปฏิบัติ</b>					
ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชั่วโมง)	กิจกรรมการเรียน การสอน	สื่อการเรียนรู้ ที่ใช้	ผู้สอน
1	ปฏิบัติการที่ 1 : การออกแบบ กราฟิก : สร้างตัวอักษร	2	ปฏิบัติการ คอมพิวเตอร์	Adobe Illustrator	อาจารย์อภิพงศ์ ปิยะศ
2	ปฏิบัติการที่ 2 : การออกแบบ กราฟิก : โลโก้	2	ปฏิบัติการ คอมพิวเตอร์	Adobe Illustrator	อาจารย์อภิพงศ์ ปิยะศ
3	ปฏิบัติการที่ 3 : การออกแบบ โปสเตอร์	2	ปฏิบัติการ คอมพิวเตอร์	Adobe Photoshop	อาจารย์อภิพงศ์ ปิยะศ
4	ปฏิบัติการที่ 4 : การออกแบบ แบนเนอร์	2	ปฏิบัติการ คอมพิวเตอร์	Adobe Photoshop	อาจารย์อภิพงศ์ ปิยะศ
5	ปฏิบัติการที่ 5 : การออกแบบ เว็บไซต์	2	ปฏิบัติการ คอมพิวเตอร์	Adobe XD	อาจารย์อภิพงศ์ ปิยะศ

6	ปฏิบัติการที่ 6 : เทคนิคการถ่ายภาพและการตกแต่งภาพ	2	ปฏิบัติการถ่ายภาพภาคสนาม	กล้องถ่ายภาพหรือสมาร์ทโฟน และโปรแกรมตกแต่งภาพบนสมาร์ทโฟน	อาจารย์อภิพงศ์ ینگศ
7	นำเสนอโครงงานย่อย ครั้งที่ 1 : การออกแบบเว็บไซต์แบบสมบูรณ์	2	นักศึกษานำเสนอโครงงานโดยใช้เครื่องมือการออกแบบที่เรียนมา	ขึ้นอยู่กับนักศึกษา	อาจารย์อภิพงศ์ ینگศ
8	<b>สอบกลางภาค</b>				
9	ปฏิบัติการที่ 7 : การสร้างโมเดล 3 มิติ ครั้งที่ 1	2	ปฏิบัติการคอมพิวเตอร์	SketchUp	อาจารย์อภิพงศ์ ینگศ
10	ปฏิบัติการที่ 8 : การสร้างโมเดล 3 มิติ ครั้งที่ 2	2	ปฏิบัติการคอมพิวเตอร์	SketchUp	อาจารย์อภิพงศ์ ینگศ
11	นำเสนอโครงงานย่อย ครั้งที่ 2 : การออกแบบโมเดล 3 มิติ	2	นักศึกษานำเสนอโครงงานโมเดล 3 มิติ	SketchUp	อาจารย์อภิพงศ์ ینگศ
12	ปฏิบัติการที่ 9 : การถ่ายวิดีโอภาคสนาม	2	ปฏิบัติการภาคสนาม	กล้องถ่ายภาพหรือสมาร์ทโฟน	อาจารย์อภิพงศ์ ینگศ
13	ปฏิบัติการที่ 10 : การตัดต่อวิดีโอ ครั้งที่ 1	2	ปฏิบัติการคอมพิวเตอร์	Sony Vegas	อาจารย์อภิพงศ์ ینگศ
14	ปฏิบัติการที่ 10 : การตัดต่อวิดีโอ ครั้งที่ 2	2	ปฏิบัติการคอมพิวเตอร์	Sony Vegas	อาจารย์อภิพงศ์ ینگศ
15	นำเสนอโครงงานย่อย ครั้งที่ 3	2	นักศึกษานำเสนอโครงการการตัดต่อวิดีโอโดยใช้เครื่องมือที่เรียนมา	ขึ้นอยู่กับนักศึกษาแต่ละกลุ่ม	อาจารย์อภิพงศ์ ینگศ
16	<b>สอบปลายภาค</b>				

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้				
ที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมิน
1	คุณธรรม จริยธรรม	การเข้าชั้นเรียน, การทำงานที่มอบหมายอย่างซื่อสัตย์	ตลอดภาคการศึกษา	10%
2	ความรู้, ปัญญา	สอบกลางภาค	สัปดาห์ที่ 8	20%
3	ความรู้, ปัญญา, ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ, ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	งานที่มอบหมาย การนำเสนอหน้าชั้นเรียน การฝึกปฏิบัติ โครงงาน และ Quiz ท้ายคาบเรียน	ตลอดภาคการศึกษา	50%
4	ความรู้, ปัญญา	สอบปลายภาค	สัปดาห์ที่ 16	20%
เกณฑ์การประเมินผล *สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสมและดุลพินิจของผู้สอนซึ่งอาจเลือกใช้ T-Score หรือ Mean Score แทนการใช้เกณฑ์แบบ Fixed Rate				
	80 % ขึ้นไป	ระดับคะแนน A	60 – 64 %	ระดับคะแนน C
	75 – 79 %	ระดับคะแนน B+	55 – 59 %	ระดับคะแนน D+
	70 – 74 %	ระดับคะแนน B	50 – 54 %	ระดับคะแนน D
	65 – 69 %	ระดับคะแนน C+	ต่ำกว่า 50 %	ระดับคะแนน F

## หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

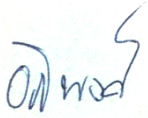
<p><b>1. ตำราและเอกสารหลัก</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ, เทคโนโลยีมัลติมีเดีย (Multimedia Technology). กรุงเทพฯ: เคทีพี คอมพ์ แอนด์คอนซัลท์, 2552. (ใช้อ้างอิงการสอนเป็นหลัก)</li> <li>- ณิชกร สงคราม, การออกแบบและพัฒนา มัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2557. <a href="#">[ลิงค์หนังสือ]</a></li> <li>- ณิชพงศ์ วณิชชัยกิจ, Premiere Pro + After Effects CS6 นนทบุรี: อดิซี พรีเมียร์, บจก., 2556. <a href="#">[ลิงค์หนังสือ]</a></li> <li>- วรเกษมสันต์ สิริศุภรัตน์, สร้างสรรค์งานกราฟิกให้โดดเด่นสะดุดตาด้วย Adobe Illustrator CS6: เน็ตติไซน์ พับลิชชิ่ง, บจก., 2556. <a href="#">[ลิงค์หนังสือ]</a></li> <li>- นวอร แจ่มขำ และ พรรณธิพา บ่มกลาง, มือใหม่หัดใช้ SketchUp 8 สร้างโมเดลสวยด้วยวิธีง่ายๆ. กรุงเทพฯ: โปรวีชั่น, บจก., 2555. <a href="#">[ลิงค์หนังสือ]</a></li> <li>- ปิยะ นากสงค์ และ มณีนุช สมานหมู่, มือใหม่ Photoshop CS6 หัดแต่งภาพให้สวยโดนใจ: ชิมพลิฟาย, สนพ. <a href="#">[ลิงค์หนังสือ]</a></li> <li>- ปิยะ นากสงค์ และคณะ, Workshop Photoshop CS6 Web Design: ชิมพลิฟาย, สนพ., 2014. <a href="#">[ลิงค์หนังสือ]</a></li> <li>- พันจันทร์ ธนวัฒน์เสถียร, Flash CS6 ฉบับสมบูรณ์: ชิมพลิฟาย, สนพ., 2013. <a href="#">[ลิงค์หนังสือ]</a></li> <li>- อีรภุชณ์ วิจิตติมาภรณ์, ตัดต่อวิดีโอและเสียงด้วย Sony Vegas Pro, วิตตี้กรุ๊ป, สนพ., 2016. <a href="#">[ลิงค์หนังสือ]</a></li> </ul>
<p><b>2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ</b></p> <p>สามารถดาวน์โหลดเอกสารและสื่อการสอนได้ที่เว็บไซต์ผู้สอน <a href="http://www.apipong.weebly.com">www.apipong.weebly.com</a> และติดตามข่าวสารในวงการไอทีได้จากเฟสบุ๊คแฟนเพจ Blognone</p>
<p><b>3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ</b></p> <p>ไม่มี</p>
<p><b>4. ภารกิจอื่น ๆ ที่นำมาบูรณาการเข้ากับการเรียนการสอน</b></p>
<p><b>4.1 ผลงานวิจัย</b></p> <p>ไม่มี</p>
<p><b>4.2 งานบริการวิชาการ</b></p> <p>วิทยากรสอนการทำ Infographic และการออกแบบ Logo แยมมะเกี๋ยงในโครงการ To be Number One</p>
<p><b>4.3 งานทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม</b></p> <p>ไม่มี</p>

<p>5. ทรัพยากรหรือวิธีการใช้ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของนักศึกษา แนะนำคลิปวิดีโอสอนการสร้างสื่อที่เป็นภาษาอังกฤษให้นักศึกษา</p>
<p>6. การบรรยายโดยผู้มีประสบการณ์ทางวิชาการหรือวิชาชีพจากหน่วยงานหรือชุมชนภายนอก วางแผนเชิญวิทยากรจากงานประชาสัมพันธ์ ม.แม่โจ้-แพร์ เฉลิมพระเกียรติ มาบรรยาย</p>
<p>7. การดูงานนอกสถานที่ในรายวิชา ไม่มี</p>



## หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

<p><b>1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การซักถามนักศึกษาโดยตรง</li> <li>- การสังเกตการณ์จากพฤติกรรมของผู้เรียนในชั้นเรียน</li> <li>- การให้นักศึกษาเขียนข้อคิดเห็นที่มีต่อการเรียนการสอน</li> <li>- แบบประเมินประสิทธิภาพการเรียนการสอนและแบบประเมินสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้</li> </ul> <p>ในเว็บไซต์ <a href="http://www.e-manage.mju.ac.th">www.e-manage.mju.ac.th</a></p>
<p><b>2. กลยุทธ์การประเมินการสอน</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ผลงานการฝึกปฏิบัติ การสังเกตพฤติกรรม โครงงาน ข้อสอบ</li> <li>- ผลการเรียนของนักศึกษา</li> <li>- การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์รายวิชา</li> </ul>
<p><b>3. การปรับปรุงการสอน</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ปรับปรุงเนื้อหาวิชาในภาคปฏิบัติและทฤษฎีให้มีความทันสมัยมากยิ่งขึ้น เพราะเทคโนโลยีมีผลดีมีเสีย ก้าวหน้ารวดเร็วมาก</li> <li>- สอนเทคนิคการถ่ายภาพ และการตกแต่งภาพด้วยสมาร์ตโฟน เพื่อให้เข้ากับวิถีชีวิตของคนยุคใหม่</li> <li>- สอนเทคนิคการถ่ายทำวิดีโอให้มีความน่าสนใจ</li> <li>- สอนการออกแบบโปสเตอร์และแบนเนอร์ เพื่อให้ นักศึกษาสามารถนำความรู้ไปใช้ได้ขณะเรียนและฝึกงาน</li> <li>- เปลี่ยนโปรแกรมออกแบบเว็บไซต์จากเดิมที่เป็นโปรแกรม Weebly มาเป็น Adobe XD ที่ปัจจุบันเปิดให้ใช้งานได้ฟรี และเป็นโปรแกรมที่นักออกแบบนิยมใช้กันอย่างแพร่หลาย ถือเป็นการปรับเปลี่ยนให้ทันต่อยุคสมัย</li> <li>- การเรียนการสอนเป็นแบบตัวต่อตัว เน้นการฝึกปฏิบัติเพื่อนำไปใช้งานจริง และปรับปรุงการสอนเข้ากับ ความสนใจและบริบทของนักศึกษาเป็นสำคัญ</li> </ul>
<p><b>4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์รายวิชาของนักศึกษา</b></p> <p>มีการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์รายวิชา หลังจากปิดภาคเรียนไม่เกิน 30 วัน</p>
<p><b>5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ศึกษาและติดตามพัฒนาการของเทคโนโลยีการผลิตสื่อที่มีเครื่องมือและเทคนิคใหม่ๆ ออกมาให้ติดตามอยู่ตลอดเวลา</li> </ul>

ลงชื่อ:   
( อาจารย์อภิพงศ์ ปิงยศ )  
อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา/ผู้รายงาน  
วันที่ 18 เดือน มิถุนายน พ.ศ. 2561