



แผนการศึกษา (Course Syllabus)

ชื่อวิชา	ระบบสื่อประสมสำหรับธุรกิจ
รหัสวิชา	สธ 212
จำนวนหน่วยกิตรวม	3 หน่วยกิต (2-2-5) ภาคบรรยาย 2 ชั่วโมง วันพฤหัสบดี 13:00 - 15:00 ห้อง N108 อาคารเทพ พงษ์พานิช ภาคปฏิบัติ 2 ชั่วโมง วันจันทร์ 13:00 - 15:00 ห้อง C1 COM อาคารพลังแม่โจ้สามัคคี ศึกษาด້วยตนเอง 5 ชั่วโมง
สังกัด	สาขาวิชาการระบบสารสนเทศทางธุรกิจ ชั้นปีที่ 2 มหาวิทยาลัยแม่โจ้-แพร่ เฉลิมพระเกียรติ
คำบรรยายวิชา	การนำสื่อหลายสื่อมาใช้งานพร้อมกัน เพื่อช่วยสร้างงานทั้งทางด้านการศึกษา และทางธุรกิจ พื้นฐานเทคนิคเกี่ยวกับการผลิตสื่อด้วยระบบดิจิทัล กระบวนการในการนำสื่อมาเรียบเรียงใหม่ โดยใช้ระบบสื่อประสม การสร้างผลงานโดยใช้เสียงที่เป็นดิจิทัล ไฮเปอร์เท็กซ์ วิดีทัศน์ และภาพนิ่งรวมถึงภาพเคลื่อนไหวบนระบบคอมพิวเตอร์ การรวมกันของภาพเสียง และข้อความในระบบดิจิทัล ทั้งในตัวอย่างผลงานระบบสื่อประสมที่นำเสนอบนซีดีรอมและอินเทอร์เน็ต
วัตถุประสงค์รายวิชา	1. เพื่อให้ นักศึกษาสามารถประยุกต์ใช้สื่อหลายรูปแบบมาใช้งานร่วมกัน เพื่อช่วยสร้างงานทั้งทางด้านการศึกษาและทางธุรกิจ 2. เพื่อให้ นักศึกษาเข้าใจเทคนิคพื้นฐานเกี่ยวกับการผลิตสื่อด้วยระบบดิจิทัล กระบวนการนำสื่อมาเรียบเรียงใหม่โดยใช้ระบบสื่อประสม 3. เพื่อให้ นักศึกษาสามารถสร้างผลงานโดยใช้เสียงระบบดิจิทัล ไฮเปอร์เท็กซ์ วิดีทัศน์ ภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวบนระบบคอมพิวเตอร์
อาจารย์ผู้สอน	อาจารย์อภิพงศ์ ปิงยศ
E-mail	apipong.ping@gmail.com, apipong@phrae.mju.ac.th
โทรศัพท์	087-314-1854
เว็บไซต์รายวิชา	www.apipong.weebly.com

รายละเอียดการสอน

สัปดาห์ ที่	เนื้อหาภาคบรรยาย	เนื้อหาภาคปฏิบัติ	จำนวน ชั่วโมง
1	แนะนำมัลติมีเดีย	การออกแบบกราฟิก : ตัวอักษร	2/2
2	การนำเสนอมัลติมีเดียในรูปแบบดิจิทัล	การออกแบบกราฟิก : โลโก้	2/2
3	เทคโนโลยีการแสดงผลและการจัดเก็บ ข้อมูลมัลติมีเดีย	การตกแต่งภาพ	2/2
4	ตัวอักษร	การออกแบบหน้าเว็บ ครั้งที่ 1	2/2
5	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ กราฟิก	การออกแบบหน้าเว็บ ครั้งที่ 2	2/2
6	ภาพบิตแมพ	การสร้างโมเดล 3 มิติ ครั้งที่ 1	2/2
7	ภาพเวกเตอร์	การสร้างโมเดล 3 มิติ ครั้งที่ 2	2/2
8	สอบกลางภาค		
9	ออดิโอ	การตัดต่อวิดีโอ	2/2
10	วิดีโอ	การตัดต่อวิดีโอ และการสร้างเอฟเฟค	2/2
11	แอนิเมชัน	การตัดต่อวิดีโอเพื่องานนำเสนอ	2/2
12	การบีบอัดข้อมูล	นำเสนอผลงานวิดีโอ	2/2
13	การประพันธ์สื่อมัลติมีเดีย	การสร้างแอนิเมชัน	2/2
14	การพัฒนาแอปพลิเคชันแบบมัลติมีเดีย	การสร้างแอนิเมชัน และการเขียน โปรแกรมควบคุมแอนิเมชัน	2/2
15	มัลติมีเดียกับระบบเครือข่าย	นำเสนอผลงานแอนิเมชัน	2/2
16	สอบปลายภาค		

เกณฑ์การให้คะแนน

คะแนนเต็มทั้งหมด 100 % ประกอบด้วย

- การเข้าชั้นเรียน 10%
- งานที่มอบหมาย การตอบคำถามในชั้นเรียน
การฝึกปฏิบัติ และ Quiz ทำคาบเรียน 50%
- สอบกลางภาค 20%
- สอบปลายภาค 20%

เกณฑ์การประเมินผล*

ระดับช่วงคะแนน	เกณฑ์การประเมิน
80 ขึ้นไป	A
76 – 79	B+
70 – 75	B
66 – 69	C+
60 – 65	C
55 – 59	D+
50 – 54	D
ต่ำกว่า 50	F

*หมายเหตุ เกณฑ์คะแนนสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสมและดุลพินิจของผู้สอน

ตำราและเอกสารหลัก

- ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ, เทคโนโลยีมัลติมีเดีย (Multimedia Technology). กรุงเทพฯ: เคทีพี คอมพิวเตอร์คอนซัลท์, 2552. (ใช้อ้างอิงการสอนเป็นหลัก)
- อนุรักษ์ สงคราม, การออกแบบและพัฒนา มัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2557. [\[ลิงค์หนังสือ\]](#)
- อนุรักษ์ วณิชชัยกิจ, Premiere Pro + After Effects CS6 นนทบุรี: ไอดีซี พรีเมียร์, บจก., 2556. [\[ลิงค์หนังสือ\]](#)
- วรเกษมสันต์ สิริศุภราชต์, สร้างสรรค์งานกราฟิกให้โดดเด่นสะดุดตาด้วย Adobe Illustrator CS6: เน็ตดีไซน์ พับลิชซิ่ง, บจก., 2556. [\[ลิงค์หนังสือ\]](#)
- นวอร แจ่มขำ และ พรรณธิพา บ่มกลาง, มือใหม่หัดใช้ SketchUp 8 สร้างโมเดลสวยด้วยวิธีง่ายๆ. กรุงเทพฯ: โพรวิชั่น, บจก., 2555. [\[ลิงค์หนังสือ\]](#)
- ปิยะ นากสงค์ และ มณีนุช สมานหนู, มือใหม่ Photoshop CS6 หัดแต่งภาพให้สวยโดนใจ: ชิมพลิฟาย, สนพ. [\[ลิงค์หนังสือ\]](#)
- ปิยะ นากสงค์ และคณะ, Workshop Photoshop CS6 Web Design: ชิมพลิฟาย, สนพ., 2014. [\[ลิงค์หนังสือ\]](#)
- พันจันทร์ ธนวัฒน์เสถียร, Flash CS6 ฉบับสมบูรณ์: ชิมพลิฟาย, สนพ., 2013. [\[ลิงค์หนังสือ\]](#)