

รายละเอียดรายวิชา(มคอ.3)
หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
ภาคการศึกษาที่ 2/2559

SUAN
DUSIT
RAJABHAT
UNIVERSITY

3653703

เทคโนโลยีมัลติมีเดียสำหรับงานธุรกิจ
(MULTIMEDIA TECHNOLOGY IN BUSINESS)

คำนำ (ปรับปรุงครั้งที่ 2)

รายละเอียดรายวิชา 3653703 เทคโนโลยีมัลติมีเดียสำหรับงานธุรกิจ (Multimedia Technology in Business) เป็นการจัดทำรายละเอียดประกอบการเรียนการสอนรายวิชาตามหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2551 ในหมวดวิชาบังคับ โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับชนิดข้อมูลของมัลติมีเดีย ทฤษฎีการแปลงข้อมูลให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัล การปรับแต่ง ลดขนาดข้อมูลที่จัดเก็บข้อมูลมัลติมีเดีย การใช้เครื่องมืออุปกรณ์ ฮาร์ดแวร์ และโปรแกรมประยุกต์ที่เหมาะสมในการสร้างมัลติมีเดีย อาทิ เสียง วิดีโอ รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว (Animation) ภาพสามมิติ การผลิตสื่อ การสร้างความสัมพันธ์ ไฮเปอร์ลิงค์ การออกแบบและพัฒนาระบบงานมัลติมีเดียในงานธุรกิจ

อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร หวังเป็นอย่างยิ่งว่า เอกสารการปรับปรุงแก้ไขครั้งที่ 2 ฉบับนี้ใช้ประกอบในรายวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียสำหรับงานธุรกิจ เพื่อให้การจัดการเรียนรู้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ได้กำหนดไว้ โดยปรับปรุงรูปแบบการสอน การสร้างผลงานของนักศึกษา ความตระหนักรู้ในเรื่องกระบวนการคิดและความรับผิดชอบของผู้เรียนให้มากยิ่งขึ้น และเป็นแนวทางที่สามารถปรับปรุงรูปแบบวิธีการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้น

อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร
หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
พฤษภาคม 2556

สารบัญ

หมวด		หน้า
1	ข้อมูลทั่วไป	4
2	จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์	5
3	ลักษณะและการดำเนินการ	5
4	การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา	6
5	แผนการสอนและการประเมินผล	8
6	ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน	17
7	การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา	18

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1. เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติการสร้างงานในรูปแบบมัลติมีเดียเพื่อช่วยในการทำงานในธุรกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพ และบรรลุวัตถุประสงค์ทางธุรกิจ

2. เพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจในการที่จะนำไปประกอบอาชีพ และนำไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันได้

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

1. เพื่อให้ นักศึกษามีฐานความรู้ที่เป็นรูปธรรมในการศึกษาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียสำหรับงานธุรกิจ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

2. เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจ วางแผน และตัดสินใจ ในการออกแบบและพัฒนาระบบงานมัลติมีเดียในงานธุรกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพ

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาชนิดข้อมูลของมัลติมีเดีย ทฤษฎีการแปลงข้อมูลให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัล การปรับแต่ง ลดขนาดข้อมูลที่จัดเก็บข้อมูลมัลติมีเดีย การใช้เครื่องมืออุปกรณ์ ฮาร์ดแวร์และโปรแกรมประยุกต์ที่เหมาะสมในการสร้างมัลติมีเดีย อาทิ เสียง วิดีโอ รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว (Animation) ภาพสามมิติ การผลิตสื่อ การสร้างความสัมพันธ์ ไฮเปอร์ลิงค์ การออกแบบและพัฒนาระบบงานมัลติมีเดียในงานธุรกิจ

Study of types of multimedia, digitization and multimedia data compression theory, enhancements. Using tools, hardware devices and appropriate applications to conduct the multimedia, i.e. sound, video, image, animation, three dimensional image, media production, hyperlink, including design and development of multimedia systems for businesses.

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	ปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
30 ชม. ต่อภาคการศึกษา	สอนเสริมตามความต้องการของนักศึกษา เฉพาะราย	30 ชม. ต่อภาคการศึกษา	75 ชม. ต่อภาคการศึกษา

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

รายบุคคล

- อาจารย์ประจำรายวิชา ประกาศเวลาให้คำปรึกษาผ่านเว็บไซต์คณะ
- อาจารย์จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล หรือ รายกลุ่มตามความต้องการ 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (เฉพาะรายที่ต้องการ)

หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

(1) ตระหนักในคุณค่า คุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต

(2) มีวินัย ตรงต่อเวลา ความรับผิดชอบต่อตนเอง และสังคม

(3) มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีม สามารถแก้ไขข้อขัดแย้ง และลำดับความสำคัญ

(4) เคารพสิทธิ รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่า และศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์

(5) เคารพกฎระเบียบ ข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์การ และสังคม

(6) สามารถวิเคราะห์ผลกระทบจากการใช้คอมพิวเตอร์ต่อบุคคลองค์กร และสังคม

(7) มีจรรยาบรรณทางวิชาการ และวิชาชีพ

1.2 วิธีการสอน

1. สอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม โดยเน้นในเรื่องของความรับผิดชอบต่องาน วินัยจรรยาบรรณ ความซื่อสัตย์ต่อตนเองและเพื่อนในกลุ่ม

2. ให้ทำโครงการ หรือรายงานกลุ่ม เพื่อพิจารณาความรับผิดชอบต่อความซื่อสัตย์ต่อ หน้าที่เมื่อได้รับมอบหมายงาน และความตรงต่อเวลาในการส่งงาน

1.3 วิธีการประเมินผล

สังเกตพฤติกรรมต่าง ๆ ของนักศึกษาที่เกิดระหว่างการทำกิจกรรมภายในห้องเรียน ทั้งพฤติกรรม การเรียน การทำรายงานกลุ่ม และการสอบ

2. ความรู้

2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

(1) มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการ และทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาที่ศึกษา

(2) สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจ และอธิบายความต้องการ ทางคอมพิวเตอร์ รวมทั้งประยุกต์ ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา

(3) สามารถวิเคราะห์ ออกแบบ ติดตั้ง ปรับปรุงระบบคอมพิวเตอร์ให้ตรงตามข้อกำหนด

(4) สามารถติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการ และวิวัฒนาการทางคอมพิวเตอร์

(5) รู้ เข้าใจ และสนใจพัฒนาความรู้ ความชำนาญทางคอมพิวเตอร์อย่างต่อเนื่อง

(6) มีความรู้ในแนวกว้างของสาขาวิชาที่ศึกษาเพื่อให้เล็งเห็นการเปลี่ยนแปลง และเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีใหม่ ๆ

(7) มีประสบการณ์ในการพัฒนาซอฟต์แวร์ประยุกต์

(8) สามารถบูรณาการความรู้ ในศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

2.2 วิธีการสอน

1. บรรยายหัวข้อรายละเอียดต่าง ๆ โดยใช้สื่อ PowerPoint ประกอบการบรรยายโดยให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการสอนด้วยการจัดให้มีการตอบคำถามท้ายบทเรียนหรือออกมาทำกิจกรรมหน้าชั้นเรียนที่เกี่ยวข้องกับสาระการเรียนรู้

2. การแบ่งกลุ่มทำโครงการ และนำเสนอโครงการ

2.3 วิธีการประเมินผล

1. สอบปฏิบัติ สอบกลางภาค สอบปลายภาค
2. สังเกตพฤติกรรมกรรมการเรียนภายในห้อง และพฤติกรรมกรรมการทำกิจกรรมกลุ่ม
3. ประเมินผลจากการทำรายงานและการมีส่วนร่วมในการนำเสนอรายงานและอภิปรายในชั้นเรียน

3. ทักษะทางปัญญา

3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- (1) คิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ และอย่างมีระบบ
- (2) สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินสารสนเทศ เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์
- (3) สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหา และความต้องการ
- (4) สามารถประยุกต์ความรู้ และทักษะกับการแก้ไขปัญหาทางคอมพิวเตอร์ได้อย่างเหมาะสม

3.2 วิธีการสอน

1. บรรยายหัวข้อรายละเอียดต่าง ๆ โดยใช้สื่อ Power point ประกอบการบรรยายโดยให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการสอนด้วยการจัดให้มีการตอบคำถามท้ายบทเรียนหรือออกมาทำกิจกรรมหน้าชั้นเรียนที่เกี่ยวข้องกับสาระการเรียนรู้

2. สาธิตวิธีการใช้โปรแกรมประยุกต์เพื่อใช้ในการสร้างชิ้นงานในรูปแบบมัลติมีเดีย

3. มอบหมายงานให้นักศึกษาทำโครงการที่กำหนดโดยใช้ความรู้วิชานี้ เพื่อใช้ในการนำเสนอหาสาระความรู้ มานำเสนอผลงานในรูปแบบมัลติมีเดีย

3.3 วิธีการประเมินผล

ประเมินผลจากการนำความรู้ที่ได้มาประยุกต์ใช้ในการทำการ์ตูนแอนิเมชั่น การทำหนังสือ และการตัดต่อเสียง

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

(1) สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลาย สามารถสนทนาทั้งภาษาไทย และภาษาต่างประเทศอย่างมีประสิทธิภาพ

(2) สามารถให้ความช่วยเหลือ และอำนวยความสะดวกแก่การแก้ปัญหา สถานการณ์ต่าง ๆ ในกลุ่มทั้งในบทบาทของผู้ร่วมทีมงาน

(3) สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มาชี้นำสังคม ในประเด็นที่เหมาะสม

(4) มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเอง รับผิดชอบงานในกลุ่ม

(5) สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์ทั้งส่วนตัว และส่วนรวม พร้อมทั้งแสดงจุดยืนอย่างพอเหมาะทั้งของตนเองและของผู้อื่น

(6) มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเอง และทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง

4.2 วิธีการสอน

1. มอบหมายให้ทำโครงการร่วมกันเป็นกลุ่มโดยเน้นความรู้ที่เรียนในวิชา

2. มอบหมายการบ้านทั้งที่เป็นงานเดี่ยวและงานกลุ่ม

4.3 วิธีการประเมินผล

1. ประเมินตนเอง และเพื่อนด้วยแบบฟอร์มที่กำหนด

2. ประเมินโครงการที่นำเสนอและพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม
3. ประเมินพฤติกรรมในห้องเรียน เช่น การเข้าเรียน การมีส่วนร่วมในห้องเรียน การส่งงาน เป็นต้น

ต้น

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

(1) มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงานที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

(2) สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหาโดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์หรือการแสดงสถิติ

ประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์

(3) สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่า และการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม

(4) สามารถใช้สารสนเทศ และเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม

5.2 วิธีการสอน

1. มอบหมายงานให้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองจากเว็บไซต์ สื่อการสอน e-learning จากแหล่งที่มาข้อมูลที่น่าเชื่อถือ

2. กำหนดให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติจากการเนื้อหาที่ค้นคว้าด้วยตนเองจากเว็บไซต์

5.3 วิธีการประเมินผล

1. ประเมินผลจากงานที่ให้ศึกษาค้นคว้า จากงานโครงการเดี่ยวและงานกลุ่ม

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียน การสอนสื่อที่ใช้	ผู้สอน
1-2	บทที่ 1 ความหมายและองค์ประกอบของมัลติมีเดีย <ul style="list-style-type: none"> - ความหมายของมัลติมีเดีย - องค์ประกอบของมัลติมีเดีย - ความเป็นมาของมัลติมีเดีย - รูปแบบของมัลติมีเดีย - ประโยชน์ของมัลติมีเดีย 	8	กิจกรรมการเรียนการสอน <ol style="list-style-type: none"> 1. อาจารย์ผู้สอนแนะนำตัว และ อธิบายเนื้อหา รายวิชา จุดประสงค์และ เป้าหมาย ของรายวิชา เกณฑ์การวัดผลและ ประเมินผล แนะนำ หนังสือ และ website เพิ่มเติม 2. อาจารย์บรรยาย พร้อมทั้งให้นักศึกษาคู่มือ มัลติมีเดีย และให้นักศึกษาสรุปประเด็นสำคัญ 	(1) (2) (3) (4)

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียน การสอนสื่อที่ใช้	ผู้สอน
			3. เปิดโอกาสให้นักศึกษา อภิปรายและซักถามใน ประเด็นที่สนใจ 4. จัดกิจกรรมให้นักศึกษา เรียนรู้โปรแกรมสร้างงาน กราฟิก ได้แก่ Adobe Photoshop และ Adobe Illustrator เพื่อ เป็น ประโยชน์ในการวาดภาพ การ์ตูนและการแทรก ภาพกราฟิกในการตัดต่อ วิดีโอ โดยรุ่นพี่แนะนำรุ่น น้อง สื่อการสอน 1. สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ความหมาย องค์ประกอบ และ ประโยชน์ ของ มัลติมีเดีย 2. เอกสารประกอบการ สอน 3. แนวการสอน 4. website หลักสูตร และ website ของผู้สอน	
3	บทที่ 2 การประยุกต์ใช้งาน มัลติมีเดีย - การประยุกต์ใช้งานด้าน การศึกษา - การประยุกต์ใช้งานด้าน ธุรกิจ - การประยุกต์ใช้งานด้าน ประชาสัมพันธ์ - การประยุกต์ใช้งานด้าน ธุรกิจบันเทิง - การประยุกต์ใช้งานด้าน การแพทย์ - การประยุกต์ใช้งานด้าน	4	กิจกรรมการเรียน การ สอน 1. อาจารย์บรรยายโดยใช้ PowerPoint ประกอบ 2. สาธิตเกี่ยวกับการใช้ โปรแกรมประยุกต์ด้าน การตัดต่อเสียง (ครั้งที่ 1) และให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติ 3. เปิดโอกาสให้นักศึกษา อภิปรายและซักถามใน ประเด็นที่สนใจ 4. มอบหมายงานให้ นักศึกษาตัดต่อเสียง 3	(1) (2) (3) (4)

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอนสื่อที่ใช้	ผู้สอน
	<p>อุตสาหกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> - การประยุกต์ใช้งานด้าน การติดต่อสื่อสาร 		<p>นาที (กำหนดส่งสัปดาห์ที่ 6)</p> <p>สื่อการสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เอกสารประกอบการ สอน 2. Powerpoint ประกอบการสอน 	
4	<p>บทที่ 3 ตัวอักษร</p> <p>ประเภทของตัวอักษร</p> <ul style="list-style-type: none"> - โครงสร้างของตัวอักษร - รูปแบบของตัวอักษร - ขนาดของตัวอักษร - การจัดวางตัวอักษร - การใช้งานตัวอักษรกับ งานมัลติมีเดีย - การจัดแถวตัวอักษร 	4	<p>กิจกรรมการเรียนรู้ การ สอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. อาจารย์บรรยายโดยใช้ PowerPoint ประกอบ 2. สาธิตเกี่ยวกับการใช้ โปรแกรมประยุกต์ด้าน การตัดต่อเสียง (ครั้งที่ 2) และให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติ 3. เปิดโอกาสให้นักศึกษา อภิปรายและซักถามใน ประเด็นที่สนใจ <p>สื่อการสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เอกสารประกอบการ สอน 2. Powerpoint ประกอบการสอน 	(1) (2) (3) (4)
5	<p>เชิงวิทยากรบรรยายหัวข้อ พิเศษ “การใช้งานโปรแกรม Adobe After Effect เพื่อ การทำกราฟิกในงาน ภาพยนตร์”</p>	4	<p>กิจกรรมการเรียนรู้ การ สอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. วิทยากรบรรยายเชิง ปฏิบัติการในหัวข้อที่ 2. สาธิตเกี่ยวกับการใช้งาน โปรแกรม Adobe After Effect และให้นักศึกษา ฝึกปฏิบัติ 3. เปิดโอกาสให้นักศึกษา อภิปรายและซักถามใน ประเด็นที่สนใจ <p>สื่อการสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เอกสารประกอบการ 	(1) (2) (3) (4)

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียน การสอนสื่อที่ใช้	ผู้สอน
			สอน 2. Powerpoint ประกอบการสอน	
6-7	บทที่ 4 เสียง ความหมายของเสียง - คุณสมบัติของเสียง - ประเภทของเสียง - องค์ประกอบของระบบ ออดิโอ - เสียงกับมัลติมีเดีย - อุปกรณ์สำหรับควบคุม และบันทึกเสียง - การบันทึกและการ นำเข้าข้อมูลเสียง - รูปแบบไฟล์เสียง - โปรแกรมสำหรับการ จัดการเสียง	8	กิจกรรมการเรียนการ สอน 1. อาจารย์บรรยายโดยใช้ PowerPoint ประกอบ 2. สาธิตเกี่ยวกับการใช้ โปรแกรมประยุกต์ด้าน การตัดต่อภาพยนตร์(ครั้งที่ 1-2) และให้นักศึกษา ฝึกปฏิบัติ 3. เปิดโอกาสให้นักศึกษา อภิปรายและซักถามใน ประเด็นที่สนใจ 4. มอบหมายงานให้ นักศึกษาตัดต่อวิดีโอ ใน หัวข้อ “สารคดีเชิงข่าว/ ความสำคัญของอาเซียน/ อื่น ๆ ” (กำหนดส่ง สัปดาห์ที่ 10) สื่อการสอน 1. เอกสารประกอบการ สอน 2. Powerpoint ประกอบการสอน	(1) (2) (3) (4)
8-9	บทที่ 5 ภาพนิ่ง - ความหมายของ ภาพกราฟิก - ประเภทของภาพกราฟิก - มาตรฐานรูปแบบการ นำเสนอภาพ - โปรแกรมสำหรับการสร้าง ภาพกราฟิก	8	กิจกรรมการเรียนการ สอน 1. อาจารย์บรรยายโดยใช้ PowerPoint ประกอบ 2. สาธิตเกี่ยวกับการใช้ โปรแกรมประยุกต์ด้าน การสร้างตัดต่อภาพยนตร์ (ครั้งที่ 3-4)และให้ นักศึกษาฝึกปฏิบัติ 3. เปิดโอกาสให้นักศึกษา	(1) (2) (3) (4)

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียน การสอนสื่อที่ใช้	ผู้สอน
			อภิปรายและซักถามใน ประเด็นที่สนใจ สื่อการสอน 1. เอกสารประกอบการ สอน 2. PowerPoint ประกอบการสอน ส่งงาน กำหนดส่ง Assignment 1 (Sound Project)	
10-11	บทที่ 6 ภาพเคลื่อนไหว - ความหมายของ ภาพเคลื่อนไหว - ความเป็นมาของ ภาพเคลื่อนไหว - ประเภทของ ภาพเคลื่อนไหว - เทคนิคการสร้าง ภาพเคลื่อนไหว - ขั้นตอนการสร้าง ภาพเคลื่อนไหว - รูปแบบของไฟล์ ภาพเคลื่อนไหว - โปรแกรมสำหรับการ สร้างภาพเคลื่อนไหว	8	กิจกรรมการเรียนการ สอน 1. อาจารย์บรรยายโดยใช้ PowerPoint ประกอบ 2. สาธิตเกี่ยวกับการใช้ โปรแกรมประยุกต์ด้าน การสร้าง Animation (ครั้งที่ 1) และให้นักศึกษา ฝึกปฏิบัติ 3. เปิดโอกาสให้นักศึกษา อภิปรายและซักถามใน ประเด็นที่สนใจ สื่อการสอน 1. เอกสารประกอบการ สอน 2. Powerpoint ประกอบการสอน	(1) (2) (3) (4)
12	บทที่ 7 วิดีโอ - ความเป็นมาของวีดิทัศน์ - ชนิดของวิดีโอ - ระบบของวีดิทัศน์ใน ปัจจุบัน - คุณสมบัติของวีดิทัศน์ - ขั้นตอนการผลิตวีดิทัศน์ - สายส่งสัญญาณวีดิทัศน์ - การแปลงวีดิทัศน์แบบแอม	4	กิจกรรมการเรียนการ สอน 1. อาจารย์บรรยายโดยใช้ PowerPoint ประกอบ 2. สาธิตเกี่ยวกับการใช้ โปรแกรมประยุกต์ด้าน การสร้าง Animation (ครั้งที่ 2) และให้นักศึกษา ฝึกปฏิบัติ	(1) (2) (3) (4)

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอนสื่อที่ใช้	ผู้สอน
	<p>นวัตกรรมการเป็นดิจิทัล</p> <ul style="list-style-type: none"> - รูปแบบไฟล์วีดิทัศน์ - ขนาดภาพในการสร้างวีดิทัศน์ - โปรแกรมสำหรับการจัดการวีดิทัศน์ 		<p>3. เปิดโอกาสให้นักศึกษาอภิปรายและซักถามในประเด็นที่สนใจ</p> <p>4. มอบหมายงานให้นักศึกษาสร้างงานมัลติมีเดียในรูปแบบการ์ตูน Animation , Presentation ในหัวข้อดังต่อไปนี้ (กำหนดส่งสัปดาห์ที่ 15)</p> <p>3.1 ทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม</p> <p>3.2 รณรงค์เรื่องยาเสพติด</p> <p>3.3 คุณธรรมจริยธรรม</p> <p>สื่อการสอน</p> <p>1. เอกสารประกอบการสอน</p> <p>2. Powerpoint ประกอบการสอน</p>	
13	<p>บทที่ 8 กระบวนการออกแบบและพัฒนาระบบมัลติมีเดีย</p> <ul style="list-style-type: none"> - กระบวนการออกแบบ และพัฒนาระบบมัลติมีเดีย - วงจรการพัฒนาาระบบ - การพัฒนาสื่อการเรียนการสอน - ทีมงานมัลติมีเดีย - ความสำคัญของทีมงานมัลติมีเดีย - คุณสมบัติพื้นฐานของทีมงานมัลติมีเดีย - แนวทางในการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ <p>ตำแหน่งและหน้าที่ของทีมงานมัลติมีเดีย</p>	4	<p>กิจกรรมการเรียนรู้การสอน</p> <p>1. อาจารย์บรรยายโดยใช้ PowerPoint ประกอบ</p> <p>2. สาธิตเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมประยุกต์ด้านการสร้าง Animation (ครั้งที่ 3) และให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติ</p> <p>3. เปิดโอกาสให้นักศึกษาอภิปรายและซักถามในประเด็นที่สนใจ</p> <p>สื่อการสอน</p> <p>1. เอกสารประกอบการสอน</p> <p>2. Powerpoint ประกอบการสอน</p>	(1) (2) (3) (4)

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอนสื่อที่ใช้	ผู้สอน
14	ทบทวนเนื้อหาและอาจารย์ สาธิตการใช้งานโปรแกรม ประยุกต์ในการสร้าง Animation	4	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน 1. อาจารย์บรรยายโดยใช้ PowerPoint ประกอบ 2. สาธิตเกี่ยวกับการใช้ โปรแกรมประยุกต์ด้าน การสร้าง Animation (ครั้งที่ 4) และให้นักศึกษา ฝึกปฏิบัติ 3. เปิดโอกาสให้นักศึกษา อภิปรายและซักถามใน ประเด็นที่สนใจ 4. กำหนดส่งงาน มัลติมีเดียที่มอบหมายใน สัปดาห์ที่ 10 สื่อการสอน 1. เอกสารประกอบการ สอน 2. Powerpoint ประกอบการสอน	(1) (2) (3) (4)
16	สอบปลายภาค	4		

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผล	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
1.	<p>คุณธรรม จริยธรรม</p> <p>1.ตระหนักในคุณค่าคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต (1.1)</p> <p>2.มีวินัย ตรงต่อเวลา ความรับผิดชอบต่อตนเอง และสังคม (1.2)</p> <p>3.มีจรรยาบรรณทางวิชาการ และวิชาชีพ (1.7)</p>	<p>1. วัดและประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย</p> <p>2. วัดและประเมินจากการมีวินัยและความพร้อมเพรียงของนักศึกษาในการส่งงานตามข้อกำหนด</p> <p>3. วัดและประเมินผลงานที่ได้รับมอบหมาย และการแก้ไขงานที่มีข้อบกพร่องโดยไม่นำผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตน</p> <p>4. วัดและประเมินจากความมีน้ำใจในการช่วยเหลืออาจารย์ผู้สอนและการช่วยแนะนำในสิ่งที่เป็นประโยชน์สร้างสรรค์ ต่อเพื่อนร่วมชั้นเรียน เพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน</p>	1-15	5
2.	<p>ความรู้</p> <p>1. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาที่ศึกษา (2.1)</p> <p>2. สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจและอธิบายความต้องการทางคอมพิวเตอร์ รวมทั้ง</p>	<p>1. วัดและประเมินจากผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้จากใบงาน การทดสอบย่อย แบบฝึกหัด แบบฝึกปฏิบัติ</p> <p>2. วัดและประเมินจากการทบทวน</p>	1-15	5
	<p>ความต้องการทางคอมพิวเตอร์ รวมทั้ง</p>		8	10

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผล	สัดส่วนที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
	ประยุกต์ ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา (2.2) 3. รู้ เข้าใจ และสนใจ พัฒนาความรู้ ความชำนาญทางคอมพิวเตอร์อย่างต่อเนื่อง (2.5) 4.สามารถบูรณาการความรู้ในที่ศึกษากับความรู้ในศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง (2.8)	วรรณกรรมและสรุปสถานองค์ความรู้ โดย การสอบระหว่างภาค 3. วัดและประเมินจาก การทบทวน วรรณกรรมและสรุป สถานองค์ความรู้ โดย การสอบปลายภาค 4. วัดและประเมินจาก การนำความรู้ไปใช้ใน การสร้างผลงาน 5. วัดและประเมินจาก การส่งผลงานเข้าร่วม แข่งขันเพื่อขอรับ รางวัล	16	30
3.	ทักษะทางปัญญา 1. คิดอย่างมีวิจารณญาณ และอย่างเป็นระบบ (3.1) 2. สามารถสืบค้น ศึกษา และประเมินสารสนเทศ เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหา อย่างสร้างสรรค์ (3.2) 3.สามารถประยุกต์ความรู้ และทักษะกับการแก้ไขปัญหาทางคอมพิวเตอร์ได้อย่างเหมาะสม (3.4)	1. วัดและประเมินจาก การนำเสนอ การแสดง ความคิดเห็นต่อผลงาน การสร้างงานมัลติมีเดีย 2. วัดและประเมินจาก ผลการวิเคราะห์แบบ วิภาษวิธีเกี่ยวกับการ สร้างงานมัลติมีเดีย	1-15	5
4.	ทักษะความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ 1. มีความรับผิดชอบใน การกระทำของตนเอง รับผิดชอบงานในกลุ่ม (4.4)	1. วัดและประเมินจาก ผลการเรียนรู้แบบ ร่วมมือ 2. วัดและประเมินจาก ผลการค้นคว้า การ ตอบโจทย์งาน 3. วัดและประเมินจาก ผลงานที่ทำร่วมกันเป็น ทีมและหน้าที่	1-15 1-15 1-15	5

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผล	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
		รับผิดชอบของตนเอง		
5.	ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ 1. มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงานที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ (5.1) 2. สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม (5.3) 3. สามารถใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม(5.4)	1. วัดและประเมินจากผลการสืบค้น เทคนิคการนำเสนอโดยใช้ทฤษฎี การเลือกใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีสารสนเทศ คณิตศาสตร์และสถิติที่เกี่ยวข้องได้อย่างเหมาะสม	1-15	5
		2. วัดและประเมินจากผลการสืบค้น เทคนิคการสร้างงานมัลติมีเดียได้อย่างเหมาะสม	1-15	
		3. วัดและประเมินจากความสามารถในการอธิบายถึงข้อจำกัด เหตุผลการเลือกใช้เครื่องมือ การอภิปรายกรณีศึกษาที่มีการนำเสนอต่อชั้นเรียนทั้งจากเพื่อนร่วมชั้นและอาจารย์ผู้สอนรายวิชา	1-15	

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. เอกสารและตำราหลัก

เอกสารประกอบการสอนรายวิชา 3653703 เทคโนโลยีมัลติมีเดียในงานธุรกิจ โดย อาจารย์ชวาลิน เนียมสอน

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ. (2548). **Multimedia ฉบับพื้นฐาน**. กรุงเทพฯ : เคพีที คอมพ์ แอนด์

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

Adobe Creative Team. (2552). **Adobe Flash CS3 Classroom in a book**. กรุงเทพฯ : บริษัท พิวเจอร์ เกมเมอร์ จำกัด

จุฑามาศ จิวะสังข์, ปิยะ นากสงค์.(2550). **Premiere Pro CS3 ฉบับสมบูรณ์**. กรุงเทพฯ : บริษัท ซีคเซส มีเดีย จำกัด

ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ. (2548). **Multimedia ฉบับพื้นฐาน**. กรุงเทพฯ : เคพีที คอมพ์ แอนด์ คอนซัลท์

ปิยะบุตร สุทธิธรา. (2552). **สนุก!! กับงานแอนิเมชันด้วย Flash CS3**. กรุงเทพฯ : บริษัท ไอดีซี พรีเมียร์ จำกัด

ศุภสิทธิ์ นาคเสน. (2550). **เขียนตัดต่อกล้อง Digital Video**. กรุงเทพฯ: บริษัท ไอดีซี พรีเมียร์ จำกัด

สัจจะ จรัสรุ่งรวิธร. (2552). **Basic of Flash Action Script**. กรุงเทพฯ: บริษัท ไอดีซี พรีเมียร์ จำกัด

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน
- การสังเกตการณ์จากพฤติกรรมของผู้เรียน
- แบบประเมินผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา
- ข้อเสนอแนะผ่านเว็บ ที่อาจารย์ผู้สอนได้จัดทำเป็นช่องทางการสื่อสารกับนักศึกษา

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- ผลการสอบ
- การทวนสอบผลประเมินการเรียนรู้

3. การปรับปรุงการสอน

- ให้นักศึกษาร่วมกันฝึกปฏิบัติ (Workshop) การใช้อุปกรณ์ในการถ่ายทำภาพยนตร์ร่วมกันในชั่วโมงเรียน

- อาจารย์ผู้สอนควรนำเสนอกรณีตัวอย่างรายการโทรทัศน์และภาพยนตร์แอนิเมชันทุก ๆ สัปดาห์เพื่อให้นักศึกษานำความรู้จากกรณีตัวอย่างไปสร้างชิ้นงาน

- จัดกิจกรรมให้นักศึกษาเรียนรู้โปรแกรมสร้างงานกราฟิก ได้แก่ Adobe Photoshop และ Adobe Illustrator เพื่อเป็นประโยชน์ในการวาดภาพการ์ตูนและการแทรกภาพกราฟิกในการตัดต่อวิดีโอ โดยรุ่นพี่แนะนำรุ่นน้อง

- ส่งเสริมให้นักศึกษาเข้าร่วมการประกวดงานในรูปแบบ Multimedia เพื่อให้คุ้นเคยกับประสบการณ์จริงในการทำงานเพื่อเป็นประสบการณ์ต่อไป

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

- การทวนสอบการให้คะแนนจากการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษาโดยอาจารย์ท่านอื่น หรือผู้ทรงคุณวุฒิ ที่ไม่ใช่อาจารย์ประจำหลักสูตร

- มีการตั้งคณะกรรมการในสาขาวิชา ตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยตรวจสอบข้อสอบ รายงาน วิธีการให้คะแนนสอบ และการให้คะแนนพฤติกรรม

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

- ปรับปรุงรายวิชาทุกปี หรือตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ตามข้อ 4
- ปรับปรุงเนื้อหาของรายวิชาเพื่อให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียน ประยุกต์ความรู้กับปัญหาที่มาจากงานวิจัยของอาจารย์