



รายละเอียดของรายวิชา

รายวิชา การประยุกต์เทคโนโลยีมัลติมีเดีย
รหัสวิชา 4123643

ภาคเรียนที่ 1/2560

หลักสูตร วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

สารบัญ

		หน้า
หมวดที่ 1	ข้อมูลทั่วไป	3
หมวดที่ 2	จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์	3
หมวดที่ 3	ลักษณะและการดำเนินการ	4
หมวดที่ 4	การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา	5
หมวดที่ 5	แผนการสอนและการประเมินผล	8
หมวดที่ 6	ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน	14
หมวดที่ 7	การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา	14

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา หลักสูตรเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

4123643 การประยุกต์เทคโนโลยีมัลติมีเดีย
(Multimedia Technology Application)

2. จำนวนหน่วยกิต

3 (2-2-5) หน่วยกิต

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

3.1 หลักสูตร : วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ
3.2 ประเภทของรายวิชา : วิชาเลือก กลุ่มวิทยาศาสตร์กับคณิตศาสตร์

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

4.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา อาจารย์ชูติวรรณ บุญอาษาทอง
4.2 อาจารย์ผู้สอน : อาจารย์ชูติวรรณ บุญอาษาทอง

5. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 1/2560 ชั้นปีที่ 3

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (pre-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

7. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (pre-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

8. สถานที่เรียน

อาคาร 11 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

25 กรกฎาคม 2560

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1.1 เพื่อให้นักศึกษาตระหนักถึงการมีคุณธรรมและจริยธรรม โดยเน้นการมีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

1.2 เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาที่ศึกษา อีกทั้งสามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจและอธิบายความต้องการทางการประยุกต์เทคโนโลยีมัลติมีเดีย รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไข

ปัญหา ตลอดจนสามารถวิเคราะห์ ออกแบบ ติดตั้งปรับปรุงระบบคอมพิวเตอร์ให้ตรงตามข้อกำหนด รวมถึงมีประสบการณ์ในการประยุกต์ซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวกับงานมัลติมีเดียที่ใช้งานได้จริง

1.3 เพื่อให้ศึกษามีทักษะทางปัญญา โดยการคิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างเป็นระบบ สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินสารสนเทศด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ตลอดจนสามารถประยุกต์ความรู้และทักษะในการแก้ไขปัญหาทางการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีมัลติมีเดียได้อย่างเหมาะสม

1.4 เพื่อให้ศึกษามีทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ ในการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเองและทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง

1.5 เพื่อให้ศึกษามีทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ โดยสามารถใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีการสื่อสารด้านมัลติมีเดียได้อย่างเหมาะสม

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อดำเนินงานวิจัยเพื่อการเรียนรู้ โดยการจัดรูปแบบการเรียนการสอนแบบพุทธิปัญญา ตลอดจนการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ร่วมด้วย

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาทฤษฎีของตัวอักษร เสียง ภาพนิ่ง กราฟิกส์ และดิจิทัลวิดีโอ แบบจำลองสี ฝึกเก็บแฟ้มข้อมูลมัลติมีเดียและเตรียมแฟ้มข้อมูลมัลติมีเดีย ศึกษาการควอนไทเซชัน ทฤษฎีการบีบอัดข้อมูล โปรโตคอลและเทคโนโลยีมัลติมีเดียบนเครือข่าย ซอฟต์แวร์ประยุกต์เกี่ยวกับมัลติมีเดีย และฝึกผลิตสื่อมัลติมีเดีย

Study of theories of multimedia: text, sound, still image, graphic and digital video, colour modelling. Train to store multimedia file and prepare multimedia file. Study of quantization, data compression theories, protocol and network multimedia technology, and multimedia application software. Train to produce multimedia.

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย ฝึก	สอนเสริม	ปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
บรรยาย 30 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	สอนเสริมตามความต้องการของนักศึกษา	การฝึกปฏิบัติ 30 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	75 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษา เป็นรายบุคคล

อาจารย์แจ้งให้นักศึกษาทราบถึงช่วงเวลาให้คำแนะนำหรือให้คำปรึกษาแก่นักศึกษา สัปดาห์ละ 8 ชั่วโมง เป็นอย่างน้อย โดยจัดเวลาให้ในวันศุกร์ เวลา 9.00 – 16.00 น. ซึ่งนักศึกษาสามารถติดต่อได้ที่ ห้องหลักสูตรเทคโนโลยีสารสนเทศ อาคาร 11 ชั้น 3 หรือโทรศัพท์ 0-2244-5630

นอกจากนี้ อาจารย์ผู้เปิดช่องทางการติดต่อผ่าน Social Media เช่น Facebook ที่จัดเป็นกลุ่มปิดเฉพาะตอนเรียน เฉพาะวิชา

หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

1.1.1 มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

1.1.2 ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต

1.1.3 มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม

1.1.4 เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์

1.1.5 เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่างๆ ขององค์กรและสังคม

1.2 วิธีการสอน

ปลูกฝังวัฒนธรรมองค์กรที่ดีให้แก่นักศึกษา โดยสร้างเสริมให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา ตลอดจนการแต่งกายที่เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย นักศึกษาต้องมีความรับผิดชอบ โดยในการทำงานกลุ่มนั้นต้องฝึกให้รู้หน้าที่ของการเป็นผู้นำกลุ่มและการเป็นสมาชิกกลุ่ม มีความซื่อสัตย์ โดยต้องไม่กระทำการทุจริตในการสอบหรือลอกงานและการบ้านของผู้อื่น นอกจากนี้ อาจารย์ผู้สอนทุกคนต้องสอดแทรกเรื่องคุณธรรมจริยธรรมในการสอนทุกรายวิชา รู้จักเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น ตระหนักถึงผลกระทบของซอฟต์แวร์ที่มีต่อสังคม

1.3 วิธีการประเมินผล

1.3.1 ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย และการร่วมกิจกรรม

1.3.2 ประเมินจากการมีวินัยและพร้อมเพรียงของนักศึกษาในการเข้าร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตร

1.3.3 ประเมินจากปริมาณการกระทำทุจริตในการสอบ

1.3.4 ประเมินจากความรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย

2. ความรู้

2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

2.1.1 มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาที่ศึกษา

2.1.2 สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจและอธิบายความต้องการทางคอมพิวเตอร์ รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา

- 2.1.3 สามารถวิเคราะห์ ออกแบบ ระบบคอมพิวเตอร์ให้ตรงตามข้อกำหนด
- 2.1.4 รู้ เข้าใจและสนใจพัฒนาความรู้ ความชำนาญทางคอมพิวเตอร์อย่างต่อเนื่อง
- 2.1.5 มีประสบการณ์ในการพัฒนาและ/หรือการประยุกต์ซอฟต์แวร์ที่ใช้งานได้จริง
- 2.1.6 สามารถบูรณาการความรู้ในศึกษากับความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

2.2 วิธีการสอน

ใช้การสอนในหลากหลายรูปแบบ โดยเน้นหลักการทางทฤษฎี และประยุกต์ทางปฏิบัติในสภาพแวดล้อมจริง โดยทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี ตลอดจนมีการสอนแบบ Active Learning และ พุทธิปัญญา อีกด้วย ทั้งนี้ให้ปฏิบัติตามลักษณะของรายวิชาตลอดจนเนื้อหาสาระของรายวิชานั้น ๆ

2.3 วิธีการประเมินผล

- 2.3.1 การสอบปลายภาคการศึกษา
- 2.3.2 ประเมินจากผลงานมัลติมีเดียที่นักศึกษาฝึกปฏิบัติ
- 2.3.3 ประเมินจากการทำแบบฝึกหัดประจำบทเรียน
- 2.3.4 ประเมินจากการนำเสนอรายงานในชั้นเรียน
- 2.3.5 ประเมินจากการเข้าชั้นเรียนและการแต่งกายถูกระเบียบ

3. ทักษะทางปัญญา

3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- 3.1.1 คิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างเป็นระบบ
- 3.1.2 สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินสารสนเทศ เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์
- 3.1.3 สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ
- 3.1.4 สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาทางคอมพิวเตอร์ได้อย่าง

เหมาะสม

3.2 วิธีการสอน

- 3.2.1 กรณีศึกษาทางการประยุกต์คอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
- 3.2.2 การอภิปรายกลุ่ม โดยจัดการสอนแบบพุทธิปัญญา
- 3.2.3 ให้นักศึกษามีโอกาสปฏิบัติจริง ในลักษณะ Active Learning

3.3 วิธีการประเมินผล

กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา นี้สามารถทำได้โดยการออกข้อสอบที่ให้นักศึกษาแก้ปัญหา อธิบายแนวคิดของการแก้ปัญหา และวิธีการแก้ปัญหาโดยการประยุกต์ความรู้ที่เรียนมา

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

4.1.1 สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกแก่การแก้ปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ ในกลุ่มทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน

4.1.2 มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม

4.1.3 สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มาชี้นำสังคมในประเด็นที่เหมาะสม

4.1.4 มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเองและทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง

4.2 วิธีการสอน

4.2.1 สามารถบูรณาการแผนการสอนการเรียนรู้ในรูปแบบ Active Learning และ พุทธิปัญญา

4.2.2 การจัดกิจกรรมโครงการ/นิทรรศการให้นักศึกษาได้เรียนรู้จากการทำงานกลุ่ม (Work-based Learning) และแสดงผลงานทางวิชาการ

4.2.3 สนับสนุนส่งเสริมให้นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมการประชุมวิชาการหรือนำเสนอผลงานทางวิชาการในการประชุมระหว่างสถาบัน จนกระทั่งระดับชาติ

4.3 วิธีการประเมินผล

ประเมินจากพฤติกรรมและการแสดงออกของนักศึกษาในการนำเสนอรายงานกลุ่มในชั้นเรียน และสังเกตจากพฤติกรรมที่แสดงออกในการร่วมกิจกรรมต่าง ๆ และความครบถ้วนชัดเจนตรงประเด็นของข้อมูลที่ได้

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

5.1.1 สามารถใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม

5.1.2 มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงานที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์

5.1.3 สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม

5.2 วิธีการสอน

กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะในการวิเคราะห์และการสื่อสารนี้ทำได้ในระหว่างการสอน โดยให้นักศึกษาแก้ปัญหา วิเคราะห์ประสิทธิภาพของวิธีแก้ปัญหา และให้นำเสนอแนวคิดของการแก้ปัญหา ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพต่อนักศึกษาในชั้นเรียน และมีการวิจารณ์ในเชิงวิชาการระหว่างอาจารย์และกลุ่มนักศึกษา

5.3 วิธีการประเมินผล

5.3.1 ประเมินจากเทคนิคการนำเสนอโดยใช้ทฤษฎี การเลือกใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาการคอมพิวเตอร์ คณิตศาสตร์และสถิติที่เกี่ยวข้อง

5.3.2 ประเมินจากความสามารถในการอธิบาย ถึงข้อจำกัด เหตุผลในการเลือกใช้เครื่องมือต่าง ๆ การอภิปราย กรณีศึกษาต่าง ๆ ที่มีการนำเสนอต่อชั้นเรียน

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
1	1. แนะนำเนื้อหาวิชา วัตถุประสงค์ของวิชา การ เรียนการสอนและการ ประเมินผล 2. แนะนำการใช้เครื่อง คอมพิวเตอร์ ระบบปฏิบัติการแมค	4 ชม. ใช้ห้องปฏิบัติการ คอมพิวเตอร์	1. ผู้สอนบรรยาย ตั้งคำถาม เพื่อตอบข้อซักถามร่วมกัน 2. ผู้สอนแสดงตัวอย่างสื่อมัลติมีเดียประเภทต่างๆ 3. ผู้เรียนและผู้สอนร่วมอภิปรายสรุปเนื้อหา ในรูปแบบของ Active Learning 4. สื่อ เอกสารประกอบการเรียน PowerPoint และ เครื่อง คอมพิวเตอร์ที่ใช้อินเทอร์เน็ตได้	อ.ชูติวรรณ บุญอาษาทอง
2	1. แนะนำความหมาย องค์ประกอบ และ ประโยชน์ของมัลติมีเดีย 2. วิวัฒนาการและ องค์ประกอบของ มัลติมีเดีย 3. การประยุกต์ใช้งาน มัลติมีเดีย	4 ชม. ใช้ห้องปฏิบัติการ คอมพิวเตอร์	1. ผู้สอนบรรยาย โดยจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning และ พุทธิปัญญา 2. ตั้งคำถาม เพื่อตอบข้อซักถามร่วมกัน 3. แบ่งกลุ่มนักศึกษา กลุ่มละ 4-5 คน ร่วมกันนำเสนอการประยุกต์ใช้ งานมัลติมีเดียหน้าชั้นเรียน 4. ผู้เรียนและผู้สอนร่วมอภิปรายสรุปเนื้อหา 5. สื่อ เอกสารประกอบการเรียน PowerPoint และ เครื่องคอมพิวเตอร์ ที่ใช้อินเทอร์เน็ตได้	อ.ชูติวรรณ บุญอาษาทอง
3	1. ตัวอักษรและสัญลักษณ์ 2. ภาพนิ่ง	4 ชม. ใช้ห้องปฏิบัติการ คอมพิวเตอร์	1. ผู้สอนบรรยาย โดยจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning และ พุทธิปัญญา 2. ผู้สอนแนะนำและบรรยายทฤษฎีของตัวอักษรและภาพนิ่ง 3. ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติการออกแบบตัวอักษรและสัญลักษณ์ และนำเสนอ ผลงาน	อ.ชูติวรรณ บุญอาษาทอง

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			4. ผู้เรียนและผู้สอนร่วมอภิปรายสรุปเนื้อหา 5. สื่อ เอกสารประกอบการเรียน PowerPoint และ เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้อินเทอร์เน็ตได้	
4	เสียง	4 ชม. ใช้ห้องปฏิบัติการ คอมพิวเตอร์	1. ผู้สอนบรรยาย โดยจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning และ พุทธิปัญญา 2. ผู้สอนแนะนำและบรรยายทฤษฎี 3. ผู้สอนมอบหมายการสร้างเสียงเพลงด้วย MIDI และนำเสนอผลงาน 4. ผู้เรียนและผู้สอนร่วมอภิปรายสรุปเนื้อหา 5. สื่อ เอกสารประกอบการเรียน PowerPoint และ เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้อินเทอร์เน็ตได้	อ.ชูติวรรณ บุญอาษาทอง
5	วิดิทัศน์	4 ชม. ใช้ห้องปฏิบัติการ คอมพิวเตอร์	1. ผู้สอนบรรยาย โดยจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning และ พุทธิปัญญา 2. ผู้สอนบรรยายทฤษฎี 3. ผู้สอนมอบหมายการงานตัดต่อวิดิทัศน์ และนำเสนอผลงาน 4. ผู้เรียนและผู้สอนร่วมอภิปรายสรุปเนื้อหา 5. สื่อ เอกสารประกอบการเรียน PowerPoint และ เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้อินเทอร์เน็ตได้	อ.ชูติวรรณ บุญอาษาทอง
6	แอนิเมชันเบื้องต้น	4 ชม. ใช้ห้องปฏิบัติการ คอมพิวเตอร์	1. ผู้สอนบรรยาย และตั้งคำถาม เพื่อตอบข้อซักถามร่วมกัน โดยจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning และ พุทธิปัญญา 2. การศึกษาตัวอย่างงานแอนิเมชันที่ได้รับความนิยมจากยูทูป 3. มอบหมายงานกลุ่ม 4. ผู้เรียนและผู้สอนร่วมอภิปรายสรุปเนื้อหา	อ.ชูติวรรณ บุญอาษาทอง

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			5. สื่อ เอกสารประกอบการเรียน PowerPoint และ เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้อินเทอร์เน็ตได้	
7	การพัฒนาและออกแบบงาน มัลติมีเดีย	4 ชม. ใช้ห้องปฏิบัติการ คอมพิวเตอร์	1. ผู้สอนบรรยาย และตั้งคำถาม เพื่อตอบข้อซักถามร่วมกัน โดยจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning และ พุทธิปัญญา 2. ผู้สอนเปิดโอกาสให้นักศึกษาอภิปรายเกี่ยวกับการออกแบบและการพัฒนาฯ 3. ผู้เรียนและผู้สอนร่วมอภิปรายสรุปเนื้อหา ในรูปแบบ Active Learning 4. สื่อ เอกสารประกอบการเรียน PowerPoint และ เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้อินเทอร์เน็ตได้	อ.ชูติวรรณ บุญอาษาทอง
8	การใช้งาน Adobe Flash และ Illustrator	4 ชม. ใช้ห้องปฏิบัติการ คอมพิวเตอร์	1. ผู้สอนบรรยาย และตั้งคำถาม เพื่อตอบข้อซักถามร่วมกัน โดยจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning และ พุทธิปัญญา 2. นักศึกษาฝึกใช้งาน Adobe Flash และ Illustrator 3. ผู้เรียนและผู้สอนร่วมอภิปรายสรุปเนื้อหา ในรูปแบบ Active Learning 4. สื่อ เอกสารประกอบการเรียน PowerPoint และ เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้อินเทอร์เน็ตได้	อ.ชูติวรรณ บุญอาษาทอง
9	การสร้างงานแอนิเมชันด้วย Adobe Flash และ Illustrator	4 ชม. ใช้ห้องปฏิบัติการ คอมพิวเตอร์	1. ผู้สอนบรรยาย และตั้งคำถาม เพื่อตอบข้อซักถามร่วมกัน โดยจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning และ พุทธิปัญญา 2. นักศึกษาฝึกใช้งาน Adobe Flash และ Illustrator 3. ผู้เรียนและผู้สอนร่วมอภิปรายสรุปเนื้อหา 4. สื่อ เอกสารประกอบการเรียน PowerPoint และ เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้อินเทอร์เน็ตได้	อ.ชูติวรรณ บุญอาษาทอง

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
10	การสร้างงานแอนิเมชันด้วย Adobe Flash และ Illustrator	4 ชม. ใช้ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์	1. ผู้สอนบรรยาย และตั้งคำถาม เพื่อตอบข้อซักถามร่วมกัน โดยจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning และ พุทธิปัญญา 2. นักศึกษาฝึกใช้งาน Adobe Flash และ Illustrator 3. ผู้เรียนและผู้สอนร่วมอภิปรายสรุปเนื้อหา 4. สื่อ เอกสารประกอบการเรียน PowerPoint และ เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้อินเทอร์เน็ตได้	อ.ชูติวรรณ บุญอาชาทอง
11	ไฮเปอร์เท็กซ์และไฮเปอร์มีเดีย	4 ชม. ใช้ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์	1. ผู้สอนบรรยายทฤษฎี โดยจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning และ พุทธิปัญญา 2. ผู้เรียนและผู้สอนร่วมอภิปรายสรุปเนื้อหา ในรูปแบบ Active Learning 3. สื่อ เอกสารประกอบการเรียน PowerPoint และ เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้อินเทอร์เน็ตได้	อ.ชูติวรรณ บุญอาชาทอง
12	สตรีมมิ่งมีเดีย	4 ชม. ใช้ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์	1. ผู้สอนบรรยายทฤษฎี โดยจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning และ พุทธิปัญญา 2. ผู้เรียนและผู้สอนร่วมอภิปรายสรุปเนื้อหา 3. สื่อ เอกสารประกอบการเรียน PowerPoint และ เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้อินเทอร์เน็ตได้	อ.ชูติวรรณ บุญอาชาทอง
13	การบีบอัดข้อมูล	4 ชม. ใช้ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์	1. ผู้สอนบรรยายทฤษฎี โดยจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning และ พุทธิปัญญา 2. ผู้เรียนและผู้สอนร่วมอภิปรายสรุปเนื้อหา ในรูปแบบ 3. สื่อ เอกสารประกอบการเรียน PowerPoint และ เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้อินเทอร์เน็ตได้	อ.ชูติวรรณ บุญอาชาทอง
14	ทบทวนบทเรียน และนำเสนอ งานกลุ่ม	4 ชม. ใช้ห้องปฏิบัติการ	ผู้สอนและผู้เรียนร่วมการสรุปบทเรียนทั้งหมด ในรูปแบบ Active Learning	อ.ชูติวรรณ บุญอาชาทอง

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		คอมพิวเตอร์		
15	การนำเสนองานกลุ่ม (ต่อ)	4 ชม. ใช้ห้องปฏิบัติการ คอมพิวเตอร์	1. นักศึกษานำเสนองานกลุ่ม 2. เครื่องคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์การนำเสนอ	อ.ชูติวรรณ บุญอาษาทอง
16	สอบปลายภาค	1.50 ชั่วโมง	ข้อสอบ	

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล	วิธีการทวนสอบ
1.1.3	การตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย และการร่วมกิจกรรม	1-15	10%	กรรมการทวนสอบของหลักสูตร
2.1.1 - 2.1.6 1.1.2	- การสอบปลายภาคการศึกษา - ประเมินจากปริมาณการกระทำทุจริตในการสอบ	16	30%	กรรมการทวนสอบของหลักสูตร
2.1.1 - 2.1.6 3.1.1 - 3.1.4 4.1.1 - 4.1.4 5.1.1 - 5.1.3	- ผลงานมัลติมีเดียที่นักศึกษาฝึกปฏิบัติ - การทำแบบฝึกหัดประจำบทเรียน - ประเมินจากการนำเสนอรายงานในชั้นเรียน - มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม - ทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงาน	1-15	60%	กรรมการทวนสอบของหลักสูตร

3. เกณฑ์การประเมินผล ใช้ระบบอิงเกณฑ์ของมหาวิทยาลัย ดังนี้

ระดับคะแนน (คะแนน)	ระดับผลการเรียน
90-100	A
85-89	B ⁺
75-84	B
70-74	C ⁺
60-69	C
55-59	D ⁺
50-54	D
0-50	F
ถอน	W
ขาดส่งงาน	I
ขาดสอบ	M

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. เอกสารและตำราหลัก

เอกสารประกอบการประยุกต์เทคโนโลยีมัลติมีเดีย

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

เทคนิควิธีการใช้ Adobe Flash, Photoshop, Illustrator จาก www.youtube.com

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

หนังสือเกี่ยวกับการมัลติมีเดียและแอนิเมชัน

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

1.1 แบบประเมินอาจารย์โดยนักศึกษา

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

2.1 แบบประเมินอาจารย์โดยนักศึกษา

2.2 ข้อเสนอแนะจากนักศึกษาเมื่อสิ้นสุดการเรียนในแต่ละสัปดาห์

2.3 ผลการเรียนของนักศึกษา

3. การปรับปรุงการสอน

นำผลการประเมินที่ได้จากข้อที่ 1 และ 2 มาปรับปรุงการเรียนการสอน โดยนำผลการประเมินและข้อเสนอแนะ มาปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนในครั้งต่อไป

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

4.1 มีการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

4.1 มีคณะกรรมการทวนสอบ ตรวจสอบประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษา (คะแนน/เกรด) กับข้อสอบ รายงาน โครงการ และการให้คะแนนพฤติกรรมของนักศึกษา

4.3 รายงานผลการตรวจสอบต่อคณะกรรมการบริหารหลักสูตร

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

ดำเนินการตามคู่มือการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ของนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิต