



รายละเอียดของรายวิชา (มคอ.3)

หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
ประจำภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560

รหัสวิชา 3653703 ชื่อรายวิชา (ภาษาไทย) เทคโนโลยีมัลติมีเดียสำหรับงานธุรกิจ
(ภาษาอังกฤษ) MULTIMEDIA TECHNOLOGY IN BUSINESS

อาจารย์ผู้สอน
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชวาลิน เนียมสอน

คำนำ

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 4 ฉบับนี้ใช้ประกอบในรายวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียสำหรับงานธุรกิจ เพื่อให้การจัดการเรียนรู้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ได้กำหนดไว้ โดยปรับปรุงรูปแบบการสอน การสร้างผลงานของนักศึกษา ความตระหนักรู้ในเรื่องกระบวนการคิดและความรับผิดชอบของผู้เรียนให้มีมากยิ่งขึ้น และเป็นแนวทางที่สามารถปรับปรุงรูปแบบวิธีการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้น

อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร
หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
พฤศจิกายน 2560

สารบัญ

หมวด	หน้า
หมวด 1 ข้อมูลทั่วไป	4
หมวด 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์	5
หมวด 3 ลักษณะและการดำเนินการ	5
หมวด 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา	6
หมวด 5 แผนการสอนและการประเมินผล	10
หมวด 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน	35
หมวด 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา	36

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
คณะ คณะวิทยาการจัดการ

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา 3653703 ชื่อรายวิชา (ภาษาไทย) เทคโนโลยีมัลติมีเดียสำหรับงานธุรกิจ
(ภาษาอังกฤษ) Multimedia Technology in Business

2. จำนวนหน่วยกิต

3 (2-2-5) หน่วยกิต

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

3.1 หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
3.2 ประเภทของรายวิชา วิชาบังคับ

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

4.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา ผศ.ชวาลิน เนียมสอน
4.2 อาจารย์ผู้สอน ผศ.ชวาลิน เนียมสอน ตอนเรียน A1, B1

5. ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 2 / ชั้นปีที่ 3

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

-

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

-

8. สถานที่เรียน

อาคารเรียนรวม 32 คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

วันที่ปรับปรุง 7 ธันวาคม 2560

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1.1 เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเกี่ยวกับชนิดข้อมูลของมัลติมีเดีย ทฤษฎีการแปลงข้อมูลให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัล

1.2 เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการปรับแต่ง ลดขนาดข้อมูลที่จัดเก็บข้อมูลมัลติมีเดีย

1.3 เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้เครื่องมืออุปกรณ์ ฮาร์ดแวร์ และโปรแกรมประยุกต์ที่เหมาะสมในการสร้างมัลติมีเดีย อาทิ เสียง วิดีโอ รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว (Animation) ภาพสามมิติ การผลิตสื่อ

1.4 เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างความสัมพันธ์ ไฮเปอร์ลิงค์ การออกแบบและพัฒนาระบบงานมัลติมีเดียในงานธุรกิจ

1.5 เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติการสร้างงานในรูปแบบมัลติมีเดียเพื่อช่วยในการทำงานในธุรกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพ และบรรลุวัตถุประสงค์ทางธุรกิจ

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

2.1 เพิ่มกรณีศึกษาจากผลงานจริง เช่น ตัวอย่างรายการโทรทัศน์และภาพยนตร์แอนิเมชันมาแนะนำเสนอให้นักศึกษานำไปบูรณาการความรู้ในการสร้างผลงาน

2.2 จัดกระบวนการเรียนการสอนแบบ Active Learning เพื่อให้ นักศึกษามีความกระตือรือร้นในการเข้าชั้นเรียน

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาชนิดข้อมูลของมัลติมีเดีย ทฤษฎีการแปลงข้อมูลให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัล การปรับแต่ง ลดขนาดข้อมูลที่จัดเก็บข้อมูลมัลติมีเดีย การใช้เครื่องมืออุปกรณ์ ฮาร์ดแวร์และโปรแกรมประยุกต์ที่เหมาะสม ในการสร้างมัลติมีเดีย 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 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	สอนเสริมตามความต้องการของนักศึกษาเฉพาะราย	30 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	75 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	ปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
	เพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น		

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็น

รายบุคคล

- อาจารย์ประจำรายวิชา ให้คำปรึกษาได้ตามเวลาที่เหมาะสม และกำหนดไว้
- อาจารย์ประจำรายวิชา จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่มตามความต้องการของผู้เรียน โดยมีการนัดหมายล่วงหน้า

หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

● 1.1.1 ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต

● 1.1.2 มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเอง วิชาชีพและสังคม

○ 1.1.3 มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีมและสามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับความสำคัญ

○ 1.1.4 เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์

○ 1.1.5 เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กรและสังคม

○ 1.1.6 สามารถวิเคราะห์ผลกระทบจากการใช้คอมพิวเตอร์ต่อบุคคล องค์กรและสังคม

● 1.1.7 มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

1.2 วิธีการสอน

1.2.1 บรรยายและยกตัวอย่างสอดแทรกในเนื้อหาที่เกี่ยวข้อง ให้นักศึกษาร่วมอภิปราย

1.2.2 การเรียนรู้โดยการปฏิสัมพันธ์เชิงปฏิบัติการโดยส่งเสริมให้นักศึกษาฝึกฝนด้วยการมีระเบียบวินัยตรงต่อเวลาและมีความรับผิดชอบต่อตนเองวิชาชีพและสังคมอยู่เป็นประจำ

1.2.3 ปลูกฝังให้นักศึกษามีระเบียบวินัยโดยเน้นการเข้าชั้นเรียนส่งงานให้ตรงเวลาการแต่งกายตามระเบียบของมหาวิทยาลัย

1.2.4 การมอบหมายงานกลุ่มและศึกษารกรณีตัวอย่างจากการนำเสนอ

1.2.5 อาจารย์ผู้สอนประพฤติปฏิบัติตนเป็นแบบอย่างที่ดีกระตุ้นให้นักศึกษาปฏิบัติจนเป็นนิสัยและการสร้างต้นแบบที่ดี

1.3 วิธีการประเมินผล

1.3.1 วัดและประเมินจากการตรงเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย

1.3.2 ประเมินจากการเข้าชั้นเรียนตรงเวลาของนักศึกษา การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย และการร่วมกิจกรรม

1.3.3 ประเมินจากความรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายรายกลุ่มและรายบุคคล ไม่คัดลอกผลงานผู้อื่น

2. ความรู้

2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

● 2.1.1 มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการ และทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

● 2.1.2 สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจและอธิบายความต้องการทางคอมพิวเตอร์ รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา

○ 2.1.3 สามารถวิเคราะห์ ออกแบบ ติดตั้ง ปรับปรุงและหรือประเมินระบบองค์ประกอบต่าง ๆ ของระบบคอมพิวเตอร์ให้ตรงตามข้อกำหนด

○ 2.1.4 สามารถติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการและวิวัฒนาการคอมพิวเตอร์ รวมทั้งการนำไปประยุกต์

● 2.1.5 รู้ เข้าใจและสนใจพัฒนาความรู้ ความชำนาญทางคอมพิวเตอร์อย่างต่อเนื่อง

○ 2.1.6 มีความรู้ในแนวกว้างของสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจเพื่อให้เล็งเห็นการเปลี่ยนแปลง และเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีใหม่ ๆ ที่เกี่ยวข้อง

○ 2.1.7 มีประสบการณ์ในการพัฒนาและหรือการประยุกต์ซอฟต์แวร์ที่ใช้งานได้จริง

● 2.1.8 สามารถบูรณาการความรู้ในสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจกับความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

2.2 วิธีการสอน

จัดให้มีวิธีการสอนและกิจกรรมตามความเหมาะสมของเนื้อหาที่จัดการเรียนการสอนในแต่ละสัปดาห์โดยเน้นกระบวนการเรียนการสอนในแบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญดังนี้

2.2.1 ใช้การสอนแบบบรรยายในห้องเรียนโดยผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้

2.2.2 ใช้วิธีสอนแบบฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับสร้างงานมัลติมีเดีย การตัดต่อภาพ การสร้างแอนิเมชัน โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการตัดต่อวีดิทัศน์และสร้างแอนิเมชัน

2.2.3 ใช้วิธีการสอนแบบแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันโดยให้ผู้เรียนศึกษาประเด็นต่าง ๆ จัดทำผลการศึกษานำเสนอหน้าชั้นเรียน โดยผู้สอนสรุปประกอบ

2.2.4 ใช้วิธีการสอนแบบกระบวนการสืบค้นเพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าความรู้ด้วยตนเอง โดยผู้สอนกำหนดและมอบหมายงานให้ผู้เรียนรับผิดชอบเป็นงานเดี่ยวหรืองานกลุ่ม โดยอาศัยทักษะหรือพฤติกรรมที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนศึกษา ค้นคว้า การเรียนรู้กระบวนการ และความคิดสร้างสรรค์พร้อมทั้งจัดทำสรุปเป็นผลงานส่งผู้สอน

2.2.5 การทำแบบฝึกปฏิบัติ แบบฝึกหัด คำถามทบทวน

2.3 วิธีการประเมินผล

2.3.1 วัดและประเมินจากผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้ โดยพิจารณาจากใบงาน ผลการทดสอบย่อย แบบฝึกหัด แบบฝึกปฏิบัติ แบบประเมินผลการเรียนรู้

2.3.2 วัดและประเมินจากการสอบระหว่างภาค รายงานที่ได้มอบหมายโดยมีแหล่งอ้างอิงผลงาน และการสอบปลายภาคการศึกษา

2.3.3 วัดและประเมินจากการเรียนรู้แบบร่วมมือจากโครงการที่นำเสนอ

2.3.4 วัดและประเมินจากการนำเสนอรายงานจากการเข้าร่วมกิจกรรมเสริมความรู้หรือผลงานที่ เข้าร่วมแข่งขัน

3. ทักษะทางปัญญา

3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

● 3.1.1 คิดอย่างมีวิจารณญาณ และอย่างเป็นระบบ

● 3.1.2 สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินสารสนเทศเพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่าง สร้างสรรค์

○ 3.1.3 สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ

● 3.1.4 สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาทางคอมพิวเตอร์ได้อย่าง เหมาะสม

3.2 วิธีการสอน

3.2.1 ให้ผู้เรียนศึกษาแบบฝึกปฏิบัติเพื่อใช้ในการสร้างงานแอนิเมชัน

3.2.2 ผู้สอนสาธิตวิธีการใช้โปรแกรมประยุกต์เพื่อใช้ในการสร้างชิ้นงานในรูปแบบมัลติมีเดีย

3.2.3 อาจารย์ผู้สอนได้มอบหมายงานให้นักศึกษาจัดทำสื่อมัลติมีเดียภายใต้หัวข้อ 1) การ ประหยัดพลังงาน 2) ศิลปะวัฒนธรรมไทย 3) มารยาทไทย 4) โภชนาการ 5) หรือหัวข้ออื่น ๆ ที่กำหนด เพื่อ นำไปบูรณาการโดยเข้าร่วมกับโครงการต่าง ๆ ของหลักสูตร (ในภาคการศึกษา 2/2560 มอบหมายงานใน หัวข้อ “พระราชกรณียกิจของสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช”)

3.3 วิธีการประเมินผล

3.3.1 วัดและประเมินจากชิ้นงานของนักศึกษา ทำการ์ตูนแอนิเมชัน การทำหนังสือ และการตัด ต่อเสียงและการนำเสนอผลงาน

3.3.2 สังเกตจากการแสดงความคิดเห็นต่อผลงานที่นักศึกษานำเสนอ

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

○ 4.1.1 สามารถสื่อสารทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศกับกลุ่มคนหลากหลายได้อย่างมี ประสิทธิภาพ

○ 4.1.2 สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในการแก้ไขปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้ง ในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน

○ 4.1.3 สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มาชี้นำสังคมในประเด็นที่เหมาะสม

● 4.1.4 มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม

○ 4.1.5 สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์ทั้งส่วนตัวและส่วนรวม พร้อมทั้ง แสดงจุดยืนอย่างพอเหมาะทั้งของตนเองและของกลุ่ม

○ 4.1.6 มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเอง และทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง

4.2 วิธีการสอน

4.2.1 การเรียนแบบมีส่วนร่วมปฏิบัติการ

4.2.2 การเป็นผู้นำแบบมีส่วนร่วมในการนำเสนองานทางวิชาการ

4.2.3 การมอบหมายงานกลุ่ม การคิดให้ความเห็นและการรับฟังความเห็นแบบสะท้อนกลับ

4.3 วิธีการประเมินผล

4.3.1 วัดและประเมินจากผลการเรียนแบบร่วมมือ

4.3.2 วัดและประเมินจากผลการศึกษาค้นคว้า การแก้โจทย์งาน

4.3.3 ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในระหว่างที่ทำงานร่วมกัน

4.3.4 วัดและประเมินจากผลการนำเสนอผลงานกลุ่ม และการเป็นผู้นำในการอภิปรายซักถาม

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

● 5.1.1 มีทักษะการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงานที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์

○ 5.1.2 สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหาโดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์หรือการแสดงสถิติประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์

● 5.1.3 สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน พร้อมทั้งเลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม

● 5.1.4 สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างเหมาะสม

5.2 วิธีการสอน

5.2.1 การติดตาม การคิด การวิเคราะห์ และนำเสนอรายงานประเด็นสำคัญด้านการสร้างงานกราฟิกจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์

5.2.2 การสืบค้นแบบฝึกปฏิบัติจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อใช้ในการสร้างงานมัลติมีเดีย

5.2.3 การเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ โดยผู้สอนมอบหมายงานให้มีการสืบค้นเพิ่มเติมจากเนื้อหาที่ได้เรียนรู้

5.3 วิธีการประเมินผล

5.3.1 วัดและประเมินจากผลการติดตาม การคิด การวิเคราะห์ และนำเสนอรายงานประเด็นสำคัญด้านการสร้างงานมัลติมีเดียของผู้เรียน

5.3.2 วัดและประเมินจากผลการสืบค้น เทคนิคการสร้างงานมัลติมีเดีย ได้อย่างเหมาะสม

5.3.3 วัดและประเมินจากความสามารถในการอธิบาย ถึงข้อจำกัด เหตุผลในการเลือกใช้เครื่องมือ การอภิปราย กรณีศึกษาที่มีการนำเสนอต่อชั้นเรียนทั้งจากเพื่อนร่วมชั้นและอาจารย์ผู้สอนรายวิชา

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
1	<p>บทที่ 1 ความหมายและองค์ประกอบของมัลติมีเดีย</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความหมายของมัลติมีเดีย - องค์ประกอบของมัลติมีเดีย - ความเป็นมาของมัลติมีเดีย - รูปแบบของมัลติมีเดีย - ประโยชน์ของมัลติมีเดีย <p>Learning Outcome</p> <p><i>คุณธรรมจริยธรรม</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - มีวินัย ตรงต่อเวลา รับผิดชอบ <p><i>ความรู้</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษามีความรู้ในเรื่ององค์ประกอบของมัลติมีเดีย <p><i>ทักษะทางปัญญา</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษาสามารถประยุกต์ความรู้และทักษะ ในการสร้างงานมัลติมีเดียเพื่อไปใช้ในงานธุรกิจ <p><i>ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ</i></p>	4	<ol style="list-style-type: none"> 1. อาจารย์ผู้สอนแนะนำตนเองพร้อมอธิบายเนื้อหารายวิชา จุดประสงค์และเป้าหมายของรายวิชา เกณฑ์การวัดผลและประเมินผล แนะนำสื่อการเรียนการสอน 2. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 3. เปิดโอกาสให้นักศึกษาอภิปรายและซักถามในประเด็นที่สนใจ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. เอกสารประกอบการเรียนรายวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดียสำหรับงานธุรกิจ 2. สื่อนำเสนอด้วยภาพเคลื่อนไหว (Power Point) 3. กรณีสตัวอย่าง การออกแบบกราฟิก 4. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ 	1.1	ผศ.ชวาลิน เนียมสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	- นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายงานเดี่ยว					
2	บทที่ 2 การประยุกต์ใช้งานมัลติมีเดีย - การประยุกต์ใช้งานด้านการศึกษา - การประยุกต์ใช้งานด้านธุรกิจ - การประยุกต์ใช้งานด้านประชาสัมพันธ์ - การประยุกต์ใช้งานด้านธุรกิจบันเทิง - การประยุกต์ใช้งานด้านการแพทย์ - การประยุกต์ใช้งานด้านอุตสาหกรรม - การประยุกต์ใช้งานด้านการติดต่อสื่อสาร Learning Outcome <i>คุณธรรมจริยธรรม</i> - มีวินัย ตรงต่อเวลา รับผิดชอบ <i>ความรู้</i> - นักศึกษามีความรู้ในเรื่องการประยุกต์ใช้งานมัลติมีเดีย <i>ทักษะทางปัญญา</i> - นักศึกษาสามารถวิเคราะห์กระบวนการการทำงานมัลติมีเดียได้	4	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. อาจารย์ผู้สอนสาธิตเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมประยุกต์ด้านการตัดต่อเสียง (ครั้งที่ 1/2) และให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติ 3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น 4. มอบหมายงานให้นักศึกษาตัดต่อเสียง 3 นาที (กำหนดส่งสัปดาห์ที่ 5) 5. ผู้เรียนจับกลุ่ม 5-6 คน เพื่อทำโครงการหนังสือและแอนิเมชัน และจัดพิมพ์รายชื่อในไฟล์ Excel และนำส่งผู้สอนทางจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ โดยผลงานจะบูรณาการให้สอดคล้องกับการบริการวิชาการ และการทำนุบำรุง	1. เอกสารประกอบการเรียนรายวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดียสำหรับงานธุรกิจ 2. สื่อนำเสนอด้วยภาพเลื่อน (Power Point) 3. กรณีตัวอย่าง การตัดต่อเสียง 4. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์	1.1, 1,2,1.5	ผศ.ชวาลิน เนียมสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	<p>- นักศึกษาสามารถใช้งาน Adobe Audition เบื้องต้น</p> <p><i>ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ</i></p> <p>- นักศึกษามีความรับผิดชอบต่อในการที่ได้รับมอบหมายงานเดี่ยว และงานกลุ่ม</p> <p><i>ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</i></p> <p>- นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมจากการสืบค้นข้อมูลสร้างงานมัลติมีเดีย</p>		ศิลปะวัฒนธรรม พร้อมทั้งบูรณาการร่วมกับรายวิชา นำส่งผลงานในสัปดาห์ที่ 15			
3	<p>บทที่ 3 ตัวอักษร</p> <ul style="list-style-type: none"> - ประเภทของตัวอักษร - โครงสร้างของตัวอักษร - รูปแบบของตัวอักษร - ขนาดของตัวอักษร - การจัดวางตัวอักษร - การใช้งานตัวอักษรกับงานมัลติมีเดีย - การจัดแถวตัวอักษร <p>Learning Outcome</p> <p><i>คุณธรรมจริยธรรม</i></p>	4	<ol style="list-style-type: none"> 1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. อาจารย์ผู้สอนสาธิตเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมประยุกต์ด้านการตัดต่อเสียง (ครั้งที่ 2/2) 3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น 	<ol style="list-style-type: none"> 1. เอกสารประกอบการเรียนรายวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดียสำหรับงานธุรกิจ 2. สื่อนำเสนอด้วยภาพเคลื่อนไหว (Power Point) 3. กรณีตัวอย่าง การออกแบบกราฟิก 4. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ 	1.1,1.3,1.5	ผศ.ชวลิน เนียมสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	<ul style="list-style-type: none"> - มีวินัย ตรงต่อเวลา รับผิดชอบ <i>ความรู้</i> - นักศึกษามีความรู้ในเรื่องตัวอักษรซึ่งเป็นองค์ประกอบของมัลติมีเดีย <i>ทักษะทางปัญญา</i> - นักศึกษาสามารถวิเคราะห์กระบวนการการทำงานมัลติมีเดียได้ - นักศึกษาสามารถใช้งาน Adobe Audition เบื้องต้น <i>ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ</i> - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายงานเดี่ยว และงานกลุ่ม <i>ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</i> - นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมจากการสืบค้นข้อมูลสร้างงานมัลติมีเดีย 					
4	บทที่ 4 เสียง <ul style="list-style-type: none"> - ความหมายของเสียง - คุณสมบัติของเสียง - ประเภทของเสียง - องค์ประกอบของระบบออดิโอ 	4	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. อาจารย์ผู้สอนสาธิตเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมประยุกต์ด้านการตัดต่อภาพยนตร์ (ครั้งที่ 1)	1. เอกสารประกอบการเรียนรายวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดียสำหรับงานธุรกิจ 2. สื่อนำเสนอด้วยภาพเคลื่อนไหว (Power Point)	1.1, 1.3, 1.5	ผศ.ชวลิน เนียมสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	<ul style="list-style-type: none"> - เสียงกับมัลติมีเดีย - อุปกรณ์สำหรับควบคุมและบันทึกเสียง - การบันทึกหรือการนำเข้าข้อมูลเสียง - รูปแบบไฟล์เสียง - โปรแกรมสำหรับการจัดการไฟล์เสียง <p>Learning Outcome</p> <p><i>คุณธรรมจริยธรรม</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - มีวินัย ตรงต่อเวลา รับผิดชอบ <p><i>ความรู้</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษามีความรู้ในเรื่ององค์ประกอบเสียงในงานมัลติมีเดีย <p><i>ทักษะทางปัญญา</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษาสามารถวิเคราะห์กระบวนการการทำงานมัลติมีเดียได้ - นักศึกษาสามารถใช้งาน Adobe Premiere เพื่อใช้ในการตัดต่อวีดิทัศน์ <p><i>ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายงานเดี่ยว และงานกลุ่ม 		<p>3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น</p> <p>4. มอบหมายงานให้นักศึกษาผลิตหนังสือสั้น ในหัวข้อตามที่กำหนดในแต่ละภาคการศึกษา (กำหนดส่งสัปดาห์ที่ 10)</p>	<p>3. กรณีตัวอย่าง หนังสือสั้น และงานแอนิเมชัน</p> <p>4. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์</p>		

สัปดาห์ ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ -นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมจากการ สืบค้นข้อมูลสร้างงานมัลติมีเดีย					
5	บทที่ 5 ภาพนิ่ง - ความหมายของภาพกราฟิก - ประเภทของภาพกราฟิก - มาตรฐานรูปแบบการ - นำเสนอภาพ - โปรแกรมที่ใช้ในการจัดการ ภาพกราฟิก Learning Outcome <i>คุณธรรมจริยธรรม</i> - มีวินัย ตรงต่อเวลา รับผิดชอบ <i>ความรู้</i> - นักศึกษามีความรู้ในเรื่ององค์ประกอบ เกี่ยวกับภาพกราฟิกในงานมัลติมีเดีย <i>ทักษะทางปัญญา</i> - นักศึกษาสามารถวิเคราะห์กระบวนการการ ทำงานมัลติมีเดียได้ - นักศึกษาสามารถใช้งาน Adobe Premiere เพื่อใช้ในการตัดต่อวีดิทัศน์	4	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่ เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำ สัปดาห์ 2. อาจารย์ผู้สอนสาธิตเกี่ยวกับการใช้ โปรแกรมประยุกต์ด้านการสร้างตัดต่อ ภาพยนตร์ (ครั้งที่ 2) 3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือ เอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้ สืบค้น ส่งงาน กำหนดส่งชิ้นงานการตัดต่อเสียงที่ มอบหมายให้ในสัปดาห์ที่ 2	1. เอกสารประกอบการ เรียนรายวิชา เทคโนโลยี มัลติมีเดียสำหรับงาน ธุรกิจ 2. สื่อนำเสนอด้วยภาพ เคลื่อนไหว (Power Point) 3. กรณีตัวอย่าง การ ออกแบบกราฟิก 4. สื่อมัลติมีเดีย และ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์	1.1, 1.3, 1.5	ผศ.ชวาลิน เนียมสอน

ลำดับที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	<p>ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ</p> <p>- นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายงานเดี่ยว และงานกลุ่ม</p> <p>ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</p> <p>- นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมจากการสืบค้นข้อมูลสร้างงานมัลติมีเดีย</p>					
6	<p>บทที่ 6 ภาพเคลื่อนไหว</p> <p>- ความหมายของภาพเคลื่อนไหว</p> <p>- ความเป็นมาของภาพเคลื่อนไหว</p> <p>- ประเภทของภาพเคลื่อนไหว</p> <p>- เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหว</p> <p>- ขั้นตอนการสร้างภาพเคลื่อนไหว</p> <p>- รูปแบบของไฟล์ภาพเคลื่อนไหว</p> <p>- โปรแกรมสำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหว</p> <p>Learning Outcome</p> <p>คุณธรรมจริยธรรม</p> <p>- มีวินัย ตรงต่อเวลา รับผิดชอบ</p> <p>ความรู้</p> <p>- นักศึกษามีความรู้ในเรื่องภาพเคลื่อนไหว</p>	4	<ol style="list-style-type: none"> 1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. สาธิตเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมประยุกต์ด้านการสร้างตัดต่อภาพยนตร์ (ครั้งที่ 3) 3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น 4. ผู้เรียนจับกลุ่ม 6 คนเพื่อถ่ายทำหนังสั้นในหัวข้อที่กำหนด โดยใช้สถานที่ถ่ายทำในมหาวิทยาลัย 	<ol style="list-style-type: none"> 1. เอกสารประกอบการเรียนรายวิชา เทคโนโลยี มัลติมีเดียสำหรับงานธุรกิจ 2. สื่อนำเสนอด้วยภาพเคลื่อนไหว (Power Point) 3. กรณีตัวอย่างหนังสั้นจากอินเทอร์เน็ต 4. สื่อมัลติมีเดีย และ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ 	1.1, 1.3, 1.5	ผศ.ชวลิน เนียมสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	<p><i>ทักษะทางปัญญา</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษาสามารถวิเคราะห์กระบวนการการทำงานมัลติมีเดียได้ - นักศึกษาสามารถใช้งาน Adobe Premiere เพื่อใช้ในการตัดต่อวีดิทัศน์ <p><i>ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษามีทักษะในการถ่ายภาพวีดิทัศน์จากโครงการที่ผู้สอนมอบหมาย - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายงานเดี่ยว และงานกลุ่ม <p><i>ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมจากการสืบค้นข้อมูลสร้างงานมัลติมีเดีย 					
7	<p>บทที่ 7 วีดิทัศน์</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความเป็นมาของวีดิทัศน์ - ชนิดของวีดิทัศน์ - ระบบของวีดิทัศน์ - คุณสมบัติของไฟล์วีดิทัศน์ - ขั้นตอนการผลิตวีดิทัศน์ - สายส่งสัญญาณวีดิทัศน์ 	4	<ol style="list-style-type: none"> 1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. สาธิตเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมประยุกต์ด้านการสร้างตัดต่อภาพยนตร์ (ครั้งที่ 4) 3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. เอกสารประกอบการเรียนรายวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดียสำหรับงานธุรกิจ 2. สื่อนำเสนอด้วยภาพเคลื่อนไหว (Power Point) 3. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ 	1.1, 1.3, 1.5	ผศ.ชวาลิน เนียมสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	<ul style="list-style-type: none"> - การแปลงวีดิทัศน์แบบแอนะล็อกเป็นดิจิทัล - รูปแบบไฟล์วีดิทัศน์ - ขนาดภาพในการสร้างวีดิทัศน์ - โปรแกรมสำหรับการจัดการวีดิทัศน์ <p>Learning Outcome</p> <p><i>คุณธรรมจริยธรรม</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - มีวินัย ตรงต่อเวลา รับผิดชอบ <p><i>ความรู้</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษามีความรู้ในเรื่องวีดิทัศน์ ชนิดของวีดิทัศน์ ความเป็นมา และอื่นๆ <p><i>ทักษะทางปัญญา</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษาสามารถวิเคราะห์กระบวนการการทำงานมัลติมีเดียได้ - นักศึกษาสามารถใช้งาน Adobe Premiere เพื่อใช้ในการตัดต่อวีดิทัศน์ <p><i>ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายงานเดี่ยว และงานกลุ่ม <p><i>ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</i></p>		<p>สืบค้น</p> <p>4. ผู้เรียนนำคลิปที่ถ่ายทำจากสัปดาห์ที่ 6 เพื่อตัดต่อในชั้นเรียน</p>			

สัปดาห์ ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	- นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมจากการ สืบค้นข้อมูลสร้างงานมัลติมีเดีย					
8	บทที่ 8 ไฮเปอร์เท็กซ์และไฮเปอร์มีเดีย - วิวัฒนาการของไฮเปอร์เท็กซ์ - ความหมายของไฮเปอร์เท็กซ์และ ไฮเปอร์มีเดีย - แบบจำลองและองค์ประกอบของ ไฮเปอร์เท็กซ์ - โครงสร้างโฮราคี - ประโยชน์ของไฮเปอร์เท็กซ์ - ปัญหาและแนวทางแก้ไข ไฮเปอร์เท็กซ์ Learning Outcome <i>คุณธรรมจริยธรรม</i> - มีวินัย ตรงต่อเวลา รับผิดชอบ <i>ความรู้</i> - นักศึกษามีความรู้ในเรื่องไฮเปอร์เท็กซ์และ ไฮเปอร์มีเดีย <i>ทักษะทางปัญญา</i> - นักศึกษาสามารถวิเคราะห์กระบวนการ ทำงานมัลติมีเดียได้	4	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่ เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำ สัปดาห์ 2. อาจารย์ผู้สอนสาธิตเกี่ยวกับการใช้ โปรแกรมประยุกต์ด้านการสร้าง Animation (ครั้งที่ 1) 3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือ เอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้ สืบค้น 4. มอบหมายงานให้นักศึกษาสร้างงาน มัลติมีเดียในรูปแบบการ์ตูน Animation ,Presentation ในหัวข้อ ตามที่กำหนดในแต่ละภาคการศึกษา (กำหนดส่งสัปดาห์ที่ 15)	1. เอกสารประกอบการ เรียนรายวิชา เทคโนโลยี มัลติมีเดียสำหรับงาน ธุรกิจ 2. สื่อนำเสนอด้วยภาพ เลื่อน (Power Point) 3. กรณีตัวอย่างงาน แอนิเมชัน 4. สื่อมัลติมีเดีย และ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์	1.1, 1.4,1.5	ผศ.ชวลิน เนียมสอน

ลำดับที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	<p>- นักศึกษาสามารถใช้งาน Adobe Flash เพื่อใช้ในการสร้างงานแอนิเมชัน</p> <p>ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ</p> <p>- นักศึกษามีความรับผิดชอบต่อในการที่ได้รับมอบหมายงานเดี่ยว และงานกลุ่ม</p> <p>ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</p> <p>- นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมจากการสืบค้นข้อมูลสร้างงานมัลติมีเดีย</p>					
9	<p>บทที่ 9 กระบวนการออกแบบและพัฒนาระบบมัลติมีเดีย</p> <p>- วงจรการพัฒนาระบบ</p> <p>- การพัฒนาสื่อการเรียนการสอน</p> <p>- ทีมงานมัลติมีเดีย</p> <p>- แนวทางในการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ</p> <p>- ตำแหน่งและหน้าที่ของทีมงานมัลติมีเดีย</p> <p>Learning Outcome</p> <p>คุณธรรมจริยธรรม</p> <p>- มีวินัย ตรงต่อเวลา รับผิดชอบ</p>	4	<ol style="list-style-type: none"> 1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. อาจารย์ผู้สอนสาธิตเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมประยุกต์ด้านการสร้าง Animation (ครั้งที่ 2) 3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น 	<ol style="list-style-type: none"> 1. เอกสารประกอบการเรียนรายวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดียสำหรับงานธุรกิจ 2. สื่อนำเสนอด้วยภาพเคลื่อนไหว (Power Point) 3. กรณีตัวอย่าง แอนิเมชัน 4. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ 	1.4,1.5	ผศ.ชวลิน เนียมสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	<p><i>ความรู้</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษามีความรู้ในเรื่องกระบวนการออกแบบและพัฒนาระบบมัลติมีเดีย <p><i>ทักษะทางปัญญา</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษาสามารถวิเคราะห์กระบวนการการทำงานมัลติมีเดียได้ - นักศึกษาสามารถใช้งาน Adobe Flash เพื่อใช้ในการสร้างงานแอนิเมชัน <p><i>ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายงานเดี่ยว และงานกลุ่ม <p><i>ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมจากการสืบค้นข้อมูลสร้างงานมัลติมีเดีย 					
10	<p>บทที่ 10 โปรแกรมประยุกต์สำหรับการตัดต่อเสียง</p> <ul style="list-style-type: none"> - คุณสมบัติเบื้องต้นของเครื่องคอมพิวเตอร์ - ส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Audition 	4	<ol style="list-style-type: none"> 1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. อาจารย์ผู้สอนสาธิตเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมประยุกต์ด้านการสร้าง Animation (ครั้งที่ 3) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. เอกสารประกอบการเรียนรายวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดียสำหรับงานธุรกิจ 2. สื่อนำเสนอด้วยภาพเคลื่อนไหว (Power Point) 	1.3,1.5	ผศ.ชาวลิน นิยมสอน

ลำดับที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	<p>- การใช้งานโปรแกรม Adobe Audition</p> <p>- การบันทึกเสียง</p> <p>โปรแกรม Adobe Audition</p> <p>การตัดต่อเสียง</p> <p>Learning Outcome</p> <p><i>คุณธรรมจริยธรรม</i></p> <p>- มีวินัย ตรงต่อเวลา รับผิดชอบ</p> <p><i>ทักษะทางปัญญา</i></p> <p>- นักศึกษาสามารถวิเคราะห์กระบวนการการทำงานมัลติมีเดียได้</p> <p>- นักศึกษาสามารถใช้งาน Adobe Flash เพื่อใช้ในการสร้างงานแอนิเมชัน</p> <p><i>ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ</i></p> <p>- นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายงานเดี่ยว และงานกลุ่ม</p> <p><i>ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</i></p> <p>- นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมจากการสืบค้นข้อมูลสร้างงานมัลติมีเดีย</p>		<p>3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น</p>	<p>3. กรณีตัวอย่าง งานแอนิเมชัน</p> <p>4. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์</p>		

สัปดาห์ ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
11	บทที่ 11 โปรแกรมประยุกต์สำหรับการตัดต่อวีดิทัศน์ - เครื่องมือในการตัดต่อวีดิทัศน์ - โปรแกรม Adobe Premiere Pro - พื้นฐานการใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro - การจัดการไฟล์ภาพและเสียง - การจัดการคลิปในหน้าต่าง Source - การทำงานบนหน้าต่างไทม์ไลน์ - การใช้แถบเครื่องมือ - การเพิ่มเทคนิคพิเศษให้กับวีดิทัศน์ - การเพิ่มลูกเล่นข้อความบนคลิป - การตัดต่อแบบซีควนส์ - การส่งออกวีดิทัศน์ - การตัดต่อเสียง Learning Outcome <i>คุณธรรมจริยธรรม</i> - มีวินัย ตรงต่อเวลา รับผิดชอบ <i>ทักษะทางปัญญา</i>	4	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. อาจารย์ผู้สอนสาธิตเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมประยุกต์ด้านการสร้าง Animation (ครั้งที่ 4) 3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น	1. เอกสารประกอบการเรียนรายวิชา เทคโนโลยี มัลติมีเดียสำหรับงานธุรกิจ 2. สื่อนำเสนอด้วยภาพเลื่อน (Power Point) 3. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์	1.3,1.5	ผศ.ชวาลิน นิยมสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	<ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษาสามารถวิเคราะห์กระบวนการการทำงานมัลติมีเดียได้ - นักศึกษาสามารถใช้งาน Adobe Flash เพื่อใช้ในการสร้างงานแอนิเมชัน ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายงานเดี่ยว และงานกลุ่ม ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ - นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมจากการสืบค้นข้อมูลสร้างงานมัลติมีเดีย 					
12	บทที่ 12 โปรแกรมประยุกต์สำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหว 1 <ul style="list-style-type: none"> - โปรแกรม Adobe Flash - การกำหนดค่าให้กับเอกสาร - การทำงานกับเลเยอร์ - การทำงานกับเฟรม - การบันทึกไฟล์เอกสาร - การสร้างไฟล์แฟลชชูฟวี 	4	<ol style="list-style-type: none"> 1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. ผู้สอนสาธิตเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมประยุกต์ด้านการสร้าง Animation (ครั้งที่ 5) 3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น 	<ol style="list-style-type: none"> 1. เอกสารประกอบการเรียนรายวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดียสำหรับงานธุรกิจ 2. สื่อนำเสนอด้วยภาพเคลื่อนไหว (Power Point) 3. กรณีตัวอย่าง การออกแบบกราฟิก 4. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ 	1.3,1.5	ผศ.ชวาลิน เนียมสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	<p>การสร้างไฟล์ผลลัพธ์ในรูปแบบอื่นการ ตัดต่อเสียง</p> <p>Learning Outcome</p> <p><i>คุณธรรมจริยธรรม</i></p> <p>- มีวินัย ตรงต่อเวลา รับผิดชอบ</p> <p><i>ทักษะทางปัญญา</i></p> <p>- นักศึกษาสามารถวิเคราะห์กระบวนการการทำงานมัลติมีเดียได้</p> <p>- นักศึกษาสามารถใช้งาน Adobe Flash เพื่อใช้ในการสร้างงานแอนิเมชัน</p> <p><i>ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความ รับผิดชอบ</i></p> <p>- นักศึกษามีความรับผิดชอบต่อในการที่ได้รับ มอบหมายงานเดี่ยว และงานกลุ่ม</p> <p><i>ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</i></p> <p>- นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมจากการ สืบค้นข้อมูลสร้างงานมัลติมีเดีย</p>					
13	<p>บทที่ 13 โปรแกรมประยุกต์สำหรับการ สร้างภาพเคลื่อนไหว 2</p> <p>- ภาพกราฟิกที่สร้างด้วย คอมพิวเตอร์</p>	4	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่ เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำ สัปดาห์	1. เอกสารประกอบการ เรียนรายวิชา เทคโนโลยี มัลติมีเดียสำหรับงาน ธุรกิจ	1.3,1.5	ผศ.ชาวลิน เนียมสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	<ul style="list-style-type: none"> - การวาดภาพและการลงสี - การวาดรูปร่างและรูปแบบวัตถุ - การวาดรูปด้วยเครื่องมือต่าง ๆ - การระบายสีด้วย Brush Tool - การเพิ่มลวดลายด้วย Deco Tool - การปรับแต่งวัตถุด้วย Selection และ Sub Selection Tool - การลงสี - การจัดการกับวัตถุ <p>คำสั่งเพิ่มเติมที่เกี่ยวกับการตกแต่งวัตถุ</p> <p>การตัดต่อเสียง</p> <p>Learning Outcome</p> <p><i>ทักษะทางปัญญา</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษาสามารถวิเคราะห์กระบวนการการทำงานมัลติมีเดียได้ - นักศึกษาสามารถนำความรู้ที่ได้มาประยุกต์เพื่อสร้างงานมัลติมีเดียได้ <p><i>ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ</i></p>		<ol style="list-style-type: none"> 2. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้ สืบค้น 3. นักศึกษาเรียนรู้ด้วยเองโดยการลงมือปฏิบัติสร้างผลงานมัลติมีเดีย 	<ol style="list-style-type: none"> 2. สื่อนำเสนอด้วยภาพเคลื่อนไหว (Power Point) 3. สื่อมัลติมีเดีย และ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ 		

สัปดาห์ ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	<ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายงานเดี่ยว และงานกลุ่ม <i>ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</i> - นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมจากการสืบค้นข้อมูลสร้างงานมัลติมีเดีย 					
14	<p>บทที่ 14 โปรแกรมประยุกต์สำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหว 3</p> <ul style="list-style-type: none"> - การวางโครงร่างสำหรับแอนิเมชัน - สร้างตัวละครแอนิเมชัน - การทำงานกับซิมโบล - เทคนิคการสร้างแอนิเมชัน <p>Learning Outcome</p> <p><i>ทักษะทางปัญญา</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษาสามารถวิเคราะห์กระบวนการการทำงานมัลติมีเดียได้ - นักศึกษาสามารถนำความรู้ที่ได้มาประยุกต์เพื่อสร้างงานมัลติมีเดียได้ <p><i>ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายงานเดี่ยว และงานกลุ่ม 	4	<ol style="list-style-type: none"> 1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น 3. นักศึกษาเรียนรู้ด้วยเองโดยการลงมือปฏิบัติสร้างผลงานมัลติมีเดีย 	<ol style="list-style-type: none"> 1. เอกสารประกอบการเรียนรายวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดียสำหรับงานธุรกิจ 2. สื่อนำเสนอด้วยภาพเคลื่อนไหว (Power Point) 3. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ 	1.3, 1.5	ผศ.ชวาลิน เนียมสอน

ลำดับที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ -นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมจากการ สืบค้นข้อมูลสร้างงานมัลติมีเดีย					
15	บทที่ 15 Workshop การสร้างบทเรียน e-Learning <ul style="list-style-type: none"> - องค์ประกอบของบทเรียน - เนื้อหาบทเรียน - การเชื่อมโยงระหว่างเนื้อหา การเผยแพร่และนำไปใช้ Learning Outcome ทักษะทางปัญญา <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษาสามารถวิเคราะห์กระบวนการการทำงานมัลติมีเดียได้ - นักศึกษาสามารถนำความรู้ที่ได้มาประยุกต์เพื่อสร้างงานมัลติมีเดียได้ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายงานเดี่ยว และงานกลุ่ม ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	4	<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้เรียนนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน 2. ผู้สอนประเมินผลงาน 	1. สื่อมัลติมีเดีย และ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์	1.3,1.5	ผศ.ชวลิน เนียมสอน

ลำดับที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	-นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมจากการสืบค้นข้อมูลสร้างงานมัลติมีเดีย					

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
1.การมีส่วนร่วมในการเรียน	<p>คุณธรรม จริยธรรม</p> <p>1. ตระหนักในคุณค่าคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต (1.1.1)</p> <p>2. มีวินัย ตรงต่อเวลา ความรับผิดชอบ ต่อตนเอง และสังคม (1.1.2)</p> <p>3. มีจรรยาบรรณทางวิชาการ และวิชาชีพ (1.1.7)</p>	<p>1. วัดและประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย</p> <p>2. วัดและประเมินจากการมีวินัยและความพร้อมเพียงของนักศึกษาในการส่งงานตามข้อกำหนด</p> <p>3. วัดและประเมินผลงานที่ได้รับมอบหมายและการแก้ไขงานที่มีข้อบกพร่องโดยไม่นำผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตน</p> <p>4. วัดและประเมินจากความมีน้ำใจในการช่วยเหลืออาจารย์ผู้สอนและการช่วยแนะนำในสิ่งที่เป็นประโยชน์สร้างสรรค์ต่อเพื่อนร่วมชั้นเรียนเพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน</p>	1-15	5%
2. โครงการมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	<p>ความรู้</p> <p>1. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาที่ศึกษา (2.1.1)</p> <p>2. สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจและอธิบายความต้องการทางคอมพิวเตอร์ รวมทั้งประยุกต์ ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา (2.1.2)</p>	<p>1. วัดและประเมินจากการจัดทำโครงการมัลติมีเดียและแอนิเมชัน</p> <p>2. วัดและประเมินจากการทบทวนวรรณกรรมและสรุปองค์ความรู้ โดยการสอบกลางภาคและปลายภาค</p>	8,15	60%

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
	3. รู้ เข้าใจ และสนใจ พัฒนาความรู้ ความ ชำนาญทาง คอมพิวเตอร์อย่าง ต่อเนื่อง (2.1.5) 4.สามารถบูรณาการ ความรู้ในที่ศึกษากับ ความรู้ในศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง (2.1.8)			
3. มอบหมาย งานให้ นักศึกษา วิเคราะห์และ แสดงความ ความเห็น - การฝึก ปฏิบัติการสร้าง งานมัลติมีเดีย	ทักษะทางปัญญา 1. คิดอย่างมี วิจรณ์ญาณและอย่าง เป็นระบบ (3.1.1) 2. สามารถสืบค้น ตีความ และประเมิน สารสนเทศเพื่อใช้ใน การแก้ไขปัญหาอย่าง สร้างสรรค์ (3.1.2) 3. สามารถประยุกต์ ความรู้และทักษะกับ การแก้ไขปัญหาทาง คอมพิวเตอร์ได้อย่าง เหมาะสม (3.1.4)	1. วัดและประเมินจากการ นำเสนอ การแสดงความ คิดเห็นต่อผลงานการออกแบบ 2. วัดและประเมินจากการ แสดงความคิดเห็นในการ อภิปรายกลุ่มของผู้เรียน 3. วัดและประเมินจากผลการ วิเคราะห์แบบวิภาษวิธี เกี่ยวกับประเด็นงานมัลติมีเดีย 4. วัดและประเมินผลจากงาน มัลติมีเดีย 5. วัดและประเมินจากการ ส่งผลงานเข้าร่วมแข่งขันเพื่อ ขอรับรางวัล	1-15	15%
4. การ นำเสนอ ผลงานที่ได้รับ มอบหมายทั้ง งานกลุ่มและ งานเดี่ยว	ทักษะความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบ 1. มีความรับผิดชอบใน การกระทำของตนเอง และรับผิดชอบต่องานใน กลุ่ม (4.1.4)	1. วัดและประเมินจากผลการ นำเสนอโครงการ 2. วัดและประเมินจากผลการ ค้นคว้า การตอบโจทย์งาน 3. วัดและประเมินจากผลการ นำเสนอผลงานกลุ่มและการ เป็นผู้นำในการอภิปราย ซักถาม	15	10%
5. การติดตาม การคิด การ วิเคราะห์ และ นำเสนอ	ทักษะการวิเคราะห์เชิง ตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ	1. วัดและประเมินจากผลการ สืบค้น เทคนิคการนำเสนอโดย ใช้ทฤษฎี การเลือกใช้ เครื่องมือทางเทคโนโลยี	2-15	10%

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
รายงานประเด็นสำคัญด้านการสร้างงานมัลติมีเดีย	<p>1. มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงานที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์(5.1.1)</p> <p>2. สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม(5.1.3)</p> <p>3. สามารถใช้สารสนเทศ และเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม(5.1.4)</p>	<p>สารสนเทศ คณิตศาสตร์และสถิติที่เกี่ยวข้องได้อย่างเหมาะสม</p> <p>2. วัดและประเมินจากผลการสืบค้น เทคนิคการการสร้างงานมัลติมีเดีย ได้อย่างเหมาะสม</p> <p>3. วัดและประเมินจากความสามารถในการอธิบายถึงข้อจำกัด เหตุผลการเลือกใช้เครื่องมือ การอภิปรายกรณีศึกษาที่มีการนำเสนอต่อชั้นเรียนทั้งจากเพื่อนร่วมชั้นและอาจารย์ผู้สอนรายวิชา</p>		

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. เอกสารและตำราหลัก

ชวลิน เนียมสอน. (2560). *เทคโนโลยีมัลติมีเดียในงานธุรกิจ*. กรุงเทพมหานคร : ศูนย์บริการสื่อและสิ่งพิมพ์กราฟิกไซท์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ. (2548). *Multimedia ฉบับพื้นฐาน*. กรุงเทพมหานคร : เคพีที คอมพ์ แอนด์คอนซัลท์

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

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

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

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

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

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

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- การอภิปรายกลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน
- แบบประเมินผู้สอนและแบบประเมินรายวิชา

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- ประเมินจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักศึกษาและการทวนสอบผลประเมินการเรียนรู้
- ผลการสอบของนักศึกษา

การวัดผล

ค่าคะแนน ร้อยละ 100 ได้จาก คะแนนการสอบ/ระดับผลการเรียนของนักศึกษา พฤติกรรมการเรียนรู้/ส่วนร่วมในชั้นเรียน งานที่ได้รับมอบหมายและการนำเสนอผลงาน โดยพิจารณาจากผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา ทั้ง 5 ด้าน แบ่งได้ ดังนี้

1) ด้านคุณธรรม จริยธรรม	ร้อยละ	5
2) ด้านความรู้	ร้อยละ	60
3) ด้านทักษะทางปัญญา	ร้อยละ	15
4) ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ	ร้อยละ	10
5) ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	ร้อยละ	10

และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

การประเมินผล

ระดับคะแนน	ความหมายของผลการเรียน	ค่าระดับคะแนน	ค่าร้อยละ
A	ดีเยี่ยม (Excellent)	4.0	90-100
B+	ดีมาก (Very Good)	3.5	85-89
B	ดี (Good)	3.0	75-84
C+	ดีพอใช้ (Fairly Good)	2.5	70-74
C	พอใช้ (Fair)	2.0	60-69
D+	อ่อน (Poor)	1.5	55-59
D	อ่อนมาก (Very Poor)	1.0	50-54
F	ตก (Fail)	0.0	0-49

3. การปรับปรุงการสอน

- เพิ่มกรณีศึกษาจากผลงานจริง เช่น ตัวอย่างรายการโทรทัศน์และภาพยนตร์แอนิเมชันมานำเสนอให้นักศึกษานำไปบูรณาการความรู้ในการสร้างผลงาน
- จัดกระบวนการเรียนการสอนแบบ Active Learning เพื่อให้ นักศึกษามีความกระตือรือร้นในการเข้าชั้นเรียน

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

- ทวนสอบจากการมอบหมายโครงการเกี่ยวกับการสร้างงานมัลติมีเดียและงานแอนิเมชัน

- ทวนสอบจากผลการเรียนรู้ของนักศึกษา จากคะแนนสอบปฏิบัติ / ผลการเรียนรู้ งานที่ได้รับมอบหมาย และการนำเสนอผลงาน

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

- ปรับปรุงรายวิชาทุกปี หรือตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ตามข้อ 4
- ปรับปรุงเนื้อหาของรายวิชาเพื่อให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียน ประยุกต์ความรู้กับปัญหาที่มาจากงานวิจัยของอาจารย์