



รายละเอียดของรายวิชา

สื่อมัลติมีเดียสำหรับนิทรรศการและการจัดแสดง
(Multimedia for Event and Exhibition)

รหัสวิชา 2072403

ภาคเรียนที่ 2/2560

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบนิทรรศการและการจัดแสดง
โรงเรียนการท่องเที่ยวและการบริการ
มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

สารบัญ

		หน้า
หมวดที่ 1	ข้อมูลทั่วไป	3
หมวดที่ 2	จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์	4
หมวดที่ 3	ลักษณะและการดำเนินการ	4
หมวดที่ 4	การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา	5
หมวดที่ 5	แผนการสอนและการประเมินผล	8
หมวดที่ 6	ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน	12
หมวดที่ 7	การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา	12

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
 วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา โรงเรียนการท่องเที่ยวและการบริการ

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

2072403 สื่อมัลติมีเดียสำหรับนิทรรศการและการจัดแสดง
 (Multimedia for Event and Exhibition)

2. จำนวนหน่วยกิต

3 หน่วยกิต 3(2-2-5)

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

- 3.1 หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบนิทรรศการและการจัดแสดง
 3.2 ประเภทของรายวิชา หมวดวิชาเฉพาะด้าน กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพ

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

- 4.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา อาจารย์สธนวัชร ประกอบผล
 4.2 อาจารย์ผู้สอน อาจารย์สธนวัชร ประกอบผล และ อาจารย์สุธิดา ศุภโสภณ ตอนเรียน UA

5. ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 2/2560 ชั้นปีที่ 2

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

ไม่มี

8. สถานที่เรียน

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต วิทยาเขตสุพรรณบุรี

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

วันที่ 6 พฤศจิกายน 2560

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1.1 พุทธิพิสัย (ความรู้ที่ได้รับจากการเรียน)

เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ในกระบวนการและเทคนิคการวิจัยเพื่อแก้ไขปัญหาและต่อยอดองค์ความรู้ในงานอาชีพ โดยศึกษาความรู้ในทฤษฎีจิตวิทยา เข้าใจพื้นฐานความต้องการของบุคคล สามารถคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ และสามารถนำมาประยุกต์ใช้เพื่อเข้าใจพฤติกรรมของตนเองและผู้อื่น

1.2 ทักษะพิสัย (ความสามารถ ทักษะที่ได้รับจากการเรียน)

1. เพื่อให้ นักศึกษามีความสามารถประมวลและศึกษาข้อมูลเพื่อวิเคราะห์สาเหตุของปัญหาเพื่อนำข้อมูลต่าง ๆ มาทำการออกแบบให้ตรงกับความต้องการของผู้ประกอบการ

2. เพื่อให้ นักศึกษามีความสามารถในการปฏิบัติงานและรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายตามหน้าที่และบทบาทของตนในกลุ่มงานได้อย่างเหมาะสมรวมทั้งมีส่วนร่วมในการช่วยเหลือผู้ร่วมงานและแก้ไขปัญหา กลุ่ม ผ่านการรู้จักตนเอง เรียนรู้ผู้อื่น มีมุมมองเชิงบวก และมีวุฒิภาวะทางอารมณ์และสังคม

1.3 จิตพิสัย (ทัศนคติ คุณธรรม จริยธรรม ที่ได้รับจากการเรียน)

เพื่อให้ นักศึกษามีทัศนคติที่ดีต่ออาชีพและแสดงออกซึ่งคุณธรรมและจริยธรรมในการปฏิบัติงานและปฏิบัติตนต่อผู้อื่นอย่างสม่ำเสมอ

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เนื่องจาก สื่อมัลติมีเดียเป็นวิชาชีพที่ต้องอาศัยเทคโนโลยีในการออกแบบ และต้องใช้เทคโนโลยีในการสื่อสารด้วยอุปกรณ์ต่างๆมีราคาค่อนข้างสูงผู้สอนจึงจำเป็นต้องพานักศึกษาออกดูงานจริงและศึกษาถึงกระบวนการผลิตเพื่อให้ นักศึกษาเกิดความเข้าใจอย่างทอ่งแท้ทั้งนี้ได้ปรับปรุงรายวิชาโดยมุ่งให้นักศึกษาสามารถนำทฤษฎีและหลักการเพื่อนำมาปรับปรุงรูปแบบการเรียนการสอนโดยเน้นการเรียนรู้แบบ Active Learning

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาหลักการและวิธีการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการสร้างงานด้านมัลติมีเดีย ข้อความ ภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียง ภาพยนตร์วีดิทัศน์ และส่วนมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ สำหรับการนำเสนอผลงานทางด้านการออกแบบนิทรรศการและการจัดแสดง

Study the principles and methodologies of using the software program to create the multimedia works, texts, graphic images, animation, sound and full motion video as well as interactive multimedia in order that they would know to present and bring their works to function.

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยายการฝึก	สอนเสริม	ปฏิบัติ/งานภาคสนาม/ การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
30 ชั่วโมง	ไม่มี	30 ชั่วโมง	75 ชั่วโมง

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

3.3.1 นักศึกษานัดวันเวลาล่วงหน้า หรือมาพบอาจารย์ประจำรายวิชาเป็นรายบุคคล หรือกลุ่ม ตามเวลานัดหมาย ด้วยวิธีการสื่อสารและช่องทางการสื่อสาร เช่น ไลน์ โทรศัพท์ หรือมาพบด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ เป็นต้น

3.3.2 อาจารย์ผู้สอนกำหนดวันเวลาให้คำปรึกษาแก่นักศึกษาที่สนใจและต้องการขอรับคำปรึกษา (Office hour) หรือหลังเลิกเรียนในรายวิชา (เฉพาะรายที่ต้องการ)

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

1.1 คุณธรรม จริยธรรม ที่ต้องพัฒนา

- 1.1.1 ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต
- 1.1.2 มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
- 1.1.3 มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีมและสามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับความสำคัญ
- 1.1.4 เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์
- 1.1.5 เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่างๆ ขององค์กรและสังคม
- 1.1.6 สามารถวิเคราะห์ผลกระทบจากการใช้คอมพิวเตอร์ต่อบุคคลองค์กรและสังคม
- 1.1.7 มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

1.2 วิธีการสอน

ปลูกฝังให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการตรงต่อเวลา การแต่งกาย ความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น ความเสียสละเวลาส่วนตัวเพื่องานส่วนรวม รู้จักหน้าที่การทำงานเป็นกลุ่ม ทั้งในภาวะผู้นำและภาวะผู้ตาม มีความซื่อสัตย์ โดยสอดแทรกในรายวิชาเรียนทุกรายวิชาและนอกเวลาเรียน มอบรางวัลสำหรับนักศึกษาที่มีคุณธรรมจริยธรรม ตามเกณฑ์ Competency ที่หลักสูตรกำหนดทุกปีการศึกษาและทุกชั้นปีของนักศึกษา ในโครงการคุณบัตร์เพชร มีการจัดกิจกรรมที่เน้นส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม ให้นักศึกษาเป็นผู้กำหนดและดำเนินกิจกรรม

1.3 วิธีการประเมินผล

- 1.3.1 ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานและการเข้าร่วมกิจกรรม
- 1.3.2 ประเมินจากการดำเนินกิจกรรม ทั้งหน่วยงานภายในและหน่วยงานภายนอกที่หลักสูตรมอบหมาย
- 1.3.3 ประเมินตามกรอบ Competency ของหลักสูตรโดยอาจารย์ผู้สอนมีส่วนร่วมในการประเมินทุกรายวิชา มอบรางวัลสำหรับนักศึกษาที่ได้ผลการประเมินมากที่สุดในแต่ละชั้นปีทุกภาคเรียน

2 ความรู้

2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

- 2.1.1 มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาที่ศึกษา
- 2.1.2 สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจและอธิบายความต้องการในออกแบบนิทรรศการและงานแสดง รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไข ปัญหา
- 2.1.3 สามารถวิเคราะห์ ออกแบบ ในการออกแบบนิทรรศการและงานแสดงในรูปแบบต่างๆ ได้
- 2.1.4 สามารถเรียนรู้สิ่งใหม่ ติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการและวิวัฒนาการออกแบบ
- 2.1.5 รู้ เข้าใจและสนใจพัฒนาความรู้ ความชำนาญทางการออกแบบอย่างต่อเนื่อง
- 2.1.6 มีความรู้ในแนวกว้างของสาขาวิชาที่ศึกษาเพื่อให้สังเกตเห็นการเปลี่ยนแปลง และเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีใหม่ ๆ
- 2.1.7 มีประสบการณ์ในการพัฒนาและ/หรือการประยุกต์การออกแบบนิทรรศการและงานแสดงที่ใช้งานได้จริง
- 2.1.8 สามารถบูรณาการความรู้ที่ศึกษากับความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

2.2 วิธีการสอน

ใช้วิธีการสอนในหลากหลาย เน้นให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ทั้งในรูปแบบการสืบค้น การศึกษาดูงานนอกสถานที่ การฝึกปฏิบัติงานจริง โดยมีอาจารย์หรือผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ตรงมาเป็นวิทยากรพิเศษ เป็นผู้ดูแลสอดคล้องกับเนื้อหารายวิชา

2.3 วิธีการประเมินผล

- 2.3.1 การทดสอบย่อย
- 2.3.2 การสอบกลางภาคเรียนและปลายภาคเรียน
- 2.3.3 ประเมินจากรายงานที่นักศึกษาจัดทำ
- 2.3.4 ประเมินจากการจัดกิจกรรมในชั้นเรียน
- 2.3.5 ประเมินจากการฝึกประสบการณ์

3 ทักษะทางปัญญา

3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- 3.1.1 คิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างเป็นระบบ
- 3.1.2 สามารถสืบค้นความรู้ด้านการออกแบบและธุรกิจการออกแบบเพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์
- 3.1.3 สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ
- 3.1.4 สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับงานออกแบบนิทรรศการและงานแสดงได้อย่างเหมาะสม

3.2 วิธีการสอน

ใช้กรณีศึกษาทำในรูปแบบ PDCA โดยการประยุกต์ใช้ศาสตร์ทางด้านการออกแบบนิทรรศการและการจัดแสดงในการทำงานร่วมกับผู้อื่น มีการแบ่งหน้าที่การทำงาน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น แก้ปัญหาเฉพาะหน้า มีการอภิปรายกลุ่ม และเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ใช้ความรู้เพื่อการปฏิบัติงานจริง

3.3 วิธีการประเมินผล

กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา จากการใช้กรณีศึกษาในการปฏิบัติงานจริง ในรูปแบบ PDCA โดยให้ผู้เข้าร่วมงานประเมินความพึงพอใจ และทำการอภิปรายกลุ่มเพื่อสรุปผลการดำเนินงานวิเคราะห์ปัญหาและหาแนวทางการแก้ปัญหาเพื่องานครั้งต่อไป

4 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และ ความรับผิดชอบ

4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และ ความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- 4.1.1 สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลายและสามารถสนทนาทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศอย่างมีประสิทธิภาพ
- 4.1.2 สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในการแก้ไขปัญหาในสถานการณ์ต่างๆ ในกลุ่มทั้งบทบาทผู้นำ หรือบทบาทของผู้ร่วมทีม
- 4.1.3 สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์ มาชี้นำสังคมในประเด็นที่เหมาะสม
- 4.1.4 มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม
- 4.1.5 สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์ทั้งส่วนตัวและส่วนรวมรวมทั้งแสดงจุดยืนอย่างพอเหมาะทั้งของตนเองและของกลุ่ม
- 4.1.6 มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเองและทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง

4.2 วิธีการสอน

- 4.2.1 สามารถทำงานกับผู้อื่นได้อย่างดี
- 4.2.2 มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย
- 4.2.3 สามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์และวัฒนธรรมองค์กรที่ไปปฏิบัติงานได้อย่างดี
- 4.2.4 มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับผู้ร่วมงานในองค์กรและบุคคลทั่วไป
- 4.2.5 มีภาวะผู้นำ

4.3 วิธีการประเมินผล

ประเมินจากพฤติกรรมและการแสดงออกของนักศึกษาในการนำเสนอรายงานกลุ่มในชั้นเรียน และสังเกตจากพฤติกรรมที่แสดงออกในการร่วมกิจกรรมต่างๆ และความครบถ้วนชัดเจนตรงประเด็นของข้อมูลที่ดำเนินกิจกรรม

5 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- 5.1.1 มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงานที่เกี่ยวกับการออกแบบ
- 5.1.2 สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหาโดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์หรือการแสดงสถิติประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์
- 5.1.3 สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม
- 5.1.4 สามารถใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม

5.2 วิธีการสอน

ในการเรียนการสอนด้านการออกแบบนิทรรศการและการจัดแสดง จำเป็นต้องมีการเขียนแบบการออกแบบคำนวณตัวเลขเพื่อหาขนาดสัดส่วน เพื่อนำแบบไปผลิตเป็นชิ้นงานหรือผลงานจริง ส่วนการนำเสนอแบบจำเป็นต้องมีการออกแบบและนำเสนอแบบผ่านระบบสารสนเทศ ทำให้นักศึกษาสามารถใช้ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5.3 วิธีการประเมินผล

- 5.3.1 การประเมินจากผลงานการออกแบบ การเขียนแบบ และการนำเสนอผ่านระบบ
- 5.3.2 สารสนเทศ ที่มีความถูกต้องและมีประสิทธิภาพ
- 5.3.3 การประเมินจากความสามารถในการอธิบายถึงข้อจำกัด เหตุผลในการเลือกใช้เครื่องมือต่างๆ การอภิปราย กรณีศึกษาต่างๆ ที่มีการนำเสนอต่อชั้นเรียน

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อเรื่อง	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	อาจารย์ผู้สอน
1	บทที่ 1 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อ มัลติมีเดีย	4	กิจกรรมการเรียนการสอน 1.นำเข้าสู่บทเรียน - เรื่องมารยาทและบุคลิกภาพในการเรียน 2.แจ้งรายละเอียดการเรียนการสอน 3.สอนบรรยาย ถาม-ตอบ	อาจารย์สธน วัชร ประกอบผล

สัปดาห์ที่	หัวข้อเรื่อง	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	อาจารย์ผู้สอน
			-แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ลักษณะการเสวนา	
2	บทที่ 2 องค์ประกอบในการ ออกแบบสื่อมัลติมี เดียข้อความภาพและเสียง	4	กิจกรรมการเรียนการสอน 1.นำเข้าสู่บทเรียน 2. สอนบรรยาย ถาม-ตอบ กิจกรรม1 นำเสนอสื่อมัลติมีเดีย 1 ประเภทที่ ได้ศึกษามา	อาจารย์สธนวัชร ประกอบผล
3	บทที่ 3 ภาพยนตร์วีดิทัศน์	4	กิจกรรมการเรียนการสอน 1.นำเข้าสู่บทเรียน 2. สอนบรรยาย ถาม-ตอบ 3. ให้นักศึกษาวิเคราะห์ภาพยนตร์วีดิทัศน์ใน ประเด็นการออกแบบ	อาจารย์สธนวัชร ประกอบผล
4	บทที่ 4 ภาพเคลื่อนไหว	4	กิจกรรมการเรียนการสอน 1.นำเข้าสู่บทเรียน 2.บรรยาย ถาม-ตอบ กิจกรรม2 ให้นักศึกษาร่วมกันวิเคราะห์การสร้าง ภาพเคลื่อนไหว	อาจารย์สธนวัชร ประกอบผล
5	บทที่ 5 มัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์	4	กิจกรรมการเรียนการสอน 1.นำเข้าสู่บทเรียน 2.บรรยาย ถาม-ตอบ 3.ให้นักศึกษานำเสนอแบบร่างการออกแบบ	อาจารย์สธนวัชร ประกอบผล
6	บทที่ 6 การใช้โปรแกรมสำเร็จ รูป - Adobe Flash 1	4	กิจกรรมการเรียนการสอน 1.นำเข้าสู่บทเรียน 2.บรรยาย ถาม-ตอบ 3 ศึกษาศึกษาปฏิบัติการใช้โปรแกรมสำเร็จรูป	อาจารย์สธนวัชร ประกอบผล
7	บทที่ 7 การใช้โปรแกรมสำเร็จ รูป - Adobe Flash 2	4	กิจกรรมการเรียนการสอน 1.นำเข้าสู่บทเรียน 2.บรรยาย ถาม-ตอบ 3 ศึกษาศึกษาปฏิบัติการใช้โปรแกรมสำเร็จรูป	อาจารย์สธนวัชร ประกอบผล
8	บทที่ 8 การใช้โปรแกรมสำเร็จ รูป - Adobe Flash 3	4	กิจกรรมการเรียนการสอน 1.นำเข้าสู่บทเรียน 2.บรรยาย ถาม-ตอบ 3 ศึกษาศึกษาปฏิบัติการใช้โปรแกรมสำเร็จรูป	อาจารย์สธนวัชร ประกอบผล

สัปดาห์ที่	หัวข้อเรื่อง	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	อาจารย์ผู้สอน
9	บทที่ 9 การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป -Adobe After effect 1	4	กิจกรรมการเรียนการสอน 1.นำเข้าสู่บทเรียน 2.บรรยาย ถาม-ตอบ กิจกรรม3 ให้นักศึกษาสร้างงานมัลติมีเดียโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป	อาจารย์สธนวัชร ประกอบผล
10	บทที่ 10 การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป -Adobe After effect 2	4	กิจกรรมการเรียนการสอน 1.นำเข้าสู่บทเรียน 2.บรรยาย ถาม-ตอบ กิจกรรม4 นำเสนอผลงานการออกแบบพร้อมแนวความคิด	อาจารย์สธนวัชร ประกอบผล
11	กระบวนการออกแบบ	4	กิจกรรมการเรียนการสอน 1.นำเข้าสู่บทเรียน 2.บรรยาย ถาม-ตอบ กิจกรรม5 นำเสนอผลงานการออกแบบพร้อมแนวความคิด สื่อการเรียน - เอกสารบรรยาย power point	อาจารย์สธนวัชร ประกอบผล
12	กระบวนการออกแบบ	4	กิจกรรมการเรียนการสอน 1.นำเข้าสู่บทเรียน 2.บรรยาย ถาม-ตอบ กิจกรรม6 นำเสนอผลงานการออกแบบพร้อมแนวความคิด สื่อการเรียน - เอกสารบรรยาย power point	อาจารย์สธนวัชร ประกอบผล
13	กระบวนการออกแบบ	4	กิจกรรมการเรียนการสอน 1.นำเข้าสู่บทเรียน 2.บรรยาย ถาม-ตอบ กิจกรรม7 นำเสนอผลงานการออกแบบพร้อมแนวความคิด สื่อการเรียน - เอกสารบรรยาย power point	อาจารย์สธนวัชร ประกอบผล
14	กระบวนการออกแบบ	4	กิจกรรมการเรียนการสอน 1.นำเข้าสู่บทเรียน	อาจารย์สธนวัชร ประกอบผล

สัปดาห์ที่	หัวข้อเรื่อง	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	อาจารย์ผู้สอน
			2.บรรยาย ถาม-ตอบ กิจกรรม8 นำเสนอผลงานการออกแบบพร้อม แนวความคิด สื่อการเรียน - เอกสารบรรยาย power point	
15	การนำเสนอผลงานและการ สื่อสาร	4	กิจกรรมการเรียนการสอน 1.นำเข้าสู่บทเรียน 2.บรรยาย ถาม-ตอบ กิจกรรม9 นำเสนอผลงานการออกแบบพร้อม แนวความคิด	อาจารย์สถนวิชัย ประกอบผล
16	สอบปลายภาค			

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมที่	ผลการ เรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ ประเมิน	สัดส่วนของการ ประเมินผล
1	1.1.2	สังเกตพฤติกรรม การมี ส่วนร่วม (คะแนนการมีส่วนร่วม กิจกรรมในชั้นเรียนและ บุคลิกภาพ)	2	10 %
2	1.1.1,1.1.2,1.1.6,1.1.7,2.1.1 ,2.1.3,2.1.4,2.1.5,2.1.7, 2.1.8,3.1.1,3.1.2,3.1.3 3.1.4,4.1.1,4.1.3,4.1.4,4.1.5 5.1.1,5.1.2,5.1.3,5.1.4	ประเมินผลงานจาก เนื้อหา รูปแบบ การเขียน รายงาน การนำเสนอ ผลงาน ประเมินจากผลสัมฤทธิ์ ของงาน	4	10 %
3	1.1.1,1.1.2,1.1.6,1.1.7,2.1.1 ,2.1.3,2.1.4,2.1.5,2.1.7, 2.1.8,3.1.1,3.1.2,3.1.3 3.1.4,4.1.1,4.1.3,4.1.4,4.1.5 5.1.1,5.1.2,5.1.3,5.1.4	สังเกตพฤติกรรม การมี ส่วนร่วม ประเมินจากงานที่ได้รับ มอบหมาย (งานในชั้นเรียน)	9	10 %
4-9	1.1.1,1.1.2,1.1.6,1.1.7,2.1.1	ประเมินจากผลสัมฤทธิ์	10-15	30 %

	,2.1.3,2.1.4,2.1.5,2.1.7, 2.1.8,3.1.1,3.1.2,3.1.3 3.1.4,4.1.1,4.1.3,4.1.4,4.1.5 5.1.1,5.1.2,5.1.3,5.1.4	ของงานการนำเสนอ ผลงาน		
10	2.1.3, 3.1.1, 5.1.1	สอบปลายภาค	16	40 %

การประเมินผล

ประเมินผลการเรียนรู้โดยใช้คะแนนอิงเกณฑ์ของมหาวิทยาลัย ในสัดส่วน คะแนนเก็บ (60) : สอบปลายภาค (40)

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. เอกสารและตำราหลัก

สหทัศน์ วชิรชนกศุล. 2555. Responsive Web Design สร้างเว็บไซต์ให้ใช้ได้กับทุกอุปกรณ์.
กรุงเทพ.

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

ณัฐพล ไยไพโรจน์. 2557. Digital Marketing : Concept & Case Study. นนทบุรี:
ไอดีซี พรีเมียร์ จำกัด.

จตุติพงศ์ ภูสุมาศ. Graphic Design Think: ก้าวข้ามการ Brainstorm. นนทบุรี:
ไอดีซี พรีเมียร์ จำกัด.

หมวดที่ 7 การประเมิน และการปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

นักศึกษาประเมินการเรียนการสอนของอาจารย์เป็นรายบุคคลผ่านระบบออนไลน์ ของมหาวิทยาลัย

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- สังเกตการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนของนักศึกษา
- ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักศึกษาและการทวนสอบผลประเมินการเรียนรู้อัน

3. การปรับปรุงการสอน

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา และอาจารย์ผู้สอนร่วมกันระดมสมองกำหนดกลยุทธ์วิธีการสอนจากผล
การประเมินประสิทธิผลของรายวิชา แล้วจัดทำ มคอ.5 รายงานรายวิชาทุกภาคการศึกษา

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

4.1 อาจารย์ผู้สอนศึกษาเครื่องมือ เลือกเครื่องมือ และรายวิชาที่จะนำมาใช้ในการทวนสอบ เช่น คะแนนผลการสอบ หรือ คะแนนด้านอื่น ๆ ที่กำหนดไว้ในเกณฑ์ผลการเรียนรู้ของรายวิชาพร้อมหลักฐานที่แสดงออกมาของคะแนนแต่ละส่วนกับรายละเอียดของรายวิชา (มคอ. 3)

4.2 อาจารย์ผู้สอนดำเนินการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ของนักศึกษาตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ของรายวิชา

4.3 อาจารย์ผู้สอนประมวลผลและเขียนรายงานผลการทวนสอบ

4.4 อาจารย์ผู้สอนนำเสนอรายงานที่จัดทำขึ้นเมื่อสิ้นสุดภาคการศึกษาต่ออาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรพร้อมทั้งแนวทางการปรับปรุง และรายงานในผลการดำเนินการของรายวิชา (มคอ. 5) เพื่อใช้ประกอบการทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

4 การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา และอาจารย์ผู้สอนสร้างระบบการทบทวนประสิทธิผลของรายวิชาโดยพิจารณาจากผลการประเมินการสอนโดยนักศึกษา การรายงานรายวิชาโดยอาจารย์ผู้สอนหลังการทบทวนประสิทธิผลของรายวิชาภายในหลักสูตร และนำเข้าที่ประชุมการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ระดับหลักสูตรโดยผ่านคณะกรรมการบริหารหลักสูตร อาจารย์ผู้สอนรับผิดชอบในการทบทวนเนื้อหาที่สอน ผลการประชุมการทบทวนผลสัมฤทธิ์ และกลยุทธ์การสอนที่ใช้ เพื่อสรุปวางแผนพัฒนาปรับปรุงสำหรับใช้ในปีการศึกษาถัดไป