



รายละเอียดของรายวิชา

สื่อมัลติมีเดียสำหรับนิทรรศการและการจัดแสดง
Multimedia for Event and Exhibition
รหัสวิชา 2072403

ภาคเรียนที่ 2/2560

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบนิทรรศการและการจัดแสดง
โรงเรียนการท่องเที่ยวและการบริการ
มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา	มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา	วิทยาเขต สุพรรณ / โรงเรียนการท่องเที่ยวและการบริการ หลักสูตรออกแบบนิทรรศการและการจัดแสดง

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

- รหัสและชื่อรายวิชา
2072403 สื่อมัลติมีเดียสำหรับนิทรรศการและการจัดแสดง
Multimedia for Event and Exhibition
- จำนวนหน่วยกิต
3(2-2-5) หน่วยกิต
- หลักสูตรและประเภทของรายวิชา
หลักสูตร ออกแบบนิทรรศการและการจัดแสดง ประเภทวิชาบังคับ
- อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน
อาจารย์สธนวัชร ประกอบผล
- ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน
ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2560 ชั้นปีที่ 2
- รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)
-
- รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)
-
- สถานที่เรียน
วิทยาเขต สุพรรณบุรี
- วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด
มกราคม 2561

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

- จุดมุ่งหมายของรายวิชา
 - 1.1 เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจงานมัลติมีเดีย และงานมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์
 - 1.2 เพื่อให้ นักศึกษาสามารถใช้ความรู้และวิธีการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อออกแบบงานมัลติมีเดีย และงานมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์
 - 1.3 เพื่อให้ นักศึกษาสามารถนำงานออกแบบงานมัลติมีเดีย และงานมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ไปใช้นำเสนอผลงานการจัดแสดงและนิทรรศการ
- วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา
เพื่อให้รายวิชานี้เป็นรายวิชาเริ่มต้นด้านการทำวิจัยด้านการออกแบบงานแสดงและนิทรรศการ เพื่อนำไปสู่รายวิชาโครงการพิเศษการออกแบบ

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาหลักการและวิธีการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการสร้างงานด้านมัลติมีเดีย ข้อความ (Text) ภาพกราฟิก (Graphic Images) ภาพเคลื่อนไหว(Animation) เสียง(Sound) ภาพยนตร์วีดิทัศน์ (Full motion Video) และส่วนมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia) สำหรับการนำเสนอผลงานทางด้านการออกแบบนิทรรศการและการจัดแสดง

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	ปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
บรรยาย 15 ครั้ง (2 ชม./1ครั้ง) ต่อภาคการศึกษา		ปฏิบัติ 15 ครั้ง (2 ชม./1ครั้ง) ต่อภาคการศึกษา	ค้นคว้างานวิจัยและเอกสารที่เกี่ยวข้อง 15 ครั้ง (5 ชม./ 1 ครั้ง)

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษารายบุคคล 10 ชั่วโมง

หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- 1) ให้ความรู้ด้านจรรยาบรรณสำหรับนักออกแบบและนักวิจัย
- 2) สร้างสรรค์งานด้วยตนเองโดยไม่ละเมิดผลงานของคนอื่นมาเป็นผลงานของตนเอง

1.2 วิธีการสอน

- 1) สอนแบบสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม สำหรับนักออกแบบและนักวิจัย
- 2) การนำเสนอผลงานของตนเอง โดยให้สามารถนำเสนอขั้นตอนการปฏิบัติงาน อย่างละเอียด

1.3 วิธีการประเมินผล

- 1) การนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน

2. ความรู้

2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

- 1) นักศึกษามีความรู้และความเข้าใจกระบวนการ และเครื่องมือในการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการจัดแสดง
- 2) นักศึกษาสามารถนำความรู้ที่ได้มาสร้างผลงานออกแบบจริงได้

2.2 วิธีการสอน

- 1) สอนโดยการบรรยาย
- 2) สอนโดยการปฏิบัติการใช้โปรแกรม

2.3 วิธีการประเมินผล

- 1) การนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน
- 2) คุณภาพงานและความคิดสร้างสรรค์

3. ทักษะทางปัญญา

3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

1) นักศึกษาสามารถบูรณาการความรู้ด้านการออกแบบเพื่อนำมานำเสนอในรูปแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการออกแบบงานแสดงและนิทรรศการ

2) คิววิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำมาใช้ในการออกแบบ

3.2 วิธีการสอน

1) สอนโดยการบรรยาย

2) สอนปฏิบัติการ กระบวนการวางแผนงานออกแบบ

3.3 วิธีการประเมินผล

1) การนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน

2) คุณภาพงานและความคิดสร้างสรรค์

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

1) ให้นักศึกษานำเสนองานในกลุ่ม ร่วมวิพากษ์วิจารณ์ แลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน

4.2 วิธีการสอน

1) แบ่งกลุ่มในการค้นคว้าข้อมูลการออกแบบของงานสื่อมัลติมีเดีย จากนั้นนำมาเสนอในชั้นเรียนเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน

4.3 วิธีการประเมินผล

1) ประเมินผลโดยดูจากผลงาน

2) ประเมินโดยเพื่อนร่วมชั้นเรียนที่ได้ฟังการนำเสนอผลงาน

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

1) สามารถวางแผนการดำเนินงานอย่างเป็นขั้นตอน

2) สามารถใช้สื่อสารสนเทศในการนำเสนอผลงานการออกแบบ

5.2 วิธีการสอน

ให้นักศึกษาสร้างงานออกแบบโดยใช้สื่อสารสนเทศอย่างใดอย่างหนึ่งในการนำเสนอผลงาน

5.3 วิธีการประเมินผล

ประเมินผลโดยดูจากผลงานและแนวความคิด

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน สื่อที่ใช้ (ถ้ามี)	ผู้สอน
1	แนวคิดเกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดีย	3	1.นำเข้าสู่บทเรียน - เรื่องมารยาทและบุคลิกภาพในการเรียน 2.แจ้งรายละเอียดการเรียนการสอน 3.สอนบรรยาย ถาม-ตอบ -แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ลักษณะการเสวนา	อ.สธนวัชร ประกอบผล
2	องค์ประกอบในการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย ข้อความ ภาพ เสียง	6	1.นำเข้าสู่บทเรียน 2. สอนบรรยาย ถาม-ตอบ <u>กิจกรรม1</u> นำเสนอสื่อมัลติมีเดีย 1 ประเภทที่ได้ศึกษามา	อ.สธนวัชร ประกอบผล
3	ภาพยนตร์วีดีทัศน์	6	1.นำเข้าสู่บทเรียน 2. สอนบรรยาย ถาม-ตอบ 3. ให้นักศึกษาวิเคราะห์ ภาพยนตร์วีดีทัศน์ในประเด็นการออกแบบ	อ.สธนวัชร ประกอบผล
4	ภาพเคลื่อนไหว	6	1.นำเข้าสู่บทเรียน 2.บรรยาย ถาม-ตอบ <u>กิจกรรม2</u> ให้นักศึกษาร่วมกันวิเคราะห์การสร้างภาพเคลื่อนไหว	อ.สธนวัชร ประกอบผล
5	มัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์	6	1.นำเข้าสู่บทเรียน 2.บรรยาย ถาม-ตอบ 3.ให้นักศึกษานำเสนอแบบร่างการออกแบบ	อ.สธนวัชร ประกอบผล
6	การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป - Adobe Flash	6	1.นำเข้าสู่บทเรียน 2.บรรยาย ถาม-ตอบ 3 ศึกษานักศึกษาปฏิบัติการใช้โปรแกรม	อ.สธนวัชร ประกอบผล

			สำเร็จรูป	
7	การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป -Adobe After effect	6	1.นำเข้าสู่บทเรียน 2.บรรยาย ถาม-ตอบ <u>กิจกรรม3</u> ให้นักศึกษาสร้าง งานมัลติมีเดียโดยใช้โปรแกรม สำเร็จรูป	อ.สธนวัชร ประกอบ ผล
8	กระบวนการออกแบบ	6	1.นำเข้าสู่บทเรียน 2.บรรยาย ถาม-ตอบ <u>กิจกรรม4</u> นำเสนอผลงานการ ออกแบบพร้อมแนวความคิด	อ.สธนวัชร ประกอบ ผล
		45		
สอบปลายภาคเรียน (การนำเสนอผลงานการออกแบบ)				อ.สธนวัชร ประกอบ ผล

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมที่	ผลการ เรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ ประเมิน	สัดส่วนของการ ประเมินผล
1	1.1.1, 1.1.2	1.3.1	1 , 2 , 3 , 4 , 5	10%
2	2.1.1 , 2.1.2 4.1.1 5.1.1 , 5.1.2	2.3.1, 2.3.2 4.3.1 , 4.3.2 5.3.1	6 , 7 , 8 , 9 , 10 , 11	10%
3	1.1.1 , 1.1.2 2.1.1 , 2.1.2 3.1.1 , 3.1.2	1.3.1, 2.3.1, 2.3.2 3.3.1, 3.3.2	12 , 13	10%
4	4.1.1	4.3.1 , 4.3.2	14 , 15	20%
5	1.1.1, 1.1.2 2.1.1 , 2.1.2 3.1.1 , 3.1.2 4.1.1 5.1.1 , 5.1.2	1.3.1 2.3.1, 2.3.2 3.3.1, 3.3.2 4.3.1 , 4.3.2 5.3.1	สอบปลายภาค	50%

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. เอกสารและตำราหลัก

- กิตติ ภักดีวัฒนกุล. มัลติมีเดียฉบับพื้นฐาน
- บุญญาดา ช้อนขุนทด. Inside Flash cs3
- David Green. Motion Graphic

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

-

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

-

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- ประเมินในระบบประเมินผู้สอน ของศูนย์สุพรรณบุรี
- การสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักศึกษา
- ผลการเรียนของนักศึกษา

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- ประเมินในระบบประเมินผู้สอน ของศูนย์สุพรรณบุรี
- การสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักศึกษา
- ผลการเรียนของนักศึกษา

3. การปรับปรุงการสอน

- สรุปผลการประเมินในระบบประเมินผู้สอน ของศูนย์สุพรรณบุรี
- จากผลการเรียน คุณภาพของผลงาน และความสนใจของผู้เรียน

4. การทบทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

ในระหว่างกระบวนการสอนรายวิชา มีการทบทวนสอบผลสัมฤทธิ์ในรายหัวข้อ ตามที่คาดหวังจากการเรียนรู้ในรายวิชา ได้จาก การสอบถามนักศึกษา หรือสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษา รวมถึงพิจารณาจาก การนำเสนอผลงานของนักศึกษา

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

จากผลการประเมิน และทบทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิผลรายวิชา ได้มีการวางแผนการปรับปรุงการสอน และรายละเอียดรายวิชา เพื่อให้เกิดคุณภาพมากขึ้น ดังนี้

- ปรับปรุงรายวิชาทุก 3 ปี หรือตามข้อเสนอแนะและผลทบทวนมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ตามข้อ 4
- เปลี่ยนหรือสลับอาจารย์ผู้สอน เพื่อให้นักศึกษามีมุมมองในเรื่องการวิจัย ให้มีความหลากหลายมากขึ้น