

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
 วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
 สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1.1 รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา 1633206 ชื่อวิชา การสร้างและการจัดการเนื้อหาสารสนเทศ
 Information Content Creation and Management

1.2 จำนวนหน่วยกิต

3 (2-2-5) หน่วยกิต

1.3 หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

- 1) หลักสูตร : ศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์
 หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2556 2561
- 2) ประเภทของรายวิชา : วิชาบังคับ วิชาเลือก

1.4 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

- 1) อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปริศนา มัชฌิมา
 2) อาจารย์ผู้สอน : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปริศนา มัชฌิมา (ตอนเรียน A1)

1.5 ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษา 1 ปีการศึกษา 2562 / ชั้นปี 2

1.6 รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

1.7 รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

1.8 สถานที่เรียน

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์

1.9 วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

วันที่ปรับปรุงรายละเอียดล่าสุด 2 พฤศจิกายน 2561

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

2.1 จุดมุ่งหมายของรายวิชา

- 1) เพื่อให้นักศึกษาตระหนักถึงคุณธรรมและจริยธรรมของในการสร้างเนื้อหาสารสนเทศ และมีความรับผิดชอบต่อนอง สังคมและมีจิตสาธารณะ
- 2) เพื่อให้ศึกษามีความรู้และความเข้าใจในการสร้างและจัดการเนื้อหาสารสนเทศ และสามารถนำองค์ความรู้ไปบูรณาการให้เข้ากับศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้องได้
- 3) เพื่อให้ศึกษามีความสามารถในการค้นคว้าเพื่อเสริมสร้างองค์ความรู้และสร้างทักษะในการดำเนินชีวิต และการแก้ปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์
- 4) เพื่อให้ศึกษามีความสามารถในการทำงานเป็นกลุ่ม โดยการสื่อสารกับผู้อื่นด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อการค้นคว้าและวางแผนการเรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง
- 5) เพื่อให้ศึกษามีทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสร้างและจัดการเนื้อหาสารสนเทศ สามารถใช้ภาษาในการสื่อสาร ถ่ายทอด และแลกเปลี่ยนความรู้กับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี ตลอดจนสามารถเลือกใช้อุปกรณ์และสารสนเทศเพื่อประยุกต์ในการดำรงชีวิต และแก้ไขปัญหาของตนเองได้อย่างเหมาะสม

2.2 วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

ปรับวิธีการสอนโดยฝึกให้นักศึกษาทำแบบสอบถามออนไลน์ด้วย Google Docs เพิ่มเติม เพื่อเป็นเครื่องมือช่วยในการศึกษาความต้องการของผู้ใช้เนื้อหาสารสนเทศ

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

3.1 คำอธิบายรายวิชา

แนวคิดและหลักการของการสร้างและจัดการเนื้อหาสารสนเทศ การวิเคราะห์พฤติกรรมและความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย การสร้างและการปรับแต่งเนื้อหาสารสนเทศให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย การใช้เทคโนโลยีเพื่อการสร้างและการจัดการเนื้อหาสารสนเทศ

Concepts and principles of information content creation and management; analysis of behaviors and needs of the target groups; creation and repackaging of information content to match the needs of the target groups; the use of technology for information content creation and management

3.2 จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/ งานภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วย ตนเอง
30 ชั่วโมงต่อ ภาคการศึกษา	ให้คำปรึกษา แนะนำ สอนเสริม ตามความต้องการของนักศึกษา เป็นรายกลุ่ม เพื่อทบทวนความรู้ ให้ชัดเจนและแม่นยำยิ่งขึ้น โดยเฉพาะกับกลุ่มของนักศึกษา ที่มีผลการเรียนต่ำ	30 ชั่วโมงต่อ ภาคการศึกษา	75 ชั่วโมงต่อ ภาคการศึกษา

3.3 จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

1) อาจารย์ประจำรายวิชา แจ้งเวลาให้คำปรึกษาผ่านเว็บไซต์ประจำรายวิชา หรือผ่าน Social Network เช่น Facebook

2) อาจารย์จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่มตามความต้องการ อย่างน้อย 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (เฉพาะรายวิชาที่ต้องการ)

หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

4.1 แผนพัฒนาและการประเมินตามผลการเรียนรู้แต่ละด้าน

ผลการเรียนรู้ที่ต้องการพัฒนา	กลยุทธ์การสอน	กลยุทธ์การประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	ค่าน้ำหนักของการประเมินผล
<p>ด้านคุณธรรม จริยธรรม</p> <p>(1) การแสดงออกถึงการมีวินัยในการเรียน ตรงต่อเวลา ซื่อสัตย์สุจริต ขยัน อดทน</p> <p>(2) การแสดงออกถึงการยึดมั่นในคุณธรรม จริยธรรม ซื่อสัตย์ สุจริต เสียสละ คานึง ถึงประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าประโยชน์ส่วนตน</p>	<p>(1) สร้างเสริมให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา ตลอดจนการแต่งกายที่เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย</p> <p>(2) ปลูกฝังให้มีความซื่อสัตย์ โดยต้องไม่กระทำการทุจริตในการสอบหรือลอกงานและการบ้านของผู้อื่น</p> <p>(3) ฝึกให้รู้หน้าที่ของการเป็นผู้นำกลุ่มและการเป็นสมาชิกกลุ่มที่ดีจากการทำงานกลุ่ม</p> <p>(4) ฝึกให้มีการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นจากการทำงานกลุ่ม</p>	<p>(1) ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย</p> <p>(2) ประเมินจากพฤติกรรมการทำงานหรือการบ้าน การอ้างอิงผลงาน และปริมาณการกระทำทุจริตในการสอบวัดผลปลายภาคเรียน</p> <p>(3) ประเมินจากผลงานและการนำเสนองาน</p>	1-16	10%
<p>ด้านความรู้</p> <p>(1) แสดงออกถึงความสามารถในการเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ และวิทยาการ ที่มีความเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา</p> <p>(2) สามารถบูรณาการความรู้ในสาขาวิชา บรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ กับความรู้ในศาสตร์อื่นที่เกี่ยวข้อง</p>	<p>(1) การบรรยาย อภิปรายการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และให้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง</p> <p>(2) ฝึกให้นักศึกษาทำโครงการ</p> <p>(3) การสอนโดยให้นักศึกษาเป็นศูนย์กลาง ฝึกวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประยุกต์ใช้ความรู้</p>	<p>(1) ประเมินจากการสอบวัดผลปลายภาคเรียน ทั้งทฤษฎีและปฏิบัติ</p> <p>(2) ประเมินจากผลงานและการนำเสนอ</p> <p>(3) สังเกตพฤติกรรมการตอบคำถามในชั้นเรียน</p>	1-15	30%
<p>ด้านทักษะทางปัญญา</p> <p>(1) สามารถใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ในการแก้ไขปัญหาได้ อย่างมีประสิทธิภาพ และสอดคล้องกับสถานการณ์</p> <p>(2) มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เพื่อสร้างนวัตกรรมและ/หรือประโยชน์ใด ๆ ต่อตนเองและสังคมได้</p>	ฝึกให้นักศึกษาทำงานกลุ่มจากกรณีศึกษาต่างๆ	<p>(1) ประเมินจากการสอบวัดผลปลายภาคเรียน ทั้งทฤษฎีและปฏิบัติ</p> <p>(2) ประเมินจากผลงานและการนำเสนอ</p> <p>(3) สังเกตพฤติกรรมการตอบคำถามในชั้นเรียน</p>	4, 6, 7, 8, 10-14	30%

ผลการเรียนรู้ที่ต้องการพัฒนา	กลยุทธ์การสอน	กลยุทธ์การประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	ค่าน้ำหนักของการประเมินผล
<p>ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ</p> <p>(1) แสดงออกถึงความสามารถในการปรับตัวร่วมกิจกรรม และมีปฏิสัมพันธ์ที่ดี ในสังคมพหุวัฒนธรรม</p> <p>(2) แสดงออกถึงการมีภาวะความเป็นผู้นำเป็นแบบอย่างที่ดีต่อผู้อื่น ให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในการแก้ไขปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ ได้</p>	ฝึกให้นักศึกษาทำงานกลุ่มจากกรณีศึกษาต่างๆ	<p>(1) ประเมินจากพฤติกรรมและการแสดงออกของนักศึกษาในการนำเสนองานกลุ่ม</p> <p>(2) ประเมินจากการส่งงานตรงเวลา และผลงานที่ทำ</p> <p>(3) ประเมินจากการเข้าร่วมโครงการสัมมนาวิชาการ</p>	4, 6, 7, 8, 10-14	15%
<p>ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</p> <p>(1) แสดงออกถึงความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร</p> <p>(2) แสดงออกถึงการมีทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการทำงาน การดำเนินชีวิตประจำวันได้</p>	<p>(1) ให้ทำรายงานและฝึกการนำเสนองาน</p> <p>(2) แนะนำรูปแบบ เทคนิคและเครื่องมือการนำเสนอที่เหมาะสมกับสถานการณ์</p> <p>(3) ฝึกใช้โปรแกรมสำเร็จรูปต่างๆ ในการสร้างและการจัดการเนื้อหาสารสนเทศ</p>	<p>(1) ประเมินจากภาษาที่ใช้ในการเขียนรายงานและการนำเสนอ</p> <p>(2) ประเมินจากเทคนิคและเครื่องมือที่ใช้การนำเสนอผลงาน</p> <p>(3) ประเมินจากชิ้นงาน</p>	2-12, 15	15%

หมายเหตุ ผลการเรียนรู้ตัวเข้ม = ความรับผิดชอบหลัก ผลการเรียนรู้ตัวธรรมดา = ความรับผิดชอบรอง

4.2 เกณฑ์การให้คะแนน

ผลการเรียนรู้	เกณฑ์การให้คะแนน (Rubrics)					ร้อยละ การผ่านเกณฑ์
	1	2	3	4	5	
ด้านคุณธรรม จริยธรรม (M)	- ส่งงานไม่ตามกำหนด - มีการอ้างอิง	- ส่งงานไม่ตามกำหนด - การอ้างอิงถูก >50%	- ส่งงานไม่ตามกำหนด - การอ้างอิงถูก >80% หรือ - ส่งงานตามกำหนด - มีการอ้างอิง >50%	- ส่งงานตามกำหนด - การอ้างอิงถูก >80%	- ส่งงานตามกำหนด - การอ้างอิงถูกทั้งหมด	ร้อยละ 60
ด้านความรู้ (K)	- มีความรู้ความเข้าใจใน การสร้างและการจัดการ เนื้อหาสารสนเทศ <30%	- สามารถสร้างและ จัดการเนื้อหาสารสนเทศ ได้ถูกต้อง <50%	- สามารถสร้างและ จัดการเนื้อหาสารสนเทศ ได้ถูกต้อง >50%	- สามารถสร้างและ จัดการเนื้อหาสารสนเทศ ได้ถูกต้อง >80%	- สามารถสร้างและ จัดการเนื้อหาสารสนเทศ ได้ถูกต้องทั้งหมด 100%	
ด้านทักษะปัญญา (C)	- สามารถประยุกต์ความรู้ ไปสู่การปฏิบัติได้ <30%	- สามารถสร้างและ จัดการเนื้อหาสารสนเทศ ต่าง ๆ ได้ <50%	- สามารถสร้างและ จัดการเนื้อหาสารสนเทศ ต่าง ๆ ได้ >50%	- สามารถสร้างและ จัดการเนื้อหาสารสนเทศ ต่าง ๆ ได้ >80%	- สามารถสร้างและ จัดการเนื้อหาสารสนเทศ ต่าง ๆ ได้ครบถ้วน 100%	
ด้านทักษะ ความสัมพันธ์ระหว่าง บุคคลและความ รับผิดชอบ (I)	- มีความรับผิดชอบใน การทำงานกลุ่มได้ปริมาณ <30%	- มีความรับผิดชอบใน การทำงานกลุ่มได้ปริมาณ <50%	- มีความรับผิดชอบใน การทำงานกลุ่มได้ปริมาณ >50%	- มีความรับผิดชอบใน การทำงานกลุ่มได้ปริมาณ >80%	- มีความรับผิดชอบใน การทำงานกลุ่มได้ ครบถ้วน 100%	
ด้านทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ไอที (N)	- สามารถสรุปและ สร้างสรรค์สารสนเทศ ด้วยโปรแกรม คอมพิวเตอร์ได้ <30%	- สามารถสรุปและ สร้างสรรค์สารสนเทศ ด้วยโปรแกรม คอมพิวเตอร์ได้ <50%	- สามารถสรุปและ สร้างสรรค์สารสนเทศ ด้วยโปรแกรม คอมพิวเตอร์ได้ >50%	- สามารถสรุปและ สร้างสรรค์สารสนเทศ ด้วยโปรแกรม คอมพิวเตอร์ได้ >80%	- สามารถสรุปและ สร้างสรรค์สารสนเทศ ด้วยโปรแกรม คอมพิวเตอร์ได้ ครบถ้วน 100%	

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

5.1 แผนการสอน (รวมข้อมูลจากหมวดที่ 5 ข้อ 2 เดิม)

สัปดาห์ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล
1 (4 ชม.)	บทนำ <ul style="list-style-type: none"> - จุดมุ่งหมายของรายวิชา - เนื้อหารายวิชา - การพัฒนาการเรียนรู้ - การวัดและการประเมินผล - ฐานข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ - การสืบค้นสารสนเทศ - หลักการเขียนอ้างอิง 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนแนะนำรายวิชา แหล่งข้อมูล ประกอบการเรียน 2. ผู้สอนชี้แจงเกณฑ์การให้คะแนน และการประเมินผลการเรียน 3. ผู้สอนชี้แจงช่องทางการสื่อสารของรายวิชาผ่านกลุ่มบน Facebook 4. ทดสอบความรู้ก่อนเรียนด้วยเกม Kahoot (คำถูก คำผิด) เพื่อให้ทราบพื้นฐานการใช้ภาษา 5. ให้นักศึกษาจัดกลุ่มๆ ละ 4-5 คน เพื่อสืบค้นสารสนเทศเกี่ยวกับ “ประวัติความเป็นมาของอาคารและสถานที่ต่างๆ ในมหาวิทยาลัยสวนดุสิต” และฝึกการเขียนอ้างอิงข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต 	<ol style="list-style-type: none"> 1. รายละเอียดของรายวิชา (มคอ.3) 2. เอกสารประกอบการเรียน 3. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint 4. Facebook กลุ่มรายวิชา 5. เว็บไซต์รายวิชา 6. เว็บไซต์ Kahoot.it 	<ol style="list-style-type: none"> 1. การเข้าชั้นเรียน 2. สังเกตจากการซักถาม การแสดงความคิดเห็น และการมีปฏิสัมพันธ์ในแต่ละกิจกรรม
2 (4 ชม.)	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเนื้อหาสารสนเทศ <ul style="list-style-type: none"> - ความหมายของข้อมูล สารสนเทศ และเนื้อหา - ประเภทของเนื้อหาสารสนเทศ - รูปแบบและมาตรฐานของเนื้อหาสารสนเทศ - ความสำคัญของเนื้อหาสารสนเทศ - คุณค่าของเนื้อหาสารสนเทศ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนบรรยายเนื้อหา 2. ผู้สอนซักถามและอภิปรายหัวข้อต่างๆ 3. การเรียนรู้โดยการใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ด้วยเกมวงล้อทายไฟล์ ซึ่งทำจาก MS-PowerPoint เพื่อทบทวนเนื้อหาเกี่ยวกับรูปแบบและมาตรฐานของเนื้อหาสารสนเทศ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. เอกสารประกอบการเรียน 2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint 3. เกมวงล้อทายไฟล์ ซึ่งทำจาก MS-PowerPoint 4. ใบงาน “ฝึกสรุปคุณค่าของเนื้อหาสารสนเทศที่ได้จากข่าวหรือบทความที่น่าสนใจ” 	<ol style="list-style-type: none"> 1. การเข้าชั้นเรียน 2. สังเกตจากการซักถาม การแสดงความคิดเห็น และการมีปฏิสัมพันธ์ในแต่ละกิจกรรม 3. พิจารณาความตรงต่อเวลาในการส่งงาน 4. พิจารณาจากผลงาน และการนำเสนอ งาน

สัปดาห์ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล
3 (4 ชม.)	การสร้างเนื้อหาสารสนเทศ - แนวคิดและหลักการสร้างเนื้อหา สารสนเทศ - การวางแผนและออกแบบเนื้อหา สารสนเทศ - เครื่องมือและเทคโนโลยีในการสร้าง เนื้อหาสารสนเทศ - จริยธรรมในการสร้างเนื้อหา สารสนเทศ	1. ผู้สอนบรรยายเนื้อหา 2. ผู้สอนซักถามและอภิปรายหัวข้อต่างๆ 3. การเรียนรู้โดยการใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ด้วยบอร์ดเกมที่ เกี่ยวกับการวางแผน เพื่อวางแผนและ ออกแบบเนื้อหาสารสนเทศเกี่ยวกับ “ประวัติความเป็นมาของอาคารและสถานที่ ต่างๆ ในมหาวิทยาลัยสวนดุสิต” ในรูปแบบ ต่างๆ เช่น ข้อความ Infographic และ ภาพเคลื่อนไหว	1. เอกสารประกอบการเรียน 2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint 3. บอร์ดเกมที่เกี่ยวกับการวางแผน เพื่อวางแผนและออกแบบเนื้อหา สารสนเทศเกี่ยวกับ “ประวัติความ เป็นมาของอาคารและสถานที่ต่างๆ ใน มหาวิทยาลัยสวนดุสิต” ในรูปแบบ ต่างๆ เช่น ข้อความ Infographic และ ภาพเคลื่อนไหว	1. การเข้าชั้นเรียน 2. สังเกตจากการซักถาม การแสดง ความคิดเห็น และการมีปฏิสัมพันธ์ในแต่ละ กิจกรรม 3. พิจารณาความตรงต่อเวลาในการ ส่งงาน 4. พิจารณาจากผลงาน และการนำเสนอ งาน
4 (4 ชม.)	การจัดการเนื้อหาสารสนเทศ - แนวคิดและหลักการ การจัดการเนื้อหาสารสนเทศ - วงจรชีวิตในการจัดการเนื้อหา สารสนเทศ - สถาปัตยกรรมของการจัดการเนื้อหา สารสนเทศ - กลยุทธ์การจัดการเนื้อหาสารสนเทศ - ระบบการจัดการเนื้อหาสารสนเทศ - เทคโนโลยีการจัดการเนื้อหา สารสนเทศ	1. ผู้สอนบรรยายเนื้อหา 2. ผู้สอนซักถามและอภิปรายหัวข้อต่างๆ 3. การเรียนรู้จากกรณีศึกษา (Case-based Learning) การจัดการเนื้อหา สารสนเทศบนสื่อแบบต่างๆ เช่น เว็บไซต์ Facebook และสื่อสิ่งพิมพ์ เป็นต้น	1. เอกสารประกอบการเรียน 2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint 3. ตัวอย่าง “การจัดการเนื้อหา สารสนเทศบนสื่อแบบต่างๆ เช่น เว็บไซต์ Facebook และสื่อสิ่งพิมพ์ เป็นต้น”	1. การเข้าชั้นเรียน 2. สังเกตจากการซักถาม การแสดง ความคิดเห็น และการมีปฏิสัมพันธ์ในแต่ละ กิจกรรม 3. พิจารณาความตรงต่อเวลาในการ ส่งงาน 4. พิจารณาจากผลงาน และการนำเสนอ งาน
5 (4 ชม.)	การประเมิน วิเคราะห์ และสังเคราะห์ สารสนเทศ - การประเมินเนื้อหาสารสนเทศ	1. ผู้สอนบรรยายเนื้อหา 2. ผู้สอนซักถามและอภิปรายหัวข้อต่างๆ	1. เอกสารประกอบการเรียน 2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint	1. การเข้าชั้นเรียน

สัปดาห์ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล
	<ul style="list-style-type: none"> - การวิเคราะห์เนื้อหาสารสนเทศ - การสังเคราะห์เนื้อหาสารสนเทศ 	3. การเรียนรู้โดยการปฏิบัติ (Performance-based Learning) โดยให้นักศึกษาฝึกวิเคราะห์เนื้อหาสารสนเทศที่จะนำมาสร้าง Infographic ตามหัวข้อที่กำหนด ด้วย Mind Map	3. ใบงานกลุ่ม “ฝึกวิเคราะห์เนื้อหาสารสนเทศที่จะนำมาสร้าง Infographic ตามหัวข้อที่กำหนด ด้วย Mind Map”	<ul style="list-style-type: none"> 2. สังเกตจากการซักถาม การแสดงความคิดเห็น และการมีปฏิสัมพันธ์ในแต่ละกิจกรรม 3. พิจารณาความตรงต่อเวลาในการส่งงาน 4. พิจารณาจากผลงาน และการนำเสนอ
6 (4 ชม.)	การวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้ใช้เนื้อหาสารสนเทศ <ul style="list-style-type: none"> - ความต้องการเนื้อหาสารสนเทศ - พฤติกรรมเนื้อหาสารสนเทศ - การรวบรวมเนื้อหาสารสนเทศ - การแสวงหาเนื้อหาสารสนเทศ - การใช้เนื้อหาสารสนเทศ 	<ul style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนบรรยายเนื้อหา 2. ผู้สอนซักถามและอภิปรายหัวข้อต่างๆ 3. การเรียนรู้จากกรณีศึกษา (Case-based Learning) พฤติกรรมของผู้ใช้เนื้อหาสารสนเทศ บนสื่อแบบต่างๆ เช่น เว็บไซต์ Facebook และสื่อสิ่งพิมพ์ เป็นต้น 	<ul style="list-style-type: none"> 1. เอกสารประกอบการเรียน 2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint 3. ตัวอย่าง “พฤติกรรมของผู้ใช้เนื้อหาสารสนเทศ บนสื่อแบบต่างๆ เช่น เว็บไซต์ Facebook และสื่อสิ่งพิมพ์ เป็นต้น” 	<ul style="list-style-type: none"> 1. การเข้าชั้นเรียน 2. สังเกตจากการซักถาม การแสดงความคิดเห็น และการมีปฏิสัมพันธ์ในแต่ละกิจกรรม 3. พิจารณาความตรงต่อเวลาในการส่งงาน 4. พิจารณาจากผลงาน และการนำเสนอ 5. สังเกตจากการทำงานเป็นกลุ่ม
7 (4 ชม.)	การวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้เนื้อหาสารสนเทศ <ul style="list-style-type: none"> - ความหมายของความต้องการเนื้อหาสารสนเทศ - ระดับความต้องการเนื้อหาสารสนเทศ - วัตถุประสงค์ของความต้องการและการใช้เนื้อหาสารสนเทศ - ลักษณะเนื้อหาสารสนเทศที่ต้องการ - ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการแสวงหาและการใช้เนื้อหาสารสนเทศ 	<ul style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนบรรยายเนื้อหา 2. ผู้สอนซักถามและอภิปรายหัวข้อต่างๆ 3. การเรียนรู้โดยการใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ด้วยเกมทายใจผู้ใช้เนื้อหาสารสนเทศ 	<ul style="list-style-type: none"> 1. เอกสารประกอบการเรียน 2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint 3. เกมทายใจผู้ใช้เนื้อหาสารสนเทศ 4. Google Docs 	<ul style="list-style-type: none"> 1. การเข้าชั้นเรียน 2. สังเกตจากการซักถาม การแสดงความคิดเห็น และการมีปฏิสัมพันธ์ในแต่ละกิจกรรม 3. พิจารณาความตรงต่อเวลาในการส่งงาน 4. พิจารณาจากผลงาน และการนำเสนอ 5. สังเกตจากการทำงานเป็นกลุ่ม

สัปดาห์ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล
	<ul style="list-style-type: none"> - กระบวนการแสวงหาเนื้อหาสารสนเทศ - พฤติกรรมการค้นหาเนื้อหาสารสนเทศ - การทำแบบสอบถามออนไลน์ 			
8 (4 ชม.)	การสร้างและปรับแต่งเนื้อหาสารสนเทศ <ul style="list-style-type: none"> - ความหมายของการปรับแต่งเนื้อหาสารสนเทศ - หน้าที่ของการปรับแต่งเนื้อหาสารสนเทศ - กระบวนการปรับแต่งเนื้อหาสารสนเทศ - กลยุทธ์การปรับแต่งเนื้อหาสารสนเทศ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนบรรยายเนื้อหา 2. ผู้สอนซักถามและอภิปรายหัวข้อต่างๆ 3. การเรียนรู้จากกรณีศึกษา (Case-based Learning) การสร้างและปรับแต่งเนื้อหาสารสนเทศ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. เอกสารประกอบการเรียน 2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint 3. ตัวอย่าง “การสร้างและปรับแต่งเนื้อหาสารสนเทศประเภทต่างๆ” 4. ใบงาน “ฝึกสรุปความจากข่าว/บทความ” 	<ol style="list-style-type: none"> 1. การเข้าชั้นเรียน 2. สังเกตจากการซักถาม การแสดงความคิดเห็น และการมีปฏิสัมพันธ์ในแต่ละกิจกรรม 3. พิจารณาความตรงต่อเวลาในการส่งงาน 4. พิจารณาจากผลงาน และการนำเสนอ
9 (4 ชม.)	การใช้เทคโนโลยีเพื่อการสร้างเนื้อหาสารสนเทศประเภทข้อความ <ul style="list-style-type: none"> - การตั้งค่าหน้ากระดาษ - การเปลี่ยนหน่วยวัด - การตั้งกั้นหน้าและกั้นหลัง - การจัดการข้อความในเอกสาร - การกำหนดหัวข้อ - การแทรกรูปภาพและจัดการรูปภาพ - การแทรกและจัดการรูปทรงอิสระ - การแทรกตารางและจัดการข้อมูลในตาราง 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนบรรยายเนื้อหา 2. ผู้สอนซักถามและอภิปรายหัวข้อต่างๆ 3. การเรียนรู้โดยการปฏิบัติ (Performance-based Learning) โดยให้นักศึกษาฝึกสร้างเนื้อหาสารสนเทศประเภทข้อความ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. เอกสารประกอบการเรียน 2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint 3. โปรแกรม MS-Word 4. ใบงาน “ฝึกการสร้างเนื้อหาสารสนเทศประเภทข้อความ” 	<ol style="list-style-type: none"> 1. การเข้าชั้นเรียน 2. สังเกตจากการซักถาม การแสดงความคิดเห็น และการมีปฏิสัมพันธ์ในแต่ละกิจกรรม 3. พิจารณาความตรงต่อเวลาในการส่งงาน 4. พิจารณาจากผลงาน และการนำเสนอ

สัปดาห์ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล
	<ul style="list-style-type: none"> - การทำสารบัญอัตโนมัติ - การทำอ้างอิงอัตโนมัติ 			
10 (4 ชม.)	การใช้เทคโนโลยีเพื่อการสร้างเนื้อหา สารสนเทศประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ <ul style="list-style-type: none"> - การเริ่มต้นใช้งาน Microsoft Publisher - การทำแผ่นพับ - การสร้างนามบัตร - การสร้างการ์ดอวยพร - การสร้างใบประกาศ - การทำ e-book - การทำ infographic 	1. ผู้สอนบรรยายเนื้อหา 2. ผู้สอนซักถามและอภิปรายหัวข้อต่างๆ 3. การเรียนรู้โดยการปฏิบัติ (Performance-based Learning) โดยให้นักศึกษาฝึกสร้างเนื้อหาสารสนเทศประเภทสื่อสิ่งพิมพ์	1. เอกสารประกอบการเรียน 2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint 3. โปรแกรม MS-Publisher 4. ใบงานกลุ่ม “ฝึกการสร้างเนื้อหา สารสนเทศประเภทสื่อสิ่งพิมพ์”	1. การเข้าชั้นเรียน 2. สังเกตจากการซักถาม การแสดงความคิดเห็น และการมีปฏิสัมพันธ์ในแต่ละกิจกรรม 3. พิจารณาความตรงต่อเวลาในการส่งงาน 4. พิจารณาจากผลงาน และการนำเสนอ งาน 5. สังเกตจากการทำงานเป็นกลุ่ม
11 (4 ชม.)	การใช้เทคโนโลยีเพื่อการสร้างเนื้อหา สารสนเทศประเภทเว็บไซต์ <ul style="list-style-type: none"> - การพัฒนาเว็บไซต์ - ทฤษฎีและหลักการออกแบบเว็บไซต์ - โปรแกรมสำหรับพัฒนาเว็บไซต์ - พื้นฐานการใช้งานโปรแกรม Dreamweaver - การอัปโหลดเว็บไซต์ 	1. ผู้สอนบรรยายเนื้อหา 2. ผู้สอนซักถามและอภิปรายหัวข้อต่างๆ 3. การเรียนรู้โดยการปฏิบัติ (Performance-based Learning) โดยให้นักศึกษาฝึกสร้างเนื้อหาสารสนเทศประเภทเว็บไซต์	1. เอกสารประกอบการเรียน 2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint 3. โปรแกรม Dreamweaver 4. ใบงานกลุ่ม “ฝึกการสร้างเนื้อหา สารสนเทศประเภทเว็บไซต์”	1. การเข้าชั้นเรียน 2. สังเกตจากการซักถาม การแสดงความคิดเห็น และการมีปฏิสัมพันธ์ในแต่ละกิจกรรม 3. พิจารณาความตรงต่อเวลาในการส่งงาน 4. พิจารณาจากผลงาน และการนำเสนอ งาน 5. สังเกตจากการทำงานเป็นกลุ่ม

สัปดาห์ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล
12 (4 ชม.)	การใช้เทคโนโลยีเพื่อการสร้างเนื้อหา สารสนเทศประเภทวีดิทัศน์ <ul style="list-style-type: none"> - ขั้นตอนการผลิตสื่อ - โปรแกรม Windows Live Movie Maker - ส่วนประกอบของโปรแกรม - การตัดต่อวิดีโอ - การใส่เอฟเฟค - การแทรกไฟล์เสียง - การแทรกข้อความ - การบันทึกงาน 	1. ผู้สอนบรรยายเนื้อหา 2. ผู้สอนซักถามและอภิปรายหัวข้อต่างๆ 3. การเรียนรู้โดยการปฏิบัติ (Performance-based Learning) โดยให้นักศึกษาฝึกสร้างเนื้อหาสารสนเทศประเภทวีดิทัศน์	1. เอกสารประกอบการเรียน 2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint 3. โปรแกรม Windows Live Movie Maker 4. ใบงานกลุ่ม “ฝึกการสร้างเนื้อหาสารสนเทศประเภทวีดิทัศน์”	1. การเข้าชั้นเรียน 2. สังเกตจากการซักถาม การแสดงความคิดเห็น และการมีปฏิสัมพันธ์ในแต่ละกิจกรรม 3. พิจารณาความตรงต่อเวลาในการส่งงาน 4. พิจารณาจากผลงาน และการนำเสนอ 5. สังเกตจากการทำงานเป็นกลุ่ม
13 (4 ชม.)	การใช้เทคโนโลยีเพื่อการจัดการเนื้อหา สารสนเทศ <ul style="list-style-type: none"> - ระบบการจัดการเนื้อหาของเว็บไซต์ - Drupal - WordPress - Joomla! - เนื้อหาเว็บไซต์หน่วยงานภาครัฐ ที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้ 	1. ผู้สอนบรรยายเนื้อหา 2. ผู้สอนซักถามและอภิปรายหัวข้อต่างๆ 3. การเรียนรู้จากกรณีศึกษา (Case-based Learning)	1. เอกสารประกอบการเรียน 2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint 3. ตัวอย่างโปรแกรม CMS	1. การเข้าชั้นเรียน 2. สังเกตจากการซักถาม การแสดงความคิดเห็น และการมีปฏิสัมพันธ์ในแต่ละกิจกรรม

สัปดาห์ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล
14 (4 ชม.)	ข้อกำหนดการพัฒนาสื่อดิจิทัลที่มีคุณภาพ <ul style="list-style-type: none"> - ข้อกำหนดการจัดการไฟล์เดอร์และเพิ่มเอกสาร - ข้อกำหนดภาพดิจิทัล - ข้อกำหนดเอกสารเว็บ - ข้อกำหนดเอกสารงานพิมพ์ - ข้อกำหนดสื่อนำเสนอ 	1. ผู้สอนบรรยายเนื้อหา 2. ผู้สอนซักถามและอภิปรายหัวข้อต่างๆ 3. การเรียนรู้จากกรณีศึกษา (Case-based Learning) การพัฒนาสื่อดิจิทัลที่มีคุณภาพ	1. เอกสารประกอบการเรียน 2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint 3. ตัวอย่างการพัฒนาสื่อดิจิทัล	1. การเข้าชั้นเรียน 2. สังเกตจากการซักถาม การแสดงความคิดเห็น และการมีปฏิสัมพันธ์ในแต่ละกิจกรรม
15 (4 ชม.)	อาชีพเกี่ยวกับการจัดการเนื้อหาสารสนเทศ	1. ผู้สอนบรรยายเนื้อหา 2. ผู้สอนซักถามและอภิปรายหัวข้อต่างๆ 3. ศึกษาในงานในหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการสร้างและจัดการเนื้อหาสารสนเทศ	1. เอกสารประกอบการเรียน 2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint 3. แหล่งศึกษาดูงาน	1. การร่วมกิจกรรมการศึกษาดูงาน 2. สังเกตจากการซักถาม การแสดงความคิดเห็น และการมีปฏิสัมพันธ์ในแต่ละกิจกรรม 3. พิจารณาความตรงต่อเวลาในการไปดูงาน 4. พิจารณาจากผลงาน และการนำเสนอ งาน

5.2 การวัดและการประเมินผล

- 1) การวัดผล :
- งานเดี่ยว 30 %
 - งานกลุ่ม 30 %
 - สอบปลายภาค 30 %
 - จิตพิสัย 10 %
- 2) การประเมินผล : ใช้ระบบ อิงกลุ่ม อิงเกณฑ์ของมหาวิทยาลัย ดังนี้

เกณฑ์คะแนน	เกรด
90-100	A
85-89	B+
75-84	B
70-74	C+
60-69	C
55-59	D+
50-54	D
0-49	F
การถอนรายวิชา (Withdrawal)	W
ขาดสอบ (Missing)	M
การประเมินยังไม่สมบูรณ์เนื่องจากนักศึกษา ยังทำงานไม่เสร็จ (Incomplete)	I

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

6.1 เอกสารและตำราหลัก

ปริศนา มัชฌิมา. (2561). *เอกสารประกอบการเรียนวิชาการสร้างและการจัดการเนื้อหาสารสนเทศ*. กรุงเทพฯ: ศูนย์บริการสื่อและสิ่งพิมพ์กราฟฟิคไซท์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.

6.2 เอกสารและข้อมูลสำคัญ

ประดิษฐ์ ศิริพันธ์ และคณะ. (2557). *การวิเคราะห์สารสนเทศ หน่วยที่ 1-7 (13312)*. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมิกราช.

ประดิษฐ์ ศิริพันธ์ และคณะ. (2557). *การวิเคราะห์สารสนเทศ หน่วยที่ 8-15 (13312)*. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมิกราช.

ประดิษฐ์ ศิริพันธ์ และคณะ. (2557). *แบบฝึกปฏิบัติชุดวิชาการวิเคราะห์สารสนเทศ หน่วยที่ 1-15 (13312)*. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมิกราช.

6.3 เอกสารและข้อมูลแนะนำ

กระบวนการทางสารสนเทศวิเคราะห์. (2560). สืบค้นเมื่อ 2560, พฤศจิกายน 10, เข้าถึงได้จาก <http://www.thailibrary.in.th/2017/06/26/data-mining-step/>

การใช้สารสนเทศและการสังเคราะห์ (Use of Information and Synthesis). (2560). สืบค้นเมื่อ 2560, พฤศจิกายน 10, เข้าถึงได้จาก <http://0033004.blogspot.com/2017/06/use-of-information-and-synthesis.html>

ศรีอร เจนประภาพงศ์. (2557). หน่วยที่ 7 การวิเคราะห์และสังเคราะห์สารสนเทศ. สืบค้นเมื่อ 2560, พฤศจิกายน 10, เข้าถึงได้จาก <https://www.slideshare.net/thai2104/7-31828833>

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

7.1 กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- 1) การประเมินอาจารย์ผู้สอนโดยนักศึกษา
- 2) นักศึกษาประเมินตนเองในผลการเรียนรู้แต่ละด้าน

7.2 กลยุทธ์การประเมินการสอน

- 1) ใช้แบบประเมินอาจารย์ผู้สอนโดยนักศึกษา
- 2) ใช้แบบประเมินตนเองสำหรับนักศึกษา

7.3 การปรับปรุงการสอน

ผู้สอนควรปรับเปลี่ยนรูปแบบวิธีการสอนโดยการนำเกมมาใช้สอดแทรกในการเรียนการสอนเพื่อดึงดูดความสนใจของนักศึกษาให้มาสนใจเนื้อหาวิชามากขึ้น และเป็นการลดการใช้งาน social network ด้วย

7.4 การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

การทวนสอบผลการเรียนรู้ของนักศึกษาจากการสังเกตพฤติกรรม คะแนนการสอบ การปฏิบัติ และการนำเสนอผลงาน

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน		
	การสังเกตพฤติกรรม	การสอบ	การปฏิบัติ/ การนำเสนอผลงาน
คุณธรรม จริยธรรม	✓	✓	✓
ความรู้	✓	✓	✓
ทักษะทางปัญญา	✓	✓	✓
ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ	✓		✓
ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ไอที			✓

7.5 การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

- 1) อาจารย์ผู้สอนดำเนินการทวนสอบด้วยตนเอง ด้วยการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษาตามวิธีการ ข้อ 7.4
- 2) กรณีที่ผลการเรียนรู้นักศึกษายังไม่ได้ประสิทธิผลของรายวิชา อาจารย์ผู้สอนจะให้โอกาสนักศึกษาปรับปรุงแก้ไขได้ตามความจำเป็นเป็นรายกรณี