

## แบบฟอร์มรายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต
วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

### หมวดที่ 1 ข้อมูลโดยทั่วไป

รหัสและชื่อรายวิชา 4123617 การประยุกต์ใช้งานมัลติมีเดีย (Multimedia Application)
2. จำนวนหน่วยกิต 3(2-2)
3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ หมวดวิชาการศึกษาทั่วไป กลุ่มวิทยาศาสตร์กับคณิตศาสตร์
4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน อ.ชุติวรรณ บุญอาษาทอง
5. ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน ภาคเรียนที่ 2/2555 ชั้นปีที่ 3
6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี) ไม่มี
7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี) ไม่มี
8. สถานที่เรียน มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต
9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด 30 ตุลาคม 2555

## หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

### 1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

- 1) มีทักษะการนำองค์ประกอบของมัลติมีเดียประเภทต่าง ๆ ไปประยุกต์ใช้อย่างเหมาะสม
- 2) มีทักษะการนำองค์ประกอบเบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียไปประยุกต์ใช้อย่างเหมาะสม
- 3) มีทักษะการนำคอมพิวเตอร์ไปประยุกต์ใช้ในงานด้านมัลติมีเดียไปประยุกต์ใช้อย่างเหมาะสม
- 4) มีทักษะการนำการเลือกใช้ซอฟต์แวร์จัดการข้อมูลมัลติมีเดียไปประยุกต์ใช้อย่างเหมาะสม
- 5) มีทักษะการนำการเลือกใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อจัดการข้อมูลมัลติมีเดียไปประยุกต์ใช้อย่างเหมาะสม

### 2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

- เพื่อให้เนื้อหาวิชาทันสมัยและสอดคล้องกับเทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนแปลง

## หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

### 1. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาเกี่ยวกับแนวคิด หลักการและการปฏิบัติการในการนำเสนอข้อมูลข่าวสารโดยใช้สื่อประเภทมัลติมีเดีย ความสัมพันธ์ระหว่างวินโดว์กับมัลติมีเดีย การบันทึกเสียง การประมวลภาพ การทำภาพเคลื่อนไหว การนำอุปกรณ์หรือเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ มาประกอบกัน หรือการแลกเปลี่ยนข่าวสารและการนำเสนอข้อมูล ฐานข้อมูลของมัลติมีเดีย และให้มีการศึกษาเกี่ยวกับลักษณะทั่วไปของผลิตภัณฑ์มัลติมีเดีย

### 2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

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

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล  
อาจารย์ประจำวิชา ให้คำปรึกษาผ่านอีเมล โทรศัพท์ และ ที่ห้องพักอาจารย์ 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

## หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

### 1. คุณธรรม จริยธรรม

#### 1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- 1) ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม และซื่อสัตย์สุจริต ในการจัดการข้อมูลมัลติมีเดีย

<ol style="list-style-type: none"> <li>2) มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม</li> <li>3) เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์</li> <li>4) มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ</li> </ol>
<p>1.2 วิธีการสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) จัดให้มีภาคปฏิบัติในรายวิชา เป็นงานเดี่ยว และงานกลุ่ม</li> <li>2) อาจารย์ประพฤติตนเป็นแบบอย่าง</li> <li>3) มอบหมายให้ค้นคว้า เขียนรายงานและนำเสนอหน้าห้อง</li> <li>4) ใช้การสอนแบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง</li> <li>5) การกำกับดูแลอย่างจริงจังจนเกิดเป็นนิสัย</li> <li>6) อาจารย์ให้ข้อมูลป้อนกลับ</li> </ol>
<p>1.3 วิธีการประเมินผล</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) สังเกตพฤติกรรม</li> <li>2) ตรวจสอบเนื้อหาของรายงานการค้นคว้า และการอ้างอิงเอกสารในรายงานการค้นคว้า</li> <li>3) การใช้ภาษาในเอกสารรายงาน</li> </ol>
<p><b>2. ความรู้</b></p>
<p>2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับองค์ประกอบของมัลติมีเดียประเภทต่าง ๆ</li> <li>2) มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแนวความคิดและองค์ประกอบเบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย</li> <li>3) มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการในการนำคอมพิวเตอร์ไปประยุกต์ใช้ในงานด้านมัลติมีเดีย</li> <li>4) มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเลือกใช้ซอฟต์แวร์จัดการข้อมูลมัลติมีเดีย</li> <li>5) มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเลือกใช้อาร์ดแวร์เพื่อจัดการข้อมูลมัลติมีเดีย</li> </ol>
<p>2.2 วิธีการสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) การมอบหมายงานให้คิดวิเคราะห์แก้ไขปัญหา</li> <li>2) มอบหมายให้ค้นคว้า เขียนรายงานและนำเสนอหน้าห้อง</li> <li>3) สอนแบบบรรยาย</li> <li>4) ใช้การสอนแบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง</li> <li>5) การกำกับดูแลอย่างจริงจังจนเกิดเป็นนิสัย</li> <li>6) จัดกิจกรรม อภิปราย แสดงความคิดเห็น</li> <li>7) สอนแบบตั้งคำถาม</li> <li>8) อาจารย์ให้ข้อมูลป้อนกลับ</li> </ol>

<ul style="list-style-type: none"> <li>9) มอบหมายงานกลุ่ม</li> <li>10) ใช้สื่อเคลื่อนไหว</li> <li>11) การจัดลำดับรายวิชาตามความต่อเนื่อง/ยากง่าย</li> <li>12) ทบทวนบทเรียนเดิม เชื่อมโยงสู่บทเรียนใหม่</li> </ul>
<p>2.3 วิธีการประเมินผล</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1) สังเกตพฤติกรรม</li> <li>2) การมีส่วนร่วมในการตอบคำถามและร่วมอภิปรายในชั้นเรียน</li> <li>3) การสอบข้อเขียน</li> <li>4) ตรวจสอบเนื้อหาของรายงานการค้นคว้า และการอ้างอิงเอกสารในรายงานการค้นคว้า</li> <li>5) การใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ในการนำเสนอผลงาน</li> <li>6) การส่งงานที่ได้รับมอบหมายและการนำเสนอผลงานปากเปล่า</li> </ul>
<p><b>3. ทักษะทางปัญญา</b></p>
<p>3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1) คิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างเป็นระบบ</li> <li>2) สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินสารสนเทศ เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์</li> <li>3) สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ</li> </ul>
<p>3.2 วิธีการสอน</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1) การมอบหมายงาน ให้คิดวิเคราะห์แก้ไขปัญหา เป็นรายบุคคล</li> <li>2) มอบหมายให้ค้นคว้า เขียนรายงานและนำเสนอหน้าห้อง</li> <li>3) ใช้การสอนแบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง</li> <li>4) จัดกิจกรรม อภิปราย แสดงความคิดเห็น</li> <li>5) การจัดลำดับรายวิชาตามความต่อเนื่อง/ยากง่าย</li> <li>6) มอบหมายงานกลุ่ม และงานเดี่ยวการให้งานทำในชั้นเรียน</li> <li>7) สอนแบบตั้งคำถาม</li> </ul>
<p>3.3 วิธีการประเมินผล</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1) การสอบข้อเขียน</li> <li>2) การมีส่วนร่วมในการตอบคำถามและร่วมอภิปรายในชั้นเรียน</li> <li>3) สังเกตพฤติกรรม</li> <li>4) ตรวจสอบเนื้อหาของรายงานการค้นคว้า และการอ้างอิงเอกสารในรายงานการค้นคว้า</li> <li>5) การใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ในการนำเสนอผลงาน</li> <li>6) การให้งานทำในชั้นเรียน การส่งงานที่ได้รับมอบหมาย และการนำเสนอผลงานปากเปล่า</li> </ul>
<p><b>4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ</b></p>

<p>4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มาชี้นำสังคมในประเด็นที่เหมาะสม</li> <li>2) มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเองและทางวิชาชีพ</li> </ol>
<p>4.2 วิธีการสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) อาจารย์ประพฤติตนเป็นแบบอย่าง</li> <li>2) มอบหมายให้ค้นคว้า เขียนรายงานและนำเสนอหน้าห้อง</li> <li>3) ใช้การสอนแบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง</li> <li>4) การกำกับดูแลอย่างจริงจังจนเกิดเป็นนิสัย</li> <li>5) จัดกิจกรรม อภิปราย แสดงความคิดเห็น</li> <li>6) มอบหมายงานกลุ่ม งานเดี่ยว และการให้งานทำในชั้นเรียน</li> </ol>
<p>4.3 วิธีการประเมินผล</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) สังเกตพฤติกรรม</li> <li>2) สังเกตการอภิปราย แสดงความคิดเห็น ตอบคำถาม</li> <li>3) การส่งงานที่ได้รับมอบหมาย</li> <li>4) การใช้ภาษาในเอกสารรายงาน</li> </ol>
<p><b>5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ซอฟต์แวร์จัดการข้อมูลมัลติมีเดีย</b></p>
<p>5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหาโดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์หรือการแสดง สถิติประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์</li> <li>2) สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งการพูด การอ่าน และการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม</li> <li>3) สามารถใช้เลือกใช้ซอฟต์แวร์จัดการข้อมูลมัลติมีเดียได้อย่างเหมาะสม</li> </ol>
<p>5.2 วิธีการสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) การมอบหมายงานให้คิดวิเคราะห์แก้ไขปัญหา</li> <li>2) มอบหมายให้ค้นคว้า เขียนรายงานและนำเสนอหน้าห้อง</li> <li>3) สอนแบบบรรยาย</li> <li>4) ใช้การสอนแบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง</li> <li>5) จัดกิจกรรม อภิปราย แสดงความคิดเห็น</li> <li>6) สอนแบบตั้งคำถาม</li> <li>7) อาจารย์ให้ข้อมูลป้อนกลับ</li> <li>8) มอบหมายงานกลุ่ม งานเดี่ยว และการให้งานทำในชั้นเรียน</li> </ol>
<p>5.3 วิธีการประเมินผล</p>

- 1) สังเกตพฤติกรรม
- 2) สังเกตการอภิปราย แสดงความคิดเห็น ตอบคำถาม
- 3) การสอบข้อเขียน
- 4) การใช้ภาษาในเอกสารรายงาน
- 5) ตรวจสอบเนื้อหาของรายงานการค้นคว้า และการอ้างอิงเอกสารในรายงานการค้นคว้า
- 6) การใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ในการนำเสนอผลงาน
- 7) การส่งงานที่ได้รับมอบหมาย และการนำเสนอผลงานปากเปล่า

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จน. ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อที่ใช้	วิธีการประเมิน	ผู้สอน
1	1. แนะนำเนื้อหาวิชาวัตถุประสงค์ของวิชา การเรียนการสอนและการประเมินผล 2. แนะนำความหมาย องค์ประกอบ และประโยชน์ของมัลติมีเดีย	4	1. ผู้สอนบรรยาย 2. ตั้งคำถาม เพื่อตอบข้อซักถามร่วมกัน 3. ผู้สอนแสดงตัวอย่างสื่อมัลติมีเดียประเภทต่างๆ 4. ผู้เรียนและผู้สอนร่วมอภิปรายสรุปเนื้อหา	1. สังเกตพฤติกรรม 2. ประเมินจากการมีส่วนร่วมในการตอบคำถามและร่วมอภิปรายในชั้นเรียน 3. การส่งงานที่ได้รับมอบหมาย 4. การใช้ภาษาในเอกสารรายงาน	5.

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จน. ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อ ที่ใช้	วิธีการประเมิน	ผู้สอน
2	1. วิวัฒนาการและองค์ประกอบของมัลติมีเดีย 2. การประยุกต์ใช้งานมัลติมีเดีย	4	1. ผู้สอนบรรยาย 2. ตั้งคำถาม เพื่อตอบข้อซักถาม ร่วมกัน 3. แบ่งกลุ่มนักศึกษา กลุ่มละ 4- 5 คน ร่วมกันนำเสนอการ ประยุกต์ใช้งานมัลติมีเดีย หน้าชั้นเรียน 4. ผู้เรียนและผู้สอนร่วม อภิปรายสรุปเนื้อหา	1. สังเกตพฤติกรรม 2. ประเมินจากการมีส่วนร่วม ร่วมในการตอบคำถาม และร่วมอภิปรายในชั้น เรียน 3. การส่งงานที่ได้รับ มอบหมาย 4. การใช้ภาษาใน เอกสารรายงาน	



ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จน. ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อที่ใช้	วิธีการประเมิน	ผู้สอน
3	เสียง (Sound)	4	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ผู้สอนบรรยาย</li> <li>2. ผู้สอนแนะนำและบรรยายปฏิบัติการใช้งานซอฟต์แวร์สำหรับการตัดต่อเสียง</li> <li>3. ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติตัดต่อเสียง</li> <li>4. ผู้เรียนและผู้สอนร่วมอภิปรายสรุปเนื้อหา</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. สังเกตพฤติกรรม</li> <li>2. ประเมินจากการมีส่วนร่วมในการตอบคำถามและร่วมอภิปรายในชั้นเรียน</li> <li>3. การส่งงานที่ได้รับมอบหมาย</li> <li>4. การใช้ภาษาในเอกสารรายงาน</li> </ol>	
4	ตัวอักษร (Text) ภาพนิ่ง (Still image)	4	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ผู้สอนบรรยาย</li> <li>2. ผู้สอนแนะนำและบรรยายทฤษฎีของตัวอักษรและภาพนิ่ง</li> <li>3. ผู้สอนมอบหมายให้เขียนรหัสแอสกี</li> <li>4. ผู้เรียนและผู้สอนร่วมอภิปรายสรุปเนื้อหา</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. สังเกตพฤติกรรม</li> <li>2. ประเมินจากการมีส่วนร่วมในการตอบคำถามและร่วมอภิปรายในชั้นเรียน</li> <li>3. การส่งงานที่ได้รับมอบหมาย</li> </ol>	

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จน. ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อที่ใช้	วิธีการประเมิน	ผู้สอน
5	การพัฒนาและการออกแบบระบบมัลติมีเดีย (Multimedia Design Model)	4	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ผู้สอนบรรยาย</li> <li>2. ตั้งคำถาม เพื่อตอบข้อซักถามร่วมกัน</li> <li>3. ผู้สอนเปิดโอกาสให้นักศึกษาอภิปรายเกี่ยวกับการออกแบบและการพัฒนาฯ</li> <li>4. ผู้เรียนและผู้สอนร่วมอภิปรายสรุปเนื้อหา</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. สังเกตพฤติกรรม</li> <li>2. ประเมินจากการมีส่วนร่วมในการตอบคำถามและร่วมอภิปรายในชั้นเรียน</li> <li>3. การส่งงานที่ได้รับมอบหมาย</li> </ol>	

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จน. ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อที่ใช้	วิธีการประเมิน	ผู้สอน
6-7	วิดีโอ (Video)	8	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. บรรยายและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน</li> <li>2. ผู้เรียนค้นคว้าทำรายงานเกี่ยวกับไฟล์วิดีโอ และนำเสนอหน้าห้อง</li> <li>3. สามารถสร้างสรรค์ผลงานการตกแต่งวิดีโอ</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. สังเกตพฤติกรรม</li> <li>2. สังเกตการอภิปราย แสดงความคิดเห็น</li> <li>3. การส่งงานที่ได้รับมอบหมาย</li> <li>4. การใช้ภาษาในเอกสารรายงาน</li> <li>5. ตรวจสอบเนื้อหาของรายงานการค้นคว้า และการอ้างอิงเอกสารในรายงานการค้นคว้า</li> </ol>	

ลำดับ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จน. ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อ ที่ใช้	วิธีการประเมิน	ผู้สอน
8-11	ภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น (Basic Animation)	16	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ผู้สอนบรรยาย</li> <li>2. ผู้สอนแนะนำและบรรยายประวัติของภาพเคลื่อนไหว</li> <li>3. ผู้สอนแนะนำและบรรยายการใช้งานซอฟต์แวร์สำหรับปฏิบัติการสร้างงาน Animation</li> <li>4. ผู้สอนแสดงตัวอย่างสื่อมัลติมีเดียที่สร้างจาก Animation</li> <li>5. ผู้สอนมอบหมายให้สร้างงาน Animation</li> <li>6. ผู้เรียนและผู้สอนร่วมอภิปรายสรุปเนื้อหา</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• สังเกตพฤติกรรม</li> <li>• ประเมินจากการมีส่วนร่วมในการตอบคำถามและร่วมอภิปรายในชั้นเรียน</li> <li>• การส่งงานที่ได้รับมอบหมาย</li> <li>• การใช้ภาษาในเอกสารรายงาน</li> </ul>	

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จน. ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อ ที่ใช้	วิธีการประเมิน	ผู้สอน
12	ไฮเปอร์เท็กซ์ และ ไฮเปอร์มีเดีย (Hypertext and Hypermedia)	4	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ผู้สอนบรรยาย</li> <li>2. ตั้งคำถาม เพื่อตอบข้อซักถาม ร่วมกัน</li> <li>3. ผู้สอนแสดงตัวอย่างการ ประยุกต์ใช้งานไฮเปอร์เท็กซ์ และ ไฮเปอร์มีเดีย</li> <li>4. แบ่งกลุ่มนักศึกษา กลุ่มละ 4-5 คน ผู้เรียนและผู้สอนร่วมอภิปราย สรุปเนื้อหา</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. สังเกตพฤติกรรม</li> <li>2. ประเมินจากการมีส่วนร่วม ร่วมในการตอบคำถาม และร่วมอภิปรายในชั้น เรียน</li> <li>3. การส่งงานที่ได้รับ มอบหมาย</li> </ol>	

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จน. ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อที่ใช้	วิธีการประเมิน	ผู้สอน
13	สตรีมมิงมีเดีย (Streaming Media) มัลติมีเดียฮาร์ดแวร์ (Multimedia Hardware)	4	1. ผู้สอนบรรยาย 2. ตั้งคำถาม เพื่อตอบข้อซักถามร่วมกัน 3. แบ่งกลุ่มนักศึกษา กลุ่มละ 4-5 คน 4. ผู้เรียนและผู้สอนร่วมอภิปรายสรุปเนื้อหา	1. สังเกตพฤติกรรม 2. ประเมินจากการมีส่วนร่วมในการตอบคำถามและร่วมอภิปรายในชั้นเรียน 3. การส่งงานที่ได้รับมอบหมาย	
14	การบีบอัดไฟล์มัลติมีเดีย (Multimedia Compression) การรวมสื่อรูปแบบต่าง ๆ เข้ากับงานด้านมัลติมีเดีย	4	1. ผู้สอนแนะนำและบรรยาย 2. ตั้งคำถาม เพื่อตอบข้อซักถามร่วมกัน 3. ผู้สอนให้ข้อคิดเห็น และข้อเสนอแนะ	1. สังเกตพฤติกรรม 2. สังเกตการอภิปรายแสดงความคิดเห็นตอบคำถาม	

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จน. ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อ ที่ใช้	วิธีการประเมิน	ผู้สอน
15	นำเสนอผลงาน	4	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน</li> <li>2. ผู้สอนและผู้เรียนที่ร่วมฟังซักถาม และอภิปราย เกี่ยวกับผลงานที่นำเสนอ</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. สังเกตพฤติกรรม</li> <li>2. การใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ในการนำเสนอผลงาน</li> <li>3. สังเกตการอภิปราย แสดงความคิดเห็นตอบคำถาม</li> <li>4. การใช้ภาษาในเอกสารรายงาน</li> </ol>	
16	สอบปลายภาค			1. การสอบข้อเขียน	

## 2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
2.1- 2.3 3.1-3.3 5.1-5.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• การสอบข้อเขียน</li> </ul>	16	40%
1.1-1.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• สังเกตพฤติกรรม</li> </ul>	1-15	10%
1.1-1.3 2.1-2.3 3.1-3.3 4.1-4.3 5.1-5.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• สังเกตพฤติกรรม</li> <li>• ประเมินจากการมีส่วนร่วมในการตอบคำถามและร่วมอภิปรายในชั้นเรียน</li> <li>• สังเกตการอภิปรายแสดงความคิดเห็นตอบคำถาม</li> <li>• การใช้ภาษาในเอกสารรายงานการส่งงานที่ได้รับมอบหมาย</li> <li>• ตรวจสอบเนื้อหาของรายงานการค้นคว้า และการอ้างอิงเอกสารในรายงานการค้นคว้า</li> <li>• การใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ในการนำเสนอผลงาน</li> </ul>	1-15	50%



### เกณฑ์การให้คะแนน

ช่วงคะแนน	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

หมายเหตุ กรณีที่นักศึกษาต้องการตรวจสอบคะแนนการประเมินผลการเรียนรู้ นักศึกษาสามารถติดต่ออาจารย์ผู้สอนได้ภายใน 1 ภาคการศึกษา

### หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

#### 1. เอกสารและตำราหลัก

ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ. (2552). เทคโนโลยีมัลติมีเดีย. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์เคทีพี.

Jerry D. Gibson. (2001). **Multimedia Communications Direction and Innovation**. U.S.A.: Academic Press.

Fred Halsall. (2001). **Multimedia Communications Application, Network, Protocols and Standard**. Essex: Person Education.

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

<p>1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา นักศึกษามีส่วนร่วมในการประเมินการสอนของอาจารย์ผ่านอินเทอร์เน็ต</p>
<p>2. กลยุทธ์การประเมินการสอน</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- แบบสังเกต แบบสอบถาม</li> <li>- ผลการเรียนรู้ของนักศึกษา</li> </ul>
<p>3. การปรับปรุงการสอน</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- หลังจากกิจกรรมข้อที่ 2 ได้ผลของการประเมิน หาข้อสรุป และวิธีการแก้ไข</li> <li>- จัดทำวิจัยในชั้นเรียน</li> </ul>
<p>4. การทวนมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีการทดสอบก่อนเรียน ระหว่างเรียน โดยการตั้งคำถามทบทวน และทดสอบหลังเรียนเมื่อเสร็จสิ้นหน่วยการเรียนรู้เพื่อประเมินพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน</li> <li>- วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเมื่อเสร็จสิ้นการเรียนการสอนในรายวิชาโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยมีคณะกรรมการเฉพาะเพื่อจัดทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ตรวจสอบแบบทดสอบ รายงานกิจกรรมต่างๆ วิธีการให้คะแนน และการสังเกตพฤติกรรมผู้เรียน</li> </ul>
<p>5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ปรับปรุงเครื่องมือที่ใช้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยจัดทำคลังข้อสอบมาตรฐานที่มีค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ อยู่ในเกณฑ์มาตรฐาน</li> <li>- ปรับปรุงเนื้อหาวิชาให้ทันสมัยทุกๆ 1 ปี ให้ทันต่อเหตุการณ์และความเปลี่ยนแปลงของวิถีสังคมแห่งการเรียนรู้</li> <li>- ปรับเปลี่ยนกิจกรรมให้เหมาะสมกับคุณลักษณะของผู้เรียนในแต่ละปี และกิจกรรมต่างๆ ให้สอดคล้องกับวิถีการดำเนินชีวิต และการทำงานในปัจจุบัน</li> <li>- ปรับปรุงเครื่องมือวัดและประเมินผลกิจกรรมต่างๆ ให้สอดคล้องกับความแตกต่างของผู้เรียน</li> </ul>