

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
คณะ/ภาควิชา/สาขาวิชา	สำนักศึกษาทั่วไป

หมวดที่ 1 ข้อมูลโดยทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา 0041027 คอนเทนต์และสื่อดิจิทัล (Content and Digital Media)
2. จำนวนหน่วยกิต 2 หน่วยกิต (2-0-4)
3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา ปริญญาตรี หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต-กลุ่มวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (วิชาเลือก)
4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน 4.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา อาจารย์ฐิติรัตน์ นิมิตรบรรณสาร 4.2 อาจารย์ผู้สอน 1. รองศาสตราจารย์ ดร.ภาคภูมิ หรรณภา 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มานิตย์ อาชานอก 3. ผู้ศาสตราจารย์สุวิชัย พรรษา 4. อาจารย์ ดร.ธนดล ภูสีฤทธิ์ 5. อาจารย์ ดร.รัฐส่าน เลาสุริโยธิน 6. อาจารย์ ดร.เหมมิมญช์ ธนปัทม์มีมณี 7. อาจารย์ ดร.สฤติพงษ์ เอื้ออารีมิตร 8. อาจารย์ ดร.วีรพล เจียมวิสุทธิ์ 9. อาจารย์ปวรปรัชญ์ หงสากร
5. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน ภาคการศึกษาที่ 1/2563 ชั้นปีที่ 1
6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี) ไม่มี
7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน(Co-requisite) (ถ้ามี) ไม่มี
8. สถานที่เรียน

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

๑. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

11 มีนาคม 2563

## \*หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

### 1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

เพื่อส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้สามารถอธิบายความหมายของสื่อดิจิทัล อธิบายและจำแนกประเภทคอนเทนต์และสื่อดิจิทัล เข้าใจหลักการและแนวคิดในการออกแบบและการสร้างคอนเทนต์ สามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือและโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้สร้างคอนเทนต์และสื่อดิจิทัลได้ ทั้งในรูปแบบเพื่อการเรียนรู้และในเชิงธุรกิจอย่างถูกต้องตามกฎหมายของการสร้างคอนเทนต์และสื่อดิจิทัล

### 2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

## หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

### 1. คำอธิบายรายวิชา

ความหมายของสื่อดิจิทัล ประเภทคอนเทนต์และสื่อดิจิทัล หลักการและแนวคิดในการออกแบบและการสร้างคอนเทนต์ เครื่องมือและโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้สร้างคอนเทนต์และสื่อดิจิทัล การประยุกต์ใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้และธุรกิจ กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการสร้างคอนเทนต์และสื่อดิจิทัล

Definition of digital media; types of content and digital media; principles and approaches in content design and creation; tools and computer software for content and digital media creation; applications of digital media for learning and business; relevant laws on content and digital media creation

### 2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
บรรยาย 30 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	สอนเสริมตามความต้องการของนิสิต	ไม่มีการฝึกปฏิบัติ	การศึกษาด้วยตนเอง 4 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

### 3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นิสิตเป็นรายบุคคล

อาจารย์ประจำวิชาจัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล หรือ รายกลุ่มตามความต้องการ 1 ชั่วโมง ต่อสัปดาห์ (เฉพาะรายที่ต้องการ)

**\*หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนิสิต**

<b>1. คุณธรรม จริยธรรม</b>		
<b>คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา</b>	<b>วิธีการสอน</b>	<b>วิธีการประเมินผล</b>
<b>(Program learning outcome)</b> <b>1.1 มีความซื่อสัตย์สุจริต</b> (course learning outcome) 1.1.1 แสดงความซื่อสัตย์สุจริตในการเรียนและทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมาย	สอดแทรกคุณธรรม จริยธรรมระหว่างการเรียนการสอนในทุกสัปดาห์	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมในการเข้าร่วมชั้นเรียน / การส่งงาน
<b>(Program learning outcome)</b> <b>1.2 มีความรับผิดชอบและตรงต่อเวลา</b> (course learning outcome) 1.2.1 มีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย 1.2.2 มาเรียนและส่งงานตรงเวลา	สอดแทรกในการสอนและการมอบหมายงาน	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมในการเข้าร่วมชั้นเรียน / การส่งงาน
<b>(Program learning outcome)</b> <b>1.3 มีจริยธรรม สำนักสาธารณะและเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง</b> (course learning outcome) 1.3.1 สามารถสร้างคอนเทนต์และสื่อดิจิทัลได้ถูกต้องตามกฎหมาย 1.3.2 ไม่คัดลอกงานของผู้อื่น	สอดแทรกในการสอนและการมอบหมายงาน	ประเมินจากการส่งงาน
<b>2. ความรู้</b>		
<b>ความรู้ที่ต้องได้รับ</b>	<b>วิธีการสอน</b>	<b>วิธีการประเมินผล</b>
<b>(Program learning outcome)</b> <b>2.2 มีความรู้ความเข้าใจด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี</b> (course learning outcome) 2.2.1 อธิบายความหมายของสื่อดิจิทัลได้	- การสอนแบบยกตัวอย่าง สาธิต การถาม-ตอบ (Active Lecture) - การจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project based learning) - การสอนแบบกรณีศึกษา (case	- สอบข้อเขียนปลายภาค Summative test (final exam) - ประเมินจากโครงงาน

<p>2.2.2 อธิบายและจำแนกประเภทของคอนเทนต์และสื่อดิจิทัลได้</p> <p>2.2.3 เข้าใจหลักการ แนวคิดในการออกแบบ กระบวนการและขั้นตอนในการสร้างคอนเทนต์</p> <p>2.2.4 เข้าใจ คุณสมบัติของเครื่องมือและโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้สร้างคอนเทนต์และสื่อดิจิทัล</p> <p>2.2.5 อธิบายกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการสร้างคอนเทนต์และสื่อดิจิทัลได้</p>	<p>study)</p>	
<p><b>3. ทักษะทางปัญญา</b></p>		
<p><b>ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา</b></p>	<p><b>วิธีการสอน</b></p>	<p><b>วิธีการประเมินผล</b></p>
<p>(Program learning outcome)</p> <p><b>3.1 ทักษะการคิดอย่างมีเหตุผล คิดวิเคราะห์อย่างมีระบบและคิดอย่างเป็นองค์รวม</b></p> <p>(course learning outcome)</p> <p>3.1.1 สามารถคิดคอนเทนต์ได้อย่างเป็นระบบ</p> <p>3.1.2 สามารถออกแบบและจัดทำสื่อดิจิทัลได้อย่างเป็นระบบ</p>	<p>- การสอนแบบยกตัวอย่าง สาธิต การถาม-ตอบ (Active Lecture)</p> <p>- การจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project based learning)</p> <p>- การสอนแบบกรณีศึกษา (case study)</p>	<p>- ประเมินจากชิ้นงานเดี่ยว</p> <p>- ประเมินจากโครงงาน</p> <p>- ใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริกซ์ (Rubric score)</p>
<p>(Program learning outcome)</p> <p><b>3.2 มีความคิดสร้างสรรค์</b></p> <p>(course learning outcome)</p> <p>3.2.1 สามารถออกแบบสื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์</p>	<p>- การสอนแบบยกตัวอย่าง สาธิต การถาม-ตอบ (Active Lecture)</p> <p>- การจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project based learning)</p> <p>- การสอนแบบกรณีศึกษา (case study)</p>	<p>- ประเมินจากชิ้นงานเดี่ยว</p> <p>- ประเมินจากโครงงาน</p> <p>- ใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริกซ์ (Rubric score)</p>
<p>(Program learning outcome)</p> <p><b>3.5 สามารถนำความรู้ไปใช้ในการสร้างสัมมาอาชีพและพัฒนาคุณภาพชีวิต</b></p>	<p>- การจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project based learning)</p> <p>- การสอนแบบกรณีศึกษา (case study)</p>	<p>- ประเมินจากชิ้นงานเดี่ยว</p> <p>- ประเมินจากโครงงาน</p> <p>- ใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริกซ์ (Rubric score)</p>

(course learning outcome) 3.5.1 สามารถสร้างคอนเทนต์และสื่อ ดิจิทัล เพื่อประยุกต์ใช้สำหรับการ เรียนรู้ และเพื่อธุรกิจ	study)	
<b>4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ</b>		
<b>ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา</b>	<b>วิธีการสอน</b>	<b>วิธีการประเมินผล</b>
(Program learning outcome) 4.2 มีทักษะความร่วมมือสามารถ ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ (course learning outcome) 4.2.1 สามารถร่วมมือกับผู้อื่นในการ คิด ออกแบบ สร้างคอนเทนต์และสื่อ ดิจิทัลได้	- การจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงาน เป็นฐาน (Project based learning)	- การรายงานหน้าชั้น ประเมินความ เป็นผู้นำ ผู้ตาม สังเกตพฤติกรรม จากการทำงานโครงงานเป็นกลุ่ม
<b>5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</b>		
<b>ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การ สื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี สารสนเทศที่ต้องพัฒนา</b>	<b>วิธีการสอน</b>	<b>วิธีการประเมินผล</b>
(Program learning outcome) 5.1 สามารถวิเคราะห์ข้อมูลเชิง ตัวเลขและนำเสนอข้อมูลได้อย่าง ถูกต้องเหมาะสม (course learning outcome) 5.1.1 สามารถวิเคราะห์ข้อมูลเชิง ตัวเลขและนำเสนอคอนเทนต์และสื่อ ดิจิทัลได้อย่างถูกต้องเหมาะสม	- การสอนแบบยกตัวอย่าง สาธิต การถาม-ตอบ (Active Lecture) - การจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงาน เป็นฐาน (Project based learning) - การสอนแบบกรณีศึกษา (case study)	- ประเมินจากผลงานโครงงานเป็น กลุ่ม
(Program learning outcome) 5.2 สามารถใช้ภาษาในการสื่อสารได้ อย่างถูกต้องเหมาะสม (course learning outcome) 5.2.1 สามารถใช้ภาษาในการสร้างคอน เทนต์และสื่อดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง	- การสอนแบบยกตัวอย่าง สาธิต การถาม-ตอบ (Active Lecture) - การจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงาน เป็นฐาน (Project based learning) - การสอนแบบกรณีศึกษา (case	- ประเมินจากการใช้ภาษาในการ สร้างคอนเทนต์และการนำเสนอ ผลงาน

เหมาะสม	study)	
<p>(Program learning outcome)</p> <p><b>5.3 มีความฉลาดรู้เรื่องดิจิทัล</b></p> <p>(course learning outcome)</p> <p>5.3.1 มีความฉลาดรู้ในกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการสร้างคอนเทนต์และสื่อดิจิทัล</p>	<p>- การสอนแบบยกตัวอย่าง สาธิต การถาม-ตอบ (Active Lecture)</p> <p>- การจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project based learning)</p> <p>- การสอนแบบกรณีศึกษา (case study)</p>	<p>- ประเมินจากผลงานโครงงานเป็นกลุ่ม</p>

**\*หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล**

**1. แผนการสอน\***

ครั้งที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้/วิธีสอน/สื่อการสอนที่ใช้	ผู้สอน
1 (9 ก.ค. 63)	อธิบายรายวิชา / วัตถุประสงค์ การเรียนรู้ และการวัดประเมินผล	2	บรรยาย / สื่อ powerpoint / เอกสาร ประกอบ	อ.ฐิติรัตน์ (on line)
2 (16 ก.ค. 63)	1. ความหมายของคอนเทนต์ และสื่อดิจิทัล 2. ประเภทของคอนเทนต์และ สื่อดิจิทัล	2	บรรยายตามหัวข้อ / สอนแบบ ยกตัวอย่าง สาธิต การถาม-ตอบ (Active Lecture) / สื่อ Powerpoint ตัวอย่างคอนเทนต์และสื่อดิจิทัล Assignment 1: มอบหมายให้หา ตัวอย่างคอนเทนต์และสื่อดิจิทัล	อ.ภาคภูมิ (on line)
3 (23 ก.ค. 63)	3. หลักการ แนวคิดในการ ออกแบบ คอนเทนต์	2	บรรยายตามหัวข้อ / สอนแบบ ยกตัวอย่าง การถาม-ตอบ (Active Lecture) / สื่อ Powerpoint Assignment 2: ฝึกเขียนคอนเทนต์ บรรยายตัวเอง	อ.สฤติพงษ์
4 (30 ก.ค. 63)	4. กระบวนการและขั้นตอนใน การสร้างคอนเทนต์	2	บรรยายตามหัวข้อ / สอนแบบ ยกตัวอย่าง สาธิต การถาม-ตอบ (Active Lecture) สอนแบบกรณีศึกษา (case study) / สื่อ Powerpoint Assignment 3: ฝึกเขียนคอนเทนต์ บรรยายสินค้า	อ.สฤติพงษ์
5 (6 ส.ค. 63)	5. หลักการ แนวคิดในการ ออกแบบ สื่อดิจิทัล	2	บรรยายตามหัวข้อ / สอนแบบ ยกตัวอย่าง สาธิต การถาม-ตอบ (Active Lecture) สอนแบบกรณีศึกษา (case study) / สื่อ Powerpoint Assignment 4: ร่วมกันอภิปราย กรณีศึกษาสื่อดิจิทัล	อ.วีรพล
6 (13 ส.ค. 63)	6. เครื่องมือและโปรแกรม คอมพิวเตอร์ที่ใช้สร้างคอนเทนต์	2	บรรยายตามหัวข้อ / สอนแบบ ยกตัวอย่าง การถาม-ตอบ (Active	อ.รัฐสาร



	และสื่อดิจิทัล		Lecture) สอนแบบกรณีศึกษา (case study) / สื่อ Powerpoint ตัวอย่าง เครื่องมือและโปรแกรมคอมพิวเตอร์ Assignment 5: ฝึกใช้เครื่องมือและ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการรีวิวนสินค้า	
7 (20 ส.ค. 63)	7. คุณสมบัติของเครื่องมือและ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้สร้าง คอนเทนต์และสื่อดิจิทัล	2	บรรยายตามหัวข้อ / สอนแบบ ยกตัวอย่าง สาธิตเครื่องมือและ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้สร้างคอน เทนต์และสื่อดิจิทัล การถาม-ตอบ (Active Lecture) สอนแบบกรณีศึกษา (case study) / สื่อ Powerpoint Assignment 6: ฝึกใช้เครื่องมือและ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการให้ข้อมูล สำหรับการเรียนรู้	อ.รัฐสุธานี
8 (27 ส.ค. 63)	8. กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการ สร้างคอนเทนต์และสื่อดิจิทัล	2	บรรยายตามหัวข้อ / สอนแบบ ยกตัวอย่าง การถาม-ตอบ (Active Lecture) สอนแบบกรณีศึกษา (case study) / สื่อ Powerpoint Assignment 7: อภิปรายแสดงความ คิดเห็นกรณีศึกษา (case study) สื่อ ดิจิทัล	อ.รัฐติรัตน์
9 (3 ก.ย. 63)	สอบกลางภาค			
10 (10 ก.ย. 63)	สอบกลางภาค			
11 (17 ก.ย. 63)	9. การประยุกต์ใช้คอนเทนต์และ สื่อดิจิทัลสำหรับการเรียนรู้	2	บรรยายตามหัวข้อ / สอนแบบ ยกตัวอย่าง การถาม-ตอบ (Active Lecture) สอนแบบกรณีศึกษา (case study) / สื่อ Powerpoint ตัวอย่าง คอนเทนต์และสื่อดิจิทัลสำหรับการ เรียนรู้ Assignment 8: หาตัวอย่างคอนเทนต์	อ.เหมมณีนุช

			และสื่อดิจิทัลสำหรับการเรียนรู้พร้อม แสดงความคิดเห็น	
12 (24 ก.ย. 63)	10. การประยุกต์ใช้คอนเทนต์ และสื่อดิจิทัลเพื่อธุรกิจ	2	บรรยายตามหัวข้อ / สอนแบบ ยกตัวอย่าง การถาม-ตอบ (Active Lecture) สอนแบบกรณีศึกษา (case study) / สื่อ Powerpoint ตัวอย่าง คอนเทนต์และสื่อดิจิทัลเพื่อธุรกิจ Assignment 9: หาตัวอย่างคอนเทนต์ และสื่อดิจิทัลเพื่อธุรกิจ Project: มอบหมายงานสร้างคอนเทนต์ และสื่อดิจิทัลเป็นรายกลุ่ม	อ.ปวรปรัชญ์
13 (1 ต.ค. 63)	ร่วมกันวางแผน ออกแบบ และ พัฒนาคอนเทนต์และสื่อดิจิทัล	2	นำเสนอและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น	คณาจารย์
14 (8 ต.ค. 63)	ร่วมกันวางแผน ออกแบบ และ พัฒนาคอนเทนต์และสื่อดิจิทัล	2	นำเสนอและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น	คณาจารย์
15 (15 ต.ค. 63)	ร่วมกันวางแผน ออกแบบ และ พัฒนาคอนเทนต์และสื่อดิจิทัล	2	นำเสนอและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น	คณาจารย์
16 (22 ต.ค. 63)	ร่วมกันวางแผน ออกแบบ และ พัฒนาคอนเทนต์และสื่อดิจิทัล	2	นำเสนอและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น	คณาจารย์
17 (29 ต.ค. 63)	นำเสนองานกลุ่ม	2	นำเสนอผลงานกลุ่ม	คณาจารย์ (on line)
18	สอบปลายภาค			

**\*2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้**

**2. 1 การวัดผล**

กิจกรรม	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
1	<p><b>(Program learning outcome)</b>  <b>1.1 มีความซื่อสัตย์สุจริต</b>                      (course learning outcome)                      1.1.1 แสดงความซื่อสัตย์สุจริตในการเรียนและทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมาย</p> <p><b>(Program learning outcome)</b>  <b>1.2 มีความรับผิดชอบและตรงต่อเวลา</b>                      (course learning outcome)                      1.2.1 มีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย                      1.2.2 มาเรียนและส่งงานตรงเวลา</p>	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมในการเข้าร่วมชั้นเรียน / การส่งงาน	ทุกสัปดาห์	10%
2	<p><b>(Program learning outcome)</b>  <b>1.3 มีจริยธรรม สำนักสาธารณะและเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง</b>                      (course learning outcome)                      1.3.1 สามารถสร้างคอนเทนต์และสื่อดิจิทัลได้ถูกต้องตามกฎหมาย                      1.3.2 ไม่คัดลอกงานของผู้อื่น</p> <p><b>(Program learning outcome)</b>  <b>2.2 มีความรู้ความเข้าใจด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี</b>                      (course learning outcome)                      2.2.1 อธิบายความหมายของสื่อดิจิทัลได้                      2.2.2 อธิบายและจำแนกประเภทของคอนเทนต์และสื่อดิจิทัลได้                      2.2.3 เข้าใจหลักการ แนวคิดในการ</p>	- ประเมินจากชิ้นงานย่อย - ประเมินจากโครงงาน	2-11  16	25%  35%

กิจกรรม	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
	<p>ออกแบบ กระบวนการและขั้นตอนในการสร้างคอนเทนต์</p> <p>2.2.4 เข้าใจ คุณสมบัติของเครื่องมือและโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้สร้างคอนเทนต์และสื่อดิจิทัล</p> <p>2.2.5 อธิบายกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการสร้างคอนเทนต์และสื่อดิจิทัลได้</p> <p><b>(Program learning outcome)</b></p> <p><b>3.1 ทักษะการคิดอย่างมีเหตุผล คิดวิเคราะห์อย่างมีระบบและคิดอย่างเป็นองค์รวม</b></p> <p><b>(course learning outcome)</b></p> <p>3.1.1 สามารถคิดคอนเทนต์ได้อย่างเป็นระบบ</p> <p>3.1.2 สามารถออกแบบและจัดทำสื่อดิจิทัลได้อย่างเป็นระบบ</p> <p><b>(Program learning outcome)</b></p> <p><b>3.2 มีความคิดสร้างสรรค์</b></p> <p><b>(course learning outcome)</b></p> <p>3.2.1 สามารถออกแบบสื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์</p> <p><b>(Program learning outcome)</b></p> <p><b>3.5 สามารถนำความรู้ไปใช้ในการสร้างสัมมาอาชีพและพัฒนาคุณภาพชีวิต</b></p> <p><b>(course learning outcome)</b></p> <p>3.5.1 สามารถสร้างคอนเทนต์และสื่อดิจิทัล เพื่อประยุกต์ใช้สำหรับการเรียนรู้และเพื่อธุรกิจ</p> <p><b>(Program learning outcome)</b></p> <p><b>4.2 มีทักษะความร่วมมือสามารถ</b></p>			

กิจกรรม	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
	<p><b>ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้</b> (course learning outcome) 4.2.1 สามารถร่วมมือกับผู้อื่นในการคิดออกแบบ สร้างคอนเทนต์และสื่อดิจิทัลได้</p> <p><b>(Program learning outcome)</b> 5.1 สามารถวิเคราะห์ข้อมูลเชิงตัวเลข และนำเสนอข้อมูลได้อย่างถูกต้องเหมาะสม (course learning outcome) 5.1.1 สามารถวิเคราะห์ข้อมูลเชิงตัวเลข และนำเสนอคอนเทนต์และสื่อดิจิทัลได้อย่างถูกต้องเหมาะสม</p> <p><b>(Program learning outcome)</b> 5.2 สามารถใช้ภาษาในการสื่อสารได้อย่างถูกต้องเหมาะสม (course learning outcome) 5.2.1 สามารถใช้ภาษาในการสร้างคอนเทนต์และสื่อดิจิทัลได้อย่างถูกต้องเหมาะสม</p> <p><b>(Program learning outcome)</b> 5.3 มีความฉลาดรู้เรื่องดิจิทัล (course learning outcome) 5.3.1 มีความฉลาดรู้ในกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการสร้างคอนเทนต์และสื่อดิจิทัล</p>			
3	<p><b>(Program learning outcome)</b> 2.2 มีความรู้ความเข้าใจด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (course learning outcome)</p>	- สอบข้อเขียนปลายภาค Summative test (final exam)	17	30%

กิจกรรม	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
	2.2.1 อธิบายความหมายของสื่อดิจิทัลได้ 2.2.2 อธิบายและจำแนกประเภทของคอนเทนต์และสื่อดิจิทัลได้ 2.2.3 เข้าใจหลักการ แนวคิดในการออกแบบ กระบวนการและขั้นตอนในการสร้างคอนเทนต์ 2.2.4 เข้าใจ คุณสมบัติของเครื่องมือและโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้สร้างคอนเทนต์และสื่อดิจิทัล 2.2.5 อธิบายกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการสร้างคอนเทนต์และสื่อดิจิทัลได้			

## 2.2 การประเมินผล

ช่วงเกรด	เกรด
80-100	A
75-79	B+
70-74	B
65-69	C+
60-64	C
55-59	D+
50-54	D
0-49	F

### หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

<b>1. ตำราและเอกสารหลักที่ใช้ในการเรียนการสอน</b> ชุตติสันต์ เกิดวิบูลย์เวช. (ก.ค. -ธ.ค. 2558). นวัตกรรมสื่อดิจิทัลใหม่สำหรับนิเทศศาสตร์. วารสารนิเทศศาสตร์และนวัตกรรม นิต้า ปีที่ 2 (ฉบับที่ 2). 55-70
---

<p>ชุตีสันต์ เกิดวิบูลย์เวช. (2560). <b>สื่อดิจิทัลใหม่...สื่อแห่งอนาคต</b> (ฉบับปรับปรุง). พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ. สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.</p> <p>พิชิต วิจิตรบุญรักษ์. <b>สื่อสังคมออนไลน์ : สื่อแห่งอนาคต</b>, วารสารนักบริหาร ปีที่31 ฉบับที่ 4 (ตุลาคม – ธันวาคม). 2554.</p> <p>ภาคภูมิ วรรณภา. (2560). <b>หลักวารสารศาสตร์</b>. พิมพ์ครั้งที่ 3. มหาสารคาม : สำนักพิมพ์อินทนิล</p>
<p><b>2. เอกสารและข้อมูลสำคัญที่นิสิตจำเป็นต้องศึกษาเพิ่มเติม</b></p> <p>มานะ ตีรธยาภิวัดน์. (2552). <b>เมื่อ Social Media ครองเมือง</b>. นิตยสาร Bandage. สิงหาคม.</p> <p>อดิศักดิ์ จำปาทอง. (2556). <b>Digital Sphere โลกยุคใหม่ของสื่อดิจิทัล</b>. หนังสือพิมพ์กรุงเทพธุรกิจ. ฉบับประจำวันพุธที่ 21 มีนาคม 2556.</p> <p>อัศวิน เนตรโพธิ์แก้ว. (2557). <b>นวัตกรรมสื่อสังคมกับประชาคมออคติ</b>. วารสารนิเทศศาสตร์และนวัตกรรม นิต้า, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, ปี1 (ฉบับที่ 1), 19-32</p> <p>เอरिक ชมิดท์ และ จาเร็ด โคเฮิน. (2554). <b>ดิจิทัลเปลี่ยนโลก : The New Digital Age</b>. แปลโดย สุทธวิชญ์ แสงดาชดา. กรุงเทพฯ : Mel Parker Books and Trident Media Group.</p>
<p><b>3. เอกสารและข้อมูลแนะนำที่นิสิตควรศึกษาเพิ่มเติม</b></p>

**หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา**

<p><b>1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนิสิต</b></p>
<p><b>2. กลยุทธ์การประเมินการสอน</b></p>
<p><b>3. การปรับปรุงการสอน</b></p>
<p><b>4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนิสิตในรายวิชา</b></p>

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

--