

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 (thitirat.n@msu.ac.th 081-802-4050) 4.2 อาจารย์ผู้สอน 1. รองศาสตราจารย์ ดร.ภาคภูมิ วรรณภา (Pakpoom.h@msu.ac.th 091-156-5441) 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มานิตย์ อาชานอก (manit.a@msu.ac.th 099-794-9551) 3. ผู้ศาสตราจารย์สุวิชัย พรรษา (suwichai.p@msu.ac.th 084-322-2279) 4. อาจารย์ ดร.ธนดล ภูสีฤทธิ์ (thanadol.p@msu.ac.th 087-488-2555) 5. อาจารย์ ดร.รัฐसान์ เลาสุริโยธิน (ratasa.l@msu.ac.th 089-790-8833) 6. อาจารย์ ดร.เหมมิญช์ ธนปัทม์มีมณี (hemmin.t@msu.ac.th 061-789-8495) 7. อาจารย์ ดร.สถิตินพงษ์ เอื้ออารีมิตร (satitmo@msu.ac.th 081-261-9359) 8. อาจารย์ ดร.วีรพล เจียมวิสุทธิ์ (werapon.c@msu.ac.th 081-903-3885) 9. อาจารย์ปวรปรัชญ์ หงสากล (pawornprat.h@msu.ac.th 081-777-4432)
5. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน ภาคการศึกษาที่ 2/2563 ชั้นปีที่ 1
6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี) ไม่มี
7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisite) (ถ้ามี) ไม่มี

8. สถานที่เรียน

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

30 พฤศจิกายน 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

1. คุณธรรม จริยธรรม		
คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
<p>(Program learning outcome)</p> <p>1.1 มีความซื่อสัตย์สุจริต</p> <p>(course learning outcome)</p> <p>1.1.1 แสดงความซื่อสัตย์สุจริตในการเรียนและทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมาย</p>	<p>สอดแทรกคุณธรรม จริยธรรมระหว่างการเรียนการสอนในทุกสัปดาห์</p>	<p>ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมในการเข้าร่วมชั้นเรียน / การส่งงาน</p>
<p>(Program learning outcome)</p> <p>1.2 มีความรับผิดชอบและตรงต่อเวลา</p> <p>(course learning outcome)</p> <p>1.2.1 มีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย</p> <p>1.2.2 มาเรียนและส่งงานตรงเวลา</p>	<p>สอดแทรกในการสอนและการมอบหมายงาน</p>	<p>ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมในการเข้าร่วมชั้นเรียน / การส่งงาน</p>
<p>(Program learning outcome)</p> <p>1.3 มีจริยธรรม สำนักสาธารณะและเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง</p> <p>(course learning outcome)</p> <p>1.3.1 สามารถสร้างคอนเทนต์และสื่อดิจิทัลได้ถูกต้องตามกฎหมาย</p> <p>1.3.2 ไม่คัดลอกงานของผู้อื่น</p>	<p>สอดแทรกในการสอนและการมอบหมายงาน</p>	<p>ประเมินจากการส่งงาน</p>
2. ความรู้		
ความรู้ที่ต้องได้รับ	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
<p>(Program learning outcome)</p> <p>2.2 มีความรู้ความเข้าใจด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี</p> <p>(course learning outcome)</p> <p>2.2.1 อธิบายความหมายของสื่อดิจิทัลได้</p>	<ul style="list-style-type: none"> - การสอนแบบยกตัวอย่าง สาธิต การถาม-ตอบ (Active Lecture) - การจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project based learning) 	<ul style="list-style-type: none"> - 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>- การสอนแบบกรณีศึกษา (case study)</p>	
<p>3. ทักษะทางปัญญา</p>		
<p>ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา</p>	<p>วิธีการสอน</p>	<p>วิธีการประเมินผล</p>
<p>(Program learning outcome)</p> <p>3.1 ทักษะการคิดอย่างมีเหตุผล คิดวิเคราะห์อย่างมีระบบและคิดอย่างเป็นองค์รวม</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>3.2 มีความคิดสร้างสรรค์</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>3.5 สามารถนำความรู้ไปใช้ในการสร้างสัมมาอาชีพและพัฒนาคุณภาพชีวิต</p>	<p>- การจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project based learning)</p>	<p>- ประเมินจากชิ้นงานเดี่ยว</p> <p>- ประเมินจากโครงงาน</p> <p>- ใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริกซ์ (Rubric score)</p>

(course learning outcome) 3.5.1 สามารถสร้างคอนเทนต์และสื่อ ดิจิทัล เพื่อประยุกต์ใช้สำหรับการ เรียนรู้ และเพื่อธุรกิจ	- การสอนแบบกรณีศึกษา (case study)	
4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ		
ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
(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
5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ		
ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การ สื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี สารสนเทศที่ต้องพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
(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)	- การสอนแบบยกตัวอย่าง สาธิต การถาม-ตอบ (Active Lecture) - การจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงาน เป็นฐาน (Project based learning)	- ประเมินจากการใช้ภาษาในการ สร้างคอนเทนต์และการนำเสนอ ผลงาน

<p>5.2.1 สามารถใช้ภาษาในการสร้างคอนเทนต์และสื่อดิจิทัลได้อย่างถูกต้องเหมาะสม</p>	<p>- การสอนแบบกรณีศึกษา (case study)</p>	
<p>(Program learning outcome) 5.3 มีความฉลาดรู้เรื่องดิจิทัล (course learning outcome) 5.3.1 มีความฉลาดรู้ในกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการสร้างคอนเทนต์และสื่อดิจิทัล</p>	<p>- การสอนแบบยกตัวอย่าง สาธิต การถาม-ตอบ (Active Lecture) - การจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project based learning) - การสอนแบบกรณีศึกษา (case study)</p>	<p>- ประเมินจากผลงานโครงงานเป็นกลุ่ม</p>

***หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล**

1. แผนการสอน*

ครั้งที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้/วิธีสอน/สื่อการสอนที่ ใช้	ผู้สอน
1 (3 ธ.ค. 63)	อธิบายรายวิชา / วัตถุประสงค์ การเรียนรู้ และการวัดประเมินผล	2	บรรยาย / สื่อ powerpoint / เอกสาร ประกอบ	คณาจารย์
2 (10 ธ.ค. 63)	งดการเรียนการสอนเนื่องจาก วันหยุด			
3 (17 ธ.ค. 63)	1. ความหมายของคอนเทนต์และ สื่อดิจิทัล 2. ประเภทของคอนเทนต์และสื่อ ดิจิทัล	2	บรรยายตามหัวข้อ/ สื่อ Powerpoint ตัวอย่างคอนเทนต์และสื่อดิจิทัล	รศ.ดร. ภาภูมิ
4 (24 ธ.ค. 63)	3. หลักการ แนวคิดในการ ออกแบบ คอนเทนต์ 4. กระบวนการและขั้นตอนใน การสร้างคอนเทนต์	2	บรรยายตามหัวข้อ / สื่อ Powerpoint ตัวอย่างคอนเทนต์และสื่อดิจิทัล มอบหมาย ใบงานที่ 1 ฝึกสร้างดิจิทัล คอนเทนต์	อ.ดร. สฤติพงษ์
5 (31 ธ.ค. 63)	งดการเรียนการสอนเนื่องจาก วันหยุดสิ้นปี			
6 (7 ม.ค. 64)	5. หลักการ แนวคิดในการ ออกแบบสื่อดิจิทัล	2	บรรยายตามหัวข้อ / สื่อ Powerpoint มอบหมาย ใบงานที่ 2 ฝึกออกแบบสื่อ ดิจิทัล	อ.ดร.วีรพล
7 (14 ม.ค. 64)	6. กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการ สร้างคอนเทนต์และสื่อดิจิทัล	2	บรรยายตามหัวข้อ / สื่อ Powerpoint Project: มอบหมายงานสร้างคอนเทนต์ และสื่อดิจิทัล	อ.จิตรีรัตน์
8 (21 ม.ค. 64)	ร่วมกันวางแผน ออกแบบ และ พัฒนาคอนเทนต์และสื่อดิจิทัล	2	นำเสนอและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น	คณาจารย์
9 (28 ม.ค. 64)	สอบกลางภาค			
10 (4 ก.พ. 64)	สอบกลางภาค			

11 (11 ก.พ. 64)	7. เครื่องมือที่ใช้สร้างคอนเทนต์ และสื่อดิจิทัล	2	บรรยายตามหัวข้อ / สื่อ Powerpoint ตัวอย่างเครื่องมือและโปรแกรม คอมพิวเตอร์	ผศ. ดร. มานิตย์
12 (18 ก.พ. 64)	8. โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ สร้างคอนเทนต์และสื่อดิจิทัล	2	บรรยายตามหัวข้อ / สื่อ Powerpoint มอบหมาย ใบงานที่ 3 ฝึกการถ่ายทำ และใช้โปรแกรมตัดต่อ Vlog แนะนำ ตนเอง	อ.ดร.รัฐสาร์
13 (24 ก.พ. 64)	9. การประยุกต์ใช้คอนเทนต์และ สื่อดิจิทัลสำหรับการเรียนรู้ (Youtube)	2	บรรยายตามหัวข้อ / สื่อ Powerpoint ตัวอย่างคอนเทนต์และสื่อดิจิทัลสำหรับ การเรียนรู้ มอบหมาย ใบงานที่ 4 ฝึกสร้าง Channel ของยูทูป	อ.ดร. เหมมิญช์
14 (4 มี.ค. 64)	10. การประยุกต์ใช้คอนเทนต์ และสื่อดิจิทัลสำหรับการเรียนรู้ (Facebook, Instagram, Line@)	2	บรรยายตามหัวข้อ / สื่อ Powerpoint ตัวอย่างคอนเทนต์และสื่อดิจิทัลสำหรับ การเรียนรู้	อ.ดร.ธนดล
15 (11 มี.ค. 64)	11. การประยุกต์ใช้คอนเทนต์ และสื่อดิจิทัลเพื่อธุรกิจ	2	บรรยายตามหัวข้อ / สื่อ Powerpoint ตัวอย่างคอนเทนต์และสื่อดิจิทัลเพื่อ ธุรกิจ	อ.ปวรปรัชญ์
16 (18 มี.ค. 64)	12. การประยุกต์ใช้คอนเทนต์ และสื่อดิจิทัลสำหรับกีฬาอี สปอร์ต (eSports)	2	บรรยายตามหัวข้อ / สื่อ Powerpoint ตัวอย่างคอนเทนต์และสื่อดิจิทัลสำหรับ กีฬาอีสปอร์ต (eSports)	ผศ.สุวิชัย
17 (25 มี.ค. 64)	ร่วมกันวางแผน ออกแบบ และ พัฒนาคอนเทนต์และสื่อดิจิทัล	2	นำเสนอและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น	คณาจารย์
18 (1 เม.ย. 64)	สอบปลายภาค			

***2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้**

2. 1 การวัดผล

กิจกรรม	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
1	<p>(Program learning outcome) 1.1 มีความซื่อสัตย์สุจริต (course learning outcome) 1.1.1 แสดงความซื่อสัตย์สุจริตในการเรียนและทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมาย</p> <p>(Program learning outcome) 1.2 มีความรับผิดชอบและตรงต่อเวลา (course learning outcome) 1.2.1 มีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย 1.2.2 มาเรียนและส่งงานตรงเวลา</p>	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมในการเข้าร่วมชั้นเรียน / การส่งงาน	ทุกสัปดาห์	10%
2	<p>(Program learning outcome) 1.3 มีจริยธรรม สำนึกสาธารณะและเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง (course learning outcome) 1.3.1 สามารถสร้างคอนเทนต์และสื่อดิจิทัลได้ถูกต้องตามกฎหมาย 1.3.2 ไม่คัดลอกงานของผู้อื่น</p> <p>(Program learning outcome) 2.2 มีความรู้ความเข้าใจด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (course learning outcome) 2.2.1 อธิบายความหมายของสื่อดิจิทัลได้ 2.2.2 อธิบายและจำแนกประเภทของ</p>	- ประเมินจากชิ้นงานย่อย - ประเมินจากโครงการ	4, 6, 11-13 17	30% 30%

กิจกรรม	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
	<p>คอนเทนต์และสื่อดิจิทัลได้</p> <p>2.2.3 เข้าใจหลักการ แนวคิดในการออกแบบ กระบวนการและขั้นตอนในการสร้างคอนเทนต์</p> <p>2.2.4 เข้าใจ คุณสมบัติของเครื่องมือและโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้สร้างคอนเทนต์และสื่อดิจิทัล</p> <p>2.2.5 อธิบายกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการสร้างคอนเทนต์และสื่อดิจิทัลได้</p> <p>(Program learning outcome)</p> <p>3.1 ทักษะการคิดอย่างมีเหตุผล คิดวิเคราะห์อย่างมีระบบและคิดอย่างเป็นองค์รวม</p> <p>(course learning outcome)</p> <p>3.1.1 สามารถคิดคอนเทนต์ได้อย่างเป็นระบบ</p> <p>3.1.2 สามารถออกแบบและจัดทำสื่อดิจิทัลได้อย่างเป็นระบบ</p> <p>(Program learning outcome)</p> <p>3.2 มีความคิดสร้างสรรค์</p> <p>(course learning outcome)</p> <p>3.2.1 สามารถออกแบบสื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์</p> <p>(Program learning outcome)</p> <p>3.5 สามารถนำความรู้ไปใช้ในการสร้างสัมมาอาชีพและพัฒนาคุณภาพชีวิต</p> <p>(course learning outcome)</p> <p>3.5.1 สามารถสร้างคอนเทนต์และสื่อดิจิทัล เพื่อประยุกต์ใช้สำหรับการเรียนรู้</p>			

กิจกรรม	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
	<p>และเพื่อธุรกิจ</p> <p>(Program learning outcome)</p> <p>4.2 มีทักษะความร่วมมือสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้</p> <p>(course learning outcome)</p> <p>4.2.1 สามารถร่วมมือกับผู้อื่นในการคิดออกแบบ สร้างคอนเทนต์และสื่อดิจิทัลได้</p> <p>(Program learning outcome)</p> <p>5.1 สามารถวิเคราะห์ข้อมูลเชิงตัวเลขและนำเสนอข้อมูลได้อย่างถูกต้องเหมาะสม</p> <p>(course learning outcome)</p> <p>5.1.1 สามารถวิเคราะห์ข้อมูลเชิงตัวเลขและนำเสนอคอนเทนต์และสื่อดิจิทัลได้อย่างถูกต้องเหมาะสม</p> <p>(Program learning outcome)</p> <p>5.2 สามารถใช้ภาษาในการสื่อสารได้อย่างถูกต้องเหมาะสม</p> <p>(course learning outcome)</p> <p>5.2.1 สามารถใช้ภาษาในการสร้างคอนเทนต์และสื่อดิจิทัลได้อย่างถูกต้องเหมาะสม</p> <p>(Program learning outcome)</p> <p>5.3 มีความฉลาดรู้เรื่องดิจิทัล</p> <p>(course learning outcome)</p> <p>5.3.1 มีความฉลาดรู้ในกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการสร้างคอนเทนต์และสื่อดิจิทัล</p>			

กิจกรรม	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
3	(Program learning outcome) 2.2 มีความรู้ความเข้าใจด้าน วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (course learning outcome) 2.2.1 อธิบายความหมายของสื่อดิจิทัล ได้ 2.2.2 อธิบายและจำแนกประเภทของ คอนเทนต์และสื่อดิจิทัลได้ 2.2.3 เข้าใจหลักการ แนวคิดในการ ออกแบบ กระบวนการและขั้นตอนใน การสร้างคอนเทนต์ 2.2.4 เข้าใจ คุณสมบัติของเครื่องมือ และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้สร้าง คอนเทนต์และสื่อดิจิทัล 2.2.5 อธิบายกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับ การสร้างคอนเทนต์และสื่อดิจิทัลได้	- สอบข้อเขียนกลาง ภาค - สอบข้อเขียนปลาย ภาค	9-10 18	15% 15%

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

1. ตำราและเอกสารหลักที่ใช้ในการเรียนการสอน
ชุตินันต์ เกิดวิบูลย์เวช. (ก.ค. –ธ.ค. 2558). นวัตกรรมสื่อดิจิทัลใหม่สำหรับนิเทศศาสตร์. วารสารนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการนิเทศ ปีที่ 2 (ฉบับที่ 2). 55-70 ชุตินันต์ เกิดวิบูลย์เวช. (2560). สื่อดิจิทัลใหม่...สื่อแห่งอนาคต (ฉบับปรับปรุง). พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ. สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์. พิชิต วิจิตรบุญรักษ์. สื่อสังคมออนไลน์ : สื่อแห่งอนาคต , วารสารนักบริหาร ปีที่31 ฉบับที่ 4 (ตุลาคม – ธันวาคม). 2554. ภาคภูมิ หรรณภา. (2560). หลักวารสารศาสตร์ . พิมพ์ครั้งที่ 3. มหาสารคาม : สำนักพิมพ์อินทนิล
2. เอกสารและข้อมูลสำคัญที่นิสิตจำเป็นต้องศึกษาเพิ่มเติม
มานะ ตริรยาภิวัฒน์. (2552). เมื่อ Social Media ครองเมือง . นิตยสาร Bandage. สิงหาคม. อดิศักดิ์ จำปาทอง. (2556). Digital Sphere โลกยุคใหม่ของสื่อดิจิทัล . หนังสือพิมพ์กรุงเทพธุรกิจ. ฉบับประจำวันที่ 21 มีนาคม 2556. อัศวิน เนตรโพธิ์แก้ว. (2557). นวัตกรรมสื่อสังคมกับประชาคมออคติ . วารสารนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการ นิเทศ, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, ปี1 (ฉบับที่ 1), 19-32 เอरिक ชมิดท์ และ จาเร็ด โคเฮิน. (2554). ดิจิทัลเปลี่ยนโลก : The New Digital Age . แปลโดย สุทธิวิชญ์ แสงดาชดา. กรุงเทพฯ : Mel Parker Books and Trident Media Group.
3. เอกสารและข้อมูลแนะนำที่นิสิตควรศึกษาเพิ่มเติม

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนิสิต
2. กลยุทธ์การประเมินการสอน
3. การปรับปรุงการสอน

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนิสิตในรายวิชา
5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา