



มคอ 3 รายละเอียดรายวิชา

รหัสวิชา 3013712

ชื่อวิชา โปรแกรมสำเร็จรูปมัลติมีเดีย

(Multi-media Program)

รายวิชานี้เป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรนิเทศศาสตรบัณฑิต

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2555

คณะนิเทศศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

สารบัญ

หมวด	หน้า
หมวด 1 ข้อมูลทั่วไป	3
หมวด 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์	3
หมวด 3 ลักษณะและการดำเนินการ	4
หมวด 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา	4
หมวด 5 แผนการสอนและการประเมินผล	8
หมวด 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน	10
หมวด 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา	12

รายละเอียดของรายวิชา

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

คณะนิเทศศาสตร์

หมวด 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อวิชา : รหัสวิชา 3013712 ชื่อวิชา โปรแกรมสำเร็จรูปมัลติมีเดีย
(Multi-media Program)
2. จำนวนหน่วยกิต : 3 หน่วยกิต 3(2-2-5)
3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา:
เป็นรายวิชาในหมวดวิชาเอกบังคับ หลักสูตรนิเทศศาสตร์
4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน:
อาจารย์พรพิมล สงกระสันต์
สถานที่ติดต่อ : ห้องพักอาจารย์ คณะนิเทศศาสตร์ โทร.090-4699545
5. ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน : ภาคการศึกษา 3/2556 ชั้นปีที่ 3 รุ่น 40 จำนวน 1 SEC
6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) : ไม่มี
7. รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่กัน (Co-requisites) : ไม่มี
8. สถานที่เรียน : มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี อาคาร 22 ห้อง 22408
9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด : 10 มีนาคม 2557

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา : เมื่อนักศึกษาเรียนรายวิชานี้แล้ว นักศึกษามีสมรรถนะที่ต้องการในด้านต่าง ๆ ดังนี้
 - 1.1 เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับ โปรแกรมสำเร็จรูปมัลติมีเดีย ตั้งแต่ความหมาย ความสำคัญ กระบวนการ และองค์ประกอบต่างๆ
 - 1.2 เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ในเรื่องประเภทและวิธีการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปมัลติมีเดีย เพื่อนำมาใช้กับงานทางด้านนิเทศศาสตร์
 - 1.3 นักศึกษาสามารถใช้งาน โปรแกรมสำเร็จรูปมัลติมีเดียเพื่อการสื่อสารในงานนิเทศศาสตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยอาศัยกระบวนการที่ได้ศึกษามา
 - 1.4 นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจถึงลักษณะและบทบาทของ โปรแกรมสำเร็จรูปมัลติมีเดียเพื่อการสื่อสารได้อย่างชัดเจน

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา:

เพื่อให้ศึกษามีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับโปรแกรมสำเร็จรูปมัลติมีเดีย และสามารถนำสื่อมัลติมีเดียไปใช้ในงานทางด้านนิเทศศาสตร์ โดยอาศัยโปรแกรมสำเร็จรูปมัลติมีเดียและเทคโนโลยีการสื่อสารที่เปลี่ยนแปลงไปตามสถานการณ์ เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมด้านทักษะ กระบวนการ และการนำไปประยุกต์ใช้ในงานวิชาชีพทางด้านนิเทศศาสตร์ เมื่อสำเร็จการศึกษา

หมวด 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาหลักการ และลักษณะการใช้งานโปรแกรมสำเร็จรูป เพื่อการออกแบบ และผลิตสื่อที่มีทั้งภาพ ภาพเคลื่อนไหว เสียง และข้อความ โดยใช้คอมพิวเตอร์ ตลอดจนฝึกออกแบบ ฝึกปฏิบัติ และจัดทำชิ้นงาน

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา:

บรรยาย 30 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา

ฝึกฝนภาคปฏิบัติ 30 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา

ศึกษาด้วยตนเอง 75 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา

สอนเสริมตามความต้องการของนักศึกษาเฉพาะราย

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

หากนักศึกษามีข้อสงสัยหรือต้องการให้อธิบายเพิ่มเติม สามารถเข้าพบได้ในวันเสาร์ เวลา 11:00 น. - 15:00 น. ณ ห้องพักอาจารย์ คณะนิเทศศาสตร์

หมวด 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

มาตรฐานการเรียนรู้แต่ละด้านที่เกี่ยวข้อง

1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม (Ethics and Moral)

1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม เสียสละและซื่อสัตย์สุจริต
- มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
- มีภาวะการเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีมและลำดับความสำคัญ
- เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์
- เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่างๆ ขององค์กรและสังคม
- มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

1.2 วิธีการสอนที่จะพัฒนาการเรียนรู้

- บรรยายพร้อมยกตัวอย่างกรณีศึกษาเกี่ยวกับประเด็นทางจริยธรรมของนักนิเทศศาสตร์ กับความรับผิดชอบในหน้าที่ของตนเองและผู้อื่น เช่น การให้ความสำคัญหรือให้เกียรติแหล่งข้อมูล หลังจากการคัดลอก การไม่บิดเบือนหรือปฏิเสธข้อมูลหากไม่ใช่ความรู้ของนักศึกษาเองในการนำเสนอ รายงาน เป็นต้น

- การให้ข้อเสนอแนะหากนักศึกษาไม่ใส่ใจเรื่องจริยธรรมในการทำงานของตนเองทั้งรายบุคคลและรายกลุ่ม พร้อมชี้ให้เห็นข้อผิดพลาดที่จะส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

- การนำเสนองานด้านนิเทศศาสตร์ และงานที่ผลิตโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปมัลติมีเดีย ประเภทต่างๆ ที่ใช้ในสังคม การศึกษาเชิงพฤติกรรมนักศึกษาที่มีต่อหลักจรรยาบรรณการสื่อสาร การเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้มีการอธิบายถึงหลักจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพที่ตนเองและทีมงาน เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการนำเสนองานและการทำงาน

1.3 วิธีการประเมินผล

- พฤติกรรมการเข้าเรียน กริยามารยาท การพูดจา
- ส่งงานที่ได้รับมอบหมายตามกำหนด
- มีการอ้างอิงเอกสารอย่างถูกต้องและเหมาะสม
- ประเมินผลงานที่รับมอบหมาย

2. ด้านความรู้ (Knowledge)

2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการ และลักษณะการใช้งานโปรแกรมสำเร็จรูป เพื่อการออกแบบ และผลิตสื่อที่มีทั้งภาพ ภาพเคลื่อนไหว เสียง และข้อความ โดยใช้คอมพิวเตอร์ ตลอดจนฝึกออกแบบ ฝึกปฏิบัติ และจัดทำชิ้นงาน

2.2 วิธีการสอน

บรรยาย ฝึกปฏิบัติ อภิปราย ยกตัวอย่างงานทางด้านมัลติมีเดีย ส่งงานการผลิตสื่อมัลติมีเดีย และการนำเสนอสื่อมัลติมีเดียไปใช้ในการสื่อสารในงานนิเทศศาสตร์ พร้อมทั้งนำเสนอผลงานต่อผู้สอน

2.3 วิธีการประเมินผล

การนำเสนอผลงาน การอภิปราย และการมีส่วนร่วมต่อกิจกรรม แบบฝึกหัด แบบทดสอบ การนำเสนอผลงาน สอบกลางภาค และสอบปลายภาค

3. ด้านทักษะทางปัญญา (Cognitive Skills)

3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

พัฒนาความสามารถในการคิดอย่างเป็นระบบ มีการวิเคราะห์ การออกแบบ การใช้โปรแกรมสื่อมัลติมีเดียในการสื่อสาร เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้รับสารหรือคู่สื่อสาร การใช้งานสื่อมัลติมีเดียที่เกี่ยวข้องกับข่าวสารที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม

3.2 วิธีการสอน

การมอบหมายให้นักศึกษาศึกษาค้นคว้า ลงมือปฏิบัติ ผลิตงาน และการนำเสนอผลงานสื่อมัลติมีเดียที่นักศึกษาได้ผลิต รวมถึงการระดมความคิด การแก้ไขปัญหาตามหัวข้อและชิ้นงานที่ได้รับมอบหมาย

3.3 วิธีการประเมินผล

3.3.1 สอบกลางภาคและปลายภาค เพื่อเป็นการชี้วัดถึงความรู้ความเข้าใจในการเรียนวิชาโปรแกรมสำเร็จรูปมัลติมีเดียของผู้เรียนแต่ละบุคคล

3.3.2 วัดผลจากการฝึกปฏิบัติ การผลิตชิ้นงานสื่อมัลติมีเดีย การจัดทำรูปเล่มรายงาน และการนำเสนอผลงาน โดยสามารถอธิบายถึงขั้นตอนการดำเนินงาน การวิเคราะห์ การวางแผน ได้ตามความรู้ความเข้าใจของตนเอง

3.3.3 สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน การทำงานที่ได้รับมอบหมาย และการเข้าพบเพื่อขอคำแนะนำ

4. ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ (Interpersonal Skills and Responsibility)

4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

มีความสามารถในการทำงานเป็นทีม ปรับตัวให้เข้ากับวัฒนธรรมองค์กร สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ พัฒนาความเป็นผู้นำและผู้ตามในการทำงานเป็นทีม ตระหนักถึงสิทธิของตนเองและผู้อื่น และยอมรับในความแตกต่างหลากหลายของมนุษย์ พัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองและมีความรับผิดชอบในงานที่มอบหมายให้ครบถ้วนตามกำหนด

4.2 วิธีการสอน

4.2.1 การมอบหมายงานเป็นรายคู่และแบบกลุ่ม โดยการร่วมกันจัดทำรายงาน ผลิตสื่อมัลติมีเดีย พร้อมนำเสนอผลงานก่อนสอบปลายภาค

4.2.2 การมอบหมายงานเดี่ยว เช่น แบบฝึกหัด แบบทดสอบ การค้นคว้าข้อมูลประกอบการความรู้เพิ่มเติมในแต่ละบทเรียน

4.3 วิธีการประเมินผล

ประเมินการตรวจงานตามวันเวลาที่กำหนดส่ง การตอบข้อซักถาม การมีส่วนร่วมต่อกิจกรรมที่กำหนดขึ้นในแต่ละสัปดาห์

5. ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

(Numerical Analysis, Communication and Information Technology Skills)

5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

สามารถใช้ภาษาในการติดต่อสื่อความหมายได้ดี ทั้งการฟัง พูด อ่าน เขียน และการพิมพ์ สามารถคำนวณตัวเลขได้ดี สามารถวิเคราะห์ข้อมูลจากกรณีศึกษา สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล และนำเสนอผลงานด้วยรูปแบบที่ทันสมัยจากการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม

5.2 วิธีการสอน

การแนะนำเทคนิคการสืบค้นข้อมูลข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับการเรียนและการนำเสนอผลงานทาง Website ของหน่วยงาน สถาบัน สื่อมวลชนและอื่นๆ นักศึกษาและผู้สอนนำเสนอเนื้อหาของบทเรียนโดย Power point วิชิตีสินค้าและบริการจากบริษัทชั้นนำของเมืองไทย การซักถามนักศึกษาเป็นรายบุคคลก่อน ระหว่าง และหลังการเรียนแต่ละสัปดาห์อย่างสม่ำเสมอ

5.3 วิธีการประเมินผล

ประเมินจากความรู้ความเข้าใจในการใช้เทคโนโลยีสืบค้นข้อมูลทางการสื่อสาร การนำเสนอผลงานการออกแบบและสร้างสรรค์สื่อมัลติมีเดียในการนำเสนอผลงาน

หมวด 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ / รายละเอียดการสอน	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการสอน/สื่อการเรียนรู้	ชื่อผู้สอน
1	บทที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับมัลติมีเดีย <ul style="list-style-type: none"> - ความเป็นมาของมัลติมีเดีย - ความหมายของมัลติมีเดีย - ความสำคัญของมัลติมีเดีย - องค์ประกอบของมัลติมีเดีย - ประโยชน์ของมัลติมีเดีย 	4	- ประเมินความรู้ก่อนการเรียนรู้ - บรรยายด้วยเอกสารประกอบการสอนและเพาเวอร์พอยต์ - ฝึกปฏิบัติ - ตอบคำถามท้ายบทเรียน	อ. พรพิมล สงกระสันต์
2	บทที่ 2 องค์ประกอบของมัลติมีเดีย <ul style="list-style-type: none"> - ข้อความ - ภาพนิ่ง - ภาพเคลื่อนไหว - เสียง - วิดิทัศน์ 	4	- บรรยายด้วยเอกสารประกอบการสอนและเพาเวอร์พอยต์ - ฝึกปฏิบัติ - ชักถามและแสดงความคิดเห็นร่วมกัน - ตอบคำถามท้ายบทเรียน	อ. พรพิมล สงกระสันต์
3	บทที่ 3 การผลิตงานมัลติมีเดียด้วยโปรแกรม Flash <ul style="list-style-type: none"> - รู้จักโปรแกรม Flash - การใช้งาน โปรแกรม Flash - เครื่องมือพื้นฐานของ โปรแกรม Flash - ส่วนประกอบของโปรแกรม Flash - การสร้างมัลติมีเดียด้วย โปรแกรม Flash 	8	- บรรยายด้วยเอกสารประกอบการสอนและเพาเวอร์พอยต์ - ฝึกปฏิบัติ - ชักถามและแสดงความคิดเห็นร่วมกัน - ตอบคำถามท้ายบทเรียน	อ. พรพิมล สงกระสันต์
4	บทที่ 4 การออกแบบงานมัลติมีเดีย <ul style="list-style-type: none"> - การออกแบบข้อความ - การออกแบบภาพนิ่ง - การออกแบบภาพเคลื่อนไหว - การออกแบบเสียง - การออกแบบวิดิทัศน์ - การออกแบบตัวละคร - การออกแบบฉาก 	8	- บรรยายด้วยเอกสารประกอบการสอนและเพาเวอร์พอยต์ - ฝึกปฏิบัติ - ชักถามและแสดงความคิดเห็นร่วมกัน - ตอบคำถามท้ายบทเรียน	อ. พรพิมล สงกระสันต์
5	สอบกลางภาค			อ. พรพิมล สงกระสันต์

ลำดับที่	หัวข้อ / รายละเอียดการสอน	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการสอน/สื่อการเรียนรู้	ชื่อผู้สอน
6-7	บทที่ 5 การเตรียมผลิตงานมัลติมีเดีย <ul style="list-style-type: none"> - การเตรียมผลิตข้อความ - การเตรียมผลิตภาพนิ่ง - การเตรียมผลิตภาพเคลื่อนไหว - การเตรียมผลิตเสียง - การเตรียมผลิตวีดิทัศน์ - การเขียน โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Storyboard) ในงานมัลติมีเดีย 	8	- บรรยายด้วยเอกสารประกอบ การสอนและเพาเวอร์พอยต์ - ฝึกปฏิบัติ - ชักถามและแสดงความ คิดเห็นร่วมกัน - ตอบคำถามท้ายบทเรียน	อ. พรพิมล สงกระสันต์
8-9	บทที่ 6 การสร้างงานมัลติมีเดีย <ul style="list-style-type: none"> - การสร้างข้อความ - การสร้างภาพนิ่ง - การสร้างภาพเคลื่อนไหว - การสร้างเสียง - การสร้างวีดิทัศน์ - การสร้างงานมัลติมีเดียให้ครบทุก องค์ประกอบของมัลติมีเดีย 	8	- บรรยายด้วยเอกสารประกอบ การสอนและเพาเวอร์พอยต์ - ฝึกปฏิบัติ - ชักถามและแสดงความ คิดเห็นร่วมกัน - ตอบคำถามท้ายบทเรียน	อ. พรพิมล สงกระสันต์
10	บทที่ 7 การประยุกต์ใช้งานมัลติมีเดีย <ul style="list-style-type: none"> - ด้านการศึกษา - ด้านความบันเทิง - ด้านธุรกิจ - ด้านเทคโนโลยีการสื่อสารมวลชน 	8	- บรรยายด้วยเอกสารประกอบ การสอนและเพาเวอร์พอยต์ - ฝึกปฏิบัติ - ชักถามและแสดงความ คิดเห็นร่วมกัน - ตอบคำถามท้ายบทเรียน	อ. พรพิมล สงกระสันต์
11	สร้างงานมัลติมีเดีย และนำเสนอผลงาน	8	- ฝึกปฏิบัติ - นำเสนอผลงาน - ชักถามและแสดงความ คิดเห็นร่วมกัน - ตอบคำถามท้ายบทเรียน	อ. พรพิมล สงกระสันต์
12	สอบปลายภาค			อ. พรพิมล สงกระสันต์

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้ Learning Outcome	วิธีการประเมิน	ลำดับที่ประเมิน	สัดส่วนของการ ประเมินผล
1	1.คะแนนระหว่างภาค	- แบบฝึกหัดและทดสอบย่อย - รายงาน - เข้าร่วมกิจกรรมและฝึกปฏิบัติ - เข้าเรียน		5% 10% 20% 5%
2	1.คะแนนสอบ	- คะแนนสอบกลางภาค - คะแนนสอบปลายภาค	5 12	30% 30%
รวม				100 %

เกณฑ์การให้ระดับคะแนน

ระดับคะแนน	A	=	80 – 100
ระดับคะแนน	B+	=	75 – 79
ระดับคะแนน	B	=	70 – 74
ระดับคะแนน	C+	=	65 – 69
ระดับคะแนน	C	=	60 – 64
ระดับคะแนน	D+	=	55 – 59
ระดับคะแนน	D	=	50 – 54
ระดับคะแนน	F	=	49 – 0

หมวด 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลักที่ใช้ในการเรียนการสอน

1.1 ตำราที่ใช้ในการเรียนการสอน

ซัม สา-วพัตร์. (2549). คู่มือเรียนแบบเร่งด่วน Animation Flash 8. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ปัญญาชน.

ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ. (2552). เทคโนโลยีมัลติมีเดีย Multimedia Technology. กรุงเทพมหานคร : เกทีพีคอมพ์แอนด์คอนซัลท์.

ธันยพัฒน์ วงศ์รัตน์. (-). สร้างงานแอนิเมชันด้วย Flash CS 5. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ สวัสดิ์ไอที.

นรินทร์ รองแสง. (2551). สร้างการ์ตูน Animation ด้วย Flash. กรุงเทพมหานคร : โปริวิชั่น.

บังคม นิลรักษ์. (2549). การประยุกต์ใช้งานสื่อประสม **Multimedia Application**. จันทบุรี : คณะ
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.

ปรัชญนันท์ นิลสุข. (2549). เรื่องคัดเฉพาะสื่อประสม **Selected Topic for Multimedia**.
กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย.

สถาบันราชภัฏสวนคูสิต. (2544). เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้. กรุงเทพมหานคร : ศูนย์
หนังสือสถาบันราชภัฏสวนคูสิต.

อนัน วาโชะ. (2550). **Digiart** สร้างงาน **Character Animation Character Studio**.
กรุงเทพมหานคร : ไอดีซี.

อิศเรศ ภาชนะกาญจน์. (2549). **หัดสร้างแอนิเมชันด้วย Flash 8**. กรุงเทพมหานคร : ไอดีซี.

1.2 เอกสารหลักที่ใช้ในการเรียนการสอน

นรินทร์ รongแสง. (2551). **สร้างการ์ตูน Animation ด้วย Flash**. กรุงเทพมหานคร : โปรวิชั่น.

บังคม นิลรักษ์. (2549). การประยุกต์ใช้งานสื่อประสม **Multimedia Application**. จันทบุรี : คณะ
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.

1.3 วารสาร นิตยสาร หนังสือพิมพ์ สื่อกระจายเสียงและภาพ

-

1.4 เว็บไซต์

-

1.5 งานวิจัย

-

1.6 แหล่งการศึกษาค้นคว้านอกเวลา

- สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
- ห้องสมุดประชาชน จังหวัดจันทบุรี
- หอสมุดรัชมังกลา สวนสาธารณะพระเจ้าตากสินมหาราช จังหวัดจันทบุรี
- สื่อบุคคล เช่น คณาจารย์

หมวด 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา:

การประเมินประสิทธิผลในรายวิชานี้ ผู้สอนได้ให้นักศึกษาประเมินผลการเรียนการสอนระบบออนไลน์ และผู้สอนได้จัดกิจกรรมในการนำเสนอแนวคิดและความเห็นจากนักศึกษาได้แก่ การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน การสังเกตการณ์จากพฤติกรรมของผู้เรียน

2. การประเมินการสอน:

คณะนิเทศศาสตร์กำหนดให้มีการประเมินการสอนจากการสังเกตการณ์สอน ผลการสอน การสัมภาษณ์นักศึกษา ผลการสอบของนักศึกษา

3. การปรับปรุงการสอน:

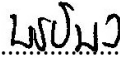
คณะนิเทศศาสตร์กำหนดให้ผู้สอนทบทวนและปรับปรุงกลยุทธ์และวิธีสอนจากผลการประเมินประสิทธิผลรายวิชา แล้วจัดทำรายงานรายวิชาตามที่ สกอ. กำหนด ทุกภาคการศึกษา ให้ผู้สอนเข้ารับการอบรมกลยุทธ์การสอน การวิเคราะห์ผู้เรียน การวิจัยในชั้นเรียน ในรายวิชาที่มีปัญหาอย่างน้อยภาคการศึกษาละ 1 รายวิชา มีการประชุมผู้สอนเพื่อหารือปัญหาการเรียนรู้อันของนักศึกษาและหาแนวทางแก้ไข

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา:

คณะนิเทศศาสตร์กำหนดให้มีการสอบถามนักศึกษา หรือตรวจผลงานของนักศึกษา รวมถึงพิจารณาถึงผลการทำข้อสอบ และความเหมาะสมของการให้คะแนนทั้งคะแนนดิบและระดับคะแนน มีการตั้งคณะกรรมการในสาขาตรวจสอบการประเมินผลการเรียนรู้ทุกภาคการศึกษาโดยการตรวจข้อสอบ รายงาน วิธีการสอนและการให้คะแนนแก่นักศึกษา

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา:


คณะนิเทศศาสตร์จัดให้มีระบบการทบทวนประสิทธิผลของรายวิชา โดยพิจารณาผลการประเมินการสอนโดยนักศึกษา คณะกรรมการประเมินของหลักสูตร/ภาควิชา การรายงานรายวิชาหลังการทบทวนประสิทธิผลของรายวิชา การทบทวนเนื้อหาที่สอน กลยุทธ์การสอน และเสนอแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาวิชาเสนอต่อประธานหลักสูตรหรือหัวหน้าภาค เสนอต่อกรรมการประจำคณะพิจารณาให้ความคิดเห็นและสรุปเพื่อวางแผนปรับปรุงในปีการศึกษาต่อไป

จัดทำโดย 

(อาจารย์พรพิมล สงกระสันต์)

ผู้สอนรายวิชาโปรแกรมสำเร็จรูปมัลติมีเดีย

วันที่ 11/มี.ค./57

อนุมัติโดย 

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จำเริญ กังคะศรี)

คณบดีคณะนิเทศศาสตร์

วันที่ 11/มี.ค./57