

แผนการจัดการเรียนการสอนของรายวิชา (มคอ.3)

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

- รหัสและชื่อวิชา
0041027 คอนเทนต์และสื่อดิจิทัล (Content and Digital Media)
- จำนวนหน่วยกิต
2 หน่วยกิต (2-0-4)
- หลักสูตรและประเภทของรายวิชา
ปริญญาตรี หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต-กลุ่มวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (วิชาเลือก)
- อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน
 - อาจารย์ผู้ประสานรายวิชา ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุวิชัย พรรษา (Email: suwichai.p@msu.ac.th โทร.084-322-2279)
 - อาจารย์ผู้สอน
 - อาจารย์ ดร. สติติพงษ์เอื้ออารีมิตร (Email: satitmo@msu.ac.th โทร. 081-261-9359)
 - อาจารย์จันทฉัตร ทะลาสี (Email: jinnawat@msu.ac.th โทร: 089-4220092)
- ภาคการศึกษา/ ชั้นปีที่เรียน
ภาคการศึกษาที่ 2/2567 ชั้นปีที่ 1 และชั้นปีที่ 2
- รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน
ไม่มี
- รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่กัน
ไม่มี
- สถานที่เรียน
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
- วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด
วันที่ 9 พฤศจิกายน 2566 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2566)

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

- จุดมุ่งหมายของรายวิชา
 - สามารถอธิบายความหมายของสื่อดิจิทัลและจำแนกประเภทคอนเทนต์และสื่อดิจิทัลได้
 - สามารถอธิบายหลักการและแนวคิดในการออกแบบและการสร้างคอนเทนต์ได้
 - สามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือและโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้สร้างคอนเทนต์และสื่อดิจิทัลได้

4) สามารถประยุกต์ใช้การเรียนรู้และในเชิงธุรกิจอย่างถูกต้องตามกฎหมายด้านสื่อดิจิทัลได้

1.1 แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum mapping) ตามมคอ.2 หมวดที่ 4 ข้อ 3.1

รายวิชา	1. ความรู้							2. ทักษะ								3. จริยธรรม			4. ลักษณะบุคคล			
	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	2.1	2.2	2.3	2.4	2.5	2.6	2.7	2.8	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3	4.4
0041 027 คอนเทนต์และ สื่อดิจิทัล Content and Digital Media		<input type="checkbox"/>						<input type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

1.2 ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรและผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)	ผลลัพธ์การเรียนรู้ 4 ด้าน	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs)
PLO นิสิตสามารถวิเคราะห์และเลือกใช้ข้อมูลทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเพื่อการดำรงชีวิตได้	ความรู้ K1	CLO1 ประเมินจากทดสอบ
	ทักษะ S1	CLO2 ประเมินจากงานที่ได้รับมอบหมาย
	S3	CLO3 ประเมินจากงานที่ได้รับมอบหมาย
	จริยธรรม E1	CLO4 สังเกตจากพฤติกรรม การอภิปราย
	ลักษณะบุคคล C1	CLO5 สังเกตจากพฤติกรรม การอภิปราย

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

รายวิชานี้ นิสิตจะได้เรียนรู้หลักการและแนวคิดในการออกแบบและการสร้างคอนเทนต์เครื่องมือและโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้สร้างคอนเทนต์และสื่อดิจิทัล การประยุกต์ใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้และธุรกิจ ในรายวิชานี้ จะถูกพัฒนาและปรับปรุงโดยมีความมุ่งหมายให้ผู้เรียนสามารถแสดงความรู้ ความเข้าใจ และความสามารถอย่างเหมาะสมและมีจริยธรรมและเข้าใจกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการสร้างคอนเทนต์และสื่อดิจิทัล

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

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

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นิสิตเป็นรายบุคคล

อาจารย์ประจำวิชาจัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล หรือ รายกลุ่มตามความต้องการ 1 ชั่วโมง ต่อสัปดาห์(เฉพาะรายที่ต้องการ)

หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนิสิต

1.1 ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs)	วิธีการสอน	วิธีการวัดและประเมินผล
CLO1 มีความซื่อสัตย์สุจริต มีความรับผิดชอบและตรงต่อเวลา มีจริยธรรมสำนึกสาธารณะและเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง	สอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม ระหว่างการเรียนการสอนใน ทุกสัปดาห์	ประเมินจากการสังเกต พฤติกรรมในการเข้าร่วมชั้นเรียน / การส่งงาน
CLO2 มีความรู้ความเข้าใจด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	การสอนแบบยกตัวอย่าง สาคิต การถาม-ตอบ (Active Lecture)	สอบข้อเขียนกลางภาค สอบข้อเขียนปลายภาค ประเมินจากโครงการงาน
CLO3 ทักษะการคิดอย่างมีเหตุผล คิดวิเคราะห์อย่างมีระบบและคิดอย่างเป็นองค์รวม	การสอนแบบยกตัวอย่าง สาคิต การถาม-ตอบ (Active Lecture)	ประเมินจากชิ้นงานเดี่ยว ประเมินจากโครงการงาน ใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริกซ์ (Rubric score)

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน*

ครั้งที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้/วิธีสอน/สื่อการสอนที่ใช้	ผู้สอน
----------	-------------------	---------------	---	--------

1	อธิบายรายวิชา / วัตถุประสงค์ การเรียน และการวัดประเมินผล	2	บรรยายตามหัวข้อ/ สื่อ Powerpoint	คณาจารย์
2	1. ความหมายของคอนเทนต์และ สื่อดิจิทัล 2. ประเภทของคอนเทนต์และสื่อ ดิจิทัล	2	บรรยายตามหัวข้อ/ สื่อ Powerpoint ตัวอย่างคอนเทนต์และสื่อดิจิทัล	คณาจารย์
3	3. หลักการ แนวคิดในการ ออกแบบคอนเทนต์ 4. กระบวนการและขั้นตอนใน การสร้างคอนเทนต์	2	บรรยายตามหัวข้อ / สื่อ Powerpoint ตัวอย่างคอนเทนต์และ สื่อดิจิทัล มอบหมายใบงานที่ 1 ฝึกสร้างดิจิทัล คอนเทนต์	คณาจารย์
4	5. หลักการ แนวคิดในการ ออกแบบสื่อดิจิทัล	2	บรรยายตามหัวข้อ / สอนแบบ ยกตัวอย่าง การถาม-ตอบ (Active Lecture) / สื่อ Powerpoint มอบหมายใบงานที่ 2 ฝึกออกแบบสื่อ ดิจิทัล	คณาจารย์
5	6. กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการ สร้างคอนเทนต์และสื่อดิจิทัล	2	บรรยายตามหัวข้อ / สื่อ Powerpoint Project: มอบหมายงานสร้างคอน เทนต์และสื่อดิจิทัล	คณาจารย์
6	งานสร้างคอนเทนต์และสื่อดิจิทัล		ร่วมกันวางแผน ออกแบบ และพัฒนา คอนเทนต์และสื่อดิจิทัล	คณาจารย์
7	สอบกลางภาค			
8	7. เครื่องมือที่ใช้สร้างคอนเทนต์ และสื่อดิจิทัล	2	บรรยายตามหัวข้อ / สื่อ Powerpoint ตัวอย่างเครื่องมือและ โปรแกรมคอมพิวเตอร์	คณาจารย์
9	8. โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ สร้างคอนเทนต์และสื่อดิจิทัล	2	บรรยายตามหัวข้อ / สื่อ Powerpoint มอบหมายใบงานที่ 3 ฝึกการถ่ายทำ และใช้โปรแกรมตัดต่อ Vlog แนะนำ ตนเอง	คณาจารย์

10	9. การประยุกต์ใช้คอนเทนต์ และสื่อดิจิทัลสำหรับการเรียนรู้ (Facebook, Instagram, Line@)	2	บรรยายตามหัวข้อ / สื่อ Powerpoint	คณาจารย์
11	10. การประยุกต์ใช้คอนเทนต์ และสื่อดิจิทัลสำหรับการเรียนรู้ (Youtube)	2	บรรยายตามหัวข้อ / สื่อ Powerpoint ตัวอย่างคอนเทนต์และ สื่อดิจิทัลสำหรับการเรียนรู้ มอบหมายใบงานที่ 4 ฝึกสร้าง Channel ของยูทูป	คณาจารย์
12	11. การประยุกต์ใช้คอนเทนต์ และสื่อดิจิทัลเพื่อธุรกิจ	2	บรรยายตามหัวข้อ / สื่อ Powerpoint ตัวอย่างคอนเทนต์และ สื่อดิจิทัลเพื่อธุรกิจ	คณาจารย์
13	12. การประยุกต์ใช้คอนเทนต์ และสื่อดิจิทัลสำหรับกีฬาอี สปอร์ต (eSports)	2	บรรยายตามหัวข้อ / สื่อ Powerpoint ตัวอย่างคอนเทนต์และ สื่อดิจิทัลสำหรับกีฬาอี สปอร์ต (eSports)	คณาจารย์
14-15	ร่วมกันวางแผน ออกแบบ และ พัฒนาคอนเทนต์และสื่อดิจิทัล	2	นำเสนอและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น	คณาจารย์
16	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 อธิบายและจำแนกประเภทของคอนเทนต์และสื่อดิจิทัลได้ 2.2.3 เข้าใจหลักการ แนวคิดในการออกแบบ กระบวนการและขั้นตอนใน</p>	- ประเมินจากชิ้นงานย่อย - ประเมินจากโครงการ	2-11 16	30% 30%

	<p>การสร้างคอนเทนต์</p> <p>2.2.4 เข้าใจ คุณสมบัติของเครื่องมือ และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้สร้างคอนเทนต์และสื่อดิจิทัล</p> <p>2.2.5 อธิบายกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการสร้างคอนเทนต์และสื่อดิจิทัลได้ (Program learning outcome)</p> <p>3.1 ทักษะการคิดอย่างมีเหตุผล คิดวิเคราะห์อย่างมีระบบและคิดอย่างเป็นองค์รวม (course learning outcome)</p> <p>3.1.1 สามารถคิดคอนเทนต์ได้อย่างเป็นระบบ</p> <p>3.1.2 สามารถออกแบบและจัดทำสื่อดิจิทัลได้อย่างเป็นระบบ (Program learning outcome)</p> <p>3.2 มีความคิดสร้างสรรค์ (course learning outcome)</p> <p>3.2.1 สามารถออกแบบสื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ (Program learning outcome)</p> <p>3.5 สามารถนำความรู้ไปใช้ในการสร้างสัมมาอาชีพและพัฒนาคุณภาพชีวิต (course learning outcome)</p> <p>3.5.1 สามารถสร้างคอนเทนต์และสื่อดิจิทัล เพื่อประยุกต์ใช้สำหรับการเรียนรู้ และเพื่อธุรกิจ (Program learning outcome)</p> <p>4.2 มีทักษะความร่วมมือสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ (course learning outcome)</p> <p>4.2.1 สามารถร่วมมือกับผู้อื่นในการคิด</p>			
--	---	--	--	--

	<p>ออกแบบ 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>			
3	<p>(Program learning outcome)</p> <p>2.2 มีความรู้ความเข้าใจด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี</p> <p>(course learning outcome)</p> <p>2.2.1 อธิบายความหมายของสื่อดิจิทัลได้</p> <p>2.2.2 อธิบายและจำแนกประเภทของคอนเทนต์และสื่อดิจิทัลได้</p> <p>2.2.3 เข้าใจหลักการ แนวคิดในการออกแบบ กระบวนการและขั้นตอนใน</p>	<p>- สอบข้อเขียนกลางภาค</p> <p>- สอบข้อเขียนปลายภาค</p>	7 16	15% 15%

	<p>การสร้างคอนเทนต์</p> <p>2.2.4 เข้าใจ คุณสมบัติของเครื่องมือ และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้สร้างคอนเทนต์และสื่อดิจิทัล</p> <p>2.2.5 อธิบายกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการสร้างคอนเทนต์และสื่อดิจิทัลได้</p>			
--	--	--	--	--

2.2 การประเมินผล

ระดับคะแนน	ช่วงระดับคะแนน
A	80->>
B+	75-79.99
B	70-74.99
C+	65-69.99
C	60-64.99
D+	55-59.99
D	50-54.99
F	0-49.99

2.3 แนวทางการอนุรักษ์ผลการประเมิน (เกรด)

- เตรียมหลักฐานในการเรียน ผลงาน หลักฐานการเข้าสอบ การส่งงาน เป็นต้น

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

<p>1. ตำราและเอกสารหลักที่ใช้ในการเรียนการสอน</p> <p>ชุดิสนเทศ์ เกิดวิบูลย์เวช. (ก.ค. -ธ.ค. 2558). นวัตกรรมสื่อดิจิทัลใหม่สำหรับนิเทศศาสตร์. วารสารนิเทศศาสตร์และนวัตกรรม นิต้า ปีที่ 2 (ฉบับที่ 2). 55-70</p> <p>ชุดิสนเทศ์ เกิดวิบูลย์เวช. (2560). สื่อดิจิทัลใหม่...สื่อแห่งอนาคต (ฉบับปรับปรุง). พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ. สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.</p> <p>พิชิต วิจิตรบุญรักษ์. สื่อสังคมออนไลน์ : สื่อแห่งอนาคต, วารสารนักบริหาร ปีที่31 ฉบับที่ 4 (ตุลาคม – ธันวาคม). 2554.</p> <p>ภาควิชา วรรณภา. (2560). หลักวารสารศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 3. มหาสารคาม : สำนักพิมพ์อินทนิล</p>

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญที่นิสิตจำเป็นต้องศึกษาเพิ่มเติม

มานะ ตริรยาภิวัฒน์. (2552). **เมื่อ Social Media ครองเมือง**. นิตยสาร Bandage. สิงหาคม.
อดิศักดิ์ จำปาทอง. (2556). **Digital Sphere โลกยุคใหม่ของสื่อดิจิทัล**. หนังสือพิมพ์กรุงเทพธุรกิจ.
ฉบับประจำวันพุธที่ 21 มีนาคม 2556.
อัศวิน เนตรโพธิ์แก้ว. (2557). **นวัตกรรมสื่อสังคมกับประชาคมออคติ**. วารสารนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการ
นิดา, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, ปี1 (ฉบับที่ 1), 19-32
เอริค ชมิดท์ และ จาเร็ด โคอเฮิน. (2554). **ดิจิทัลเปลี่ยนโลก : The New Digital Age**. แปลโดย สุทธิ
วิชญ์ แสงดาซดา. กรุงเทพฯ : Mel Parker Books and Trident Media Group.

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำที่นิสิตควรศึกษาเพิ่มเติม

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินรายวิชา
 - นิสิตประเมินประสิทธิผลของการเรียนการสอน ผ่านระบบประเมินอาจารย์ผู้สอนปลายเปิด
 - สำนักศึกษาทั่วไปทำวิจัยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในภาพรวม กลุ่มเป้าหมายเป็นนิสิตในแต่ละรายวิชา
2. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนิสิตในรายวิชา
 - ประชุมพิจารณาผลการเรียนของแต่ละภาคเรียน
 - เข้าร่วมกระบวนการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของสำนักศึกษาทั่วไป ปีการศึกษาละ 1 ครั้ง