

## รายวิชา โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อการศึกษา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม  
 วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา คณะครุศาสตร์ สาขาวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมการศึกษา

### หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

#### 1. รหัสและชื่อรายวิชา

1032502 โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อการศึกษา  
 Computer Software Package for Education

#### 2. จำนวนหน่วยกิต

3 หน่วยกิต (2-2-5)

#### 3. หลักสูตรและประเภทรายวิชา

หลักสูตรครุศาสตร์บัณฑิต สาขาเทคโนโลยีและนวัตกรรมการศึกษา  
 กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน/วิชาเอก

#### 4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา อาจารย์เทพยพงษ์ เศษคิมบง  
 อาจารย์ผู้สอน อาจารย์เทพยพงษ์ เศษคิมบง

#### 5. ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 1/2558 ชั้นปีที่ 2

#### 6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

#### 7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

ไม่มี

#### 8. สถานที่เรียน

สาขาวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

#### 9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

มิถุนายน 2558

### หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

#### 1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1. เพื่อให้นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับพัฒนาการ แนวคิด โครงสร้างการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปของไมโครคอมพิวเตอร์
2. เพื่อให้นักศึกษาสามารถประยุกต์ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในวงการศึกษาได้
3. เพื่อให้นักศึกษาได้ฝึกปฏิบัติการออกแบบและผลิตผลงานจากโปรแกรมสำเร็จรูป

## 2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อให้นักศึกษามีความรู้พื้นฐาน ซึ่งเป็นการเตรียมความพร้อมด้านปัญญาในการนำความรู้ ความเข้าใจในการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปของไมโครคอมพิวเตอร์ เพื่อเป็นพื้นฐานการเรียนในวิชาอื่นๆ ต่อไป และเป็นตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2552

### หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

#### 1. คำอธิบายรายวิชา

พัฒนาการ แนวคิด โครงสร้างการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปของไมโครคอมพิวเตอร์และการประยุกต์ใช้ โปรแกรมสำเร็จรูปในวงการศึกษา ฝึกปฏิบัติการออกแบบและผลิตผลงานจากโปรแกรมสำเร็จรูป

#### 2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/ การฝึกงาน/ภาคสนาม	การศึกษาด้วยตนเอง
บรรยาย 32 ชั่วโมงต่อ ภาคการศึกษา	สอนเสริมตามความ ต้องการของนักศึกษา เฉพาะราย	การฝึกปฏิบัติ การ ออกแบบและผลิตผลงาน จากโปรแกรมสำเร็จรูป	การศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

#### 3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

- อาจารย์ประกาศเวลาให้คำปรึกษาผ่านเว็บไซต์สื่อสังคมออนไลน์
- อาจารย์จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล หรือ รายกลุ่มตามความต้องการ 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

### หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

#### 1. คุณธรรม จริยธรรม

##### 1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

1.1.1 ตระหนักในคุณค่า รู้และเข้าใจหลักคุณธรรมจริยธรรมที่สำคัญต่อการดำรงตนและ  
การปฏิบัติงาน

1.1.2 มีวินัย ตรงต่อเวลา เสียสละ ซื่อสัตย์สุจริต มีความรับผิดชอบต่อตนเอง วิชาชีพและ  
สังคม

1.1.3 เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของ  
ความเป็นมนุษย์

1.1.4 ประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดีต่อผู้อื่นทั้งกาย วาจา และใจ

1.1.5 ปฏิบัติตามกฎระเบียบและข้อบังคับต่างๆ ขององค์กร และสังคม

##### 1.2 วิธีการสอน

1.2.1 สอดแทรกเรื่องคุณธรรม จริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตในการเรียนการสอน

1.2.2 บรรยายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ

1.2.3 ให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการกำหนดกฎระเบียบในการแต่งกาย การเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา การใช้ห้องเรียนและอุปกรณ์ ตลอดจนช่วยกันดูแลสภาพแวดล้อมในห้องเรียน

1.2.4 กำหนดให้มีการอภิปรายร่วมกันในประเด็นต่างๆ เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้และรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

### 1.3 วิธีการประเมินผล

1.3.1 ประเมินจากพฤติกรรมการเข้าชั้นเรียน การมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน การปฏิบัติตามข้อตกลงในการเรียนการสอน ความรับผิดชอบในการส่งงานที่ได้รับมอบหมายตรงตามเวลา

1.3.2 ประเมินผลงานที่มอบหมาย

## 2. ความรู้

### 2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

2.1.1 มีความรู้และความเข้าใจสาระสำคัญของพัฒนาการ แนวคิด โครงสร้างการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปของไมโครคอมพิวเตอร์

2.1.2 สามารถประยุกต์ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในวงการศึกษา และบูรณาการความรู้เกี่ยวกับการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปกับรายวิชาอื่นๆ

2.1.3 ฝึกปฏิบัติการออกแบบและผลิตผลงานจากโปรแกรมสำเร็จรูป

2.1.4 มีความรู้ความเข้าใจทางด้านเทคนิค และวิธีการใหม่ๆ ในการใช้โปรแกรมสำเร็จรูป

### 2.2 วิธีการสอน

2.2.1 การบรรยายประกอบการยกตัวอย่าง

2.2.2 การสาธิตและการอภิปราย

2.2.3 การลงมือปฏิบัติจริง

2.2.4 การศึกษาค้นคว้าและนำเสนอหน้าชั้นเรียน

### 2.3 วิธีการประเมินผล

2.3.1 การทดสอบย่อย

2.3.2 การสอบปลายภาคเรียน

2.3.3 ประเมินจากการนำเสนอหน้าชั้นเรียน

2.3.4 ประเมินจากผลงานที่นักศึกษาจัดทำ

## 3. ทักษะทางปัญญา

### 3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

3.1.1 สามารถคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบในการออกแบบและผลิตผลงานจากโปรแกรมสำเร็จรูป

3.1.2 สามารถสืบค้น ศึกษา ประมวลและประเมินสารสนเทศเพื่อใช้แก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์

3.1.3 สามารถประยุกต์ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปและนวัตกรรมที่เหมาะสมในการแก้ปัญหา

3.1.4 ตระหนักถึงศักยภาพของตนเองเพื่อพัฒนาตนเองให้มีความสามารถเพิ่มขึ้น

### 3.2 วิธีการสอน

3.2.1 การมอบหมายให้นักศึกษาออกแบบและผลิตผลงานโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปของไมโครคอมพิวเตอร์

3.2.2 การให้นักศึกษานำเสนอผลงาน

3.2.3 การอภิปรายและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน

### 3.3 วิธีการประเมินผล

3.3.1 การประเมินตามสภาพจริงจากผลงานของนักศึกษา

3.3.2 การปฏิบัติของนักศึกษา

## 4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

4.1.1 สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกกับเพื่อนร่วมชั้นเรียนในการแก้ปัญหาต่างๆ

4.1.2 มีการวางตัวและแสดงความคิดเห็นได้อย่างเหมาะสม

4.1.3 สามารถเรียนรู้ด้วยตนเองและมีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย ให้ครบถ้วนตามกำหนดเวลา

4.1.4 เข้าใจความแตกต่างระหว่างบุคคลและมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน

### 4.2 วิธีการสอน

4.2.1 จัดกิจกรรมให้นักศึกษามีการทำงานร่วมกัน มีการอภิปรายและแสดงความคิดเห็นร่วมกัน

4.2.2 ส่งเสริมให้นักศึกษามีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย

4.2.3 การนำเสนอผลงาน

### 4.3 วิธีการประเมินผล

4.3.1 ประเมินจากพฤติกรรมและการแสดงออกของนักศึกษาในการนำเสนอผลงาน

4.3.2 สังเกตจากพฤติกรรมที่นักศึกษาแสดงออกในการร่วมกิจกรรมต่างๆ และความครบถ้วนชัดเจนตรงประเด็นของข้อมูล

## 5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

5.1.1 ทักษะการคิดคำนวณเชิงตัวเลข

5.1.2 สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการติดต่อสื่อสาร และนำเสนอข้อมูล สารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การส่งงานทางอีเมล การแสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนความรู้ผ่าน Facebook เป็นต้น

5.1.3 สามารถใช้โปรแกรมสำเร็จรูปของไมโครคอมพิวเตอร์ในการออกแบบและผลิตผลงานอย่างสร้างสรรค์

5.1.4 สามารถสืบค้นข้อมูล สารสนเทศที่เป็นประโยชน์บนอินเทอร์เน็ตและนำมาประยุกต์ใช้

5.1.5 สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพในการนำเสนอหน้าชั้นเรียน

## 5.2 วิธีการสอน

5.2.1 มอบหมายงานให้นักศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

5.2.2 มอบหมายให้นักศึกษาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน

5.2.3 การลงมือปฏิบัติจริง

5.2.4 มอบหมายให้นักศึกษาออกแบบและผลิตผลงานจากโปรแกรมสำเร็จรูปของ

ไมโครคอมพิวเตอร์

## 5.3 วิธีการประเมินผล

5.3.1 ประเมินจากการมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน

5.3.2 ประเมินจากคุณภาพของผลงานของนักศึกษา

5.3.3 ประเมินการนำเสนอผลงานของนักศึกษา

## หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

### 1. แผนการสอน

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อที่ใช้ (ถ้ามี)	ผู้สอน
1	-แนะนำรายวิชา วัตถุประสงค์ เนื้อหา เกณฑ์การวัดและการประเมินผล ข้อตกลงร่วมกัน - พัฒนาการ แนวคิด โครงสร้างการ ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปของ ไมโครคอมพิวเตอร์	4	1. แจกประมวลการสอน รายวิชา 2. แนะนำรายวิชา วัตถุประสงค์ เนื้อหา เกณฑ์การวัดและการ ประเมินผล ร่วมกำหนดข้อตกลง ในการเรียนการสอน 3. บรรยายประกอบสื่อ PowerPoint เกี่ยวกับ พัฒนาการ แนวคิด โครงสร้าง การใช้โปรแกรมสำเร็จรูปของ ไมโครคอมพิวเตอร์ 4. ผู้สอนและนักศึกษาร่วมกัน สรุปเนื้อหา	อ.เทพยพงษ์ เศษคิมบง

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อที่ใช้ (ถ้ามี)	ผู้สอน
2	-โปรแกรมสำเร็จรูปประเภทนำเสนอ ผลงาน (Presentation Program) : Microsoft PowerPoint	4	1. นำเข้าสู่บทเรียน 2. แจกเอกสารประกอบการ สอน และบรรยายประกอบสื่อ PowerPoint เกี่ยวกับการใช้ งานโปรแกรมสำเร็จรูปประเภท การนำเสนอ 3. ผู้สอนสาธิตการใช้งาน 4. นักศึกษาฝึกปฏิบัติจริง 5. มอบหมายงานให้นักศึกษา ออกแบบและผลิตเกมทางการ ศึกษาด้วย Microsoft PowerPoint เพื่อนำเสนอคาบ ต่อไป 6. ผู้สอนและนักศึกษาร่วมกัน สรุปเนื้อหา/กิจกรรม	อ.เทพยพงษ์ เศษคิมบง
3	-โปรแกรมสำเร็จรูปประเภทนำเสนอ ผลงาน (Presentation Program) : Microsoft PowerPoint (ต่อ)	4	1. นำเข้าสู่บทเรียน 2. นักศึกษานำเสนอผลงานที่ มอบหมายจากคาบที่แล้ว 3. ผู้สอนและนักศึกษาร่วมกัน อภิปราย แสดงความคิดเห็น 4. ผู้สอนให้ข้อเสนอแนะและ สรุปเนื้อหาร่วมกัน	อ.เทพยพงษ์ เศษคิมบง
4	-โปรแกรมสำหรับการจัดการ ภาพกราฟิก : Adobe Photoshop	4	1. นำเข้าสู่บทเรียน 2. แจกเอกสารประกอบการ สอน และบรรยายเกี่ยวกับการ ใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop 3. ผู้สอนสาธิตการใช้งาน 4. นักศึกษาฝึกปฏิบัติจริง 5. ผู้สอนและนักศึกษาร่วมกัน สรุปเนื้อหา	อ.เทพยพงษ์ เศษคิมบง

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อที่ใช้ (ถ้ามี)	ผู้สอน
5	-โปรแกรมสำหรับการจัดการ ภาพกราฟิก : Adobe Photoshop (ต่อ)	4	1. นำเข้าสู่บทเรียน 2. บรรยายเกี่ยวกับการใช้งาน โปรแกรม Adobe Photoshop 3. ผู้สอนสาธิตการใช้งาน 4. นักศึกษาฝึกปฏิบัติจริง 5. มอบหมายงานให้นักศึกษา ค้นคว้าเทคนิคการใช้งาน โปรแกรม Adobe Photoshop จากอินเทอร์เน็ต/ห้องสมุด เพื่อ นำเสนอหน้าชั้นเรียนคาบต่อไป 6. ผู้สอนและนักศึกษาร่วมกัน สรุปเนื้อหา/กิจกรรม	อ.เทพยพงษ์ เศษคิมบง
6	-โปรแกรมสำหรับการจัดการ ภาพกราฟิก : Adobe Photoshop (ต่อ)	4	1. นำเข้าสู่บทเรียน 2. นักศึกษานำเสนอเทคนิคฯ ที่ ค้นคว้ามาทีละคน ให้นักศึกษา คนอื่นๆ ปฏิบัติตาม (โดยคนที่ นำเสนอมีเอกสารแสดงขั้นตอน แจกเพื่อน) 3. ผู้สอนและนักศึกษาร่วมกัน อภิปราย แสดงความคิดเห็น 4. ผู้สอนให้ข้อเสนอแนะ 5. มอบหมายให้นักศึกษา รวบรวมเทคนิคฯ ที่เพื่อนและ ตนเองนำเสนอ เพื่อจัดทำเป็น หนังสือผลงานส่งปลายภาค 6. ผู้สอนและนักศึกษาร่วมกัน สรุปเนื้อหา/กิจกรรม	อ.เทพยพงษ์ เศษคิมบง
7	-โปรแกรมสำหรับผลิตหนังสือ อิเล็กทรอนิกส์ : Flip Album	4	1. นำเข้าสู่บทเรียน 2. แจกเอกสารประกอบการ สอน และบรรยายเกี่ยวกับการ ใช้งานโปรแกรม Flip Album	อ.เทพยพงษ์ เศษคิมบง

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อที่ใช้ (ถ้ามี)	ผู้สอน
			3. ผู้สอนสาธิตการใช้งาน 4. นักศึกษาฝึกปฏิบัติจริง 5. ผู้สอนและนักศึกษาร่วมกัน สรุปเนื้อหา	
8	-โปรแกรมสำหรับผลิตหนังสือ อิเล็กทรอนิกส์ : Flip Album (ต่อ)	4	1. นำเข้าสู่บทเรียน 2. ทบทวนการใช้งานโปรแกรม 3. มอบหมายให้นักศึกษาผลิต หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ โดยมี เว็บไซต์ให้ความรู้เกี่ยวกับการ ออกแบบให้นักศึกษาได้เรียนรู้ 4. ผู้สอนให้ข้อเสนอแนะ	อ.เทพยพงษ์ เศษคิมบง
9	-โปรแกรมสำหรับผลิตหนังสือ อิเล็กทรอนิกส์ : Flip Album (ต่อ)	4	1. นำเข้าสู่บทเรียน 2. นักศึกษานำเสนอผลงานที่ มอบหมายจากคาบที่แล้ว 3. ผู้สอนและนักศึกษาร่วมกัน อภิปราย แสดงความคิดเห็น 4. ผู้สอนให้ข้อเสนอแนะและ สรุปเนื้อหาร่วมกัน	อ.เทพยพงษ์ เศษคิมบง
10	-โปรแกรมสำหรับตัดต่อเสียง : Adobe Audition	4	1. นำเข้าสู่บทเรียน 2. แจกเอกสารประกอบการ สอน และบรรยายเกี่ยวกับการ ใช้งานโปรแกรม Adobe Audition 3. ผู้สอนสาธิตการใช้งาน 4. นักศึกษาฝึกปฏิบัติจริง 5. ผู้สอนและนักศึกษาร่วมกัน สรุปเนื้อหา	
11	-โปรแกรมสำหรับตัดต่อเสียง : Adobe Audition (ต่อ)	4	1. นำเข้าสู่บทเรียน 2. บรรยายเกี่ยวกับการใช้งาน โปรแกรม Adobe Audition 3. ผู้สอนสาธิตการใช้งาน	อ.เทพยพงษ์ เศษคิมบง



ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อที่ใช้ (ถ้ามี)	ผู้สอน
			4. นักศึกษาฝึกปฏิบัติจริง 5. ผู้สอนและนักศึกษาร่วมกัน สรุปเนื้อหา	
12	-โปรแกรมสำหรับตัดต่อวิดีโอ : Adobe Premiere	4	1. นำเข้าสู่บทเรียน 2. แจกเอกสารประกอบการ สอน และบรรยายเกี่ยวกับการ ใช้งานโปรแกรมสำหรับตัดต่อ วิดีโอ 3. ผู้สอนสาธิตการใช้งาน 4. นักศึกษาฝึกปฏิบัติจริง 5. ผู้สอนและนักศึกษาร่วมกัน สรุปเนื้อหา	อ.เทพยพงษ์ เศษคิมบง
13	-โปรแกรมสำหรับตัดต่อวิดีโอ : Adobe Premiere (ต่อ)	4	1. นำเข้าสู่บทเรียน 2. บรรยายเกี่ยวกับการใช้งาน โปรแกรม Adobe Premiere 3. ผู้สอนสาธิตการใช้งาน 4. นักศึกษาฝึกปฏิบัติจริง 5. มอบหมายงานให้นักศึกษา ออกแบบและผลิตวิดีโอทัศน์ 6. ผู้สอนและนักศึกษาร่วมกัน สรุปเนื้อหา/กิจกรรม	อ.เทพยพงษ์ เศษคิมบง
14	-โปรแกรมสำหรับตัดต่อวิดีโอ : Adobe Premiere (ต่อ)	4	1. นักศึกษาออกแบบและผลิต วิดีโอทัศน์ 2. นักศึกษาฝึกปฏิบัติจริง 3. ผู้สอนให้ข้อเสนอแนะ	อ.เทพยพงษ์ เศษคิมบง
15	-โปรแกรมสำหรับตัดต่อวิดีโอ : Adobe Premiere (ต่อ)	4	1. นักศึกษารายงานความ คืบหน้าของผลงาน/ปรับปรุง แก้ไขผลงาน 2. นักศึกษาฝึกปฏิบัติจริง 3. ผู้สอนให้ข้อเสนอแนะ	อ.เทพยพงษ์ เศษคิมบง
16	-นำเสนอผลงาน/ส่งผลงาน	4	1. นักศึกษานำเสนอผลงานหน้า	อ.เทพยพงษ์

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อที่ใช้ (ถ้ามี)	ผู้สอน
	-สรุปรายวิชา		ชั้นเรียน 2. ผู้สอนและนักศึกษาด้วยกัน อภิปราย แสดงความคิดเห็น 3. นักศึกษาส่งผลงานที่สมบูรณ์ 4. ผู้สอนและนักศึกษาด้วยกัน สรุปเนื้อหาวิชา	เศษศิเมียง

## 2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

การประเมิน	งานที่จะใช้ประเมินผลผู้เรียน	สัปดาห์ที่กำหนด	สัดส่วนของ การประเมินผล
1	สอบปลายภาค	ปลายเทอม	20
2	การเข้าชั้นเรียนและการมีส่วนร่วมในการแสดง ความคิด	ตลอดเทอม	10
3	ผลงานบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกม ด้วย Microsoft PowerPoint	ตลอดเทอม	10
4	การศึกษาค้นคว้าและนำเสนอเทคนิค Adobe Photoshop	6	10
5	ผลงานหนังสืออิเล็กทรอนิกส์	9	10
6	ผลงานการจัดการทางเสียง	11	10
7	ผลงานการผลิตวีดิทัศน์	16	20
8	งานที่มอบหมายอื่นๆ ระหว่างภาคเรียน	ตลอดเทอม	10

### เกณฑ์การประเมินผล

A = 80 – 100

C<sup>+</sup> = 65 – 69

D = 50 – 54

B<sup>+</sup> = 75 – 79

C = 60 – 64

E = ต่ำกว่า 50

B = 70 – 74

D<sup>+</sup> = 55 – 59

## หมวดที่ 6 ทรัพยากรการเรียนการสอน

### 1. เอกสารและตำราหลัก

ฝ่ายผลิตหนังสือตำราวิชาการคอมพิวเตอร์. คอมพิวเตอร์และระบบปฏิบัติการเบื้องต้น. กรุงเทพฯ :  
: ซีเอ็ดดูเคชั่น, 2551.

วศิน เพิ่มทรัพย์. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ. กรุงเทพฯ :

โปรววิชั่น, 2548.

## 2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ. **Multimedia ฉบับพื้นฐาน**. กรุงเทพฯ : เคทีพี คอมพ์ แอนด์ คอนซัลท์, 2546.

โอเลียร์, ทิมมี่ เจ. **คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่ COMPUTING ESSENTIALS**. กรุงเทพฯ : แมคกรอ-ฮิล, 2550.

## 3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

จีราวุธ วารินทร์. **Photoshop CS4 ฉบับ Basic&Technique สำหรับนักแต่งภาพก้าวสู่มืออาชีพ**. กรุงเทพฯ : Net Design, 2552.

จุฑามาศ จิวสังข์. **Video Workshop**. กรุงเทพฯ : บริษัท ซัคเซส มีเดีย, 2549.

จุฑามาศ จิวสังข์ และปิยะ นากสงค์. **ตัดต่อภาพยนตร์หรือวิดีโอแบบมืออาชีพด้วย Premiere Pro 2.0**. กรุงเทพฯ : บริษัท ซัคเซส มีเดีย, 2549.

ชลมารค พันธุ์สมบัติ. **Illustrator CS3 Workshop**. กรุงเทพฯ : ซัคเซสมีเดีย, 2550.

ดิเรก วงษ์วานิช. **Adobe Premiere Elements ตัดต่อวิดีโอง่ายๆ ด้วยตนเอง**. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ด ยูเคชั่น, 2548.

ธีรวัฒน์ จิตต์เนื่อง. **สร้างกราฟิกมือโปรด้วย Illustrator CS3**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สวัสดีไอที, 2551.

อนุรักษ วิไลวัลย์ และฐิตารัตน์ รัชตะวรรณ. **Photoshop CS2 Workshop**. นนทบุรี : ไอดีซีฯ, 2549.

อุเทน พรหมแดง. **Adobe Audition เหนือชั้นทุกงานเสียง**. กรุงเทพฯ : วิดีตี้ กรุ๊ป, 2551.

## หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

### 1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

การประเมินประสิทธิผลในรายวิชานี้ ที่จัดทำโดยนักศึกษา ได้จัดกิจกรรมในการนำแนวคิดและความเห็นจากนักศึกษาได้ดังนี้

- การรับฟังความคิดเห็นระหว่างผู้สอนและผู้เรียน
- การสังเกตการณ์จากพฤติกรรมของผู้เรียน
- แบบประเมินผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา

### 2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

ในการเก็บข้อมูลเพื่อประเมินการสอน ได้มีกลยุทธ์ ดังนี้

- ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณธรรมจริยธรรม
- การแสดงความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน
- ผลงานของนักศึกษา

### 3. การปรับปรุงการสอน

- หลังจากผลการประเมินการสอนในข้อ 2 จึงมีการปรับปรุงการสอน โดยการจัดกิจกรรมในการปรึกษาหารือและหาข้อมูลเพิ่มเติมในการปรับปรุงการสอน

**4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา**

ในระหว่างการจัดการเรียนการสอนรายวิชา มีการทวนสอบจากงานที่มอบหมายในแต่ละสัปดาห์ รวมถึงพิจารณาจากผลการทดสอบ

**5. การดำเนินการทบทวนและวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา**

จากผลการประเมิน ทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิผลรายวิชา การสังเกตพฤติกรรม และคุณภาพของผลงาน สรุปผลเพื่อนำมาวางแผนการปรับปรุงการสอนและรายละเอียดวิชา เพื่อให้เกิดคุณภาพมาก