



## แผนการสอนรายวิชา (Course Syllabus)

### รหัสวิชา-รายวิชา

สศ 102 ความเข้าใจสื่อดิจิทัล

DC 102 Understanding Digital Media

### คำอธิบายรายวิชา

หลักเบื้องต้นของสื่อดิจิทัล เครื่องมือและเทคนิคที่ใช้ในสื่อดิจิทัลทั้งฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ต่าง ๆ พัฒนาการของคอมพิวเตอร์ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ประเภทและองค์ประกอบของสื่อดิจิทัล การสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลที่ใช้ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ภาพวิดีโอและเสียง ความสัมพันธ์ระหว่างสื่อปฏิสัมพันธ์และศิลปะที่นำเสนอ การจัดการด้านลิขสิทธิ์ของสื่อดิจิทัล (digital right management : DRM)

หน่วยกิต 3(2-2-5)

เงื่อนไขที่ต้องผ่านก่อน ไม่มี

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยแม่โจ้

วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา คณะสารสนเทศและการสื่อสาร

หลักสูตรและประเภทของรายวิชา หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต

### อาจารย์ผู้รับผิดชอบ

1. อาจารย์ไพรัชญ์ ภาคนนท์กุล
2. อาจารย์วีระพันธ์ สุภานันท์

สถานที่เรียน ห้องบริการสารสนเทศ (แม่โขงชลราติ) ห้อง A อาคาร 70 ปี

วันที่เรียน ปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 ทุกวันพุธ เวลา 8.00-12.00 น.

### จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1. เข้าใจโลกยุคดิจิทัล รู้จักระบบคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
2. เพื่อให้เข้าใจถึงพัฒนาการและความเป็นมา และแนวโน้มของสื่อดิจิทัล
3. รู้จักสื่อดิจิทัลประเภทต่างๆ ลักษณะของสื่อ เทคโนโลยีและเครื่องมือต่างๆ ที่ใช้
4. สามารถสร้างสื่อดิจิทัลประเภทต่างๆ โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และนำมาประยุกต์ใช้ในการสื่อสาร โดยรวมสื่อดิจิทัลทุกประเภทเข้าด้วยกันได้
5. มีความเข้าใจในเรื่องของการจัดการลิขสิทธิ์ของสื่อดิจิทัล ตระหนักถึงปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ และ แนวทางในการแก้ไข

## วิธีการสอน

1. การบรรยาย
2. การตั้งคำถาม
3. ให้นักศึกษาลงมือปฏิบัติจริง
4. ให้นักศึกษานำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน

## การประเมินผลการเรียนรู้

- |   |             |
|---|-------------|
| 1. การเข้าชั้นเรียน ความตั้งใจ ความรับผิดชอบ และการมีส่วนร่วม | 10%         |
| 2. คะแนนเก็บ  | 35%         |
| 3. โครงงาน  | 25%         |
| 4. สอบกลางภาค   | 15%         |
| 5. สอบปลายภาค   | 15%         |
| <b>รวม</b>  | <b>100%</b> |

## เกณฑ์มาตรฐาน

ระดับคะแนน	ความหมายของผลการเรียน	ค่าระดับคะแนน	ค่าร้อยละ
A	ดีเยี่ยม	4.0	85-100
B+	ดีมาก	3.5	80-84
B	ดี	3.0	75-79
C+	ดีพอใช้	2.5	70-74
C	พอใช้	2.0	60-69
D+	อ่อน	1.5	55-59
D	อ่อนมาก	1.00	50-54
F	ตก	0.0	0-49

## ตำราและเอกสารหลัก

- เอกสารการสอนรายวิชา สด.102 ความเข้าใจสื่อดิจิทัล เรียบเรียงโดย อ.พีรวิชญ์ ภาคนนท์กุล คณะสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยแม่โจ้
- Timothy J. O'Leary และ Linda. O'Leary, แปลโดย ยาใจ โรจนวงศ์ชัย และคณะ, คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสมัยใหม่, พิมพ์ครั้งที่ 2, สำนักพิมพ์แมคกรอ-ฮิล, กรุงเทพฯ, 2547.
- พนิดา พาณิชกุล, เทคโนโลยีสารสนเทศ, พิมพ์ครั้งที่ 2, สำนักพิมพ์ เคทีพี, กรุงเทพฯ, 2552.
- ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ, เทคโนโลยีมัลติมีเดีย, สำนักพิมพ์ เคทีพี, กรุงเทพฯ, 2552

E-learning : [www.peeawich.com/dc102](http://www.peeawich.com/dc102)

แผนการสอนวิชา สด 102 ความเข้าใจสื่อดิจิทัล

1. แผนการสอน					
สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชั่วโมง)	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนรู้ที่ใช้	ผู้สอน
1 พ.13 ส.ค. 57	<b>บทนำ</b> - แนะนำแผนการเรียนรายวิชา สด 102 ความเข้าใจสื่อดิจิทัล - ทดสอบความรู้ด้วยตนเองกับโครงการ <b>Microsoft Digital Literacy</b>	4	- แนะนำรายวิชา - บรรยายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ - แบบทดสอบวัดความรู้ก่อนเรียน (Pre-Test)	- Web DC102 - วิดีโอ (Youtube) - Slide Presentation	อ.พีรวิชญ์ ภาคนนท์ กุล
2-3 พ.20-27 ส.ค.57	<b>ระบบคอมพิวเตอร์</b> - ความหมายของคอมพิวเตอร์ - การจำแนกประเภทของเครื่องคอมพิวเตอร์ - วิวัฒนาการของคอมพิวเตอร์ - องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์ - หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์	8	- การบรรยาย - ศึกษากรณีศึกษา - การค้นคว้าด้วยตนเอง - ใบงาน	- Web DC102 วิดีโอ(Youtube) - Slide Presentation - Research	อ.พีรวิชญ์ ภาคนนท์ กุล
4-5 พ.10-17 ก.ย.57	<b>เทคโนโลยีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์ (Human Computer Interaction Technology)</b> - เทคโนโลยี Input และOutput ที่ใช้ในการโต้ตอบโดยเน้นศึกษาพฤติกรรมการใช้งานของมนุษย์ - ระบบอ่านลายมือเขียน - ระบบจดจำเสียง - ระบบ Eyegaze ระบบติดต่อกับผู้ใช้ (interface) ด้วยการตรวจจับสายตา - Ubiquitous (ระบบคอมพิวเตอร์ทุกแห่งหน) - Face Recognition การรู้จำใบหน้า - Augmented Reality	8	- การบรรยาย - ศึกษากรณีศึกษา - การค้นคว้าด้วยตนเอง - ใบงาน	- Web DC102 - วิดีโอ (Youtube) - Slide Presentation	อ.พีรวิชญ์ ภาคนนท์ กุล

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชั่วโมง)	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนรู้ ที่ใช้	ผู้สอน
6-7 พ.24 ก.ย.-1 ต.ค.57	<b>ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์</b> - องค์ประกอบของซอฟต์แวร์ - ประเภทของซอฟต์แวร์ - ซอฟต์แวร์ระบบ (System Software) - ซอฟต์แวร์ประยุกต์ (Application Software) - ตัวอย่างการใช้งานซอฟต์แวร์ประยุกต์	4	- การบรรยาย - ศึกษากรณีศึกษา - การค้นคว้าด้วยตนเอง - ใบงาน	- Web DC102 - วิดีโอ (Youtube) - Slide Presentation	อ.พีราวิชญ์ ภาคนนท์ กุล
8 6-12 ต.ค. 57	สอบกลางภาค 15%				
9-10 พ.15-22 ต.ค. 57	<b>การออกแบบการปฏิสัมพันธ์ (Interface Design)</b> - กรณีศึกษาการออกแบบการปฏิสัมพันธ์ (Interface Design)  <b>การออกแบบเพื่อมวลชน (Universal Design)</b> - equitable use - flexibility in use - simple and intuitive to use - perceptible information - tolerance for error - low physical effort - size and space for approach and use	4	- การบรรยาย - ศึกษากรณีศึกษา - การค้นคว้าด้วยตนเอง - ใบงาน	- Web DC102 - วิดีโอ (Youtube) - Slide Presentation	อ.พีราวิชญ์ ภาคนนท์ กุล
11 พ.29 ต.ค. 57	<b>สื่อดิจิทัล</b> - ความหมายและความสำคัญของสื่อดิจิทัลในโลกปัจจุบัน - ประเภทของสื่อดิจิทัล - องค์ประกอบของสื่อดิจิทัลเบื้องต้น	4	- การบรรยาย - ศึกษากรณีศึกษา - การค้นคว้าด้วยตนเอง - ใบงาน	- Web DC102 - Slide Presentation	อ.พีราวิชญ์ ภาคนนท์ กุล

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชั่วโมง)	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนรู้ ที่ใช้	ผู้สอน
	<b>ข้อความ (Text)</b> - ประเภทของตัวอักษร - ทฤษฎีว่าด้วยเรื่องการออกแบบและจัดวางตัวอักษร(Lettering) - รูปแบบของการประยุกต์ใช้ข้อความ (Text) ในสื่อประเภทต่างๆ				
12 พ.5 พ.ย. 57	<b>ภาพนิ่ง (Still Image)</b> - ประเภทของภาพนิ่ง - หลักการออกแบบ/ทฤษฎีสี/การจัดองค์ประกอบศิลป์ - รูปแบบของการประยุกต์ใช้ภาพนิ่ง (Still Image) ไปใช้ในสื่อประเภทต่างๆ  <b>เสียง (Audio)</b> - ประเภทของเสียง - สุนทรียแห่งการฟัง - รูปแบบของการประยุกต์ใช้เสียง (Sound) ในสื่อประเภทต่างๆ  <b>Project Digital Media #1 ให้</b> <b>นักศึกษาจัดทำโปรเจกต์การ</b> <b>วิเคราะห์ภาพจากงานโฆษณา 10 %</b>	4	- บรรยายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ - การวิเคราะห์สื่อ  - แจงหัวข้อโครงการที่ 1  <b>งานกลุ่ม</b> การวิเคราะห์ภาพจากงานโฆษณา Print Ad	- วิดีโอ (Youtube) - powerpoint - web DC102	อ.พีรวิชญ์ ภาคมนท์ กุล
13 พ.12 พ.ย. 57	<b>ภาพเคลื่อนไหว (Animation)</b> - ประเภทของภาพเคลื่อนไหว - ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี ศิลปะ สุนทรียศาสตร์และการสื่อความหมายของภาพนิ่งและภาพดนตรี - รูปแบบของการประยุกต์ใช้ภาพเคลื่อนไหว(Animation) ในสื่อประเภทต่างๆ - แสดงตัวอย่าง แอนิเมชัน ในรูปแบบต่างๆ - การแนะนำซอฟต์แวร์ที่จำเป็นต่อการออกแบบ 3 มิติ	4	- บรรยายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ - การวิเคราะห์สื่อแอนิเมชัน - บรรยาย ซอฟต์แวร์ที่จำเป็นต่อการออกแบบ 3 มิติ  - แจงหัวข้อโครงการที่ 2  <b>งานกลุ่ม</b> (ให้นักศึกษาออกแบบภาพเคลื่อนไหว ในรูปแบบวิดีโอที่เกิดจากภาพนิ่ง Stop Motion ระยะเวลาชิ้นงาน 1 นาที)	- วิดีโอ (Youtube) - powerpoint - web DC102	อาจารย์ วีระพันธ์ สุภานนท์

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชั่วโมง)	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนรู้ ที่ใช้	ผู้สอน
	Project Digital Media #2 ให้ นักศึกษาออกแบบภาพเคลื่อนไหว ในรูปแบบวิดีโอที่เกิดจากภาพนิ่ง Stop Motion ระยะเวลาชิ้นงาน 1 นาที พร้อมนำเสนอ 15 %				
14-15 พ.19-26 พ.ย.57	<b>วิดีโอ (Video)</b> - ประเภทของวิดีโอ - ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี ศิลปะ สุนทรียศาสตร์และการสื่อความหมาย ของภาพนิ่งและภาพคนตรี - รูปแบบของการประยุกต์ใช้ภาพ วิดีโอ(Video)ในสื่อประเภทต่างๆ - ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับโปรแกรมใน การทำภาพเคลื่อนไหว ในรูปแบบวิดีโอ ที่เกิดจากภาพนิ่ง (Stop Motion)	8	- บรรยายพร้อมยกตัวอย่าง ประกอบ - บรรยายและสาธิตวิธีการ ปฏิบัติงาน ซอฟต์แวร์ที่จำเป็น ต่อการสร้างภาพเคลื่อนไหว	- วิดีโอ (Youtube) - powerpoint - web DC102	อาจารย์ วีระพันธ์ สุภานนท์
16 พ.3 ธ.ค. 57	<b>การนำเสนอผลงานสื่อดิจิทัล</b> Project Digital Media #2	4	- สรุปผลโปรเจกต์	-	อาจารย์ ผู้สอน
17 8-21 ธ.ค. 57	สอบปลายภาค				