

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา	มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา	คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

- รหัสและชื่อรายวิชา
รหัสวิชา 1634510 ชื่อวิชา สิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Publications)
- จำนวนหน่วยกิต
3 (2-2-5) หน่วยกิต
- หลักสูตรและประเภทของรายวิชา
 - หลักสูตร : ศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์
 - ประเภทของรายวิชา : วิชาเลือก
- อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์อาจารย์
 - อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา : ดร.นันทวัน เรืองอร่าม
 - อาจารย์อาจารย์ : ดร.นันทวัน เรืองอร่าม
- ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน
ภาคการศึกษาที่ 1 / ชั้นปีที่ 3
- รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (pre-requisite) (ถ้ามี)
ไม่มี
- รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (pre-requisite) (ถ้ามี)
ไม่มี
- สถานที่เรียน
อาคารเรียน 11 ห้อง 305 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
- วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด
วันที่ปรับปรุงรายละเอียดล่าสุด 4 กรกฎาคม 2559

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1.1 เพื่อให้ศึกษามีวินัย มีความรับผิดชอบต่อตนเองสังคม และมีจรรยาบรรณทางวิชาการ และวิชาชีพบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์

1.2 เพื่อให้ศึกษามีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการ และทฤษฎีที่สำคัญในสาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ และสามารถบูรณาการความรู้ในสาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ กับความรู้ในศาสตร์อื่นที่เกี่ยวข้อง

1.3 เพื่อให้ศึกษามีความสามารถในการประยุกต์ความรู้ ความเข้าใจในแนวคิด หลักการและทฤษฎีต่างๆ ในการปฏิบัติงานและการแก้ไขปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์

1.4 เพื่อให้ศึกษามีความสามารถในการทำงานเป็นทีมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ และมีความรับผิดชอบในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

1.5 เพื่อให้ศึกษาสามารถเลือกและใช้รูปแบบการนำเสนอสารสนเทศตลอดจนใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับสถานการณ์

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

-

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

แนวคิดและหลักการของสิ่งพิมพ์ รูปแบบของสิ่งพิมพ์ หลักการออกแบบสิ่งพิมพ์ กระบวนการและเทคโนโลยีการออกแบบและผลิตสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ การประเมินความต้องการของผู้ใช้ ธุรกิจการพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์การฝึกปฏิบัติการผลิตสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์

Concepts and principles of publication production; format of publications; principles of publication design; processes and technology for design and production of electronic publications; assessment of users' needs; electronic publishing business; practice in production of electronic publications.

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/ งานภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วย ตนเอง
30 ชั่วโมงต่อ ภาคการศึกษา	ให้คำปรึกษา แนะนำ สอนเสริม ตามความต้องการของนักศึกษา เป็นรายกลุ่ม เพื่อทบทวนความรู้ ให้ชัดเจนและแม่นยำยิ่งขึ้น โดยเฉพาะกับกลุ่มของนักศึกษา ที่มีผลการเรียนต่ำ	30 ชั่วโมงต่อ ภาคการศึกษา	75 ชั่วโมงต่อ ภาคการศึกษา

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็น รายบุคคล

3.1 อาจารย์ประจำรายวิชา แจ้งเวลาและช่องทางการนัดหมายสำหรับการให้คำปรึกษา
แก่นักศึกษาผ่านเว็บไซต์ประจำรายวิชา หรือผ่าน Social Network เช่น Facebook

3.2 อาจารย์จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่มตามความต้องการ อย่าง
น้อย 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (เฉพาะรายที่ต้องการ)

หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

4.1 แผนพัฒนาและการประเมินผลการเรียนรู้ (หมวด 5 ข้อ 2)

ผลการเรียนรู้ที่ต้องการพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
ด้านคุณธรรม จริยธรรม 1. มีวินัย มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม (M1) 2. มีจรรยาบรรณทางวิชาการ และวิชาชีพ บรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ (M5)	1. อาจารย์กำหนดเงื่อนไขการเรียนรู้ ความรับผิดชอบ ความมีวินัย ความตรงต่อเวลาทั้งใน ส่วนของการเข้าเรียน การส่งงาน และความซื่อสัตย์ 2. อาจารย์มอบหมายงานให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติ โดยคำนึงถึงจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ	1. พฤติกรรมการเข้าชั้นเรียน การส่งงาน ความซื่อสัตย์ในการปฏิบัติงาน 2. ประเมินผลการปฏิบัติงานของนักศึกษาที่ คำนึงถึงจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ เช่น การอ้างอิงผลงานทางวิชาการ	1-15	10%
ด้านความรู้ 1. มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการ และ ทฤษฎีที่สำคัญในสาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์ และสารสนเทศศาสตร์ และศาสตร์อื่นที่เกี่ยวข้อง (K1) 2. สามารถบูรณาการความรู้ในสาขาวิชา บรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ กับ ความรู้ในศาสตร์อื่นที่เกี่ยวข้อง (K2)	1. อาจารย์ทบทวนความรู้ก่อนเรียน และสรุป ความคิดหลังเรียนทุกครั้ง 2. อาจารย์บรรยายเนื้อหาหลักการ แนะนำ แนวคิดและวิธีการจัดทำสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ 3. การทดสอบ	1. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียนของนักศึกษา เช่น การมีส่วนร่วมในแสดงความคิดเห็นใน ประเด็นต่างๆ ที่มีการสอบถามในชั้นเรียน 2. ประเมินจากผลการปฏิบัติงานที่นักศึกษา ได้รับมอบหมายในด้านความเหมาะสม สวยงาม ประโยชน์ใช้สอยและการบูรณาการความรู้ใน ศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง 3. ประเมินจากการทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน 4. ประเมินผลการสอบปลายภาค	2-15	30%

ผลการเรียนรู้ที่ต้องการพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
ด้านทักษะทางปัญญา 1. มีความสามารถในการประยุกต์ความรู้ ความเข้าใจในแนวคิด หลักการ และทฤษฎีต่างๆ ในการปฏิบัติงานและการแก้ไขปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์ (C2)	1. อาจารย์มอบหมายงานให้นักศึกษาได้ฝึกปฏิบัติ โดยให้นักศึกษาประยุกต์ความรู้ในด้านต่างๆ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างเหมาะสมทั้งในด้านความสวยงามและประโยชน์ใช้สอย	1. ประเมินจากผลการปฏิบัติงานที่เกิดจากการประยุกต์ความรู้มาสร้างชิ้นงาน	2,4,6,8,9, 11,12,13, 14,15	30%
ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ 1. มีความสามารถในการทำงานเป็นทีมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ (I1) 2. มีความรับผิดชอบในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง (I2)	1. อาจารย์มอบหมายให้นักศึกษาสร้างชิ้นงาน โดยเลือกประเด็นที่สนใจ 1 หัวข้อ (เป็นเรื่องเกี่ยวกับบรรณารักษ์และ/หรือ สารสนเทศ) เพื่อจัดทำสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ 3 ชิ้นงานที่มีเนื้อหาสอดคล้องกันและนำเสนอสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ที่พัฒนาขึ้น หน้าชั้นเรียนและรูปเล่มรายงาน (งานกลุ่ม 5 คน)	1. อาจารย์สังเกตพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม การมีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็น และการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมายระหว่างสมาชิกในทีม	12-15	20%
ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ 1. สามารถเลือก และใช้รูปแบบการนำเสนอสารสนเทศ ตลอดจนใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับสถานการณ์ (N2)	1. อาจารย์ให้นักศึกษาสื่อสารความคิดในการนำเสนอชิ้นงานผ่านช่องทางการสื่อสารต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง และเหมาะสม	1. อาจารย์พิจารณาผลการสื่อสารความคิดในการนำเสนอชิ้นงานผ่านช่องทางการสื่อสารต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง และเหมาะสม	15	10%

4.2 เกณฑ์การให้คะแนน (Rubric)

ผลการเรียนรู้	เกณฑ์การให้คะแนน (Rubrics)					ร้อยละการผ่านเกณฑ์
	1	2	3	4	5	
ด้านคุณธรรม จริยธรรม (M)	- เข้าเรียน/ส่งงานไม่ตรงเวลา	- เข้าเรียน/ส่งงานไม่ตรงเวลา - งานมีความถูกต้อง>50%	- เข้าเรียน/ส่งงานตรงเวลา	- เข้าเรียน/ส่งงานตรงเวลา - งานมีความถูกต้อง>50%	- เข้าเรียน/ส่งงานตรงเวลา - งานมีความถูกต้อง100%	ร้อยละ 60
ด้านความรู้ (K)	- ทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียนไม่ถูกต้อง/ไม่ครบถ้วน	- ทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียนถูกต้อง/ครบถ้วน	- ทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียนถูกต้อง/ครบถ้วน - มีการบูรณาการความรู้ในศาสตร์ที่เกี่ยวข้องผ่านการปฏิบัติงานที่มอบหมาย (ความถูกต้องของงานที่มอบหมาย >50%)	- ทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียนถูกต้อง/ครบถ้วน - มีการบูรณาการความรู้ในศาสตร์ที่เกี่ยวข้องผ่านการปฏิบัติงานที่มอบหมาย (ความถูกต้องของงานที่มอบหมาย >70%)	- ทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียนถูกต้อง/ครบถ้วน - มีการบูรณาการความรู้ในศาสตร์ที่เกี่ยวข้องผ่านการปฏิบัติงานที่มอบหมาย (ความถูกต้องของงานที่มอบหมาย 100%)	
ด้านทักษะปัญญา (C)	- ผลการปฏิบัติงานถูกต้อง <30%	- ผลการปฏิบัติงานถูกต้อง>30%	- ผลการปฏิบัติงานถูกต้อง>50%	- ผลการปฏิบัติงานถูกต้อง>70%	- ผลการปฏิบัติงานถูกต้อง 100%	
ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ (I)			- มีการทำงานร่วมกันของนักศึกษา <u>แต่ขาดการแบ่งหน้าที่</u> ความรับผิดชอบอย่างชัดเจน	- มีการทำงานร่วมกันของนักศึกษา <u>มีการแบ่งหน้าที่</u> ความรับผิดชอบแต่ไม่ชัดเจน	- การทำงานร่วมกันของนักศึกษา <u>การแบ่งหน้าที่</u> ความรับผิดชอบอย่างชัดเจน	

ผลการเรียนรู้	เกณฑ์การให้คะแนน (Rubrics)					ร้อยละการผ่านเกณฑ์
	1	2	3	4	5	
ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (N)	มีการนำเสนอชิ้นงานผ่านช่องทางการสื่อสารต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง และเหมาะสม <30%	มีการนำเสนอชิ้นงานผ่านช่องทางการสื่อสารต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง และเหมาะสม >30%	มีการนำเสนอชิ้นงานผ่านช่องทางการสื่อสารต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง และเหมาะสม >50%	มีการนำเสนอชิ้นงานผ่านช่องทางการสื่อสารต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง และเหมาะสม >70%	มีการนำเสนอชิ้นงานผ่านช่องทางการสื่อสารต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง และเหมาะสม 100%	

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

ครั้งที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล
1 (4 ชม.)	1. แนะนำรายวิชา 2. ชี้แจงแนวทางการจัดการเรียนการสอน เกณฑ์การให้คะแนนในแต่ละกิจกรรม 3. ชี้แจงแนวทางการปฏิบัติตัวของนักศึกษาสำหรับการเรียนในชั้นเรียน และนอกชั้นเรียน (การสื่อสารผ่านช่องทางต่างๆ อย่างเหมาะสม)	1. แจกเอกสารแผนการสอน (มคอ.3) 2. แนะนำตำรา/หนังสือที่ใช้ประกอบการเรียน 3. แนะนำรายวิชา เกณฑ์การให้คะแนน และแนวทางการปฏิบัติตัวของนักศึกษาสำหรับการเรียนในชั้นเรียน และนอกชั้นเรียน โดยใช้ PowerPoint ประกอบการบรรยาย 4. แนะนำแหล่งค้นคว้าเพิ่มเติม เช่น ฐานข้อมูล มสศ. เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง	1. รายละเอียดของรายวิชา (มคอ.3) 2. เอกสารประกอบการเรียน 3. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint 4. เว็บไซต์เฟสบุ๊ก	1. ประเมินจากการเข้าชั้นเรียน (M) 2. สังเกตพฤติกรรมจากการซักถามและการมีปฏิสัมพันธ์ในแต่ละกิจกรรม (K, C)

ครั้งที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล
2 (4 ชม.)	บทที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์ - ประวัติและวิวัฒนาการของสื่อสิ่งพิมพ์ - ความหมาย ความสำคัญและบทบาท หน้าที่ของสื่อสิ่งพิมพ์ - พัฒนาการจากสื่อสิ่งพิมพ์สู่สิ่งพิมพ์ อิเล็กทรอนิกส์	1. บรรยายโดยใช้ Power Point ประกอบ 2. การเรียนรู้จากกรณีศึกษา (Case-based Learning) 3. ให้นักศึกษาถ่ายทอดและแลกเปลี่ยน ประสบการณ์การใช้สื่อสิ่งพิมพ์และสื่อ สิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ที่นักศึกษาเคยใช้ พร้อมทั้งบอกความแตกต่างของสื่อทั้งสอง ประเภท (งานรายบุคคล)	1. เอกสารประกอบการเรียน 2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint 3. ตัวอย่างกรณีศึกษา 4. ใบงาน	1. ประเมินจากการเข้าชั้นเรียน (M) 2. ประเมินจากผลการทำใบงาน (K, C, N)
3-4 (8 ชม.)	บทที่ 2 รูปแบบและประเภทของสิ่งพิมพ์ - รูปแบบและประเภทของสิ่งพิมพ์ - รูปแบบและประเภทของสิ่งพิมพ์ อิเล็กทรอนิกส์	1. บรรยายประกอบการถาม-ตอบด้วย PowerPoint 2. การเรียนรู้จากกรณีศึกษา (Case- based Learning) 3. ยกตัวอย่างสื่อสิ่งพิมพ์ที่นิยมใช้ใน ปัจจุบัน 4. ให้นักศึกษายกตัวอย่างสื่อสิ่งพิมพ์ อิเล็กทรอนิกส์ 2 ตัวอย่าง พร้อมอธิบาย ถึงข้อมูลหรือสารสนเทศที่นำเสนอผ่านสื่อ นั้นๆ (งานรายบุคคล)	1. เอกสารประกอบการเรียน 2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint 3. ใบงาน	1. ประเมินจากการเข้าชั้นเรียน (M) 2. ประเมินจากผลการทำใบงาน (K, C, N)

ครั้งที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล
5-6 (8 ชม.)	บทที่ 3 หลักการออกแบบ - ความหมายการออกแบบสิ่งพิมพ์ - ความสำคัญของการออกแบบ - หลักสำคัญของการออกแบบ ได้แก่ องค์ประกอบศิลป์ - หลักการจัดองค์ประกอบของศิลป์เพื่อให้เกิดความสวยงาม	1. บรรยายโดยใช้ Power Point ประกอบ 2. ถาม – ตอบ ข้อสงสัยในการเรียนการสอน 3. การเรียนรู้โดยการปฏิบัติ (Performance-based Learning) โดยให้นักศึกษาวาดภาพตามความสนใจ 1 ภาพ โดยใช้องค์ประกอบศิลป์เป็นองค์ประกอบในภาพ จัดองค์ประกอบในภาพให้เกิดความสวยงาม และอธิบายความหมายของภาพที่วาดว่าสื่อถึงเรื่องอะไร (งานรายบุคคล)	1. เอกสารประกอบการเรียน 2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint 3. ใบงาน	1. ประเมินจากการเข้าชั้นเรียน (M) 2. ประเมินจากผลการทำใบงาน (K, C, N)
7-8 (8 ชม.)	บทที่ 4 กระบวนการและเทคโนโลยีการออกแบบและผลิตสิ่งพิมพ์ - ประเภทของงานออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ - ขั้นตอนการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ - การสร้างเลย์เอาต์ที่ดี - เทคโนโลยีการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ยุคดิจิทัล	1. บรรยายโดยใช้ Power Point ประกอบ 2. ถาม – ตอบ ข้อสงสัยในการเรียนการสอน 3. การเรียนรู้โดยการปฏิบัติ (Performance-based Learning) โดยให้นักศึกษาออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ 3 ประเภท ประเภทละ 1 แบบ (งาน	1. เอกสารประกอบการเรียน 2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint 3. ใบงาน	1. ประเมินจากการเข้าชั้นเรียน (M) 2. ประเมินจากผลการทำใบงาน (K, C, N)

ครั้งที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล
		รายบุคคล)		
9 (4 ชม.)	บทที่ 5 การออกแบบสิ่งพิมพ์ อิเล็กทรอนิกส์โดยเน้นผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง - แนวคิดการใช้สื่อเพื่อตอบสนองความพึงพอใจของผู้รับสาร - การตัดสินใจรับข่าวสารจากสื่อต่างๆ - แนวคิดเกี่ยวกับผู้ใช้สิ่งพิมพ์ อิเล็กทรอนิกส์	1. บรรยายโดยใช้ Power Point ประกอบ 2. การเรียนรู้โดยการปฏิบัติ (Performance-based Learning) ให้นักศึกษาฝึกสรุปความคิดรวบยอดในรูปแบบของ mind mapping (งานรายบุคคล)	1. เอกสารประกอบการเรียน 2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint 3. ใบงาน	1. ประเมินจากการเข้าชั้นเรียน (M) 2. ประเมินจากผลการทำใบงาน (K, C, N)
10-11 (8 ชม.)	บทที่ 6 แนวโน้มของอุตสาหกรรมกราฟิกพิมพ์ในประเทศไทย - ความเป็นมาของอุตสาหกรรมกราฟิกพิมพ์ในประเทศไทย - แนวโน้มของอุตสาหกรรมกราฟิกพิมพ์ในอนาคต - อุตสาหกรรมกราฟิกพิมพ์ยุคดิจิทัล	1. บรรยายโดยใช้ Power Point ประกอบ 2. ถาม – ตอบ ข้อสงสัยในการเรียนการสอน 3. การเรียนรู้จากกรณีศึกษา (Case-based Learning) โดยยกตัวอย่างอุตสาหกรรมกราฟิกพิมพ์ในอนาคต 4. ให้นักศึกษายกตัวอย่างธุรกิจสิ่งพิมพ์ในระบบอินเทอร์เน็ต(งานรายบุคคล)	1. เอกสารประกอบการเรียน 2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint 3. ตัวอย่างกรณีศึกษา 4. ใบงาน	1. ประเมินจากการเข้าชั้นเรียน (M) 2. ประเมินจากผลการทำใบงาน (K, C, N)

ครั้งที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล
12 (4 ชม.)	การฝึกปฏิบัติการผลิตสิ่งพิมพ์ อิเล็กทรอนิกส์ - กำหนดประเด็นที่สนใจ เป็นเรื่องเกี่ยวกับ บรรณารักษ์และ/หรือ สารสนเทศ หรือ อื่นๆ เพื่อจัดทำสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์	1. การเรียนรู้โดยการปฏิบัติ (Performance-based Learning) โดย มอบหมายงานให้นักศึกษาเลือกประเด็นที่ สนใจ 1 หัวข้อเป็นเรื่องเกี่ยวกับ บรรณารักษ์และ/หรือ สารสนเทศ) เพื่อ จัดทำสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ (งานกลุ่ม)	1. เอกสารประกอบการเรียน 2. ใบงาน	1. ประเมินจากการเข้าชั้นเรียน (M) 2. ประเมินจากผลการทำใบงาน (K, C, N) 3. สังเกตการร่วมกิจกรรมกลุ่ม (I)
13 (4 ชม.)	การฝึกปฏิบัติการผลิตสิ่งพิมพ์ อิเล็กทรอนิกส์ - การจัดเตรียมข้อมูลสำหรับจัดทำสิ่งพิมพ์ อิเล็กทรอนิกส์ (ข้อความ รูปภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง ฯลฯ)	1. การเรียนรู้โดยการปฏิบัติ (Performance-based Learning) โดย มอบหมายให้นักศึกษาจัดเตรียมข้อมูล สำหรับจัดทำสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ (งาน กลุ่ม)	1. เอกสารประกอบการเรียน 2. ใบงาน 3. คอมพิวเตอร์	1. ประเมินจากการเข้าชั้นเรียน (M) 2. ประเมินจากผลการทำใบงาน (K, C, N) 3. สังเกตการร่วมกิจกรรมกลุ่ม (I)
14 (4 ชม.)	การฝึกปฏิบัติการผลิตสิ่งพิมพ์ อิเล็กทรอนิกส์ - การออกแบบสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ - การจัดทำต้นฉบับ - จัดทำสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์	1. การเรียนรู้โดยการปฏิบัติ (Performance-based Learning) โดย มอบหมายให้นักศึกษาออกแบบ และ จัดทำ สิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์(งานกลุ่ม)	1. เอกสารประกอบการเรียน 2. ใบงาน 3. คอมพิวเตอร์และโปรแกรม	1. ประเมินจากการเข้าชั้นเรียน (M) 2. ประเมินจากผลการทำใบงาน (K, C, N) 3. สังเกตการร่วมกิจกรรมกลุ่ม (I)
15 (4 ชม.)	จัดกิจกรรมนำเสนอผลงานของนักศึกษา	1. ให้นักศึกษานำเสนอสิ่งพิมพ์ อิเล็กทรอนิกส์ที่พัฒนาขึ้น หน้าชั้นเรียน และรูปเล่มรายงาน	1. สื่อ/อุปกรณ์นำเสนอผลงาน	1. ประเมินจากการเข้าชั้นเรียน (M) 2. ประเมินจากผลการทำใบงาน (K, C, N) 3. สังเกตการร่วมกิจกรรมกลุ่ม (I)

2. เกณฑ์การประเมินผล ใช้ระบบอิงเกณฑ์ของมหาวิทยาลัย ดังนี้

ระดับคะแนน (คะแนน)	ระดับผลการเรียน
90-100	A
85-89	B ⁺
75-84	B
70-74	C ⁺
60-69	C
55-59	D ⁺
50-54	D
0-50	F

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. เอกสารและตำราหลัก

1.1 เอกสารประกอบการสอนวิชาสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

2.1 ฐานข้อมูลออนไลน์ที่มหาวิทยาลัยสวนดุสิตบอกรับเป็นสมาชิก

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

3.1 บทความจากฐานข้อมูลออนไลน์ของสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

3.2 เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับการผลิตสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

1.1 การประเมินอาจารย์ผู้สอนโดยนักศึกษา

1.2 นักศึกษาประเมินตนเองในผลการเรียนรู้แต่ละด้าน

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

2.1 ใช้แบบประเมินอาจารย์ผู้สอนโดยนักศึกษา

2.2 ใช้แบบประเมินตนเองสำหรับนักศึกษา

3. การปรับปรุงการสอน

นำผลการประเมินและข้อเสนอแนะที่ได้จากข้อที่ 1 และ 2 มาปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนในครั้งต่อไป

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

การทวนสอบผลการเรียนรู้ของนักศึกษาจากการสังเกตพฤติกรรม คะแนนการสอบ การปฏิบัติและการนำเสนอผลงาน

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน		
	การสังเกตพฤติกรรม	การสอบ	การปฏิบัติ/การนำเสนอผลงาน
คุณธรรม จริยธรรม	✓		
ความรู้	✓	✓	✓
ทักษะทางปัญญา		✓	✓
ทักษะความสัมพันธ์ระหว่าง	✓		

บุคคลและความรับผิดชอบ			
ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ไอที	✓		✓

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

5.1 อาจารย์ผู้สอนดำเนินการทวนสอบด้วยตนเอง ด้วยการประเมินการเรียนรู้ของ
นักศึกษาตามวิธีการ ข้อ 4

5.2 กรณีที่ผลการเรียนรู้ของนักศึกษายังไม่ได้ประสิทธิผลของรายวิชา อาจารย์ผู้สอนจะให้
โอกาสนักศึกษาปรับปรุงแก้ไขได้ตามความจำเป็นเป็นรายกรณี