



รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา : มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
คณะ / สาขาวิชา : คณะวิทยาศาสตร์ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา 4133201 ชื่อรายวิชา (ภาษาไทย) : ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ ชื่อรายวิชา (ภาษาอังกฤษ) : Human-Computer Interaction
2. จำนวนหน่วยกิต 3 (2-2-5) จำนวนหน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา 3.1 <input checked="" type="checkbox"/> สำหรับหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ <input type="checkbox"/> สำหรับหลายหลักสูตร 3.2 <input checked="" type="checkbox"/> ประเภทของรายวิชา <input type="checkbox"/> ศึกษาทั่วไป <input checked="" type="checkbox"/> วิชาเฉพาะ กลุ่มวิชา <input type="checkbox"/> แกน <input checked="" type="checkbox"/> เอกบังคับ <input type="checkbox"/> เอกเลือก <input type="checkbox"/> วิชาเลือกเสรี
4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน อาจารย์ปุริม ขฎาร์ตุนฐิติ ผู้รับผิดชอบรายวิชา อาจารย์จิรวดี โยรัมย์ อาจารย์ผู้สอน
5. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน ภาคการศึกษาที่ 1/2563 นักศึกษาชั้นปีที่ 3 Sec. 01
6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre - requisite) ไม่มี
7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co - requisite) ไม่มี
8. สถานที่เรียน คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด วันที่ 20 กรกฎาคม 2562

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

<p>1. จุดมุ่งหมายรายวิชา</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. สามารถอธิบายปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ได้ 2. สามารถบอกความสำคัญของสิ่งที่มีการออกแบบระบบปฏิสัมพันธ์ได้ 3. สามารถอธิบายวิธีการออกแบบเว็บไซต์สำหรับพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์และ เว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้ได้ 4. สามารถประยุกต์การสร้างปฏิสัมพันธ์โดยใช้โปรแกรม Captivate ได้
<p>2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา (สำหรับการปรับปรุงในภาคการศึกษาถัดไป)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อให้ นักศึกษามีความรอบรู้ในการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในการเรียนการสอน มีแนวคิดใหม่ๆ 2. สามารถประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์ให้สอดคล้องกับสังคมโลกปัจจุบัน มากยิ่งขึ้น 3. เพื่อให้สอดคล้องกับยุคไทยแลนด์ 4.0

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

<p>1. คำอธิบายรายวิชา</p> <p>ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์ พฤติกรรมมนุษย์วิธีการต่าง ๆ ในการศึกษาและแปลพฤติกรรมมนุษย์ การวิเคราะห์กิจกรรม เทคนิคการสังเกต การออกแบบแบบสอบถามและการวัดผลสถาปัตยกรรมมนุษย์ การออกแบบกิจกรรมของผู้ใช้ การวิเคราะห์งาน เทคนิคการจำลองทางวิศวกรรม การออกแบบขั้นตอนการอินเตอร์เฟซและเครื่องมือสร้างตัวต้นแบบ การศึกษาเกี่ยวกับการเรียนรู้ การจดจำ การศึกษาความสามารถในการใช้และการวิเคราะห์โปรโตคอลของกริยา และการนำไปใช้ในการแก้ปัญหาการอินเตอร์เฟซ และวัดประสิทธิภาพ ความสามารถในการใช้อินเตอร์เฟซ</p>											
<p>2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา (16 สัปดาห์)</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>บรรยาย</th> <th>สอนเสริม</th> <th>การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน</th> <th>การศึกษาด้วยตนเอง</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>32 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา</td> <td>สอนเสริมตามความต้องการของนักศึกษา</td> <td>32 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา</td> <td>5 ชั่วโมงต่อสัปดาห์</td> </tr> </tbody> </table>				บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง	32 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	สอนเสริมตามความต้องการของนักศึกษา	32 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	5 ชั่วโมงต่อสัปดาห์
บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง								
32 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	สอนเสริมตามความต้องการของนักศึกษา	32 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	5 ชั่วโมงต่อสัปดาห์								
<p>3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. อาจารย์จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล/กลุ่มตามต้องการ โดยกำหนดไว้ 1 ชั่วโมง/สัปดาห์ 2. ใช้ E-Mail หรือ Social Network เป็นช่องทางการติดต่อ 											
<p>4. การติดต่ออาจารย์ การส่งงาน</p> <p>ห้องพักอาจารย์ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ โทรศัพท์ : ภายใน 6621 มือถือ : 0897223226 E-Mail : jiravadee.yr@bru.ac.th Facebook : aj-jiravadee yoyram</p>											

หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา
แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบต่อของรายวิชา (Curriculum Mapping)

● = ความรับผิดชอบหลัก ○ = ความรับผิดชอบรอง

หมวดวิชา รหัสและชื่อ รายวิชา	1. ด้านคุณธรรมจริยธรรม							2. ด้านความรู้								3. ด้านทักษะ ทางปัญญา				4. ด้านทักษะความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและความ รับผิดชอบ						5. ด้านทักษะ การวิเคราะห์เชิง ตัวเลข การ สื่อสารและการ ใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ			
	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4
1. กลุ่มวิชา เลือกเฉพาะ																													
4133201	●	●	○	●	○	●	●	●	●	○	○	●	○	○	○	●	●	○	●	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○

1. คุณธรรม จริยธรรม

1.1 ผลการเรียนรู้	1.2 กลยุทธ์/วิธีการสอน	1.3 กลยุทธ์/วิธีการประเมินผล
1 [●] ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต	1. การมอบหมายงานในชั้นเรียน	1. ประเมินจากพฤติกรรมการ ซื่อสัตย์ในการทำรายงาน การอ้างอิงผลงาน และการสอบ
2 [●] มีวินัย ตรงต่อเวลาและความ รับผิดชอบต่อตนเอง วิชาชีพและสังคม	1. เช็คชื่อก่อนทำการสอนทุกครั้ง 2. ทำแบบฝึกหัดท้ายบท	1. ประเมินจากพฤติกรรมในชั้นเรียน 2. การตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียน 3. การส่งรายงานตามเวลาที่กำหนด 4. การแต่งกาย และ การปฏิบัติตน ตามระเบียบของมหาวิทยาลัย
3 [○] มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีมและสามารถแก้ไข ข้อขัดแย้งและลำดับความสำคัญ	-	-
4 [●] เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็น ของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและ ศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์	1. จับกลุ่มทำโครงการ 2. การเรียนรู้จากสถานการณ์จริง	1. ประเมินความรับผิดชอบและรับฟัง ความคิดเห็นของผู้อื่นจากการรับฟัง ความคิดเห็นของผู้อื่น 2. ผลการประเมินกันเองของสมาชิก ในกลุ่ม
5 [○] เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กรและสังคม	-	-
6 [●] สามารถวิเคราะห์ผล กระทบจาก การใช้คอมพิวเตอร์ต่อบุคคล องค์กรและ สังคม	1. การสอนแทรกในรายวิชา 2. จับกลุ่มทำโครงการ 3. การเรียนรู้จากทำโครงการ	1. ประเมินโดยอาจารย์จากการสังเกต พฤติกรรม
7 [●] มีจรรยาบรรณทางวิชาการและ วิชาชีพ	1. การมอบหมายงานในชั้นเรียน	1. ประเมินจากพฤติกรรมการมี จรรยาบรรณในการทำงาน 2. การอ้างอิงผลงาน และการสอบ

2. ความรู้

2.1 ผลการเรียนรู้	2.2 กลยุทธ์/วิธีการสอน	2.3 กลยุทธ์/วิธีการประเมินผล
1 [●] มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาสาขาวิชาที่ศึกษา	1. ศึกษาจากสื่อประกอบการสอน 2. บรรยายแนวคิด ทฤษฎีเพื่อสร้างพื้นฐานความรู้ 3. สนทนาซักถาม 4. ทำแบบฝึกหัดตามเอกสาร	1. ประเมินจากคุณภาพงานที่มอบหมาย 2. การทดสอบโครงการ 3. การสอบกลางภาคเรียนและปลายภาคเรียน
2 [●] สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจและอธิบายความต้องการทางคอมพิวเตอร์ รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา	1. มอบหมายงานเป็นโครงการให้ทำแล้วเสนอผลการศึกษา 2. อภิปรายภายในชั้นเรียน	1. การทดสอบโครงการ 2. การสอบกลางภาคเรียนและปลายภาคเรียน
3 [O] สามารถวิเคราะห์ ออกแบบ ติดตั้ง ปรับปรุงและ/หรือประเมินระบบองค์ประกอบต่าง ๆ ของระบบเทคโนโลยีสารสนเทศให้ตรงตามข้อกำหนด	-	-
4 [O] สามารถติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการและวิวัฒนาการคอมพิวเตอร์ รวมทั้งการนำไปประยุกต์	-	-
5 [●] รู้ เข้าใจและสนใจพัฒนาความรู้ ความชำนาญทางคอมพิวเตอร์อย่างต่อเนื่อง	1. มอบหมายงานเป็นโครงการให้ทำแล้วเสนอผลการศึกษา 2. อภิปรายภายในชั้นเรียน	1. การทดสอบโครงการ 2. การนำเสนอผลงาน
6 [O] มีความรู้ในแนวกว้างของสาขาวิชาที่ศึกษาเพื่อให้เล็งเห็นการเปลี่ยนแปลง และเข้าใจผลกระทบเทคโนโลยีใหม่ ๆ	-	-
7 [O] มีประสบการณ์ในการพัฒนาและ/หรือการประยุกต์ซอฟต์แวร์ที่ใช้งานได้จริง	-	-
8 [O] สามารถบูรณาการความรู้ในสาขาวิชาที่ศึกษากับความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง	-	-

3. ด้านทักษะทางปัญญา

3.1 ผลการเรียนรู้	3.2 กลยุทธ์/วิธีการสอน	3.3 กลยุทธ์/วิธีการประเมินผล
1 [●] คิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างเป็นระบบ	1 วิเคราะห์กรณีศึกษา 2 ทำใบงานกลุ่ม 3 ทำโครงการกลุ่ม	1. ประเมินจากคุณภาพงานที่มอบหมาย 2. การทดสอบโครงการ 3. การนำเสนอผลงาน
2 [●] สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินสารสนเทศ เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์	1 วิเคราะห์กรณีศึกษา 2 ทำใบงานกลุ่ม 3 ทำโครงการกลุ่ม	1. ประเมินจากคุณภาพงานที่มอบหมาย 2. การทดสอบโครงการ 3. การนำเสนอผลงาน
3 [O] สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ	-	-

4 [●] สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาทางคอมพิวเตอร์ได้อย่างเหมาะสม	1 วิเคราะห์กรณีศึกษา 2 ทำใบงานกลุ่ม 3 ทำโครงงานกลุ่ม	1. ประเมินจากคุณภาพงานที่มอบหมาย 2. การทดสอบโครงงาน 3. ประเมินการนำเสนอโครงงานด้วย Power Point
--	--	--

4. ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4.1 ผลการเรียนรู้	4.2 กลยุทธ์/วิธีการสอน	4.3 กลยุทธ์/วิธีการประเมินผล
1 [●] สามารถสื่อสารทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศกับกลุ่มคนหลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ	1. จัดกิจกรรมกลุ่มในการวิเคราะห์กรณีศึกษา 2. ทำโครงงานกลุ่ม	1. ประเมินผลใบงานกลุ่ม 2. ประเมินผลโครงงาน 3. การนำเสนอผลงาน
2 [●] สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในการแก้ปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในบทบาทของผู้นำหรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน	1. จัดกิจกรรมกลุ่มในการวิเคราะห์กรณีศึกษา 2. ทำโครงงานกลุ่ม	1. ประเมินผลใบงานกลุ่ม 2. ประเมินผลโครงงาน 3. การนำเสนอผลงาน
3 [O] สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มาชี้นำสังคมในประเด็นที่เหมาะสม	-	-
4 [O] ความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม	-	-
5 [O] สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์ทั้งส่วนตัวและส่วนรวม พร้อมทั้งแสดงจุดยืนอย่างพอเหมาะทั้งของตนเองและของกลุ่ม	-	-
6 [O] มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเองและทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง	-	-

5. ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1 ผลการเรียนรู้	5.2 กลยุทธ์/วิธีการสอน	5.3 กลยุทธ์/วิธีการประเมินผล
1 [●] มีทักษะการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงานที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์	1. สืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต 2. ใช้บริการ Facebook ในการสอบถาม ปรีกษา และส่งงาน 3. สอบปฏิบัติด้วยคอมพิวเตอร์ 4. บริการ FTP เพื่อดาวน์โหลดไฟล์	1. PowerPoint นำเสนอใบงานกลุ่ม 2. เอกสารรายงานโครงงานกลุ่ม 3. แบบประเมินผลโครงงาน 4. สอบปฏิบัติ
2 [O] สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหาโดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์หรือการแสดงสถิติประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์	-	-
3 [O] สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน พร้อมทั้งเลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนอได้อย่างเหมาะสม	-	-

4 [●] สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเหมาะสม	<ol style="list-style-type: none"> 1. สืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต 2. ใช้บริการ Facebook ในการสอบถาม ปรีक्षा และส่งงาน 3. สอบปฏิบัติด้วยคอมพิวเตอร์ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. PowerPoint นำเสนอไปงานกลุ่ม 2. เอกสารรายงานโครงการกลุ่ม 3. แบบประเมินผลโครงการ 4. สอบปฏิบัติ
--	---	--

6. ภารกิจอื่น ๆ ที่นำมาบูรณาการเข้ากับการเรียนการสอน

6.1 ผลงานวิจัย <ul style="list-style-type: none"> - การพัฒนาระบบสารสนเทศด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสนับสนุนและส่งเสริมการตลาดด้านการขายแบบเชิงรุกของผ้าไหมทอมือตำบลประทัดบุ อำเภอบึงสามพัน จังหวัดบุรีรัมย์ ผ่านระบบเครือข่ายโซเชียลเน็ตเวิร์ค - การพัฒนาผลิตภัณฑ์จากดักแด้ไหมเพื่อยกระดับรายได้ ของประชาชนในเขตพื้นที่จังหวัดบุรีรัมย์
6.2 งานบริการวิชาการ
6.3 งานทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม ไม่มี
6.4 ทรัพยากรหรือวิธีการใช้ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของนักศึกษา สื่อประกอบการสอนที่เน้นภาษาอังกฤษ
6.5 การบรรยายโดยมีผู้ที่มีประสบการณ์ทางวิชาการหรือวิชาชีพจากหน่วยงานหรือชุมชนภายนอก ไม่มี
6.6 การดูงานนอกสถานที่ในรายวิชา <ul style="list-style-type: none"> - ชุมชนบ้านหัวสะพาน อำเภอบึงสามพัน จังหวัดบุรีรัมย์ - บ้านหินกอง ตำบลประทัดบุ อำเภอบึงสามพัน จังหวัดบุรีรัมย์ -

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผลการเรียนรู้

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	คาบสอนต่อสัปดาห์		กิจกรรมการสอน	สื่อที่ใช้ใน การสอน	การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา				
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ			1	2	3	4	5
1	แนะนำรายวิชา 1. ชี้แจงรายละเอียดการเรียน 2. ทบทวนความรู้เกี่ยวกับระบบปฏิสัมพันธ์ทางคอมพิวเตอร์	2	2	1. เช็คชื่อ 2. แนะนำรายวิชา 3. ชี้แจงรายละเอียดการเรียน 4. มอบหมายงาน 5. แบ่งกลุ่มโครงการไม่เกิน 3 คน, หาหัวข้อโครงการ	1. ใบบันทึกการเข้าเรียน 2. Power Point 3. แบบเสนอหัวข้อโครงการ 4. รายงานเรื่อง HCI 5. บริการ FTP เพื่อดาวน์โหลดไฟล์	✓	-	-	✓	✓

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	คาบสอนต่อ สัปดาห์		กิจกรรมการสอน	สื่อที่ใช้ใน การสอน	การพัฒนาการเรียนรู้ ของนักศึกษา				
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ			1	2	3	4	5
2	การใช้งานระบบ ปฏิสัมพันธ์ทาง คอมพิวเตอร์	2	2	1. เช็คชื่อ 2. บรรยาย (ppt) 3. เขียนแบบเสนอ โครงการ (Proposal) 4. ทำแบบฝึกหัด	1. ใบบันทึกการเข้าเรียน 2. Power Point 3. แบบเสนอหัวข้อ โครงการ 4. แบบฝึกหัด 5. บริการ FTP เพื่อดาวน์โหลดไฟล์	✓	✓	✓	✓	✓
3	คำแนะนำ หลักการ และ ทฤษฎีในการออกแบบ	2	2	1. เช็คชื่อ 2. นำเสนอแบบเสนอ โครงการ 3. บรรยาย (ppt) 4. แบบฝึกหัด	1. ใบบันทึกการเข้าเรียน 2. Power Point 3. แบบเสนอหัวข้อ โครงการ 4. แบบฝึกหัด 5. บริการ FTP เพื่อดาวน์โหลดไฟล์	✓	✓	✓	✓	✓
4	การดำเนินงานในขั้นตอน การออกแบบบทเรียน คอมพิวเตอร์ช่วยสอน	2	2	1. เช็คชื่อ 2. บรรยาย (ppt) 3. จัดทำโครงการ บทที่ 1 บทนำ 4. ทำแบบฝึกหัด	1. ใบบันทึกการเข้าเรียน 2. Power Point 3. แบบฝึกหัด 4. บริการ FTP เพื่อดาวน์โหลดไฟล์	✓	✓	✓	✓	✓
5	ความสำคัญของสื่อการ ออกแบบระบบปฏิสัมพันธ์	2	2	1.เช็คชื่อ 2.บรรยาย (ppt) 3. จัดทำโครงการ บทที่ 2 ทฤษฎีและ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 4. ทำแบบฝึกหัด	1. ใบบันทึกการเข้าเรียน 2. Power Point 3. แบบฝึกหัด 4. บริการ FTP เพื่อดาวน์โหลดไฟล์	✓	✓	✓	✓	✓
6	การออกแบบส่วนติดต่อ กับผู้ใช้	2	2	1. เช็คชื่อ 2. บรรยาย (ppt) 3. จัดทำโครงการ บทที่ 3 การออกแบบ ระบบ 4. ทำแบบฝึกหัด	1. ใบบันทึกการเข้าเรียน 2. Power Point 3. แบบฝึกหัด 4. บริการ FTP เพื่อดาวน์โหลดไฟล์	✓	✓	✓	✓	✓
7-8	การออกแบบเว็บไซต์และ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วย สอน	4	4	1. เช็คชื่อ 2. บรรยาย (ppt) 3. จัดทำโครงการ บทที่ 3 การออกแบบ ระบบ 4. ทำแบบฝึกหัด	1. ใบบันทึกการเข้าเรียน 2. Power Point 3. แบบฝึกหัด 4. บริการ FTP เพื่อดาวน์โหลดไฟล์	✓	✓	✓	✓	✓
9	สอบกลางภาค									
10	1. รูปแบบการสร้างชิ้นงาน ด้วย Adobe Captivate 8.0 2. มุมมองและเครื่องมือ ด้วย Adobe Captivate 8.0	2	2	1. เช็คชื่อ 2. บรรยาย (ppt) 3. ปฏิบัติ ใบงาน การใช้งานโปรแกรม Adobe Captivate 8.0 4. จัดทำโครงการ บทที่ 4 การออกแบบ และการพัฒนา 5. ทำแบบฝึกหัด	1. ใบบันทึกการเข้าเรียน 2. Power Point 3. ปฏิบัติ ใบงาน การใช้งานโปรแกรม Adobe Captivate 8.0 4. แบบฝึกหัด 5. บริการ FTP เพื่อดาวน์โหลดไฟล์	✓	✓	✓	✓	✓

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	คาบสอนต่อ สัปดาห์		กิจกรรมการสอน	สื่อที่ใช้ใน การสอน	การพัฒนาการเรียนรู้ ของนักศึกษา				
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ			1	2	3	4	5
11	เครื่องมือกำหนดเส้นทางการนำเสนอด้วย Adobe Captivate 8.0	2	2	1. เช็คชื่อ 2. บรรยาย (ppt) 3. ปฏิบัติ ใบงาน Adobe Captivate 8.0 4. จัดทำโครงงาน บทที่ 4 การออกแบบ และการพัฒนา 5. ทำแบบฝึกหัด	1. ใบบันทึกการเข้าเรียน 2. Power Point 3. ปฏิบัติ ใบงาน การใช้งานโปรแกรม Adobe Captivate 8.0 4. แบบฝึกหัด 5. บริการ FTP เพื่อดาวน์โหลดไฟล์	✓	✓	✓	✓	✓
12-13	การสร้างข้อสอบด้วย Adobe Captivate 8.0	4	4	1. เช็คชื่อ 2. บรรยาย (ppt) 3. ปฏิบัติ ใบงาน การใช้งานโปรแกรม Adobe Captivate 8.0 4. จัดทำโครงงาน บทที่ 4 การออกแบบ และการพัฒนา 5. ทำแบบฝึกหัด	1. ใบบันทึกการเข้าเรียน 2. Power Point 3. ปฏิบัติ ใบงาน การใช้งานโปรแกรม Adobe Captivate 8.0 4. แบบฝึกหัด 5. บริการ FTP เพื่อดาวน์โหลดไฟล์	✓	✓	✓	✓	✓
14	การบันทึกเสียงและการใส่เสียง ด้วย Adobe Captivate 8.0	2	2	1. เช็คชื่อ 2. บรรยาย (ppt) 3. ปฏิบัติ ใบงาน การใช้งานโปรแกรม Adobe Captivate 8.0 4. จัดทำโครงงาน บทที่ 5 สรุปผล การศึกษา 5. ทำแบบฝึกหัด	1. ใบบันทึกการเข้าเรียน 2. Power Point 3. ปฏิบัติ ใบงาน การใช้งานโปรแกรม Adobe Captivate 8.0 4. แบบฝึกหัด 5. บริการ FTP เพื่อดาวน์โหลดไฟล์	✓	✓	✓	✓	✓
15	การส่งออกชิ้นงาน ด้วย Adobe Captivate 8.0 และการปรับแต่งตัวควบคุมบทเรียน ด้วย Adobe Captivate 8.0	2	2	1. เช็คชื่อ 2. บรรยาย (ppt) 3. สอบปฏิบัติ การออกแบบและพัฒนาระบบการปฏิสัมพันธ์จากกรณีศึกษา 4. จัดทำโครงงาน บทที่ 5 การสรุปผล 5. ทำแบบฝึกหัด	1. ใบบันทึกการเข้าเรียน 2. Power Point 3. ข้อสอบปฏิบัติ การออกแบบและพัฒนา ระบบการปฏิสัมพันธ์จากกรณีศึกษา 4. แบบฝึกหัด 5. บริการ FTP เพื่อดาวน์โหลดไฟล์	✓	✓	✓	✓	✓
16	นำเสนอโครงการ	2	2	1. เช็คชื่อ 2. นำเสนองานโครงงาน 3. ร่วมกันซักถาม อภิปรายกันในชั้นเรียน	1. ใบบันทึกการเข้าเรียน 2. เอกสารรายงาน โครงงานกลุ่ม 3. Power Point นำเสนอผลงาน 4. โปรแกรมระบบงาน 5. แบบประเมินผล โครงงาน	✓	✓	✓	✓	✓
17	สอบปลายภาค									
	รวม	32	32	ชั่วโมง						
	รวมทั้งสิ้น	64		ชั่วโมง						

หมายเหตุ การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

1 = คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา 2 = ความรู้ 3 = ทักษะทางปัญญา 4 = ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ 5 = ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

2. แผนประเมินผลการเรียนรู้				
ลำดับที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมิน
ด้านคุณธรรม จริยธรรม				
1	ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต	1. การมอบหมายงานในชั้นเรียน	ตลอดภาคการศึกษา	2%
2	มีวินัย ตรงต่อเวลาและความรับผิดชอบต่อตนเอง วิชาชีพและสังคม	1. เช็คชื่อก่อนทำการสอนทุกครั้ง 2. ทำแบบฝึกหัดท้ายบท	ตลอดภาคการศึกษา	2%
3	เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์	1. จับกลุ่มทำโครงการ 2. การเรียนรู้จากสถานการณ์จริง	ตลอดภาคการศึกษา	2%
4	สามารถวิเคราะห์ผลกระทบจากการใช้คอมพิวเตอร์ต่อบุคคล องค์กรและสังคม	1. การสอนแทรกในรายวิชา 2. จับกลุ่มทำโครงการ 3. การเรียนรู้จากทำโครงการ	ตลอดภาคการศึกษา	2%
5	มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ	1. การมอบหมายงานในชั้นเรียน	ตลอดภาคการศึกษา	2%
ด้านความรู้				
6	มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาสาขาวิชาที่ศึกษา	1. ศึกษาจากสื่อประกอบการสอน 2. บรรยายแนวคิด ทฤษฎีเพื่อสร้างพื้นฐานความรู้ 3. สนทนาซักถาม 4. ทำแบบฝึกหัดตามเอกสาร	สัปดาห์ที่ 9 และสัปดาห์ที่ 17	60 %
7	สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจและอธิบายความต้องการทางคอมพิวเตอร์ รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา	1. มอบหมายงานเป็นโครงการให้ทำ แล้วเสนอผลการศึกษา 2. อภิปรายภายในชั้นเรียน	สัปดาห์ที่ 2 และสัปดาห์ที่ 16	10 %
8	รู้ เข้าใจและสนใจพัฒนาความรู้ ความชำนาญทางคอมพิวเตอร์อย่างต่อเนื่อง	1. มอบหมายงานเป็นโครงการให้ทำ แล้วเสนอผลการศึกษา 2. อภิปรายภายในชั้นเรียน	สัปดาห์ที่ 16	10 %
ด้านทักษะทางปัญญา				
9	คิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างเป็นระบบ	1 วิเคราะห์กรณีศึกษา 2 ทำใบงานกลุ่ม	ตลอดภาคการศึกษา	5 %

		3 ทำโครงการกลุ่ม		
10	สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินสารสนเทศ เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหา อย่างสร้างสรรค์	1 วิเคราะห์กรณีศึกษา 2 ทำใบงานกลุ่ม 3 ทำโครงการกลุ่ม	ตลอดภาคการศึกษา	2.5 %
11	สามารถประยุกต์ความรู้ และทักษะกับการแก้ไขปัญหาทางคอมพิวเตอร์ได้อย่างเหมาะสม	1 วิเคราะห์กรณีศึกษา 2 ทำใบงานกลุ่ม 3 ทำโครงการกลุ่ม	ตลอดภาคการศึกษา	2.5 %
ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ				
12	สามารถสื่อสารทั้ง ภาษาไทยและ ภาษาต่างประเทศกับกลุ่ม คนหลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ	1. จัดกิจกรรมกลุ่มในการ วิเคราะห์กรณีศึกษา 2. ทำโครงการกลุ่ม	ตลอดภาคการศึกษา	-
13	สามารถให้ความช่วยเหลือ และอำนวยความสะดวกในการแก้ไขปัญหาสถานการณ์ ต่าง ๆ ทั้งในบทบาทของ ผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ ร่วมทีมทำงาน	1. จัดกิจกรรมกลุ่มในการ วิเคราะห์กรณีศึกษา 2. ทำโครงการกลุ่ม	ตลอดภาคการศึกษา	-
ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ				
14	มีทักษะการใช้เครื่องมือที่ จำเป็นที่อยู่ในปัจจุบันต่อ การทำงานที่เกี่ยวข้องกับ คอมพิวเตอร์	1. สืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต 2. ใช้บริการ Facebook ในการ สอบถาม ปรีक्षा และส่งงาน 3. สอบปฏิบัติด้วยคอมพิวเตอร์ 4. บริการ FTP เพื่อดาวน์โหลดไฟล์	ตลอดภาคการศึกษา	-
15	สามารถใช้เทคโนโลยี สารสนเทศอย่างเหมาะสม	1. สืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต 2. ใช้บริการ Facebook ในการ สอบถาม ปรีक्षा และส่งงาน 3. สอบปฏิบัติด้วยคอมพิวเตอร์	ตลอดภาคการศึกษา	-
รวม				100%

3. เกณฑ์การประเมินผล			
80 % ขึ้นไป	ระดับคะแนน A	60 – 64 %	ระดับคะแนน C
75 – 79 %	ระดับคะแนน B+	55 – 59 %	ระดับคะแนน D+
70 – 74 %	ระดับคะแนน B	50 – 54 %	ระดับคะแนน D
65 – 69 %	ระดับคะแนน C+	ต่ำกว่า 50 %	ระดับคะแนน F

หมวดที่ 6 ทรัพยากรการเรียนการสอน

<p>1. เอกสารและตำราหลัก</p> <ul style="list-style-type: none"> - สุวีริรัตน์ อินทร์หม้อ. ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์. - บัณฑิต พุดผศธรณี. นวัตกรรมการสร้างสื่อบทเรียนแบบปฏิสัมพันธ์ e-Learning ด้วย Adobe Captivate
<p>2. เอกสาร แหล่งเรียนรู้และข้อมูลแนะนำ</p> <ul style="list-style-type: none"> - 202.44.14.13/.../ความสัมพันธ์ของมนุษย์กับคอมพิวเตอร์.ppt - chaitanunt.rmutl.ac.th/2008/05-510-215/t1.ppt
<p>3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ</p> <p>ไม่มี</p>
<p>4. ภารกิจอื่น ๆ ที่นำมาบูรณาการเข้ากับการเรียนการสอน</p> <p>ไม่มี</p>
<p>4.1 ผลงานวิจัย</p> <p>ไม่มี</p>
<p>4.2 งานบริการวิชาการ</p> <p>ไม่มี</p>
<p>4.3 งานทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม</p> <p>ไม่มี</p>
<p>5. ทรัพยากรหรือวิธีการใช้ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของนักศึกษา</p> <p>ไม่มี</p>
<p>6. การบรรยายโดยผู้มีประสบการณ์ทางวิชาการหรือวิชาชีพจากหน่วยงานหรือชุมชนภายนอก</p> <p>ไม่มี</p>
<p>7. การดูงานนอกสถานที่ในรายวิชา</p> <p>ไม่มี</p>

หมวดที่ 7 การประเมินผลและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

<p>1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา</p> <p>การประเมินประสิทธิผลในรายวิชาโดยนักศึกษาได้นำแนวคิดและความเห็นจากนักศึกษาจาก</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน 2. การสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน 3. แบบประเมินผู้สอน
<p>2. กลยุทธ์การประเมินการสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผลการสอน การดำเนินการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับแผนบริหารการสอน 2. แบบประเมินผลการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ 3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 4. การทวนสอบผลประเมินการเรียนรู้
<p>3. การปรับปรุงการสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. สังเกตพฤติกรรมและความเข้าใจของนักศึกษาเพื่อนำไปปรับปรุงในภาคการศึกษาถัดไป

2. ในการเรียนการสอนบูรณาการร่วมกับ learning by doing (เรียนรู้และฝึกปฏิบัติไปด้วย) โดยให้ผู้เรียนพยายามค้นคว้าแบบฝึกหัดจากแหล่งอื่นเพิ่มเติม

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์รายวิชาของนักศึกษา

1. มีการวัดผลคะแนนตามที่ระบุไว้ในแผนการประเมินผลการเรียนรู้ และเมื่อสิ้นสุดภาคการศึกษามีการประเมินความสอดคล้องของเนื้อหาที่สอนกับแบบทดสอบโดยนักศึกษาทุกรายวิชา

2. การทวนสอบจากคะแนนข้อสอบ โดยการสังเกต สัมภาษณ์ สอบถาม และตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษา หรืองานที่มอบหมาย จากผลการเรียนรู้แต่ละด้านของรายวิชา

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

1. นำข้อเสนอแนะของนักศึกษามาพิจารณาและคิดแนวทางในการปรับปรุงปีการศึกษาต่อไป

2. โดยการปรับเนื้อหาเพิ่มเติม

ลงชื่อ: _____

(นางสาวจิรวดี โยรัมย์)

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา/ผู้รายงาน

วันที่ 20 เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2563