

## หลักสูตรวิชาโท (Minor Program)

สังกัด/คณะ : คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

### 1. ข้อมูลทั่วไป

#### 1.1 ชื่อหลักสูตรวิชาโท

(ภาษาไทย) : การออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัลออนไลน์

(ภาษาอังกฤษ) : Online Digital Media Design and Development

#### 1.2 รูปแบบของหลักสูตร

หลักสูตรปกติ

ภาษาที่ใช้

ภาษาไทย

#### 1.3 สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร

(1) ได้พิจารณาเห็นชอบจากคณะกรรมการประจำคณะ ครั้งที่ 2/2567 วันที่ 2 พฤษภาคม 2567

(2) คณะกรรมการวิชาการ ได้พิจารณาให้ความเห็นชอบหลักสูตรวิชาโท ในการประชุม  
ครั้งที่ 2/2567 วันที่ 7 พฤษภาคม 2567

(3) สภาวิชาการ ได้พิจารณาให้ความเห็นชอบหลักสูตรวิชาโท ในการประชุม  
ครั้งที่ 3/2567 วันที่ 13 พฤษภาคม 2567

(4) สภามหาวิทยาลัย พิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตรวิชาโท ในการประชุม  
ครั้งที่ 5/2567 วันที่ 23 พฤษภาคม 2567

#### 1.4 ชื่อ-นามสกุล คุณวุฒิของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรวิชาโทและอาจารย์ผู้สอน

(1) อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรวิชาโท (อย่างน้อย 2 ท่าน)

ลำดับ	ตำแหน่ง ชื่อ - นามสกุล	คุณวุฒิ/สาขาวิชา	สถาบันที่สำเร็จการศึกษา	ปีที่สำเร็จการศึกษา
1	รองศาสตราจารย์ อรุณลักษณ์ รัตนพันธุ์	ศศ.ม. (บรรณารักษศาสตร์ และสารนิเทศศาสตร์.)	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม	2539
		ค.บ. (บรรณารักษศาสตร์)	วิทยาลัยครูอุบลราชธานี	2536
2	อาจารย์นารณรี เฟื่องอิม	ศศ.ม. (สารสนเทศศาสตร์)	มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช	2562
		กศ.ม. (จิตวิทยาและการแนะ แนว)	มหาวิทยาลัยนเรศวร	2548
		ศศ.บ. (บรรณารักษศาสตร์ และสารนิเทศศาสตร์)	สถาบันราชภัฏพิบูลสงคราม	2540

## (2) อาจารย์ผู้สอน

ลำดับ	ตำแหน่ง ชื่อ - นามสกุล	คุณวุฒิ/สาขาวิชา	สถาบันที่สำเร็จการศึกษา	ปีที่สำเร็จการศึกษา
1	รศ.ดร.สุวิทย์ วงษ์บุญมาก	กศ.ด.(การบริหารการศึกษา) กศ.ม.(บรรณารักษศาสตร์) ค.บ.(บรรณารักษศาสตร์)	มหาวิทยาลัยนเรศวร มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร วิทยาลัยครูเทพสตรี	2561 2535 2530
2	รองศาสตราจารย์ อรุณลักษณ์ รัตนพันธุ์	ศศ.ม. [บรรณารักษศาสตร์ และสารนิเทศศาสตร์] ค.บ. [บรรณารักษศาสตร์]	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม วิทยาลัยครูอุบลราชธานี	2539 2536
3	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ มัลลิกา ทองแถม	ศศ.ม. (บรรณารักษศาสตร์และ สารนิเทศศาสตร์) ศศ.บ. (บรรณารักษศาสตร์และ สารนิเทศศาสตร์)	มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จ เจ้าพระยา สถาบันราชภัฏพิบูลสงคราม	2548 2540
4	อาจารย์นารณรี เพ็ญอิม	ศศ.ม. (สารนิเทศศาสตร์) กศ.ม. (จิตวิทยาและการแนะ แนว) ศศ.บ. (บรรณารักษศาสตร์และ สารนิเทศศาสตร์)	มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช มหาวิทยาลัยนเรศวร สถาบันราชภัฏพิบูลสงคราม	2562 2548 2540
5	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ กฤติเดช จินดาภักดิ์	วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ) วท.บ. (เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ อุตสาหกรรม)	มหาวิทยาลัยนเรศวร มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร	2554 2550
6	อาจารย์จิรพงศ์ ยืนยง	ศป.ม. (ศิลปะและการ ออกแบบ) ศป.บ. (ออกแบบสื่ออนิเมชัน)	มหาวิทยาลัยนเรศวร มหาวิทยาลัยนเรศวร	2557 2552

## 1.5 สถานที่จัดการเรียนการสอน

 มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

## 2. ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร

### 2.1 หลักการและเหตุผล

สื่อดิจิทัลในปัจจุบันมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้และใช้งานของผู้คนในสังคมเพิ่มขึ้น ถือได้ว่าเป็นเครื่องมือสื่อสารในการนำเสนอสารสนเทศเชิงรุกในรูปแบบใหม่ที่มีความท้าทายและหลากหลายเพื่อการเข้าถึงได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว ดังนั้นการสร้างสรรคผลงานจึงจำเป็นต้องใช้กระบวนการเรียนรู้ด้านการออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนางาน และสามารถต่อยอดสู่การสร้างอาชีพหรือการหารายได้ในโลกออนไลน์ ซึ่งเป็นการใช้ความคิดสร้างสรรค์เชิงนวัตกรรมในการประกอบอาชีพทั้งด้านการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างคอนเทนต์ การใช้ภาษาในดำเนินเรื่อง และการใช้ศาสตร์ทางศิลปะในการออกแบบและตกแต่งสื่อดิจิทัลเพื่อโน้มน้าวหรือดึงดูดความสนใจในการต่อยอดสู่การสร้างทักษะอาชีพทรงให้กับนักศึกษา จากการศึกษาแนวโน้มและความสนใจในปัจจุบันพบว่า ธุรกิจดิจิทัลมีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้นเรื่อย ๆ โดยการใช้องค์ทางออนไลน์ในการนำเสนอสื่อดิจิทัลหรือการสร้างคอนเทนต์ให้มีความแปลกใหม่และน่าสนใจ หรือจะเป็นคอนเทนต์ตามกระแสที่เป็นที่นิยมเพื่อการสร้างรายได้ทั้งเป็นอาชีพหลักและอาชีพรอง ดังนั้นเพื่อให้การนำเสนอคอนเทนต์ที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนผ่านสู่ยุคดิจิทัลและนโยบายของรัฐบาลในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัล รวมไปถึงการส่งเสริมให้นักศึกษาได้ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการทำช่องทางเผยแพร่และจำหน่ายผลิตภัณฑ์ในรูปแบบต่างๆ สามารถใช้งานแอปพลิเคชัน เว็บไซต์ และช่องทางการออนไลน์ที่หลากหลาย รวมถึงโปรแกรมประยุกต์ต่างๆ ในการออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการประกอบอาชีพได้ตามความถนัดของตนเอง จึงได้มีการจัดทำหลักสูตรวิชาโทในการพัฒนาอาชีพ up – skill re – skill เพื่อตอบสนองนโยบายของรัฐบาลและยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปียุทธศาสตร์ข้อที่ ๓ ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ เป้าหมายเพื่อพัฒนาคนและสังคมไทยให้เป็นรากฐานที่แข็งแกร่งของประเทศและตอบสนองนโยบายกลยุทธ์ของมหาวิทยาลัย ประเด็นที่ 3) การยกระดับคุณภาพและมาตรฐานการผลิตบัณฑิตให้มีคุณภาพ สร้างสรรคสังคม และตอบสนองนโยบายสภามหาวิทยาลัยที่ในทุกขณะเปิดสอนวิชาโท จึงได้พัฒนาหลักสูตรวิชาโท การออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัลออนไลน์เพื่อให้นักศึกษานอกหลักสูตรได้เลือกเรียน เพื่อเพิ่มทักษะและสร้างอาชีพที่สองให้นักศึกษาเรียนรู้ตามหลักสูตรจนสามารถพึ่งพาตนเองได้หรือมีรายได้เสริม ยกกระดับคุณภาพชีวิตของตนเองและครอบครัวเมื่อสำเร็จการศึกษา

### 2.2 วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

1. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้และทักษะในการออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัลออนไลน์
2. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถผลิตสื่อดิจิทัลออนไลน์สำหรับการปฏิบัติงานและประยุกต์ใช้ในการสร้างรายได้อย่างสร้างสรรค์
3. เพื่อให้ผู้เรียนมีคุณธรรม จริยธรรม และความรับผิดชอบต่อสังคม

### 2.3 ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (Program Learning Outcomes : PLOs)

#### (1) ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรวิชาโท

PLO1 เลือกใช้เครื่องมือสำหรับการสร้างสื่อดิจิทัลออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม

PLO2 ประยุกต์ใช้สื่อดิจิทัลออนไลน์เพื่อการสร้างรายได้

PLO3 แสดงออกถึงความรับผิดชอบต่อสังคมที่เกิดจากการใช้สื่อดิจิทัลออนไลน์

(2) ความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้กับผลลัพธ์การเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ.

2565

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)		มาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 (TQF)			
		1.ความรู้ (Knowledge)	2.ทักษะ (Skills)	3.จริยธรรม (Ethics)	4.ลักษณะบุคคล (Character)
PLO1	เลือกใช้เครื่องมือสำหรับการสร้างสื่อ ดิจิทัลออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม	✓	✓		
PLO2	ประยุกต์ใช้สื่อดิจิทัลออนไลน์เพื่อการ สร้างรายได้	✓	✓	✓	
PLO3	แสดงออกถึงความรับผิดชอบต่อ สังคมที่เกิดจากการใช้สื่อดิจิทัล ออนไลน์		✓	✓	✓

(3) ตารางแสดงผลการเรียนรู้ของนักศึกษา ระดับความสำเร็จของ PLO

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษา (PLOs)	ระดับความสำเร็จของ PLO (%)	
	ชั้นปีที่ 3	ชั้นปีที่ 4
PLO1 เลือกใช้เครื่องมือสำหรับการสร้างสื่อดิจิทัลออนไลน์ได้ อย่างเหมาะสม	100%	-
PLO2 ประยุกต์ใช้สื่อดิจิทัลออนไลน์เพื่อการสร้างรายได้	50%	100%
PLO3 แสดงออกถึงความรับผิดชอบต่อสังคมที่เกิดจากการใช้ สื่อดิจิทัลออนไลน์	50%	100%

## 2.4 โครงสร้างหลักสูตรและรายวิชา

### 1) โครงสร้างหลักสูตร

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร ไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต

### 2) รายวิชา

	(1) วิชาโทบังคับ	จำนวน	15	หน่วยกิต
	บังคับเรียนวิชาต่อไปนี้			
รหัสวิชา	ชื่อวิชา			น(ท-ป-อ)
1633001	สารสนเทศเพื่อการออกแบบสื่อดิจิทัลออนไลน์ Information for Design Online Digital Media			3(2-2-5)
1633002	แพลตฟอร์มดิจิทัลออนไลน์ Online Digital Platforms			3(1-4-4)
1633003	การออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย Graphic and Multimedia Design			3(1-4-4)
1633004	การนำเสนอสื่อดิจิทัลออนไลน์ Digital Media Online Presenting			3(1-4-4)
1633005	การสร้างรายได้จากสื่อดิจิทัลออนไลน์ Making Money from Online Digital Media			3(1-4-4)

### 3) แผนการศึกษา

#### ชั้นปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1

รหัสวิชา	รายวิชา	น(ท-ป-อ)
1633001	สารสนเทศเพื่อการออกแบบสื่อดิจิทัลออนไลน์	3(2-2-5)
1633002	แพลตฟอร์มดิจิทัลออนไลน์	3(1-4-4)
	รวม	6 หน่วยกิต

#### ชั้นปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2

รหัสวิชา	รายวิชา	น(ท-ป-อ)
1633003	การออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย	3(1-4-4)
1633004	การนำเสนอสื่อดิจิทัลออนไลน์	3(1-4-4)
	รวม	6 หน่วยกิต

#### ชั้นปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1

รหัสวิชา	รายวิชา	น(ท-ป-อ)
1633005	การสร้างรายได้จากสื่อดิจิทัลออนไลน์	3(1-4-4)
	รวม	3 หน่วยกิต

## 4) แผนที่จะกระจายความรับผิดชอบจากผลการเรียนรู้ที่คาดหวังสู่รายวิชา

รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (PLOs)		
		PLO1	PLO2	PLO3
1633001	สารสนเทศเพื่อการออกแบบสื่อดิจิทัลออนไลน์	/		
1633002	แพลตฟอร์มดิจิทัลออนไลน์	/		
1633003	การออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย	/		
1633004	การนำเสนอสื่อดิจิทัลออนไลน์	/		/
1633005	การสร้างรายได้จากสื่อดิจิทัลออนไลน์		/	/

## 5) คำอธิบายรายวิชา

รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	น(ท-ป-อ)
1633001	สารสนเทศเพื่อการออกแบบสื่อดิจิทัลออนไลน์	3(2-2-5)

Information for Design Online Digital Media

ทฤษฎีการออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล ลักษณะของสื่อดิจิทัล ประเภทของสื่อดิจิทัล เทคนิคการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล คุณสมบัติของนักออกแบบสื่อดิจิทัล หลักการออกแบบ การประยุกต์ใช้งานศิลปะในการออกแบบ ธุรกิจดิจิทัลออนไลน์ การวิเคราะห์โจทย์และการกำหนดทิศทางการออกแบบสื่อดิจิทัลออนไลน์ การวางแผนและวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย การสืบค้นข้อมูล การประเมิน การใช้ข้อมูลเพื่อการอ้างอิง การใช้ Social Media ในแต่ละแพลตฟอร์ม กฎหมายและจรรยาบรรณที่เกี่ยวข้อง

ฝึกปฏิบัติการสืบค้นสารสนเทศ การคัดเลือก การประเมิน การอ้างอิงข้อมูล การใช้งาน Social Media ในแต่ละแพลตฟอร์ม การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายและโจทย์ทางธุรกิจออนไลน์เพื่อการออกแบบสื่อดิจิทัล

1633002	แพลตฟอร์มดิจิทัลออนไลน์	3(1-4-4)
---------	-------------------------	----------

Online Digital Platforms

หลักการเลือกแพลตฟอร์มดิจิทัลออนไลน์ที่เหมาะสมกับคอนเทนต์ เทคนิคและกระบวนการออกแบบคอนเทนต์ กลยุทธ์การเล่าเรื่อง การสร้างและผลิตคอนเทนต์ไลฟ์สไตล์ด้วยตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ภาพกราฟิก และเสียง ที่ปรากฏในสื่อดิจิทัลเพื่อการประยุกต์ใช้ในทุกแพลตฟอร์ม อาทิ อาหาร การท่องเที่ยว แฟชั่น ความงาม สุขภาพ เพื่อนำเสนอบนสื่อดิจิทัลออนไลน์ แนวคิดในการสร้าง คอนเทนต์ให้แตกต่างและสร้างสรรค์ตามความถนัดที่เหมาะสม

ฝึกปฏิบัติการสร้างคอนเทนต์ด้วยตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ภาพกราฟิก และเสียง สำหรับการสร้างสื่อดิจิทัลออนไลน์ในรูปแบบต่างๆ

<b>รหัสวิชา</b> <b>1633003</b>	<b>ชื่อรายวิชา</b> <b>การออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย</b> Graphic and Multimedia Design การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย ศิลปะการออกแบบกราฟิก หลักการใช้สี การจัดรูปแบบตัวอักษร การสร้างภาพตกแต่งภาพ การตัดต่อสื่อภาพเคลื่อนไหว การจัดวางองค์ประกอบ และการจัดหน้าในการออกแบบ วิธีคิด ขั้นตอน เทคนิคการถ่ายทอดแนวความคิดเป็นรูปธรรม หลักการนำเสนอแนวคิดและอารมณ์ความรู้สึกในการออกแบบ ฝึกปฏิบัติใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการออกแบบโลโก้ อีโมจิ และสื่อสิ่งพิมพ์ที่ใช้ในเว็บไซต์ สื่อออนไลน์ และโซเชียลมีเดีย	<b>น(ท-ป-อ)</b> <b>3(1-4-4)</b>
<b>1633004</b>	<b>การนำเสนอสื่อดิจิทัลออนไลน์</b> Digital Media Online Presenting การนำเสนอเนื้อหาเชิงดิจิทัลอย่างมืออาชีพ การใช้ภาษาเพื่อการนำเสนอสื่อดิจิทัล การใช้เครื่องมือโซเชียลมีเดีย แพลตฟอร์มออนไลน์ และการโปรโมทสื่อดิจิทัล ฝึกปฏิบัติการนำเสนอสื่อดิจิทัลด้วยเครื่องมือโซเชียลมีเดียต่างๆ	<b>3(1-4-4)</b>
<b>1633005</b>	<b>การสร้างรายได้จากสื่อดิจิทัลออนไลน์</b> Making Money from Online Digital Media เทคนิคการเพิ่มยอด เทคนิคการดึงดูดความสนใจ อินฟลูเอนเซอร์ รูปแบบโซเชียลมีเดีย มาร์เกตติ้ง ช่องทางการตลาด เทคนิคการตลาด การใช้ข้อมูลและการวิเคราะห์เพื่อการตลาดออนไลน์ ช่องทางการหารายได้ในยุคดิจิทัล ฝึกปฏิบัติการสร้างสื่อดิจิทัลออนไลน์สู่การสร้างรายได้	<b>3(1-4-4)</b>