

## รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา	มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี
วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา	มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

## หมวดที่ 1 ข้อมูลโดยทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา 2013315 : การจัดการธุรกิจศิลปะดิจิทัล
2. จำนวนหน่วยกิต 3 หน่วยกิต (2-2-5)
3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน อาจารย์วิเชียร เทียนแพรมิตร
5. ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน ภาคการศึกษาที่ 2 / ชั้นปีที่ 3
6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี) ไม่มี
7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี) ไม่มี
8. สถานที่เรียน มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี
9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด 7 ธันวาคม 2563

## หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา 1. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในหลักการและความสำคัญของธุรกิจศิลปะดิจิทัล 2. เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักและเข้าใจขั้นตอนการบริหารจัดการธุรกิจศิลปะดิจิทัล
--

3. เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจถึงแนวคิดเบื้องต้นด้านธุรกิจศิลปะ
4. เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจถึงกระบวนการและองค์ประกอบต่างๆ ของธุรกิจ
5. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ความเข้าใจด้านการจัดการธุรกิจศิลปะดิจิทัลไปฝึกใช้ปฏิบัติสร้างสรรค์ผลงาน ออกแบบให้สัมพันธ์กับกลไกทางการตลาดและตอบสนองความต้องการของสังคม

## 2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยปรับปรุงเนื้อหาให้เป็นไปตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิอุดมศึกษาและนักศึกษาสามารถคิด วิเคราะห์และบูรณาการความรู้จากกระบวนการจัดการเรียนการสอน เพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

### หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

#### 1. คำอธิบายรายวิชา

กระบวนการคิดสร้างสรรค์ กระบวนการออกแบบโฆษณา และการผลิตภาพร่าง (Storyboard) เพื่อนำเสนอผลงานโฆษณา โดยเน้นกระบวนการค้นคว้าและวิเคราะห์อย่างมีระบบโดยใช้ซอฟต์แวร์ประยุกต์

#### 2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
บรรยาย 25 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	สอนเสริมตามความต้องการของนักศึกษาเฉพาะราย	การฝึกปฏิบัติ 33 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	การศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

#### 3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

- อาจารย์ประจำรายวิชาให้คำปรึกษาช่วงเวลาพักกลางวัน หรือเวลาว่างโดยมีการนัดหมายล่วงหน้า
- อาจารย์จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล หรือรายกลุ่มตามความต้องการ 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (เฉพาะรายที่ต้องการ)

### หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

#### 1. คุณธรรม จริยธรรม

##### 1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

พัฒนาผู้เรียนให้มีความรับผิดชอบ มีวินัย มีจรรยาบรรณวิชาชีพทางศิลปะและการออกแบบโดยมีคุณธรรม จริยธรรมตามคุณสมบัตินักศึกษาดังนี้

- ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต

<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเอง หน้าที่และสังคม</li> <li>- มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีมและสามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับความสำคัญ</li> <li>- เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์</li> <li>- เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่างๆ ขององค์กรและสังคม</li> <li>- มีจรรยาบรรณทางวิชาชีพศิลปะและการออกแบบ</li> </ul>
<p><b>1.2 วิธีการสอน</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- บรรยายพร้อมยกตัวอย่างกรณีศึกษาธุรกิจศิลปะดิจิทัลประเภทต่างๆ</li> <li>- อภิปรายกลุ่ม/มอบหมายให้นักศึกษาทำงานเป็นกลุ่มฝึกการเป็นผู้นำ</li> <li>- กำหนดให้นักศึกษานำเสนอตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง/วิเคราะห์</li> <li>- มีการบรรยายพิเศษโดยผู้มีความรู้และประสบการณ์ในศาสตร์ทางด้านธุรกิจศิลปะดิจิทัล</li> </ul> <p><b>1.3 วิธีการประเมินผล</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- พฤติกรรมการเข้าเรียน และส่งงานที่ได้รับมอบหมายตามขอบเขตที่ให้และตรงเวลา</li> <li>- มีการอ้างอิงเอกสารที่ได้นำมาทำรายงาน อย่างถูกต้องและเหมาะสม</li> <li>- ประเมินผลการวิเคราะห์กรณีศึกษา</li> <li>- ประเมินผลการนำเสนอรายงานที่มอบหมาย</li> </ul>
<p><b>2. ความรู้</b></p>
<p><b>2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ</b></p> <p>รู้และเข้าใจความเป็นมาและวิวัฒนาการตลอดจนแนวคิดเบื้องต้นธุรกิจศิลปะดิจิทัล กระบวนการและองค์ประกอบต่างๆ ของธุรกิจศิลปะอย่างมีประสิทธิภาพ ความรู้เกี่ยวกับธุรกิจ และขั้นตอนการผลิตสินค้า</p>
<p><b>2.2 วิธีการสอน</b></p> <p>บรรยาย อภิปราย การทำงานกลุ่ม การนำเสนอรายงาน การวิเคราะห์กรณีศึกษา และมอบหมายให้ค้นคว้าหาบทความ ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง โดยนำมาวิเคราะห์สรุปและนำเสนอ</p>
<p><b>2.3 วิธีการประเมินผล</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ทดสอบย่อย สอบปลายภาค</li> <li>ด้วยโดยใช้แบบทดสอบที่เน้นการวิเคราะห์ปัจจัยและผลกระทบของธุรกิจศิลปะดิจิทัล</li> <li>- ประเมินจากการการวิเคราะห์ผลการค้นคว้าข้อมูล และการนำเสนอเป็นกลุ่ม/ชิ้นงานรายกลุ่ม</li> </ul>
<p><b>3. ทักษะทางปัญญา</b></p>
<p><b>3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา</b></p> <p>พัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ เช่น คิดวิจารณ์ญาณ คิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์</p>
<p><b>3.2 วิธีการสอน</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การบรรยาย/บรรยายเสริมโดยวิทยากร/อภิปราย/ซักถาม</li> <li>- วิเคราะห์กรณีศึกษา การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์</li> </ul>

- การสรุปทเรียนด้วย Mind Mapping
<b>3.3 วิธีการประเมินผล</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สอบย่อยและปลายภาค โดยเน้นข้อสอบที่มีการวิเคราะห์สถานการณ์ หรือวิเคราะห์แนวคิดในการประยุกต์ระบบการพัฒนาหลักสูตรและการสอน</li> <li>- วัดผลจากการประเมินโครงการ การนำเสนอผลงาน</li> <li>- สังเกตพฤติกรรมการแก้ไขปัญหา</li> </ul>
<b>4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ</b>
<b>4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- พัฒนาทักษะในการสร้างสัมพันธภาพระหว่างผู้เรียนด้วยกัน</li> <li>- พัฒนาความเป็นผู้นำและผู้ตามในการทำงานเป็นกลุ่ม</li> <li>- พัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเอง และมีความรับผิดชอบในงานที่มอบหมายให้ครบถ้วนตามกำหนดเวลา</li> </ul>
<b>4.2 วิธีการสอน</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- บรรยายเสริมโดยวิทยากร</li> <li>- จัดกิจกรรมกลุ่มในการวิเคราะห์กรณีศึกษา</li> <li>- ปฏิบัติกิจกรรมเป็นรายบุคคลและกลุ่ม</li> <li>- การนำเสนอผลงาน</li> </ul>
<b>4.3 วิธีการประเมินผล</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ประเมินตนเองและเพื่อน ด้วยแบบฟอร์มที่กำหนด</li> <li>- ประเมินจากรายงานที่นำเสนอ พฤติกรรมการทำงานเป็นกลุ่ม</li> <li>- ประเมินจากรายงานการศึกษาด้วยตนเอง</li> </ul>
<b>5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- พัฒนาทักษะในการสื่อสารทั้งการพูด การฟัง การเขียน โดยการทำรายงาน และนำเสนอในชั้นเรียน</li> <li>- พัฒนาทักษะในการวิเคราะห์ข้อมูลจากกรณีศึกษา</li> <li>- พัฒนาทักษะในการสืบค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต</li> <li>- ทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสร้างสรรค์ผลงานและการสื่อสาร</li> <li>- ทักษะในการนำเสนอรายงานโดยใช้รูปแบบ เครื่องมือ และเทคโนโลยีที่เหมาะสม</li> </ul>
<b>5.2 วิธีการสอน</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มอบหมายงานให้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง และทำรายงานโดยเน้นกระบวนการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ</li> <li>- นำเสนอโดยใช้รูปแบบและเทคโนโลยีที่เหมาะสม</li> </ul>
<b>5.3 วิธีการประเมินผล</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ประเมินจากรายงานโครงงาน และรูปแบบการนำเสนอด้วยสื่อเทคโนโลยี</li> <li>- ประเมินจากการมีส่วนร่วมในการอภิปรายและวิธีการอภิปราย</li> </ul>

## หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน				
ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จน. ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
1	<b>แนะนำรายวิชา</b> แนะนำลักษณะรายวิชา, จุดมุ่งหมาย, เนื้อหา, ขั้นตอนการฝึกปฏิบัติงานและเกณฑ์การวัดประเมินผลของการเรียนการสอนในภาคเรียนที่ 2/2560 - ความสำคัญของวิชา - จุดประสงค์รายวิชา	4	- แนะนำลักษณะรายวิชา - ศึกษาวิเคราะห์ผู้เรียน - บรรยาย/อภิปราย	อ.วิเชียร เทียนแพร่ นิมิตร
2-3	<b>ความหมายและความสำคัญของการจัดการธุรกิจศิลปะดิจิทัล</b> - ความหมาย, รูปแบบ, ประเภทของงาน	8	- อภิปราย/บรรยายพร้อมสื่อวีดิทัศน์ - สนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็น	อ.วิเชียร เทียนแพร่ นิมิตร
4	<b>กฎหมายต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจศิลปะดิจิทัล</b>	4	- อภิปราย/บรรยาย - สนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็น	วิทยากร รับเชิญ
5-6	<b>ธุรกิจศิลปะดิจิทัล</b> - แนวความคิด - กระบวนการคิด / กระบวนการผลิต	8	- อภิปราย/บรรยายผลงานที่ค้นคว้า - สนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็น	อ.วิเชียร เทียนแพร่ นิมิตร
7-13	<b>กระบวนการต่างๆ ของงานธุรกิจศิลปะดิจิทัล</b> - รูปแบบสินค้า / บริการ - การตลาด / การบริหารจัดการ - กลุ่มเป้าหมาย - กลยุทธ์ในการรับรู้ผู้บริโภค - โปรโมชัน - อื่นๆ - เครื่องมือสื่อดิจิทัลที่ใช้งานและประสพผล	24	- อภิปราย/บรรยายพร้อมรายงาน - สนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็น	วิทยากร รับเชิญ
14	<b>นำเสนอผลงาน</b>	4	- นักศึกษานำเสนอผลงานในชั้นเรียน - อาจารย์วิจารณ์และเสนอแนะความคิดเห็น - นักศึกษาปรับปรุงแก้ไขผลงาน	อ.วิเชียร เทียนแพร่ นิมิตร
15	<b>สรุปบทเรียน</b>	4	- นักศึกษานำเสนอผลงานในชั้นเรียน - อาจารย์วิจารณ์และเสนอแนะ	อ.วิเชียร เทียนแพร่ นิมิตร

			ความคิดเห็น	
16	สอบปลายภาค			

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้				
กิจกรรม ที่	ผลการ เรียนรู้*	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการ ประเมินผล
1	2.1, 2.8	- ทดสอบย่อย	4, 12	10%
	2.2, 3.4	- ทดสอบปลายภาค	15	40%
2	2.3, 2.7 3.1, 3.4, 5.1	- ตรวจสอบผลงานศึกษาค้นคว้าและ นำเสนอ - ตรวจสอบผลงานโครงงาน (ปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม)	ตลอด ภาคเรียน	40%
3	1.1-4, 1.7 2.4, 4.4, 4.6 5.3	- ประเมินจากการมีส่วนร่วม กิจกรรมกลุ่มในชั้นเรียน - ประเมินความรับผิดชอบ ความตรงต่อเวลาในงานที่ ได้รับมอบหมาย	ตลอด ภาคเรียน	10%

### หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

<p><b>1. เอกสารและตำราหลัก</b></p> <p>วรสิทธิ์ มุทเมธา. การออกแบบในศตวรรษที่ 20. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ภาพพิมพ์, 2551.</p> <p>วิลาส ฉ่ำเลิศวัฒน์ และคณะ. re: digital การตลาดยุคใหม่ เจาะใจลูกค้า : โปวิชชั่น, 2559</p> <p>ปิยะชาติ อิศรภักดี. Branding 4.0. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร : อมรินทร์ฮาวทู, 2559</p>
<p><b>2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ</b></p> <p>โคทาโร่ ซูกิยามะ และคณะ. The Dentsu Way : วิถีเดนส์สุ. กรุงเทพมหานคร : เนชั่นบุ๊คส์, 2555</p> <p>ณัฐพล ไยไพโรจน์. Digital Marketing : Concept &amp; Case Study. นนทบุรี : ไอดีซีฯ, 2559</p>
<p><b>3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ</b></p> <p>เว็บไซต์ที่เกี่ยวกับหัวข้อภาพยนตร์ การเขียนบทภาพยนตร์ เทคนิคการถ่ายทำ</p>

## หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

### 1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

การประเมินประสิทธิผลในรายวิชานี้ ที่จัดทำโดยนักศึกษา ได้จัดกิจกรรมในการนำแนวคิดและความคิดเห็นจากนักศึกษาได้ดังนี้

- การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน
- แบบประเมินผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา
- ข้อเสนอแนะผ่านแบบประเมินผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา

### 2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

ในการเก็บข้อมูลเพื่อประเมินการสอนได้มีกลยุทธ์ ดังนี้

- การสังเกตการณ์สอนของผู้สอน
- ผลการเรียนรู้ของนักศึกษา
- การทวนสอบผลประเมินการเรียนรู้

### 3. การปรับปรุงการสอน

หลังจากผลการประเมินการสอนในข้อ 2 จึงมีการปรับปรุงการสอน โดยการจัดกิจกรรมในการระดมสมอง และหาข้อมูลเพิ่มเติมในการปรับปรุงการสอน ดังนี้

- สัมมนาการจัดการเรียนการสอน
- การวิจัยในและนอกชั้นเรียน

### 4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

ในระหว่างกระบวนการสอนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ในรายหัวข้อ ตามที่คาดหวังจากการเรียนรู้ในวิชา ได้จากการสอบถามนักศึกษาหรือการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษา รวมถึงพิจารณาจากผลการทดสอบย่อย และหลังการออกผลการเรียนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์โดยรวมในวิชาได้ดังนี้

- การทวนสอบการให้คะแนนจากการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษาโดยอาจารย์อื่น หรือผู้ทรงคุณวุฒิ ที่ไม่ใช่อาจารย์ประจำหลักสูตร
- มีการตั้งคณะกรรมการในสาขาวิชา ตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยตรวจสอบข้อสอบ รายงาน วิธีการให้คะแนนสอบและการให้คะแนนพฤติกรรม

### 5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

จากผลการประเมิน และทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิผลรายวิชา ได้มีการวางแผนการปรับปรุงการสอน และรายละเอียดวิชา เพื่อให้เกิดคุณภาพมากขึ้น ดังนี้

- ปรับปรุงรายวิชาทุก 3 ปี หรือตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ตามข้อ 4
- เปลี่ยนสลับอาจารย์ผู้สอน หรือเชิญวิทยากรผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ตรงเพื่อให้ นักศึกษามีมุมมองในเรื่องการประยุกต์ความรู้นี้กับปัญหาที่มาจากงานวิจัยของอาจารย์ หรือผู้เชี่ยวชาญ ผู้ชำนาญการต่างๆ