



มคอ.3 รายละเอียดของรายวิชา

Course Specification

0105212 นวัตกรรมสื่อสาร

Innovation for Communication

รายวิชานี้เป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรนิเทศศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาสื่อสารการตลาด

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2567

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยทักษิณ

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัส ชื่อรายวิชา จำนวนหน่วยกิต รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน รายวิชาที่เรียนพร้อมกัน และคำอธิบายรายวิชา

0105212 นวัตกรรมการสื่อสาร

3(2-2-5)

Innovation for Communication

หลักการของนวัตกรรมการสื่อสาร การศึกษางานสื่อสารสร้างสรรค์บนพื้นฐานเทคโนโลยีดิจิทัลที่ตอบสนองชีวิตยุคใหม่ การประยุกต์ใช้นวัตกรรมสื่อดิจิทัลเพื่อการออกแบบและการสร้างสรรค์สื่อในงานนิเทศศาสตร์

Principles of innovative communication. Study of creative media based on digital technology for modern life. Adaptation of innovative communication for designing and producing creative media.

2. ประเภทของรายวิชา

- ☐ ศึกษาทั่วไป
- ☐ วิชาพื้นฐานเฉพาะด้าน
- ☒ วิชาเอกบังคับ
- ☐ วิชาเอกเลือก
- ☐ วิชาโท
- ☐ วิชาเลือกเสรี

3. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา อ.ว่าที่ร้อยตรี ดร.เบญจรงค์ ถิระผลิกะ

อาจารย์ผู้สอน อ.ว่าที่ร้อยตรี ดร.เบญจรงค์ ถิระผลิกะ

4. ปีการศึกษา/ ภาคการศึกษา/ กลุ่มผู้เรียน

ปีการศึกษา 2568 ภาคเรียนที่ 1 กลุ่มที่ S102

5. สถานที่เรียน

15209 อาคารเรียนรวม 1 วิทยาเขตสงขลา

6. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

3 มิถุนายน 2568

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้/มีความสามารถ/สมรรถนะที่ต้องการด้านต่าง ๆ

- 1.1 อธิบายเกี่ยวกับหลักการของนวัตกรรมสื่อสารและรูปแบบเรียนรู้งานสื่อสร้างสรรค์ที่ผสมผสานเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อตอบสนองชีวิตยุคใหม่ได้
- 1.2 ประยุกต์ใช้นวัตกรรมสื่อดิจิทัลเพื่อการออกแบบและการสร้างสรรค์สื่อในงานนิเทศศาสตร์ได้

2. วัตถุประสงค์ของรายวิชา

นิสิตสามารถอธิบายเกี่ยวกับหลักการของนวัตกรรมสื่อสารและรูปแบบเรียนรู้งานสื่อสร้างสรรค์ที่ผสมผสานเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อตอบสนองชีวิตยุคใหม่ได้ รวมทั้งประยุกต์ใช้นวัตกรรมสื่อดิจิทัลเพื่อการออกแบบและการสร้างสรรค์สื่อในงานนิเทศศาสตร์ได้

หมวดที่ 3 ลักษณะการดำเนินการ

1. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

ภาคบรรยาย	ภาคปฏิบัติ	การศึกษาด้วยตนเอง
2 x 15 สัปดาห์	2 x 15 สัปดาห์	5 x 15 สัปดาห์

คำชี้แจง : ภาคการศึกษาคิดเป็นไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์

2. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์และช่องทางที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่ผู้เรียนเป็นรายบุคคล

วันและเวลาให้คำปรึกษา วันจันทร์ เวลา 09:00 – 12.00 น.

ห้องพักอาจารย์ : 13508

Email : dr.tonmaprao@gmail.com

หมวดที่ 4 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

ลำดับ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		บรรยาย	ปฏิบัติ		
1	- แนะนำรายวิชา - แนะนำผู้สอนและผู้เรียน - ความคาดหวังของนักศึกษา	2	2	บรรยาย การบรรยาย + กิจกรรมระดม ความคิด	อ.ว่าที่ร้อยตรี ดร. เบญจรงค์ ธีระ ผลิกะ
2	ความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับวัตกรรมการสื่อสาร เนื้อหา ความหมาย แนวคิด และความสำคัญของนวัตกรรมใน บริบทการสื่อสารยุคดิจิทัล	2	2	บรรยาย การบรรยาย + กิจกรรมระดม ความคิด	อ.ว่าที่ร้อยตรี ดร. เบญจรงค์ ธีระ ผลิกะ
3	พัฒนาการของเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล เนื้อหา วิวัฒนาการของสื่อและผลกระทบต่อพฤติกรรมผู้บริโภค	2	2	บรรยาย การดูวิดีโอกรณีศึกษา + วิเคราะห์ Active Learning	อ.ว่าที่ร้อยตรี ดร. เบญจรงค์ ธีระ ผลิกะ
4	นวัตกรรมเพื่อการสื่อสารการตลาด เนื้อหา ตัวอย่างเทคโนโลยีที่ใช้ในงาน IMC เช่น AR, VR, AI, Chatbot	2	2	บรรยาย การดูวิดีโอกรณีศึกษา + วิเคราะห์ วิเคราะห์กรณีศึกษา	อ.ว่าที่ร้อยตรี ดร. เบญจรงค์ ธีระ ผลิกะ
5	การออกแบบเนื้อหาสร้างสรรค์ (Creative Content Design) เนื้อหา หลักการสร้าง content ที่ตอบโจทย์ผู้บริโภค	2	2	บรรยาย Workshop ออกแบบเนื้อหา Active Learning	อ.ว่าที่ร้อยตรี ดร. เบญจรงค์ ธีระ ผลิกะ
6	Storytelling และ Visual Communication เนื้อหา การใช้ภาพ เสียง เรื่องเล่าในการสื่อสารอย่างมี ประสิทธิภาพ	2	2	บรรยาย ฝึกวางแผน Storyboard Active Learning	อ.ว่าที่ร้อยตรี ดร. เบญจรงค์ ธีระ ผลิกะ
7	การวิเคราะห์ผู้บริโภคในยุคดิจิทัล เนื้อหา การเข้าใจกลุ่มเป้าหมาย การวิเคราะห์ data พฤติกรรมผู้บริโภค	2	2	บรรยาย การดูวิดีโอกรณีศึกษา + วิเคราะห์ แบบฝึกวิเคราะห์ Persona	อ.ว่าที่ร้อยตรี ดร. เบญจรงค์ ธีระ ผลิกะ
8	เครื่องมือและแพลตฟอร์มดิจิทัล เนื้อหา การเลือกใช้ช่องทางสื่อดิจิทัลให้เหมาะกับแคมเปญ	2	2	บรรยาย การดูวิดีโอกรณีศึกษา + วิเคราะห์ เกมจำลองเลือกแพลตฟอร์ม Active Learning	อ.ว่าที่ร้อยตรี ดร. เบญจรงค์ ธีระ ผลิกะ
9	การออกแบบนวัตกรรมสื่อ เนื้อหา หลักคิดการพัฒนาสื่อใหม่ หรือการประยุกต์สื่อเก่าใน รูปแบบใหม่	2	2	ฝึกคิดไอเดีย + Feedback	อ.ว่าที่ร้อยตรี ดร. เบญจรงค์ ธีระ ผลิกะ
10	จริยธรรมและความรับผิดชอบในการใช้สื่อดิจิทัล เนื้อหา การสื่อสารอย่างรับผิดชอบและข้อควรระวังในการใช้ เทคโนโลยี	2	2	อภิปรายกรณีศึกษาจริง	อ.ว่าที่ร้อยตรี ดร. เบญจรงค์ ธีระ ผลิกะ
11	เตรียมความพร้อมการพัฒนาชิ้นงานนวัตกรรมสื่อ เนื้อหา แนวทางการจัดทำผลงานสื่อสร้างสรรค์เพื่อนำเสนอ	2	2	บรรยาย การดูวิดีโอกรณีศึกษา + วิเคราะห์ แนะนำเกณฑ์การประเมิน	อ.ว่าที่ร้อยตรี ดร. เบญจรงค์ ธีระ ผลิกะ

ลำดับ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		บรรยาย	ปฏิบัติ		
12	นำเสนอผลงานกลุ่ม (รอบแรก) กลุ่มที่ 1-4 นำเสนอผลงานนวัตกรรมสื่อ	2	2	ให้ peer review และอาจารย์ ประเมิน Active Learning	อ.ว่าที่ร้อยตรี ดร. เบญจรงค์ ธีระ ผลิกะ
13	นำเสนอผลงานกลุ่ม (รอบสอง) กลุ่มที่ 5-8 นำเสนอผลงาน	2	2	ให้ peer review และอาจารย์ ประเมิน Active Learning	อ.ว่าที่ร้อยตรี ดร. เบญจรงค์ ธีระ ผลิกะ
14	นำเสนอผลงานกลุ่ม (รอบสาม) + สรุป กลุ่มที่เหลือ + อาจารย์สรุปภาพรวมไต่เตียนนวัตกรรมที่ น่าสนใจ	2	2	ให้ peer review และอาจารย์ ประเมิน Active Learning	อ.ว่าที่ร้อยตรี ดร. เบญจรงค์ ธีระ ผลิกะ
15	เตรียมสอบ	2	2	บรรยายสรุป	อ.ว่าที่ร้อยตรี ดร. เบญจรงค์ ธีระ ผลิกะ
16	สอบปลายภาค				
17					
รวม					

2. แผนพัฒนาประสิทธิภาพรายวิชา (ระบุได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ☐ 1. จัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานไม่น้อยกว่าร้อยละ 25 ของระยะเวลาทั้งหมดของรายวิชา
- ☒ 2. จัดการเรียนรู้ร่วมกับสถานประกอบการ องค์กร หรือหน่วยงาน
- ☒ 3. จัดการเรียนรู้เชิงรุก
- ☐ 4. รายวิชาส่งเสริมทักษะผู้ประกอบการของผู้เรียน
- ☒ 5. รายวิชาก่อให้เกิดนวัตกรรมของผู้เรียน โดยมีหนังสือรับรองการใช้ประโยชน์จากหน่วยงาน
- ☐ 6. จัดการเรียนรู้ผ่านช่องทางออนไลน์ (online) ร่วมกับ ในที่ตั้ง (on-site)
- ☐ 7. มีการพัฒนาสื่อการสอนแบบออนไลน์โดยผ่าน TSU MOOC
- ☒ 8. เปิดเผยคะแนนเก็บก่อนการสอบปลายภาค
- ☐ 9. ส่งระดับขึ้นตามเวลาที่กำหนด โดยไม่มีข้อผิดพลาด
- ☐ 10. มีการทวนสอบรายวิชาในระบบของคณะฯ
- ☐ 11. อื่น ๆ ระบุ

3. แผนการวัดและประเมินผลการเรียนรู้

ลำดับ	หัวเรื่อง/ประเด็น/รายละเอียด	วิธีการประเมิน/ ลักษณะการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	คะแนน
1	1) การสังเกตพฤติกรรมด้านการมีระเบียบวินัยและการตรงต่อเวลา 2) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	1) การสังเกตพฤติกรรมด้านการมีระเบียบวินัยและการตรงต่อเวลา 2) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ทุกสัปดาห์	10
2	กิจกรรมท้ายบทเรียนหรือทดสอบย่อย	กิจกรรมท้ายบทเรียนหรือทดสอบย่อย	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14	20
3	1) การนำเสนอรายงาน 2) การนำเสนอหน้าชั้นเรียน 3) การตอบคำถามจากการวิพากษ์ ผลงานที่จะนำเสนอเป็นชิ้นงานเพื่อสังคมด้านนวัตกรรมการสื่อสาร	1) การนำเสนอรายงาน 2) การนำเสนอหน้าชั้นเรียน 3) การตอบคำถามจากการวิพากษ์	5, 11, 15	40
4	สอบปลายภาค	สอบปลายภาค	สัปดาห์ที่มีการจัดสอบ	30
คะแนนรวม				100

วิธีการตัดเกรด

- ☒ อิงเกณฑ์ (FIX-Rate)
☐ อิงกลุ่ม (T-Score)

การกำหนดช่วงคะแนนของเกรด

เกรด	A	B+	B	C+	C	D+	D	E/F
ช่วงคะแนน	≥80	≥75	≥70	≥65	≥60	≥55	≥50	≥0

Rubric การประเมินการนำเสนอผลงาน – (กรณีนำเสนอหน้าห้อง 10 คะแนน)

เกณฑ์การประเมิน	คะแนนเต็ม	คำอธิบายระดับคะแนน
1. ความคิดสร้างสรรค์และความเป็นนวัตกรรม	3	- 3: แนวคิดแปลกใหม่ มีความคิดสร้างสรรค์ชัดเจน ตอบโจทย์นวัตกรรมในการสื่อสาร - 2: มีความคิดสร้างสรรค์ระดับหนึ่ง แต่อาจยังไม่ชัดเจนหรือยังขาดความใหม่ - 1: แนวคิดธรรมดา ไม่แสดงถึงความแตกต่างหรือความแปลกใหม่
2. ความชัดเจนของเนื้อหาและการสื่อสารแนวคิด	2	- 2: สื่อสารแนวคิดได้เข้าใจง่าย ชัดเจน เชื่อมโยง ทฤษฎีหรือตอบโจทย์หัวข้อ - 1: อธิบายได้บางส่วน หรือยังไม่ชัดเจนในบางจุด - 0: ไม่สามารถสื่อสารแนวคิดได้ชัดเจน
3. การใช้สื่อ/เทคโนโลยี/รูปแบบนำเสนอ	2	- 2: ใช้สื่อดิจิทัลหรือวิธีนำเสนอที่น่าสนใจ ช่วยเสริมการสื่อสาร - 1: ใช้สื่อได้แต่ยังไม่โดดเด่น หรือไม่สัมพันธ์กับเนื้อหา - 0: ขาดสื่อประกอบ หรือใช้สื่อที่ไม่เหมาะสม
4. ความสามารถในการนำเสนอ (Presentation Skill)	2	- 2: พูดมั่นใจ ชัดเจน สื่อสารเป็นธรรมชาติ มีการเรียงลำดับข้อมูลดี - 1: พูดต่อเนื่อง แต่ยังมีจุดสะดุด หรือไม่มั่นใจ - 0: พูดไม่ชัดเจน หรือเรียงลำดับไม่ดี ทำให้เข้าใจยาก
5. การตอบคำถามและการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ฟัง	1	- 1: ตอบคำถามได้อย่างมั่นใจ แสดงความเข้าใจในผลงาน - 0: ตอบไม่ได้ หลีกเลี่ยง หรือแสดงความไม่เข้าใจงานของตนเอง

Rubric การประเมินโปรเจกต์นวัตกรรมการสื่อสาร (คะแนนเต็ม 40 คะแนน)

หมวดหมู่การประเมิน	คะแนนเต็ม	รายละเอียดเกณฑ์
1. ความคิดสร้างสรรค์และความเป็นนวัตกรรม	10	- แนวคิดแปลกใหม่ มีมุมมองที่ไม่ธรรมดา - แสดงให้เห็นถึงการ “คิดนอกกรอบ” และสร้างสรรค์นวัตกรรมการสื่อสารที่แตกต่างจากสื่อทั่วไป - เชื่อมโยงกับแนวโน้มใหม่ทางเทคโนโลยี สังคม หรือวัฒนธรรม
2. การออกแบบและพัฒนาชิ้นงาน	10	- กระบวนการออกแบบมีระบบ มีการวิจัยหรือวิเคราะห์ก่อนพัฒนา - การใช้เครื่องมือ เทคโนโลยี หรือวิธีการผลิตเหมาะสม - ชิ้นงานสมบูรณ์ มีคุณภาพ พร้อมใช้งานหรือสื่อสารได้จริง
3. ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์/กลุ่มเป้าหมาย	5	- ผลงานตอบโจทย์ที่ตั้งไว้ชัดเจน - มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย และสามารถเข้าถึงได้ - แนวทางการนำไปใช้จริงมีความเป็นไปได้
4. การนำเสนอ (Presentation)	10	- นำเสนอได้อย่างมั่นใจ มีโครงสร้างชัดเจน - สื่อสารแนวคิดของงานได้ดี มีการใช้สื่อประกอบที่เหมาะสม เช่น mockup, video, infographics ฯลฯ - แสดงความเข้าใจในทุกองค์ประกอบของผลงาน
5. การตอบคำถาม/การโต้ตอบกับผู้ฟัง	5	- ตอบคำถามอย่างชัดเจน มีหลักการหรือเหตุผลประกอบ - แสดงความเข้าใจในผลงานทั้งในแง่เทคนิค เนื้อหา และเป้าหมาย - มีทักษะในการโต้ตอบหรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

หมวดที่ 5 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำรา เอกสารหลัก และข้อมูลสำคัญ

Anand, B. (2016). *The content trap: A strategist's guide to digital change*. Random House.

Ferrier, M., & Mays, E. (2017). *Media innovation and entrepreneurship*. Rebus Community.

Hermida, A. (2010). Twittering the news: The emergence of ambient journalism. *Journalism practice*, 4(3), 297-308.

Jenkins, H. (2006). Convergence culture: Where old and new media collide. *New York, NY: New*, 1-2.

จักรพันธ์ วงศ์ฤกษ์ดี, พรณธิภา เพชรบุญมี. (2021). การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงในการประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอไทยถิ่นของวิสาหกิจชุมชนตำบลคีรีราษฎร์ อำเภอบรบือ จังหวัดตาก. *วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มทร.สุวรรณภูมิ*, 5, 44-54.

2. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

การออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัลและนวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้ | Instructional Innovation and Media Design and Development (<https://learn.thaimooc.ac.th/courses/course-v1:KU+00311+0/about>)