

บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

รหัสวิชา 2567-31910-2015 รายวิชา การออกแบบสื่อดิจิทัล

เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล/1 2568 (สทพ.1/1)

ครูผู้สอน นางสาวสุรารักษ์ พลอยบุษย์ จำนวน

วันที่ 8 ธันวาคม 2568 สัปดาห์ที่ 8 จำนวน 41 คน ขาดเรียน 2 คน , ลากิจ 4 คน , ลาป่วย 1 คน ,

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

หน่วยที่ 1.ความหมายของสื่อดิจิทัล

สาระการเรียนรู้

1. ความรู้เกี่ยวกับความหมายของสื่อดิจิทัล

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ความหมายของสื่อดิจิทัล

หน่วยที่ 2.วิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้และขั้นตอนการออกแบบสื่อดิจิทัล

สาระการเรียนรู้

1. ความรู้เกี่ยวกับวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้ และขั้นตอนการออกแบบสื่อดิจิทัล)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

กระบวนการออกแบบดิจิทัลเป็นแนวทางที่มีโครงสร้างสำหรับการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ดิจิทัล เช่นเว็บไซต์ แอปพลิเคชันมือถือ และซอฟต์แวร์ ซึ่งประกอบด้วยข้อกำหนดเป้าหมาย การทำความเข้าใจความต้องการของผู้ใช้ และการพัฒนาการออกแบบที่คำนึงถึงรูปลักษณ์และการใช้งานที่ใช้งานง่ายและมีประสิทธิภาพ กระบวนการนี้ช่วยให้มั่นใจได้ว่าผลิตภัณฑ์ขั้นสุดท้ายจะตรงตามความคาดหวังของผู้ใช้และวัตถุประสงค์ทางธุรกิจ ส่งผลให้เกิดโซลูชันดิจิทัลที่สอดคล้องและมีประสิทธิภาพ

หน่วยที่ 3.วิธีการสร้างเนื้อหาและนำเสนอสื่อดิจิทัล

สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับวิธีการสร้างเนื้อหาและนำเสนอสื่อดิจิทัล

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

การทำความเข้าใจความซับซ้อนของการสร้างเนื้อหาที่มีเดียเป็นสิ่งสำคัญยิ่งในภูมิทัศน์ดิจิทัลปัจจุบันนักศึกษาควรตระหนักถึงภาพรวมที่ครอบคลุมของสาขาที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ตั้งแต่แนวคิดพื้นฐานไปจนถึงเทคนิคที่ใช้ ความท้าทายที่เผชิญ และแนวโน้มในอนาคต ในขณะที่เทคโนโลยียังคงพัฒนาอย่างต่อเนื่องและมีแนวโน้มใหม่ๆ เกิดขึ้น วงการการสร้างคอนเทนต์ก็จะเปลี่ยนแปลงและเติบโตอย่างต่อเนื่อง อย่างไรก็ตามหลักการที่ระบุไว้ในนักศึกษาควรได้แก่ การทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมาย การสร้างคอนเทนต์ที่น่าสนใจ และ

การติดตามเทรนด์ใหม่ๆ จะยังคงเป็นสิ่งสำคัญสู่ความสำเร็จในการสร้างคอนเทนต์

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์

2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน

3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. รู้และเข้าใจเกี่ยวกับหลักการออกแบบสื่อดิจิทัล
2. มีทักษะในการออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล
3. มีความสามารถประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล
4. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความละเอียด รอบคอบ

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลความรู้เกี่ยวกับการออกแบบพัฒนาสื่อดิจิทัลตามหลักการ
2. ออกแบบพัฒนาสื่อดิจิทัลในงานธุรกิจดิจิทัล
3. วิเคราะห์และประเมินคุณค่าของสื่อดิจิทัลตามหลักการ 4. ประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับความหมายของสื่อดิจิทัล ลักษณะของสื่อดิจิทัล องค์ประกอบของสื่อดิจิทัลวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้ ขั้นตอนการออกแบบสื่อดิจิทัล การรายงานผลและเตรียมข้อมูล ตามผลการวิเคราะห์ วิธีการสร้างเนื้อหาและนำเสนอ สื่อดิจิทัล ออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล ประเมินค่า สื่อดิจิทัล ประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

รายชื่อนักเรียนที่ขาดเรียน ลาป่วย ลากิจ มาสาย

นางสาวฐานิต ทองเล็ก (ขาดเรียน) , นายณัฐพล ทอประเสริฐ (ขาดเรียน) , นางสาวฉันทชนก ดิษฐาน (ลากิจ) , นายเตวิน จันทรปุรง (ลากิจ) , นางสาวปนิดา ยอดใหญ่ (ลากิจ) , นางสาววิรินทร์รัตน์ ภักดีสุข (ลากิจ) , นางสาวสุดภาวี ทองแดง (ลาป่วย) ,

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : สื่อการสอน Powerpoint ;แบบฝึกหัด

ปัญหา/อุปสรรค

ไม่พบปัญหาและอุปสรรค

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

-

ผลการจัดการเรียนรู้

นักศึกษาสามารถพัฒนาสื่อดิจิทัลในงานธุรกิจดิจิทัลตามหลักการ ด้วยความละเอียด รอบคอบ

วันที่ 8 ธันวาคม 2568 สัปดาห์ที่ 8 จำนวน 41 คน ขาดเรียน 2 คน , ลาพัก 3 คน , ลาป่วย 1 คน ,

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

หน่วยที่ 1.ความหมายของสื่อดิจิทัล

สาระการเรียนรู้

1. ความรู้เกี่ยวกับความหมายของสื่อดิจิทัล

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ความหมายของสื่อดิจิทัล

หน่วยที่ 2.วิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้และขั้นตอนการออกแบบสื่อดิจิทัล

สาระการเรียนรู้

1. ความรู้เกี่ยวกับวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้ และขั้นตอนการออกแบบสื่อดิจิทัล)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

กระบวนการออกแบบดิจิทัลเป็นแนวทางที่มีโครงสร้างสำหรับการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ดิจิทัล เช่น เว็บไซต์ แอปพลิเคชันมือถือ และซอฟต์แวร์ ซึ่งประกอบด้วยการกำหนดเป้าหมาย การทำความเข้าใจความต้องการของผู้ใช้ และการพัฒนาการออกแบบที่คำนึงถึงรูปลักษณ์และใช้งานที่ใช้งานง่ายและมีประสิทธิภาพ กระบวนการนี้ช่วยให้มั่นใจได้ว่าผลิตภัณฑ์ขั้นสุดท้ายจะตรงตามความคาดหวังของผู้ใช้และวัตถุประสงค์ทางธุรกิจ ส่งผลให้เกิดโซลูชันดิจิทัลที่สอดคล้องและมีประสิทธิภาพ

หน่วยที่ 3.วิธีการสร้างเนื้อหาและนำเสนอสื่อดิจิทัล

สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับวิธีการสร้างเนื้อหาและนำเสนอสื่อดิจิทัล

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

การทำความเข้าใจความซับซ้อนของการสร้างเนื้อหาที่มีเดียเป็นสิ่งสำคัญยิ่งในภูมิทัศน์ดิจิทัลปัจจุบันอีกทั้งให้ภาพรวมที่ครอบคลุมของสาขาที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ตั้งแต่แนวคิดพื้นฐานไปจนถึงเทคนิคที่ใช้ ความท้าทายที่เผชิญ และแนวโน้มในอนาคต ในขณะที่เทคโนโลยียังคงพัฒนาอย่างต่อเนื่องและมีแนวโน้มใหม่ๆ เกิดขึ้น วงการการสร้างคอนเทนต์ก็จะเปลี่ยนแปลงและเติบโตอย่างต่อเนื่อง อย่างไรก็ตามหลักการที่ระบุไว้ในอีกทั้งนี้ ได้แก่ การทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมาย การสร้างคอนเทนต์ที่น่าสนใจ และ การติดตามเทรนด์ใหม่ๆ จะยังคงเป็นสิ่งสำคัญสู่ความสำเร็จในการสร้างคอนเทนต์

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์

2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน

3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. รู้และเข้าใจเกี่ยวกับหลักการออกแบบสื่อดิจิทัล
2. มีทักษะในการออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล
3. มีความสามารถประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล
4. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความละเอียด รอบคอบ

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลความรู้เกี่ยวกับการออกแบบพัฒนาสื่อดิจิทัลตามหลักการ
2. ออกแบบพัฒนาสื่อดิจิทัลในงานธุรกิจดิจิทัล
3. วิเคราะห์และประเมินคุณค่าของสื่อดิจิทัลตามหลักการ
4. ประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับความหมายของสื่อดิจิทัล ลักษณะของสื่อดิจิทัล องค์ประกอบของสื่อดิจิทัลวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้ ขั้นตอนการออกแบบสื่อดิจิทัล การรายงานผลและเตรียมข้อมูล ตามผลการวิเคราะห์ วิธีการสร้างเนื้อหาและนำเสนอ สื่อดิจิทัล ออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล ประเมินค่า สื่อดิจิทัล ประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

รายนามนักเรียนที่ขาดเรียน ลาป่วย ลากิจ มาสาย

นางสาวฐานิต ทองเล็ก (ขาดเรียน) , นายณัฐพล ทอประเสริฐ (ขาดเรียน) , นางสาวฉันทก ดิษฐาน (ลากิจ) , นางสาวปณิดา ยอดใหญ่ (ลากิจ) , นางสาววิรินทร์รัตน์ รักดีสุข (ลากิจ) , นางสาวสุตภาวี ทองแดง (ลาป่วย) ,

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : สื่อการสอน Powerpoint ;แบบฝึกหัด

ปัญหา/อุปสรรค

ไม่พบปัญหาและอุปสรรค

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

-

ผลการจัดการเรียนรู้

นักศึกษาสามารถพัฒนาสื่อดิจิทัลในงานธุรกิจดิจิทัลตามหลักการ ด้วยความละเอียด รอบคอบ

วันที่ 9 ธันวาคม 2568 สัปดาห์ที่ 8 จำนวน 41 คน ขาดเรียน 3 คน , ลากิจ 9 คน , ลาป่วย 1 คน ,

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

หน่วยที่ 1.ความหมายของสื่อดิจิทัล

สาระการเรียนรู้

1. ความรู้เกี่ยวกับความหมายของสื่อดิจิทัล

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ความหมายของสื่อดิจิทัล

หน่วยที่ 2.วิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้และขั้นตอนการออกแบบสื่อดิจิทัล

สาระการเรียนรู้

1. ความรู้เกี่ยวกับวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้ และขั้นตอนการออกแบบสื่อดิจิทัล)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

กระบวนการออกแบบดิจิทัลเป็นแนวทางที่มีโครงสร้างสำหรับการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ดิจิทัล เช่น เว็บไซต์ แอปพลิเคชันมือถือ และซอฟต์แวร์ ซึ่งประกอบด้วยการกำหนดเป้าหมาย การทำความเข้าใจความต้องการของผู้ใช้ และการพัฒนาการออกแบบที่คำนึงถึงรูปลักษณ์และการใช้งานที่ใช้งานง่ายและมีประสิทธิภาพ กระบวนการนี้ช่วยให้มั่นใจได้ว่าผลิตภัณฑ์ขั้นสุดท้ายจะตรงตามความคาดหวังของผู้ใช้และวัตถุประสงค์ทางธุรกิจ ส่งผลให้เกิดโซลูชันดิจิทัลที่สอดคล้องและมีประสิทธิภาพ

หน่วยที่ 3.วิธีการสร้างเนื้อหาและนำเสนอสื่อดิจิทัล

สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับวิธีการสร้างเนื้อหาและนำเสนอสื่อดิจิทัล

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

การทำความเข้าใจความซับซ้อนของการสร้างเนื้อหาที่มีเดียเป็นสิ่งสำคัญยิ่งในภูมิทัศน์ดิจิทัลปัจจุบันนิทรรศน์ให้ภาพรวมที่ครอบคลุมของสาขาที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ตั้งแต่แนวคิดพื้นฐานไปจนถึงเทคนิคที่ใช้ ความท้าทายที่เผชิญ และแนวโน้มในอนาคต ในขณะที่เทคโนโลยียังคงพัฒนาอย่างต่อเนื่องและมีแนวโน้มใหม่ๆ เกิดขึ้น วงการการสร้างคอนเทนต์ก็จะเปลี่ยนแปลงและเติบโตอย่างต่อเนื่อง อย่างไรก็ตามหลักการที่ระบุไว้ในนิทรรศน์นี้ได้แก่ การทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมาย การสร้างคอนเทนต์ที่น่าสนใจ และ การติดตามเทรนด์ใหม่ๆ จะยังคงเป็นสิ่งสำคัญสู่ความสำเร็จในการสร้างคอนเทนต์

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. รู้และเข้าใจเกี่ยวกับหลักการออกแบบสื่อดิจิทัล
2. มีทักษะในการออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล
3. มีความสามารถประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

4. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความละเอียด รอบคอบ

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลความรู้เกี่ยวกับการออกแบบพัฒนาสื่อดิจิทัลตามหลักการ
2. ออกแบบพัฒนาสื่อดิจิทัลในงานธุรกิจดิจิทัล
3. วิเคราะห์และประเมินคุณค่าของสื่อดิจิทัลตามหลักการ 4. ประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับความหมายของสื่อดิจิทัล ลักษณะของสื่อดิจิทัล องค์ประกอบของสื่อดิจิทัลวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้ ขั้นตอนการออกแบบสื่อดิจิทัล การรายงานผลและเตรียมข้อมูล ตามผลการวิเคราะห์ วิธีการสร้างเนื้อหาและนำเสนอสื่อดิจิทัล ออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล ประเมินค่า สื่อดิจิทัล ประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

รายนามนักเรียนที่ขาดเรียน ลาป่วย ลากิจ มาสาย

นางสาวกัญญารัตน์ ตัวรัตน์ (ขาดเรียน) , นายกิตติศักดิ์ หนูรุ่ง (ขาดเรียน) , นายคเชนทร์ ดวงปิ่น (ขาดเรียน) , นางสาวฉันทชนก ดิษฐาน (ลากิจ) , นายชิษณุพงศ์ กล้าสับการ (ลากิจ) , นายไชยวัฒน์ พวงเหนียว (ลากิจ) , นางสาวฐานิต ทองเล็ก (ลากิจ) , นางสาวณภัทร วงษ์สวัสดิ์ (ลากิจ) , นายณัฐพล ทอประเสริฐ (ลากิจ) , นายณัฐวัฒน์ ชันธลักษณ์ (ลากิจ) , นายธนภัทร ทิพย์สุตา (ลากิจ) , นางสาววิลาสินี ไพศาลี (ลากิจ) , นางสาวสุรางคณา นานอน (ลาป่วย) ,

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : สื่อการสอน Powerpoint ;แบบฝึกหัด

ปัญหา/อุปสรรค

ไม่พบปัญหาและอุปสรรค

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

-

ผลการจัดการเรียนรู้

นักศึกษาสามารถพัฒนาสื่อดิจิทัลในงานธุรกิจดิจิทัลตามหลักการ ด้วยความละเอียด รอบคอบ

วันที่ 9 ธันวาคม 2568 สัปดาห์ที่ 8 จำนวน 41 คน ขาดเรียน 3 คน , ลากิจ 9 คน , ลาป่วย 1 คน ,

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

หน่วยที่ 1.ความหมายของสื่อดิจิทัล

สาระการเรียนรู้

1. ความรู้เกี่ยวกับความหมายของสื่อดิจิทัล

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ความหมายของสื่อดิจิทัล

หน่วยที่ 2.วิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้และขั้นตอนการออกแบบสื่อดิจิทัล

สาระการเรียนรู้

1. ความรู้เกี่ยวกับวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้ และขั้นตอนการออกแบบสื่อดิจิทัล)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

กระบวนการออกแบบดิจิทัลเป็นแนวทางที่มีโครงสร้างสำหรับการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ดิจิทัล เช่น เว็บไซต์ แอปพลิเคชันมือถือ และซอฟต์แวร์ ซึ่งประกอบด้วยการกำหนดเป้าหมาย การทำความเข้าใจความต้องการของผู้ใช้ และการพัฒนาการออกแบบที่คำนึงถึงรูปลักษณ์และการใช้งานที่ใช้งานง่ายและมีประสิทธิภาพ กระบวนการนี้ช่วยให้มั่นใจได้ว่าผลิตภัณฑ์ขั้นสุดท้ายจะตรงตามความคาดหวังของผู้ใช้และวัตถุประสงค์ทางธุรกิจ ส่งผลให้เกิดโซลูชันดิจิทัลที่สอดคล้องและมีประสิทธิภาพ

หน่วยที่ 3.วิธีการสร้างเนื้อหาและนำเสนอสื่อดิจิทัล

สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับวิธีการสร้างเนื้อหาและนำเสนอสื่อดิจิทัล

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

การทำความเข้าใจความซับซ้อนของการสร้างเนื้อหาที่มีเดียเป็นสิ่งสำคัญยิ่งในภูมิทัศน์ดิจิทัลปัจจุบันนักศึกษาพึงให้ภาพรวมที่ครอบคลุมของสาขาที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ตั้งแต่แนวคิดพื้นฐานไปจนถึงเทคนิคที่ใช้ ความท้าทายที่เผชิญ และแนวโน้มในอนาคต ในขณะที่เทคโนโลยียังคงพัฒนาอย่างต่อเนื่องและมีแนวโน้มใหม่ๆ เกิดขึ้น วงการการสร้างคอนเทนต์ก็จะเปลี่ยนแปลงและเติบโตอย่างต่อเนื่อง อย่างไรก็ตามหลักการที่ระบุไว้ในนักศึกษาพึงได้แก่ การทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมาย การสร้างคอนเทนต์ที่น่าสนใจ และ การติดตามเทรนด์ใหม่ๆ จะยังคงเป็นสิ่งสำคัญสู่ความสำเร็จในการสร้างคอนเทนต์

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. รู้และเข้าใจเกี่ยวกับหลักการออกแบบสื่อดิจิทัล
2. มีทักษะในการออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล
3. มีความสามารถประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล
4. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความละเอียด รอบคอบ

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลความรู้เกี่ยวกับการออกแบบพัฒนาสื่อดิจิทัลตามหลักการ
2. ออกแบบพัฒนาสื่อดิจิทัลในงานธุรกิจดิจิทัล
3. วิเคราะห์และประเมินคุณค่าของสื่อดิจิทัลตามหลักการ
4. ประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับความหมายของสื่อดิจิทัล ลักษณะของสื่อดิจิทัล องค์ประกอบของสื่อดิจิทัลวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้ ขั้นตอนการออกแบบสื่อดิจิทัล การรายงานผลและเตรียมข้อมูล ตามผลการวิเคราะห์ วิธีการสร้างเนื้อหาและนำเสนอสื่อดิจิทัล ออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล ประเมินค่า สื่อดิจิทัล ประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

รายชื่อนักเรียนที่ขาดเรียน ลาป่วย ลากิจ มาสาย

นางสาวกัญญารัตน์ ดั่งรัตน์ (ขาดเรียน) , นายกิตติศักดิ์ หนูรุ่ง (ขาดเรียน) , นายคเชนทร์ ดวงปิ่น (ขาดเรียน) , นางสาวฉันทน ดิษฐาน (ลากิจ) , นายชิษณุพงศ์ กล้าสับการ (ลากิจ) , นายไชยวัฒน์ พวงเหนียว (ลากิจ) , นางสาวฐานิต ทองเล็ก (ลากิจ) , นางสาวณภัทร วงษ์สวัสดิ์ (ลากิจ) , นายณัฐพล ทอประเสริฐ (ลากิจ) , นายณัฐวัฒน์ ชันธลักษณ์ (ลากิจ) , นายธนภัทร ทัพย์สุตา (ลากิจ) , นางสาววิลาสินี ไพศาลี (ลากิจ) , นางสาวสุรางคณา นานอน (ลาป่วย) ,

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : สื่อการสอน Powerpoint ;แบบฝึกหัด

ปัญหา/อุปสรรค

ไม่พบปัญหาและอุปสรรค

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

-

ผลการจัดการเรียนรู้

นักศึกษาสามารถพัฒนาสื่อดิจิทัลในงานธุรกิจดิจิทัลตามหลักการ ด้วยความละเอียด รอบคอบ

วันที่ 10 ธันวาคม 2568 สัปดาห์ที่ 8 จำนวน 41 คน

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

หน่วยที่ 1.ความหมายของสื่อดิจิทัล

สาระการเรียนรู้

1. ความรู้เกี่ยวกับความหมายของสื่อดิจิทัล

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ความหมายของสื่อดิจิทัล

หน่วยที่ 2. วิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้และขั้นตอนการออกแบบสื่อดิจิทัล

สาระการเรียนรู้

1. ความรู้เกี่ยวกับวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้ และขั้นตอนการออกแบบสื่อดิจิทัล)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

กระบวนการออกแบบดิจิทัลเป็นแนวทางที่มีโครงสร้างสำหรับการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ดิจิทัล เช่น เว็บไซต์ แอปพลิเคชันมือถือ และซอฟต์แวร์ ซึ่งประกอบด้วย การกำหนดเป้าหมาย การทำความเข้าใจความต้องการของผู้ใช้ และการพัฒนาการออกแบบที่คำนึงถึงรูปลักษณ์และการใช้งานที่ใช้งานง่ายและมีประสิทธิภาพ กระบวนการนี้ช่วยให้มั่นใจได้ว่าผลิตภัณฑ์ขั้นสุดท้ายจะตรงตามความคาดหวังของผู้ใช้และวัตถุประสงค์ทางธุรกิจ ส่งผลให้เกิดโซลูชันดิจิทัลที่สอดคล้องและมีประสิทธิภาพ

หน่วยที่ 3. วิธีการสร้างเนื้อหาและนำเสนอสื่อดิจิทัล

สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับวิธีการสร้างเนื้อหาและนำเสนอสื่อดิจิทัล

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

การทำความเข้าใจความซับซ้อนของการสร้างเนื้อหาที่มีเดียเป็นสิ่งสำคัญยิ่งในภูมิทัศน์ดิจิทัลปัจจุบัน นักวิชาชีพนี้ให้ภาพรวมที่ครอบคลุมของสาขาที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ตั้งแต่แนวคิดพื้นฐานไปจนถึงเทคนิคที่ใช้ ความท้าทายที่เผชิญ และแนวโน้มในอนาคต ในขณะที่เทคโนโลยียังคงพัฒนาอย่างต่อเนื่องและมีแนวโน้มใหม่ๆ เกิดขึ้น วงการการสร้างคอนเทนต์ก็จะเปลี่ยนแปลงและเติบโตอย่างต่อเนื่อง อย่างไรก็ตามหลักการที่ระบุไว้ในอภิธานศัพท์นี้ ได้แก่ การทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมาย การสร้างคอนเทนต์ที่น่าสนใจ และ

การติดตามเทรนด์ใหม่ๆ จะยังคงเป็นสิ่งสำคัญสู่ความสำเร็จในการสร้างคอนเทนต์

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. รู้และเข้าใจเกี่ยวกับหลักการออกแบบสื่อดิจิทัล
2. มีทักษะในการออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล
3. มีความสามารถประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล
4. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความละเอียด รอบคอบ

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลความรู้เกี่ยวกับการออกแบบพัฒนาสื่อดิจิทัลตามหลักการ

2. ออกแบบพัฒนาสื่อดิจิทัลในงานธุรกิจดิจิทัล
3. วิเคราะห์และประเมินคุณค่าของสื่อดิจิทัลตามหลักการ
4. ประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับความหมายของสื่อดิจิทัล ลักษณะของสื่อดิจิทัล องค์ประกอบของสื่อดิจิทัลวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้ ขั้นตอนการออกแบบสื่อดิจิทัล การรายงานผลและเตรียมข้อมูล ตามผลการวิเคราะห์ วิธีการสร้างเนื้อหาและนำเสนอสื่อดิจิทัล ออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล ประเมินค่า สื่อดิจิทัล ประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : สื่อการสอน Powerpoint ;แบบฝึกหัด

ปัญหา/อุปสรรค

ไม่พบปัญหาและอุปสรรค

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

-

ผลการจัดการเรียนรู้

นักศึกษาสามารถพัฒนาสื่อดิจิทัลในงานธุรกิจดิจิทัลตามหลักการ ด้วยความละเอียด รอบคอบ

วันที่ 11 ธันวาคม 2568 สัปดาห์ที่ 8 จำนวน 41 คน ขาดเรียน 3 คน , ลาป่วย 5 คน ,

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

หน่วยที่ 1.ความหมายของสื่อดิจิทัล

สาระการเรียนรู้

1. ความรู้เกี่ยวกับความหมายของสื่อดิจิทัล

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ความหมายของสื่อดิจิทัล

หน่วยที่ 2.วิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้และขั้นตอนการออกแบบสื่อดิจิทัล

สาระการเรียนรู้

1. ความรู้เกี่ยวกับวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้ และขั้นตอนการออกแบบสื่อดิจิทัล)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

กระบวนการออกแบบดิจิทัลเป็นแนวทางที่มีโครงสร้างสำหรับการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ดิจิทัล เช่น เว็บไซต์ แอปพลิเคชันมือถือ และซอฟต์แวร์ ซึ่งประกอบด้วยการกำหนดเป้าหมาย การทำความเข้าใจความต้องการของผู้ใช้ และการพัฒนาการออกแบบที่คำนึงถึงรูปลักษณ์และใช้งานที่ใช้งานง่ายและมีประสิทธิภาพ กระบวนการนี้ช่วยให้มั่นใจได้ว่าผลิตภัณฑ์ขั้นสุดท้ายจะตรงตามความคาดหวังของผู้ใช้และวัตถุประสงค์ทางธุรกิจ ส่งผลให้เกิดโซลูชันดิจิทัลที่สอดคล้องและมีประสิทธิภาพ

หน่วยที่ 3.วิธีการสร้างเนื้อหาและนำเสนอสื่อดิจิทัล

สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับวิธีการสร้างเนื้อหาและนำเสนอสื่อดิจิทัล

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

การทำความเข้าใจความซับซ้อนของการสร้างเนื้อหาที่มีเดียเป็นสิ่งสำคัญยิ่งในภูมิทัศน์ดิจิทัลปัจจุบันนักศึกษาพึงให้ภาพรวมที่ครอบคลุมของสาขาที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ตั้งแต่แนวคิดพื้นฐานไปจนถึงเทคนิคที่ใช้ ความท้าทายที่เผชิญ และแนวโน้มในอนาคต ในขณะที่เทคโนโลยียังคงพัฒนาอย่างต่อเนื่องและมีแนวโน้มใหม่ๆ เกิดขึ้น วงการการสร้างคอนเทนต์ก็จะเปลี่ยนแปลงและเติบโตอย่างต่อเนื่อง อย่างไรก็ตามหลักการที่ระบุไว้ในนักศึกษาพึงนี้ได้แก่ การทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมาย การสร้างคอนเทนต์ที่น่าสนใจ และ

การติดตามเทรนด์ใหม่ๆ จะยังคงเป็นสิ่งสำคัญสู่ความสำเร็จในการสร้างคอนเทนต์

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. รู้และเข้าใจเกี่ยวกับหลักการออกแบบสื่อดิจิทัล
2. มีทักษะในการออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล
3. มีความสามารถประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล
4. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความละเอียด รอบคอบ

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลความรู้เกี่ยวกับการออกแบบพัฒนาสื่อดิจิทัลตามหลักการ
2. ออกแบบพัฒนาสื่อดิจิทัลในงานธุรกิจดิจิทัล
3. วิเคราะห์และประเมินคุณค่าของสื่อดิจิทัลตามหลักการ 4. ประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับความหมายของสื่อดิจิทัล ลักษณะของสื่อดิจิทัล องค์ประกอบของสื่อดิจิทัลวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้ ขั้นตอนการออกแบบสื่อดิจิทัล การรายงานผลและเตรียมข้อมูล ตามผลการวิเคราะห์ วิธีการสร้างเนื้อหาและนำเสนอสื่อดิจิทัล ออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล ประเมินค่า สื่อดิจิทัล ประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

รายชื่อนักเรียนที่ขาดเรียน ลาป่วย ลากิจ มาสาย

นางสาวฉันทชนก ดิษฐาน (ขาดเรียน) , นางสาวฐานิต ทองเล็ก (ขาดเรียน) , นางสาววิรินทร์รัตน์ ภัคดีสุข (ขาดเรียน) , นางสาวกัญญารัตน์ ดั่งรัตน์ (ลาป่วย) , นายเจษฎาภรณ์ เป้าทิพย์ (ลาป่วย) , นางสาวปัทมา ธรรมนิยม (ลาป่วย) , นายภาวัต อึ้งแย้ม (ลาป่วย) , นางสาวอติยา ไตโย (ลาป่วย) ,

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : สื่อการสอน Powerpoint ;แบบฝึกหัด

ปัญหา/อุปสรรค

ไม่พบปัญหาและอุปสรรค

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

-

ผลการจัดการเรียนรู้

นักศึกษาสามารถพัฒนาสื่อดิจิทัลในงานธุรกิจดิจิทัลตามหลักการ ด้วยความละเอียด รอบคอบ

วันที่ 11 ธันวาคม 2568 สัปดาห์ที่ 8 จำนวน 41 คน ขาดเรียน 6 คน , ลาป่วย 2 คน ,

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

หน่วยที่ 1.ความหมายของสื่อดิจิทัล

สาระการเรียนรู้

1. ความรู้เกี่ยวกับความหมายของสื่อดิจิทัล

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ความหมายของสื่อดิจิทัล

หน่วยที่ 2.วิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้และขั้นตอนการออกแบบสื่อดิจิทัล

สาระการเรียนรู้

1. ความรู้เกี่ยวกับวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้ และขั้นตอนการออกแบบสื่อดิจิทัล)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

กระบวนการออกแบบดิจิทัลเป็นแนวทางที่มีโครงสร้างสำหรับการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ดิจิทัล เช่น เว็บไซต์ แอปพลิเคชันมือถือ และซอฟต์แวร์ ซึ่งประกอบด้วยกำหนดยุทธศาสตร์ การทำความเข้าใจความต้องการของผู้ใช้ และการพัฒนาการออกแบบที่คำนึงถึงรูปลักษณ์และการทำงานที่ใช้งานง่ายและมีประสิทธิภาพ กระบวนการนี้ช่วยให้มั่นใจได้ว่าผลิตภัณฑ์ขั้นสุดท้ายจะตรง

ตามความคาดหวังของผู้ใช้และวัตถุประสงค์ทางธุรกิจ ส่งผลให้เกิดโซลูชันดิจิทัลที่สอดคล้องและมีประสิทธิภาพ

หน่วยที่ 3.วิธีการสร้างเนื้อหาและนำเสนอสื่อดิจิทัล

สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับวิธีการสร้างเนื้อหาและนำเสนอสื่อดิจิทัล

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

การทำความเข้าใจความซับซ้อนของการสร้างเนื้อหาที่มีเดียเป็นสิ่งสำคัญยิ่งในภูมิทัศน์ดิจิทัลปัจจุบันนักวิชาชีพนี้ให้ภาพรวมที่ครอบคลุมของสาขาที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ตั้งแต่แนวคิดพื้นฐานไปจนถึงเทคนิคที่ใช้ ความท้าทายที่เผชิญ และแนวโน้มในอนาคต ในขณะที่เทคโนโลยียังคงพัฒนาอย่างต่อเนื่องและมีแนวโน้มใหม่ๆ เกิดขึ้น วงการการสร้างคอนเทนต์ก็จะเปลี่ยนแปลงและเติบโตอย่างต่อเนื่อง อย่างไรก็ตามหลักการที่ระบุไว้ในอภิธานศัพท์นี้ ได้แก่ การทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมาย การสร้างคอนเทนต์ที่น่าสนใจ และ การติดตามเทรนด์ใหม่ๆ จะยังคงเป็นสิ่งสำคัญสู่ความสำเร็จในการสร้างคอนเทนต์

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. รู้และเข้าใจเกี่ยวกับหลักการออกแบบสื่อดิจิทัล
2. มีทักษะในการออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล
3. มีความสามารถประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล
4. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความละเอียด รอบคอบ

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลความรู้เกี่ยวกับการออกแบบพัฒนาสื่อดิจิทัลตามหลักการ
2. ออกแบบพัฒนาสื่อดิจิทัลในงานธุรกิจดิจิทัล
3. วิเคราะห์และประเมินคุณค่าของสื่อดิจิทัลตามหลักการ 4. ประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับความหมายของสื่อดิจิทัล ลักษณะของสื่อดิจิทัล องค์ประกอบของสื่อดิจิทัลวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้ ขั้นตอนการออกแบบสื่อดิจิทัล การรายงานผลและเตรียมข้อมูล ตามผลการวิเคราะห์ วิธีการสร้างเนื้อหาและนำเสนอสื่อดิจิทัล ออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล ประเมินค่า สื่อดิจิทัล ประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

รายชื่อนักเรียนที่ขาดเรียน ลาป่วย ลาพัก มาสาย

นางสาวกัญญารัตน์ ตัวรัตน์ (ขาดเรียน) , นายเตวิน จันทร์ปรง (ขาดเรียน) , นางสาวปัทมา ธรรมนิยม (ขาดเรียน) , นายภัทรพล พลอดโปร่ง (ขาดเรียน) , นายภาวัต อึ้งแย้ม (ขาดเรียน) , นางสาววิรินทร์รัตน์ ภักดีสุข (ขาดเรียน) , นายเจษฎาภรณ์ เบ้าทิพย์ (ลาป่วย) , นางสาวอติยา ไตโย (ลาป่วย) ,

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : สื่อการสอน Powerpoint ;แบบฝึกหัด

ปัญหา/อุปสรรค

ไม่พบปัญหาและอุปสรรค

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

-

ผลการจัดการเรียนรู้

นักศึกษาสามารถพัฒนาสื่อดิจิทัลในงานธุรกิจดิจิทัลตามหลักการ ด้วยความละเอียด รอบคอบ

วันที่ 12 ธันวาคม 2568 สัปดาห์ที่ 8 จำนวน 41 คน ขาดเรียน 3 คน , ลาพัก 2 คน , ลาป่วย 2 คน , สาย 5 คน ,

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

หน่วยที่ 1.ความหมายของสื่อดิจิทัล

สาระการเรียนรู้

1. ความรู้เกี่ยวกับความหมายของสื่อดิจิทัล

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ความหมายของสื่อดิจิทัล

หน่วยที่ 2.วิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้และขั้นตอนการออกแบบสื่อดิจิทัล

สาระการเรียนรู้

1. ความรู้เกี่ยวกับวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้ และขั้นตอนการออกแบบสื่อดิจิทัล)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

กระบวนการออกแบบดิจิทัลเป็นแนวทางที่มีโครงสร้างสำหรับการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ดิจิทัล เช่นเว็บไซต์ แอปพลิเคชันมือถือ และซอฟต์แวร์ ซึ่งประกอบด้วยกำหนดยุทธศาสตร์ การทำความเข้าใจความต้องการของผู้ใช้ และการพัฒนาการออกแบบที่คำนึงถึงรูปแบบและการใช้งานที่ใช้งานง่ายและมีประสิทธิภาพ กระบวนการนี้ช่วยให้มั่นใจได้ว่าผลิตภัณฑ์ขั้นสุดท้ายจะตรงตามความคาดหวังของผู้ใช้และวัตถุประสงค์ทางธุรกิจ ส่งผลให้เกิดโซลูชันดิจิทัลที่สอดคล้องและมีประสิทธิภาพ

หน่วยที่ 3.วิธีการสร้างเนื้อหาและนำเสนอสื่อดิจิทัล

สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับวิธีการสร้างเนื้อหาและนำเสนอสื่อดิจิทัล

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

การทำความเข้าใจความซับซ้อนของการสร้างเนื้อหาที่มีเดียเป็นสิ่งสำคัญยิ่งในภูมิทัศน์ดิจิทัลปัจจุบันนิทรรศการนี้ให้ภาพรวมที่ครอบคลุมของสาขาที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ตั้งแต่แนวคิดพื้นฐานไปจนถึงเทคนิคที่ใช้ ความท้าทายที่เผชิญ และแนวโน้มในอนาคต ในขณะที่เทคโนโลยียังคงพัฒนาอย่างต่อเนื่องและมีแนวโน้มใหม่ๆ เกิดขึ้น วงการการสร้างคอนเทนต์ก็จะเปลี่ยนแปลงและเติบโตอย่างต่อเนื่อง อย่างไรก็ตามหลักการที่ระบุไว้ในนิทรรศการนี้ ได้แก่ การทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมาย การสร้างคอนเทนต์ที่น่าสนใจ และ

การติดตามเทรนด์ใหม่ๆ จะยังคงเป็นสิ่งสำคัญสู่ความสำเร็จในการสร้างคอนเทนต์

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. รู้และเข้าใจเกี่ยวกับหลักการออกแบบสื่อดิจิทัล
2. มีทักษะในการออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล
3. มีความสามารถประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล
4. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความละเอียด รอบคอบ

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลความรู้เกี่ยวกับการออกแบบพัฒนาสื่อดิจิทัลตามหลักการ
2. ออกแบบพัฒนาสื่อดิจิทัลในงานธุรกิจดิจิทัล
3. วิเคราะห์และประเมินคุณค่าของสื่อดิจิทัลตามหลักการ 4. ประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับความหมายของสื่อดิจิทัล ลักษณะของสื่อดิจิทัล องค์ประกอบของสื่อดิจิทัลวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้ ขั้นตอนการออกแบบสื่อดิจิทัล การรายงานผลและเตรียมข้อมูล ตามผลการวิเคราะห์ วิธีการสร้างเนื้อหาและนำเสนอสื่อดิจิทัล ออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล ประเมินค่า สื่อดิจิทัล ประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

รายชื่อนักเรียนที่ขาดเรียน ลาป่วย ลากิจ มาสาย

นายณัฐวัฒน์ ชันธลักษณ์ (ขาดเรียน) , นางสาววิลาสินี ไพศาลี (ขาดเรียน) , นางสาวศิเรมอร ดีพันธ์ (ขาดเรียน) , นางสาวพิมพ์วรา คุ่มพาล (ลากิจ) , นางสาวสุชานันท์ ชุมพูนุช (ลากิจ) , นายธนภัทร ทิพย์สุตา (ลาป่วย) , นายรังสิมันต์ คำพาพันธ์

(ลาป่วย) , นางสาวกัญญารัตน์ ตัวรัตน์ (สาย) , นายคเชนทร์ ดวงปั้น (สาย) , นางสาวฉันทชนก ดิษฐาน (สาย) , นางสาวฐานิต ทองเล็ก (สาย) , นายณัฐพล ทอประเสริฐ (สาย) ,

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : สื่อการสอน Powerpoint ;แบบฝึกหัด

ปัญหา/อุปสรรค

ไม่พบปัญหาและอุปสรรค

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

-

ผลการจัดการเรียนรู้

นักศึกษาสามารถพัฒนาสื่อดิจิทัลในงานธุรกิจดิจิทัลตามหลักการ ด้วยความละเอียด รอบคอบ

วันที่ 12 ธันวาคม 2568 สัปดาห์ที่ 8 จำนวน 41 คน ขาดเรียน 1 คน , ลาพัก 1 คน , ลาป่วย 4 คน ,

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

หน่วยที่ 1.ความหมายของสื่อดิจิทัล

สาระการเรียนรู้

1. ความรู้เกี่ยวกับความหมายของสื่อดิจิทัล

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ความหมายของสื่อดิจิทัล

หน่วยที่ 2.วิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้และขั้นตอนการออกแบบสื่อดิจิทัล

สาระการเรียนรู้

1. ความรู้เกี่ยวกับวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้ และขั้นตอนการออกแบบสื่อดิจิทัล)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

กระบวนการออกแบบดิจิทัลเป็นแนวทางที่มีโครงสร้างสำหรับการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ดิจิทัล เช่นเว็บไซต์ แอปพลิเคชันมือถือ และซอฟต์แวร์ ซึ่งประกอบด้วยการกำหนดเป้าหมาย การทำความเข้าใจความต้องการของผู้ใช้ และการพัฒนาการออกแบบที่คำนึงถึงรูปลักษณ์และการใช้งานที่ใช้งานง่ายและมีประสิทธิภาพ กระบวนการนี้ช่วยให้มั่นใจได้ว่าผลิตภัณฑ์ขั้นสุดท้ายจะตรงตามความคาดหวังของผู้ใช้และวัตถุประสงค์ทางธุรกิจ ส่งผลให้เกิดโซลูชันดิจิทัลที่สอดคล้องและมีประสิทธิภาพ

หน่วยที่ 3.วิธีการสร้างเนื้อหาและนำเสนอสื่อดิจิทัล

สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับวิธีการสร้างเนื้อหาและนำเสนอสื่อดิจิทัล

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

การทำความเข้าใจความซับซ้อนของการสร้างเนื้อหาที่มีเดียเป็นสิ่งสำคัญยิ่งในภูมิทัศน์ดิจิทัลปัจจุบันนักศึกษาพึงให้ภาพรวมที่ครอบคลุมของสาขาที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ตั้งแต่แนวคิดพื้นฐานไปจนถึงเทคนิคที่ใช้ ความท้าทายที่เผชิญ และแนวโน้มในอนาคต ในขณะที่เทคโนโลยียังคงพัฒนาอย่างต่อเนื่องและมีแนวโน้มใหม่ๆ เกิดขึ้น วงการการสร้างคอนเทนต์ก็จะเปลี่ยนแปลงและเติบโตอย่างต่อเนื่อง อย่างไรก็ตามหลักการที่ระบุไว้ในนักศึกษาพึงได้แก่ การทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมาย การสร้างคอนเทนต์ที่น่าสนใจ และ การติดตามเทรนด์ใหม่ๆ จะยังคงเป็นสิ่งสำคัญสู่ความสำเร็จในการสร้างคอนเทนต์

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. รู้และเข้าใจเกี่ยวกับหลักการออกแบบสื่อดิจิทัล
2. มีทักษะในการออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล
3. มีความสามารถประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล
4. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความละเอียด รอบคอบ

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลความรู้เกี่ยวกับการออกแบบพัฒนาสื่อดิจิทัลตามหลักการ
2. ออกแบบพัฒนาสื่อดิจิทัลในงานธุรกิจดิจิทัล
3. วิเคราะห์และประเมินคุณค่าของสื่อดิจิทัลตามหลักการ 4. ประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับความหมายของสื่อดิจิทัล ลักษณะของสื่อดิจิทัล องค์ประกอบของสื่อดิจิทัลวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้ ขั้นตอนการออกแบบสื่อดิจิทัล การรายงานผลและเตรียมข้อมูล ตามผลการวิเคราะห์ วิธีการสร้างเนื้อหาและนำเสนอสื่อดิจิทัล ออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล ประเมินค่า สื่อดิจิทัล ประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

รายชื่อนักเรียนที่ขาดเรียน ลาป่วย ลากิจ มาสาย

นางสาวฐานิต ทองเล็ก (ขาดเรียน) , นางสาวพิมพ์วรา คุ่มพาล (ลากิจ) , นายณัฐวัฒน์ ชันธลักษณ์ (ลาป่วย) , นายธนภัทร ทิพย์สุตา (ลาป่วย) , นายรังสิมันต์ คำพาพันธ์ (ลาป่วย) , นางสาวสุชานันท์ ชุมพูนุช (ลาป่วย) ,

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : สื่อการสอน Powerpoint ;แบบฝึกหัด

ปัญหา/อุปสรรค

ไม่พบปัญหาและอุปสรรค

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

-

ผลการจัดการเรียนรู้

นักศึกษาสามารถพัฒนาสื่อดิจิทัลในงานธุรกิจดิจิทัลตามหลักการ ด้วยความละเอียด รอบคอบ

วันที่ 15 ธันวาคม 2568 สัปดาห์ที่ 9 จำนวน 41 คน ลา กิจ 2 คน ,

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

หน่วยที่ 4 ออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล

หน่วยที่ 5 ประเมินค่า สื่อดิจิทัล

หน่วยที่ 6 ประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
 2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
 3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย
-

อื่นๆ ระบุ

หน่วยที่ 4 ออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล

สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล

หน่วยที่ 5 ประเมินค่า สื่อดิจิทัล

สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับประเมินค่า สื่อดิจิทัล

หน่วยที่ 6 ประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

รายชื่อนักเรียนที่ขาดเรียน ลาป่วย ลากิจ มาสาย

นายธนภุต รมศรี (ลากิจ) , นางสาววิรินทร์รัตน์ ภัคดีสุข (ลากิจ) ,

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : สื่อการสอน Powerpoint ;แบบฝึกหัด

ปัญหา/อุปสรรค

ไม่พบปัญหาและอุปสรรค

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

-

ผลการจัดการเรียนรู้

หน่วยที่ 4 ออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

การออกแบบ UI/UX คือศิลปะและวิทยาศาสตร์ของการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ดิจิทัลที่ไม่เพียงแต่สวยงามน่าใช้เท่านั้น แต่ยังใช้งานง่าย มีประสิทธิภาพ และน่าพึงพอใจอีกด้วย มันคือการออกแบบโซลูชันที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ สอดคล้องกับเป้าหมายทางธุรกิจ และส่งเสริมความสัมพันธ์เชิงบวกที่แข็งแกร่งระหว่างผู้ใช้และผลิตภัณฑ์ การละลายหลักการเหล่านี้หมายถึงความเสี่ยงต่ออัตราการตีกลับที่สูง การมีส่วนร่วมที่ต่ำ และท้ายที่สุดคือความล้มเหลวของผลิตภัณฑ์

หน่วยที่ 5 ประเมินค่า สื่อดิจิทัล

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ข้อมูลเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณแตกต่างกันในแนวทางและประเภทของข้อมูลที่เก็บรวบรวม

ข้อมูลเชิงปริมาณหมายถึง ข้อมูลใดๆ ที่สามารถวัดปริมาณได้ นั่นคือ ตัวเลข หากสามารถนับหรือวัดได้ และกำหนดค่าตัวเลขไว้ แสดงว่าข้อมูลนั้นมีลักษณะเชิงปริมาณ ลองนึกถึงข้อมูลนั้นเสมือนไม้บรรทัดวัดดูสิตัวแปรเชิงปริมาณสามารถบอกคุณได้ว่า "จำนวนเท่าใด" "เท่าใด" หรือ "บ่อยเพียงใด"

หน่วยที่ 6 ประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ความรู้เกี่ยวกับประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

วันที่ 15 ธันวาคม 2568 สัปดาห์ที่ 9 จำนวน 41 คน ลากิจ 1 คน ,

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

หน่วยที่ 4 ออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล

หน่วยที่ 5 ประเมินค่า สื่อดิจิทัล

หน่วยที่ 6 ประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

หน่วยที่ 4 ออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล

สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล

หน่วยที่ 5 ประเมินค่า สื่อดิจิทัล

สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับประเมินค่า สื่อดิจิทัล

หน่วยที่ 6 ประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

รายชื่อนักเรียนที่ขาดเรียน ลาป่วย ลากิจ มาสาย

นางสาววิรินทร์รัตน์ รักดีสุข (ลากิจ) ,

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : สื่อการสอน Powerpoint ;แบบฝึกหัด

ปัญหา/อุปสรรค

ไม่พบปัญหาและอุปสรรค

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

-

ผลการจัดการเรียนรู้

หน่วยที่ 4 ออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

การออกแบบ UI/UX คือศิลปะและวิทยาศาสตร์ของการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ดิจิทัลที่ไม่เพียงแต่

สวยงามน่าใช้เท่านั้น แต่ยังใช้งานง่าย มีประสิทธิภาพ และน่าพึงพอใจอีกด้วย มันคือการออกแบบโซลูชันที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ สอดคล้องกับเป้าหมายทางธุรกิจ และส่งเสริมความสัมพันธ์เชิงบวกที่แข็งแกร่งระหว่างผู้ใช้และผลิตภัณฑ์ การละเลยหลักการเหล่านี้หมายถึงความเสี่ยงต่ออัตราการตีกลับที่สูง การมีส่วนร่วมที่ต่ำ และท้ายที่สุดคือความล้มเหลวของผลิตภัณฑ์

หน่วยที่ 5 ประเมินค่า สื่อดิจิทัล

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ข้อมูลเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณแตกต่างกันในแนวทางและประเภทของข้อมูลที่เก็บรวบรวม

ข้อมูลเชิงปริมาณหมายถึง ข้อมูลใดๆ ที่สามารถวัดปริมาณได้ นั่นคือ ตัวเลข หากสามารถนับหรือวัดได้ และกำหนดค่าตัวเลขไว้ แสดงว่าข้อมูลนั้นมีลักษณะเชิงปริมาณ ลองนึกถึงข้อมูลนั้นเสมือนไม้บรรทัดวัดดูสิตัวแปรเชิงปริมาณสามารถบอกคุณได้ว่า "จำนวนเท่าใด" "เท่าใด" หรือ "บ่อยเพียงใด"

หน่วยที่ 6 ประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ความรู้เกี่ยวกับประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

วันที่ 16 ธันวาคม 2568 สัปดาห์ที่ 9 จำนวน 41 คน ขาดเรียน 1 คน , ลากิจ 2 คน , สาย 5 คน ,

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

หน่วยที่ 4 ออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล

หน่วยที่ 5 ประเมินค่า สื่อดิจิทัล

หน่วยที่ 6 ประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

หน่วยที่ 4 ออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล

สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล

หน่วยที่ 5 ประเมินค่า สื่อดิจิทัล

สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับประเมินค่า สื่อดิจิทัล

หน่วยที่ 6 ประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

รายนามนักเรียนที่ขาดเรียน ลาป่วย ลากิจ มาสาย

นางสาวพิมพ์วรา คุ่มพาล (ขาดเรียน) , นายเดวิน จันทรปุรง (ลากิจ) , นายธนกฤต รมศรี (ลากิจ) , นายคเชนทร์ ดวงปิ่น (สาย) , นายณัฐพล ทอประเสริฐ (สาย) , นางสาวปณิดา ยอดใหญ่ (สาย) , นายภัทรพล ปลอดโปร่ง (สาย) , นางสาววิลาสินี ไพศาลี (สาย) ,

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : สื่อการสอน Powerpoint ;แบบฝึกหัด

ปัญหา/อุปสรรค

ไม่พบปัญหาและอุปสรรค

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

-

ผลการจัดการเรียนรู้

หน่วยที่ 4 ออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

การออกแบบ UI/UX คือศิลปะและวิทยาศาสตร์ของการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ดิจิทัลที่ไม่เพียงแต่สวยงามน่าใช้เท่านั้น แต่ยังใช้งานง่าย มีประสิทธิภาพ และน่าพึงพอใจอีกด้วย มันคือการออกแบบโซลูชันที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ สอดคล้องกับเป้าหมายทางธุรกิจ และส่งเสริมความสัมพันธ์เชิงบวกที่แข็งแกร่งระหว่างผู้ใช้และผลิตภัณฑ์ การละลายหลักการเหล่านี้หมายถึงความเสี่ยงต่ออัตราการตีกลับที่สูง การมีส่วนร่วมที่ต่ำ และท้ายที่สุดคือความล้มเหลวของผลิตภัณฑ์

หน่วยที่ 5 ประเมินค่า สื่อดิจิทัล

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ข้อมูลเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณแตกต่างกันในแนวทางและประเภทของข้อมูลที่เก็บรวบรวม

ข้อมูลเชิงปริมาณหมายถึง ข้อมูลใดๆ ที่สามารถวัดปริมาณได้ นั่นคือ ตัวเลข หากสามารถนับหรือวัดได้ และกำหนดค่าตัวเลขไว้ แสดงว่าข้อมูลนั้นมีลักษณะเชิงปริมาณ ลองนึกถึงข้อมูลนั้นเหมือนไม้บรรทัดวัดดูสิตัวแปรเชิงปริมาณสามารถบอกคุณได้ว่า "จำนวนเท่าใด" "เท่าใด" หรือ "บ่อยเพียงใด"

หน่วยที่ 6 ประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ความรู้เกี่ยวกับประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

วันที่ 16 ธันวาคม 2568 สัปดาห์ที่ 9 จำนวน 41 คน ลา กิจ 1 คน ,

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

หน่วยที่ 4 ออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล

หน่วยที่ 5 ประเมินค่า สื่อดิจิทัล

หน่วยที่ 6 ประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

หน่วยที่ 4 ออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล

สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล

หน่วยที่ 5 ประเมินค่า สื่อดิจิทัล

สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับประเมินค่า สื่อดิจิทัล

หน่วยที่ 6 ประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล
-

รายชื่อนักเรียนที่ขาดเรียน ลาป่วย ลากิจ มาสาย
นายธนภุต รมศรี (ลากิจ) ,

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้
PowerPoint

รายละเอียด : สื่อการสอน Powerpoint ;แบบฝึกหัด

ปัญหา/อุปสรรค
ไม่พบปัญหาและอุปสรรค

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง
-

ผลการจัดการเรียนรู้

หน่วยที่ 4 ออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

การออกแบบ UI/UX คือศิลปะและวิทยาศาสตร์ของการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ดิจิทัลที่ไม่เพียงแต่สวยงามน่าใช้เท่านั้น แต่ยังใช้งานง่าย มีประสิทธิภาพ และน่าพึงพอใจอีกด้วย มันคือการออกแบบโซลูชันที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ สอดคล้องกับเป้าหมายทางธุรกิจ และส่งเสริมความสัมพันธ์เชิงบวกที่แข็งแกร่งระหว่างผู้ใช้และผลิตภัณฑ์ การละเลยหลักการเหล่านี้หมายถึงความเสี่ยงต่ออัตราการติกลับที่สูง การมีส่วนร่วมที่ต่ำ และท้ายที่สุดคือความล้มเหลวของผลิตภัณฑ์

หน่วยที่ 5 ประเมินค่า สื่อดิจิทัล

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ข้อมูลเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณแตกต่างกันในแนวทางและประเภทของข้อมูลที่เก็บรวบรวม

ข้อมูลเชิงปริมาณหมายถึง ข้อมูลใดๆ ที่สามารถวัดปริมาณได้ นั่นคือ ตัวเลข หากสามารถนับหรือวัดได้ และกำหนดค่าตัวเลขไว้ แสดงว่าข้อมูลนั้นมีลักษณะเชิงปริมาณ ลองนึกถึงข้อมูลนั้นเหมือนไม้บรรทัดวัดคู่สีตัวแปรเชิงปริมาณสามารถบอกคุณได้ว่า "จำนวนเท่าใด" "เท่าใด" หรือ "บ่อยเพียงใด"

หน่วยที่ 6 ประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ความรู้เกี่ยวกับประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

วันที่ 17 ธันวาคม 2568 สัปดาห์ที่ 9 จำนวน 41 คน ขาดเรียน 2 คน , ลากิจ 1 คน , สาย 6 คน ,

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

หน่วยที่ 4 ออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล

หน่วยที่ 5 ประเมินค่า สื่อดิจิทัล

หน่วยที่ 6 ประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

หน่วยที่ 4 ออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล

สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล

หน่วยที่ 5 ประเมินค่า สื่อดิจิทัล

สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับประเมินค่า สื่อดิจิทัล

หน่วยที่ 6 ประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

รายชื่อนักเรียนที่ขาดเรียน ลาป่วย ลากิจ มาสาย

นายเตวิน จันทรบุรุษ (ขาดเรียน) , นายชนดล พรหมเพชร (ขาดเรียน) , นายธนกฤต ร่มศรี (ลากิจ) , นายคเชนทร์ ดวงปิ่น (สาย) , นางสาวฉันทชนก ดิษฐาน (สาย) , นายธนภัทร ทิพย์สุตา (สาย) , นายธีร์กวิน กล้าหาญ (สาย) , นายภัทรพล ปลอดภัย (สาย) , นางสาวมณฑนา เหล่าเกษม (สาย) ,

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : สื่อการสอน Powerpoint ;แบบฝึกหัด

ปัญหา/อุปสรรค

ไม่พบปัญหาและอุปสรรค

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

-

ผลการจัดการเรียนรู้

หน่วยที่ 4 ออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

การออกแบบ UI/UX คือศิลปะและวิทยาศาสตร์ของการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ดิจิทัลที่ไม่เพียงแต่สวยงามน่าใช้เท่านั้น แต่ยังใช้งานง่าย มีประสิทธิภาพ และน่าพึงพอใจอีกด้วย มันคือการออกแบบโซลูชันที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ สอดคล้องกับเป้าหมายทางธุรกิจ และส่งเสริมความสัมพันธ์เชิงบวกที่แข็งแกร่งระหว่างผู้ใช้และผลิตภัณฑ์ การละลายหลักการเหล่านี้หมายถึงความเสี่ยงต่ออัตราการติกลับที่สูง การมีส่วนร่วมที่ต่ำ และท้ายที่สุดคือความล้มเหลวของผลิตภัณฑ์

หน่วยที่ 5 ประเมินค่า สื่อดิจิทัล

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ข้อมูลเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณแตกต่างกันในแนวทางและประเภทของข้อมูลที่เก็บรวบรวม

ข้อมูลเชิงปริมาณหมายถึง ข้อมูลใดๆ ที่สามารถวัดปริมาณได้ นั่นคือ ตัวเลข หากสามารถนับหรือวัดได้ และกำหนดค่าตัวเลขไว้ แสดงว่าข้อมูลนั้นมีลักษณะเชิงปริมาณ ลองนึกถึงข้อมูลนั้นเสมือนไม้บรรทัดวัดดูสิตัวแปรเชิงปริมาณสามารถบอกคุณได้ว่า "จำนวนเท่าใด" "เท่าใด" หรือ "บ่อยเพียงใด"

หน่วยที่ 6 ประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ความรู้เกี่ยวกับประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

วันที่ 18 ธันวาคม 2568 สัปดาห์ที่ 9 จำนวน 41 คน ขาดเรียน 4 คน , ลากิจ 2 คน , ลาป่วย 3 คน ,

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

หน่วยที่ 4 ออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล

หน่วยที่ 5 ประเมินค่า สื่อดิจิทัล

หน่วยที่ 6 ประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

หน่วยที่ 4 ออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล

สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล

หน่วยที่ 5 ประเมินค่า สื่อดิจิทัล

สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับประเมินค่า สื่อดิจิทัล

หน่วยที่ 6 ประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

รายนามนักเรียนที่ขาดเรียน ลาป่วย ลากิจ มาสาย

นายกิตติศักดิ์ หนูรุ่ง (ขาดเรียน) , นายคเชนทร์ ดวงปิ่น (ขาดเรียน) , นายเตวิน จันทร์ปรง (ขาดเรียน) , นางสาวศิริเมอร ดีพันธ์ (ขาดเรียน) , นางสาวพรธีรา สมมี (ลากิจ) , นางสาวอภัสรา แซ่อิง (ลากิจ) , นายชิษณุพงศ์ กล้าสับการ (ลาป่วย) , นายภัทรพล ปลอดโปร่ง (ลาป่วย) , นางสาววิลาสินี ไพศาลี (ลาป่วย) ,

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : สื่อการสอน Powerpoint ;แบบฝึกหัด

ปัญหา/อุปสรรค

ไม่พบปัญหาและอุปสรรค

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

-

ผลการจัดการเรียนรู้

หน่วยที่ 4 ออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

การออกแบบ UI/UX คือศิลปะและวิทยาศาสตร์ของการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ดิจิทัลที่ไม่เพียงแต่

สวยงามน่าใช้เท่านั้น แต่ยังใช้งานง่าย มีประสิทธิภาพ และน่าพึงพอใจอีกด้วย มันคือการออกแบบโซลูชันที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ สอดคล้องกับเป้าหมายทางธุรกิจ และส่งเสริมความสัมพันธ์เชิงบวกที่แข็งแกร่งระหว่างผู้ใช้และผลิตภัณฑ์ การละลายหลักการเหล่านี้หมายถึงความเสี่ยงต่ออัตราการติกลับที่สูง การมีส่วนร่วมที่ต่ำ และท้ายที่สุดคือความล้มเหลวของผลิตภัณฑ์

หน่วยที่ 5 ประเมินค่า สื่อดิจิทัล

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ข้อมูลเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณแตกต่างกันในแนวทางและประเภทของข้อมูลที่เก็บรวบรวม

ข้อมูลเชิงปริมาณหมายถึง ข้อมูลใดๆ ที่สามารถวัดปริมาณได้ นั่นคือ ตัวเลข หากสามารถนับหรือวัดได้ และกำหนดค่าตัวเลขไว้ แสดงว่าข้อมูลนั้นมีลักษณะเชิงปริมาณ ลองนึกถึงข้อมูลนั้นเหมือนไม้บรรทัดวัดดูสิตัวแปรเชิงปริมาณสามารถบอกคุณได้ว่า "จำนวนเท่าใด" "เท่าใด" หรือ "บ่อยเพียงใด"

หน่วยที่ 6 ประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ความรู้เกี่ยวกับประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

วันที่ 18 ธันวาคม 2568 สัปดาห์ที่ 9 จำนวน 41 คน ขาดเรียน 1 คน , ลาป่วย 3 คน ,

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

หน่วยที่ 4 ออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล

หน่วยที่ 5 ประเมินค่า สื่อดิจิทัล

หน่วยที่ 6 ประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

หน่วยที่ 4 ออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล

สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล

หน่วยที่ 5 ประเมินค่า สื่อดิจิทัล

สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับประเมินค่า สื่อดิจิทัล

หน่วยที่ 6 ประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล
-

รายชื่อนักเรียนที่ขาดเรียน ลาป่วย ลากิจ มาสาย

นายธนดล พรหมเพชร (ขาดเรียน) , นายชินุพงษ์ กล้าสับการ (ลาป่วย) , นายภัทรพล ปลอดโปร่ง (ลาป่วย) , นางสาววิลาสินี โพสาลี (ลาป่วย) ,

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : สื่อการสอน Powerpoint ;แบบฝึกหัด

ปัญหา/อุปสรรค

ไม่พบปัญหาและอุปสรรค

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

-

ผลการจัดการเรียนรู้

หน่วยที่ 4 ออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

การออกแบบ UI/UX คือศิลปะและวิทยาศาสตร์ของการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ดิจิทัลที่ไม่เพียงแต่

สวยงามน่าใช้เท่านั้น แต่ยังใช้งานง่าย มีประสิทธิภาพ และน่าพึงพอใจอีกด้วย มันคือการออกแบบโซลูชันที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ สอดคล้องกับเป้าหมายทางธุรกิจ และส่งเสริมความสัมพันธ์เชิงบวกที่แข็งแกร่งระหว่างผู้ใช้และผลิตภัณฑ์ การละเลยหลักการเหล่านี้หมายถึงความเสี่ยงต่ออัตราการติกลับที่สูง การมีส่วนร่วมที่ต่ำ และท้ายที่สุดคือความล้มเหลวของผลิตภัณฑ์

หน่วยที่ 5 ประเมินค่า สื่อดิจิทัล

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ข้อมูลเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณแตกต่างกันในแนวทางและประเภทของข้อมูลที่เก็บรวบรวม

ข้อมูลเชิงปริมาณหมายถึง ข้อมูลใดๆ ที่สามารถวัดปริมาณได้ นั่นคือ ตัวเลข หากสามารถนับหรือวัดได้ และกำหนดค่าตัวเลขไว้ แสดงว่าข้อมูลนั้นมีลักษณะเชิงปริมาณ ลองนึกถึงข้อมูลนั้นเหมือนไม้บรรทัดวัดดูสิตัวแปรเชิงปริมาณสามารถบอกคุณได้ว่า "จำนวนเท่าใด" "เท่าใด" หรือ "บ่อยเพียงใด"

หน่วยที่ 6 ประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ความรู้เกี่ยวกับประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

หน่วยที่ 4 ออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล

หน่วยที่ 5 ประเมินค่า สื่อดิจิทัล

หน่วยที่ 6 ประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

หน่วยที่ 4 ออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล

สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล

หน่วยที่ 5 ประเมินค่า สื่อดิจิทัล

สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับประเมินค่า สื่อดิจิทัล

หน่วยที่ 6 ประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : สื่อการสอน Powerpoint ;แบบฝึกหัด

ปัญหา/อุปสรรค

ไม่พบปัญหาและอุปสรรค

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

-

ผลการจัดการเรียนรู้

หน่วยที่ 4 ออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

การออกแบบ UI/UX คือศิลปะและวิทยาศาสตร์ของการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ดิจิทัลที่ไม่เพียงแต่

สวยงามน่าใช้เท่านั้น แต่ยังใช้งานง่าย มีประสิทธิภาพ และน่าพึงพอใจอีกด้วย มันคือการออกแบบโซลูชันที่ตอบสนองความ

ต้องการของผู้ใช้ สอดคล้องกับเป้าหมายทางธุรกิจ และส่งเสริมความสัมพันธ์เชิงบวกที่แข็งแกร่งระหว่างผู้ใช้และผลิตภัณฑ์

การละลายหลักการเหล่านี้หมายถึงความเสี่ยงต่ออัตราการติกลับที่สูง การมีส่วนร่วมที่ต่ำ และท้ายที่สุดคือความล้มเหลวของผลิตภัณฑ์

หน่วยที่ 5 ประเมินค่า สื่อดิจิทัล

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ข้อมูลเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณแตกต่างกันในแนวทางและประเภทของข้อมูลที่เก็บรวบรวม

ข้อมูลเชิงปริมาณหมายถึง ข้อมูลใดๆ ที่สามารถวัดปริมาณได้ นั่นคือ ตัวเลข หากสามารถนับหรือวัดได้ และกำหนดค่าตัวเลข

ไว้ แสดงว่าข้อมูลนั้นมีลักษณะเชิงปริมาณ ลองนึกถึงข้อมูลนั้นเหมือนไม้บรรทัดวัดดูสิตัวแปรเชิงปริมาณสามารถบอกคุณได้ว่า

"จำนวนเท่าใด" "เท่าใด" หรือ "บ่อยเพียงใด"

หน่วยที่ 6 ประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ความรู้เกี่ยวกับประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

วันที่ 19 ธันวาคม 2568 สัปดาห์ที่ 9 จำนวน 41 คน

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

หน่วยที่ 4 ออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล

หน่วยที่ 5 ประเมินค่า สื่อดิจิทัล

หน่วยที่ 6 ประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์

2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน

3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

หน่วยที่ 4 ออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล

สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล

หน่วยที่ 5 ประเมินค่า สื่อดิจิทัล

สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับประเมินค่า สื่อดิจิทัล

หน่วยที่ 6 ประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : สื่อการสอน Powerpoint ;แบบฝึกหัด

ปัญหา/อุปสรรค

ไม่พบปัญหาและอุปสรรค

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

-

ผลการจัดการเรียนรู้

หน่วยที่ 4 ออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

การออกแบบ UI/UX คือศิลปะและวิทยาศาสตร์ของการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ดิจิทัลที่ไม่เพียงแต่สวยงามน่าใช้เท่านั้น แต่ยังใช้งานง่าย มีประสิทธิภาพ และน่าพึงพอใจอีกด้วย มันคือการออกแบบโซลูชันที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ สอดคล้องกับเป้าหมายทางธุรกิจ และส่งเสริมความสัมพันธ์เชิงบวกที่แข็งแกร่งระหว่างผู้ใช้และผลิตภัณฑ์ การละเลยหลักการเหล่านี้หมายถึงความเสี่ยงต่ออัตราการติ๊กกลับที่สูง การมีส่วนร่วมที่ต่ำ และท้ายที่สุดคือความล้มเหลวของผลิตภัณฑ์

หน่วยที่ 5 ประเมินค่า สื่อดิจิทัล

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ข้อมูลเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณแตกต่างกันในแนวทางและประเภทของข้อมูลที่เก็บรวบรวม

ข้อมูลเชิงปริมาณหมายถึง ข้อมูลใดๆ ที่สามารถวัดปริมาณได้ นั่นคือ ตัวเลข หากสามารถนับหรือวัดได้ และกำหนดค่าตัวเลขไว้ แสดงว่าข้อมูลนั้นมีลักษณะเชิงปริมาณ ลองนึกถึงข้อมูลนั้นเสมือนไม้บรรทัดวัดดูสิตัวแปรเชิงปริมาณสามารถบอกคุณได้ว่า "จำนวนเท่าใด" "เท่าใด" หรือ "บ่อยเพียงใด"

หน่วยที่ 6 ประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ความรู้เกี่ยวกับประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสาวสุรารักษ์ พลอยบุษย์)

11 มกราคม 2569

ลงชื่อ.....หัวหน้าแผนก

(.....)

.....

.....รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ

(นายประพจน์ พฤษชนะ)

.....

.....ผู้อำนวยการวิทยาลัยการอาชีพบางสะพาน

(นายนิมิตร ศรียาภัย)

.....