



การจัดการเรียนรู้แบบโมดูล (Module)

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2567

รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล รหัสวิชา 31910-2010

โดย

นางสาวจรรุวรรณ ถึงเลียบญวน

วิทยาลัยเทคนิคบางสะพาน

อาชีวศึกษาจังหวัดประจวบคีรีขันธ์

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

กระทรวงศึกษาธิการ



หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2567

รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล รหัสวิชา 31910-2010

บทเรียนโมดูลที่ 1

เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล

(Introduction to Digital Media)

โดย

นางสาวจรรวรรณ ถึงเสียบญวน

วิทยาลัยเทคนิคบางสะพาน

อาชีวศึกษาจังหวัดประจวบคีรีขันธ์

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

กระทรวงศึกษาธิการ



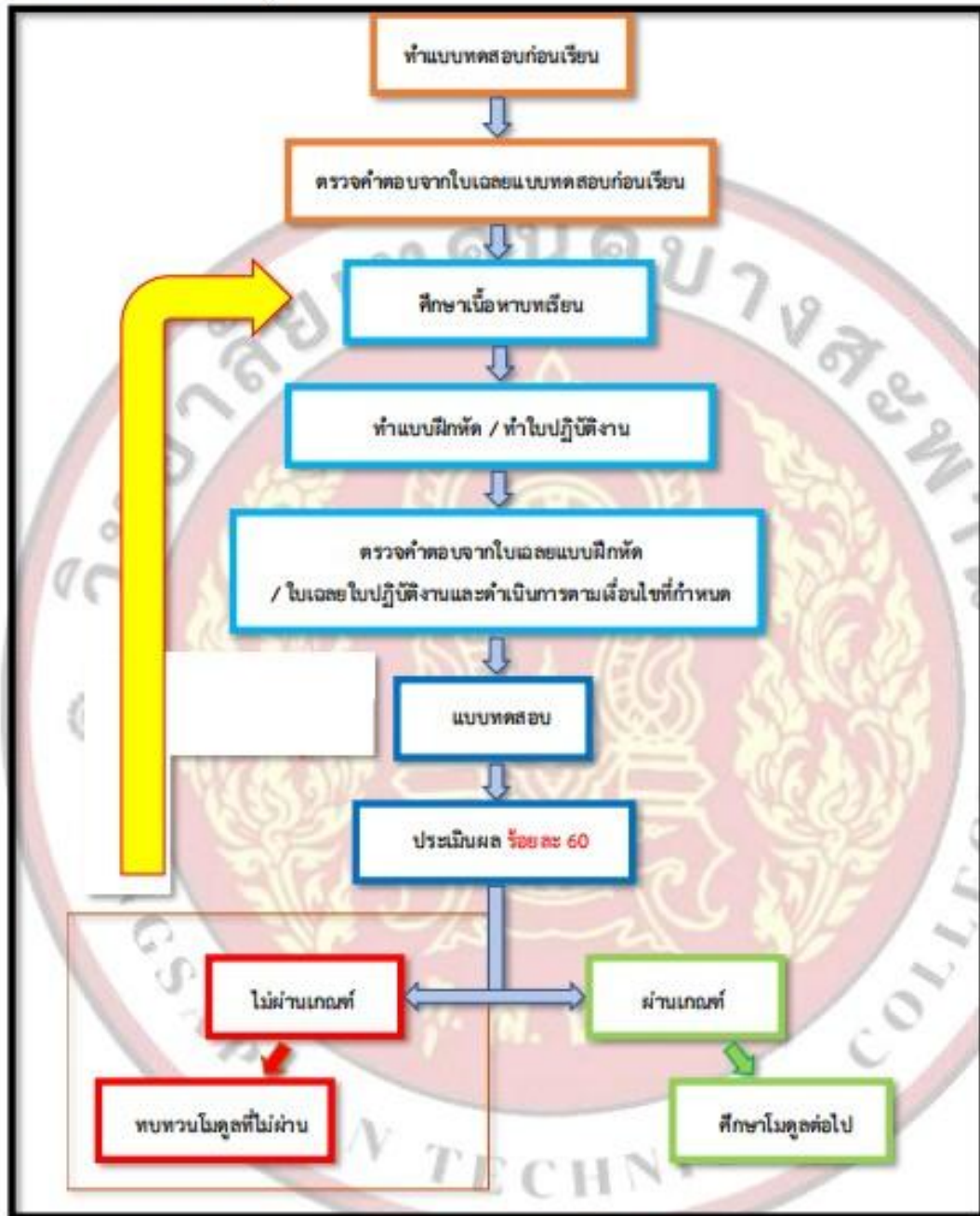
หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล
โมดูลที่ ๑ : ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล

หน่วยที่ ๑

สอนครั้งที่ ๑

ชั่วโมงรวม ๔

ขั้นตอนการใช้ทเรียนโมดูล



	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๑ : ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๑
		สอนครั้งที่ ๑
		ชั่วโมงรวม ๔

คำชี้แจงใช้บทเรียนโมดูลที่ ๑

คำแนะนำสำหรับผู้เรียน

ก่อนที่จะเริ่มต้นศึกษาวิชาสมองกลฝังตัวนี้ ควรจะศึกษารายละเอียดอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง กับวิชาสมองกลฝังตัว เพื่อจะได้มีแนวคิดเกี่ยวกับวิชาสมองกลฝังตัวและเป็นการเตรียมพร้อมที่จะศึกษาวิชานี้

ส่วนประกอบบทเรียนโมดูลประกอบด้วย

๑. ใบแบบทดสอบก่อนเรียนและใบกระดาษคำตอบ
๒. ใบเฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน
๓. ใบจุดประสงค์
๔. ใบความรู้
๕. ใบแบบฝึกหัด
๖. ใบเฉลยแบบฝึกหัด
๗. ใบปฏิบัติงาน
๘. ใบแบบทดสอบหลังเรียนและใบกระดาษคำตอบ
๙. ใบเฉลยแบบทดสอบหลังเรียน

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๑ : ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๑
		สอนครั้งที่ ๑
		ชั่วโมงรวม ๔

คำชี้แจงใช้บทเรียนโมดูลที่ ๑

คำแนะนำในการใช้บทเรียนโมดูล

๑. ให้ผู้เรียนศึกษาหลักการและเหตุผล (Prospectus) และจุดมุ่งหมาย (Objectives) ของบทเรียนโมดูลให้เข้าใจ
๒. ให้ผู้เรียนปฏิบัติตามคำแนะนำและขั้นตอนการใช้อย่างเคร่งครัด
๓. ผู้เรียนต้องมีความซื่อสัตย์ต่อตนเอง โดยไม่เปิดดูใบเฉลยคำตอบก่อนทำแบบทดสอบก่อนเรียนแบบฝึกหัด/ใบปฏิบัติงาน และแบบทดสอบหลังเรียนเพราะจะทำให้ผู้เรียนขาดความมั่นใจในการเรียนด้วยตนเองและไม่เกิดความเข้าใจที่แท้จริง
๔. บทเรียนโมดูลนี้ ผู้เรียนสามารถใช้เรียนได้ตามความต้องการ ความพร้อมและความสะดวกโดยไม่จำกัดเวลาเรียน และสถานที่เรียน

ขั้นตอนการใช้บทเรียนโมดูล

๑. ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนโดยทำเฉพาะข้อที่ผู้เรียนมีความรู้แท้จริง โปรดอย่าเดาคำตอบ ถ้าข้อใดไม่มีความรู้ให้ข้ามข้อนั้นไป โดยทำลงในกระดาษคำตอบ
๒. ดูเฉลยใบแบบทดสอบก่อนเรียนแล้วประเมินผลการทำแบบทดสอบก่อนเรียน เป็นการวัดพื้นฐานความรู้ของผู้เรียนโดยไม่มีผลใด ๆ ต่อคะแนนในการเรียนบทเรียนโมดูลนี้
๓. ให้ผู้เรียนศึกษาจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
๔. ให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาบทเรียนจากใบเนื้อหาให้มีความรู้ความเข้าใจ
๕. เมื่อศึกษาเนื้อหาบทเรียนเข้าใจดีแล้ว ให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัด/ใบปฏิบัติงานในบทเรียนนั้น ๆ ลงในใบแบบฝึกหัด / ใบปฏิบัติงาน

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๑ : ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๑
		สอนครั้งที่ ๑
		ชั่วโมงรวม ๔

คำชี้แจงใช้บทเรียนโมดูลที่ ๑

ขั้นตอนการใช้บทเรียนโมดูล (ต่อ)

๖. เมื่อทำแบบฝึกหัด/ปฏิบัติงานแล้วให้ตรวจคำตอบจากใบเฉลยแบบฝึกหัด/ใบเฉลยการปฏิบัติงาน
๗. ถ้าผ่านเกณฑ์การประเมินที่ตั้งไว้ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน แต่ถ้าไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินให้กลับไปเรียนเนื้อหาเดิม และทำแบบฝึกหัด/ปฏิบัติงานใหม่อีกครั้ง
๘. เมื่อผู้เรียนผ่านเกณฑ์การประเมินแล้ว ให้ทำแบบทดสอบหลังเรียนโดยทำลงในกระดาษคำตอบ
๙. ตรวจคำตอบจากใบเฉลยแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์ของการเรียน
๑๐. ถ้าผลการประเมินไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินที่กำหนดผู้เรียนต้องเรียนซ่อมเสริมบททวนเนื้อหาของบทเรียนโมดูลนี้ จนกว่าจะผ่านเกณฑ์การประเมินที่กำหนด

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๑ : ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๑
		สอนครั้งที่ ๑
		ชั่วโมงรวม ๔

คำชี้แจงใช้บทเรียนโมดูลที่ ๑

หลักการและเหตุผล (Prospectus)

ก่อนที่จะเริ่มต้นศึกษาวิชาสมองกลฝั่งตัวนี้ ควรจะศึกษารายละเอียดอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับวิชาสมองกลฝั่งตัวเสียก่อน เพื่อจะได้มีแนวคิดเกี่ยวกับวิชาสื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัลและเป็นการเตรียมพร้อมที่จะศึกษาวิชานี้ รวมทั้งแนวทางการศึกษาต่อ ซึ่งเนื้อหาที่จะนำมาศึกษาในโมดูลนี้ จะมีเนื้อหาเกี่ยวกับ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล

จุดมุ่งหมาย (Objective)

เมื่อผู้เรียนได้ศึกษาและทดสอบผ่านบทเรียนโมดูลนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีความรู้ในเรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล

ความรู้พื้นฐาน (Prerequisites)

ในการเรียนบทเรียนโมดูลนี้ให้ได้ผลดีนั้น ผู้เรียนจำเป็นต้องมีความรู้พื้นฐานด้าน ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๑ : ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๑
		สอนครั้งที่ ๑
		ชั่วโมงรวม ๔

แบบทดสอบก่อนเรียนโมดูลที่ ๑

๑.สื่อดิจิทัล (Digital Media) มีลักษณะเป็นอย่างไร?

- ก) สื่อที่ใช้รหัสสื่อนาล็อกเพื่อการส่งข้อมูล
- ข) สื่อที่ใช้อิเล็กทรอนิกส์และทำงานโดยใช้รหัสดิจิทัล
- ค) สื่อที่ใช้เครื่องมือธรรมชาติในการส่งข้อมูล
- ง) สื่อที่ไม่มีการประมวลผลผ่านเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์

๒.องค์ประกอบของสื่อดิจิทัล ประกอบไปด้วยกี่ชนิด?

- ก) ๓ ชนิด
- ข) ๕ ชนิด
- ค) ๗ ชนิด
- ง) ๑๐ ชนิด

๓.ข้อใดเป็นประเภทของสื่อดิจิทัลที่ใช้ในการสอนการใช้งานโปรแกรมต่าง ๆ เช่น Microsoft Word?

- ก) CD Presentation
- ข) CD Training
- ค) VCD/DVD
- ง) E-book

๔.VCD/DVD เป็นสื่อดิจิทัลในลักษณะใด?

- ก) การสร้างสื่อดิจิทัลในรูปแบบ CD สำหรับการนำเสนอ
- ข) การสร้างสื่อดิจิทัลในรูปแบบ CD ภาพยนตร์ที่มีการตัดต่อ
- ค) การสร้างสื่อดิจิทัลในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
- ง) การสร้างสื่อดิจิทัลที่ใช้ในการสอนการทำงานของโปรแกรมต่าง ๆ

๕.E-book และ E-document หมายถึงการสร้างสื่อดิจิทัลในรูปแบบใด?

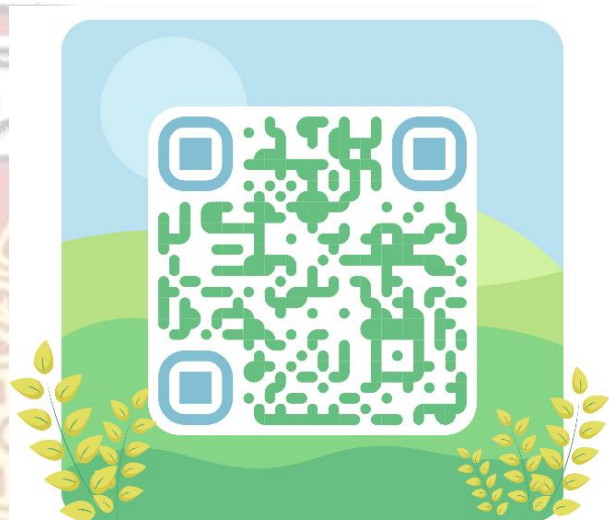
- ก) การทำเป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถเปิดในอุปกรณ์ต่าง ๆ
- ข) การสร้างสื่อดิจิทัลในรูปแบบโปรแกรมสไลด์
- ค) การจัดทำภาพยนตร์คลิปในรูปแบบดิจิทัล
- ง) การสร้างสื่อดิจิทัลในรูปแบบเพลงและเสียง

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๑ : ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๑
		สอนครั้งที่ ๑
		ชั่วโมงรวม ๔

กระดาษคำตอบแบบทดสอบก่อนเรียนโมดูลที่ ๑

ชื่อ-สกุล..... ระดับ..... รหัสนักเรียน/นักศึกษา.....

ข้อ	ก	ข	ค	ง
๑.				
๒.				
๓.				
๔.				
๕.				



คะแนนเต็ม ๕ คะแนน ได้คะแนน คะแนน
สรุปผล () ผ่านเกณฑ์
() ไม่ผ่านเกณฑ์

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๑ : ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๑
		สอนครั้งที่ ๑
		ชั่วโมงรวม ๔

เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียนโมดูลที่ ๑

ข้อที่	คำตอบ
๑.	ข
๒.	ข
๓.	ข
๔.	ข
๕.	ง

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๑ : ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๑
		สอนครั้งที่ ๑
		ชั่วโมงรวม ๔

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

หลังจากที่ผู้เรียนได้ศึกษาเรื่องนี้แล้ว ผู้เรียนสามารถ

- ๑.๑ Digital Media
- ๑.๒ องค์ประกอบของสื่อดิจิทัล
- ๑.๓ ประเภทของสื่อดิจิทัล
- ๑.๔ งานสร้างสรรค์จากสื่อดิจิทัล



	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๑ : ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๑
		สอนครั้งที่ ๑
		ชั่วโมงรวม ๔

ใบความรู้

๑.๑ Digital Media

สื่อดิจิทัล เป็นนวัตกรรมที่สร้างขึ้นมาทดแทนสิ่งที่มีอยู่เดิม เพื่อให้ราคาถูกลงและรักษาไว้ซึ่งคุณภาพ เพื่อต่อประโยชน์การใช้สอย ที่มากกว่าเดิมและสื่อดิจิทัล (ตรงกันข้ามกับสื่ออนาล็อก) มักหมายถึงสื่ออิเล็กทรอนิกส์ซึ่งทำงานโดยใช้รหัสดิจิทัล ("๐" กับ "๑") การสร้างสื่อดิจิทัลสามารถทำได้เช่นเดียวกับสื่อเสียง วิดีโอ หรือเนื้อหาดิจิทัลอื่น ๆ เหมือนกัน

๑.๒ องค์ประกอบของสื่อดิจิทัล

องค์ประกอบของสื่อดิจิทัล ประกอบไปด้วยพื้นฐาน ๕ ชนิดได้แก่

๑. ข้อความ (Text)
๒. เสียง (Audio)
๓. ภาพนิ่ง (Still Image)
๔. ภาพเคลื่อนไหว (Animation)
๕. ภาพวิดีโอ (Video)

๑.๓ ประเภทของสื่อดิจิทัล

๑. CD Training คือ การสร้างสื่อดิจิทัลในลักษณะที่เป็น CD ที่ใช้ในการสอน การใช้งานจะเป็นการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เช่น การสอนการใช้โปรแกรม Microsoft Word เป็นต้น นอกจากนั้น CD Training ยังครอบคลุมไปถึงเรื่องการสอนการทำงานของโปรแกรมต่าง ๆ จะใช้เป็นการสาธิตการทำงานของโปรแกรม เป็นต้น

๒. CD Presentation คือ การสร้างเป็นสื่อดิจิทัลในลักษณะที่เป็น CD ที่ใช้สำหรับการนำเสนอในสถานที่ต่าง ๆ เช่น นำเสนอข้อมูลในที่ประชุม นำเสนอข้อมูลบริษัท ที่เรียกว่า Company Profile

๓. VCD/DVD คือ การสร้างสื่อดิจิทัลในลักษณะที่เป็น CD ภาพยนตร์ที่มีการตัดต่อภาพยนตร์ต่าง ๆ ในลักษณะที่เป็น Movie Clip แล้วนำมาจัดเรียงต่อกันเป็นภาพยนตร์ ๑ เรื่อง เป็นต้น

๔. E-book และ E-document คือ การสร้างสื่อดิจิทัลในลักษณะที่เป็นการทำเป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งสามารถสร้างโดยการแปลงไฟล์เอกสารต่าง ๆ ให้เป็น Webpage หรือเป็น PDF File เป็นต้น



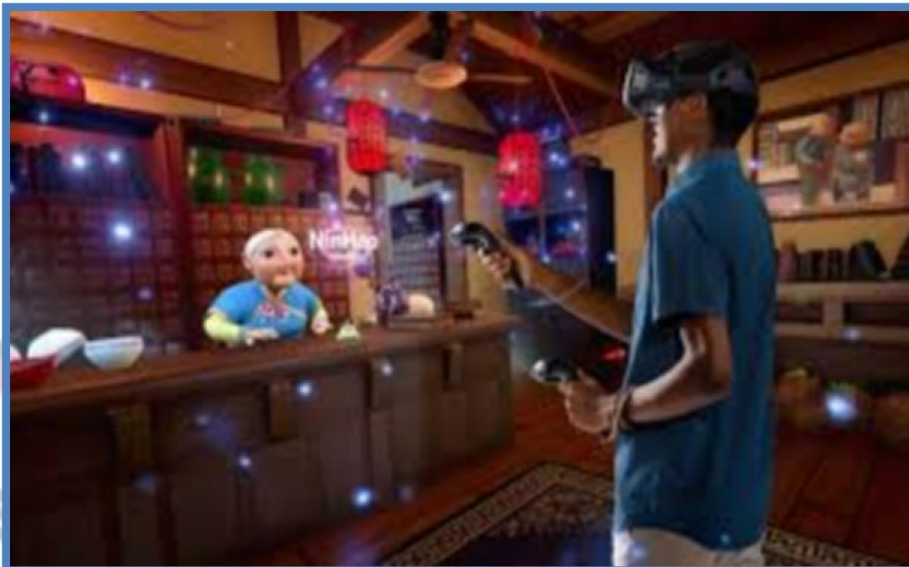
หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล
โมดูลที่ ๑ : ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล

หน่วยที่ ๑

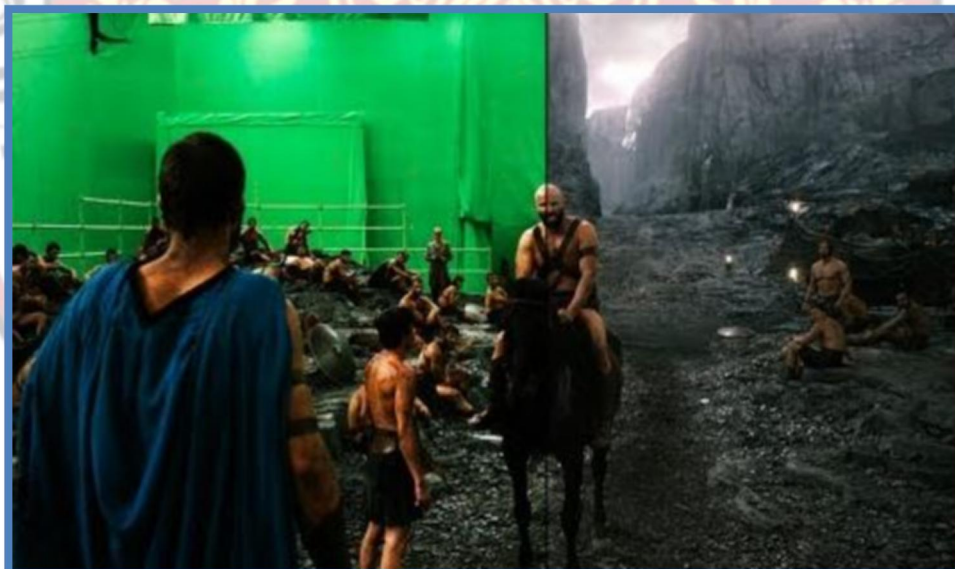
สอนครั้งที่ ๑

ชั่วโมงรวม ๔

๑.๔ งานสร้างสรรค์จากสื่อดิจิทัล



การออกแบบเกมเชิงโต้ตอบ
(Interactive and Game Design)



วิชวลเอฟเฟค
(Visual Effects)



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล
โมดูลที่ ๑ : ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล

หน่วยที่ ๑

สอนครั้งที่ ๑

ชั่วโมงรวม ๔



ดิจิทัลอาร์ตส์ (Digital Arts)



แอนิเมชัน (Computer Animation)



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล
โมดูลที่ ๑ : ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล

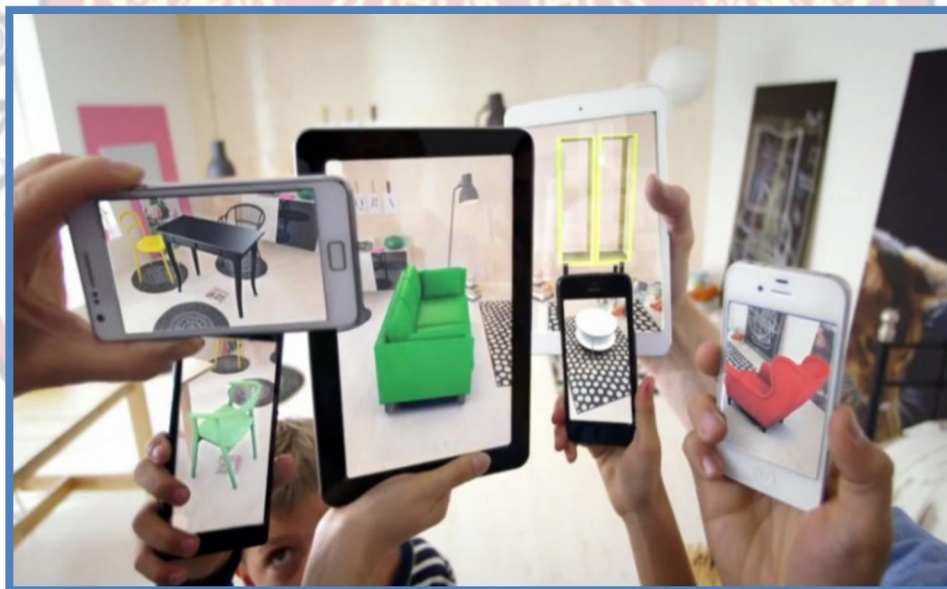
หน่วยที่ ๑

สอนครั้งที่ ๑

ชั่วโมงรวม ๔



กราฟิก (Graphic Design)



ความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality)

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๑ : ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๑
		สอนครั้งที่ ๑
		ชั่วโมงรวม ๔

ใบแบบฝึกหัดโมดูลย่อยที่ ๑

ชื่อ-สกุล..... ระดับ..... รหัสนักเรียน/นักศึกษา.....

คำชี้แจง : ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

๑. ความหมาย Digital Media

๒. องค์ประกอบของสื่อดิจิทัล ประกอบด้วยอะไรบ้าง

๓. บอกประเภทของสื่อดิจิทัล



	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๑ : ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๑
		สอนครั้งที่ ๑
		ชั่วโมงรวม ๔

ใบเฉลยแบบฝึกหัดโมดูลที่ ๑

คำชี้แจง : ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

๑. ความหมาย Digital Media

สื่อดิจิทัล เป็นนวัตกรรมที่สร้างขึ้นมาทดแทนสิ่งที่มีอยู่เดิม เพื่อให้เราควบคุมและรักษาไว้ซึ่งคุณภาพ
 ให้อัตโนมัติ ประโยชน์การใช้สอย ที่มากกว่าเดิมและสื่อดิจิทัล (ตรงกันข้ามกับสื่ออนาล็อก) มักหมายถึงสื่อ
 อิเล็กทรอนิกส์ซึ่งทำงานโดยใช้รหัสดิจิทัล ("๐" กับ "๑") การสร้างสื่อดิจิทัลสามารถทำได้เช่นเดียวกับสื่อเสียง
 วิดีโอ หรือเนื้อหาดิจิทัลอื่น ๆ เหมือนกัน

๒. องค์ประกอบของสื่อดิจิทัล ประกอบด้วยอะไรบ้าง

องค์ประกอบของสื่อดิจิทัล ประกอบไปด้วยพื้นฐาน ๕ ชนิดได้แก่

๑. ข้อความ (Text) ๒. เสียง (Audio)
๓. ภาพนิ่ง (Still Image) ๔. ภาพเคลื่อนไหว (Animation)
๕. ภาพวิดีโอ (Video)

๓. บอกประเภทของสื่อดิจิทัล

๑. CD Training คือ การสร้างสื่อดิจิทัลในลักษณะที่เป็น CD ที่ใช้ในการสอน การใช้งานจะเป็นการใช้
 โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เช่น การสอนการใช้โปรแกรม Microsoft Word เป็นต้น นอกจากนั้น CD-Training ยัง
 ครอบคลุมไปถึงเรื่องการสอนการทำงานของโปรแกรมต่าง ๆ จะใช้เป็นการสาธิตการทำงานของโปรแกรม
 เป็นต้น

๒. CD Presentation คือ การสร้างเป็นสื่อดิจิทัลในลักษณะที่เป็น CD ที่ใช้สำหรับการนำเสนอใน
 สถานที่ต่าง ๆ เช่น นำเสนอข้อมูลในที่ประชุม นำเสนอข้อมูลบริษัท ที่เรียกว่า Company Profile

๓. VCD/DVD คือ การสร้างสื่อดิจิทัลในลักษณะที่เป็น CD ภาพยนตร์ที่มีการตัดต่อภาพยนตร์ต่าง ๆ
 ในลักษณะที่เป็น Movie Clip แล้วนำมาจัดเรียงต่อกันเป็นภาพยนตร์ ๑ เรื่อง เป็นต้น

๔. E-book และ E-document คือ การสร้างสื่อดิจิทัลในลักษณะที่เป็นการทำเป็นหนังสือ
 อิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งสามารถสร้างโดยการแปลงไฟล์เอกสารต่าง ๆ ให้เป็น Webpage หรือเป็น PDF File เป็น
 ต้น

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๑ : ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๑
		สอนครั้งที่ ๑
		ชั่วโมงรวม ๔

ใบปฏิบัติงานโมดูลที่ ๑

เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล

ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม ๓ - ๔ คน ศึกษาและค้นคว้า นำเสนอข้อมูลที่ได้ศึกษาและค้นคว้า เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ภายในห้องเรียน

๑. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล พร้อมยกตัวอย่าง ๑ ตัวอย่าง พร้อมอธิบาย
๒. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัลภายในสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ พร้อมยกตัวอย่าง ๑ ระบบ
๓. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับโทรศัพท์มือถือภายในสมาชิกกลุ่ม ตามหัวข้อต่อไปนี้
 - ๓.๑ ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล
 - ๓.๓ ยกตัวอย่างสื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๑ : ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๑
		สอนครั้งที่ ๑
		ชั่วโมงรวม ๔

แบบทดสอบหลังเรียนโมดูลที่ ๑

- คำชี้แจง :** ๑. แบบทดสอบฉบับนี้เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ ๑ ตัวเลือก จำนวน ๕ ข้อ
 ๒. ให้เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว แล้วทำเครื่องหมายกากบาท (X) ลงในกระดาษคำตอบ
 ๓. เวลาที่ใช้ในการทำแบบทดสอบ ๑๐ นาที

๑.สื่อดิจิทัล (Digital Media) มีลักษณะเป็นอย่างไร?

- ก) สื่อที่ใช้รหัสสื่อนาล็อกเพื่อการส่งข้อมูล
- ข) สื่อที่ใช้อิเล็กทรอนิกส์และทำงานโดยใช้รหัสดิจิทัล
- ค) สื่อที่ใช้เครื่องมือธรรมชาติในการส่งข้อมูล
- ง) สื่อที่ไม่มีการประมวลผลผ่านเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์

๒.องค์ประกอบของสื่อดิจิทัล ประกอบไปด้วยกี่ชนิด?

- ก) ๓ ชนิด
- ข) ๕ ชนิด
- ค) ๗ ชนิด
- ง) ๑๐ ชนิด

๓.ข้อใดเป็นประเภทของสื่อดิจิทัลที่ใช้ในการสอนการใช้งานโปรแกรมต่าง ๆ เช่น Microsoft Word?

- ก) CD Presentation
- ข) CD Training
- ค) VCD/DVD
- ง) E-book

๔.VCD/DVD เป็นสื่อดิจิทัลในลักษณะใด?

- ก) การสร้างสื่อดิจิทัลในรูปแบบ CD สำหรับการนำเสนอ
- ข) การสร้างสื่อดิจิทัลในรูปแบบ CD ภาพยนตร์ที่มีการตัดต่อ
- ค) การสร้างสื่อดิจิทัลในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
- ง) การสร้างสื่อดิจิทัลที่ใช้ในการสอนการทำงานของโปรแกรมต่าง ๆ

๕.E-book และ E-document หมายถึงการสร้างสื่อดิจิทัลในรูปแบบใด?

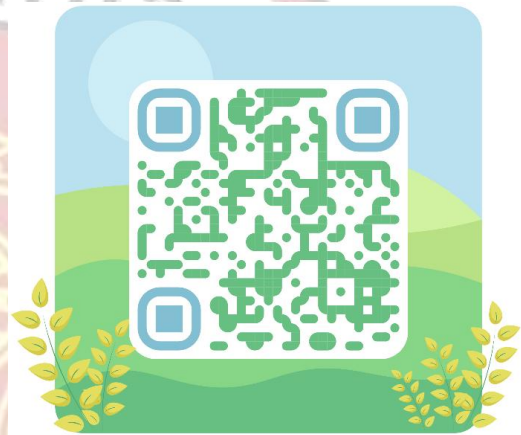
- ก) การทำเป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถเปิดในอุปกรณ์ต่าง ๆ
- ข) การสร้างสื่อดิจิทัลในรูปแบบโปรแกรมสไลด์
- ค) การจัดทำภาพยนตร์คลิปในรูปแบบดิจิทัล
- ง) การสร้างสื่อดิจิทัลในรูปแบบเพลงและเสียง

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๑ : ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๑
		สอนครั้งที่ ๑
		ชั่วโมงรวม ๔

กระดาษคำตอบแบบทดสอบหลังเรียนโมดูลที่ ๑

ชื่อ-สกุล..... ระดับ..... รหัสนักเรียน/นักศึกษา.....

ข้อ	ก	ข	ค	ง
๑.				
๒.				
๓.				
๔.				
๕.				



คะแนนเต็ม ๕ คะแนน ได้คะแนน คะแนน
สรุปผล () ผ่านเกณฑ์
() ไม่ผ่านเกณฑ์

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๑ : ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๑
		สอนครั้งที่ ๑
		ชั่วโมงรวม ๔

เฉลยแบบทดสอบหลังเรียนโมดูลที่ ๑

ข้อที่	คำตอบ
๑.	ข
๒.	ข
๓.	ข
๔.	ข
๕.	ง



หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2567

รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล รหัสวิชา 31910-2010

บทเรียนโมดูลที่ 2

เรื่อง บทที่ 2 การออกแบบสื่อดิจิทัล

โดย

นางสาวจรรุวรรณ ถึงเสียบญวน

วิทยาลัยเทคนิคบางสะพาน

อาชีวศึกษาจังหวัดประจวบคีรีขันธ์

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

กระทรวงศึกษาธิการ



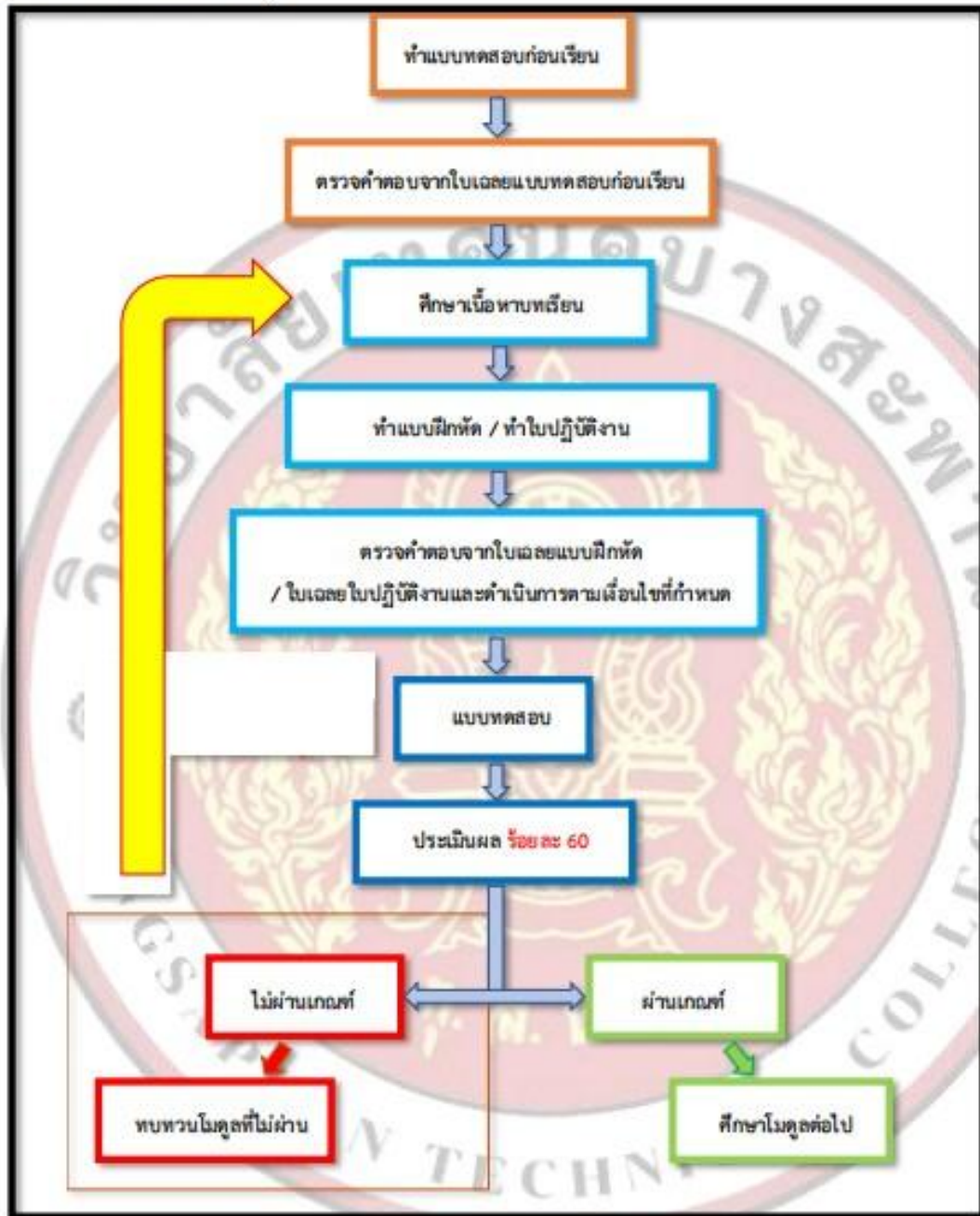
หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล
โมดูลที่ ๒ การออกแบบสื่อดิจิทัล

หน่วยที่ ๒

สอนครั้งที่ ๒-๔

ชั่วโมงรวม ๔

ขั้นตอนการใช้ทเรียนโมดูล



	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๒ การออกแบบสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๒
		สอนครั้งที่ ๒-๔
		ชั่วโมงรวม ๔

คำชี้แจงใช้บทเรียนโมดูลที่ ๒

คำแนะนำสำหรับผู้เรียน

ก่อนที่จะเริ่มต้นศึกษาวิชาสมองกลฝังตัวนี้ ควรจะศึกษารายละเอียดอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับวิชาสมองกลฝังตัว เพื่อจะได้มีแนวคิดเกี่ยวกับวิชาสมองกลฝังตัวและเป็นการเตรียมพร้อมที่จะศึกษาวิชานี้

ส่วนประกอบบทเรียนโมดูลประกอบด้วย

๑. ใบแบบทดสอบก่อนเรียนและใบกระดาษคำตอบ
๒. ใบเฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน
๓. ใบจุดประสงค์
๔. ใบความรู้
๕. ใบแบบฝึกหัด
๖. ใบเฉลยแบบฝึกหัด
๗. ใบปฏิบัติงาน
๘. ใบแบบทดสอบหลังเรียนและใบกระดาษคำตอบ
๙. ใบเฉลยแบบทดสอบหลังเรียน

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๒ การออกแบบสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๒
		สอนครั้งที่ ๒-๔
		ชั่วโมงรวม ๔

คำชี้แจงใช้บทเรียนโมดูลที่ ๒

คำแนะนำในการใช้บทเรียนโมดูล

๑. ให้ผู้เรียนศึกษาหลักการและเหตุผล (Prospectus) และจุดมุ่งหมาย (Objectives) ของบทเรียนโมดูลให้เข้าใจ
๒. ให้ผู้เรียนปฏิบัติตามคำแนะนำและขั้นตอนการใช้อย่างเคร่งครัด
๓. ผู้เรียนต้องมีความซื่อสัตย์ต่อตนเอง โดยไม่เปิดดูใบเฉลยคำตอบก่อนทำแบบทดสอบก่อนเรียนแบบฝึกหัด/ใบปฏิบัติงาน และแบบทดสอบหลังเรียนเพราะจะทำให้ผู้เรียนขาดความมั่นใจในการเรียนด้วยตนเองและไม่เกิดความเข้าใจที่แท้จริง
๔. บทเรียนโมดูลนี้ ผู้เรียนสามารถใช้เรียนได้ตามความต้องการ ความพร้อมและความสะดวกโดยไม่จำกัดเวลาเรียน และสถานที่เรียน

ขั้นตอนการใช้บทเรียนโมดูล

๑. ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนโดยทำเฉพาะข้อที่ผู้เรียนมีความรู้แท้จริง โปรดอย่าเดาคำตอบ ถ้าข้อใดไม่มีความรู้ให้ข้ามข้อนั้นไป โดยทำลงในกระดาษคำตอบ
๒. ดูเฉลยใบแบบทดสอบก่อนเรียนแล้วประเมินผลการทำแบบทดสอบก่อนเรียน เป็นการวัดพื้นฐานความรู้ของผู้เรียนโดยไม่มีผลใด ๆ ต่อคะแนนในการเรียนบทเรียนโมดูลนี้
๓. ให้ผู้เรียนศึกษาจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
๔. ให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาบทเรียนจากใบเนื้อหาให้มีความรู้ความเข้าใจ
๕. เมื่อศึกษาเนื้อหาบทเรียนเข้าใจดีแล้ว ให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัด/ใบปฏิบัติงานในบทเรียนนั้น ๆ ลงในใบแบบฝึกหัด / ใบปฏิบัติงาน

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๒ การออกแบบสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๒
		สอนครั้งที่ ๒-๔
		ชั่วโมงรวม ๔

คำชี้แจงใช้บทเรียนโมดูลที่ ๒

ขั้นตอนการใช้บทเรียนโมดูล (ต่อ)

๖. เมื่อทำแบบฝึกหัด/ปฏิบัติงานแล้วให้ตรวจคำตอบจากใบเฉลยแบบฝึกหัด/ใบเฉลยการปฏิบัติงาน
๗. ถ้าผ่านเกณฑ์การประเมินที่ตั้งไว้ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน แต่ถ้าไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินให้กลับไปเรียนเนื้อหาเดิม และทำแบบฝึกหัด/ปฏิบัติงานใหม่อีกครั้ง
๘. เมื่อผู้เรียนผ่านเกณฑ์การประเมินแล้ว ให้ทำแบบทดสอบหลังเรียนโดยทำลงในกระดาษคำตอบ
๙. ตรวจคำตอบจากใบเฉลยแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์ของการเรียน
๑๐. ถ้าผลการประเมินไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินที่กำหนดผู้เรียนต้องเรียนซ่อมเสริมบททวนเนื้อหาของบทเรียนโมดูลนี้ จนกว่าจะผ่านเกณฑ์การประเมินที่กำหนด

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๒ การออกแบบสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๒
		สอนครั้งที่ ๒-๔
		ชั่วโมงรวม ๔

คำชี้แจงใช้บทเรียนโมดูลที่ ๒

หลักการและเหตุผล (Prospectus)

ก่อนที่จะเริ่มต้นศึกษาวิชาสมองกลฝังตัวนี้ ควรจะศึกษารายละเอียดอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับวิชาสมองกลฝังตัวเสียก่อน เพื่อจะได้มีแนวคิดเกี่ยวกับวิชาสื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัลและเป็นการเตรียมพร้อมที่จะศึกษาวิชานี้ รวมทั้งแนวทางการศึกษาต่อ ซึ่งเนื้อหาที่จะนำมาศึกษาในโมดูลนี้ จะมีเนื้อหาเกี่ยวกับ การออกแบบสื่อดิจิทัล

จุดมุ่งหมาย (Objective)

เมื่อผู้เรียนได้ศึกษาและทดสอบผ่านบทเรียนโมดูลนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีความรู้ในเรื่อง การออกแบบสื่อดิจิทัล

ความรู้พื้นฐาน (Prerequisites)

ในการเรียนบทเรียนโมดูลนี้ให้ได้ผลดีนั้น ผู้เรียนจำเป็นต้องมีความรู้พื้นฐานด้าน การออกแบบสื่อดิจิทัล

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๒ การออกแบบสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๒
		สอนครั้งที่ ๒-๔
		ชั่วโมงรวม ๔

แบบทดสอบก่อนเรียนโมดูลที่ ๒

๑. การออกแบบสื่อดิจิทัลเป็นส่วนหนึ่งของศิลปะสื่อสารใด?

- ก) Fine Art
- ข) Visual Communication Arts
- ค) Industrial Design
- ง) Architecture Design

๒. ในการสื่อสารด้วยการมองเห็น (Visual Communication) การรับรู้ของมนุษย์ส่วนใหญ่จะเกิดจากอะไร?

- ก) การได้ยิน
- ข) การมองเห็น
- ค) การสัมผัส
- ง) การรับรส

๓. ข้อใดเป็นลักษณะของไฟล์ JPEG (JPG)?

- ก) สามารถทำภาพเคลื่อนไหวได้
- ข) สามารถทำภาพพื้นหลังโปร่งใส
- ค) สนับสนุนสีได้ถึง ๑๖.๗ ล้านสี
- ง) ไฟล์มีขนาดใหญ่มาก

๔. ไฟล์ GIF (Graphic Interchange Format) มีข้อดีอย่างไร?

- ก) แสดงสีได้มากกว่า ๑๖ ล้านสี
- ข) สามารถทำภาพเคลื่อนไหวได้
- ค) สามารถบีบอัดไฟล์ได้จนไม่มีการสูญเสียข้อมูล
- ง) ใช้ในงานสิ่งพิมพ์

๕. ไฟล์ PNG (Portable Network Graphics) มีข้อดีอย่างไร?

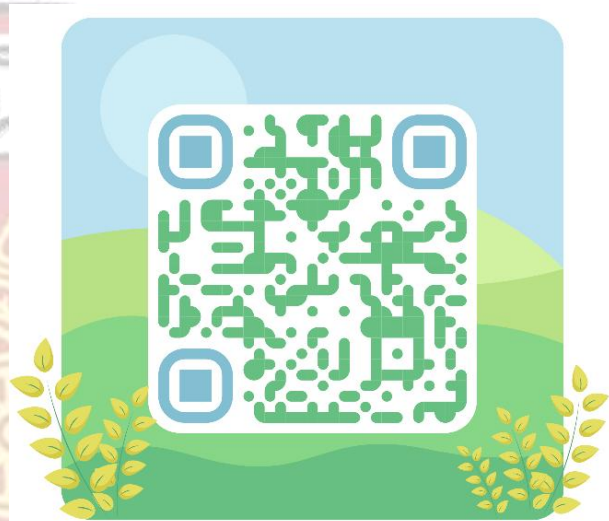
- ก) สามารถทำพื้นหลังโปร่งใสได้
- ข) ไม่สามารถบีบอัดไฟล์ได้
- ค) สามารถแสดงสีได้เพียง ๒๕๖ สี
- ง) ใช้ในงานสิ่งพิมพ์เท่านั้น

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๒ การออกแบบสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๒
		สอนครั้งที่ ๒-๔
		ชั่วโมงรวม ๔

กระดาษคำตอบแบบทดสอบก่อนเรียนโมดูลที่ ๑

ชื่อ-สกุล..... ระดับ..... รหัสนักเรียน/นักศึกษา.....

ข้อ	ก	ข	ค	ง
๑.				
๒.				
๓.				
๔.				
๕.				



คะแนนเต็ม ๕ คะแนน ได้คะแนน คะแนน
 สรุปผล () ผ่านเกณฑ์
 () ไม่ผ่านเกณฑ์

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
 (.....)

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๒ การออกแบบสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๒
		สอนครั้งที่ ๒-๔
		ชั่วโมงรวม ๔

เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียนโมดูลที่ ๒

ข้อที่	คำตอบ
๑.	ข
๒.	ข
๓.	ค
๔.	ข
๕.	ก

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๒ การออกแบบสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๒
		สอนครั้งที่ ๒-๔
		ชั่วโมงรวม ๔

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

หลังจากที่ผู้เรียนได้ศึกษาเรื่องนี้แล้ว ผู้เรียนสามารถ

๑. การออกแบบสื่อดิจิทัล



	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๒ การออกแบบสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๒
		สอนครั้งที่ ๒-๔
		ชั่วโมงรวม ๔

ใบความรู้

การออกแบบสื่อดิจิทัล (Digital Media Design)

การออกแบบสื่อดิจิทัลเป็นหนึ่งในการสื่อสารแบบ Visual Communication Arts หรือ นิเทศศิลป์ ซึ่งเป็นศิลปะที่ เกี่ยวข้องกับการสื่อสารทางการมองเห็น (Visual Communication) เพราะเป็นการสื่อสารไปยังผู้รับสารด้วยภาพเป็นสำคัญ (Visual Image) แม้จะมีบางองค์ประกอบจะมีการสื่อสารทางเสียงมาประกอบก็ตาม แต่สื่อหลักก็ยังเป็นการ สื่อสารด้วยภาพ โดยเสียงเป็นตัวเสริมให้ภาพนั้นสมบูรณ์ขึ้น ทั้งนี้ เพราะการรับรู้ของมนุษย์เรานั้น รับรู้จาก จักขุประสาทมากที่สุด (รับรู้ทางตา ๘๓% หู ๑๑%)

Communication Arts หรือ นิเทศศาสตร์

คือ ศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะในการสื่อสาร โดยให้ความสำคัญกับการ สื่อสาร จากองค์ประกอบของการสื่อสาร กล่าวคือ

ผู้ส่งสาร → ข่าวสาร → สื่อ → ผู้รับสาร

ผู้ส่งสาร อาจเป็นบุคคล องค์กร หรือ บริษัทก็ได้

ข่าวสาร จะต้องเป็นเนื้อหาสาระที่ผู้ส่งต้องการที่จะกระจายให้ประชาชนได้รับทราบ

สื่อหรือช่องทาง เป็นการหาวิธีการ กระจายข่าวสารต่างๆ ไปสู่กลุ่มเป้าหมายให้ได้มาก และกว้างไกล ตามวัตถุประสงค์ของผู้ส่ง

ผู้รับสาร หรือกลุ่มเป้าหมาย จะต้องสามารถรับข่าวสารนั้นได้ โดยผู้ส่งสารจะต้องหาวิธีการทำให้ข่าวสารที่ส่งไป ถึงผู้รับสารได้มากที่สุด

Visual Communication

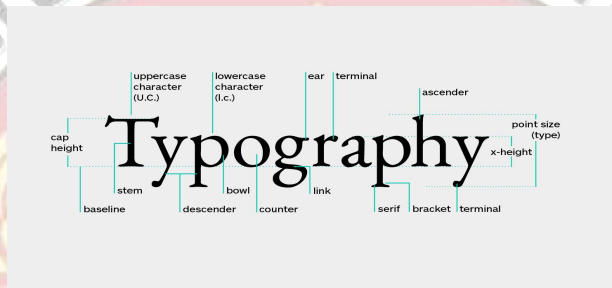
คือ การสื่อสารด้วยการมองเห็น เป็นการสื่อสารที่ มุ่งที่จะให้ความคิดความเข้าใจของผู้อื่น ให้เหมือนกับความคิดความเข้าใจของเรา หรือทำอะไรจึงจะเอาความรู้สึกนึกคิดของผู้อื่นได้ โดยให้มีความรู้สึกนึกคิด เช่นเดียวกับเรา เพราะธรรมชาติมนุษย์ได้รับข่าวสารอย่างเดียวกันมา แต่จะมีความเข้าใจและความรู้สึกนึกคิด แตกต่างกัน ออกไป การสื่อสารที่ดีก็ต้องมีการวางแผน

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๒ การออกแบบสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๒
		สอนครั้งที่ ๒-๔
		ชั่วโมงรวม ๔

ภาพ (Image)



ตัวพิมพ์ (Typography)



เครื่องหมาย (signs)



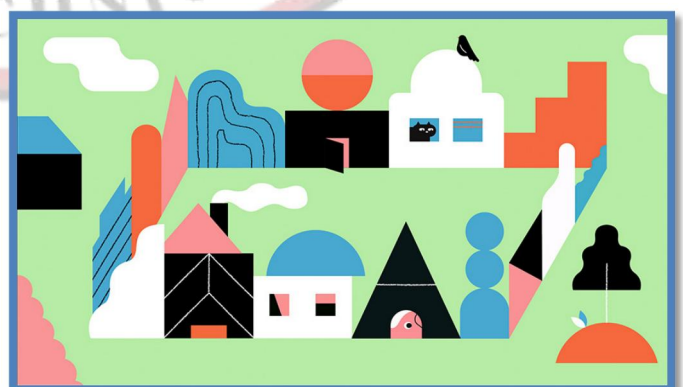
ภาพวาด (Drawing)



ออกแบบกราฟิก (Graphic Design)

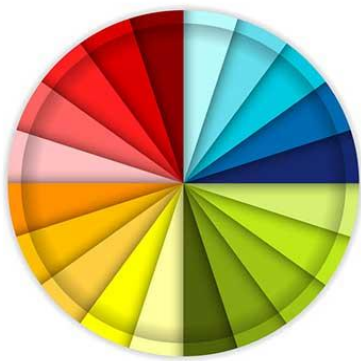


ภาพประกอบ (Illustration)



	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๒ การออกแบบสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๒
		สอนครั้งที่ ๒-๔
		ชั่วโมงรวม ๔

สี (Color)



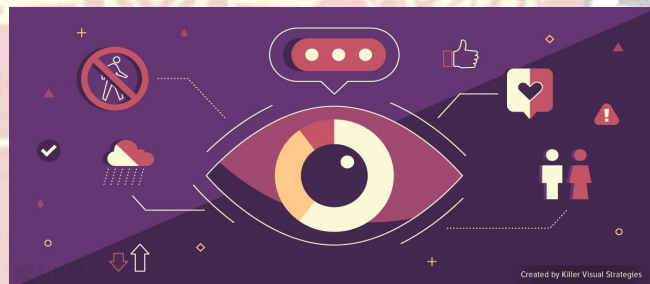
ทรัพยากรอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Resources)



หรือ นิเทศศิลป์ หมายถึง งานศิลปะเพื่อการนำเสนอให้ปรากฏ ในรูปแบบต่างๆ ผ่าน การมองเห็น
เป็นสำคัญ

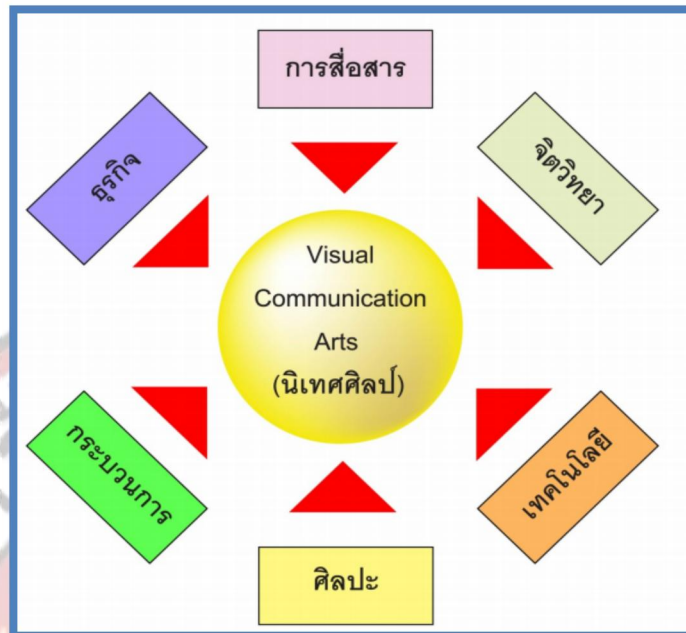
นอกจาก จะเกี่ยวข้องกับสื่อสารแล้ว ยังต้องเกี่ยวข้องกับ วิชาการสาขาต่าง ๆ อีกก็คือ

- จิตวิทยา
- ธุรกิจ
- เทคโนโลยี
- กระบวนการสร้างสรรค์
- ศิลปะ



โครงสร้างงานนิเทศศิลป์

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๒ การออกแบบสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๒
		สอนครั้งที่ ๒-๔
		ชั่วโมงรวม ๔



หรือ การออกแบบสื่อดิจิทัล จึงหมายถึงการสร้างสรรค์ผลงานในเชิงนิเทศศิลป์เพื่อสื่อสารสิ่งต่างๆ ให้กับผู้รับสาร โดยใช้สื่อระบบดิจิทัลในกระบวนการออกแบบและการสื่อสาร การออกแบบด้วยสื่อดิจิทัล แบ่งเป็น ๒ ลักษณะ คือ

๑. ผลงานการออกแบบสิ่งพิมพ์ด้วยสื่อดิจิทัล
๒. ผลงานการออกแบบเพื่อนำไปใช้สื่อดิจิทัลโดยตรง

Digital Media Design

๑. ผลงานการออกแบบสิ่งพิมพ์ด้วยสื่อดิจิทัล

หนังสือ (Book)

นิตยสาร (Magazine)



วารสาร (Periodical)

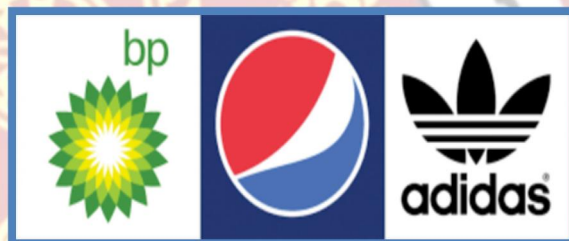


ภาพโฆษณา (Poster)

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๒ การออกแบบสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๒
		สอนครั้งที่ ๒-๔
		ชั่วโมงรวม ๔



๑. ผลงานการออกแบบสิ่งพิมพ์ด้วยสื่อดิจิทัล
เครื่องหมายและการค้า (Trademark & Logo) ตราสัญลักษณ์ (Logo)



บรรจุภัณฑ์ (Packaging)



๒. ผลงานการออกแบบเพื่อนำไปใช้สื่อดิจิทัลโดยตรง

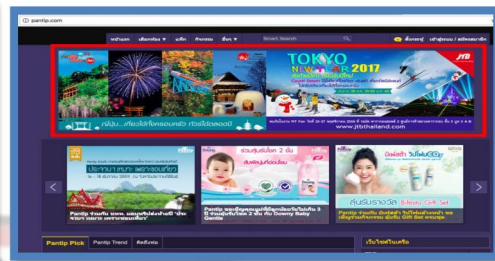
Web Page

Banner

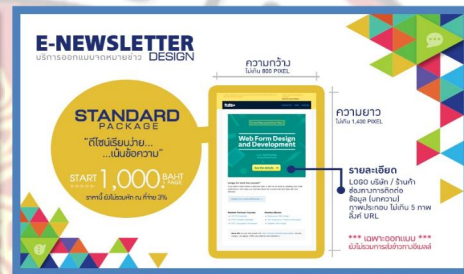
	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๒ การออกแบบสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๒
		สอนครั้งที่ ๒-๔
		ชั่วโมงรวม ๔



Animation



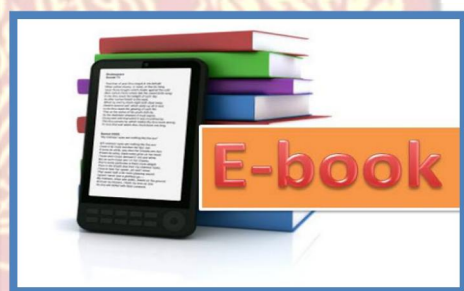
E-Newsletter



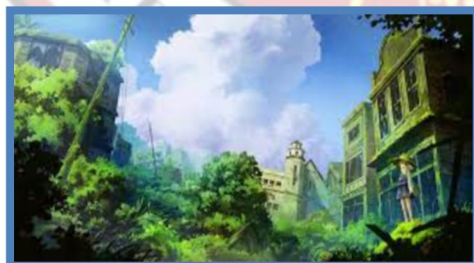
๒. ผลงานการออกแบบเพื่อนำไปใช้สื่อดิจิทัลโดยตรง
Blog



E-Book



Wallpaper



VDO



	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๒ การออกแบบสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๒
		สอนครั้งที่ ๒-๔
		ชั่วโมงรวม ๔

ประเภทของไฟล์ภาพกราฟิก

การสร้างภาพกราฟิกหรือการตกแต่งภาพกราฟิกประเภทของไฟล์ภาพกราฟิกเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีความสำคัญ เพราะความละเอียดของไฟล์ภาพจะส่งผลกับขนาดของภาพ เช่น ภาพที่นำมาใช้งาน บนเว็บเพจควรจะต้องมีขนาดเล็ก เพื่อนำไปเรียกใช้งานบนเว็บเพจได้อย่างรวดเร็ว ประเภทของไฟล์ภาพกราฟิกที่นิยมใช้โดยทั่วไป ได้แก่

๑. JPEG หรือ JPG (Join Photographic Export Group)

เป็นรูปแบบไฟล์ที่เก็บภาพแบบราสเตอร์ที่ไม่ต้องการคุณภาพสูงมากนัก เช่น ภาพถ่ายจากกล้องดิจิทัล ภาพถ่ายจากโทรศัพท์มือถือและภาพกราฟิกสำหรับแสดงบนอินเทอร์เน็ต สามารถแสดงสีได้ถึง ๑๖.๗ ล้านสี เป็นไฟล์ภาพชนิดหนึ่งที่มีความนิยม เพราะไฟล์มีขนาดเล็กสามารถบีบอัดข้อมูลได้หลายระดับ



จุดเด่น

๑. สนับสนุนสีได้ถึง ๒๔ bit
๒. แสดงสีได้ถึง ๑๖.๗ ล้านสี
๓. สามารถกำหนดค่าการบีบอัดไฟล์ได้ตามที่ต้องการ
๔. มีระบบแสดงผลแบบหยابและค่อย ๆ ขยายไปสู่ละเอียดในระบบโปรเกรสซีฟ (Progressive)
๕. มีโปรแกรมสนับสนุนการสร้างจำนวนมาก
๖. เรียกดูได้กับบราวเซอร์ (Browser) ทุกตัว

จุดด้อย

๑. ไม่สามารถทำภาพให้มีพื้นหลังแบบโปร่งใส (Transparent) ได้
๒. ทำภาพเคลื่อนไหว (Animation) ไม่ได้

๒. GIF (Graphic Interchange Format)

เป็นไฟล์ภาพที่สามารถบีบอัดข้อมูลให้มีขนาดเล็กได้ส่วนมากจะนำไปใช้บันทึกเป็นไฟล์ภาพ เคลื่อนไหวและนิยมมากในการใช้งานบนเว็บเพจ



จุดเด่น

๑. สามารถใช้งานข้ามระบบไม่ว่าจะเป็นระบบปฏิบัติการ Windows หรือระบบปฏิบัติการ Unix ก็สามารถใช้ไฟล์ภาพสกุลนี้ได้
๒. ภาพมีขนาดไฟล์ต่ำ จากเทคโนโลยีการบีบอัดภาพทำให้สามารถส่งไฟล์ภาพได้อย่างรวดเร็ว

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๒ การออกแบบสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๒
		สอนครั้งที่ ๒-๔
		ชั่วโมงรวม ๔

๓. สามารถทำภาพพื้นหลังแบบโปร่งใสได้
๔. มีโปรแกรมสนับสนุนการสร้างจำนวนมาก
๕. เรียกดูได้กับบราวเซอร์ทุกตัว
๖. สามารถนำเสนอแบบภาพเคลื่อนไหวได้

จุดด้อย

๑. แสดงสีได้เพียง ๒๕๖ สี
๒. ไม่เหมาะกับภาพที่ต้องการความคมชัดหรือความสดใส

๓. PNG (Portable Network Graphics)

เป็นชนิดของไฟล์ภาพที่นำจุดเด่นของไฟล์ภาพแบบ GIF และแบบ JPG มาพัฒนาร่วมกัน ทำให้ไฟล์ภาพชนิดนี้แสดงสีได้มากกว่า ๒๕๖ สี และยังสามารถทำพื้นหลังภาพให้โปร่งใสได้ จึงเป็นไฟล์ภาพที่ได้รับความนิยมมากในปัจจุบัน



จุดเด่น

๑. สนับสนุนสีได้ตามค่า True color (๑๖ bit, ๓๒ bit หรือ ๖๔ bit)
๒. สามารถกำหนดค่าการบีบอัดไฟล์ได้ตามที่ต้องการ
๓. ทำภาพพื้นหลังแบบโปร่งใสได้

จุดด้อย

๑. หากกำหนดค่าการบีบอัดไฟล์ไว้สูงจะใช้เวลาในการคลายไฟล์ภาพสูงตามไปด้วย
๒. ไม่สนับสนุนกับบราวเซอร์รุ่นเก่า
๓. โปรแกรมสนับสนุนในการสร้างมีน้อย

๔. BMP (Bitmap)

เป็นรูปแบบของไฟล์ภาพมาตรฐานที่ใช้ได้ในระบบปฏิบัติการวินโดวส์ โดยมีลักษณะการจัดเก็บ ไฟล์ภาพเป็นจุดสีที่ละจุดจึงทำให้ภาพดูเสมือนจริง

จุดเด่น

๑. แสดงรายละเอียดสีได้ ๒๔ บิต
๒. ไม่มีการสูญเสียข้อมูลใด ๆ เมื่อมีการย่อหรือขยายภาพ
๓. นำไปใช้งานได้กับทุกโปรแกรมในระบบปฏิบัติการวินโดวส์

จุดด้อย

๑. ภาพมีขนาดใหญ่มากจึงใช้เนื้อที่ในการจัดเก็บค่อนข้างมาก
๒. ความละเอียดของภาพอาจจะไม่ชัดเจนเหมือนต้นฉบับ



	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๒ การออกแบบสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๒
		สอนครั้งที่ ๒-๔
		ชั่วโมงรวม ๔

๕. TIF หรือ TIFF (Tagged Image File)

เป็นไฟล์ที่ใช้เก็บภาพแบบราสเตอร์คุณภาพสูง เช่น ภาพกราฟิกที่นำไปทำงานด้านสิ่งพิมพ์ (Artwork) สามารถเก็บข้อมูลของภาพไว้ได้ครบถ้วน ทำให้คุณภาพของสีเหมือนต้นฉบับ



จุดเด่น

๑. สามารถใช้งานข้ามระบบ ไม่ว่าจะเป็นระบบปฏิบัติการวินโดวส์หรือระบบปฏิบัติการยูนิกซ์ก็สามารถเรียกใช้ไฟล์ภาพชนิดนี้ได้
๒. แสดงรายละเอียดสีได้ ๔๘ บิต
๓. ไฟล์มีความยืดหยุ่นสูง สามารถเปลี่ยนแปลงแก้ไขได้
๔. เมื่อมีการบีบอัดไฟล์จะมีการสูญเสียข้อมูลน้อยมาก
๕. มีโปรแกรมสนับสนุนการสร้างจำนวนมาก

จุดด้อย

๑. ไฟล์ภาพมีขนาดค่อนข้างใหญ่
๒. ใช้พื้นที่ในการจัดเก็บไฟล์ภาพสูง

๖. PSD (Photoshop Document)

เป็นไฟล์ภาพเฉพาะโปรแกรม Adobe Photoshop จะทำการบันทึกแบบแยกเป็นเลเยอร์ (Layer) โดยเก็บประวัติการทำงานและรายละเอียดการตกแต่งภาพเอาไว้ เพื่อง่ายต่อการแก้ไขในภายหลัง

จุดเด่น

๑. มีการบันทึกแบบแยกเลเยอร์และเก็บประวัติการทำงานทุกขั้นตอน
๒. สามารถนำไฟล์ภาพมาแก้ไขได้ในภายหลัง

จุดด้อย

๑. ไฟล์ภาพมีขนาดใหญ่เมื่อเทียบกับไฟล์ภาพประเภทอื่น
๒. ไม่สามารถเปิดใช้งานในโปรแกรมอื่นได้



ไฟล์ภาพกราฟิกที่นิยมใช้ในปัจจุบัน

EPS --> Encapsulated PostScript เป็นไฟล์ที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อใช้ในงานออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ (Desktop Publishing) เป็นไฟล์ Vector มาตรฐาน ใช้งานได้กับโปรแกรมหลายโปรแกรม สามารถทำการแยกสีเพื่องานพิมพ์ได้ นอกจากนี้ยังใช้ในการเซฟ Vector ไฟล์ จากโปรแกรมหนึ่งเพื่อนำไปโหลดใช้งาน ในอีกโปรแกรมหนึ่งอีกด้วย ไฟล์ชนิดนี้จะมีขนาดใหญ่กว่าไฟล์ vector ชนิดอื่นๆ

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๒ การออกแบบสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๒
		สอนครั้งที่ ๒-๔
		ชั่วโมงรวม ๔

AI --> Adobe Illustrator sequence AI เป็นไฟล์ของ Adobe Illustrator จึงควรแก้ไขไฟล์ AI บนโปรแกรม Illustrator เท่านั้น

FH FreeHand --> คือ ไฟล์ของโปรแกรม vector ของค่าย Macromedia ที่มีชื่อว่า FreeHand (เครื่องหมาย ? ใช้แทนตัวลขเพื่อบอกเวอร์ชันของไฟล์)

DWG DraWinG file --> คือ drawing file ของโปรแกรม AutoCAD

FLA FLAsh --> เป็นไฟล์ Vector ของโปรแกรม Macromedia Flash ใช้ในการสร้างอนิเมชันบนเว็บเพจ

SWF Shock Wave Flash --> เป็นไฟล์ Vector ของโปรแกรม Macromedia Flash ใช้ในการแสดงผล Flash อนิเมชันบนเว็บเพจ



	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๒ การออกแบบสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๒
		สอนครั้งที่ ๒-๔
		ชั่วโมงรวม ๔

ใบแบบฝึกหัดโมดูลย่อยที่ ๒

ชื่อ-สกุล..... ระดับ..... รหัสนักเรียน/นักศึกษา.....

คำชี้แจง : ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

๑. อธิบายการออกแบบสื่อดิจิทัล (Digital Media Design)

.....

.....

.....

๒. Communication Arts หรือ นิเทศศาสตร์

.....

.....

.....

๓. ผู้ส่งสาร หมายถึง

.....

.....

.....



	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๒ การออกแบบสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๒
		สอนครั้งที่ ๒-๔
		ชั่วโมงรวม ๔

ใบเฉลยแบบฝึกหัดโมดูลที่ ๑

คำชี้แจง : ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

๑. อธิบายการออกแบบสื่อดิจิทัล (Digital Media Design)

การออกแบบสื่อดิจิทัลเป็นหนึ่งในการสื่อสารแบบ Visual Communication Arts หรือ นิเทศศิลป์ ซึ่งเป็นศิลปะที่ เกี่ยวข้องกับการสื่อสารทางการมองเห็น (Visual Communication) เพราะเป็นการสื่อสารไปยังผู้รับสารด้วยภาพเป็นสำคัญ (Visual Image) แม้จะมีบางองค์ประกอบจะมีการสื่อสารทางเสียง มาประกอบก็ตาม แต่สื่อหลักก็ยังเป็นการ สื่อสารด้วยภาพ โดยเสียงเป็นตัวเสริมให้ภาพนั้นสมบูรณ์ขึ้น ทั้งนี้ เพราะการรับรู้ของมนุษย์เรานั้น รับรู้จาก จักขุประสาทมากที่สุด (รับรู้ทางตา ๘๓% หู ๑๑%)

๒. Communication Arts หรือ นิเทศศาสตร์

คือ ศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะในการสื่อสาร โดยให้ความสำคัญกับการ สื่อสาร จากองค์ประกอบของการ สื่อสาร กล่าวคือ

ผู้ส่งสาร ---> ข่าวนสาร ---> สื่อ ---> ผู้รับสาร

๓.ผู้ส่งสาร หมายถึง

อาจเป็นตัวบุคคล องค์กร หรือ บริษัทก็ได้



	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๒ การออกแบบสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๒
		สอนครั้งที่ ๒-๔
		ชั่วโมงรวม ๔

ใบปฏิบัติงานโมดูลที่ ๑

เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล

ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม ๓ - ๔ คน ศึกษาและค้นคว้า นำเสนอข้อมูลที่ได้ศึกษาและค้นคว้า เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ภายในห้องเรียน

๑. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล พร้อมยกตัวอย่าง ๑ ตัวอย่าง พร้อมอธิบาย
๒. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัลภายในสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ พร้อมยกตัวอย่าง ๑ ระบบ
๓. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับโทรศัพท์มือถือภายในสมาชิกกลุ่ม ตามหัวข้อต่อไปนี้
 - ๓.๑ ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล
 - ๓.๓ ยกตัวอย่างสื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๒ การออกแบบสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๒
		สอนครั้งที่ ๒-๔
		ชั่วโมงรวม ๔

แบบทดสอบหลังเรียนโมดูลที่ ๑

คำชี้แจง : ๑. แบบทดสอบฉบับนี้เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ ๑ ตัวเลือก จำนวน ๕ ข้อ

๒. ให้เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว แล้วทำเครื่องหมายกากบาท (X) ลงในกระดาษคำตอบ

๓. เวลาที่ใช้ในการทำแบบทดสอบ ๑๐ นาที

๑. การออกแบบสื่อดิจิทัลเป็นส่วนหนึ่งของศิลปะสื่อสารใด?

- ก) Fine Art
- ข) Visual Communication Arts
- ค) Industrial Design
- ง) Architecture Design

๒. ในการสื่อสารด้วยการมองเห็น (Visual Communication) การรับรู้ของมนุษย์ส่วนใหญ่จะเกิดจากอะไร?

- ก) การได้ยิน
- ข) การมองเห็น
- ค) การสัมผัส
- ง) การรับรส

๓. ข้อใดเป็นลักษณะของไฟล์ JPEG (JPG)?

- ก) สามารถทำภาพเคลื่อนไหวได้
- ข) สามารถทำภาพพื้นหลังโปร่งใส
- ค) สนับสนุนสีได้ถึง ๑๖.๗ ล้านสี
- ง) ไฟล์มีขนาดใหญ่มาก

๔. ไฟล์ GIF (Graphic Interchange Format) มีข้อดีอย่างไร?

- ก) แสดงสีได้มากกว่า ๑๖ ล้านสี
- ข) สามารถทำภาพเคลื่อนไหวได้
- ค) สามารถบีบอัดไฟล์ได้จนไม่มีการสูญเสียข้อมูล
- ง) ใช้ในงานสิ่งพิมพ์

๕. ไฟล์ PNG (Portable Network Graphics) มีข้อดีอย่างไร?

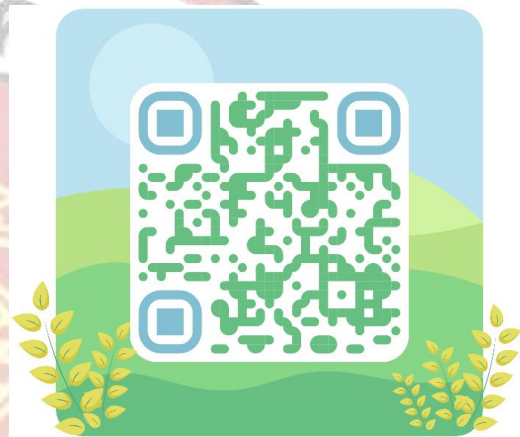
- ก) สามารถทำพื้นหลังโปร่งใสได้
- ข) ไม่สามารถบีบอัดไฟล์ได้
- ค) สามารถแสดงสีได้เพียง ๒๕๖ สี
- ง) ใช้ในงานสิ่งพิมพ์เท่านั้น

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๒ การออกแบบสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๒
		สอนครั้งที่ ๒-๔
		ชั่วโมงรวม ๔

กระดาษคำตอบแบบทดสอบหลังเรียนโมดูลที่ ๑

ชื่อ-สกุล..... ระดับ..... รหัสนักเรียน/นักศึกษา.....

ข้อ	ก	ข	ค	ง
๑.				
๒.				
๓.				
๔.				
๕.				



คะแนนเต็ม ๕ คะแนน ได้คะแนน คะแนน
สรุปผล () ผ่านเกณฑ์
() ไม่ผ่านเกณฑ์

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๒ การออกแบบสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๒
		สอนครั้งที่ ๒-๔
		ชั่วโมงรวม ๔

เฉลยแบบทดสอบหลังเรียนโมดูลที่ ๒

ข้อที่	คำตอบ
๑.	ข
๒.	ข
๓.	ค
๔.	ข
๕.	ก



หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช ๒๕๖๗
รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล รหัสวิชา ๓๑๙๑๐-๒๐๑๐
บทเรียนโมดูลที่ ๓

เรื่อง การออกแบบกับงานธุรกิจ

โดย

นางสาวจรรุวรรณ ถึงเสียบญวน

วิทยาลัยเทคนิคบางสะพาน อาชีวศึกษาจังหวัดประจวบคีรีขันธ์
สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ



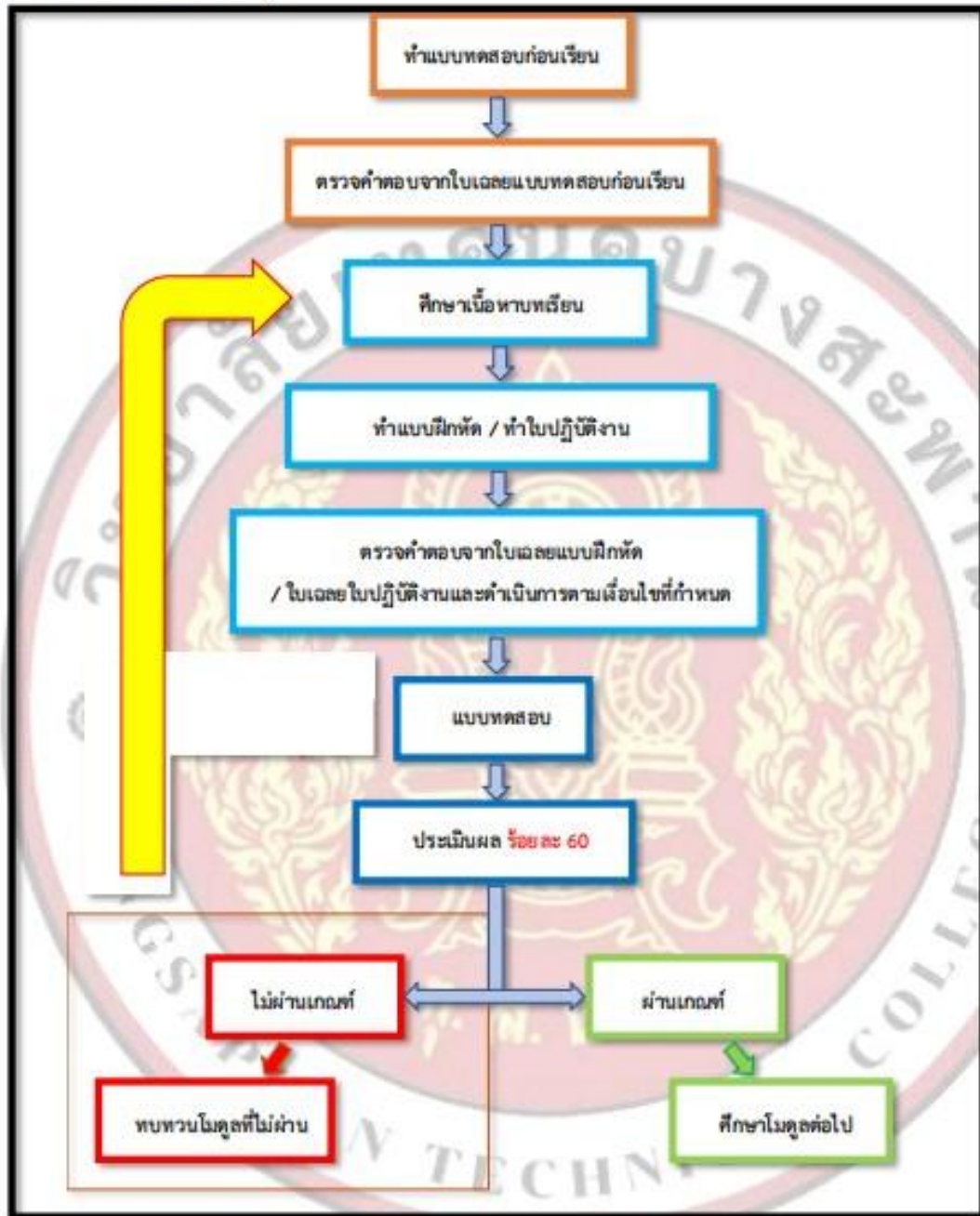
หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล
โมดูลที่ ๓ การออกแบบกับงานธุรกิจ

หน่วยที่ ๓

สอนครั้งที่ ๕-๖

ชั่วโมงรวม ๔

ขั้นตอนการใช้ทเรียนโมดูล



	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๓ การออกแบบกับงานธุรกิจ	หน่วยที่ ๓
		สอนครั้งที่ ๕-๖
		ชั่วโมงรวม ๔

คำชี้แจงใช้บทเรียนโมดูลที่ ๓

คำแนะนำสำหรับผู้เรียน

ก่อนที่จะเริ่มต้นศึกษาวิชาสมองกลฝังตัวนี้ ควรจะศึกษารายละเอียดอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับวิชาสมองกลฝังตัว เพื่อจะได้มีแนวคิดเกี่ยวกับวิชาสมองกลฝังตัวและเป็นการเตรียมพร้อมที่จะศึกษาวิชานี้

ส่วนประกอบบทเรียนโมดูลประกอบด้วย

๑. ใบแบบทดสอบก่อนเรียนและใบกระดาษคำตอบ
๒. ใบเฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน
๓. ใบจุดประสงค์
๔. ใบความรู้
๕. ใบแบบฝึกหัด
๖. ใบเฉลยแบบฝึกหัด
๗. ใบปฏิบัติงาน
๘. ใบแบบทดสอบหลังเรียนและใบกระดาษคำตอบ
๙. ใบเฉลยแบบทดสอบหลังเรียน

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๓ การออกแบบกับงานธุรกิจ	หน่วยที่ ๓
		สอนครั้งที่ ๕-๖
		ชั่วโมงรวม ๔

คำชี้แจงใช้บทเรียนโมดูลที่ ๓

คำแนะนำในการใช้บทเรียนโมดูล

๑. ให้ผู้เรียนศึกษาหลักการและเหตุผล (Prospectus) และจุดมุ่งหมาย (Objectives) ของบทเรียนโมดูลให้เข้าใจ
๒. ให้ผู้เรียนปฏิบัติตามคำแนะนำและขั้นตอนการใช้อย่างเคร่งครัด
๓. ผู้เรียนต้องมีความซื่อสัตย์ต่อตนเอง โดยไม่เปิดดูใบเฉลยคำตอบก่อนทำแบบทดสอบก่อนเรียนแบบฝึกหัด/ใบปฏิบัติงาน และแบบทดสอบหลังเรียนเพราะจะทำให้ผู้เรียนขาดความมั่นใจในการเรียนด้วยตนเองและไม่เกิดความเข้าใจที่แท้จริง
๔. บทเรียนโมดูลนี้ ผู้เรียนสามารถใช้เรียนได้ตามความต้องการ ความพร้อมและความสะดวกโดยไม่จำกัดเวลาเรียน และสถานที่เรียน

ขั้นตอนการใช้บทเรียนโมดูล

๑. ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนโดยทำเฉพาะข้อที่ผู้เรียนมีความรู้แท้จริง โปรดอย่าเดาคำตอบ ถ้าข้อใดไม่มีความรู้ให้ข้ามข้อนั้นไป โดยทำลงในกระดาษคำตอบ
๒. ดูเฉลยใบแบบทดสอบก่อนเรียนแล้วประเมินผลการทำแบบทดสอบก่อนเรียน เป็นการวัดพื้นฐานความรู้ของผู้เรียนโดยไม่มีผลใด ๆ ต่อคะแนนในการเรียนบทเรียนโมดูลนี้
๓. ให้ผู้เรียนศึกษาจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
๔. ให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาบทเรียนจากใบเนื้อหาให้มีความรู้ความเข้าใจ
๕. เมื่อศึกษาเนื้อหาบทเรียนเข้าใจดีแล้ว ให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัด/ใบปฏิบัติงานในบทเรียนนั้น ๆ ลงในใบแบบฝึกหัด / ใบปฏิบัติงาน

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๓ การออกแบบกับงานธุรกิจ	หน่วยที่ ๓
		สอนครั้งที่ ๕-๖
		ชั่วโมงรวม ๔

คำชี้แจงใช้บทเรียนโมดูลที่ ๓

ขั้นตอนการใช้บทเรียนโมดูล (ต่อ)

๖. เมื่อทำแบบฝึกหัด/ปฏิบัติงานแล้วให้ตรวจคำตอบจากใบเฉลยแบบฝึกหัด/ใบเฉลยการปฏิบัติงาน
๗. ถ้าผ่านเกณฑ์การประเมินที่ตั้งไว้ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน แต่ถ้าไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินให้กลับไปเรียนเนื้อหาเดิม และทำแบบฝึกหัด/ปฏิบัติงานใหม่อีกครั้ง
๘. เมื่อผู้เรียนผ่านเกณฑ์การประเมินแล้ว ให้ทำแบบทดสอบหลังเรียนโดยทำลงในกระดาษคำตอบ
๙. ตรวจคำตอบจากใบเฉลยแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์ของการเรียน
๑๐. ถ้าผลการประเมินไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินที่กำหนดผู้เรียนต้องเรียนซ่อมเสริมทบทวนเนื้อหาของบทเรียนโมดูลนี้ จนกว่าจะผ่านเกณฑ์การประเมินที่กำหนด

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๓ การออกแบบกับงานธุรกิจ	หน่วยที่ ๓
		สอนครั้งที่ ๕-๖
		ชั่วโมงรวม ๔

คำชี้แจงใช้บทเรียนโมดูลที่ ๓

หลักการและเหตุผล (Prospectus)

ก่อนที่จะเริ่มต้นศึกษาวิชาสมองกลฝังตัวนี้ ควรจะศึกษารายละเอียดอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับวิชาสมองกลฝังตัวเสียก่อน เพื่อจะได้มีแนวคิดเกี่ยวกับวิชาสื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัลและเป็นการเตรียมพร้อมที่จะศึกษาวิชานี้ รวมทั้งแนวทางการศึกษาต่อ ซึ่งเนื้อหาที่จะนำมาศึกษาในโมดูลนี้ จะมีเนื้อหาเกี่ยวกับ การออกแบบกับงานธุรกิจ

จุดมุ่งหมาย (Objective)

เมื่อผู้เรียนได้ศึกษาและทดสอบผ่านบทเรียนโมดูลนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีความรู้ในเรื่อง การออกแบบกับงานธุรกิจ

ความรู้พื้นฐาน (Prerequisites)

ในการเรียนบทเรียนโมดูลนี้ให้ได้ผลดีนั้น ผู้เรียนจำเป็นต้องมีความรู้พื้นฐานด้าน การออกแบบกับงานธุรกิจ

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๓ การออกแบบกับงานธุรกิจ	หน่วยที่ ๓
		สอนครั้งที่ ๕-๖
		ชั่วโมงรวม ๔

แบบทดสอบก่อนเรียนโมดูลที่ ๓

๑. การออกแบบสื่อดิจิทัลเป็นส่วนหนึ่งของศิลปะสื่อสารใด?

- ก) Fine Art
- ข) Visual Communication Arts
- ค) Industrial Design
- ง) Architecture Design

๒. ในการสื่อสารด้วยการมองเห็น (Visual Communication) การรับรู้ของมนุษย์ส่วนใหญ่จะเกิดจากอะไร?

- ก) การได้ยิน
- ข) การมองเห็น
- ค) การสัมผัส
- ง) การรับรส

๓. ข้อใดเป็นลักษณะของไฟล์ JPEG (JPG)?

- ก) สามารถทำภาพเคลื่อนไหวได้
- ข) สามารถทำภาพพื้นหลังโปร่งใส
- ค) สนับสนุนสีได้ถึง ๑๖.๗ ล้านสี
- ง) ไฟล์มีขนาดใหญ่มาก

๔. ไฟล์ GIF (Graphic Interchange Format) มีข้อดีอย่างไร?

- ก) แสดงสีได้มากกว่า ๑๖ ล้านสี
- ข) สามารถทำภาพเคลื่อนไหวได้
- ค) สามารถบีบอัดไฟล์ได้จนไม่มีการสูญเสียข้อมูล
- ง) ใช้ในงานสิ่งพิมพ์

๕. ไฟล์ PNG (Portable Network Graphics) มีข้อดีอย่างไร?

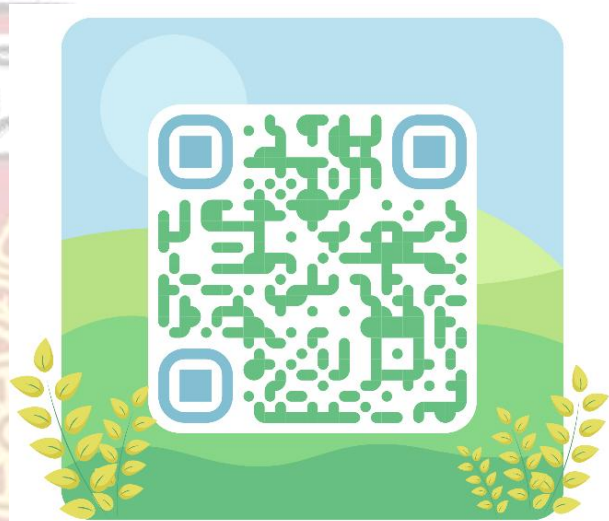
- ก) สามารถทำพื้นหลังโปร่งใสได้
- ข) ไม่สามารถบีบอัดไฟล์ได้
- ค) สามารถแสดงสีได้เพียง ๒๕๖ สี
- ง) ใช้ในงานสิ่งพิมพ์เท่านั้น

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๓ การออกแบบกับงานธุรกิจ	หน่วยที่ ๓
		สอนครั้งที่ ๕-๖
		ชั่วโมงรวม ๔

กระดาษคำตอบแบบทดสอบก่อนเรียนโมดูลที่ ๓

ชื่อ-สกุล..... ระดับ..... รหัสนักเรียน/นักศึกษา.....

ข้อ	ก	ข	ค	ง
๑.				
๒.				
๓.				
๔.				
๕.				



คะแนนเต็ม ๕ คะแนน ได้คะแนน คะแนน
 สรุปผล () ผ่านเกณฑ์
 () ไม่ผ่านเกณฑ์

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
 (.....)

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๓ การออกแบบกับงานธุรกิจ	หน่วยที่ ๓
		สอนครั้งที่ ๕-๖
		ชั่วโมงรวม ๔

เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียนโมดูลที่ ๓

ข้อที่	คำตอบ
๑.	ข
๒.	ข
๓.	ค
๔.	ข
๕.	ก

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๓ การออกแบบกับงานธุรกิจ	หน่วยที่ ๓
		สอนครั้งที่ ๕-๖
		ชั่วโมงรวม ๔

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

หลังจากที่ผู้เรียนได้ศึกษาเรื่องนี้แล้ว ผู้เรียนสามารถ

๑. การออกแบบสื่อดิจิทัล

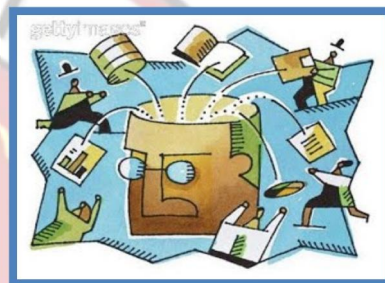


	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๓ การออกแบบกับงานธุรกิจ	หน่วยที่ ๓
		สอนครั้งที่ ๕-๖
		ชั่วโมงรวม ๔

ใบความรู้

การออกแบบ (design)

การออกแบบ หมายถึง การถ่ายทอดรูปแบบจากความคิดออกมาเป็นผลงานที่ผู้อื่นสามารถมองเห็น รับรู้ หรือสัมผัสได้ เพื่อให้มีความเข้าใจในผลงานร่วมกัน



ความสำคัญของการออกแบบ

๑. เป็นการวางแผนการทำงาน งานออกแบบจะช่วยให้การทำงานเป็นไปตามขั้นตอน อย่างเหมาะสม และประหยัดเวลา ดังนั้นอาจถือว่าการออกแบบ คือ การวางแผนการทำงานก็ได้
๒. เป็นการนำเสนอผลงาน ผลงานออกแบบจะช่วยให้ผู้เกี่ยวข้องมีความเข้าใจตรงกันอย่างชัดเจน ดังนั้นความสำคัญในด้านนี้ คือ เป็นสื่อความหมายเพื่อความเข้าใจระหว่างกัน
๓. เป็นสิ่งที่อธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับงาน งานบางประเภทอาจมีรายละเอียดมากมายซับซ้อน ผลงานออกแบบจะช่วยให้ผู้เกี่ยวข้อง และผู้พบเห็นมีความเข้าใจที่ชัดเจนขึ้นหรืออาจกล่าวได้ว่า ผลงานออกแบบคือ ตัวแทนความคิดของผู้ออกแบบได้ทั้งหมด
๔. แบบ จะมีความสำคัญอย่างที่สุด ในกรณีที่ นักออกแบบกับผู้สร้างงานหรือผู้ผลิต เป็นคนละคนกัน เช่น สถาปนิกกับช่างก่อสร้าง นักออกแบบกับผู้ผลิตในโรงงานหรือถ้าจะเปรียบไปแล้ว นักออกแบบก็เหมือนกับคนเขียนบทละครนั่นเอง แบบ เป็นผลงานจากการออกแบบ เป็นสิ่งที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ และฝีมือของนักออกแบบ

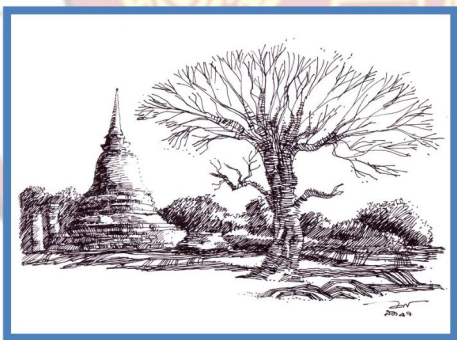
ลักษณะของงานออกแบบ

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๓ การออกแบบกับงานธุรกิจ	หน่วยที่ ๓
		สอนครั้งที่ ๕-๖
		ชั่วโมงรวม ๔

๑. ในแง่ของการวางแผนการทำงาน งานออกแบบจะช่วยให้การทำงานเป็นไปตามขั้นตอน อย่างเหมาะสม และประหยัดเวลา ดังนั้นอาจถือว่าการออกแบบ คือ การวางแผนการทำงานก็ได้
๒. ในแง่ของการนำเสนอผลงาน ผลงานออกแบบจะช่วยให้ผู้เกี่ยวข้องมีความเข้าใจตรงกันอย่างชัดเจน ดังนั้น ความสำคัญในด้านนี้ คือ เป็นสื่อความหมายเพื่อความเข้าใจระหว่างกัน
๓. เป็นสิ่งที่อธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับงาน งานบางประเภทอาจมีรายละเอียดมากมายซับซ้อน ผลงานออกแบบจะช่วยให้ผู้เกี่ยวข้อง และผู้พบเห็นมีความเข้าใจที่ชัดเจนขึ้นหรืออาจกล่าวได้ว่า ผลงานออกแบบคือ ตัวแทนความคิดของผู้ออกแบบได้ทั้งหมด
๔. แบบ จะมีความสำคัญอย่างที่สุด ในกรณีที่ นักออกแบบกับผู้สร้างงานหรือผู้ผลิต เป็นคนละคนกัน เช่น สถาปนิกกับช่างก่อสร้าง นักออกแบบกับผู้ผลิตในโรงงานหรือถ้าจะเปรียบไปแล้ว นักออกแบบก็เหมือนกับคนเขียนบทละครนั่นเอง แบบ เป็นผลงานจากการออกแบบ เป็นสิ่งที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ และฝีมือของ

ลักษณะของแบบ

๑. เป็นภาพวาดลายเส้น (Drawing) ภาพระบายสี (Painting) ภาพถ่าย (Pictures) หรือแบบร่าง (Sketch) แบบที่มีรายละเอียด (Draft) เช่น แบบก่อสร้าง ภาพพิมพ์ (Printing) ฯลฯ ภาพต่าง ๆ ใช้แสดงรูปลักษณะของงาน หรือแสดงรายละเอียดต่าง ๆ เกี่ยวกับงาน ที่เป็น ๒ มิติ



	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๓ การออกแบบกับงานธุรกิจ	หน่วยที่ ๓
		สอนครั้งที่ ๕-๖
		ชั่วโมงรวม ๔

๒. เป็นแบบจำลอง (Model) หรือของจริง เป็นแบบอีกประเภทหนึ่งที่ใช้แสดงรายละเอียดของงานได้ชัดเจนกว่าภาพต่าง ๆ เนื่องจากมีลักษณะเป็น ๓ มิติ ทำให้สามารถเข้าใจในผลงานได้ดีกว่า นอกจากนี้แบบจำลองบางประเภทยังใช้งานได้เหมือนของจริงอีกด้วยจึงสามารถใช้ในการทดลอง และทดสอบการทำงาน เพื่อหาข้อบกพร่องได้



ประเภทของการออกแบบ

๑. การออกแบบทางสถาปัตยกรรม (Architecture Design) เป็นการออกแบบเพื่อการก่อสร้างสิ่งก่อสร้างต่าง ๆ นักออกแบบสาขานี้ เรียกว่า สถาปนิก (Architect) ซึ่งโดยทั่วไปจะต้องทำงานร่วมกับวิศวกรและมัณฑนากร โดยสถาปนิก รับผิดชอบเกี่ยวกับประโยชน์ใช้สอยและความงามของสิ่งก่อสร้างทางสถาปัตยกรรม ได้แก่

- สถาปัตยกรรมทั่วไป เป็นการออกแบบสิ่งก่อสร้างทั่วไป เช่น

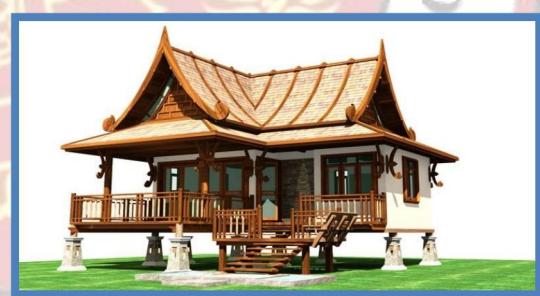
อาคาร



ร้านค้า



บ้านเรือน



โบสถ์



วิหาร

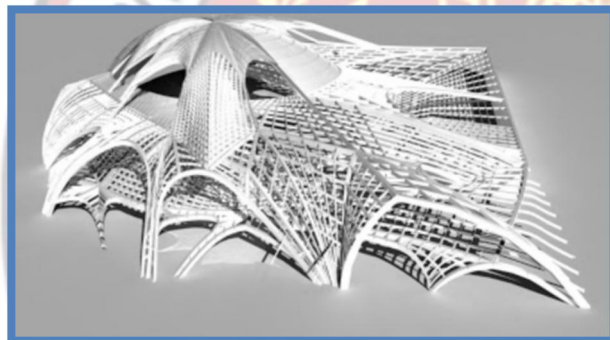


	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๓ การออกแบบกับงานธุรกิจ	หน่วยที่ ๓
		สอนครั้งที่ ๕-๖
		ชั่วโมงรวม ๔

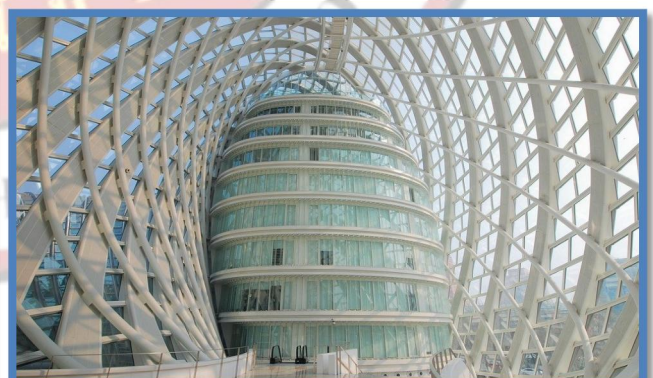
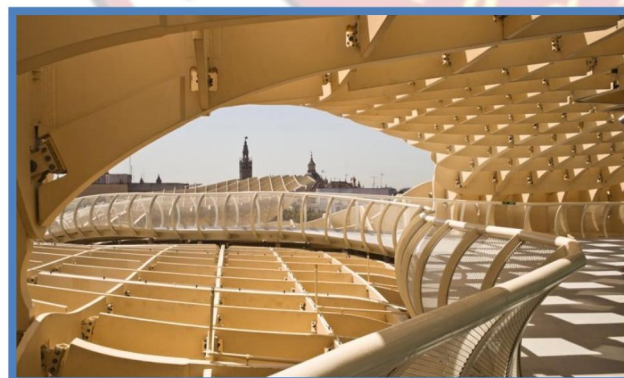
- สถาปัตยกรรมโครงสร้าง เป็นการออกแบบเฉพาะโครงสร้างหลักของอาคาร



- สถาปัตยกรรมโครงสร้าง เป็นการออกแบบเฉพาะโครงสร้างหลักของอาคาร



- สถาปัตยกรรมภายใน เป็นการออกแบบที่ต่อเนื่องจากงานโครงสร้าง ที่เป็นส่วนประกอบของอาคาร



	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๓ การออกแบบกับงานธุรกิจ	หน่วยที่ ๓
		สอนครั้งที่ ๕-๖
		ชั่วโมงรวม ๔

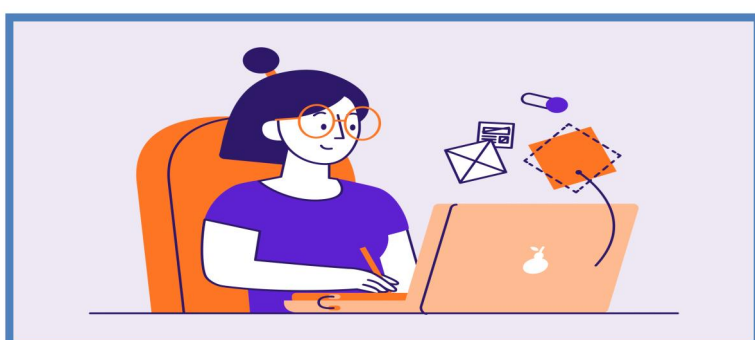
- งานออกแบบภูมิทัศน์ เป็นการออกแบบที่มีบริเวณกว้างขวาง เป็นการจับบริเวณพื้นที่ต่าง ๆ เพื่อให้เหมาะสมกับประโยชน์ใช้สอยและความสวยงาม



- งานออกแบบผังเมือง เป็นการออกแบบที่มีขนาดใหญ่ และมีองค์ประกอบซับซ้อน ซึ่งประกอบไปด้วยกลุ่มอาคารจำนวนมาก ระบบภูมิทัศน์ ระบบสาธารณูปโภค ฯลฯ



๒. การออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product Design) เป็นการออกแบบเพื่อการผลิต ผลิตภัณฑ์ชนิดต่าง ๆ งานออกแบบสาขานี้ มีขอบเขตกว้างขวางมากที่สุด และแบ่งออกได้มากมายหลาย ๆ ลักษณะ ซึ่งนักออกแบบรับผิดชอบเกี่ยวกับประโยชน์ใช้สอยและความสวยงามของผลิตภัณฑ์ งานออกแบบประเภทนี้ได้แก่





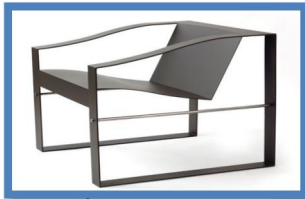
หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล
โมดูลที่ ๓ การออกแบบกับงานธุรกิจ

หน่วยที่ ๓

สอนครั้งที่ ๕-๖

ชั่วโมงรวม ๔

- งานออกแบบเฟอร์นิเจอร์



- งานออกแบบครุภัณฑ์



- งานออกแบบเครื่องสุขภัณฑ์



- งานออกแบบเครื่องใช้สอยต่างๆ



- งานออกแบบเครื่องประดับ อัญมณี



- งานออกแบบเครื่องแต่งกาย



- งานออกแบบภาชนะบรรจุผลิตภัณฑ์

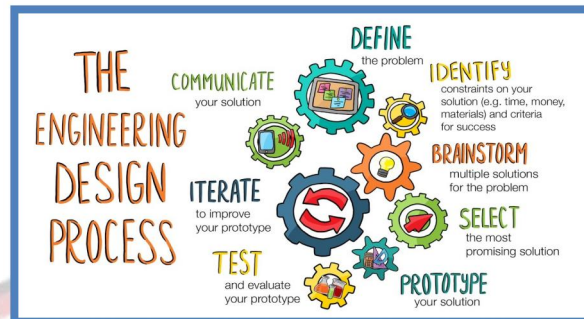


- งานออกแบบผลิตเครื่องมือต่าง ๆ



๓. การออกแบบทางวิศวกรรม (Engineering Design) เป็นการออกแบบเพื่อการผลิตผลิตภัณฑ์ชนิดต่าง ๆ เช่นเดียวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกัน ต้องใช้ความรู้ความสามารถและเทคโนโลยีในการผลิตสูง ผู้ออกแบบคือ วิศวกร ซึ่งจะรับผิดชอบในเรื่องของประโยชน์ใช้สอย ความปลอดภัยและกรรมวิธีในการผลิต บางอย่างต้องทำงานร่วมกันกับนักออกแบบสาขาต่าง ๆ ด้วย งานออกแบบประเภทนี้ได้แก่

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๓ การออกแบบกับงานธุรกิจ	หน่วยที่ ๓
		สอนครั้งที่ ๕-๖
		ชั่วโมงรวม ๔



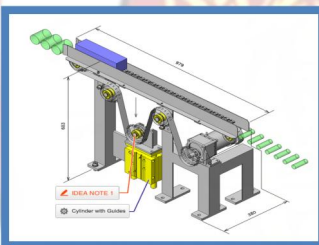
- งานออกแบบเครื่องใช้ไฟฟ้า



- งานออกแบบรถยนต์



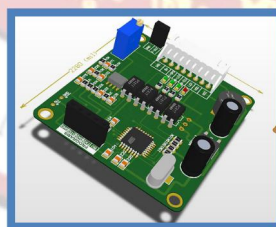
- งานออกแบบเครื่องจักรกล



- งานออกแบบเครื่องมือสื่อสาร



- งานออกแบบอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ



๔. การออกแบบตกแต่ง (Decorative Design) เป็นการออกแบบเพื่อการตกแต่งสิ่งต่าง ๆ ให้สวยงามและเหมาะสมกับประโยชน์ใช้สอยมากขึ้น นักออกแบบเรียกว่า มัณฑนากร (Decorator) ซึ่งมักทำงานร่วมกับสถาปนิก งานออกแบบประเภทนี้ ได้แก่

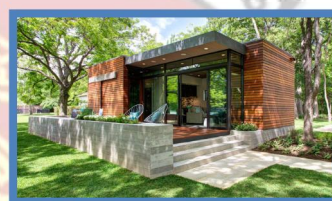
	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๓ การออกแบบกับงานธุรกิจ	หน่วยที่ ๓
		สอนครั้งที่ ๕-๖
		ชั่วโมงรวม ๔



- งานตกแต่งภายใน (Interior Design)



- งานตกแต่งภายนอก (Exterior Design)



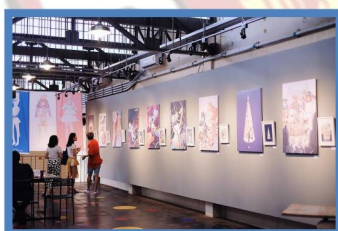
- งานจัดสวนและบริเวณ (Landscape Design)



- งานตกแต่งมุมแสดงสินค้า (Display)



- การจัดนิทรรศการ (Exhibition)



- การจัดบอร์ด



- การตกแต่งบนผิวหน้าของสิ่งต่าง ๆ



	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๓ การออกแบบกับงานธุรกิจ	หน่วยที่ ๓
		สอนครั้งที่ ๕-๖
		ชั่วโมงรวม ๔

๕. การออกแบบสิ่งพิมพ์ (Graphic Design) เป็นการออกแบบเพื่อทางผลิตงานสิ่งพิมพ์ชนิดต่าง ๆ ได้แก่ หนังสือ หนังสือพิมพ์ โปสเตอร์ นามบัตร บัตรต่าง ๆ งานพิมพ์ลดลายผ้างานพิมพ์ภาพลงบนสิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ งานออกแบบรูปสัญลักษณ์ เครื่องหมายการค้า ฯลฯ



หลักการออกแบบกับงานธุรกิจ

สำหรับทุกธุรกิจแล้ว “การสื่อสาร” ถือเป็นสิ่งสำคัญที่อยู่ในแทบทุกขั้นทุกตอนของช่วงเวลาการทำธุรกิจ แต่ปัญหาและคำถามที่มักจะเกิดขึ้นกับหลายคนก็คือ จะทำอย่างไรให้การสื่อสารนั้นมีประสิทธิภาพอย่างที่เราคิด

ในการสื่อสารหาก “เนื้อหา” คือพระราช “การออกแบบที่ดี” ก็น่าจะเปรียบได้กับนกพิราบสื่อสารตัวเก่งที่ทำงานได้อย่างสมบูรณ์ เพราะสามารถส่งสารที่ต้องการให้ไปถึงมือผู้รับได้อย่างไม่ผิดเพี้ยน สื่อสารการตลาดได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับงานสื่อสารขั้นต่อไปของธุรกิจได้ทันที

การออกแบบกับงานธุรกิจ

ปัจจุบันการทำธุรกิจในยุคดิจิทัลไม่ใช่เรื่องง่ายแต่ก็ใช่ว่าจะยากเกินความสามารถของ นักการตลาดในยุคดิจิทัล การวางกลยุทธ์การตลาดเป็นสิ่งสำคัญ ทำอย่างไรจึงจะมัดใจผู้บริโภคให้ได้มากที่สุดโดยใช้เทคโนโลยี นวัตกรรม สื่อสังคมออนไลน์ที่ล้ำสมัย เป็นตัวช่วยทรงประสิทธิภาพในการออกแบบสินค้าและบริการให้เพิ่มความพึงพอใจกับผู้บริโภคได้มากที่สุด

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๓ การออกแบบกับงานธุรกิจ	หน่วยที่ ๓
		สอนครั้งที่ ๕-๖
		ชั่วโมงรวม ๔

๑. ทำให้เป็นระเบียบ

สำหรับคนที่ไม่ใช่คนออกแบบ อาจจะคิดว่านักออกแบบนั้นคือมนุษย์ที่พร้อมและพยายามจะแก้ปัญหา อยู่นอกเกณฑ์อยู่ตลอดเวลา แต่ในความเป็นจริงแล้วมันเป็นตรงกันข้ามการออกแบบสื่อสารนั้น มีเป้าหมายเพื่อทำให้คนที่รับสาร (audience) เข้าใจง่ายดังนั้นการออกแบบที่ดีส่วนใหญ่จึงมักจะออกมาเรียบง่าย เป็นระเบียบ เพื่อให้สมองของผู้รับสารใช้พลังงานในการตีความให้น้อยที่สุด เทคนิคการออกแบบที่จะทำให้งานออกมาดูเป็นระเบียบนั้นสามารถทำได้หลายอย่าง เช่น

๑.๑ ให้ความสำคัญกับการจัดเรียง (Alignment)

ถ้าหากผู้รับสารต้องอ่านหนังสือที่จัดวางตัวหนังสือซ้ายที ขวาที หรือดีไม่ดี ไม่มีรูปแบบการจัดวางเลย อาจสับสนและดูน่าปวดหัว ดังนั้นการจัดจึงมีความสำคัญมากเพราะเป็นสิ่งที่ช่วยทำให้ข้อมูลเป็นระเบียบ กวาดสายตาเพื่อรับสารได้ง่าย



๑.๒ การจัดกลุ่มความใกล้ชิด (Proximity)

การจัดกลุ่มข้อมูลที่มีความหมาย หรือเรื่องที่ใกล้เคียงกัน เอาไว้ด้วยกัน เป็นการช่วยผู้รับสารในการจัดกลุ่มข้อมูลก่อนเบื้องต้น เพื่อที่ผู้รับสารจะได้ไม่ต้องไปตีความเนื้อหาทุกอย่างด้วยตนเอง



๒. การทำซ้ำ

หมายถึง การกำหนด “ระบบ” การใช้ออกแบบขึ้นมา เพื่อจุดประสงค์หลัก ๒ ข้อ คือ

๒.๑ สร้างการรับรู้ในเรื่องของแบรนด์ ตอกย้ำสื่อสารเรื่องเดิมซ้ำ ๆ ให้คนจำแบรนด์ได้

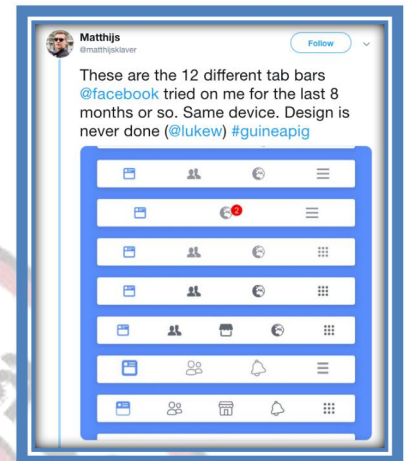
ถ้าคุณกำลังจะซื้อโค้ก คุณเอื้อมไปหยิบเจ้ากระป๋องสีแดงโดยอัตโนมัติตามความทรงจำที่ฝังแน่นที่ว่า “กระป๋องแดง” = “โค้ก” แต่จะเกิดอะไรขึ้น ถ้าจู่ๆ โค้กเปลี่ยนดีไซน์กระป๋องไปใช้สีคู่แข่งอย่างเป๊ปซี่? ไม่ต้องคิดเลยว่าการทำเช่นนี้ จะทำให้โค้กเสียรายได้ไปให้เป๊ปซี่วันละเป็นล้านบาท



	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๓ การออกแบบกับงานธุรกิจ	หน่วยที่ ๓
		สอนครั้งที่ ๕-๖
		ชั่วโมงรวม ๔

๒.๒ ทำให้ผู้รับสารใช้ความจำ แทนที่จะต้องมองหาและตีความใหม่ทุกครั้ง คุณจะรู้สึกเบื่อไหม ที่ทุกครั้งที่เราเข้าแอปเฟซบุ๊ก แล้วพบว่าเมนูต่างๆ นั้นเหมือนเดิมทุกครั้ง? คุณน่าจะรู้สึกชอบคุณมากกว่าที่วันนี้พี่มาร์คไม่เปลี่ยนตำแหน่งของเมนูที่คุณคุ้นเคย แล้วลองเอาเมนูอื่นมาใส่แทนที่

ในเรื่องของการออกแบบการสื่อสารและการออกแบบเพื่อการใช้งาน การทำซ้ำถือเป็นสิ่งที่แยกระหว่างงานที่ดี กับงานที่ไม่ดีออกจากกันได้โดยที่เดียว การเปลี่ยนเพื่อทำให้ดีขึ้นนั้นเป็นเรื่องดี แต่ก็ควรจะต้องนึกถึงความคาดหวังของคน และเวลาที่ลูกค้าจะต้องเสียไปกับการเรียนรู้วิธีใช้งานใหม่ที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงด้วยว่าคุ้มกันหรือไม่



๓. รู้จักเรียกร้องความสนใจ

การเรียกร้องให้เกิดความสนใจในงานออกแบบนั้นมีจุดประสงค์อะไรบางอย่างอยู่เสมอ

“เรียกร้องเพื่อให้คนสะดุด หยุด แล้วหันมามอง”

“เรียกร้องเพื่อให้คนโฟกัสไปยังสิ่งที่เราอยากให้เขาสนใจ”

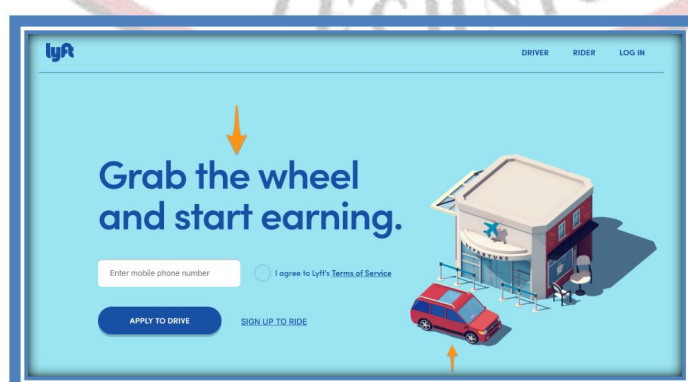
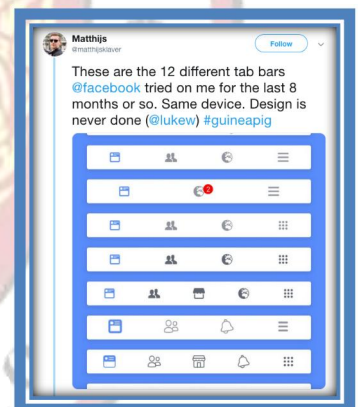
“หรือ เรียกร้องเพื่อให้คนตัดสินใจซื้อสินค้าจากเรา”

การเรียกร้องความสนใจมีหลักการออกแบบง่ายๆ เช่น

๒.๒ ทำให้ผู้รับสารใช้ความจำ แทนที่จะต้องมองหาและตีความใหม่ทุกครั้ง คุณจะรู้สึกเบื่อไหม ที่ทุกครั้งที่เราเข้าแอปเฟซบุ๊ก แล้วพบว่าเมนูต่างๆ นั้นเหมือนเดิมทุกครั้ง? คุณน่าจะรู้สึกชอบคุณมากกว่าที่วันนี้พี่มาร์คไม่เปลี่ยนตำแหน่งของเมนูที่คุณคุ้นเคย แล้วลองเอาเมนูอื่นมาใส่แทนที่

๓.๑ การใช้ความแตกต่างอย่างเห็นได้ชัดกับสิ่งที่ต้องการเน้น (Contrast)

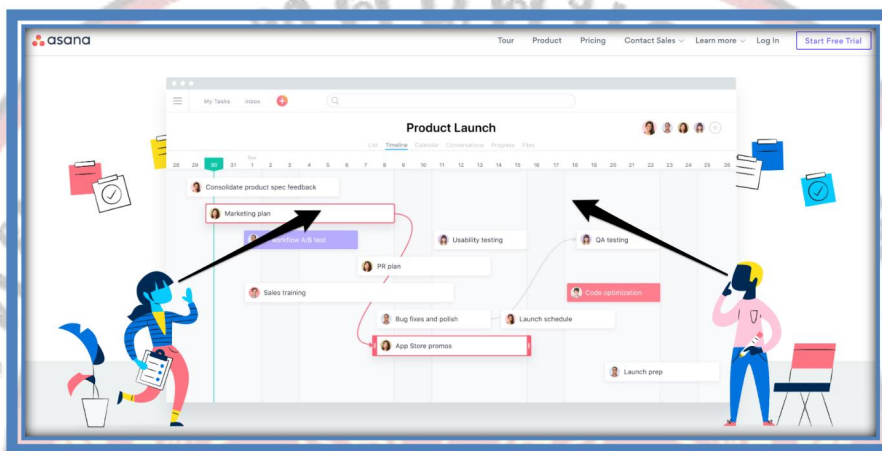
สามารถทำได้โดยการออกแบบสิ่งที่ต้องการเน้นให้เด่น แล้วทำให้แตกต่างจากสิ่งอื่นๆ ไม่ว่าจะเป็นขนาด สี หรือตำแหน่ง



	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๓ การออกแบบกับงานธุรกิจ	หน่วยที่ ๓
		สอนครั้งที่ ๕-๖
		ชั่วโมงรวม ๔

๓.๒ การชี้นำด้วยภาพ (Visual Cue)

การชี้นำด้วยภาพ ถือเป็นสิ่งที่ช่วยให้สิ่งที่ต้องการจะเน้น ได้รับความสนใจมากยิ่งขึ้น ซึ่งวิธีการสามารถทำได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการชี้นำด้วยลูกศรตรงๆ หรือชี้นำแบบอ้อมๆ เช่น การใช้รูปคนที่มองไปทางนั้น เป็นต้น



ตัวอย่าง การใช้รูปคนหันไปมองเพื่อให้คนดูโฟกัสที่เนื้อหาตรงกลางเว็บไซต์ Asana.com

ในเรื่องของการออกแบบการสื่อสารและการออกแบบเพื่อการใช้งาน การทำซ้ำถือเป็นสิ่งที่แยกระหว่างงานที่ดี กับงานที่ไม่ดีออกจากกันได้เลยทีเดียว การเปลี่ยนเพื่อทำให้ดีขึ้นนั้นเป็นเรื่องดี แต่ก็ควรจะต้องนึกถึงความคาดหวังของคน และเวลาที่ลูกค้าจะต้องเสียไปกับการเรียนรู้วิธีใช้งานใหม่ที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงด้วยว่าคุ้มกันหรือไม่

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๓ การออกแบบกับงานธุรกิจ	หน่วยที่ ๓
		สอนครั้งที่ ๕-๖
		ชั่วโมงรวม ๔

ใบแบบฝึกหัดโมดูลย่อยที่ ๓

ชื่อ-สกุล..... ระดับ..... รหัสนักเรียน/นักศึกษา.....

คำชี้แจง : ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

๑. อธิบายการออกแบบสื่อดิจิทัล (Digital Media Design)

.....

.....

.....

๒. Communication Arts หรือ นิเทศศาสตร์

.....

.....

.....

๓. ผู้ส่งสาร หมายถึง

.....

.....

.....



	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๓ การออกแบบกับงานธุรกิจ	หน่วยที่ ๓
		สอนครั้งที่ ๕-๖
		ชั่วโมงรวม ๔

ใบเฉลยแบบฝึกหัดโมดูลที่ ๓

คำชี้แจง : ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

๑. อธิบายการออกแบบสื่อดิจิทัล (Digital Media Design)

การออกแบบสื่อดิจิทัลเป็นหนึ่งในการสื่อสารแบบ Visual Communication Arts หรือ นิเทศศิลป์ ซึ่งเป็นศิลปะที่ เกี่ยวข้องกับการสื่อสารทางการมองเห็น (Visual Communication) เพราะเป็นการสื่อสารไปยังผู้รับสารด้วยภาพเป็นสำคัญ (Visual Image) แม้จะมีบางองค์ประกอบจะมีการสื่อสารทางเสียง มาประกอบก็ตาม แต่สื่อหลักก็ยังเป็นการ สื่อสารด้วยภาพ โดยเสียงเป็นตัวเสริมให้ภาพนั้นสมบูรณ์ขึ้น ทั้งนี้ เพราะการรับรู้ของมนุษย์เรานั้น รับรู้จาก จักขุประสาทมากที่สุด (รับรู้ทางตา ๘๓% หู ๑๑%)

๒. Communication Arts หรือ นิเทศศาสตร์

คือ ศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะในการสื่อสาร โดยให้ความสำคัญกับการ สื่อสาร จากองค์ประกอบของการ สื่อสาร กล่าวคือ

ผู้ส่งสาร ---> ข่าวนสาร ---> สื่อ ---> ผู้รับสาร

๓.ผู้ส่งสาร หมายถึง

อาจเป็นตัวบุคคล องค์กร หรือ บริษัทก็ได้



	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๓ การออกแบบกับงานธุรกิจ	หน่วยที่ ๓
		สอนครั้งที่ ๕-๖
		ชั่วโมงรวม ๔

ใบปฏิบัติงานโมดูลที่ ๓

เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล

ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม ๓ - ๔ คน ศึกษาและค้นคว้า นำเสนอข้อมูลที่ได้ศึกษาและค้นคว้า เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ภายในห้องเรียน

๑. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล พร้อมยกตัวอย่าง ๑ ตัวอย่าง พร้อมอธิบาย
๒. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัลภายในสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ พร้อมยกตัวอย่าง ๑ ระบบ
๓. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับโทรศัพท์มือถือภายในสมาชิกกลุ่ม ตามหัวข้อต่อไปนี้
 - ๓.๑ ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล
 - ๓.๓ ยกตัวอย่างสื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๓ การออกแบบกับงานธุรกิจ	หน่วยที่ ๓
		สอนครั้งที่ ๕-๖
		ชั่วโมงรวม ๔

แบบทดสอบหลังเรียนโมดูลที่ ๓

คำชี้แจง : ๑. แบบทดสอบฉบับนี้เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ ๑ ตัวเลือก จำนวน ๕ ข้อ

๒. ให้เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว แล้วทำเครื่องหมายกากบาท (X) ลงในกระดาษคำตอบ

๓. เวลาที่ใช้ในการทำแบบทดสอบ ๑๐ นาที

๑. การออกแบบสื่อดิจิทัลเป็นส่วนหนึ่งของศิลปะสื่อสารใด?

- ก) Fine Art
- ข) Visual Communication Arts
- ค) Industrial Design
- ง) Architecture Design

๒. ในการสื่อสารด้วยการมองเห็น (Visual Communication) การรับรู้ของมนุษย์ส่วนใหญ่จะเกิดจากอะไร?

- ก) การได้ยิน
- ข) การมองเห็น
- ค) การสัมผัส
- ง) การรับรส

๓. ข้อใดเป็นลักษณะของไฟล์ JPEG (JPG)?

- ก) สามารถทำภาพเคลื่อนไหวได้
- ข) สามารถทำภาพพื้นหลังโปร่งใส
- ค) สนับสนุนสีได้ถึง ๑๖.๗ ล้านสี
- ง) ไฟล์มีขนาดใหญ่มาก

๔. ไฟล์ GIF (Graphic Interchange Format) มีข้อดีอย่างไร?

- ก) แสดงสีได้มากกว่า ๑๖ ล้านสี
- ข) สามารถทำภาพเคลื่อนไหวได้
- ค) สามารถบีบอัดไฟล์ได้จนไม่มีการสูญเสียข้อมูล
- ง) ใช้ในงานสิ่งพิมพ์

๕. ไฟล์ PNG (Portable Network Graphics) มีข้อดีอย่างไร?

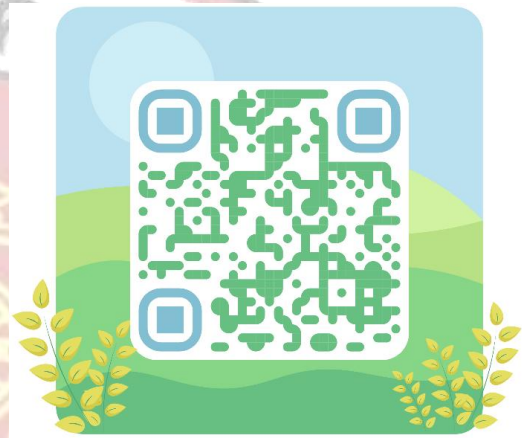
- ก) สามารถทำพื้นหลังโปร่งใสได้
- ข) ไม่สามารถบีบอัดไฟล์ได้
- ค) สามารถแสดงสีได้เพียง ๒๕๖ สี
- ง) ใช้ในงานสิ่งพิมพ์เท่านั้น

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๓ การออกแบบกับงานธุรกิจ	หน่วยที่ ๓
		สอนครั้งที่ ๕-๖
		ชั่วโมงรวม ๔

กระดาษคำตอบแบบทดสอบหลังเรียนโมดูลที่ ๓

ชื่อ-สกุล..... ระดับ..... รหัสนักเรียน/นักศึกษา.....

ข้อ	ก	ข	ค	ง
๑.				
๒.				
๓.				
๔.				
๕.				



คะแนนเต็ม ๕ คะแนน ได้คะแนน คะแนน
สรุปผล () ผ่านเกณฑ์
() ไม่ผ่านเกณฑ์

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๓ การออกแบบกับงานธุรกิจ	หน่วยที่ ๓
		สอนครั้งที่ ๕-๖
		ชั่วโมงรวม ๔

เฉลยแบบทดสอบหลังเรียนโมดูลที่ ๓

ข้อที่	คำตอบ
๑.	ข
๒.	ข
๓.	ค
๔.	ข
๕.	ก



หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช ๒๕๖๗
รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล รหัสวิชา ๓๑๙๑๐-๒๐๑๐
บทเรียนโมดูลที่ ๔

เรื่อง องค์ประกอบของการออกแบบ

โดย

นางสาวจรรุวรรณ ถึงเสียบญวน

วิทยาลัยเทคนิคบางสะพาน อาชีวศึกษาจังหวัดประจวบคีรีขันธ์
สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ



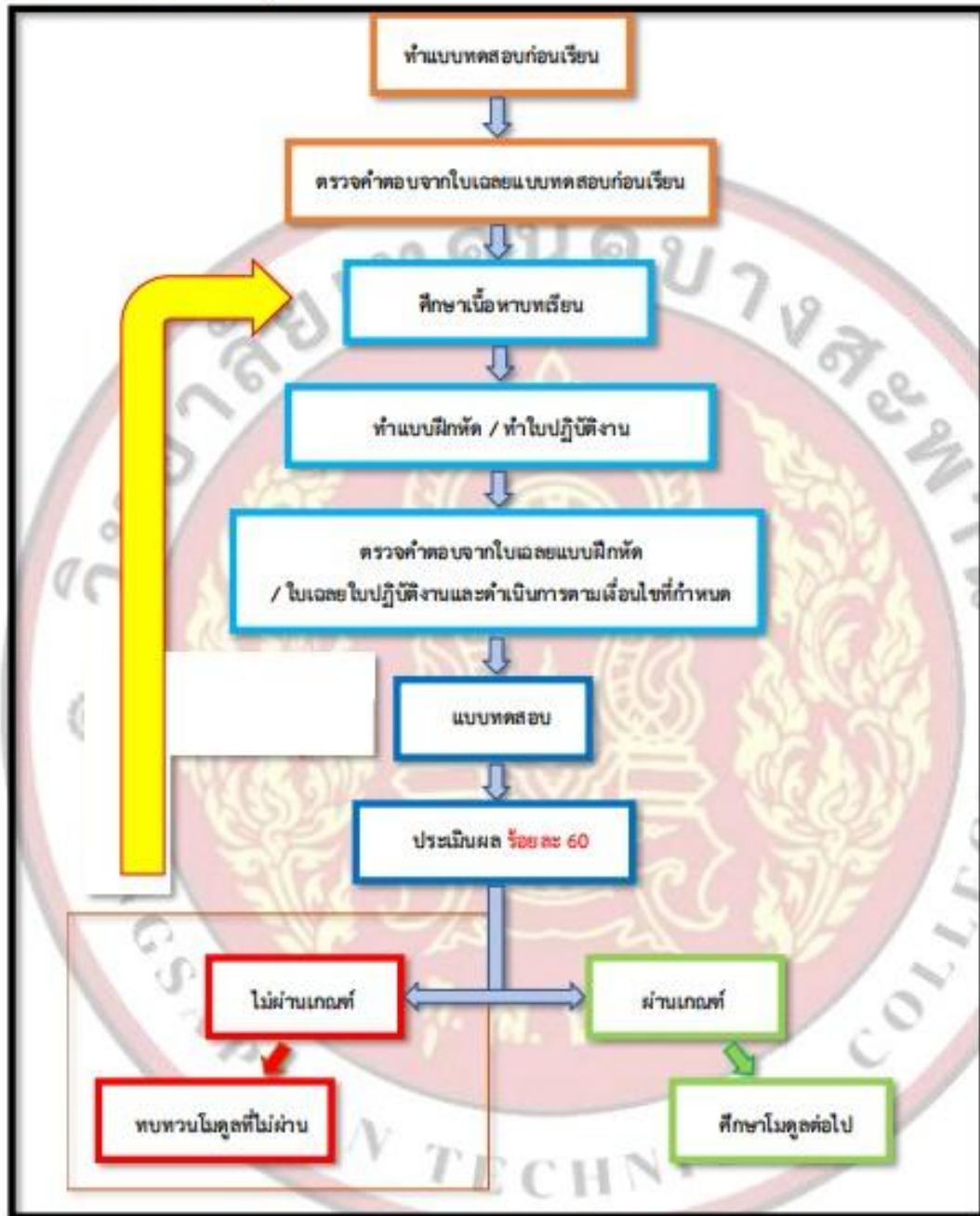
หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล
โมดูลที่ ๔ องค์ประกอบของการออกแบบ

หน่วยที่ ๔

สอนครั้งที่ ๗-๘

ชั่วโมงรวม ๔

ขั้นตอนการใช้ทเรียนโมดูล



	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๔ องค์ประกอบของการออกแบบ	หน่วยที่ ๔
		สอนครั้งที่ ๗-๘
		ชั่วโมงรวม ๔

คำชี้แจงใช้บทเรียนโมดูลที่ ๔

คำแนะนำสำหรับผู้เรียน

ก่อนที่จะเริ่มต้นศึกษาวิชาสมองกลฝังตัวนี้ ควรจะศึกษารายละเอียดอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง กับวิชาสมองกลฝังตัว เพื่อจะได้มีแนวคิดเกี่ยวกับวิชาสมองกลฝังตัวและเป็นการเตรียมพร้อมที่จะศึกษาวิชานี้

ส่วนประกอบบทเรียนโมดูลประกอบด้วย

๑. ใบแบบทดสอบก่อนเรียนและใบกระดาษคำตอบ
๒. ใบเฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน
๓. ใบจุดประสงค์
๔. ใบความรู้
๕. ใบแบบฝึกหัด
๖. ใบเฉลยแบบฝึกหัด
๗. ใบปฏิบัติงาน
๘. ใบแบบทดสอบหลังเรียนและใบกระดาษคำตอบ
๙. ใบเฉลยแบบทดสอบหลังเรียน

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๔ องค์ประกอบของการออกแบบ	หน่วยที่ ๔
		สอนครั้งที่ ๗-๘
		ชั่วโมงรวม ๔

คำชี้แจงใช้บทเรียนโมดูลที่ ๔

คำแนะนำในการใช้บทเรียนโมดูล

๑. ให้ผู้เรียนศึกษาหลักการและเหตุผล (Prospectus) และจุดมุ่งหมาย (Objectives) ของบทเรียนโมดูลให้เข้าใจ
๒. ให้ผู้เรียนปฏิบัติตามคำแนะนำและขั้นตอนการใช้อย่างเคร่งครัด
๓. ผู้เรียนต้องมีความซื่อสัตย์ต่อตนเอง โดยไม่เปิดดูใบเฉลยคำตอบก่อนทำแบบทดสอบก่อนเรียนแบบฝึกหัด/ใบปฏิบัติงาน และแบบทดสอบหลังเรียนเพราะจะทำให้ผู้เรียนขาดความมั่นใจในการเรียนด้วยตนเองและไม่เกิดความเข้าใจที่แท้จริง
๔. บทเรียนโมดูลนี้ ผู้เรียนสามารถใช้เรียนได้ตามความต้องการ ความพร้อมและความสะดวกโดยไม่จำกัดเวลาเรียน และสถานที่เรียน

ขั้นตอนการใช้บทเรียนโมดูล

๑. ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนโดยทำเฉพาะข้อที่ผู้เรียนมีความรู้แท้จริง โปรดอย่าเดาคำตอบ ถ้าข้อใดไม่มีความรู้ให้ข้ามข้อนั้นไป โดยทำลงในกระดาษคำตอบ
๒. ดูเฉลยใบแบบทดสอบก่อนเรียนแล้วประเมินผลการทำแบบทดสอบก่อนเรียน เป็นการวัดพื้นฐานความรู้ของผู้เรียนโดยไม่มีผลใด ๆ ต่อคะแนนในการเรียนบทเรียนโมดูลนี้
๓. ให้ผู้เรียนศึกษาจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
๔. ให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาบทเรียนจากใบเนื้อหาให้มีความรู้ความเข้าใจ
๕. เมื่อศึกษาเนื้อหาบทเรียนเข้าใจดีแล้ว ให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัด/ใบปฏิบัติงานในบทเรียนนั้น ๆ ลงในใบแบบฝึกหัด / ใบปฏิบัติงาน

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๔ องค์ประกอบของการออกแบบ	หน่วยที่ ๔
		สอนครั้งที่ ๗-๘
		ชั่วโมงรวม ๔

คำชี้แจงใช้บทเรียนโมดูลที่ ๔

ขั้นตอนการใช้บทเรียนโมดูล (ต่อ)

๖. เมื่อทำแบบฝึกหัด/ปฏิบัติงานแล้วให้ตรวจคำตอบจากใบเฉลยแบบฝึกหัด/ใบเฉลยการปฏิบัติงาน
๗. ถ้าผ่านเกณฑ์การประเมินที่ตั้งไว้ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน แต่ถ้าไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินให้กลับไปเรียนเนื้อหาเดิม และทำแบบฝึกหัด/ปฏิบัติงานใหม่อีกครั้ง
๘. เมื่อผู้เรียนผ่านเกณฑ์การประเมินแล้ว ให้ทำแบบทดสอบหลังเรียนโดยทำลงในกระดาษคำตอบ
๙. ตรวจคำตอบจากใบเฉลยแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์ของการเรียน
๑๐. ถ้าผลการประเมินไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินที่กำหนดผู้เรียนต้องเรียนซ่อมเสริมบททวนเนื้อหา
ของบทเรียนโมดูลนี้ จนกว่าจะผ่านเกณฑ์การประเมินที่กำหนด

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๔ องค์ประกอบของการออกแบบ	หน่วยที่ ๔
		สอนครั้งที่ ๗-๘
		ชั่วโมงรวม ๔

คำชี้แจงใช้บทเรียนโมดูลที่ ๔

หลักการและเหตุผล (Prospectus)

ก่อนที่จะเริ่มต้นศึกษาวิชาสมองกลฝังตัวนี้ ควรจะศึกษารายละเอียดอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับวิชาสมองกลฝังตัวเสียก่อน เพื่อจะได้มีแนวคิดเกี่ยวกับวิชาสื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัลและเป็นการเตรียมพร้อมที่จะศึกษาวิชานี้ รวมทั้งแนวทางการศึกษาต่อ ซึ่งเนื้อหาที่จะนำมาศึกษาในโมดูลนี้ จะมีเนื้อหาเกี่ยวกับ องค์ประกอบของการออกแบบ

จุดมุ่งหมาย (Objective)

เมื่อผู้เรียนได้ศึกษาและทดสอบผ่านบทเรียนโมดูลนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีความรู้ในเรื่อง องค์ประกอบของการออกแบบ

ความรู้พื้นฐาน (Prerequisites)

ในการเรียนบทเรียนโมดูลนี้ให้ได้ผลดีนั้น ผู้เรียนจำเป็นต้องมีความรู้พื้นฐานด้าน องค์ประกอบของการออกแบบ

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๔ องค์ประกอบของการออกแบบ	หน่วยที่ ๔
		สอนครั้งที่ ๗-๘
		ชั่วโมงรวม ๔

แบบทดสอบก่อนเรียนโมดูลที่ ๔

๑. การออกแบบสื่อดิจิทัลเป็นส่วนหนึ่งของศิลปะสื่อสารใด?

- ก) Fine Art
- ข) Visual Communication Arts
- ค) Industrial Design
- ง) Architecture Design

๒. ในการสื่อสารด้วยการมองเห็น (Visual Communication) การรับรู้ของมนุษย์ส่วนใหญ่จะเกิดจากอะไร?

- ก) การได้ยิน
- ข) การมองเห็น
- ค) การสัมผัส
- ง) การรับรส

๓. ข้อใดเป็นลักษณะของไฟล์ JPEG (JPG)?

- ก) สามารถทำภาพเคลื่อนไหวได้
- ข) สามารถทำภาพพื้นหลังโปร่งใส
- ค) สนับสนุนสีได้ถึง ๑๖.๗ ล้านสี
- ง) ไฟล์มีขนาดใหญ่มาก

๔. ไฟล์ GIF (Graphic Interchange Format) มีข้อดีอย่างไร?

- ก) แสดงสีได้มากกว่า ๑๖ ล้านสี
- ข) สามารถทำภาพเคลื่อนไหวได้
- ค) สามารถบีบอัดไฟล์ได้จนไม่มีการสูญเสียข้อมูล
- ง) ใช้ในงานสิ่งพิมพ์

๕. ไฟล์ PNG (Portable Network Graphics) มีข้อดีอย่างไร?

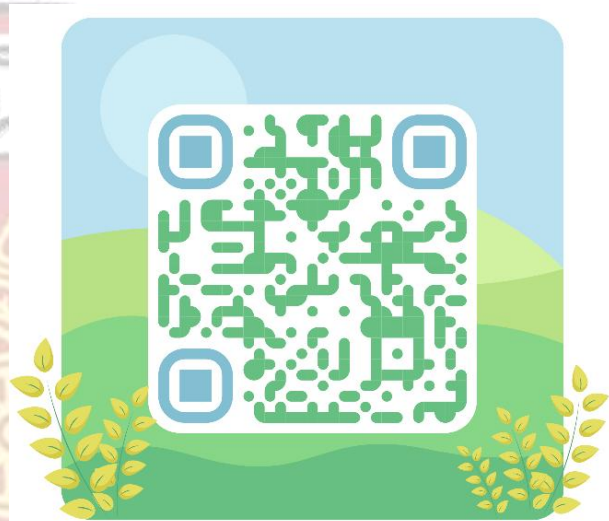
- ก) สามารถทำพื้นหลังโปร่งใสได้
- ข) ไม่สามารถบีบอัดไฟล์ได้
- ค) สามารถแสดงสีได้เพียง ๒๕๖ สี
- ง) ใช้ในงานสิ่งพิมพ์เท่านั้น

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๔ องค์ประกอบของการออกแบบ	หน่วยที่ ๔
		สอนครั้งที่ ๗-๘
		ชั่วโมงรวม ๔

กระดาษคำตอบแบบทดสอบก่อนเรียนโมดูลที่ ๔

ชื่อ-สกุล..... ระดับ..... รหัสนักเรียน/นักศึกษา.....

ข้อ	ก	ข	ค	ง
๑.				
๒.				
๓.				
๔.				
๕.				



คะแนนเต็ม ๕ คะแนน ได้คะแนน คะแนน
สรุปผล () ผ่านเกณฑ์
() ไม่ผ่านเกณฑ์

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๔ องค์ประกอบของการออกแบบ	หน่วยที่ ๔
		สอนครั้งที่ ๗-๘
		ชั่วโมงรวม ๔

เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียนโมดูลที่ ๔

ข้อที่	คำตอบ
๑.	ข
๒.	ข
๓.	ค
๔.	ข
๕.	ก

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๔ องค์ประกอบของการออกแบบ	หน่วยที่ ๔
		สอนครั้งที่ ๗-๘
		ชั่วโมงรวม ๔

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

หลังจากที่ผู้เรียนได้ศึกษาเรื่องนี้แล้ว ผู้เรียนสามารถ

๑ องค์ประกอบของการออกแบบ



	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๔ องค์ประกอบของการออกแบบ	หน่วยที่ ๔
		สอนครั้งที่ ๗-๘
		ชั่วโมงรวม ๔

ใบความรู้

องค์ประกอบของการออกแบบ

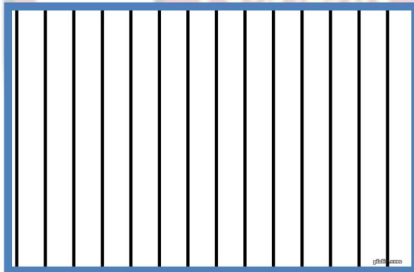
โดยปกติทั่วไป การออกแบบไม่ว่าสิ่งใดหรือ แม้แต่การออกแบบสถาปัตยกรรม การออกแบบตกแต่งภายในหรือ การออกแบบเฟอร์นิเจอร์ ก็เช่นกันองค์ประกอบของการออกแบบก็จะเป็นเรื่องของ รูปทรง และ ประโยชน์ใช้สอยเช่นในการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ นอกจากประโยชน์ใช้สอยและความสวยงามแล้วควรต้องคำนึงถึงการใช้ทรัพยากรอย่างมีคุณค่า และการใช้วัสดุให้เหมาะสม ความสะดวกสบายของผู้ใช้งาน ความมีเอกลักษณ์โดยองค์ประกอบของการออกแบบสิ่งต่างๆให้มีส่วนประกอบที่สวยงาม จะมีส่วนประกอบประมาณนี้

๑. เส้นในการออกแบบ (Lines)

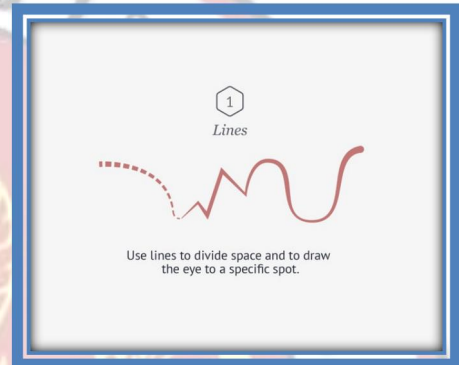
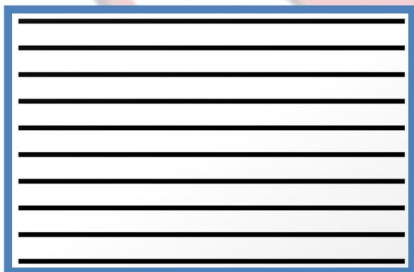
เส้นใช้ในการแบ่งพื้นที่หรือสร้างส่วนประกอบต่างๆขึ้นมา เส้นแต่ละชนิดก็บ่งบอกถึงอารมณ์งานที่ต่างกันได้

เส้น บอกถึง อารมณ์ความรู้สึกที่แตกต่างกันไปดังนี้

เส้นตั้ง (Vertical Lines) ให้ความรู้สึก สูง แข็งแรง มีระเบียบ

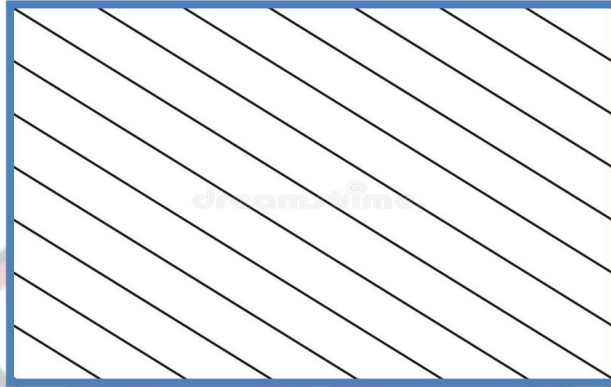


เส้นนอน (Horizontal Lines) ให้ความรู้สึก สงบ ร่มเย็น ราบเรียบ

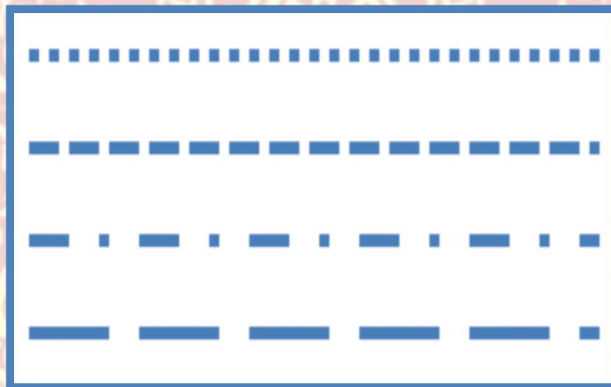


	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๔ องค์ประกอบของการออกแบบ	หน่วยที่ ๔
		สอนครั้งที่ ๗-๘
		ชั่วโมงรวม ๔

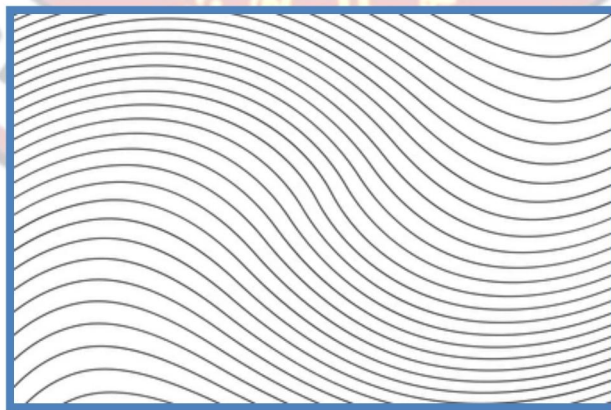
เส้นทแยง (Diagonal Lines) ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว หรือการไม่อยู่นิ่ง ไม่มั่นคง



เส้นปะ (Dash Lines) ให้ความรู้สึก ความไม่เป็นระเบียบ

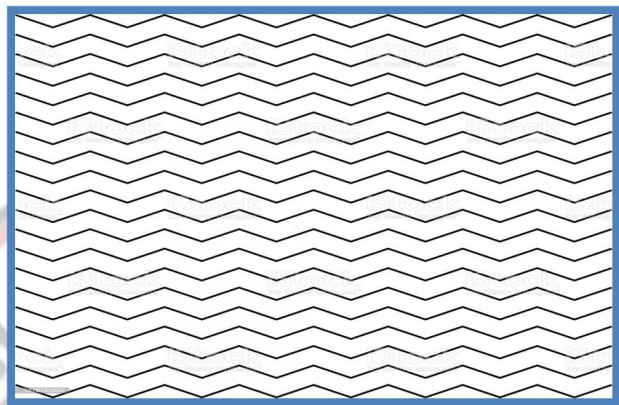


เส้นโค้ง (Curved Lines) ให้ความรู้สึก อ่อนช้อย นุ่มนวล



	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๔ องค์ประกอบของการออกแบบ	หน่วยที่ ๔
		สอนครั้งที่ ๗-๘
		ชั่วโมงรวม ๔

เส้นซิกแซก (Zigzag Lines) ให้ความรู้สึก ตะกุกตะกัก ไม่เรียบร้อย



๒. สี (Color)

สีคือสิ่งที่กำหนด Mood and Tone และสร้างความแตกต่างให้กับงานเรา ซึ่งมันจะอยู่ในเส้น รูปทรง พื้นผิว พื้นหนังและตัวหนังสือต่างๆ



Color Wheel หรือ วงจรสี แบ่งออกเป็น ๓ ชั้น

สีชั้นที่ ๑ (Primary Colours) คือ แม่สี ๓สี ได้แก่ สีแดง เหลือง และน้ำเงิน

สีชั้นที่ ๒ (Secondary Colours) ให้คือ สีที่เกิดจากการผสมกันเป็นคู่ ๆ ระหว่างแม่สี ๓ สี จะได้สีเพิ่มขึ้นอีก ๓สี ได้แก่ สีม่วง สีเขียว และสีส้ม

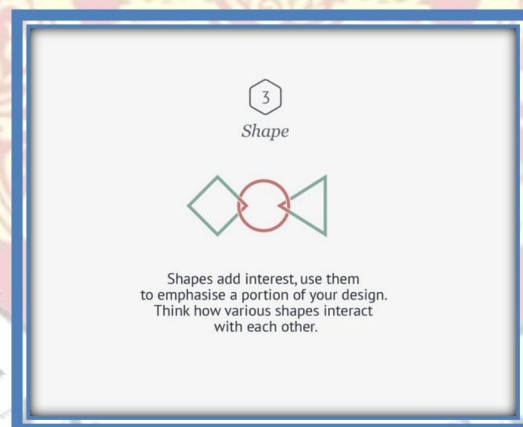
	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๔ องค์ประกอบของการออกแบบ	หน่วยที่ ๔
		สอนครั้งที่ ๗-๘
		ชั่วโมงรวม ๔

สีขั้นที่ ๓ (Tertiary Colours) คือ สีที่เกิดจากการผสมกันเป็นคู่ ๆ ระหว่างแม่สี ๓ สี กับสีขั้นที่ ๒ จะได้สีเพิ่มขึ้นอีก ๖ สี ได้แก่ สีม่วงแดงเข้ม สีแดงสด สีเหลืองอำพัน สีโศก สีเขียวหัวเป็ด สีม่วงน้ำเงิน

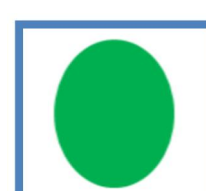
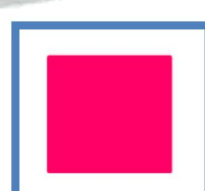
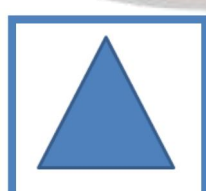
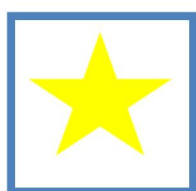


๓. รูปร่างต่าง ๆ (Shape)

รูปร่างเป็นสิ่งที่ช่วยเพิ่มความน่าสนใจให้กับงานหรือจะใช้เน้นส่วนประกอบใน”งานออกแบบ” ซึ่งรูปทรงแต่ละแบบก็มีความหมายในทางที่ต่างกัน



Shape – รูปร่าง แบ่งได้หลายแบบ เช่น



	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๔ องค์ประกอบของการออกแบบ	หน่วยที่ ๔
		สอนครั้งที่ ๗-๘
		ชั่วโมงรวม ๔

๔. พื้นที่ในงาน (Space)

พื้นที่สามารถสร้างรูปทรงที่แปลกตาขึ้นมาได้ มักจะนำไปใช้ในโลโก้ หรือ งานออกแบบ ที่ต้องการแฝงความหมายต่างๆ เอาไว้



บริเวณว่างที่เกิดขึ้นได้หลายลักษณะ ดังนี้

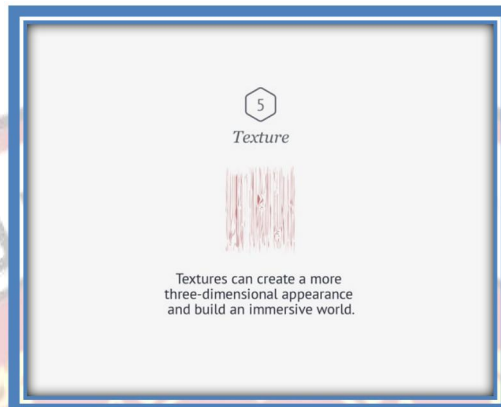
๑. บริเวณว่างลวงตา (Illusion Space) หรือ บริเวณว่าง ๒ มิติ (Two Dimension Space)
๒. บริเวณว่าง ๓ มิติ (Three Dimension Space) คือบริเวณว่าง ที่มีทั้ง ความกว้าง ความยาว ความลึก เป็นบริเวณว่างที่มีปริมาตร (Volume) ที่สามารถสัมผัสได้ด้วยความเป็นจริง ทางกายภาพ (Physical or Actual Space)หรือสามารถสัมผัสได้ทั้งทางกาย และทางการมองเห็น พร้อม ๆ กัน



	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๔ องค์ประกอบของการออกแบบ	หน่วยที่ ๔
		สอนครั้งที่ ๗-๘
		ชั่วโมงรวม ๔

๕. พื้นผิว (texture)

พื้นผิวสามารถสร้างลักษณะสามมิติให้กับงาน และสร้างสรรค์ให้งานออกมาสมจริงได้



ลักษณะที่สัมผัสได้ของพื้นผิว มี ๒ ประเภท คือ

๑. พื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยมือ ผิวสัมผัสประเภทนี้ไม่เพียงแต่มองเห็นได้ด้วยตาแต่สามารถสัมผัสได้ด้วยมือ ผิวสัมผัสที่สัมผัสได้ด้วยมือนี้เป็นภาพนูนต่ำ (Base relief) ระดับงานสามมิติ แบ่งเป็น ๓ ชนิดดังนี้

๑.๑ ผิวสัมผัสที่หาได้ในธรรมชาติ เช่น ใบไม้ หิน โลหะ เป็นต้น

๑.๒ ผิวสัมผัสธรรมชาติที่เปลี่ยนแปลง

๑.๓ ผิวสัมผัสที่จัดขึ้นใหม่ วัสดุทั่วไปมักจะมีลักษณะขื่นเล็กน้อย เป็นแผ่น หรือเส้น เพื่อเพิ่มความ

หลากหลายของผิวสัมผัส

๒. พื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยสายตา คือ ลักษณะงานสองมิติ ที่รู้สึกได้จากการมองเห็นด้วยตา อันเป็นผลมาจากการสะท้อนของ แสง การดูดซึมแสงของผิวพื้นนั้นความแตกต่างของผิวสัมผัส ก่อให้เกิดความรู้สึกว่าจะสัมผัสได้ด้วยมือ ซึ่งเมื่อได้สัมผัสแล้วกลับไม่มีความแตกต่างตามที่เห็น ผิวสัมผัสประเภทนี้ แบ่งได้เป็น ๓ ชนิด ดังนี้

๒.๑ ผิวสัมผัสที่เกิดจากการตกแต่ง

๒.๒ ผิวสัมผัสที่เกิดจากธรรมชาติ

๒.๓ ผิวสัมผัสที่เกิดจากเครื่องมือ

ผิวสัมผัสที่มองเห็นด้วยตา แต่ไม่มีความรู้สึกแตกต่างเมื่อสัมผัสด้วยมือ เป็นผิวสัมผัส ๒ มิติ

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๔ องค์ประกอบของการออกแบบ	หน่วยที่ ๔
		สอนครั้งที่ ๗-๘
		ชั่วโมงรวม ๔

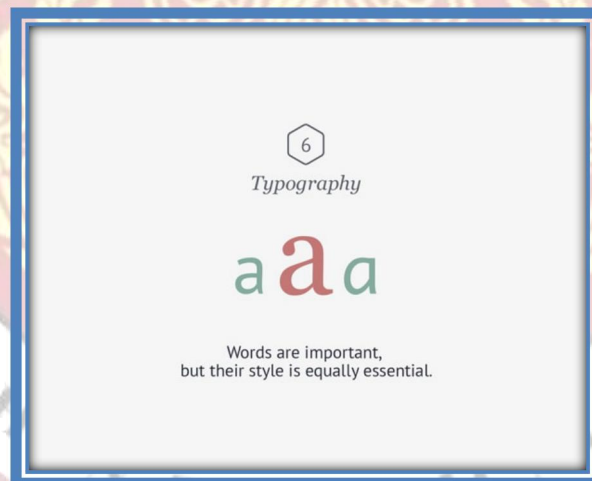
สามารถผลิตได้หลายวิธี เช่น การเขียนลวดลาย หรือระบายสีด้วยดินสอ ปากกา หรือพู่กัน การพิมพ์ การลอก การฉลุ ,การพับ การหยด การเทสีที่เป็นของเหลว, การแต้มสี การย้อม วัสดุที่ดูดซึมได้ดี ,การรมควัน และการเผา, การชุบขีด การตัดเป็นชิ้นเล็กชิ้นน้อย เป็นต้น

ลักษณะของพื้นผิว



๖. ตัวอักษร (Typography)

การเลือกสไตล์ของตัวอักษรก็มีความสำคัญ เพราะมันก็เป็นอีกหนึ่งสิ่งที่คุณบอกอารมณ์ของงานออกมา

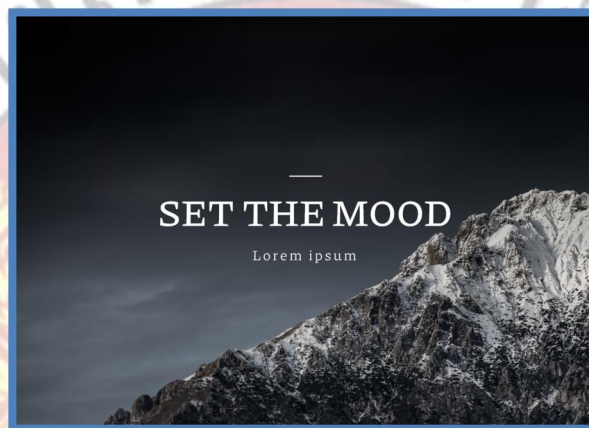


	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๔ องค์ประกอบของการออกแบบ	หน่วยที่ ๔
		สอนครั้งที่ ๗-๘
		ชั่วโมงรวม ๔

หลักการใช้ Font ให้เหมาะสมกับงานออกแบบ (Typography Basics)

๑. Set the Mood

ในการจะเลือกใช้งานแต่ละ Font ควรดูก่อนว่างานของเราเป็นแบบไหน ควรใช้ Font ในลักษณะใดโดยถ้าอยากให้งานออกมา Classic สามารถใช้ Font Serif ถ้าหากอยากให้งานดูเรียบหรู เรียบง่าย ควรใช้ Font Sans serifs หรือถ้าหากอยากให้งานดูเป็นเป็นศิลปะ ให้ใช้ Font Display และ Handwritten



๒. Visual Hierarchy

การจัดลำดับความสำคัญของ Font เราต้องนึกก่อนว่าจะให้คนดูเห็นอะไรเป็นอย่างแรก และเห็นอะไรรองลงมา โดยสามารถทำได้โดย ข้อความที่เราต้องการให้เห็นเป็นลำดับแรกต้องขนาดใหญ่ หนา และเด่นกว่าข้อความรอง



3. Choose a Good Secondary Font

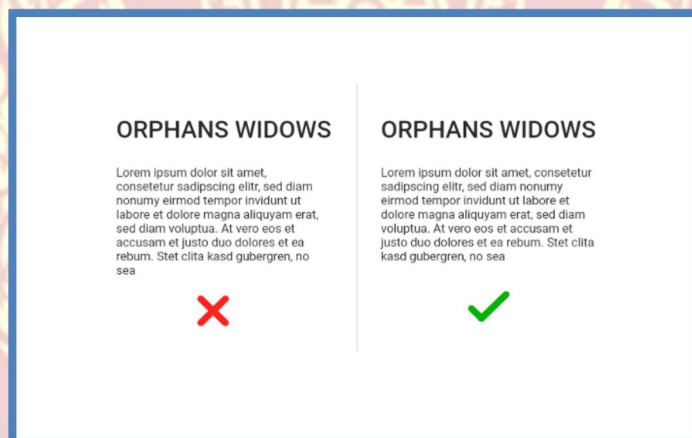
การเลือกจับคู่ Font ควรเลือกจับคู่ Font ที่เด่นน้อยกว่า Font หลัก และควรจับคู่ Font ที่มีสไตล์ใกล้เคียงกัน ดังรูป

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๔ องค์ประกอบของการออกแบบ	หน่วยที่ ๔
		สอนครั้งที่ ๗-๘
		ชั่วโมงรวม ๔



๔. Orphans Widows

หากงานออกแบบมีเนื้อหาหรือข้อความ ให้สังเกตดูว่าข้อความดังกล่าว นั้น มีคำท้ายของข้อความนั้นอยู่คำเดียวเดี่ยว ๆ หรือไม่ ถ้าข้อความดังกล่าวอยู่คำเดียวเดี่ยว ๆ ควรพยายามให้จัดอยู่ในบรรทัดเดียวกัน



๕. Alignment

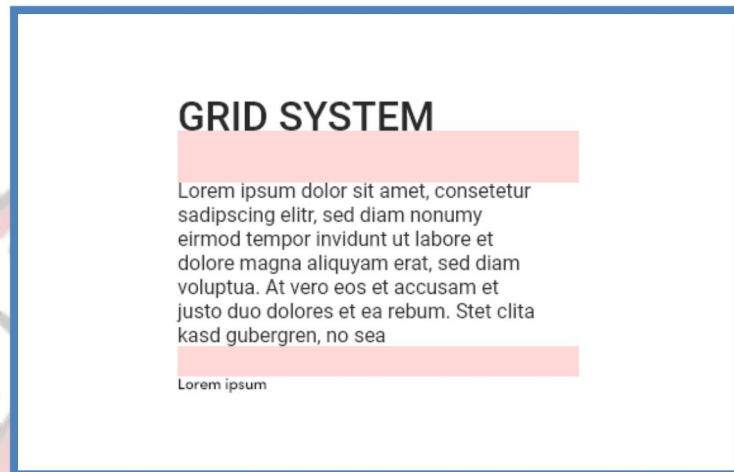
การจัดวาง Alignment ในการออกแบบ โดยส่วนใหญ่มักจะจัดวางไว้กึ่งกลาง ซึ่งการจัดตำแหน่งกึ่งกลางเป็นตำแหน่งที่เราเลือกใช้มากที่สุด เพราะจะทำให้งานดูเป็นทางการมากขึ้น



	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๔ องค์ประกอบของการออกแบบ	หน่วยที่ ๔
		สอนครั้งที่ ๗-๘
		ชั่วโมงรวม ๔

๖. Grid System

เป็นเส้นที่ถูกจัดวางเป็นตารางเพื่อกำหนดระยะ ในการออกแบบ และการจัดวางองค์ประกอบ รูปภาพ เนื้อหา ช่องว่าง และส่วนประกอบต่างๆ เพื่อให้งานออกแบบมีความเป็นระเบียบ และสวยงาม



๗. Fonts Aren't Stretchy

การออกแบบที่ดี ไม่ควรยืด Font เพราะ Font ถูกออกแบบมาให้มีสัดส่วนและขนาดที่เหมาะสมกับการใช้งานแล้ว



๘. Group by Using Rules

เป็นการจัดกลุ่มข้อความ หรืออาจจะเป็นการจัดกลุ่มแต่ละหัวข้อ เพื่อความเป็นระเบียบและง่ายต่อการอ่าน ตัวอย่างดังรูป

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๔ องค์ประกอบของการออกแบบ	หน่วยที่ ๔
		สอนครั้งที่ ๗-๘
		ชั่วโมงรวม ๔

Lorem ipsum

group

dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo duo dolores et ea rebum. Stet clita kasd gubergren, no sea

Lorem ipsum

group

dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo duo dolores et ea rebum. Stet clita kasd gubergren, no sea

๙. Avoid the Corners

ไม่ควรวางข้อความตามขอบหรือมุมของหน้า เพราะจะทำให้งานออกแบบไม่น่าสนใจและทำให้คนดูรู้สึกอึดอัด

Lorem ipsum

dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo duo dolores et ea rebum. Stet clita kasd gubergren, no sea



Lorem ipsum

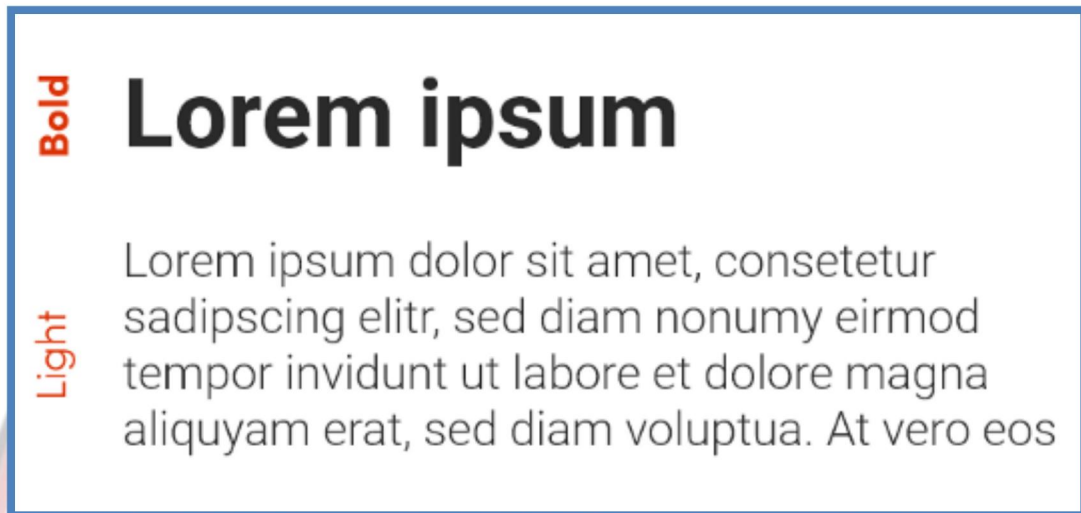


dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo duo dolores et ea rebum. Stet clita kasd gubergren, no sea

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๔ องค์ประกอบของการออกแบบ	หน่วยที่ ๔
		สอนครั้งที่ ๗-๘
		ชั่วโมงรวม ๔

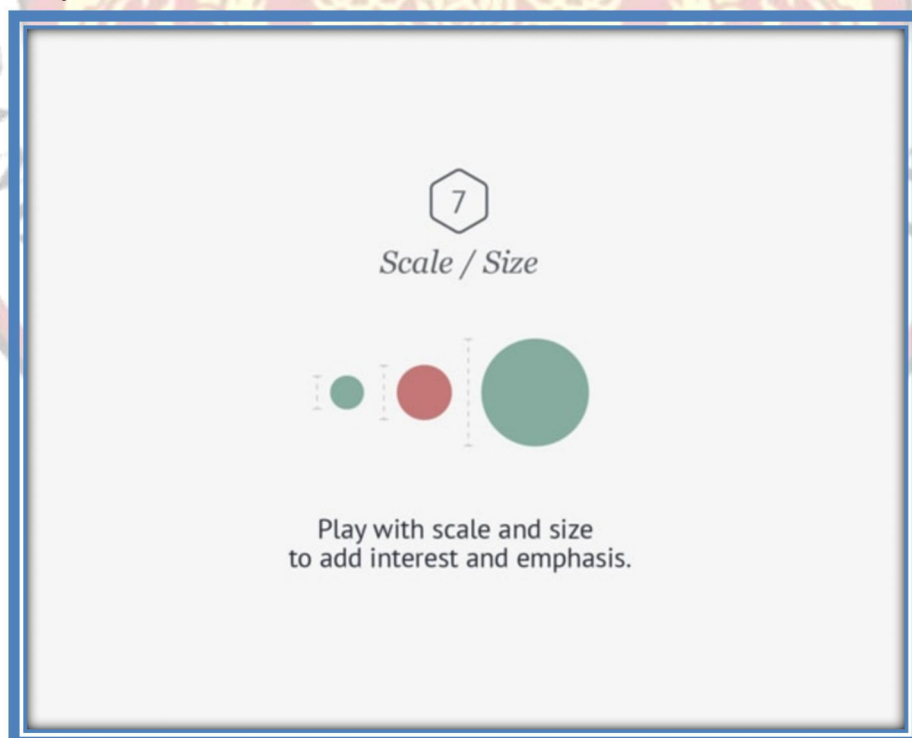
๑๐. Skip a Weight

น้ำหนักของ Font มีผลต่อการออกแบบ หากเราต้องการให้งานของเรานั้น ดึงดูดความสนใจของผู้ที่พบเห็น เราควรเลือกใช้ Font ที่มีน้ำหนักต่างกัน เช่น Bold - Light ดังตัวอย่าง



๗. ขนาดต่างๆ (Scale)

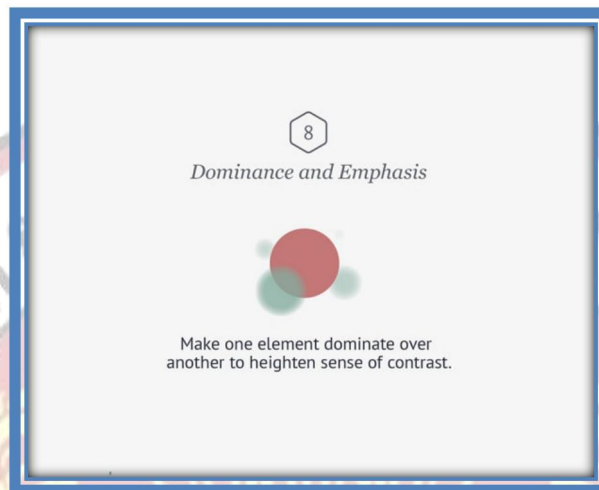
เล่นกับขนาดของรูปทรงหรือแม้แต่ตัวอักษรจะช่วยเพิ่มความน่าสนใจให้กับงานได้



	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๔ องค์ประกอบของการออกแบบ	หน่วยที่ ๔
		สอนครั้งที่ ๗-๘
		ชั่วโมงรวม ๔

๘. องค์ประกอบหลักและรอง (Dominance and Emphasis)

สร้างองค์ประกอบหลักที่เป็นจุดเด่นของงาน และสร้างองค์ประกอบรองเพื่อส่งเสริมให้งานแต่ละชิ้นดูมี Contrast และมันจะยิ่งช่วยให้องค์ประกอบหลักของงานแต่ละชิ้นเด่นขึ้นมา



จุดเด่น มี ๒ แบบ คือ

๑. จุดเด่นหลัก เป็นภาพที่มีความสำคัญมากที่สุดในเรื่องที่จะเขียน แสดงออกถึงเรื่องราวที่ชัดเจน เด่นชัดที่สุดในภาพ



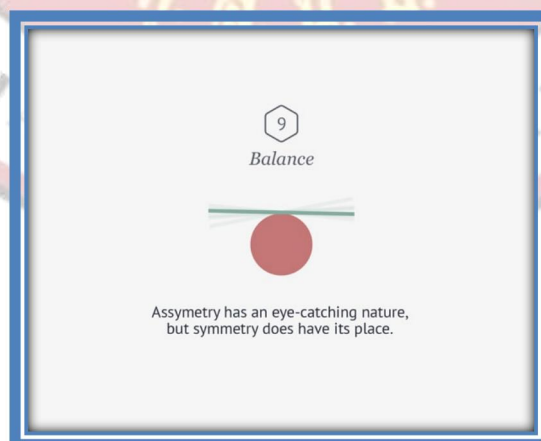
	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๔ องค์ประกอบของการออกแบบ	หน่วยที่ ๔
		สอนครั้งที่ ๗-๘
		ชั่วโมงรวม ๔

๒. จุดเด่นรอง เป็นภาพประกอบของจุดเด่นหลัก ทำหน้าที่สนับสนุนจุดเด่นหลัก ให้ภาพมีความสวยงามยิ่งขึ้น เช่น ในภาพจุดเด่นรองได้แก่ รูปเรือ เป็นต้น



๙. สมดุล (Balance)

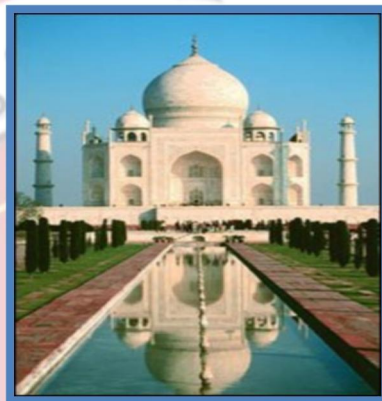
สร้างสมดุลให้กับงานเป็นสิ่งสำคัญ ลองสังเกตและมองไปรอบๆ งานของคุณให้ดีว่า เมื่อไหร่ที่รู้สึกว่ามันเอียงหรือดึงดูดสายตาไปทางมุมไหนมากเกินไป นั่นแสดงว่าสมดุลในงานของคุณไม่ดี ลองแก้ไขโดยการวางองค์ประกอบอะไรสักอย่างเข้าไปอีกด้าน



	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๔ องค์ประกอบของการออกแบบ	หน่วยที่ ๔
		สอนครั้งที่ ๗-๘
		ชั่วโมงรวม ๔

ดุลยภาพในงานออกแบบ มี ๒ ลักษณะ คือ

๑. ดุลยภาพแบบสมมาตร (Symmetry Balance) หรือ ความสมดุลแบบซ้ายขวาเหมือนกัน คือ การวางรูปทั้งสองข้างของแกนสมดุล เป็นการสมดุลแบบธรรมชาติลักษณะแบบนี้ใน ทางศิลปะมีใช้น้อย ส่วนมากจะใช้ในลวดลายตกแต่ง ในงานสถาปัตยกรรมบางแบบ หรือ ในงานที่ต้องการดุลยภาพที่นิ่งและมั่นคงจริงๆ



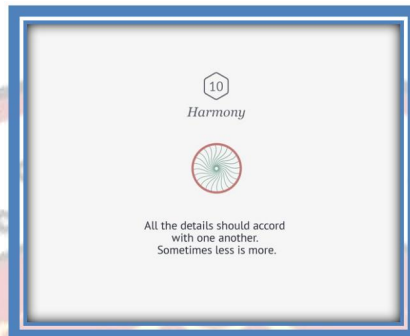
๒. ดุลยภาพแบบอสมมาตร (Asymmetry Balance) หรือ ความสมดุลแบบซ้ายขวาไม่เหมือนกัน มักเป็นการสมดุลที่เกิดจากการจัดใหม่ของมนุษย์ ซึ่งมีลักษณะที่ทางซ้ายและขวาจะไม่ เหมือนกัน ใช้ องค์ประกอบที่ไม่เหมือนกัน แต่มีความสมดุลกัน อาจเป็นความสมดุลด้วย น้ำหนักขององค์ประกอบ หรือ สมดุลด้วยความรู้สึกก็ได้ การจัดองค์ประกอบให้เกิดความ สมดุลแบบอสมมาตรอาจทำได้โดย เลื่อนแกนสมดุลไปทางด้านที่มีน้ำหนักมากกว่า หรือ เลื่อนรูปที่มีน้ำหนักมากกว่าเข้าหาแกน จะทำให้เกิดความสมดุลขึ้น หรือ ใช้หน่วยที่มีขนาดเล็กแต่มีรูปลักษณะที่น่าสนใจถ่วงดุลกับรูปลักษณะที่มีขนาดใหญ่แต่มีรูปแบบธรรมดา



	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๔ องค์ประกอบของการออกแบบ	หน่วยที่ ๔
		สอนครั้งที่ ๗-๘
		ชั่วโมงรวม ๔

๑๐. ความสอดคล้องกัน (Harmony)

รายละเอียดองค์ประกอบในงานเราควรมีความสอดคล้องไปด้วยกันได้ไม่ขัดกัน จะทำให้ งานออกแบบของเราดูสมบูรณ์ที่สุด



ลักษณะของความกลมกลืน

๑. ความกลมกลืนจากสิ่งที่มีเหมือนกัน คือ ความกลมกลืนในการจัดองค์ประกอบศิลป์ด้วยรูปร่างหรือรูปทรงที่เหมือนกันมีลักษณะซ้ำ ๆ กัน



๒. ความกลมกลืนจากสิ่งที่คล้ายกัน คือ รูปร่าง รูปทรง หรือสิ่งที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน เช่น การใช้รูปทรงกลมและวงรีมาจัดเข้ากลุ่มกัน จะเกิดความกลมกลืนกันได้ เป็นต้น



๓. ความกลมกลืนด้วยเส้น คือ การใช้เส้นในลักษณะเดียวกัน หรือในทิศทางเดียวกันมาจัดรวมกัน จะทำให้เกิดความกลมกลืนกันได้



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล
โมดูลที่ ๔ องค์ประกอบของการออกแบบ

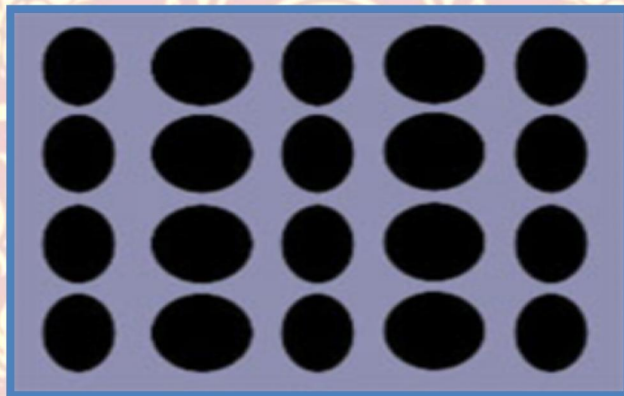
หน่วยที่ ๔

สอนครั้งที่ ๗-๘

ชั่วโมงรวม ๔



๔. ความกลมกลืนด้วยขนาด คือ การจัดองค์ประกอบด้วยขนาดรูปร่าง รูปทรงใกล้เคียงกัน จะทำให้เกิดมีความกลมกลืนกัน



๕. ความกลมกลืนด้วยลักษณะผิว คือ การจัดองค์ประกอบศิลป์ที่มีลักษณะผิวที่เหมือนกันหรือใกล้เคียงกัน จะเกิดความกลมกลืนกันได้



	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๔ องค์ประกอบของการออกแบบ	หน่วยที่ ๔
		สอนครั้งที่ ๗-๘
		ชั่วโมงรวม ๔

๖. ความกลมกลืนด้วยสี คือ การเลือกใช้สีในวรรณะเดียวกัน จะทำให้สีกลมกลืนกันได้



	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๔ องค์ประกอบของการออกแบบ	หน่วยที่ ๔
		สอนครั้งที่ ๗-๘
		ชั่วโมงรวม ๔

ใบแบบฝึกหัดโมดูลย่อยที่ ๔

ชื่อ-สกุล..... ระดับ..... รหัสนักเรียน/นักศึกษา.....

คำชี้แจง : ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

๑. อธิบายการออกแบบสื่อดิจิทัล (Digital Media Design)

.....

.....

.....

๒. Communication Arts หรือ นิเทศศาสตร์

.....

.....

.....

๓. ผู้ส่งสาร หมายถึง

.....

.....

.....



	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๔ องค์ประกอบของการออกแบบ	หน่วยที่ ๔
		สอนครั้งที่ ๗-๘
		ชั่วโมงรวม ๔

ใบเฉลยแบบฝึกหัดโมดูลที่ ๔

คำชี้แจง : ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

๑. อธิบายการออกแบบสื่อดิจิทัล (Digital Media Design)

การออกแบบสื่อดิจิทัลเป็นหนึ่งในการสื่อสารแบบ Visual Communication Arts หรือ นิเทศศิลป์ ซึ่งเป็นศิลปะที่ เกี่ยวข้องกับการสื่อสารทางการมองเห็น (Visual Communication) เพราะเป็นการสื่อสารไปยังผู้รับสารด้วยภาพเป็นสำคัญ (Visual Image) แม้จะมีบางองค์ประกอบจะมีการสื่อสารทางเสียง มาประกอบก็ตาม แต่สื่อหลักก็ยังเป็นการ สื่อสารด้วยภาพ โดยเสียงเป็นตัวเสริมให้ภาพนั้นสมบูรณ์ขึ้น ทั้งนี้ เพราะการรับรู้ของมนุษย์เรานั้น รับรู้จาก จักขุประสาทมากที่สุด (รับรู้ทางตา ๘๓% หู ๑๑%)

๒. Communication Arts หรือ นิเทศศาสตร์

คือ ศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะในการสื่อสาร โดยให้ความสำคัญกับการ สื่อสาร จากองค์ประกอบของการ สื่อสาร กล่าวคือ

ผู้ส่งสาร ---> ข่าวนสาร ---> สื่อ ---> ผู้รับสาร

๓.ผู้ส่งสาร หมายถึง

อาจเป็นตัวบุคคล องค์กร หรือ บริษัทก็ได้



	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๔ องค์ประกอบของการออกแบบ	หน่วยที่ ๔
		สอนครั้งที่ ๗-๘
		ชั่วโมงรวม ๔

ใบปฏิบัติงานโมดูลที่ ๔

เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล

ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม ๓ - ๔ คน ศึกษาและค้นคว้า นำเสนอข้อมูลที่ได้ศึกษาและค้นคว้า เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ภายในห้องเรียน

๑. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล พร้อมยกตัวอย่าง ๑ ตัวอย่าง พร้อมอธิบาย
๒. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัลภายในสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ พร้อมยกตัวอย่าง ๑ ระบบ
๓. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับโทรศัพท์มือถือภายในสมาชิกกลุ่ม ตามหัวข้อต่อไปนี้
 - ๓.๑ ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล
 - ๓.๓ ยกตัวอย่างสื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๔ องค์ประกอบของการออกแบบ	หน่วยที่ ๔
		สอนครั้งที่ ๗-๘
		ชั่วโมงรวม ๔

แบบทดสอบหลังเรียนโมดูลที่ ๔

คำชี้แจง : ๑. แบบทดสอบฉบับนี้เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ ๑ ตัวเลือก จำนวน ๕ ข้อ

๒. ให้เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว แล้วทำเครื่องหมายกากบาท (X) ลงในกระดาษคำตอบ

๓. เวลาที่ใช้ในการทำแบบทดสอบ ๑๐ นาที

๑. การออกแบบสื่อดิจิทัลเป็นส่วนหนึ่งของศิลปะสื่อสารใด?

- ก) Fine Art
- ข) Visual Communication Arts
- ค) Industrial Design
- ง) Architecture Design

๒. ในการสื่อสารด้วยการมองเห็น (Visual Communication) การรับรู้ของมนุษย์ส่วนใหญ่จะเกิดจากอะไร?

- ก) การได้ยิน
- ข) การมองเห็น
- ค) การสัมผัส
- ง) การรับรส

๓. ข้อใดเป็นลักษณะของไฟล์ JPEG (JPG)?

- ก) สามารถทำภาพเคลื่อนไหวได้
- ข) สามารถทำภาพพื้นหลังโปร่งใส
- ค) สนับสนุนสีได้ถึง ๑๖.๗ ล้านสี
- ง) ไฟล์มีขนาดใหญ่มาก

๔. ไฟล์ GIF (Graphic Interchange Format) มีข้อดีอย่างไร?

- ก) แสดงสีได้มากกว่า ๑๖ ล้านสี
- ข) สามารถทำภาพเคลื่อนไหวได้
- ค) สามารถบีบอัดไฟล์ได้จนไม่มีการสูญเสียข้อมูล
- ง) ใช้ในงานสิ่งพิมพ์

๕. ไฟล์ PNG (Portable Network Graphics) มีข้อดีอย่างไร?

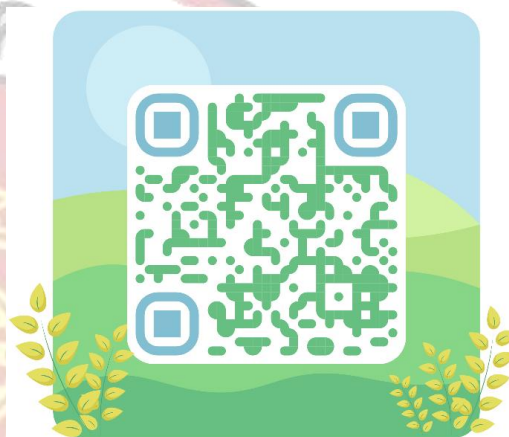
- ก) สามารถทำพื้นหลังโปร่งใสได้
- ข) ไม่สามารถบีบอัดไฟล์ได้
- ค) สามารถแสดงสีได้เพียง ๒๕๖ สี
- ง) ใช้ในงานสิ่งพิมพ์เท่านั้น

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๔ องค์ประกอบของการออกแบบ	หน่วยที่ ๔
		สอนครั้งที่ ๗-๘
		ชั่วโมงรวม ๔

กระดาษคำตอบแบบทดสอบหลังเรียนโมดูลที่ ๔

ชื่อ-สกุล..... ระดับ..... รหัสนักเรียน/นักศึกษา.....

ข้อ	ก	ข	ค	ง
๑.				
๒.				
๓.				
๔.				
๕.				



คะแนนเต็ม ๕ คะแนน ได้คะแนน คะแนน
สรุปผล () ผ่านเกณฑ์
() ไม่ผ่านเกณฑ์

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๔ องค์ประกอบของการออกแบบ	หน่วยที่ ๔
		สอนครั้งที่ ๗-๘
		ชั่วโมงรวม ๔

เฉลยแบบทดสอบหลังเรียนโมดูลที่ ๔

ข้อที่	คำตอบ
๑.	ข
๒.	ข
๓.	ค
๔.	ข
๕.	ก



หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช ๒๕๖๗
รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล รหัสวิชา ๓๑๙๑๐-๒๐๑๐
บทเรียนโมดูลที่ ๕

เรื่อง การจัดทำโครงร่างเรื่องราว

โดย

นางสาวจรรุวรรณ ถึงเสียบญวน

วิทยาลัยเทคนิคบางสะพาน อาชีวศึกษาจังหวัดประจวบคีรีขันธ์
สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ



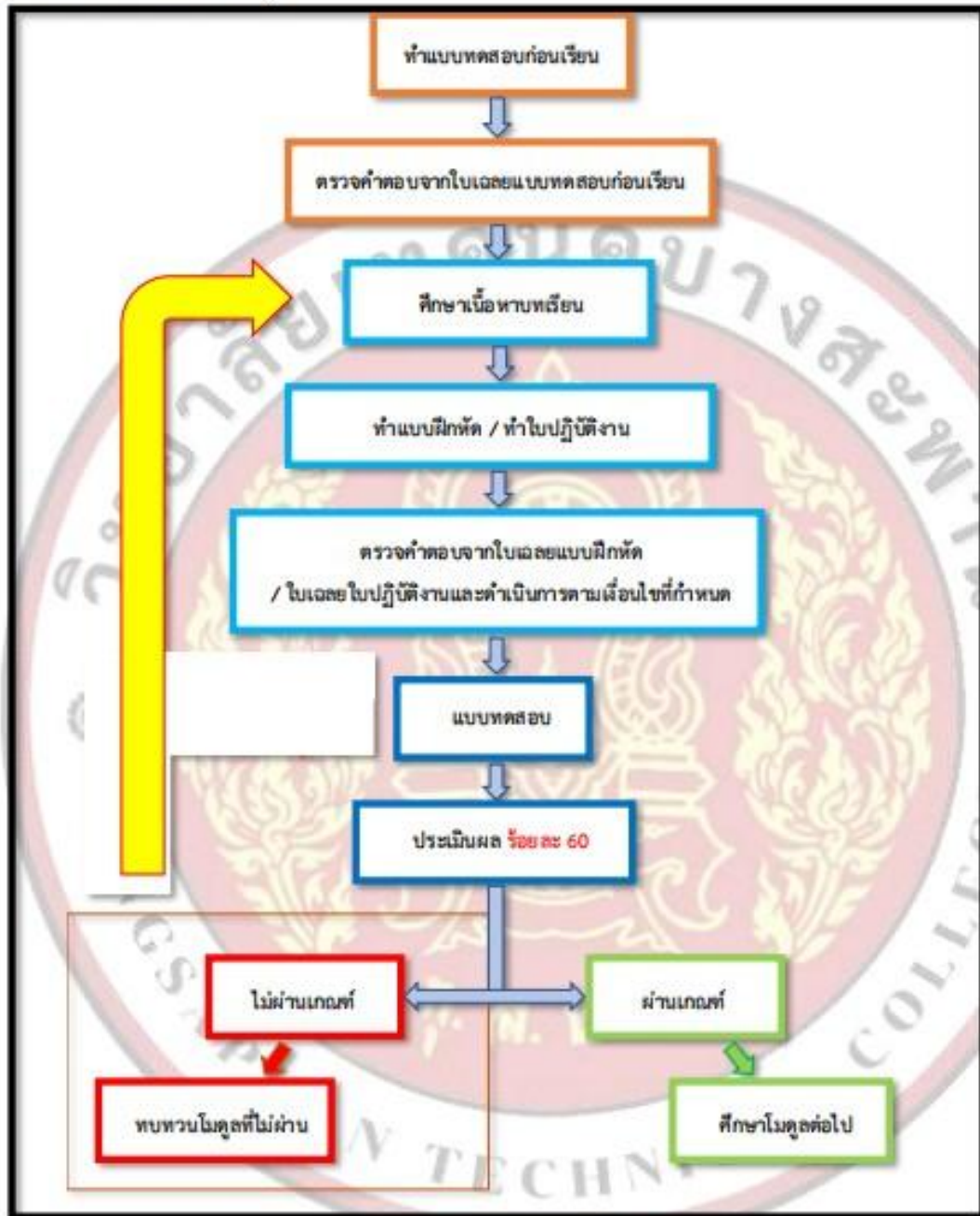
หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล
โมดูลที่ ๕ การจัดทำโครงร่างเรื่องราว

หน่วยที่ ๕

สอนครั้งที่ ๙-๑๑

ชั่วโมงรวม ๔

ขั้นตอนการใช้ทเรียนโมดูล



	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๕ การจัดทำโครงร่างเรื่องราว	หน่วยที่ ๕
		สอนครั้งที่ ๙-๑๑
		ชั่วโมงรวม ๔

คำชี้แจงใช้บทเรียนโมดูลที่ ๕

คำแนะนำสำหรับผู้เรียน

ก่อนที่จะเริ่มต้นศึกษาวิชาสมองกลฝังตัวนี้ ควรจะศึกษารายละเอียดอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง กับวิชาสมองกลฝังตัว เพื่อจะได้มีแนวคิดเกี่ยวกับวิชาสมองกลฝังตัวและเป็นการเตรียมพร้อมที่จะศึกษาวิชานี้

ส่วนประกอบบทเรียนโมดูลประกอบด้วย

๑. ใบแบบทดสอบก่อนเรียนและใบกระดาษคำตอบ
๒. ใบเฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน
๓. ใบจุดประสงค์
๔. ใบความรู้
๕. ใบแบบฝึกหัด
๖. ใบเฉลยแบบฝึกหัด
๗. ใบปฏิบัติงาน
๘. ใบแบบทดสอบหลังเรียนและใบกระดาษคำตอบ
๙. ใบเฉลยแบบทดสอบหลังเรียน

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๕ การจัดทำโครงร่างเรื่องราว	หน่วยที่ ๕
		สอนครั้งที่ ๙-๑๑
		ชั่วโมงรวม ๔

คำชี้แจงใช้บทเรียนโมดูลที่ ๕

คำแนะนำในการใช้บทเรียนโมดูล

๑. ให้ผู้เรียนศึกษาหลักการและเหตุผล (Prospectus) และจุดมุ่งหมาย (Objectives) ของบทเรียนโมดูลให้เข้าใจ
๒. ให้ผู้เรียนปฏิบัติตามคำแนะนำและขั้นตอนการใช้อย่างเคร่งครัด
๓. ผู้เรียนต้องมีความซื่อสัตย์ต่อตนเอง โดยไม่เปิดดูใบเฉลยคำตอบก่อนทำแบบทดสอบก่อนเรียนแบบฝึกหัด/ใบปฏิบัติงาน และแบบทดสอบหลังเรียนเพราะจะทำให้ผู้เรียนขาดความมั่นใจในการเรียนด้วยตนเองและไม่เกิดความเข้าใจที่แท้จริง
๔. บทเรียนโมดูลนี้ ผู้เรียนสามารถใช้เรียนได้ตามความต้องการ ความพร้อมและความสะดวกโดยไม่จำกัดเวลาเรียน และสถานที่เรียน

ขั้นตอนการใช้บทเรียนโมดูล

๑. ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนโดยทำเฉพาะข้อที่ผู้เรียนมีความรู้แท้จริง โปรดอย่าเดาคำตอบ ถ้าข้อใดไม่มีความรู้ให้ข้ามข้อนั้นไป โดยทำลงในกระดาษคำตอบ
๒. ดูเฉลยใบแบบทดสอบก่อนเรียนแล้วประเมินผลการทำแบบทดสอบก่อนเรียน เป็นการวัดพื้นฐานความรู้ของผู้เรียนโดยไม่มีผลใด ๆ ต่อคะแนนในการเรียนบทเรียนโมดูลนี้
๓. ให้ผู้เรียนศึกษาจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
๔. ให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาบทเรียนจากใบเนื้อหาให้มีความรู้ความเข้าใจ
๕. เมื่อศึกษาเนื้อหาบทเรียนเข้าใจดีแล้ว ให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัด/ใบปฏิบัติงานในบทเรียนนั้น ๆ ลงในใบแบบฝึกหัด / ใบปฏิบัติงาน

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๕ การจัดทำโครงร่างเรื่องราว	หน่วยที่ ๕
		สอนครั้งที่ ๙-๑๑
		ชั่วโมงรวม ๔

คำชี้แจงใช้บทเรียนโมดูลที่ ๔๕

ขั้นตอนการใช้บทเรียนโมดูล (ต่อ)

๖. เมื่อทำแบบฝึกหัด/ปฏิบัติงานแล้วให้ตรวจคำตอบจากใบเฉลยแบบฝึกหัด/ใบเฉลยการปฏิบัติงาน
๗. ถ้าผ่านเกณฑ์การประเมินที่ตั้งไว้ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน แต่ถ้าไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินให้กลับไปเรียนเนื้อหาเดิม และทำแบบฝึกหัด/ปฏิบัติงานใหม่อีกครั้ง
๘. เมื่อผู้เรียนผ่านเกณฑ์การประเมินแล้ว ให้ทำแบบทดสอบหลังเรียนโดยทำลงในกระดาษคำตอบ
๙. ตรวจคำตอบจากใบเฉลยแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์ของการเรียน
๑๐. ถ้าผลการประเมินไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินที่กำหนดผู้เรียนต้องเรียนซ่อมเสริมบททวนเนื้อหาของบทเรียนโมดูลนี้ จนกว่าจะผ่านเกณฑ์การประเมินที่กำหนด

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๕ การจัดทำโครงร่างเรื่องราว	หน่วยที่ ๕
		สอนครั้งที่ ๙-๑๑
		ชั่วโมงรวม ๔

คำชี้แจงใช้บทเรียนโมดูลที่ ๕

หลักการและเหตุผล (Prospectus)

ก่อนที่จะเริ่มต้นศึกษาวิชาสมองกลฝังตัวนี้ ควรจะศึกษารายละเอียดอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับวิชาสมองกลฝังตัวเสียก่อน เพื่อจะได้มีแนวคิดเกี่ยวกับวิชาสื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัลและเป็นการเตรียมพร้อมที่จะศึกษาวิชานี้ รวมทั้งแนวทางการศึกษาต่อ ซึ่งเนื้อหาที่จะนำมาศึกษาในโมดูลนี้ จะมีเนื้อหาเกี่ยวกับ การจัดทำโครงร่างเรื่องราว

จุดมุ่งหมาย (Objective)

เมื่อผู้เรียนได้ศึกษาและทดสอบผ่านบทเรียนโมดูลนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีความรู้ในเรื่อง การจัดทำโครงร่างเรื่องราว

ความรู้พื้นฐาน (Prerequisites)

ในการเรียนบทเรียนโมดูลนี้ให้ได้ผลดีนั้น ผู้เรียนจำเป็นต้องมีความรู้พื้นฐานด้าน การจัดทำโครงร่างเรื่องราว

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๕ การจัดทำโครงร่างเรื่องราว	หน่วยที่ ๕
		สอนครั้งที่ ๙-๑๑
		ชั่วโมงรวม ๔

แบบทดสอบก่อนเรียนโมดูลที่ ๕

๑. การออกแบบสื่อดิจิทัลเป็นส่วนหนึ่งของศิลปะสื่อสารใด?

- ก) Fine Art
- ข) Visual Communication Arts
- ค) Industrial Design
- ง) Architecture Design

๒. ในการสื่อสารด้วยการมองเห็น (Visual Communication) การรับรู้ของมนุษย์ส่วนใหญ่จะเกิดจากอะไร?

- ก) การได้ยิน
- ข) การมองเห็น
- ค) การสัมผัส
- ง) การรับรส

๓. ข้อใดเป็นลักษณะของไฟล์ JPEG (JPG)?

- ก) สามารถทำภาพเคลื่อนไหวได้
- ข) สามารถทำภาพพื้นหลังโปร่งใส
- ค) สนับสนุนสีได้ถึง ๑๖.๗ ล้านสี
- ง) ไฟล์มีขนาดใหญ่มาก

๔. ไฟล์ GIF (Graphic Interchange Format) มีข้อดีอย่างไร?

- ก) แสดงสีได้มากกว่า ๑๖ ล้านสี
- ข) สามารถทำภาพเคลื่อนไหวได้
- ค) สามารถบีบอัดไฟล์ได้จนไม่มีการสูญเสียข้อมูล
- ง) ใช้ในงานสิ่งพิมพ์

๕. ไฟล์ PNG (Portable Network Graphics) มีข้อดีอย่างไร?

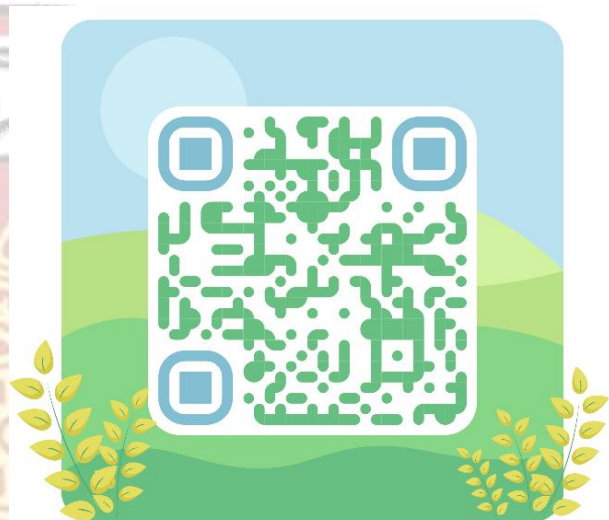
- ก) สามารถทำพื้นหลังโปร่งใสได้
- ข) ไม่สามารถบีบอัดไฟล์ได้
- ค) สามารถแสดงสีได้เพียง ๒๕๖ สี
- ง) ใช้ในงานสิ่งพิมพ์เท่านั้น

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๕ การจัดทำโครงร่างเรื่องราว	หน่วยที่ ๕
		สอนครั้งที่ ๙-๑๑
		ชั่วโมงรวม ๔

กระดาษคำตอบแบบทดสอบก่อนเรียนโมดูลที่ ๕

ชื่อ-สกุล..... ระดับ..... รหัสนักเรียน/นักศึกษา.....

ข้อ	ก	ข	ค	ง
๑.				
๒.				
๓.				
๔.				
๕.				



คะแนนเต็ม ๕ คะแนน ได้คะแนน คะแนน
สรุปผล () ผ่านเกณฑ์
() ไม่ผ่านเกณฑ์

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๕ การจัดทำโครงร่างเรื่องราว	หน่วยที่ ๕
		สอนครั้งที่ ๙-๑๑
		ชั่วโมงรวม ๔

เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียนโมดูลที่ ๕

ข้อที่	คำตอบ
๑.	ข
๒.	ข
๓.	ค
๔.	ข
๕.	ก

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๕ การจัดทำโครงร่างเรื่องราว	หน่วยที่ ๕
		สอนครั้งที่ ๙-๑๑
		ชั่วโมงรวม ๔

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

หลังจากที่ผู้เรียนได้ศึกษาเรื่องนี้แล้ว ผู้เรียนสามารถ

๑ องค์ประกอบของการออกแบบ

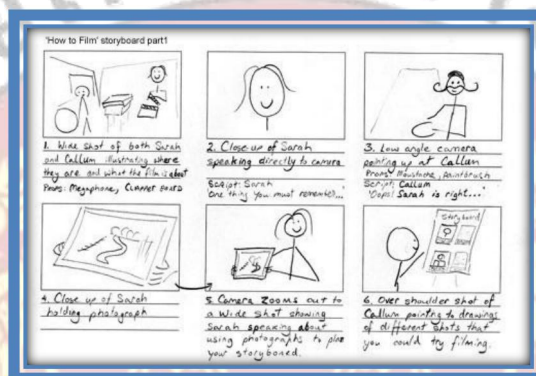


	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๕ การจัดทำโครงร่างเรื่องราว	หน่วยที่ ๕
		สอนครั้งที่ ๙-๑๑
		ชั่วโมงรวม ๔

ใบความรู้

การจัดทำโครงร่างเรื่องราว

การจัดทำโครงร่างเรื่องราวหรือสตอรี่บอร์ด (Storyboard) คือ การเขียนกรอบแสดงเรื่องราวที่สมบูรณ์ของภาพยนตร์หรือสไลด์ในแต่ละเรื่องโดยมีการแสดงรายละเอียดในแต่ละฉาก เช่น ข้อความ ภาพ ภาพเคลื่อนไหว เสียงดนตรี เสียงพูด แต่ละอย่างจะมีลำดับในการปรากฏเป็นการออกแบบอย่างละเอียดก่อนที่จะลงมือสร้าง



๕.๑ การวางแผนการผลิต

ก่อนเริ่มสร้างสื่อเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ตรงตามวัตถุประสงค์ควรมีการวางแผนการผลิตก่อนโดยการวางแผนการผลิตประกอบด้วย ๗ ขั้นตอน

ขั้นตอนที่ ๑ คิดเรื่องที่จะทำ

ขึ้นอยู่กับความต้องการในการนำไปใช้ในลักษณะใด เช่น ใช้ประกอบการเรียนการสอน ใช้เพื่อประกอบการบรรยาย

ขั้นตอนที่ ๒ ตั้งวัตถุประสงค์

การกำหนดวัตถุประสงค์จะช่วยเป็นแนวทางในการเรียงลำดับเนื้อหา ปัญหาที่นำมาพิจารณาในการกำหนดวัตถุประสงค์คือทำอย่างไรให้เกิดการเรียนรู้ต่อเนื่องและสอดคล้องอย่างที่ตั้งไว้ ประโยชน์ของการตั้งวัตถุประสงค์

๑. สามารถนำเอาวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมใช้เป็นหลักในการวัดผล

๒. ช่วยให้การเรียบเรียงเนื้อหาที่จะสอนหรือสื่อความหมาย

๓. ช่วยให้เลือกวิธีสอนหรือสื่อความหมายสะดวกขึ้น

๔. ช่วยให้เลือกอุปกรณ์ที่เหมาะสม

๕. การสอนหรือสื่อความหมายในที่ต่างๆมีมาตรฐาน

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๕ การจัดทำโครงร่างเรื่องราว	หน่วยที่ ๕
		สอนครั้งที่ ๙-๑๑
		ชั่วโมงรวม ๔

ขั้นตอนที่ ๓ วิเคราะห์ผู้ดู

ลักษณะของกลุ่มเป้าหมายที่ควรนำมาพิจารณา

๑. ลักษณะภายนอกทั่วไป
๒. ลักษณะทางความรู้สึก
๓. ลักษณะทางความรู้สึกลึก
๔. ลักษณะทางการศึกษา
๕. ลักษณะทางเศรษฐกิจและสังคม

ขั้นตอนที่ ๔ ศึกษาค้นคว้าหารายละเอียดเกี่ยวกับเนื้อหา

การพิจารณาเนื้อหา รายละเอียดของเรื่องราวที่เราจะผลิต ถ้าไม่ชัดเจนควรขอคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ หรือศึกษาด้วยตนเอง

ขั้นตอนที่ ๕ วางเค้าโครงเรื่อง

รายละเอียดของเค้าโครงเรื่องประกอบด้วย ชื่อเรื่อง หัวข้อเรื่อง หัวข้อย่อย รายละเอียดของหัวข้อย่อย สิ่งที่ต้องพิจารณาในการเขียน คือต้องคำนึงถึงพื้นฐานของกลุ่มเมื่อเขียนโครงเรื่องเสร็จแล้วควรนำไปให้คนอื่นที่ไม่เกี่ยวข้องกับการผลิตช่วยตรวจสอบและวิจารณ์

ขั้นตอนที่ ๖ เขียนทริทเมนต์

ทริทเมนต์ คือ เรื่องย่อแบบลงรายละเอียดแบบแบ่งย่อยเป็นตอน ป้องกันการออกนอกเรื่องและยึดเรื่องการเขียนทริทเมนต์แบ่งออกได้ ๓ ลักษณะ ดังนี้

๑. แบบเล่าเรื่องธรรมดา คือการเขียนให้ความรู้อย่างย่อ
๒. แบบนำบุคคลเข้าไปร่วมด้วย คือการเขียนแบบให้ผู้ดูมีส่วนร่วม
๓. แบบเป็นเรื่องราวคล้ายละคร คือเขียนสมมติให้มีตัวละครเป็นส่วนร่วม

ขั้นตอนที่ ๗ ทำสตอรี่บอร์ดและเขียนสคริปต์

สตอรี่บอร์ด คือ การเขียนกรอบแสดงเรื่องราวที่สมบูรณ์โดยมีการแสดงรายละเอียดที่จะปรากฏในแต่ละฉากแต่ละอย่างนั้นมีลำดับของการปรากฏเป็นการออกแบบอย่างละเอียดในแต่ละฉากก่อนจะลงมือสร้าง

๕.๒ หลักการเขียนสตอรี่บอร์ด

รูปแบบของสตอรี่บอร์ด จะประกอบไปด้วย ๒ ส่วน คือ

๑. ส่วนหน้า
๒. ส่วนภาพและส่วนเสียง

โดยปกติการเขียนสตอรี่บอร์ดก็จะวาดภาพในกรอบสี่เหลี่ยมต่อการเขียนบทบรรยาย และส่วนสุดท้ายคือการใส่เสียง

สิ่งสำคัญที่อยู่ภายในสตอรี่บอร์ด ประกอบด้วย

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๕ การจัดทำโครงร่างเรื่องราว	หน่วยที่ ๕
		สอนครั้งที่ ๙-๑๑
		ชั่วโมงรวม ๔

๑. ตัวละคร หรือฉาก
๒. มุมกล้อง และขนาดของภาพ
๓. เสียงการพูด และมีเสียงประกอบหรือดนตรี

๕.๓ ข้อดีของการทำสตอรี่บอร์ด

สตอรี่บอร์ดมีประโยชน์มากเมื่อมีการทำงานร่วมกันหลายคนสตอรี่บอร์ดที่ดีช่วยให้ทุกคนในทีมเข้าถึงเป้าหมายของโครงการ สตอรี่บอร์ดก็ยังช่วยกำหนดแนวทาง ดังนี้

๑. ช่วยให้ดำเนินเรื่องสั้นไหล
๒. ช่วยไม่ให้นอกเรื่องหรือยืดเรื่อง
๓. ช่วยให้กะปริมาณบทพูดให้พอดี
๔. ช่วยให้สามารถวาดจบได้ในจำนวนหน้าที่กำหนด

๕.๔ ขั้นตอนการทำสตอรี่บอร์ด

การทำสตอรี่บอร์ดประกอบด้วยขั้นตอน ดังต่อไปนี้

๑. วางโครงเรื่องหลัก

โครงเรื่องหลักประกอบด้วยแนวเรื่อง ฉาก เรื่องย่อ และตัวละคร สิ่งสำคัญคือกำหนดลักษณะของตัวละครให้โดดเด่นไม่คล้ายกันจนเกินไป และสามารถสื่อถึงลักษณะนิสัยตัวละครได้ทันที

๒. ลำดับเหตุการณ์คร่าวๆ

การเรียงลำดับเหตุการณ์อย่างต่อเนื่องโดยอาศัยสตอรี่บอร์ดเป็นคู่มือในการทำงาน ให้ดูแล้วต่อเนื่องกัน เมื่อนำมาตัดรวมภายหลัง

การเล่าลำดับเหตุการณ์ทำให้ทุกคนที่ร่วมงานมองเห็นเรื่องราวที่จะเกิดขึ้นจะเป็นอย่างไรอะไรคือจุดสำคัญของเรื่องคือทุกเหตุการณ์จะเป็นเหตุเป็นผลซึ่งกันและกันการเล่าเหตุการณ์ให้มีความน่าสนใจ เพราะถ้าไม่มีจะทำให้เรื่องราวไม่น่าสนใจ

การเขียนเรื่องที่จะนำมาเป็นสตอรี่บอร์ด จะต้องให้กระชับ ตัวละครมีบทสนทนาไม่มาก เทคนิคการเขียน มีดังนี้

๑. ต้องมีการบรรยายสภาพและบรรยากาศ คือการพรรณนาภาพอย่างใดอย่างหนึ่งให้เห็นภาพที่เราวาดด้วยตัวอักษรต้องชัดเจน
๒. การวางโครงเรื่อง มีการนำเรื่องจนถึงปลายยอด และจบลงโดยเร็ว
๓. การจัดตัวละครและบทบาทเพื่อแสดงลักษณะนิสัยที่ก่อให้เกิดเรื่องราว

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๕ การจัดทำโครงร่างเรื่องราว	หน่วยที่ ๕
		สอนครั้งที่ ๙-๑๑
		ชั่วโมงรวม ๔

๔. การบรรยายเรื่อง แบบการมีตัวตนเข้าไปอยู่ในตัวเรื่อง
๕. การเปิดเรื่องการบรรยายการวางฉากและการบรรยายตัวประกอบ พฤติกรรมและตัวละคร บทเจรจา ต้องเขียนเป็นภาษาที่ใช้พูดกัน และต้องให้เหมาะกับตัวละครและเหตุการณ์
๖. ต้องมีความแน่น คือพูดตรงไปตรงมา เข้าใจง่าย
๗. การตั้งชื่อตัวละคร ควรให้ใกล้เคียงกับชื่อคนจริงๆ ส่วนชื่อเรื่องความเป็นข้อความที่ทำให้สนใจ
๓. การกำหนดหน้า

ในการเขียนสตอรี่บอร์ดมีกึ่งหน้าที่ได้ขึ้นอยู่กับความยาวของเนื้อหา

๔. การใส่เนื้อหา หรือบทพูด

เป็นขั้นตอนสุดท้ายก่อนลงมือวาดควรเขียนบทพูดและบทความคิดออกมาโดยละเอียดเพื่อที่จำกัดขนาดของการจัดวางหน้าได้เหมาะสม

การเขียนบทบรรยายเป็นส่วนสนับสนุนการนำเสนอ ความยาวของคำบรรยายมีหลักการจัดทำ ๓ ประการ ดังนี้

๑. ต้องเหมาะสมกับลักษณะผู้ชม
๒. ต้องมีความยาวพอที่จะครอบคลุมวัตถุประสงค์ที่กำหนด
๓. ต้องให้สั้นสุดเท่าที่จะทำได้

สำหรับรายการที่ใช้บรรยายแบบ “Voice Over” ควรมีภาพของผู้บรรยายปรากฏในตอนเริ่ม จะทำให้รายการดูเป็นกันเองมากขึ้น จะทำให้ลดความน่าเบื่อของรายการลงเสียงบรรยายไม่จำเป็นต้องมีอยู่ตลอดเวลา ควรทิ้งช่วงให้ดนตรี

๕. ลงมือเขียนสตอรี่บอร์ด

ปกติการเขียนสตอรี่บอร์ด ๒๔ เฟรมคือ ๒๔ ภาพ เมื่อถ่ายทำเป็นภาพยนตร์ ๑ นาที เป็นโฆษณาในเวลา ๓๐ วินาที ต้องเขียน ๑๒ เฟรม

การวาดสตอรี่บอร์ดเป็นเพียงรูปที่วาดง่ายๆโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อถ่ายทอดไอเดีย หรือความคิดว่าภาพจะออกมาเป็นเช่นไร

๕.๕ ส่วนประกอบของสตอรี่บอร์ด

สตอรี่บอร์ด คือ การสร้างภาพให้เห็นลำดับขั้นตอนตามเนื้อเรื่องที่ต้องการ โดยเฉพาะภาพเคลื่อนไหว ควรมีรายละเอียดดังนี้

๑. ชื่อเรื่อง
๒. ภาพแสดงการเคลื่อนไหวในฉาก
๓. คำอธิบายเกี่ยวกับฉาก
๔. ชื่อฉาก

Project Name: _____		Page: _____ of _____	
By: _____		Date: _____	
			
			
			

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๕ การจัดทำโครงร่างเรื่องราว	หน่วยที่ ๕
		สอนครั้งที่ ๙-๑๑
		ชั่วโมงรวม ๔

๕. เวลาในการแสดง

๖. เสียงประกอบ

๗. ดนตรีประกอบ

สำหรับการสร้างภาพยนตร์ สิ่งสำคัญที่ควรอยู่ในสตอรี่บอร์ด มีดังนี้

๑. Subject หรือ Character ไม่ว่าจะเป็นคน สัตว์ สิ่งของ จะต้องชัดเจนสามารถแยกความแตกต่างได้
๒. กล้อง ขนาดของภาพ มุมภาพ และการเคลื่อนกล้อง การใช้ภาพต่าง ๆ มักจะเปรียบเทียบให้เห็นชัดเจนโดยการอธิบายผ่านการถ่าย
 - ECU , XCU ขนาดภาพใกล้สุดๆ ถ่ายทอดรายละเอียดเฉพาะส่วนนักแสดง
 - CU ขนาดภาพใกล้ เห็นสีหน้าและอารมณ์ที่แสดง
 - MCU ขนาดภาพปานกลางใกล้ ตั้งแต่หน้าอกขึ้นไป เห็นนักแสดงหรือวัตถุผสมกับบรรยากาศ



- MS ขนาดปานกลาง ตั้งแต่สะโพก นำเสนอท่าทางของนักแสดง
- MLS ขนาดปานกลางไกล ตั้งแต่หน้าแข้งขึ้นไป เห็นการเคลื่อนไหว
- LS ขนาดภาพไกล เห็นนักแสดงตัวเล็กอยู่ในสภาพแวดล้อม
- VLS ขนาดภาพไกลมาก เน้นให้คนดูเห็นสถานที่
- ELS , XLS ขนาดภาพไกลสุดๆ บอกเล่าสถานที่และบรรยากาศ

๓. เสียง มีเสียงประกอบ หรือมีเสียงดนตรี



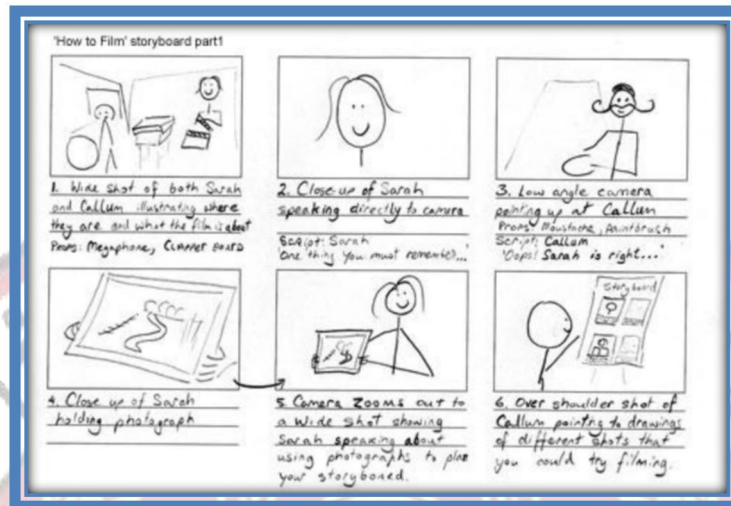
หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล
โมดูลที่ ๕ การจัดทำโครงร่างเรื่องราว

หน่วยที่ ๕

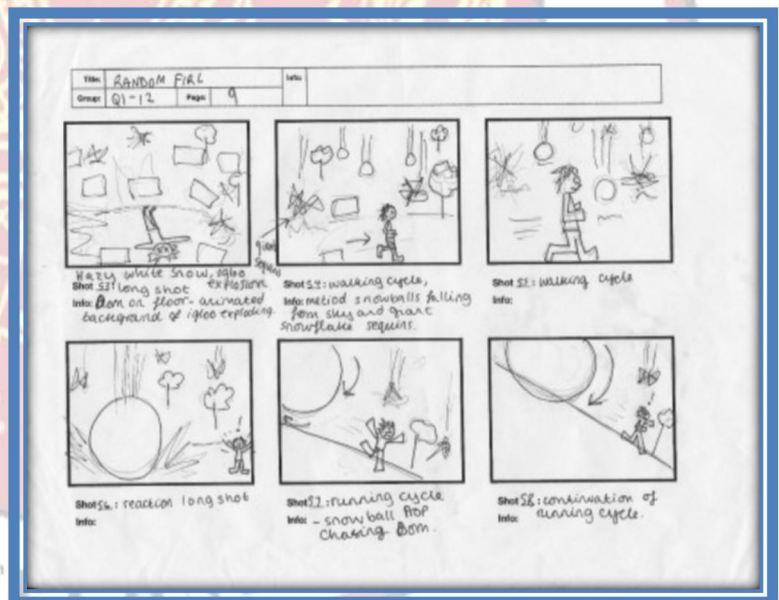
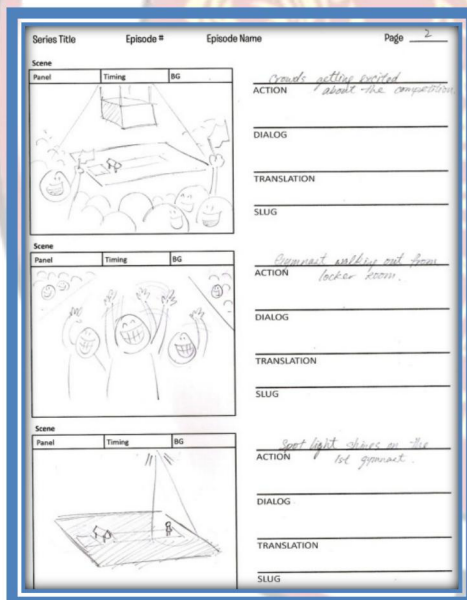
สอนครั้งที่ ๙-๑๑

ชั่วโมงรวม ๔

ตัวอย่างสตอรี่บอร์ด



ตัวอย่างสตอรี่บอร์ด





หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล
โมดูลที่ ๕ การจัดทำโครงร่างเรื่องราว

หน่วยที่ ๕

สอนครั้งที่ ๙-๑๑

ชั่วโมงรวม ๔

ตัวอย่างสตอรี่บอร์ด

ลำดับ	Storyboard	รายละเอียด	
		การเคลื่อนไหว	เสียง
3		ขนาดภาพ : MS การเคลื่อนกล้อง : - มุมกล้อง : Eye Level	บรรยาย : ไรต์ "บริษัท ที่พ่อทำอยู่ กิจการไม่ ค่อยดีเลยถูกลด เงินเดือน" ดนตรี : - Effect : เสียงร้องไห้
	Location : แม่บ้านร้องไห้	เชื่อมภาพ : Cut	
4		ขนาดภาพ : MS การเคลื่อนกล้อง : - มุมกล้อง : Eye Level	บรรยาย : ลาลู "ไม่จริง ไรท์ โทรมันแม่" ดนตรี : - Effect : เสียงร้องไห้
	Location : ลาลู ตกใจ ตะโกนถามแม่	เชื่อมภาพ : Cut	
5		ขนาดภาพ : MS การเคลื่อนกล้อง : - มุมกล้อง : Eye Level	บรรยาย : ไรท์ "จริง ลูก...แต่เงินเดือนของ พ่อถูกลดลงไปถึงอะ ถ้าไม่ย้ายบ้านก็อยู่ ไม่ได้" ดนตรี : - Effect : -
	Location : แม่บ้านร้องไห้	เชื่อมภาพ : Cut	

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๕ การจัดทำโครงร่างเรื่องราว	หน่วยที่ ๕
		สอนครั้งที่ ๙-๑๑
		ชั่วโมงรวม ๔

ใบแบบฝึกหัดโมดูลย่อยที่ ๕

ชื่อ-สกุล..... ระดับ..... รหัสนักเรียน/นักศึกษา.....

คำชี้แจง : ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

๑. อธิบายการออกแบบสื่อดิจิทัล (Digital Media Design)

.....

.....

.....

๒. Communication Arts หรือ นิเทศศาสตร์

.....

.....

.....

๓. ผู้ส่งสาร หมายถึง

.....

.....

.....



	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๕ การจัดทำโครงร่างเรื่องราว	หน่วยที่ ๕
		สอนครั้งที่ ๙-๑๑
		ชั่วโมงรวม ๔

ใบเฉลยแบบฝึกหัดโมดูลที่ ๕

คำชี้แจง : ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

๑. อธิบายการออกแบบสื่อดิจิทัล (Digital Media Design)

การออกแบบสื่อดิจิทัลเป็นหนึ่งในการสื่อสารแบบ Visual Communication Arts หรือ นิเทศศิลป์ ซึ่งเป็นศิลปะที่ เกี่ยวข้องกับการสื่อสารทางการมองเห็น (Visual Communication) เพราะเป็นการสื่อสารไปยังผู้รับสารด้วยภาพเป็นสำคัญ (Visual Image) แม้จะมีบางองค์ประกอบจะมีการสื่อสารทางเสียง มาประกอบก็ตาม แต่สื่อหลักก็ยังเป็นการ สื่อสารด้วยภาพ โดยเสียงเป็นตัวเสริมให้ภาพนั้นสมบูรณ์ขึ้น ทั้งนี้ เพราะการรับรู้ของมนุษย์เรานั้น รับรู้จาก จักขุประสาทมากที่สุด (รับรู้ทางตา ๘๓% หู ๑๑%)

๒. Communication Arts หรือ นิเทศศาสตร์

คือ ศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะในการสื่อสาร โดยให้ความสำคัญกับการ สื่อสาร จากองค์ประกอบของการ สื่อสาร กล่าวคือ

ผู้ส่งสาร ---> ข่าวนสาร ---> สื่อ ---> ผู้รับสาร

๓.ผู้ส่งสาร หมายถึง

อาจเป็นตัวบุคคล องค์กร หรือ บริษัทก็ได้



	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๕ การจัดทำโครงร่างเรื่องราว	หน่วยที่ ๕
		สอนครั้งที่ ๙-๑๑
		ชั่วโมงรวม ๔

ใบปฏิบัติงานโมดูลที่ ๕

เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล

ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม ๓ - ๔ คน ศึกษาและค้นคว้า นำเสนอข้อมูลที่ได้ศึกษาและค้นคว้า เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ภายในห้องเรียน

๑. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล พร้อมยกตัวอย่าง ๑ ตัวอย่าง พร้อมอธิบาย
๒. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัลภายในสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ พร้อมยกตัวอย่าง ๑ ระบบ
๓. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับโทรศัพท์มือถือภายในสมาชิกกลุ่ม ตามหัวข้อต่อไปนี้
 - ๓.๑ ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล
 - ๓.๓ ยกตัวอย่างสื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๕ การจัดทำโครงร่างเรื่องราว	หน่วยที่ ๕
		สอนครั้งที่ ๙-๑๑
		ชั่วโมงรวม ๔

แบบทดสอบหลังเรียนโมดูลที่ ๕

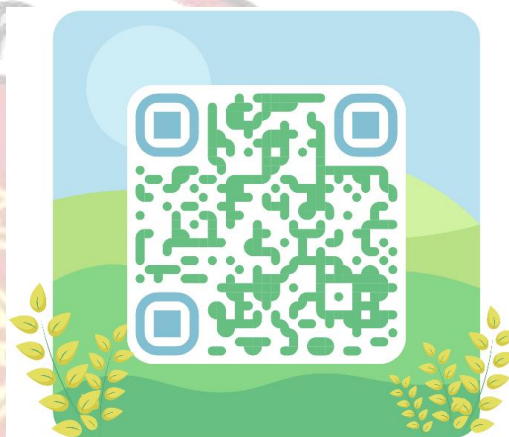
- คำชี้แจง :** ๑. แบบทดสอบฉบับนี้เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ ๑ ตัวเลือก จำนวน ๕ ข้อ
 ๒. ให้เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว แล้วทำเครื่องหมายกากบาท (X) ลงในกระดาษคำตอบ
 ๓. เวลาที่ใช้ในการทำแบบทดสอบ ๑๐ นาที
๑. การออกแบบสื่อดิจิทัลเป็นส่วนหนึ่งของศิลปะสื่อสารใด?
- Fine Art
 - Visual Communication Arts
 - Industrial Design
 - Architecture Design
๒. ในการสื่อสารด้วยการมองเห็น (Visual Communication) การรับรู้ของมนุษย์ส่วนใหญ่จะเกิดจากอะไร?
- การได้ยิน
 - การมองเห็น
 - การสัมผัส
 - การรับรส
๓. ข้อใดเป็นลักษณะของไฟล์ JPEG (JPG)?
- สามารถทำภาพเคลื่อนไหวได้
 - สามารถทำภาพพื้นหลังโปร่งใส
 - สนับสนุนสีได้ถึง ๑๖.๗ ล้านสี
 - ไฟล์มีขนาดใหญ่มาก
๔. ไฟล์ GIF (Graphic Interchange Format) มีข้อดีอย่างไร?
- แสดงสีได้มากกว่า ๑๖ ล้านสี
 - สามารถทำภาพเคลื่อนไหวได้
 - สามารถบีบอัดไฟล์ได้จนไม่มีการสูญเสียข้อมูล
 - ใช้ในงานสิ่งพิมพ์
๕. ไฟล์ PNG (Portable Network Graphics) มีข้อดีอย่างไร?
- สามารถทำพื้นหลังโปร่งใสได้
 - ไม่สามารถบีบอัดไฟล์ได้
 - สามารถแสดงสีได้เพียง ๒๕๖ สี
 - ใช้ในงานสิ่งพิมพ์เท่านั้น

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๕ การจัดทำโครงร่างเรื่องราว	หน่วยที่ ๕
		สอนครั้งที่ ๙-๑๑
		ชั่วโมงรวม ๔

กระดาษคำตอบแบบทดสอบหลังเรียนโมดูลที่ ๕

ชื่อ-สกุล..... ระดับ..... รหัสนักเรียน/นักศึกษา.....

ข้อ	ก	ข	ค	ง
๑.				
๒.				
๓.				
๔.				
๕.				



คะแนนเต็ม ๕ คะแนน ได้คะแนน คะแนน
สรุปผล () ผ่านเกณฑ์
() ไม่ผ่านเกณฑ์

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๕ การจัดทำโครงร่างเรื่องราว	หน่วยที่ ๕
		สอนครั้งที่ ๙-๑๑
		ชั่วโมงรวม ๔

เฉลยแบบทดสอบหลังเรียนโมดูลที่ ๕

ข้อที่	คำตอบ
๑.	ข
๒.	ข
๓.	ค
๔.	ข
๕.	ก



หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช ๒๕๖๗
รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล รหัสวิชา ๓๑๙๑๐-๒๐๑๐
บทเรียนโมดูลที่ ๖

เรื่อง เทคนิคการตัดต่อภาพด้วยสื่อดิจิทัล

โดย

นางสาวจรรุวรรณ ถึงเสียบญวน

วิทยาลัยเทคนิคบางสะพาน อาชีวศึกษาจังหวัดประจวบคีรีขันธ์
สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ



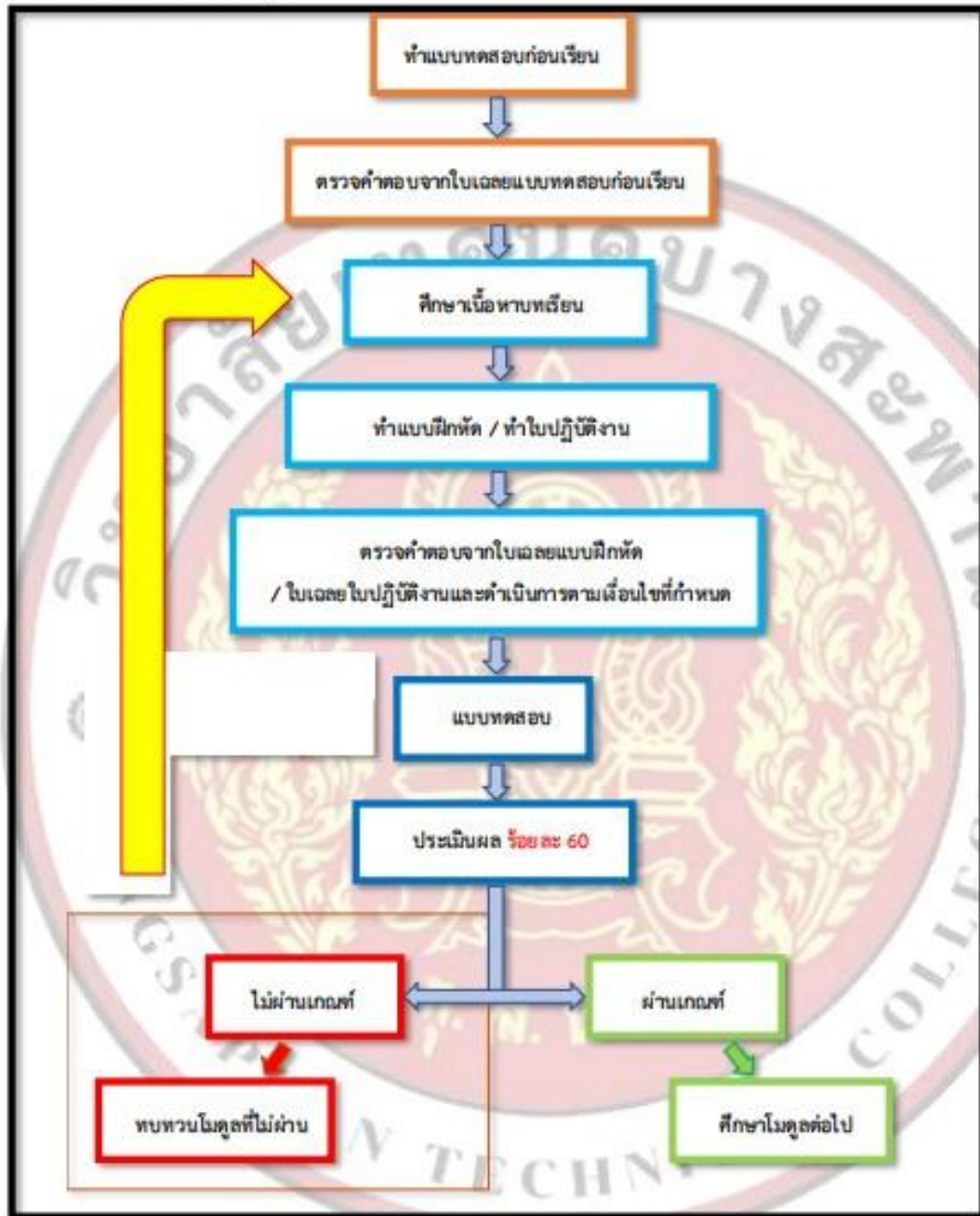
หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล
โมดูลที่ ๖ เทคนิคการตัดต่อภาพด้วยสื่อดิจิทัล

หน่วยที่ ๖

สอนครั้งที่ ๑๒-๑๔

ชั่วโมงรวม ๔

ขั้นตอนการใช้ทเรียนโมดูล



	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๖ เทคนิคการตัดต่อภาพด้วยสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๖
		สอนครั้งที่ ๑๒-๑๔
		ชั่วโมงรวม ๔

คำชี้แจงใช้บทเรียนโมดูลที่ ๖

คำแนะนำสำหรับผู้เรียน

ก่อนที่จะเริ่มต้นศึกษาวิชาสมองกลฝังตัวนี้ ควรจะศึกษารายละเอียดอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง กับวิชาสมองกลฝังตัว เพื่อจะได้มีแนวคิดเกี่ยวกับวิชาสมองกลฝังตัวและเป็นการเตรียมพร้อมที่จะศึกษาวิชานี้

ส่วนประกอบบทเรียนโมดูลประกอบด้วย

๑. ใบแบบทดสอบก่อนเรียนและใบกระดาษคำตอบ
๒. ใบเฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน
๓. ใบจุดประสงค์
๔. ใบความรู้
๕. ใบแบบฝึกหัด
๖. ใบเฉลยแบบฝึกหัด
๗. ใบปฏิบัติงาน
๘. ใบแบบทดสอบหลังเรียนและใบกระดาษคำตอบ
๙. ใบเฉลยแบบทดสอบหลังเรียน

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๖ เทคนิคการตัดต่อภาพด้วยสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๖
		สัปดาห์ที่ ๑๒-๑๔
		ชั่วโมงรวม ๔

คำชี้แจงใช้บทเรียนโมดูลที่ ๖

คำแนะนำในการใช้บทเรียนโมดูล

๑. ให้ผู้เรียนศึกษาหลักการและเหตุผล (Prospectus) และจุดมุ่งหมาย (Objectives) ของบทเรียนโมดูลให้เข้าใจ
๒. ให้ผู้เรียนปฏิบัติตามคำแนะนำและขั้นตอนการใช้อย่างเคร่งครัด
๓. ผู้เรียนต้องมีความซื่อสัตย์ต่อตนเอง โดยไม่เปิดดูใบเฉลยคำตอบก่อนทำแบบทดสอบก่อนเรียนแบบฝึกหัด/ใบปฏิบัติงาน และแบบทดสอบหลังเรียนเพราะจะทำให้ผู้เรียนขาดความมั่นใจในการเรียนด้วยตนเองและไม่เกิดความเข้าใจที่แท้จริง
๔. บทเรียนโมดูลนี้ ผู้เรียนสามารถใช้เรียนได้ตามความต้องการ ความพร้อมและความสะดวกโดยไม่จำกัดเวลาเรียน และสถานที่เรียน

ขั้นตอนการใช้บทเรียนโมดูล

๑. ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนโดยทำเฉพาะข้อที่ผู้เรียนมีความรู้แท้จริง โปรดอย่าเดาคำตอบ ถ้าข้อใดไม่มีความรู้ให้ข้ามข้อนั้นไป โดยทำลงในกระดาษคำตอบ
๒. ดูเฉลยใบแบบทดสอบก่อนเรียนแล้วประเมินผลการทำแบบทดสอบก่อนเรียน เป็นการวัดพื้นฐานความรู้ของผู้เรียนโดยไม่มีผลใด ๆ ต่อคะแนนในการเรียนบทเรียนโมดูลนี้
๓. ให้ผู้เรียนศึกษาจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
๔. ให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาบทเรียนจากใบเนื้อหาให้มีความรู้ความเข้าใจ
๕. เมื่อศึกษาเนื้อหาบทเรียนเข้าใจดีแล้ว ให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัด/ใบปฏิบัติงานในบทเรียนนั้น ๆ ลงในใบแบบฝึกหัด / ใบปฏิบัติงาน

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๖ เทคนิคการตัดต่อภาพด้วยสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๖
		สอนครั้งที่ ๑๒-๑๔
		ชั่วโมงรวม ๔

คำชี้แจงใช้บทเรียนโมดูลที่ ๖

ขั้นตอนการใช้บทเรียนโมดูล (ต่อ)

๖. เมื่อทำแบบฝึกหัด/ปฏิบัติงานแล้วให้ตรวจคำตอบจากใบเฉลยแบบฝึกหัด/ใบเฉลยการปฏิบัติงาน
๗. ถ้าผ่านเกณฑ์การประเมินที่ตั้งไว้ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน แต่ถ้าไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินให้กลับไปเรียนเนื้อหาเดิม และทำแบบฝึกหัด/ปฏิบัติงานใหม่อีกครั้ง
๘. เมื่อผู้เรียนผ่านเกณฑ์การประเมินแล้ว ให้ทำแบบทดสอบหลังเรียนโดยทำลงในกระดาษคำตอบ
๙. ตรวจคำตอบจากใบเฉลยแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์ของการเรียน
๑๐. ถ้าผลการประเมินไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินที่กำหนดผู้เรียนต้องเรียนซ่อมเสริมบททวนเนื้อหาของบทเรียนโมดูลนี้ จนกว่าจะผ่านเกณฑ์การประเมินที่กำหนด

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๖ เทคนิคการตัดต่อภาพด้วยสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๖
		สอนครั้งที่ ๑๒-๑๔
		ชั่วโมงรวม ๔

คำชี้แจงใช้บทเรียนโมดูลที่ ๖

หลักการและเหตุผล (Prospectus)

ก่อนที่จะเริ่มต้นศึกษาวิชาสมองกลฝั่งตัวนี้ ควรจะศึกษารายละเอียดอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับวิชาสมองกลฝั่งตัวเสียก่อน เพื่อจะได้มีแนวคิดเกี่ยวกับวิชาสื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัลและเป็นการเตรียมพร้อมที่จะศึกษาวิชานี้ รวมทั้งแนวทางการศึกษาต่อ ซึ่งเนื้อหาที่จะนำมาศึกษาในโมดูลนี้ จะมีเนื้อหาเกี่ยวกับ เทคนิคการตัดต่อภาพด้วยสื่อดิจิทัล

จุดมุ่งหมาย (Objective)

เมื่อผู้เรียนได้ศึกษาและทดสอบผ่านบทเรียนโมดูลนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีความรู้ในเรื่อง เทคนิคการตัดต่อภาพด้วยสื่อดิจิทัล

ความรู้พื้นฐาน (Prerequisites)

ในการเรียนบทเรียนโมดูลนี้ให้ได้ผลดีนั้น ผู้เรียนจำเป็นต้องมีความรู้พื้นฐานด้าน เทคนิคการตัดต่อภาพด้วยสื่อดิจิทัล

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๖ เทคนิคการตัดต่อภาพด้วยสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๖
		สอนครั้งที่ ๑๒-๑๔
		ชั่วโมงรวม ๔

แบบทดสอบก่อนเรียนโมดูลที่ ๖

๑. การออกแบบสื่อดิจิทัลเป็นส่วนหนึ่งของศิลปะสื่อสารใด?

- ก) Fine Art
- ข) Visual Communication Arts
- ค) Industrial Design
- ง) Architecture Design

๒. ในการสื่อสารด้วยการมองเห็น (Visual Communication) การรับรู้ของมนุษย์ส่วนใหญ่จะเกิดจากอะไร?

- ก) การได้ยิน
- ข) การมองเห็น
- ค) การสัมผัส
- ง) การรับรส

๓. ข้อใดเป็นลักษณะของไฟล์ JPEG (JPG)?

- ก) สามารถทำภาพเคลื่อนไหวได้
- ข) สามารถทำภาพพื้นหลังโปร่งใส
- ค) สนับสนุนสีได้ถึง ๑๖.๗ ล้านสี
- ง) ไฟล์มีขนาดใหญ่มาก

๔. ไฟล์ GIF (Graphic Interchange Format) มีข้อดีอย่างไร?

- ก) แสดงสีได้มากกว่า ๑๖ ล้านสี
- ข) สามารถทำภาพเคลื่อนไหวได้
- ค) สามารถบีบอัดไฟล์ได้จนไม่มีการสูญเสียข้อมูล
- ง) ใช้ในงานสิ่งพิมพ์

๕. ไฟล์ PNG (Portable Network Graphics) มีข้อดีอย่างไร?

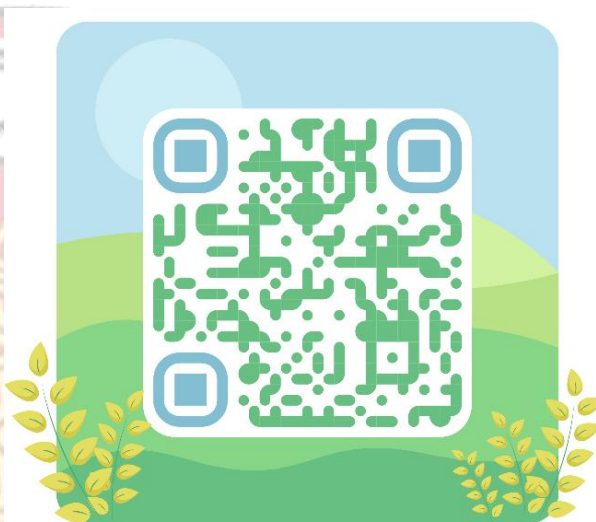
- ก) สามารถทำพื้นหลังโปร่งใสได้
- ข) ไม่สามารถบีบอัดไฟล์ได้
- ค) สามารถแสดงสีได้เพียง ๒๕๖ สี
- ง) ใช้ในงานสิ่งพิมพ์เท่านั้น

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๖ เทคนิคการตัดต่อภาพด้วยสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๖
		สอนครั้งที่ ๑๒-๑๔
		ชั่วโมงรวม ๔

กระดาษคำตอบแบบทดสอบก่อนเรียนโมดูลที่ ๖

ชื่อ-สกุล..... ระดับ..... รหัสนักเรียน/นักศึกษา.....

ข้อ	ก	ข	ค	ง
๑.				
๒.				
๓.				
๔.				
๕.				



คะแนนเต็ม ๕ คะแนน ได้คะแนน คะแนน
 สรุปผล () ผ่านเกณฑ์
 () ไม่ผ่านเกณฑ์

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
 (.....)

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๖ เทคนิคการตัดต่อภาพด้วยสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๖
		สอนครั้งที่ ๑๒-๑๔
		ชั่วโมงรวม ๔

เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียนโมดูลที่ ๖

ข้อที่	คำตอบ
๑.	ข
๒.	ข
๓.	ค
๔.	ข
๕.	ก

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๖ เทคนิคการตัดต่อภาพด้วยสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๖
		สอนครั้งที่ ๑๒-๑๔
		ชั่วโมงรวม ๔

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

หลังจากที่ผู้เรียนได้ศึกษาเรื่องนี้แล้ว ผู้เรียนสามารถ

๑ องค์ประกอบของการออกแบบ



	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๖ เทคนิคการตัดต่อภาพด้วยสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๖
		สอนครั้งที่ ๑๒-๑๔
		ชั่วโมงรวม ๔

ใบความรู้

๖.๑ การตัดต่อภาพยนตร์

เป็นขั้นตอนที่สำคัญอีกขั้นตอนหนึ่งในการสร้างภาพยนตร์ ซึ่งหมายถึง การลำดับภาพจากภาพยนตร์ที่ถ่าย ทำไว้ โดยนำแต่ละฉากมาเรียงร้อยกันตามโครงเรื่อง จากนั้นก็จะใช้เทคนิคการตัดต่อให้ภาพและเสียงมีความสัมพันธ์ต่อเนื่องกัน เพื่อให้ได้ภาพยนตร์ที่มีความสมบูรณ์เต็มรูปแบบ ก่อนที่จะนำไปเผยแพร่ ต่อไป

๖.๒ การตัดต่อลำดับภาพ

หมายถึง การเชื่อมต่อกันระหว่างข้อ ๒ ข้อต่อ เพื่อเล่าเรื่องราวต่าง ๆ ด้วยภาพ ซึ่งสามารถกระทำได้ทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว โดยการนำชิ้นงานแต่ละข้อต่อ แต่ละฉากมาเรียงกัน เพื่อให้เกิดความต่อเนื่องและกลมกลืนกันด้วยเทคนิค วิธีต่างๆ จนกระทั่งสามารถเล่าเรื่องราวได้ตามบท (Script) ที่เขียนไว้ ดังนั้นผู้ตัดต่อที่ดี ต้องคิดสรรข้อต่อที่ดีและฉากที่ดีมาเรียงต่อกัน โดยจะต้องคำนึงถึงความยาว จังหวะ รวมถึงอารมณ์ที่ต้องการสื่อให้ผู้ รับสารได้ รับรู้ และที่สำคัญก็คือ ต้องคำนึงถึงความเป็นเอกภาพของเรื่องนั้น ๆ ด้วย

๖.๓ การตัดต่อภาพและเสียง

หมายถึง กระบวนการนำภาพต่าง ๆ ที่บันทึกไว้มาลำดับเป็นเรื่องราวโดยอาศัยเครื่องมือตัดต่อ รวมถึงการซ้อนตัวหนังสือ หรือการสร้างภาพพิเศษต่าง ๆ เพื่อสร้างความสมบูรณ์ของรายการในการสื่อความหมายตลอดจนการใส่เสียง บรรยาย เสียงประกอบ ตามรูปแบบของรายการนั้น ๆ

๖.๔ ความสำคัญ

การตัดต่อลำดับภาพมีความสำคัญในส่วนที่ทำให้ผู้ดูเข้าใจเรื่องราวที่น่าเสนอและได้อารมณ์อย่างต่อเนื่องตั้งแต่เริ่ม จนจบเรื่อง

๑. การดึงผู้ดูให้เข้าไปเกี่ยวข้องกับและเป็นส่วนหนึ่งกับเหตุการณ์ในเรื่องทำให้ผู้ดูเกิดสภาพอารมณ์ตามกับผู้ตัดต่อต้องการ
๒. การสร้างเรื่องราวอย่างต่อเนื่อง
๓. การเชื่อมต่อภาพให้ดูลื่นไหล
๔. การแก้ไขจุดบกพร่องที่อาจจะเกิดมาจากการถ่ายทำ
๕. การกำหนดเวลา หรือ การกำจัดเวลา

๖.๕ ประเภทของการตัดต่อ

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๖ เทคนิคการตัดต่อภาพด้วยสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๖
		สอนครั้งที่ ๑๒-๑๔
		ชั่วโมงรวม ๔

๑. การตัดต่อแบบ **Linear** เป็นการตัดต่อในรูปแบบเดิม คือ ตัดต่อจากเทปวิดีโอ โดยผู้ตัดต่อจะต้องเริ่มตัดต่อด้วยการนำเทปมา เรียงตามลำดับเรื่อง ผ่านเครื่องเล่นเทปอย่างน้อย ๒ เครื่อง และจะต้องทำการตัดต่อไล่เรียงตามลำดับตั้งแต่ต้นจนจบ ไม่สามารถกระโดด ข้ามไปมาได้ ดังนั้น ผู้ตัดต่อจะต้องวางแผนการตัดต่อภาพโดยมีลำดับของภาพและความยาวของแต่ละช็อต เรียงลำดับกันไปตามเนื้อเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ

๖.๕ ประเภทของการตัดต่อ

๒. การตัดต่อแบบ **Non Linear** เป็นการตัดต่อที่พัฒนามาจากการตัดต่อแบบ **Linear** ซึ่งการตัดต่อแบบ **Non-Linear** เป็นการตัดต่อ ที่สามารถกระโดดข้ามไปมาได้ และเครื่องมือหลักที่ใช้ในการตัดต่อชนิดนี้ก็คือ เครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีหลักการทำงานโดยการอาศัย การแปลงสัญญาณจากภาพวิดีโอให้เป็นสัญญาณทางคอมพิวเตอร์ หรือดิจิทัล แล้วเก็บไว้ในหน่วยความจำหรือฮาร์ดดิสก์ เพื่อนำมา ทำการตัดต่อลำดับภาพ โดยที่ผู้ตัดต่อไม่จำเป็นต้องตัดเรียงลำดับช็อตก่อนหลัง นอกจากนี้ผู้ตัดต่อยังสามารถแก้ไขภาพต่างๆ ได้ โดยง่าย หลังจากทำการตัดต่อเสร็จสมบูรณ์แล้ว ผู้ตัดต่อจะต้องทำการแปลงสัญญาณดิจิทัลนั้น ให้กลับเป็นเหมือนเดิมเพื่อบันทึกลงสู่เครื่องเทปหรือแผ่นบันทึกข้อมูลอีกครั้งหนึ่ง

๖.๖ ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับการตัดต่อลำดับภาพด้วยระบบดิจิทัล

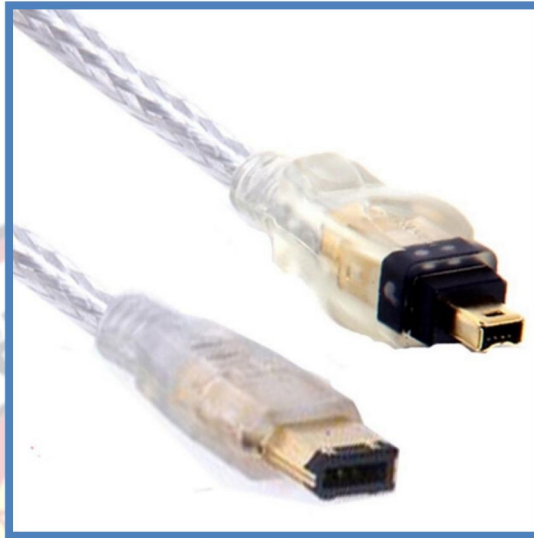
อุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ (Hardware)

๑. กล้องวิดีโอดิจิทัล (Video Digital Camera) กล้องวิดีโอดิจิทัลในปัจจุบันมีมากมายหลายยี่ห้อ และหลายรุ่น ราคาแตกต่างกันออกไป ทั้งนี้ราคาของกล้องวิดีโอดิจิทัลจะขึ้นอยู่กับความละเอียดของภาพและความคมชัดของเสียงที่บันทึกได้ การจัดเก็บ ข้อมูลที่บันทึกได้มักนิยมเก็บไว้ในเทปที่เรียกว่า Mini DV เพราะเก็บข้อมูลภาพวิดีโอได้มาก



	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๖ เทคนิคการตัดต่อภาพด้วยสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๖
		สอนครั้งที่ ๑๒-๑๔
		ชั่วโมงรวม ๔

๒. สาย Fire Wire หรือ สาย I-link เป็นอุปกรณ์เชื่อมต่อระหว่างกล้องและคอมพิวเตอร์ เพื่อถ่ายโอนข้อมูล



๓. การ์ดจับภาพ (capture card)

เป็นอุปกรณ์ที่ใช้ในการนำภาพวิดีโอออกจากกล้องเพื่อนำเข้าเครื่องคอมพิวเตอร์



	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๖ เทคนิคการตัดต่อภาพด้วยสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๖
		สอนครั้งที่ ๑๒-๑๔
		ชั่วโมงรวม ๔

ซอฟต์แวร์ (Software)

๑. โปรแกรมที่ใช้ในการตัดต่อไฟล์วิดีโอ เช่น

Window Movie Maker



Ulead Video Studio



Adobe Premiere

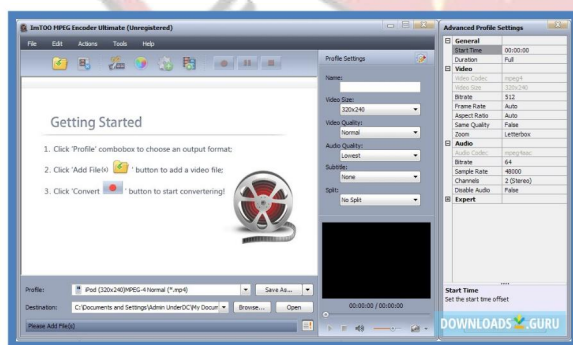


Adobe Director

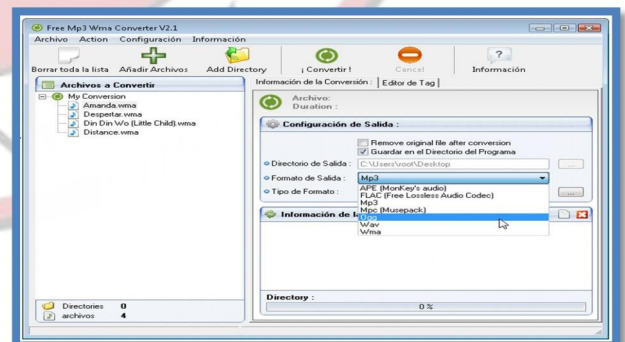


๒. โปรแกรมที่ใช้ในการแปลงไฟล์ เช่น

ImTOO MPEG Encoder



WMA Converter





หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
 รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล
 โมดูลที่ ๖ เทคนิคการตัดต่อภาพด้วยสื่อดิจิทัล

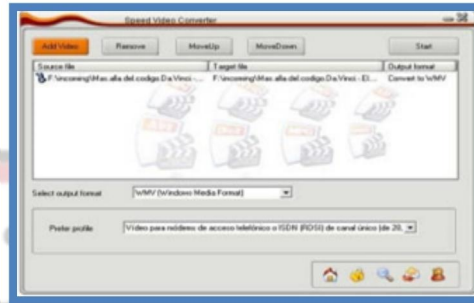
หน่วยที่ ๖

สอนครั้งที่ ๑๒-๑๔

ชั่วโมงรวม ๔

WinAVI Video Converter

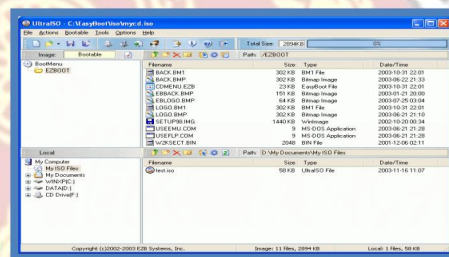
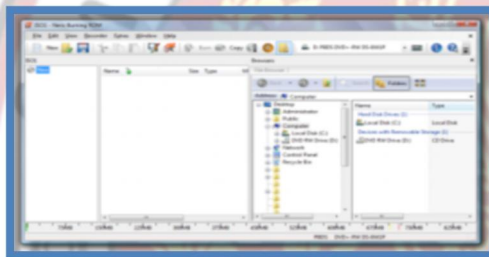
Speed Video Converter



๓. โปรแกรมที่ใช้เขียนข้อมูลเพื่อสร้างแผ่น VCD หรือ DVD เช่น

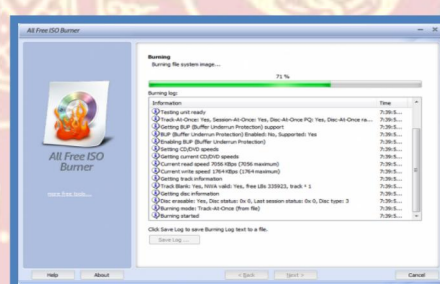
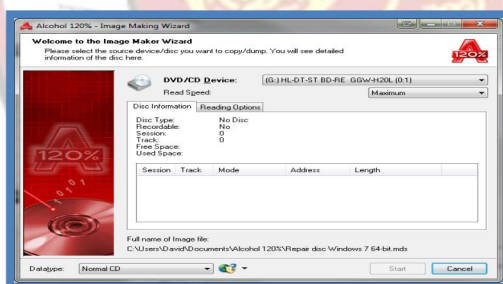
Nero Burning

Rom ultra iso



Alcohol ๑๒๐%

IsoBurner



	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๖ เทคนิคการตัดต่อภาพด้วยสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๖
		สอนครั้งที่ ๑๒-๑๔
		ชั่วโมงรวม ๔

ใบแบบฝึกหัดโมดูลย่อยที่ ๖

ชื่อ-สกุล..... ระดับ..... รหัสนักเรียน/นักศึกษา.....

คำชี้แจง : ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

๑. อธิบายการออกแบบสื่อดิจิทัล (Digital Media Design)

.....

.....

.....

๒. Communication Arts หรือ นิเทศศาสตร์

.....

.....

.....

๓. ผู้ส่งสาร หมายถึง

.....

.....

.....



	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๖ เทคนิคการตัดต่อภาพด้วยสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๖
		สอนครั้งที่ ๑๒-๑๔
		ชั่วโมงรวม ๔

ใบเฉลยแบบฝึกหัดโมดูลที่ ๖

คำชี้แจง : ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

๑. อธิบายการออกแบบสื่อดิจิทัล (Digital Media Design)

การออกแบบสื่อดิจิทัลเป็นหนึ่งในสื่อสารแบบ Visual Communication Arts หรือ นิเทศศิลป์ ซึ่งเป็นศิลปะที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารทางการมองเห็น (Visual Communication) เพราะเป็นการสื่อสารไปยังผู้รับสารด้วยภาพเป็นสำคัญ (Visual Image) แม้จะมีบางองค์ประกอบจะมีการสื่อสารทางเสียงมาประกอบก็ตาม แต่สื่อหลักก็ยังเป็นการ สื่อสารด้วยภาพ โดยเสียงเป็นตัวเสริมให้ภาพนั้นสมบูรณ์ขึ้น ทั้งนี้ เพราะการรับรู้ของมนุษย์เรานั้น รับรู้จาก จักขุประสาทมากที่สุด (รับรู้ทางตา ๘๓% หู ๑๑%)

๒. Communication Arts หรือ นิเทศศาสตร์

คือ ศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะในการสื่อสาร โดยให้ความสำคัญกับการ สื่อสาร จากองค์ประกอบของการสื่อสาร กล่าวคือ

ผู้ส่งสาร ---> ข่าวนสาร ---> สื่อ ---> ผู้รับสาร

๓.ผู้ส่งสาร หมายถึง

อาจเป็นส่วนบุคคล องค์กร หรือ บริษัทก็ได้

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๖ เทคนิคการติดต่อภาพด้วยสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๖
		สอนครั้งที่ ๑๒-๑๔
		ชั่วโมงรวม ๔

ใบปฏิบัติงานโมดูลที่ ๖

เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล

ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม ๓ - ๔ คน ศึกษาและค้นคว้า นำเสนอข้อมูลที่ได้ศึกษาและค้นคว้า เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ภายในห้องเรียน

๑. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล พร้อมยกตัวอย่าง ๑ ตัวอย่าง พร้อมอธิบาย
๒. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัลภายในสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ พร้อมยกตัวอย่าง ๑ ระบบ
๓. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับโทรศัพท์มือถือภายในสมาชิกกลุ่ม ตามหัวข้อต่อไปนี้
 - ๓.๑ ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล
 - ๓.๓ ยกตัวอย่างสื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๖ เทคนิคการตัดต่อภาพด้วยสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๖
		สอนครั้งที่ ๑๒-๑๔
		ชั่วโมงรวม ๔

แบบทดสอบหลังเรียนโมดูลที่ ๖

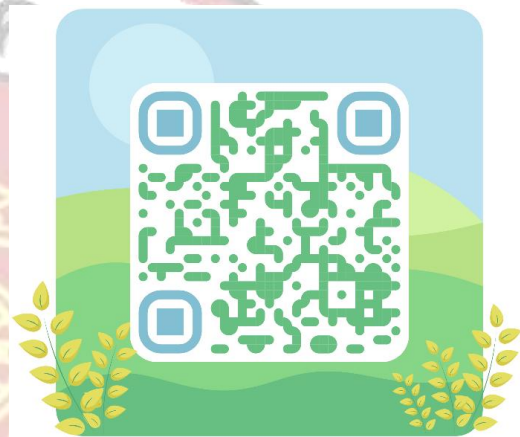
- คำชี้แจง :** ๑. แบบทดสอบฉบับนี้เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ ๑ ตัวเลือก จำนวน ๕ ข้อ
 ๒. ให้เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว แล้วทำเครื่องหมายกากบาท (X) ลงในกระดาษคำตอบ
 ๓. เวลาที่ใช้ในการทำแบบทดสอบ ๑๐ นาที
๑. การออกแบบสื่อดิจิทัลเป็นส่วนหนึ่งของศิลปะสื่อสารใด?
- Fine Art
 - Visual Communication Arts
 - Industrial Design
 - Architecture Design
๒. ในการสื่อสารด้วยการมองเห็น (Visual Communication) การรับรู้ของมนุษย์ส่วนใหญ่จะเกิดจากอะไร?
- การได้ยิน
 - การมองเห็น
 - การสัมผัส
 - การรับรส
๓. ข้อใดเป็นลักษณะของไฟล์ JPEG (JPG)?
- สามารถทำภาพเคลื่อนไหวได้
 - สามารถทำภาพพื้นหลังโปร่งใส
 - สนับสนุนสีได้ถึง ๑๖.๗ ล้านสี
 - ไฟล์มีขนาดใหญ่มาก
๔. ไฟล์ GIF (Graphic Interchange Format) มีข้อดีอย่างไร?
- แสดงสีได้มากกว่า ๑๖ ล้านสี
 - สามารถทำภาพเคลื่อนไหวได้
 - สามารถบีบอัดไฟล์ได้จนไม่มีการสูญเสียข้อมูล
 - ใช้ในงานสิ่งพิมพ์
๕. ไฟล์ PNG (Portable Network Graphics) มีข้อดีอย่างไร?
- สามารถทำพื้นหลังโปร่งใสได้
 - ไม่สามารถบีบอัดไฟล์ได้
 - สามารถแสดงสีได้เพียง ๒๕๖ สี
 - ใช้ในงานสิ่งพิมพ์เท่านั้น

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๖ เทคนิคการตัดต่อภาพด้วยสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๖
		สอนครั้งที่ ๑๒-๑๔
		ชั่วโมงรวม ๔

กระดาษคำตอบแบบทดสอบหลังเรียนโมดูลที่ ๖

ชื่อ-สกุล..... ระดับ..... รหัสนักเรียน/นักศึกษา.....

ข้อ	ก	ข	ค	ง
๑.				
๒.				
๓.				
๔.				
๕.				



คะแนนเต็ม ๕ คะแนน ได้คะแนน คะแนน
สรุปผล () ผ่านเกณฑ์
() ไม่ผ่านเกณฑ์

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๖ เทคนิคการตัดต่อภาพด้วยสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๖
		สอนครั้งที่ ๑๒-๑๔
		ชั่วโมงรวม ๔

เฉลยแบบทดสอบหลังเรียนโมดูลที่ ๖

ข้อที่	คำตอบ
๑.	ข
๒.	ข
๓.	ค
๔.	ข
๕.	ก



หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช ๒๕๖๗
รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล รหัสวิชา ๓๑๙๑๐-๒๐๑๐
บทเรียนโมดูลที่ ๗

เรื่อง ประโยชน์ของสื่อดิจิทัลกับงานธุรกิจ

โดย

นางสาวจรรุวรรณ ถึงเสียบญวน

วิทยาลัยเทคนิคบางสะพาน อาชีวศึกษาจังหวัดประจวบคีรีขันธ์
สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ



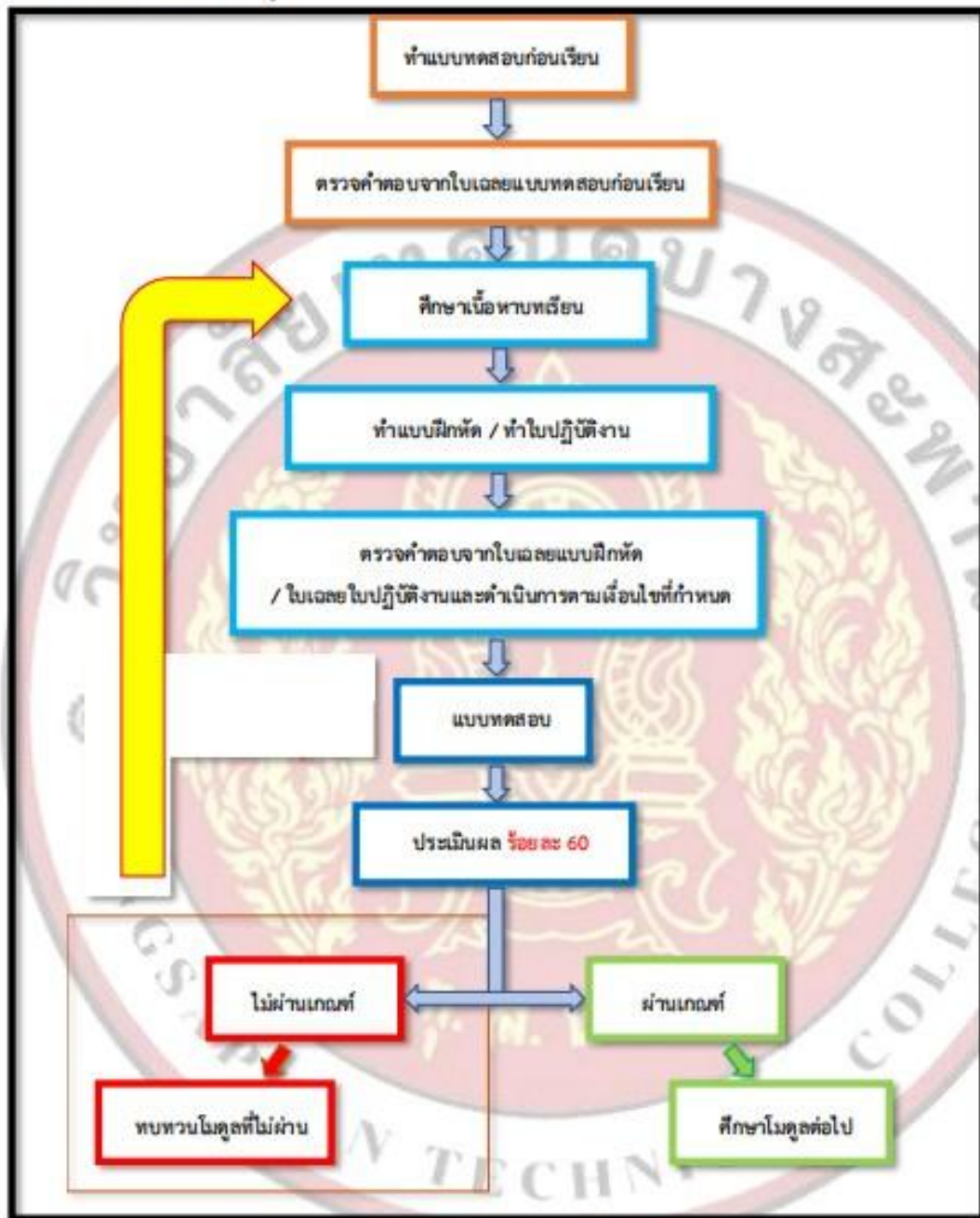
หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล
โมดูลที่ ๗ ประโยชน์ของสื่อดิจิทัลกับงานธุรกิจ

หน่วยที่ ๗

สอนครั้งที่ ๑๕-๑๖

ชั่วโมงรวม ๔

ขั้นตอนการใช้ทเรียนโมดูล



	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๗ ประโยชน์ของสื่อดิจิทัลกับงานธุรกิจ	หน่วยที่ ๗
		สอนครั้งที่ ๑๕-๑๖
		ชั่วโมงรวม ๔

คำชี้แจงใช้บทเรียนโมดูลที่ ๗

คำแนะนำสำหรับผู้เรียน

ก่อนที่จะเริ่มต้นศึกษาวิชาสมองกลฝังตัวนี้ ควรจะศึกษารายละเอียดอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง กับวิชาสมองกลฝังตัว เพื่อจะได้มีแนวคิดเกี่ยวกับวิชาสมองกลฝังตัวและเป็นการเตรียมพร้อมที่จะศึกษาวิชานี้

ส่วนประกอบบทเรียนโมดูลประกอบด้วย

๑. ใบแบบทดสอบก่อนเรียนและใบกระดาษคำตอบ
๒. ใบเฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน
๓. ใบจุดประสงค์
๔. ใบความรู้
๕. ใบแบบฝึกหัด
๖. ใบเฉลยแบบฝึกหัด
๗. ใบปฏิบัติงาน
๘. ใบแบบทดสอบหลังเรียนและใบกระดาษคำตอบ
๙. ใบเฉลยแบบทดสอบหลังเรียน

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๗ ประโยชน์ของสื่อดิจิทัลกับงานธุรกิจ	หน่วยที่ ๗
		สัปดาห์ที่ ๑๕-๑๖
		ชั่วโมงรวม ๔

คำชี้แจงใช้บทเรียนโมดูลที่ ๗

คำแนะนำในการใช้บทเรียนโมดูล

๑. ให้ผู้เรียนศึกษาหลักการและเหตุผล (Prospectus) และจุดมุ่งหมาย (Objectives) ของบทเรียนโมดูลให้เข้าใจ
๒. ให้ผู้เรียนปฏิบัติตามคำแนะนำและขั้นตอนการใช้อย่างเคร่งครัด
๓. ผู้เรียนต้องมีความซื่อสัตย์ต่อตนเอง โดยไม่เปิดดูใบเฉลยคำตอบก่อนทำแบบทดสอบก่อนเรียนแบบฝึกหัด/ใบปฏิบัติงาน และแบบทดสอบหลังเรียนเพราะจะทำให้ผู้เรียนขาดความมั่นใจในการเรียนด้วยตนเองและไม่เกิดความเข้าใจที่แท้จริง
๔. บทเรียนโมดูลนี้ ผู้เรียนสามารถใช้เรียนได้ตามความต้องการ ความพร้อมและความสะดวกโดยไม่จำกัดเวลาเรียน และสถานที่เรียน

ขั้นตอนการใช้บทเรียนโมดูล

๑. ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนโดยทำเฉพาะข้อที่ผู้เรียนมีความรู้แท้จริง โปรดอย่าเดาคำตอบ ถ้าข้อใดไม่มีความรู้ให้ข้ามข้อนั้นไป โดยทำลงในกระดาษคำตอบ
๒. ดูเฉลยใบแบบทดสอบก่อนเรียนแล้วประเมินผลการทำแบบทดสอบก่อนเรียน เป็นการวัดพื้นฐานความรู้ของผู้เรียนโดยไม่มีผลใด ๆ ต่อคะแนนในการเรียนบทเรียนโมดูลนี้
๓. ให้ผู้เรียนศึกษาจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
๔. ให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาบทเรียนจากใบเนื้อหาให้มีความรู้ความเข้าใจ
๕. เมื่อศึกษาเนื้อหาบทเรียนเข้าใจดีแล้ว ให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัด/ใบปฏิบัติงานในบทเรียนนั้น ๆ ลงในใบแบบฝึกหัด / ใบปฏิบัติงาน

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๗ ประโยชน์ของสื่อดิจิทัลกับงานธุรกิจ	หน่วยที่ ๗
		สอนครั้งที่ ๑๕-๑๖
		ชั่วโมงรวม ๔

คำชี้แจงใช้บทเรียนโมดูลที่ ๗

ขั้นตอนการใช้บทเรียนโมดูล (ต่อ)

๖. เมื่อทำแบบฝึกหัด/ปฏิบัติงานแล้วให้ตรวจคำตอบจากใบเฉลยแบบฝึกหัด/ใบเฉลยการปฏิบัติงาน
๗. ถ้าผ่านเกณฑ์การประเมินที่ตั้งไว้ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน แต่ถ้าไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินให้กลับไปเรียนเนื้อหาเดิม และทำแบบฝึกหัด/ปฏิบัติงานใหม่อีกครั้ง
๘. เมื่อผู้เรียนผ่านเกณฑ์การประเมินแล้ว ให้ทำแบบทดสอบหลังเรียนโดยทำลงในกระดาษคำตอบ
๙. ตรวจคำตอบจากใบเฉลยแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์ของการเรียน
๑๐. ถ้าผลการประเมินไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินที่กำหนดผู้เรียนต้องเรียนซ่อมเสริมบททวนเนื้อหาของบทเรียนโมดูลนี้ จนกว่าจะผ่านเกณฑ์การประเมินที่กำหนด

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๗ ประโยชน์ของสื่อดิจิทัลกับงานธุรกิจ	หน่วยที่ ๗
		สอนครั้งที่ ๑๕-๑๖
		ชั่วโมงรวม ๔

คำชี้แจงใช้บทเรียนโมดูลที่ ๗

หลักการและเหตุผล (Prospectus)

ก่อนที่จะเริ่มต้นศึกษาวิชาสมองกลฝั่งตัวนี้ ควรจะศึกษารายละเอียดอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับวิชาสมองกลฝั่งตัวเสียก่อน เพื่อจะได้มีแนวคิดเกี่ยวกับวิชาสื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัลและเป็นการเตรียมพร้อมที่จะศึกษาวิชานี้ รวมทั้งแนวทางการศึกษาต่อ ซึ่งเนื้อหาที่จะนำมาศึกษาในโมดูลนี้ จะมีเนื้อหาเกี่ยวกับ ประโยชน์ของสื่อดิจิทัลกับงานธุรกิจ

จุดมุ่งหมาย (Objective)

เมื่อผู้เรียนได้ศึกษาและทดสอบผ่านบทเรียนโมดูลนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีความรู้ในเรื่อง ประโยชน์ของสื่อดิจิทัลกับงานธุรกิจ

ความรู้พื้นฐาน (Prerequisites)

ในการเรียนบทเรียนโมดูลนี้ให้ได้ผลดีนั้น ผู้เรียนจำเป็นต้องมีความรู้พื้นฐานด้าน ประโยชน์ของสื่อดิจิทัลกับงานธุรกิจ

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๗ ประโยชน์ของสื่อดิจิทัลกับงานธุรกิจ	หน่วยที่ ๗
		สอนครั้งที่ ๑๕-๑๖
		ชั่วโมงรวม ๔

แบบทดสอบก่อนเรียนโมดูลที่ ๗

๑. การออกแบบสื่อดิจิทัลเป็นส่วนหนึ่งของศิลปะสื่อสารใด?

- ก) Fine Art
- ข) Visual Communication Arts
- ค) Industrial Design
- ง) Architecture Design

๒. ในการสื่อสารด้วยการมองเห็น (Visual Communication) การรับรู้ของมนุษย์ส่วนใหญ่จะเกิดจากอะไร?

- ก) การได้ยิน
- ข) การมองเห็น
- ค) การสัมผัส
- ง) การรับรส

๓. ข้อใดเป็นลักษณะของไฟล์ JPEG (JPG)?

- ก) สามารถทำภาพเคลื่อนไหวได้
- ข) สามารถทำภาพพื้นหลังโปร่งใส
- ค) สนับสนุนสีได้ถึง ๑๖.๗ ล้านสี
- ง) ไฟล์มีขนาดใหญ่มาก

๔. ไฟล์ GIF (Graphic Interchange Format) มีข้อดีอย่างไร?

- ก) แสดงสีได้มากกว่า ๑๖ ล้านสี
- ข) สามารถทำภาพเคลื่อนไหวได้
- ค) สามารถบีบอัดไฟล์ได้จนไม่มีการสูญเสียข้อมูล
- ง) ใช้ในงานสิ่งพิมพ์

๕. ไฟล์ PNG (Portable Network Graphics) มีข้อดีอย่างไร?

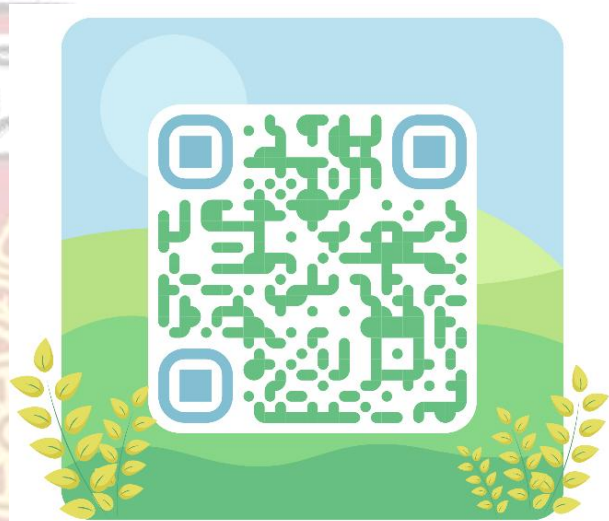
- ก) สามารถทำพื้นหลังโปร่งใสได้
- ข) ไม่สามารถบีบอัดไฟล์ได้
- ค) สามารถแสดงสีได้เพียง ๒๕๖ สี
- ง) ใช้ในงานสิ่งพิมพ์เท่านั้น

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๗ ประโยชน์ของสื่อดิจิทัลกับงานธุรกิจ	หน่วยที่ ๗
		สอนครั้งที่ ๑๕-๑๖
		ชั่วโมงรวม ๔

กระดาษคำตอบแบบทดสอบก่อนเรียนโมดูลที่ ๗

ชื่อ-สกุล..... ระดับ..... รหัสนักเรียน/นักศึกษา.....

ข้อ	ก	ข	ค	ง
๑.				
๒.				
๓.				
๔.				
๕.				



คะแนนเต็ม ๕ คะแนน ได้คะแนน คะแนน
 สรุปผล () ผ่านเกณฑ์
 () ไม่ผ่านเกณฑ์

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
 (.....)

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๗ ประโยชน์ของสื่อดิจิทัลกับงานธุรกิจ	หน่วยที่ ๗
		สอนครั้งที่ ๑๕-๑๖
		ชั่วโมงรวม ๔

เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียนโมดูลที่ ๗

ข้อที่	คำตอบ
๑.	ข
๒.	ข
๓.	ค
๔.	ข
๕.	ก

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๗ ประโยชน์ของสื่อดิจิทัลกับงานธุรกิจ	หน่วยที่ ๗
		สอนครั้งที่ ๑๕-๑๖
		ชั่วโมงรวม ๔

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

หลังจากที่ผู้เรียนได้ศึกษาเรื่องนี้แล้ว ผู้เรียนสามารถ

๑ องค์ประกอบของการออกแบบ

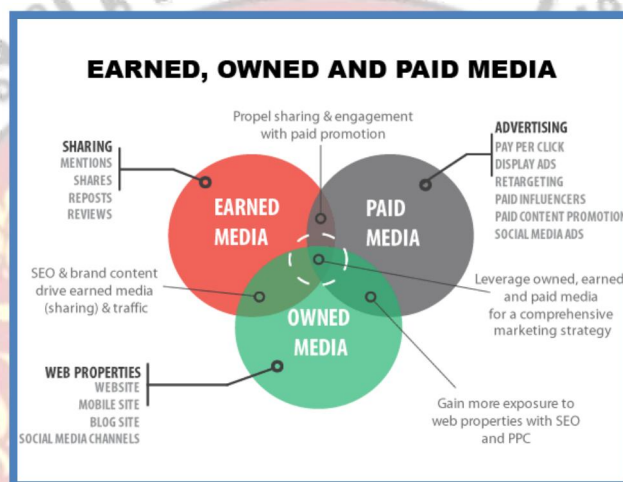


	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๗ ประโยชน์ของสื่อดิจิทัลกับงานธุรกิจ	หน่วยที่ ๗
		สอนครั้งที่ ๑๕-๑๖
		ชั่วโมงรวม ๔

ใบความรู้

๗.๑ ประเภทของสื่อดิจิทัล

วิธีแบ่งประเภทของสื่อดิจิทัลตามการได้มาของสื่อช่วยให้การกำหนดแนวทางการสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายของแบรนด์ในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสื่อแต่ละประเภทต่างก็มีจุดเด่นและจุดด้อยแตกต่างกันไป เช่น Paid Media, Earned Media และ Owned Media เป็นต้น



๑. Owned media

Owned Media หรือ สื่อที่แบรนด์เป็นเจ้าของ คือ สื่อที่หน่วยงานธุรกิจสร้างขึ้นเพื่อใช้เผยแพร่เนื้อหาผ่านช่องทางของตัวเอง โดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการเผยแพร่เนื้อหา อาทิ เว็บไซต์ธุรกิจ, บัญชีโซเชียลมีเดีย, สิ่งพิมพ์ดิจิทัล, อีเมล รวมทั้งสื่อสิ่งพิมพ์ การใช้สื่อ **Owned Media** จึงเป็นเหมือนสินทรัพย์ทางการตลาดที่แบรนด์เป็นเจ้าของ นั่นหมายความว่า แบรนด์สามารถควบคุมได้ตั้งแต่ข้อความ รูปลักษณ์และสื่อสารไปจนถึงรูปแบบเนื้อหา, ความถี่ในการอัปเดต, วิธีการเผยแพร่ และวิธีการประชาสัมพันธ์

สื่อที่แบรนด์เป็นเจ้าของ มีบทบาทสำคัญในการสื่อสารกับสมาชิก ลูกค้าประจำ ผู้มุ่งหวัง พนักงาน หุ้นส่วนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับธุรกิจให้รับรู้ถึงข้อมูลข่าวสารของแบรนด์อย่างต่อเนื่อง อาทิ คู่มือการใช้งาน การอัปเดตคุณสมบัติใหม่ๆ หรือโซลูชันสำคัญที่ช่วยให้กลุ่มเป้าหมายรับรู้ถึงความเชี่ยวชาญและความสามารถของสินค้าและบริการ ในขณะเดียวกันก็ถูกใช้เพื่อเป็นสื่อสำหรับดึงดูดผู้ชม ผู้สนใจและหล่อเลี้ยงให้กลายเป็นผู้มุ่งหวังเพื่อนำไปสู่การเปลี่ยนพวกเขากลายเป็นลูกค้าในอนาคต

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๗ ประโยชน์ของสื่อดิจิทัลกับงานธุรกิจ	หน่วยที่ ๗
		สอนครั้งที่ ๑๕-๑๖
		ชั่วโมงรวม ๔

จุดเด่น :

- สามารถปรับแต่งเนื้อหาได้ตามที่ต้องการ
- เผยแพร่ได้ทันที ทุกที่ ทุกเวลาที่ต้องการ
- เป็นสื่อที่ผู้บริโภคใช้สำหรับอ้างอิงข้อมูล
- เสริมสร้างความเชื่อมั่นและภาพลักษณ์ที่ดี
- ช่วยประหยัดต้นทุนการสื่อสาร
- เป็นหลักประกันทางตลาดให้กับธุรกิจ
- ช่วยกระตุ้นการขาย ซื้อซ้ำหรือใช้ซ้ำ
- ช่วยให้การปิดการขายรวดเร็วยิ่งขึ้น

จุดด้อย :

- สร้างการรับรู้ได้จำกัด
- เนื้อหาอาจถูกละเลยได้โดยง่าย
- ต้องการพนักงาน (หรืองบประมาณ) เพื่อสร้างข้อมูลและแพลตฟอร์ม

๒. Paid media

Paid Media หรือ สื่อที่ต้องชำระเงินเพื่อเผยแพร่ คือ สื่อที่แบรนด์ต้องจ่ายเงินสำหรับซื้อพื้นที่ เวลา หรือตำแหน่งสำหรับเผยแพร่เนื้อหาของแบรนด์ให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่นิยมใช้สื่อนั้นๆ อาทิ โฆษณابนโซเชียลมีเดีย, โฆษณบบน Google, แบนเนอร์บนเว็บไซต์, โฆษณาทางหนังสือพิมพ์, สปอตโฆษณาทางวิทยุ, การเป็นสปอนเซอร์ให้กับงานประชุม-รายการโทรทัศน์, บล็อกเกอร์, ยูทูบเบอร์ หรืออาจเรียกว่า "อินฟลูเอนเซอร์" ที่ช่วยรีวิวสินค้า

สื่อแบบชำระเงิน ใช้เพื่อดึงดูดความสนใจและสร้างการรับรู้ในวงกว้าง มีบทบาทสำคัญที่ช่วยให้กลุ่มเป้าหมายพบเห็นเนื้อหาโฆษณาที่ต้องการเผยแพร่ได้ทันทีโดยไม่ต้องรอให้คนมาติดตามหรือพิมพ์ค้นหา เนื้อหาโฆษณาส่วนใหญ่จะปรากฏในลักษณะขัดจังหวะหรือแทรกขณะที่กลุ่มเป้าหมายกำลังรับชมเนื้อหาหลัก

จุดเด่น :

- เป็นสื่อที่ช่วยสร้างการรับรู้เนื่องจากการโฆษณาทางออนไลน์มีต้นทุนต่ำ ทำให้ธุรกิจขนาดเล็กสามารถสร้างการรับรู้ได้รวดเร็วและคุ้มค่ากว่าการใช้สื่อแบบดั้งเดิม
- เป็นสื่อที่ช่วยเติมเต็มความสามารถของ **Owned Media** และ **Earned Media**
- มีความหลากหลายทั้งขนาด รูปแบบ ราคาที่เหมาะสมกับธุรกิจออนไลน์

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๗ ประโยชน์ของสื่อดิจิทัลกับงานธุรกิจ	หน่วยที่ ๗
		สอนครั้งที่ ๑๕-๑๖
		ชั่วโมงรวม ๔

จุดด้อย :

- ไม่สามารถการันตีได้ว่ากลุ่มเป้าหมายจะซื้อความคิดของคุณ เพราะเป็นการสื่อสารทางเดียว
- ผู้บริโภคมักเพิกเฉยกับโฆษณาหากข้อเสนอไม่ตรงกับความต้องการ
- การเผยแพร่เนื้อหาให้ครอบคลุมทำได้ยากลำบาก
- ต้นทุนการเผยแพร่เนื้อหาโฆษณาผ่านสื่อแบบชำระเงินเพิ่มสูงขึ้น
- จากผลสำรวจพบว่าผู้บริโภคส่วนใหญ่มองว่าเนื้อหาโฆษณาเป็นสิ่งรบกวน
- การควบคุมเนื้อหาทำได้เพียงบางส่วน อาทิ ข้อความหรือแนวคิดโฆษณาที่สร้างสรรค์ และบางส่วนของเนื้อหาที่ไม่สามารถควบคุมได้ อาทิ อัลกอริทึมของโซเชียลมีเดีย หรือหน่วยงาน กสทช. ที่คอยควบคุมเนื้อหาโฆษณาที่เผยแพร่ผ่านสื่อ

๓. Earned media

Earned Media หรือ สื่อที่ผู้อื่นสร้างให้ คือ สื่อที่ได้มาจากการพูดถึงหรือบอกต่อ แตกต่างจาก **Paid Media** และ **Owned Media** เนื่องจากแบรนด์ไม่สามารถควบคุมทิศทางการสื่อสารที่ผ่านสื่อชนิดนี้ได้ เพราะเนื้อหานั้นได้มาจากการผู้ที่ได้ทดลองใช้สินค้าหรือบริการ หรือผู้ชม ผู้สนใจได้รับเนื้อหาคุณภาพที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์จึงยินดีที่จะเผยแพร่ แชร์เนื้อหา รีวิว หรือบอกต่อให้กับคนอื่น ๆ ในเครือข่ายของพวกเขาได้รับรู้ร่วมกัน

การที่ผู้คนเขียนถึงธุรกิจของคุณซึ่งอาจอยู่ในรูปแบบของบทความในหนังสือพิมพ์ ลงในบล็อก หรือการแบ่งปันเนื้อหาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (**Social Network**) จึงมีส่วนช่วยให้ธุรกิจของคุณมีชื่อเสียงและเป็นที่รู้จักมากขึ้นจากความเชี่ยวชาญของคุณ ซึ่งอาจรวมไปถึงการถูกเชิญเข้าร่วมเพื่อพูดในงานประชุมหรือสัมมนาต่าง ๆ สื่อที่ผู้อื่นสร้างให้ จึงมีเป็นสื่อมีค่ากับแบรนด์มากที่สุด เป็นเหมือนกระจกที่ช่วยสะท้อนผลการดำเนินงานทั้งหมดในธุรกิจของคุณ

จุดเด่น :

- ช่วยกระจายเข้าถึงผู้คนจำนวนมาก (**Viral Marketing**)
- ช่วยส่งเสริมให้แบรนด์ของคุณน่าเชื่อถือ ด้วยเสียงที่ถูกสร้างขึ้นจากผู้มีประสบการณ์กับแบรนด์ของคุณ
- เป็นสื่อที่มักจะมีค่าใช้จ่ายน้อยที่สุด
- ช่วยให้ผู้บริโภคตัดสินใจซื้อง่ายขึ้น
- ช่วยเพิ่มความน่าเชื่อถือให้กับแบรนด์

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๗ ประโยชน์ของสื่อดิจิทัลกับงานธุรกิจ	หน่วยที่ ๗
		สอนครั้งที่ ๑๕-๑๖
		ชั่วโมงรวม ๔

จุดด้อย :

- หากเนื้อหาที่กระจายออกไปเป็นเนื้อหาเชิงลบหรือไม่ต้องการให้เกิดการแบ่งปัน คุณจะไม่สามารถควบคุมได้
- ไม่สามารถบอกผลกระทบของกิจกรรมจาก **Earned Media** จะเกิดขึ้นเมื่อใด ที่ใดหรือมากเพียงใด
- เป็นสื่อที่สร้างผลกระทบต่อความน่าเชื่อถือของแบรนด์

๗.๒ ประโยชน์ของสื่อดิจิทัลกับงานธุรกิจ

การเข้ามาของสื่อออนไลน์ โซเชียลมีเดีย และสื่อยุคดิจิทัลอื่น ๆ ส่งผลให้โครงสร้างทางการสื่อสารมีความหลากหลายมากขึ้น มากกว่าสมัยก่อนที่มุ่งเน้นการซื้อสื่อหรือลงประกาศประชาสัมพันธ์ให้ถูกสื่อและตรงกลุ่มเป้าหมาย แต่การสื่อสารการตลาดในปัจจุบันต้องอาศัยการวางแผนสร้างคอนเทนต์ที่น่าสนใจและสะท้อนภาพลักษณ์ของแบรนด์ในทิศทางที่ดี เพื่อให้เกิดเป็น **Earned Media** หรือสื่อที่ได้รับมาฟรีผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล เช่น การกดไลค์ รีทวีต การแสดงความคิดเห็น กดแชร์แบ่งปัน การรีวิวสินค้า ตลอดจนการพูดถึงบนสื่อสังคมออนไลน์ และการพูดแบบปากต่อปากทั้งหมด

โดยที่สื่อประเภท **earned media** เป็นหนึ่งในเป้าหมายทางการสื่อสารทางการตลาดของหลาย ๆ องค์กร เนื่องจากเป็นสื่อที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติโดยไม่มีค่าใช้จ่าย และอาจมีผลประโยชน์ต่อธุรกิจในระดับมากไปจนถึงมหาศาล ใน ๔ ประเด็นดังนี้



๑. สร้างการรับรู้แบรนด์

อาจมีผู้คนจำนวนมากที่เป็น **potential customer** บนโลกสื่อสังคมออนไลน์ที่อาจไม่เคยเห็นหรือได้ยินเกี่ยวกับสินค้าและแบรนด์ของคุณ สื่อ **earned media** ที่เกิดขึ้นบนสื่อในวงกว้างจะช่วยให้พวกเขาได้รับรู้ว่าเรามีแบรนด์ของคุณอยู่ มีลักษณะหรือคุณภาพเป็นอย่างไร ซึ่งจะช่วยเพิ่มโอกาสในการขายหากสินค้าและบริการตรงตามความต้องการของกลุ่มคนเหล่านั้น

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๗ ประโยชน์ของสื่อดิจิทัลกับงานธุรกิจ	หน่วยที่ ๗
		สอนครั้งที่ ๑๕-๑๖
		ชั่วโมงรวม ๔

๒. สร้างความน่าเชื่อถือ

ผู้บริโภคสมัยใหม่ฉลาด มีความคิดเป็นของตัวเอง และเท่าทันสื่อมากขึ้น จนอาจเกิดคำถามต่อการสื่อสารที่มาจากแบรนด์โดยตรงว่าเป็นความจริงมากน้อยเพียงใด เข้าข้างตัวเองมากแค่ไหน สื่อ **earned media** เป็นสื่อที่เกิดขึ้นจากลูกค้าผู้ใช้งานจริง หรือบุคคลในสังคมที่ไม่ได้มีส่วนได้ส่วนเสียกับแบรนด์ จึงทำให้มีลักษณะเป็นกลางและมีความน่าเชื่อถือในกลุ่มผู้บริโภคสูงกว่าการสื่อสารที่ถูกส่งจากนักการตลาดโดยตรง การสื่อสารการตลาดเพื่อให้ได้มาซึ่ง **earned media** ที่มีคุณภาพจึงมีความสำคัญต่อความน่าเชื่อถือของสินค้าและแบรนด์

๓. เพิ่มการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย

การพูดถึงหรือแบ่งปันคอนเทนต์ต่อ ๆ กันบนสื่อสังคมออนไลน์มักเกิดขึ้นเมื่อเนื้อหานั้นโดนใจ ผู้คนรู้สึกมีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหานั้น จึงต้องการแชร์ให้ผู้ที่อยู่ในวงสังคมได้รับทราบ เป็นการสร้างตัวตนบนสื่อสังคมรูปแบบหนึ่ง ซึ่งเป็นการสร้างแรงกดดันทางสังคมให้คนในวงสังคมปฏิบัติตามอีกที เมื่อผู้ที่อยู่ในวงสังคมเดียวกันได้รับสารจากเพื่อนจึงอาจแชร์ต่ออีกทอดด้วยเช่นเดียวกัน โดยกลุ่มคนที่อยู่ในวงสังคมเดียวกันมักมีลักษณะบางอย่างร่วมกัน หรือมีความสนใจคล้ายคลึงกัน ดังนั้นการมุ่งออกแบบคอนเทนต์ให้ตรงกลุ่มเป้าหมาย จนเกิดการแชร์หรือพูดถึงจะช่วยเพิ่มการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายคนต่อ ๆ ไปในวงสังคมได้อีกมาก

๔. ตัวชี้วัดผลตอบแทนจากการลงทุน

ในการทำธุรกิจคุณจำเป็นต้องวัดผลตอบแทนจากการลงทุนได้ (**Return of Investment: ROI**) สื่อประเภท **earned media** นับเป็นหนึ่งในตัวชี้วัดด้วยเช่นเดียวกัน โดยสื่อดิจิทัลสามารถดึงข้อมูลเกี่ยวกับการมองเห็น การเข้าถึงเนื้อหาของบุคคลรายเก่า รายใหม่ ตลอดจนจำนวนครั้งที่มีการพูดถึงสินค้าหรือแบรนด์ของคุณบนแพลตฟอร์มและลักษณะของการพูดถึง ซึ่งจะช่วยให้คุณคำนวณได้ว่าการสื่อสารการตลาดที่คุณลงทุนลงไปในนั้นมีความคุ้มค่ามากน้อยเพียงใด ควรไปต่อหรือมีการวางแผนปรับปรุง

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๗ ประโยชน์ของสื่อดิจิทัลกับงานธุรกิจ	หน่วยที่ ๗
		สอนครั้งที่ ๑๕-๑๖
		ชั่วโมงรวม ๔

ใบแบบฝึกหัดโมดูลย่อยที่ ๗

ชื่อ-สกุล..... ระดับ..... รหัสนักเรียน/นักศึกษา.....

คำชี้แจง : ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

๑. อธิบายการออกแบบสื่อดิจิทัล (Digital Media Design)

.....

.....

.....

๒. Communication Arts หรือ นิเทศศาสตร์

.....

.....

.....

๓. ผู้ส่งสาร หมายถึง

.....

.....

.....



	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๗ ประโยชน์ของสื่อดิจิทัลกับงานธุรกิจ	หน่วยที่ ๗
		สอนครั้งที่ ๑๕-๑๖
		ชั่วโมงรวม ๔

ใบเฉลยแบบฝึกหัดโมดูลที่ ๗

คำชี้แจง : ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

๑. อธิบายการออกแบบสื่อดิจิทัล (Digital Media Design)

การออกแบบสื่อดิจิทัลเป็นหนึ่งในการสื่อสารแบบ Visual Communication Arts หรือ นิเทศศิลป์ ซึ่งเป็นศิลปะที่ เกี่ยวข้องกับการสื่อสารทางการมองเห็น (Visual Communication) เพราะเป็นการสื่อสารไปยังผู้รับสารด้วยภาพเป็นสำคัญ (Visual Image) แม้จะมีบางองค์ประกอบจะมีการสื่อสารทางเสียง มาประกอบก็ตาม แต่สื่อหลักก็ยังเป็นการ สื่อสารด้วยภาพ โดยเสียงเป็นตัวเสริมให้ภาพนั้นสมบูรณ์ขึ้น ทั้งนี้ เพราะการรับรู้ของมนุษย์เรานั้น รับรู้จาก จักขุประสาทมากที่สุด (รับรู้ทางตา ๘๓% หู ๑๑%)

๒. Communication Arts หรือ นิเทศศาสตร์

คือ ศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะในการสื่อสาร โดยให้ความสำคัญกับการ สื่อสาร จากองค์ประกอบของการ สื่อสาร กล่าวคือ

ผู้ส่งสาร ---> ข่าวนสาร ---> สื่อ ---> ผู้รับสาร

๓.ผู้ส่งสาร หมายถึง

อาจเป็นตัวบุคคล องค์กร หรือ บริษัทก็ได้



	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๗ ประโยชน์ของสื่อดิจิทัลกับงานธุรกิจ	หน่วยที่ ๗
		สอนครั้งที่ ๑๕-๑๖
		ชั่วโมงรวม ๔

ใบปฏิบัติงานโมดูลที่ ๗

เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล

ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม ๓ - ๔ คน ศึกษาและค้นคว้า นำเสนอข้อมูลที่ได้ศึกษาและค้นคว้า เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ภายในห้องเรียน

๑. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล พร้อมยกตัวอย่าง ๑ ตัวอย่าง พร้อมอธิบาย
๒. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัลภายในสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ พร้อมยกตัวอย่าง ๑ ระบบ
๓. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับโทรศัพท์มือถือภายในสมาชิกกลุ่ม ตามหัวข้อต่อไปนี้
 - ๓.๑ ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล
 - ๓.๓ ยกตัวอย่างสื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๗ ประโยชน์ของสื่อดิจิทัลกับงานธุรกิจ	หน่วยที่ ๗
		สอนครั้งที่ ๑๕-๑๖
		ชั่วโมงรวม ๔

แบบทดสอบหลังเรียนโมดูลที่ ๗

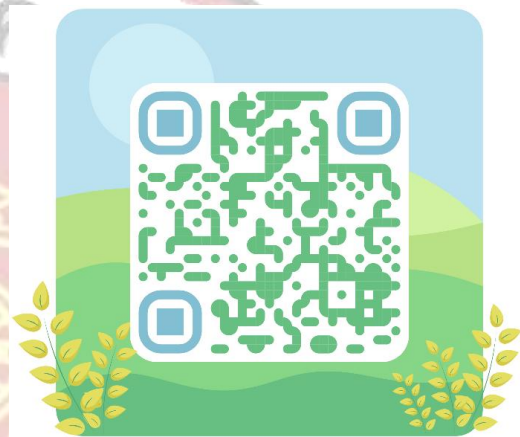
- คำชี้แจง :** ๑. แบบทดสอบฉบับนี้เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ ๑ ตัวเลือก จำนวน ๕ ข้อ
 ๒. ให้เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว แล้วทำเครื่องหมายกากบาท (X) ลงในกระดาษคำตอบ
 ๓. เวลาที่ใช้ในการทำแบบทดสอบ ๑๐ นาที
๑. การออกแบบสื่อดิจิทัลเป็นส่วนหนึ่งของศิลปะสื่อสารใด?
- Fine Art
 - Visual Communication Arts
 - Industrial Design
 - Architecture Design
๒. ในการสื่อสารด้วยการมองเห็น (Visual Communication) การรับรู้ของมนุษย์ส่วนใหญ่จะเกิดจากอะไร?
- การได้ยิน
 - การมองเห็น
 - การสัมผัส
 - การรับรส
๓. ข้อใดเป็นลักษณะของไฟล์ JPEG (JPG)?
- สามารถทำภาพเคลื่อนไหวได้
 - สามารถทำภาพพื้นหลังโปร่งใส
 - สนับสนุนสีได้ถึง ๑๖.๗ ล้านสี
 - ไฟล์มีขนาดใหญ่มาก
๔. ไฟล์ GIF (Graphic Interchange Format) มีข้อดีอย่างไร?
- แสดงสีได้มากกว่า ๑๖ ล้านสี
 - สามารถทำภาพเคลื่อนไหวได้
 - สามารถบีบอัดไฟล์ได้จนไม่มีการสูญเสียข้อมูล
 - ใช้ในงานสิ่งพิมพ์
๕. ไฟล์ PNG (Portable Network Graphics) มีข้อดีอย่างไร?
- สามารถทำพื้นหลังโปร่งใสได้
 - ไม่สามารถบีบอัดไฟล์ได้
 - สามารถแสดงสีได้เพียง ๒๕๖ สี
 - ใช้ในงานสิ่งพิมพ์เท่านั้น

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๗ ประโยชน์ของสื่อดิจิทัลกับงานธุรกิจ	หน่วยที่ ๗
		สอนครั้งที่ ๑๕-๑๖
		ชั่วโมงรวม ๔

กระดาษคำตอบแบบทดสอบหลังเรียนโมดูลที่ ๗

ชื่อ-สกุล..... ระดับ..... รหัสนักเรียน/นักศึกษา.....

ข้อ	ก	ข	ค	ง
๑.				
๒.				
๓.				
๔.				
๕.				



คะแนนเต็ม ๕ คะแนน ได้คะแนน คะแนน
 สรุปผล () ผ่านเกณฑ์
 () ไม่ผ่านเกณฑ์

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
 (.....)

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๗ ประโยชน์ของสื่อดิจิทัลกับงานธุรกิจ	หน่วยที่ ๗
		สอนครั้งที่ ๑๕-๑๖
		ชั่วโมงรวม ๔

เฉลยแบบทดสอบหลังเรียนโมดูลที่ ๗

ข้อที่	คำตอบ
๑.	ข
๒.	ข
๓.	ค
๔.	ข
๕.	ก



หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช ๒๕๖๗
รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล รหัสวิชา ๓๑๙๑๐-๒๐๑๐
บทเรียนโมดูลที่ ๘

เรื่อง การนำเสนอผลงานสื่อดิจิทัล

โดย

นางสาวจรรุวรรณ ถึงเสียบญวน

วิทยาลัยเทคนิคบางสะพาน อาชีวศึกษาจังหวัดประจวบคีรีขันธ์
สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ



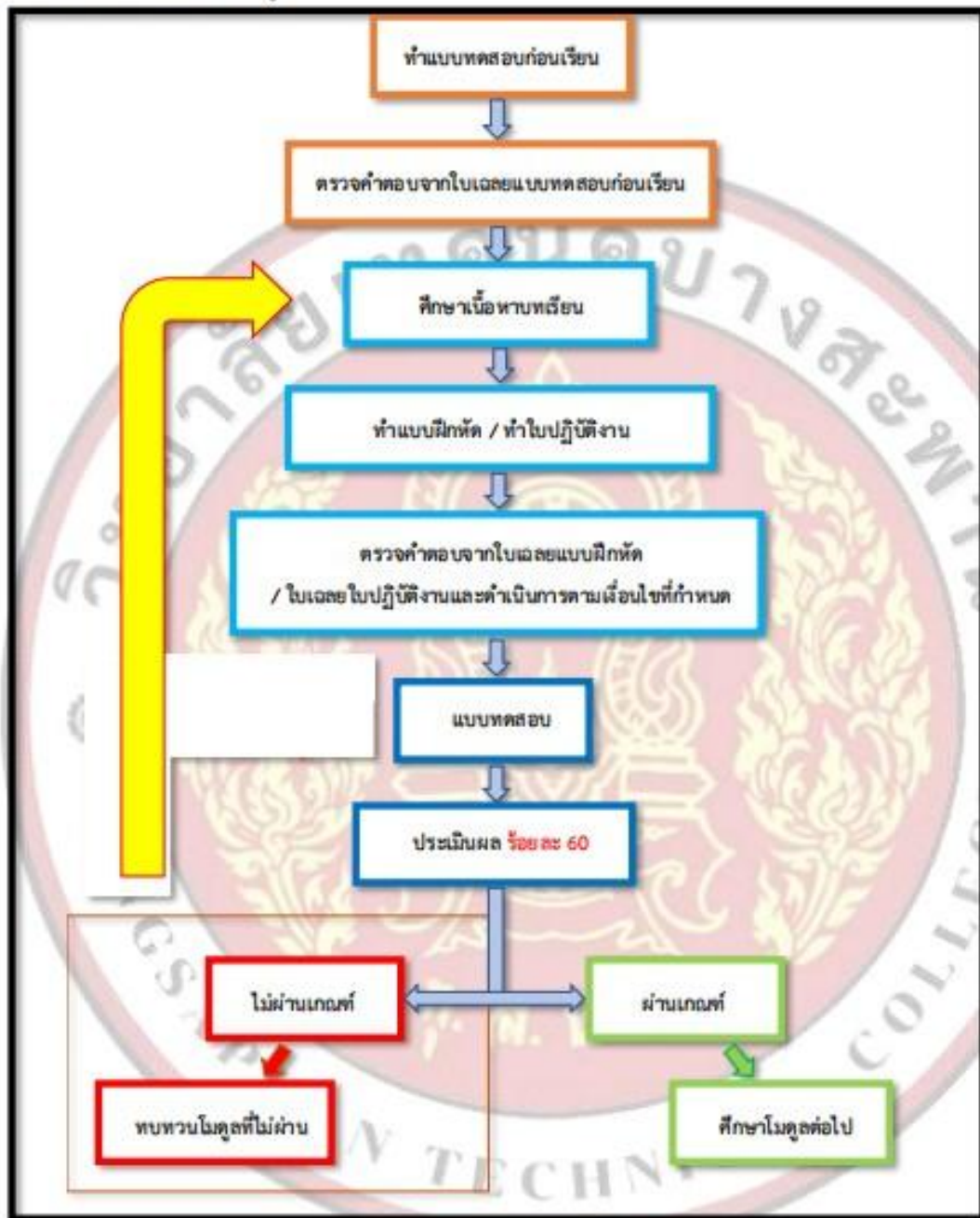
หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล
โมดูลที่ ๘ การนำเสนอผลงานสื่อดิจิทัล

หน่วยที่ ๘

สอนครั้งที่ ๑๗-๑๘

ชั่วโมงรวม ๔

ขั้นตอนการใช้ทเรียนโมดูล



	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๘ การนำเสนอผลงานสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๘
		สอนครั้งที่ ๑๗-๑๘
		ชั่วโมงรวม ๔

คำชี้แจงใช้บทเรียนโมดูลที่ ๘

คำแนะนำสำหรับผู้เรียน

ก่อนที่จะเริ่มต้นศึกษาวิชาสมองกลฝังตัวนี้ ควรจะศึกษารายละเอียดอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับวิชาสมองกลฝังตัว เพื่อจะได้มีแนวคิดเกี่ยวกับวิชาสมองกลฝังตัวและเป็นการเตรียมพร้อมที่จะศึกษาวิชานี้

ส่วนประกอบบทเรียนโมดูลประกอบด้วย

๑. ใบแบบทดสอบก่อนเรียนและใบกระดาษคำตอบ
๒. ใบเฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน
๓. ใบจุดประสงค์
๔. ใบความรู้
๕. ใบแบบฝึกหัด
๖. ใบเฉลยแบบฝึกหัด
๗. ใบปฏิบัติงาน
๘. ใบแบบทดสอบหลังเรียนและใบกระดาษคำตอบ
๙. ใบเฉลยแบบทดสอบหลังเรียน

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๘ การนำเสนอผลงานสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๘
		สัปดาห์ที่ ๑๗-๑๘
		ชั่วโมงรวม ๔

คำชี้แจงใช้บทเรียนโมดูลที่ ๘

คำแนะนำในการใช้บทเรียนโมดูล

๑. ให้ผู้เรียนศึกษาหลักการและเหตุผล (Prospectus) และจุดมุ่งหมาย (Objectives) ของบทเรียนโมดูลให้เข้าใจ
๒. ให้ผู้เรียนปฏิบัติตามคำแนะนำและขั้นตอนการใช้อย่างเคร่งครัด
๓. ผู้เรียนต้องมีความซื่อสัตย์ต่อตนเอง โดยไม่เปิดดูใบเฉลยคำตอบก่อนทำแบบทดสอบก่อนเรียนแบบฝึกหัด/ใบปฏิบัติงาน และแบบทดสอบหลังเรียนเพราะจะทำให้ผู้เรียนขาดความมั่นใจในการเรียนด้วยตนเองและไม่เกิดความเข้าใจที่แท้จริง
๔. บทเรียนโมดูลนี้ ผู้เรียนสามารถใช้เรียนได้ตามความต้องการ ความพร้อมและความสะดวกโดยไม่จำกัดเวลาเรียน และสถานที่เรียน

ขั้นตอนการใช้บทเรียนโมดูล

๑. ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนโดยทำเฉพาะข้อที่ผู้เรียนมีความรู้แท้จริง โปรดอย่าเดาคำตอบ ถ้าข้อใดไม่มีความรู้ให้ข้ามข้อนั้นไป โดยทำลงในกระดาษคำตอบ
๒. ดูเฉลยใบแบบทดสอบก่อนเรียนแล้วประเมินผลการทำแบบทดสอบก่อนเรียน เป็นการวัดพื้นฐานความรู้ของผู้เรียนโดยไม่มีผลใด ๆ ต่อคะแนนในการเรียนบทเรียนโมดูลนี้
๓. ให้ผู้เรียนศึกษาจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
๔. ให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาบทเรียนจากใบเนื้อหาให้มีความรู้ความเข้าใจ
๕. เมื่อศึกษาเนื้อหาบทเรียนเข้าใจดีแล้ว ให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัด/ใบปฏิบัติงานในบทเรียนนั้น ๆ ลงในใบแบบฝึกหัด / ใบปฏิบัติงาน

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๘ การนำเสนอผลงานสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๘
		สอนครั้งที่ ๑๗-๑๘
		ชั่วโมงรวม ๔

คำชี้แจงใช้บทเรียนโมดูลที่ ๘

ขั้นตอนการใช้บทเรียนโมดูล (ต่อ)

๖. เมื่อทำแบบฝึกหัด/ปฏิบัติงานแล้วให้ตรวจคำตอบจากใบเฉลยแบบฝึกหัด/ใบเฉลยการปฏิบัติงาน
๗. ถ้าผ่านเกณฑ์การประเมินที่ตั้งไว้ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน แต่ถ้าไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินให้กลับไปเรียนเนื้อหาเดิม และทำแบบฝึกหัด/ปฏิบัติงานใหม่อีกครั้ง
๘. เมื่อผู้เรียนผ่านเกณฑ์การประเมินแล้ว ให้ทำแบบทดสอบหลังเรียนโดยทำลงในกระดาษคำตอบ
๙. ตรวจคำตอบจากใบเฉลยแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์ของการเรียน
๑๐. ถ้าผลการประเมินไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินที่กำหนดผู้เรียนต้องเรียนซ่อมเสริมบททวนเนื้อหาของบทเรียนโมดูลนี้ จนกว่าจะผ่านเกณฑ์การประเมินที่กำหนด

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๘ การนำเสนอผลงานสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๘
		สอนครั้งที่ ๑๗-๑๘
		ชั่วโมงรวม ๔

คำชี้แจงใช้บทเรียนโมดูลที่ ๘

หลักการและเหตุผล (Prospectus)

ก่อนที่จะเริ่มต้นศึกษาวิชาสมองกลฝั่งตัวนี้ ควรจะศึกษารายละเอียดอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับวิชาสมองกลฝั่งตัวเสียก่อน เพื่อจะได้มีแนวคิดเกี่ยวกับวิชาสื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัลและเป็นการเตรียมพร้อมที่จะศึกษาวิชานี้ รวมทั้งแนวทางการศึกษาต่อ ซึ่งเนื้อหาที่จะนำมาศึกษาในโมดูลนี้ จะมีเนื้อหาเกี่ยวกับ การนำเสนอผลงานสื่อดิจิทัล

จุดมุ่งหมาย (Objective)

เมื่อผู้เรียนได้ศึกษาและทดสอบผ่านบทเรียนโมดูลนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีความรู้ในเรื่อง การนำเสนอผลงานสื่อดิจิทัล

ความรู้พื้นฐาน (Prerequisites)

ในการเรียนบทเรียนโมดูลนี้ให้ได้ผลดีนั้น ผู้เรียนจำเป็นต้องมีความรู้พื้นฐานด้าน การนำเสนอผลงานสื่อดิจิทัล

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๘ การนำเสนอผลงานสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๘
		สอนครั้งที่ ๑๗-๑๘
		ชั่วโมงรวม ๔

แบบทดสอบก่อนเรียนโมดูลที่ ๘

๑. การออกแบบสื่อดิจิทัลเป็นส่วนหนึ่งของศิลปะสื่อสารใด?

- ก) Fine Art
- ข) Visual Communication Arts
- ค) Industrial Design
- ง) Architecture Design

๒. ในการสื่อสารด้วยการมองเห็น (Visual Communication) การรับรู้ของมนุษย์ส่วนใหญ่จะเกิดจากอะไร?

- ก) การได้ยิน
- ข) การมองเห็น
- ค) การสัมผัส
- ง) การรับรส

๓. ข้อใดเป็นลักษณะของไฟล์ JPEG (JPG)?

- ก) สามารถทำภาพเคลื่อนไหวได้
- ข) สามารถทำภาพพื้นหลังโปร่งใส
- ค) สนับสนุนสีได้ถึง ๑๖.๗ ล้านสี
- ง) ไฟล์มีขนาดใหญ่มาก

๔. ไฟล์ GIF (Graphic Interchange Format) มีข้อดีอย่างไร?

- ก) แสดงสีได้มากกว่า ๑๖ ล้านสี
- ข) สามารถทำภาพเคลื่อนไหวได้
- ค) สามารถบีบอัดไฟล์ได้จนไม่มีการสูญเสียข้อมูล
- ง) ใช้ในงานสิ่งพิมพ์

๕. ไฟล์ PNG (Portable Network Graphics) มีข้อดีอย่างไร?

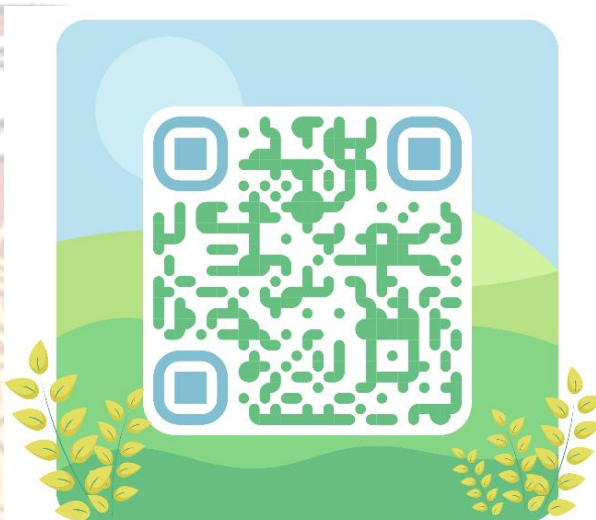
- ก) สามารถทำพื้นหลังโปร่งใสได้
- ข) ไม่สามารถบีบอัดไฟล์ได้
- ค) สามารถแสดงสีได้เพียง ๒๕๖ สี
- ง) ใช้ในงานสิ่งพิมพ์เท่านั้น

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๘ การนำเสนอผลงานสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๘
		สอนครั้งที่ ๑๗-๑๘
		ชั่วโมงรวม ๔

กระดาษคำตอบแบบทดสอบก่อนเรียนโมดูลที่ ๘

ชื่อ-สกุล..... ระดับ..... รหัสนักเรียน/นักศึกษา.....

ข้อ	ก	ข	ค	ง
๑.				
๒.				
๓.				
๔.				
๕.				



คะแนนเต็ม ๕ คะแนน ได้คะแนน คะแนน
สรุปผล () ผ่านเกณฑ์
() ไม่ผ่านเกณฑ์

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๘ การนำเสนอผลงานสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๘
		สอนครั้งที่ ๑๗-๑๘
		ชั่วโมงรวม ๔

เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียนโมดูลที่ ๘

ข้อที่	คำตอบ
๑.	ข
๒.	ข
๓.	ค
๔.	ข
๕.	ก

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๘ การนำเสนอผลงานสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๘
		สอนครั้งที่ ๑๗-๑๘
		ชั่วโมงรวม ๔

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

หลังจากที่ผู้เรียนได้ศึกษาเรื่องนี้แล้ว ผู้เรียนสามารถ

๑ องค์ประกอบของการออกแบบ



	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๘ การนำเสนอผลงานสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๘
		สอนครั้งที่ ๑๗-๑๘
		ชั่วโมงรวม ๔

ใบความรู้

๘.๑ กระบวนการในการนำเสนอ

การนำเสนอมีลักษณะที่เป็นระบบ ซึ่งจะสามารถตรวจสอบได้ทุกขั้นตอนในกระบวนการดังกล่าว ซึ่งอาจแยกเป็นลำดับขั้นได้ดังนี้

๑. ความเข้าใจในประเด็นของเรื่องราวที่นำเสนอ

การนำเสนอที่ดีควรจะดำเนินไปตามจุดมุ่งหมายที่ได้วางไว้กระบวนการทำงานขององค์กรก็ย่อมเป็นไปตามปรัชญาและวิสัยทัศน์ การจะเสนอเรื่องราวหรือผลงานควรจะเข้าใจประเด็นของเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอว่าจะนำเสนออะไร ในลักษณะใดและต้องการผลเช่นไร ถ้ามีความชัดเจนในประเด็นย่อมจะนำเสนอได้ดี ได้ผลตามที่ตั้งเป้าประสงค์ไว้ในตอนแรก

๒. การเตรียมและการรวบรวมข้อมูล

ในขั้นการเตรียมเป็นไปตามการวางแผนงานเพื่อการนำเสนอ การใช้แผนภูมิ การใช้เทปบันทึกเสียง ประกอบการนำเสนอ การเตรียมข้อมูล และกระบวนการนำเสนอบางงานจำเป็นต้องมีความพิถีพิถัน ตลอดจนการรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ จะช่วยให้กระบวนการนำเสนอมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

๓. การจัดทำสื่อเพื่อการนำเสนอ

สื่อในการนำเสนอสามารถจัดทำได้มากมายขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของเรื่องราว ระยะเวลา สถานที่ และโอกาสของการนำเสนอ กลุ่มเป้าหมายหรือผู้ฟังผู้ชม ก็เป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างหนึ่งในการจัดทำสื่อ โดยภาพรวมแล้วการจัดทำสื่อควรพิจารณาว่า จะทำอะไร ทำอย่างไร ผู้รับชมเป็นใคร และคาดหวังผลอย่างไร

๔. การตรวจสอบและการฝึกซ้อมการนำเสนอ

ในกระบวนการนำเสนอเมื่อมีการวางแผนเตรียมการจัดทำสื่อแล้วควรตรวจสอบ ความถูกต้องมีการปรับปรุง แก้ไข มีผู้รู้และผู้เชี่ยวชาญคอยให้คำแนะนำปรึกษา จากนั้นทดลองใช้ หรือทดลองการนำเสนอ การจับเวลาเพื่อให้เกิดความพอดีหรือป้องกันข้อผิดพลาดที่จะเกิดขึ้นไว้ล่วงหน้า

๕. ขั้นการนำเสนอ

ขั้นตอนนี้นับว่ามีความสำคัญมากเพราะความสำเร็จมีมากน้อยเพียงใดหรืออาจจะเกิดความผิดพลาดเป็นความล้มเหลว จากการที่ได้เตรียมทั้งหมดตั้งแต่เริ่มต้นมาจนถึงปัจจุบันวันที่นำเสนอผลงาน เมื่อพิจารณาขั้นตอนต่าง ๆ ในกระบวนการนำเสนอก็สามารถตรวจสอบได้ว่าเพราะเหตุใดที่ได้รับความสำเร็จดี วยดี หรือว่าผิดพลาดตรงจุดไหน เพราะเข้าใจถึงประเด็นของเรื่องราวผิดไปหรือไม่ เตรียมข้อมูลน้อยเกินไป

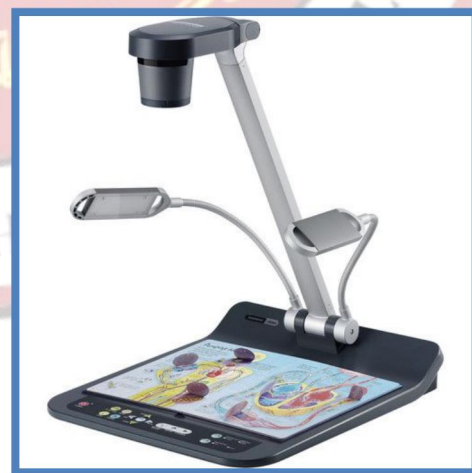
	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๘ การนำเสนอผลงานสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๘
		สอนครั้งที่ ๑๗-๑๘
		ชั่วโมงรวม ๔

หรือสื่อที่ใช้นำเสนอไม่ชัดเจน เกิดสับสนวุ่นวาย ไม่สร้างความเข้าใจ ความประทับใจให้กับผู้ฟัง ผู้ชมหรือจะเป็นเพราะว่าขาดการซักซ้อม ทำให้เกิด ข้อผิดพลาดมากมายเช่นนี้

๘.๒ กระบวนการผลิตสื่อ

๑. พิจารณาเลือกผลิตสื่อให้สอดคล้องกับแนวทางในการนำเสนอ เช่น จะเป็นสื่ออะไร ลักษณะของการนำเสนอเป็นอย่างไร เป็นต้น
๒. พิจารณาผลิตสื่อให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย หรือผู้รับชม ลักษณะของสื่อควรแตกต่างกัน
๓. พิจารณาถึงจุดมุ่งหมายของการนำเสนอก่อนที่จะผลิตสื่อ ควรรู้นำเสนอแล้วคาดหวังผลอย่างไร
๔. ระยะเวลาของการนำเสนอ มีความยาวนานแค่ไหน สื่อที่ผลิตควรจะใช้ได้พอดีกับเวลาที่ต้องการนำเสนอ
๕. สถานที่สำหรับใช้ในการนำเสนอ มีลักษณะอย่างไร ระบบแสงพอเพียงหรือไม่ ขนาดความกว้างของห้อง จะผลกระทบต่อการการใช้ระบบแสงและระบบเสียงที่จะนำเสนอ
๖. ในการนำเสนอ นั้น มีการใช้สื่ออะไรบ้างหรือมีการใช้สื่ออื่นประกอบมากน้อยเพียงใดการใช้สื่อแต่ละชนิดควรจะทำให้มีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน
๗. ในการนำเสนอ นั้น มีการจัดกิจกรรมอื่นหรือวิธีการอื่น ๆ ในกระบวนการนำเสนอหรือไม่
๘. ลักษณะของการนำเสนอ เป็นการใช้สื่อในลักษณะใด ใช้ประกอบการบรรยายหรือนำเสนอด้วยสื่อเพียงอย่างเดียว
๙. ผู้นำเสนอมีความคุ้นเคย หรือสามารถใช้สื่อได้อย่างมั่นใจ มากน้อยเพียงใด

๘.๓ อุปกรณ์ดิจิทัลที่ช่วยในการนำเสนอ



	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๘ การนำเสนอผลงานสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๘
		สอนครั้งที่ ๑๗-๑๘
		ชั่วโมงรวม ๔

๘.๓ อุปกรณ์ดิจิทัลที่ช่วยในการนำเสนอ



๘.๓ อุปกรณ์ดิจิทัลที่ช่วยในการนำเสนอ



	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๘ การนำเสนอผลงานสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๘
		สอนครั้งที่ ๑๗-๑๘
		ชั่วโมงรวม ๔

ใบแบบฝึกหัดโมดูลย่อยที่ ๘

ชื่อ-สกุล..... ระดับ..... รหัสนักเรียน/นักศึกษา.....

คำชี้แจง : ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

๑. อธิบายการออกแบบสื่อดิจิทัล (Digital Media Design)

.....

.....

.....

๒. Communication Arts หรือ นิเทศศาสตร์

.....

.....

.....

๓. ผู้ส่งสาร หมายถึง

.....

.....

.....



	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๘ การนำเสนอผลงานสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๘
		สอนครั้งที่ ๑๗-๑๘
		ชั่วโมงรวม ๔

ใบเฉลยแบบฝึกหัดโมดูลที่ ๘

คำชี้แจง : ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

๑. อธิบายการออกแบบสื่อดิจิทัล (Digital Media Design)

การออกแบบสื่อดิจิทัลเป็นหนึ่งในสื่อสารแบบ Visual Communication Arts หรือ นิเทศศิลป์ ซึ่งเป็นศิลปะที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารทางการมองเห็น (Visual Communication) เพราะเป็นการสื่อสารไปยังผู้รับสารด้วยภาพเป็นสำคัญ (Visual Image) แม้จะมีบางองค์ประกอบจะมีการสื่อสารทางเสียงมาประกอบก็ตาม แต่สื่อหลักก็ยังเป็นการ สื่อสารด้วยภาพ โดยเสียงเป็นตัวเสริมให้ภาพนั้นสมบูรณ์ขึ้น ทั้งนี้ เพราะการรับรู้ของมนุษย์เรานั้น รับรู้จาก จักขุประสาทมากที่สุด (รับรู้ทางตา ๘๓% หู ๑๑%)

๒. Communication Arts หรือ นิเทศศาสตร์

คือ ศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะในการสื่อสาร โดยให้ความสำคัญกับการ สื่อสาร จากองค์ประกอบของการสื่อสาร กล่าวคือ

ผู้ส่งสาร ---> ข่าวนสาร ---> สื่อ ---> ผู้รับสาร

๓.ผู้ส่งสาร หมายถึง

อาจเป็นส่วนบุคคล องค์กร หรือ บริษัทก็ได้

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๘ การนำเสนอผลงานสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๘
		สอนครั้งที่ ๑๗-๑๘
		ชั่วโมงรวม ๔

ใบปฏิบัติงานโมดูลที่ ๘

เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล

ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม ๓ - ๔ คน ศึกษาและค้นคว้า นำเสนอข้อมูลที่ได้ศึกษาและค้นคว้า เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ภายในห้องเรียน

๑. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล พร้อมยกตัวอย่าง ๑ ตัวอย่าง พร้อมอธิบาย
๒. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัลภายในสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ พร้อมยกตัวอย่าง ๑ ระบบ
๓. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับโทรศัพท์มือถือภายในสมาชิกกลุ่ม ตามหัวข้อต่อไปนี้
 - ๓.๑ ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล
 - ๓.๓ ยกตัวอย่างสื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๘ การนำเสนอผลงานสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๘
		สอนครั้งที่ ๑๗-๑๘
		ชั่วโมงรวม ๔

แบบทดสอบหลังเรียนโมดูลที่ ๘

- คำชี้แจง :** ๑. แบบทดสอบฉบับนี้เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ ๑ ตัวเลือก จำนวน ๕ ข้อ
 ๒. ให้เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว แล้วทำเครื่องหมายกากบาท (X) ลงในกระดาษคำตอบ
 ๓. เวลาที่ใช้ในการทำแบบทดสอบ ๑๐ นาที

๑. การออกแบบสื่อดิจิทัลเป็นส่วนหนึ่งของศิลปะสื่อสารใด?

- ก) Fine Art
- ข) Visual Communication Arts
- ค) Industrial Design
- ง) Architecture Design

๒. ในการสื่อสารด้วยการมองเห็น (Visual Communication) การรับรู้ของมนุษย์ส่วนใหญ่จะเกิดจากอะไร?

- ก) การได้ยิน
- ข) การมองเห็น
- ค) การสัมผัส
- ง) การรับรส

๓. ข้อใดเป็นลักษณะของไฟล์ JPEG (JPG)?

- ก) สามารถทำภาพเคลื่อนไหวได้
- ข) สามารถทำภาพพื้นหลังโปร่งใส
- ค) สนับสนุนสีได้ถึง ๑๖.๗ ล้านสี
- ง) ไฟล์มีขนาดใหญ่มาก

๔. ไฟล์ GIF (Graphic Interchange Format) มีข้อดีอย่างไร?

- ก) แสดงสีได้มากกว่า ๑๖ ล้านสี
- ข) สามารถทำภาพเคลื่อนไหวได้
- ค) สามารถบีบอัดไฟล์ได้จนไม่มีการสูญเสียข้อมูล
- ง) ใช้ในงานสิ่งพิมพ์

๕. ไฟล์ PNG (Portable Network Graphics) มีข้อดีอย่างไร?

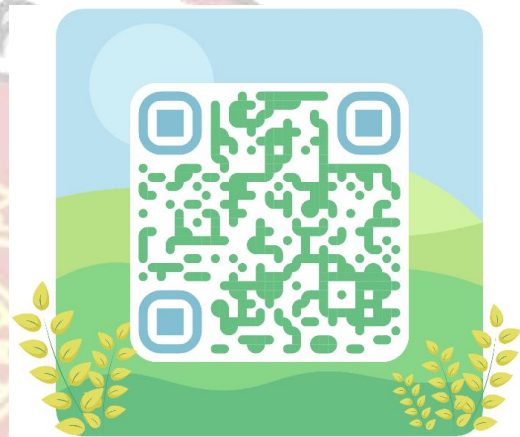
- ก) สามารถทำพื้นหลังโปร่งใสได้
- ข) ไม่สามารถบีบอัดไฟล์ได้
- ค) สามารถแสดงสีได้เพียง ๒๕๖ สี
- ง) ใช้ในงานสิ่งพิมพ์เท่านั้น

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๘ การนำเสนอผลงานสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๘
		สอนครั้งที่ ๑๗-๑๘
		ชั่วโมงรวม ๔

กระดาษคำตอบแบบทดสอบหลังเรียนโมดูลที่ ๘

ชื่อ-สกุล..... ระดับ..... รหัสนักเรียน/นักศึกษา.....

ข้อ	ก	ข	ค	ง
๑.				
๒.				
๓.				
๔.				
๕.				



คะแนนเต็ม ๕ คะแนน ได้คะแนน คะแนน
สรุปผล () ผ่านเกณฑ์
() ไม่ผ่านเกณฑ์

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

	หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชา สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล โมดูลที่ ๘ การนำเสนอผลงานสื่อดิจิทัล	หน่วยที่ ๘
		สอนครั้งที่ ๑๗-๑๘
		ชั่วโมงรวม ๔

เฉลยแบบทดสอบหลังเรียนโมดูลที่ ๘

ข้อที่	คำตอบ
๑.	ข
๒.	ข
๓.	ค
๔.	ข
๕.	ก