



รายละเอียดของรายวิชา

วิทยาลัยนเทศศาสตร์ สาขาวิชาการประชาสัมพันธ์และสื่อสารองค์กร
หลักสูตรนเทศศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการประชาสัมพันธ์และสื่อสารองค์กร หลักสูตร 2564

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

PRC346 การสร้างสรรค์ประสบการณ์ดิจิทัลและกิจกรรมออนไลน์ 3(2-2-5)
Creative Digital Experience and Online Activity

วิชาบังคับร่วม -
วิชาบังคับก่อน -

ภาคการศึกษา 1/2568
กลุ่ม 01

ประเภทของวิชา ☐ วิชาปรับพื้นฐาน
☐ วิชาศึกษาทั่วไป
☒ วิชาเฉพาะ
☒ วิชาเลือกเสรี

อาจารย์ผู้รับผิดชอบ ผศ.ธีราภรณ์ กลิ่นสุคนธ์ ☒ อาจารย์ประจำ
อาจารย์ผู้สอน ผศ.ธีราภรณ์ กลิ่นสุคนธ์ อาจารย์ประจำ

สถานที่สอน ☒ ในที่ตั้ง ☐ นอกที่ตั้ง

วันที่จัดทำ 5 สิงหาคม 2568

หมวดที่ 2 วัตถุประสงค์ของรายวิชาและส่วนประกอบของรายวิชา

1. วัตถุประสงค์ของรายวิชา

1. เพื่อเรียนรู้และอธิบายแนวคิดเกี่ยวกับการประชาสัมพันธ์ การสื่อสารองค์กรเชิงประสบการณ์ดิจิทัล และการออกแบบกิจกรรมออนไลน์
2. เพื่อเกิดความเข้าใจและสามารถระบุขั้นตอนการวางแผนการสร้างสรรค์และสื่อสารองค์กรเชิงประสบการณ์ดิจิทัล และการออกแบบกิจกรรมออนไลน์เป็นผลสำเร็จ

3. เพื่อให้ นักศึกษาสามารถนำความรู้ไปประยุกต์และสร้างเนื้อหาสาระในกิจกรรมออนไลน์ และจัดกิจกรรมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการรับรู้ภาพลักษณ์ ธุรกิจและตราสินค้าขององค์กร

2. คำอธิบายรายวิชา

แนวคิด วิธีการ การวิเคราะห์ผู้รับสารในสังคมดิจิทัล การวางแผนกลยุทธ์และสร้างสรรค์ประสบการณ์ผู้รับสารผ่านสื่อดิจิทัล การสร้างการรับรู้และการตอบสนองต่อเนื้อหาในกิจกรรมออนไลน์เพื่อภาพลักษณ์องค์กร ธุรกิจ และตราสินค้า

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษา

มี3.....ชั่วโมง/สัปดาห์

☐ e-mail : thiraporn.g@rsu.ac.th

☐ Facebook :.....

☐ Line :.....

☒ 15-209

4. ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLOs) :

1. (1.5) นักศึกษามีความเคารพในสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์ โดยคำนึงถึงการประชาสัมพันธ์และสื่อสารองค์กร

2. (2.5) นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจการเปลี่ยนแปลง ผลกระทบของเทคโนโลยีใหม่ โดยอาศัยทักษะในการเรียนรู้ด้วยตนเอง จากการนำหลักการการประชาสัมพันธ์และสื่อสารองค์กรเชิงประสบการณ์ดิจิทัล และการออกแบบกิจกรรมออนไลน์ไปประยุกต์ใช้ในการประชาสัมพันธ์และสื่อสารองค์กรได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

3. (3.5) นักศึกษาสามารถบูรณาการความรู้ ทักษะ กับการแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับการประชาสัมพันธ์และสื่อสารองค์กรเชิงประสบการณ์ดิจิทัลและการออกแบบกิจกรรมออนไลน์ได้

4. (4.4) นักศึกษามีความรับผิดชอบต่อความคิด คำพูด และการกระทำของตนเองและของกลุ่มภายหลังการนำเสนอโครงการ

5. (5.4) นักศึกษามีความสามารถใช้เทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสมตรงตามหลักการประชาสัมพันธ์และสื่อสารองค์กรเชิงประสบการณ์ดิจิทัล และการออกแบบกิจกรรมออนไลน์

หมวดที่ 3 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การพัฒนาผลการเรียนรู้ในมาตรฐานผลการเรียนรู้แต่ละด้านที่มุ่งหวังมีดังต่อไปนี้

วิชาการสร้างสรรค์ประสบการณ์ ดิจิทัลและกิจกรรมออนไลน์	ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามเกณฑ์มาตรฐานคุณวุฒิ				
การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)	1.คุณธรรม จริยธรรม	2.ความรู้	3.ทักษะทาง ปัญญา	4.ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบต่อ สังคม	5.ทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การ สื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศ
PLO 1	CLO 1.5				
PLO 2		CLO 2.5			
PLO 3			CLO 3.5		
PLO 4				CLO 4.4	
PLO 5					CLO 5.4

1. คุณธรรม จริยธรรม

PLOs	สาระผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (CLOs)	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
1.5	มีความเคารพในสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์ โดยคำนึงถึงการประชาสัมพันธ์และสื่อสารองค์กร	การบรรยาย และใช้กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการผลิตผลงานสร้างสรรค์อย่างมีจรรยาบรรณและทำการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในชั้นเรียน	การมีส่วนร่วมในการอภิปรายตามประเด็นที่กำหนด โดยสะท้อนเรื่องการมีจรรยาบรรณวิชาชีพและการเข้าห้องเรียน

2. ความรู้

PLOs	สาระผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (CLOs)	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
2.5	มีความรู้ความเข้าใจการเปลี่ยนแปลงผลกระทบของเทคโนโลยีใหม่ๆ และสามารถประยุกต์ใช้กับงานด้านการประชาสัมพันธ์และสื่อสารองค์กรได้อย่างเหมาะสม	การบรรยาย และยกตัวอย่างประกอบเกี่ยวกับการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายในงานประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ และการสร้างสรรค์แพลตฟอร์มเพื่อการสื่อสาร	- การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มเป้าหมายด้านการประชาสัมพันธ์ - การนำเสนอและการสื่อสารผ่านแพลตฟอร์มของกลุ่ม

3. ทักษะทางปัญญา

PLOs	สาระผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (CLOs)	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
3.5	สามารถบูรณาการความรู้ ทักษะ กับ การแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับการประชาสัมพันธ์	การบรรยายจากวิทยากร และกรณีศึกษาการนำความรู้ไปใช้ในการสร้างสรรค์การสื่อสาร	-การวิเคราะห์การสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ด้าน

	และสื่อสารองค์กรเชิงประสบการณ์ดิจิทัล และการออกแบบกิจกรรมออนไลน์ได้	ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ และการออกแบบกิจกรรมออนไลน์	การประชาสัมพันธ์ขององค์กร - แบ่งกลุ่มให้สร้างสรรค์กิจกรรมออนไลน์ ประชาสัมพันธ์
--	---	---	--

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

PLOs	สาระผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (CLOs)	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
4.4	มีความรับผิดชอบต่อความคิด คำพูด และการกระทำของตนเองและของกลุ่ม ภายหลังการนำเสนอโครงการ	บรรยายและแบ่งกลุ่มทำงานโครงการประจำภาค	-นำเสนอโครงการประจำภาคการศึกษา คือ การจัดกิจกรรมออนไลน์ จำนวน 2 ครั้ง -รายงานความก้าวหน้าและการเตรียมงาน 3 ครั้ง

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

PLOs	สาระผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (CLOs)	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
5.4	มีความสามารถใช้เทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสมตรงตามหลักการประชาสัมพันธ์ และสื่อสารองค์กรเชิงประสบการณ์ดิจิทัล และการออกแบบกิจกรรมออนไลน์	บรรยายและตัวอย่างการสร้างประสบการณ์ดิจิทัลและการออกแบบกิจกรรมออนไลน์	จัดกิจกรรมออนไลน์ผ่านแพลตฟอร์มที่กลุ่มนักศึกษาสร้างสรรค์จำนวน 2 ครั้ง

หมวดที่ 4 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อที่ใช้	ผู้สอน
1	- แนะนำรายวิชาและวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ - ความหมายและความสำคัญของการสร้างสรรค์ประสบการณ์ดิจิทัลและกิจกรรมออนไลน์	4	การบรรยาย / Power Point	ผศ.จิราภรณ์ กลิ่นสุคนธ์
2	แนวคิดเกี่ยวกับอัตลักษณ์ ภาพลักษณ์ และตราสินค้า	4	-การบรรยาย / Power Point ตัวอย่างอัตลักษณ์ ภาพลักษณ์ และตราสินค้า -กิจกรรมวิเคราะห์อัตลักษณ์ ภาพลักษณ์ และการออกแบบตราสินค้า	ผศ.จิราภรณ์ กลิ่นสุคนธ์
3	การสื่อสารและสร้างสรรค์สื่อยุคดิจิทัล	4	การบรรยาย / Power Point	ผศ.จิราภรณ์ กลิ่นสุคนธ์

ลำดับ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน และสื่อที่ใช้	ผู้สอน
4	การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายการประชาสัมพันธ์ และสื่อดิจิทัล	4	การบรรยาย / Power Point กิจกรรมการวิเคราะห์ กลุ่มเป้าหมายขององค์กร	ผศ.จิราภรณ์ กลิ่นสุคนธ์
5	ลักษณะและรูปแบบของประสบการณ์ดิจิทัล ทางการประชาสัมพันธ์และกิจกรรมออนไลน์	4	การบรรยาย / Power Point กิจกรรมการสร้างสรรค์ แพลตฟอร์มของกลุ่ม (กลุ่ม 5 คน)	ผศ.จิราภรณ์ กลิ่นสุคนธ์
6	การสร้างสรรค์เนื้อหาสำหรับการสื่อสาร ประชาสัมพันธ์ดิจิทัล	4	วิทยากรบรรยาย / Power Point กิจกรรมการสร้างสรรค์เนื้อหา ดิจิทัล	ผศ.จิราภรณ์ กลิ่นสุคนธ์
7	การวางแผนและกระบวนการในการสร้างสรรค์ ประสบการณ์ดิจิทัลและกิจกรรมออนไลน์	4	กิจกรรมในชั้นเรียน แจกโจทย์โครงงานประจำภาค กลุ่มละ 5 คน : กิจกรรมออนไลน์ เพื่อสร้างประสบการณ์ดิจิทัล	ผศ.จิราภรณ์ กลิ่นสุคนธ์
8	พักระหว่างเทอม			
9	การเล่าเรื่องผ่านสื่อประชาสัมพันธ์ดิจิทัล การเล่าเรื่องข้ามสื่อดิจิทัล	4	การบรรยาย / Power Point นักศึกษาแต่ละกลุ่มนำเสนอ แนวคิดโครงงานประจำภาคหน้า ชั้นเรียน	ผศ.จิราภรณ์ กลิ่นสุคนธ์
10	การนำเสนอร่างโครงงานสร้างสรรค์ ประสบการณ์ดิจิทัลและกิจกรรมออนไลน์ (1)	4	นำเสนอร่างโครงงานหน้าชั้นเรียน	ผศ.จิราภรณ์ กลิ่นสุคนธ์
11	เทคนิคการสร้างสรรค์ประสบการณ์ดิจิทัลและ กิจกรรมออนไลน์	4	-การบรรยาย / Power Point -นำเสนอความก้าวหน้าการเตรียม จัดดำเนินกิจกรรมออนไลน์รายกลุ่ม ครั้งที่ 1	ผศ.จิราภรณ์ กลิ่นสุคนธ์
12	การประเมินผลประสบการณ์ดิจิทัลและกิจกรรม ออนไลน์	4	-การบรรยาย / Power Point -นำเสนอความก้าวหน้าการเตรียม จัดดำเนินกิจกรรมออนไลน์รายกลุ่ม ครั้งที่ 2	ผศ.จิราภรณ์ กลิ่นสุคนธ์
13	การนำเสนอความคืบหน้าการเตรียมจัดการ ดำเนินกิจกรรมออนไลน์	4	นำเสนอความก้าวหน้าการเตรียม จัดดำเนินกิจกรรมออนไลน์รายกลุ่ม ครั้งที่ 3	ผศ.จิราภรณ์ กลิ่นสุคนธ์
14	การดำเนินการสร้างประสบการณ์ดิจิทัลและ กิจกรรมออนไลน์ ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ครั้งที่ 1	4	กิจกรรมออนไลน์ ครั้งที่ 1 เช่น การประกวด การถ่ายทอดสด หรือ อื่นๆ	ผศ.จิราภรณ์ กลิ่นสุคนธ์
15	การดำเนินการสร้างประสบการณ์ดิจิทัลและ	4	กิจกรรมออนไลน์ ครั้งที่ 2 เช่น	ผศ.จิราภรณ์ กลิ่นสุคนธ์

ลำดับ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	ผู้สอน
	กิจกรรมออนไลน์ ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ครั้งที่ 2		การจัดสนทนา/อบรมออนไลน์/ สาธิต หรืออื่นๆ	
16	สรุปและถอดบทเรียนจากการเรียนรู้ร่วมกัน	4	แลกเปลี่ยนและรวมถอดบทเรียน การเรียนรู้	ผศ.ธีราภรณ์ กลิ่นสุคนธ์

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	ลำดับที่ประเมิน	สัดส่วนของการ ประเมินผล
2.5, 3.5, 4.4	คะแนนเก็บระหว่างภาค	2, 3, 5, 6, 9, 10	ร้อยละ 60
5.4	โครงงานปลายภาค	14, 15	ร้อยละ 30
1.5	การมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และ การเข้าห้องเรียน	ตลอดภาคการศึกษา	ร้อยละ 10

3. ความสอดคล้อง Course Learning Outcome (CLOs) กับผลลัพธ์การเรียนรู้

CLOs	1.คุณธรรม จริยธรรม	2.ความรู้	3.ทักษะทาง ปัญญา	4.ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ	5.ทักษะการ วิเคราะห์เชิง ตัวเลข การ สื่อสาร และการ ใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ
CLOs1 : มีความเคารพในสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น เคารพคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์ โดยคำนึงถึงการประชาสัมพันธ์และสื่อสารองค์กร	✓ (1.5)				
CLOs2 : มีความรู้ ความเข้าใจการเปลี่ยนแปลงผลกระทบของเทคโนโลยีใหม่ ๆ โดยอาศัยทักษะในการเรียนรู้ด้วยตนเอง การนำทฤษฎีการประชาสัมพันธ์และสื่อสารองค์กรเชิงประสบการณ์ดิจิทัล และการออกแบบกิจกรรมออนไลน์ไปประยุกต์ใช้ในการประชาสัมพันธ์และสื่อสารองค์กรได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ		✓ (2.5)			
CLOs3 : สามารถบูรณาการความรู้ ทักษะ กับการแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับการประชาสัมพันธ์และสื่อสาร			✓ (3.5)		

องค์กรเชิงประสบการณ์ดิจิทัลและการออกแบบกิจกรรมออนไลน์ได้					
CLOs4 : มีความรับผิดชอบต่อความคิด คำพูด และการกระทำของตนเองและของกลุ่มภายหลังการนำเสนอโครงการ				✓ (4.4)	
CLOs5 : มีความสามารถใช้เทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสมตรงตามหลักการประชาสัมพันธ์และสื่อสารองค์กรเชิงประสบการณ์ดิจิทัล และการออกแบบกิจกรรมออนไลน์					✓ (5.4)

หมวดที่ 5 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

กนกพรรณ วิบูลย์ศรีน. (2565). *การเล่าเรื่อง*. กรุงเทพมหานคร : บริษัท สยามจุลละมณทล จำกัด.

ณัฐชุตตา วิจิตรจามรี. (2559). *หลักการประชาสัมพันธ์*. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

ทักษิณา ชัยอิทธิพรวงศ์. (2565). *Digital Content Creation: หลักและแนวปฏิบัติในมิติการสื่อสาร*.

กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธাত্রี ไต้ฟ้าพูล. (2561). *การประชาสัมพันธ์ร่วมสมัย*. นนทบุรี: บริษัท 21 เซ็นจูรี จำกัด.

พนม คล้ายยา. (2564). *การออกแบบสารเพื่อการสื่อสารแบบบูรณาการ*. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สมิทธิ์ บุญชุติมา และรุ่งโรจน์ รุ่งวิมลสิน. (2560). *กลยุทธ์การสร้างสรรค์เพื่อการสื่อสารการตลาด*. นนทบุรี: บริษัท 21 เซ็นจูรี จำกัด.

วรวรรณ องค์กรุทธิรักษา. (2563). *การบริหารภาพลักษณ์และเอกลักษณ์ที่พึงประสงค์ของสินค้าและองค์กร*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สกลศรี ศรีสารคาม และคณะ. (ม.ป.ป.). *การเล่าเรื่องข้ามสื่อและกลยุทธ์การสื่อสารหลากหลายแพลตฟอร์ม*. กรุงเทพมหานคร : สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.).

Janine Kurnoff. (2021). *Everyday Business Storytelling: Create, Simplify, and Adapt a Visual Narrative for Any Audience*. New Jersey: Wiley & Sons Inc.

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

-

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

-

หมวดที่ 6 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลกระบวนการวิชาโดยนักศึกษา

- ☒ การประเมินประสิทธิภาพการสอนโดยนักศึกษา
- ☐ แบบประเมินกระบวนการวิชา
- ☐ การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน
- ☐ การสะท้อนคิด จากพฤติกรรมของผู้เรียน
- ☐ ข้อเสนอแนะผ่านช่องทางออนไลน์ ที่อาจารย์ผู้สอนได้จัดทำเป็นช่องทางการสื่อสารกับนักศึกษา

2. กลยุทธ์การประเมินการจัดการเรียนรู้

- ☒ แบบประเมินผู้สอน
- ☐ สะท้อนโดยนักศึกษา
- ☐ ผลการสอบ
- ☐ การทวนสอบผลประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้
- ☐ การประเมินโดยคณะกรรมการกำกับมาตรฐานวิชาการ
- ☐ การสังเกตการณ์สอนของผู้ร่วมทีมการสอน

3. กลไกการปรับปรุงการจัดการเรียนรู้

- ☐ สัมมนาการจัดการเรียนการสอน
- ☐ การวิจัยในและนอกชั้นเรียน
- ☒ อื่นๆ การประชุมร่วมกันของคณาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

4. กระบวนการทวนสอบผลลัพธ์การเรียนรู้ของกระบวนการวิชาของนักศึกษา

- ☐ มีการตั้งคณะกรรมการในสาขาวิชา ตรวจสอบผลการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษา โดยตรวจสอบข้อสอบรายงาน วิธีการให้คะแนนสอบ และการให้คะแนนพฤติกรรม
- ☒ การทวนสอบการให้คะแนนการตรวจผลงานของนักศึกษาโดยกรรมการประจำภาควิชาและคณะ
- ☐ การทวนสอบการให้คะแนนจากการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษาโดยอาจารย์ หรือผู้ทรงคุณวุฒิอื่น ๆ ที่ไม่ใช่อาจารย์ประจำหลักสูตร

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของกระบวนการวิชา

- ☒ ปรับปรุงกระบวนการวิชาในแต่ละปี ตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบตามข้อ 4
- ☐ ปรับปรุงกระบวนการวิชาในแต่ละปี ตามผลการประเมินผู้สอนโดยนักศึกษา