



มหาวิทยาลัยรังสิต

รายละเอียดของรายวิชา

วิทยาลัย/คณะ วิทยาลัยนิเทศศาสตร์

ภาควิชา มัลติมีเดีย

หลักสูตร นิเทศศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชา มัลติมีเดีย ฉบับปี พ.ศ. 2564

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

MMD412	การวิจัยสำหรับมัลติมีเดีย (Research for Multimedia)	3 (2-2-5)
วิชาบังคับร่วม	-	
วิชาบังคับก่อน	-	
ภาคการศึกษา	1/2568	
กลุ่ม	01	
ประเภทของวิชา	<input type="checkbox"/> วิชาปรับพื้นฐาน <input type="checkbox"/> วิชาศึกษาทั่วไป <input checked="" type="checkbox"/> วิชาเฉพาะ <input type="checkbox"/> วิชาเลือกเสรี	
อาจารย์ผู้รับผิดชอบ	ผศ.ดร.จิรัชมา วิเชียรปัญญา	<input checked="" type="checkbox"/> อาจารย์ประจำ
อาจารย์ผู้สอน	ผศ.ดร.จิรัชมา วิเชียรปัญญา	<input checked="" type="checkbox"/> อาจารย์ประจำ <input type="checkbox"/> อาจารย์พิเศษ
สถานที่สอน	อาคาร 15 มหาวิทยาลัยรังสิต	<input checked="" type="checkbox"/> ในที่ตั้ง <input type="checkbox"/> นอกที่ตั้ง
วันที่จัดทำ	14 สิงหาคม 2568	

หมวดที่ 2 วัตถุประสงค์ของรายวิชาและส่วนประกอบของรายวิชา

1. วัตถุประสงค์ของรายวิชา

1. เพื่อให้นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจแนวคิดพื้นฐานทางการวิจัย และการวิจัยการออกแบบ
2. เพื่อให้นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการวิจัยและระเบียบวิธีวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยมัลติมีเดีย
3. เพื่อให้นักศึกษาสามารถประยุกต์ใช้วิธีการวิจัยที่เหมาะสมสำหรับนำไปใช้ในการสร้างสรรค์งานด้านมัลติมีเดีย

2. คำอธิบายรายวิชา

แนวคิดการวิจัย ความสำคัญของการวิจัย ประเภทของการวิจัย การประยุกต์ใช้งานวิจัยเพื่องาน มัลติมีเดีย กระบวนการวิจัย การระบุปัญหา วัตถุประสงค์ การทบทวนวรรณกรรม การออกแบบระเบียบวิธีวิจัย การวิเคราะห์ข้อมูลและการรายงานผลการวิจัยเพื่อการสร้างสรรค์และประเมินผลสื่อมัลติมีเดีย

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษา

มี3.....ชั่วโมง/สัปดาห์

e-mail: jiracha.v@rsu.ac.th

Facebook: จิรัชมา วิเชียรปัญญา

Line:

อื่น ระบุ.....

4. ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLOs)

1. (1.5) นักศึกษามีความเคารพและปฏิบัติตามจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพด้านการวิจัยและมัลติมีเดีย

2. (2.1) นักศึกษามีความรู้และความเข้าใจในแนวคิด ทฤษฎี หลักการ และวิธีการในสาขาวิชาวิจัย การออกแบบและมัลติมีเดีย

3. (3.4) นักศึกษาสามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาในวิชาชีพมัลติมีเดียด้วยกระบวนการวิจัยเชิงออกแบบได้อย่างเหมาะสม

4. (5.1) สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหาโดยใช้ศาสตร์ด้านการสื่อสารและมัลติมีเดีย สารสนเทศทางคณิตศาสตร์ หรือการแสดงสถิติประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์

หมวดที่ 3 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การพัฒนาผลการเรียนรู้รายวิชาตามมาตรฐานผลการเรียนรู้แต่ละด้านที่มุ่งหวัง มีดังต่อไปนี้

การวิจัยสำหรับมัลติมีเดีย	ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามเกณฑ์มาตรฐานคุณวุฒิ				
การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)	1. คุณธรรม จริยธรรม	2. ความรู้	3. ทักษะทางปัญญา	4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ	5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
PLO 1	CLO 1.5				
PLO 2		CLO 2.1			
PLO 3			CLO 3.4		
PLO 4				-	
PLO 5					CLO 5.1

1. คุณธรรม จริยธรรม

PLOs	สาระผลลัพธ์การเรียนรู้ รายวิชา (CLOs)	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
1.5	มีความเคารพและปฏิบัติ ตามจรรยาบรรณทาง วิชาการและวิชาชีพด้าน การวิจัยและมัลติมีเดีย	1. สอดแทรกประเด็นจรรยาบรรณ การวิจัยการออกแบบและสร้างสรรค์สื่อ มัลติมีเดียระหว่างการเรียนการสอน 2. ยกตัวอย่างกรณีศึกษาจรรยาบรรณ การวิจัยการออกแบบและสร้างสรรค์ สื่อมัลติมีเดีย 3. มอบหมายให้นักศึกษาศึกษาแนวคิด การออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานตาม คุณลักษณะของแนวคิดการออกแบบ ที่เลือกศึกษา	<ul style="list-style-type: none"> • ประเมินจากการมีส่วนร่วม ในการแสดงความคิดเห็นต่อ ตัวอย่างกรณีศึกษา • ประเมินจากผลงาน ออกแบบที่นักศึกษาได้ สร้างสรรค์เป็นรายบุคคล

2. ความรู้

PLOs	สาระผลลัพธ์การเรียนรู้ รายวิชา (CLOs)	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
2.1	มีความรู้และความเข้าใจใน แนวคิด ทฤษฎี หลักการ และวิธีการในสาขาวิชาวิจัย การออกแบบและมัลติมีเดีย	1. บรรยายเนื้อหาทฤษฎีรายวิชา 2. มอบหมายให้นักศึกษาค้นคว้า วิทยานิพนธ์ด้านการออกแบบและ สร้างสรรค์สื่อมัลติมีเดียเพื่อทำความเข้าใจ วิธีดำเนินการวิจัย 3. แบบฝึกหัดเกี่ยวกับการทำวิจัย เช่น การตั้งคำถามวิจัย วัตถุประสงค์ หรือ วิธีดำเนินการวิจัย เป็นต้น	<ul style="list-style-type: none"> • ประเมินจากการทดสอบ • ประเมินจากรายงานผล การศึกษางานวิทยานิพนธ์ ด้านการออกแบบและ สร้างสรรค์สื่อมัลติมีเดีย • ประเมินจากแบบฝึกหัด ที่ทำในชั้นเรียน

3. ทักษะทางปัญญา

PLOs	สาระผลลัพธ์การเรียนรู้ รายวิชา (CLOs)	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
3.4	สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาในวิชาชีพมัลติมีเดียด้วยกระบวนการวิจัยเชิงออกแบบได้อย่างเหมาะสม	1. มอบหมายให้นักศึกษาพัฒนาโครงร่างงานวิจัยและสร้างสรรค์งานมัลติมีเดีย 2. การแสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในโจทย์ หรือประเด็นปัญหา รวมทั้งความเหมาะสมของการสร้างสรรค์สื่อเพื่อแก้ปัญหาต่างๆ ในงานวิจัยที่เพื่อนนักศึกษาได้นำเสนอ	<ul style="list-style-type: none"> ประเมินจากคุณภาพของที่มาและความสำคัญของปัญหา รวมทั้งกระบวนการออกแบบงานวิจัยจากโครงร่างงานวิจัยที่นักศึกษาได้พัฒนาขึ้น ประเมินจากการมีส่วนร่วมในการให้ความคิดเห็นและการอภิปรายร่วมกัน

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

PLOs	สาระผลลัพธ์การเรียนรู้ รายวิชา (CLOs)	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
5.1	สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหาโดยใช้ศาสตร์ด้านการสื่อสารและมัลติมีเดีย สารสนเทศทางคณิตศาสตร์ หรือการแสดงสถิติประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์	1. มอบหมายให้นักศึกษาวิเคราะห์ผลงานวิจัยด้านการสื่อสารและสื่อมัลติมีเดียที่สามารถแก้ไขปัญหาดังกล่าวในแต่ละด้าน เช่น ด้านการศึกษา สาธารณสุข การประกอบธุรกิจ ฯลฯ เป็นต้น 2. แบ่งกลุ่มการนำเสนอผลการวิเคราะห์การวิจัยที่สามารถแก้ไขปัญหาดังกล่าว	<ul style="list-style-type: none"> ประเมินจากผลการวิเคราะห์และการนำเสนองานวิจัยที่สามารถแก้ไขปัญหาในด้านต่างๆ ด้วยการแสดงผลในลักษณะรูปภาพแบบต่างๆ (Data Visualization)

หมวดที่ 4 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
1	- แนะนำเนื้อหาทฤษฎีวิชา วัตถุประสงค์ แนวการสอนและการวัดผล	- บรรยายโดยใช้ Power Point - สื่อการสอนใน Google Classroom - กำหนดกฎกติกาของการเรียนการสอน เช่น การเข้าชั้นเรียน การนำเสนองาน และการส่งงาน - ทดสอบก่อนเรียน	3	ผศ.ดร.จิรัชมา
2	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการวิจัย	- บรรยายโดยใช้ Power Point - สื่อการสอนใน Google Classroom	3	ผศ.ดร.จิรัชมา
3	การคิดออกแบบกับการวิจัย การออกแบบ (Design Research)	- บรรยายโดยใช้ Power Point - สื่อการสอนใน Google Classroom - มอบหมายให้นักศึกษาศึกษาแนวคิด การออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานตาม คุณลักษณะของแนวคิดการออกแบบ ที่เลือกศึกษา	3	ผศ.ดร.จิรัชมา
4	การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ (UX Research)	- บรรยายโดยใช้ Power Point - สื่อการสอนใน Google Classroom - มอบหมายให้นักศึกษาศึกษางานวิจัยด้าน การออกแบบและสร้างสรรค์สื่อมัลติมีเดีย	3	ผศ.ดร.จิรัชมา
5	การกำหนดปัญหาและคำถามวิจัย ด้านการวิจัยการออกแบบ	- บรรยายโดยใช้ Power Point - สื่อการสอนใน Google Classroom - นำเสนอรายงานแนวคิดการออกแบบและ ผลงานที่สร้างสรรค์ (ครั้งที่ 1) - มอบหมายให้นักศึกษาเสนอชื่องานวิจัย ที่ต้องการพัฒนาโครงร่างวิจัยเป็นรายบุคคล - กิจกรรมค้นหา ระบุประเด็นปัญหาและ คำถามที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยเป็นรายบุคคล	3	ผศ.ดร.จิรัชมา
6	การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	- บรรยายโดยใช้ Power Point - สื่อการสอนใน Google Classroom - นำเสนอรายงานแนวคิดการออกแบบและ ผลงานที่สร้างสรรค์ (ครั้งที่ 2)	3	ผศ.ดร.จิรัชมา

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
7	กรอบแนวคิดการวิจัย และตัวแปร การวิจัย	- บรรยายโดยใช้ Power Point - สื่อการสอนใน Google Classroom - นำเสนอรายงานแนวคิดการออกแบบ และผลงานที่สร้างสรรค์ (ครั้งที่ 3) - กิจกรรมจัดทำกรอบแนวคิดการวิจัย จากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	3	ผศ.ดร.จิรัชฌา
8	พักการจัดการเรียนการสอน (Term break)			
9	วิธีดำเนินการวิจัยสร้างสรรค์สื่อ ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ	- บรรยายโดยใช้ Power Point - สื่อการสอนใน Google Classroom - นำเสนอรายงานแนวคิดการออกแบบ และผลงานที่สร้างสรรค์ (ครั้งที่ 4) - มอบหมายงานจัดทำบทนำการวิจัยที่ สนใจเป็นรายบุคคล (บทที่ 1)	3	ผศ.ดร.จิรัชฌา
10	ประชากร กลุ่มตัวอย่าง และแบบจำลองบุคคลกลุ่มเป้าหมาย (Persona)	- บรรยายโดยใช้ Power Point - สื่อการสอนใน Google Classroom - มอบหมายงานจัดทำวรรณกรรม ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยที่สนใจเป็น รายบุคคล (บทที่ 2)	3	ผศ.ดร.จิรัชฌา
11	เครื่องมือวิจัยที่ใช้สำหรับการเก็บ รวบรวมข้อมูล	- บรรยายโดยใช้ Power Point - สื่อการสอนใน Google Classroom - กิจกรรมนำเสนอโจทย์เชิงสร้างสรรค์ (Creative brief) ของงานวิจัยเป็น รายบุคคล - มอบหมายงานจัดทำวิธีดำเนินการ วิจัยที่สนใจเป็นรายบุคคล (บทที่ 3)	3	ผศ.ดร.จิรัชฌา
12	การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย	- บรรยายโดยใช้ Power Point - สื่อการสอนใน Google Classroom - กิจกรรมกลุ่มเรียนรู้ร่วมกันในงานวิจัย ด้านการออกแบบและสร้างสรรค์สื่อ	3	ผศ.ดร.จิรัชฌา

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
13	- สถิติและการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย - การจัดทำรายงานการวิจัย	- บรรยายโดยใช้ Power Point - สื่อการสอนใน Google Classroom - มอบหมายงานการนำเสนอโครงร่าง งานวิจัยเป็นรายบุคคล (บทที่ 1-3)	3	ผศ.ดร.จิรัชฌา
14	จรรยาบรรณของการวิจัย	- บรรยายโดยใช้ Power Point - สื่อการสอนใน Google Classroom - ยกตัวอย่างกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้อง กับจรรยาบรรณการวิจัย - อภิปรายประเด็นจรรยาบรรณ การวิจัย	3	ผศ.ดร.จิรัชฌา
15	นำเสนอโครงร่างงานวิจัย	นำเสนอโครงร่างงานวิจัยที่ได้รับ มอบหมายเป็นรายบุคคล (บทที่ 1-3)	3	ผศ.ดร.จิรัชฌา
16	นำเสนอโครงร่างงานวิจัย (ต่อ)	นำเสนอโครงร่างงานวิจัยที่ได้รับ มอบหมายเป็นรายบุคคล (บทที่ 1-3)	3	ผศ.ดร.จิรัชฌา
17	ทดสอบความรู้			

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของ การประเมินผล
1.5	- ผลงานการออกแบบกับการวิจัย - การมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น	5 - 7, 9 14	15%
2.1	- แบบฝึกหัดเกี่ยวกับการทำวิจัย เช่น การตั้งคำถามวิจัย วัตถุประสงค์ หรือ วิธีดำเนินการวิจัย เป็นต้น - ทดสอบย่อย	5 - 7, 9 - 11 17	10% 15%
3.4	- คุณภาพของโครงร่างงานวิจัย 3 บท - การมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น	9 - 11 15 - 16	40%
5.1	- การศึกษางานวิทยานิพนธ์ต้นฉบับ - การนำเสนอรายงานผลการเรียนรู้ร่วมกัน ในงานวิทยานิพนธ์ต้นฉบับในรูปแบบต่างๆ (Data Visualization)	4, 12	20%

3. ความสอดคล้อง Course Learning Outcome (CLOs) กับผลลัพธ์การเรียนรู้

CLOs	1. คุณธรรม จริยธรรม	2. ความรู้	3. ทักษะ ทางปัญญา	4. ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ	5. ทักษะการ วิเคราะห์ เชิงตัวเลข การสื่อสาร และ การใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ
CLOs1: มีความเคารพและปฏิบัติตาม จรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพด้าน การวิจัยและมัลติมีเดีย	✓ (1.5)				
CLOs2: มีความรู้และความเข้าใจในแนวคิด ทฤษฎี หลักการ และวิธีการในสาขาวิชาวิจัย การออกแบบและมัลติมีเดีย		✓ (2.1)			
CLOs3: สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับ การแก้ไขปัญหาในวิชาชีพมัลติมีเดียด้วย กระบวนการวิจัยเชิงออกแบบได้อย่างเหมาะสม			✓ (3.4)		
CLOs5: แนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหาโดยใช้ ศาสตร์ด้านการสื่อสารและมัลติมีเดีย สารสนเทศ ทางคณิตศาสตร์ หรือการแสดงสถิติประยุกต์ต่อ ปัญหาที่เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์					✓ (5.1)

หมวดที่ 5 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

สุวิมล ว่องวานิช. (2566). การวิจัยการออกแบบทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บุญชม ศรีสะอาด. การวิจัยเบื้องต้น. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น, 2553.

ปาริชาติ สถาปิตานนท์. ระเบียบวิธีวิจัยการสื่อสาร. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย, 2553.

Power Point ประกอบการบรรยายในระบบ Google Classroom ของรายวิชา

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

ผ่องพรรณ ตริยมงคลกุล และสุภาพ ฉัตรราภรณ์. การออกแบบการวิจัย. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2545.

บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์. เทคนิคการสร้างเครื่องมือรวบรวมข้อมูลสำหรับการวิจัย. กรุงเทพฯ : B & B Publishing, 2537.

ศิริชัย กาญจนวาสี และคณะ. การเลือกใช้สถิติที่เหมาะสมสำหรับการวิจัย. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2555.

สุชาติ ประสิทธิ์รัฐสินธุ์. ระเบียบวิธีการวิจัยทางสังคมศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 11. กรุงเทพฯ : เพ็ญฟ้าพรินติ้ง จำกัด, 2544.

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

-

หมวดที่ 6 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลกระบวนการรายวิชาโดยนักศึกษา

- การประเมินประสิทธิผลการสอนโดยนักศึกษา
- การสะท้อนคิดจากพฤติกรรมของผู้เรียน
- แบบประเมินกระบวนการวิชา
- การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน
- ข้อเสนอแนะผ่านช่องทางออนไลน์ที่อาจารย์ผู้สอนได้จัดทำเป็นช่องทางการสื่อสารกับนักศึกษา

2. กลยุทธ์การประเมินการจัดการการเรียนรู้

- แบบประเมินผู้สอน
- สะท้อนโดยนักศึกษา
- ผลการสอบ
- การทวนสอบผลประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้
- การประเมินโดยคณะกรรมการกำกับมาตรฐานวิชาการ
- การสังเกตการณ์สอนของผู้ร่วมทีมการสอน

3. กลไกการปรับปรุงการจัดการเรียนรู้

- สัมมนาการจัดการเรียนการสอน
- การวิจัยในและนอกชั้นเรียน
- อื่นๆ เช่น ข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

4. กระบวนการทวนสอบผลลัพธ์การเรียนรู้ของกระบวนวิชาของนักศึกษา

- มีการตั้งคณะกรรมการในสาขาวิชา ตรวจสอบผลการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษา โดยตรวจสอบข้อสอบ รายงาน วิธีการให้คะแนนสอบ และการให้คะแนนพฤติกรรม
- การทวนสอบการให้คะแนนการตรวจผลงานของนักศึกษาโดยกรรมการประจำภาควิชาและคณะ
- การทวนสอบการให้คะแนนจากการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษาโดยอาจารย์ หรือผู้ทรงคุณวุฒิอื่นๆ ที่ไม่ใช่อาจารย์ประจำหลักสูตร

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของกระบวนวิชา

- ปรับปรุงกระบวนวิชาในแต่ละปี ตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบตามข้อ 4
- ปรับปรุงกระบวนวิชาในแต่ละปีตามผลการประเมินผู้สอนโดยนักศึกษา