**คำอธิบายรายวิชาเพิ่มเติม**

**รหัสวิชา ว30268 วิชาการผลิตสื่อสตรีมมิ่ง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย**

**ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เวลา 40 ชั่วโมง จำนวน 2 หน่วยกิต**

การสื่อสตรีมมิ่งมีประโยชน์ในการสร้างความสนใจและมีส่วนร่วมจากผู้ชมในเวลาจริง ส่งผลให้เกิดการแบ่งปันข้อมูลและการมีส่วนร่วมทั้งสองฝ่าย เป็นเครื่องมือสำหรับการสร้างความบันเทิง โดยรายวิชาการผลิตสื่อสตรีมมิ่ง   
เป็นการศึกษา เริ่มต้นที่พื้นฐานการผลิตสื่อสตรีมมิ่งวิเคราะห์แนวโน้มและรูปแบบรายการในการใช้สื่อสตรีมมิ่งในสังคมและธุรกิจ รวมถึงการออกแบบและวางแผนการสร้างเนื้อหาผลิตสื่อสตรีมมิ่งที่มีความเหมาะสม สิ่งที่ขาดไม่ได้นั่นคือรูปแบบการนำเสนอและการสื่อสารการสร้างประสบการณ์ การสตรีมมิ่งที่น่าสนใจและมีประสิทธิภาพสำหรับผู้ชม   
มุ่งสู่การใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือผลิตสื่อสตรีมมิ่ง ประกอบด้วยการใช้แพลตฟอร์มการสตรีมมิ่งออนไลน์ และซอฟต์แวร์และเครื่องมือการสร้างสื่อสตรีมมิ่งสร้างสรรค์สื่อได้อย่างมีคุณภาพ บริหารการจัดการและการตลาดสื่อสตรีมมิ่ง   
เพื่อให้เกิดการสร้างรายได้จากสื่อสตรีมมิ่ง การตลาดและการโปรโมทสื่อสตรีมมิ่ง ส่วนสุดท้ายจะเป็นเรื่องของการวิเคราะห์และการปรับปรุง โดยใช้ข้อมูลเป็นฐาน การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึก จากผู้ชมสื่อสตรีมมิ่ง ประมวลความรู้   
การผลิตสื่อสตรีมมิ่ง ตามการเปลี่ยนแปลงของสังคม สื่อสตรีมมิ่งไม่เพียงแค่เป็นเครื่องมือสำหรับการสร้างความบันเทิง แต่ยังเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการสร้างสัมพันธ์กับผู้รับชม และการสร้างรายได้ในยุคดิจิทัลและการสื่อสารในปัจจุบัน

**ผลการเรียนรู้**

1. มีความรู้ ความเข้าใจพื้นฐานการผลิตสื่อสตรีมมิ่ง

2. ออกแบบและวางแผนการสร้างเนื้อหาผลิตสื่อสตรีมมิ่ง

3. อธิบายวิธีการนำเสนอและการสื่อสารการผลิตสื่อสตรีมมิ่ง

4. การใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือผลิตสื่อสตรีมมิ่งอย่างมีประสิทธิภาพ

5. การจัดการและการตลาดสื่อสตรีมมิ่งที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม

6. การวิเคราะห์และการปรับปรุงสื่อสตรีมมิ่งโดยใช้ข้อมูลเป็นฐาน

**รวมทั้งหมด 6 ผลการเรียนรู้**

**โครงสร้างรายวิชาการผลิตสื่อสตรีมมิ่ง**

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

รายวิชา การผลิตสื่อสตรีมมิ่ง รหัสวิชา ว30268 เวลา 40 ชั่วโมง/ภาคเรียน

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ชื่อหน่วย** | **แผนการจัดการเรียนรู้ที่** | **­สาระการเรียนรู้** | **คะแนน** | | **เวลา (ชั่วโมง)** |
| หน่วยที่ 1 เรื่องพื้นฐานการผลิตสื่อสตรีมมิ่ง | 1 | ความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อสตรีมมิ่งและความสำคัญของการสร้างสื่อสตรีมมิ่ง | 5 | | 2 |
| 2 | แนวโน้มและรูปแบบรายการในการใช้สื่อสตรีมมิ่งในสังคมและธุรกิจ | 2 |
| หน่วยที่ 2 เรื่องการวางแผนและการสร้างเนื้อหาผลิตสื่อสตรีมมิ่ง | 3 | การวางแผนสร้างสื่อสตรีมมิ่ง การเลือกเนื้อหา วิเคราะห์ชนิดของสื่อและเป้าหมายในการผลิตสื่อ และกระบวนการสร้างเนื้อหาที่เหมาะสมสำหรับการสตรีมมิ่ง | 5 | | 2 |
| หน่วยที่ 3 เรื่องการนำเสนอและการสื่อสาร | 4 | การใช้สื่อสตรีมมิ่ง นำเสนอแบบสดหรือแบบอัดไว้กับผู้ชม | 5 | | 2 |
| 5 | การสร้างประสบการณ์การสตรีมมิ่งที่น่าสนใจและมีประสิทธิภาพสำหรับผู้ชม | 2 |
| **ดำเนินการสอบกลางภาคเรียนที่ 1** | | | 20 |  | |
| หน่วยที่ 4 เรื่องการใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือผลิตสื่อสตรีมมิ่ง | 6 | แพลตฟอร์มการสตรีมมิ่งออนไลน์ | 25 | | 2 |
| 7 | การใช้แพลตฟอร์มการสตรีมมิ่งออนไลน์ | 6 |
| 8 | ซอฟต์แวร์และเครื่องมือการสร้างสื่อสตรีมมิ่ง | 2 |
| 9 | การใช้ซอฟต์แวร์และเครื่องมือการสร้างสื่อสตรีมมิ่ง | 8 |
| หน่วยที่ 5 เรื่องการจัดการและการตลาดสื่อสตรีมมิ่ง | 10 | การสร้างรายได้จากสื่อสตรีมมิ่ง | 5 | | 2 |
| 11 | การตลาดและการโปรโมทสื่อสตรีมมิ่ง | 2 |
| หน่วยที่ 6 เรื่องการวิเคราะห์และการปรับปรุง โดยใช้ข้อมูลเป็นฐาน | 12 | การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึก จากผู้ชมสื่อสตรีมมิ่ง | 5 | | 2 |
| 13 | ประมวลความรู้ การผลิตสื่อสตรีมมิ่ง ตามการเปลี่ยนแปลงของสังคม | 2 |
| **ดำเนินการสอบปลายภาคเรียนที่ 2** | | | **30** |  | |
| **รวม** | | | **100** | | **40** |