

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยเกริก
คณะ / ภาควิชา คณะนิเทศศาสตร์ สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน

หมวดที่ 1 ข้อมูลโดยทั่วไป

- รหัส และ ชื่อวิชา
รหัสวิชา นท.2111 (CM.2111)
ชื่อวิชา คอมพิวเตอร์ เพื่อการสื่อสารมวลชน (Computer for Mass Communication)
- จำนวนหน่วยกิต หรือ จำนวนชั่วโมง
จำนวน 3 หน่วยกิต (3-2-3)
- หลักสูตร และ ประเภทรายวิชา
หลักสูตรระดับปริญญาตรี ประเภทหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาแกนร่วม
- อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา และ อาจารย์ผู้สอน
อาจารย์ผู้สอน ชาวหินฟ้า
- ภาคการศึกษา หรือ ชั้นปีที่เรียน
ภาคเรียนที่ 1 ของปีการศึกษา
- รายวิชาที่เรียนมาก่อน (Pre-requisite)
บธ.1600 คอมพิวเตอร์พื้นฐาน (ไม่มีหน่วยกิต)
- รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) ไม่มี
- สถานที่เรียน
คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกริก
- วันที่จัดทำ หรือ ปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชา ครั้งล่าสุด
พฤษภาคม 2554

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมาย และ วัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายรายวิชา

1.1 เพื่อให้นักศึกษา มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ

1.1.1 นิยาม ความหมาย ขอบข่ายงาน หรือกิจการสื่อสารมวลชนในปัจจุบัน ที่จำเป็นต้องใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาเป็นเครื่องมือช่วย ในการวางแผนหรือเตรียมการก่อนการผลิต ระหว่างการผลิต และ หลังการผลิต ตลอดจนการเผยแพร่ และการติดตามผลประเมินผล

1.1.2 นิยาม ความหมาย ขอบข่ายของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารมวลชน

1.2 เพื่อให้นักศึกษา สามารถเลือกใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ที่เหมาะสม ในการติดต่อสื่อสารข้อมูลผ่านระบบเครือข่าย และ ออกแบบงานกราฟิกขั้นต้น ตามหลักนิเทศศิลป์-นิเทศทัศน์ (audio-visual communications) และ หลักจิตวิทยาการสื่อสาร เพื่อเผยแพร่ผ่านเว็บไซต์

1.3 เพื่อให้นักศึกษาสามารถอธิบาย วิเคราะห์การประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์ เพื่องานสื่อสารมวลชนได้

2. วัตถุประสงค์ ในการพัฒนา / ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อให้นักศึกษา สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ และโครงข่ายคอมพิวเตอร์ ในกระบวนการผลิตสื่อสารมวลชน ให้เหมาะสมกับ การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี และภาวะทางเศรษฐกิจ สังคม และการเมือง ตลอดจนผลกระทบต่อระบบสุขภาพโดยรวม

หมวดที่ 3 ลักษณะ และ การดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาความหมาย ขอบเขตของกิจการสื่อสารมวลชนในปัจจุบัน ที่จำเป็นต้องใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ และ โครงข่ายคอมพิวเตอร์ เป็นเครื่องมือช่วย ในกระบวนการผลิตสื่อสารมวลชน การเผยแพร่ และการติดตามผลประเมินผล

ศึกษาหลักการและทักษะ การเลือกใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ และโครงข่ายคอมพิวเตอร์ ทั้งด้านฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ วางแผน ปฏิบัติการผลิต และการนำเสนอผลงาน สื่อกราฟิกคอมพิวเตอร์ สิ่งพิมพ์ และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อการเผยแพร่ การติดต่อสื่อสารข้อมูล หรือการประชาสัมพันธ์ หรือการโฆษณา หรือการรณรงค์ต่างๆ

2. จำนวนเวลาที่ใช้ ต่อภาคการศึกษา (ชั่วโมง / คาบเวลา) ¹⁾

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
2 ชั่วโมง ต่อสัปดาห์ (จำนวน 14 สัปดาห์)	ไม่มี	2 ชั่วโมง ต่อ สัปดาห์ โดยให้คำ ปรึกษาภาคปฏิบัติ	1 ชั่วโมง ต่อ สัปดาห์

3. จำนวนชั่วโมง ต่อสัปดาห์ ที่อาจารย์ให้คำปรึกษา และ แนะนำทางวิชาการ แก่นักศึกษา เป็นรายบุคคล จำนวน 9 คาบ หรือ 8 ชั่วโมง ต่อสัปดาห์ ตามตารางเวลา ที่ได้แจ้งให้นักศึกษาทราบ

¹ วิชานี้มีหน่วยกิตการเรียน 3 หน่วยกิต ใช้เวลาศึกษา จำนวน 16 สัปดาห์ รวม 74 ชั่วโมง คิดเป็นสัปดาห์ละ 1 ครั้ง ครั้งละ 5 ชั่วโมง โดยที่ สัปดาห์ที่ 1 - 14 เป็นกิจกรรมบรรยาย และ การฝึกปฏิบัติ (แต่ครั้ง ครั้ง จะใช้เวลาบรรยาย ไม่น้อยกว่า 2 ชั่วโมง ที่เหลือ เป็นเวลาฝึกปฏิบัติงาน หรือการฝึกงาน และ การศึกษาด้วยตนเอง) สัปดาห์ที่ 15 - 16 ประเมินผล และสอบปลายภาค

หมวดที่ 4 การพัฒนา ผลการเรียนรู้ ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

1.1 คุณธรรม จริยธรรม ที่ต้องพัฒนา

1.1.1 ความตระหนัก และ จิตสำนึก

คือ ตระหนักใน คุณค่า คุณประโยชน์ คุณธรรม ทางศาสนา และ ศีลธรรม ตลอดจน จิตสำนึกดี (best wishes) และพัฒนาไปสู่ จิตสำนึกสาธารณะ (social mind) จิตสำนึกการมีส่วนร่วม (participative mind) และ จิตสำนึกทางศีลธรรม (moral mind)

1.1.2 จรรยาบรรณ และ กฎเกณฑ์ทางสังคม

คือ ไม่ละเมิด จรรยาบรรณการสื่อสาร ได้แก่ จรรยาบรรณวิชาชีพสื่อมวลชน จรรยาบรรณสื่อวิทยุและโทรทัศน์ ว่าด้วยจรรยาบรรณในการประกาศโฆษณา และ จรรยาบรรณเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต

1.2 วิธีสอน

1.2.1 กำหนดกฎเกณฑ์ และ ยุทธศาสตร์

ผู้สอน กำหนดหลักเกณฑ์ หน้าที่ บทบาท ของผู้เรียนวิชานี้ และให้ผู้เรียน ร่วมกันกำหนดยุทธศาสตร์ การสร้างจิตสำนึก และ ความรับผิดชอบ ในการเข้าร่วมกิจกรรม การเรียน การสอบ และการฝึกปฏิบัติงาน

1.2.2 บรรยาย และ อภิปราย

(1) บรรยาย วิพากษ์

ผู้สอน บรรยาย เนื้อหา สาระ ตามตารางบรรยาย และ ให้นักศึกษาร่วมกันอภิปราย คุณลักษณะ เทคโนโลยี บทบาท ของคอมพิวเตอร์ และโครงข่ายคอมพิวเตอร์ ที่ส่งผลกระทบต่อ สังคม วัฒนธรรม ของประชาชน สอดแทรกไปในกิจกรรมการเรียนการสอน

(2) วิเคราะห์พฤติกรรม ของบุคคลในสังคม

พฤติกรรมที่จะนำมาวิเคราะห์ แบ่งออกเป็น 4 ด้าน (โดยเลือกพฤติกรรม ที่เป็นประเด็นข่าว หรือประเด็นข้อขัดแย้ง) เพื่อกำหนดบทบาท หน้าที่ที่เหมาะสม ในการติดต่อสื่อสาร คือ 1) พฤติกรรมการบริโภคสื่อ (media exposure behavior) 2) พฤติกรรมหลังการบริโภค (after-consumption) 3) พฤติกรรม การสร้างสุขภาวะ 5 ส. และ 4) การดำเนินวิถีชีวิต แนวเศรษฐกิจพอเพียง และ การควบคุมตนตามหลัก คือ 5

1.3 วิธีการประเมินผล

ที่	รายการประเมิน	เกณฑ์ชี้วัด
1	การนำเสนอผลงาน การส่งงาน และการเข้าร่วมกิจกรรม ของผู้เรียน ตลอดจนหลักเกณฑ์อื่นๆ ที่ผู้สอนกำหนด	มีผู้เรียน จำนวนไม่น้อยกว่า ร้อยละ 90 ปฏิบัติตาม
2	การเข้าเรียนของผู้เรียน และ การเข้าสอบวัดผลปลายภาค	ผู้เรียน จำนวนไม่น้อยกว่า ร้อยละ 80 เข้าเรียนตรงเวลา และ ไม่มีการทุจริตในการสอบ
3	การแสดงความคิดเห็น (การวิพากษ์ การวิเคราะห์ สื่อสารมวลชน และพฤติกรรม 4 ด้าน ของบุคคลในสังคม) และ พฤติกรรมประจำวัน ของผู้เรียน โดยวิธีสอบถาม สัมภาษณ์ หรือ ข้อเขียน	ความตระหนักใน คุณค่า คุณประโยชน์ คุณธรรม ทางศาสนา และ ศีลธรรม ตลอดจนจิตสำนึกดี โดยใช้เกณฑ์วัดระดับคุณภาพ 5 ระดับ

2. ความรู้

2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ (องค์ความรู้ด้านพุทธิพิสัย หรือ cognitive domain)

2.1.1 เนื้อหา สาระสำคัญ ในรายวิชา

ได้แก่ ความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับ หลักการและทฤษฎี ในเนื้อหา สาระสำคัญ ของรายวิชา

2.1.2 การออกแบบ การผลิตสื่อ ในรายวิชา

หลักการวิเคราะห์ การออกแบบสื่อประเภทต่างๆ ในรายวิชา แนวปฏิบัติในการผลิตสื่อ การใช้เครื่องมือต่างๆ การประเมินคุณค่าของสื่อที่ผลิต เพื่อนำไปสู่การปรับปรุงแก้ไข

วิเคราะห์ ออกแบบ โดยกำหนดข้อมูล (data) เลือกรูปแบบโครงสร้างสื่อ (format & structure) และ ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีการผลิต (technology) วิเคราะห์ความสามารถ และศักยภาพของผู้ผลิต (competition) กำหนดงบประมาณ (budget) และ ระยะเวลา (time) วางแผนกิจกรรมด้านสื่อ²⁾

สามารถบูรณาการ ความรู้ การใช้เครื่องมือ การวิเคราะห์-สังเคราะห์ การตัดสินใจ และ การประเมินค่า เพื่อพัฒนาศักยภาพ ด้านนิเทศศาสตร์ และ ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ได้แก่ 1) หลักนิเทศศิลป์-นิเทศศาสตร์

²⁾ ใช้หลักของ มิติเวลา 6 มิติ (Q-SPORT) ในการดำเนินการแผนกิจกรรมด้านสื่อ ประกอบด้วย จำนวนเวลา (Quantity) ลำดับของเวลา (Sequence) จุดระบุ หรือ ตำแหน่งของเวลา (Point) โอกาส หรือ ความเสี่ยง ที่อาจเกิดขึ้น มีหรือไม่ จำนวนเท่าใด (Opportunity) ความสัมพันธ์ ของหน่วยเวลา กับ มาตรฐาน ชวง วัด (Relations) จำนวนครั้ง (Times)

ทัศน์ (audiovisual communications) และ หลักจิตวิทยาการสื่อสาร 2) หลักสัมมนาปัญญา 4 ประการ ^[3]
3) หลักธุรกิจวิสาหกิจชุมชน และ การพึ่งตนเอง ^[4]

2.2 วิธีการสอน

2.2.1 บรรยาย

บรรยาย ลักษณะ ความหมาย ความสำคัญ ในเนื้อหา และสาระสำคัญ ในรายวิชา ตลอดจน การวิเคราะห์ การออกแบบ การผลิตสื่อ ในรายวิชา

บรรยายหลักทฤษฎี การใช้เครื่องมือวิเคราะห์ การประชุม ระดมความคิด ในการวิเคราะห์ การออกแบบ การผลิตสื่อ

2.2.3 ฝึกปฏิบัติ

ฝึกปฏิบัติ การใช้คอมพิวเตอร์ช่วย ในการวิเคราะห์ข้อมูล การออกแบบ การผลิต และการนำเสนอ

2.3 วิธีการประเมินผล

ที่	รายการประเมิน	เกณฑ์ชี้วัด
1	การเรียนรู้ จากแบบทดสอบ แบบฝึกหัด การเขียนรายงาน ที่ได้รับมอบหมาย	ระดับแต้มคะแนน 1.5 – 4.00
2	การจัดทำโครงการผลิตสื่อ การนำเสนอแผน การผลิตสื่อ และสื่อที่ผลิต	เกณฑ์วัดระดับคุณภาพ 4 ระดับ ^[5] คือ ดี-เหมาะสม มาก ระดับเหมาะสม ระดับพอใช้ ระดับปรับปรุง โดยอิงหลักนิเทศศิลป์-นิเทศศาสตร์ และ หลักจิตวิทยาการสื่อสาร
3	การมีส่วนร่วม ในกิจกรรมชั้นเรียน	เข้าร่วมกิจกรรม ไม่น้อยกว่า ร้อยละ 60 ของจำนวนครั้งที่เปิดเรียน (คิดเป็นจำนวนสัปดาห์)

³ เป็นหลักการพัฒนานโยบายสร้างสรรค์ ประกอบด้วย อารมณ์ความรู้สึก (i-Emotion) คิดฉลาดสร้างสรรค์ (i-Thinking) นโยบายสร้างสรรค์ (i-Creativity) ของอาจปัญญา (i-Action) คูณบวก หมายเลข 03

⁴ เป็นหลักการบริหารจัดการ วิสาหกิจชุมชนพึ่งตนเอง 7 ประการ (Function of SME) ประกอบด้วย ผลผลิต ตลาด สื่อและการสื่อสาร เครือข่าย การขนส่ง การบริหารองค์การ และการจัดการความรู้ การจัดการพฤติกรรมหลังการบริโภค คูณบวก หมายเลข 07

⁵ คูณบวก หมายเลข 05

3. ทักษะทางปัญญา

3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

3.1.1 เหตุผล และ ความคิดสร้างสรรค์

สามารถคิดเชิงเหตุผล และ เชิงสร้างสรรค์ ได้อย่างเป็นระบบ และมีคุณภาพ มีคุณค่า ในการออกแบบสื่อ โดยอิงหลักจริยธรรมการสื่อสาร หลักนิเทศศิลป์-นิเทศโสตทัศน (audiovisual communications) และจิตวิทยาการสื่อสาร

3.1.2 ข้อมูล และ การวิเคราะห์ข้อมูล

สามารถสืบค้น รวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ สังเคราะห์ และ ประเมิน ปัญหา ความต้องการ และ สถานการณ์ ต่างๆ เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหา ในการออกแบบ ผลิต และเผยแพร่สื่อ ได้อย่างสร้างสรรค์⁶

3.2 วิธีการสอน

3.2.1 ศึกษา ค้นคว้าด้วยตนเอง

ฝึกให้ผู้เรียน วิเคราะห์ ปัญหา อุปสรรค และ ข้อจำกัดต่างๆ โดยศึกษาค้นคว้าจาก เอกสาร ฐานข้อมูล และ ข้อมูลระบบสารสนเทศ

3.2.2 การศึกษาคุณงานนอกสถานที่ หรือ เชิญผู้เชี่ยวชาญบรรยายพิเศษ

ให้ผู้เรียน เรียนรู้จากการไปศึกษาคุณงาน ในสถานประกอบการจริง หรือ เชิญวิทยากร ผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน จากภายนอกมหาวิทยาลัย มาบรรยายให้ความรู้ เสนอแนะ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน

3.3 วิธีการประเมินผล

ที่	รายการประเมิน	เกณฑ์ชี้วัด
1	ผลการเรียนรู้ จากแบบทดสอบ การสังเกต การสัมภาษณ์	ระดับเต็มคะแนน 1.5 – 4.00
2	การเขียนรายงาน ผลงานที่น่าเสนอ การแสดงความคิดเห็น	ความถูกต้อง เหมาะสม ความกล้าหาญ ความชอบธรรม โดยใช้เกณฑ์วัดระดับคุณภาพ และความถูกต้อง มีเหตุผล 5 ระดับ

⁶ ในการใช้เหตุผล ความถูกต้อง ความชอบธรรม และการคิดในเชิงสร้างสรรค์ ใช้หลักสัมมาปัญญา 4 ประการ คือ ขารมณฺ์อุคฺมปัญฺญา คิณฺณคาสฺสรํสํสรํญฺญํ ปัญฺญาสฺสรํสํวํ องฺอาจปัญฺญา กุณฺณวก หมายเลข 03

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และ ความรับผิดชอบ

4.1 ทักษะความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และ ความสามารถ ความรับผิดชอบตนเอง และสังคม ที่ต้องพัฒนา

ผู้เรียน มีพื้นฐานทางค่านิยม จิตสำนึกดี (best wishes) และพัฒนาไปสู่ จิตสำนึกสาธารณะ (social mind) จิตสำนึกการมีส่วนร่วม (participative mind) และ จิตสำนึกทางศีลธรรม (moral mind)

ผู้เรียน มีความรับผิดชอบต่อ กฏระเบียบทางสังคม วัฒนธรรมที่ดี และการรักษาเวลา

ผู้เรียน มีความกล้าหาญทางจริยธรรม ความมั่นคงทางด้านจิตใจ-อารมณ์ (อดทน อดกลั้น ต่อภาวะกดดัน ทางกายภาพ ต่อแรงกดดันทางด้านอารมณ์)

4.2 วิธีการสอน

4.2.1 บรรยาย

บรรยาย ลักษณะ ความหมาย ความสำคัญ คุณประโยชน์ และการเชื่อมโยงสัมพันธ์ ของกระบวนทัศน์ (paradigm) มโนทัศน์ (concepts) ทศนคติ (attitude) บุคลิกภาพ (personality) ความรู้คุณค่าในตัวเอง (self-esteem) แรงจูงใจ (motives) การแก้ปัญหา (solve problem) สมรรถนะ (competency) มนุษยสัมพันธ์ (human relations) เครือข่าย (networking) ทฤษฎีของเรื่อง ตลก (theory of comedy) ศิลปะแห่งสนทนา (dialogue) ¹⁷⁾

4.2.2 ฝึกปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม

ให้ผู้เรียน วิเคราะห์บุคคล สังคม ที่อยู่แวดล้อม หรือ ที่ต้องปฏิสัมพันธ์ด้วย เพื่อกำหนดบทบาท หน้าที่ ท่าที ที่เหมาะสม ในการติดต่อสื่อสารกัน โดยการมอบหมายให้ทำงานเป็นกลุ่ม

4.3 วิธีการประเมิน

ที่	รายการประเมิน	เกณฑ์ชี้วัด
1	รายงานพฤติกรรม การส่งเสริม และการแก้ไข ปัญหา ความสัมพันธ์ ระหว่างสมาชิกในกลุ่ม หรือ ระหว่างสมาชิก กับองค์กรภายนอก	ความมีเหตุผล ความพอเพียง ความสำนึก ความรับผิดชอบ ความเสียสละ ความกล้าหาญทางจริยธรรม ความมั่นคงทางด้านจิตใจ-อารมณ์ โดยใช้เกณฑ์วัด ระดับคุณภาพ-ศักยภาพ 5 ระดับ
2	กระบวนการทำงาน และ ผลงานที่ทำเป็นกลุ่ม หรือ โครงการงาน	ความสำเร็จ ภายในกรอบงบประมาณ ระยะเวลา กำลังคน และคุณภาพงาน โดยใช้เกณฑ์วัดระดับ คุณภาพ-ศักยภาพ 5 ระดับ

⁷ ดูรายละเอียดใน เว็บไซต์ องค์ความรู้ พัฒนาการตนเอง (NovaBizz) URL: <http://www.novabizz.com/NovaAce/>

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

5.1.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข

ผู้เรียน มีทักษะการคิดคำนวณ และการวิเคราะห์เชิงตัวเลข เพื่อการทำงานที่เป็นระบบ สามารถใช้หลักสถิติเบื้องต้น เป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ

5.1.2 ทักษะการสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

ผู้เรียน มีทักษะการสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และเทคโนโลยีการสื่อสารอื่น ได้อย่างเหมาะสม และสร้างสรรค์

ผู้เรียน มีการใช้ภาษา ภาพ สี รูปทรง สัญลักษณ์ ตามหลักนิเทศศิลป์-นิเทศโสตทัศน์ (audiovisual communications) และหลักจิตวิทยาการสื่อสาร เพื่อการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ การรณรงค์ การส่งเสริมการตลาด การสื่อสารการเมือง การท่องเที่ยวและบันเทิง และการสื่อสารในรูปแบบต่างๆ

5.1.3 ทักษะการใช้คอมพิวเตอร์

ผู้เรียน มีทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ ทั้งทางค่านฮาร์ดแวร์ และซอฟต์แวร์ ในระดับพื้นฐาน ไปจนถึงระดับประยุกต์ ให้เหมาะสมกับงานผลิตสื่อในแต่ละขั้นตอน ได้แก่ การใช้โปรแกรมนำเสนอข้อมูล (presentation) การศึกษาค้นคว้า ข้อมูล ในระบบอินเทอร์เน็ต การสร้าง และการส่งข้อมูล ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต (FTP: file transfer protocol) การแลกเปลี่ยนข้อมูล การตอบโต้ข้อมูลแบบออนไลน์

5.2 วิธีการสอน

5.2.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข

จัดให้นักศึกษา ทำโครงการผลิตสื่อ และการประเมินผลหลังการผลิต โดยอาศัยการวิเคราะห์เชิงปริมาณ-ตัวเลข ผ่านตารางกิจกรรม เวลา งบประมาณ

5.2.2 ทักษะการสื่อสาร การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการใช้คอมพิวเตอร์

จัดให้ผู้เรียนใช้คอมพิวเตอร์ โปรแกรมค้นคว้าข้อมูล สร้าง และส่งข้อมูล ในระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ตลอดจน การนำเสนองานกลุ่ม หรือโครงการ เพื่อเน้นให้ผู้เรียน ใช้เครื่องมือคอมพิวเตอร์เป็น ใช้ภาษาที่ถูกต้อง ชัดเจน เหมาะสม

5.3 วิธีการประเมินผล

ที่	รายการประเมิน	เกณฑ์ชี้วัด
1	การวิเคราะห์เชิงปริมาณ จากตารางกิจกรรมกลุ่ม (grant chart) ทักษะความสามารถในการใช้ เครื่องมืออุปกรณ์ คอมพิวเตอร์ และการสื่อสาร ที่เกี่ยวข้อง	ความถูกต้อง ความชำนาญ ในการใช้ การแก้ปัญหา อุปสรรคที่เกิดจากการใช้เครื่องมือ อุปกรณ์ คอมพิวเตอร์ และการสื่อสาร ที่เกี่ยวข้อง โดยใช้ เกณฑ์วัดระดับความสามารถ 5 ระดับ
2	การใช้ภาษาในการสื่อสาร จากรายงาน ผ่าน โปรแกรมประเภท Presentation วาจา และ เอกสารรายงาน	ความถูกต้อง เหมาะสม โดยใช้เกณฑ์วัดระดับความสามารถ 5 ระดับ

หมวดที่ 5 แผนการสอน และ การประเมินผล

1. แผนการสอน

1.1 เนื้อหา และ สาระสำคัญ

บทที่ 1 หลักและทฤษฎีการสื่อสาร

- 1.1 ความหมายและองค์ประกอบของการสื่อสาร
- 1.2 ทฤษฎีและแบบจำลองของการสื่อสาร

บทที่ 2 บทบาทและภารกิจของการสื่อสาร และ จริยธรรมการสื่อสาร

- 2.1 เทคโนโลยีการสื่อสาร และผลกระทบ
- 2.2 นวัตกรรมการสื่อสารที่เหมาะสม
- 2.3 จริยธรรม และ จรรยาบรรณการสื่อสาร

บทที่ 3 เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์

- 3.1 นิยาม ความหมาย และประวัติความเป็นมา ของคอมพิวเตอร์
- 3.2 องค์ประกอบ และส่วนประกอบ ของระบบคอมพิวเตอร์
- 3.3 โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และ บุคลากรคอมพิวเตอร์
- 3.4 การทำงานของคอมพิวเตอร์

บทที่ 4 การประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์ ในงานการสื่อสาร

- 4.1 คอมพิวเตอร์ สำหรับงานผลิตสื่อดิจิทัล และ แอนิเมชัน
- 4.2 การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ ด้วยคอมพิวเตอร์
- 4.3 การผลิตสื่อวิทยุกระจายเสียง สื่อวิทยุโทรทัศน์ และ ทีวีทัศน์ ด้วยคอมพิวเตอร์

บทที่ 5 สารสนเทศ และ อินเทอร์เน็ต

- 5.1 เทคโนโลยีสารสนเทศ
- 5.2 ข้อมูล และ การเชื่อมต่อข้อมูล บนอินเทอร์เน็ต
- 5.3 การประยุกต์ใช้อินเทอร์เน็ตในงานสื่อสารมวลชน
- 5.4 การออกแบบหน้าเว็บไซต์

1.2 กิจกรรม

สัปดาห์ ที่	เนื้อหา สาระสำคัญ	เวลา (ชั่วโมง)	กิจกรรม เพื่อการเรียน
1	บทที่ 1 หลักและทฤษฎีการสื่อสาร 1.1 ความหมายและองค์ประกอบการสื่อสาร 1.2 ทฤษฎีและแบบจำลองการสื่อสาร	5	- แนะนำรายวิชา เนื้อหา สื่อ เครื่องมือ และ กิจกรรมการเรียน - บทที่ 1 (1) - (2)
2	บทที่ 2 บทบาทและภารกิจของการสื่อสาร และ จริยธรรมการสื่อสาร 2.1 เทคโนโลยีการสื่อสาร และผลกระทบ	5	- บรรยาย บทที่ 2 (2.1) - วิเคราะห์ รูปแบบโครงสร้างสื่อ โดยอิง หลักนิเทศศิลป์-นิเทศศาสตร์
3	บทที่ 2 ... 2.2 นวัตกรรมการสื่อสารที่เหมาะสม 2.3 จริยธรรม และ จรรยาบรรณการสื่อสาร	5	- บรรยาย บทที่ 2 (2.2) - (2.3) - วิเคราะห์ หลักจิตวิทยาการสื่อสาร
4	บทที่ 3 เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ 3.1 นิยาม ความหมาย และประวัติความเป็น มา ของคอมพิวเตอร์ 3.2 องค์ประกอบ และ ส่วนประกอบ ของระบบคอมพิวเตอร์	5	- บรรยาย บทที่ 3 (3.1) - (3.2) - นำเสนอแผนการผลิตหน้าเว็บ
5	บทที่ 3 ... 3.3 โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และ บุคลากร คอมพิวเตอร์ 3.4 การทำงานของ คอมพิวเตอร์	5	- บรรยาย บทที่ 3 (3.3) - (3.4) - ประเมินคุณธรรม จริยธรรม และความ รับผิดชอบสื่อที่ใช้บนหน้าเว็บต่างๆ
6	บทที่ 4 การประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์ ในงาน การสื่อสาร 4.1 คอมพิวเตอร์ สำหรับงานผลิต สื่อดิจิทัล และ แอนิเมชัน	5	- บรรยาย บทที่ 4 (4.1) - แนะนำการใช้โปรแกรมเครื่องมือ จัดทำ ชาร์ตเวิร์ค สิ่งพิมพ์
7	บทที่ 4 ... 4.2 การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ ด้วยคอมพิวเตอร์	5	- บรรยาย บทที่ 4 (1) - แนะนำการใช้โปรแกรมเครื่องมือ จัดทำ ชาร์ตเวิร์ค สิ่งพิมพ์
8	บทที่ 4 ... 4.3 การผลิตสื่อวิทยุกระจายเสียง สื่อวิทยุโทร ทัศน์ และ วิทยุทัศน์ ด้วยคอมพิวเตอร์		- บรรยาย บทที่ 4 (4.3) - แนะนำโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ที่ใช้ผลิต สื่อวิทยุทัศน์

สัปดาห์ ที่	เนื้อหา สาระสำคัญ	เวลา (ชั่วโมง)	กิจกรรม เพื่อการเรียน
9	กิจกรรม workshop	5	- ปฏิบัติการ ผลิตสื่อวีดิทัศน์อย่างง่าย
10	บทที่ 5 สารสนเทศ และ อินเทอร์เน็ต 5.1 เทคโนโลยีสารสนเทศ	5	- บรรยาย บทที่ 5 (5.1) - วิเคราะห์ รูปแบบโครงสร้างหน้าเว็บ โดย อิงหลักนิเทศศิลป์-นิเทศศาสตร์ และ หลักจิตวิทยาการสื่อสาร
11	บทที่ 5 ... 5.2 ข้อมูล และ การเชื่อมต่อข้อมูล บนอินเทอร์เน็ต	5	- บรรยาย บทที่ 4 (2) - (3) - แนะนำการใช้โปรแกรมเครื่องมือ ออกแบบหน้าเว็บ
12	บทที่ 5 ... 5.3 การประยุกต์ใช้อินเทอร์เน็ตในงานสื่อสาร มวลชน 5.4 การออกแบบหน้าเว็บไซต์	5	- บรรยาย บทที่ 5 (1) - (2) - ปฏิบัติการ ออกแบบหน้าเว็บ
13	กิจกรรม	5	- ปฏิบัติการ ปรับปรุงหน้าเว็บ
14	กิจกรรม	5	- นำเสนอ หน้าเว็บ วิจารณ์ - สรุปสาระสำคัญ และ การประเมินกิจกรรมการเรียน ประมวลองค์ความรู้และ ทักษะต่างๆ ในการผลิตสื่อ เพื่อการ โฆษณา ประชาสัมพันธ์ และ การสื่อสาร การตลาด แนวทางการสอบัติผล แนว แนวอาชีพ
15-16	สอบปลายภาค	4	
	รวม (16 สัปดาห์)	74	

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ที่	เนื้อหา กิจกรรม	วิธีการ / เครื่องมือ	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วน (ร้อยละ)
1	รายงาน e-Learning (งานส่วนบุคคล)	การวิเคราะห์ โครงการ กระบวนการผลิต และ การประเมินสื่อ ⁸ โดยใช้เกณฑ์วัดระดับคุณภาพ 5 ระดับ	4, 8, 12	15
2	งานที่ได้รับมอบหมาย -จัดทำหน้าเว็บไซต์ -ตัดต่อคลิปวิดีโอ (งานส่วนบุคคล)	การประยุกต์ใช้ หลักนิเทศศิลป์-นิเทศโสตทัศน (audiovisual communications) นิเทศศิลป์-นิเทศโสตทัศน จิตวิทยาการสื่อสาร โดยใช้เกณฑ์วัดระดับ คุณภาพ-ศักยภาพ 5 ระดับ	11, 12, 13, 14	30
3	กิจกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	การตอบสนองของกิจกรรม กฎเกณฑ์ต่างๆ โดยใช้เกณฑ์วัดระดับคุณภาพ-ศักยภาพ 5 ระดับ	10 ครั้ง (โดยการสุ่ม)	15
4	สอบปลายภาค	แบบทดสอบ ใช้ใช้เกณฑ์วัดระดับคะแนน	15-16	40
		รวม		100

⁸ คู่มือการประเมินสื่อ ในผนวก หมายเลข 05

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำรา และ เอกสารหลัก

รองศาสตราจารย์ ศิริวรรณ เสรีรัตน์. **การบริหารการโฆษณาและการส่งเสริมการตลาด**. กรุงเทพมหานคร: พัฒนาศึกษา, 2537.

วาสนา สุขกระสานดี. **โลกของคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ (World of Computer and Information)**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. **เอกสารการสอนชุดวิชา ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์**. หน่วยที่ 1-7

2. เอกสาร และ ข้อมูลสำคัญ

สุทิน ชาวหินฟ้า. **คอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสารมวลชน**. (เอกสารการเรียนวิชา คอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสารมวลชน). 2554.

3. เอกสาร และ ข้อมูลแนะนำ

ยอร์จ อี. เบลซ์ และ ไมเคิล เอ. เบลซ์ (George E. Belch and Michael A. Belch) **จิตวิทยา พงศกรรังศิลป์ แพลและเรียบเรียง. การโฆษณาและการส่งเสริมการตลาด (Advertising and Promotion an IMC Perspective)**. กรุงเทพมหานคร: ทัตป, 2548.

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. **หลักและทฤษฎีการสื่อสาร (Principles and Theories of Communication)**. หน่วยที่ 1. พิมพ์ครั้งที่ 15. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2541.

สมควร กวียะ. **ทฤษฎีการประชาสัมพันธ์ใหม่ การสื่อสารองค์กรเชิงบูรณาการ (Integrated Organizational Communication)**. กรุงเทพมหานคร : โอเดียนสโตร์, 2547.

สุวัฒน์ ปุณณชัยยะ, ต้น ต้นที่สุทธิวงศ์, สุพจน์ ปุณณชัยยะ. **เปิดโลกของ TCP/IP และโปรโตคอลของอินเทอร์เน็ต**. -กรุงเทพมหานคร: โปรวิชั่น, 2543, 312 หน้า.ผลิต. พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพมหานคร: บู้ค พอยท์, 2544.

คู่มือการใช้โปรแกรม Adobe PageMaker, Adobe Photoshop, Macromedia Dreamweaver

4. เว็บไซต์ (WWW)

<http://www.novabizz.com/NavaAce>

<http://www.igoodmedia.net>

<http://www.nectec.or.th/courseware/>

หมวดที่ 7 การประเมิน และ ปรับปรุง การดำเนินการ ของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมิน ประสิทธิภาพของรายวิชา โดยนักศึกษา

ผู้เรียนทำการประเมิน ประสิทธิภาพของรายวิชา ได้แก่ วิธีการสอน การจัดกิจกรรมในห้องเรียน การจัดกิจกรรมนอกห้องเรียน สื่อและสิ่งสนับสนุนการเรียนการสอน ซึ่งมีผลต่อการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ของผู้เรียน และการปรับปรุง เนื้อหา กิจกรรมของรายวิชา ผลกระทบที่คาดหวัง คือ

- 1.1 นักศึกษา สามารถใช้ความรู้ และทักษะ ในรายวิชา ไปประกอบอาชีพด้านสื่อ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 1.2 สื่อที่ผลิต ได้รับความนิยม (rating) จากการแสดงความคิดเห็น (vote) ในระดับน่าพอใจ
- 1.3 การประเมินอาจารย์ผู้สอน ประเมินเนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอน กิจกรรมเสริมหลักสูตร

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

ประเมิน โดยคณะกรรมการประเมิน ระดับสาขาวิชา หรือ จากการสังเกตการสอน โดยอาจารย์ประจำในสาขาวิชาเดียวกัน และประเมินจาก คะแนนผลการสอบรวมรายวิชาเมื่อปลายภาค

3. การปรับปรุงการสอน

คณะกรรมการระดับสาขาวิชา กำหนดให้อาจารย์ผู้สอน ทบทวน และ ปรับปรุง กลยุทธ์และวิธีสอน ซึ่งดูจากผลการประเมินประสิทธิภาพของรายวิชา แล้วจัดทำรายงาน เมื่อสอนจบในแต่ละภาคเรียน และมีการส่งเสริมสนับสนุนให้อาจารย์ผู้สอน ได้รับการฝึกอบรม หรือศึกษาดูงาน ด้านกลยุทธ์การสอน หรือวิจัยเพื่อการพัฒนา ด้านเทคนิค วิธีการสอน และการจัดกิจกรรมเสริมการเรียนรู้

การสอน ให้มีการประชุมคณาจารย์ที่เกี่ยวข้อง เพื่อหารือ ปัญหาการเรียนรู้ของผู้เรียน และร่วมกันหาแนวทางแก้ไข โดยเฉพาะ คณาจารย์ ที่ทำการสอนในรายวิชาที่มีเนื้อหาและกิจกรรมต่อเนื่องกัน เพื่อกำหนดทิศทาง และผลลัพธ์ให้สอดคล้องกัน

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ ของนักศึกษาในรายวิชา

คณะกรรมการระดับสาขาวิชา ทำการประเมินข้อสอบ และความเหมาะสม ในการให้คะแนน โดยการสุ่มรายวิชา ภายในรอบเวลาของหลักสูตร

5. การดำเนินการทบทวน และ การวางแผนปรับปรุง ประสิทธิภาพของรายวิชา

5.1 คณะกรรมการระดับสาขาวิชา จัดทำระบบการทบทวนประสิทธิภาพของรายวิชา โดยพิจารณาจาก (1) ผลการประเมินการสอน โดยผู้เรียน (2) ผลการประเมิน โดยคณะกรรมการประเมินระดับสาขาวิชา (3) รายงานผลการสอนในรายวิชา โดยอาจารย์ผู้สอน หลังที่มีการทบทวนประสิทธิภาพของรายวิชาแล้ว

5.2 อาจารย์ผู้สอน รับผิดชอบในการทบทวนเนื้อหาที่สอน และกลยุทธ์การสอนของตน และนำเสนอแนว



ทางในการปรับปรุง และพัฒนาการเรียนการสอนในรายวิชา เสนอต่อที่ประชุมคณาจารย์ประจำหลักสูตร หรือ คณะกรรมการระดับหลักสูตร เพื่อพิจารณาให้ความคิดเห็น และสรุป วางแผน พัฒนา ปรับปรุง พร้อมทั้งนำเสนอ ผลสรุป ต่อ คณะกรรมการระดับสาขาวิชา และ คณะกรรมการระดับคณะ เพื่อใช้ในการสอนครั้งต่อไป

6. การทบทวนมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ ของนักศึกษาในรายวิชา ที่สนับสนุนยุทธศาสตร์ การสร้างปัญญา สร้างสรรค์ และการพัฒนาทุนทางสังคม

ผลที่สำเร็จจากการเรียนของผู้เรียน สามารถตอบสนอง ยุทธศาสตร์ 4 ด้าน ในการพัฒนาคุณภาพชีวิต และ สังคม คือ

(1) ผู้เรียน เป็นมี อารมณ์-ความรู้สึก (intelligence emotion) คิดฉลาดสร้างสรรค์ (intelligence thinking) ปัญญาสร้างสรรค์ (intelligence creativity) งามปัญญา (intelligence action)

(2) สังคมเข้มแข็ง ด้วยระบบ**สุขภาวะ** 4 ด้าน คือ ด้านร่างกาย ด้านจิตใจ ด้านอารมณ์ (จิตวิญญาณ) และ ด้านสังคม-ชุมชน-สิ่งแวดล้อม โดยการส่งเสริมให้สมาชิกและชุมชน จัดการตนเอง พึ่งตนเอง ร่วมกันสร้าง ร่วมกันผลิต เพื่อใช้สอยในชุมชน ให้มีวิถีชีวิตอย่างพอเพียงและมีความสุข บนพื้นฐานของ ความรัก ความดี ความเป็นภราดรภาพ (บพบาท ตัวแทน ชุมชน หรือ บ้าน = บ.)

(3) สังคมคุณธรรม และ อุดมปัญญา (บพบาท ตัวแทน วัด หรือ ศาสนา = ว.)

(4) สังคมไม่ทอดทิ้งกัน หรือ การสร้าง**ภราดรภาพ** บนพื้นฐานของการแสดงออก ด้วย “น้ำใจ” มากกว่า “เงิน” ความขยัน ซื่อสัตย์ ประหยัด เสียสละ สร้างสรรค์ (บพบาท ตัวแทน การศึกษา หรือ โรงเรียน = ร.)

ยุทธศาสตร์ดังกล่าว เกิดจากการผสานความร่วมมือจากองค์กรภาคี 3 กลุ่ม คือ กลุ่มภาคธุรกิจ กลุ่มภาคประชาสังคม และกลุ่มภาครัฐ (ทั้งส่วนกลาง และส่วนภูมิภาค) โดยแสวงจตุรร่วมกันตรงที่ ภาคธุรกิจที่เคยมุ่งแสวงกำไร ก็ให้ “ลด” กำไรลงบ้าง และคืนให้แก่สังคม เป็นการตอบแทนพื้นที่ ตอบแทนทรัพยากร ตอบแทนเวลาและความรัก ที่ตนเคยไปเบียดเบียนและแสวงประโยชน์ ภาคประชาสังคม จะเป็นผู้ดำเนินการสร้างความเข้มแข็ง จากการเรียนรู้ และรวมพลังกัน โดยที่ภาครัฐจะเป็นเพียงผู้คอยให้การสนับสนุน เปิดโอกาสให้กระบวนการต่างๆ ดำเนินไปภายใต้การจัดการดูแล และพึ่งพาตนเองของชุมชน โดยปราศจากการแทรกแซงจากรัฐ.

ผนวก

(01) จรรยาบรรณ ของวิชาชีพสื่อมวลชน

1. พึงตระหนักในความรับผิดชอบต่อทุกเรื่องที่น่าเสนอทางสื่อมวลชน
2. พึงเสนอข่าวตามที่มีหลักฐาน ถ้าหากภายหลังพบว่าผิดพลาด พึงแก้ไขด้วยความรับผิดชอบ
3. พึงเสนอความรู้รอบตัวที่มีคุณประโยชน์ต่อคนจำนวนมาก โดยพิจารณาจากเหตุผล มิใช่อนุโลมตามความต้องการของธุรกิจสื่อมวลชนแต่เพียงอย่างเดียว
4. พึงเสนอความบันเทิงที่ไม่เป็นพิษเป็นภัย ถ้าจำเป็นก็พึงแยกประเภทของผู้ชมและประกาศีให้ทราบ
5. พึงเสนอเป้าหมายของสังคมไทย โดยสนับสนุนการธำรงชาติ ศาสนา สถาบันกษัตริย์และระบบประชาธิปไตย
6. พึงสุจริตต่อหน้าที่โดยไม่ยอมรับอำิสสินจ้างให้บิดเบือนเจตนารมณ์ของตนเอง
7. พึงงดเว้นอบายมุขต่างๆ อันจะนำไปสู่การเสียอิสรภาพในการประกอบอาชีพด้านนี้
8. พึงงดเว้นการใช้สื่อมวลชนเพื่อการกลั่นแกล้งหรือการแก้แค้น
9. ไม่พึงยอมให้สื่อมวลชนเป็นเครื่องมือของผู้ใดผู้หนึ่งที่มีเป้าหมายมิชอบ
10. พึงส่งเสริมให้อำนาจทุกฝ่ายตามรัฐธรรมนูญ มีเสรีภาพในการปฏิบัติหน้าที่ของตนตามกฎหมาย
11. พึงถือว่าเกียรติและบุคลิกภาพของตนอยู่เหนือสิ่งใดทั้งหมด
12. พึงกล้าชี้ข้อตำราในสังคมด้วยความบริสุทธิ์ใจ

(02) หลักจริยธรรม 9 ประการ

คือ หลัก หรือ เกณฑ์ที่ใช้ประเมิน การยอมรับ หรือ ปฏิเสธ ความชอบธรรม ของสื่อ และ สื่อบุคคล มี 9 คู่ หรือ 9 ลำดับ คือ

1. จริง – เท็จ สื่อนำเสนอข้อมูล ข่าวสาร ที่เป็นจริง หรือ เป็นเท็จ
 2. ประโยชน์สุข – โทษทุกข์ สื่อนำเสนอข้อมูล ข่าวสาร ที่เป็นประโยชน์สุข หรือ โทษทุกข์ ต่อประชาชน
 3. ถูก – ผิด สื่อนำเสนอข้อมูล ข่าวสาร ถูกต้อง หรือ ผิดเพี้ยนจากความเป็นจริง หรือ ความจริง
 4. ดี – ชั่ว สื่อนำเสนอข้อมูล ข่าวสาร หรือแสดงจุดยืน ที่ขัดต่อหลักศีลธรรม หรือ ไม่ (จุดแบ่ง ดี ชั่ว คือ หลักศีลธรรมอันดีของประชาชน)
 5. ศิลปะ – อนาคต สื่อนำเสนอข้อมูล ข่าวสาร ที่เป็น ศิลปะ หรือ อนาคต (จุดแบ่ง “ศิลปะ” กับ “อนาคต” คือ การรับรู้ ดีความ และความรู้สึก ที่เกิดแก่ผู้รับสาร ว่า เพิ่มกิเลส (ราคะ โทสะ โมหะ) หรือ ลดกิเลส)
 6. สาระ – ไร้สาระ สื่อนำเสนอข้อมูล ข่าวสาร ที่มีสาระ หรือ ไร้สาระ (ความเป็น “สาระ” วัดจากผลที่เกิดขึ้น ที่เป็น จริง ประโยชน์ ถูก ดี ศิลปะ)
 7. เที่ยงธรรม – ลำเอียง สื่อนำเสนอข้อมูล ข่าวสาร ที่มีจุดยืนเพื่อความเที่ยงธรรม (จริง ประโยชน์ ถูก ดี ศิลปะ สาระ) หรือ ลำเอียง (เท็จ โทษทุกข์ ผิด ชั่ว อนาคต ไร้สาระ)
 8. เหมาะควร – ไม่เหมาะสม สื่อนำเสนอข้อมูล ข่าวสาร ที่เหมาะสม (จริง ประโยชน์ ถูก ดี ศิลปะ สาระ เที่ยงธรรม) หรือ ไม่เหมาะสม (เท็จ โทษทุกข์ ผิด ชั่ว อนาคต ไร้สาระ ลำเอียง)
 9. หมด (สุญญะ) – เหลือ เป็นตัวชี้วัดสุดท้าย ของความเป็นสื่อ และสื่อบุคคล ที่แสดงจุดยืนในความชอบธรรม ว่ามีความสะอาดหมดจด (สุญญะ) หรือ ยังเหลือความไม่ชอบธรรมเล็กๆ น้อยๆ อยู่เท่าใด
- การตัดสิน เรียงตามลำดับ จาก 1. – 9. ฝั่งซ้าย ยอมรับ ฝั่งขวา ปฏิเสธ

(03) หลักสัมมาปัญญา 4 ประการ

อารมณ์อุคมปัญญา (i-emotion: intelligence emotion) คิดฉลาดสร้างสรรค์ (i-thinking: intelligence thinking) ปัญญาสร้างสรรค์ (i-creativity: intelligence creativity) ของเราปัญญา (i-action: intelligence action) รวมกัน เรียกว่า igood (intelligence good)

เกณฑ์ตัดสินเลือก ข้อความสื่อสาร (message) ที่จะนำไปใช้ ในงานสื่อสาร คือ คุณสมบัติ และ คุณภาพ ของ ข้อความสื่อสาร (message) มีพลัง มีอำนาจ เพียงพอ ที่จะก่อให้เกิด สัมมาปัญญา (intelligence good) แก่ผู้รับสาร ได้แก่

(1) อารมณ์อุคมปัญญา (i-emotion: intelligence emotion) คือ ความมั่นคงของอารมณ์ ที่จะไม่อ่อนไหว ไปตามแรงยั่วยุบ หรือ แรงกดดัน ที่จะก่อให้เกิด การละเมิดกฎเกณฑ์ทางสังคม 4 ระดับ คือ ประพฤติผิด กติกาของสังคม ประพฤติผิดกฎหมาย ประพฤติผิดคุณธรรม-จริยธรรม ประพฤติผิดศีลธรรม (หมายความว่า การสะกดกัน พฤติกรรมการละเมิดทุกระดับ ต้องเริ่มต้นที่ ความคิด หากคิดผิด คิดชั่ว ก็ไม่ควรให้เกิดขึ้น แต่ถ้าเกิดขึ้น ต้องระงับ และอย่าให้แสดงออกทางการกระทำ)

(2) คิดฉลาดสร้างสรรค์ (i-thinking: intelligence thinking) คือ คิดฉลาด เมื่อประสบกับปัญหา ทำ ทำให้ตัดสินใจเลือกข้าง หรือต้องกระทำ หรือละเว้น คิดฉลาดสร้างสรรค์ มีลำดับความคิด 9 ชั้น (4 คู่ + 1) ได้แก่ ถูก-ผิด จริง-เท็จ ประโยชน์-โทษ ดี-ชั่ว (4 คู่นี้ คือเกณฑ์ทางกายภาพ) ศิลปะ-อนาจาร สาระ-ไร้สาระ เทียงธรรม-ลำเอียง เหมาะ-ไม่เหมาะสม (4 คู่นี้ คือเกณฑ์ทางจิตภาพ) และ หมด-เหลือ หรือ สุญญตา-อนุภาติ

(3) ปัญญาสร้างสรรค์ (i-creativity: intelligence creativity) คือ คิดสร้าง (production) และ รู้จักใช้ เทคโนโลยี และนวัตกรรมต่างๆ (technology and innovation) มาใช้สร้างสรรค์ สื่อ (media) กิจกรรม (activity-event) กิจการ (business) พิธีกรรมต่างๆ ทางสังคม (traditional) “เลือกสรร-ส่งเสริม-สร้าง-สื่อสาร-ซ่อมแซม/รักษา”

(4) ของเราปัญญา (i-action) หรือ "ความรู้ ทำให้องอาจ" คือ ผลของ ปัญญาทั้ง 3 ข้อ ที่จะก่อให้เกิด ภาพภาพ 5 ประการ ในชุมชน สังคม สิ่งแวดล้อม คือ อิสระเสรีภาพ (independence/freedom) สมรรถภาพ (ability/potency/efficiency) ภาครภาพ (charity/brotherhood) สันติภาพ (peace) บูรณภาพ (integrity) ของเราปัญญา เป็นพฤติกรรมภายในจิตใจของมนุษย์ มี 5 ลำดับ คือ รู้จริง (truth) รู้จำ (trust) รู้แจ้ง (taste) รู้แจ้ง (testibility & tangibility) รู้จบ (turn off)

หมายเหตุ คำว่า i มีความหมาย 2 นัยยะ คือ

i หมายถึง "identity" ความมีตัวตน ลักษณะเฉพาะตน i หมายถึง "ฉัน" (me) i หมายถึง "intelligence" ปัญญาฉลาด รู้ว่าสิ่งใดควร สิ่งใดไม่ควร และ i หมายถึง "ฉัน" (me) ซึ่งเป็นผู้กระทำ หรือเป็นประธาน สัมมาปัญญา ไม่อาจเกิดขึ้นได้ หากปราศจากตัวบุคคล หรือ ปฏิเสธความมีตัวตน (without i without i-Good) ไม่อาจเกิดขึ้นได้จากภายนอก

(04) นวัตกรรมการสื่อสาร

คือ ความสัมพันธ์ระหว่าง “วิทยาศาสตร์” (ศาสตร์ที่ว่าด้วยสัมพันธภาพของ สสาร กับ พลังงาน) กับ “นามศาสตร์” (ศาสตร์ที่ว่าด้วย อารมณ์ ความรู้สึก ที่เกิดกับจิต ประกอบด้วยปฏิกิริยาทางจิต ที่ส่งผลกระทบต่อ การรับรู้ การเรียนรู้ และการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ของบุคคล กลุ่มคน องค์กร เพื่อรักษาสมดุลภาพ (equilibrium) ระหว่าง ปัจจัย องค์ประกอบ 5 คู่ คือ

- 1) สุขภาวะ (health and happiness) กับ ความทันสมัยและการพัฒนาทางด้านวัตถุ (Development and Modernity)
- 2) จริยธรรม (ethics) กับ การใช้อำนาจในการบริหารปกครอง (Authority Political)
- 3) กฎหมายต่างๆ (laws) กับ อิสรภาพและเสรีภาพ (leberty) ของปวงชน
- 4) ศีลธรรม และ ระเบียบวินัยต่างๆ (morality and commandments) ของคนในชาติ กับ การพัฒนาการความก้าวหน้า ของเทคโนโลยีและนวัตกรรมต่างๆ (technology and innovation)
- 5) ระบบจักรกล (mchanicisim) กับ ความคิดสร้างสรรค์ (creativity)

นวัตกรรมการสื่อสาร เป็นการค้นหาความรู้ใหม่ วิธีการใหม่ หรือทักษะใหม่ ของกระบวนการทางภาษา และสื่อ เพื่อบอกหรือ อธิบาย (explain) และทำนาย (explicite) ปรากฏการณ์ "การเกิดใหม่" "การเปลี่ยนแปลง" (อนิจจตา, ทุกขตา) และ "การดับสลาย" ของปฏิกิริยาทางจิตวิญญาณ ที่ส่งผลต่อปฏิกิริยาทางพิลึกส์ หรือ ปฏิกิริยาทางพิลึกส์ ที่ส่งผลต่อปฏิกิริยาทางจิตวิญญาณ

นวัตกรรมการสื่อสาร เป็นการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีจักรกล (mchanics technology) เทคโนโลยีทางไฟฟ้า และอิเล็กทรอนิกส์ (electrics technology) เทคโนโลยีทางชีวภาพ (bio-technology) และเทคโนโลยีทางจิตภาพ ในองค์ประกอบการสื่อสาร และกระบวนการสื่อสาร อย่างเหมาะสม และเกิดประโยชน์ต่อมวลมนุษยชาติ

นวัตกรรมการสื่อสาร เป็นความสัมพันธ์ระหว่าง “วิทยาศาสตร์” กับ “นามศาสตร์” โดยใช้กระบวนการทางภาษาและสื่อ เพื่อบอกหรือ อธิบาย (explain) และทำนาย (explicite) ปรากฏการณ์ “การเกิดใหม่” “การเปลี่ยนแปลง” (อนิจจตา, ทุกขตา) และ “การดับสลาย” ของปฏิกิริยาทางจิตวิญญาณ ที่ส่งผลต่อปฏิกิริยาทางพิลึกส์ หรือ ปฏิกิริยาทางพิลึกส์ ที่ส่งผลต่อปฏิกิริยาทางจิตวิญญาณ

นาม จิต วิญญาณ มีคุณสมบัติและคุณลักษณะทางธรรมชาติ 4 ข้อ คือ (1) ความรู้สึก (2) ความจำได้ หมายถึง (3) ความคิดปรุงแต่ง วิเคราะห์ สังเคราะห์ (4) การรับรู้ทุกสิ่ง เป็น องค์ความรู้ องค์ปัญญา

ปฏิกิริยาทางจิตวิญญาณ มี 4 อากาเร ได้แก่ อากาเร (action) ลิงคะ (origination) นิमित (happen) อุกเทศ (meaning) ของ ความรู้สึก ความจำ ความคิดปรุงแต่ง และการรับรู้ (เจตสิก 4: เวทนา สัญญา สังขาร วิญญาณ)

การเรียนรู้จิตใจ และจิตวิญญาณ คือ การเรียนรู้ “คุณสมบัติ” “อากาเร” และ “ผล” (ที่เกิดจากอากาเร) ของสาร ตามมโนทัศน์ของบุญนิยม หมายถึง องค์รวมของสรรพสิ่ง (Holistics Information).



(05) หลักเกณฑ์ การประเมิน การออกแบบ และผลิต สิ่งพิมพ์

รายการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน 4=Excellent 3=Good 2=Satisfactory 1=Poor	
ก. การใช้สื่อ และ กลยุทธ์โฆษณา ประชาสัมพันธ์	มี	เหมาะสม
(1) เข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย (Reach)		
(2) สร้างภาพลักษณ์ขององค์กร ให้มีความน่าเชื่อถือ เชื่อมโยงกับตัวสินค้า		
(3) ไม่เป็นปฏิปักษ์ต่อสิ่งแวดล้อม และสันติภาพของสังคมมนุษย์		
ข. ส่วนประกอบ	มี	เหมาะสม
(1) พาดหัว (headline)		
(2) ภาพประกอบ (illustration)		
(3) เนื้อหา (body copy)		
(4) ภาพสินค้า ผลิตภัณฑ์ บริการ กิจกรรม (product)		
(5) โลโก้ (logo)		
ค. องค์ประกอบศิลป์ การสร้างสรรค์	มี	เหมาะสม
(1) Font (style, size, color, effect)		
(2) การออกแบบ (จุด เส้น รูปทรง พื้นผิว แสง เงา สี ที่ว่าง)		
(3) องค์ประกอบศิลป์ (ทิศทาง สัดส่วน สมดุล เอกภาพ กลมกลืน จังหวะ)		
ง. แนวคิด การสร้างสรรค์ ทางกายภาพ เนื้อหา และแนวเขียน	มี	เหมาะสม
(1) แนวคิดหลัก (theme) มีความโดดเด่น (unique) คล้าย (insight) คึง คู่ (art & technic design)		
(2) ภาษา (ระดับภาษาที่ใช้ เหมาะสมกับผู้อ่าน)		
(4) โน้มน้าวใจด้วย สีสัน อารมณ์คุณปัญญา (emotion-intelligence)		
(5) ส่งเสริมปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง และความรับผิดชอบต่อสังคม		
รวม (ก. + ข. + ค. + ง.)		

(06) หลักสังขารธรรม

วัตถุธรรมทั้งหลายในโลก แบ่งออกได้เป็น 10 ประเภท 25 ประการ (พระไตรปิฎก เล่ม 35 ข้อ 36 หน้า 19)

ประเภทที่ 1	ประสาทรับรู้ (Sensitive, Awareness)	ประเภทที่ 2	อารมณ์ (Sense-field)
ประเภทที่ 3	เพศ (Sex)	ประเภทที่ 4	จิตใจ (Mind)
ประเภทที่ 5	ชีวิต (Life)	ประเภทที่ 6	อาหาร (Food, Nutrition)
ประเภทที่ 7	เทศะ (Delimitation)	ประเภทที่ 8	การสื่อสาร (Communication)
ประเภทที่ 9	อาการ (Alterability)	ประเภทที่ 10	ลักษณะ (Feature)

หลักสังขารธรรม กล่าวถึงต้นกำเนิด การคงอยู่คงสภาพ และ การสูญสลายของสรรพสิ่ง ซึ่งเรียกว่าสังขารธรรม ที่ถูกจำแนกโดยระดับคุณภาพ องค์ประกอบ คุณลักษณะและสถานะ ของวัตถุธรรมดังกล่าว

จิต เป็น วัตถุธรรม ที่มี สภาวะ และ กระบวนการ ที่สืบต่อเนื่อง ไม่ขาดตอน ระหว่าง ดวงจิตหนึ่ง (“เกิดขึ้น-ตั้งอยู่-ดับไป”) กับ อีกดวงจิตหนึ่ง โดยที่ ดวงจิตหนึ่ง จะส่งผลกระทบที่เกิดขึ้น “ตั้งอยู่” (ขั้นนี้ประกอบด้วย กรรม-วิบาก หรือ ความดี-ความชั่ว ความรู้-ความจำ หรือ สัญญา รวมแล้วเรียกว่า “เจตสิก” ซึ่งมีองค์ประกอบ 4 ประการ คือ ความรู้สึก หรือ เวทนา ความจำได้หมายรู้ หรือ สัญญา การปรุงแต่ง ให้เป็นเรื่องราวตัวตน หรือ สังขาร จนเกิดเป็น องค์รวม เรียกว่า วิญญาณ ซึ่งจะถูกต่อไปยัง ดวงจิตดวงถัดไปทันที ก่อนที่ดวงจิต ดวงเดิมจะดับสลายไป ของดวงจิตดวงเดิม ที่จะสลายไป ไปยังดวงจิตดวงใหม่ ต่อเนื่องกันไปไม่ขาดตอน และไม่สิ้นสุด (สังสารวัฏฏ์) เว้นแต่จะ ทำลาย หรือตัดดวงจร “เกิดขึ้น-ตั้งอยู่-ดับไป” ของดวงจิตดวงใดดวงหนึ่ง และจุดที่สามารถตัดดวงจรได้ (ตัดกรรม) คือ ผลกรรมที่เกิดขึ้นในขั้น “ตั้งอยู่” แห่งดวงจิต นั่นคือ การทำลายกิเลส ตัณหา จนเป็น ศูนย์ (สูญญะ)

จิต มีสภาวะ และ กระบวนการ เกิดดับ แบบเดียวกับ **ไฟฟ้า** (ไฟฟ้า เกิดจาก สนามแม่เหล็ก เคลื่อนที่ผ่าน ขดลวดตัวนำไฟฟ้า เพื่อให้เกิดแรงผลัก อิเล็กตรอน ในขดลวด เคลื่อนที่ไป) เช่น กระแสไฟฟ้าสลับ ขนาด 1 เฮิร์ตซ์ หรือ Hz. ใน 1 วินาที จะมีอิเล็กตรอน จากอะตอมหนึ่ง (ในขดลวด) เคลื่อนที่ไปในทิศทางเดียวกัน ไปยังอะตอมหนึ่ง (ในขดลวดเดียวกัน) ทำให้เกิดกระแสไฟฟ้า (เกิดขึ้น-ตั้งอยู่) และ เมื่อ มันเคลื่อนที่ผ่านไป กระแสไฟฟ้า ก็ไม่มีชั่วคราว (ดับไป) ถ้ามีตัวกลางเหนี่ยวนำ ให้อะตอมมันเคลื่อนที่ จนครบวงจร ก็จะเกิดกระแสไฟฟ้าติด-ดับ ต่อเนื่องกันไป จนกว่าจะตัดดวงจร การเคลื่อนที่ของอะตอมออกไปได้ และถ้ามีการเร่งความเร็ว ให้มีการติด-ดับ เร็วขึ้น จาก 1 รอบ (ครั้ง) ต่อ 1 วินาที เป็น 50 รอบ ต่อวินาที เรียกว่า กระแสไฟฟ้า 50 Hz.

แต่ความเร็วรอบการ เกิด-ดับ ของ จิต กับ ไฟฟ้า แตกต่างกันอย่างมา ยังไม่สามารถ หาหน่วยวัดค่าความเร็วรอบ ของจิต ไม่ได้ และที่แตกต่างกันประการหนึ่งคือ ภาวะการตั้งอยู่ของ จิต มีผลเป็น กรรม-วิบาก แต่ ไฟฟ้า ไม่มี ดังนั้น กระแสไฟฟ้า จึงไม่มีวิญญาณ ไม่มีชีวิต ส่วนการสื่อความหมาย ของไฟฟ้า ใช้สื่อด้วยระบบ เลขฐานสอง (digital) (โดยการเปลี่ยน ไฟฟ้าแบบ อะนาล็อก ให้เป็น ดิจิทัล ก่อน) ซึ่งสื่อได้มากที่สุดเพียง 4 มิติ (กว้าง-ยาว-สูง-เวลา) เท่านั้น แต่จิต ใช้สื่อสารได้มากกว่า 4 มิติ ซึ่งปัจจุบัน นักวิทยาศาสตร์ - คาราศาสตร์ ต่างก็ยอมรับกันว่า ในระบบจักรวาล (univers system) ทั้งหมด มีการสื่อสารกันได้มากถึง 11 มิติ ซึ่งสอดคล้องกับ การค้นพบจักรวาล ของสมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้า ว่า โลก และจักรวาล มีไม่สิ้นสุด.



องค์ประกอบสังขารธรรม (Factor of Formative Phenomena)

ระดับสังขารธรรม	องค์ประกอบ (factor of causality compounded)	คุณลักษณะ และ สถานะ (specification & status)	ประเภทของสังขารธรรม
ธาตุ-สสาร. (mass)	-ธาตุทั้ง 5 ประกอบด้วย ของแข็ง (ธาตุดิน) ของเหลว (ธาตุน้ำ) อุดหนุน (ธาตุไฟ) อากาศ (ธาตุลม) ช่องว่าง (อวกาศธาตุ)	-สสาร (mass) -พลังงาน (power)	สิ่งไม่มีชีวิต หรือ วัตถุ (material) หรือ ดิน
พืช. (organic)	-ธาตุทั้ง 5 -อาหาร ^[1] (food)	-สสาร (mass) -พลังงาน (power) -กริยา ^[2] (action)	สิ่งมีชีวิต ประเภท พืช (plant)
เดรัจฉาน. (wildness) -นรก -เปรต -อสุรกาย	-ธาตุทั้ง 5 -อาหาร ^[1] (food) -ภูต ^[6] (ความรู้สึก-รับรู้ได้)	-สสาร (mass) -พลังงาน (power) -กริยา ^[2] (action) -กรรม (motion) -วิถุญะ (eternity)	สิ่งมีชีวิต ประเภท สัตว์ (animal)
คน-มนุษย์. (homo sapiens) -ปุถุชน -กัลยาณชน -อารยชน	-ธาตุทั้ง 5 -อาหาร ^[1] (food) -ภูต ^[6] (ความรู้สึก-รับรู้ได้) -ปาณะ ^[4] (วิญญาน-อารมณ์) -กิเลส (ราคะ ตัณหา อหังการ อุปาทาน)	-สสาร (mass) -พลังงาน (power) -กริยา ^[2] (action) -กรรม (motion) -วิบาก (effect)	สิ่งมีชีวิต ประเภท คน หรือ มนุษย์ (human)
เทพ. (super maning or Goodness)	-ธาตุทั้ง 5 -อาหาร ^[1] (food) -ภูต ^[6] (ความรู้สึก-รับรู้ได้) -ปาณะ ^[4] (วิญญาน-อารมณ์) -ภพ ^[5] (สวรรค์)	-สสาร (mass) -พลังงาน (power) -กริยา ^[2] (action) -กรรม (motion) -วิบาก (effect)	สิ่งมีชีวิต ประเภท เทพ หรือ พระเจ้า (God)
ธรรมะ. (integrity) หรือ (mought- being)	-ธาตุทั้ง 5 -อาหาร ^[1] (food) -ภูต ^[6] (ความรู้สึก-รับรู้ได้) -ปาณะ ^[4] (วิญญาน-อารมณ์) -สุญญตา ^[6]	-สสาร (mass) -พลังงาน (power) -กริยา ^[2] (action) -กรรม (motion) -กาละ (time)	สิ่งที่มีชีวิต ประเภท ธรรม (dharma)

คำอธิบาย

- 1 **อาหาร** คือ การเคลื่อนที่ หรือแปรสภาพของ ธาตุทั้ง 5 ออกมาเป็นพลัง หรือกำลังงาน (energy)
- 2 **กริยา** หมายถึง อาการที่เป็นผลจากการแปรสภาพของ ธาตุทั้ง 5
- 3 **ภูต** คือ จิตใจ ที่สามารถรับรู้ได้ หรือรู้สึกได้ เมื่อสัมผัสกับ (1) อุณหภูมิ (2) แสง สี (3) เสียง (4) รส (5) กลิ่น (6) ความรู้สึกสัมผัส (7) อารมณ์

สัตว์ไม่สามารถรับรู้เรื่อง ปาณะ หรือ วิญญาณได้ ดังนั้น ความดีความชั่ว สัตว์ไม่รู้จัก กรรมของสัตว์ จึงเป็น วิภวภูต มีชีวิตปาก เพราะกรรมนั้นขาดเจตนา ด้วยเหตุนี้ ภพชาติ ชรา มรณะ ของสัตว์จึงยาวนาน

4 **ปาณะ** หรือ **วิญญาณ** คือ การรับรู้ได้ เรียนรู้ได้ มีจริงได้ และ เป็นจริงได้ (being) ในเรื่องของ (1) ความดี-ความชั่ว (2) ถูก-ผิด (3) จริง-เท็จ (4) ประโยชน์-โทษ (5) ศิลปะ-อนาจาร (6) เทียงธรรม-ลำเอียง (7) สาระ-อสาระ (8) ควรทำ-ควรละเว้น (9) ความหมด-ความหลงเหลือ ส่วน **กิเลส** เป็นเครื่องแบ่งเขตความเป็น ปุณฺณ กัลยาณชน มนุษยชน โดยใช้เกณฑ์ อาการทางจิต ที่เกิดขึ้น ได้แก่ อาการ (action) สิ่งที่แสดงปรากฏ หรือ ลิงค (origination) สิ่งอุบัติขึ้นทางจิต หรือ นิमित (happen) และ สิ่งที่เป็นตัวตนเรียกขานได้ หรือ อุเทศ (meaning) เป็นตัวชีวิต

ถ้ารับรู้ได้ เรียนรู้ได้ จัดเป็นสังขารธรรม ระดับ “คน” แต่ถ้ามีจริงได้ เป็นจริงได้ ก็เป็นสังขารธรรมระดับ “มนุษย์” และ “เทวดา” ตามลำดับ

5 **ภพ** คือ ความติด ความเหลือ ที่ค้างอยู่ในจิต (ชัระนุปาติ-ชัระนุปาติ) หรือ ค้างอยู่ในวิภวภูต (ภพ ชาติ ชรา มรณะ) บางทีก็เรียก สักคะ หรือ สวรรค์

6 **สูญญตา** หรือ ความว่าง (nought) คือ สภาวะที่ไม่หลงเหลือสิ่งหนึ่งสิ่งใดต่อไปนี้ ไว้ในจิตและวิญญาณเลย ได้แก่ ความชั่ว ความเท็จ สังโยค อกุศล อวิชชา (ทุกข้อมีค่าเป็น 0)

7 **กรรม** ของสิ่งมีชีวิตระดับธรรม เป็นกรรมบริสุทธิ์ ที่ไม่มีผลกระทบต่อสิ่งใด หรืออะไร คงมีแต่ เวลา เท่านั้น เป็นสิ่งที่ดำเนินไปเคียงคู่กับ กรรม หรือ การกระทำ ผู้ที่มี กรรม กับ กาละ เป็นเครื่องดำเนินไป เรียกว่า อรหัตตบุคคล เป็นบุคคลผู้ที่ไม่เหลือแม้ ชัระนุปาติ และ ชัระนุปาติ มีชีวิตเพื่อผู้อื่น หมกสิ้นอัตตาตัวตน เป็น สูญญตบุคคล หรือ สรรพัญญตบุคคล ไม่มีอดีต ไม่มีอนาคต มีแต่ปัจจุบัน.

(7) องค์ประกอบ ของธุรกิจวิสาหกิจชุมชน และ การพึ่งตนเอง (7-Function of SME^s)

1. ผลผลิต หรือ ผลิตภัณฑ์ (5P-product)
 - แผนการผลิต (แผนชีวิต-แผนชุมชน) (plan)
 - การเพาะปลูก (กลไกกรรม-เกษตรกรรม) (plant)
 - การเก็บเกี่ยว (กลไกกรรม-เกษตรกรรม) (pick)
 - การแปรรูป (กลไกกรรม-เกษตรกรรม-หัตถกรรม-อุตสาหกรรม-สถาปัตยกรรม) (preserve / protect)
 - การบรรจุภัณฑ์ (ศิลปกรรม-การสื่อสาร-วัฒนธรรม-สุขภาพ ทัศนภาพ และสิ่งแวดล้อม) (package)
2. ตลาด (market)
3. สื่อ และการสื่อสาร (media / communication)
4. เครือข่าย (network) ประกอบด้วย เครือข่ายชุมชน สังคม (community network / social network) เครือข่ายการสื่อสาร (social media / media network / community online) และ เครือข่ายการศึกษา วัฒนธรรม (บ้าน-วัด-โรงเรียน: บ ว ร)
5. การขนส่ง (logistic)
6. การบริหารจัดการองค์การ ในชุมชน (organization) และ การจัดการความรู้ (knowledge managment)
7. การจัดการ พฤติกรรมหลังการบริโภค (after-consumption: 6R5ส.) ประกอบด้วย การนำกลับมาใช้ซ้ำ (reuse) การซ่อมแซม (repair) การนำไปเวียนใหม่ (recycle) การกำจัดมลพิษ (reject) การควบคุม และการกำจัดอารมณ์ หรือ กิเลส (retire) และ การเสียดสละ คืนสู่สังคม (return) 5ส.: (สะอาด สะดวก สะอาด สุขลักษณะ สร้างนิสัย)

(8) มิติของการสื่อสารเวลา หรือ Q-SPORT (6-D^{it} Dimension of info-Time)

เวลา มีลักษณะทางสังขารธรรม ที่แตกต่างจากสังขารธรรมอื่น คือ ไม่มีการหยุดนิ่ง แต่ก็มีความเที่ยงแท้ อยู่ในตัว ในวงโคจรของเวลา ในแต่ละคาบ (วัฏฏะ)⁹ จะมีความเที่ยงตรง เวลา เป็นบ่อเกิดของสรรพสิ่ง

การสื่อสารเวลา หรือ เวลาของการสื่อสาร มี 6 มิติ

(1) มิติขนาด หรือ Quantity คือ การบอกขนาด หรือรูปทรงของเวลา มีหน่วยนับเป็น วินาที นาที ชั่วโมง วัน สัปดาห์ เดือน ปี ทศวรรษ ศตวรรษ เช่น 60 วินาที, 60 นาที, 24 ชั่วโมง, 30 วัน, 4 สัปดาห์, 12 เดือน, 10 ปี, 10 ทศวรรษ, 1 ศตวรรษ เป็นต้น

(2) มิติของลำดับ หรือ Sequence คือ การจัดลำดับก่อนหลัง ใช้หน่วยนับเป็นตัวเลข เช่น ที่ 1. ที่ 2. ที่ n..., ใช้หน่วยนับเป็นวลี เช่น เมื่อวาน วันนี้ พรุ่งนี้ หน่วยนับเป็นเหตุเป็นผล เช่น หลังจากนั้น ดังนั้นจึง เมื่อ...จึง...

(3) มิติตำแหน่งนัดหมาย หรือ Point คือ การบ่งบอกความหมาย ณ จุดเวลาใดๆ มีหน่วยความหมายเป็น นาฬิกา (น.) เช่น 06.30 น., 24.00 น. วันที่ 1 มกราคม พ.ศ.2549 เป็นต้น

(4) มิติโอกาส หรือ Opportunity คือ การบ่งบอกความไม่แน่นอนว่า มีหรือไม่มี ได้หรือไม่ได้ เป็นหรือไม่เป็น เรียกว่า โอกาส บางครั้ง บางสถานการณ์ก็มีโอกาส หรือได้โอกาส หรือเป็นโอกาส ในการสอดแทรกเข้าไปร่วมกิจกรรม ในการกำหนดหรือหาโอกาส ถ้าเกี่ยวกับกาลไกลทางวัตถุ หรือเทคโนโลยี ใช้หลักทฤษฎีความน่าจะเป็นมาวิเคราะห์ ถ้าเกี่ยวกับคน องค์กร การใช้อำนาจ ใช้หลักทฤษฎีความประพฤติ และหลักทางสังคมศาสตร์ เข้ามาช่วยวิเคราะห์) โดยใช้คำว่า “มี - ไม่มี”, “ได้-ไม่ได้”, “เป็น-ไม่เป็น” เป็นหน่วยประสิทธิผล

(5) มิติสัดส่วนสัมพันธ์ หรือ Relations คือ การบ่งบอกสัดส่วน หรืออัตราส่วน ที่แสดงความสัมพันธ์ หรือผกผันกันระหว่าง (1) หน่วยเวลา กับ หน่วยเวลา ใช้จำนวนเท่าเป็นหน่วยนับ เช่น ความเร็ว 10 เท่า (2) หน่วยเวลา กับ หน่วยมาตรา ชั่ง ตวง วัด เช่น น้ำหนักเพิ่มขึ้น 50 กรัม ทุกๆ 1 วินาที ความจุ 5 ลบ.ม. ต่อ 1 นาที ความเร็ว 10 กิโลเมตร ต่อ ชั่วโมง เป็นต้น

(6) มิติความถี่ หรือ Times คือ การบ่งความถี่ของการกระทำ หรือปรากฏการณ์ของสิ่งใดๆ ใช้จำนวนครั้งเป็นหน่วยนับ เช่น 1 ครั้ง, 2 ครั้ง, n ครั้ง เป็นต้น

เมื่อรวมอักษรย่อ ของมิติเวลาทั้ง 6 มิติ จะได้คำว่า Q-SPORT รวมกันเป็นคำอีกคำหนึ่ง ในความหมายอีกนัยหนึ่ง Q = Queen หมายถึง สตรี หรือความเป็นเพศแม่ กับ SPORT หมายถึง กีฬา ที่มีลักษณะของการตื่นพร้อมอยู่ตลอดเวลา ไม่หยุดนิ่ง และมีความแข็งแกร่ง พร้อมใช้งาน ซึ่งมีลักษณะคล้ายกับ คุณสมบัติของเวลา

มิติของเวลา จะถูกสอดแทรก และบูรณาการไปกับ กระบวนการสื่อสาร โดยเฉพาะการจัดทำแผนสื่อ หรือ แผนกลยุทธ์อื่นใด ย่อมเกี่ยวข้องกับ มิติของเวลา เสมอ.

⁹ 1 วัฏฏะ ของ รอบเวลา เท่ากับ การเกิดระเบิดครั้งใหญ่ของจักรวาล หรือ BigBang 1 ครั้ง (หรือ 1 ดสงไชยกัปป์) ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการนับเวลาในแต่ละรอบ ของการเกิดดับ ของระบบจักรวาล ซึ่งนับเวลาได้ประมาณ 14,000 ล้านปี