

Department of Library and Information Science

รหัสกระบวนวิชา LS331 (009331) หน่วยกิต 3(2-2-5)

ชื่อกระบวนวิชา เกมและเกมมิฟิเคชันสำหรับสารสนเทศ (Game & Gamification for Informations)

เงื่อนไขที่ต้องผ่านก่อน : ม.บร. 213 (009213)

คำอธิบายลักษณะกระบวนวิชา

ความหมายและแนวคิดของเกมและเกมมิฟิเคชัน ทฤษฎีการเสพติดและความสนุก กรอบความคิดของเกมและเกมมิฟิเคชัน กลยุทธ์ของเกมและเกมมิฟิเคชัน การออกแบบเกมและเกมมิฟิเคชัน เกมและเกมมิฟิเคชันสำหรับการรู้สารสนเทศ การประยุกต์เกมและเกมมิฟิเคชันสำหรับสารสนเทศ

Definition and concept of game and gamification. Theory of engagement and fun. Game and gamification framework. Game and gamification strategies. Design for game and gamification. Games and gamification in information Literacy. Application of game and gamification for informations.

รหัสกระบวนวิชา LS332 (009332) หน่วยกิต 3(2-2-5)

ชื่อกระบวนวิชา การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงมนุษยศาสตร์ดิจิทัล (Data Analytics in Digi Humanities)

เงื่อนไขที่ต้องผ่านก่อน : ม.บร. 213 (009213)

คำอธิบายลักษณะกระบวนวิชา

ความหมาย แนวคิดและหลักการการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงมนุษยศาสตร์ดิจิทัล กระบวนการการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงมนุษยศาสตร์ดิจิทัล การวิเคราะห์ข้อมูลสำหรับมัลติมีเดีย การเรียนรู้ของเครื่องและการตีความโดยมนุษย์ การสร้างภาพข้อมูล แนวโน้มของการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงมนุษยศาสตร์ดิจิทัล

Definition, concept, and principle of data analytics in digital humanities. Data analytics management process. Data analytics for multimedia. Machine learning and human interpretation. Data visualization. Trends of data analytics in digital humanities.