



รายละเอียดของรายวิชา(Course Specification)

รหัสวิชา DMS๓๓๐๓ รายวิชาการสร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับสื่อดิจิทัลและสตรีมมิ่งมีเดีย
แขนงวิชาการผลิตสื่อดิจิทัลและสตรีมมิ่งมีเดีย วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
ภาคการศึกษา ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๓

หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

๑. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา	DMS๓๓๐๓
ชื่อรายวิชาภาษาไทย	การสร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับสื่อดิจิทัลและสตรีมมิ่งมีเดีย
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ	Graphic Animation for Digital Media and Streaming Production

๒. จำนวนหน่วยกิต

๓(๒-๒-๕)

๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

๓.๑ หลักสูตร	นิเทศศาสตรบัณฑิต (แขนงวิชาการผลิตสื่อดิจิทัลและสตรีมมิ่งมีเดีย)
๓.๒ ประเภทของรายวิชา	วิชาเอกบังคับ

๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

๔.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุวิมล อภาพล
๔.๒ อาจารย์ผู้สอน	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุวิมล อภาพล

๕. สถานที่ติดต่อ

ห้องพักอาจารย์ วิทยาลัยนิเทศศาสตร์
E – Mail suwimol.ap@ssru.ac.th

๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

๖.๑ ภาคการศึกษาที่	๒/๒๕๖๓/ ชั้นปีที่ ๓
๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้	ประมาณ ๔๐ คน

๗. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน(Pre-requisite) (ถ้ามี) ไม่มี

๘. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน(Co-requisites)(ถ้ามี) ไม่มี

๙. สถานที่เรียน On site มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, Online ด้วยโปรแกรม Google meet, และ On demand

๑๐. วันที่จัดทำหรือปรับปรุง วันที่ ๑ พฤศจิกายน พ.ศ.๒๕๖๓/
รายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

- เพื่อให้ผู้เรียนสามารถอธิบายหลักการสร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับสื่อดิจิทัลและสตรีมมิ่งมีเดียได้
- เพื่อให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์การใช้ซอฟต์แวร์ในการสร้างสรรค์งานภาพกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับสื่อดิจิทัลและสตรีมมิ่งมีเดียได้
- เพื่อให้ผู้เรียนสามารถตระหนักถึงคุณภาพของงานและมีจริยธรรมในการสร้างสรรค์งานสื่อดิจิทัลและสตรีมมิ่งมีเดียได้

๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

- เพื่อให้สอดคล้องกับสาระวิชาในกรอบหลักสูตรมาตรฐานด้านนิเทศศาสตร์ ของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา
- เพื่อให้ นักศึกษามีฐานความรู้ที่เป็นรูปธรรมในการจัดทำโครงการวิชาอื่น ๆ ในสาขาวิชาการผลิตสื่อดิจิทัลและสตรีมมิ่งมีเดียได้
- เพื่อให้ นักศึกษาสามารถประยุกต์ฐานความรู้ในวิชานี้ไปใช้ในการผลิตสื่อดิจิทัลและสตรีมมิ่งมีเดียได้

หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

๑. คำอธิบายรายวิชา

การสร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับสื่อดิจิทัลและสตรีมมิ่งมีเดีย ฝึกปฏิบัติการผลิตภาพกราฟิกเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหวแบบ ๒ มิติ และกระบวนการเปลี่ยนรูปแบบงานภาพกราฟิกเคลื่อนไหวให้เหมาะสมกับการนำเสนอผ่านสื่อดิจิทัลและสตรีมมิ่งมีเดีย

๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาคสนาม/การฝึกงาน(ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
๓๐	-	๓๐	๓/๕

๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

- ๓.๑ ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน วิทยาลัยนิเทศศาสตร์
- ๓.๒ ปรึกษาผ่านโทรศัพท์ที่ทำงาน / มือถือ หมายเลข ๐๘๙-๑๕๕-๓/๖๖๔
- ๓.๓ ปรึกษาผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) suwimol.ap@ssru.ac.th
- ๓.๔ ปรึกษาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook/Twitter/Line) Suwimol Apapol
- ๓.๕ ปรึกษาผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Internet/Web board) https://elcca.ssru.ac.th/suwimol_ap/

หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

๑. คุณธรรม จริยธรรม

๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีวินัย ตรงต่อเวลา และมีความรับผิดชอบสูงทั้งต่อตนเองวิชาชีพลูกและสังคม
- (๒) แสดงความซื่อสัตย์สุจริต
- (๓) ปฏิบัติหน้าที่ด้วยคุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณในวิชาชีพ
- (๔) เคารพในระเบียบและกฎเกณฑ์ขององค์กรและสังคม
- (๕) เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์

๑.๒ วิธีการสอน

- (๑) สอดแทรกประสบการณ์ รวมทั้งเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องและเกิดขึ้นจริงในสังคมมาอธิบายประกอบการเรียนการสอน
- (๒) ใช้การวิเคราะห์กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับคุณธรรมและจริยธรรมที่ต้องการเสริมสร้างให้นักศึกษา
- (๓) ใช้วิธีการสอนแบบบทบาทสมมติเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาเกิดประสบการณ์เสมือนจริง
- (๔) มอบหมายให้นักศึกษาศึกษาเพิ่มเติมนอกห้องเรียนในประเด็นที่สนใจและเกี่ยวข้องกับคุณธรรมและจริยธรรมที่ต้องการเสริมสร้าง เพื่อนำผลการศึกษามาอภิปรายแลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างกัน
- (๕) การใช้อาจารย์ผู้สอนเป็นตัวอย่างที่ดีในการเสริมสร้างคุณธรรมและจริยธรรม

๑.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานที่ได้รับมอบหมาย และการร่วมกิจกรรม
- (๒) ประเมินจากการมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน การซักถาม และการตอบคำถาม
- (๓) ประเมินจากผลการวิเคราะห์กรณีศึกษา
- (๔) ประเมินจากข้อสรุปและผลของการแสดงบทบาทสมมติ
- (๕) ประเมินจากผลการศึกษานอกห้องเรียนและการอภิปรายเพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์
- (๖) พิจารณาจากการเปลี่ยนแปลงความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับคุณธรรมและจริยธรรมที่ต้องการเสริมสร้าง

๒. ความรู้

๒.๑ ความรู้ที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีความรู้เกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีพื้นฐานด้านนิเทศศาสตร์และในสาขาวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง
- (๒) มีความรู้ที่เกิดจากบูรณาการความรู้ในศาสตร์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อส่งเสริมศักยภาพในการประกอบวิชาชีพ
- (๓) มีความรู้ภาคปฏิบัติอย่างลึกซึ้งและกว้างขวาง เป็นระบบ เป็นสากล และเท่าทันสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก
- (๔) มีความรู้และความสามารถในการแสวงหาความรู้และประสบการณ์เพิ่มเติมตลอดชีวิต

● (๕) มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับพัฒนาการของสื่อดิจิทัลและเทคโนโลยีสมัยใหม่ ตลอดจนสามารถบูรณาการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีกับการทำงานได้

๒.๒ วิธีการสอน

(๑) การเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถในการเรียนรู้ในชั้นเรียนและแสวงหาความรู้เพิ่มเติมภายนอกชั้นเรียนได้

(๒) การเรียนการสอนที่มุ่งเน้นความสนใจของผู้เรียนควบคู่ไปด้วย โดยให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้า เพิ่มเติมในประเด็นที่สนใจ ด้วยการทำรายงาน การกำหนดประเด็นการอภิปรายกลุ่มและกรณีศึกษา

(๓) การเรียนการสอนที่มุ่งเน้นการแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนและระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน

(๔) การมุ่งเน้นการฝึกปฏิบัติเพื่อสร้างเสริมทักษะในแต่ละวิชาชีพ

(๕) การศึกษาดูงานองค์การ หน่วยงานที่มีความโดดเด่นในสาขาวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง

(๖) เชิญผู้เชี่ยวชาญในแต่ละวิชาชีพที่เกี่ยวข้องมาเป็นวิทยากรบรรยายพิเศษ หรืออบรมเชิงปฏิบัติการให้แก่ นักศึกษา

(๗) การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรร่วมกับรายวิชาอื่น ๆ เพื่อให้เกิดการบูรณาการความรู้ที่เป็นรูปธรรม

๒.๓ วิธีการประเมินผล

(๑) ประเมินจากพฤติกรรม ความสนใจ และการมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนการซักถามและการตอบคำถาม

(๒) ประเมินจากผลการศึกษาค้นคว้า การทำรายงานกลุ่ม การอภิปรายกลุ่ม การวิเคราะห์ กรณีศึกษา และการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร

(๓) ประเมินจากผลการฝึกปฏิบัติ การศึกษาดูงาน การฟังบรรยาย และอบรมเชิงปฏิบัติการ

(๔) ประเมินจากผลการศึกษาส่วนบุคคลและการอภิปรายเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์

(๕) ประเมินจากการตอบคำถามทบทวนประจำบท การทดสอบย่อย การสอบกลางภาค และปลายภาค รวมทั้งผลการประเมินผู้สอนปลายภาคเรียน

(๖) ประเมินจากรายวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพนิเทศศาสตร์

๓. ทักษะทางปัญญา

๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

○ (๑) มีความสามารถในการเข้าถึงฐานข้อมูลซึ่งเป็นฐานความรู้ที่จำเป็นสำหรับการปฏิบัติงานในวิชาชีพ

○ (๒) มีศักยภาพทางความคิด อาทิ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดหลายมุม เพื่อให้ได้ข้อเท็จจริงและความรู้ที่ถูกต้อง ชัดเจน และเป็นประโยชน์

○ (๓) มีความสามารถในการวิเคราะห์สถานการณ์ การวางแผน การบริหารจัดการและการปฏิบัติงานตามแผน และการประเมินผลในแต่ละวิชาชีพ

○ (๔) มีความสามารถในการเรียบเรียงความคิดอย่างเป็นระบบและนำเสนอได้อย่างสร้างสรรค์

● (๕) มีความสามารถในการเชื่อมโยงและประยุกต์สาระความรู้ไปสู่การปฏิบัติงานด้านวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง

๓.๒ วิธีการสอน

(๑) การเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถในการเรียนรู้ในชั้นเรียนและแสวงหาความรู้เพิ่มเติมภายนอกชั้นเรียนได้

(๒) การเรียนการสอนที่มุ่งเน้นความสนใจของผู้เรียนควบคู่ไปด้วย โดยให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้า เพิ่มเติมในประเด็นที่สนใจด้วยการทำรายงาน การกำหนดประเด็นการอภิปรายกลุ่ม และกรณีศึกษา

(๓) การเรียนการสอนที่มุ่งเน้นการแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนและระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน

(๔) การทำหน้าที่ส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถคิดเชิงวิเคราะห์เชิง สังเคราะห์ และแก้ปัญหาเพื่อเสริมสร้างความสามารถเชิงปัญญา

(๕) การเน้นการฝึกปฏิบัติและการร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตรเพื่อบูรณาการความรู้สู่การปฏิบัติที่เป็นรูปธรรมชัดเจน

๓.๓ วิธีการประเมินผล

(๑) ประเมินจากพฤติกรรม ความสนใจ และการมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน การซักถาม การถามคำถาม และการตอบคำถาม

(๒) ประเมินจากผลการศึกษาค้นคว้า การทำรายงานกลุ่ม การอภิปรายกลุ่ม การวิเคราะห์กรณีศึกษาและรายงานผล

(๓) ประเมินจากผลการศึกษาค้นคว้าและการอภิปรายเพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์

(๔) การประเมินผลการฝึกปฏิบัติและการร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตรเพื่อบูรณาการความรู้

(๕) ประเมินจากการตอบคำถามทบทวนประจำบท การทดสอบย่อย การสอบกลางภาค และปลายภาค รวมทั้งผลการประเมินผู้สอนปลายภาคเรียน

(๖) ประเมินจากการพูดคุยหรือการสัมภาษณ์อย่างเป็นทางการและไม่เป็นทางการ

๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ**๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา**

- (๑) สามารถทำงานกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี
- (๒) มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย
- (๓) สามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์และวัฒนธรรมองค์กรที่ไปปฏิบัติงานได้เป็นอย่างดี
- (๔) มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับผู้ร่วมงานในองค์กรและกับบุคคลทั่วไป
- (๕) สามารถแก้ปัญหาและพัฒนากระบวนการปฏิบัติงานให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลยิ่งขึ้น
- (๖) มีภาวะผู้นำและผู้ตามที่ดี

๔.๒ วิธีการสอน

(๑) สอดแทรกประสบการณ์รวมทั้งเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องและเกิดขึ้นจริงในสังคมเพื่ออธิบายประกอบการเรียนการสอน

(๒) ศึกษาโดยการวิเคราะห์กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

(๓) ฝึกการทำงานเป็นกลุ่ม อาทิ การทำรายงาน การอภิปราย การจัดโครงการพิเศษ หรือธุรกิจจำลอง

(๔) ใช้วิธีการสอนแบบบทบาทสมมติเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาเกิดประสบการณ์เสมือนจริง

(๕) การเรียนการสอนที่มุ่งเน้นการแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนและผู้เรียนกับผู้เรียน

(๖) การทำหน้าที่ส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้เรียนมีทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

(๗) การเน้นการฝึกปฏิบัติและการร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตรเพื่อบูรณาการความรู้สู่การปฏิบัติที่เป็นรูปธรรมชัดเจน

(๘) ผู้สอนเป็นแบบปฏิบัติที่ดี

๔.๓ วิธีการประเมินผล

(๑) ประเมินจากการมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน การซักถาม และการตอบคำถาม

(๒) ประเมินจากผลการวิเคราะห์กรณีศึกษา

(๓) ประเมินจากการฝึกการทำงานเป็นกลุ่ม

(๔) ประเมินจากข้อสรุปและผลของการแสดงบทบาทสมมติ

(๕) ประเมินจากผลการศึกษานอกห้องเรียนและการอภิปรายเพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์

(๖) พิจารณาจากการเปลี่ยนแปลงทัศนคติและพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

(๗) ประเมินจากผลการศึกษาส่วนบุคคลและการอภิปรายเพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์

๕. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

๕.๑ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

○ (๑) มีทักษะการใช้ข้อมูลเชิงตัวเลขจากแหล่งข้อมูลปฐมภูมิและข้อมูลทุติยภูมิในการวิเคราะห์สถานการณ์การตัดสินใจ การวางแผน การบริหารแผนและปฏิบัติงานและการประเมินผลการปฏิบัติงาน

○ (๒) มีทักษะการสื่อสารซึ่งก่อให้เกิดประสิทธิผลในการปฏิบัติงานในแต่ละวิชาชีพ ได้แก่ ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และเขียนทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นพื้นฐานในการสร้างสารและการนำเสนอ

● (๓) มีทักษะในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมสนับสนุนการปฏิบัติงาน อาทิ การสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตด้วยรูปแบบต่าง ๆ โดยเฉพาะการประยุกต์ใช้สื่อสังคมออนไลน์

๕.๒ วิธีการสอน

(๑) สอดแทรกประสบการณ์รวมทั้งเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องและเกิดขึ้นจริงในสังคม

(๒) ศึกษาโดยการวิเคราะห์กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับทักษะที่ต้องการเสริมสร้าง

(๓) ใช้วิธีการสอนแบบบทบาทสมมติเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาเกิดประสบการณ์เสมือนจริง

(๔) มอบหมายให้นักศึกษาจัดทำสื่อสังคมออนไลน์

(๕) มอบหมายให้นักศึกษาศึกษาเพิ่มเติมนอกห้องเรียนในประเด็นที่สนใจและเกี่ยวข้องกับทักษะที่ต้องการเสริมสร้างเพื่อนำผลการศึกษามาอภิปรายและแลกเปลี่ยนประสบการณ์

(๖) ทบทวนบทเรียนโดยการตอบคำถามทบทวนประจำบท

(๗) ทดสอบย่อยก่อนการเรียนการสอนในแต่ละครั้ง

๕.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากการมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน การซักถาม และการตอบคำถาม
- (๒) ประเมินจากผลการวิเคราะห์กรณีศึกษา
- (๓) ประเมินจากข้อสรุปและผลของการแสดงบทบาทสมมุติ
- (๔) ประเมินจากสื่อสังคมออนไลน์ที่มอบหมายให้นักศึกษาจัดทำ
- (๕) ประเมินจากผลการศึกษานอกห้องเรียนและการอภิปรายเพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์
- (๖) พิจารณาจากการเปลี่ยนแปลงทัศนคติและพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารระหว่างบุคคลและความ

รับผิดชอบของนักศึกษาแต่ละคน

- (๗) ประเมินจากผลการศึกษาค้นคว้าส่วนบุคคลและการอภิปรายเพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์
- (๘) ประเมินจากเทคนิคการนำเสนอโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศหรือคณิตศาสตร์และสถิติ

หมายเหตุ

สัญลักษณ์ ● หมายถึง ความรับผิดชอบหลัก

สัญลักษณ์ ○ หมายถึง ความรับผิดชอบรอง

เว้นว่าง หมายถึง ไม่ได้รับผิดชอบ

ซึ่งจะปรากฏอยู่ในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล

๑. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	การประเมินผล
๑	<ul style="list-style-type: none"> - อธิบายรายวิชา วัตถุประสงค์ของรายวิชา วิธีสอน กิจกรรมการเรียนการสอน วิธีการวัดผลและประเมินผล - ชี้แจงสัปดาห์การเรียนออนไลน์ - ความรับผิดชอบของครูสอนและนักศึกษาที่มีต่อการเรียนการสอนทั้งในและนอกชั้นเรียน - ขอบปฏิบัติเบื้องต้นสำหรับครูสอนและนักเรียนทั้งการเรียนในห้องเรียนและการเรียนออนไลน์ 	๔	<p>บรรยายในรูปแบบ Online และ/หรือ Onsite มีรายละเอียด ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - การแนะนำตัวผู้สอนและผู้เรียน - การอธิบายคำอธิบายรายวิชา <p>กิจกรรมการเรียนการสอน การวัดผลและการประเมินผล ชักถามและตอบคำถาม</p> <ul style="list-style-type: none"> - การอธิบายการเรียนออนไลน์และขอปฏิบัติ พร้อมแนะนำแหล่งการเรียนรู้และสื่อการเรียนออนไลน์ - การอธิบายห้องเรียนออนไลน์ (Google classroom) เพื่อเป็นสื่อกลางในการสื่อสารและการมอบหมายงานและสื่อการเรียนรู้ต่างๆ 	<ul style="list-style-type: none"> - ประเมินจากการมีส่วนร่วมในการบรรยาย(แบบประเมินรายบุคคล)
๒	พื้นฐานการทำงานภาพเคลื่อนไหวและการใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Adobe After Effect เบื้องต้น (Transform ๑)	๔	บรรยายในรูปแบบ On demand และให้นักศึกษาทดลองปฏิบัติ	<ul style="list-style-type: none"> - ประเมินจากการมีส่วนร่วมในการบรรยายและการทำงานในชั้นเรียน (แบบประเมินรายบุคคล)
๓	การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Adobe After Effect เบื้องต้น (Transform ๒)	๔	บรรยายในรูปแบบ On demand และให้นักศึกษาทดลองปฏิบัติ	<ul style="list-style-type: none"> - ประเมินจากการมีส่วนร่วมในการบรรยายและการทำงานในชั้นเรียน (แบบประเมินรายบุคคล)
๔-๕	การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Adobe After Effect (Topic : Text)	๘	บรรยาย พร้อมยกตัวอย่างประกอบในรูปแบบ Online และ/หรือ Onsite ให้นักศึกษาทดลองปฏิบัติ	<ul style="list-style-type: none"> - ประเมินจากการมีส่วนร่วมในการบรรยายและการทำงานในชั้นเรียน (แบบประเมินรายบุคคล)
๖	การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Adobe After Effect(Topic : Light ๑)	๔	บรรยายในรูปแบบ On demand และให้นักศึกษาทดลองปฏิบัติ	<ul style="list-style-type: none"> - ประเมินจากการมีส่วนร่วมในการบรรยายและการทำงานในชั้นเรียน (แบบประเมินรายบุคคล)

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	การประเมินผล
๓	การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Adobe After Effect(Topic : Light ๒)	๔	บรรยายในรูปแบบ On demand และให้นักศึกษาทดลองปฏิบัติ	- ประเมินจากการมีส่วนร่วมในการบรรยายและการทำงานในชั้นเรียน (แบบประเมินรายบุคคล)
๔	ลำดับที่สอบกลางภาค			- แบบประเมินรายบุคคล
๕	การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Adobe After Effect(Topic : Camera)	๔	บรรยายในรูปแบบ On demand และให้นักศึกษาทดลองปฏิบัติ	- ประเมินจากการมีส่วนร่วมในการบรรยายและการทำงานในชั้นเรียน (แบบประเมินรายบุคคล)
๑๐-๑๑	การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Adobe After Effect(Topic : Mask)	๔	บรรยาย พร้อมยกตัวอย่างประกอบ ในรูปแบบ Online และ/หรือ Onsite ให้นักศึกษาทดลองปฏิบัติ	- ประเมินจากการมีส่วนร่วมในการบรรยายและการทำงานในชั้นเรียน (แบบประเมินรายบุคคล)
๑๒	การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Adobe After Effect (Topic : Effect ๑)	๔	บรรยาย พร้อมยกตัวอย่างประกอบ ในรูปแบบ Online และ/หรือ Onsite ให้นักศึกษาทดลองปฏิบัติ	- ประเมินจากการมีส่วนร่วมในการบรรยายและการทำงานในชั้นเรียน (แบบประเมินรายบุคคล)
๑๓	การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Adobe After Effect (Topic : Effect ๒)	๔	บรรยาย พร้อมยกตัวอย่างประกอบ ในรูปแบบ Online และ/หรือ Onsite ให้นักศึกษาทดลองปฏิบัติ	- ประเมินจากการมีส่วนร่วมในการบรรยายและการทำงานในชั้นเรียน (แบบประเมินรายบุคคล)
๑๔	การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Adobe After Effect(Topic : Effect ๓)	๔	บรรยาย พร้อมยกตัวอย่างประกอบ ในรูปแบบ Online และ/หรือ Onsite ให้นักศึกษาทดลองปฏิบัติ	- ประเมินจากการมีส่วนร่วมในการบรรยายและการทำงานในชั้นเรียน (แบบประเมินรายบุคคล)
๑๕-๑๖	การนำเสนองาน	๔	การนำเสนองานของนักศึกษา ในรูปแบบ Online และ/หรือ Onsite	- ประเมินจากการมีส่วนร่วมในการบรรยายและการทำงานในชั้นเรียน (แบบประเมินรายบุคคล)
๑๗	ลำดับที่สอบปลายภาค			- แบบประเมินรายบุคคล

๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

(ระบุวิธีการประเมินผลการเรียนรู้หัวข้อย่อยแต่ละหัวข้อตามที่ปรากฏในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบของรายวิชา (Curriculum Mapping) ตามที่กำหนดในรายละเอียดของหลักสูตรสัปดาห์ที่ประเมินและสัดส่วนของการประเมิน)

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
๑.๑.๑-๑.๑.๕, ๓.๑.๔, ๔.๑.๑-๔.๑.๔	๑. คะแนนจิตพิสัย (การเข้าชั้นเรียน / มารยาท / การแต่งกาย)	ทุกสัปดาห์	๑๐
๑.๑.๓ -๑.๑.๔,๒.๑.๑-๒.๑.๔, ๓.๑.๑-๓.๑.๔, ๔.๑.๑-๔.๑.๕	๒. คะแนนงานในชั้นเรียน	ทุกสัปดาห์	๑๐
๑.๑.๓ -๑.๑.๔,๒.๑.๑-๒.๑.๔, ๓.๑.๑-๓.๑.๔, ๔.๑.๑-๔.๑.๕	๓. คะแนนงานที่ได้รับมอบหมาย (การนำเสนองาน)	๑๕,๑๖	๑๐
๓.๑.๑-๓.๑.๔, ๔.๑.๑-๔.๑.๕, ๕.๑.๑-๕.๑.๔	๔. คะแนนโครงงาน (ภาพกราฟิกเคลื่อนไหว)	๑๕,๑๖	๒๐
๑.๑.๑-๑.๑.๕, ๒.๑.๑-๒.๑.๔, ๓.๑.๑-๓.๑.๔, ๔.๑.๑- ๕.๑.๕๕.๑.๑-๕.๑.๔	๕. คะแนนภาคสอบ	๑๗	๕๐

หมวดที่ ๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

๑. ตำราและเอกสารหลัก

- ๑) สุรพงษ์ เวชสุวรรณมณี. พื้นฐานการสร้างงานเคลื่อนไหว ๒ มิติ. คณะบุคคลก้าบ้นทอง, ๒๕๕๐.

๒. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

- ๑) จุฑามาศ จิวะสังข์. ๒๕๕๔. After Effect Video Techniques. กรุงเทพฯ : ชิมพลิฟาย.
- ๒) ปาพจน์ หนูนักดี. Graphic Design Principles, ๒๕๕๒

๓. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

- ๑) <http://www.pencil-animation.org/>
- ๒) <https://vimeo.com/>

หมวดที่ ๗ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

๑.๑ การประเมินประสิทธิผลในรายวิชานี้ ที่จัดทำโดยนักศึกษา ได้จัดกิจกรรมในการนำเสนอแนวคิดและความเห็นจากนักศึกษาได้ จากการสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน การสังเกตการณ์จากพฤติกรรมของผู้เรียน แบบประเมินผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา รวมไปถึงข้อเสนอนะผ่านเว็บบอร์ด ที่อาจารย์ผู้สอนได้จัดทำเป็นช่องทางการสื่อสารกับนักศึกษา

๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- ๒.๑ คณะกรรมการบริหารหลักสูตรร่วมพิจารณาแนวทางการวัดผล การประเมินผล และข้อสอบ
- ๒.๒ การส่งเสริมให้เกิดการประเมินศักยภาพก่อนและหลังเรียน
- ๒.๓ การประเมินจากผลการเรียนของนักศึกษา
- ๒.๔ พิจารณาจากการประเมินการสอนของนักศึกษา

๓. การปรับปรุงการสอน

- ๓.๑ ประมวลข้อมูลจากการประเมินการสอนในข้อ ๒ เพื่อสรุปจุดด้อย จุดเด่น ปัญหา อุปสรรค และข้อเสนอไปปรับปรุง
- ๓.๒ การทำวิจัยในชั้นเรียนเพื่อพัฒนารูปแบบและวิธีการสอน
- ๓.๓ การปรับปรุงเทคนิคการสอน สื่อการสอน และการสร้างบรรยากาศในการเรียนการสอน

๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

- ๔.๑ พิจารณาโดยคณะกรรมการบริหารหลักสูตร
- ๔.๒ การพิจารณาความสอดคล้องระหว่างผลการเรียนกับคุณภาพของงานที่มอบหมายให้นักศึกษาทำตลอดภาคเรียน
- ๔.๓ ประเมินความเหมาะสมของแผนบริหารการสอน การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การมอบหมายงาน การวัดผลและการประเมินผลการเรียน กับคำอธิบายรายวิชาและวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

- ๕.๑ พิจารณาจากข้อ ๔ เพื่อสรุปประเด็นที่ต้องปรับปรุงแก้ไขหรือส่งเสริมให้มีมาตรฐานยิ่งขึ้น
- ๕.๒ ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทั้งในด้านวิชาการและวิชาชีพ
- ๕.๓ วางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา ดำเนินการ นำไปใช้และประเมินอย่างสม่ำเสมอ
- ๕.๔ การนำเสนอคณะกรรมการบริหารหลักสูตรเพื่อร่วมกันพิจารณา

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

ตามที่ปรากฏในรายละเอียดของหลักสูตร (Programme Specification) มคอ. ๒

รายวิชา	คุณธรรม จริยธรรม					ความรู้					ทักษะทางปัญญา					ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ					การวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร เทคโนโลยีสารสนเทศ			
	๑	๒	๓	๔	๕	๑	๒	๓	๔	๕	๑	๒	๓	๔	๕	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๑	๒	๓
	● ความรับผิดชอบหลัก										○ ความรับผิดชอบรอง													
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	๑	๒	๓	๔	๕	๑	๒	๓	๔	๕	๑	๒	๓	๔	๕	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๑	๒	๓
รหัสวิชา DMS๓๓๐๓																								
ชื่อรายวิชา																								
การสร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับสื่อดิจิทัลและสตรีมมิ่งมีเดีย	○	○	●	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○	○	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○
Graphic Animation for Digital Media and Streaming Production																								

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ