

รหัสวิชา DMS3303

ชื่อรายวิชา การสร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับสื่อดิจิทัลและสตรีมมิ่งมีเดีย

หน่วยกิต 3(2-2-5)

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร นิเทศศาสตรบัณฑิต

คณะ/วิทยาลัย นิเทศศาสตร์

รายละเอียดของรายวิชา Course Specification (TQF3/OBE3)

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป Section 1 General Information

1. รหัสและชื่อรายวิชา

ไทย DMS3303 การสร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับสื่อดิจิทัลและสตรีมมิ่งมีเดีย

อังกฤษ Graphic Animation for Digital Media and Streaming Production

2. จำนวนหน่วยกิต

3(2-2-5) หน่วยกิต

3. หมวดวิชา

วิชาเอกเลือก

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุวิมล อาภาผล

อาจารย์ผู้สอน : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุวิมล อาภาผล

สถานที่ติดต่อ : อาคารวิทยาลัยนิเทศศาสตร์ วิทยาเขตนครปฐม

e-mail : suwimol.ap@ssru.ac.th

5. ภาคการศึกษาและชั้นปีที่เรียน

ภาคเรียนที่ 2

ปีการศึกษา 2568

ชั้นปีที่ 2

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

-

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

-

8. สถานที่เรียน

อาคารวิทยาลัยนิเทศศาสตร์ วิทยาเขตนครปฐม

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

15 พฤศจิกายน พ.ศ.2568

10. ความสอดคล้องระหว่างรายวิชากับวิสัยทัศน์ เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน และข้อกำหนดตามเกณฑ์มาตรฐานอุดมศึกษาระดับปริญญาตรี

วิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัย “ผู้นำการสร้างมืออาชีพเพื่อพัฒนาสังคมอย่าง ยั่งยืน”		ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ ด้วยตนเองในการปฏิบัติ และการปรับปรุงพัฒนา งานเพื่อการประกอบอาชีพ (Lifelong learning)	ส่งเสริมทักษะด้าน ดิจิทัล
ผู้นำการสร้างมืออาชีพ	พัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน (SDGs)		
พัฒนาทักษะด้านการผลิตสื่อและความสามารถทางเทคนิคและความคิดสร้างสรรค์ มุ่งส่งเสริมให้นักศึกษาเป็นมืออาชีพด้านการผลิตสื่อดิจิทัลและสตรีมมิ่งมีเดีย	ทักษะความสามารถทางเทคนิคและความคิดสร้างสรรค์ สามารถนำความรู้ไปใช้ในการทำงานจริงในอุตสาหกรรมสื่อและดิจิทัลคอนเทนต์ ตลอดจนมีจริยธรรมในการใช้สื่ออย่างรับผิดชอบนำไปสู่การพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน	สร้างกระบวนการเรียนรู้ผ่านการฝึกปฏิบัติจริง การใช้เทคโนโลยี และการคิดเชิงสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ และพัฒนางานเพื่อการประกอบอาชีพ	พัฒนาองค์ความรู้เกี่ยวกับการตัดต่อความคิดสร้างสรรค์ และนำเสนอผลงานบนแพลตฟอร์มดิจิทัลอย่างมืออาชีพ

หมวดที่ 2 คำอธิบายรายวิชาและผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา Section 2 Course Description and Course Learning Outcomes: CLOs

1. คำอธิบายรายวิชา

ภาษาไทย

การสร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับสื่อดิจิทัลและสตรีมมิ่งมีเดีย ฝึกปฏิบัติการผลิตภาพกราฟิกเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ และกระบวนการเปลี่ยนรูปแบบงานภาพกราฟิกเคลื่อนไหวให้เหมาะสมกับการนำเสนอผ่านสื่อดิจิทัลและสตรีมมิ่งมีเดีย

ภาษาอังกฤษ

Motion graphics production for digital media and streaming media, graphic 2 D animation production practice by computer program, and the process of changing motion graphics to suit digital media and streaming media presentation.

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
28 ชั่วโมง/ภาคเรียน 4 ชั่วโมง/สัปดาห์	32 ชั่วโมง/ภาคเรียน 4 ชั่วโมง/สัปดาห์	30 ชั่วโมง/ภาคเรียน 5 ชั่วโมง/สัปดาห์

ประเภทรายวิชา บรรยาย ฝึกปฏิบัติ

3. จำนวนชั่วโมงให้คำปรึกษานักศึกษารายบุคคล

3.1 การให้คำปรึกษาทางวิชาการ (อย่างน้อย 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์)

3.2 การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการให้คำปรึกษาทางวิชาการ

4. จุดมุ่งหมายรายวิชา

2.1 เพื่อให้ผู้เรียนสามารถอธิบายหลักการสร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับสื่อดิจิทัลและสตรีมมิ่งมีเดียได้

2.2 เพื่อให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์การใช้ซอฟต์แวร์ในการสร้างสรรค์งานภาพกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับสื่อดิจิทัลและสตรีมมิ่งมีเดียได้

2.3 เพื่อให้ผู้เรียนสามารถตระหนักถึงคุณภาพของงานและมีจริยธรรมในการสร้างสรรค์งานสื่อดิจิทัลและสตรีมมิ่งมีเดียได้

5. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs ในหลักสูตร OBE) (LOs ในหลักสูตร TQF)

CLO/LO 1 เข้าใจหลักการ แนวคิด และองค์ประกอบของการสร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับสื่อดิจิทัลและสตรีมมิ่งมีเดีย

CLO/LO 2 วิเคราะห์รูปแบบการสร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับสื่อดิจิทัลและสตรีมมิ่งมีเดีย

CLO/LO 3 ใช้ซอฟต์แวร์สร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

CLO/LO 4 ออกแบบการสร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหวให้เหมาะสมกับสื่อดิจิทัลและสตรีมมิ่งมีเดียได้

CLO/LO 5 เคารพลิขสิทธิ์ ใช้สื่ออย่างมีจริยธรรม และสื่อสารการนำเสนอผลงานได้

6. ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (Program Learning Outcomes – PLOs) และผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course Learning Outcomes - CLOs)

PLOs	ความรู้ (K)	ทักษะ (S)	จริยธรรม (E)	คุณลักษณะ (C)
PLO 1				
PLO 2		✓		
PLO 3				
PLO 4				
PLO 5	✓			
PLO 6				
PLO 7			✓	
PLO 8				

ความสอดคล้องของ PLOs/CLOs	CLO 1	CLO 2	CLO 3	CLO 4	CLO 5
PLO 1	✓	✓			
PLO 2		✓	✓	✓	
PLO 3				✓	✓
PLO 4					
PLO 5	✓	✓	✓	✓	
PLO 6		✓	✓	✓	
PLO 7					
PLO 8					✓

CLOs	Cognitive Domain (Knowledge)						Psychomotor Domain (Skills)	Affective Domain (Attitude)
	R	U	Ap	An	Ev	C		
CLO1		✓					2	2
CLO2		✓					2	2
CLO3			✓				3	2
CLO4		✓					3	2
CLO5			✓				3	1

Cognitive Domain

R=Remembering U=Understanding Ap=Applying An=Analyzing Ev=Evaluating C=Creating

Psychomotor Domain

1.เลียนแบบ 2.ทำตามคำสั่ง 3.ทำเพื่อความถูกต้อง 4.ทำอย่างสร้างสรรค์ต่อเนื่อง 5.ทำได้เหมือนธรรมชาติ

รหัสวิชา DMS3303

ชื่อรายวิชา การสร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับสื่อดิจิทัลและสตรีมมิ่งมีเดีย

หน่วยกิต 3(2-2-5)

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร นิเทศศาสตรบัณฑิต

คณะ/วิทยาลัย นิเทศศาสตร์

Affective Domain

1.การรับ 2.การตอบสนอง 3.การให้ค่านิยม 4.การจัดรวบรวม 5.การพัฒนาลักษณะนิสัยจากค่านิยม

เกณฑ์ประการประกันคุณภาพ: 1.2 หลักสูตรแสดงถึงการกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของทุกรายวิชา โดยถูกออกแบบและได้รับการจัดรูปแบบอย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course Learning Outcomes - CLOs) กรณีหลักสูตรแบบ OBE

CLOs	ความรู้ (K)	ทักษะทางปัญญา (S)	คุณธรรม จริยธรรม (E)	ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ (C)	กรณีหลักสูตรวิชาชีพมีผลลัพธ์เฉพาะเพิ่มเติมให้ระบุ
CLO1	✓				
CLO2		✓			
CLO3		✓			
CLO4		✓			
CLO5			✓		

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course Learning Outcomes - CLOs) กรณีไม่ได้ใช้หลักสูตรแบบ OBE

LOs	คุณธรรม จริยธรรม (E)	ความรู้ (K)	ทักษะทางปัญญา (S)	ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ (C)	ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (IT)	ทักษะการจัดการเรียนรู้ (เฉพาะครุศาสตร์) (L)
LO1		✓	✓			
LO2		✓			✓	
LO3			✓		✓	
LO4		✓	✓		✓	
LO5	✓				✓	

7. การปรับปรุงรายวิชาตามข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (เปิดสอนรายวิชานี้ครั้งแรกไม่ต้องกรอก)

ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	การปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ
อยากให้นักศึกษามีความคิดสร้างสรรค์ และกล้าที่จะคิดนอกกรอบภายใต้ความถูกต้องและเหมาะสม	เปิดโอกาสให้นักศึกษากล้าคิดนอกกรอบอย่างสร้างสรรค์โดยเคารพงานของผู้อื่น และตระหนักถึงจริยธรรมสื่ออย่างเหมาะสม

เกณฑ์ประการประกันคุณภาพ: 3.6 ข้อมูลการปรับปรุงรายวิชาตามข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เพื่อแสดงว่ากระบวนการเรียนการสอนมีการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้มั่นใจว่าตอบโจทย์ความต้องการของภาคอุตสาหกรรมการทำงาน และสอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง

หมวดที่ 3 การพัฒนาผู้เรียนที่สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs)

Section 3 Student Improvement in relation to Course Learning Outcomes (CLOs)

1. ความสอดคล้องระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs/LOs) กับวิธีการสอน การวัดและการประเมินผล

CLOs LOs	ระบุ ผลลัพธ์	กลยุทธ์การสอนและการให้ผลป้อนกลับ (Active Learning) (ต้องสัมพันธ์กับหมวด 2 ข้อ 6)	วิธีวัดและประเมินผล
CLO 1	K	- การบรรยายพร้อมตัวอย่าง - การสรุปและอภิปรายในชั้นเรียน	1. ประเมินจากการสอบปฏิบัติ 2. ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรม 3. ประเมินจากผลงานที่มอบหมายและการนำเสนอ
CLO 2	S	- การวิเคราะห์กรณีศึกษา - การระดมความคิด	1. ประเมินจากการสอบปฏิบัติ 2. ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรม 3. ประเมินจากผลงานที่มอบหมายและการนำเสนอ
CLO 3	S	- การฝึกปฏิบัติในห้องเรียน - Workshop ฝึกตัดต่อ	1. ประเมินจากการสอบปฏิบัติ 2. ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรม 3. ประเมินจากผลงานที่มอบหมายและการนำเสนอ
CLO 4	S C	- Workshop ออกแบบและเล่าเรื่องตามโจทย์ที่ได้รับมอบหมาย	1. ประเมินจากการสอบปฏิบัติ 2. ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรม 3. ประเมินจากผลงานที่มอบหมายและการนำเสนอ
CLO 5	E	- การทำงานรายบุคคลภายใต้การเคารพลิขสิทธิ์ ใช้สื่ออย่างมีจริยธรรม และนำเสนองาน	1. ประเมินจากการสอบปฏิบัติ 2. ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรม 3. ประเมินจากผลงานที่มอบหมายและการนำเสนอ

* หลักสูตร OBE ทุกรายวิชาต้องมี CLO ให้ครบ K S E C

* หลักสูตร TQF ทุกรายวิชาต้องมี LO ให้ครบ K S E C IT

2. การกำหนดดัชนีผลลัพธ์การเรียนรู้ (Outcome Index) เกณฑ์การให้คะแนน (Rubrics) ในการวัดและประเมินต้องสอดคล้องกับ ดัชนีผลลัพธ์การเรียนรู้ (Outcome Index)

CLO 1/LO 1:

ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy): เช่น Understanding หรือ Applying หรือ Analysis

พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb): เข้าใจหลักการ แนวคิด และองค์ประกอบของการสร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับสื่อดิจิทัลและสตรีมมิ่งมีเดีย

Below Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)	Meet Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)	Exceeds Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)
ขาดความเข้าใจทฤษฎีภาพกราฟิกและภาพเคลื่อนไหว และองค์ประกอบของการสร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับสื่อดิจิทัลและสตรีมมิ่งมีเดีย	มีความเข้าใจทฤษฎีภาพกราฟิกและภาพเคลื่อนไหว และองค์ประกอบของการสร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับสื่อดิจิทัลและสตรีมมิ่งมีเดีย แต่ยังไม่ครบถ้วน	มีความเข้าใจทฤษฎีภาพกราฟิกและภาพเคลื่อนไหว และองค์ประกอบของการสร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับสื่อดิจิทัลและสตรีมมิ่งมีเดียอย่างชัดเจนและเหมาะสม

CLO 2/LO 2:

ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy):

พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb): วิเคราะห์รูปแบบการสร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับสื่อดิจิทัลและสตรีมมิ่งมีเดีย

Below Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)	Meet Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)	Exceeds Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)
ไม่สามารถวิเคราะห์รูปแบบการสร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหว และไม่สามารถเลือกเทคนิคที่เหมาะสมกับงานที่ได้รับมอบหมายได้	สามารถวิเคราะห์รูปแบบการสร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหว แต่ไม่สามารถเลือกเทคนิคที่เหมาะสมกับงานที่ได้รับมอบหมายได้	สามารถวิเคราะห์รูปแบบการสร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหว และเลือกเทคนิคที่เหมาะสมกับงานที่ได้รับมอบหมายได้

รหัสวิชา DMS3303

ชื่อรายวิชา การสร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับสื่อดิจิทัลและสตรีมมิ่งมีเดีย

หน่วยกิต 3(2-2-5)

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร นิเทศศาสตรบัณฑิต

คณะ/วิทยาลัย นิเทศศาสตร์

CLO 3/LO 3:

ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy):

พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb): ใช้ซอฟต์แวร์สร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Below Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)	Meet Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)	Exceeds Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)
ไม่สามารถใช้ซอฟต์แวร์สร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับสื่อดิจิทัลและสตรีมมิ่งมีเดียได้	สามารถใช้ซอฟต์แวร์สร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับสื่อดิจิทัลและสตรีมมิ่งมีเดียได้	สามารถใช้ซอฟต์แวร์สร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับสื่อดิจิทัลและสตรีมมิ่งมีเดียได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

CLO 4/LO 4:

ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy):

พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb): ออกแบบการสร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหวให้เหมาะสมกับสื่อดิจิทัลและสตรีมมิ่งมีเดียได้

Below Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)	Meet Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)	Exceeds Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)
ไม่สามารถออกแบบการสร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหวที่เหมาะสมกับแพลตฟอร์มดิจิทัลและผู้ชมเป้าหมายได้	สามารถออกแบบการสร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหวได้	สามารถออกแบบการสร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหวที่เหมาะสมกับแพลตฟอร์มดิจิทัลและผู้ชมเป้าหมายได้

CLO 5/LO 5:

ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy):

พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb): เคารพลิขสิทธิ์ ใช้สื่ออย่างมีจริยธรรม และสื่อสารการนำเสนอผลงานได้

Below Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)	Meet Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)	Exceeds Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)
การสร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับสื่อดิจิทัลและสตรีมมิ่งมีเดีย โดยไม่เคารพลิขสิทธิ์ จริยธรรม และไม่สามารถนำเสนอผลงานอย่างเหมาะสมได้	การสร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับสื่อดิจิทัลและสตรีมมิ่งมีเดีย โดยเคารพลิขสิทธิ์ จริยธรรม แต่ไม่สามารถนำเสนอผลงานอย่างเหมาะสมได้	การสร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับสื่อดิจิทัลและสตรีมมิ่งมีเดีย โดยเคารพลิขสิทธิ์ จริยธรรม และสามารถนำเสนอผลงานได้อย่างเหมาะสม

เกณฑ์ประกันคุณภาพ:

3.3 มีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลาย โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

3.4 มีกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ การเรียนรู้วิธีการเรียนรู้ และปลูกฝังให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต (เช่น การตั้งคำถามอย่างสร้างสรรค์และมีวิจารณญาณ ทักษะในการประมวลผลข้อมูล ทักษะการนำเสนอแนวคิดใหม่ ๆ และแนวทางปฏิบัติใหม่ ๆ)

3.5 มีกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความคิดใหม่ ๆ ความคิดสร้างสรรค์ การสร้างนวัตกรรม และแนวคิดของผู้ประกอบการ

4.1 มีวิธีการประเมินผู้เรียนที่หลากหลาย โดยสอดคล้องกับการบรรลุผลสำเร็จของผลการเรียนรู้ที่คาดหวังและวัตถุประสงค์การเรียนการสอน

4.2 นโยบายการประเมินผู้เรียน การอุทิศทรัพยากรประเมินถูกแสดงไว้อย่างชัดเจน มีการสื่อสารไปยังผู้เรียนและนำไปใช้อย่างสม่ำเสมอ

4.3 การประเมินผู้เรียนต้องมีมาตรฐานและกระบวนการที่แสดงความก้าวหน้าและการสำเร็จการศึกษาของผู้เรียนไว้อย่างชัดเจน มีการสื่อสารไปยังผู้เรียน และนำไปใช้อย่างสม่ำเสมอ

4.4 วิธีการประเมินผู้เรียนต้องแสดงให้เห็นถึงเกณฑ์การให้คะแนน (rubrics) การเฉลยคำตอบ (marking schemes) เวลาในการประเมิน (timelines) และกฎระเบียบในการประเมิน (regulations) โดยวิธีการประเมินเหล่านี้ต้องมีความเที่ยงตรง คงเส้นคงวา และยุติธรรม

4.5 วิธีการประเมินผู้เรียนต้องแสดงถึงการบรรลุผลสำเร็จของผลการเรียนรู้ที่คาดหวังระดับหลักสูตร และผลการเรียนรู้ระดับรายวิชา

4.6 มีการบ่อนกลับผลการประเมินให้แก่ผู้เรียนอย่างทันท่วงที

รหัสวิชา DMS3303

ชื่อรายวิชา การสร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับสื่อดิจิทัลและสตรีมมิ่งมีเดีย

หน่วยกิต 3(2-2-5)

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร นิเทศศาสตรบัณฑิต

คณะ/วิทยาลัย นิเทศศาสตร์

4.7 การประเมินผู้เรียนและกระบวนการ มีการทบทวนและปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้มั่นใจว่าตอบโจทย์ความต้องการของภาคอุตสาหกรรมการทำงาน และสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

หมวดที่ 4 แผนการสอนและการประเมิน

Section 4 Lesson Plan and Assessments

1. แผนการสอน (จัดการเรียนการสอนไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์)

สัปดาห์ที่	หัวข้อ	CLOs	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน และสื่อการเรียนรู้	ผังการทดสอบ	อาจารย์ผู้สอน
1	- อธิบายรายวิชา วัตถุประสงค์ของรายวิชา วิธีสอน กิจกรรมการเรียนการสอน วิธีการวัดผลและประเมินผล - ชี้แจงสัปดาห์การเรียนออนไลน์ - ความรับผิดชอบของผู้สอนและนักศึกษาที่มีต่อการเรียนการสอน ทั้งในและนอกชั้นเรียน - ขอปฏิบัติเบื้องต้นสำหรับผู้สอนและผู้เรียนทั้งการเรียนในห้องเรียนและการเรียนออนไลน์		ท2, ป2	- การแนะนำตัวผู้สอนและผู้เรียน - การอธิบายคำอธิบายรายวิชา กิจกรรมการเรียนการสอน การวัดผลและการประเมินผล - ซักถามและตอบคำถาม		ผศ.ดร. สุวิมล อภาผล
2	พื้นฐานการทำงานภาพเคลื่อนไหว และการใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Adobe After Effect เบื้องต้น (Transform 1)	CLO1, CLO2, CLO3	ท2, ป2	บรรยาย พร้อมยกตัวอย่างประกอบ และให้นักศึกษาทดลองปฏิบัติ		ผศ.ดร. สุวิมล อภาผล
3	การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Adobe After Effect เบื้องต้น (Transform 2) และทดสอบย่อย	CLO1, CLO2, CLO3	ท2, ป2	บรรยาย พร้อมยกตัวอย่างประกอบ และให้นักศึกษาทดลองปฏิบัติ		ผศ.ดร. สุวิมล อภาผล
4-5	การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Adobe After Effect (Topic : Text)	CLO1, CLO2, CLO3	ท2, ป2	บรรยาย พร้อมยกตัวอย่างประกอบ และให้นักศึกษาทดลองปฏิบัติ		ผศ.ดร. สุวิมล อภาผล
6	การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Adobe After Effect(Topic : Light 1)	CLO1, CLO2, CLO3	ท2, ป2	บรรยาย พร้อมยกตัวอย่างประกอบ และให้นักศึกษาทดลองปฏิบัติ		ผศ.ดร. สุวิมล อภาผล
7	การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Adobe After Effect(Topic : Light2)	CLO1, CLO2, CLO3	ท2, ป2	บรรยาย พร้อมยกตัวอย่างประกอบ และให้นักศึกษาทดลองปฏิบัติ		ผศ.ดร. สุวิมล อภาผล
8	สอบกลางภาค					

รหัสวิชา DMS3303

ชื่อรายวิชา การสร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับสื่อดิจิทัลและสตรีมมิ่งมีเดีย

หน่วยกิต 3(2-2-5)

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร นิเทศศาสตรบัณฑิต

คณะ/วิทยาลัย นิเทศศาสตร์

สัปดาห์ที่	หัวข้อ	CLOs	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียน การสอน และสื่อการเรียนรู้	ผังการทดสอบ	อาจารย์ผู้สอน
9	การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Adobe After Effect(Topic : Camera)	CLO1, CLO2, CLO3	ท2, ป2	บรรยาย พร้อมยกตัวอย่างประกอบ และให้นักศึกษาทดลองปฏิบัติ		ผศ.ดร. สุวิมล อาภาผล
10	การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Adobe After Effect(Topic : Mask)	CLO1, CLO2, CLO3	ท2, ป2	บรรยาย พร้อมยกตัวอย่างประกอบ และให้นักศึกษาทดลองปฏิบัติ		ผศ.ดร. สุวิมล อาภาผล
11	การนำเสนองาน	CLO1, CLO2, CLO3, CLO4, CLO5	ท2, ป2	การนำเสนอของนักศึกษา		ผศ.ดร. สุวิมล อาภาผล
12	การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Adobe After Effect (Topic : Effect 1)	CLO1, CLO2, CLO3	ท2, ป2	บรรยาย พร้อมยกตัวอย่างประกอบ และให้นักศึกษาทดลองปฏิบัติ		ผศ.ดร. สุวิมล อาภาผล
13	การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Adobe After Effect (Topic : Effect 2)	CLO1, CLO2, CLO3	ท2, ป2	บรรยาย พร้อมยกตัวอย่างประกอบ และให้นักศึกษาทดลองปฏิบัติ		ผศ.ดร. สุวิมล อาภาผล
14	การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Adobe After Effect(Topic : Effect 3)	CLO1, CLO2, CLO3	ท2, ป2	บรรยาย พร้อมยกตัวอย่างประกอบ และให้นักศึกษาทดลองปฏิบัติ		ผศ.ดร. สุวิมล อาภาผล
15-16	การนำเสนองาน	CLO1, CLO2, CLO3, CLO4, CLO5	ท2, ป2	การนำเสนอของนักศึกษา		ผศ.ดร. สุวิมล อาภาผล
17	สอบปลายภาค					

หมายเหตุ:

- ท คือ ภาคทฤษฎี และ ป คือ ภาคปฏิบัติ
- ระบุตัวย่อชื่ออาจารย์ผู้สอน XXX ชื่อ สกุล เช่น NTP: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐภัทร
- กิจกรรมการสอน (Teaching Activities) หมายถึง กิจกรรมและสื่อที่ผู้สอนนำมาใช้เพื่อนำพาการเรียนรู้ และกิจกรรมการเรียน (Learning Activities) หมายถึง กิจกรรมที่ผู้สอนต้องกำหนดและมอบหมายให้ในชั้นเรียน (หรือนอกชั้นเรียน) เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิด “ประสบการณ์การเรียนรู้” ด้วยตนเอง

รหัสวิชา DMS3303

ชื่อรายวิชา การสร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับสื่อดิจิทัลและสตรีมมิ่งมีเดีย

หน่วยกิต 3(2-2-5)

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร นิเทศศาสตรบัณฑิต

คณะ/วิทยาลัย นิเทศศาสตร์

4. ระบุตัวย่อผังการทดสอบ เช่น Q: แบบทดสอบย่อย (Quiz) A: การมอบหมายงาน (Assignments) M: การทดสอบกลางภาค (Midterm)

2. แผนการประเมิน (ระบุสัดส่วนที่ประเมิน)

การวัดและประเมินผล	สัดส่วน	CLO 1	CLO 2	CLO 3	CLO 4	CLO 5
ทดสอบย่อย Q	10%	w.3		w.3		
workshop	10%	w.1-16	w.1-16	w.1-16	w.1-16	
งานที่มอบหมาย	40%	w.11, 15-16	w.11, 15-16	w.11, 15-16	w.11, 15-16	w.11, 15-16
สอบกลางภาค	20%	w.8	w.8	w.8		
สอบปลายภาค	20%	w.17	w.17	w.17		

3. ผังการทดสอบ (Test Blueprint ระบุหัวข้อและจำนวนข้อสอบ/ข้อประเมิน/การมอบหมายงาน)

หัวข้อ	สัดส่วน	CLO 1	CLO 2	CLO 3	CLO 4	CLO 5
ทดสอบย่อย	10%	✓		✓		
workshop	10%	✓	✓	✓		
การมอบหมายงาน A	20%	✓	✓	✓	✓	✓
การมอบหมายงาน B	20%	✓	✓	✓	✓	✓
สอบกลางภาค	20%	✓	✓	✓		
สอบปลายภาค	20%	✓	✓	✓		

4. เกณฑ์ประเมินผลการเรียน

ร้อยละ	ระดับผลการเรียน	ความหมาย
86 – 100	A	ดีเยี่ยม
82 – 85	A-	ดีเยี่ยม
78 – 81	B+	ดีมาก
74 – 77	B	ดี
70 – 73	B-	ค่อนข้างดี
66 – 69	C+	ปานกลางค่อนข้างดี
62 – 65	C	ปานกลาง
58 – 61	C-	ปานกลางค่อนข้างอ่อน

54 – 57	D+	ค่อนข้างอ่อน
50 – 53	D	อ่อน
46 – 49	D-	อ่อนมาก
0 – 45	F	ตก

5. เกณฑ์ประเมินการบรรลุผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

ระดับการบรรลุผล	เกณฑ์การบรรลุผล	คำอธิบาย
บรรลุผลระดับที่ 3	จำนวนผู้เรียนไม่น้อย 80% อยู่ในหมวดหมู่ใดหมวดหมู่หนึ่ง “ระดับ 2 ตรงตามความคาดหวัง” หรือ “ระดับ 3 สูงกว่าความคาดหวัง”	แสดงถึงผลการเรียนรู้ที่มีความโดดเด่น โดยผู้เรียนส่วนใหญ่สามารถทำได้เกินความคาดหวังตามที่กำหนดไว้ เช่น การทำคะแนนเกินเกณฑ์มาตรฐาน และแสดงให้เห็นถึงความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์ที่ซับซ้อน
บรรลุผลระดับที่ 2	จำนวนผู้เรียน 60-79% อยู่ในหมวดหมู่ใดหมวดหมู่หนึ่ง “ระดับ 2 ตรงตามความคาดหวัง” หรือ “ระดับ 3 สูงกว่าความคาดหวัง”	แสดงถึงผลการเรียนรู้ที่เป็นไปตามความคาดหวัง ผู้เรียนส่วนใหญ่สามารถบรรลุเป้าหมายขั้นต่ำได้ โดยผลการเรียนสะท้อนให้เห็นถึงความเข้าใจและการนำความรู้ไปใช้ในระดับพื้นฐานได้ดี
บรรลุผลระดับที่ 1	จำนวนผู้เรียนน้อยกว่า 60% อยู่ในหมวดหมู่ใดหมวดหมู่หนึ่ง “ระดับ 2 ตรงตามความคาดหวัง” หรือ “ระดับ 3 สูงกว่าความคาดหวัง”	แสดงถึงผลการเรียนรู้ที่ยังต่ำกว่าเกณฑ์ความคาดหวัง ผู้เรียนส่วนใหญ่อาจยังไม่สามารถบรรลุผลสัมฤทธิ์ที่ตั้งไว้ได้ในระดับที่น่าพึงพอใจ และจำเป็นต้องมีการปรับปรุงหรือพัฒนาการเรียนรู้เพิ่มเติม

เกณฑ์ประการประกันคุณภาพ:

4.5 วิธีการประเมินผู้เรียนต้องแสดงถึงการบรรลุผลสำเร็จของผลการเรียนรู้ที่คาดหวังระดับหลักสูตร และผลการเรียนรู้ระดับรายวิชา

หมวด 5 สื่อการเรียนรู้และสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ Section 5 Learning Resources and Support Facilities

1. สื่อการเรียนรู้และสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

- 1.1 เอกสารประกอบการสอน
- 1.2 หนังสือ ตำรา หรือ ทรัพยากรเรียนรู้จากสำนักวิทยบริการ
- 1.3 ห้องปฏิบัติการ
- 1.4 เว็บไซต์ ซอฟต์แวร์ หรืออุปกรณ์
- 1.5 สถานที่ฝึกปฏิบัติและฝึกประสบการณ์

2. แพลตฟอร์มการเรียนรู้

<https://ssrudlp.ssru.ac.th/>

3. สื่อการเรียนรู้จากแหล่งภายนอก

บอกแหล่ง Web Site, YouTube , Social Media, e-learning ฯลฯ

- 3.1 จุฑามาศ จิระสังข์. 2554. After Effect Video Techniques. กรุงเทพฯ : ชิมพลิฟาย.
- 3.2 ปาพจน์ หนูนกั๊กดี. Graphic Design Principles, 2552
- 3.3 https://www.youtube.com/results?search_query=motion+graphic

4. งานวิจัยประกอบการเรียนรู้ในรายวิชา (ถ้ามี)

เกณฑ์ประการประกันคุณภาพ:

3.4 มีกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ การเรียนรู้วิธีการเรียนรู้ และปลูกฝังให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต (เช่น การตั้งคำถามอย่างสร้างสรรค์และมีวิจารณ์ญาณ ทักษะในการประมวลผลข้อมูล ทักษะการนำเสนอแนวคิดใหม่ ๆ และแนวทางปฏิบัติใหม่ ๆ)

หมวด 6 การประเมินและการปรับปรุงรายวิชา Section 6 Course Evaluation and Improvement

1. การประเมินรายวิชาโดยนักศึกษา

- แบบประเมินรายวิชา
- แบบประเมินสำหรับการประเมินอาจารย์ (เว็บไซต์ reg)
- การสนทนา แลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างอาจารย์และนักศึกษา
- การสะท้อนพฤติกรรมของนักศึกษา
- การรับข้อเสนอแนะจากนักศึกษา ผ่านช่องทางการสื่อสารที่อาจารย์กำหนด
- อื่นๆ (ระบุ) ...

2. กลยุทธ์ในการประเมินการจัดการเรียนการสอน

- ผลการสอบของนักศึกษา
- การตรวจสอบ/การยืนยันผลการเรียนรู้ทางวิชาการและผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษา
- การประเมินโดยคณะกรรมการสอบ
- การสังเกตการณ์โดยทีมผู้สอน
- การสังเกตการณ์โดยผู้มีส่วนได้เสีย (ระบุ) ...
- อื่นๆ (ระบุ) ...

3. แผนการปรับปรุงการดำเนินการรายวิชา

- การจัดสัมมนาหรือการประชุมเกี่ยวกับการสอนและการเรียนรู้ กับ ผู้มีส่วนได้เสีย
- การทำวิจัยด้านการจัดการเรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียน
- อื่นๆ (ระบุ) ...

4. การทวนสอบผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษาที่สอดคล้องกับ PLOs และ CLOs

- การจัดตั้งคณะกรรมการเพื่อตรวจสอบผลการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้
เช่น การตรวจสอบข้อสอบ การตรวจสอบการมอบหมายงาน การให้คะแนน และการประเมินผล
- การทบทวนการให้คะแนนและการประเมินโดยคณะกรรมการวิชาการของคณะ/ภาควิชา
- การตรวจสอบผลการให้คะแนนโดยการสุ่มตรวจจากอาจารย์/ผู้เชี่ยวชาญที่ไม่ได้
รับผิดชอบหลักสูตรนั้น
- อื่นๆ (ระบุ) ...

รหัสวิชา DMS3303

ชื่อรายวิชา การสร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับสื่อดิจิทัลและสตรีมมิ่งมีเดีย

หน่วยกิต 3(2-2-5)

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร นิเทศศาสตรบัณฑิต

คณะ/วิทยาลัย นิเทศศาสตร์

5. แผนการทบทวนและปรับปรุงรายวิชา

- การปรับปรุงรายวิชาประจำปีตามข้อเสนอแนะของผู้ตรวจสอบในข้อ 4
- การปรับปรุงรายวิชาประจำปีโดยพิจารณาจากการประเมินและความคิดเห็นของนักศึกษา
- อื่นๆ (ระบุ) ...



ผศ.ดร. สุวิมล อภาผล

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา

วันที่ 15 พฤศจิกายน 2568