



รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)

รหัสวิชา GMD 3324 รายวิชา การออกแบบกราฟิกภาพเคลื่อนไหว

สาขา วิชาการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ภาคการศึกษา 1 ปีการศึกษา 2568

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา	GMD 3324
ชื่อรายวิชาภาษาไทย	การออกแบบกราฟิกภาพเคลื่อนไหว
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ	Motion Graphic

2. จำนวนหน่วยกิต 3 (2-2-5)

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

3.1 หลักสูตร

วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย

3.2 ประเภทของรายวิชา

หมวดวิชาเฉพาะด้าน วิชาเฉพาะด้าน-บังคับเรียน

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

4.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา

อาจารย์ กฤษณ์ ตุลวรรณะ

4.2 อาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ กฤษณ์ ตุลวรรณะ

5. สถานที่ติดต่อ ห้อง 4742 อาคาร 47 E-Mail: Krit.tu@ssru.ac.th

รายวิชา GMD 3324 การออกแบบกราฟิกภาพเคลื่อนไหว สาขาวิชาการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย

คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

6. ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน

6.1 ภาคการศึกษาที่ 1 / ชั้นปีที่ 3

6.2 จำนวนผู้เรียนที่รับได้ 1 หมู่เรียน จำนวน 42 คน

7. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite)(ถ้ามี) ไม่มี**8. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites)(ถ้ามี) ไม่มี****9. สถานที่เรียน คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา เขตดุสิต กรุงเทพฯ****10. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด 20 มิถุนายน พ.ศ. 2568****หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์****1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา**

1.1 เพื่อให้ศึกษามีความรู้ความเข้าใจในการออกแบบกราฟิกภาพเคลื่อนไหว

1.2 เพื่อให้ศึกษาสื่อความหมายและความสำคัญของการถ่ายทอดลักษณะและองค์ประกอบของภาพและสื่อสารผ่านผลงานออกแบบภาพเคลื่อนไหว

1.3 เพื่อให้ศึกษасังสรรค์และออกแบบให้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ขั้นตอนการสร้างสรรค์

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อให้ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับ กระบวนการวางแผนคิดการออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับสื่อต่างๆ การออกแบบสตอรี่บอร์ดภาพกราฟิกเคลื่อนไหว หลักการสร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหว 2 มิติ การประกอบภาพกราฟิกเคลื่อนไหวผสมผสานเสียงและดนตรี การสร้างบรรยากาศการเล่าเรื่อง และการสร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหวประกอบกับภาพเคลื่อนไหวชนิดอื่น

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

ทฤษฎีและหลักการ การออกแบบกราฟิกภาพเคลื่อนไหว ประเภทของงานกราฟิกภาพเคลื่อนไหว สร้างเทคนิคในการออกแบบภาพเคลื่อนไหว การใส่เสียง การพากษ์ รวมไปถึงการเคลื่อนไหวในงานโมชัน การทำสื่อต่างๆ

Theory and principles of motion graphic design, types of motion graphic work, creating techniques for motion graphic design, adding sound, voice acting, including movement in motion work, making various media.

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน (ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
2	0	2	5

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

อาจารย์ประจำรายวิชาจัดเวลาให้คำปรึกษานักศึกษาเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่ม จำนวน 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ทำการนัดหมายกับนักศึกษาล่วงหน้า ดังนี้

- 3.1 ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอนห้อง 47242 อาคาร 47
- 3.2 ปรึกษาผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (Email) Krit.tu@ssru.ac.th

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum ตามที่ปรากฏใน รายละเอียดของหลักสูตร (Programme Specification) มคอ. 2

- ความรับผิดชอบหลัก
- ความรับผิดชอบรอง

รายวิชา	คุณธรรม จริยธรรม				ความรู้				ทักษะทางปัญญา			ทักษะทางความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ				ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี		
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3
รหัสวิชา GMD 3324 ชื่อรายวิชา การออกแบบกราฟิกภาพเคลื่อนไหว (Motion Graphic)	○	●	○	○	●	○	○	○	●	○	○	●	○	○	○	○	●	○

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- 1) พัฒนาผู้เรียนให้มีความรับผิดชอบในการผลิตผลงานในการถ่ายภาพและวิดีโอสร้างสรรค์
- 2) มีความซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย เคารพและสามารถปฏิบัติตามกฎระเบียบของสถาบันและสังคม
- 3) สามารถบริหารเวลาและปรับวิถีชีวิตอย่างสร้างสรรค์ในสังคม
- 4) มีจิตสำนึกและพฤติกรรมที่คำนึงถึงประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าประโยชน์ส่วนตนอย่างมีคุณธรรม

1.2 วิธีการสอน

กำหนดกฎเกณฑ์ในการเรียนการสอน เรื่องการเข้าเรียน ความรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมาย

1.3 วิธีการประเมินผล

- 1) การเข้าเรียน การเข้าร่วมกิจกรรม การตรงต่อเวลา
- 2) มีการนำเสนอและส่งงานที่ได้รับมอบหมาย อย่างถูกต้องและสม่ำเสมอ

2. ความรู้

2.1 ความรู้ที่ต้องพัฒนา

- 1) มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการสร้างกราฟิกภาพเคลื่อนไหว
- 2) มีความรู้และความเข้าใจการใช้งานเทคนิคการขยับและพื้นฐานโปรแกรม After Effect
- 3) ผลิตผลงานการออกแบบกราฟิกภาพเคลื่อนไหว

4) สามารถติดตามการเปลี่ยนแปลงทางวิชาการและวิชาชีพทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง

2.2 วิธีการสอน

1) บรรยาย ยกตัวอย่างกรณีศึกษา ประกอบกับให้นักศึกษานำเสนองานกราฟิกภาพเคลื่อนไหว ตามหัวข้อที่ได้รับมอบหมาย ฝึกปฏิบัติและวิเคราะห์ผลงาน

2) มอบหมายงานให้ค้นคว้า อภิปรายผล และนำเสนอรายงานหน้าชั้นเรียน ทั้งรายบุคคลและเป็นกลุ่ม

2.3 วิธีการประเมินผล

งานนำเสนอในระหว่างภาคเรียน งานโครงการปลายภาคการศึกษา

3. ทักษะทางปัญญา

3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

พัฒนาความสามารถในการคิดต่างๆ อย่างเป็นระบบ เช่น ขั้นตอนคิดในการสร้างสรรค์งานถ่ายภาพและวิดีโอสร้างสรรค์ การเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ การปฏิบัติการถ่ายภาพและวิดีโอสร้างสรรค์

3.2 วิธีการสอน

1) การบรรยาย/อภิปราย/ซักถาม

2) วิเคราะห์กรณีศึกษา ศึกษาการถ่ายภาพและวิดีโอสร้างสรรค์ในการสื่อความหมายในโอกาสและจากสถานการณ์ต่างๆ

3) ใช้การฝึกปฏิบัติระหว่างชั้นเรียน

3.3 วิธีการประเมินผล

1) ประเมินผลจากแบบทดสอบระหว่างชั้นเรียน

2) ประเมินผลจากการนำเสนองานการออกแบบกราฟิกภาพเคลื่อนไหว

3) สังเกตพฤติกรรมการวิเคราะห์งานภาพถ่ายและวิดีโอสร้างสรรค์ ประเภทต่างๆ

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

1) สามารถปฏิบัติและรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมายอย่างมีประสิทธิภาพ

2) มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นและปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ เป็นอย่างดี

3) สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในการแก้ไขปัญหาในสถานการณ์ต่างๆ ทั้ง

ผู้นำหรือในบทบาทของผู้ร่วมทีม

4.2 วิธีการสอน

ให้นักศึกษาทำงานเป็นกลุ่ม หรือโครงการในลักษณะของการทำงานเป็นทีม โดยมีการสลับกัน

4.3 วิธีการประเมินผล

ผลงานที่ได้รับมอบหมาย การนำเสนองาน และพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

1) มีทักษะการใช้วิธีวิเคราะห์เชิงปริมาณเพื่อตัดสินใจอย่างสร้างสรรค์ในการแปลความ และแนวทางในการแก้ปัญหาหรือข้อโต้แย้ง

2) สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งการพูดและการเขียน รู้จักเลือกใช้รูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสม กับปัญหาและกลุ่มผู้ฟังที่แตกต่างกัน

3) สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและเทคนิคการสื่อสารที่เหมาะสมในการเก็บรวบรวมข้อมูล การแปลความหมาย และการสื่อสารสารสนเทศ

5.2 วิธีการสอน

มีการนำเสนองานหน้าชั้นเรียน โดยใช้รูปแบบ และเทคโนโลยีที่เหมาะสม

5.3 วิธีการประเมินผล

5.3.1 การจัดทำรายงานและการนำเสนอหน้าชั้นเรียนด้วยสื่อเทคโนโลยี

5.3.2 การตอบคำถามหน้าชั้นเรียน

6. ด้านอื่นๆ

ไม่มี

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ ที่	รายละเอียด/หัวข้อ	รูปแบบการ เรียนการสอน	การจัดการเนื้อหา	การวัดผล
1.	แนะนำรายวิชา อธิบาย วัตถุประสงค์ของวิชา	Onsite	1. อธิบายการเรียนการสอน 2. ปรับพื้นฐานความรู้ ความ เข้าใจ	ลงชื่อในชั้นเรียน
2.	เนื้อหา : เรียนรู้โปรแกรม After Effect 1	Onsite	1. ไฟล์สื่อการสอน Canva Slides 2. ตัวอย่างเนื้อหาคลิปวิดีโอ ที่เกี่ยวข้อง	ลงชื่อในชั้นเรียน มอบหมายงาน
3.	เนื้อหา : เรียนรู้โปรแกรม After Effect 2	Onsite	1. ไฟล์สื่อการสอน Canva Slides 2. ตัวอย่างเนื้อหาคลิปวิดีโอ ที่เกี่ยวข้อง	ลงชื่อในชั้นเรียน มอบหมายงาน
4.	เนื้อหา : การสร้างรูปร่างเรขาคณิต	Onsite	1. บรรยายเนื้อหา 2. ให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติการ ถ่ายภาพ	ลงชื่อในชั้นเรียน มอบหมายงาน

5	เนื้อหา : การขบยับรูปร่าง เรขาคณิต	Onsite	1. บรรยายเนื้อหา 2. ให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติการ ถ่ายภาพ	ลงชื่อในชั้นเรียน มอบหมายงาน
6.	เนื้อหา : การใช้ Effect ในงาน Motion	Onsite	1. บรรยายเนื้อหา 2. ให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติการ ถ่ายภาพ	ลงชื่อในชั้นเรียน มอบหมายงาน
7.	เนื้อหา : การใช้ Puppet	Onsite	1. ไฟล์สื่อการสอน Canva Slides 2. ตัวอย่างเนื้อหา ผลงาน ภาพถ่ายที่เกี่ยวข้อง	ลงชื่อในชั้นเรียน มอบหมายงาน
8.	สัปดาห์สอบกลางภาค	-	-	
9.	เนื้อหา : การใช้ Null	Onsite	1. บรรยายเนื้อหา 2. ให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติการ ถ่ายภาพวิดีโอ	ลงชื่อในชั้นเรียน มอบหมายงาน

10.	เนื้อหา : การใช้ parenting after effects	Onsite	1. บรรยายเนื้อหา 2. ให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติการถ่ายภาพวิดีโอ	ลงชื่อในชั้นเรียน มอบหมายงาน
11.	เนื้อหา : Motion Collage	Onsite	1. ไฟล์สื่อการสอน Canva Slides 2. ตัวอย่างเนื้อหาคลิปวิดีโอที่เกี่ยวข้อง 3. ให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติการตัดต่อภาพวิดีโอ	ลงชื่อในชั้นเรียน มอบหมายงาน
12.	เนื้อหา : Info Graphic Motion	On Side	1. ให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติการถ่ายภาพวิดีโอ	ลงชื่อในชั้นเรียน มอบหมายงาน
13.	เนื้อหา : Final Project	On Side	1. ไฟล์สื่อการสอน Canva Slides 2. ตัวอย่างเนื้อหาคลิปวิดีโอที่เกี่ยวข้อง 3. ให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติการถ่ายภาพวิดีโอ	ลงชื่อในชั้นเรียน มอบหมายงาน
14.	เนื้อหา : Final Project	On Side	1. ให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติการถ่ายภาพวิดีโอนอกสถานที่	ลงชื่อในชั้นเรียน มอบหมายงาน

หลักสูตรระดับปริญญา ตรี โท เอก

15.	Final Project ให้นักศึกษานำเสนอหัวข้อผลงาน และที่ต่อการสร้างสรรค์	On Side	1. นำเสนอผลงาน	ลงชื่อในชั้นเรียน มอบหมายงาน
16.	ส่งงาน Final Project	On Side	1. นำเสนอผลงาน	ลงชื่อในชั้นเรียน มอบหมายงาน
17	สัปดาห์สอบปลายภาค	-	-	

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่กำหนด	สัดส่วนของการประเมิน
1.	จิตพิสัย ความตั้งใจ การเข้าเรียนการส่งงานและมีส่วนรวมในชั้นเรียน	ตลอดเทอม	10
2.	งานระหว่างภาคเรียน	ตลอดเทอม	70
3.	งานรายบุคคล งานสอบปลายภาครายบุคคล	16	20

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

Ian Crook, Peter Beare · 2017 **Motion Graphics: Principles and Practices from the Ground Up**
Bloomsbury Publishing

Steve Curran. **Motion Graphics**. London, United Kingdom : Thames & Hudson Ltd, 2000

Michael Betancourt. **The History of Motion Graphics**. Wildside Press LLC, April 20, 2020

Bill Byrne, Yael Braha. **Creative Motion Graphic Titling Titling with Motion Graphics for Film, Video, and the Web** Taylor & Francis, October 2, 2012

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- 1.1 การสนทนาระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน
- 1.2 แบบประเมินผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- 2.1 ความคิดสร้างสรรค์
- 2.2 ความเชี่ยวชาญ ประสิทธิภาพในการใช้เครื่องมือ
- 2.3 ความมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่น
- 2.4 การนำเสนอผลงาน และการสื่อสาร

3. การปรับปรุงการสอน

การประชุมในสาขาวิชา เพื่อร่วมกันหาแนวทางหรือวางแผนการปรับปรุงพัฒนารายวิชา

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

มีคณะกรรมการในสาขาวิชา ตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษา และการให้คะแนนนักศึกษา

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

ปรับปรุงรายวิชาทุก 5 ปี หรือตามผลการสัมมนาการจัดการเรียนการสอน