



## รายละเอียดของรายวิชา(Course Specification)

รหัสวิชา **CFD๓๒๐๑** รายวิชา **แอนิเมชัน**  
สาขาวิชา **ภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล** วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา  
ภาคการศึกษา ๑ ปีการศึกษา 256๔

### หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

#### ๑. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา **FAM๒๓๐๕** ๕  
ชื่อรายวิชาภาษาไทย **แอนิเมชัน**  
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ **Introduction to Animation**

#### ๒. จำนวนหน่วยกิต

๓ (๒-๒-๕)

#### ๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

๓.๑ หลักสูตร **นิเทศศาสตร์บัณฑิต สาขาภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล**  
๓.๒ ประเภทของรายวิชา **วิชาเอกบังคับ**

#### ๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

๔.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา (อาจารย์ปวีตร มงคลประสิทธิ์ คนทำ มคอ.3)  
๔.๒ อาจารย์ผู้สอน (อาจารย์ปวีตร มงคลประสิทธิ์ คนทำ มคอ.3)

#### ๕. สถานที่ติดต่อ

วิทยาลัยนิเทศศาสตร์  
วิทยาเขต นครปฐม๑๐๓๐๐  
**pawit.mo@ssru.ac.th**

#### ๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

๖.๑ ภาคการศึกษาที่ **๑/๒๕๖๖** ชั้นปีที่ **๓**  
๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้ประมาณ **ไม่เกิน ๔๐ คน**

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

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

๙. สถานที่เรียน **- Online : Google meet**

**- วิทยาลัยนิเทศศาสตร์**

๑๐.วันที่จัดทำหรือปรับปรุง

วันที่ ๑๕ เดือน มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๔

รายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

**หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์****๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา**

- (๑) นักศึกษามีความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับแอนิเมชัน
- (๒) นักศึกษาเข้าใจความหมาย และบทบาทและการพัฒนาการที่สำคัญของสื่อแอนิเมชัน
- (๓) นักศึกษาสามารถแบ่งประเภทและทำความเข้าใจคุณลักษณะของแอนิเมชันประเภทต่าง ๆ ได้
- (๔) นักศึกษาทราบแนวคิดที่สำคัญที่ใช้ในงานด้านการผลิตแอนิเมชัน และสามารถนำมาวิเคราะห์เพื่อสร้างสรรค์ชิ้นงานได้
- (๕) นักศึกษาทราบกระบวนการผลิต บทบาทหน้าที่ของบุคลากรในตำแหน่งต่าง ๆ โดยเรียนรู้ฝ่ายทางบทบาทสมมุติและสถานการณ์จำลอง

**๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา**

- (๑) ปรับปรุงรูปแบบการสอนโดยเน้นบทบาทสมมุติสถานการณ์จำลอง เพื่อให้นักศึกษาสามารถปรับใช้กับสถานการณ์จริงได้ในอนาคต
- (๒) เน้นการบรรยายในห้องเรียนและการเรียนทางออนไลน์ควบคู่กับการฝึกปฏิบัติ

**หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ****๑. คำอธิบายรายวิชา**

(ภาษาไทย) ศึกษาหลักการสร้างเว็บไซต์ โครงสร้างของเว็บไซต์ ลักษณะต่างๆ ของเว็บไซต์ การออกแบบและตกแต่งเว็บเพจ การใช้โปรแกรมการสร้างเว็บไซต์ และใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตในการสร้างสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ พัฒนาทักษะกระบวนการทำงานอย่างเป็นระบบ ในการพัฒนาและปรับปรุงหน้าเว็บเพจ โดยวิเคราะห์ เนื้อหา นำความรู้ และนวัตกรรมใหม่ มาบูรณาการ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการแก้ปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นกับเว็บไซต์ และนำเสนอข้อมูลบนเว็บไซต์ออกสู่สาธารณะ อย่างมีจรรยาบรรณ และจิตสำนึกที่ดี

(ภาษาอังกฤษ) Create animation by application program, the movement of life, and practice on animation production to apply with film.

**๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา**

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาคสนาม/การฝึกงาน(ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
๓๐ (สัปดาห์ละ ๒ ชั่วโมง)	เมื่อนักศึกษานัด ล่วงหน้า ๑ สัปดาห์	๓๐ (สัปดาห์ละ ๒ ชั่วโมง)	๗๕ (๕ ชั่วโมงต่อสัปดาห์)

		หลังจากบรรยายเสร็จ)	
--	--	---------------------	--

**๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล**

(ผู้รับผิดชอบรายวิชาโปรดระบุข้อมูล ตัวอย่างเช่น ๑ ชั่วโมง / สัปดาห์)

๓.๑ ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน ห้อง ๕๖๓๑ ชั้น ๓ อาคาร ๕๖ คณะวิทยาการจัดการ

๓.๒ ปรึกษาผ่านโทรศัพท์ที่ทำงาน / มือถือ หมายเลข ๐๘๙-๑๕๖-๙๒๙๔

๓.๓ ปรึกษาผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) pawit.mo@ssru.ac.th

๓.๔ ปรึกษาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (facebook) facebook.com/pawit mong หรือค้นหาคำว่า "pawit mong"

๓.๕ ปรึกษาผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Internet/Webboard) [http://teacher.ssru.ac.th/pawit\\_mo](http://teacher.ssru.ac.th/pawit_mo)**หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา****๑. คุณธรรม จริยธรรม****๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา**

- (๑) มีวินัย ตรงต่อเวลา และมีความรับผิดชอบสูงทั้งต่อตนเอง วิชาชีพ และสังคม
- (๒) มีความซื่อสัตย์สุจริต
- (๓) ปฏิบัติหน้าที่ด้วยคุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณในวิชาชีพ
- (๔) เคารพในระเบียบและกฎเกณฑ์ขององค์กรและสังคม
- (๕) เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์

**๑.๒ วิธีการสอน**

- (๑) อาจารย์ผู้สอนเป็นตัวอย่างที่ดี ในการ การแต่งกาย การตรงต่อเวลา และความซื่อสัตย์สุจริต
- (๒)  สอดแทรกแนวคิดเกี่ยวกับการเสริมสร้างความซื่อสัตย์สุจริต ความมีระเบียบวินัย
- (๓) เน้นย้ำ การตรงต่อเวลา ทั้งการเข้าชั้นเรียน และการส่งงาน

**๑.๓ วิธีการประเมินผล**

- (๑) ประเมินจากพฤติกรรมการเข้าชั้นเรียน
- (๒) ประเมินจากพฤติกรรมการส่งงาน
- (๓) สังเกตความตั้งใจ
- (๔) สังเกตชิ้นงานและการทำข้อสอบ ในเรื่องความซื่อสัตย์สุจริต

**๒. ความรู้****๒.๑ ความรู้ที่ต้องพัฒนา**

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

**๒.๒ วิธีการสอน**

- (๑) การเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถในการเรียนรู้ในชั้นเรียนและแสวงหาความรู้เพิ่มเติมภายนอกชั้นเรียนได้
- (๒) การมุ่งเน้นการฝึกปฏิบัติเพื่อสร้างเสริมทักษะ อาทิ การวิจัย การค้นคว้าหาคำตอบเกี่ยวกับงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับแอนิเมชัน
- (๓) อภิปรายกลุ่ม เพื่อหาการเชื่อมโยง การประยุกต์ แอนิเมชัน กับงานนิเทศศาสตร์ด้านอื่น ๆ

### ๒.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากผลการศึกษาค้นคว้า การวิเคราะห์ กรณีศึกษา และการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร
- (๒) ประเมินจากการตอบคำถามทบทวนประจำบท การทดสอบย่อย การสอบกลางภาค และปลายภาค รวมทั้งผลการประเมินผู้สอนปลายภาคเรียน
- (๓) ประเมินจากผลการอภิปรายกลุ่ม

## ๓. ทักษะทางปัญญา

### ๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีความสามารถในการเข้าถึงฐานข้อมูลซึ่งเป็นฐานความรู้สำหรับการปฏิบัติงานในวิชาชีพ
- (๒) มีศักยภาพทางความคิด อาทิ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดหลายมุม เพื่อให้ได้ข้อเท็จจริงและความรู้ที่ถูกต้อง ชัดเจน และเป็นประโยชน์
- (๓) มีความสามารถในการวิเคราะห์สถานการณ์ การวางแผน การบริหารจัดการและการปฏิบัติงานตามแผน และการประเมินผลในแต่ละวิชาชีพ
- (๔) มีความสามารถในการเรียบเรียงความคิดอย่างเป็นระบบและนำเสนอได้อย่างสร้างสรรค์
- (๕) มีความสามารถในการเชื่อมโยงและประยุกต์สาระความรู้ไปสู่การปฏิบัติงานด้านวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง

### ๓.๒ วิธีการสอน

- (๑) การเรียนการสอนที่มุ่งเน้นความสนใจของผู้เรียนควบคู่ไปด้วย โดยให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้า เพิ่มเติมในประเด็นที่สนใจ
- (๒) เรียบเรียงความรู้ที่ได้โดยการเขียนบทความ และนำเสนองานหน้าชั้นเรียน
- (๓) จำลองเหตุการณ์จริง บทบาทสมมุติ เพื่อทดสอบการนำความรู้มาใช้ในวิชาชีพ

### ๓.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากผลการศึกษาค้นคว้า การทำรายงาน
- (๒) การประเมินผลการฝึกปฏิบัติ การสร้างสรรค์ชิ้นงานการออกแบบ
- (๓) ประเมินจากผลการจำลองสถานการณ์และบทบาทสมมุติ
- (๔) ประเมินจากการนำเสนองาน

## ๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

### ๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

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

### ๔.๒ วิธีการสอน

- (๑) ฝึกการทำงานเป็นกลุ่ม อาทิ การทำรายงาน การอภิปราย การจัดโครงการพิเศษ หรือธุรกิจจำลอง

- (๒) การทำหน้าที่ส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้เรียนมีทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ
- (๓) การเน้นการฝึกปฏิบัติและการร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตรเพื่อบูรณาการความรู้สู่การปฏิบัติที่เป็นรูปธรรมชัดเจน

#### ๔.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) พิจารณาจากการเปลี่ยนแปลงทัศนคติและพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ
- (๒) ประเมินจากการฝึกการทำงานเป็นกลุ่ม

### ๕. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

#### ๕.๑ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีทักษะการใช้ข้อมูลเชิงตัวเลขจากแหล่งข้อมูลปฐมภูมิและข้อมูลทุติยภูมิ ในการวิเคราะห์สถานการณ์ การตัดสินใจ การวางแผน การบริหารแผนและปฏิบัติงาน และการประเมินผลการปฏิบัติงาน
- (๒) มีทักษะการสื่อสารซึ่งเอื้อให้เกิดประสิทธิผลในการปฏิบัติงานในแต่ละวิชาชีพ ได้แก่ ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และเขียนทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นพื้นฐานในการสร้างสารและการนำเสนอ
- (๓) มีทักษะในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมสนับสนุน การปฏิบัติงาน อาทิ การสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตด้วยรูปแบบต่าง ๆ โดยเฉพาะการประยุกต์ใช้ สื่อสังคมออนไลน์

#### ๕.๒ วิธีการสอน

- (๑) มอบหมายให้นักศึกษาศึกษาเพิ่มเติมนอกห้องเรียนในประเด็นที่สนใจ และอภิปรายและแลกเปลี่ยนประสบการณ์
- (๒) มอบหมายงานให้นักศึกษานำเสนอหัวข้อที่ตนสนใจ

#### ๕.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากการนำเสนองาน
- (๒) ประเมินจากผลการศึกษานอกห้องเรียนและการอภิปรายเพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์

### ๖. ทักษะพิสัย

- (๑) มีความรู้ที่บูรณาการจากการเรียนการสอนและสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับสถานการณ์ต่างๆที่เกี่ยวข้อง เพื่อส่งเสริมศักยภาพในการประกอบวิชาชีพ

#### ๖.๒ วิธีการสอน

- (๑) ใช้วิธีการสอนแบบบทบาทสมมติเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาเกิดประสบการณ์เสมือนจริง

#### ๖.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากการฝึกปฏิบัติ และบทบาทสมมติ

### 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	โปรแกรม/วิธีการสอน	ผู้สอน	การวัดผล
------------	-------------------	-------------	-----------------------------------	--------------------	--------	----------

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	โปรแกรม/ วิธีการสอน	ผู้สอน	การวัดผล
๑	๑. คำอธิบายรายวิชา วัตถุประสงค์ของรายวิชา วิธี สอน กิจกรรมการเรียนการ สอน วิธีการวัดผลและ ประเมินผล ๒. ชี้แจงการเรียนออนไลน์ ของแต่ละสัปดาห์ ๓. ความรับผิดชอบของ ผู้สอนและนักศึกษาที่มีต่อ การเรียนการสอนทั้งในและ นอกชั้นเรียน ๔. ข้อปฏิบัติเบื้องต้นสำหรับ ผู้สอนและผู้เรียน ทั้งในการ เรียนในห้องเรียนและการ เรียนออนไลน์	๔	บรรยายโดยใช้power point คลิปวิดีโอ และ อภิปรายกลุ่ม	Google meet	อ.ปวีตร มงคลประสิทธิ์	-ทำ แบบฝึกหัด -การมีส่วนร่วม ในชั้นเรียน
๒	ความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับ แอนิเมชัน	๔	บรรยายโดยใช้power point คลิปวิดีโอ และ อภิปรายกลุ่ม	Google meet	อ.ปวีตร มงคลประสิทธิ์	-ทำ แบบฝึกหัด -การมีส่วนร่วม ในชั้นเรียน
๓	การทำแอนิเมชันโดยใช้After FX ๑	๔	เรียนออนไลน์โดยใช้ Google Classroom กิจกรรมกลุ่ม การ ค้นคว้าข้อมูลวิเคราะห์ ข้อมูล	Google meet	อ.ปวีตร มงคลประสิทธิ์	-ทำ แบบฝึกหัด -การมีส่วนร่วม ในชั้นเรียน
๔	การทำแอนิเมชันโดยใช้After FX ๒	๔	เรียนออนไลน์โดยใช้ Google Classroom กิจกรรมกลุ่ม การ ค้นคว้าข้อมูลวิเคราะห์ ข้อมูล	Google meet	อ.ปวีตร มงคลประสิทธิ์	-ทำ แบบฝึกหัด -การมีส่วนร่วม ในชั้นเรียน
๕	การทำแอนิเมชันโดยใช้After FX ๓	๔	ฝึกปฏิบัติการค้นคว้า ข้อมูล กิจกรรมกลุ่ม วิเคราะห์ข้อมูล อภิปรายกลุ่ม	Google meet	อ.ปวีตร มงคลประสิทธิ์	-ทำ แบบฝึกหัด -การมีส่วนร่วม ในชั้นเรียน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	โปรแกรม/ วิธีการสอน	ผู้สอน	การวัดผล
๖	การทำแอนิเมชันโดยใช้Canva ๑	๔	เรียนออนไลน์โดยใช้ Google Classroom กิจกรรมกลุ่ม การ ค้นคว้าข้อมูลวิเคราะห์ ข้อมูล	Google meet	อ.ปวีตร มงคลประสิทธิ์ <sup>๒</sup>	-ทำ แบบฝึกหัด -การมีส่วนร่วม ในชั้นเรียน
๗	ตรวจเช็คงานส่ง	๔	บรรยายโดยใช้power point คลิปวิดีโอ ฝึก ปฏิบัติสร้างชิ้นงาน	Google meet	อ.ปวีตร มงคลประสิทธิ์ <sup>๒</sup>	-ตรวจเช็ค งานส่ง -การมีส่วนร่วม ในชั้นเรียน
๘	<b>สอบกลางภาค</b>	๒				
๙	ความหมายและประวัติศาสตร์ แอนิเมชันยุคเริ่มต้น	๔	เรียนออนไลน์โดยใช้ Google Classroom กิจกรรมกลุ่ม การ ค้นคว้าข้อมูลวิเคราะห์ ข้อมูล	On demand	อ.ปวีตร มงคลประสิทธิ์ <sup>๒</sup>	-ทำ แบบฝึกหัด -การมีส่วนร่วม ในชั้นเรียน
๑๐	สตอปโมชัน	๔	บรรยายโดยใช้power point คลิปวิดีโอ นักศึกษานำเสนองาน ฝึกปฏิบัติสร้างชิ้นงาน	On demand	อ.ปวีตร มงคลประสิทธิ์ <sup>๒</sup>	-ทำ แบบฝึกหัด -การมีส่วนร่วม ในชั้นเรียน
๑๑	คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน	๔	บรรยายโดยใช้power point คลิปวิดีโอ นักศึกษานำเสนองาน ฝึกปฏิบัติสร้างชิ้นงาน	On demand	อ.ปวีตร มงคลประสิทธิ์ <sup>๒</sup>	-ทำ แบบฝึกหัด -การมีส่วนร่วม ในชั้นเรียน
๑๒	หลักการวางแผนสตอปโมชัน	๔	บรรยายโดยใช้power point คลิปวิดีโอ นักศึกษานำเสนองาน ฝึกปฏิบัติสร้างชิ้นงาน	Google meet	อ.ปวีตร มงคลประสิทธิ์ <sup>๒</sup>	-ทำ แบบฝึกหัด -การมีส่วนร่วม ในชั้นเรียน
๑๓	หลักการภาพเคลื่อนไหว 1 หลักการ Timing & Spacing	๔	บรรยายโดยใช้power point คลิปวิดีโอ นักศึกษานำเสนองาน ฝึกปฏิบัติสร้างชิ้นงาน	On demand	อ.ปวีตร มงคลประสิทธิ์ <sup>๒</sup>	-ทำ แบบฝึกหัด -การมีส่วนร่วม ในชั้นเรียน
๑๔	หลักการภาพเคลื่อนไหว 2 ลักษณะการเคลื่อนไหวของ สิ่งมีชีวิต	๔	บรรยายโดยใช้power point คลิปวิดีโอ นักศึกษานำเสนองาน	Google meet	อ.ปวีตร มงคลประสิทธิ์ <sup>๒</sup>	-ทำ แบบฝึกหัด -การมีส่วนร่วม



สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	โปรแกรม/วิธีการสอน	ผู้สอน	การวัดผล
			ฝึกปฏิบัติสร้างชิ้นงาน			ในชั้นเรียน
๑๕	แอนิเมชันในเชิงธุรกิจและเทรน ในปัจจุบัน	๔	เรียนออนไลน์โดยใช้ Google Classroom กิจกรรมกลุ่ม การ ค้นคว้าข้อมูลวิเคราะห์ ข้อมูล	On demand	อ.ปวีตร มงคลประสิทธิ์	-ทำ แบบฝึกหัด -การมีส่วนร่วม ในชั้นเรียน
๑๖	ทบทวนความรู้และตรวจเช็คงาน ส่ง	๔	บรรยายโดยใช้power point คลิปวิดีโอ นักศึกษานำเสนองาน ฝึกปฏิบัติสร้างชิ้นงาน	Google meet	อ.ปวีตร มงคลประสิทธิ์	-ตรวจเช็ค งานส่ง -การมีส่วนร่วม ในชั้นเรียน
๑๗	สอบปลายภาค	๒				

**๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้**

( ระบุวิธีการประเมินผลการเรียนรู้หัวข้อย่อยแต่ละหัวข้อตามที่ปรากฏในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบของรายวิชา (Curriculum Mapping) ตามที่กำหนดในรายละเอียดของหลักสูตรสัปดาห์ที่ประเมินและสัดส่วนของการประเมิน)

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
(๑.๓.๔) (๒.๓.๒)	สอบกลางภาค สอบปลายภาค	๘ ๑๗	๑๐ ๒๐
(๒.๓.๑) (๒.๓.๓) (๓.๓.๑) (๓.๓.๔) (๕.๓.๑) (๕.๓.๒)	บทความ/รายงาน/การนำเสนองาน	๑๐, ๑๖	๑๐
(๓.๓.๓) (๔.๓.๑) (๔.๓.๒) (๖.๓.๑)	จำลองบทบาทบุคคลากรในการผลิตแอนิเมชัน	๑๔, ๑๕	๕
(๑.๓.๑) (๑.๓.๒) (๑.๓.๓)	พฤติกรรมกรเข้าชั้นเรียน ความตั้งใจ และการถามตอบ	ทุกสัปดาห์	๑๐ ๕
(๑.๓.๒) (๑.๓.๔) (๓.๓.๒) (๔.๓.๑) (๔.๓.๒) (๕.๓.๒)	ชิ้นงาน, การบ้าน, กิจกรรมในชั้นเรียน	ทุกสัปดาห์ยกเว้น สัปดาห์สอบ	๔๐

**หมวดที่๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน****๑. ตำราและเอกสารหลัก**

๑) Beck, J. (Ed.). (2004). Animation art: from pencil to pixel, the history of cartoon, anime & CGI. Flame Tree.

**๒. เอกสารและข้อมูลสำคัญ**

๑) Be Like Me & Follow Me: A Relationship between Homophily and Belief of Superheroes' Fans โดย พราว อรุณรังสีเวช

๒) The Effect of Cartoon Movies on Children's Gender Development โดย Arma an Gokcearslan

๓) The Effectiveness of the Motion Picture Association of America's Rating System in Screening Explicit Violence and Sex in Top-ranked Movies From 1950 to 2006 โดย Priya G. Nalkur, Patrick E. Jamieson, Daniel Romer

๔) Violence in G-Rate Animated Films โดย Fumie Yokota, Kimberly M. Thomson

**๓. เอกสารและข้อมูลแนะนำ**

๑) The Experimental Research Design of Animation-Based Learning Research โดย พราว อรุณรังสีเวช

## หมวดที่๗ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

### ๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชา

- พิจารณาชิ้นงานสร้างสรรค์ ควบคู่กับผลสอบ
- พิจารณากระบวนการคิดของนักศึกษาที่มาจากการทำโครงการ วิเคราะห์กรณีศึกษา หรือการเขียนบทความ

### ๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน

(ระบุวิธีการประเมินที่จะได้ข้อมูลการสอน เช่น จากผู้สังเกตการณ์ หรือทีมผู้สอน หรือผลการเรียนของนักศึกษา เป็นต้น)

- ผลการสอบ
- การทำชิ้นงาน ความถูกต้องตามโจทย์ ความสร้างสรรค์
- การทวนสอบ

### ๓. การปรับปรุงการสอน

(อธิบายกลไกและวิธีการปรับปรุงการสอน เช่น คณะ/ภาควิชามีการกำหนดกลไกและวิธีการปรับปรุงการสอนไว้อย่างไรบ้าง การวิจัยในชั้นเรียน การประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน เป็นต้น)

ปรับปรุงการสอนและงานที่มอบหมาย ให้มีความสอดคล้องกับบทบาทและผลกระทบของการออกแบบสื่อในปัจจุบัน

### ๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

(อธิบายกระบวนการที่ใช้ในการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ของรายวิชา เช่น ทวนสอบจากคะแนนข้อสอบ หรืองานที่มอบหมาย กระบวนการอาจจะต่างกันไปสำหรับรายวิชาที่แตกต่างกัน หรือสำหรับมาตรฐานผลการเรียนรู้แต่ละด้าน)

พิจารณาผลสอบเปรียบเทียบความสัมพันธ์กับคะแนนเก็บจากการปฏิบัติงานในห้อง

### ๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

(อธิบายกระบวนการในการนำข้อมูลที่ได้จากการประเมินจากข้อ ๑ และ ๒ มาวางแผนเพื่อปรับปรุงคุณภาพ)

พิจารณาหาข้อบกพร่องของชิ้นงานของนักศึกษา หรือผลการสอบ และหาวิธีการปรับปรุงการสอน เพื่อเติมเต็มข้อบกพร่องดังกล่าว

\*\*\*\*\*

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)  
ตามที่ปรากฏในรายละเอียดของหลักสูตร (Programme Specification) มคอ. ๒

รายวิชา	คุณธรรม จริยธรรม					ความรู้					ทักษะทางปัญญา					ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ					วิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร เทคโนโลยีสารสนเทศ	ทักษะพิสัย			
	●ความรับผิดชอบหลัก										○ความรับผิดชอบรอง														
หมวดวิชาเอกบังคับ	๑	๒	๓	๔	๕	๑	๒	๓	๔	๕	๑	๒	๓	๔	๕	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๑	๒	๓	๑
รหัสวิชา FAM๒๓๐๕ ชื่อรายวิชา แอนิเมชัน (Introduction to Animation)	○	●	○	●	○	●	○	○	●	○	●	○	○	●	●	●	●	○	○	○	○	○	●	○	○

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ