

รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)

	คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง				
	สาขาวิชา	การออกแบบ		กลุ่มวิชา	นิเทศศิลป์
	หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ			
	หลักสูตรฉบับ พ.ศ.		2548		
ปีการศึกษา	2554	ภาคการศึกษา	2		
รหัสวิชา	02046002	หน่วยกิต	3 (3-0)		
ชื่อรายวิชา	ชื่อภาษาไทย		คอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบ		
	ชื่อภาษาอังกฤษ		COMPUTER FOR DESIGN		

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสวิชาและชื่อวิชา	02046002	คอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบ			
2. จำนวนหน่วยกิต	3 (3-0)				
3. หลักสูตรและประเภทรายวิชา	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ กลุ่มวิชาพื้นฐาน				
4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน	อาจารย์เชมพัทธ์ พชรวิษณุ				
5. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน	ภาคการศึกษาที่ 2 ชั้นปีที่ 1				
6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite)	ไม่มี				
7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites)	ไม่มี				
8. สถานที่เรียน	คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์				
	อาคารบูรณาการณ				
	ห้อง 112				
	วันที่สอน	อังคาร	เวลา	9.00 – 12.00 น.	
9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด					พฤศจิกายน 2554

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

จุดมุ่งหมายรายวิชา

1. เพื่อศึกษาการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับงานออกแบบกราฟิก
งานมัลติมีเดียและงานตัดต่อวิดีโอ
2. สามารถนำทักษะคอมพิวเตอร์ไปใช้ผสมผสานในงานออกแบบสร้างสรรค์ได้

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา (ตามที่ระบุไว้ในรายละเอียดหลักสูตร)

รหัสวิชา	ชื่อวิชาภาษาไทย คอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบ	หน่วยกิต
02046002	ชื่อวิชาภาษาอังกฤษ COMPUTER FOR DESIGN	3 (3-0)
<p>คำอธิบายรายวิชาภาษาไทย</p> <p>ศึกษาการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบ การผสมดัดแปลงภาพเพื่อสร้างสรรค์งานกราฟิก มัลติมีเดีย งานตัดต่อวิดีโอ การสร้างภาพ 2 มิติ และ 3 มิติ เป็นการฝึกปฏิบัติเพื่อใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สร้างสรรค์ผลงานหรือการสื่อสาร</p> <p>คำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ</p> <p>The application of computer programs for design, mixture and adjustment of pictures for graphic design; multimedia application, video editing , two and three-dimensional graphic design; practice in using computer in using computer software in design or communication.</p>		

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

ภาคบรรยาย	<p>3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (16 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา)</p> <p>เป็นการบรรยายเนื้อหาประกอบกับการปฏิบัติงานภายในชั้นเรียน โดยผู้สอนจะสอนไปพร้อมกับการสาธิตการทำงานบนเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยเน้นสอนการมิกซ์ซอฟต์แวร์สำหรับการออกแบบ</p> <p>ส่วนที่ 1 โปรแกรม Illustrator ซึ่งเป็นโปรแกรมพื้นฐานสำหรับงานออกแบบกราฟิกที่นักศึกษาสาขาภาพยนตร์และวิดีโอจะต้องนำมาใช้ ในการออกแบบภาพกราฟิก โลโก้ จัดหน้าหนังสือ วาดภาพประกอบ ภาพการ์ตูนและงานอนิเมชัน</p> <p>ส่วนที่ 2 Adobe Premiere โปรแกรมสำหรับงานตัดต่อภาพยนตร์และวิดีโอ นักศึกษาจะต้องมีพื้นฐานการใช้โปรแกรมนี้เพื่อทำงานตัดต่อภาพยนตร์ในรายวิชาอื่นๆ เช่น วิชาการถ่ายทำภาพยนตร์ วิชาการกำกับภาพยนตร์ วิชาการออกแบบงานสร้าง ภาพยนตร์ ตลอดจนจบหลักสูตรภาพยนตร์ การสอนเริ่มตั้งแต่การเลือกใช้คอมพิวเตอร์ ซอฟต์แวร์ต่างๆ ระบบไฟล์ดิจิทัล การบันทึกภาพและเสียง เทคนิคพิเศษการตัดต่อ ตลอดจนการบันทึกแผ่นเพื่อฉายภาพยนตร์</p> <p>ส่วนที่ 3 Adobe After Effect โปรแกรมสำหรับการทำเทคนิคพิเศษในภาพยนตร์ ซึ่งนักศึกษาจะต้องมีทักษะการใช้คอมพิวเตอร์โปรแกรมนี้เพื่อนำไปสร้างงานภาพยนตร์ในรายวิชาต่างๆ จนจบหลักสูตร การสอนเริ่มตั้งแต่การเลือกใช้ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ต่างๆ เทคนิคพิเศษด้านภาพที่โปรแกรมสามารถทำได้ เทคนิคบลูสกรีน การออกแบบกราฟิกใต้เต็ลในงานภาพยนตร์</p> <p>สุดท้ายของการเรียนนักศึกษาจะต้องสามารถสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์ที่ทำงานในแต่ละโปรแกรมได้อย่างถูกต้อง และผสมผสานการทำงานทุกโปรแกรมเชื่อมโยงเข้าหากันได้อย่างเหมาะสม</p>
-----------	--

ภาคปฏิบัติ	นักศึกษาจะปฏิบัติงานในช่วงพักฟรีๆ กับการสอนบรรยาย และมีการบ้านเพื่อฝึกปฏิบัติงานนอกเวลา
ศึกษาด้วยตนเอง	3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (45 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา) เนื่องจากการทำงานงานในชั้นเรียนอาจมีเวลาไม่เพียงพอ นักศึกษาอาจต้องปฏิบัติงานนอกชั้นเรียนเอง ซึ่งเป็นการบ้านท้ายชั่วโมงที่ผู้สอนมอบหมาย

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล
 ผู้สอนให้คำปรึกษาแนะนำต่อนักศึกษาเป็นรายบุคคล สัปดาห์ 2 ชั่วโมงในเวลา 16.30-18.30 น.
 ของวันทำงาน

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรมจริยธรรม

1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องการพัฒนา

- เริ่มต้นโดยผู้สอน ประพฤติตนเป็นตัวอย่างนักศึกษาต้องปฏิบัติตาม คือ การตรงต่อเวลา มีวินัย รู้จักหน้าที่ และมีความรับผิดชอบ
- ความอดทน ความมีสามัคคีในการทำงานคอมพิวเตอร์ ให้เสร็จลุล่วงตามเวลา

1.2 วิธีการสอน

- บรรยายสอดแทรกลงในเนื้อหา หรือการยกตัวอย่างกรณีศึกษา(Case Study) การทำงานของมืออาชีพ อาทิเช่น การเคาะพินหน้าที ,การตรงต่อเวลาและจรรยาบรรณของวิชาชีพ
- ในการทำงานคอมพิวเตอร์ภายในห้อง ผู้สอนจะคอยดูแลอย่างใกล้ชิดและฝึกฝนนักศึกษาให้มีความอดทน สมาธิและทำงานอย่างมีระบบ
- ให้นักศึกษาตระหนักในด้านการเข้าเรียน และการส่งงานที่ตรงต่อเวลานั้นมีผลกับการประเมินผลของการให้คะแนน

1.3 วิธีการประเมินผล

- ร้อยละ 100 ของนักศึกษาที่เข้าเรียน ได้ส่งงานครบถ้วนผ่านตามเกณฑ์ของวิชานี้
- ร้อยละ 80 ของนักศึกษาที่เข้าเรียนและส่งงานที่มอบหมายตรงต่อเวลา

2. ความรู้

2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

- นักศึกษาได้ศึกษา เข้าใจในทฤษฎี การใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบ
- นักศึกษาได้เข้าใจกระบวนการวิธีในการใช้คอมพิวเตอร์ได้อย่างสร้างสรรค์
- นักศึกษาได้เกิดทักษะ ทดลอง ฝึกปฏิบัติที่สร้างแรงจูงใจ สามารถนำไปประยุกต์ร่วมกับวิชาอื่นๆในหลักสูตรหรือเป็นความรู้ไปใช้ในการประกอบวิชาชีพได้

2.2 วิธีการสอน

- ใช้การบรรยายประกอบการสาธิต พร้อมยกตัวอย่างผลงานการออกแบบ ให้นักศึกษาได้ชม ได้รู้ที่มาของความคิด เทคนิคการสร้างและกระบวนการทำงานจนเกิดเป็นผลงาน

- มอบหมายนักศึกษา ทดลอง ฝึกปฏิบัติงานตามที่ได้เรียนรู้ทฤษฎี ผู้สอนคอยให้คำปรึกษา แนะนำ เปิดโอกาสให้สอบถามข้อสงสัยทั้งในและนอกชั่วโมงเรียน
- ให้มีการศึกษา ค้นคว้า เรียนรู้ วิเคราะห์ปัญหาด้วยตนเองแล้วเปิดให้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน และผู้เรียนกันเอง

2.3 วิธีการประเมินผล

- จากการเข้าเรียนสม่ำเสมอ
- การส่งงานที่มอบหมาย ครบ ตรงต่อเวลา
- คุณภาพของผลงาน

3. ทักษะทางปัญญา

3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- ความคิด สติปัญญา ที่ใช้ในการวิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูล ความสามารถในการตีความที่ตรงประเด็นอย่างมีเหตุและมีผล เป็นความคิดสร้างสรรค์ที่สะท้อน สรุปออกมาในรูปของงานภาพยนตร์

3.2 วิธีการสอน

- บรรยายกระบวนการ หลักการในการสร้างแนวคิดชี้ให้เห็นประเด็นสำคัญ ที่สามารถนำมาเป็นสาระที่จุดประกายความคิด พร้อมยกตัวอย่างผลงานภาพยนตร์ ได้รู้ที่มาของความคิด สู่การทำงานออกเป็นผลงานภาพยนตร์

3.3 วิธีการประเมินผล

- ประเมินผลจากผลงานมีมอบหมายในห้องเรียนและการบ้าน

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- มอบหมายให้งาน โดยลักษณะการทำงานเป็นกลุ่ม (Team Work)ให้รู้จักการบริหารจัดการการแบ่งหน้าที่ ความรับผิดชอบ

4.2 วิธีการสอน

- ให้นักศึกษาถ่ายทำภาพยนตร์เป็นกลุ่ม โดยในแต่ละกลุ่มต้องช่วยกันค้นคว้าหาข้อมูล มีการวิเคราะห์แล้วจึงนำมาสรุป

4.3 วิธีการประเมินผล

- ประเมินผลจากกระบวนการวิเคราะห์เป็น ที่มาของแนวคิดการออกแบบซึ่งสามารถเห็นปรากฏอยู่ในผลงาน

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- ผู้สอนให้นักศึกษาใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือหลักในการสร้างงานออกแบบผสมผสานกับการทำงานใช้กล้องถ่ายทำ
- การนำเสนอหน้าชั้นเรียน เพื่อให้รู้จักการพูดต่อหน้าสาธารณชน รู้จักอภิปรายตอบข้อซักถามจากผู้ฟัง

5.2 วิธีการสอน

- บรรยายหลักการทำงาน และสาธิตการใช้เครื่องมือต่างผสมผสานกับคอมพิวเตอร์เพื่อสร้างงานออกแบบ

- ให้นักศึกษานำเสนองานหน้าชั้นเรียน โดยผู้สอนให้คำแนะนำวิธีการนำเสนองานที่ถูกต้อง

5.3 วิธีการประเมินผล

- การใช้คอมพิวเตอร์มาสร้างงานออกแบบได้อย่างเหมาะสมกับเรื่องราว มีความสมบูรณ์ สวยงาม และพลิกแพลงเทคนิคได้อย่างชาญฉลาด
- ประเมินผลคะแนนการนำเสนองานทุกครั้งรวมไปกับผลงานการออกแบบ

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง การสอน	กิจกรรมการเรียนรู้ สอนและสื่อที่ใช้	ผู้สอน
1	แนะนำ เนื้อหารายละเอียดวิชาเกี่ยวกับข้อตกลงเบื้องต้น ในการเรียนการสอน และการวัดผลบรรยาย แนวความคิดในการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อสร้างงาน ออกแบบ แนะนำการซื้อคอมพิวเตอร์เพื่อใช้งานใน สายวิชาชีพที่เรียน ,พื้นฐานการใช้โปรแกรม Illustrator ผลงานที่สร้างจากโปรแกรม ,การใช้งาน คำสั่งต่างๆ และการวาดภาพด้วยโปรแกรม Illustrate	3	- POWER POINT - Projector - Computer ตาม จำนวนผู้เรียน	- เชมพัทธ์ พัชรวิญญู
2	บรรยาย การใช้โปรแกรม Adobe Illustrate - การใช้งานตัวอักษร,การจัดการข้อความ ,การเลือก Font ,การแปลงอักษรเป็นรูปภาพ - เทคนิคการใช้สี ,การผสมสี , การสร้างสีเพื่อนำมาใช้ ใหม่ ,การเลือกสีจาก Pantone การบ้านให้นักศึกษาออกแบบโลโก้จากชื่อตนเอง และ นำมาออกแบบนามบัตร ผู้สอนวิจารณ์ผลงาน ประเมินคะแนนและให้ Print ส่งในสัปดาห์หน้า	3	- Projector - Computer ตาม จำนวนผู้เรียน	- เชมพัทธ์ พัชรวิญญู
3	บรรยาย การใช้โปรแกรม Adobe Illustrate - เทคนิคการใช้เครื่องมือในการวาดภาพ ,Brush ต่าง ๆ การสร้างลาย pattern - เทคนิคการใช้ Filter และ Effect เพื่อสร้างภาพใน ลักษณะต่างๆ การบ้านให้นักศึกษาออกแบบ Hand Bill โดยให้ตัว แสดงเป็นภาพตนเองที่เขียนขึ้นโดยโปรแกรม ผู้สอน วิจารณ์ผลงาน ประเมินคะแนนและให้ Print ส่งใน สัปดาห์หน้า	3	- Projector - Computer ตาม จำนวนผู้เรียน	- เชมพัทธ์ พัชรวิญญู
4	บรรยาย การใช้โปรแกรม Adobe Illustrate , Adobe Photoshop	3	- Projector - Computer ตาม จำนวนผู้เรียน	- เชมพัทธ์ พัชรวิญญู

	<ul style="list-style-type: none"> - การนำภาพจาก Photoshop มาวาง Lay out บน package การจัดวางรูปภาพและตัวอักษร - การใช้ Effect แปลงรูปภาพเป็นกราฟิก - การบ้านให้ออกแบบกล่อง DVD ภาพยนตร์สั้น 			
5	<p>บรรยาย การใช้โปรแกรม Adobe Premiere Format File VDO, Frame Rate , Aspect ratio</p> <p>แนะนำโปรแกรมต่างที่สามารถตัดต่อภาพยนตร์ได้</p> <p>การ Import จากกล้อง DV มอบหมายงานให้นักศึกษาไปถ่ายทำวิดีโอเพื่อเป็น Footage ในการฝึกตัดต่อในสัปดาห์ถัดไป</p>	3	<ul style="list-style-type: none"> - Projector - Computer ตามจำนวนผู้เรียน 	- เข็มพัทธพัชรวิษณุ
6	<p>บรรยาย การใช้โปรแกรม Adobe Premiere พื้นฐานเครื่องมือและหน้าจอการทำงาน</p> <ul style="list-style-type: none"> - การตั้งรูปแบบไฟล์วิดีโอ - วิธีการตัดต่อบน Time Line - วิธีการ Export รูปแบบต่างๆ 	3	<ul style="list-style-type: none"> - Projector - Computer ตามจำนวนผู้เรียน 	- เข็มพัทธพัชรวิษณุ
7	<p>บรรยาย การใช้โปรแกรม Adobe Premiere</p> <ul style="list-style-type: none"> - การเปลี่ยนฉากด้วย Transition - การตัดต่อเสียง 	3	<ul style="list-style-type: none"> - Projector - Computer ตามจำนวนผู้เรียน 	- เข็มพัทธพัชรวิษณุ
8	<p>บรรยาย การใช้โปรแกรม Adobe Premiere</p> <ul style="list-style-type: none"> - การสร้าง Title - การปรับแต่งสี 	3	<ul style="list-style-type: none"> - Projector - Computer ตามจำนวนผู้เรียน 	- เข็มพัทธพัชรวิษณุ
9	<p>บรรยาย การใช้โปรแกรม Adobe Premiere</p> <ul style="list-style-type: none"> - การใส่ Effect - การกำหนดการเคลื่อนไหวเป็น Key Frame - การ Export สร้าง DVD <p>การบ้านให้นักศึกษานำผลงานการตัดต่อที่ถ่ายทำมาตัดต่อให้สมบูรณ์เป็น DVD ส่งในสัปดาห์หน้า</p>	3	<ul style="list-style-type: none"> - Projector - Computer ตามจำนวนผู้เรียน 	- เข็มพัทธพัชรวิษณุ
10	<p>นำเสนอผลงานตัดต่อภาพยนตร์ฉบับสมบูรณ์</p> <p>โดยผู้สอนวิจารณ์ให้คำแนะนำและอภิปรายร่วมกับผู้เรียน ประเมินผลคะแนน</p>	3	<ul style="list-style-type: none"> - Projector - Computer ตามจำนวนผู้เรียน 	- เข็มพัทธพัชรวิษณุ
11	<p>บรรยาย การใช้โปรแกรม Adobe After Effects</p> <ul style="list-style-type: none"> - แนะนำพื้นฐานการทำงานของโปรแกรม - การ Import , Export ไฟล์งาน - การสร้าง Effect พื้นฐาน 	3	<ul style="list-style-type: none"> - POWER POINT - Projector - คอมพิวเตอร์ 	- วิทยากร
12	<p>บรรยาย การใช้โปรแกรม Adobe After Effects</p> <ul style="list-style-type: none"> - การแยก Layer และ Composite งาน - การนำภาพนิ่ง Illustrate , Photoshop มาใช้ในการสร้าง Effect - การออกแบบไตเติ้ล 	3	<ul style="list-style-type: none"> - POWER POINT - Projector - คอมพิวเตอร์ 	- วิทยากร
13	<p>บรรยาย การใช้โปรแกรม Adobe After Effects</p> <ul style="list-style-type: none"> - เทคนิคการปรับสี 	3	<ul style="list-style-type: none"> - POWER POINT - Projector 	- วิทยากร

	- เทคนิค Blue Screen - กำหนดขอบเขตการนำเสนอชิ้นงานด้วย Mask		- คอมพิวเตอร์	
14	บรรยาย การใช้โปรแกรม Adobe After Effects - เทคนิค Animation - พื้นฐานสร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหว (Motion Graphic) - ตกแต่งชิ้นงานให้ถูกใจใช้เลยด้วย “Retouch”	3	- POWER POINT - Projector - คอมพิวเตอร์	- วิทยากร
15	สรุปการทำงานร่วมกันของโปรแกรม Adobe After Effects, Adobe Premiere, Illustrate , Photoshop	3	- POWER POINT - Projector - คอมพิวเตอร์	- วิทยากร
16	นำเสนอโครงงาน และสอบปฏิบัติ	3	- POWER POINT - Projector - คอมพิวเตอร์	- อ. เขมพัทธ์ พัชรวิชัย และ วิทยากร

2. แผนการประเมินการเรียนรู้

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผล	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล (%)
1	การเข้าเรียนร้อยละ 80 ตลอดภาคการศึกษา	การเข้าเรียนไม่ต่ำกว่า 15 ครั้ง	ตลอดภาคการศึกษา	10
2	การส่งผลงานที่มอบหมายชิ้นที่ 1 นามบัตร	ผลงาน	3	10
3	การส่งผลงานที่มอบหมายชิ้นที่ 2 Hand Bill	ผลงาน	4	10
4	การส่งผลงานที่มอบหมายชิ้นที่ 3 DVD	ผลงาน	5	10
5	การส่งผลงานที่มอบหมายชิ้นที่ 4 ตัดต่อภาพยนตร์สั้น	ผลงาน	7	10
6	การส่งผลงานที่มอบหมายชิ้นที่ 5 ทำ Teaser ภาพยนตร์	ผลงาน	11	10
7	การส่งผลงานที่มอบหมายชิ้นที่ 6 ออกแบบกราฟิก Title	ผลงาน	13	10
8	การส่งผลงานที่มอบหมายชิ้นที่ 7 เทคนิค Blue Screen	ผลงาน	16	10
9	การส่งผลงานที่มอบหมายชิ้นที่ 7 ภาพยนตร์ฉบับสมบูรณ์		-	20

การพิจารณาเกณฑ์ผ่านในรายวิชาผู้เรียนจะต้อง

1. มีเวลาเข้าชั้นเรียนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80 ของเวลาเรียนทั้งหมด หากเวลาเรียนไม่พอตามที่กำหนดจะพิจารณาผลเป็นตกเนื่องจากเวลาเรียนไม่พอ ไม่มีสิทธิ์สอบ โดยได้ระดับคะแนน Fa (Failed, Insufficient Attendance)
2. ผู้เรียนจะต้องมีคะแนนรวมทั้งรายวิชาไม่ต่ำกว่าร้อยละ 50 ของคะแนนรวมทั้งหมด
3. ผู้ที่ผ่านเกณฑ์ข้อ 2 จะได้รับค่าระดับคะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนร้อยละ	80 ขึ้นไป	จะได้ค่าระดับคะแนน	A
คะแนนร้อยละ 75-79		จะได้ค่าระดับคะแนน	B+
คะแนนร้อยละ 70-74		จะได้ค่าระดับคะแนน	B
คะแนนร้อยละ 65-69		จะได้ค่าระดับคะแนน	C+
คะแนนร้อยละ 60-64		จะได้ค่าระดับคะแนน	C
คะแนนร้อยละ 55-59		จะได้ค่าระดับคะแนน	D+
คะแนนร้อยละ 50-54		จะได้ค่าระดับคะแนน	D
คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 50		จะได้ค่าระดับคะแนน	F

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

จุฑามาศ จิระสังข์ Premiere Pro2 & After Effects ฉบับสมบูรณ์. กรุงเทพฯ : บริษัท ชัคเชส มีเดีย จำกัด, 2549.

ภัททิตรา เหลืองวิลาศ Illustrator CS2. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สวัสดีไอที, 2548.

ณัฐพงศ์ วณิชชัยกิจ After Effects กรุงเทพฯ : บริษัท ไอทีซี จำกัด, 2552.

2.เอกสารและข้อมูลแนะนำ

[http:// www.videocopilot.net.com/](http://www.videocopilot.net.com/)

<http://www.comnetsite.com/illustrator-tech.php>

<http://www. www.overclockzone.com/>

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

ให้นักศึกษาทำการประเมินประสิทธิผลของรายวิชาผ่านทางระบบประเมินการสอนของสถาบันฯ ที่จัดขึ้น โดยมีหัวข้อในการประเมินดังนี้

1. มีการแจ้งให้นักศึกษาทราบกฎเกณฑ์และรายละเอียดของการเรียนการสอน
2. ตรงต่อเวลาในการสอน
3. เข้าสอนครบตามที่กำหนด
4. ใช้สื่อการสอนที่ช่วยให้เข้าใจดีขึ้น
5. มีความรู้ความสามารถในการสอนให้นักศึกษาเข้าใจเนื้อหาได้ดี
6. มอบหมายงานให้นักศึกษาทำในปริมาณที่เหมาะสม

7. ตรวจงานและชี้แจงข้อบกพร่องของนักศึกษาในงานที่ให้ทำ
8. เปิดโอกาสให้นักศึกษาคิดวิเคราะห์แก้ไขปัญหาและสร้างสรรค์
9. เปิดโอกาสให้นักศึกษาซักถามในเวลาเรียน
10. เปิดโอกาสให้นักศึกษาซักถามนอกเวลาเรียน
11. สอนเนื้อหาครบตามที่กำหนดไว้ในแผนการสอน
12. โดยภาพรวมนักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มขึ้นจากการเรียนวิชานี้
13. ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม คุณละระเบียบวินัย และทำตนเป็นตัวอย่างที่ดี

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- ในสัปดาห์สุดท้ายของการเรียน เป็นการจดฉายภาพยนตร์อนิเมชันโดยเปิดโอกาสให้อาจารย์ในรายวิชาอื่นร่วมชมภาพยนตร์ผลงานนักศึกษา โดยให้ทั้งผู้เรียนและผู้สอนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประเมินผลสัมฤทธิ์ในการเรียนวิชาดังกล่าว
- ผลงาน และผลทดสอบของนักศึกษา