

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
คณะ/วิทยาเขต/วิทยาลัย คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สาขาวิชา ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

02296121 ชื่อรายวิชา คอมพิวเตอร์เพื่อการผลิตภาพยนตร์
COMPUTER FOR FILM PRODUCTION

2. จำนวนหน่วยกิต

3 หน่วยกิต (1-4-4)

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย

กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพ

หลักสูตรที่ใช้

☒ หลักสูตร ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย

☐ หลายหลักสูตร

ประเภทของรายวิชา

☐ วิชาศึกษาทั่วไป

☒ วิชาพื้นฐานวิชาชีพ

☐ วิชา บัณฑิตเรียน

☐ วิชา เลือกแขนงภาพยนตร์

☐ วิชา เลือกแขนงดิจิทัล มีเดีย

☐ วิชา เลือก

☐ วิชาเลือก เสรี

☐ วิชาอื่นๆ (ระบุ).....

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา/ อาจารย์ผู้สอน

1. อาจารย์ประวิทย์ ธนาปิยกุล

5. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 1 ชั้นปีที่ 1

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

/

- ☐ ไม่มี
- ☐ มี ดังนี้

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

- ☐ ไม่มี
- ☐ มี ดังนี้

๘. สถานที่เรียน

- ☐ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กรุงเทพฯ
- ☐ ระบุ.....

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

วันที่ 1 พฤศจิกายน 2555

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

- เพื่อให้ให้นักศึกษามีความรู้และความเข้าใจการใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ต่างๆ เพื่อใช้ในการผลิตภาพยนตร์
- เพื่อให้ให้นักศึกษามีทักษะ ความสามารถในการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับงานผลิตภาพยนตร์

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

โปรแกรมและเครื่องมือคอมพิวเตอร์มีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ทำให้ต้องมีการเปลี่ยนแปลงเนื้อหาการสอน โดยต้องเปลี่ยนโปรแกรมและเครื่องมือให้มีความทันสมัยกับการผลิตภาพยนตร์ในปัจจุบัน ประกอบกับผู้สอนต้องค้นหาเทคนิคทางคอมพิวเตอร์ใหม่ให้สอดคล้องกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ การพัฒนาจะทำให้ นักศึกษามีความทันสมัย สามารถใช้ความรู้ในการปฏิบัติงานได้เท่าทันวงการวิชาชีพ

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการผลิตภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย การผสมดัดแปลงภาพเพื่อการสร้างสรรค์งานกราฟฟิก มัลติมีเดีย งานตัดต่อภาพยนตร์และเทคนิคพิเศษเบื้องต้น เป็นการฝึกปฏิบัติเพื่อใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สร้างสรรค์งาน

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติงาน ภาคสนาม/การฝึกงาน	ศึกษาด้วยตนเอง
บรรยาย 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (15 ชั่วโมงต่อ ภาคการศึกษา)	สอนเสริมตามความ ต้องการของนักศึกษา เฉพาะราย	มีการฝึกปฏิบัติงาน 4 ชั่วโมง ต่อสัปดาห์ (60 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา)	การศึกษาด้วยตนเอง 4 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (60 ชั่วโมง ต่อภาคการศึกษา)

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

อาจารย์จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล หรือ รายกลุ่มตามความต้องการ 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (เฉพาะรายที่ต้องการ)

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- 1) ผู้สอนบังคับให้ส่งงานตรงต่อเวลา เพื่อฝึกวินัยและความรับผิดชอบ
- 2) ผลงานของนักศึกษาต้องมีจรรยาบรรณสื่อสารมวลชน
- 3) ห้ามให้นักศึกษาละเมิดลิขสิทธิ์ทางปัญญาจากผลงานผู้อื่น

วิธีการสอน

- 1) ชี้แจงเรื่องการตรงต่อเวลาและการส่งผลงาน บอกข้อกำหนดการเรียน
- 2) ผู้สอนวิจารณ์ผลงาน โดยแทรกการอบรมจรรยาบรรณสื่อสารมวลชน
- 3) ผู้สอนตรวจผลงานโดย ห้ามให้นักศึกษาละเมิดลิขสิทธิ์ทางปัญญา จากผลงานผู้อื่น

วิธีการประเมินผล

- 1) ผลงานนักศึกษาที่ส่งงานล่าช้า มีผลต่อการประเมินคะแนน
- 2) สังเกตจากผลงานนักศึกษา หากเป็นผลงานที่ขาดจรรยาบรรณต้องให้แก้ไข
- 3) สังเกตจากผลงานนักศึกษา หากเป็นผลงานที่ละเมิดลิขสิทธิ์ทางปัญญาต้องให้แก้ไข

2. ความรู้

ความรู้ที่ต้องได้รับ

- 1) ได้รับความรู้การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการผลิตภาพยนตร์
- 2) มีความชำนาญในการปฏิบัติงานใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการผลิตภาพยนตร์
- 3) สามารถบูรณาการความรู้ทางศิลปะ เครื่องมือคอมพิวเตอร์และภาพยนตร์ร่วมกัน

วิธีการสอน

- 1) สอนทฤษฎีการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการผลิตภาพยนตร์

- 2) สอนการปฏิบัติงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการผลิตภาพยนตร์
- 3) ให้นักศึกษาสังสรรค์ผลงานโดยบูรณาการความรู้ทางศิลปะ เครื่องมือคอมพิวเตอร์และภาพยนตร์ร่วมกัน

วิธีการประเมินผล

- 1) ประเมินจากการสอบทฤษฎีโปรแกรมคอมพิวเตอร์
- 2) ประเมินจากการสอบปฏิบัติการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์
- 3) ประเมินคะแนนจากผลงานนักศึกษา

3. ทักษะทางปัญญา

ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- 1) มีวิธีคิดสร้างสรรค์ในผลงานของตนเอง
- 2) สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการผลิตภาพยนตร์และแอนิเมชัน
- 3) สามารถนำทักษะความชำนาญไปใช้ประกอบอาชีพได้

วิธีการสอน

- 1) ยกตัวอย่างผลงานที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างดี
- 2) ให้นักศึกษารังสรรค์ผลงานที่นำความรู้โปรแกรมคอมพิวเตอร์มาผลิตภาพยนตร์
- 3) ใช้โจทย์การทำงานที่นำมาจากวงการวิชาชีพจริง

วิธีการประเมินผล

- 1) ประเมินความคิดสร้างสรรค์จากผลงาน
- 2) ประเมินการประยุกต์ความรู้จากคอมพิวเตอร์มาใช้ในผลงานภาพยนตร์
- 3) ประเมินผลเปรียบเทียบกับผลงานวิชาชีพจริง

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- 1) มีความสามารถทำงานเป็นทีม
- 2) มีความสามารถแก้ไขสถานการณ์ต่างๆในบทบาทผู้นำหรือผู้ร่วมทีม
- 3) มีความรับผิดชอบในหน้าที่ตนเอง
- 4) มีความรับผิดชอบต่อการตัดสินใจ

วิธีการสอน

- 1) มอบหมายงานบางชิ้นให้เป็นงานกลุ่ม
- 2) มอบหมายโจทย์การทำงานให้นักศึกษาร่วมกันแก้ไขปัญหา

- 3) มอบหมายงานกลุ่มโดยให้นักศึกษาแบ่งหน้าที่การทำงาน
- 4) การนำเสนอผลงานกลุ่มให้นักศึกษานำเสนอผลงานในภาระหน้าที่ตนเอง

วิธีการประเมินผล

- 1) สังเกตพฤติกรรมการทำงานเป็นกลุ่มของนักศึกษา
- 2) สังเกตพฤติกรรมการแก้ปัญหาการทำงานเป็นกลุ่มของนักศึกษา
- 3) สังเกตพฤติกรรมการทำงานของนักศึกษาในหน้าที่ของตนเอง
- 4) ประเมินคะแนนจากภาระหน้าที่ของนักศึกษาในการทำงานกลุ่ม

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- 1) มีทักษะความชำนาญในการใช้เทคโนโลยี
- 2) มีทักษะในการสืบค้นข้อมูลด้วยอินเทอร์เน็ต
- 3) สามารถคำนวณค่าความเร็วในการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์

วิธีการสอน

- 1) ฝึกฝนให้ใช้คอมพิวเตอร์ในการทำงาน
- 2) ฝึกฝนให้สืบค้นข้อมูลด้วยอินเทอร์เน็ต มาใช้ในการทำงาน
- 3) สอนวิธีการคำนวณค่าความเร็วในการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์

วิธีการประเมินผล

- 1) ประเมินคะแนนจากการสอบปฏิบัติภายในห้อง
- 2) ประเมินคะแนนจากผลงานการออกแบบ ที่นักศึกษารู้จักค้นคว้าข้อมูลด้วยตนเอง
- 3) ประเมินคะแนนจากการสอบปฏิบัติภายในห้อง

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการสอน/ สื่อการสอน	อาจารย์ผู้สอน
1	แนะนำรายวิชา - เนื้อหารายวิชา ความเกี่ยวข้องในหลักสูตร - การนำไปใช้ในการประกอบวิชาชีพ - วันเวลาสถานที่เรียนและการเข้าชั้นเรียน - การส่งผลงาน และการประเมินผลงาน	5	บรรยาย ยกตัวอย่าง ประกอบ ทำแบบฝึกหัด - Power Point	อาจารย์ประวิทย์ ธนาปิยกุล

	<ul style="list-style-type: none"> - บรรยาย การใช้โปรแกรม Adobe Illustrate การใช้งานตัวอักษร,การจัดการข้อความ ,การเลือก Font ,การแปลงอักษรเป็นรูปภาพ - เทคนิคการใช้สี ,การผสมสี , การสร้างสีเพื่อนำมาใช้ใหม่ ,การเลือกสีจาก Pantone 		<ul style="list-style-type: none"> - Projector - คอมพิวเตอร์ 	
2	<ul style="list-style-type: none"> - บรรยาย การใช้โปรแกรม Adobe Illustrate - เทคนิคการใช้เครื่องมือในการวาดภาพ ,Brush ต่าง ๆ การสร้างลาย pattern - เทคนิคการใช้ Filter และ Effect เพื่อสร้างภาพในลักษณะต่างๆ - การนำภาพจาก Photoshop มาวาง Lay out บน package การจัดวางรูปภาพและตัวอักษร - การใช้ Effect แปลงรูปภาพเป็นกราฟิก - ปฏิบัติงานให้ออกแบบกล่อง DVD ภาพยนตร์ 	5	<ul style="list-style-type: none"> - บรรยาย ยกตัวอย่าง ประกอบ - ทำแบบฝึกหัด - Power Point - Projector - คอมพิวเตอร์ 	อาจารย์ประวิทย์ ธานีพิกุล
3	<ul style="list-style-type: none"> - บรรยาย การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop - การวาด Story Board ด้วยBrush Paint - การใช้ Pen Taplet 	5	<ul style="list-style-type: none"> - บรรยาย ยกตัวอย่าง ประกอบ - ทำแบบฝึกหัด - Power Point - Projector - คอมพิวเตอร์ 	อาจารย์ประวิทย์ ธานีพิกุล
4	<ul style="list-style-type: none"> - บรรยาย การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop - การทำงาน Visualizer - การนำภาพถ่ายมาซ้อน 	5	<ul style="list-style-type: none"> - บรรยาย ยกตัวอย่าง ประกอบ - ทำแบบฝึกหัด - Power Point - Projector - คอมพิวเตอร์ 	อาจารย์ประวิทย์ ธานีพิกุล
5	<ul style="list-style-type: none"> - บรรยาย การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop - การทำงาน Conceptual Board - การ Retouch 	5	<ul style="list-style-type: none"> - บรรยาย ยกตัวอย่าง ประกอบ - ทำแบบฝึกหัด - Power Point - Projector - คอมพิวเตอร์ 	อาจารย์ประวิทย์ ธานีพิกุล

6	บรรยาย การใช้โปรแกรม Adobe Premiere Format File VDO, Frame Rate , Aspect ratio แนะนำโปรแกรมต่างที่สามารถตัดต่อภาพยนตร์ได้ การ Import จากกล้อง DV มอบหมายงานให้นักศึกษาไปถ่ายทำวิดีโอเพื่อเป็น Footage ในการฝึกตัดต่อในสัปดาห์ถัดไป	5	บรรยาย ยกตัวอย่าง ประกอบ ทำแบบฝึกหัด - Power Point - Projector - คอมพิวเตอร์	อาจารย์ประวิทย์ ธานีพิกุล
7	บรรยาย การใช้โปรแกรม Adobe Premiere พื้นฐานเครื่องมือและหน้าจอการทำงาน - การตั้งรูปแบบไฟล์วิดีโอ - วิธีการตัดต่อบน Time Line - วิธีการ Export รูปแบบต่างๆ	5	บรรยาย ยกตัวอย่าง ประกอบ ทำแบบฝึกหัด - Power Point - Projector - คอมพิวเตอร์	อาจารย์ประวิทย์ ธานีพิกุล
8	บรรยาย การใช้โปรแกรม Adobe Premiere - การเปลี่ยนฉากด้วย Transition - การตัดต่อเสียง - การสร้าง Title - การปรับแต่งสี		บรรยาย ยกตัวอย่าง ประกอบ ทำแบบฝึกหัด - Power Point - Projector - คอมพิวเตอร์	อาจารย์ประวิทย์ ธานีพิกุล
9	บรรยาย การใช้โปรแกรม Adobe Premiere - การใส่ Effect - การกำหนดการเคลื่อนไหวเป็น Key Frame - การ Export สร้าง DVD การบ้านให้นักศึกษานำผลงานการตัดต่อที่ถ่ายทำมา ตัดต่อให้สมบูรณ์เป็น DVD ส่งในสัปดาห์หน้า	5	บรรยาย ยกตัวอย่าง ประกอบ ทำแบบฝึกหัด - Power Point - Projector - คอมพิวเตอร์	อาจารย์ประวิทย์ ธานีพิกุล
10	นำเสนองานตัดต่อภาพยนตร์ฉบับสมบูรณ์ โดยผู้สอนวิจารณ์ให้คำแนะนำและอภิปรายร่วมกับผู้เรียน ประเมินผลคะแนน	5	นำเสนองาน - Power Point - Projector	อาจารย์ประวิทย์ ธานีพิกุล
11	บรรยาย การใช้โปรแกรม Adobe After Effects - แนะนำพื้นฐานการทำงานของโปรแกรม - การ Import , Export ไฟล์งาน - การสร้าง Effect พื้นฐาน	5	บรรยาย ยกตัวอย่าง ประกอบ ทำแบบฝึกหัด	อาจารย์ประวิทย์ ธานีพิกุล

			- Power Point - Projector - คอมพิวเตอร์	
12	บรรยาย การใช้โปรแกรม Adobe After Effects - การแยก Layer และ Composite งาน - การนำภาพนิ่ง Illustrate , Photoshop มาใช้ในการสร้าง Effect - การออกแบบไตเติ้ล	5	บรรยาย ยกตัวอย่าง ประกอบ ทำแบบฝึกหัด - Power Point - Projector - คอมพิวเตอร์	อาจารย์ประวิทย์ ธนาปิยกุล
13	บรรยาย การใช้โปรแกรม Adobe After Effects - เทคนิคการปรับสี - เทคนิค Blue Screen - กำหนดขอบเขตการนำเสนอชิ้นงานด้วย Mask	5	บรรยาย ยกตัวอย่าง ประกอบ ทำแบบฝึกหัด - Power Point - Projector - คอมพิวเตอร์	อาจารย์ประวิทย์ ธนาปิยกุล
14	บรรยาย การใช้โปรแกรม Adobe After Effects - เทคนิค Animation - พื้นฐานสร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหว (Motion Graphic) -สรุปการทำงานร่วมกันของโปรแกรม Adobe After Effects, Adobe Premiere, Illustrate , Photoshop	5	บรรยาย ยกตัวอย่าง ประกอบ ทำแบบฝึกหัด - Power Point - Projector - คอมพิวเตอร์	อาจารย์ประวิทย์ ธนาปิยกุล
15	นำเสนอโครงงาน และสอบปฏิบัติ	5	นำเสนองาน วิจารณ์ร่วม อภิปราย - Computer - Projector	อาจารย์ประวิทย์ ธนาปิยกุล

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรม	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมิน
การเข้าเรียนร้อยละ 80 ตลอดภาคการศึกษา	- ความรับผิดชอบ - การตรงต่อเวลา	การเข้าเรียนไม่ต่ำกว่า 15 ครั้ง	ทุกสัปดาห์	10%

การส่งผลงานที่ มอบหมายขั้นที่ 1 นามบัตร	พื้นฐานการออกแบบ กราฟิกบน นามบัตร	ข้อมูล ความถูกต้อง การใช้ งาน เทคนิคทางคอมพิวเตอร์ ความคิดสร้างสรรค์ ความ งามทางศิลปะ	3	10%
การส่งผลงานที่ มอบหมายขั้นที่ 2 บรรจุภัณฑ์ DVD	การออกแบบกราฟิก บรรจุภัณฑ์ DVD	ข้อมูล ความถูกต้อง การใช้ งาน เทคนิคทางคอมพิวเตอร์ ความคิดสร้างสรรค์ ความ งามทางศิลปะ	5	10%
การส่งผลงานที่ มอบหมายขั้นที่ 3 Story Board	การสร้าง Story Board ด้วยโปรแกรม Photoshop	ข้อมูล ความถูกต้อง การใช้ งาน เทคนิคทางคอมพิวเตอร์ ความคิดสร้างสรรค์ ความ งามทางศิลปะ	5	10%
การส่งผลงานที่ มอบหมายขั้นที่ 4 Conceptual Board	การสร้าง Conceptual Board ด้วยโปรแกรม Photoshop	ข้อมูล ความถูกต้อง การใช้ งาน เทคนิคทางคอมพิวเตอร์ ความคิดสร้างสรรค์ ความ งามทางศิลปะ	5	10%
การส่งผลงานที่ มอบหมายขั้นที่ 5 ตัดต่อภาพยนตร์ สั้น	การใช้โปรแกรม คอมพิวเตอร์ ตัดต่อ ภาพยนตร์สั้น	การเล่าเรื่อง จังหวะการตัดต่อ เทคนิคทางคอมพิวเตอร์ ความคิดสร้างสรรค์ ความ งามทางศิลปะ	7	10%
การส่งผลงานที่ มอบหมายขั้นที่ 6 ทำ Teaser ภาพยนตร์	การตัดต่อ Teaser ภาพยนตร์	การเล่าเรื่อง จังหวะการตัดต่อ เทคนิคทางคอมพิวเตอร์ ความคิดสร้างสรรค์ ความ งามทางศิลปะ	11	10%
การส่งผลงานที่ มอบหมายขั้นที่ 7 ออกแบบกราฟิก Title	ออกแบบกราฟิก Title ในงานภาพยนตร์	การเล่าเรื่อง จังหวะการตัดต่อ เทคนิคทางคอมพิวเตอร์ ความคิดสร้างสรรค์ ความ งามทางศิลปะ	13	10%
การส่งผลงานที่ มอบหมายขั้นที่ 8 เทคนิค Blue Screen	การสร้างสรรค์เทคนิค Blue Screen	การเล่าเรื่อง จังหวะการตัดต่อ เทคนิคทางคอมพิวเตอร์ ความคิดสร้างสรรค์ ความ งามทางศิลปะ	14	10%
การส่งผลงานที่ มอบหมายขั้นที่ 9 ภาพยนตร์ฉบับ	การตัดต่อภาพยนตร์ ฉบับสมบูรณ์	การเล่าเรื่อง จังหวะการตัดต่อ เทคนิคทางคอมพิวเตอร์ ความคิดสร้างสรรค์ ความ	15	10%

สมบูรณ์		งามทางศิลปะ		
---------	--	-------------	--	--

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

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

ภัททิตรา เหลืองวิลาส Illustrator CS2. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สวัสดีไอที, 2548.

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

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

Foster, Jeff. Title After Effects and Photoshop : animation and production effects for DV and film. Imprint Indianapolis, IN : Wiley, 2006

Meyer, Trish. Title After effects apprentice : real-world skills for the aspiring motion graphics artist. Imprint Amsterdam : Elsevier, 2007

Harrington, Richard. Title After effects for Flash : Flash for after effects : dynamic animation and video with Adobe after effects CS4 and Adobe Flash CS4 professional. Marcus Geduld Imprint Berkeley, CA : Adobe, 2009

Perkins, Chad. Title The After Effects illusionist : all the effects in one complete guide. Imprint Amsterdam : Elsevier, 2009

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

[http:// www.f0nts.com/](http://www.f0nts.com/)

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

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

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

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

ให้นักศึกษาทำการประเมินประสิทธิผลของรายวิชาผ่านทางระบบประเมินการสอนของสถาบันที่จัดขึ้น 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 คุณและเปียบวินัย และทำตนเป็นตัวอย่างที่ดี

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

ในการเก็บข้อมูลเพื่อประเมินการสอน ได้มีกลยุทธ์ดังนี้

- การสังเกตการณ์สอนของผู้ร่วมทีมสอน
- ผลงานนักศึกษา
- ผลการสอบ

3. การปรับปรุงการสอน

หลังจากผลการประเมินการสอนในข้อ 2 จึงมีการปรับปรุงการสอน โดยการจัดกิจกรรมในการระดมสมอง และหาข้อมูลเพิ่มเติมในการปรับปรุงการสอน ดังนี้

- สัมมนาการจัดการเรียนการสอน

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

ในระหว่างกระบวนการสอนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ในรายหัวข้อ ตามที่คาดหวังจากการเรียนรู้ในวิชา ได้จากการสอบถามนักศึกษา หรือการสุ่มตรวจผลงานนักศึกษา รวมถึงพิจารณาจากผลการทดสอบย่อยและหลังการออกผลการเรียนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์โดยรวมในวิชาได้ดังนี้

- การทวนสอบการให้คะแนนจากการสุ่มตรวจผลงานนักศึกษาโดยอาจารย์อื่น หรือผู้ทรงคุณวุฒิที่ไม่ใช่อาจารย์ประจำหลักสูตร
- มีการตั้งคณะกรรมการในสาขาวิชา ตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยตรวจสอบข้อสอบ รายงานวิธีการให้คะแนนสอบและการใช้คะแนนพฤติกรรม

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

จากผลการประเมินและทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิผลรายวิชา ได้มีการวางแผนการปรับปรุงการสอนและรายละเอียดวิชาเพื่อให้เกิดคุณภาพมากขึ้นดังนี้

- ปรับปรุงรายวิชาทุก 3 ปี หรือตามข้อเสนอแนะผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ตามข้อ 4
- เปลี่ยนหรือสลับอาจารย์ผู้สอน เพื่อให้นักศึกษาเกิดมุมมองในเรื่องการประยุกต์ความรู้นี้กับปัญหาที่มาจากงานวิจัยของอาจารย์
