

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
 คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์
 สาขาวิชา การออกแบบ

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

02106015 ธุรกิจภาพยนตร์
 THE MOVIE BUSINESS

2. จำนวนหน่วยกิต

3 หน่วยกิต (3-0-6)

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

หลักสูตรที่ใช้

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย

ประเภทของรายวิชา

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> วิชาศึกษาทั่วไป | <input type="checkbox"/> วิชาพื้นฐานวิชาชีพ |
| <input checked="" type="checkbox"/> วิชาบังคับเรียน | <input type="checkbox"/> เลือกแขนงวิชาภาพยนตร์ |
| <input type="checkbox"/> เลือกแขนงวิชาดิจิทัล มีเดีย | <input type="checkbox"/> วิชาเลือก |
| <input type="checkbox"/> วิชาเลือกเสรี | <input type="checkbox"/> วิชาอื่นๆ (ระบุ)..... |

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

อาจารย์สุวรรณณี สุระเชษฐคมสัน

5. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 2 ชั้นปีที่ 3

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

ไม่มี

8. สถานที่เรียน

อาคารปฏิบัติการถ่ายทำภาพยนตร์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้า
 คุณทหารลาดกระบัง

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

วันที่ 31 ตุลาคม 2555

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1. นักศึกษาได้รับความรู้พื้นฐานของธุรกิจภาพยนตร์และองค์ประกอบแวดล้อมที่น่าสนใจเกี่ยวกับธุรกิจภาพยนตร์
2. นักศึกษาสามารถถ่ายทอดความรู้และประมวลผลเป็นรายงานตามหัวข้อต่างๆที่ได้รับมอบหมายตลอดจนจำลองการบริหารจัดการงานสัมมนาในเชิงธุรกิจภาพยนตร์ให้เป็นที่ประจักษ์แก่สาธารณะ

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

ศักยภาพแรงงานในระบบอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยยังขาดบุคลากรระดับคุณภาพที่มีความรู้ความเข้าใจในกระบวนการขับเคลื่อนกิจการ ระบบ และปัจจัยต่างๆที่จะช่วยสนับสนุนให้อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยก้าวหน้าพัฒนาไปได้ไกลกว่าที่เป็นอยู่ รายวิชาธุรกิจภาพยนตร์มุ่งเน้นส่งเสริมศักยภาพนักศึกษาให้มีความรู้รอบด้านทั้งทางทฤษฎีภาพยนตร์และภาคปฏิบัติในเชิงธุรกิจ เพื่อเตรียมความพร้อมให้นักศึกษาก่อนจบการศึกษาไปแข่งขันกับแรงงานอื่นๆในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ความก้าวหน้าพัฒนาด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่รุดหน้าอย่างรวดเร็วและต่อเนื่องมีผลอย่างยิ่งต่อการปรับปรุงพัฒนารายวิชาให้ทันสมัยอยู่เสมอ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการรู้เท่าทันระบบธุรกิจภาพยนตร์ที่มีสื่อดิจิทัล มีเดียเข้ามามีส่วนผสมมากขึ้นเรื่อยๆยิ่งสร้างความจำเป็นต่อการเรียนรู้และเสริมสร้างศักยภาพให้กับนักศึกษา

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาการจัดการทางด้านธุรกิจภาพยนตร์ การลงทุน การดำเนินการสร้างภาพยนตร์ และควบคุมการจัดการบริหารบุคลากรด้านต่างๆ ทางภาพยนตร์ รวมทั้งการวิเคราะห์ การตลาด การจัดจำหน่าย ตลอดจนกฎหมายต่างๆ ในธุรกิจภาพยนตร์

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติงานภาคสนาม/ การฝึกงาน	ศึกษด้วยตนเอง
บรรยาย 3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (45 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา)	สอนเสริมตามความต้องการของ นักศึกษา เฉพาะราย	ไม่มีการฝึกปฏิบัติงาน	การศึกษด้วยตนเอง 4 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (60 ชั่วโมงต่อภาค การศึกษา)

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

- อาจารย์ประจำรายวิชา ประกาศเวลาให้คำปรึกษาผ่านเว็บไซต์คณะ
- อาจารย์จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล หรือ รายกลุ่มตามความต้องการ 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (เฉพาะรายที่ต้องการ)

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

นักศึกษาจำเป็นต้องได้รับการสอดแทรกความรู้เรื่องคุณธรรมจริยธรรมในระหว่างการศึกษาวิชา ธุรกิจ ภาพยนตร์ตลอดภาคการศึกษา โดยต้องตระหนักถึงการไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ทั้งทางทรัพย์สินและทางปัญญาของบุคคลอื่น มีความเคารพและให้เกียรติต่อตนเองและผู้อื่นด้วยการไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ รวมถึงการตระหนักถึงคุณธรรม จริยธรรมในการประกอบวิชาชีพโดยเฉพาะในเชิงธุรกิจ

คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- 1) มีวินัย อดทน ตรงต่อเวลา ซื่อสัตย์ และมีความรับผิดชอบในการพัฒนาตนเอง
- 2) มีคุณธรรมและจริยธรรมต่อจรรยาบรรณวิชาชีพสื่อสารมวลชน
- 3) มีความตระหนักต่อการไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ทางปัญญาและทางทรัพย์สินของผู้อื่น

วิธีการสอน

- 1) มีการยกตัวอย่างและการอบรมเพื่อให้ผู้เรียนตระหนักถึงจริยธรรมของบุคลากรด้านภาพยนตร์ตลอดหลักสูตร
- 2) มีการพูดคุยแลกเปลี่ยนทัศนคติเกี่ยวกับวิกฤติจริยธรรมในสังคมระหว่างผู้เรียนและผู้สอนเพื่อให้ตระหนักถึงจริยธรรมของบุคลากรด้านภาพยนตร์ที่ต้องตระหนักต่อมวลชน

วิธีการประเมินผล

- 1) วัดและประเมินความมีวินัย ตรงต่อเวลา ซื่อสัตย์ และมีความรับผิดชอบในการพัฒนาตนเอง
- 2) วัดและประเมินจากผลงานสร้างสรรค์ของผู้เรียน แบบฝึกหัดการจัดจำลองเหตุการณ์ ภาพยนตร์ การจำหน่ายผลงานของตนเองซึ่งต้องได้รับการอนุญาตจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องอย่างถูกต้องตามข้อกำหนด

2. ความรู้

ความรู้ที่ต้องได้รับ

นักศึกษาต้องได้รับความรู้เกี่ยวกับการจัดการธุรกิจภาพยนตร์ ทั้งทางด้านการบริหารงานผลิต การหาช่องทางแหล่งเงินทุน การดำเนินการสร้าง การควบคุมจัดการทรัพยากรบุคคลต่างในสารบบ ของธุรกิจ ภาพยนตร์ การจัดจำหน่าย ตลอดจนตระหนักข้อกำหนดต่างๆที่เกี่ยวข้องทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ ซึ่งเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับการประกอบอาชีพเพื่อออกไปแข่งขันกับตลาดโลก ดังนั้นมาตรฐานความรู้ต้องประกอบด้วยสิ่งต่อไปนี้

- 1) มีความรู้และเข้าใจทฤษฎีและหลักการที่สำคัญทางธุรกิจภาพยนตร์

- 2) มีความรู้ ความชำนาญการภาคปฏิบัติเชิงวิชาชีพภาพยนตร์ โดยสามารถอธิบายแนวความคิด ที่มาของผลงานสร้างสรรค์ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 3) สามารถบูรณาการองค์ความรู้ในด้านศิลปะ ทฤษฎีภาพยนตร์ และ ดิจิทัล มีเดีย และความรู้ในศาสตร์อื่นๆที่เกี่ยวข้องได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วิธีการสอน

ใช้การเรียนการสอนโดยเน้นหลักการทางทฤษฎี และการปฏิบัติเพื่อทดลองนำทฤษฎีไปใช้งาน โดยเหมาะสม บรรยายเนื้อหาแต่ละส่วนตามหัวข้อต่างๆที่เกี่ยวข้องครอบคลุมบริบทของรายวิชา มีการอภิปรายระหว่างผู้เรียนและผู้สอนเพื่อพัฒนาความคิดตลอดหลักสูตร เพิ่มพูนความรู้ให้นักศึกษาด้วยการอ่าน ฝึกวิเคราะห์ และ ฝึกเรียบเรียงประมวลผลความรู้ผ่านรายงาน ตลอดจนฝึกสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบงานสัมมนาเชิงธุรกิจภาพยนตร์

วิธีการประเมินผล

ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการปฏิบัติของนักศึกษาในด้านต่าง ๆ คือ

- 1) ทดสอบจากรายงานที่ได้รับมอบหมาย
- 2) ประเมินจากผลงานสร้างสรรค์ภาคสนาม

3. ทักษะทางปัญญา

ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

ภายใต้สถานการณ์ที่มีการแข่งขันด้านศักยภาพแรงงานอย่างเข้มข้นและต่อเนื่องในระบบอุตสาหกรรมภาพยนตร์ นักศึกษาต้องมีศักยภาพและประสิทธิภาพในระดับดีที่จะออกไปแข่งขันกับตลาดโลก ภายหลังจากการจบการศึกษานักศึกษาต้องสามารถนำความรู้และทักษะที่ได้จากการเรียนไปประกอบวิชาชีพได้โดยนักศึกษาได้รับการพัฒนาทักษะทางปัญญาผ่านการฟัง คิด อ่าน เขียน และ ปฏิบัติ สร้าง สร้างสรรค์ผลงานให้บรรลุเป้าหมายของแบบฝึกหัดและวัตถุประสงค์ของรายวิชา นักศึกษาจึงจะสามารถมีศักยภาพในการแข่งขันกับผู้อื่น โดยมีองค์ประกอบ ดังนี้

- 1) มีวิธีคิดวิธีสร้างสรรคอย่างเป็นระบบ
- 2) สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ผลิตผลงานภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดียได้อย่างมีประสิทธิภาพสร้างสรรค์
- 3) สามารถนำความรู้และทักษะความเชี่ยวชาญด้านการผลิตภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ไปใช้ประกอบอาชีพในอุตสาหกรรมภาพยนตร์และดิจิทัลมีเดีย ได้

วิธีการสอน

- 1) บรรยายตามหัวข้อต่างๆและเพิ่มพูนความรู้ให้นักศึกษาจากการมอบหมายให้ไปศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม
- 2) ให้นักศึกษาฝึกฝนกระบวนการคิด วิเคราะห์ และเรียบเรียงข้อมูลผสมผสานกับจินตนาการเพื่อพัฒนาแนวคิดสำหรับการประกอบธุรกิจภาพยนตร์ผ่านกรณีศึกษาต่างๆที่น่าสนใจของสังคมในขณะนั้น
- 3) การฝึกปฏิบัติงานภาคสนามร่วมกันเพื่อทดลองทฤษฎีที่ได้เรียนรู้จากชั้นเรียน

วิธีการประเมินผล

ประเมินตามรายงานและผลงานสร้างสรรค์ภาคสนามของนักศึกษาได้แก่ รายงานจำนวน 10 ชิ้น ผลงานสร้างสรรค์ภาคสนาม จำนวน 1 ชิ้น รวม 11 ชิ้น ตลอดภาคการศึกษา

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

ภายหลังสำเร็จการศึกษา นักศึกษาต้องออกไปประกอบอาชีพกับบุคคลที่หลากหลาย ทั้งในฐานะผู้บังคับบัญชาและผู้ใต้บังคับบัญชา ดังนั้นทักษะในการปรับตัวให้เข้ากับผู้ร่วมงานจึงเป็นสิ่งสำคัญ ดังนั้นผู้สอนจึงจำเป็นต้องหาวิธีการเพื่อให้ นักศึกษามีคุณสมบัติดังต่อไปนี้

- 1) นักศึกษาสามารถทำงานเป็นทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 2) สามารถแก้ไขสถานการณ์ต่างๆทั้งในบทบาทของผู้นำและผู้ร่วมทีมได้
- 3) มีความรับผิดชอบต่อภาระหน้าที่ของตนเอง
- 4) มีความรับผิดชอบต่อการตัดสินใจและการกระทำของตนเอง

วิธีการสอน

ฝึกการทำงานเป็นรายบุคคลและรายกลุ่มทั้งในชั้นเรียนและกิจกรรมภาคสนาม

วิธีการประเมินผล

สามารถประเมินได้จากการนำเสนอผลงานในชั้นเรียน การสัมภาษณ์ การสอบถามโดยตรง ตลอดจนสังเกตจากพฤติกรรมที่แสดงออกในการทำกิจกรรมนั้น ๆ

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- 1) มีทักษะความชำนาญในการใช้เทคโนโลยีต่างๆเพื่อการผลิตภาพยนตร์และดิจิทัลมีเดียได้
- 2) มีทักษะในการสืบค้นข้อมูลทางสารสนเทศต่าง ๆ ด้วยการใช้อินเทอร์เน็ต
- 3) -

วิธีการสอน

จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามหัวข้อที่กำหนดไว้ โดยให้นักศึกษาได้ฝึกฝนการใช้งานและการคิดวิเคราะห์เชิงตัวเลข โดยสร้างสถานการณ์เสมือนจริง และการแก้ปัญหาที่เหมาะสม และเรียนรู้เทคนิคการประยุกต์เทคโนโลยีสารสนเทศในหลากหลายสถานการณ์

วิธีการประเมินผล

ประเมินจากงานที่ได้รับมอบหมายและความสามารถในการอธิบาย ข้อจำกัดและเหตุผลในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศต่าง ๆ ในชั้นเรียน และการสอบ สรุปและประมวลผลจากเอกสารรายงานที่ต้องใช้ข้อมูลเชิงตัวเลข การสื่อสาร และเทคโนโลยีสารสนเทศ

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการสอน/สื่อการสอน	อาจารย์ผู้สอน
1	ชี้แจงเนื้อหารายวิชา บรรยายเรื่อง ความสำคัญของธุรกิจภาพยนตร์ โครงสร้างของธุรกิจภาพยนตร์ ภาพรวมของธุรกิจภาพยนตร์	3	ตัวอย่างภาพรวม ธุรกิจ ภาพยนตร์ Computer/Software	อ.สุวรรณี
2	บรรยายเรื่อง ระบบการลงทุนธุรกิจภาพยนตร์ในประเทศไทย (Film Investment) บริษัท ภาพยนตร์ไทยและค่ายหนังไทย (Film Studios)	3	ตัวอย่างบริษัท และค่าย หนังไทย Computer/Software	อ.สุวรรณี
3	บรรยายเรื่อง หน้าที่และความสำคัญของ บุคลากรในธุรกิจภาพยนตร์	3	ตัวอย่างตำแหน่ง หน้าที่ของ บุคลากรในธุรกิจ ภาพยนตร์ Computer/Software	อ.สุวรรณี
4	บรรยายเรื่อง การระดมเงินทุนเพื่องานสร้าง ภาพยนตร์ (Funding) ช่องทางจัดจำหน่าย (Distribution)	3	กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้อง Computer/Software	อ.สุวรรณี
5	บรรยายเรื่อง ภาพยนตร์กระแสหลัก (Mainstream) ภาพยนตร์คือสินค้า (Film as Product)	3	ตัวอย่าง ภาพยนตร์ กระแสหลัก Computer/Software	อ.สุวรรณี
6	บรรยายเรื่อง ภาพยนตร์นอกกระแส (Individual Film)	3	ตัวอย่าง ภาพยนตร์นอก	อ.สุวรรณี

	ภาพยนตร์โลกที่สาม (Third World Cinema) จุดขายของภาพยนตร์ทางเลือก (Individual Film Selling Point)		กระแส ภาพยนตร์โลกที่ สาม จุดขายของ ภาพยนตร์ ทางเลือก Computer/ Software	
7	บรรยายเรื่อง การส่งเสริมการขายภาพยนตร์(Film Promotion Strategy) จุดขายภาพยนตร์ไทยในตลาดโลก (Thai Film in World Market)	3	ตัวอย่างการ ส่งเสริมการขาย ภาพยนตร์ (Film Promo Strategy)และ ภาพยนตร์ไทยใน ตลาดโลก Computer/ Software	อ.สุวรรณี
8	สอบกลางภาค			อ.สุวรรณี
9	บรรยายเรื่อง รูปแบบเทศกาลภาพยนตร์ต่างๆ (Film Festivals) และ ลิขสิทธิ์และกฎหมายที่ เกี่ยวข้อง (Copyrights and related Laws)	3	ตัวอย่างเทศกาล ภาพยนตร์ต่างๆ และกรณีศึกษา ลิขสิทธิ์และ กฎหมายที่ เกี่ยวข้องกับ ภาพยนตร์ Computer/ Software	อ.สุวรรณี
10	นักศึกษานำเสนอแผนงานจัดการสัมมนาเชิง ธุรกิจภาพยนตร์	3	Computer/ Software	อ.สุวรรณี
11	นักศึกษานำเสนอแผนงานเป็นรายกลุ่ม หัวข้อ:การจัดงานสัมมนา/เทศกาลฉาย ภาพยนตร์	3	ตัวอย่างเทศกาล ภาพยนตร์ Computer/ Software	อ.สุวรรณี
12	นักศึกษานำเสนอแผนงานเป็นรายกลุ่ม หัวข้อ:การจัดงานสัมมนา/เทศกาลฉาย ภาพยนตร์	3	Computer/ Software	อ.สุวรรณี
13	นักศึกษานำเสนอแผนงานเป็นรายกลุ่ม หัวข้อ:การจัดงานสัมมนา/เทศกาลฉาย	3	งานสัมมนา/ เทศกาลฉาย	อ.สุวรรณี

	ภาพยนตร์		ภาพยนตร์ Computer/ Software/ Microphone/ Speaker	
14	นักศึกษาปฏิบัติงานจริงเป็นรายกลุ่ม หัวข้อ: การจัดงานสัมมนา/เทศกาลฉาย ภาพยนตร์	3	งานสัมมนา เทศกาลฉาย ภาพยนตร์ Computer/ Software/ Microphone/ Speaker	อ.สุวรรณี
15	นักศึกษาปฏิบัติงานจริงเป็นรายกลุ่ม หัวข้อ: การจัดงานสัมมนา/เทศกาลฉาย ภาพยนตร์	3	งานสัมมนา/ เทศกาลฉาย ภาพยนตร์ Computer/ Software/ Microphone/ Speaker	อ.สุวรรณี
16	สอบปลายภาค			

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรม	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ ประเมิน	สัดส่วนของการ ประเมิน
1.	นักศึกษาได้รับความรู้ความเข้าใจในระบบค่ายหนังไทย	สอบในชั้นเรียนและส่ง รายงานเรื่องค่ายหนังไทย	1	10%
2.	นักศึกษารู้จักบุคลากรใน อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย	สอบในชั้นเรียนและส่ง รายงานเรื่องคนทำหนัง	2	10%
3.	นักศึกษาฝึกฝนวิเคราะห์จุดขาย ภาพยนตร์ไทยในตลาดโลก	สอบในชั้นเรียนและส่ง รายงานวิเคราะห์จุดขายหนัง ไทยในตลาดโลก	3	10%
4.	นักศึกษาฝึกฝนวิเคราะห์ปัจจัย ต่างๆ ที่มีผลต่อภาพยนตร์ที่ สร้างรายได้สูง	สอบในชั้นเรียนและส่ง รายงานวิเคราะห์หนังทำเงิน	4	10%
5.	นักศึกษาได้รับความรู้เรื่อง ภาพยนตร์กระแสหลักและนอก กระแส	สอบในชั้นเรียนและส่ง รายงานวิเคราะห์ภาพยนตร์ กระแสหลักและนอกกระแส	5	10%

6.	นักศึกษาฝึกฝนวิเคราะห์ปัจจัยต่างๆที่มีผลต่อภาพยนตร์ระดับรางวัล	สอบในชั้นเรียนและส่งรายงานวิเคราะห์หนังรางวัล	6	10%
7.	นักศึกษาได้รับความรู้เรื่องเทศกาลภาพยนตร์ต่างๆ(Film Festivals)ลิขสิทธิ์และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง(Copyrights and related Laws)	ส่งรายงานเรื่องรูปแบบเทศกาลภาพยนตร์ต่างๆ และลิขสิทธิ์และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง	9	10%
8.	นักศึกษาปฏิบัติงานจริงเป็นรายกลุ่มโดยจัดงานสัมมนาเชิงธุรกิจ ภาพยนตร์เพื่อบูรณาการความรู้มาประยุกต์ใช้	การจัดงานสัมมนา/เทศกาลฉายภาพยนตร์	10-15	30%

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

Jason E. Squire. The Movie Business Book: 2nd edition, New York: St Martins' Griffin, 1992.

Lloyd Kaufman. How to make your own damn movie: Secret of the renegade director, New York, 2003.

Kelly Charles Crabb. Movie Business: The definitive guide to legal and financial secrets of getting your movie management, New York : Simon & Schuster, 2005.

Levy Frederic. Hollywood 101: The Film Industry, New York: St Martins' Griffin, 2000.

Bastian Cleve. Film Production Management, London: Focal Press, 1994.

Deborah S. Pat. Film Production Management 101, Michigan: Sheridan Books, 2002.

Louise Levison. Filmmakers and Financing: 2nd Edition, Boston: Focal Press, 1998.

Eden H. Wurmfeld and Nicole Laloggia, Independent Filmmaker's Manual; 2nd Edition, Oxford: Focal Press, 2004.

John Hill and Pamela Church Gibson. World Cinema: Critical Approaches, New York: Oxford University Press Inc., 2000.

Richard Maltby. Hollywood Cinema; 2nd Edition, Blackwell Publishing Ltd., 2003.

Roger Ebert. The Great Movies, Broadway Books, 2002.

Paul McDonald and Janet Wasko. The Contemporary Hollywood Film Industry, Blackwell Publishing, 2008

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

ประภัสสร เลิศอนันต์, ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทย, 2544.

Wiese, Michael and Simon Deke. Film and Video Budgets; 2nd Edition. Los Angeles: Michael Wiese Productions, 1995.

สาขาวิชานิเทศศาสตร์. เอกสารการสอนชุดวิชา16351 ทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์เบื้องต้น กรุงเทพฯ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2548.

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

<http://www.bangkokfilm.org/>

en.wikipedia.org/wiki/Film_festival

www.festival-cannes.com/

www.filmfestivals.com/

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

ให้นักศึกษาทำการประเมินประสิทธิผลของรายวิชาผ่านทางระบบประเมินการสอนที่จัดขึ้น 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

ในการเก็บข้อมูลเพื่อประเมินการสอน ได้มีกลยุทธ์ ดังนี้

1. การสังเกตการณ์สอนของผู้ร่วมทีมการสอน
2. ผลงานนักศึกษา
3. ผลการสอบ

3. การปรับปรุงการสอน

หลังจากผลการประเมินการสอนในข้อ 2 จึงมีการปรับปรุงการสอน โดยการจัดกิจกรรมในการระดมสมอง และหาข้อมูลเพิ่มเติมในการปรับปรุงการสอน ดังนี้

1. สัมมนาการจัดการเรียนการสอน
2. การวิจัยในและนอกชั้นเรียน

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

ในระหว่างกระบวนการสอนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ในรายหัวข้อ ตามที่คาดหวังจากการเรียนรู้ในวิชา ได้จาก การสอบถามนักศึกษา หรือการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษา รวมถึงพิจารณาจากผลการทดสอบย่อย และหลังการออกผลการเรียนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์โดยรวมในวิชาได้ดังนี้

1. การทวนสอบการให้คะแนนจากการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษาโดยอาจารย์อื่น หรือผู้ทรงคุณวุฒิที่ไม่ใช่อาจารย์ประจำหลักสูตร
2. มีการตั้งคณะกรรมการในสาขาวิชา ตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยตรวจสอบข้อสอบ รายงาน วิธีการให้คะแนนสอบ และการให้คะแนนพฤติกรรม

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

จากผลการประเมิน และทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิผลรายวิชา ได้มีการวางแผนการปรับปรุงการสอนและรายละเอียดวิชา เพื่อให้เกิดคุณภาพมากขึ้น ดังนี้

- 1.ปรับปรุงรายวิชาทุก 3 ปี หรือตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ตามข้อ 4
- 2.เปลี่ยนหรือสลับอาจารย์ผู้สอน เพื่อให้นักศึกษามีมุมมองในเรื่องการประยุกต์ความรู้นี้กับปัญหาที่มาจากงานวิจัยของอาจารย์
