



รายละเอียดรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล
ตะวันออก เขตพื้นที่จักรพงษ์ภูวนารถ
วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยี
สารสนเทศ สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

1. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา 04-07-101

ชื่อรายวิชา (ภาษาไทย) เทคโนโลยีสื่อดิจิทัล

ชื่อรายวิชา (ภาษาอังกฤษ) Digital Media Technology

(ระบุรหัสและชื่อรายวิชาทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษให้ตรงตามที่
 ระบุไว้ใน มคอ.2)

2. จำนวนหน่วยกิต

3 หน่วยกิต 3(2-2-5)

(ระบุจำนวนหน่วยกิตของรายวิชาตามที่กำหนดไว้ใน (RMUTTO-01 มคอ.
 2) พร้อมระบุจำนวนชั่วโมงเรียนรายสัปดาห์แยกเป็น บรรยาย / ปฏิบัติ
 / ศึกษาด้วยตนเอง)

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

3.1 หลักสูตร/สาขาวิชา เทคโนโลยีบัณฑิตบัณฑิต สาขาวิชา
 เทคโนโลยีสื่อดิจิทัล ปรับปรุง พ.ศ 2566

(ระบุชื่อหลักสูตร)

3.2 ประเภทของรายวิชา หมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาแกน
 (ระบุชื่อหลักสูตรที่รายวิชานี้สังกัด และประเภทของรายวิชา เช่น วิชา
 บัณฑิต วิชาเลือกเฉพาะ วิชาเลือกเสรี เป็นต้น)

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

4.1 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.หลักสูตร ตะวันออก ผู้รับผิดชอบ
รายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

4.2 อาจารย์
ผู้สอน (ถ้ามีผู้สอนหลายคนหรืออาจารย์พิเศษ)
(ระบุชื่ออาจารย์ผู้รับผิดชอบหลัก และอาจารย์ผู้สอนรายวิชา หากมีมาก
กว่าหนึ่งคนให้ระบุให้ครบถ้วน)

5. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน / กลุ่มเรียน / จำนวนนักศึกษา

ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2568

ชั้นปีที่ 1 กลุ่ม 1 จำนวน 25 คน

(ระบุภาคการศึกษาที่เปิดสอนรายวิชานี้ พร้อมข้อมูลชั้นปี กลุ่มเรียน และ
จำนวนนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียน)

6. สถานที่เรียน

คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชาเทคโนโลยี
มัลติมีเดีย

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก เขตพื้นที่
จกรพงษ์ภูวนารถ อาคาร 6 ชั้น 5

(ระบุสถานที่เรียนทั้งหมดที่ใช้ในการสอนรายวิชานี้ ทั้งภายในและ
ภายนอกมหาวิทยาลัย เช่น อาคาร ห้องเรียน ห้องปฏิบัติการ เป็นต้น)

7. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) และรายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisite) (ถ้ามี)

ประเภทของรายวิชา	ชื่อรายวิชา
รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite)	-
รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisite)	-

**** หากมีรายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน, เรียนพร้อมกัน ให้ระบุชื่อรายวิชานั้น
หากไม่มีให้ใส่เครื่องหมาย "-"**

8. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

วันที่ 1 เดือนมิถุนายน พ.ศ.2568

(ระบุวัน เดือน ปี (พ.ศ.) ของการจัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชานี้ล่าสุดอย่างครบถ้วน)

9. คำอธิบายรายวิชา

ความหมาย ความสำคัญ และองค์ประกอบพื้นฐานของเทคโนโลยี สื่อดิจิทัล ประกอบด้วย รูปภาพ ข้อความ เสียง ภาพเคลื่อนไหว และ วิดีโอ การวาดเส้น ขั้นตอน และกระบวนการผลิตสื่อ ประเภทและรูปแบบของแอนิเมชัน ทักษะการพูดและการนำเสนอ กฎหมายและ จริยธรรมในวิชาชีพด้านการผลิตสื่อ การประยุกต์และสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อนำไปเผยแพร่ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล

(คัดลอกคำอธิบายรายวิชาตามที่ระบุไว้ใน มคอ.2 มาใส่ไว้โดยตรง)

10. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา / ปรับปรุงรายวิชา

1. เพื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีดิจิทัลและ แนวโน้มของอุตสาหกรรมสื่อ
2. เพื่อพัฒนาทักษะการผลิตและสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลของนักศึกษาให้ สามารถประยุกต์ใช้ได้จริง
3. เพื่อส่งเสริมสมรรถนะการสื่อสารและการนำเสนอผลงานในรูปแบบ สื่อดิจิทัล
4. เพื่อปลูกฝังความตระหนักด้านกฎหมายและจริยธรรมในการผลิตและ เผยแพร่สื่อ

(อธิบายเหตุผลในการพัฒนาหรือปรับปรุงรายวิชา เช่น เพื่อให้เนื้อหาทันสมัย ทันต่อเทคโนโลยี หรือสอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้)

11. ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLO)

PLOs5 อธิบายหลักการออกแบบเบื้องต้นและมีความรู้และแนวคิดด้าน ศิลปะ, เทคโนโลยีดิจิทัล, การสร้าง คอนเทนต์, แอนิเมชันและเกม รวมถึงความเป็นผู้ประกอบการ

ระบุมความเชื่อมโยงของผลลัพธ์การเรียนรู้ PLO กับรายวิชาในหลักสูตรที่กำหนดไว้ในหลักสูตร หมวดที่ 3 ข้อ 3.3 ตารางแสดงความเชื่อมโยงของผลลัพธ์การเรียนรู้กับรายวิชาในหลักสูตร

12. ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของรายวิชา (CLOs)

1. CLO1 : อธิบายความหมาย ความสำคัญ และองค์ประกอบของเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล รวมถึงประเภทของสื่อ เช่น รูปภาพ ข้อความ เสียง ภาพเคลื่อนไหว และวิดีโอได้อย่างถูกต้อง
2. CLO2 : แสดงความเข้าใจในกระบวนการผลิตสื่อดิจิทัล รวมถึงการวาดเส้น การออกแบบแอนิเมชัน และการใช้เทคนิคที่เหมาะสมในแต่ละขั้นตอน
3. CLO3 : พัฒนาทักษะการสื่อสาร การพูด และการนำเสนอผลงานผ่านสื่อดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ
4. CLO4 : ประยุกต์ใช้ความรู้ด้านกฎหมาย จริยธรรม และเทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างสรรค์และเผยแพร่ผลงานได้อย่างรับผิดชอบและมีจริยธรรม

(ระบุผลลัพธ์ที่นักศึกษาควรสามารถทำได้หลังเรียนจบรายวิชานี้ โดยต้องสอดคล้องกับคำอธิบายรายวิชาและมาตรฐานหลักสูตร)

13. จำนวนชั่วโมงที่ต้องใช้ต่อสัปดาห์

(แสดงรายละเอียดของจำนวนชั่วโมงเรียนต่อสัปดาห์ แยกตาม บรรยาย / ฝึกปฏิบัติ / ศึกษาด้วยตนเอง โดยเฉลี่ยรายสัปดาห์ตลอดภาคการศึกษา พร้อมอธิบายแนวทางและช่องทางการติดต่อกับนักศึกษา เช่น Email, Facebook, Line) และช่วงเวลาที่นักศึกษาสามารถขอคำปรึกษาได้)

บรรยาย	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/ การฝึกงาน	การศึกษด้วยตนเอง
มีการบรรยายในห้องเรียน 4 ชั่วโมงต่อสัปดาห์	มีการฝึกปฏิบัติ 5 ชั่วโมงต่อสัปดาห์	การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง 3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

แนวทางและช่องทางการติดต่อกับนักศึกษา

อาจารย์ผู้สอนจัดให้มีเวลาให้คำปรึกษาเกี่ยวกับรายวิชา เทคโนโลยีสื่อดิจิทัล จำนวน 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ โดยจะดำเนินการในวันที่นักศึกษาไม่มีตารางเรียน ระหว่างเวลา 08.30 – 16.30 น. ตามความเหมาะสม ทั้งนี้จะมีการแจ้งวันและเวลาที่แน่นอนให้นักศึกษาทราบตั้งแต่สัปดาห์แรกของการเรียน การสอนนอกจากนี้ อาจารย์ยังเปิดช่องทางการให้คำปรึกษาเพิ่มเติมผ่านทาง โทรศัพท์, อีเมล และกลุ่ม Facebook ,ไลน์ ที่จัดตั้งขึ้นเฉพาะสำหรับรายวิชานี้ เพื่อให้การสื่อสารและการให้คำแนะนำเป็นไปอย่างสะดวกและต่อเนื่อง

14. การพัฒนานักศึกษาตามผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง

(ระบุ CLOs ที่รายวิชานี้รับผิดชอบ, ระบุ PLOs ของหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับ CLOs, แสดงกลยุทธ์การสอนที่เชื่อมโยงกับ CLOs และแสดงกลยุทธ์การวัดและประเมินผลที่สัมพันธ์กับกลยุทธ์การสอน)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของรายวิชา (CLOs)	กลยุทธ์การสอนตาม CLOs	กลยุทธ์สำหรับวิธีการวัดและประเมินผลตาม CLOs
CLO1 : อธิบายความหมาย ความสำคัญ และองค์ประกอบของเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล รวมถึงประเภทของสื่อ เช่น รูปภาพ ข้อความ เสียง ภาพเคลื่อนไหว และวิดีโอได้อย่างถูกต้อง	■ การบรรยายพร้อมสื่อประกอบ (VDO/Infographic) ■ การอภิปรายในชั้นเรียน ■ การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning)	■ แบบทดสอบวัดความรู้ (ปรนัย/อัตนัย) ■ รายงานสรุปหัวข้อ / แผนผังความคิด ■ การตอบคำถามระหว่างเรียน
CLO2 : แสดงความเข้าใจในกระบวนการผลิตสื่อดิจิทัล รวมถึงการวาดเส้น การออกแบบแอนิเม	■ การสาธิตและฝึกปฏิบัติ ■ การเรียนรู้ผ่านโครงงาน (Project-Based	■ การประเมินผลงานปฏิบัติ ■ แบบฝึกหัดระหว่างเรียน

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของรายวิชา (CLOs)	กลยุทธ์การสอนตาม CLOs	กลยุทธ์สำหรับวิธีการวัดและประเมินผลตาม CLOs
ขั้น และการใช้เทคนิคที่เหมาะสมในแต่ละขั้นตอน	Learning) ▪ กิจกรรมกลุ่ม (Group Work)	▪ การนำเสนอผลงาน กระบวนการสร้างสื่อ
CLO3 : พัฒนาทักษะการสื่อสาร การพูด และการนำเสนอผลงานผ่านสื่อดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ	▪ การฝึกนำเสนอผลงาน ▪ การเรียนรู้จากตัวอย่างจริง (Case Study) ▪ สื่อสารผ่านวิดีโอหรือสื่อออนไลน์	▪ ประเมินการนำเสนอผลงานด้วยเกณฑ์ ▪ Peer Review (ให้เพื่อนประเมินตนเอง) ▪ ผู้สอนให้ข้อเสนอแนะเชิงพัฒนา
CLO4 : ประยุกต์ใช้ความรู้ด้านกฎหมาย จริยธรรม และเทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างสรรค์และเผยแพร่ผลงานได้อย่างรับผิดชอบและมีจริยธรรม	▪ การอภิปรายเชิงจริยธรรม (Ethics Discussion) ▪ กรณีศึกษา (Case-Based Learning) ▪ การทำกิจกรรมจำลองสถานการณ์ (Simulation)	▪ รายงานวิเคราะห์กรณีศึกษา ▪ แบบประเมินพฤติกรรมจริยธรรมในการทำงาน ▪ สะท้อนความคิด (Reflection Paper)

15. แผนการสอน

(จัดทำแผนการสอนรายสัปดาห์ โดยระบุหัวข้อ / รายละเอียดการสอน, จำนวนชั่วโมง, กิจกรรมการเรียนรู้, สื่อการสอน และ CLOs ที่เกี่ยวข้องอย่างชัดเจน)

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	CLOs	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/ สื่อที่ใช้	ผู้สอน
1	แนะนำรายวิชาและพื้นฐานสื่อดิจิทัล ■ ความรู้พื้นฐานของเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล ■ ความหมายและความสำคัญของเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล ■ องค์ประกอบของสื่อ: รูปภาพ ข้อความ เสียง วิดีโอ ภาพเคลื่อนไหว	1	4	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน ■ บรรยายพร้อม Slide ด้วย Power Point / Canva ■ อธิบายความหมาย/ความสำคัญของเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล ■ จำแนกองค์ประกอบสื่อ (รูปภาพ เสียง วิดีโอ ฯลฯ) ■ กิจกรรมกลุ่ม: วิเคราะห์ตัวอย่างสื่อรอบตัว ■ ทดสอบย่อยจากการทำ pretest และ posttest สื่อที่ใช้ ■ PowerPoint, Canva, YouTube, Kahoot	ผศ.ดร.วรัญญาเดชพงษ์
2	บทที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการ์ตูน (Cartoon)	1,2	4	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน ■ บรรยายพร้อม Slide ด้วย Power Point / Canva	ผศ.ดร.วรัญญาเดชพงษ์

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	CLOs	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/ สื่อที่ใช้	ผู้สอน
	■ ความหมายของการ์ตูน, ประวัติความเป็นมาของการ์ตูน และประเภทการ์ตูน ■ ภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว			พร้อมยกตัวอย่างการ์ตูนประเภทต่างๆ ■ กิจกรรมเดียว: วาดการ์ตูนภาพนิ่ง ■ ทดสอบย่อยจากการทำ pretest และ posttest <u>สื่อที่ใช้</u> ■ ตัวอย่าง YouTube ■ อุปกรณ์การวาดมือ	
3	บทที่ 2 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับแอนิเมชัน (Animation) ■ ความหมายและประวัติของแอนิเมชัน ■ การศึกษาวิดีโอจากสื่อสมัยใหม่ ■ ภาพเคลื่อนไหวในสื่อดิจิทัล	1,2	4	<u>กิจกรรมการเรียนรู้</u> <u>การสอน</u> ■ บรรยายพร้อม Slide ด้วย Power Point / Canva ■ วิเคราะห์คลิปแอนิเมชันร่วมสมัย ■ ทำแบบฝึกเรื่องความเข้าใจภาพเคลื่อนไหวโดยการออกแบบวงล้อหมุนเพื่อแสดงถึงการเคลื่อนไหว ■ ทดสอบย่อยจากการทำ pretest และ posttest	ผศ.ดร.วรัญญา เดชพงษ์

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	CLOs	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/ สื่อที่ใช้	ผู้สอน
				<u>สื่อที่ใช้</u> • คลิปจาก YouTube/Netflix, PowerPoint, แบบทดสอบ	
4	บทที่ 3 ประเภทและรูปแบบของแอนิเมชัน • ประเภทแอนิเมชัน 2D และ 3D • รูปแบบแอนิเมชัน Drawn Animation, Stop Motion และ Computer Animation • เปรียบเทียบลักษณะงานแต่ละประเภท	1,2	4	<u>กิจกรรมการเรียนรู้การสอน</u> • บรรยายพร้อม Slide ด้วย Power Point / Canva • เปรียบเทียบงาน 2D / 3D / Stop Motion • สร้างชิ้นงานจำลองแบบง่าย เช่น flip book • ทดสอบย่อยจากการทำ pretest และ posttest <u>สื่อที่ใช้</u> • คลิปตัวอย่างแอนิเมชัน • อุปกรณ์ทำ flip book	ผศ.ดร. วรรณญา เดชพงษ์
5	บทที่ 4 ขั้นตอนและ	2	4	<u>กิจกรรมการเรียนรู้การสอน</u>	ผศ.ดร. วรรณญา

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	CLOs	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/ สื่อที่ใช้	ผู้สอน
	กระบวนการการผลิตสื่อ - Pre-Production - Production - Post-Production - วิเคราะห์ขั้นตอนจริงจากตัวอย่างสื่อ			- บรรยายพร้อม Slide ด้วย Power Point / Canva - ขั้นตอน Pre Pro Post Production - วิเคราะห์เบื้องหลังการผลิตแอนิเมชัน / วิดีโอ - ทดสอบย่อยจากการทำ pretest และ posttest สื่อที่ใช้ - คลิปเบื้องหลัง (Behind the Scenes) - กระดาษสำหรับวางแผนงาน	าเดช พงษ์
6	บทที่ 5 เรียนรู้การสร้าง StoryBoard - ความหมายและความสำคัญของ Storyboard - ขั้นตอนการวางแผนและสร้าง Storyboard	2	4	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน - บรรยายพร้อม Slide ด้วย Power Point / Canva ความสำคัญและขั้นตอนสร้าง Storyboard - ฝึกสร้าง Storyboard จากเรื่องสั้น / โฆษณา	ผศ.ดร. วรรณญาเดช พงษ์

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	CLOs	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/ สื่อที่ใช้	ผู้สอน
	▪ ฝึกใช้เทมเพลต Storyboard			▪ ทดสอบย่อยจากการทำ pretest และ posttest <u>สื่อที่ใช้</u> ▪ แบบฟอร์ม storyboard	
7	บทที่ 6 เรียนรู้เรื่องกฎ 12 ข้อของการเคลื่อนไหว ▪ สร้างความเข้าใจโครงสร้างการการเคลื่อนไหว ▪ กฎ 12 ข้อของการเคลื่อนไหว ▪ วิเคราะห์คลิปวิดีโอ และฝึกหัดวาด	2	4	<u>กิจกรรมการเรียนรู้</u> <u>การสอน</u> ▪ บรรยายพร้อม Slide ด้วย Power Point / Canva ▪ แสดงตัวอย่างกฎแต่ละข้อ ▪ นักศึกษาวาดภาพเคลื่อนไหวประกอบกฎ ▪ ทดสอบย่อยจากการทำ pretest และ posttest <u>สื่อที่ใช้</u> ▪ ตัวอย่างวิดีโอประกอบ ▪ กระดาษสำหรับฝึกวาดรูป	ผศ.ดร.วรัญญา เดชพงษ์
8	บทที่ 6 (ต่อ) วิธีการวาด Pose to Pose และ Straight Ahead	2	4	<u>กิจกรรมการเรียนรู้</u> <u>การสอน</u> ▪ บรรยายพร้อม Slide ด้วย Power Point / Canva	ผศ.ดร.วรัญญา เดชพงษ์

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	CLOs	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/ สื่อที่ใช้	ผู้สอน
	▪ Pose to Pose ▪ Straight Ahead ▪ ฝึกวาดภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่อง			▪ ฝึกวาดภาพต่อเนื่องตามเทคนิคต่างๆ ▪ งานเดี่ยว ออกแบบภาพวาดตามตัวอย่าง ▪ ทดสอบย่อยจากการทำ pretest และ posttest รวมถึงการใช้ Quiz Online จาก www.kahoot.com สื่อที่ใช้ ▪ ดินสอ 2B, กระดาษวาดภาพเคลื่อนไหว ▪ Kahoot	
9	สอบกลางภาค				
10	บทที่ 7 เรียนรู้เรื่อง Story Telling และการเล่าเรื่องผ่านภาพ ▪ การเขียน script และ ▪ วิเคราะห์เรื่องเล่าจากสื่อ	2,3	4	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน ▪ บรรยายพร้อม Slide ด้วย Power Point / Canva ▪ ออกแบบเรื่องสั้น + เขียน script ▪ วิเคราะห์การเล่าเรื่องจากสื่อ ▪ ทดสอบย่อยจากการทำ pretest และ posttest สื่อที่ใช้ ▪ ตัวอย่างหนังสือ	ผศ.ดร. วรรณญา เดชพงษ์

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	CLOs	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/ สื่อที่ใช้	ผู้สอน
11	บทที่ 7 (ต่อ) เรียนรู้เรื่อง Body Language และ การนำเสนอ ■ ความหมายของ Body Language ■ ฝึกการแสดงออกผ่านท่าทาง ■ ฝึกการพูดและการนำเสนอ	3	4	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน ■ บรรยายพร้อม Slide ด้วย Power Point / Canva ■ ฝึกการแสดงออกผ่านบทบาทสมมติ ■ 프리เซนตงานเดี่ยวหรืองานกลุ่ม สื่อที่ใช้ ■ อุปกรณ์สำหรับบันทึกวิดีโอ	ผศ.ดร.วรัญญา เดชพงษ์
12	บทที่ 8 การสร้าง Stop Motion ■ ความหมายของ Stop Motion ■ เทคนิคการสร้าง Stop Motion ■ ฝึกผลิตวิดีโอ Stop Motion ■ การเผยแพร่สื่อ	2,3	4	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน ■ บรรยายพร้อม Slide ด้วย Power Point / Canva ■ ถ่ายทำ Stop Motion จากวัตถุจริง ■ ฝึกการตัดต่อและอัปโหลดลงแพลตฟอร์ม ■ ทดสอบย่อยจากการทำ pretest และ posttest สื่อที่ใช้	ผศ.ดร.วรัญญา เดชพงษ์

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	CLOs	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/ สื่อที่ใช้	ผู้สอน
				▪ App Stop Motion Studio ▪ โทรศัพท์มือถือ ▪ YouTube / TikTok	
13	บทที่ 9 กฎหมายและ จริยธรรมใน วิชาชีพด้านการผลิตสื่อ ▪ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ ลิขสิทธิ์ ▪ จริยธรรมการใช้ภาพ เสียง เนื้อหา	4	4	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน ▪ บรรยายพร้อม Slide ด้วย Power Point / Canva ▪ วิเคราะห์กรณีศึกษา (ลิขสิทธิ์ ภาพ/เสียง) ▪ ทดสอบย่อยจากการทำ pretest และ posttest รวมถึงการใช้ Quiz Online จาก www.kahoot.com สื่อที่ใช้ ▪ คลิปข่าวหรือกรณีศึกษาจริง ▪ Kahoot	ผศ. ดร. วรัญญา เดชพงษ์
14	บทที่ 10 การ สร้างสรรค์ผลงาน (Final Project) ▪ สร้าง Portfolio ออนไลน์ / แพลตฟอรม์ดิจิทัล	2,3, 4	4	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน ▪ บรรยายพร้อม Slide ด้วย Power Point / Canva ▪ วางแผนและออกแบบ Portfolio ดิจิทัล สื่อที่ใช้	ผศ. ดร. วรัญญา เดชพงษ์

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	CLOs	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/ สื่อที่ใช้	ผู้สอน
				▪ Canva, Google Sites	
15	บทที่ 10 (ต่อ) การนำเสนอผลงาน (Portfolio) ▪ สร้าง Portfolio ออนไลน์ / แพลตฟอรมดิจิทัล ▪ นำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน	3,4	4	<u>กิจกรรมการเรียนรู้</u> <u>การสอน</u> ▪ นำเสนอผลงานต่อชั้นเรียน / ส่งแบบออนไลน์ ▪ วิจัยและเสนอแนะงาน <u>สื่อที่ใช้</u> ▪ Canva, Google Sites ▪ Google Drive	ผศ.ดร.วรัญญา เดชพงษ์
16	ทบทวนเนื้อหา ก่อนสอบ	1,2, 3,4	4	ทบทวนเนื้อหา ก่อนสอบ และมีการใช้ Quiz Online จาก www.kahoot.com	ผศ.ดร.วรัญญา เดชพงษ์
17	สอบปลายภาค				

16. แผนการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของรายวิชา
(ระบุ CLOs ที่ต้องการประเมิน, ระบุวิธีการวัดและเครื่องมือที่ใช้, กำหนดช่วงเวลาที่จะประเมิน และระบุสัดส่วนคะแนนของการประเมินในแต่ละส่วน)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ ที่ คาดหวัง ของรายวิชา (CLOs)	กิจกรรมการประเมิน ผล การเรียนรู้ของผู้ เรียน	กำหนดการ ประเมิน (สัปดาห์ที่)	สัดส่วน ของการ ประเมิน ผล (%)
CLO1 : อธิบาย ความหมาย ความ สำคัญ และองค์ ประกอบของ เทคโนโลยี สื่อดิจิทัล รวมถึง ประเภทของสื่อ เช่น รูปภาพ ข้อความ เสียง ภาพ เคลื่อนไหว และ วิดีโอได้อย่างถูก ต้อง	▪ การเข้าชั้นเรียน สม่ำเสมอ ▪ Pre-Post Test ▪ รายงานสรุ องค์ประกอบของ สื่อดิจิทัล ▪ แบบฝึกหัดจำแนก ประเภทของสื่อ	สัปดาห์ที่ 1–4, 9	15
CLO2 : แสดง ความเข้าใจใน กระบวนการผลิต สื่อดิจิทัล รวมถึง การวาดเส้น การ ออกแบบแอนิเมชัน และการใช้เทคนิค ที่เหมาะสมในแต่ละ ขั้นตอน	▪ แบบฝึก storyboard ▪ แบบฝึกกฎ 12 ข้อ การเคลื่อนไหว ▪ ฝึกวาด Pose to Pose และ Straight Ahead ▪ การสร้าง Stop Motion ▪ โครงการย่อย Mini Project / Final	สัปดาห์ที่ 2–8, 10, 12, 14	15
CLO3 : พัฒนา ทักษะการสื่อสาร การพูด และการนำ เสนอผลงานผ่าน สื่อดิจิทัลได้อย่าง	▪ การพูดสรุปหน้าชั้น เรียน ▪ นำเสนอ script / story telling ▪ ฝึก Body	สัปดาห์ 10–12, 14–15	10

ผลลัพธ์การเรียนรู้ ที่ คาดหวัง ของรายวิชา (CLOs)	กิจกรรมการประเมิน ผล การเรียนรู้ของผู้ เรียน	กำหนดการ ประเมิน (สัปดาห์ที่)	สัดส่วน ของการ ประเมิน ผล (%)
สร้างสรรค์และมี ประสิทธิภาพ	Language และการ พูด ▪ นำเสนอผลงาน		
CLO4 : ประยุกต์ใช้ ความรู้ด้าน กฎหมาย จริยธรรม และเทคโนโลยี ดิจิทัลในการ สร้างสรรค์และ เผยแพร่ผลงานได้ อย่างรับผิดชอบ และมีจริยธรรม	▪ วิเคราะห์กรณีศึกษา เรื่องลิขสิทธิ์ ▪ ประเมินการใช้สื่อใน โครงการ ▪ แลกเปลี่ยนแนวคิด ในการใช้สื่ออย่าง รับผิดชอบ	สัปดาห์ 13, 14, 15	10
คะแนนสอบกลาง ภาคและปลายภาค (รวมทุก CLO)	▪ สอบกลางภาค ▪ สอบปลายภาค	สัปดาห์ที่ 9 สัปดาห์ที่ 17	ร้อยละ 20 ร้อยละ 30
รวม			100

17. ข้อตกลงร่วมกันระหว่างผู้เรียนและผู้สอน

(ระบุข้อตกลงที่ผู้เรียนและผู้สอนจะต้องยึดถือร่วมกันตลอดระยะเวลาการเรียน เช่น การเข้าชั้นเรียนตรงเวลา การส่งงานตามกำหนด การเคารพความคิดเห็นของกันและกัน การไม่ลอกผลงานผู้อื่น ฯลฯ)

ตัวอย่าง

1. นักศึกษาต้องเข้าชั้นเรียนอย่างสม่ำเสมอและตรงเวลา หากขาดเรียนต้องแจ้งเหตุผลต่ออาจารย์ล่วงหน้า
2. งานที่ได้รับมอบหมายต้องส่งตามกำหนดเวลา หากส่งช้าจะถูกหักคะแนน

3. ห้ามลอกผลงานของผู้อื่น ไม่ว่าจะเป็นรายงานหรือสื่อดิจิทัล หากตรวจพบจะได้รับคะแนนเป็นศูนย์
4. การนำเสนอในชั้นเรียนต้องแสดงความเคารพซึ่งกันและกัน
5. ให้ความร่วมมือในกิจกรรมกลุ่มอย่างเต็มที่

18. แผนการบูรณาการระหว่างรายวิชา

(อธิบายการเชื่อมโยงรายวิชานี้กับรายวิชาอื่น เช่น รายวิชาพื้นฐานที่สนับสนุนความเข้าใจในเนื้อหาการเรียน หรือรายวิชาอื่นที่ใช้ความรู้จากวิชานี้ไปต่อยอด)

ตัวอย่าง

1. รายวิชานี้บูรณาการกับรายวิชา “การออกแบบกราฟิกเบื้องต้น” เพื่อสนับสนุนความเข้าใจในการจัดองค์ประกอบภาพ
2. รายวิชานี้เชื่อมโยงกับ “กฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ” เพื่อเสริมความเข้าใจด้านจริยธรรมและลิขสิทธิ์สื่อดิจิทัล
3. สนับสนุนการเรียนรู้ก่อนเข้าสู่รายวิชา “โครงการมัลติมีเดีย” ซึ่งนักศึกษาจะได้ใช้ทักษะด้านการผลิตสื่อดิจิทัลอย่างครบวงจร

19. ตำราและเอกสารที่ใช้ประกอบการเรียนการสอน

(ระบุหนังสือ ตำรา เอกสาร และแหล่งข้อมูลออนไลน์ที่ใช้ในการเรียนการสอน โดยเรียบเรียงในรูปแบบบรรณานุกรมที่ถูกต้อง)

หนังสือและเอกสารประกอบการสอน

1. Elias, R. (2019). Digital media: A problem-solving approach for computer graphics. Springer.
2. Williams, R. (2020). The animator's survival kit (Rev. ed.). Faber & Faber.
3. Shaw, S. (2021). Stop motion: Craft skills for model animation (3rd ed.). Bloomsbury.
4. Lambert, J. (2020). Digital storytelling: Capturing lives, creating community (4th ed.). Routledge.
5. Patterson, P., & Wilkins, L. (2020). Media ethics: Issues and cases (10th ed.). Rowman & Littlefield.

6. Lindgren, S. (2021). Digital media and society (2nd ed.). SAGE Publications.

เว็บไซต์และแหล่งข้อมูลออนไลน์

1. Coursera. (n.d.). Animation and digital storytelling courses. Coursera. <https://www.coursera.org>
2. Khan Academy. (n.d.). Pixar in a box. <https://www.khanacademy.org/partner-content/pixar>
3. Bloop Animation. (n.d.). [YouTube channel]. YouTube. <https://www.youtube.com/user/blopanimation>
4. Adobe. (n.d.). Adobe Creative Cloud tutorials. <https://helpx.adobe.com/creative-cloud/tutorials-explore.html>