

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา	มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
คณะ/สาขาวิชา	วิทยาการจัดการ คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

หมวดที่ 1. ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

3602601 คอมพิวเตอร์กราฟิกและแอนิเมชันสำหรับงานธุรกิจ

Computer Graphic and Animation for Business

2. จำนวนหน่วยกิต

3(2-2-5) จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

บริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา
อาจารย์ผู้สอน
กลุ่ม 58/65 อาจารย์ กิตติพงษ์ ภูพัฒน์วิบูลย์
กลุ่ม 58/66 อาจารย์ กิตติพงษ์ ภูพัฒน์วิบูลย์
กลุ่ม 58/67 อาจารย์ กิตติพงษ์ ภูพัฒน์วิบูลย์
กลุ่ม 58/68 อาจารย์ กิตติพงษ์ ภูพัฒน์วิบูลย์

5. ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษาที่ 2559

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

8. สถานที่เรียน
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม วิทยาเขต มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

หมวดที่ 2. จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา
 1. เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเรื่อง ภาพกราฟิก
 2. เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเรื่อง แอนิเมชัน
 3. เพื่อให้ นักศึกษาสามารถใช้โปรแกรมประยุกต์ทางกราฟิกและแอนิเมชัน
 4. เพื่อให้ นักศึกษาสามารถประยุกต์ใช้โปรแกรมประยุกต์กราฟิกและแอนิเมชันกับงานธุรกิจต่างๆ ได้
2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา
เพื่อให้ เนื้อหา มีความทันสมัยเป็นปัจจุบัน เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้เป็นการเตรียมความพร้อมในการนำความรู้ความเข้าใจในการออกแบบและพัฒนางานด้านกราฟิกและแอนิเมชัน รวมทั้งปรับตัวอย่างให้เหมาะสมและสอดคล้องกับแนวโน้มของตลาดแรงงานในอนาคต

หมวดที่ 3. ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา
โปรแกรมกราฟิกและแอนิเมชันที่ใช้ในการสร้างภาพ ตกแต่งภาพ การเพิ่มแสงสี แบบลาย ต่าง ๆ ให้กับภาพ การเคลื่อนไหวของภาพ โปรแกรมประยุกต์ที่ใช้ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวคอมพิวเตอร์ 2 มิติในระดับพื้นฐาน การนำเสนอ ภาพเคลื่อนไหวบนเว็บ เป็นต้น
2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการเรียน

บรรยาย	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/ การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง	สอนเสริม
30 ชั่วโมง	30 ชั่วโมง	75 ชั่วโมง	ตามความต้องการของนักศึกษา
3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล
 1. อาจารย์ให้คำปรึกษาผ่าน Social Network (Facebook กลุ่มรายวิชา)
 2. อาจารย์จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่ม 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (เฉพาะบุคคลที่ต้องการ)

หมวดที่ 4. การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

สถานะ	ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการประเมินผล
-------	---------------	--------------------	--------------------------

สถานะ	ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการประเมินผล
○	1.ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย	1. การสังเกตพฤติกรรม
●	2.มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย	1. การสังเกตพฤติกรรม 2. การประเมินการบ้าน 3. การเข้าชั้นเรียน/การเข้าร่วมกิจกรรม
○	3.มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีมและสามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับความสำคัญ	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย	1. การสังเกตพฤติกรรม
○	4.เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย	1. การสังเกตพฤติกรรม
○	5.เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กรและสังคม	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย	1. การสังเกตพฤติกรรม
○	6.สามารถวิเคราะห์ผลกระทบจากการใช้คอมพิวเตอร์ต่อบุคคลองค์กรและสังคม	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย	1. การสังเกตพฤติกรรม
○	7.มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย	1. การสังเกตพฤติกรรม

2. ความรู้

สถานะ	ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการประเมินผล
○	1.มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาที่ศึกษา	1. การบรรยาย 2. การสอนแบบโปรแกรม (Programmed Instruction)/การเรียนรู้ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน/การเรียนรู้แบบผสมผสาน/การเรียนรู้แบบออนไลน์	1. การสอบปากเปล่า 2. การสังเกตพฤติกรรม 3. การนำเสนอปากเปล่า
●	2.สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจและอธิบายความต้องการทางคอมพิวเตอร์ รวมทั้งประยุกต์ความรู้	1. การบรรยาย 2. การสอนแบบโปรแกรม (Programmed Instruction)/การเรียนรู้ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน/การเรียนรู้แบบผสมผสาน/การเรียนรู้แบบออนไลน์	1. การสังเกตพฤติกรรม 2. การประเมินการบ้าน 3. การประเมินรายงาน/โครงการงาน
○	3.สามารถ	1. การบรรยาย	1. การสังเกตพฤติกรรม

สถานะ	ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการประเมินผล
	วิเคราะห์ ออกแบบ ติดตั้ง ปรับปรุง ระบบคอมพิวเตอร์ให้ตรงตาม ข้อกำหนด	2. การสอนแบบโปรแกรม (Programmed Instruction)/การเรียนรู้ ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน/การเรียนรู้แบบผสมผสาน/การเรียนรู้แบบออนไลน์	
○	4.สามารถติดตามความก้าวหน้าทาง วิชาการและวิวัฒนาการคอมพิวเตอร์	1. การบรรยาย 2. การสอนแบบโปรแกรม (Programmed Instruction)/การเรียนรู้ ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน/การเรียนรู้แบบผสมผสาน/การเรียนรู้แบบออนไลน์	1. การสังเกตพฤติกรรม
○	5.รู้ เข้าใจและสนใจพัฒนาความรู้ ความ ชำนาญทางคอมพิวเตอร์อย่างต่อเนื่อง	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย	1. การสังเกตพฤติกรรม 2. การประเมินการบ้าน
○	6.มีความรู้ในแนวกว้างของสาขาวิชาที่ ศึกษาเพื่อให้สังเกตเห็นการ เปลี่ยนแปลง และเข้าใจผลกระทบของ เทคโนโลยีใหม่ ๆ	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย	1. การสังเกตพฤติกรรม 2. การประเมินการบ้าน
○	7.มีประสบการณ์ในการพัฒนาและหรือ การประยุกต์ซอฟต์แวร์ที่ใช้งานได้จริง	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย	1. การสังเกตพฤติกรรม 2. การประเมินการบ้าน
○	8.สามารถบูรณาการความรู้ในที่ศึกษากับความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย	1. การสังเกตพฤติกรรม 2. การประเมินการบ้าน

3. ทักษะทางปัญญา

สถานะ	ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการประเมินผล
○	1.คิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างเป็น ระบบ	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย	1. การสังเกตพฤติกรรม
○	2.สามารถสืบค้น ศึกษา และประเมิน สารสนเทศ เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหา อย่างสร้างสรรค์	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย	1. การสังเกตพฤติกรรม
○	3.สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ และ สรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย	1. การสังเกตพฤติกรรม
○	4.สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับ การแก้ไขปัญหาทางคอมพิวเตอร์ได้อย่าง เหมาะสม	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย	1. การสังเกตพฤติกรรม

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

สถานะ	ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการประเมินผล
○	1.สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลาย และสามารถสนทนาทั้งภาษาไทยและ ภาษาต่างประเทศอย่างมีประสิทธิภาพ	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย	1. การสังเกตพฤติกรรม
○	2.สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกแก่การแก้ปัญหา สถานการณ์ต่าง ๆ ในกลุ่มทั้งในบทบาท ของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีม ทำงาน	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย	1. การสังเกตพฤติกรรม
○	3.สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มาชี้แนะ สังคมในประเด็นที่เหมาะสม	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย	1. การสังเกตพฤติกรรม
●	4.มีความรับผิดชอบในการกระทำของ ตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย 3. การสอนแบบโปรแกรม (Programmed Instruction)/การเรียนรู้ ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน/การ เรียนแบบผสมผสาน/การเรียนรู้แบบ ออนไลน์	1. การสอบปากเปล่า 2. การสังเกตพฤติกรรม 3. การประเมินการบ้าน
○	5.สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการ แก้ไขสถานการณ์ทั้งส่วนตัวและ ส่วนรวม พร้อมทั้งแสดง	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย	1. การสังเกตพฤติกรรม
○	6.มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้อันของตนเองและทางวิชาชีพ อย่างต่อเนื่อง	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย	1. การสังเกตพฤติกรรม

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

สถานะ	ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการประเมินผล
○	1.มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มี อยู่ในปัจจุบันต่อการทำงานที่เกี่ยวข้องกับ คอมพิวเตอร์	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย	1. การสังเกตพฤติกรรม 2. การประเมินการบ้าน 3. การประเมินรายงาน/โครงการงาน
○	2.สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไข ปัญหาโดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์ หรือการแสดงสถิติ	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย	1. การสังเกตพฤติกรรม
●	3.สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้ง ปากเปล่าและการเขียน เลือกใช้รูปแบบ	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย	1. การสังเกตพฤติกรรม 2. การประเมินการบ้าน

สถานะ	ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการประเมินผล
	ของสื่อการนำเสนอ		3. การสอบกลางภาค 4. การสอบปลายภาค
○	4.สามารถใช้สารสนเทศและเทคโนโลยี สื่อสารอย่างเหมาะสม	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย	1. การสังเกตพฤติกรรม

หมวดที่ 5. แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		กิจกรรมการ เรียน การสอน	สื่อและแหล่ง การเรียนรู้	ชิ้นงาน/ภาระ งาน	การประเมินการ เรียนรู้
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ				
1	บทที่ 1 ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับกราฟิกและแอนิเมชัน - ภาพกราฟิกและความ แตกต่างของกราฟิก 2 มิติ - ความหมายแอนิเมชัน - ชนิดของแอนิเมชัน	2	2	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย	1. เอกสาร ประกอบการ สอน 2. หนังสือ 3. Power Point		1. การสังเกต พฤติกรรม 2. การประเมิน การบ้าน 3. การเข้าชั้น เรียน/การเข้า ร่วมกิจกรรม
2	บทที่ 1 ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับกราฟิกและแอนิเมชัน - ภาพกราฟิกและความ แตกต่างของกราฟิก 2 มิติ - ความหมายแอนิเมชัน - ชนิดของแอนิเมชัน	2	2	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย	1. เอกสาร ประกอบการ สอน 2. หนังสือ 3. Power Point		1. การสังเกต พฤติกรรม 2. การประเมิน การบ้าน 3. การเข้าชั้น เรียน/การเข้า ร่วมกิจกรรม
3	บทที่ 1 ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับกราฟิกและแอนิเมชัน - ภาพกราฟิกและความ แตกต่างของกราฟิก 2 มิติ - ความหมายแอนิเมชัน - ชนิดของแอนิเมชัน	2	2	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย	1. เอกสาร ประกอบการ สอน 2. หนังสือ 3. Power Point		1. การสังเกต พฤติกรรม 2. การประเมิน การบ้าน 3. การเข้าชั้น เรียน/การเข้า ร่วมกิจกรรม
4	บทที่ 2 ทฤษฎีสี่ - ทฤษฎีสี่	2	2	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย	1. เอกสาร ประกอบการ สอน 2. หนังสือ 3. Power		1. การสังเกต พฤติกรรม 2. การประเมิน การบ้าน 3. การเข้าชั้น

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		กิจกรรมการ เรียน การสอน	สื่อและแหล่ง การเรียนรู้	ชิ้นงาน/ภาระ งาน	การประเมินการ เรียนรู้
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ				
					Point		เรียน/การเข้า ร่วมกิจกรรม
5	บทที่ 3 พื้นฐานการใช้ โปรแกรม Flash - introduction Flash	2	2	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย 3. การสอนแบบ โปรแกรม (Programmed Instruction)/ การเรียนรู้ด้วย บทเรียน คอมพิวเตอร์ ช่วยสอน/การ เรียนแบบ ผสมผสาน/การ เรียนแบบ ออนไลน์	1. เอกสาร ประกอบการ สอน 2. หนังสือ 3. Power Point		1. การสังเกต พฤติกรรม 2. การประเมิน การบ้าน 3. การประเมิน รายงาน/ โครงการ 4. การเข้าชั้น เรียน/การเข้า ร่วมกิจกรรม
6	บทที่ 4 การออกแบบตัว ละคร designing character	2	2	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย 3. การสอนแบบ โปรแกรม (Programmed Instruction)/ การเรียนรู้ด้วย บทเรียน คอมพิวเตอร์ ช่วยสอน/การ เรียนแบบ ผสมผสาน/การ เรียนแบบ ออนไลน์	1. เอกสาร ประกอบการ สอน 2. หนังสือ 3. Power Point		1. การสังเกต พฤติกรรม 2. การประเมิน การบ้าน 3. การประเมิน รายงาน/ โครงการ 4. การเข้าชั้น เรียน/การเข้า ร่วมกิจกรรม
7	บทที่ 5 การสร้างฉาก หลัง creating backdrop	2	2	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย 3. การสอนแบบ โปรแกรม (Programmed Instruction)/	1. เอกสาร ประกอบการ สอน 2. หนังสือ 3. Power Point		1. การสังเกต พฤติกรรม 2. การประเมิน การบ้าน 3. การประเมิน รายงาน/

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		กิจกรรมการ เรียน การสอน	สื่อและแหล่ง การเรียนรู้	ชิ้นงาน/ภาระ งาน	การประเมินการ เรียนรู้
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ				
				การเรียนรู้ด้วย บทเรียน คอมพิวเตอร์ ช่วยสอน/การ เรียนแบบ ผสมผสาน/การ เรียนแบบ ออนไลน์			โครงงาน 4. การเข้าชั้น เรียน/การเข้า ร่วมกิจกรรม
8		2	2	1. การสอนแบบ โปรแกรม (Programmed Instruction)/ การเรียนรู้ด้วย บทเรียน คอมพิวเตอร์ ช่วยสอน/การ เรียนแบบ ผสมผสาน/การ เรียนแบบ ออนไลน์			1. การสอบ กลางภาค
9	บทที่ 6 การสร้างสตอรี่ บอร์ด creating storyboard	2	2	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย 3. การสอนแบบ โปรแกรม (Programmed Instruction)/ การเรียนรู้ด้วย บทเรียน คอมพิวเตอร์ ช่วยสอน/การ เรียนแบบ ผสมผสาน/การ เรียนแบบ ออนไลน์	1. เอกสาร ประกอบการ สอน 2. หนังสือ 3. Power Point		1. การสังเกต พฤติกรรม 2. การประเมิน การบ้าน 3. การประเมิน รายงาน/ โครงงาน 4. การเข้าชั้น เรียน/การเข้า ร่วมกิจกรรม
10	บทที่ 7 การกำหนดการ เคลื่อนไหว animation	2	2	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย	1. เอกสาร ประกอบการ		1. การสังเกต พฤติกรรม

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		กิจกรรมการ เรียน การสอน	สื่อและแหล่ง การเรียนรู้	ชิ้นงาน/ภาระ งาน	การประเมินการ เรียนรู้
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ				
				3. การสอนแบบ โปรแกรม (Programmed Instruction)/ การเรียนรู้ด้วย บทเรียน คอมพิวเตอร์ ช่วยสอน/การ เรียนแบบ ผสมผสาน/การ เรียนแบบ ออนไลน์	สอน 2. หนังสือ 3. Power Point		2. การประเมิน การบ้าน 3. การประเมิน รายงาน/ โครงงาน 4. การเข้าชั้น เรียน/การเข้า ร่วมกิจกรรม
11	บทที่ 7 การกำหนดการ เคลื่อนไหว animation	2	2	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย 3. การสอนแบบ โปรแกรม (Programmed Instruction)/ การเรียนรู้ด้วย บทเรียน คอมพิวเตอร์ ช่วยสอน/การ เรียนแบบ ผสมผสาน/การ เรียนแบบ ออนไลน์	1. เอกสาร ประกอบการ สอน 2. หนังสือ 3. Power Point		1. การสังเกต พฤติกรรม 2. การประเมิน การบ้าน 3. การประเมิน รายงาน/ โครงงาน 4. การเข้าชั้น เรียน/การเข้า ร่วมกิจกรรม
12	บทที่ 7 การกำหนดการ เคลื่อนไหว animation	2	2	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย 3. การสอนแบบ โปรแกรม (Programmed Instruction)/ การเรียนรู้ด้วย บทเรียน คอมพิวเตอร์ ช่วยสอน/การ เรียนแบบ	1. เอกสาร ประกอบการ สอน 2. หนังสือ 3. Power Point		1. การสังเกต พฤติกรรม 2. การประเมิน การบ้าน 3. การประเมิน รายงาน/ โครงงาน 4. การเข้าชั้น เรียน/การเข้า ร่วมกิจกรรม

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		กิจกรรมการ เรียน การสอน	สื่อและแหล่ง การเรียนรู้	ชิ้นงาน/ภาระ งาน	การประเมินการ เรียนรู้
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ				
				ผสมผสาน/การ เรียนแบบ ออนไลน์			
13	บทที่ 8 การใส่เสียง ประกอบ sound effect และ การแปลงไฟล์ convert file	2	2	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย 3. การสอนแบบ โปรแกรม (Programmed Instruction)/ การเรียนรู้ด้วย บทเรียน คอมพิวเตอร์ ช่วยสอน/การ เรียนแบบ ผสมผสาน/การ เรียนแบบ ออนไลน์	1. เอกสาร ประกอบการ สอน 2. หนังสือ 3. Power Point		1. การสังเกต พฤติกรรม 2. การประเมิน การบ้าน 3. การประเมิน รายงาน/ โครงงาน 4. การเข้าชั้น เรียน/การเข้า ร่วมกิจกรรม
14	- นำเสนอ ผลงาน Animation	2	2	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย 3. การสอนแบบ โปรแกรม (Programmed Instruction)/ การเรียนรู้ด้วย บทเรียน คอมพิวเตอร์ ช่วยสอน/การ เรียนแบบ ผสมผสาน/การ เรียนแบบ ออนไลน์	1. เอกสาร ประกอบการ สอน 2. หนังสือ 3. Power Point		1. การสังเกต พฤติกรรม 2. การประเมิน การบ้าน 3. การประเมิน รายงาน/ โครงงาน 4. การเข้าชั้น เรียน/การเข้า ร่วมกิจกรรม
15		2	2	1. การสอนแบบ โปรแกรม (Programmed Instruction)/ การเรียนรู้ด้วย			1. การสอบ ปลายภาค

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		กิจกรรมการ เรียน การสอน	สื่อและแหล่ง การเรียนรู้	ชิ้นงาน/ภาระ งาน	การประเมินการ เรียนรู้
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ				
				บทเรียน คอมพิวเตอร์ ช่วยสอน/การ เรียนแบบ ผสมผสาน/การ เรียนแบบ ออนไลน์			
	รวม	30.00	30.00				

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมที่	งานที่ใช้ประเมินผลผู้เรียน	สัปดาห์ที่ประเมิน	คะแนน	สัดส่วนการประเมิน
		รวม		100.00

หมวดที่ 6. ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. เอกสารและตำราหลัก

บุญยวีร์ รุจิบุริตานันท์. Flash Cartoon Animation. ซีเอ็ดยูเคชั่น .กรุงเทพฯ: 2554.

อิศเรศ ภาชนะกาญจน์. FLASH CS5 BASIC. Digital ART. กรุงเทพฯ: 2554.

อัศวิน โอภาดา. Flash CS5 Animation & Interaction สร้างภาพเคลื่อนไหวโต้ตอบและสื่อปฏิสัมพันธ์ ไร้ใจด้วย Adobe Flash CS5 และ ActionScript 3.0. ซีเอ็ด ยูเคชั่น. กรุงเทพฯ: 2554.

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

หมวดที่ 7. การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

มีการใช้แบบประเมินออนไลน์เพื่อให้นักศึกษาประเมินประสิทธิผลในรายวิชานี้ ที่จัดทำโดยนักศึกษา ได้จัดกิจกรรมในการนำแนวคิดและความเห็นจากนักศึกษาได้ดังนี้

1. การสังเกตการณ์จากพฤติกรรมของผู้เรียน
2. การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน
3. แบบประเมินผู้สอน โดยใช้แบบประเมินออนไลน์
4. ข้อเสนอแนะผ่าน Facebook ที่อาจารย์ผู้สอนได้จัดทำเป็นช่องทางการสื่อสารกับนักศึกษา

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

1. สังเกตพฤติกรรมเข้าเรียน และการมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน
2. ผลการสอบของนักศึกษา
3. การทวนสอบของคณะกรรมการทวนสอบ

3. การปรับปรุงการสอน

นำผลการประเมินการสอนในข้อที่ 2 มาปรับปรุงการสอน ด้านเนื้อหา ด้านเทคนิคการสอน ด้านกิจกรรม และหาข้อมูลเพิ่มเติมในการปรับปรุงการสอน โดยประชุมในสาขาวิชาเพื่อหาปัญหาและแนวทางในการแก้ไขและเป็นแนวทางในการทำวิจัยในชั้นเรียนเพื่อหาข้อมูลในการปรับปรุงการสอน

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

4.1 การทวนผลสัมฤทธิ์โดยนักศึกษา

ด้านที่ 1 ด้านคุณธรรมจริยธรรม ด้านที่ 2 ด้านความรู้ ด้านที่ 3 ด้านทักษะทางปัญญา ด้านที่ 4 ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ ด้านที่ 5 ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

4.2 การทวนผลสัมฤทธิ์โดยอาจารย์ผู้สอน

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

รายวิชาจะมีการปรับปรุงทุกภาคการศึกษาโดยใช้ผลการประเมิน