มคอ 3 รายละเอียดรายวิชา

รหัสวิชา 3013718

ชื่อวิชา แอนนิเมชั่น

(Animation)

รายวิชานี้เป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรนิเทศศาสตรบัณฑิต

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2555

คณะนิเทศศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

สารบัญ

หมวด	หน้า
หมวด 1 ข้อมูลทั่วไป	**3**
หมวด 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์	**3**
หมวด 3 ลักษณะและการดำเนินการ	**4**
หมวด 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา	**4**
หมวด 5 แผนการสอนและการประเมินผล	**8**
หมวด 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน	**10**
หมวด 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา	**11**

รายละเอียดของรายวิชา

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

คณะนิเทศศาสตร์

หมวด 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อวิชา : รหัสวิชา 3013718 ชื่อวิชา แอนนิเมชั่น (Animation)

2. จำนวนหน่วยกิต : 3 หน่วยกิต 3(2-2-5)

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา:

เป็นรายวิชาในหมวดวิชาเอกบังคับ หลักสูตรนิเทศศาสตร์

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน:

อาจารย์พรพิมล สงกระสันต์

สถานที่ติดต่อ : ห้องพักอาจารย์ คณะนิเทศศาสตร์ โทร.090-4699545

5. ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน : ภาคการศึกษา 1/2557 ชั้นปีที่ 4 รุ่นที่ 40 จำนวน 1 SEC

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) : ไม่มี

7. รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่กัน (Co-requisites) : ไม่มี

8. สถานที่เรียน : มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ห้องเรียน 1145

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด : 3 กรกฎาคม 2557

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา : เมื่อนักศึกษาเรียนรายวิชานี้แล้ว นักศึกษามีสมรรถนะที่ต้องการในด้านต่าง ๆ ดังนี้

1.1 นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับกระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหว สำหรับนำไปใช้งานด้านสื่อสารมวลชนได้

1.2 นักศึกษาสามารถเขียนโครงสร้างการเล่าเรื่อง (Storyboard) ในงานแอนนิเมชั่นได้

1.3 นักศึกษาสามารถสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยคอมพิวเตอร์ได้

1.4 นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจในลักษณะและบทบาทของงานแอนนิเมชั่นเพื่อการสื่อสารได้อย่างชัดเจน

1.5 นักศึกษาสามารถนำความรู้จากการฝึกปฏิบัติไปใช้ในการทำงานด้านนิเทศศาสตร์ได้

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา:

เพื่อให้นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหว สำหรับนำไปใช้งานด้านสื่อสารมวลชน การเขียนโครงสร้างการเล่าเรื่อง (Storyboard) และการศึกษาการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยคอมพิวเตอร์

หมวด 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษากระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหว สำหรับนำไปใช้งานด้านสื่อสารมวลชน การเขียนโครงสร้างการเล่าเรื่อง (Storyboard) และการศึกษาการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยคอมพิวเตอร์

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา:

บรรยาย 30 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา

ฝึกฝนภาคปฏิบัติ 30 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา

ศึกษาด้วยตนเอง 75 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา

สอนเสริมตามความต้องการของนักศึกษาเฉพาะราย

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

หากนักศึกษามีข้อสงสัยหรือต้องการให้อธิบายเพิ่มเติม สามารถเข้าพบได้ในวันพุธ เวลา 13:00 น. - 16:00 น. ณ ห้องพักอาจารย์ คณะนิเทศศาสตร์

หมวด 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

มาตรฐานการเรียนรู้แต่ละด้านที่เกี่ยวข้อง

1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม (Ethics and Moral)

1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม เสียสละและซื่อสัตย์สุจริต
- มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
- มีภาวะการเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีมและลำดับความสำคัญ
- เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์
- เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่างๆ ขององค์กรและสังคม
- มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

1.2 วิธีการสอนที่จะพัฒนาการเรียนรู้

- บรรยายพร้อมยกตัวอย่างกรณีศึกษาเกี่ยวกับประเด็นทางจริยธรรมของนักนิเทศศาสตร์กับความรับผิดชอบในหน้าที่ของตนเองและผู้อื่น เช่น การให้ความสำคัญหรือให้เกียรติแหล่งข้อมูลหลังจากการคัดลอก การไม่บิดเบือนหรือปฏิเสธข้อมูลหากไม่ใช่ความรู้ของนักศึกษาเองในการนำเสนอรายงาน เป็นต้น

- การให้ข้อเสนอแนะหากนักศึกษาไม่ใส่ใจเรื่องจริยธรรมในการทำงานของตนเองทั้งรายบุคคลและรายกลุ่ม พร้อมชี้ให้เห็นข้อผิดพลาดที่จะส่งกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

- การนำเสนองานด้านนิเทศศาสตร์ และงานด้านแอนนิเมชั่นประเภทต่างๆ ที่ใช้ในสังคม การศึกษาเชิงพฤติกรรมนักศึกษาที่มีต่อหลักจรรยาบรรณการสื่อสาร การเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้มีการอธิบายถึงหลักจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพที่ตนเองและทีมงาน เพื่อได้นำมาประยุกต์ใช้ในการนำเสนองานและการทำงาน

1.3 วิธีการประเมินผล

- พฤติกรรมการเข้าเรียน กริยามารยาท การพูดจา
- ส่งงานที่ได้รับมอบหมายตามกำหนด
- มีการอ้างอิงเอกสารอย่างถูกต้องและเหมาะสม
- ประเมินผลงานที่รับมอบหมาย

2. ด้านความรู้ (Knowledge)

2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหว สำหรับนำไปใช้งานด้านสื่อสารมวลชน การเขียนโครงสร้างการเล่าเรื่อง (Storyboard) และการศึกษาการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยคอมพิวเตอร์ เพื่อนำไปใช้ในการทำงานด้านนิเทศศาสตร์

2.2 วิธีการสอน

บรรยาย ฝึกปฏิบัติ อภิปราย พร้อมยกตัวอย่างงานทางด้านแอนนิเมชั่น สั่งงานการผลิตสื่อแอนนิเมชั่น และการนำสื่อแอนนิเมชั่นไปใช้ในการสื่อสารและการทำงานด้านนิเทศศาสตร์ พร้อมทั้งนำเสนอผลงานต่อผู้สอน

2.3 วิธีการประเมินผล

การนำเสนอผลงาน การอภิปราย และการมีส่วนร่วมต่อกิจกรรม แบบฝึกหัด แบบทดสอบ การนำเสนอผลงาน สอบกลางภาค และสอบปลายภาค

3. ด้านทักษะทางปัญญา (Cognitive Skills)

3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

พัฒนาความสามารถในการคิดอย่างเป็นระบบ มีการวิเคราะห์ ออกแบบการใช้เครื่องมือสื่อแอนนิเมชั่นในการสื่อสาร เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้รับสารหรือคู่สื่อสาร การใช้งานเทคโนโลยีการสื่อสารมวลชนที่เกี่ยวข้องกับข่าวสารที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม

3.2 วิธีการสอน

3.2.1 การมอบหมายให้นักศึกษาศึกษาค้นคว้า ลงมือปฏิบัติ ผลิตงาน และการนำเสนอผลงานสื่อแอนนิเมชั่นที่นักศึกษาได้ผลิต รวมถึงการระดมความคิด การแก้ไขปัญหาตามหัวข้อและชิ้นงานที่ได้รับมอบหมาย

3.3 วิธีการประเมินผล

3.3.1 สอบกลางภาคและปลายภาค เพื่อเป็นการชี้วัดถึงความรู้ความเข้าใจในการเรียนวิชาแอนนิเมชั่นของผู้เรียนแต่ละบุคคล

3.3.2 วัดผลจากการฝึกปฏิบัติ การผลิตชิ้นงานสื่อแอนนิเมชั่น การจัดทำรูปเล่มรายงานและการนำเสนอผลงาน โดยสามารถอธิบายถึงขั้นตอนการดำเนินงาน วิเคราะห์ การวางแผน ได้ตามความรู้ความเข้าใจของตนเอง

3.3.3 สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน การทำงานที่ได้รับมอบหมายและการเข้าพบเพื่อของคำแนะนำ

4. ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ (Interpersonal Skills and Responsibility)

4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

มีความสามารถในการทำงานเป็นทีม ปรับตัวให้เข้ากับวัฒนธรรมองค์กร สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ พัฒนาความเป็นผู้นำและผู้ตามในการทำงานเป็นทีม ตระหนักถึงสิทธิของตนเองและผู้อื่น และยอมรับในความแตกต่างหลากหลายของมนุษย์ พัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองและมีความรับผิดชอบในงานที่มอบหมายให้ครบถ้วนตามกำหนด

4.2 วิธีการสอน

4.2.1 การมอบหมายงานเป็นรายคู่และแบบกลุ่ม โดยการร่วมกันจัดทำรายงาน ผลิตสื่อพร้อมนำเสนอผลงานก่อนสอบปลายภาค

4.2.2 การมอบหมายงานเดี่ยว เช่น แบบฝึกหัด แบบทดสอบ การค้นคว้าข้อมูลประกอบการความรู้เพิ่มเติมในแต่ละบทเรียน

4.3 วิธีการประเมินผล

ประเมินการตรวจงานตามวันเวลาที่กำหนดส่ง การตอบข้อซักถาม การมีส่วนร่วมต่อกิจกรรมที่กำหนดขึ้นในแต่ละสัปดาห์

5. ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (Numerical Analysis, Communication and Information Technology Skills)

5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

สามารถใช้ภาษาในการติดต่อสื่อความหมายได้ดี ทั้งการฟัง พูด อ่าน เขียน และการพิมพ์ สามารถคำนวณตัวเลขได้ดี สามารถวิเคราะห์ข้อมูลจากกรณีศึกษา สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล และนำเสนอผลงานด้วยรูปแบบที่ทันสมัยจากการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม

5.2 วิธีการสอน

การแนะนำเทคนิคการสืบค้นข้อมูลข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับการเรียนและการนำเสนอผลงานทาง Website ของหน่วยงาน สถาบัน สื่อมวลชนและอื่นๆ นักศึกษาและผู้สอนนำเสนอเนื้อหาของ

บทเรียนโดย Power point วีซีดีสินค้าและการบริการจากบริษัทชั้นนำของเมืองไทย การซักถามนักศึกษาเป็นรายบุคคลก่อน ระหว่าง และหลังการเรียนแต่ละสัปดาห์อย่างสม่ำเสมอ

5.3 วิธีการประเมินผล

ประเมินจากความรู้ความเข้าใจในการใช้เทคโนโลยีสืบค้นข้อมูลทางการสื่อสาร การนำเสนอผลงานการออกแบบและสร้างสรรค์สื่อแอนนิเมชั่นในการนำเสนอผลงาน

หมวด 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ / รายละเอียดการสอน	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการสอน/สื่อการเรียนรู้	ชื่อผู้สอน
1	**บทที่ 1 ความรู้พื้นฐานเรื่องแอนนิเมชั่น** - ความหมายของแอนนิเมชั่น - ความสำคัญของแอนนิเมชั่น - ประเภทของแอนนิเมชั่น - ประโยชน์ของแอนนิเมชั่น	4	- ประเมินความรู้ก่อนการเรียน - บรรยายด้วยเอกสารประกอบการสอนและเพาเวอร์พอยต์ - ฝึกปฏิบัติ - ตอบคำถามท้ายบทเรียน	อ. พรพิมล สงกระสันต์
2	**บทที่ 2 การสร้างแอนนิเมชั่นด้วยโปรแกรม Flash** - รู้จักโปรแกรม Flash - การใช้งานโปรแกรม Flash - เครื่องมือพื้นฐานของโปรแกรม Flash - ส่วนประกอบของโปรแกรม Flash - การสร้างแอนนิเมชั่นด้วยโปรแกรม Flash	4	- บรรยายด้วยเอกสารประกอบการสอนและเพาเวอร์พอยต์ - ฝึกปฏิบัติ - ซักถามและแสดงความคิดเห็นร่วมกัน - ตอบคำถามท้ายบทเรียน	อ. พรพิมล สงกระสันต์
3	**บทที่ 3 การเขียนโครงสร้างการเล่าเรื่อง (Storyboard) ในงานแอนนิเมชั่น** - ความหมายของ Storyboard - ความสำคัญของ Storyboard - หลักในการเขียนบทและการวาด Storyboard - ขั้นตอนในการเขียนบทและการวาด Storyboard	4	- บรรยายด้วยเอกสารประกอบการสอนและเพาเวอร์พอยต์ - ฝึกปฏิบัติ - ซักถามและแสดงความคิดเห็นร่วมกัน - ตอบคำถามท้ายบทเรียน	อ. พรพิมล สงกระสันต์
4	**บทที่ 4 การออกแบบตัวละครและฉาก** - หลักการออกแบบตัวละคร - ตัวอย่างการออกแบบตัวละคร	4	- บรรยายด้วยเอกสารประกอบการสอนและเพาเวอร์พอยต์ - ฝึกปฏิบัติ	อ. พรพิมล สงกระสันต์

สัปดาห์ที่	หัวข้อ / รายละเอียดการสอน	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการสอน/สื่อการเรียนรู้	ชื่อผู้สอน
	- หลักการออกแบบฉาก - ตัวอย่างการออกแบบฉาก		- ซักถามและแสดงความคิดเห็นร่วมกัน - ตอบคำถามท้ายบทเรียน	
5-6	**บทที่ 5 การเตรียมงานก่อนการผลิตแอนนิเมชั่น** - กำหนดรายละเอียดของตัวละคร - เขียนบทละคร - วาด Storyboard - ตัวอย่างการเตรียมงานก่อนการผลิต	8	- บรรยายด้วยเอกสารประกอบการสอนและเพาเวอร์พอยต์ - ฝึกปฏิบัติ - ซักถามและแสดงความคิดเห็นร่วมกัน - ตอบคำถามท้ายบทเรียน	อ. พรพิมล สงกระสันต์
7	**สอบกลางภาค**			อ. พรพิมล สงกระสันต์
8	**บทที่ 6 การสร้างตัวละคร** - การตัดเส้นตัวละคร - การลงสีตัวละคร - การกำหนดทิศทางของแสงและเงาให้ตัวละคร - การแยกชิ้นส่วนตัวละคร	4	- บรรยายด้วยเอกสารประกอบการสอนและเพาเวอร์พอยต์ - ฝึกปฏิบัติ - ซักถามและแสดงความคิดเห็นร่วมกัน - ตอบคำถามท้ายบทเรียน	อ. พรพิมล สงกระสันต์
9	**บทที่ 7 การสร้างความเคลื่อนไหวให้ตัวละคร** - พื้นฐานการเคลื่อนไหว - การเดินของตัวละคร - ตัวอย่างการสร้างความเคลื่อนไหวให้ตัวละคร	4	- บรรยายด้วยเอกสารประกอบการสอนและเพาเวอร์พอยต์ - ฝึกปฏิบัติ - ซักถามและแสดงความคิดเห็นร่วมกัน - ตอบคำถามท้ายบทเรียน	อ. พรพิมล สงกระสันต์
10-11	**บทที่ 8 การสร้างฉาก** - การวาดฉาก - การวาดฉากแบบไม่แยกชิ้นส่วน - การวาดฉากแบบแยกชิ้นส่วน	8	- บรรยายด้วยเอกสารประกอบการสอนและเพาเวอร์พอยต์ - ฝึกปฏิบัติ - ซักถามและแสดงความคิดเห็นร่วมกัน - ตอบคำถามท้ายบทเรียน	อ. พรพิมล สงกระสันต์
12-13	**บทที่ 9 การนำตัวละครและฉากมาแสดงร่วมกัน** - ดู Storyboard แต่ละ Shot - ทำการเคลื่อนไหวให้ตัวละครและฉาก	8	- บรรยายด้วยเอกสารประกอบการสอนและเพาเวอร์พอยต์ - ฝึกปฏิบัติ	อ. พรพิมล สงกระสันต์

สัปดาห์ที่	หัวข้อ / รายละเอียดการสอน	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการสอน/สื่อการเรียนรู้	ชื่อผู้สอน
	ตาม Storyboard - จัดวางตัวละครกับฉากตาม Storyboard - ตัวอย่างการเรียง Shot ของการ์ตูน		- ซักถามและแสดงความคิดเห็นร่วมกัน - ตอบคำถามท้ายบทเรียน	
14-15	**สร้างงานแอนนิเมชั่น และนำเสนอผลงาน**	8	- ฝึกปฏิบัติ - นำเสนอผลงาน - ซักถามและแสดงความคิดเห็นร่วมกัน - ตอบคำถามท้ายบทเรียน	อ. พรพิมล สงกระสันต์
16	**สอบปลายภาค**			อ. พรพิมล สงกระสันต์

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้ **Learning Outcome**	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
1	1.คะแนนระหว่างภาค	- แบบฝึกหัดและทดสอบย่อย - รายงาน - เข้าร่วมกิจกรรมและฝึกปฏิบัติ - เข้าเรียน		10% 10% 20% 10%
2	1.คะแนนสอบ	- คะแนนสอบกลางภาค - คะแนนสอบปลายภาค	7 16	20% 30%
รวม				**100 %**

เกณฑ์การให้ระดับคะแนน

ระดับคะแนน A = 80 – 100
ระดับคะแนน B+ = 75 – 79
ระดับคะแนน B = 70 – 74
ระดับคะแนน C+ = 65 – 69
ระดับคะแนน C = 60 – 64
ระดับคะแนน D+ = 55 – 59
ระดับคะแนน D = 50 – 54
ระดับคะแนน F = 49 – 0

หมวด 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลักที่ใช้ในการเรียนการสอน

1.1 ตำราที่ใช้ในการเรียนการสอน

ซัม สา-วพัตร์. (2549). **คู่มือเรียนแบบเร่งด่วน Animation Flash 8**. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ปัญญาชน.

ธันยพัฒน์ วงศ์รัตน์. (-). **สร้างงานแอนิเมชั่นด้วย Flash CS 5**. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์สวัสดีไอที.

อนัน วาโซะ. (2550). **Digiart สร้างงาน Character Animation Character Studio**. กรุงเทพมหานคร : ไอดีซี.

อิศเรศ ภาชนะกาญจน์. (2549).**หัดสร้างแอนิเมชันด้วย Flash 8**. กรุงเทพมหานคร : ไอดีซี.

Narin Roungsan. (2551). **สร้างการ์ตูน Animation ด้วย Flash**. กรุงเทพมหานคร : โปรวิชั่น.

1.2 เอกสารหลักที่ใช้ในการเรียนการสอน

Narin Roungsan. (2551). **สร้างการ์ตูน Animation ด้วย Flash**. กรุงเทพมหานคร : โปรวิชั่น.

1.3 วารสาร นิตยสาร หนังสือพิมพ์ สื่อกระจายเสียงและภาพ

-

1.4 เว็บไซต์

-

1.5 งานวิจัย

-

1.6 แหล่งการศึกษาค้นคว้านอกเวลา

- สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
- ห้องสมุดประชาชน จังหวัดจันทบุรี
- หอสมุดรัชมังคลา สวนสาธารณะพระเจ้าตากสินมหาราช จังหวัดจันทบุรี
- สื่อบุคคล เช่น คณาจารย์

หมวด 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา:

การประเมินประสิทธิผลในรายวิชานี้ ผู้สอนได้ให้นักศึกษาประเมินผลการเรียนการสอนระบบออนไลน์ และผู้สอนได้จัดกิจกรรมในการนำเสนอแนวคิดและความเห็นจากนักศึกษาได้แก่ การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน การสังเกตการณ์จากพฤติกรรมของผู้เรียน

2. การประเมินการสอน:

คณะนิเทศศาสตร์กำหนดให้มีการประเมินการสอนจากการสังเกตการณ์สอน ผลการสอน การสัมภาษณ์นักศึกษา ผลการสอบของนักศึกษา

3. การปรับปรุงการสอน:

คณะนิเทศศาสตร์กำหนดให้ผู้สอนทบทวนและปรับปรุงกลยุทธ์และวิธีสอนจากผลการประเมินประสิทธิผลรายวิชา แล้วจัดทำรายงานรายวิชาตามที่ สกอ. กำหนด ทุกภาคการศึกษา ให้ผู้สอนเข้ารับการอบรมกลยุทธ์การสอน การวิเคราะห์ผู้เรียน การวิจัยในชั้นเรียน ในรายวิชาที่มีปัญหาอย่างน้อยภาคการศึกษาละ 1 รายวิชา มีการประชุมผู้สอนเพื่อหารือปัญหาการเรียนรู้ของนักศึกษาและหาแนวทางแก้ไข

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา:

คณะนิเทศศาสตร์กำหนดให้มีการสอบถามนักศึกษา หรือตรวจผลงานของนักศึกษา รวมถึงพิจารณาถึงผลการทำข้อสอบ และความเหมาะสมของการให้คะแนนทั้งคะแนนดิบและระดับคะแนน มีการตั้งคณะกรรมการในสาขาตรวจสอบการประเมินผลการเรียนรู้ทุกภาคการศึกษาโดยการตรวจข้อสอบ รายงาน วิธีการสอนและการให้คะแนนแก่นักศึกษา

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา:

คณะนิเทศศาสตร์จัดให้มีระบบการทบทวนประสิทธิผลของรายวิชา โดยพิจารณาผลการประเมินการสอนโดยนักศึกษา คณะกรรมการประเมินของหลักสูตร/ภาควิชา การรายงานรายวิชาหลังการทบทวนประสิทธิผลของรายวิชา การทบทวนเนื้อหาที่สอน กลยุทธ์การสอน และเสนอแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนารายวิชาเสนอต่อประธานหลักสูตรหรือหัวหน้าภาค เสนอต่อกรรมการประจำคณะพิจารณาให้ความคิดเห็นและสรุปเพื่อวางแผนปรับปรุงในปีการศึกษาต่อไป

จัดทำโดย .....

(อาจารย์พรพิมล สงกระสันต์)

ผู้สอนรายวิชาแอนนิเมชั่น

3 กรกฎาคม 2557

อนุมัติโดย .....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จำเริญ คังคะศรี)

คณบดีคณะนิเทศศาสตร์

วันที่ 3 กรกฎาคม 2557