



รายละเอียดของรายวิชา (มคอ.3) -ร่าง-

รหัสวิชา 000206 รายวิชา คอมพิวเตอร์กับงานแอนิเมชันในสังคม

ดิจิทัล

หลักสูตร..... สาขา.....

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2565

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
 หลักสูตร/สาขาวิชา
 คณะ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา
 000206 คอมพิวเตอร์กับงานแอนิเมชันในสังคมดิจิทัล
 Computer and Animation in Digital Society
2. จำนวนหน่วยกิต
 3 หน่วยกิต 3(2-2-5)
3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา
 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป สาระฉลาดคิดก้าวไกล กลุ่มวิชาเลือก
4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน
 ผศ.ธีรพงษ์ สังข์ศรี
 ดร.สิริกร กรมโพธิ์
 ดร.สุขสถิต มีสถิตย์
 ดร.มยุรฉัตร จรรย์ญา
 อาจารย์ปริญญา ชินจจอหอ
 ผศ.อุษานาฏ เอื้ออภิสิทธิ์วงศ์
5. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน
6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)
 ไม่มี
7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)
 ไม่มี
8. สถานที่เรียน
 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา
9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด
 "[วันที่ เดือน พ.ศ.]"

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

- (1) อธิบายถึงหลักกฎหมายเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในยุคดิจิทัลได้
- (2) สร้างสรรค์งานแอนิเมชันเพื่อการสร้างรายได้ในสื่อสังคมออนไลน์ได้
- (3) มีจริยธรรมในการทำงาน และมีความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี

2. จุดประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

- (1) เพื่อให้สอดคล้องกับสาระสำคัญตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี พ.ศ.2565

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

เตรียมพร้อมกับการสร้างงานแอนิเมชันอย่างมีชั้นเชิง สนุกสนาน ทำทาย ตอบโจทย์สังคมในยุคดิจิทัล ผ่านเทคนิคกระบวนการ ด้วยแนวคิดที่ล้ำสมัยไปพร้อมกับกฎหมายและจริยธรรม

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

- | | |
|-----------------------|----------|
| (1) บรรยาย | คาบเรียน |
| (2) สอนเสริม | ชั่วโมง |
| (3) การฝึกปฏิบัติ | คาบเรียน |
| (4) การศึกษาด้วยตนเอง | คาบเรียน |

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

ให้คำปรึกษาประมาณ 1 ชั่วโมง/สัปดาห์ โดยสามารถดำเนินการ ดังนี้

- การให้คำปรึกษาผ่านเว็บไซต์หรือ Social media
- การจัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่ม

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

4.1 การพัฒนาผลการเรียนรู้ ตามกรอบมาตรฐาน

1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม

1.1 ผลการเรียนรู้ ที่ต้องพัฒนา	1.2 ความรับผิดชอบ	1.3 วิธีการสอน	1.4 วิธีการประเมินผล
1) มีความซื่อสัตย์สุจริต 2) มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม 3) มีจิตอาสา เสียสละ และเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อผู้อื่น 4) มีวินัย เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น 5) มีสำนึกในความเป็นไทย และแสดงออกถึงความรัก และ ความผูกพันต่อท้องถิ่น	● ○ ○ ○ ○	1) การสอดแทรกเรื่องราวเกี่ยวกับข้อปฏิบัติในรายวิชา มารยาททางสังคม การทำงานร่วมกับผู้อื่น กฎหมายและจรรยาบรรณ ระหว่างการบรรยาย 2) อภิปรายกลุ่มจากชิ้นงาน สื่อแอนิเมชันที่ผลิตขึ้นในด้านของความรับผิดชอบต่อสังคม หรือจากสื่อแอนิเมชันกรณีศึกษาในการสะท้อนถึงปัญหาในสังคมไทย	1) สังเกตพฤติกรรมการเข้าชั้นเรียน ความสนใจในชั้นเรียน 2) แบบประเมินการร่วมกิจกรรมกลุ่ม 3) สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียนที่เหมาะสม เช่น พฤติกรรมการทำงานร่วมกับผู้อื่น ความเป็นไทย บุคลิกภาพ และมารยาททางสังคม ตรงต่อเวลา และความเสียสละเอื้อเฟื้อต่อผู้อื่น

2. ด้านความรู้

2.1 ผลการเรียนรู้ ที่ต้องพัฒนา	2.2 ความรับผิดชอบ	2.3 วิธีการสอน	2.4 วิธีการประเมินผล
1) มีความรู้ ความเข้าใจ หลักการและทฤษฎีพื้นฐาน 2) มีความรอบรู้อย่าง กว้างขวาง และมีโลกทัศน์ที่ กว้างไกล 3) สามารถนำความรู้ไป ประยุกต์ใช้ในการดำรงชีวิต ได้อย่างมีประสิทธิภาพ 4) มีความสนใจ ใฝ่รู้ และ ติดตามความก้าวหน้าทาง วิชาการ 5) มีความรู้ ซาบซึ้งใน คุณค่า และศิลปวัฒนธรรม	● ○ ● ○ ○	1) การบรรยาย พร้อม ยกตัวอย่างกรณีศึกษาที่ เกี่ยวข้องกับการพัฒนาสื่อ แอนิเมชันในปัจจุบัน 2) ศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง และทำใบงานท้ายเนื้อหา 3) ศึกษากรณีตัวอย่างจาก วิดีโอที่ ศ น ์ ก ี่ ย ว ก ั บ ส ี อ แอนิเมชันในสังคมไทย	1) ทดสอบย่อย / ใบงาน 2) ประเมินผลจากการ นำเสนองาน

3. ด้านทักษะทางปัญญา

3.1 ผลการเรียนรู้ ที่ต้องพัฒนา	3.2 ความรับผิดชอบ	3.3 วิธีการสอน	3.4 วิธีการประเมินผล
<p>1) มีความสามารถวิเคราะห์หาข้อเท็จจริงอย่างเป็นระบบ</p> <p>2) มีความสามารถในการประเมินข้อมูลแนวคิดและหลักฐานใหม่จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายและใช้ข้อมูลที่ได้มาแก้ปัญหา</p> <p>3) มีการให้เหตุผลและข้อเสนอแนะในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์</p>	<p>●</p> <p>●</p> <p>●</p>	<p>1) การบรรยาย พร้อมยกตัวอย่างกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาสื่อแอนิเมชันในปัจจุบัน</p> <p>2) สาธิตและฝึกปฏิบัติการสร้างสื่อแอนิเมชันในรูปแบบต่างๆ</p>	<p>1) ประเมินผลจากการนำเสนองาน / ใบงานปฏิบัติ</p>

4. ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4.1 ผลการเรียนรู้ ที่ต้องพัฒนา	4.2 ความรับผิดชอบ	4.3 วิธีการสอน	4.4 วิธีการประเมินผล
1) มีส่วนช่วยและเอื้อต่อการแก้ปัญหาในกลุ่มได้อย่างสร้างสรรค์ 2) มีการแสดงออกซึ่งภาวะผู้นำอย่างเหมาะสม 3) เคารพและศรัทธาในระบบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข 4) มีจิตสาธารณะ และใส่ใจต่อสิ่งแวดล้อม 5) สามารถวางแผนและรับผิดชอบต่อการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง	● ● ○ ○ ●	1) จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ 2) อภิปรายกลุ่ม มอบหมายงานกลุ่ม	1) ประเมินคุณภาพการทำงานเป็นกลุ่ม เช่น ผลงานและการนำเสนอผลงาน 2) ประเมินจากคุณภาพและการทำงานเป็นกลุ่ม พฤติกรรมการแก้ไขปัญหาจากการเรียนรู้ตามที่ได้รับมอบหมาย 3) สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่มและอภิปรายในชั้นเรียน

5. ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1 ผลการเรียนรู้ ที่ต้องพัฒนา	5.2 ความรับผิดชอบ	5.3 วิธีการสอน	5.4 วิธีการประเมินผล
1) มีความสามารถในการรวบรวม วิเคราะห์ แปลความ และนำเสนอข้อมูลในการแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม 2) มีความสามารถที่ใช้เทคโนโลยีในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประมวลผล แปลความหมาย และนำเสนอข้อมูลสารสนเทศ 3) สามารถสรุปประเด็นและสื่อสาร ทั้งการพูด และการเขียนได้อย่างเหมาะสม 4) สามารถเลือกใช้รูปแบบ	● ● ○ ○	การกำหนดให้ผู้เรียนสร้างสื่อแอนิเมชันจากโจทย์ปัญหาที่ระบุให้เพื่อให้เกิดความตระหนักในสังคมต่อปัญหาดังกล่าว	1) ประเมินจากคุณภาพการทำงานที่ได้รับมอบหมาย เช่น รายงานกลุ่ม และการนำเสนอด้วยสื่อเทคโนโลยีที่ทันสมัย 2) ประเมินพฤติกรรมจากการมีส่วนร่วมในการอภิปรายและเทคนิคการนำเสนอ

<p>ในการนำเสนอข้อมูลที่เหมาะสมสำหรับกลุ่มบุคคลที่แตกต่างกันได้</p> <p>5) สามารถใช้ภาษาต่างประเทศในการสื่อสารได้อย่างเหมาะสม</p>			
---	--	--	--

4.2 การพัฒนาผลการเรียนรู้เชิงสมรรถนะ

PLO-2: สามารถใช้ทักษะคิดวิเคราะห์ คิดแก้ปัญหา คิดสร้างสรรค์และคิดอย่างมีวิจารณญาณ และคุณธรรม ในการแสวงหาและต่อยอดความรู้ในศาสตร์ต่าง ๆ เพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต ด้วยความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี

ผลลัพธ์การเรียนรู้	ลักษณะงานหรือประสบการณ์ที่ผู้เรียนจะได้รับ	วิธีการสอน	วิธีการประเมินสมรรถนะ
ใช้กระบวนการคิดสร้างสรรค์และหลักจริยธรรมในการสร้างงานแอนิเมชันเพื่อการประกอบอาชีพในยุคดิจิทัล ได้อย่างถูกต้องตามกฎหมายด้วยความมีจริยธรรมในการทำงาน และมีความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี	<ol style="list-style-type: none"> การวิเคราะห์และอธิบายหลักกฎหมายของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในยุคดิจิทัล พัฒนางานแอนิเมชันเชิงสร้างสรรค์โดยผ่านกระบวนการวางแผนการทำงานร่วมกับผู้อื่นภายใต้กรอบของจริยธรรม 	<p><u>วิธีการสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> ระดมความคิด วิเคราะห์และอภิปรายกลุ่ม จากกรณีศึกษา การเรียนการสอนแบบผสมผสาน การเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน 	<ol style="list-style-type: none"> การประเมินผลจากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ อภิปรายและทักษะปฏิบัติ จากการกำหนดภาระงานชิ้นงาน กิจกรรม เพื่อการประเมินความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่ต้องการ การประเมินผลจากการทดสอบย่อย

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน (Online 50% / Onsite 50%)

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน /แหล่งเรียนรู้/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
1	ปฐมนิเทศ	4	การจัดการเรียนการสอนแบบ On-site <u>วิธีการสอน</u> 1) ผู้สอนชี้แจงการจัดการเรียนการสอน ในรายวิชานี้ เกี่ยวกับจุดประสงค์ รายวิชา กิจกรรมการเรียนการสอน การ วัดและประเมินผล ตลอดจนการปฏิบัติ ตนของนักศึกษา 2) ทดสอบก่อนเรียน	คณาจารย์ คณะ วิทยาศาสตร์ และ เทคโนโลยี
2	บทนำเกี่ยวกับเทคโนโลยีแอนิเมชันใน สังคมดิจิทัล - สังคมดิจิทัลคืออะไร - เทคโนโลยีแอนิเมชันคืออะไร - ผลกระทบและแนวโน้มของ เทคโนโลยีแอนิเมชันในอนาคต	4	การจัดการเรียนการสอนแบบ On-Line <u>วิธีการสอน</u> 1) เรียนรู้จากเอกสารประกอบสอนและ คลิปวิดีโอบรรยายโดยผู้สอน 2) มอบหมายใบงาน “แอนิเมชันที่ ตนเองชื่นชอบ” <u>เครื่องมือในการจัดการเรียนการสอน</u> 1) เอกสารประกอบสอน 2) NRRU LMS 3) ใบงาน <u>การวัดและประเมินผล</u> ผลงานจากใบงาน “แอนิเมชันที่ตนเอง ชื่นชอบ”	คณาจารย์ คณะ วิทยาศาสตร์ และ เทคโนโลยี
3	การออกแบบและสร้างแอนิเมชัน - ประเภทของแอนิเมชัน - หลักการออกแบบแอนิเมชัน - กระบวนการผลิตและ ประเมินแอนิเมชัน - แอนิเมชันในสังคมไทย	4	การจัดการเรียนการสอนแบบ On-Line <u>วิธีการสอน</u> 1) เรียนรู้จากเอกสารประกอบสอนและ คลิปวิดีโอบรรยายโดยผู้สอน 2) กรณีศึกษาของคลิปวิดีโอตัวอย่าง แอนิเมชันแบบต่างๆ <u>เครื่องมือในการจัดการเรียนการสอน</u> 1) เอกสารประกอบสอน 2) NRRU LMS 3) แบบทดสอบความรู้ ชุดที่ 1	คณาจารย์ คณะ วิทยาศาสตร์ และ เทคโนโลยี

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน /แหล่งเรียนรู้/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			การวัดและประเมินผล ประเมินจากผลการทำแบบทดสอบ	
4	การเล่าเรื่องด้วย Storyboard - การสร้างเนื้อเรื่อง - การกำหนดองค์ประกอบ ต่างๆ ในฉาก	4	การจัดการเรียนการสอนแบบ On-Line <u>วิธีการสอน</u> 1) เรียนรู้จากเอกสารประกอบสอนและ คลิปวิดีโอบรรยายโดยผู้สอน 2) มอบหมายใบงาน “Storyboard ของ ฉัน” <u>เครื่องมือในการจัดการเรียนการสอน</u> 1) เอกสารประกอบสอน 2) NRRU LMS 3) ใบงาน <u>การวัดและประเมินผล</u> ผลงานจากใบงาน “Storyboard ของ ฉัน”	คณาจารย์ คณะ วิทยาศาสตร์ และ เทคโนโลยี
5-6	การสร้างแอนิเมชันอย่างง่ายด้วย วิธีการ Flip - Flip Animation on PowerPoint	8	การจัดการเรียนการสอนแบบ On-Site <u>วิธีการสอน</u> 1) สาธิตและฝึกปฏิบัติการใช้เครื่องมือ ในการสร้างแอนิเมชัน 2) คลิปวิดีโอการสร้างแอนิเมชันด้วย เครื่องมือออนไลน์ 3) นำเสนอแอนิเมชันในประเด็นร้อน ทางสังคม <u>เครื่องมือในการจัดการเรียนการสอน</u> 1) โปรแกรม PowerPoint 2) ใบงาน <u>การวัดและประเมินผล</u> 1) ผลงานจากใบงานปฏิบัติฝึกใช้ “Flip Animation” 2) ผลงานจากใบงานปฏิบัติสร้างชิ้นงาน “Flip Animation”	คณาจารย์ คณะ วิทยาศาสตร์ และ เทคโนโลยี
7-8	การสร้างแอนิเมชันแบบออนไลน์ - Powtoon	8	การจัดการเรียนการสอนแบบ On-Site <u>วิธีการสอน</u> 1) สาธิตและฝึกปฏิบัติการใช้เครื่องมือ ในการสร้างแอนิเมชัน	คณาจารย์ คณะ วิทยาศาสตร์ และ

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน /แหล่งเรียนรู้/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			2) คลิปวิดีโอการสร้างแอนิเมชันด้วย เครื่องมือออนไลน์ 3) นำเสนอแอนิเมชัน แนะนำตนเอง สุดจ๊าบ <u>เครื่องมือในการจัดการเรียนการสอน</u> 1) เว็บไซต์ Powtoon.com 2) ใบงาน <u>การวัดและประเมินผล</u> 1) ผลงานจากใบงานปฏิบัติฝึกใช้ “Powtoon” 2) ผลงานจากใบงานปฏิบัติสร้างชิ้นงาน “แนะนำตนเองสุดจ๊าบ”	เทคโนโลยี
9	สัปดาห์กลางภาค			
10	กฎหมายและจรรยาบรรณสำหรับการ สร้างแอนิเมชันในสังคมดิจิทัล - กฎหมายดิจิทัล - พลเมืองดิจิทัล - จรรยาบรรณและจรรยาบรรณ ที่เกี่ยวข้องกับแอนิเมชัน	4	การจัดการเรียนการสอนแบบ On-Line <u>วิธีการสอน</u> 1) เรียนรู้จากเอกสารประกอบสอนและ คลิปวิดีโอบรรยายโดยผู้สอน 2) คลิปวิดีโอตัวอย่างแอนิเมชันแบบ ต่างๆ <u>เครื่องมือในการจัดการเรียนการสอน</u> 1) เอกสารประกอบสอน 2) NRRU LMS 3) ใบงาน <u>การวัดและประเมินผล</u> ผลงานจากใบงาน “แอนิเมชันนี้...เป็น อย่างไร”	คณาจารย์ คณะ วิทยาศาสตร์ และ เทคโนโลยี
11	การสร้างรายได้จากงานแอนิเมชันบน สื่อสังคมออนไลน์ - รายได้จากงานแอนิเมชัน - ช่องทางการทำรายได้จาก งานแอนิเมชัน	4	การจัดการเรียนการสอนแบบ On-Line <u>วิธีการสอน</u> 1) เรียนรู้จากเอกสารประกอบสอนและ คลิปวิดีโอบรรยายโดยผู้สอน <u>เครื่องมือในการจัดการเรียนการสอน</u> 1) เอกสารประกอบสอน 2) NRRU LMS 3) แบบทดสอบความรู้ ชุดที่ 2 <u>การวัดและประเมินผล</u>	คณาจารย์ คณะ วิทยาศาสตร์ และ เทคโนโลยี

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน /แหล่งเรียนรู้/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			ประเมินจากผลการทำแบบทดสอบ	
12	การประกวดสื่อแอนิเมชันเชิงสร้างสรรค์ - นำเสนอหัวข้อแอนิเมชันเชิงสร้างสรรค์ที่ถูกกำหนดขอบเขตจากปัญหาจริงในสังคม	4	การจัดการเรียนการสอนแบบ On-Site <u>วิธีการสอน</u> บรรยายและอธิบายเกี่ยวกับข้อปฏิบัติต่างๆ ในการทำชิ้นงานส่งประกวด <u>เครื่องมือในการจัดการเรียนการสอน</u> 1) NRRU LMS 2) Youtube 3) แบบทดสอบความรู้ ชุดที่ 3 4) แบบประเมินหัวข้อ <u>การวัดและประเมินผล</u> 1) ประเมินจากหัวข้อแอนิเมชันในรูปแบบของงานกลุ่ม 2) ประเมินจากผลการทำแบบทดสอบ	คณาจารย์ คณะ วิทยาศาสตร์ และ เทคโนโลยี
13-14	การประกวดแอนิเมชันเชิงสร้างสรรค์ - ผลิตและนำเสนอแอนิเมชันเชิงสร้างสรรค์ที่ถูกกำหนดขอบเขตจากปัญหาจริงในสังคม	8	การจัดการเรียนการสอนแบบ On-Line <u>วิธีการสอน</u> 1) ปฏิบัติงานเป็นกลุ่มโดยการระดมความคิด การค้นคว้าข้อมูล เพื่อผลิตแอนิเมชัน <u>เครื่องมือในการจัดการเรียนการสอน</u> แบบติดตามการสร้างแอนิเมชัน <u>การวัดและประเมินผล</u> ประเมินจากผลความก้าวหน้าของผลงาน	
15-16	การนำเสนอแอนิเมชันเชิงสร้างสรรค์ที่ถูกกำหนดขอบเขตจากปัญหาจริงในสังคม		การจัดการเรียนการสอนแบบ On-Line <u>วิธีการสอน</u> จัดการประกวดและแสดงผลงาน <u>เครื่องมือในการจัดการเรียนการสอน</u> แบบประเมินผลงานและการนำเสนอ <u>การวัดและประเมินผล</u> ประเมินจากผลงานและการนำเสนอ	คณาจารย์ คณะ วิทยาศาสตร์ และ เทคโนโลยี

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมิน
1.1.1, 2.1.1, 2.1.3, 3.1.1, 3.1.2, 3.1.3, 5.1.1 และ 5.1.2	ประเมินจากผลการปฏิบัติตามใบงาน - ผลงานจากใบงาน “แอนิเมชันที่ตนเองชื่นชอบ”	2	5%
1.1.1, 2.1.1, 2.1.3, 3.1.1, 3.1.2, 3.1.3, 4.1.1, 4.1.2, 4.1.5, 5.1.1 และ 5.1.2	ประเมินจากผลการปฏิบัติตามใบงาน - ผลงานจากใบงาน “Storyboard ของฉัน” - ผลงานจากใบงานปฏิบัติฝึกใช้ “Flip Animation” - ผลงานจากใบงานปฏิบัติสร้างชิ้นงาน “Flip Animation” - ผลงานจากใบงานปฏิบัติฝึกใช้ “Powtoon” - ผลงานจากใบงานปฏิบัติสร้างชิ้นงาน “แนะนำตนเองสุดจ๊าบ” - ผลงานจากใบงาน “แอนิเมชันนี้... เป็นอย่างไร”	4, 5, 6, 7, 8 และ 10	45%
1.1.1, 2.1.1, 2.1.3 และ 3.1.1	แบบทดสอบความรู้ชุดที่ 1 2 และ 3	3, 11 และ 12	30%
1.1.1, 2.1.1, 2.1.3, 3.1.1, 3.1.2, 3.1.3, 4.1.1, 4.1.2, 4.1.5, 5.1.1 และ 5.1.2	ประเมินจากผลงานกลุ่มการทำคลิป - ประเมินจากหัวข้อคลิปวิดีโอในรูปแบบของงานกลุ่ม - ประเมินจากผลความก้าวหน้าของผลงาน - ประเมินจากผลงานและการนำเสนอ	12, 13, 14, 15 และ 16	20%

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลักที่ใช้ในการเรียนการสอน

สิริกร กรมโพธิ์ และคณะ. (2565). เอกสารประกอบการสอนวิชาคอมพิวเตอร์กับงานแอนิเมชันในสังคมดิจิทัล.

นครราชสีมา : มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.

สมรัก ปริยะวาที. (2560). สร้างสื่อบทเรียน Multimedia Online 2D Animation. ซีเอ็ดยูเคชั่น, บมจ..

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญที่นักศึกษาจำเป็นต้องศึกษาเพิ่มเติม

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำที่นักศึกษาควรศึกษาเพิ่มเติม

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา
 - (1) แบบประเมินอาจารย์และแบบประเมินรายวิชา
 - (2) จากการกำหนดภาระงาน ชิ้นงาน กิจกรรม เพื่อการประเมินความรู้ ทักษะ และ คุณลักษณะที่ต้องการ
 - (3) จากการทดสอบย่อย
2. กลยุทธ์การประเมินการสอน
 - (1) จัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนฝึกทักษะ ลงมือปฏิบัติจริง โดยมีผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก
 - (2) ระดมความคิด อภิปรายกลุ่ม เพื่อนำเสนอองค์ความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ การแสวงหาความรู้ โดยใช้เทคโนโลยี หรือวิธีการที่หลากหลาย
 - (3) จัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนฝึกคิด กรณีศึกษา งานต่าง ๆ หรือแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย
 - (4) จัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานทั้งกิจกรรมในชั้นเรียน นอกชั้นเรียน และออนไลน์
3. การปรับปรุงการสอน

มีการปรับปรุง มคอ. 3 ทุกสิ้นภาคเรียน
4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา
5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

นำผลทวนสอบผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาโดยคณะกรรมการมาปรับปรุงพัฒนา มคอ. 3 ของเทอมถัดไป

ชื่ออาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา :

[ชื่อผู้รับผิดชอบรายวิชา]

ลงชื่อ.....วันที่ส่งรายงาน :

(.....)

ชื่อผู้อำนวยการศูนย์บริหารจัดการรายวิชาศึกษาทั่วไป: [ชื่อประธานศูนย์บริหารจัดการรายวิชาศึกษาทั่วไป]

ลงชื่อ.....วันที่รับรายงาน :

(.....)