

**รายละเอียดของรายวิชา**

**คณะ** ดิจิทัลอาร์ต **สาขาวิชา** คอมพิวเตอร์อาร์ต

**หลักสูตร** ศิลปบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต

**หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป**

| ANM379 |  | วัฒนธรรมของภาพยนตร์แอนิเมะ | 3 | (2-2-5) |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | (Culture of Anime) |  |  |
| วิชาบังคับร่วม |  | - |  |  |
| วิชาบังคับก่อน |  | - |  |  |
| ภาคการศึกษา |  | 2/2567 |  |  |
| กลุ่ม |  | 01,02 |  |  |
| ประเภทของวิชา |  | วิชาปรับพื้นฐาน |  |  |
|  |  | วิชาศึกษาทั่วไป |  |  |
|  |  | วิชาเฉพาะ |  |  |
|  |  | วิชาเลือกเสรี |  |  |
| อาจารย์ผู้รับผิดชอบ | อ.นัฐวุฒิ สีมันตร |  | อาจารย์ประจำ |  |  |
| อาจารย์ผู้สอน | อ.ศักดิ์สิทธิ์ พรหมมี  |  | อาจารย์ประจำ |  | อาจารย์พิเศษ |
| สถานที่สอน | ห้อง 304 อาคาร 8N |  | ในที่ตั้ง |  | นอกที่ตั้ง |
| วันที่จัดทำ | 3 มกราคม 2568 |  |  |  |  |

**หมวดที่ 2 วัตถุประสงค์ของรายวิชาและส่วนประกอบของรายวิชา**

**1. วัตถุประสงค์ของรายวิชา**

* เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจถึงวิวัฒนาการของงานอานิเมะทั้งในรูปแบบซีรีส์และภาพยนตร์
* เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจถึงองค์ประกอบทางวัฒนธรรมที่ส่งผลต่อการสร้างเรื่องเล่าและรูปแบบของงานอานิเมะ
* เพื่อให้นักศึกษาสามารถสร้างอัตลักษณ์ในงานอานิเมะ และสร้างสรรค์ผลงานจากการศึกษาได้

**2. คำอธิบายรายวิชา**

 การศึกษาประวัติและวิวัฒนาการของงานอานิเมะทั้งในรูปแบบซีรีส์และภาพยนตร์ องค์ประกอบทางวัฒนธรรมที่ส่งผลต่อการสร้างเรื่องเล่าและรูปแบบของงานอานิเมะ การสร้างสัญลักษณ์และภาพแทนความหมายในงานอานิเมะ แนวความคิดที่สะท้อนความเป็นมนุษย์ในตัวละครอานิเมะ สร้างอัตลักษณ์ในงานอานิเมะ การสร้างสรรค์ผลงานจากการศึกษาบริบททางวัฒนธรรมและสังคมในงานอานิเมะ

3**. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษา**

มี .......3........ชั่วโมง/สัปดาห์ e-mail : Facebook : www.facebook.com Line : -

 อื่น ระบุ..........................

**4. ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLOs) :**

1) สามารถพัฒนาทักษะ และเข้าใจวัฒนธรรมแอนิเมะ

**หมวดที่** **3 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา**

การพัฒนาผลการเรียนรู้ในมาตรฐานผลการเรียนรู้แต่ละด้านที่มุ่งหวัง มีดังต่อไปนี้

**1. คุณธรรม จริยธรรม**

|  | **ผลการเรียนรู้** | **วิธีการสอน** | **วิธีการประเมินผล** |
| --- | --- | --- | --- |
| 1.2 | มีทัศนคติที่เปิดกว้าง ยอมรับฟังแนวคิดของผู้อื่น | * ส่งเสริมการแสดงความคิดเห็นและรับฟังผู้อื่นอย่างมีเหตุผล
 | * สามารถปรับปรุงแก้ไขงานในจุดที่ได้รับความคิดเห็นจนเกิดการพัฒนา
 |

**2. ความรู้**

|  | **ผลการเรียนรู้** | **วิธีการสอน** | **วิธีการประเมินผล** |
| --- | --- | --- | --- |
| 2.2 | มีความสามารถในการค้นคว้า แก้ปัญหา และพัฒนาทางด้านศิลปกรรมศาสตร์อย่างเป็นระบบ | * สอนแบบบรรยายโดยใช้ปัญหานำและตามด้วยการแก้ปัญหาของการออกแบบและการค้นคว้าข้อมูล
 | * ประเมินจากการทำโครงการกลางภาคและปลายภาค
 |

**3. ทักษะทางปัญญา**

|  | **ผลการเรียนรู้** | **วิธีการสอน** | **วิธีการประเมินผล** |
| --- | --- | --- | --- |
| 3.2 | สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ และเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์ | * สอนแบบบรรยาย ถามตอบ
* เพื่อฝึกการวิเคราะห์ปัญหาในการออกแบบ
* มอบหมายงาน
 | * ประเมินผลจากการสืบค้นข้อมูล วิเคราะห์ และนำมาสร้างสรรค์ผลงาน
 |

**6**. **ทักษะปฏิบัติทางศิลปกรรมศาสตร์**

|  | **ผลการเรียนรู้** | **วิธีการสอน** | **วิธีการประเมินผล** |
| --- | --- | --- | --- |
| 6.1 | สามารถใช้ทักษะปฏิบัติทางศิลปกรรมศาสตร์ในการสร้างสรรค์ผลงานของตน | * สอนแบบปฏิบัติเพื่อให้เกิดความคุ้นเคยในการใช้ความรู้ทางศิลปกรรมในการสร้างสรรค์ผลงาน
 | * ประเมินผลจากการคุณภาพเชิงศิลปกรรมในผลงานปฏิบัติต่างๆ
 |

**หมวดที่ 4 แผนการสอนและการประเมินผล**

**1. แผนการสอน**

| **สัปดาห์ที่** | **หัวข้อ/รายละเอียด** | **จำนวนชั่วโมง** | **กิจกรรมการเรียนการสอน****และสื่อที่ใช้** | **ผู้สอน** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | - เเนะนำการเรียนการสอน และระเบียบต่างๆในชั้นเรียน | 4 | -พูดคุยกับนักศึกษาแจ้งรายละเอียด และ เนื้อหาวิชา | อ.ศักดิ์สิทธิ์ พรหมมี |
| 2 | -ศึกษารูปแบบของอนิเมชั่นในอดีตและปัจจุบัน 1 | 4 | -กิจกรรมในห้อง:อธิบายรูปแบบ และเทคนิค ของอนิเมชั่น ในอดีตและปัจจุบัน  | อ.ศักดิ์สิทธิ์ พรหมมี |
| 3 | -ศึกษารูปแบบของอนิเมชั่นในอดีตและปัจจุบัน 2 | 4 | -กิจกรรมในห้อง:ให้นักศึกษา วิเคาะห์ผลงาน ของอนิเมชั่นด้วยตนเอง | อ.ศักดิ์สิทธิ์ พรหมมี |
| 4 | -นำแนะโครงสร้างของการสร้างอนิเมชั่น 2D ในปัจจุบัน ของ ญี่ปุ่น 1  | 4 | -กิจกรรมในห้อง:ให้นักศึกษาฟังบรรยายแล้ว สรุปในชั้นเรียน | อ.ศักดิ์สิทธิ์ พรหมมี |
| 5 | -นำแนะโครงสร้างของการสร้างอนิเมชั่น 2D ในปัจจุบัน ของ ญี่ปุ่น 2 | 4 | -กิจกรรมในห้อง:ให้นักศึกษา ลองทำประเมิน และ วิเคราะห์ การสร้างผลงานอนิเมชั่นด้วยตนเอง  | อ.ศักดิ์สิทธิ์ พรหมมี |
| 6 | -แนะนำความแตกต่าง ในการสร้างอนิเมชั่นในเวอร์ชั่นภาพยนตร์ กับ ทีวีซีรี่ย์ | 4 | -ให้นักศึกษาดูตัวอย่าง ของการสร้างอนิเมชั่นเวอร์ชั่นภาพยนตร์ และ ความแตกต่าง กับทีวีซีรี่ย์ | อ.ศักดิ์สิทธิ์ พรหมมี |
| 7 | -กลางภาค | 4 | -กลางภาค | อ.ศักดิ์สิทธิ์ พรหมมี |
| 8 | -ศึกษาเทคนิค ของของอนิเมชั่นที่ใช้ปัจจุบัน 1 | 4 | - ให้นักศึกษา ดูเทคนิคต่างๆที่ใช้ กับอนิเมชั่นในปัจจุบัน ทดลองนำเทคนิคไปใช้ในผลงาน | อ.ศักดิ์สิทธิ์ พรหมมี |
| 9 | -ศึกษาเทคนิค ของของอนิเมชั่นที่ใช้ปัจจุบัน 2 | 4 | - ให้นักศึกษา ดูเทคนิคต่างๆที่ใช้ กับอนิเมชั่นในปัจจุบัน ทดลองนำเทคนิคไปใช้ในผลงาน | อ.ศักดิ์สิทธิ์ พรหมมี |
| 10 | แจ้งรายละเอียดเนื้อหา สำหรับงานปลายภาค | 4 | แจ้งรายละเอียดเนื้อหา สำหรับงานปลายภาค | อ.ศักดิ์สิทธิ์ พรหมมี |
| 11 | ให้นักศึกษา นำเสนอรายละเอียดผลงานปลายภาค | 4 | ให้นักศึกษา นำเสนอรายละเอียดผลงานปลายภาค | อ.ศักดิ์สิทธิ์ พรหมมี |
| 12 | ติดตามงานนักศึกษา | 4 | ติดตามงานนักศึกษา | อ.ศักดิ์สิทธิ์ พรหมมี |
| 13 | ติดตามงานนักศึกษา | 4 | ติดตามงานนักศึกษา | อ.ศักดิ์สิทธิ์ พรหมมี |
| 14 | ติดตามงานนักศึกษา | 4 | ติดตามงานนักศึกษา | อ.ศักดิ์สิทธิ์ พรหมมี |
| 15 | ส่งงานปลายภาค | 4 | ส่งงานปลายภาค | อ.ศักดิ์สิทธิ์ พรหมมี |
|  | รวม | 60 |  |  |

**2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้**

| **ผลการเรียนรู้** | **วิธีการประเมินผลการเรียนรู้** | **สัปดาห์ที่ประเมิน** | **สัดส่วนของการประเมินผล** |
| --- | --- | --- | --- |
|  | ผลงานภาคปฏิบัติ |  | 40% |
|  | ผลงาน Midterm Project | 7 | 20% |
|  | ผลงาน Final Project | 15 | 30% |
|  | การเข้าชั้นเรียนการมีส่วนร่วม อภิปราย เสนอความคิดเห็นในชั้นเรียน  | ตลอดภาคการศึกษา | 10% |

**การประเมินผล**

 ระดับคะแนน 80 – 100 % = A

 ระดับคะแนน 75 – 79 % = B+

 ระดับคะแนน 70 – 74 % = B

 ระดับคะแนน 65 – 69 % = C+

 ระดับคะแนน 60 – 64 % = C

 ระดับคะแนน 55 – 59 % = D+

 ระดับคะแนน 50 – 54 % = D

 ระดับคะแนน 0 – 49 % = F

##### หมวดที่ 5 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

**1. ตำราและเอกสารหลัก**

* เอกสารประกอบการสอน ANM 379

**2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ**

* ศักดา วิมลจันทร์. เข้าใจการ์ตูน. กรุงเทพฯ : เรือนแก้วการพิมพ์. 2548.
* นับทอง ทองใบ. 2550. ฉีกขนบแอนิเมชั่น: เอกลักษณ์ของฮายาโอะ มิยาซากิ นักฝันแห่งตะวันออก.  สำนักพิมพ์มูลนิธิเด็ก สถาบันการ์ตูนไทย มูลนิธิเด็ก. กรุงเทพฯ.
* นิพนธ์ แจ่มดวง. นพ.ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. ศักดา วิมลจันทร์. ดร.พิมพ์พิมล ธงเธียร. กู้เกียรติ ญาติเสมอ. 2547. การ์ตูน โลกใบใหญ่ของความรักและจินตนาการ. สำนักพิมพ์มูลนิธิเด็ก สถาบันการ์ตูนไทย มูลนิธิเด็ก. กรุงเทพฯ.
* นพ.ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์.2545. การ์ตูนเพื่อนรัก. สำนักพิมพ์มติชน. กรุงเทพฯ.
* สิทธิพร กุลวโรตตมะ. 2549. ความลับของเส้นสีนิรมิตรการ์ตูน. สำนักพิมพ์มูลนิธิเด็ก สถาบันการ์ตูนไทย มูลนิธิเด็ก. กรุงเทพฯ.

**3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ**

* [Mark W. MacWilliams](https://www.routledge.com/search?author=Mark%20W.%20MacWilliams). 2008. Japanese Visual CultureExplorations in the World of Manga and Anime. Routledge.
* [Pamela Gossin](https://www.amazon.com/s/ref%3Ddp_byline_sr_book_1?ie=UTF8&field-author=Pamela+Gossin&text=Pamela+Gossin&sort=relevancerank&search-alias=books). [Marc Hairston](https://www.amazon.com/s/ref%3Ddp_byline_sr_book_2?ie=UTF8&field-author=Marc+Hairston&text=Marc+Hairston&sort=relevancerank&search-alias=books). Cultural Guide to Anime and Manga (All Things Anime and Manga). 2023. Referencepoint Pr Inc.
* Alexander Alberro. 2006 Art After Conceptual Art.MIT Press (MA).

**หมวดที่ 6 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา**

**1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา**

* การสนทนาระหว่างอาจารย์และนักศึกษา
* การสังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียนของนักศึกษา
* แบบประเมินผู้สอนและรายวิชา

**2. กลยุทธ์การประเมินการสอน**

* ผลการปฏิบัติงานในชั้นเรียนของนักศึกษา
* ผลการเรียน และผลงานโดยรวมของนักศึกษา

**3. การปรับปรุงการสอน**

* การประชุมระหว่างอาจารย์ผู้สอนเพื่อหาแนวทางพัฒนารายวิชา
* ข้อแนะนำจากผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

**4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา**

 สัมภาษณ์นักศึกษา ......................................................................

 การสังเกตพฤติกรรมนักศึกษา…………………………………….

 การตรวจสอบการให้คะแนนและประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา............................

 การประเมินความรู้รวบยอดโดยการทดสอบ................................................................

 รายงานผลการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ในแต่ละด้าน.............................

 แบบสำรวจ/แบบสอบถาม............................................................

 อื่นๆ ระบุ....................................................................................

**5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา**

ทบทวนและปรับปรุงการให้โครงงานและเนื้อหารายวิชาตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบมาตรฐานสัมฤทธิ์ผล