



แผนบริหารการสอน รายละเอียดรายวิชา

วิทยาลัย การออกแบบ สาขาวิชา ศิลปะภาพถ่ายและมีเดียอาร์ต
หลักสูตร ศิลปบัณฑิต ศิลปะภาพถ่ายและสื่อทัศนภาพ

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

PHO 271 การออกแบบเสียงเพื่อสื่อทัศนภาพ 3 (1-4-4)

(Sound Design for Visual Media)

วิชาบังคับร่วม	-		
วิชาบังคับก่อน	-		
ภาคการศึกษา	1/2568		
กลุ่ม	01,02		
ประเภทของวิชา	☒ วิชาเฉพาะ ☐ วิชาเลือกเสรี		
อาจารย์ผู้รับผิดชอบ	อ.ณรงค์ฉัตร ราชชมภู	☒ อาจารย์ประจำ	
อาจารย์ผู้สอน	อ.กุลธิร์ บรรจุแก้ว อ.ณรงค์ฉัตร ราชชมภู	☒ อาจารย์พิเศษ ☒ อาจารย์ประจำ	
สถานที่สอน	สาขาศิลปะภาพถ่าย	☒ ในที่ตั้ง	☐ นอกที่ตั้ง
วันที่จัดทำ	10 สิงหาคม 2568		

หมวดที่ 2 วัตถุประสงค์ของรายวิชาและส่วนประกอบของรายวิชา

1. วัตถุประสงค์ของรายวิชา

- 1) มีความรู้ ความเข้าใจ แนวคิดพื้นฐานและปฏิบัติการออกแบบเสียงบรรยายเพื่อทัศนภาพ
- 2) มีความรู้ ความเข้าใจ ทักษะปฏิบัติแนวคิดเสียงต่อการรับรู้เรื่องเวลาในงานทัศนภาพ
- 3) มีทักษะปฏิบัติการออกแบบเสียงเพื่อทัศนภาพด้วยการเก็บและนำเสนอภูมิทัศน์เสียง
- 4) มีทักษะปฏิบัติ การนำเสนอผลงานการออกแบบเสียงเพื่อทัศนภาพด้วยระบบ Audio
- 5) มีความรู้ ความเข้าใจ ทักษะปฏิบัติหลักการสังเคราะห์เสียงเบื้องต้น และการนำเสนอรูปแบบเลขคณิต
- 6) มีทักษะปฏิบัติการสร้างสรรค์เสียง และการนำเสนอผลงานการออกแบบเสียงเพื่อสื่อทัศนภาพ

2. คำอธิบายรายวิชา

การบันทึกเสียง และกระบวนการทำเสียง การออกแบบเสียงดิจิทัล เสียงบรรยากาศ เสียงบรรยาย และบทสนทนา พื้นฐานการทำดนตรีประกอบสำหรับงานวิดีโอ ภาพยนตร์สั้น การนำเสนอมีเดียเดียว และ การใช้เสียงในฐานะสื่อทางศิลปะ

Audio recording and sound process, digital sound design; ambient sound, voice over, and dialog; basic original soundtrack for video sequence, short film, multimedia presentation, and sound as artistic medium.

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษา

5 ชั่วโมง/สัปดาห์

Facebook :

<https://www.facebook.com/groups>

4. ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLOs) :

- 1) **คุณธรรม จริยธรรม** มีความซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย และมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม มีทัศนคติที่เปิดกว้าง ยอมรับฟังแนวคิดของผู้อื่น
- 2) **ความรู้** มีความสามารถในการค้นคว้า แก้ปัญหา และพัฒนาทางด้านศิลปกรรมศาสตร์อย่างเป็นระบบ มีความรู้ในทางศิลปะที่สัมพันธ์กับบริบททางสังคม ภูมิปัญญาและวัฒนธรรม

3) ทักษะทางปัญญา สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ เสนอแนวทางแก้ปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์ บูรณาการความรู้กับศาสตร์อื่น มีความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงาน

4) ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ เข้าใจบทบาทหน้าที่ของตนเอง รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น มีความรับผิดชอบต่องานของตนเอง ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ สามารถแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล และเคารพในความคิดเห็นที่แตกต่าง

หมวดที่ 3 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การพัฒนาผลการเรียนรู้ในมาตรฐานผลการเรียนรู้แต่ละด้านที่มุ่งหวัง มีดังต่อไปนี้

1. คุณธรรม จริยธรรม

	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
1.1	ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย และ ความรับผิดชอบต่อตนเอง และสังคม	• สอดแทรกเนื้อหาด้านความมีวินัย ตรงต่อเวลา รับผิดชอบต่อตนเองและสังคม • สอดแทรกคุณธรรม จริยธรรมในระหว่างที่ทำโครงการโดยการพูดคุยกับนักศึกษา เน้นความรับผิดชอบต่องาน วินัย จรรยาบรรณ ความซื่อสัตย์ต่อหน้าที่ในกลุ่ม ความถ่อมตนและความมีน้ำใจต่อเพื่อนร่วมงาน	• สังเกตพฤติกรรมการส่งงานต้องเป็นไปตามกำหนดเวลา เพื่อฝึกนักศึกษา รับผิดชอบต่องาน ทำงานร่วมกับผู้อื่น และมีความตรงต่อเวลา

2. ความรู้

	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
2.3	มีความรู้ ความเข้าใจ ปฏิบัติงานจริงผ่าน โครงการ สร้างสรรค์สื่อทัศนภาพ ที่มี	• สอนแบบบรรยายโดยใช้ปัญหานำ และตามด้วยการแก้ปัญหาของการออกแบบ การฝึกปฏิบัติสร้างผลงาน	• ประเมินและให้คะแนน จากงานที่มอบหมาย ประเมินจากการทำ Project การนำเสนอ และรายงาน

	ลักษณะเฉพาะตัว มีความแตกต่าง	● มอบหมายงานให้ศึกษา ค้นคว้าเพิ่มเติม ● มอบหมายการบ้านให้อ่านเอกสาร	
--	------------------------------	--	--

3. ทักษะทางปัญญา

	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
3.1	สามารถค้นคว้า รวบรวม และประเมินข้อมูล จาก แหล่งข้อมูลที่หลากหลาย	● สอนแบบบรรยาย และถามตอบ มอบหมายงานที่ส่งเสริมการคิดอย่างมี วิจาร์ณญาณที่ตืออย่างป็นระบบ	● ประเมิน และให้ คะแนนจากงานที่ มอบหมาย ● ประเมินผลจาก การ สอบกลางภาค และปลาย ภาค termproject

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
4.1	มีความสามารถในการติดต่อ สื่อสารให้เป็นทีเข้าใจได้ ถูกต้อง	● สอนแบบบรรยายถามตอบ สนับสนุน ให้มีการปฏิสัมพันธ์สื่อสารกัน โดยมีงาน มอบหมายให้เป็นการรายงานหน้าชั้น เรียน	● สังเกตพฤติกรรม และ การแสดงออกในการมี ส่วนร่วมในชั้นเรียนของ นักศึกษา ● ประเมินและให้ คะแนนจากงานที่ มอบหมาย

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
5.1	สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหโดยใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์	● บรรยาย แนะนำการแก้ไขปัญหาโดยใช้สารสนเทศมอบหมายงาน	● สังเกตพฤติกรรม
5.3	มีทักษะในการนำเสนอ โดยเลือกใช้รูปแบบและวิธีการที่เหมาะสม	● มอบหมายงาน	● ประเมินและให้คะแนนงานและการนำเสนอ
5.4	มีความสามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างเหมาะสม	● มอบหมายงานให้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง จาก Website สื่อการสอน e-Learning และทำรายงาน โดยเน้นการอ้างอิง จากแหล่งที่มาข้อมูลที่น่าเชื่อถือ	● ประเมินและให้คะแนนงานและการนำเสนอ

หมวดที่ 4 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
1.	แนะนำแผนการเรียนการสอน - แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการออกแบบเสียงเพื่อทัศนภาพ “การวางแผนเสียงในงานทัศนภาพ (projections of sound on image)” จากตัวบทเรื่อง “Audio-Vision: Sound on Screen” ของ Michel Chion - การลงโปรแกรมปฏิบัติการตัดต่อและสร้างสรรค์เสียงเพื่อทัศนภาพ	- บรรยาย - สาธิต - ปฏิบัติการ	5	อ.กุลธีร์ บรรจุแก้ว อ.อุกฤษฏ์ จอมยิ้ม

ลำดับ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียน การสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
	- การใช้โปรแกรม Pure Data และ Reaper เบื้องต้น			
2.	แนวคิดพื้นฐานและปฏิบัติการออกแบบเสียงบรรยายเพื่อทัศนภาพ 1 - การเพิ่มมูลค่าความหมายทัศนภาพด้วยตัวบทที่เป็นบทพูดทางภาษา (Text) - ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการใช้ Microphone ในการบันทึกเสียง Audio - การปฏิบัติลงเสียงบรรยายทัศนภาพในโปรแกรม Reaper	- บรรยาย - สาธิต - ปฏิบัติการ	5	อ.กุลธีร์ บรรจุแก้ว อ.อุกฤษฏ์ จอมยิ้ม
3.	แนวคิดพื้นฐานและปฏิบัติการออกแบบเสียงดนตรีเพื่อทัศนภาพ 2 - การเพิ่มมูลค่าความหมายทัศนภาพด้วยตัวบทที่เป็นเสียงดนตรี (music) ในประเด็น Empathetic และ Anempathetic Effects - ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับใช้ไฟล์เสียงดนตรีสำเร็จรูปประกอบสื่อทัศนภาพ - การปฏิบัติการลงเสียงดนตรีประกอบ ทัศนภาพในโปรแกรม Reaper	- บรรยาย - สาธิต - ปฏิบัติการ	5	อ.กุลธีร์ บรรจุแก้ว อ.อุกฤษฏ์ จอมยิ้ม
4.	แนวคิดพื้นฐานและปฏิบัติการออกแบบเสียงการเคลื่อนไหวเพื่อทัศนภาพ 3 - แนวคิดการสร้างเสียงบนความแตกต่างของการรับรู้ความเร่ง/เร็ว ในงานทัศนภาพ - ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับตัดต่อขึ้นเสียงเพื่อประสานการเคลื่อนไหวของทัศนภาพ - ปฏิบัติการตัดต่อขึ้นเสียงเพื่อประสานการเคลื่อนไหวของทัศนภาพในโปรแกรม Reaper	- บรรยาย - สาธิต - ปฏิบัติการ	5	อ.กุลธีร์ บรรจุแก้ว อ.อุกฤษฏ์ จอมยิ้ม

ลำดับ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียน การสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
5.	แนวคิดเสียงต่อการรับรู้เรื่องเวลาในงาน ทัศนภาพ - แนวคิดการรับรู้เวลาในงานทัศนภาพผ่าน เสียง - กระบวนการเล่าเรื่องและลำดับเหตุการณ์ ด้วยเสียง - ปฏิบัติการเล่าเรื่องและลำดับเคลื่อนไหว ของทัศนภาพในโปรแกรม Reaper	- บรรยาย - สาธิต - ปฏิบัติการ	5	อ.กุลธีร์ บรรจุแก้ว อ.อุกฤษฏ์ จอมยิ้ม
6.	แนวทางการออกแบบเสียงเพื่อทัศนภาพ ด้วยการเก็บและนำเสนอภูมิทัศน์เสียง - แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการเก็บและ นำเสนอภูมิทัศน์เสียง - แนวทางการเล่าเรื่องทัศนภาพด้วย ภูมิทัศน์เสียง - ปฏิบัติการเก็บภูมิทัศน์เสียง (ภาคสนาม)	- บรรยาย - สาธิต - ปฏิบัติการ	5	อ.กุลธีร์ บรรจุแก้ว อ.อุกฤษฏ์ จอมยิ้ม
7.	นำเสนอผลงานการออกแบบเสียงเพื่อ ทัศน ภาพด้วยระบบ Audio - ปฏิบัติการตัดต่อโดยโปรแกรม Reaper - นำเสนอผลงานการออกแบบเสียงเพื่อทัศน ภาพด้วยโปรแกรม Reaper	- บรรยาย - สาธิต - ปฏิบัติการ	5	อ.กุลธีร์ บรรจุแก้ว อ.อุกฤษฏ์ จอมยิ้ม
8.	สอบกลางภาค			
9.	หลักการสังเคราะห์เสียงเบื้องต้น 1 - แนวคิดเบื้องต้นการสังเคราะห์เสียงไฟฟ้า (electronic sound synthesis) - แนวทางการสังเคราะห์เสียง additive synthesis, Modulation synthesis, - ปฏิบัติการสังเคราะห์เสียงด้วยโปรแกรม Pure Data	- บรรยาย - สาธิต - ปฏิบัติการ	5	อ.กุลธีร์ บรรจุแก้ว อ.อุกฤษฏ์ จอมยิ้ม

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
10.	หลักการสังเคราะห์เสียงเบื้องต้น 2 - ระบบ Midi และการสั่งการ - แนวทางการสังเคราะห์เสียงด้วยวิธีการ Subtractive synthesis, FM synthesis - ปฏิบัติการสังเคราะห์เสียงด้วยโปรแกรม Pure Data	- บรรยาย - สาธิต - ปฏิบัติการ	5	อ.กุลธีร์ บรรจุก้าว อ.อุกฤษฏ์ จอมยิ้ม
11.	หลักการสังเคราะห์เสียงเบื้องต้น 3 - ระบบ Sequence และการสั่งการเสียง สังเคราะห์ - แนวทางการสั่งการ sequence เพื่อ ควบคุมเสียงสังเคราะห์ - ปฏิบัติการสังเคราะห์เสียงด้วยโปรแกรม Pure Data	- บรรยาย - สาธิต - ปฏิบัติการ	5	อ.กุลธีร์ บรรจุก้าว อ.อุกฤษฏ์ จอมยิ้ม
12.	การออกแบบเสียงสังเคราะห์กับการ นำเสนอรูปแบบเลขคณิต - การใช้เครื่องมือ GEM เพื่อสร้างรูปแบบ เลขคณิต GEM ในโปรแกรม Pure Data - การเชื่อมต่อการสังเคราะห์เสียงกับการ สังเคราะห์ภาพเลขคณิตในโปรแกรม Pure Data	- บรรยาย - สาธิต - ปฏิบัติการ	5	อ.กุลธีร์ บรรจุก้าว อ.อุกฤษฏ์ จอมยิ้ม
13.	การสร้างสรรค์ musique concrete กับ สื่อทัศนภาพ - แนวคิดเรื่อง Sound object - แนวทางการสร้างสรรค์ด้วยรูปแบบ musique concrete - ปฏิบัติการสร้างสรรค์ musique concrete	- บรรยาย - สาธิต - ปฏิบัติการ ทดลอง	5	อ.กุลธีร์ บรรจุก้าว อ.อุกฤษฏ์ จอมยิ้ม

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
14.	การสร้างสรรค์ Granular synthesis กับ สื่อทัศนภาพ - แนวคิดเรื่อง Granular synthesis - แนวทางการสร้างสรรค์ด้วยรูปแบบ Granular synthesis - ปฏิบัติการสร้างสรรค์ Granular synthesis	- บรรยาย - สาธิต - ปฏิบัติการ ทดลอง	5	อ.กุลธีร์ บรรจุแก้ว อ.อุกฤษฏ์ จอมยิ้ม
15.	การนำเสนอผลงานการออกแบบเสียง เพื่อ สื่อทัศนภาพ	- บรรยาย - ปฏิบัติการ - อภิปราย	5	อ.กุลธีร์ บรรจุแก้ว อ.อุกฤษฏ์ จอมยิ้ม

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการ ประเมินผล
1.1, 2.1, 2.2, 4.1	การเข้าชั้นเรียน การมีส่วนร่วม อภิปราย เสนอความคิดเห็นในชั้นเรียน งานที่ได้รับมอบหมายภายในชั้นเรียน	ตลอดภาคการศึกษา	40%
3.1, 3.2, 4.1, 5.1	การนำเสนอ Project	7, 15	60%

หมวดที่ 5 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

Chion, Michel. (1994). **Audio-Vision: Sound on Screen**. New York, NY: Columbia University Press.

Schafer, R. Murray. (1994). **The Soundscape: our Sonic Environment and the Tuning of the World**. Rochester, VT: Destiny Books.

Steintrager, James A., Chow, Rey. (2019). **Sound Objects**. Durham, NC: Duke University Press.

Bianchi, Francesco., Cipriani, Alessandro., Giri, Maurizio. (2021). **Pure Data: Electronic Music and Sound Design: Theory and Practice Vol. 1**. Rome, Italy: Contemponet s.a.s.

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

-

3. เอกสาร และข้อมูลแนะนำ

https://issuu.com/academic-museumsiam/docs/as__ear__n_program

<http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/bitstream/123456789/1606/1/58701329.pdf>

https://elibrary.tsri.or.th/fullP/RDG59H0005/RDG59H0005_full.pdf

หมวดที่ 6 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

ประเมินผู้สอนโดยนักศึกษา สัมภาษณ์ พูดคุยนักศึกษา

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

ผลงานที่มอบหมาย ผลงานโครงการนักศึกษา การสังเกตการณ์โดยผู้สอน

3. การปรับปรุงการสอน

การประชุมอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร การทวนสอบผลสัมฤทธิ์

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

- ☒ สัมภาษณ์นักศึกษา
- ☒ การสังเกตพฤติกรรมนักศึกษา.....
- ☒ การตรวจสอบการให้คะแนนและประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา.....
- ☒ การประเมินความรู้รวบยอดโดยการทดสอบ.....
- ☐ รายงานผลการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ในแต่ละด้าน.....
- ☐ แบบสำรวจ/แบบสอบถาม.....
- ☒ อื่นๆ แบบฝึกหัดย่อย ผลงานสร้างสรรค์ ย่อย ชุดโครงการฯ การนำเสนอ การติดตั้งชั่วคราว

การดำเนินการทบทวน และการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

นำผลจากการประเมินการเรียนการสอนโดยนักศึกษาเทียบเคียงผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของศึกษานำเข้าที่ประชุมอาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา การทวนสอบผลสัมฤทธิ์ แจ้งอาจารย์ผู้สอนเพื่อปรับปรุงรายวิชา