



มหาวิทยาลัยรังสิต

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยรังสิต

วิทยาลัย/คณะ/ภาควิชา คณะดิจิทัลอาร์ต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

DGA 133 โปรแกรมประยุกต์สำหรับดิจิทัลอาร์ต 2 3 (2-2-5)

(Digital Art application II)

วิชาบังคับร่วม -

วิชาบังคับก่อน -

ภาคการศึกษา 1/2568

กลุ่ม 01-08

ประเภทของวิชา ☐ วิชาปรับพื้นฐาน☐ วิชาศึกษาทั่วไป☒ วิชาเฉพาะ☐ วิชาเลือกเสรี

อาจารย์ผู้รับผิดชอบ ผศ.หทัยชนก เชียงทอง

อาจารย์ประจำ

อาจารย์ผู้สอน ผศ.หทัยชนก เชียงทอง

☒ อาจารย์ประจำ ☐ อาจารย์พิเศษ

อ.พนีย์ กาแก้ว

อ.ดรุณี พึ่งวงษ์ญาติ

อ.ปฐม สุปรียาพร

สถานที่สอน ☒ ในที่ตั้ง ☐ นอกที่ตั้ง

วันที่จัดทำ 9 สิงหาคม 2568

หมวดที่ 2 วัตถุประสงค์ของรายวิชาและส่วนประกอบของรายวิชา

1. วัตถุประสงค์ของรายวิชา

1.) เพื่อพัฒนาเนื้อหาของรายวิชาให้มีความทันสมัย และเกิดประโยชน์ในการพัฒนาทักษะ ความรู้ความสามารถแก่นักศึกษา

2. คำอธิบายรายวิชา

- เพื่อศึกษาทฤษฎี และแนวทางการสร้างงานชิ้นพื้นฐาน โดยการประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์ที่ถูกต้อง
- เพื่อส่งเสริมแนวความคิดในการใช้ผลงานทางศิลปะเพื่อเป็นสื่อในการสร้างสรรค์สังคม
- เพื่อให้รู้จักศึกษา วิเคราะห์ และแนะแนวทางพัฒนาผลงาน ให้สอดคล้องกับ

กลุ่ม 3 แขนง

- 1.แขนงวิชาแอนิเมชัน 3 มิติและวิชวลเอฟเฟค
- 2.แขนงวิชาแอนิเมชัน 2 มิติและโมชั่นกราฟฟิก
- 3.แขนงวิชาดิจิทัลอิลลัสเตรชันและคอมิก

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษา

มี3.....ชั่วโมง/สัปดาห์

- ☐ e-mail :.....
- ☒ Facebook :.....
- ☐ Line :.....
- ☐ อื่น ระบุ.....

4. ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLOs) :

- 1) สามารถพัฒนาทักษะ ความรู้ โดยการประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์ที่ถูกต้อง

หมวดที่ 3 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การพัฒนาผลการเรียนรู้ในมาตรฐานผลการเรียนรู้แต่ละด้านที่มุ่งหวัง มีดังต่อไปนี้

1. คุณธรรม จริยธรรม

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
1.2	มีทัศนคติที่เปิดกว้าง ยอมรับฟังแนวคิดของผู้อื่น	ระหว่างที่ทำงานได้พูดคุยกับนักศึกษา เน้นความรับผิดชอบต่องาน เปิดกว้าง ยอมรับฟังแนวคิดของผู้อื่น	สังเกตพฤติกรรม

2. ความรู้

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
2.1	รอบรู้ในศาสตร์ทาง ศิลปกรรมและศาสตร์ทาง เทคโนโลยี	- นำเสนอความรู้และความเข้าใจใน ทฤษฎี หลักการ วิธีการทำงาน - แนะนำเครื่องมือและการใช้งาน ติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการใน วิชาชีพอย่างต่อเนื่อง - นำเสนอความรู้ความเข้าใจการ เปลี่ยนแปลง ผลกระทบของ เทคโนโลยีใหม่ๆ และสามารถ ประยุกต์ใช้อย่างเหมาะสม	ประเมินและให้คะแนน จากงานที่มอบหมาย

3. ทักษะทางปัญญา

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
3.4	มีความคิดสร้างสรรค์และมี ปฏิภาณไหวพริบในการ สร้างผลงาน	ให้นักศึกษาประมวลองค์ความรู้มาบูรณาการเพื่อให้งานสร้างสรรค์	งานที่มอบหมาย

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
4.2	มีความรับผิดชอบต่องาน ของตนเองและสามารถ ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่าง มีประสิทธิภาพ	ให้นักศึกษาความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย	งานที่มอบหมาย

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
	-	-	-

6. ทักษะพิสัย

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
6.1	สามารถใช้ทักษะปฏิบัติทางศิลปกรรมศาสตร์ในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง	นำเสนอความรู้ทั้งหมดมาบูรณาการ ทำงานสร้างสรรค์	- ประเมินและให้คะแนนจากงานที่มอบหมาย - ประเมินผลจากการสอบย่อยในชั้นเรียน

หมวดที่ 4 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อที่ใช้	จำนวนชั่วโมง	ผู้สอน
1	- ระเบียบต่างๆของการเข้าชั้นเรียน - แนะนำการสร้างภาพ 3 มิติ - Interface ของ Software - คำสั่งเบื้องต้นของ Software	-แนะนำการเรียนการสอน และระเบียบต่างๆของการเข้าชั้นเรียน -พื้นฐานการคิด และ Concept ในการทำงานของแขนงต่างๆ -บรรยายเกี่ยวกับ Interface และคำสั่งเบื้องต้นของ Software MAYA	4	ผศ.หทัยชนก เขียวทอง อ.ปฐม อ.ครุณี พึ่งวงษ์ญาติ อ.พจนีย์ กาแก้ว
2	พื้นฐานงานเคลื่อนไหว 3 มิติ	-บรรยายเกี่ยวกับ Interface และคำสั่งเบื้องต้นของ Software MAYA - บรรยายพื้นฐาน Principle of animation - Interface และคำสั่งเบื้องต้นเพื่อการเคลื่อนไหว - นำผลงานออกไปใช้ด้วยการ Play	4	ผศ.หทัยชนก เขียวทอง อ.ปฐม อ.ครุณี พึ่งวงษ์ญาติ อ.พจนีย์ กาแก้ว

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
		blast		
3	พื้นฐานงานเคลื่อนไหว 3 มิติ	- บรรยายพื้นฐานแอนิเมชัน - สาธิตการเคลื่อนไหววัตถุ ครั้งที่ 1	4	ผศ.หทัยชนก เชียงทอง อ.ปฐม อ.ครุณี พึ่งวงษ์ญาติ อ.พจนีย์ กาแก้ว
4	การวางมุมกล้อง, การเคลื่อนไหววัตถุ	- บรรยายมุมกล้อง ขนาดภาพ การเคลื่อนกล้องแบบต่างๆ และการเคลื่อนไหววัตถุ	4	ผศ.หทัยชนก เชียงทอง อ.ปฐม อ.ครุณี พึ่งวงษ์ญาติ อ.พจนีย์ กาแก้ว
5	การสร้างโมเดล 3 มิติ Hard surface	- บรรยายพื้นฐาน Hard surface - ปฏิบัติงานสร้างโมเดล ครั้งที่ 1	4	ผศ.หทัยชนก เชียงทอง อ.ปฐม อ.ครุณี พึ่งวงษ์ญาติ อ.พจนีย์ กาแก้ว
6	การสร้างโมเดล 3 มิติ Hard surface	- บรรยายพื้นฐาน Hard surface - ปฏิบัติงานสร้างโมเดล ครั้งที่ 2	4	ผศ.หทัยชนก เชียงทอง อ.ปฐม อ.ครุณี พึ่งวงษ์ญาติ อ.พจนีย์ กาแก้ว
7	งานโปรเจกทบทวน	- งานโปรเจกทบทวน	4	ผศ.หทัยชนก เชียงทอง อ.ปฐม อ.ครุณี พึ่งวงษ์ญาติ อ.พจนีย์ กาแก้ว
	พักระหว่างเทอม			
8	- Interface ของ Software - คำสั่งเบื้องต้นของ Software	- บรรยายเกี่ยวกับ Interface และคำสั่งเบื้องต้นของ Software After Effect - เรียนรู้ - Introduction &	4	ผศ.หทัยชนก เชียงทอง อ.ปฐม อ.ครุณี พึ่งวงษ์ญาติ อ.พจนีย์ กาแก้ว

ลำดับ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
		Workspace - คำสั่งพื้นฐานเบื้องต้น (Command of Basic) - วิธีการนำไฟล์เข้ามาใช้งานและการจัดระเบียบไฟล์		
9	● กราฟิกเคลื่อนไหว (Motion Graphic)	-บรรยายพื้นฐาน - กราฟิกเคลื่อนไหว (Motion Graphic) - นำผลงานออกไปใช้ด้วยการ Render	4	ผศ.หทัยชนก เชียงทอง อ.ปฐม อ.ครุณี พึ่งวงษ์ญาติ อ.พนัญย์ กาแก้ว
10	● ตัวอักษรในงานวิดีโอ (Text Video)	-บรรยายการทำตัวอักษรในงานวิดีโอ (Text Video)	4	ผศ.หทัยชนก เชียงทอง อ.ปฐม อ.ครุณี พึ่งวงษ์ญาติ อ.พนัญย์ กาแก้ว
11	● ตกแต่งและแก้ไขภาพ วิดีโอ	-บรรยายการทำตกแต่งและแก้ไขภาพวิดีโอ	4	ผศ.หทัยชนก เชียงทอง อ.ปฐม อ.ครุณี พึ่งวงษ์ญาติ อ.พนัญย์ กาแก้ว
12	● ใส่เทคนิคพิเศษลงในภาพ วิดีโอ (Effects Video)	-บรรยายการใส่เทคนิคพิเศษลงในภาพวิดีโอ (Effects Video)	4	ผศ.หทัยชนก เชียงทอง อ.ปฐม อ.ครุณี พึ่งวงษ์ญาติ อ.พนัญย์ กาแก้ว
13	● งานโปรเจกทบทวน	-งานโปรเจกทบทวน	4	ผศ.หทัยชนก เชียงทอง อ.ปฐม อ.ครุณี พึ่งวงษ์ญาติ อ.พนัญย์ กาแก้ว
14	● การสร้างงานเคลื่อนไหว ใน ขั้นพื้นฐานใน Adobe	-ปฏิบัติงานการสร้างงานเคลื่อนไหวในขั้นพื้นฐานใน Adobe	4	ผศ.หทัยชนก เชียงทอง อ.ปฐม อ.ครุณี พึ่งวงษ์ญาติ อ.พนัญย์ กาแก้ว

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
15	● Final Project	-กำหนดวันส่งผลงาน Final Project (ประมาณ 1 สัปดาห์หลังปิดชั้น เรียน) -บรรยายสรุป	4	ผศ.หทัยชนก เชียงทอง อ.ปฐม อ.ดรุณี พึ่งวงษ์ญาติ อ.พจนีย์ กาแก้ว
ส่งงานปลายภาค				

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการ ประเมินผล
1.1,2.1	ผลงานภาคปฏิบัติ	2,3,4,5,6,8,9,10,11,12, 14	40%
3.4,4.2	ผลงานทบทวน	7,13	20%
3.4,4.2	ผลงาน Final Project	15	30%
1.1,2.1	การเข้าชั้นเรียน การมีส่วนร่วม อภิปราย เสนอความ คิดเห็นในชั้นเรียน	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

การเข้าชั้นเรียน

เข้าชั้นเรียนหลัง 15 นาทีถือว่ามาสาย

เข้าชั้นเรียนหลัง 30 นาทีถือว่าขาดเรียน

ขาดเกิน 3 ครั้งให้นักศึกษาทำการถอนรายวิชาหรือเท่ากับ W หากไม่ถอนเท่ากับ F

หมวดที่ 5 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

- Autodesk Maya Press. Learning Autodesk Maya 2020
- Disney Animation: The Illusion of Life ของ Frank Thomas และ Ollie Johnston
- The Animator's Survival Kit ของ Richard Williams
- After Effects CC 2020 Professional Guide

หมวดที่ 6 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

นักศึกษาสามารถวิจารณ์และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นทั้งในและนอกชั้นเรียน

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- จากความพร้อมของข้อมูลและสื่อที่ใช้ในการเรียนการสอนแต่ละสัปดาห์
 - จากผลงานและพัฒนาการของนักศึกษา
 - เชิญผู้ทรงคุณวุฒิภายในและภายนอกร่วมประเมินการสอน
- ระบบประเมินออนไลน์

3. การปรับปรุงการสอน

ติดตามข้อมูลข่าวสารใหม่ๆ เพื่อการพัฒนาหลักสูตรที่ต่อเนื่อง

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

- ☐ สัมภาษณ์นักศึกษา
- ☒ การสังเกตพฤติกรรมนักศึกษา.....
- ☒ การตรวจสอบการให้คะแนนและประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา.....
- ☐ การประเมินความรู้รวบยอดโดยการทดสอบ.....
- ☐ รายงานผลการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ในแต่ละด้าน.....
- ☐ แบบสำรวจ/แบบสอบถาม.....
- ☐ อื่นๆ ระบุ.....

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

- ปรับปรุงเนื้อหาและสื่อการสอนของแต่ละสัปดาห์ให้มีความน่าสนใจและทันสมัยยิ่งขึ้น
- ปรับปรุงสื่อการเรียนการสอนให้ทันสมัยอยู่เสมอ

.....