

OBE รายละเอียดของรายวิชา (AUN-QA)

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

คณะ คณะวิทยาศาสตร์

สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา : 4133212

ภาษาไทย : การสร้างและผลิตมัลติมีเดีย

ภาษาอังกฤษ : Multimedia Creation and Production

จำนวนหน่วยกิต : 3(3-3-5) จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

2. รายวิชาและประเภทของรายวิชา

2.1 ☒ สำหรับหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

☒ สำหรับหลายหลักสูตร

2.2 ☒ ประเภทของรายวิชา ☐ ศึกษาทั่วไป

☒ วิชาเฉพาะ

กลุ่มวิชา ☐ แกน ☐ เอกบังคับ

☒ เอกเลือกกลุ่ม ☐ เอกเลือก

☐ วิชาเลือกเสรี

3. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา และอาจารย์ผู้สอน

3.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา ผศ.วรินทร์พิพัชร วัชรพงษ์เกษม

3.2 อาจารย์ผู้สอน ผศ.วรินทร์พิพัชร วัชรพงษ์เกษม

4. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 1 ชั้นปีที่ 3 กลุ่มวิชาการพัฒนามัลติมีเดียและเกม หมู่ 1

5. ข้อจำกัดของรายวิชา

5.1 รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) ไม่มี

5.2 รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) ไม่มี

5.3 รายวิชาบูรณาการ (Integrated Course) ไม่มี

6. การปรับปรุงรายวิชา

6.1 สิ่งที่ปรับปรุงแก้ไขจากการสอนครั้งที่ผ่านมา

- ปรับการใช้ AI มาสร้างสื่อมากขึ้น

- ปรับการใช้เครื่องมือใหม่ด้าน AI มาสร้างผลงาน

- ปรับรูปแบบการประเมินผลงาน Rubric

6.2 วันที่คณะกรรมการรายวิชาให้ความเห็นชอบ

24 พฤษภาคม พ.ศ. 2568

6.3 วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

24 พฤษภาคม พ.ศ. 2568

หมวดที่ 2 ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course-level Learning Outcomes: CLOs)

1. คำอธิบายรายวิชา

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับมัลติมีเดียโดยเน้นเทคนิคกระบวนการผลิตสื่อมัลติมีเดียที่มีประสิทธิภาพ การวางแผนการสร้างและการผลิต ตัวอักษร ภาพ เสียง วิดีโอและแอนิเมชันในระบบดิจิทัล ตลอดจนฝึกปฏิบัติเพื่อวางแผนเพื่อ จัดทำโครงการสร้างและผลิตมัลติมีเดีย

Theories of multimedia by emphasizing effective multimedia production techniques; multimedia management; planning, creation and production of digital characters, images, audio, video and animation; practice in planning and producing multimedia

2. วัตถุประสงค์ของรายวิชา

รายวิชานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุดังนี้

2.1 อธิบายแนวคิด หลักการ และองค์ประกอบของสื่อมัลติมีเดีย ได้แก่ ตัวอักษร ภาพ เสียง วิดีโอ แอนิเมชัน และกราฟิกสามมิติที่ใช้ในการสร้างสื่อดิจิทัลได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ

2.2 ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ดิจิทัลในการสร้างและจัดการสื่อมัลติมีเดีย เช่น การออกแบบภาพ การจัดการเสียง การตัดต่อวิดีโอ และการสร้างภาพเคลื่อนไหว เพื่อผลิตสื่อมัลติมีเดียได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.3 วิเคราะห์ วางแผน และออกแบบกระบวนการผลิตสื่อมัลติมีเดียให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของงานและกลุ่มเป้าหมาย

2.4 พัฒนาโครงงานสื่อมัลติมีเดียที่มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถประยุกต์ใช้ในการสื่อสารข้อมูล การประชาสัมพันธ์ หรือการนำเสนอเนื้อหาดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม

3. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)

PLO 1 : ประยุกต์ใช้องค์ความรู้พื้นฐานทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีดิจิทัลในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง (K3)

PLO 2 : สื่อสารภาษาไทยและภาษาต่างประเทศเพื่อการเรียนรู้และการทำงานในชีวิตประจำวันได้ (S3)

PLO 3 : เห็นคุณค่าและแสดงพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดี การมีสุนทรียศาสตร์ของศิลปะและวัฒนธรรมอีสานใต้ การมีคุณธรรม จิตสาธารณะ ภาวะผู้นำ การคิดและการตัดสินใจ การทำงานร่วมกับผู้อื่นในสังคม หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อพัฒนาท้องถิ่น และ การเป็นผู้ประกอบการในตลาดการค้าสมัยใหม่ (A)

PLO 4 : อธิบาย แนวคิด ทฤษฎี หลักความรู้พื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ใช้เครื่องมือเพื่อพัฒนางานได้อย่างถูกต้อง (K2 S1)

PLO 5 : ประยุกต์ความรู้ทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศในศาสตร์ต่าง ๆ ที่ตนเองมีความเชี่ยวชาญหรือมีความสนใจ พัฒนาเครื่องมือเพื่อปัญหาการทำงานในสถานการณ์ต่าง ๆ ขององค์กรหรือชุมชนท้องถิ่น ได้อย่างถูกต้อง (K3 S2 C)

PLO 6 : วิเคราะห์ปัญหามานำมาปฏิบัติพัฒนานวัตกรรม หรือสิ่งประดิษฐ์ หรือโครงการ หรืองานวิจัย เพื่อใช้ในการประกอบวิชาชีพหรือเผยแพร่สู่สาธารณะอย่างสร้างสรรค์และมีจริยธรรมทางเทคโนโลยีสารสนเทศ (K4 S3 E C)

4. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course Learning Outcomes)

หลังจากผู้เรียน ผ่านกระบวนการเรียนรู้จากการศึกษาแล้ว ผู้เรียนมีผลลัพธ์การเรียนรู้ดังนี้

CLO1 : อธิบายแนวคิด หลักการ และองค์ประกอบของสื่อมัลติมีเดีย ได้แก่ ตัวอักษร ภาพ เสียง วิดีโอ แอนิเมชัน และกราฟิก 3 มิติ ที่ใช้ในการผลิตสื่อดิจิทัลได้

CLO2 : ใช้เครื่องมือดิจิทัลในการสร้างและจัดการสื่อมัลติมีเดีย เช่น ภาพ เสียง วิดีโอ และแอนิเมชัน เพื่อผลิตสื่อดิจิทัลได้

CLO3 : ออกแบบและพัฒนาโครงการสื่อมัลติมีเดียที่มีความคิดสร้างสรรค์ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการสื่อสารหรือเผยแพร่ข้อมูลขององค์กรหรือชุมชนได้

5. ผลการเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs) สู่ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร

ผลการเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs)	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร					
	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6
CLO1 : อธิบายแนวคิด หลักการ และองค์ประกอบของสื่อมัลติมีเดีย ได้แก่ ตัวอักษร ภาพ เสียง วิดีโอ แอนิเมชัน และกราฟิก 3 มิติ ที่ใช้ในการผลิตสื่อดิจิทัลได้	✓			✓		
CLO2 : ใช้เครื่องมือดิจิทัลในการสร้างและจัดการสื่อมัลติมีเดีย เช่น ภาพ เสียง วิดีโอ และแอนิเมชัน เพื่อผลิตสื่อดิจิทัลได้				✓	✓	
CLO3 : ออกแบบและพัฒนาโครงการสื่อมัลติมีเดียที่มีความคิดสร้างสรรค์ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการสื่อสารหรือเผยแพร่ข้อมูลขององค์กรหรือชุมชนได้			✓		✓	✓

6. ตารางเชื่อมโยงวัตถุประสงค์ของรายวิชาและผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

วัตถุประสงค์ของรายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ ของรายวิชา		
	CLO1	CLO2	CLO3
1. อธิบายแนวคิด หลักการ และองค์ประกอบของสื่อมัลติมีเดีย ได้แก่ ตัวอักษร ภาพ เสียง วิดีโอ แอนิเมชัน และกราฟิกสามมิติที่ใช้ในการสร้างสื่อดิจิทัลได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ	✓		
2. ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ดิจิทัลในการสร้างและจัดการสื่อมัลติมีเดีย เช่น การออกแบบภาพ การจัดการเสียง การตัดต่อวิดีโอ และการสร้างภาพเคลื่อนไหว เพื่อผลิตสื่อมัลติมีเดียได้อย่างมีประสิทธิภาพ		✓	
3. วิเคราะห์ วางแผน และออกแบบกระบวนการผลิตสื่อมัลติมีเดียให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของงานและกลุ่มเป้าหมาย	✓	✓	
4. พัฒนาโครงการงานสื่อมัลติมีเดียที่มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถประยุกต์ใช้ในการสื่อสารข้อมูล การประชาสัมพันธ์ หรือการนำเสนอเนื้อหาดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม		✓	✓

7. ตารางเชื่อมโยงวัตถุประสงค์ของรายวิชากับผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565

วัตถุประสงค์ของรายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิ ระดับอุดมศึกษา			
	ความรู้	ทักษะ	จริยธรรม	ลักษณะ บุคคล
1. อธิบายแนวคิด หลักการ และองค์ประกอบของสื่อมัลติมีเดีย ได้แก่ ตัวอักษร ภาพ เสียง วิดีโอ แอนิเมชัน และกราฟิกสามมิติที่ใช้ในการสร้างสื่อดิจิทัลได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ	✓			
2. ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ดิจิทัลในการสร้างและจัดการสื่อมัลติมีเดีย เช่น การออกแบบภาพ การจัดการเสียง การตัดต่อวิดีโอ และการสร้างภาพเคลื่อนไหว เพื่อผลิตสื่อมัลติมีเดียได้อย่างมีประสิทธิภาพ		✓		
3. วิเคราะห์ วางแผน และออกแบบกระบวนการผลิตสื่อมัลติมีเดียให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของงานและกลุ่มเป้าหมาย			✓	
4. พัฒนาโครงการงานสื่อมัลติมีเดียที่มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถประยุกต์ใช้ในการสื่อสาร				✓

ข้อมูล การประชาสัมพันธ์ หรือการนำเสนอ เนื้อหาดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม				
--	--	--	--	--

8. ตารางความเชื่อมโยงผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชากับผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 ทั้ง 4 ด้าน

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs)	ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา			
	ความรู้	ทักษะ	จริยธรรม	ลักษณะบุคคล
CLO1 : อธิบายแนวคิด หลักการ และองค์ประกอบของสื่อมัลติมีเดีย ได้แก่ ตัวอักษร ภาพ เสียง วิดีโอ แอนิเมชัน และกราฟิก 3 มิติ ที่ใช้ในการผลิตสื่อดิจิทัลได้	✓	✓	✓	✓
CLO2 : ใช้เครื่องมือดิจิทัลในการสร้างและจัดการสื่อมัลติมีเดีย เช่น ภาพ เสียง วิดีโอ และแอนิเมชัน เพื่อผลิตสื่อดิจิทัลได้	✓	✓	✓	✓
CLO3 : ออกแบบและพัฒนาโครงงานสื่อมัลติมีเดียที่มีความคิดสร้างสรรค์ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการสื่อสารหรือเผยแพร่ข้อมูลขององค์กรหรือชุมชนได้	✓	✓	✓	✓

9. ตารางความเชื่อมโยงผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชากับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังในระดับหน่วยการเรียนรู้ (Lesson Learning Outcomes : LLOs)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs)	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังในระดับหน่วยการเรียนรู้ (LLOs)
CLO1 : อธิบายแนวคิด หลักการ และองค์ประกอบของสื่อมัลติมีเดีย ได้แก่ ตัวอักษร ภาพ เสียง วิดีโอ แอนิเมชัน และกราฟิก 3 มิติ ที่ใช้ในการผลิตสื่อดิจิทัลได้	LLO1.1 อธิบายความหมาย แนวคิด และองค์ประกอบของมัลติมีเดียได้ LLO1.2 จำแนกรูปแบบและประเภทของมัลติมีเดียที่ใช้ในสื่อดิจิทัลได้ LLO1.3 อธิบายบทบาทและการประยุกต์ใช้มัลติมีเดียในงานสื่อดิจิทัลและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ได้ LLO2.1 อธิบายกระบวนการทำงานของระบบมัลติมีเดีย ได้แก่ การนำเข้าข้อมูล การประมวลผล การจัดเก็บ และการส่งออกข้อมูลได้ LLO2.2 วิเคราะห์บทบาทของอุปกรณ์และเทคโนโลยีที่ใช้ในระบบมัลติมีเดียได้ LLO2.3 เลือกใช้อุปกรณ์และระบบมัลติมีเดียที่เหมาะสมกับการผลิตสื่อดิจิทัลได้ LLO3.1 อธิบายประเภทและชนิดของตัวอักษร

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs)	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ในระดับหน่วยการเรียนรู้ (LLOs)
	LLO3.2 วิเคราะห์การใช้ตัวอักษรในงานสื่อ LLO4.1 อธิบายประเภทของภาพดิจิทัล LLO4.2 อธิบายระบบสีในงานภาพดิจิทัล LLO5.1 อธิบายประเภทและองค์ประกอบของเสียง LLO5.2 วิเคราะห์รูปแบบไฟล์เสียง LLO6.1 อธิบายประเภทและมาตรฐานวิดีโอ LLO6.2 วิเคราะห์คุณสมบัติของไฟล์วิดีโอ LLO7.1 อธิบายแนวคิดและประเภทของแอนิเมชัน LLO7.2 อธิบายหลักการ 12 Principles of Animation LLO8.1 อธิบายแนวคิดกราฟิก 3 มิติ
CLO2 : ใช้เครื่องมือดิจิทัลในการสร้างและจัดการสื่อมัลติมีเดีย เช่น ภาพ เสียง วิดีโอ และแอนิเมชัน เพื่อผลิตสื่อดิจิทัลได้	LLO3.3 ออกแบบและจัดวางตัวอักษรสำหรับงานมัลติมีเดีย LLO4.3 สร้างและปรับแต่งภาพดิจิทัลด้วยซอฟต์แวร์ LLO5.3 ใช้ซอฟต์แวร์จัดการเสียง LLO6.3 ตัดต่อและสร้างวิดีโอด้วยซอฟต์แวร์ LLO7.3 สร้างแอนิเมชันพื้นฐาน LLO8.2 อธิบายกระบวนการสร้างโมเดล 3 มิติ
CLO3 : ออกแบบและพัฒนาโครงงานสื่อมัลติมีเดียที่มีความคิดสร้างสรรค์ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการสื่อสารหรือเผยแพร่ข้อมูลขององค์กรหรือชุมชนได้	LLO8.3 พัฒนาโครงงานมัลติมีเดีย 3 มิติ

10. ผลลัพธ์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้ และการประเมินผลหน่วยการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับมัลติมีเดีย			เวลาในการอบรม 6 ชั่วโมง
ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วย	สาระการเรียนรู้	กระบวนการเรียนรู้	การวัดและประเมินผล
LLO1.1 อธิบายความหมายของมัลติมีเดียได้	ความหมายและแนวคิดของมัลติมีเดีย	บรรยายพร้อมตัวอย่างสื่อมัลติมีเดีย	แบบทดสอบสั้น

LLO1.2 อธิบายองค์ประกอบของมัลติมีเดียได้	องค์ประกอบของมัลติมีเดีย (Text Image Audio Video Animation)	วิเคราะห์ตัวอย่างสื่อ	แบบฝึกหัด
LLO1.3 จำแนกรูปแบบของมัลติมีเดียได้	รูปแบบและประเภทของมัลติมีเดีย	อภิปรายและวิเคราะห์ตัวอย่าง	ใบงาน
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ระบบมัลติมีเดีย			เวลาในการอบรม 12 ชั่วโมง
ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วย	สาระการเรียนรู้	กระบวนการเรียนรู้	การวัดและประเมินผล
LLO2.1 อธิบายการนำเข้าข้อมูลมัลติมีเดียได้	การนำเข้าข้อมูล (Input)	บรรยาย + ตัวอย่างอุปกรณ์	แบบทดสอบ
LLO2.2 อธิบายกระบวนการประมวลผลมัลติมีเดียได้	การประมวลผลข้อมูล (Processing)	วิเคราะห์ระบบมัลติมีเดีย	แบบฝึกหัด
LLO2.3 อธิบายระบบจัดเก็บและส่งข้อมูลได้	Storage และ Output	ศึกษากรณีตัวอย่างระบบมัลติมีเดีย	ใบงาน
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ตัวอักษร (Typography)			เวลาในการอบรม 12 ชั่วโมง
ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วย (LLOs)	สาระการเรียนรู้	กระบวนการเรียนรู้	การประเมินผล
LLO3.1 อธิบายประเภทของตัวอักษรได้	ประเภทและชนิดของตัวอักษร	บรรยายพร้อมตัวอย่าง	แบบทดสอบ
LLO3.2 วิเคราะห์การใช้ตัวอักษรในสื่อได้	การจัดวางตัวอักษร	วิเคราะห์ตัวอย่างสื่อ	ใบงาน
LLO3.3 ออกแบบตัวอักษรสำหรับงานมัลติมีเดียได้	การออกแบบ Typography	Workshop ออกแบบตัวอักษร	งานปฏิบัติ
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 ภาพนิ่ง			เวลาในการอบรม 20 ชั่วโมง
ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วย (LLOs)	สาระการเรียนรู้	กระบวนการเรียนรู้	การประเมินผล
LLO4.1 อธิบายประเภทของภาพดิจิทัลได้	Bitmap และ Vector	บรรยาย + ตัวอย่าง	แบบทดสอบ
LLO4.2 อธิบายระบบสีในงานกราฟิกได้	RGB / CMYK / Color theory	วิเคราะห์ภาพตัวอย่าง	ใบงาน
LLO4.3 สร้างและปรับแต่งภาพดิจิทัลได้	การใช้ซอฟต์แวร์กราฟิก	Workshop	งานปฏิบัติ
หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เสียง			เวลาในการอบรม 12 ชั่วโมง
ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วย (LLOs)	สาระการเรียนรู้	กระบวนการเรียนรู้	การประเมินผล

LLO5.1 อธิบายประเภทของเสียงได้	ประเภทและองค์ประกอบเสียง	บรรยาย + ตัวอย่างเสียง	แบบทดสอบ
LLO5.2 วิเคราะห์ไฟล์เสียงได้	รูปแบบไฟล์เสียง	วิเคราะห์ตัวอย่างไฟล์เสียง	ใบงาน
LLO5.3 ใช้ซอฟต์แวร์จัดการเสียงได้	การบันทึกและตัดต่อเสียง	Workshop	งานปฏิบัติ
หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 วิดีโอ		เวลาในการอบรม 12 ชั่วโมง	
ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วย (LLOs)	สาระการเรียนรู้	กระบวนการเรียนรู้	การประเมินผล
LLO6.1 อธิบายประเภทของวิดีโอได้	ชนิดของวิดีโอ	บรรยาย	แบบทดสอบ
LLO6.2 วิเคราะห์ไฟล์วิดีโอได้	คุณสมบัติไฟล์วิดีโอ	วิเคราะห์ตัวอย่าง	ใบงาน
LLO6.3 ตัดต่อวิดีโอได้	การตัดต่อวิดีโอ	Workshop	งานปฏิบัติ
หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 ภาพเคลื่อนไหว (Animation)		เวลาในการอบรม 12 ชั่วโมง	
ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วย (LLOs)	สาระการเรียนรู้	กระบวนการเรียนรู้	การประเมินผล
LLO7.1 อธิบายประเภทของแอนิเมชันได้	ประเภทของ Animation	บรรยาย	แบบทดสอบ
LLO7.2 อธิบายหลักการ 12 Principles ได้	ทฤษฎี Animation	วิเคราะห์ตัวอย่าง	ใบงาน
LLO7.3 สร้างแอนิเมชันพื้นฐานได้	การสร้าง Animation	Workshop	งานปฏิบัติ
หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 การทดสอบและการนำเกมสู่ตลาด		เวลาในการอบรม 12 ชั่วโมง	
ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วย (LLOs)	สาระการเรียนรู้	กระบวนการเรียนรู้	การประเมินผล
LLO8.1 อธิบายแนวคิดกราฟิก 3 มิติได้	แนวคิด 3D Graphics	บรรยาย	แบบทดสอบ
LLO8.2 อธิบายการสร้างโมเดล 3 มิติได้	3D Modeling	Workshop	งานปฏิบัติ
LLO8.3 พัฒนาโครงงานมัลติมีเดียได้	การสร้างผลงาน 3 มิติ	Project Based Learning	นำเสนอผลงาน

10. สรุปชั่วโมงหน่วยการเรียนรู้

ที่	หน่วยการเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง		
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม
1	บทที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเกม	2	2	4
2	บทที่ 2 กระบวนการพัฒนาเกม	4	4	8
3	บทที่ 3 การออกแบบระดับของเกม	4	4	8
4	บทที่ 4 การออกแบบตัวละคร	4	4	8
5	บทที่ 5 การออกแบบกลไกของเกม	4	4	8
6	บทที่ 6 ระบบศัตรูและสิ่งแวดล้อม	4	4	8
7	บทที่ 7 ระบบเกมและเทคนิคการพัฒนา	4	4	8
8	บทที่ 8 การทดสอบและการประเมินเกม	4	4	8
รวม		30	30	60

11. โครงสร้างคะแนนของรายวิชา

การประเมิน	คะแนน ย่อย	คะแนน รวม
การเข้าเรียนและการมีส่วนร่วม - การเข้าเรียน - การมีส่วนร่วม - ส่งงานตรงเวลา	3 3 4	10
แบบฝึกหัดและงานปฏิบัติ (1 คะแนน เต็มต่อสัปดาห์ ให้เกณฑ์ความถูกต้องและทันเวลาในการส่งในการถ่วงน้ำหนัก)	1 คะแนน ต่อสัปดาห์	15
สอบปฏิบัติ - ผลิตสื่อโฆษณาหลักสูตร (งานเดี่ยว) สัปดาห์ที่ 8 - ผลิต MV แนะนำหลักสูตร (งานกลุ่ม 5 คน) สัปดาห์ที่ 12 - Live แนะนำสาขาวิชา (งานกลุ่ม 5 คน) สัปดาห์ที่ 14	5 5 5	15
โครงการในการผลิตสื่อ แนะนำหลักสูตร เทคโนโลยีสารสนเทศ โดยใช้ AI - Multimedia Concept - Multimedia Production - การนำเสนอผลงาน - Social Media Feedback	5 8 3 4	20
สอบกลางภาค		20
สอบปลายภาค		20
รวม		100

12. เกณฑ์การประเมินโครงการพัฒนาเกมแบบ Rubric (Game Project Rubric)

เป็นการประเมินคะแนนรวม 20 คะแนน

เกณฑ์การประเมิน	ดีเยี่ยม (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)	คะแนน
Concept & Target Audience	Concept & Target Audience	Concept & Target Audience	Concept & Target Audience	Concept & Target Audience	5
ภาพ (Visual Quality)	ภาพคมชัด องค์ประกอบ ภาพดี แสง สี และมุมกล้อง เหมาะสม	ภาพค่อนข้างดี มี ข้อผิดพลาด เล็กน้อย	ภาพพอใช้ มี ปัญหาเรื่องแสง หรือ องค์ประกอบ	ภาพไม่ชัด หรือ จัดองค์ประกอบ ไม่เหมาะสม	2
เสียง (Audio Quality)	เสียงชัด ไม่มี noise ระดับ เสียงสมดุล	เสียงชัดแต่ยังมี noise เล็กน้อย	เสียงไม่สม่ำเสมอ	เสียงไม่ชัดหรือ ฟังยาก	2
การตัดต่อ (Editing)	การตัดต่อไหล ลื่น จังหวะ เหมาะสม	การตัดต่อ ค่อนข้างดี	การตัดต่อยังไม่ ต่อเนื่อง	การตัดต่อไม่ เหมาะสม	2
การใช้สื่อมัลติมีเดีย	การใช้สื่อ มัลติมีเดีย	การใช้สื่อ มัลติมีเดีย	การใช้สื่อ มัลติมีเดีย	การใช้สื่อ มัลติมีเดีย	2
Message Clarity	Message Clarity	Message Clarity	Message Clarity	Message Clarity	3
Presentation Skills	Presentation Skills	Presentation Skills	Presentation Skills	Presentation Skills	2
Social Media Interaction	Social Media Interaction	Social Media Interaction	Social Media Interaction	Social Media Interaction	2

13. เกณฑ์การให้คะแนนผลงาน

การส่ง	% ที่ส่งผลต่อคะแนนแต่ละชิ้นงาน
--------	--------------------------------

ตรงเวลา	100%
ช้า ≤ 3 วัน	90%
ช้า ≤ 7 วัน	80%
เกิน 7 วัน	0

14. เกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

คะแนนของหน่วยการเรียนรู้		ระดับเกณฑ์การประเมินผล		
หน่วยการเรียนรู้ที่	คะแนน			
1	8	80 – 100	A	ดีเยี่ยม
2	12	75 – 79	B+	ดีมาก
3	12	70 – 74	B	ดี
4	12	65 – 69	C+	ดีพอใช้
5	12	60 – 64	C	พอใช้
6	12	55 – 59	D+	อ่อน
7	12	50 – 54	D	อ่อนมาก
8	20	0 – 49	F	ไม่ผ่าน
รวม	100			

หมายเหตุ : เวลาการเรียนรู้ต้องไม่น้อยกว่า 80%

15. สื่อ เครื่องมือ วัสดุ และอุปกรณ์

ที่	รายการ
	สื่อการสอนในรูปแบบสไลด์นำเสนอ (PowerPoint / Google Slides) สำหรับอธิบายเนื้อหาทฤษฎีและตัวอย่างงานมัลติมีเดีย
2	เอกสารประกอบการเรียนรู้รายวิชาการสร้างและผลิตมัลติมีเดีย
3	เครื่องคอมพิวเตอร์หรือโน้ตบุ๊กสำหรับการสร้างและพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย
4	ซอฟต์แวร์สำหรับการออกแบบกราฟิก เช่น Adobe Photoshop, Adobe Illustrator หรือโปรแกรมออกแบบกราฟิกอื่น ๆ
5	ซอฟต์แวร์สำหรับการตัดต่อวิดีโอ เช่น Adobe Premiere Pro, DaVinci Resolve หรือโปรแกรมตัดต่อวิดีโออื่น ๆ
6	ซอฟต์แวร์สำหรับการจัดการเสียง เช่น Audacity หรือโปรแกรมตัดต่อเสียงอื่น ๆ
7	ซอฟต์แวร์สำหรับการสร้างแอนิเมชันหรือกราฟิกเคลื่อนไหว
8	กล้องถ่ายภาพหรือสมาร์ทโฟนสำหรับการบันทึกภาพและวิดีโอ
9	ไมโครโฟนหรืออุปกรณ์บันทึกเสียงสำหรับการผลิตสื่อเสียง
10	เครื่องฉายภาพ (Projector) และระบบเสียงสำหรับการนำเสนอผลงาน
11	อินเทอร์เน็ตสำหรับการค้นคว้าข้อมูล การเรียนรู้ออนไลน์ และการเผยแพร่ผลงาน
12	แพลตฟอร์มสำหรับการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ เช่น Google Classroom, Microsoft Teams หรือระบบ LMS ของมหาวิทยาลัย
13	เว็บไซต์หรือคลังทรัพยากรมัลติมีเดีย เช่น เว็บไซต์สำหรับดาวน์โหลดภาพ เสียง วิดีโอ หรือกราฟิก

14	อุปกรณ์สำหรับการนำเสนอผลงาน เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องฉายภาพ และระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
15	สื่อออนไลน์และแพลตฟอร์มเผยแพร่ผลงาน เช่น YouTube, Facebook หรือแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์อื่น ๆ

16. เอกสารประกอบการเรียนรู้ / แหล่งเรียนรู้ / เอกสารอ้างอิง

ลำดับ	รายการ
1	เอกสารประกอบการเรียนรู้ วรินทร์พิพัชร วัชรพงษ์เกษม. (2568). การสร้างและผลิตมัลติมีเดีย (Multimedia Creation and Production). บุรีรัมย์: มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์. Vaughan, T. (2014). Multimedia: Making It Work (9th ed.). New York: McGraw-Hill Education. Mayer, R. E. (2009). Multimedia Learning (2nd ed.). New York: Cambridge University Press. Adobe Creative Team. (2019). Adobe Premiere Pro Classroom in a Book. Berkeley, CA: Adobe Press. Williams, R. (2015). The Animator's Survival Kit (Expanded ed.). London: Faber & Faber.
2	แหล่งเรียนรู้ 1. เว็บไซต์ Adobe Creative Cloud Learning https://helpx.adobe.com 2. เว็บไซต์ Canva Design School https://www.canva.com/designschool 3. เว็บไซต์ Pixlr สำหรับการออกแบบภาพออนไลน์ https://pixlr.com 4. เว็บไซต์ OpenGameArt (แหล่งทรัพยากรภาพ เสียง และกราฟิกสำหรับสื่อดิจิทัล) https://opengameart.org 5. เว็บไซต์ Kenney Assets (แหล่งดาวน์โหลดทรัพยากรมัลติมีเดีย) https://kenney.nl/assets 6. YouTube Creator Academy (การผลิตสื่อวิดีโอและการเผยแพร่สื่อออนไลน์) https://creatoracademy.youtube.com 7. ห้องสมุดมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ และฐานข้อมูลวิชาการออนไลน์ BRU LMS
3	เอกสารอ้างอิง Mayer, R. E. (2009). Multimedia Learning (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press. Vaughan, T. (2014). Multimedia: Making It Work (9th ed.). New York: McGraw-Hill Education. Williams, R. (2015). The Animator's Survival Kit. London: Faber & Faber. Kerlow, I. (2009). The Art of 3D Computer Animation and Effects (4th ed.). Hoboken, NJ: Wiley. Adobe Creative Team. (2019). Adobe Premiere Pro Classroom in a Book. Berkeley, CA: Adobe Press. Bordwell, D., & Thompson, K. (2016). Film Art: An Introduction (11th ed.). New York: McGraw-Hill Education.

17. ชื่อ-นามสกุล ตำแหน่ง และคุณวุฒิของอาจารย์ผู้รับผิดชอบและผู้สอน

ลำดับ ที่	ชื่อ-นามสกุล / ตำแหน่ง ทางวิชาการ	คุณวุฒิ/สาขาวิชา	สถาบัน : ปีที่สำเร็จการศึกษา
1	นายวรินทร์พิพัชร วัชรพงษ์เกษม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ (เทคโนโลยีสารสนเทศ)	บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต (การจัดการทั่วไป) บริหารธุรกิจบัณฑิต (ระบบสารสนเทศ)	มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ : พ.ศ. 2552 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ธัญบุรี : พ.ศ. 2547

ลงชื่อ.....

(ผศ.วรินทร์พิพัชร วัชรพงษ์เกษม)

อาจารย์ผู้สอน

วันที่/...../.....

ลงชื่อ.....

(อ.ดร.แสงดาว นพพิทักษ์)

ประธานหลักสูตร

วันที่/...../.....