



เค้าโครงการเรียนการสอน | Course Syllabus

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการมรดกวัฒนธรรมและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
Bachelor of Arts Program in Cultural Heritage and Creative Industries (BMCI)
วิทยาลัยนวัตกรรมการ มหาวិทยาลัยธรรมศาสตร์

หมวดที่ 1	ข้อมูลทั่วไป	
1. รหัสและชื่อรายวิชา	(Thai): จวอ.496	การออกแบบแอนิเมชันและสื่อดิจิทัล
	(English): HIM 496	Design for Animation and Digital Media
2. จำนวนหน่วยกิต:	3 หน่วยกิต	
3. หลักสูตร:	การจัดการมรดกวัฒนธรรมและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	
ประเภทของรายวิชา:	<input type="checkbox"/> วิชาบังคับ <input type="checkbox"/> วิชาบังคับเลือก <input checked="" type="checkbox"/> วิชาเลือก	
4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา:	ผศ. ดร. อาษา ตั้งจิตสมคิด	
5. ภาคการศึกษา:		
6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน:	ไม่มี	
7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน:	ไม่มี	
8. สถานที่เรียน:	ท่าพระจันทร์	
9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด:		

หมวดที่ 2	จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์
1. คำอธิบายรายวิชา	ทฤษฎีและการปฏิบัติในการออกแบบแอนิเมชันและสื่อดิจิทัล กระบวนการผลิตแอนิเมชันเบื้องต้น เทคนิคหลากหลายชนิดทั้งการวาด สตอปโมชัน แอนิเมชัน 2 มิติ และ 3 มิติ การทำสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล และการออกแบบเว็บไซต์ คอมพิวเตอร์ซอฟต์แวร์เพื่องานแอนิเมชันและสื่อดิจิทัล การใช้แอนิเมชันและสื่อดิจิทัลเพื่องานวัฒนธรรม
2. จุดมุ่งหมายของรายวิชา	<ul style="list-style-type: none"> • เพื่อดำเนินการเชิงพาณิชย์ด้านสตาร์ทอัพกับวัฒนธรรม แอนิเมชันและสื่อดิจิทัลด้วยภาษาเฟรมเวิร์ค • เพื่อเข้าใจหลักการออกแบบ UX/UI สำหรับแอนิเมชันและสื่อดิจิทัลทั้งกระบวนการด้วยภาษาเฟรมเวิร์ค • เพื่อเข้าใจหลักการโต้ตอบบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ด้วยภาษาเฟรมเวิร์ค • ผู้เรียนต้องทำความร่วมมือ MOU กับหน่วยงานที่ต้องการและพัฒนาผลิตภัณฑ์ด้วยภาษาเฟรมเวิร์คนำไปจำหน่ายทั่วโลก
3. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา	เพื่อให้รายวิชานี้คงความทันสมัยก้าวทันโลกที่เปลี่ยนแปลงไปแล้ว



หมวดที่ 3

ลักษณะและการดำเนินการ

1. เนื้อหาวิชา

- Startup and business.
- Story telling.
- Character design, fashion design, drawing and coloring.
- UX/UI design, golden ratio, aspect ratio, resolution, axis.
- Principle and protocol of ARSA Framework.
- Animation protocol (traditional and modern) with ARSA Framework.
- Team work.
- Digital and fuzzy marketing.

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา:

45 ชั่วโมง

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและ

แนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล:

3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

4. เครื่องมือที่ใช้ในการเรียนการสอน

1. ผู้เข้าเรียนต้องเตรียมคอมพิวเตอร์มาเองและติดตั้งโปรแกรมดังต่อไปนี้ให้เรียบร้อยก่อนเริ่มการเรียน

1.1 ระบบปฏิบัติการวินโดวส์ XP หรือใหม่กว่าเท่านั้น

1.2 โปรแกรมไฟโตช้อป

1.3 โปรแกรมภาษาเพิร์มเวิร์ค

1.4 โทรศัพท์มือถือระบบแอนดรอยด์พร้อมสายชาร์จยูเอสบีเคเบิล (ที่ส่งข้อมูลได้) หรือใช้โปรแกรมอิมูเลเตอร์แอนดรอยด์ที่เชื่อมบลูสแต็กส์ (เลือกอย่างใดอย่างหนึ่ง)

2. สามารถดาวน์โหลดโปรแกรมไฟโตช้อปฟรีได้ที่ (ใช้งานฟรี 7 วัน)

<https://www.adobe.com/products/photoshop/free-trial-download.html>

3. สามารถดาวน์โหลดโปรแกรมภาษาเพิร์มเวิร์ค SDK ได้ฟรีที่ www.arsa.ai

3.1 ไปที่ไอคอน Download และทำการติดตั้ง (ปัจจุบันเป็นเวอร์ชัน 2.3.6)

3.2 มีตัวอย่างการใช้งานภาษาเพิร์มเวิร์คมากกว่า 70 พร้อมซอร์สโค้ดที่สามารถนำไปพัฒนาต่อได้ทันที

3.3 คอร์สนี้ต้องการโปรแกรม ARSA Studio ผู้ที่ลงทะเบียนแล้วสามารถขอรับ Redeem Code ฟรีได้ที่หน่วยงานที่จัดอบรม

4. สามารถดาวน์โหลดโปรแกรมอิมูเลเตอร์บลูสแต็กส์ ฟรีได้ที่ <https://www.bluestacks.com>

5. สำหรับผู้ที่ต้องการสร้างรายได้และจำหน่ายแอปผ่านกูเกิ้ลเพลย์สโตร์ (ไม่บังคับ)

1. ลงทะเบียนเป็น Google Play Developer account ในราคา 25 เหรียญสหรัฐครั้งเดียวตลอดชีพ (ใช้ได้ 48 ชม.หลังจ่ายเงิน)

<https://support.google.com/googleplay/android-developer/answer/6112435>

2. ผู้กบัญชีธนาคารของท่านไว้กับ Google Play Developer account ให้เรียบร้อย (ดูรหัส SWIFT BIC ได้ที่เว็บไซต์ธนาคารของท่าน)

6. ผู้ลงทะเบียนเรียนทุกคน

จะได้รับแพคเกจ Redeem Code ภาษาเพิร์มเวิร์คฟรี 6 เดือนมูลค่า 8,750 บาท (Business / 6 Mo: \$249.99)



หมวดที่ 4 แผนการเรียนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

ครั้ง	เนื้อหาวิชา	รูปแบบ วิธีการสอน	ผู้สอน
1	1. Introduction and prepare tools: ARSA Framework and Photoshop on Windows OS only (No Mac OS). 2. Find out the company, museum or organization should be MOU.	Active Learning	Arsa
2	1. Startup and business. 2. Principle and protocol of ARSA Framework.	Active Learning	Arsa
3	1. Story telling. 2. Character design, fashion design, drawing and coloring. 3. Principle and protocol of ARSA Framework.	Active Learning	Arsa
4	1. UX/UI design, golden ratio, aspect ratio, resolution, axis. 2. Principle and protocol of ARSA Framework.	Active Learning	Arsa
5	1. Principle and protocol of ARSA Framework. 2. Animation protocol (traditional and modern) with ARSA Framework.	Active Learning	Arsa
6	1. Team work. 2. Digital and fuzzy marketing. 3. Principle and protocol of ARSA Framework.	Active Learning	Arsa
7	Pitching Startup	Pitching	Arsa
8	WIP 1	Pitching	Arsa
9	WIP 2	Pitching	Arsa



ครั้ง	เนื้อหาวิชา	รูปแบบ วิธีการสอน	ผู้สอน
10	WIP 3	Pitching	Arsa
11	WIP 4	Pitching	Arsa
12	WIP 5	Pitching	Arsa
13	WIP 6	Pitching	Arsa
14	WIP 7	Pitching	Arsa
15	WIP final and close job.	Pitching	Arsa

Note: 1 session = 3 hours

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

วิธีการประเมิน	%
1. โครงการ Startup	50
2. ส่งงานวิจัยในข้อ 1. เพื่อตีพิมพ์วารสารวิชาการ (TCI)	20
3. ได้รับการลงทุนจาก Investor (ส่ง Pitching ได้ 15%)	30
รวม	100%

3. การประเมินผลการเรียน

การประเมินผลการเรียนแบ่งเป็น 8 ระดับ ดังนี้

ระดับ	A	B+	B	C+	C	D+	D	F
ค่าระดับ	4.00	3.5	3.0	2.5	2.0	1.5	1.0	0

หมวดที่ 5 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. เอกสารอ่านประกอบ

อาษา ตั่งจิตสมคิด (2018). Animation and Digital Media. (Cited 2018 January 4.

<https://sarosworld.com/animate>



รายละเอียด MOU

https://sarosworld.com/arsa_mou_student_university.pdf





2. คอร์สออนไลน์ ตำราที่ใช้ประกอบการเรียนการสอน

2.1 เวิร์คช็อปออกแบบ UX/UI บนแอนดรอยด์ด้วยโฟโตช้อปกับภาษาเฟรมเวิร์ค ฉบับผู้เริ่มต้น

ค่าลงทะเบียน: 6,900 บาท

<https://sarosworld.com/1daycourse>



2.2 การพัฒนาทักษะวิทยาการคำนวณ วิทยาการข้อมูลและปัญญาประดิษฐ์ ด้วยภาษาเฟรมเวิร์ค ฉบับผู้เริ่มต้น

ค่าลงทะเบียน: 6,900 บาท

<https://sarosworld.com/computing>



2.3 การสร้างเกม 2 มิติบนแอนดรอยด์ด้วยโฟโตช้อปกับภาษาเฟรมเวิร์ค ฉบับ Start-up

ค่าลงทะเบียน: 12,000 บาท

<https://sarosworld.com/2dcourse>



2.4 ARSA Framework: Master of ARSA Script

ค่าลงทะเบียน: ฟรี Udemy

<https://www.udemy.com/arsa-framework-master-of-arsa-script>



2.5 ภาษา ตั้งจิตสมคิด (2017). คอมพิวเตอร์เกม x การศึกษา x เทคโนโลยี. วิทยาลัยนวัตกรรมการ
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. (31 Mb)

<https://drive.google.com/open?id=1wn2uDbZbpThXOdASbW0q6qeFTZpXZNcu>



2.6 ภาษา ตั้งจิตสมคิด (2017). illustrations saros real battle. วิทยาลัยนวัตกรรมการ
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. (51 Mb)

<https://drive.google.com/open?id=1WbtUgvQWlbcz0GAI496eu-aexJAh30-l>



2.7 ภาษา ตั้งจิตสมคิด (2017). Behind the scene: Zaros X Battle. วิทยาลัยนวัตกรรมการ
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. (45 Mb)

https://drive.google.com/open?id=1ZPZY8PTCsAHzWjP66Vp-KvXUcvhErX_R



2.8 ภาษา ตั้งจิตสมคิด (2017). The Making of Saros Real Battle. วิทยาลัยนวัตกรรมการ
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. (71 Mb)

<https://drive.google.com/open?id=1uc-zFaAIEV6gUTU2WMrfk0ZOYTRuS7UC>



ลงชื่อ

.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภาษา ตั้งจิตสมคิด)

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา



ลงชื่อ

.....
(อาจารย์ ดร. เวฬุรีย์ เมธาวิวินิจฉัย)

ผู้อำนวยการหลักสูตร