



เค้าโครงการเรียนการสอน | Course Syllabus

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการมรดกวัฒนธรรมและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
Bachelor of Arts Program in Cultural Heritage and Creative Industries (BMCI)
วิทยาลัยนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

- รหัสและชื่อรายวิชา
จวอ.237 กระบวนการสร้างงานในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
HIM 237 Creative Practices in Creative Industries
- จำนวนหน่วยกิต: 3 หน่วยกิต
- หลักสูตร: การจัดการมรดกวัฒนธรรมและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
- ประเภทของรายวิชา: วิชาบังคับ วิชาเลือก
- อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา: อาจารย์ระวีวรรณ ทรัพย์อินทร์
ผศ. ดร. อาษา ตั้งจิตสมคิด
- ภาคการศึกษา: ภาคการศึกษาที่ 2/2561
- รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน: ไม่มี
- สถานที่เรียน: ทำพระจันทร์

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

- คำอธิบายรายวิชา
กระบวนการสร้างงานในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ประเภทต่าง ๆ โดยเริ่มต้นจากความคิดสร้างสรรค์จนนำไปสู่การผลิตเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมที่คำนึงถึงทั้งมิติด้านวัฒนธรรมและธุรกิจ เรียนรู้ประสบการณ์ในวิชาชีพจากศิลปินที่มีความสามารถและองค์กรที่โดดเด่น เพื่อเข้าใจกระบวนการผลิตงานสร้างสรรค์ และสามารถริเริ่มงานสร้างสรรค์ได้ในอนาคต
- วัตถุประสงค์ของรายวิชา
 - เพื่อเข้าใจกระบวนการสร้างงานในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ประเภทต่างๆ
 - เพื่อเข้าใจความคิดสร้างสรรค์จนนำไปสู่การผลิตเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมได้
 - เพื่อเข้าใจมิติด้านวัฒนธรรมและธุรกิจสตาร์ทอัพ
 - เพื่อเข้าใจหลักการออกแบบ UX/UI ด้วยภาษาเฟรมเวิร์ค
 - เพื่อเข้าใจหลักการโต้ตอบบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ด้วยภาษาเฟรมเวิร์ค
 - ผู้เรียนต้องทำความร่วมมือ MOU กับชุมชนหรือหน่วยงานที่ต้องการและพัฒนาผลิตภัณฑ์ด้วยภาษาเฟรมเวิร์คนำไปจำหน่ายทั่วโลก



หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. เนื้อหาวิชา

- งานในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ประเภทต่างๆ
- แนวคิดเรื่องการเล่าเรื่องข้ามสื่อ (Transmedia Storytelling) และการเขียนบท (Scriptwriting) เพื่องานสร้างสรรค์
- การลงพื้นที่ชุมชนวัฒนธรรมเพื่อสำรวจหาเรื่องราวทางวัฒนธรรมชุมชนและแรงบันดาลใจในการเล่าเรื่องข้ามสื่อ (Transmedia storytelling)
- ฝึกปฏิบัติกระบวนการผลิต และพัฒนางาน Transmedia storytelling
- นำ Material จากการเรียนการสอนครั้งแรกมาแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์ด้วยภาษาเฟรมเวิร์คและนำไปจำหน่ายทั่วโลก
- UX/UI design, golden ratio, aspect ratio, resolution, axis.
- Principle and protocol of ARSA Framework.
- Animation protocol (traditional and modern) with ARSA Framework.

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา: 45 ชั่วโมง

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและ
แนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล: 3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

4. เครื่องมือที่ใช้ในการเรียนการสอน

1. ผู้เข้าเรียนต้องเตรียมคอมพิวเตอร์มาเองและติดตั้งโปรแกรมดังต่อไปนี้ให้เรียบร้อยก่อนเริ่มการเรียน

1.1 ระบบปฏิบัติการวินโดวส์ XP หรือใหม่กว่าเท่านั้น

1.2 โปรแกรมไฟโตช้อป

1.3 โปรแกรมภาษาเฟรมเวิร์ค

1.4 โทรศัพท์มือถือระบบแอนดรอยด์พร้อมสายชาร์จยูเอสบีเคเบิ้ล (ที่ส่งข้อมูลได้) หรือใช้โปรแกรม
อิมูเลเตอร์แอนดรอยด์ชื่อบลูสแต็กส์ (เลือกอย่างใดอย่างหนึ่ง)

2. สามารถดาวน์โหลดโปรแกรมไฟโตช้อปฟรีได้ที่ (ใช้งานฟรี 7 วัน)

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

3. สามารถดาวน์โหลดโปรแกรมภาษาเฟรมเวิร์ค SDK ได้ฟรีที่ www.arsa.ai

3.1 ไปที่ไอคอน Download และทำการติดตั้ง (ปัจจุบันเป็นเวอร์ชัน 2.3.6)

3.2 มีตัวอย่างการใช้งานภาษาเฟรมเวิร์คมากกว่า 70 พร้อมซอร์สโค้ดที่สามารถนำไปพัฒนาต่อได้ทันที

3.3 คอร์สนี้ต้องการโปรแกรม ARSA Studio ผู้ที่ลงทะเบียนแล้วสามารถขอรับ Redeem Code ฟรีได้ที่
ที่หน่วยงานที่จัดอบรม

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. ผูกบัญชีธนาคารของท่านไว้กับ Google Play Developer account ให้เรียบร้อย



(ดูรหัส SWIFT BIC ได้ที่เว็บไซต์ธนาคารของท่าน)

6. ผู้ลงทะเบียนเรียนทุกคน

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

หมวดที่ 4 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

ครั้ง	เนื้อหาวิชา	รูปแบบการสอน	ผู้สอน
1 16 ม.ค. 2562	-อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ประเภทต่างๆ	Active Learning	อาจารย์ระวีวรรณ ทรัพย์อินทร์
2 23 ม.ค. 2562	-แนวคิดเรื่องการเล่าเรื่องข้ามสื่อ (Transmedia Storytelling) และการเขียนบท (Scriptwriting) เพื่องานสร้างสรรค์	Active Learning	อาจารย์ระวีวรรณ ทรัพย์อินทร์
3 30 ม.ค. 2562	การลงพื้นที่ชุมชนวัฒนธรรมเพื่อสำรวจหาเรื่องราวทางวัฒนธรรมชุมชนและแรงบันดาลใจในการเล่าเรื่องข้ามสื่อ (Transmedia storytelling)	Active Learning ลงพื้นที่ชุมชนเก็บข้อมูลอย่างเป็นระบบ	อาจารย์ระวีวรรณ ทรัพย์อินทร์
4 6 ก.พ. 2562	นำศึกษานำเค้าโครงเรื่องที่ได้จากการลงพื้นที่ชุมชนมาให้อาจารย์วิจารณ์และให้คำแนะนำ	Active Learning Workshop (การเล่าเรื่อง / การเลือกใช้สื่อ / ถ่ายภาพทำและตัดต่อ)	อาจารย์ระวีวรรณ ทรัพย์อินทร์
5 13 ก.พ. 2562	นำศึกษานำบทฉบับสมบูรณ์ที่ได้จากการลงพื้นที่ชุมชนมาให้อาจารย์วิจารณ์และแนะนำ	Active Learning	อาจารย์ระวีวรรณ ทรัพย์อินทร์
6 20 ก.พ. 2562	ฝึกปฏิบัติกระบวนการผลิต และพัฒนา งาน Transmedia storytelling	Active Learning	อาจารย์ระวีวรรณ ทรัพย์อินทร์
7 27 ก.พ. 2562	ฝึกปฏิบัติกระบวนการผลิต และพัฒนา งาน Transmedia storytelling	Active Learning	อาจารย์ระวีวรรณ ทรัพย์อินทร์
3-10 มีนาคม 2562 สอบกลางภาค (วิชานี้ไม่มีสอบกลางภาค)			



ครั้ง	เนื้อหาวิชา	รูปแบบการสอน	ผู้สอน
8 13 มี.ค. 2562	Preview test /commenting and getting Feedback เพื่อปรับปรุงงานการผลิตให้ตอบสนองต่อกลุ่มผู้รับสารได้ตรงตามความต้องการมากขึ้น	Active Learning	อาจารย์ระวีวรรณ ทรัพย์อินทร์
9 20 มี.ค. 2562	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
10 27 มี.ค. 2562	1. Startup and business. 2. Principle and protocol of ARSA Framework.	Active Learning	Arsa
11 3 เม.ย. 2562	1. UX/UI design, golden ratio, aspect ratio, resolution, axis. 2. Principle and protocol of ARSA Framework.	Active Learning	Arsa
12 10 เม.ย. 2562	1. Principle and protocol of ARSA Framework. 2. Animation protocol (traditional and modern) with ARSA Framework.	Active Learning	Arsa
13 17 เม.ย. 2562	1. Team work. 2. Digital and fuzzy marketing. 3. Principle and protocol of ARSA Framework.	Active Learning	Arsa
14 24 เม.ย. 2562	WIP	Active Learning	Arsa
15 1 พ.ค 2562	WIP final and close job.	Active Learning	Arsa
<p>13-30 พ.ค. 2562 สอบปลายภาค (วิชานี้ ไม่มีสอบปลายภาค)</p>			

หมายเหตุ: 1 session = 3 hours



2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

วิธีการประเมิน	%
1. คะแนนเก็บครั้งที่ 1 - 8	50
โครงการ Startup + WIP	50
รวม	100%

3. การประเมินผลการเรียน

การประเมินผลการเรียนใช้วิธีการตัดเกรดอิงกลุ่ม 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 ตั้งจิตสมคิด (2018). Creative Industries. (Cited 2018 January 4).

<https://sarosworld.com/cre>



รายละเอียด MOU

https://sarosworld.com/arsa_mou_student_university.pdf



2. คอร์สออนไลน์ ตำราที่ใช้ประกอบการเรียนการสอน

2.1 เวิร์คช็อปออกแบบ UX/UI บนแอนดรอยด์ด้วยโฟโตซ้อปกับภาษาเฟรมเวิร์ค 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 มิติบนแอนดรอยด์ด้วยโฟโตซ้อปกับภาษาเฟรมเวิร์ค 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=1wn2uDbZbpThXQdASbW0q6qeFTZpXZNcu>



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

<https://drive.google.com/open?id=1WbtUgvOWlbcz0GAI496eu-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-zFaAIEV6gUTU2WMrfk0ZQYTRuS7UC>



โกลด์แมน, วิลเลียม ดับเบิลยู. (2547). *ป็นหนังสือเป็นตัว: ตำรานอกระบบว่าด้วยการเขียนบทหนัง*. กรุงเทพฯ: คน
ทำหนังสือ.

ธิดา ผลิตผลการพิมพ์. (2556). *เขียนบทหนังชัดคนดูให้อยู่หมัด*. กรุงเทพฯ: ไปเอสโคป.

มันนี่ รัตน์. (2546). *ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับศิลปะการกำกับการแสดงละครคอนเวที*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ลี ชาตะเมธีกุล. (2558). *การตัดต่อภาพยนตร์สไตล์ ลี ชาตะเมธีกุล*. กรุงเทพฯ: หอภาพยนตร์.

สนทยา ทรัพย์เย็น และคณะ. (2550). *8 the masters แปรผู้กำกับภาพยนตร์ระดับครู*. กรุงเทพฯ: openbooks.

องอาจ สิงห์ลำพอง. (2557). *กระบวนการผลิตละครโทรทัศน์*. กรุงเทพฯ: สามลดา :

ลงชื่อ

.....
(อาจารย์ระวีวรรณ ทรัพย์อินทร์)

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา



ลงชื่อ

.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อาษา ตั้งจิตสมคิด)
อาจารย์ผู้สอนร่วม

ลงชื่อ

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