

Knowledge Management

ด้านการจัดการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

-Active Learning-

การจัดการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ คณะดิจิทัลมีเดีย

คณะกรรมการบริหารคณะ

คณะดิจิทัลมีเดีย

สรุปการจัดการความรู้ ด้านการเรียนการสอน โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ หรือ Active Learning (ประเด็นการผลิตบัณฑิต ด้าน Animation, Interactive, Game, Digital Arts, Visual Effects, Graphic Design)

จากการเข้าร่วมในการประชุม อบรม และแลกเปลี่ยนความรู้ด้านการเรียนการสอน โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญซึ่งคณะทำงานการจัดการความรู้ ด้านการเรียนการสอน ได้จัดทำคู่มือแนวปฏิบัติด้านการเรียนการสอน โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งได้มีการเผยแพร่คู่มือดังกล่าวไว้ในเว็บไซต์หน้าสำนักหอสมุด โดยเนื้อหาสาระที่นำมาใช้ได้กับรูปแบบเนื้อหา และวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของคณะดิจิทัลมีเดียคือรูปแบบและเทคนิคในการจัดการเรียนการสอน ประกอบไปด้วย

- การศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง(Self-Study)

การเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนเป็นฐานที่เน้นปัญหา (Problem-stimulated PBL) รูปแบบนี้จะใช้บทบาทของปัญหาต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อที่จะแนะนำและเรียนรู้ความรู้ใหม่ การเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนเป็นฐานที่เน้นปัญหานี้ให้ความสำคัญกับเป้าหมายหลัก 3 ประการ คือ

- 1.) การพัฒนาทักษะเฉพาะเจาะจง (Domain-Specific Skills)
- 2.) การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา (Problem-Solving Skills)
- 3.) การได้มาซึ่งความรู้เฉพาะเจาะจง (Domain-Specific Knowledge)

- การเรียนรู้ด้วยประสบการณ์จริง (Experience Learning)

- 1.) ลงมือปฏิบัติจริง (Concrete Experience)
- 2.) สะท้อนผลการปฏิบัติด้วยมุมมองที่หลากหลาย (Reflective Observations)
- 3.) สรุปเป็นหลักการจากประสบการณ์หรือทฤษฎี (Abstract Conceptualization)
- 4.) ประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์อื่นๆ (Active Experimentation)

- กรณีศึกษา (Case Study)

กรณีศึกษาหรือ Case Study ถือว่าเป็นแนวทางการศึกษากรณีเดียว เรื่องเดียว รายเดียว แบบเจาะลึก ติดตามต่อเนื่อง ใช้เวลานานซึ่งเป็นวิธีการสอนแบบให้นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติจริงได้สัมผัสจริงได้รับความนิยมนมาก ด้านสังคมศาสตร์ พฤติกรรมศาสตร์ การนำมาใช้สอนกับนักศึกษานั้นอาจมีขีดจำกัดอยู่พอสมควรในทางปฏิบัติแทนที่จะให้นักศึกษาเป็นผู้ลงมือศึกษาเอง ผู้สอนอาจยก case มาเป็นตัวอย่างแล้วให้นักศึกษาวิเคราะห์หาเหตุผล

- การเรียนรู้จากการทำงาน (Work Based Learning)

การเรียนรู้จากการทำงาน เป็นการผสมผสานระหว่างภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติเข้าด้วยกัน นั่นคือ ความรู้บวกกับประสบการณ์ ผ่านกระบวนการเรียนรู้ วิเคราะห์และแลกเปลี่ยนร่วมกันจนสามารถสังเคราะห์เป็นองค์ความรู้ใหม่ที่น่าสนใจให้เกิดประโยชน์ในการทำงานได้

- การสาธิต (Demonstration)

วิธีสอนโดยใช้การสาธิต คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการแสดงหรือทำสิ่งที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ให้ผู้เรียนสังเกตดู แล้วให้ผู้เรียนซักถาม อภิปราย และสรุปการเรียนรู้ที่ได้จากการสังเกตการสาธิต เป็นวิธีการที่มุ่งช่วยให้ผู้เรียนทั้งชั้นได้เห็นการปฏิบัติจริงด้วยตาตนเอง ทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจในเรื่องหรือการ

ปฏิบัติจนชัดเจนขึ้น หลังการสาธิตแล้ว ผู้สอนควรให้ผู้เรียนรายงานสิ่งที่ได้สังเกตเห็นแลกเปลี่ยนกัน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม ผู้สอนควรเตรียมคำถามไว้กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดด้วย ผู้เรียนอภิปรายแลกเปลี่ยนความรู้ความคิดเห็นที่แต่ละคนได้รับจากการสาธิต ของผู้สอนและร่วมกันสรุปการเรียนรู้ที่ได้รับ

- การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning)

การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ประกอบด้วยแนวคิดหรือความเชื่อพื้นฐานการเรียนรู้ 5 ประการ คือ

1. ประสบการณ์ (Experience) เป็นขั้นตอนที่ครูกระตุ้นให้ผู้เรียนนำความรู้และประสบการณ์เดิมของตนมา พัฒนาเป็นองค์ความรู้และประสบการณ์ใหม่ของตนเองโดยการศึกษาหาความรู้โดยวิธีต่างๆ การศึกษาหาความรู้จากครู จากสื่อต่างๆ เช่นวิทยุโทรทัศน์ สิ่งพิมพ์ ฯลฯ รวมทั้งการรับฟังคำบรรยาย การทำงานเป็นกลุ่ม เป็นต้น
2. การสะท้อนความคิดและอภิปราย (Reflection and Discussion) เป็นขั้นตอนที่ครูจัดกิจกรรมการเรียน การสอนและสร้างบรรยากาศเพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงออกด้วยการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เรียนรู้ซึ่งกันและกัน โดย ผู้เรียนและครูร่วมกันกำหนดประเด็นหัวข้อในการอภิปรายกลุ่มย่อยเพื่อนำเสนอต่อกลุ่มใหญ่เพื่อรับฟังความคิดเห็นโดย ใช้ความรู้พื้นฐานจากประสบการณ์ของผู้เรียนในข้อที่ 1
3. สรุปความเข้าใจและเกิดเป็นความคิดรวบยอด (Understanding and Conceptualization) เป็นขั้นตอน การสร้างความเข้าใจของผู้เรียนเองโดยการวิเคราะห์และสังเคราะห์สิ่งที่ได้เรียนรู้จากผลของการสะท้อนความคิดและ อภิปรายในข้อ 2 เพื่อนำไปสู่การเกิดความคิดรวบยอดให้เป็นความรู้ของตนเอง
4. การทดลองหรือประยุกต์แนวคิด (Experiment / Application) เป็นขั้นตอนที่ต้องการให้ผู้เรียนนำผลจาก ข้อ 3 ที่เกิดขึ้นใหม่ไปประยุกต์ใช้ในลักษณะหรือสถานการณ์ต่างๆจนเกิดเป็นแนวทางของตนเอง

- การสอนแบบเน้นวิจัย (Research Based Learning)

เป็นการจัดกิจกรรมหรือประสบการณ์เพื่อให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมที่พึงประสงค์ ซึ่งประกอบด้วยกำหนัดวัตถุประสงค์ การเรียนรู้ การจัดกิจกรรมหรือประสบการณ์เรียนรู้ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ โดยมีการนำการวิจัยเข้ามาเป็นเครื่องมือของ การจัดการเรียนการสอน โดยผู้เรียนจะต้องมีวิจารณญาณ สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ และสร้างสรรค์เพื่อเกิดนวัตกรรมบนพื้นฐานข้อมูลและเหตุผล

- การศึกษาเรียนรู้โดยใช้โครงงาน (Project Based Learning)

การจัดการสอนที่จัดประสบการณ์ในการปฏิบัติงานให้แก่ผู้เรียนเหมือนกับการทำงานในชีวิตจริงอย่างมีระบบ เพื่อเปิด โอกาสให้ผู้เรียนได้มีประสบการณ์ตรง ได้เรียนรู้วิธีการแก้ปัญหา วิธีการทางวิทยาศาสตร์ ได้ทำการทดลอง ได้พิสูจน์สิ่งต่าง ๆ ด้วย ตนเอง รู้จักการวางแผนการทำงาน ฝึกการเป็นผู้นำ ผู้ตาม ตลอดจนได้พัฒนาระบวนการคิดโดยเฉพาะการคิดขั้นสูง (Higher Order Thinking) และการประเมินตนเอง

การจัดการศึกษาที่ถือว่าผู้เรียนสำคัญที่สุด เป็นกระบวนการจัดการศึกษาที่ต้องเน้นให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ และพัฒนาความรู้ได้ ด้วยตนเองหรือรวมทั้งมีการฝึกและปฏิบัติในสภาพจริงของการทำงาน (Active Learning) มีการเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนกับสังคมและ การประยุกต์ใช้ นำไปสู่การเรียนรู้ในระดับทักษะการคิดขั้นสูง คือมีการจัดกิจกรรมและกระบวนการให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินและสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ผู้เรียนต้องได้มีโอกาสลงมือทำมากกว่าการฟังอาจารย์อธิบายเพียงอย่างเดียว

นอกจากนี้ ต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ โดยสะท้อนจากการที่นักศึกษาสามารถเลือก เรียนรายวิชา หรือเลือกทำโครงงานหรือชิ้นงานในหัวข้อที่นักศึกษาสนใจในขอบเขตเนื้อหาของวิชานั้นๆ และมีความเป็นไปได้ ในทางปฏิบัติ กล่าวคือไม่เป็นการบงกชสิทธิส่วนบุคคล ไม่เสี่ยงภัย หรือผิดกฎระเบียบต่างๆ ไม่สิ้นเปลืองจนเกินไป และสามารถ ดำเนินการให้เสร็จสิ้นในเวลาอันควรได้ ซึ่งเป้าหมายของการสอนแบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญนั้นต้องตอบสนองความต้องการของ

ผู้เรียนเป็นหลักแต่ให้ตรงตามวัตถุประสงค์ของรายวิชาหรือหลักสูตร โดยอาจารย์เป็นผู้กระตุ้นผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ และเข้าใจจริง สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ ทำงานได้จริง ไม่ได้เกิดจากความจำ

เพื่อเป็นการดำเนินการตามแนวทางการจัดการความรู้ ด้านการเรียนการสอน โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญของมหาวิทยาลัย คณะได้ดำเนินการใช้การเรียนการสอนแบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญในหลายวิชาของคณะในรูปแบบที่แตกต่างกัน ในปีการศึกษา2557 นี้ จึงได้รวบรวมสรุปผลการเรียนรู้เพื่อเป็นข้อมูล และต้นแบบสำหรับการปรับปรุงการเรียนการสอนในครั้งต่อไป รายวิชาที่นำมาสรุปไว้คือ DES117 ประวัติการออกแบบ นักศึกษาชั้นปีที่ 2 เป็นวิชาที่เน้นเป็นทฤษฎีมากกว่าปฏิบัติ เนื่องจากรายวิชาส่วนมากของคณะจะเน้นที่ปฏิบัติ จึงมีการสรุปข้อมูลการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนจากรายวิชาที่เป็นการบรรยาย และวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบ สำหรับ วิชา DES115 แนวคิดในการออกแบบ เป็นวิชาพื้นฐานวิชาชีพของชั้นปีที่1 และเป็นการเรียนที่ต้องเรียนทั้ง 5 สาขาของคณะ วิชา CAN251 การถ่ายทำภาพยนตร์ เน้นที่ทฤษฎีและปฏิบัติ ของนักศึกษาสาขาวิชาคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน วิชา IGD336 การทดลองสร้างสรรค์อินเทอร์แอคทีฟและเกม เป็นวิชาที่เน้นหนักไปทางด้านปฏิบัติ สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกม และวิชา SDM452 สัมมนาดิจิทัล เป็นวิชาที่เน้นไปที่การเขียนสำหรับโครงงานศิลปะนิพนธ์ ของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 ทุกสาขาวิชา

การจัดการเรียนการสอนโดยการเรียนรู้จากการทำงาน (Work Based Learning)

คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม

วิชา IGD336 การทดลองอินเทอร์แอคทีฟและเกม ชั้นปีที่ 3 ปีการศึกษา 257

รูปแบบการเรียนการสอน

การเรียนการสอนในวิชาการทดลองอินเทอร์แอคทีฟและเกม นั้นจะเป็นการรวบรวมองค์ความรู้ที่นักศึกษาได้เรียนมา นำมาสร้างเป็นผลงานในรูปแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกม ประเภทต่างๆ เช่น อินเทอร์แอคทีฟอินสตอลเลชัน และการใช้อินเทอร์แอคทีฟและเกมในการจัดแสดงนิทรรศการ ตามความเหมาะสม โดยผู้สอนจะประเมินจากความรู้ของนักศึกษาที่ได้เรียนมาแล้วในเทอมที่ผ่านมา ซึ่งการเรียนรู้นี้ทางด้านการทดลองอินเทอร์แอคทีฟและเกมของนักศึกษานั้น ได้เริ่มตั้งแต่เทอมแรกของชั้นปีที่ 2 เป็นต้นไป

วิชาที่นักศึกษาอินเทอร์แอคทีฟและเกมจะได้เรียนนั้น จะมีแนวทางหลักอยู่ 4 แบบคือ

1. นักศึกษาเกมเรียนรู้การออกแบบเกม และ ศิลปะสำหรับเกม
2. นักศึกษาเกมเรียนรู้การใช้การเขียนโปรแกรม ด้วยโปรแกรม Unity
3. นักศึกษาเกมเรียนรู้การใช้โปรแกรม 3 มิติ ด้วยโปรแกรม Autodesk Maya
4. นักศึกษาอินเทอร์แอคทีฟเรียนรู้การออกแบบอินเทอร์แอคทีฟ ประสบการณ์ผู้ใช้งาน และส่วนโต้ตอบของผู้ใช้งาน
5. นักศึกษาอินเทอร์แอคทีฟเรียนรู้การออกแบบเว็บไซต์ การออกแบบแอปพลิเคชัน และอินสตอลเลชัน
6. นักศึกษาอินเทอร์แอคทีฟเรียนรู้การใช้การเขียนโปรแกรม ActionScript และ JavaScript

ในการสร้างสรรค์ผลงานในรายวิชาการทดลองอินเทอร์แอคทีฟและเกมนั้นจะเป็นไปตามลำดับของกระบวนการผลิต โดยเริ่มต้นตั้งแต่เสนอแนวความคิด (Concept) เตรียมงานผลิต (Pre-Production) การผลิต (Production) และ หลังกระบวนการผลิต (Post-Production)

เทอมการศึกษานี้วิชาการทดลองอินเทอร์แอคทีฟและเกม ได้มีโอกาสนิทรรศการพิเศษ จำลองถึง ดร.สุช พุทยานภรณ์ ผู้ก่อตั้งมหาวิทยาลัยศรีปทุม ณ อาคาร 11 มหาวิทยาลัยศรีปทุม บางเขน ระหว่างวันที่ 17-23 กรกฎาคม 2558 โดยมี ผศ.กัลยาภรณ์ ปานมะเริง เบอร์ด ผู้ช่วยอธิการบดีด้านแผนและประกันคุณภาพ เป็นผู้ดูแลโครงการในกระบวนการผลิตรายการ จะเป็นการทำงานร่วมกัน 3 ฝ่าย คือ มหาวิทยาลัยศรีปทุม ผู้รับเหมาจัดทำโครงสร้าง และคณะดิจิทัลมีเดีย โดยใช้นักศึกษาในรายวิชา การทดลองอินเทอร์แอคทีฟและเกม โดยจะจัดแสดงเป็นระยะเวลา 7 วัน ในกระบวนการผลิตนั้นโดยมีอาจารย์อาคม จงไพศาล เป็นตัวแทนคณะดิจิทัลมีเดีย ประสานงานกับผู้บริหารมหาวิทยาลัยศรีปทุม ตลอดจนประสานกับผู้รับเหมาจัดทำโครงสร้างในส่วนนิทรรศการ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องต่างๆ ในส่วนของกระบวนการออกแบบและผลิตมี ดร.อดิเทพ แจ้ดนาลาว อาจารย์ประจำวิชาการทดลองอินเทอร์แอคทีฟและเกม เป็นที่ปรึกษา และมี ดร.กมล จิราพงษ์ คณบดี คณะดิจิทัลมีเดีย เป็นที่ปรึกษาโครงการ ในส่วนของนักศึกษาในรายวิชาการทดลองอินเทอร์แอคทีฟและเกม รับผิดชอบการออกแบบและผลิตงานในนิทรรศการพิเศษ ตลอดจนดูแลบริหารจัดการห้องนิทรรศการ รวมถึงการติดตั้งและการรื้อถอนทั้งหมด

ส่วนของคณะดิจิทัลมีเดียได้แบ่งทีมนักศึกษาในวิชาการทดลองอินเทอร์แอคทีฟและเกม ทำงานในส่วนต่างๆ ดังนี้

1. กลุ่มออกแบบพื้นที่และโครงสร้างห้องนิทรรศการ โดยนักศึกษาต้องศึกษาพื้นที่ ขนาด ทิศทางการเดิน การชม กำหนดสัดส่วน Plan ของห้องจัดแสดงโดยการเขียนผังออกมา ตลอดจนนักศึกษาต้องออกแบบโครงสร้างห้องและจัดทำภาพ Perspective ด้วยโปรแกรม 3D และเขียนแบบละเอียดเพื่อส่งให้ผู้รับเหมาสร้างห้องนิทรรศการต่อไป
2. กลุ่มออกแบบข้อมูล (Information Design) โดยนักศึกษาต้องศึกษาประวัติและกิจกรรมเพื่อสังคมของ ดร.สุช พุทยานภรณ์ ผู้ก่อตั้งมหาวิทยาลัยศรีปทุม โดยนำมาสรุป ย่อย จัดกลุ่มข้อมูลที่สำคัญเพื่อใช้ในการนำเสนอ จากนั้นมีการเขียน Story Board เตรียมพร้อมสำหรับการผลิตภาพเคลื่อนไหวต่อไป
3. กลุ่มออกแบบการโต้ตอบ/ปฏิสัมพันธ์ (Interactive Design) เทคนิค และการเขียนโปรแกรม โดยนักศึกษาต้องออกแบบการโต้ตอบระหว่างผู้ชมกับเนื้อหาว่าจะเชื่อมโยงอย่างไร ถึงสามารถรับรู้ข้อมูลที่นำเสนอ และเหมาะสมกับเทคนิคซึ่งใน

งานนี้สรุปเลือกใช้เทคนิค Hologram ใช้ในการนำเสนอเรื่องราวของ ดร.สุข พุคยาภรณ์ โดยมีการทดลองความเป็นไปได้เพื่อหาข้อสรุป ตลอดจนต้องทำการพัฒนาการเขียนโปรแกรมให้สามารถใช้งานได้ซึ่งในขั้นตอนนี้นักศึกษาก็ต้องมีการทดลองและพัฒนาหาแนวทางที่ทำงานให้ดีที่สุด

4. กลุ่มออกแบบกราฟิกและกราฟิกเคลื่อนไหว (Graphic Design and Motion Graphic) โดยนักศึกษาจะต้องออกแบบกราฟิกตามเรื่องราวที่เขียนตาม Story Board รวมถึงต้องสร้างเป็นภาพกราฟิกเคลื่อนไหวทั้งหมดรวม 4 เรื่อง

5. กลุ่มจัดทำ 3D โมเดล และภาพ 3 มิติเคลื่อนไหว (3D Model and 3D Motion) โดยนักศึกษาจะต้องทำงานร่วมกับทีม 3D แสแกน ซึ่งต้องมีการใช้เครื่องแสกนพิเศษ (360 องศา) สามารถแสกนรอบด้านรูปปั้นจำลองของ ดร.สุข พุคยาภรณ์ ผู้ก่อตั้งมหาวิทยาลัยศรีปทุม เพื่อนำภาพ 3D มาซ้อนและตกแต่งภาพเคลื่อนไหว การทำงานของกลุ่มนี้จะต้องนั่งงานถ่ายทำ และงานกราฟิกมารวมกันแล้วปรับแต่งสี แสง ให้เข้ากัน รวมถึงเพิ่มเทคนิคพิเศษ เช่น แสงสีทอง เป็นต้น

6. กลุ่มจัดการการติดตั้ง รื้อถอน และจัดการดูแลนิทรรศการ 7 วัน โดยนักศึกษาเตรียมอุปกรณ์สำหรับการติดตั้ง โดยต้องมีการวางแผนเรื่องพื้นที่ไม่ว่าจะเป็นระบบไฟ การขนของเข้าภายในพื้นที่เพื่อเตรียมพร้อมติดตั้ง ตลอดจนดูแลทีมเปิดและปิดระบบการนำเสนอ Hologram ในงานนิทรรศการ

7. กลุ่มบริหารจัดการงบประมาณ โดยนักศึกษาจะต้องจัดการการใช้งบประมาณที่ได้รับในส่วนของการผลิต (Production) จัดซื้ออุปกรณ์ต่างๆ เช่น กรอบรูป สมุดสำหรับใช้ในการควบคุมการโต้ตอบกับผู้ชม อะคริลิครูปทรงปิรามิด เป็นต้น ตลอดจนสรุปค่าใช้จ่ายทั้งหมดออกมาหลังจากจบโครงการแล้ว

การทำงานของนักศึกษาจะต้องใช้เวลาจำกัด เนื่องจากกระบวนการในช่วงต่างๆ มีช่วงเวลาที่ไม่ชัดเจน ทำให้บางช่วงของการผลิตนักศึกษาต้องทำงานล่วงเวลา การควบคุมการผลิตจึงต้องมีความรัดกุม จึงต้องมีการตั้งหัวหน้ากลุ่มขึ้นมา เพื่อควบคุมและกระจายงานให้เท่าเทียมกัน โดยไม่หนักไปที่คนใดคนหนึ่ง



สรุปการจัดการเรียนการสอนโดยการเรียนรู้จากการทำงาน (Work Based Learning)

งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมายเป็นผลงานที่จะต้องจัดแสดงจริง ดังนั้นกระบวนการผลิตจะต้องมีคุณภาพในระดับที่ยอมรับได้ การเลือกนักศึกษาจากการทดลองอินเทอร์แอคทีฟและเกม ซึ่งเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 3 ที่มีความรู้ทางด้านงานผลิตผลงานอินเทอร์แอคทีฟและเกมอยู่แล้ว สามารถตอบโจทย์การทำงานออกแบบและผลิตงานอินเทอร์แอคทีฟอินสตอลเลชัน (Interactive Installation) สำหรับงานนิทรรศการได้เป็นอย่างดี แต่ประสิทธิภาพการเรียนรู้ก็เป็นสิ่งสำคัญ ซึ่งจะทำให้นักศึกษาได้ทราบถึงกระบวนการผลิตที่มีรูปแบบแตกต่างจากที่ได้เรียนในชั้นเรียน เช่น เทคนิคด้าน 3D แสแกน ที่ต้องใช้เครื่องแสกนพิเศษที่ใช้กับงานผลิตจริงๆ จึงเป็นการดีที่นักศึกษาได้มีความเคยเคยกับเทคโนโลยีใหม่ๆ และในส่วนของเทคนิค Hologram ที่ต้องมีการทดลองการแสดงผลภาพว่าชัดเจนและมีขนาดใหญ่มองเห็นชัดมากพอ ตลอดจนสรุปขนาดอะคริลิครูปทรงปิรามิด เพื่อกำหนดโครงสร้างของตู้เพื่อส่งผลิตต่อไป การทดลองเทคนิคและการพัฒนาเขียนโปรแกรมเพื่อตอบสนองการนำเสนอข้อมูล การแก้ไขเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสมในขั้นตอนนี้ ก็ทำให้นักศึกษาพบกับปัญหาทางกระบวนการผลิตพอสมควร ดังนั้นการวางแผนงานให้เสร็จตามกำหนดก็อาจมีปัญหาค่อนข้างมากเพราะจะต้องหมดเวลาไปกับการแก้ไขงานที่เสร็จไปแล้วก่อนหน้านี้

การวางแผนและแบ่งงานให้เหมาะสมจึงอาจไม่ใช่วิธีการจัดการที่เหมาะสม เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงแก้ไขของทีมงาน การช่วยเหลือกันภายในกลุ่ม และนอกกลุ่มของนักศึกษาจึงต้องถูกจัดการโดยหัวหน้ากลุ่มที่จะดูแลในกลุ่มของตนเองในตอนต้น เมื่อมีปัญหาดังกล่าวเกิดขึ้นจึงต้องมีการประชุมและจัดการใหม่ โดยให้คนที่ทำงานของตนเสร็จไปแล้วนั้น ไปช่วยเหลืองานของเพื่อนที่ยังไม่เสร็จด้วย

ความรับผิดชอบในหน้าที่ของตนเองของนักศึกษาในแต่ละกลุ่มเป็นส่วนสำคัญในการทำงานร่วมกัน ซึ่งการทำงานจริงเวลาที่มีจำกัดไม่สามารถยืดกำหนดส่งได้นั้น เป็นสิ่งที่บังคับให้นักศึกษาจะต้องมีความรับผิดชอบมากขึ้น เพราะหากไม่เป็นไปตามกำหนดความเสียหายร้ายแรงจะเกิดขึ้นกับเพื่อนร่วมงานไปด้วย ตลอดจนงานนิทรรศการนั้นก็มีกำหนดเวลาเปิดที่แน่นอนเพราะฉะนั้นงานจะต้องเสร็จตามเวลาที่กำหนดไว้

ท้ายที่สุดในสัปดาห์สุดท้ายนักศึกษาสามารถจบงานได้อย่างดีปัญหาในส่วนต่างๆ ได้รับการแก้ไขอย่างเรียบร้อย ไม่มีความขัดแย้งกันในกลุ่ม มีการประชุมขอความเห็นเพื่อแก้ปัญหาอย่างสม่ำเสมอมีหัวหน้ากลุ่มที่มีความเป็นผู้นำที่ดี มีลูกทีมที่สามารถปฏิบัติตามอย่างไม่ขัดแย้งและคอยเสนอแนะวิธีแก้ไขปัญหาด้านเทคนิค ซึ่งทั้งหมดนักศึกษาได้เรียนรู้และบูรณาการความรู้ที่ได้เรียนมาจากในชั้นเรียนนำมาประยุกต์ใช้ได้เป็นอย่างดีมีประสิทธิภาพ

ดร.อติเทพ แจ้คนาลาว

สาขาวิชาการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกม คณะดิจิทัลมีเดีย

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้นักเรียนเป็นศูนย์กลาง (Student-Centered)

คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม

วิชา SDM452 สัมมนาดิจิทัล (Digital Media Seminar) ชั้นปีที่4 ปีการศึกษา 1/2557

รูปแบบการเรียนการสอน

วิชา SDM452 สัมมนาดิจิทัล เป็นวิชาด้วยว่าเรื่องการเขียนโครงงานศิลปนิพนธ์ โดยนักศึกษาจะต้องเขียนโครงงานควบคู่ไปกับการทำงานสร้างสรรค์หรือออกแบบชิ้นงาน (Art Thesis) เพื่อเป็นหลักฐานทางด้านข้อมูล ซึ่งตัวโครงงานจะต้องส่งพร้อมกับการส่งงานเชิงสร้างสรรค์ การตรวจงานจะเป็นการดูความคืบหน้าไปพร้อมกัน โดยจะอธิบายการทำงานและงานสรุปก่อนในช่วงแรกและเป็นการเรียกตรวจความคืบหน้าในครั้งต่อไปจนถึงงานสรุป

ในการเรียนการสอนรายวิชาดังกล่าว พบปัญหาด้านการเรียนของนักศึกษา คือ นักศึกษามักจะละเลยการเขียน ด้วยเนื่องจากพฤติกรรมของนักศึกษาที่มักจะละเลยการเขียนโครงงานควบคู่กันไป จะให้ความสนใจการทำงานสร้างสรรค์หรือออกแบบชิ้นงานมากกว่าและหรือภารกิจส่วนตัวอื่นๆ ซึ่งนักศึกษามักจะมาเร่งทำเอาตอนท้ายเทอมก่อนส่งงานสรุปจึงเกิดปัญหาทำให้ได้งานเขียนโครงงานที่ไม่มีคุณภาพ

อาจารย์ได้นำเสนอวิธีแก้ปัญหาโดยใช้วิธีการให้นักศึกษาเป็นศูนย์กลางการเรียนการสอน กล่าวคือให้นักศึกษาเป็นผู้กำหนดตารางส่งงานของแต่ละตนเองหลังจากที่ได้พบและพูดคุยกันในวันเรียนตั้งแต่คาบแรกเพื่อที่จะให้ได้ตารางที่สอดคล้องกับเวลาของนักศึกษาแต่ละคนจากแนวทางดังกล่าวนี้ผู้วิจัยมุ่งหวังจะปรับปรุงการจัดสรรเวลาของนักศึกษา การวางแผนในการทำงาน การตรงต่อเวลา ซึ่งสำคัญมากต่องานสายอาชีพที่ต้องการความแม่นยำต่อเวลาสูง เพื่อให้สอดคล้องกับคำว่ามืออาชีพ และให้เห็นถึงผลท้ายสุดของการแบ่งและจัดสรรเวลาที่ตินั้นย่อมจะทำให้ได้ผลงานที่ดี

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของการส่งงานของนักศึกษาที่ใช้การจัดการเรียนการสอนโดย

ให้นักศึกษาเป็นศูนย์กลาง จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของการส่งงาน

2. เพื่อศึกษาคุณภาพการส่งงานครบทุกชิ้นจะทำให้งานปลายเทอมมีคุณภาพหลังจากใช้การจัดการเรียนการสอนโดยให้นักศึกษาเป็นศูนย์กลาง

การดำเนินการ

กลุ่มเป้าหมาย - นักศึกษาสาขาการออกแบบกราฟิกในรายวิชา SDM 452 สัมมนาดิจิทัล จำนวน 7 คน ในปีการศึกษา 2/2557

เนื้อหาของการวิจัย - ศึกษาความรับผิดชอบในการส่งงานและคุณภาพของงาน

ขั้นตอนการดำเนินการ

1. หลังจากที่ได้พบนักศึกษาในคาบแรก ผู้วิจัยได้อธิบายถึงระบบการเรียนการสอนและการประเมินผลปลายภาคแล้ว ได้ให้นักศึกษาทำตารางการส่งงานมาโดยแบ่งเป็น การส่งงานทั้งหมด 6 ครั้ง ในช่วง 3 เดือนของเทอม 2/2557 โดยแบ่งเป็น 2 สัปดาห์/ครั้ง

2. เนื้อหาทั้งหมดจะอธิบายในคาบแรกของการเรียนการสอน และซ้ำแต่ละหัวข้อที่จะให้ส่งงานในครั้งนั้น ๆ ทุก ๆ ดัชนี เดือน และกลางเดือน นั้นแปลว่านักศึกษาจะทราบเนื้อหา, ความยาก/ง่าย, ความเยอะ/น้อย ของแต่ละเครื่องตั้งแต่ต้นเทอม ทำให้สามารถวางแผนการทำงานในวิชานี้ร่วมกับการส่งงานของวิชาอื่นล่วงหน้าได้เลย ส่วนการสอนซ้ำอีกทีนั้นเป็นเพียงการกำหนดตัวงานที่แน่นอนที่จะให้นักศึกษาทำส่งเท่านั้น หลังจากที่ได้สอน ซึ่งแต่ละครั้งที่ 1-6 นักศึกษาจะมีเวลา 2 อาทิตย์ในการส่งงานตามตารางเวลาที่ได้กำหนดไว้เองแต่แรก

ปล. เนื่องจากในระหว่างเทอมนั้นอาจมีปัจจัยภายนอกต่าง ๆ ที่ทำให้ตารางเวลาที่นักศึกษากำหนดเองนั้นแปรผันตามไป จึงอนุญาตให้นักศึกษาแจ้งเปลี่ยนแปลงตารางได้ในวันที่สอนซ้ำ ก่อนกำหนดส่งงานในแต่ละครั้งไป แต่ก็ไม่มีนักศึกษาคิดแจ้งเปลี่ยนตารางดังกล่าว แต่จะปล่อยให้เลยกำหนดแล้วค่อยตามส่งงานล่าช้าทีหลัง

3.หลังจากทั้ง 6 ครั้งแล้ว นักศึกษาจะต้องนำเนื้อหาทั้งหมดมารวบรวมและสรุปรวมเล่มส่งภายใน 2 สัปดาห์ถัดไปพร้อมกับตามวันที่ผู้วิจัยกำหนดให้เอง และผู้วิจัยทำการตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ที่ได้อธิบายไว้ด้านบนในแบบประเมินคุณภาพการส่งงาน โดยนำผลคะแนนที่ได้ในการประเมินคุณภาพการส่งงาน เป็นตัวตั้งและนำสถิติที่ได้จากการประเมินการส่งงาน (ย้อน 6 ครั้ง) มาเปรียบเทียบกับระหว่างนักศึกษาที่ส่งงานครบ ตรงตามเวลาทุกครั้ง และนักศึกษาที่ขาดส่งงาน, ส่งล่าช้า ตามลำดับที่เรียงเรียงไว้ เพื่อวิเคราะห์ว่าการส่งงานย่อยครบและตรงเวลานั้นมีผลกับคุณภาพของงานสรุปมากน้อยเพียงใด

สรุปผล และข้อเสนอแนะ

สรุปผล

แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ตามวัตถุประสงค์

1.เพื่อให้ นักศึกษาส่งงานครบตามกำหนด

พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ (จำนวน 5 ใน 7 คน) จะส่งงานครบตามกำหนดและมีความพยายามที่จะส่งงานให้ตรงตามเวลา เป็นข้อพิสูจน์ได้ว่า นักศึกษามีความเคารพและรับผิดชอบในสิ่งที่ตัวเองสัญญาไว้ การเริ่มทำงานเป็นระบบแบบมีการวางแผนเรื่องเวลาเป็นสำคัญในการทำงานทุกอย่าง

การฝึกให้นักศึกษาเป็นผู้จัดตารางการส่งงานเองทั้ง 6 ครั้ง โดยนักศึกษาจะรู้ตั้งแต่ต้นว่าตนเองมีตารางการทำงานเป็นอย่างไร ทำให้สามารถจัดการกับงานวิชาอื่น ๆ หรือกิจกรรมที่ผ่านเข้ามาในแต่ละเทอมได้ดีกว่าจะกำหนดโดยผู้สอน เนื่องจากนักศึกษาแต่ละคนมีการงานอื่น ๆ ที่ต่างกัน ทำให้ตารางเวลาไม่ตรงกัน การจัดตารางเองยังทำให้นักศึกษาได้หัดวางแผนและคาดการณ์ตัดสินใจของตัวเองที่ได้รับมอบหมายไป

2.เพื่อให้ งานสรุปปลายเทอมมีคุณภาพสมบูรณ์

จากผลการวิจัยเป็นการยืนยันสมมติฐานที่กล่าวไว้ว่า การส่งงานย่อยครบทั้ง 6 ครั้งจะทำให้ได้งานสรุปปลายภาคที่มีคุณภาพ เนื่องจากในระหว่างเทอมได้มีการทยอยทำงานในส่วนประกอบต่าง ๆ ไว้แล้ว จึงทำให้ระยะเวลาที่เหลือ 2 อาทิตย์สำหรับส่งงานสรุปทำได้ง่ายและไม่ไปกระทบกับการส่งงานสรุป ซึ่งเป็นวิสัยปฏิบัติของงานวิชาอื่น ๆ ซึ่งโดยปกติแล้วนักศึกษาคงสนใจทำงานให้วิชาปฏิบัติมากกว่า ทำให้งานในวิชาทฤษฎีนั้นไม่มีคุณภาพ

สรุปการให้นักศึกษาวางแผนการส่งงานเอง นอกจากจะทำให้ได้เรียนรู้เรื่องการวางแผน, การตรงต่อเวลาแล้ว ยังทำให้นักศึกษาสามารถจัดการกับงานในวิชาทฤษฎีที่นักศึกษาไม่ชอบ ไม่นัดได้ โดยการเก็บสะสมงานทีละเล็กละน้อย เข้าใจถึงวิธีการจัดการการแบ่งการทำงานออกเป็น ส่วน ๆ โดยค่อย ๆ ทำทีละน้อย ในระยะเวลาที่กำหนดอย่างสม่ำเสมอ

ข้อเสนอแนะ

1.อาจารย์ผู้สอนต้องเข้าใจถึงพฤติกรรมภาระงานต่าง ๆ ของนักศึกษาที่ตนเองดูแลอยู่ เพื่อจะสามารถประยุกต์การเรียนการสอนให้เกิดประโยชน์สูงสุดกับผู้เรียนทุกคน

2.การเข้าถึงข้อจำกัดความสามารถในการทำงานของผู้เรียนเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการวางแผนการสอนที่มีประสิทธิภาพ

อ.มัทธินัน วรรณมาลา

สาขาวิชาการออกแบบกราฟิก คณะดิจิทัลมีเดีย

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้โครงงาน (Project Based Learning)

คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม

วิชา CAN251 การถ่ายทำภาพยนตร์ (Cinematography) ชั้นปีที่2 ปีการศึกษา 1/2557

วิชา DES115 แนวคิดในการออกแบบ (Design Thinking) ชั้นปีที่1 ปีการศึกษา 2/2557

วิชา DES117 ประวัติการออกแบบ (History of Design) ชั้นปีที่2 ปีการศึกษา S/2557

รูปแบบการเรียนการสอนวิชา CAN251 การถ่ายทำภาพยนตร์

เนื้อหาในรายวิชาแบ่งเป็นภาคทฤษฎีและปฏิบัติ มีทั้งงานในชั้นเรียนและการบ้าน ในการเรียนแต่ละครั้งมีการบรรยายถึงหลักการ ทฤษฎี ตามหลักวิชาในหัวข้อที่บรรยายเพื่อให้นักศึกษาได้เข้าใจในเนื้อหาของหัวข้อในแต่ละครั้ง เพื่อสามารถที่จะปฏิบัติงานในชั้นเรียน และฝึกทักษะความชำนาญ ความคิดสร้างสรรค์และทดสอบความเข้าใจในเนื้อหาของรายวิชาโดยมอบหมายงานการบ้านเพื่อเป็นแนวทาง ทดสอบความเข้าใจในทฤษฎี ความคิดสร้างสรรค์และทักษะของนักศึกษา เกี่ยวกับทฤษฎีเบื้องต้นของภาพยนตร์ ประวัติภาพยนตร์โดยสังเขปและประเภทของภาพยนตร์ แนวปฏิบัติ และทฤษฎีเกี่ยวกับศิลปะการถ่ายทำภาพยนตร์ องค์ประกอบทางด้านภาพและเสียงในงานภาพยนตร์ ศัพท์เทคนิคพื้นฐานและภาษาของการกำกับภาพ กระบวนการถ่ายทำ ความรู้ในการใช้เครื่องมือและอุปกรณ์ทางภาพยนตร์เบื้องต้น

รูปแบบการเรียนการสอนวิชา DES115 แนวคิดในการออกแบบ

เนื้อหาในรายวิชาแบ่งเป็นภาคทฤษฎีและปฏิบัติ มีทั้งงานในชั้นเรียนและการบ้าน ในการเรียนแต่ละครั้งมีการบรรยายถึงหลักการ ทฤษฎี ตามหลักวิชาในหัวข้อที่บรรยายเพื่อให้นักศึกษาได้เข้าใจในเนื้อหาของหัวข้อในแต่ละครั้ง เพื่อสามารถที่จะปฏิบัติงานในชั้นเรียน และฝึกทักษะความชำนาญ ความคิดสร้างสรรค์และทดสอบความเข้าใจในเนื้อหาของรายวิชาโดยมอบหมายงานการบ้านเพื่อเป็นแนวทาง ทดสอบความเข้าใจในทฤษฎี ความคิดสร้างสรรค์และทักษะของนักศึกษา ในครึ่งเทอมแรกอาจารย์จะเน้นการบรรยาย และให้นักศึกษาปฏิบัติงานตามโจทย์ที่ได้รับมอบหมายเป็นหลัก แต่ครึ่งเทอมมีการปรับการสอนโดยการนำหลักการหลักนั้นได้ 5 ขั้นตอนและวิธีการระดมความคิด (Brainstorming) มาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน

รูปแบบการเรียนการสอนวิชา DES117 ประวัติการออกแบบ

เนื้อหาในรายวิชาเป็นภาคทฤษฎี มีทั้งงานในชั้นเรียนและการบ้าน ในการเรียนแต่ละครั้งมีการบรรยายถึงหลักการ ทฤษฎี ตามหลักวิชาในหัวข้อที่บรรยายเพื่อให้นักศึกษาได้เข้าใจในเนื้อหาของหัวข้อในแต่ละครั้ง เนื้อหาทั้งหมดเกี่ยวกับทฤษฎี ประวัติความเป็นมาของการออกแบบ ในยุคสมัยที่การออกแบบมีบทบาทสำคัญต่อสังคม เพื่อให้ทราบถึงอิทธิพล การเปลี่ยนแปลงที่มีต่อวัฒนธรรมการออกแบบ

CASE STUDY

ตัวอย่างรายวิชาที่มีการจัดการเรียนการสอนแบบโครงการ

CAN251 การถ่ายภาพยนตร์



DES115 แนวคิดในการออกแบบ



DES117 ประวัติศาสตร์ศิลปะ



ตัวอย่างรายวิชาที่มี

การจัดการเรียนการสอนแบบโครงการ

1. CAN251 การถ่ายภาพยนตร์
2. DES115 แนวคิดในการออกแบบ
3. DES117 ประวัติศาสตร์ศิลปะ

CASE STUDY

ประเภทของรายวิชา

กลุ่มรายวิชาของคณะดิจิทัลมีเดีย
แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม

1. กลุ่ม Lecture-based
2. กลุ่ม Project-based A
3. กลุ่ม Project-based B

1. Lecture-based

ทฤษฎี 80% + ปฏิบัติ 20%

DES117 ประวัติศาสตร์ศิลปะ

2. Project-based A

ทฤษฎี 40% + ปฏิบัติ 60%

CAN251 การถ่ายภาพยนตร์

3. Project-based B

ทฤษฎี 20% + ปฏิบัติ 80%

DES115 แนวคิดในการออกแบบ



CASE STUDY #1

รายวิชา CAN251 การถ่ายทำภาพยนตร์

รายละเอียด

- ชื่อรายวิชา
CAN251 การถ่ายทำภาพยนตร์
- จำนวนหน่วยกิต
2 หน่วยกิต (1-2-3)
- ชั้นปีที่เรียน
นักศึกษาปี 2
- หัวหน้ารายวิชา
อาจารย์วรกร ใช้เทียมวงศ์



บรรยากาศการถ่ายทำภาพยนตร์

CASE STUDY #1

รายวิชา CAN251 การถ่ายทำภาพยนตร์

เนื้อหารายวิชา

ทฤษฎีเบื้องต้นของภาพยนตร์
ประเภทของภาพยนตร์ และ
ทฤษฎีเกี่ยวกับศิลปะการ
การถ่ายทำภาพยนตร์

เรียกว่าง่าย ๆ คือ สอน
ให้คนถ่ายหนังเป็น
และรู้จักวิธีการเล่าเรื่อง
เป็นภาพเคลื่อนไหว



ภาษาของภาพยนตร์และ
ความหมายของภาพที่ใช้เล่าเรื่อง
รวมถึงกระบวนการถ่าย
ทำภาพยนตร์ขึ้นเบื้องต้น

CASE STUDY #1

รายวิชา CAN251 การถ่ายทำภาพยนตร์

วัตถุประสงค์รายวิชา

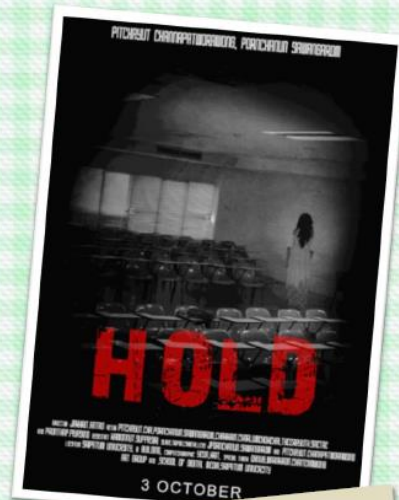
- เข้าใจหลักการ ขั้นตอน และองค์ประกอบของการถ่ายทำภาพยนตร์อย่างมีศิลปะ
- สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในการถ่ายทำภาพยนตร์กับรายวิชาอื่นที่ต่อเนื่องกันได้
- สามารถใช้เทคนิคและเครื่องมือในขั้นตอนการเล่าเรื่องด้วยภาพได้อย่างมีประสิทธิภาพ

CASE STUDY #1

รายวิชา CAN251 การถ่ายทำภาพยนตร์

โครงงานที่มอบหมาย

- ภาพยนตร์สั้น 1 เรื่อง พร้อมบทภาพยนตร์
- ความยาว 5-10 นาที
- เลือกแนวเรื่องด้วยการจับสลาก เช่น ตลก สยองขวัญ 드라마
- ให้นักส.จับกลุ่มกันเอง สมาชิกในกลุ่มไม่เกิน 5 คน



ตัวอย่างผลงานนักศึกษา

รายวิชา CAN251 การถ่ายทำภาพยนตร์

รายวิชา CAN251 การถ่ายทำภาพยนตร์

อะแนบเต็ม 60 อะแนบ

Process

- ขั้นตอนการพัฒนาผลงาน
15 คะแนน
- ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์
45 คะแนน

ขั้นตอนการพัฒนาผลงาน (15 คะแนน)

- ตรวจงานครั้งที่หนึ่ง 5 คะแนน
- ตรวจงานครั้งที่สอง 5 คะแนน
- ตรวจงานครั้งที่สาม 5 คะแนน

ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ (45 คะแนน)

- รูปเล่มรายงาน 15 คะแนน
- ภาพยนตร์ 25 คะแนน

รายวิชา CAN251 การถ่ายทำภาพยนตร์

รายวิชา CAN251 การถ่ายทำภาพยนตร์

ระยะเวลา 4 อาทิตย์

- Week 1: เรื่องย่อและแนวความคิด

HOLD

ทำกับโดย
จกทกษ อ้นเต่า

แสดงนำโดย
ภักขุณย์ ฉานกักรวรวรศ
พรหมนิม สว่างอารมณ์

ເນື້ອເຮືອງຍ່ອ

เป็นภาพของความสัมพันธ์ 5-405, RELATION ซึ่งตรวจสอบความสัมพันธ์
ทางสถิติในสมการกับข้อมูลจากความสัมพันธ์ และนำเสนอการวัดของอิทธิพลของตัวแปร
ในสมการการถดถอยเชิงเดียว โดยแสดงองค์ประกอบของสมการที่ใช้ในการ และใช้วิธีการคำนวณ
เพื่อวัดความสัมพันธ์ของค่าต่าง ๆ ในสมการความสัมพันธ์เชิงสถิติที่นำเสนอโดยแสดงองค์ประกอบ

แนวคิดหลักของภาพยนตร์

เป็นความร่วมมือระหว่างคณะทนาย ซึ่งมีความรักที่อบอุ่นไม่สามารถปฏิเสธความได้

ตัวอย่างงาน Week 1

CASE STUDY #1

รายวิชา CAN251 การถ่ายทำภาพยนตร์

ระยะเวลา

ระยะเวลา 4 อาทิตย์

- Week 1 : เรื่องย่อและแนวความคิด
- Week 2 : บทภาพยนตร์/Storyboard /Mood and Tone/ Location

ตัวอย่าง storyboard



ตัวอย่าง Mood & Tone



ตัวอย่าง Location



CASE STUDY #1

รายวิชา CAN251 การถ่ายทำภาพยนตร์

ระยะเวลา

ระยะเวลา 4 อาทิตย์

- Week 1 : เรื่องย่อและแนวความคิด
- Week 2 : บทภาพยนตร์/Storyboard /Mood and Tone/ Location
- Week 3 : ตัวอย่างคลิปวิดีโอที่ถ่ายแล้ว



ตัวอย่างงาน Week 3

CASE STUDY #1

รายวิชา CAN251 การถ่ายทำภาพยนตร์

ระยะเวลา

ระยะเวลา 4 อาทิตย์

- Week 1 : เรื่องย่อและแนวความคิด
- Week 2 : บทภาพยนตร์/Storyboard /Mood & Tone/ Location
- Week 3 : ตัวอย่างคลิปวิดีโอที่ถ่ายแล้ว
- Week 4 : Final & Presentation

ผลงานภาพยนตร์สั้น
แนวสยองขวัญ เรื่อง HOLD



ตัวอย่างผลงาน Week 4

CASE STUDY #1

รายวิชา CAN251 การถ่ายทำภาพยนตร์

ปัญหา

ปัญหา : ระดับความสามารถของศ.ในแต่ละกลุ่มต่างกัน

มาก เกิด Group of God และ Group of Dead

สาเหตุ : ให้นักศ. เลือกจับกลุ่มตนเองตามใจชอบ

วิธีแก้ไข : อาจารย์ต้องติดตามดูแลกลุ่ม Group of Dead อย่างใกล้ชิด อาจจะต้องมีการให้ความช่วยเหลือเป็นพิเศษ



CASE STUDY #1

รายวิชา CAN251 การถ่ายทำภาพยนตร์

ปัญหา: Group of Dead

ปัญหา : นศ.ทำงานอยู่คนเดียว และเพื่อนในกลุ่มคนอื่นไม่สามารถช่วยทำงานได้เนื่องจากทำไม่เป็นหรือขาดความรับผิดชอบ

สาเหตุ : นศ.ที่มีฝีมือระดับปานกลางเพียงคนเดียวไปรวมกลุ่มกับเพื่อนที่ไม่เก่ง

วิธีแก้ไข : เรียกทั้งกลุ่มมาคุย พบว่านศ.กลุ่มนี้ไม่น่าจะทำงานได้สำเร็จ จึงเสนอให้แยกตัวไปอยู่กลุ่มอื่นโดยคิดคะแนนตรวจงานของกลุ่มเก่าไปรวมกับกลุ่มใหม่



CASE STUDY #1

รายวิชา CAN251 การถ่ายทำภาพยนตร์

ปัญหา: Group of Dead

ปัญหา : นศ. เกิดความท้อแท้ที่ทำงานไม่ได้ จนอยากจะขอดอนรายวิชา

สาเหตุ : นศ.ที่มีความตั้งใจแต่ขาดทักษะในการทำงานมาจับกลุ่มอยู่ด้วยกัน และจับสลากรได้แนวภาพยนตร์ที่ยากเกินความสามารถจึงไม่สามารถทำงานได้ทัน

วิธีแก้ไข : เสนอทางเลือกให้เปลี่ยนโจทย์เป็นแนวภาพยนตร์ที่ถนัด และขอความช่วยเหลือจากเพื่อนกลุ่มอื่น



CASE STUDY #1

รายวิชา CAN251 การถ่ายภาพยนตร์

ปัญหา: Group of Dead

ปัญหา : ฝึกงานอยู่กับเพื่อนที่ตื่นสายมาส่งงานไม่ทันหรือทำงาน
ไม่เสร็จตามที่ตกลงไว้ ทำให้ต้องส่งงานเลขและโดนหักคะแนน
กลุ่มโดยไม่จำเป็น

สาเหตุ : เพื่อนร่วมกลุ่มขาดความรับผิดชอบ

วิธีแก้ไข : เรียกนศ.ทั้งกลุ่มคุยและตักเตือนเพื่อนที่ขาดความ
รับผิดชอบถึงผลกระทบที่มีต่อส่วนรวม ในการมอบหมายงาน
ทุกครั้งต้องมีการเตือนนศ.ถึงปัญหานี้



CASE STUDY #1

รายวิชา CAN251 การถ่ายภาพยนตร์

ปัญหา: Group of Dead

ปัญหา : นศ. ไม่มีกลุ่มและไม่สามารถทำงานร่วมกับเพื่อนได้

สาเหตุ : เนื่องจากเป็นเด็กพิเศษจึงค่อนข้างมีปัญหาในการเข้า
สังคมและการทำงานร่วมกับผู้อื่น

วิธีแก้ไข : เสนอทางเลือกระหว่างการทำงานเดี่ยวหรืองานกลุ่ม ถ้า
เลือกทำงานเดี่ยวจะปรับเปลี่ยนโจทย์ให้ แต่ถ้าเลือกทำงาน
กลุ่มจะให้ นศ. เลือกกลุ่มเพื่อนที่ต้องการเข้าร่วมด้วยแล้วตกลง
กับนศ.กลุ่มดังกล่าว



CASE STUDY #2

รายวิชา DES115 แนวคิดในการออกแบบ

รายละเอียด

- ชื่อรายวิชา
DES 115 แนวคิดในการออกแบบ
- จำนวนหน่วยกิต
3 หน่วยกิต (1-4-4)
- ชั้นปีที่เรียน
นักศึกษาปี 1
- หัวหน้ารายวิชา
อาจารย์กานุวัฒน์ สิกธิโชค

บรรยากาศการเรียน
รายวิชา DES115



CASE STUDY #2

รายวิชา DES115 แนวคิดในการออกแบบ

เนื้อหารายวิชา

ความคิดในการออกแบบ โดย
วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูล
เพื่อกำหนดโจทย์และเงื่อนไข
ของการออกแบบที่เกี่ยวข้อง
กับปัจจัยแวดล้อม

สอนให้ใช้ทักษะศิลปะ
บวกกับความคิด
สร้างสรรค์เพื่อสร้าง
ผลงาน 2 มิติ
และ 3 มิติ

เพื่อให้สามารถเข้าใจถึงข้อดี
ข้อเสีย และนำมาพัฒนา
ใช้ในการออกแบบได้เป็น
อย่างดี



CASE STUDY #2

รายวิชา DES115 แนวคิดในการออกแบบ

วัตถุประสงค์รายวิชา

- เข้าใจแนวความคิดในการออกแบบ

- สามารถวิเคราะห์โจทย์และแก้ปัญหาได้

- สามารถนำทักษะทางด้านศิลปะมาใช้ในการออกแบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ

- นักศึกษาสามารถสร้างแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานของตัวเองได้

CASE STUDY #2

รายวิชา DES115 แนวคิดในการออกแบบ

โครงการที่มอบหมาย

- "White Christmas"
- ผลงานศิลปะในรูปแบบ 3 มิติ
- ไม่จำกัดเทคนิค/วัสดุ/วิธีจัดแสดง
- ขนาดไม่ต่ำกว่า 1 เมตร X 1 เมตร
- ให้นัก.จับกลุ่มกันเอง สมาชิกในกลุ่มไม่เกิน 6 คน



ตัวอย่างผลงานนักศึกษา

CASE STUDY #2

รายวิชา DES115 แนวคิดในการออกแบบ



CASE STUDY #2

รายวิชา DES115 แนวคิดในการออกแบบ



CASE STUDY #2

รายวิชา DES115 แนวคิดในการออกแบบ

ระยะเวลา

ระยะเวลา 3 อาทิตย์

- Week 1 : แนวความคิดและแบบสเกตช์
วัสดุ+เทคนิคในการทำงาน
แบ่งหน้าที่/สถานที่จัดแสดง
- Week 2 : ความคืบหน้าของผลงาน



ตัวอย่างผลงานWeek 2

CASE STUDY #2

รายวิชา DES115 แนวคิดในการออกแบบ

ระยะเวลา

ระยะเวลา 3 อาทิตย์

- Week 1 : แนวความคิดและแบบสเกตช์
วัสดุ+เทคนิคในการทำงาน
แบ่งหน้าที่/สถานที่จัดแสดง
- Week 2 : ความคืบหน้าของผลงาน
- Week 3 : จัดแสดงและนำเสนอผลงาน

ศิลปินวิดีโอบรรยากาศการทำงาน
ผลงาน White Christmas



ตัวอย่างผลงานWeek 3

CASE STUDY #2

รายวิชา DES115 แนวคิดในการออกแบบ

ปัญหา

ปัญหา : นศ. ไม่สามารถสร้างผลงานได้ตามที่ออกแบบไว้

สาเหตุ : นศ. ยังมีทักษะในการทำงานไม่เพียงพอทั้งในด้านการ

เลือกวัสดุและเทคนิคที่ใช้ ออกแบบไว้ยากหรือเกิน

ความสามารถ เช่น การต่อไฟกะพริบ การเชื่อมเหล็ก

วิธีแก้ไข : อาจารย์ประจำกลุ่มต้องพิจารณาความสามารถในการ

ทำงานของนศ. ช่วยแนะนำเทคนิคและวัสดุที่เหมาะสม

รวมถึงช่วยแก้ไขปรับเปลี่ยนในกรณีที่ทำไม่ได้



CASE STUDY #2

รายวิชา DES115 แนวคิดในการออกแบบ

ปัญหา

ปัญหา : เพื่อนในกลุ่มไม่ช่วยทำงาน

สาเหตุ : จำนวนนักศึกษาต่อกลุ่มมากเกินไป

วิธีแก้ไข : เรียกนศ. ทั้งกลุ่มพบเพื่อสอบถามปัญหาที่

เกิดขึ้น ซึ่งส่วนใหญ่ นศ. จะยอมรับว่าไม่ได้ช่วยทำงาน

จริงตามที่เพื่อนกล่าวหา อาจารย์จะตักเตือนและหัก

คะแนน



CASE STUDY #2

รายวิชา DES115 แนวคิดในการออกแบบ

ปัญหา

ปัญหา : ส่งงานเลขเหมายฝากเพื่อนมาส่งแต่เพื่อนมาสาย

สาเหตุ : นศ.มีปัญหาส่วนตัวและขาดความรับผิดชอบ

วิธีแก้ไข : เรียกนศ.ทั้งกลุ่มคุยและตักเตือนเพื่อนที่ขาดความรับผิดชอบถึงผลกระทบที่มีต่อส่วนรวม ในการมอบหมายงานทุกครั้งต้องมีการเตือนนศ.ถึงปัญหานี้



CASE STUDY #2

รายวิชา DES115 แนวคิดในการออกแบบ

ปัญหา

ปัญหา : นศ. ไม่มีกลุ่มสำหรับทำงาน

สาเหตุ : นศ. มีปัญหาเรื่องการเข้าสังคม และมีนิสัยไม่เป็นที่ยอมรับของเพื่อนส่วนใหญ่

วิธีแก้ไข : อาจารย์ต้องช่วยหากกลุ่มเพื่อนที่เข้าใจในลักษณะนิสัยส่วนตัวของนศ.ได้และขอให้รับเข้าทำงานกลุ่มด้วย



CASE STUDY #3

รายวิชา DES117 ประวัติการออกแบบ

รายละเอียด

- ชื่อรายวิชา
DES 117 ประวัติการออกแบบ
- จำนวนหน่วยกิต
3 หน่วยกิต (1-4-4)
- ชั้นปีที่เรียน
นักศึกษาปี 2
- หัวหนัารายวิชา
รศ. ดร. สกนธ์ ภู่งามดี



ตัวอย่างงานศิลปะแนว Impressionism

CASE STUDY #3

รายวิชา DES117 ประวัติการออกแบบ

รายละเอียด

- ชื่อรายวิชา
DES 117 ประวัติการออกแบบ
- จำนวนหน่วยกิต
3 หน่วยกิต (1-4-4)
- ชั้นปีที่เรียน
นักศึกษาปี 2
- หัวหนัารายวิชา
รศ. ดร. สกนธ์ ภู่งามดี



ตัวอย่างงานศิลปะแนว Impressionism

CASE STUDY #3

รายวิชา DES117 ประวัติการออกแบบ

เนื้อหา รายวิชา

ทฤษฎี ประวัติความเป็นมาของ
การออกแบบ ในยุคสมัยที่
งานออกแบบมีบทบาทสำคัญ
ต่อสังคม

สอนให้เข้าใจถึง
แนวความคิดใน
การทำงานของศิลปิน/
แต่ละลัทธิ



เพื่อให้ทราบถึงอิทธิพลการ
เปลี่ยนแปลงที่มีต่อวัฒนธรรม
การออกแบบ โดยมุ่งเน้นการ
ออกแบบในยุคศตวรรษที่
21 จนถึงปัจจุบัน

CASE STUDY #3

รายวิชา DES117 ประวัติการออกแบบ

วัตถุประสงค์รายวิชา

- เข้าใจทฤษฎีการสร้างสรรคงาน
ศิลปะ แนวความคิดและวิธีการ
ถ่ายทอดแนวความคิดให้
ออกมาเป็นงานศิลปะ

- สามารถฝึกสังเคราะห์และ
วิเคราะห์ตัวอย่างงานศิลปะ
ของศิลปิน เพื่อนำความรู้ไป
ประยุกต์ใช้ในงานของตัวเองได้

- สามารถอธิบายขั้นตอน
กระบวนการคิดและขั้นตอนการ
ทำงานศิลปะของตนเองให้ผู้อื่น
รับรู้ได้อย่างมีคุณค่าและ
เหมาะสม

CASE STUDY #3

รายวิชา DES117 ปฏิบัติการออกแบบ

โครงการที่มอบหมาย

- ประติมากรรมตัวหนังสือชื่อสาขา/คณะ
- ออกแบบผลงานตามแนวทางของลัทธิศิลปะที่เรียนไปแล้ว
- อาจารย์เลือกคำกับลัทธิศิลปะให้
- ให้นักศ.จับกลุ่มกันเอง สมาชิกในกลุ่มไม่เกิน 8 คน
- เนื้อหาจะเป็นส่วนหนึ่งของข้อสอบ



ตัวอย่างผลงานนักศึกษา

CASE STUDY #3

รายวิชา DES117 ปฏิบัติการออกแบบ

วิธีการประเมินผล

คะแนนเต็ม 30 คะแนน

- ขั้นตอนการพัฒนาผลงาน
ไม่มี* ↗ รายกลุ่ม
- ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์
30 คะแนน ↘ รายบุคคล

*เนื่องจากอาจารย์ผู้สอนต้องการให้นักศ.วางแผนการทำงานและรับผิดชอบในการทำให้สำเร็จด้วยตนเอง

คะแนนรายกลุ่ม (20 คะแนน)

- ความแข็งแรงและสวยงาม
10 คะแนน
- ความถูกต้องตามแนวคิดของลัทธิศิลปะ
10 คะแนน

คะแนนรายบุคคล (10 คะแนน)

- การทำงานร่วมกันเป็นทีม 5 คะแนน
- การวิจารณ์งานกลุ่มอื่น 5 คะแนน

CASE STUDY #3

รายวิชา DES117 ประวัติการออกแบบ

ระยะเวลา

ระยะเวลา 2 อาทิตย์

- Week 1 : ลงมือจัดทำผลงาน
- Week 2 : นำมาจัดแสดงและนำเสนอ
บริเวณลานหน้าคณะ



ตัวอย่างผลงาน Week 2



CASE STUDY #3

รายวิชา DES117 ประวัติการออกแบบ

ปัญหา

ปัญหา : นศ.ไม่ช่วยเพื่อนในกลุ่มทำงาน ทำให้ถูกหักคะแนน

และขาดคะแนนรายบุคคลในหัวข้อการทำงานเป็นทีม

สาเหตุ : ปัญหาส่วนตัวของนศ.และการขาดความรับผิดชอบ
ส่วนบุคคล

วิธีแก้ไข : เรียกนศ.เข้าพบและตักเตือน พร้อมกับมอบหมาย
งานให้ทำเพิ่มเติมเพื่อชดเชยในคะแนนส่วนที่ขาดไป



CASE STUDY #3

รายวิชา DES117 ประวัติการออกแบบ

ปัญหา

ปัญหา : ระดับความสามารถของนศ.ในแต่ละกลุ่มต่างกันมาก เกิด Group of God และ Group of Dead

สาเหตุ : ให้นศ. เลือกจับกลุ่มกันเองตามใจชอบ

วิธีแก้ไข : ให้กำลังใจและกระตุ้นเด็กกลุ่มที่ไม่เก่งให้พยายามทำงาน ด้วยวิธีการสร้างแรงจูงใจทั้งทางด้านบวกและด้านลบในชั้นเรียนอย่างสม่ำเสมอ เช่น สาขานี้ทำได้เราก็ต้องทำได้อย่ายอมแพ้ หรือถ้าคะแนนโครงการชิ้นนี้ได้ F จะถือว่านศ.ทั้งกลุ่มตกรายวิชานี้ เป็นต้น



CASE STUDY #3

รายวิชา DES117 ประวัติการออกแบบ

ปัญหา

ปัญหา : นศ.ต้องการจะแยกกลุ่มออกไปทำงานเดี่ยวเพราะมีปัญหาเกี่ยวกับเพื่อนภายในกลุ่ม

สาเหตุ : นศ. ทะเลาะกัน เนื่องจากเพื่อนไม่ยอมรับฟังความคิดเห็นและไม่สามารถตกลงกันได้ จึงไม่อยากจะทำงานด้วยกันอีก

วิธีแก้ไข : เรียกนศ.ทั้งกลุ่มเข้าพบ เพื่ออธิบายและชี้ให้เห็นถึงวิธีการแก้ปัญหที่เกิดขึ้นจากทำงานเป็นทีม แล้วเสนอทางออกให้นศ. ตัดสินใจเลือกระหว่างการแยกกลุ่มกันทำงานหรือทำงานกลุ่มเหมือนเดิม



CASE STUDY #3

รายวิชา DES117 ประวัติการออกแบบ

ปัญหา

ปัญหา : นศ.เซ็นต์ชื่อแทนเพื่อนที่มาไม่ทันการนำเสนองานกลุ่มในวันจัดนิทรรศการและประเมินผล

สาเหตุ : เวลานำเสนอผลงาน สมาชิกทุกคนในกลุ่มจะต้องมาพร้อมกัน มิฉะนั้นจะถือว่าทั้งกลุ่มมาสายและถูกหักคะแนน

วิธีแก้ไข : ตรวจสอบด้วยการเรียกถามนศ.เป็นรายบุคคลเกี่ยวกับ

สิ่งที่เพื่อนนำเสนอ เมื่อพบนศ.ที่ทำผิดจะถูกหักคะแนน และเรียกพบเพื่อชี้แจงถึงความสำคัญของความซื่อสัตย์



สรุปจาก Case Study

ข้อเสนอแนะในการจัดการเรียนการสอน

ข้อเสนอแนะในการจัดการเรียนการสอนแบบโครงการ

1. การแบ่งกลุ่มนักศึกษา
2. การประเมินผล
3. การวางแผนโครงการ
4. การตรวจงาน

เคล็ดลับสำหรับ
การจัดการเรียน
การสอน
แบบโครงการ



สรุปจาก Case Study

ข้อเสนอแนะในการจัดการเรียนการสอน

1. การแบ่งกลุ่มนักศึกษา

จับกลุ่มแบบ Random เพื่อคละเด็ก
ที่มีความสามารถแตกต่างกัน

- ป้องกันปัญหา Group of God/Group of Dead
- เด็กเก่งน่าจะได้เด็กอ่อน
- เด็กอ่อนน่าจะพยายามมากขึ้น
- อาจารย์ต้องสร้างแรงจูงใจในการทำงาน

จำนวนนักศึกษาที่เหมาะสม

สำหรับงานกลุ่มคือ 4-5 คน*

- อาจมากหรือน้อยกว่าขึ้นอยู่กับขนาด
โครงการและจำนวนอาจารย์
- ถ้ามากกว่านี้จะบิณศ.ที่ไม่ช่วยงานเพื่อน
- ถ้าน้อยกว่านี้อาจจะทำงานไม่ไหวและไม่ได้
ฝึกทักษะในการทำงานเป็นทีมเท่าที่ควร

สรุปจาก Case Study

ข้อเสนอแนะในการจัดการเรียนการสอน

2.การประเมินผล

ประเมินผลทั้งส่วน

Process กับ Product

- คะแนนส่วนการพัฒนาผลงาน
- คะแนนส่วนผลงานที่เสร็จสมบูรณ์
- ถ้าให้คะแนนเฉพาะผลงานที่เสร็จ
สมบูรณ์ จะไม่เห็นขั้นตอนในการ
พัฒนาผลงาน
- อาจจะให้คนอื่นทำหรือจ้างทำ

ประเมินผลเป็น

รายกลุ่ม และ รายบุคคล

- แบ่งสัดส่วนคะแนนรายกลุ่มและ
รายบุคคลตามความเหมาะสม
- ลดปัญหานศ. ไม่ช่วยงานเพื่อน
- กระตุ้นให้ศ.เกิดการเรียนรู้มากขึ้น

สรุปจาก Case Study

ข้อเสนอแนะในการจัดการเรียนการสอน

3. การวางแผนโครงงาน

กำหนดตารางการส่งงาน

ให้นักศึกษา

- อาจารย์เป็นผู้กำหนดแผนการดำเนินการให้
- ถ้าโครงงานซับซ้อนและนศ.ไม่ค่อยทำ
- นศ.ขาดประสบการณ์ไม่เห็นภาพรวมของงานทั้งหมด วางแผนที่ทำไม่ได้จริง
- ควรระบุคะแนนสำหรับการส่งงานแต่ละครั้งลงในตารางด้วย

ID	หัวข้อ	รายละเอียด	คะแนน
1	โครงงาน...	...	...
2	โครงงาน...	...	...
3	โครงงาน...	...	...
4	โครงงาน...	...	...
5	โครงงาน...	...	...
6	โครงงาน...	...	...
7	โครงงาน...	...	...
8	โครงงาน...	...	...
9	โครงงาน...	...	...
10	โครงงาน...	...	...
11	โครงงาน...	...	...
12	โครงงาน...	...	...
13	โครงงาน...	...	...
14	โครงงาน...	...	...
15	โครงงาน...	...	...

ตัวอย่างตารางส่งงาน

สรุปจาก Case Study

ข้อเสนอแนะในการจัดการเรียนการสอน

4. การตรวจงาน

มีตารางให้นักศึกษาจองคิว

ส่งงาน/นำเสนองาน

- จองคิวล่วงหน้าก่อนวันจริง
- ทำในรูปแบบออนไลน์หรือกระดาษก็ได้
- ถ้าใครมาไม่ทันข้ามไปเลยและไม่กลับมาตรวจงานย้อนหลัง
- ไม่เสียเวลาในการรอนศ. มาตรวจงาน
- สามารถกำหนดเวลาในการตรวจงานได้

ID	ชื่อ-นามสกุล	วันที่ส่งงาน	สถานะ
56000106	สว. สอนวิชา	...	...
56011031	สว. สอนวิชา	...	...
56009867	สว. สอนวิชา	...	...
56024262	สว. สอนวิชา	...	...
56024795	สว. สอนวิชา	...	...
56004305	สว. สอนวิชา	...	...
56009177	สว. สอนวิชา	...	...
56009067	สว. สอนวิชา	...	...
56009126	สว. สอนวิชา	...	...
56009065	สว. สอนวิชา	...	...
56021250	สว. สอนวิชา	...	...
56011436	สว. สอนวิชา	...	...
56012265	สว. สอนวิชา	...	...
56013525	สว. สอนวิชา	...	...
56009141	สว. สอนวิชา	...	...
56011031	สว. สอนวิชา	...	...

ตัวอย่างตารางจองคิวออนไลน์

เรียบเรียงโดยอาจารย์วรากร ใช้เทียมวงศ์
หัวหน้าสาขาวิชาคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน คณะดิจิทัลมีเดีย

จากรูปแบบการเรียนการสอนและผลการประเมินของทั้งสี่รายวิชา ทำให้เห็นว่าการเรียนการสอนโดยใช้ผู้เรียนเป็นสำคัญนั้น เป็นรูปแบบสำคัญที่ทำให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม คือสามารถทำอะไรได้แตกต่างจากที่เคยมาก่อน ช่วยผลักดันนักศึกษา ให้มีความกระตือรือร้นที่จะหาคำตอบ หรือปฏิบัติงานเพื่อให้ได้ผลสัมฤทธิ์ที่ดีขึ้น ซึ่งการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญนั้น ในหลายๆวิชาของคณะดิจิทัลมีเดีย ก็ใช้เทคนิคแต่ละอย่างในการสอนแตกต่างกันออกไปเพื่อความเหมาะสมกับเนื้อหา และวัตถุประสงค์ของแต่ละรายวิชา และบางรายวิชาก็อาจใช้เป็นรูปแบบผสมโดยใช้หลายเทคนิคเข้าด้วยกันในการจัดเรียนการสอน ซึ่งทั้งสามรายวิชาที่มีการทำรายงานการประเมินในปีการศึกษา 2557 นี้ ก็ได้มีการปรับปรุง และนำข้อการเรียนรู้มาจากการดำเนินการในปีการศึกษา 2556 และจะเป็นแหล่งองค์ความรู้ ข้อมูลเปรียบเทียบ เพื่อให้อาจารย์ที่รับผิดชอบในรายวิชาอื่นๆ ในคณะได้ร่วมกันพัฒนารูปแบบและเทคนิคในการเรียน เพื่อส่งเสริมกระบวนการการศึกษาในคณะให้มีการพัฒนาต่อๆอย่างต่อเนื่อง และให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเองได้มากที่สุด