



2434  
31 มี.ค. 2554

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล  
พระนคร  
ร.ที่ ๑๑๑๑  
วันที่ ๑๑ มี.ค. ๕๕  
เวลา ๑๕.๓๐๔

## บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

โทร. ๐๒-๒๘๒-๙๐๐๙-๑๕ ต่อ ๖๗๙๐-๖๗๙๙ โทรสาร ๐๒-๒๘๐๗๙๑๙

ที่ ศธ ๐๕๘๑.๑๒/ ๒๑๗

วันที่ ๓๑ มีนาคม ๒๕๕๔

เรื่อง ขออนุมัติจัดโครงการฝึกอบรมเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ หลักสูตร Advance Adobe Flash Professional CS5 & Workshop

เรียน อธิการบดี ผ่าน รองอธิการบดีด้านเทคโนโลยีสารสนเทศฯ และ กค.สอ.

ด้วย สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ กำหนดจัดโครงการฝึกอบรมเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ หลักสูตร Advance Adobe Flash Professional CS5 & Workshop ระหว่างวันที่ ๒๕-๒๘ เมษายน ๒๕๕๔ ณ ห้องผลิตสื่ออีเลิร์นนิ่ง อาคาร ๓ (ตึกการโรงแรม) ชั้น ๔ สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ (ศูนย์พัฒนศึกษาพระนคร) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร จำนวนเงิน ๒๖,๔๐๐ บาท (สองหมื่นหกพันสี่ร้อยบาทถ้วน) โดย เบิกจ่ายจากเงินงบประมาณ ผลผลิตผู้สำเร็จการศึกษาด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี งบรายจ่ายอื่น ค่าใช้จ่ายพัฒนาคุณภาพการศึกษา โครงการการพัฒนาการจัดการศึกษาด้านวิทยาศาสตร์ การพัฒนามหาวิทยาลัย โครงการฝึกอบรมเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

1. อนุมัติจัดโครงการฝึกอบรมเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ หลักสูตร Advance Adobe Flash Professional CS5 & Workshop ระหว่างวันที่ ๒๕-๒๘ เมษายน ๒๕๕๔ ณ ห้องผลิตสื่ออีเลิร์นนิ่ง อาคาร ๓ (ตึกการโรงแรม) ชั้น ๔ สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ (ศูนย์พัฒนศึกษาพระนคร) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร จำนวนเงิน ๒๖,๔๐๐ บาท (สองหมื่นหกพันสี่ร้อยบาทถ้วน)
2. อนุมัติบุคลากรเข้าร่วมโครงการ จำนวน ๑๕ คน (ผู้เข้าอบรมและวิทยากร) ดังรายชื่อที่แนบ
3. อนุมัติให้ น.ส.ณัฐริกา คล้ายสงคราม เป็นผู้ยืมเงินทรองจ่าย จำนวน ๒๖,๔๐๐ บาท (สองหมื่นหกพันสี่ร้อยบาทถ้วน)

๒

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์นิวัตร จารุวาระกุล)

ผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ

**โครงการบร่ายจ่ายอื่น เงินงบประมาณ ประจำปี 2554**  
**ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี**  
**หน่วยงาน สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ**

**ชื่อโครงการ** โครงการฝึกอบรมเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ หลักสูตร Advance Adobe Flash Professional CS5 & Workshop

- ( ) 1.1 การส่งเสริม ความตระหนัก ปลุกฝังจิตสำนึก
- ( ) 1.2 การสืบสาน การพัฒนา การอนุรักษ์
- ( / ) 1.3 การอบรมเชิงปฏิบัติการ การประชุม การสัมมนา
- ( ) 1.4 การจัดนิทรรศการ
- ( ) 1.5 การศึกษา การศึกษาดูงาน
- ( ) 1.6 อื่น ๆ

**ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์และกลยุทธ์ของมหาวิทยาลัย**

กลยุทธ์ที่

- ( / ) 1.1 บูรณาการหลักสูตรแบบองค์รวม
- ( ) 1.2 สร้างความเข้มแข็งทางวิชาชีพเฉพาะทาง
- ( / ) 1.3 บริหารจัดการเชิงรุก
- ( ) 1.4 พัฒนานักศึกษาและบัณฑิตให้เป็นทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณค่า (พัฒนานักศึกษา บัณฑิต และร่วมมือกับศิษย์เก่า)
- ( / ) 1.5 พัฒนาศักยภาพของบุคลากรทางการศึกษาทุกระดับ
- ( ) 1.6 ให้บริการวิชาการแก่สังคม เพื่อสร้างและพัฒนาอาชีพโดยยึดหลักเศรษฐกิจพอเพียง
- ( ) 1.7 สนับสนุนและสืบสานงานทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม และรักษาสิ่งแวดล้อม
- ( ) 1.8 พัฒนางานวิจัย/นวัตกรรม/สิ่งประดิษฐ์ เชิงบูรณาการ เพื่อประโยชน์เชิงพาณิชย์
- ( / ) 1.9 เผยแพร่และถ่ายทอดองค์ความรู้สู่ความเป็นเลิศ

**ความสอดคล้องกับตัวชี้วัดด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (งบบุคลากร)**

ผู้เข้าร่วมโครงการมีส่วนร่วมในกิจกรรมด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (จำนวน 15 คน)

มีการบูรณาการกับพันธกิจอื่น คือ

- การเรียนการสอนวิชา.....
- การวิจัย เรื่อง.....
- การบริการวิชาการ เรื่อง.....

ความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย.....(หลักฐานประกอบ อาทิ ความต้องการของภาครัฐ เอกชน ชุมชน ภาคประชาชน เป็นต้น).....

**ผู้รับผิดชอบโครงการ** สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ

## หลักการและเหตุผล

ปัจจุบันกลุ่มงานพัฒนาทรัพยากรสารสนเทศและสื่อสารอิเล็กทรอนิกส์ สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ดำเนินการผลิตสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบการสอนทางไกลผ่านดาวเทียม กว่า 700 ตอน จาก 62 รายวิชา และการเรียนการสอนออนไลน์หรือ e - Learning Courseware กว่า 30 รายวิชา โดยได้ดำเนินงานตามแผนยุทธศาสตร์ที่ 1 , 5 และ 7 ของแผนแม่บทเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร พ.ศ. 2550-2554 มุ่งเน้นพัฒนาด้านหลักสูตรและระบบการศึกษา ด้านการพัฒนาศักยภาพของผู้สอนและบุคลากรทางการศึกษาให้มีความสามารถในการใช้ ICT รวมถึงส่งเสริมการผลิตสื่อการเรียนการสอนอิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น ซึ่งเป็นการวางรากฐานที่จะพัฒนามหาวิทยาลัยไปสู่การเป็น e-University

เพื่อให้เกิดการพัฒนาในการดำเนินการดังกล่าวข้างต้น สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ จึงจัดโครงการฝึกอบรมเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ หลักสูตร Advance Adobe Flash Professional CS5 & Workshop ขึ้น จำนวนทั้งสิ้น 4 วัน เพื่อเตรียมบุคลากรให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะและความสามารถในการผลิตสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบต่างๆ ได้อย่างมีคุณภาพยิ่งขึ้น

## วัตถุประสงค์

1. ฝึกอบรมทักษะขั้นสูงให้กับบุคลากรเพื่อผลิตและพัฒนาสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบต่างๆ
2. ฝึกอบรมทักษะขั้นสูงด้านการสร้างงานกราฟิกเพื่อประกอบสื่อการเรียนการสอน
3. ฝึกอบรมทักษะการใช้โปรแกรมประยุกต์เพื่อการออกแบบ และการทำงานร่วมกับเว็บไซต์

## กลุ่มเป้าหมาย

1. ฝึกอบรมเจ้าหน้าที่ผลิตสื่ออิเล็กทรอนิกส์ สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 14 คน
2. วิทยากรจากหน่วยงานภายนอก จำนวน 1 คน
3. หลักสูตรฝึกอบรม จำนวน 1 หลักสูตร แบ่งเป็น 4 วัน

## สถานที่ฝึกอบรม

ห้องผลิตสื่ออิเล็กทรอนิกส์ อาคาร 3 (ตึกการโรงแรม) ชั้น 4 สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ (ศูนย์พัฒนาศึกษาพระนคร) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

## ระยะเวลาการฝึกอบรม

วันที่ 25 - 28 เมษายน 2554

งบประมาณ 26,400 บาท (สองหมื่นหกพันสี่ร้อยบาทถ้วน)

เบิกจ่ายจากเงินงบประมาณ ผลผลิตผู้สำเร็จการศึกษาด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี งบรายจ่ายอื่นค่าใช้จ่าย  
พัฒนาคุณภาพการศึกษา โครงการการพัฒนาการจัดการศึกษาตามยุทธศาสตร์การพัฒนามหาวิทยาลัย  
โครงการฝึกอบรมเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้

หลักสูตร Advance Adobe Flash Professional CS5 & Workshop

ระหว่าง วันที่ 25 - 28 เมษายน 2554

- |                             |             |
|-----------------------------|-------------|
| 1. ผู้เข้าร่วมอบรม          | จำนวน 14 คน |
| 2. วิทยากรจากหน่วยงานภายนอก | จำนวน 1 คน  |
| รวมทั้งหมด                  | จำนวน 15 คน |

**1. ค่าตอบแทน 14,400 บาท**

ค่าตอบแทนวิทยากรวันละ 3,600 บาท จำนวน 4 วัน 14,400 บาท  
(1 คน x 6 ชม x 600 บาท)

**2. ค่าใช้สอย 12,000 บาท**

ค่าอาหารว่าง 750 บาท จำนวน 4 วัน 3,000 บาท  
(15 คน x 2 มื้อ x 25 บาท)

ค่าอาหารกลางวัน 2,250 บาท จำนวน 4 วัน 9,000 บาท  
(15 คน x 1 มื้อ x 150 บาท)

รวมทั้งสิ้น 26,400 บาท (สองหมื่นหกพันสี่ร้อยบาทถ้วน)

หมายเหตุ : ขออภัยแจ้งค่าใช้จ่ายทุกรายการและจำนวนคนโดยเบิกจ่ายตามวงเงินที่ได้รับอนุมัติ

**หลักสูตร Advance Adobe Flash Professional CS5 & Workshop**

วัน/เวลา	08:30-10:00	10:30-12:00	12:00-13:00	13:00-14:30	15:00-16:30
วันที่ 25 เมษายน 2554	หลักสูตร Advance Adobe Flash Professional CS5 & Workshop	หลักสูตร Advance Adobe Flash Professional CS5 & Workshop	พักกลางวัน	หลักสูตร Advance Adobe Flash Professional CS5 & Workshop	หลักสูตร Advance Adobe Flash Professional CS5 & Workshop
วันที่ 26 เมษายน 2554	หลักสูตร Advance Adobe Flash Professional CS5 & Workshop	หลักสูตร Advance Adobe Flash Professional CS5 & Workshop		หลักสูตร Advance Adobe Flash Professional CS5 & Workshop	หลักสูตร Advance Adobe Flash Professional CS5 & Workshop
วันที่ 27 เมษายน 2554	หลักสูตร Advance Adobe Flash Professional CS5 & Workshop	หลักสูตร Advance Adobe Flash Professional CS5 & Workshop		หลักสูตร Advance Adobe Flash Professional CS5 & Workshop	หลักสูตร Advance Adobe Flash Professional CS5 & Workshop
วันที่ 28 เมษายน 2554	หลักสูตร Advance Adobe Flash Professional CS5 & Workshop	หลักสูตร Advance Adobe Flash Professional CS5 & Workshop		หลักสูตร Advance Adobe Flash Professional CS5 & Workshop	หลักสูตร Advance Adobe Flash Professional CS5 & Workshop

วันที่ 25 เมษายน 2554

เตรียมตัวสำหรับการทำ animation โดยเรียนรู้วิธีการสร้างตัวละครและ animation เบื้องต้น

- Advanced drawing and prepare sourcing การวาดรูปและเตรียมวัตถุดิบในรูปแบบต่างๆ เพื่อทำ animation
- Character design การออกแบบตัวละคร หน้าตา นิสัย ท่าทาง รูปร่างที่จะทำให้เป็นที่จดจำ
- Creative Idea with mindmapping เทคนิคการคิดไอเดียใหม่ๆอันทรงประสิทธิภาพที่ชื่อว่า Mindmapping เพื่อออกแบบตัวละครและทำงาน creative อื่นๆ
- การทำ animation แบบพื้นฐานที่เรียกว่า Frame-by-Frame

การทำ animation แบบ tweening เพื่อการทำงานที่สวยงามและประหยัดเวลา

- Tweening animation การทำ animation ที่ Flash จะช่วยคำนวณให้เข้าใจความแตกต่างระหว่างการทำงานของ Symbol และการบริหารทรัพยากรอย่างคุ้มค่า
- การทำ Advanced Tweening ด้วย Graphic Symbol และ MovieClip Symbol
- Art of moving เทคนิคการเคลื่อนที่ในรูปแบบต่างๆ
- Storyline เทคนิคการคิดเนื้อเรื่อง

วันที่ 26 เมษายน 2554

การทำ animation รูปแบบอื่นๆที่ไม่ใช่การ์ตูน เช่น Text หรือป้ายโฆษณา

- Motion Graphic การทำ animation ประเภทอื่นๆ ที่ไม่ใช่การ์ตูน
- เทคนิคในงาน Motion Graphic
- เทคนิค animation อื่นๆ เช่น Advanced Masking
- เทคนิคการทำ animation ให้สมจริงขึ้นด้วยการกำหนดค่า Easing และการเคลื่อนที่ด้วย Graphic

เรียนรู้ขั้นตอนสำคัญก่อนการเริ่มทำ animation คือการเขียน storyboard และ animatics

- Art of camera การเลือกมุมกล้องในสถานการณ์ต่างๆ
- Storyboarding เทคนิคการเขียน storyboard
- Animatics การเตรียมตัวสู่ animation จริง
- เทคนิคการตัดฉากในรูปแบบต่างๆ
- Background and Scene design

วันที่ 27 เมษายน 2554

การสร้างงาน interactive ผสมผสานความรู้ด้าน animation

- Advanced Interactive การทำงานที่ตอบโต้กับผู้ใช้ และเทคนิคการออกแบบ
- Interface design การออกแบบโครงร่างสำหรับงาน interactive และ animation
- เทคนิคการทำ animation ใหม่ๆใน flash cs5 เช่น การทำ motion preset, การทำ effect คิววัน ไฟ อัตโนมัติ

โปรแกรมอื่นที่ใช้สร้างงาน animation เพื่อประกอบกับ flash

- โปรแกรมเสริมในการทำ animation “Anime studio” การขยับ animation 2D โดยการใส่กระดูก
- โปรแกรมเสริมในการทำ animation “Toomboom studio” การขยับมุมกล้องอย่างมีสไตล์

วันที่ 28 เมษายน 2554

การเขียนโปรแกรมที่ทำให้ได้มาซึ่ง animation ที่สวยและซับซ้อนกว่า

- Actionscript for designer and animator เรียนรู้ actionscript ที่ช่วยให้งาน animation และงาน design ทำได้ง่ายและสวยงามขึ้น
- การใส่ sound ใน animation ประเภทต่างๆ
- การใส่ sound โดยการใส่ actionscript

การนำ animation ไปใช้ในสื่อต่างๆ และการทำงานกับ VDO

- การทำงานของ flash กับไฟล์ VDO
- การสร้างงาน flash เพื่อใช้กับงาน VDO
- การ export งานสำหรับใช้ในงานประเภทต่างๆ

Final Project

- Final Workshop
- นำเสนอผลงาน

การประเมินผลโครงการ

1. การสังเกตการณ์มีส่วนร่วม
2. ทำแบบประเมินผลโครงการเมื่อเสร็จสิ้น
3. ปริมาณและคุณภาพของการผลิตสื่ออิเล็กทรอนิกส์

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

บุคลากรมีความสามารถและทักษะในการผลิตและพัฒนาสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบต่างๆ ได้

1. บุคลากรสามารถสร้างงานกราฟิกเพื่อประกอบสื่อการเรียนการสอน ทุกรูปแบบ
2. บุคลากรสามารถพัฒนาสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบต่างๆ ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนการสอน
3. บุคลากรสามารถออกแบบ และจัดทำเว็บเพจ ของหน่วยงาน เพื่อประโยชน์ในการติดต่อประสานงาน และ การโฆษณาประชาสัมพันธ์

การรายงานผล

รายงานผลการดำเนินการตามแบบรายงานที่กอนนโยบายและแผนกำหนด และส่งรายงานฉบับสมบูรณ์เมื่อโครงการแล้วเสร็จ