

โครงการบรณายจ่ายอื่น เงินงบประมาณ ประจำปี 2554

ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

หน่วยงาน สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ

ชื่อโครงการ โครงการฝึกอบรมเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ หลักสูตร การสร้างสื่อแอนิเมชันเพื่อการ
ตกแต่งภาพ

- () 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 และ
ร่วมมือกับศิษย์เก่า)
- (/) 1.5 พัฒนาศักยภาพของบุคลากรทางการศึกษาทุกระดับ
- () 1.6 ให้บริการวิชาการแก่สังคม เพื่อสร้างและพัฒนาอาชีพโดยยึดหลักเศรษฐกิจพอเพียง
- () 1.7 สนับสนุนและสืบสานงานทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม และรักษาสิ่งแวดล้อม
- () 1.8 พัฒนางานวิจัย/นวัตกรรม/สิ่งประดิษฐ์ เชิงบูรณาการ เพื่อประโยชน์เชิงพาณิชย์
- (/) 1.9 เผยแพร่และถ่ายทอดองค์ความรู้สู่ความเป็นเลิศ

ความสอดคล้องกับตัวชี้วัดด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (งยุทธศาสตร์)

ผู้เข้าร่วมโครงการมีส่วนร่วมในกิจกรรมด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (จำนวน 24 คน)

มีการบูรณาการกับพันธกิจอื่น คือ

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

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

ผู้รับผิดชอบโครงการ สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ

หลักการและเหตุผล

การจัดการศึกษาระดับอุดมศึกษาที่มุ่งเน้นวิชาชีพบนพื้นฐานด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ที่มีคุณภาพตามมาตรฐานสากล สามารถสร้างบัณฑิตพร้อมเข้าสู่อาชีพ เป็นหนึ่งในสี่พันธกิจ ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ซึ่งให้ความสำคัญกับการจัดการเรียนการสอน และในปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนออนไลน์นับว่าเป็น การเรียนการสอนที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างสูง โดยเฉพาะในระดับอุดมศึกษา ดังนั้น มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนครจึงสนับสนุนให้มีมาตรการในการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างและซ่อมเสริมฐานความรู้ให้แก่นักศึกษา ได้แก่การพัฒนา e-Learning เพื่อการสอนซ่อมเสริมแก่นักศึกษา

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ จึงจัดทำโครงการฝึกอบรมเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ หลักสูตร การสร้างสื่อแอนิเมชันเพื่อการตกแต่งภาพ เพื่อพัฒนาศักยภาพของคณาจารย์ ให้มีทักษะและความสามารถในการผลิตสื่อการสอนออนไลน์ได้อย่างมีคุณภาพ สอดคล้องกับแผนยุทธศาสตร์ที่ 1 , 5 และ 7 ของแผนแม่บทเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร พ.ศ. 2550-2554 โดยแบ่งการอบรมออกเป็น 3 วัน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ สร้างสรรค์งานแอนิเมชัน และนำมาใช้ประกอบกับสื่อการสอนออนไลน์ได้อย่างสมบูรณ์

วัตถุประสงค์

1. ฝึกอบรมทักษะการใช้โปรแกรมสร้างงานแอนิเมชัน เพื่อสร้างงานแอนิเมชัน รูปแบบต่างๆสำหรับประกอบสื่อการเรียนการสอน
2. ฝึกทักษะการสร้างสื่อสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์และสื่อการสอนรูปแบบต่างๆ เพื่อประกอบในบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง
3. ฝึกทักษะการนำสื่อการสอนรูปแบบต่างๆ เข้าสู่บทเรียนเพื่อประกอบในบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง

กลุ่มเป้าหมาย

- | | |
|--|------------------|
| 1. ฝึกอบรมคณาจารย์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร | จำนวน 18 คน |
| 2. คณะกรรมการ | จำนวน 5 คน |
| 3. วิทยากรจากภายนอก | จำนวน 1 คน |
| 4. หลักสูตรฝึกอบรม | จำนวน 1 หลักสูตร |

สถานที่ฝึกอบรม

ห้องผลิตสื่ออีเลิร์นนิ่ง อาคาร 3 (ตึกการโรงแรม) ชั้น 4 สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ (ศูนย์พัฒนวิชาการพระนคร) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

ระยะเวลาการฝึกอบรม

ระหว่างวันที่ 25 - 27 พฤษภาคม 2554 จำนวน 3 วัน

ขั้นตอนการดำเนินงาน

กิจกรรม	ปี 2554			ปี 2554					
	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.
1. ประชุมวางแผน	■								
2. จัดทำโครงการ		■							
3. เสนอโครงการเพื่อขออนุมัติ		■							
4. ดำเนินโครงการ			■						
5. ประเมินผลโครงการ			■						
6. ติดตามการนำความรู้ไปใช้ประโยชน์			■						

งบประมาณ 29,200 บาท (สองหมื่นเก้าพันสองร้อยบาทถ้วน)

เบิกจ่ายจากเงินงบประมาณ ผลผลิตผู้สำเร็จการศึกษาด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี งบรายจ่ายอื่นค่าใช้จ่ายพัฒนาคุณภาพการศึกษา โครงการการพัฒนาการจัดการศึกษาตามยุทธศาสตร์การพัฒนามหาวิทยาลัย โครงการฝึกอบรมเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้

หลักสูตร การสร้างสื่อแอนิเมชันเพื่อการตกแต่งภาพ

ระหว่าง วันที่ 25 - 27 พฤษภาคม 2554

- | | | | |
|---|-------|----|----|
| 1. คณาจารย์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร | จำนวน | 18 | คน |
| 2. คณะกรรมการ | จำนวน | 5 | คน |
| 3. วิทยากรจากภายนอก | จำนวน | 1 | คน |
| รวมทั้งหมด | จำนวน | 24 | คน |

1. ค่าตอบแทน 10,800 บาท

ค่าตอบแทนวิทยากรวันละ 3,600 บาท จำนวน 3 วัน 10,800 บาท
(1 คน x 6 ชม x 600 บาท)

2. ค่าใช้สอย 14,400 บาท

ค่าอาหารว่าง 1,200 บาท จำนวน 3 วัน 3,600 บาท
(24 คน x 2 มื้อ x 25 บาท)

ค่าอาหารกลางวัน 3,600 บาท จำนวน 3 วัน 10,800 บาท
(24 คน x 1 มื้อ x 150 บาท)

3. ค่าวัสดุ (ตามเอกสารที่แนบ) จำนวน 4,000 บาท

รวมทั้งสิ้น 29,200 บาท (สองหมื่นเก้าพันสองร้อยบาทถ้วน)

หมายเหตุ : ขออภัยแจ้งค่าใช้จ่ายทุกรายการและจำนวนคนโดยเบิกจ่ายตามวงเงินที่ได้รับอนุมัติ

หลักสูตร การสร้างสื่อแอนิเมชันเพื่อการตกแต่งภาพ

วัน/เวลา	08:30-10:00	10:30-12:00	12:00-13:00	13:00-14:30	15:00-16:30
วันที่25 พฤษภาคม 2554	หลักสูตร การสร้างสื่อแอนิเมชันเพื่อการตกแต่งภาพ	หลักสูตร การสร้างสื่อแอนิเมชันเพื่อการตกแต่งภาพ	พักกลางวัน	หลักสูตร การสร้างสื่อแอนิเมชันเพื่อการตกแต่งภาพ	หลักสูตร การสร้างสื่อแอนิเมชันเพื่อการตกแต่งภาพ
วันที่26 พฤษภาคม 2554	หลักสูตร การสร้างสื่อแอนิเมชันเพื่อการตกแต่งภาพ	หลักสูตร การสร้างสื่อแอนิเมชันเพื่อการตกแต่งภาพ		หลักสูตร การสร้างสื่อแอนิเมชันเพื่อการตกแต่งภาพ	หลักสูตร การสร้างสื่อแอนิเมชันเพื่อการตกแต่งภาพ
วันที่27 พฤษภาคม 2554	หลักสูตร การสร้างสื่อแอนิเมชันเพื่อการตกแต่งภาพ	หลักสูตร การสร้างสื่อแอนิเมชันเพื่อการตกแต่งภาพ		หลักสูตร การสร้างสื่อแอนิเมชันเพื่อการตกแต่งภาพ	หลักสูตร การสร้างสื่อแอนิเมชันเพื่อการตกแต่งภาพ

วันที่25 พฤษภาคม 2554

เริ่มต้นกับ โปรแกรมแอนิเมชัน และ การสร้างงาน/การควบคุม แอนิเมชัน ด้วย Timeline

- รู้จักขอบเขตในการทำงานโปรแกรมแอนิเมชัน
- ทดลองสร้าง Graphic อย่างง่ายใน โปรแกรมแอนิเมชัน ด้วยอุปกรณ์วาดภาพเบื้องต้น
- ทำความเข้าใจเกี่ยวกับ แอนิเมชัน และวิธีทำภาพเคลื่อนไหวใน โปรแกรมแอนิเมชัน
- เรียนรู้เกี่ยวกับ Frame และการควบคุมเวลาผ่าน Timeline
- ทดลองสร้าง แอนิเมชัน แบบพื้นฐานด้วยวิธี Frame by Frame
- รู้จักรูปแบบไฟล์และการสร้างไฟล์ที่จะนำ แอนิเมชัน ไปใช้งานจริง

การสร้าง graphic ด้วยเครื่องมือวาดขั้นสูง และ การสร้าง แอนิเมชัน แบบ Shape Tween และ Classic Tween

- เรียนรู้การสร้าง Graphic ขั้นสูงด้วยอุปกรณ์ทั้งหมดในโปรแกรม
- การนำ Graphic จากนอกโปรแกรมแอนิเมชัน เข้ามาใช้งาน เช่น ไฟล์ภาพ หรือ ภาพวาดจาก Photoshop และ Illustrator
- การสร้าง แอนิเมชัน แบบใช้คอมพิวเตอร์ช่วยคำนวณที่เรียกว่า Tweening
- ทดลองสร้างการเปลี่ยนแปลงรูปร่างในงาน แอนิเมชัน ด้วยคำสั่ง Shape Tween
- รู้จักกับ Symbol และ Library
- การทำ แอนิเมชัน อย่างง่าย เช่น Fade in – out , หมุนหรือเคลื่อนที่ไปมา ที่เรียกว่า Classic Tween

วันที่26 พฤษภาคม 2554

การจัดลำดับเนื้อเรื่อง (Storyboard) และเทคนิคพิเศษในการทำแอนิเมชัน คือการใช้ Masking Layer และ Motion Guide

- ทดลองสร้าง แอนิเมชัน เป็นเรื่องราวโดยศึกษาจาก banner และ introduction บน website
- การทำให้วัตถุเคลื่อนที่ในทิศทางที่กำหนด หรือ Motion Guide ต่างๆ เพื่อเรียนรู้วิธีการจัดการ timeline ควบคู่กับ Shape Tween และ Classic motion
- เพิ่มเทคนิคพิเศษในการสร้าง แอนิเมชัน ด้วยการซ้อนภาพด้วย Layer และ Layer effect
- ทดลองสร้างภาพและ แอนิเมชัน ในลักษณะที่มองเห็นทีละส่วน หรือ Masking Layer
- ทดลองสร้างงาน แอนิเมชัน เป็นเรื่องราวโดยอาศัยความรู้ในการทำ แอนิเมชัน ทุกรูปแบบ

วันที่ 26 พฤษภาคม 2554 (ต่อ)

การสร้างภาพเคลื่อนไหวที่สามารถตอบโต้ได้ (Interactive Movie) ด้วยคำสั่ง Basic Actionscript

- วิธีสร้างปุ่มให้กดบน Web หรือ Presentation และเทคนิคการออกแบบปุ่มในรูปแบบต่างๆ
- ทดลองใช้คำสั่ง Action Script เพื่อควบคุมเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพเคลื่อนไหว เช่นการสั่งให้ Play, Start, Stop , Go to หรือ Pause ไว้
- ทำความเข้าใจเกี่ยวกับ Event ในการกดปุ่ม เช่น rollOver, keypress, press เพื่อนำไปทำปุ่มให้กดบน web ในรูปแบบต่างๆ
- ทดลองสร้าง Interactive Movie เพื่อสร้างงาน Web page หรือ Presentation และการตรวจสอบผลงานที่สร้างขึ้นด้วยวิธีการต่างๆ
- สร้างการ Link เชื่อมแต่ละหน้า Web Page หรือ presentation ด้วย Action: gotoAndPlay (Frame Number และ Frame Label)
- สร้าง Web Interface ด้วย โปรแกรมแอนิเมชัน ในรูปแบบต่างๆ ทดลองสร้างงาน แอนิเมชัน เป็นเรื่องราวโดยอาศัยความรู้ในการทำ แอนิเมชัน ทุกรูปแบบ

เรียนรู้ Actionscript สำหรับงานประเภท offline และ CD, สร้างแอนิเมชัน ซับซ้อนด้วย Movie Clip

- Action: fscommand เพื่อสั่งให้ Game หรือ Presentation เล่นแบบ Full screen หรือ สามารถสั่งให้ปิดโปรแกรมแบบอัตโนมัติ
- ทำความรู้จัก symbol สารพัดประโยชน์ MovieClip
- สร้างภาพเคลื่อนไหวที่ซับซ้อนมากขึ้นด้วย MovieClip
- เรียนรู้การใช้ Filter ใน โปรแกรมแอนิเมชัน

วันที่ 27 พฤษภาคม 2554

Actionscript เพื่อการควบคุม Movie Clip และการประยุกต์ใช้ Symbol

- สร้างปุ่มกดบน Web ที่สามารถเคลื่อนไหวได้ (Button + MovieClip) ทำความรู้จัก symbol สารพัดประโยชน์ MovieClip
- สร้างปุ่มที่มี แอนิเมชัน ซับซ้อนโดยอาศัย Movie Clip

การใส่เสียงประกอบบนงาน แอนิเมชัน ประเภทต่างๆ และการ loadMovie เพื่อรวมงานเข้ามาไว้ที่งานหลักขึ้นเดียวกัน

- ทดลองสร้างปุ่มที่มีเสียงต่างๆ เพื่อสร้างปุ่มที่ใช้บน web อย่างสมบูรณ์แบบ
- ทดลองใส่เสียงให้กับงาน presentation และ Flash webpage
- ควบคุมเสียงด้วย Actionscript
- การ Export Movie และ Sound ในรูปแบบของ Shockwave Flash เพื่อนำไปใช้ในงาน สร้างเว็บไซต์
- Actionscript: loadMovie เพื่อแยก movie ออกเป็นส่วนๆ สำหรับงานที่มีขอบเขตใหญ่
- Actionscript: getURL เพื่อทำ Link จากปุ่มใน Flash
- Actionscript Pre-Loader แบบเปอร์เซ็นต์ขึ้นระหว่าง User รอการ Load Web การใช้งานแอนิเมชัน บนอินเทอร์เน็ต (upload to web server)
- สร้าง แอนิเมชัน เพื่อรอการ load ไฟล์ flash บน website ในรูปแบบต่างๆ

วันที่ 27 พฤษภาคม 2554 (ต่อ)

- ทดลองผสมคำสั่งในการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยเทคนิคที่เรียนมา เพื่อสร้างภาพยนตร์ประกอบบน Web Site อย่างสมบูรณ์แบบ
- เรียนรู้การนำ Shockwave Flash ไปใช้ในโปรแกรม HTML และ Upload เพื่อนำไปใช้งานจริง
- สาธิตการทำงานและทดลองใช้งานโปรแกรมที่เกี่ยวข้องกับโปรแกรมแอนิเมชัน อื่นๆ เช่น Swish Max

Final Project

- Final Workshop
- นำเสนอผลงาน

การประเมินผลโครงการ

1. การสังเกตการณ์มีส่วนร่วม
2. ทำแบบประเมินผลโครงการเมื่อเสร็จสิ้น
3. ปริมาณและคุณภาพของการผลิตสื่ออิเล็กทรอนิกส์

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. คณาจารย์สามารถใช้โปรแกรมสร้างงานแอนิเมชัน เพื่อสร้างงานแอนิเมชัน รูปแบบต่างๆ สำหรับประกอบสื่อการเรียนการสอนได้
2. คณาจารย์สามารถสร้างสื่อสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์และสื่อการสอนรูปแบบต่างๆ เพื่อประกอบในบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง
3. คณาจารย์สามารถนำสื่อการสอนรูปแบบต่างๆ เข้าสู่บทเรียนเพื่อประกอบในบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง

การรายงานผล

รายงานผลการดำเนินการตามแบบรายงานที่กองนโยบายและแผนกำหนด และส่งรายงานฉบับสมบูรณ์เมื่อโครงการแล้วเสร็จ

ลงชื่อ.....ผู้เสนอโครงการ
(นายเพชร สายแสน)

รองผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ

ลงชื่อ.....หัวหน้าหน่วยงาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์นิวัตร จารุวาระกุล)

ผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ

รายชื่อคณะกรรมการ

๑. นายเพชร สายเสน
๒. นางสาวณัฏฐริกา คล้ายสงคราม
๓. นายกฤษณ์ จำนงนิตย์
๔. นางสาวร็องนงค์ ชมปรีดา
๕. นางสาวดลวรรณ สุทธิวัฒน์กำจร

รายชื่อผู้เข้าอบรม

๑. นายสมชาย เหลืองสด
๒. นางสาววไลภรณ์ สุทธา
๓. นางสาวประพาฬภรณ์ อีรมงคล
๔. นางสาวอัสชา ศิริพันธ์
๕. นางสาวไตรติกา พิชิตเดช
๖. นางสาวณัฐชยา เปี้ยแก้ว
๗. นางวีรวรรณ จันทนะทรัพย์
๘. นายสำเร็จ รักซ้อน
๙. นายนิโรจน์ เงินพรหม
๑๐. นางชลธิชา สาลิกานนท์
๑๑. นายรัตนพล มงคลรัตนสิทธิ์
๑๒. นางสาวปัญญาพร แสงสมพร
๑๓. นายภาณุพงศ์ พันธุ์บัวหลวง
๑๔. นายปฐมพงศ์ จำนงลาภ
๑๕. นายมงคล ชนะบัว
๑๖. นางสาวสุวลี บัวสุวรรณ
๑๗. นางสาวปริญญา โชคอุดมไพศาล
๑๘. นางสาววันธนา แก้วผาบ