

**รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)**

**รหัสวิชา VCD1501 รายวิชา การออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ภาคการศึกษา 01 ปีการศึกษา 2566**

# หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

### ๑. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา VCD1501

ชื่อรายวิชาภาษาไทย การออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์

ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ Computer Graphic Design

**๒. จำนวนหน่วยกิต** 3 (2-2-5)

### ๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

๓.๑ หลักสูตร ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์

๓.๒ ประเภทของรายวิชา วิชาแกนเรียน

### ๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

๔.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา อ.ดร. ฟาริดา วิรุฬหผล ๔.๒ อาจารย์ผู้สอน อ.ดร. ฟาริดา วิรุฬหผล

**๕. สถานที่ติดต่อ** คณะศิลปกรรมศาสตร์ ชั้น 2 **/ E – Mail** [cosacreative@live.com](mailto:cosacreative@live.com)

### ๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

๖.๑ ภาคการศึกษาที่ 01 / ชั้นปีที่ 1

๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้ ประมาณ 30 คน

**๗. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite)** (ถ้ามี) ไม่มี

**๘. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites)** (ถ้ามี) ไม่มี

**๙. สถานที่เรียน Google Meet/**คณะศิลปกรรมศาสตร์ ชั้น 2 ห้องคอมพิวเตอร์ชั้น M

**๑๐.วันที่จัดทำหรือปรับปรุง** วันที่ 10 เดือน มิถุนายน พ.ศ.2565

### รายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

หลักการพื้นฐานการทำงานทางการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ เพื่อผลทางด้านประสิทธิภาพของการสื่อสาร ฝึก

ปฏิบัติออกแบบและผลิตงานการจัดวางและออกแบบตัวอักษรสำหรับงานกราฟิก เปลยี่ ออนไลน์เราะสถานการณ์โควิด

นการสอนในชั้นเรียนเป็นระบบ

# หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

### ๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

๑.๑ เพื่อให้นักศึกษามีความเข้าใจเครื่องมือทางการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์

๑.๒ เพ่ือให้นักศึกษารู้จักประยุกต์ใช้ทฤษฎีทางการออกแบบและนำสามารถมาใช้เป็นเคร่ืองมือในการออกแบบได้ อย่างมีประสิทธิภาพ

### ๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อให้นักศึกษามีความรู้พื้นฐาน เป็นการเตรียมความพร้อมด้านปัญญาในการนำความรู้ ความเข้าใจ ในการทำงาน ด้านการออกแบบ/ควรมีการเปลี่ยนแปลงตัวอย่างอ้างอิง พัฒนาและปรับปรุงเนื้อหาให้มีความทันสมัย สอดคล้องกับสภาพ ปัจจุบันโดยเฉพาะเรื่องอุปกรณ์และเครื่องมือทางการออกแบบ

# หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

### ๑. คำอธิบายรายวิชา

(ภาษาไทย) หลักการพื้นฐานและวิธีใช้โปรแกรมสำเร็จรูปที่ใช้ในการทำงานออกแบบพื้นฐษน เพ่ือผลทางด้าน ประสิทธิภาพของการสื่อสาร ฝึกปฏิบัติออกแบบและผลิตงานออกแบบสำหรับงานกราฟิก ( ภาษาอังกฤษ) This course provides principle knowledge in font design. It is a practice-led course that focuses on communication and lettering and typography design.

### ๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **บรรยาย**  **(ชั่วโมง)** | **สอนเสริม**  **(ชั่วโมง)** | **การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาคสนาม/การฝึกงาน (ชั่วโมง)** | **การศึกษาด้วยตนเอง**  **(ชั่วโมง)** |
| บรรยาย 30 ชั่วโมง ต่อภาค การศึกษา | สอนเสริมตามความ ต้องการของนักศึกษา  เฉพาะราย | การฝึกปฏิบัติ 30 ชั่วโมง ต่อภาค การศึกษา | การศึกษาด้วยตนเอง ๕ ชั่วโมง ต่อสัปดาห์ |

**๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล**

(ผู้รับผิดชอบรายวิชาโปรดระบุข้อมูล ตัวอย่างเช่น *๑ ชั่วโมง / สัปดาห์*)

๓.๑ ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน ห้องพักอาจารย์ ชั้น ๒ อาคาร๖๐พรรษามหาวชิราลงกรณ์ คณะ ศิลปกรรมศาสตร์

๓.๒ ปรึกษาผ่านโทรศัพท์ที่ทำงาน / มือถือ หมายเลข ๐๘๙๒๑๑๖๑๐๗ ๓.๓ ปรึกษาผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) [cosacreative@live.com](mailto:cosacreative@live.com)

๓.๔ ปรึกษาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook/Twitter/Line) https://[www.facebook.com/frida.vi.7](http://www.facebook.com/frida.vi.7) ๓.๕ ปรึกษาผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Internet/Webboard) -

**๑. คุณธรรม จริยธรรม**

# หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

### ๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

(๑) ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต

(๒) มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม

(๓) มีภาวะผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีม สามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับความสำคัญของการแก้ไข ปัญหา

(๔) เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์ (๕)เคารพกฎ ระเบียบ และข้อบังคับต่างๆ ขององค์กรและสังคม (๖)มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

### ๑.๒ วิธีการสอน

(๑) บรรยายพร้อมยกตัวอย่างกรณีศึกษาเกี่ยวกับประเด็นทางจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้โปรแกรมที่

เกี่ยวข้องกับการออกแบบตัวอักษร

(๒) กำหนดให้นักศึกษาหาตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง (๓) ฝึกปฏิบัติ

(๔) วิจารณ์งาน

### ๑.๓ วิธีการประเมินผล

(๑) การตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนด ระยะเวลาที่มอบหมาย (๒) ความมีวินัยความรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย

(๓) ประเมินผลการวิเคราะห์กรณีศึกษา

(๔) ประเมินผลการนำเสนอรายงานที่มอบหมาย

## ๒. ความรู้

### ๒.๑ ความรู้ที่ต้องพัฒนา

(๑) มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการที่สำคัญ ในเนื้อหาของงานด้านงานการออกแบบตัวอักษร

(๒) สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจและอธิบายความต้องการการออกแบบงานการออกแบบตัวอักษร รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ปัญหา

(๓) สามารถวิเคราะห์ ออกแบบ ปรับปรุง/ หรือประเมินองค์ประกอบต่างๆ ของการออกแบบนิเทศศิลป์

(๔) สามารถติดตามความก้าวหน้า ทางเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง นำมาใช้รวมทั้งการนำไปประยุกต์

(๕) มีความรู้ ความเข้าใจ และสนใจพัฒนาความรู้ ความชำนาญการออกแบบนิเทศศิลป์อย่างต่อเนื่อง

(๖) มีความรู้ในแนวกว้างขวางของสาขาการออกแบบนิเทศศิลป์ เล็งเห็นการเปลี่ยนแปลง และเข้าใจ ผลกระทบ ของเทคโนโลยีใหม่ๆ

(๗) มีประสบการในการพัฒนาและ/หรือการประยุกต์ซอฟแวร์ การออกแบบนิเทศศิลป์ที่ใช้งานได้จริง

(๘) สามารถบูรณาการความรู้ในสาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์กับความรู้ในศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

### ๒.๒ วิธีการสอน

(๑) บรรยาย

(๒) มอบหมายงานเดยี่ ว งานกลุ่ม และรายบุคคลให้ฝึกปฏิบัติ และค้นคว้าหาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

(๓) ฝึกปฏิบัติในชั้นเรียน (๔) วิจารณ์งาน

(๕) อภิปรายกลุ่ม

### ๒.๓ วิธีการประเมินผล

(๑) การสอบปลายภาคเรียน ด้วยข้อสอบที่เน้นหลักการและวิธีการใช้งานคอมพิวเตอร์และโปรแกรม สำเร็จรูปที่ใช้ในการออกแบบ

(๒) การประเมินผลการคะแนนเก็บจากโปรเจคที่มอบหมายให้ในแต่ละครั้ง

## ๓. ทักษะทางปัญญา

### ๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

(๑) คิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างเป็นระบบ

(๒) สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินผล เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์

(๓) สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ

(๔) สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะการแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม

### ๓.๒ วิธีการสอน

(๑) ฝึกหัดทักษะตามที่มอบหมายทั้งในรูปแบบส่วนบุคคลและแบบกลุ่ม

(๒) มอบหมายให้นักศึกษาลงมือปฏิบัติ และนำเสนอผลงาน

### ๓.๓ วิธีการประเมินผล

(๑) ประเมินตามสภาพจริงจากผลงานและการปฏิบัติงานของนักศึกษา

(๒) แบบทดสอบกลางภาคและปลายภาค โดยเน้นข้อสอบที่มีการประยุกต์ความรู้และทักษะในการ แก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์

## ๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

### ๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

(๑) มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการทฤษฎีที่สำคัญ ในเนื้อหาสาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์

(๒) สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจและอธิบายความต้องการการออกแบบนิเทศศิลป์ รวมทั้งประยุกต์ ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา

(๓) สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มาชี้นำสังคมในประเด็นที่เหมาะสม

(๔) มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม

(๕) สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์ทั้งส่วนตัวและส่วนรวม พร้อมทั้งแสดงจุดยืน อย่าง เหมาะสมทั้งของตนเองและของกลุ่ม

(๖) มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเองและทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง

### ๔.๒ วิธีการสอน

(๑) บรรยายทฤษฎีทางการออกแบบเพื่อให้นักศึกษาเข้าใจการออกแบบตัวอักษรพื้นฐาน

(๒) มอบหมายงานรายกลุ่มและรายบุคคล เช่น การค้นคว้าความก้าวหน้าและวิวัฒนาการของการออกแบบ นิเทศศิลป์ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมกับการออกแบบนิเทศศิลป์

(๓) มอบหมายหัวข้อให้ปฎิบัติ และการนำเสนอรายงาน

### ๔.๓ วิธีการประเมินผล

(๑) ประเมินผลสัมฤทธิ์ของรายงานกลุ่มและรายบุคคลที่ได้รับมอบหมาย

(๒) ประเมินตนเอง เพื่อน และพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม

## ๕. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

**๕.๑ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา** (๑) มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบัน ต่อการทำงานที่เกี่ยวกับเทคโนโลยี งานออกแบบตัวอักษร

(๒) สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหา โดยใช้สารสนเทศ หรือการแสดงสถิติประยุกต์ต่อปัญหาที่ เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์

(๓) สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน เลือกใช้รูปแบบของการสื่อสารนำเสนอ อย่าง เหมาะสม

(๔) สามารถใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม

### ๕.๒ วิธีการสอน

(๑) บรรยายภาคทฤษฎีให้นักศึกษาเข้าใจพื้นฐานการออกแบบตัวอักษร

(๑) มอบหมายงานให้นักศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองจาก Website และทำชิ้นงานเพื่อฝึกทักษะ (๒) นำเสนอรายงานหรือผลงานโดยใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมในหลายสถานการณ์

### ๕.๓ วิธีการประเมินผล

(๑) ประเมินผลจากการเลือกใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง

(๒) ประเมินผลจากการนำเสนองานที่มอบหมาย

## ๖. ด้านอื่นๆ

(๑) ……………………………………………………………………..………………………………… (๒) ……………………………………………………………………..………………………………… (๓) ……………………………………………………………………..………………………………… (๔) ……………………………………………………………………..………………………………… (๕) ……………………………………………………………………..…………………………………

**หมายเหตุ**

สัญลักษณ์  หมายถึง ความรับผิดชอบหลัก สัญลักษณ์  หมายถึง ความรับผิดชอบรอง เว้นว่าง หมายถึง ไม่ได้รับผิดชอบ

ซึ่งจะปรากฎอยู่ในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

**๑. แผนการสอน**

# หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **สัปดาห์**  **ที่** | **หัวข้อ/รายละเอียด** | **จำนวน**  **(ชม.)** | **กิจกรรมการเรียน**  **การสอน/สื่อที่ใช้** | **ผู้สอน** |
| ๑ | ๑. แนะนำเนอื้ หารายวิชาและ กระบวนการเรียนการสอน  ๒. ปรับพื้นฐานความรู้ความเข้าใจใน รายวิชา | ๔ | ๑. แจ้งรายละเอียดในแผนการ เรียนประจำวิชาผ่าน Google Meet ๒. บรรยายเนื้อหาของวิชา  ๓. นักศึกษาทำแบบทดสอบความรู้  ก่อนเรียน | อ.ฟาริดา |
| ๒ | ความหมายและความเป็นมาของงาน ออกแบบ  - การออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์คือ อะไร  - ความหมายและความสำคัญ  -ประวัติศาสตร์การออกแบบอย่าง ย่อ | ๔ | ๑.บรรยายผ่าน Google Meet ๒.ยกตัวอย่างประกอบ ๓.ค้นคว้าจาก*แ*หล่งสารสนเทศ | อ.ฟาริดา |
| ๓ | ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์  - ประเภทและรูปแบบ  - ส่วนประกอบต่างๆ ของ  โปรแกรม Illustrator | ๔ | ๑.บรรยายผ่าน Google Meet ๒.ศึกษาจากอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ ๓.สาธิต+อธิบายส่วนประกอบ  โปรแกรม | อ.ฟาริดา |
| ๔ | การออกแบบเบื้องต้นด้วยโปรแกรม  Illustrotor | ๔ | ๑.บรรยายผ่าน Google Meet ๒.สาธิตการใช้ซอฟต์แวร์ ๓.ฝึกหัดการใช้โปรแกรมและทักษะ ส่วนบุคคล | อ.ฟาริดา |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **สัปดาห์**  **ที่** | **หัวข้อ/รายละเอียด** | **จำนวน**  **(ชม.)** | **กิจกรรมการเรียน**  **การสอน/สื่อที่ใช้** | **ผู้สอน** |
| ๕ | การออกแบบเบื้องต้นด้วยโปรแกรม  Illustrotor (ต่อ) | ๔ | ๑.บรรยายผ่าน Google Meet ๒.สาธิตการใช้ซอฟต์แวร์ ๓.ฝึกหัดการใช้โปรแกรมและทักษะ ส่วนบุคคล  ๔.ปฎิบัติการออกแบบงานกลุ่ม | อ.ฟาริดา |
| ๖ | การออกแบบเบื้องต้นด้วยโปรแกรม  Illustrotor (ต่อ) | ๔ | ๑.บรรยายผ่าน Google Meet ๒.สาธิตการใช้ซอฟต์แวร์ ๓.ฝึกหัดการใช้โปรแกรม ทักษะส่วนบุคคล ๔.ปฏิบัติการออกแบบงานกลุ่ม  (ต่อ) | อ.ฟาริดา |
| ๗ | การออกแบบเบื้องต้นด้วยโปรแกรม  Photoshop  -การแสกนภาพตัวอักษร  -การใส่เอฟเฟคต่างๆ | ๔ | ๑.บรรยายผ่าน Google Meet ๒.สาธิตการใช้ซอฟต์แวร์ ๓.ฝึกหัดการใช้โปรแกรม ทักษะส่วนบุคคล ๔.ปฏิบัติการออกแบบงานกลุ่ม  (ต่อ) | อ.ฟาริดา |
| ๘ | สอบกลางภาค | ๔ |  | อ.ฟาริดา |
| ๙ | การออกแบบเบื้องต้นด้วยโปรแกรม  Lightroom | ๔ | ๑.บรรยายผ่าน Google Meet ๒.สาธิตการใช้ซอฟต์แวร์ ๓.ฝึกหัดการใช้โปรแกรม ทักษะส่วนบุคคล ๔.ปฏิบัติงานจริง(งานกลุ่ม) | อ.ฟาริดา |
| ๑๐ | การออกแบบเบื้องต้นด้วยโปรแกรม  Lightroom (ต่อ) | ๔ | ๑.ปฏิบัติงานจริง(งานกลุ่ม)(ต่อ) พร้อมนำเสนองานพร้อมวิจารณ์ งานผ่าน Google Meet | อ.ฟาริดา |
| ๑๑ | การออกแบบงด้วยการใช้ Procreate | ๔ | ๑.บรรยายผ่าน Google Meet ๒.สาธิตการใช้ซอฟต์แวร์ ๓.ฝึกหัดการใช้โปรแกรม  ทักษะส่วนบุคคล | อ.ฟาริดา |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **สัปดาห์**  **ที่** | **หัวข้อ/รายละเอียด** | **จำนวน**  **(ชม.)** | **กิจกรรมการเรียน**  **การสอน/สื่อที่ใช้** | **ผู้สอน** |
|  |  |  | ๔. ฝึกการออกแบบเพื่อพัฒนา ทักษะส่วนบุคคล |  |
| ๑๒ | การออกแบบงด้วยการใช้ Procreate (ต่อ) | ๔ | ๑.บรรยายผ่าน Google Meet ๒.สาธิตการใช้ซอฟต์แวร์ ๓.ฝึกหัดการใช้โปรแกรม ทักษะส่วนบุคคล  ๔. ฝึกการออกแบบเพื่อพัฒนา ทักษะส่วนบุคคลและการนำเสนอ ผลงาน | อ.ฟาริดา |
| ๑๓ | การใช้โปรแกรม Illustrator/Photshop  ร่วมกันเพื่อการออกแบบ | ๔ | ๑.บรรยายผ่าน Google Meet ๒.สาธิตการใช้ซอฟต์แวร์ ๓.ฝึกหัดการใช้โปรแกรมและทักษะ ส่วนบุคคล | อ.ฟาริดา |
| ๑๔ | การใช้โปรแกรม Illustrator/Photshop  ร่วมกันเพื่อการออกแบบ | ๔ | ๑.บรรยายผ่าน Google Meet ๒.สาธิตการใช้ซอฟต์แวร์ ๓.ฝึกหัดการใช้โปรแกรม ทักษะส่วนบุคคล  ๔. ฝึกการออกแบบเพื่อพัฒนา ทักษะส่วนบุคคลและการนำเสนอ ผลงาน | อ.ฟาริดา |
| ๑๕ | การใช้โปรแกรม Illustrator/Photshop  ร่วมกันเพื่อการออกแบบ | ๔ | ๑. ปฎิบัติการออกแบบส่วนบุคคล ๒.นำเสนอผลงานที่ที่ได้ออกแบบ ๓.การวิจารณ์ แลกเปลยี่ นความ  คิดเห็นผ่าน Google Meet | อ.ฟาริดา |
| ๑๖ | การใช้โปรแกรม Illustrator/Photshop  ร่วมกันเพื่อการออกแบบ | ๔ | ๑. ปฎิบัติการออกแบบส่วนบุคคล ๒.นำเสนอผลงานที่ที่ได้ออกแบบ | อ.ฟาริดา |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **สัปดาห์**  **ที่** | **หัวข้อ/รายละเอียด** | **จำนวน**  **(ชม.)** | **กิจกรรมการเรียน**  **การสอน/สื่อที่ใช้** | **ผู้สอน** |
|  |  |  | ๓.การวิจารณ์ แลกเปลยี่ นความ  คิดเห็นผ่าน Google Meet |  |
| ๑๗ | สอบปลายภาค | ๔ |  | อ.ฟาริดา |

## ๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

( *ระบุวิธีการประเมินผลการเรียนรู้หัวข้อย่อยแต่ละหัวข้อตามที่ปรากฏในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบของรายวิชา*

*(Curriculum Mapping) ตามที่กำหนดในรายละเอียดของหลักสูตร สัปดาห์ที่ประเมิน และสัดส่วนของการประเมิน)*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ผลการเรียนรู้** | **วีธีการประเมินผลการเรียนรู้** | **สัปดาห์ที่**  **ประเมิน** | **สัดส่วน**  **ของการประเมินผล** |
| 1.1, 1.6, 2.1,  2.2, 2.3, 2.6,  2.7, 2.8, 3.1,  3.2, 3.3, 3.4,  5.1, 5.2, 5.3,  5.4 | สอบกลางภาค สอบปลายภาค | 8  17 | 10%  20% |
| 1.1, 1.2, 1.4,  1.5, 1.6, 2.1,  2.2, 2.3, 2.4,  2.5, 2.6, 2.7,  2.8, 3.1, 3.2,  3.3, 3.4, 4.3,  4.4, 4.5, 4.6,  5.1, 5.2, 5.3,  5.4 | - วิเคราะห์กรณีศึกษา ค้นคว้า การนำเสนอ  - การทำงานกลุ่มและผลงาน  - การส่งงานตามที่มอบหมาย | ตลอดภาค การศึกษา | 60% |
| 1.2, 1.4, 1.5,  1.6, 3.1, 3.2,  3.3, 3.4, | - การเข้าชั้นเรียน  - การมีส่วนร่วม อภิปราย เสนอความคิดเห็นในชั้น เรียน | ตลอดภาค การศึกษา | 10% |

**๑. ตำราและเอกสารหลัก**

# หมวดที่ ๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

๑) Adobe. (2022). *Adobe Illustrator Pro CC Help.*

๒) Adobe. (2022). *Adobe Photoshop Pro CC Help*.

## ๒. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

๑) Adobe. (2022). *ADOBE Illustrator PRO Help and tutorials*.

๒) Adobe. (2022). ADOBE *Photoshop Help and tutorials.*

## ๓. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

Adobe. (2013). *Illustrator CC: Classroom in a book*.

# หมวดที่ ๗ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

### ๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

การประเมินประสิทธิผลในรายวิชาโดยนักศึกษา มีดังนี้

- การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน

- การสังเกตการณ์จากพฤติกรรมของผู้เรียน

- แบบประเมินผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา

- ข้อเสนอแนะผ่านเว็บบอร์ด ที่อาจารย์ผู้สอนได้จัดทำเป็นช่องทางการสอื่ สารกับนักศึกษา

### ๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน

*(ระบุวิธีการประเมินที่จะได้ข้อมูลการสอน เช่น จากผู้สังเกตการณ์ หรือทีมผู้สอน หรือผลการเรียนของนักศึกษา เป็นต้น)*

ในการเก็บข้อมูลเพื่อประเมินการสอน ได้มีกลยุทธ์ ดังนี้

- ผลการเรียนของนักศึกษา

### ๓. การปรับปรุงการสอน

*(อธิบายกลไกและวิธีการปรับปรุงการสอน เช่น คณะ/ภาควิชามีการกำหนดกลไกและวิธีการปรับปรุงการสอนไว้อย่างไรบ้าง การวิจัยในชั้นเรียน การประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน เป็นต้น***)**

๑) การประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน

**๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา** *(อธิบายกระบวนการที่ใช้ในการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ของรายวิชา เช่น ทวนสอบจากคะแนนข้อสอบ หรืองานที่มอบหมาย กระบวนการอาจจะต่างกันไปสำหรับรายวิชาที่แตกต่างกัน หรือสำหรับ มาตรฐานผลการเรียนรู้แต่ละด้าน)*

๑) การสอบถามนักศึกษา หรือสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษา

๒) มีการจัดกิจกรรมเพื่อให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการทำงานโดยใช้ความรู้จากวิชาเรียน เป็นการทวนสอบ

### ๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

*(อธิบายกระบวนการในการนำข้อมูลที่ได้จากการประเมินจากข้อ ๑ และ ๒ มาวางแผนเพื่อปรับปรุงคุณภาพ)*

จากผลการประเมิน และทวนสอบผลสัมฤทธ์ิประสิทธิผลรายวิชา ได้มีการวางแผนปรับปรุงการสอนและ รายละเอียดวิชา เพื่อให้เกิดคุณภาพมากขึ้น ดังนี้

๑) จากการตรวจสอบผลการเข้าชั้นเรียน การตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบตามท่ีอาจารย์ผู้สอนมอบหมาย นำมา ปรับปรุงแผนการสอน หัวข้อการเรียน เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพ และตรงตามความต้องการของนักศึกษา และผู้ประกอบการ มากขึ้น

๒) จากประเมินโดยตรวจสอบจากผลการเรียนของนักศึกษา จะทำให้ทราบว่านักศึกษามีความเข้าใจในเนื้อหามาน้อยเพียงไร เพื่อนำมาปรับปรุงเอกสารประกอบการสอน และการใช้เทคโนโลยีเพื่อการสื่อสารมากขึ้น

๓) ปรับปรุงรายวิชาทุก 3 ปี หรือตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ตามข้อ 4

๔) เปลี่ยนหรือสลับผู้สอน เพื่อให้นักศึกษาได้รับความรู้หรือมีมุมมองใหม่ในเรื่องต่างๆ**\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\***

มคอ. ๓ หลักสูตรระดับปริญญา  ตรี  โท  เอก

## แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

**ตามที่ปรากฏในรายละเอียดของหลักสูตร (Programme Specification) มคอ. ๒**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **รายวิชา** | **คุณธรรม จริยธรรม** | | | | | | | **ความรู้** | | | | | **ทักษะทาง ปัญญา** | | | **ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ** | | | **ทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การ สื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศเชิง ตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยี**  **สารสนเทศ** | | | | **ทักษะ ด้าน อื่น ๆ** |
| * ความรับผิดชอบหลัก  ความรับผิดชอบรอง | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |  |
| **หมวดวิชาศึกษาทั่วไป** | ๑ | ๒ | ๓ | ๔ | ๕ | ๖ | ๗ | ๑ | ๒ | ๓ | ๔ | ๕ | ๑ | ๒ | ๓ | ๑ | ๒ | ๓ | ๑ | ๒ | ๓ | ๔ |  |
| **รหัสวิชา** VCD1501 รายวิชา **ชื่อรายวิชา** การออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ Computer Graphic Design | / | / | 0 | / | / | / |  | / | / | / | / | / | / | / | / | 0 | 0 | /456 | / | / | / | / | / |

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ

หน้า | ๑๒

รายวิชา การออกแบบตัวอักษรเพื่องานกราฟิก สาขาวิชา การออกแบบนิเทศศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฎสวนสุนันทา