



## รายละเอียดของรายวิชา(Course Specification)

รหัสวิชา PAI2617 รายวิชาศิลปะคอมพิวเตอร์ ๑

สาขาวิชาจิตรกรรม คณะ/วิทยาลัยศิลปกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ภาคการศึกษา ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๔

### หมวดที่๑ ข้อมูลทั่วไป

#### ๑. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา	PAI2617
ชื่อรายวิชาภาษาไทย	ศิลปะคอมพิวเตอร์ ๑
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ	Computer Art ๑

#### ๒. จำนวนหน่วยกิต

๓(๒-๒-๕)

#### ๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

๓.๑ หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม
๓.๒ ประเภทของรายวิชา	หมวดวิชาเฉพาะด้าน กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน

#### ๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

๔.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา	อาจารย์จรรุวรรณ เมืองขวา
๔.๒ อาจารย์ผู้สอน	อาจารย์จรรุวรรณ เมืองขวา

#### ๕. สถานที่ติดต่อ

สาขาวิชาจิตรกรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา/  
E – Mail : jaruwan.mu@ssru.ac.th

#### ๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

๖.๑ ภาคการศึกษาที่	๒ / ชั้นปีที่ ๓ (กลุ่ม ๐๐๑)
๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้ประมาณ	๓๕ คน

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

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

๙. สถานที่เรียน อาคาร ๕๘ ห้องเรียน ๕๘๔๐๐ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

๑๐. วันที่จัดทำหรือปรับปรุง  
รายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด วันที่ ๒๖ เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๖๔

## หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

### ๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1. เพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการใช้เทคนิคจากสื่อ และคอมพิวเตอร์สร้างสรรค์ผลงาน
2. เพื่อสร้างผลงานจิตรกรรมที่มีลักษณะเฉพาะตัว
3. เพื่อสร้างสรรค์งาน Digital Painting ที่สามารถรองรับตลาดการค้างานศิลปะบนระบบ Digital ได้

### ๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

1. เพื่อสามารถจัดทำและออกแบบผลงานศิลปะด้วยโปรแกรมเฉพาะทางด้วยคอมพิวเตอร์ นักศึกษาสามารถจัดทำ Sketch เรียนรู้และพัฒนาต่อยอด โดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop/Adobe Illustrator/ procreate/Application และโปรแกรมที่เกี่ยวข้อง
2. เรียนรู้โปรแกรมพื้นฐานในการสร้างสรรค์และออกแบบผลงานด้วยคอมพิวเตอร์ เพื่อสร้างสรรค์งาน Digital Painting ที่สามารถรองรับตลาดการค้างานศิลปะบนระบบ Digital ได้

## หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

### ๑. คำอธิบายรายวิชา

(ภาษาไทย) การใช้คอมพิวเตอร์ เพื่อการสร้างสรรค์งานศิลปะ เรียนรู้การใช้เครื่องมือเพื่อเป็นสื่ออีกรูปแบบหนึ่ง ฝึกปฏิบัติเพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดและเทคนิคงานคอมพิวเตอร์

### ๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาคสนาม/การฝึกงาน(ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
๖๔ ชั่วโมง	-	๓๒ ชั่วโมง	๘๐ ชั่วโมง

### ๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

(ผู้รับผิดชอบรายวิชาโปรดระบุข้อมูล ตัวอย่างเช่น ๑ ชั่วโมง / สัปดาห์)

๓.๑ ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน ห้อง ...-... ชั้น ...-.... อาคาร ...-.. คณะ/วิทยาลัย.....

๓.๒ ปรึกษาผ่านโทรศัพท์ที่ทำงาน / มือถือ หมายเลข .....๐๖๒-๔๖๒-๙๓๒๙.....

๓.๓ ปรึกษาผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) ..... bubbib880@gmail.com.....

๓.๔ ปรึกษาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook/Twitter/Line).....ไกรพล กิตติสิโรตม์.....

๓.๕ ปรึกษาผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Internet/Webboard).....-.....

## หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

### ๑. คุณธรรม จริยธรรม

#### ๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- (๑) เพื่อให้เกิดความวิริยะอุตสาหะในการค้นคว้าและพัฒนาแนวทางการสร้างผลงานที่มีลักษณะเฉพาะตัว

#### ๑.๒ วิธีการสอน

- (๑) แนะนำแนวทางและยกตัวอย่างผลงานและแนวความคิดในการสร้างผลงานที่หลากหลายเพื่อให้เกิดแรงบันดาลใจ ในการหารูปแบบเพื่อสร้างผลงานจิตรกรรมของนักศึกษา

#### ๑.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ร้อยละ ๙๐ ของนักศึกษาเข้าเรียนตรงต่อเวลา
- (๒) ร้อยละ ๙๕ ของนักศึกษาปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ที่อาจารย์ผู้สอนกำหนด

### ๒. ความรู้

#### ๒.๑ ความรู้ที่ต้องพัฒนา

- (๑) เข้าใจการจัดทำและนำเสนอศิลป์ผ่านสื่อสารสนเทศ
- (๒) เพื่อสามารถถ่ายทอดความคิด ความรู้สึกออกเป็นผลงานจิตรกรรมผ่านสื่อสารสนเทศได้

#### ๒.๒ วิธีการสอน

- (๑) การบรรยาย พร้อมยกตัวอย่างและให้แนวทางในการฝึกปฏิบัติ
- (๒) นักศึกษาไปค้นคว้าและทดลองปฏิบัติให้เกิดความชำนาญ
- (๓) นักศึกษาปฏิบัติงานตามที่ได้รับมอบหมายและนำเสนอผลงานในชั้นเรียน

#### ๒.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
- (๒) ประเมินจากผลงานส่วนบุคคลที่ได้รับมอบหมาย

### ๓. ทักษะทางปัญญา

#### ๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- (๑) นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจในการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อเป็นสื่อและสร้างสรรค์งานศิลป์ได้
- (๒) มีความรู้ความเข้าใจ สามารถประยุกต์ใช้ข้อมูลต่างๆ พัฒนาผลงานของตนเองได้

#### ๓.๒ วิธีการสอน

- (๑) แนะนำแนวทางในการหารูปแบบและความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

#### ๓.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนและการนำเสนอผลงาน

#### ๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

##### ๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- (๑) การทำงานร่วมกันเพื่อสร้างบรรยากาศและสังคมแห่งการเรียนรู้
- (๒) ความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย

##### ๔.๒ วิธีการสอน

- (๑) นำเสนอตัวอย่างและให้นักศึกษา เรียนรู้จากสื่อต่างๆเพิ่มเติม
- (๒) ให้นักศึกษาปฏิบัติงานพร้อมกันเพื่อสร้างสังคมของการทำงานร่วมกันและช่วยเหลือเกื้อกูลกัน

##### ๔.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากผลการทำงาน

#### ๕. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

##### ๕.๑ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- (๑) สามารถใช้ข้อมูลสารสนเทศเพื่อการสืบค้น และแสวงหาความรู้เพิ่มเติม

##### ๕.๒ วิธีการสอน

- (๑) แนะนำแหล่งค้นคว้าข้อมูลต่างๆ เพื่อสร้างแนวทางที่หลากหลาย ในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

##### ๕.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากการใช้ข้อมูลที่ได้รับมาพัฒนาผลงานอย่างเป็นรูปธรรม

#### หมายเหตุ

สัญลักษณ์ ● หมายถึง ความรับผิดชอบหลัก

สัญลักษณ์ ○ หมายถึง ความรับผิดชอบรอง

เว้นว่าง หมายถึง ไม่ได้รับผิดชอบ

ซึ่งจะปรากฏอยู่ในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

## หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล

## ๑. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๑	แนะนำเนื้อหาทฤษฎีวิชาและทดสอบ ความรู้พื้นฐาน	๔	-แนวการสอน -แบบทดสอบความรู้พื้นฐาน	อ.จากรุวรรณ เมืองขวา
๒	เรียนรู้โปรแกรมพื้นฐานในการ สร้างสรรค์และออกแบบผลงานด้วย คอมพิวเตอร์ เพื่อสร้างสรรค์งาน Digital Painting ที่สามารถรองรับ ตลาดการค้างานศิลปะบนระบบ Digital ได้ - (งานชิ้นที่ 1 Character Design) ออกแบบตัวละครและแนวความคิด	๔	-แนะนำโปรแกรม Adobe Photoshop/Adobe Illustrator/ procreate/Application และ โปรแกรมที่เกี่ยวข้อง -บรรยายและตอบข้อซักถามผ่าน โปรแกรม zoom	อ.จากรุวรรณ เมืองขวา
๓ - ๔	(งานชิ้นที่ 1 Charactor Design) ** ความคืบหน้า (Sketch) /1 ออกแบบตัวละครและแนวความคิด	๘	-ให้ฝึกปฏิบัติงานและเรียนรู้ เครื่องมือต่าง ๆ ที่สำคัญในการใช้ ตัดแปลง ตกแต่ง แก้ไข โดยใช้ โปรแกรม Adobe Photoshop/Adobe Illustrator/ procreate/Application และ โปรแกรมที่เกี่ยวข้อง -บรรยายและตอบข้อซักถามผ่าน โปรแกรม zoom	อ.จากรุวรรณ เมืองขวา
๕	(งานชิ้นที่ 1 Charactor Design) ** ประเมินงานครั้งที่ 1	๔	- ให้คำแนะนำ ทิศม ตอบข้อซักถาม เพื่อเป็นประโยชน์การพัฒนาผลงาน สร้างสรรค์ ผ่านโปรแกรม zoom	อ.จากรุวรรณ เมืองขวา
๖	เรียนรู้โปรแกรมพื้นฐานในการ สร้างสรรค์และออกแบบผลงานด้วย คอมพิวเตอร์ เพื่อสร้างสรรค์งาน Digital Painting ที่สามารถรองรับ ตลาดการค้างานศิลปะบนระบบ Digital ได้	๔	-ให้ฝึกปฏิบัติงานและเรียนรู้ เครื่องมือต่าง ๆ ที่สำคัญในการใช้ ตัดแปลง ตกแต่ง แก้ไข โดยใช้ โปรแกรม Adobe Photoshop	อ.จากรุวรรณ เมืองขวา

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
	- (งานชิ้นที่ 2 Composition Design) จัดองค์ประกอบศิลป์ โดยต่อยอดมาจาก Character Design		/Adobe Illustrator/ procreate/Application และ โปรแกรมที่เกี่ยวข้อง -บรรยายและตอบข้อซักถามผ่าน โปรแกรม zoom	
๗-๘	(งานชิ้นที่ 2 Composition Design) ** ความคืบหน้า (Sketch) /2 จัดองค์ประกอบศิลป์ โดยต่อยอดมาจาก Character Design	๘	-ให้ฝึกปฏิบัติงานและเรียนรู้ เครื่องมือต่าง ๆ ที่สำคัญในการใช้ ตัดแปลง ตกแต่ง แก้ไข โดยใช้ โปรแกรม Adobe Photoshop/Adobe Illustrator/ procreate/Application และ โปรแกรมที่เกี่ยวข้อง -บรรยายและตอบข้อซักถามผ่าน โปรแกรม zoom	
๙	(งานชิ้นที่ 2 Composition Design) ** ประเมินงานครั้งที่ 2	๔	- ให้คำแนะนำ ดิชม ตอบข้อซักถาม เพื่อเป็นประโยชน์การพัฒนาผลงาน สร้างสรรค์ ผ่านโปรแกรม zoom	อ.จากรุวรรณ เมืองขวา
๑๐	เรียนรู้โปรแกรมพื้นฐานในการ สร้างสรรค์และออกแบบผลงานด้วย คอมพิวเตอร์ เพื่อสร้างสรรค์งาน Digital Painting ที่สามารถรองรับ ตลาดการค้างานศิลปะบนระบบ Digital ได้ -(งานชิ้นที่ 3 Content Creator1) สร้างภาพประกอบ Content ได้แก่ Meme, Gif หรือ Poster ** ใช้เพื่อการสื่อสารประชาสัมพันธ์ ในช่องทางสื่อและเทคโนโลยีที่ เกี่ยวข้องกับสาขาวิชา	๔	-ให้ฝึกปฏิบัติงานและเรียนรู้ เครื่องมือต่าง ๆ ที่สำคัญในการใช้ ตัดแปลง ตกแต่ง แก้ไข โดยใช้ โปรแกรม Adobe Photoshop /Adobe Illustrator/ procreate/Application และ โปรแกรมที่เกี่ยวข้อง -บรรยายและตอบข้อซักถามผ่าน โปรแกรม zoom	อ.จากรุวรรณ เมืองขวา

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๑๑-๑๒	(งานชิ้นที่ 3 Content Creator1) ** ความคืบหน้า (Sketch) /3 ใช้เพื่อการสื่อสารประชาสัมพันธ์ใน ช่องทางสื่อและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง กับสาขาวิชา	๘	-ให้ฝึกปฏิบัติงานและเรียนรู้ เครื่องมือต่าง ๆ ที่สำคัญในการใช้ ตัดแปลง ตบแต่ง แก้ไข โดยใช้ โปรแกรม Adobe Photoshop /Adobe Illustrator/ procreate/Application และ โปรแกรมที่เกี่ยวข้อง -บรรยายและตอบข้อซักถามผ่าน โปรแกรม zoom	อ.จรรุวรรณ เมืองขวา
๑๓	(งานชิ้นที่ 3 Content Creator1) ** ประเมินงานครั้งที่ 3	๔	- ให้คำแนะนำ ทิชม ตอบข้อซักถาม เพื่อเป็นประโยชน์การพัฒนาผลงาน สร้างสรรค์ ผ่านโปรแกรม zoom	อ.จรรุวรรณ เมืองขวา
๑๔	<b>Final Project</b> เรียนรู้โปรแกรม พื้นฐานในการสร้างสรรค์และ ออกแบบผลงานด้วยคอมพิวเตอร์ เพื่อสร้างสรรค์งาน Digital Painting ที่สามารถรองรับตลาด การค้างานศิลปะบนระบบ Digital ได้ -(งานชิ้นที่ 4 Content Creator2) สร้างภาพประกอบ Content ได้แก่ Content VDO ** ใช้เพื่อการสื่อสารประชาสัมพันธ์ ในช่องทางสื่อและเทคโนโลยีที่ เกี่ยวข้องกับสาขาวิชา	๔	-ให้ฝึกปฏิบัติงานและเรียนรู้ เครื่องมือต่าง ๆ ที่สำคัญในการใช้ ตัดแปลง ตบแต่ง แก้ไข โดยใช้ โปรแกรม Adobe Photoshop /Adobe Illustrator/ procreate/Application และ โปรแกรมที่เกี่ยวข้อง -บรรยายและตอบข้อซักถามผ่าน โปรแกรม zoom	อ.จรรุวรรณ เมืองขวา
๑๕-๑๖	(งานชิ้นที่ 4 Content Creator2) ** ความคืบหน้า (Sketch)/4 Content VDO	๘	-ให้ฝึกปฏิบัติงานและเรียนรู้ เครื่องมือต่าง ๆ ที่สำคัญในการใช้ ตัดแปลง ตบแต่ง แก้ไข โดยใช้ โปรแกรม Adobe Photoshop	อ.จรรุวรรณ เมืองขวา

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
	** ใช้เพื่อการสื่อสารประชาสัมพันธ์ ในช่องทางสื่อและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชา		/Adobe Illustrator/ procreate/Application และ โปรแกรมที่เกี่ยวข้อง -บรรยายและตอบข้อซักถามผ่าน โปรแกรม zoom	
๑๗	(งานชิ้นที่ 4 Content Creator2) ** นำเสนอผลงาน Final Project ประเมินงานครั้งที่ 4	๔	- ให้คำแนะนำ ตีชม ตอบข้อซักถาม เพื่อเป็นประโยชน์การพัฒนาผลงาน สร้างสรรค์ ผ่านโปรแกรม zoom	อ.จรรุวรรณ เมืองขวา
๑๘	- สรุปการเรียนการสอนในรายวิชา Computer Art 1	๔	-สรุป ให้คำแนะนำ เสนอแนะ และ แนะนำแนวทางเพื่อพัฒนาผลงานในอนาคต	อ.จรรุวรรณ เมืองขวา

## ๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

( ระบุวิธีการประเมินผลการเรียนรู้หัวข้อย่อยแต่ละหัวข้อตามที่ปรากฏในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบของรายวิชา

(Curriculum Mapping) ตามที่กำหนดในรายละเอียดของหลักสูตรสัปดาห์ที่ประเมินและสัดส่วนของการประเมิน)

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
๑	งานที่ได้รับมอบหมาย	๕,๙,๑๓	๖๐
๒	สอบ งาน Final	๑๗	๓๐
๓	การมีส่วนร่วมในกิจกรรม (จิตพิสัย)	๑ - ๑๘	๑๐



## หมวดที่ ๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

### ๑. ตำราและเอกสารหลัก

- ๑) Graphic Design Principles
- ๒) Graphic Design Thinking
- ๓) Contemporary Art (The Essential Guide to 200 Groundbreaking Artists)
- ๔) Video Art
- ๕) New Media Art
- ๖) Conceptual Art
- ๗) Digital Asset Investment 101
- ๘) Bitcoin 101

### ๒. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

- ๑) ปาพจน์ หนูนก๊กดี (ผู้แต่ง)
- ๒) ซิลเวีย มาร์ติน (ผู้แต่ง)
- ๓) ดาเนียล มาร์โซนา (ผู้แต่ง)
- ๔) มาร์ค ไทรบ์ (ผู้แต่ง)
- ๕) Charlotte Bonham-Carter & David Hodge (ผู้แต่ง)
- ๖) Ellen Lupton (ผู้แต่ง), จุติพงศ์ ภูสุมาศ (ผู้แปล)
- ๗) พีรพัฒน์ หาญคงแก้ว และ อัครเดช เดียวพานิช
- ๘) จิรายุส ทรัพย์ศรีโสภา และ สิริววรรณ สกฤตมาลัยทอง

### ๓. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

- ๑) โปรแกรม Adobe Photoshop/Adobe Illustrator procreate/Application และโปรแกรมการสอน  
สนับสนุน

**หมวดที่๗ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา**

**๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา**

ให้นักศึกษาประเมินประสิทธิผลของรายวิชา ได้แก่ วิธีการสอน การจัดกิจกรรม เนื้อหารายวิชาพร้อมข้อเสนอแนะในการปรับปรุง

**๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน**

ประเมินโดยคณะกรรมการวิชาการของคณะ

**๓. การปรับปรุงการสอน**

คณะกำหนดให้อาจารย์ผู้สอนทบทวนและปรับปรุงกลยุทธ์และวิธีสอนจากผลการประเมินประสิทธิภาพรายวิชา

**๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา**

คณะฯ มีคณะกรรมการประเมินความเหมาะสมของการให้คะแนนโดยการสุ่มรายวิชาภายในรอบเวลาหลักสูตร

**๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา**

ผู้สอนนำเสนอแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาในรายวิชาในกลุ่มคณะกรรมการองค์ความรู้เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้และแนวทางการปรับปรุงร่วมกัน

\*\*\*\*\*

## แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

ตามที่ปรากฏในรายละเอียดของหลักสูตร (Programme Specification) มคอ. ๒

รายวิชา	คุณธรรม จริยธรรม						ความรู้								ทักษะทาง ปัญญา			ทักษะความสัมพันธ์ระหว่าง บุคคลและความรับผิดชอบ ระหว่างบุคคลและความ รับผิดชอบต่อ						ทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การ สื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศเชิง ตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศ			
	● ความรับผิดชอบหลัก												○ ความรับผิดชอบรอง														
หมวดวิชาเฉพาะด้าน	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๗	๘	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๑	๒	๓	๔
รหัสวิชาPAI๒๖๑๗	○	○	○	●	○	○	●	○	○	●	○	●	●	○	●	○	○	●	○	○	●	○	●	●	●	●	●
ชื่อรายวิชา																											
ศิลปะคอมพิวเตอร์ 1																											
Computer Art 1																											

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ