



รายละเอียดของรายวิชา(Course Specification)

รหัสวิชา PAI2630 รายวิชาศิลปะคอมพิวเตอร์ ๑

สาขาวิชาจิตรกรรม คณะ/วิทยาลัยศิลปกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ภาคการศึกษา ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๕

หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

๑. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา	PAI2630
ชื่อรายวิชาภาษาไทย	ศิลปะคอมพิวเตอร์
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ	Computer Art

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
๔.๓ วิทยากร	อาจารย์ไกรพล กิตติสิโรตม์

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 วันที่ ๒๗ เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๖๕

รายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

- เพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการใช้เทคนิคจากสื่อ และคอมพิวเตอร์สร้างสรรค์ผลงาน
- เพื่อสร้างผลงานด้วยสื่อสมัยใหม่ เช่น ภาพนิ่ง วิดีโอขนาดสั้นเพื่อการประชาสัมพันธ์
- เรียนรู้พื้นฐานของการสร้างสรรค์ศิลปะเพื่อตอบสนองแพลตฟอร์มใหม่ๆที่เกิดขึ้น
- สนับสนุนให้นักศึกษามีช่องทางในการทดลองเรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะในฐานะทรัพย์สินบนโลกดิจิทัล
- สามารถประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อพัฒนาตนเองนำไปสู่การบูรณาการวิชาชีพที่เปิดกว้างในอนาคต
- สามารถนำผลงานในรายวิชาไปใช้
ก่อให้เกิดผลลัพธ์ที่เป็นประโยชน์ได้จริงทั้งในรูปแบบรายได้และการทำงานเพื่อประชาสัมพันธ์โครงการที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชา

๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อสามารถจัดทำและออกแบบผลงานศิลปะ สื่อประชาสัมพันธ์ต่างๆด้วยโปรแกรมที่รองรับ นักศึกษาสามารถจัดทำ Sketch เรียนรู้และพัฒนาต่อยอด เข้าใจในการทำโมเดลลักษณะ 2 มิติ (2D) และ 3 มิติ (3D)

หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

๑. คำอธิบายรายวิชา

(ภาษาไทย) การใช้คอมพิวเตอร์ เพื่อการสร้างสรรค์งานศิลปะ เรียนรู้การใช้เครื่องมือเพื่อเป็นสื่ออีกรูปแบบหนึ่งฝึกปฏิบัติเพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดและเทคนิคงานคอมพิวเตอร์

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 หมายเลข๐๖๒-๔๖๒-๙๓๒๙.....

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

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๑	แนะนำเนื้อหาทฤษฎีวิชาและทดสอบความรู้พื้นฐาน	๔	-แนวการสอน -แบบทดสอบความรู้พื้นฐาน	อ.จากรุวรรณ เมืองขวา
๒	เรียนรู้โปรแกรมพื้นฐานในการสร้างสรรค์และออกแบบผลงานด้วยคอมพิวเตอร์ เพื่อสร้างสรรค์งาน Digital Painting ที่สามารถรองรับตลาดการค้างานศิลปะบนระบบ Digital ได้ - (งานชิ้นที่ 1 Character Design) ออกแบบตัวละครและแนวความคิด	๔	-แนะนำโปรแกรม Adobe Photoshop/Adobe Illustrator/ procreate/Application และโปรแกรมที่เกี่ยวข้อง -บรรยายและตอบข้อซักถาม	อ.จากรุวรรณ เมืองขวา
๓	(งานชิ้นที่ 1 Character Design) ** ความคืบหน้า (Sketch) /1 ออกแบบตัวละครและแนวความคิด	๔	-ให้ฝึกปฏิบัติงานและเรียนรู้เครื่องมือต่าง ๆ ที่สำคัญในการใช้ตัดแปลง ตกแต่ง แก้ไข โดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop/Adobe Illustrator/ procreate/Application และโปรแกรมที่เกี่ยวข้อง -บรรยายและตอบข้อซักถาม	อ.จากรุวรรณ เมืองขวา
๔	(งานชิ้นที่ 1 Character Design) ** ประเมินงานครั้งที่ 1	๔	- ให้คำแนะนำ ทิชม ตอบข้อซักถามเพื่อเป็นประโยชน์การพัฒนาผลงานสร้างสรรค์	อ.จากรุวรรณ เมืองขวา
๕	เรียนรู้โปรแกรมพื้นฐานในการสร้างสรรค์และออกแบบผลงานด้วยคอมพิวเตอร์ เพื่อสร้างสรรค์งาน Digital Painting ที่สามารถรองรับตลาดการค้างานศิลปะบนระบบ Digital ได้	๔	-ให้ฝึกปฏิบัติงานและเรียนรู้เครื่องมือต่าง ๆ ที่สำคัญในการใช้ตัดแปลง ตกแต่ง แก้ไข โดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop /Adobe Illustrator/ procreate/Application และโปรแกรมที่เกี่ยวข้อง	อ.จากรุวรรณ เมืองขวา

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
	- (งานชิ้นที่ 2 Composition Design) จัดองค์ประกอบศิลป์ โดยต่อยอดมาจาก Character Design		-บรรยายและตอบข้อซักถาม	
๖	(งานชิ้นที่ 2 Composition Design) ** ความคืบหน้า (Sketch) /2 จัดองค์ประกอบศิลป์ โดยต่อยอดมาจาก Character Design	๔	-ให้ฝึกปฏิบัติงานและเรียนรู้ เครื่องมือต่าง ๆ ที่สำคัญในการใช้ ดัดแปลง ตกแต่ง แก้ไข โดยใช้ โปรแกรม Adobe Photoshop/Adobe Illustrator/ procreate/Application และ โปรแกรมที่เกี่ยวข้อง -บรรยายและตอบข้อซักถามผ่าน	
๗	(งานชิ้นที่ 2 Composition Design) ** ประเมินงานครั้งที่ 2	๔	- ให้คำแนะนำ ทิชม ตอบข้อ ซักถามเพื่อเป็นประโยชน์การ พัฒนาผลงานสร้างสรรค์	อ.จากรุวรรณ เมืองขวา
๘	เรียนรู้โปรแกรมพื้นฐานในการ สร้างสรรค์และออกแบบผลงานด้วย คอมพิวเตอร์ เพื่อสร้างสรรค์งาน Digital Painting ที่สามารถรองรับ ตลาดการค้างานศิลปะบนระบบ Digital ได้ -(งานชิ้นที่ 3 Content Creator1) สร้างภาพประกอบ Content ได้แก่ Meme, Gif หรือ Poster ** ใช้เพื่อการสื่อสาร ประชาสัมพันธ์ในช่องทางสื่อและ เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชา	๔	-ให้ฝึกปฏิบัติงานและเรียนรู้ เครื่องมือต่าง ๆ ที่สำคัญในการใช้ ดัดแปลง ตกแต่ง แก้ไข โดยใช้ โปรแกรม Adobe Photoshop /Adobe Illustrator/ procreate/Application และ โปรแกรมที่เกี่ยวข้อง -บรรยายและตอบข้อซักถาม	อ.จากรุวรรณ เมืองขวา
๙-๑๐	(งานชิ้นที่ 3 Content Creator1) ** ความคืบหน้า (Sketch) /3	๘	-ให้ฝึกปฏิบัติงานและเรียนรู้ เครื่องมือต่าง ๆ ที่สำคัญในการใช้	อ.จากรุวรรณ เมืองขวา

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
	ใช้เพื่อการสื่อสารประชาสัมพันธ์ในช่องทางสื่อและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชา		ตัดแปลง ตบแต่ง แก้ไข โดยใช้ โปรแกรม Adobe Photoshop /Adobe Illustrator/ procreate/Application และ โปรแกรมที่เกี่ยวข้อง -บรรยายและตอบข้อซักถาม	
๑๑	(งานชิ้นที่ 3 Content Creator1) ** ประเมินงานครั้งที่ 3	๔	- ให้คำแนะนำ ดิชม ตอบข้อ ซักถามเพื่อเป็นประโยชน์การ พัฒนาผลงานสร้างสรรค์	อ.จากรุวรรณ เมืองขวา
๑๒	Final Project เรียนรู้โปรแกรม พื้นฐานในการสร้างสรรค์และ ออกแบบผลงานด้วยคอมพิวเตอร์ เพื่อสร้างสรรค์งาน Digital Painting ที่สามารถรองรับตลาด การค้างานศิลปะบนระบบ Digital ได้ -(งานชิ้นที่ 4 Content Creator2) สร้างภาพประกอบ Content ได้แก่ Content VDO ** ใช้เพื่อการสื่อสาร ประชาสัมพันธ์ในช่องทางสื่อและ เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชา	๔	-ให้ฝึกปฏิบัติงานและเรียนรู้ เครื่องมือต่าง ๆ ที่สำคัญในการใช้ ตัดแปลง ตบแต่ง แก้ไข โดยใช้ โปรแกรม Adobe Photoshop /Adobe Illustrator/ procreate/Application และ โปรแกรมที่เกี่ยวข้อง -บรรยายและตอบข้อซักถาม	อ.จากรุวรรณ เมืองขวา
๑๓-๑๔	(งานชิ้นที่ 4 Content Creator2) ** ความคืบหน้า (Sketch)/4 Content VDO ** ใช้เพื่อการสื่อสาร ประชาสัมพันธ์ในช่องทางสื่อและ เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชา	๘	-ให้ฝึกปฏิบัติงานและเรียนรู้ เครื่องมือต่าง ๆ ที่สำคัญในการใช้ ตัดแปลง ตบแต่ง แก้ไข โดยใช้ โปรแกรม Adobe Photoshop /Adobe Illustrator/ procreate/Application และ โปรแกรมที่เกี่ยวข้อง -บรรยายและตอบข้อซักถาม	อ.จากรุวรรณ เมืองขวา

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๑๕	(งานชิ้นที่ 4 Content Creator2) ** นำเสนอผลงาน Final Project ประเมินงานครั้งที่ 4	๔	- ให้คำแนะนำ ทิชม ตอบข้อซักถามเพื่อเป็นประโยชน์การพัฒนาผลงานสร้างสรรค์	อ.จากรุวรรณ เมืองขวา
๑๖	- สรุปการเรียนการสอนในรายวิชา Computer Art 1	๔	-สรุป ให้คำแนะนำ เสนอแนะ และแนะนำแนวทางเพื่อพัฒนาผลงานในอนาคต	อ.จากรุวรรณ 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

๒. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

- ๑) ปาพจน์ หนูนภักดี (ผู้แต่ง)
- ๒) ซิลเวีย มาร์ติน (ผู้แต่ง)
- ๓) ดาเนียล มาร์โซนา (ผู้แต่ง)
- ๔) มาร์ค ไทรบ์ (ผู้แต่ง)
- ๕) Charlotte Bonham-Carter & David Hodge (ผู้แต่ง)
- ๖) Ellen Lupton (ผู้แต่ง)
- ๗) จุติพงศ์ ภูสุมาศ (ผู้แปล)

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
รหัสวิชา PAI๒๖๑๗	○	○	○	●	○	○	●	○	○	●	○	●	●	○	●	○	○	●	○	○	●	○	●	●	●	●	●
ชื่อรายวิชา																											
ศิลปะคอมพิวเตอร์ 1																											
Computer Art 1																											

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ