

**รายละเอียดของรายวิชา(Course Specification)**

**รหัสวิชา VCD๓๕๐๖ รายวิชา การออกแบบคาแรคเตอร์**

**สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา**

**ภาคการศึกษา ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๖**

**หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป**

**๑. รหัสและชื่อรายวิชา**

รหัสวิชา VCD๓๕๐๖

ชื่อรายวิชาภาษาไทย การออกแบบคาแรคเตอร์

ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ Character Design

**๒. จำนวนหน่วยกิต** ๓ หน่วยกิต (๒-๒-๕)

**๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา**

๓.๑ หลักสูตร ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์

๓.๒ ประเภทของรายวิชา เลือกเสรี

**๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน**

๔.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา อาจารย์กรีธา ธรรมเจริญสถิต

๔.๒ อาจารย์ผู้สอน อาจารย์กรีธา ธรรมเจริญสถิต

**๕. สถานที่ติดต่อ** คณะศิลปกรรมศาสตร์ **/ E–Mail** kreetha.th@ssru.ac.th

**๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน**

๖.๑ ภาคการศึกษาที่ ๒ ชั้นปีที่ ๒

๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้ ประมาณ ๓๐ คน

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

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

**๙. สถานที่เรียน** ห้อง ๕๘M๐๒

**๑๐. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียด** วันที่ ๒๗ เดือนพฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๖๖

**ของรายวิชาครั้งล่าสุด**

**หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์**

**๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา**

เพื่อให้รู้ถึงความเป็นมา บทบาทและความสำคัญของการออกแบบคาแรคเตอร์

เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจในรูปแบบและการแสดงออกของคาแรคเตอร์ประเภทต่างๆ

เพื่อให้มีทักษะในการออกแบบและพัฒนาตัวคาแรกเตอร์ไปสู่ภาคธุรกิจได้

**๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา**

พัฒนาและปรับปรุงเนื้อหาให้มีความทันสมัย สอดคล้องกับสภาพปัจจุบัน และนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการค้นคว้า

**หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ**

**๑. คำอธิบายรายวิชา**

หลักและวิธีการ การออกแบบและสร้างสรรค์บุคลิกตัวการ์ตูนหรือตัวละครในรูปแบบต่างๆ ให้มีบุคลิกลักษณะ นิสัย จุดเด่น-จุดด้อยที่เหมาะสมกับสถานการณ์ เรื่องราวที่ถูกกำหนดขึ้นด้วยแนวความคิด สำหรับใช้เป็นสื่อต่างๆ ทางด้านนิเทศศิลป์ ความเหมาะสมกับการนำไปใช้ในธุรกิจต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง

Principles and procedures of designing cartoon characters or other characters to create suitable personalities with scenes and stories for various media relevant to communication arts including the suitability of its application for related businesses.

**๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **บรรยาย (ชั่วโมง)** | **สอนเสริม (ชั่วโมง)** | **การฝึกปฏิบัติ/งาน**  **ภาคสนาม/การฝึกงาน(ชั่วโมง)** | **การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)** |
| ๓๐ ชั่วโมง | ตามความต้องการของนักศึกษาเฉพาะราย | ๓๐ ชั่วโมง | ๗๕ ชั่วโมง |

**๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล**

(ผู้รับผิดชอบรายวิชาโปรดระบุข้อมูล ตัวอย่างเช่น *๑ ชั่วโมง / สัปดาห์*)

๓.๑ ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน ห้องพักอาจารย์ ชั้น M อาคาร ๕๘ คณะศิลปกรรมศาสตร์

๓.๒ ปรึกษาผ่านโทรศัพท์ที่ทำงาน / มือถือ หมายเลข ๐๒๑๖๐๑๓๘๘-๙๔ ต่อ ๒๐๒

๓.๓ ปรึกษาผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) kreetha.th@ssru.ac.th

๓.๔ ปรึกษาผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Internet/Web board) www.teacher.ssru.ac.th/kreetha\_th/

**หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา**

**๑.คุณธรรม จริยธรรม**

**๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา**

● (๒) มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม

**๑.๒ วิธีการสอน**

(๑) เน้นการเข้าชั้นเรียนและส่งงานให้ตรงเวลา

(๒) เน้นการแต่งกายตามระเบียบมหาวิทยาลัย

(๓) เน้นการรักษาความสะอาดต่อตนเอง ผลงาน และสถานที่ปฏิบัติงาน

**๑.๓ วิธีการประเมินผล**

(๑) ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียนและการส่งงาน

(๒) ประเมินจากวินัยและความพร้อมในการแต่งกายของนักศึกษา

(๓) ประเมินจากความสกปรกที่พบด้วยสายตา

**๒. ความรู้**

**๒.๑ ความรู้ที่ต้องพัฒนา**

● (๑) มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎี ที่สำคัญในเนื้อหาสาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์

**๒.๒ วิธีการสอน**

(๑) จัดกิจกรรมบูรณาการความรู้ในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง

**๒.๓ วิธีการประเมินผล**

(๑) ประเมินจากโครงงานที่นักศึกษาจัดทำ

**๓.ทักษะทางปัญญา**

**๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา**

● (๓) สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ปัญหาการออกแบบนิเทศศิลป์ได้อย่างเหมาะสม

**๓.๒ วิธีการสอน**

(๑) กรณีศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบนิเทศศิลป์

(๒) การอภิปรายกลุ่ม

(๓) ให้นักศึกษามีโอกาสปฏิบัติงานจริง

**๓.๓ วิธีการประเมินผล**

(๑) ประเมินจากการนำเสนอความคิดในชั้นเรียน

(๒) ประเมินจากผลงานของนักศึกษา

**๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ**

**๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา**

● (๒) มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่มและมีการพัฒนาการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

**๔.๒ วิธีการสอน**

(๑) การอภิปรายกลุ่มในประเด็นที่สังคมกำลังให้ความสนใจ

**๔.๓ วิธีการประเมินผล**

(๑) ประเมินจากพฤติกรรมและการแสดงออกของนักศึกษา

(๒) ประเมินจากความชัดเจนและตรงประเด็นของข้อมูล

**๕. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ**

**๕.๑ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา**

● (๒) สามารถใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม

**๕.๒ วิธีการสอน**

(๑) จัดกิจกรรมให้นักศึกษาได้วิเคราะห์ และนำเสนอการแก้ปัญหาที่เหมาะสม

**๕.๓ วิธีการประเมินผล**

(๑) ประเมินจากการเลือกใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยี เทคนิค หรือคณิตศาสตร์และสถิติที่เกี่ยวข้อง

(๒) ประเมินการนำเสนอต่อชั้นเรียน

**๖. ทักษะพิสัย**

**๖.๑ ผลการเรียนรู้ด้านทักษะพิสัย**

● (๒) มีทักษะในการใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีทางการออกแบบนิเทศศิลป์

**วิธีการสอน**

(๑) การสาธิตและการปฏิบัติ

**วิธีการประเมินผล**

1. ประเมินจากการฝึกทักษะปฏิบัติ

**หมายเหตุ**

สัญลักษณ์ ● หมายถึง ความรับผิดชอบหลัก

สัญลักษณ์ 🞅 หมายถึง ความรับผิดชอบรอง

เว้นว่าง หมายถึง ไม่ได้รับผิดชอบ

ซึ่งจะปรากฏอยู่ในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

**หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล**

1. **แผนการสอน**

| **สัปดาห์ที่** | **หัวข้อ/รายละเอียด** | **จำนวน(ชม.)** | **กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้** | **ผู้สอน** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ๑ | * แนะนำเนื้อหารายวิชาและกระบวนการเรียนการสอน * ปรับพื้นฐานความรู้ความเข้าใจในรายวิชา | ๔ | **กิจกรรมการเรียนการสอน**   1. แจ้งรายละเอียดในแผนการเรียนประจำวิชา 2. บรรยายขอบเขตเนื้อหาของรายวิชา 3. นักศึกษาค้นคว้าความรู้ก่อนเรียน   **สื่อที่ใช้**   1. Power point 2. Google Classroom/Meet 3. Hyflex | อ.กรีธา ธรรมเจริญสถิต |
| ๒ | * ความหมาย ความสำคัญและบทบาทของคาแรคเตอร์ * ประเภทของการออกแบบคาแรกเตอร์ | ๔ | กิจกรรมการเรียนการสอน   1. บรรยาย 2. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ   สื่อที่ใช้   1. Power point 2. Google Classroom/Meet | อ.กรีธา ธรรมเจริญสถิต |
| ๓ | * ความเป็นมาและวิวัฒนาการของคาแรกเตอร์ | ๔ | กิจกรรมการเรียนการสอน   1. กรณีศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบนิเทศศิลป์ 2. การอภิปรายกลุ่ม 3. ให้นักศึกษาปฏิบัติงานจริง   สื่อที่ใช้   1. Power point 2. Google Classroom/Meet | อ.กรีธา ธรรมเจริญสถิต |
| ๔ | * โครงสร้างของตัวคาแรคเตอร์ * สัดส่วนของตัวคาแรกเตอร์ | ๔ | กิจกรรมการเรียนการสอน   * 1. บรรยาย   2. ฝึกปฏิบัติ   3. ให้นักศึกษาค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งสนเทศที่ตนสนใจ   **สื่อที่ใช้**   1. Power point 2. Google Classroom/Meet | อ.กรีธา ธรรมเจริญสถิต |
| ๕ | * บุคลิกตัวคาแรกเตอร์ * สีหน้าและท่าทาง | ๔ | กิจกรรมการเรียนการสอน   * 1. บรรยาย   2. ฝึกปฏิบัติ   3. ศึกษาค้นคว้าแหล่งสนเทศ   **สื่อที่ใช้**   1. Power point 2. Google Classroom/Meet | อ.กรีธา ธรรมเจริญสถิต |
| ๖ | * การแต่งกายกับวิถีชีวิตของคาแรกเตอร์ * ทรงผมกับการแต่งหน้า * เสื้อผ้าชั้นในและชั้นนอก * รองเท้ากับกระเป๋า * เครื่องประดับ | ๔ | กิจกรรมการเรียนการสอน   * 1. กรณีศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบนิเทศศิลป์   2. การอภิปรายกลุ่ม   3. ให้นักศึกษาปฏิบัติงานจริง   **สื่อที่ใช้**   1. Power point 2. Google Classroom/Meet | อ.กรีธา ธรรมเจริญสถิต |
| ๗ | สีกับการสื่อสารบุคลิกลักษณะคาแรคเตอร์   * จิตวิทยาของสี * วรรณของสี * คำศัพท์เฉพาะของสี | ๔ | กิจกรรมการเรียนการสอน   * 1. บรรยาย   2. ฝึกปฏิบัติ   3. ให้นักศึกษาค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งสนเทศที่ตนสนใจ   **สื่อที่ใช้**   1. Power point 2. Google Classroom/Meet | อ.กรีธา ธรรมเจริญสถิต |
| ๘ | **สอบกลางภาค** |  |  |  |
| ๙ | การสร้างตัวคาแรกเตอร์   * เรื่องราว * ข้อมูลตัวคาแรกเตอร์ * บุคลิกภาพต้นแบบ * รูปแบบของคาแรกเตอร์ | ๔ | กิจกรรมการเรียนการสอน   * 1. บรรยาย   2. ฝึกปฏิบัติ   3. ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม   **สื่อที่ใช้**   1. Power point 2. Google Classroom/Meet | อ.กรีธา ธรรมเจริญสถิต |
| ๑๐ | การแสดงออกของตัวคาแรกเตอร์   * โครงสร้าง * สัดส่วน * บุคลิกภาพ | ๔ | กิจกรรมการเรียนการสอน   1. กรณีศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบนิเทศศิลป์ 2. การอภิปรายกลุ่ม 3. ให้นักศึกษาปฏิบัติงานจริง   **สื่อที่ใช้**   1. Power point 2. Google Classroom/Meet | อ.กรีธา ธรรมเจริญสถิต |
| ๑๑ | องค์ประกอบศิลป์และหลักการออกแบบ   * รูปร่าง * รูปเงาทึบ * ความแตกต่าง * เส้น * ท่าทาง * ค่าน้ำหนัก * สี * สัญลักษณ์และการตีความ | ๔ | กิจกรรมการเรียนการสอน   1. บรรยาย 2. ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม   **สื่อที่ใช้**   1. Power point 2. Google Classroom/Meet | อ.กรีธา ธรรมเจริญสถิต |
| ๑๒ | กระบวนการออกแบบคาแรกเตอร์   * ขั้นตอนการออกแบบ * ความคิดสร้างสรรค์ * เทคนิคการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ | ๔ | กิจกรรมการเรียนการสอน   * 1. บรรยาย   2. ให้นักศึกษาค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมตามที่ตนสนใจ   **สื่อที่ใช้**   1. Power point 2. Google Classroom/Meet | อ.กรีธา ธรรมเจริญสถิต |
| ๑๓ | * การออกแบบคาแรกเตอร์สำหรับเรื่องราว | ๔ | กิจกรรมการเรียนการสอน   1. กรณีศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบนิเทศศิลป์ 2. การอภิปรายกลุ่ม 3. ให้นักศึกษาปฏิบัติงานจริง   **สื่อที่ใช้**   1. Power point 2. Google Classroom/Meet | อ.กรีธา ธรรมเจริญสถิต |
| ๑๔ | * การออกแบบคาแรกเตอร์สำหรับเป็นมาสคอต | ๔ | กิจกรรมการเรียนการสอน   1. บรรยาย 2. ฝึกปฏิบัติ 3. ให้นักศึกษาค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมตามที่ตนสนใจ   **สื่อที่ใช้**   1. Power point 2. Google Classroom/Meet | อ.กรีธา ธรรมเจริญสถิต |
| ๑๕ | * การออกแบบคาแรกเตอร์สำหรับผลิตเป็นสินค้า | ๔ | กิจกรรมการเรียนการสอน   1. บรรยาย 2. ฝึกปฏิบัติ 3. ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม   **สื่อที่ใช้**   1. Power point 2. Google Classroom/Meet | อ.กรีธา ธรรมเจริญสถิต |
| ๑๖ | * การนำเสนอผลงานการออกแบบตัวคาแรกเตอร์ | ๔ | กิจกรรมการเรียนการสอน   1. บรรยาย 2. ฝึกปฏิบัติ 3. ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม   **สื่อที่ใช้**   1. Power point 2. Google Classroom/Meet | อ.กรีธา ธรรมเจริญสถิต |
| ๑๗ | **สอบปลายภาค** |  |  |  |

**๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้**

( *ระบุวิธีการประเมินผลการเรียนรู้หัวข้อย่อยแต่ละหัวข้อตามที่ปรากฏในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบของรายวิชา*

*(Curriculum Mapping) ตามที่กำหนดในรายละเอียดของหลักสูตรสัปดาห์ที่ประเมินและสัดส่วนของการประเมิน)*

| **ผลการเรียนรู้** | **วิธีการประเมินผลการเรียนรู้** | **สัปดาห์ที่ประเมิน** | **สัดส่วน**  **ของการประเมินผล** |
| --- | --- | --- | --- |
| คุณธรรมจริยธรรม | 1. ประเมินจากการตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียนและการส่งงาน 2. ประเมินจากการไม่แอบอ้างหรือลอกเลียนผลงานผู้อื่น 3. ประเมินจากวินัยและความพร้อมในการแต่งกายของนักศึกษา | ๑-๗, ๙-๑๖ | ๑๐% |
| ความรู้ | 1. ประเมินจากโครงงานที่นักศึกษาจัดทำ | ๘, ๑๗ | ๔๐% |
| ทักษะทางปัญญา | 1. ประเมินจากการนำเสนอความคิดในชั้นเรียน 2. ประเมินจากผลงานของนักศึกษา | ๖, ๗, ๑๓, ๑๔, ๑๕, ๑๖ | ๒๐% |
| ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ | 1. ประเมินจากพฤติกรรมและการแสดงออกของนักศึกษา 2. ประเมินจากความชัดเจนและตรงประเด็นของข้อมูล | ๖, ๗, ๑๓, ๑๔, ๑๕, ๑๖ | ๒๐% |
| ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ | 1. ประเมินจากการเลือกใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม 2. ประเมินการนำเสนอต่อชั้นเรียน | ๑๖ | ๕% |
| ทักษะพิสัย | 1. ประเมินจากการฝึกทักษะปฏิบัติ | ๑๖ | ๕% |

**หมวดที่ ๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน**

**๑. ตำราและเอกสารหลัก**

๑) ปุณยวีร์ รุจิปูริตานันท์. (๒๕๕๖). Cartoon Character Design ออกแบบการ์ตูนอย่างมีสไตล์. กรุงเทพฯ: โปรวิชั่น

**๒. เอกสารและข้อมูลสำคัญ**

๑) …………………………………………………………………………………………………………………………..

**๓. เอกสารและข้อมูลแนะนำ**

๑) เว็บไซท์ที่เกี่ยวกับการออกแบบนิเทศศิลป์หรือในศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

เช่น https://www.slideshare.net/kha00at/ss-86133311 เป็นต้น

**หมวดที่ ๗ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา**

**๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา**

ให้นักศึกษาประเมินประสิทธิผลของรายวิชาได้แก่ วิธีการสอน การจัดกิจกรรม เนื้อหา พร้อมข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

**๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน**

ประเมินจากผลการเรียนของนักศึกษาและจากผลการประเมินผู้สอนตามแบบประเมินของมหาวิทยาลัย

**๓. การปรับปรุงการสอน**

หลังจากผลการประเมินในข้อ ๒ ได้มีการจัดประชุมอาจารย์ในสาขาวิชา เพื่อระดมสมองในการวิเคราะห์ปัญหาเพื่อนำไปพัฒนาการเรียนการสอนในครั้งต่อไป

**๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา**

ตรวจสอบผลการเรียนรู้ของนักศึกษา จากผลการเรียนของผู้เรียน สอบถามหรือให้อธิบาย สรุปสิ่งที่เรียนรู้ว่าเป็นไปตามผลการเรียบรู้ในรายวิชาหรือไม่

**๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา**

จากผลการประเมิน ข้อ ๑ และข้อ ๒ และการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิผลรายวิชา ได้มีการวางแผนการปรับปรุงการสอน ตามข้อเสนอแนะ

**\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\***

**แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)**

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

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **รายวิชา** | **(๑)**  **คุณธรรม จริยธรรม** | | | **(๒)**  **ความรู้** | | | **(๓)**  **ทักษะทางปัญญา** | | | **(๔)**  **ทักษะทางความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ** | | **(๕)**  **ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ** | | **(๖)**  **ทักษะพิสัย** | |
| **หมวดวิชาแกน** | **๑** | **๒** | **๓** | **๑** | **๒** | **๓** | **๑** | **๒** | **๓** | **๑** | **๒** | **๑** | **๒** | **๑** | **๒** |
| **รหัสวิชา** VCD๓๕๐๖  **รายวิชา** การออกแบบคาแรคเตอร์(Character Design) | ○ | ● | ○ | ● | ○ | ○ | ○ | ○ | ● | ○ | ● | ○ | ● | ● | ○ |

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ