รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)

รหัสวิชา VCD ๓๓๐๒ **รายวิชา** การออกแบบกราฟิกสื่อภาพและเสียง

สาขาวิชา การออกแบบนิเทศศิลป์ **คณะ ศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา**

ภาคการศึกษา ๑ **ปีการศึกษา** ๒๕๖๖

หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

๑. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา	VCD ๓๓๐๒
ชื่อรายวิชาภาษาไทย	การออกแบบกราฟิกสื่อภาพและเสียง
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ	Video and Audio Media Design

๒. จำนวนหน่วยกิต ๓ (๒-๒-๕)

๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

๓.๑ หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
๓.๒ ประเภทของรายวิชา	เอกบังคับ

๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ ภาณุวัฒน์ กาหลิบ

๕. สถานที่ติดต่อ สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ **/ E – Mail** panuwad.ka@ssru.ac.th

๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

๖.๑ ภาคการศึกษาที่ ๑ / ชั้นปีที่ ๓

๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้ ประมาณ ๕๐ คน

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

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

๙. สถานที่เรียน อาคารมหาวชิราลงกรณ ชั้น ๒ ห้อง ๕๘๒๐๒

๑๐.วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด วันที่ ๑๘ เดือน พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๖

หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

๑. เพื่อให้รับรู้ถึงความเป็นมาและความสำคัญของสื่อ ๒ มิติ

๒. เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจในงานออกแบบ ๒ มิติบนสื่อวีดีโอ

๓. เพื่อให้มีทักษะในการออกแบบเพื่อพัฒนาไปสู่ขั้นตอนการผลิตได้

๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

พัฒนาและปรับปรุงเนื้อหาให้มีความทันสมัย สอดคล้องกับสภาพปัจจุบัน ตามความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย และนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการค้นคว้า

หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

๑. คำอธิบายรายวิชา

การออกแบบบนแผ่นฟิล์มและภาพเคลื่อนไหวในลักษณะของงานออกแบบ 2 มิติ (Story Board) เพื่อใช้กับการถ่ายทำภาพเคลื่อนไหว ตลอดจนงานออกแบบกราฟิกที่เกี่ยวข้องกับสื่อภาพยนตร์ สื่อโทรทัศน์ และสื่อดิจิตอล

Designing on film and animation in the form of 2 dimensions design (story board) for shooting animation film including graphic design related to such media as film, television and digital.

๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน (ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
๓๐ ชั่วโมง	ตามความต้องการของนักศึกษาเฉพาะราย	๓๐ ชั่วโมง	๕ ชั่วโมง / สัปดาห์

๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

๓.๑ ปรึกษาด้วยตนเองที่สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ ชั้น ๒ อาคาร มหาวชิราลงกรณ คณะศิลปกรรมศาสตร์

๓.๒ ปรึกษาผ่านโทรศัพท์ที่ทำงาน / มือถือ หมายเลข ๐๖๖-๐๙๕-๖๐๙๕

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

๓.๔ ปรึกษาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) https://www.facebook.com/todpanuwad.kalip

หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

๑. คุณธรรม จริยธรรม

๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

○ (๑) ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต

● (๒) มีวินัย ตรงต่อเวลา และมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม

○ (๓) มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีม สามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับความสำคัญของการแก้ไขปัญหา

● (๔) เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์

○ (๕) เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่างๆขององค์กรและสังคม

● (๖) มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

๑.๒ วิธีการสอน

(๑) มีการสอดแทรกเนื้อหาด้านความซื่อสัตย์ สุจริต และจรรยาบรรณวิชาชีพในการเรียน

(๒) มีการกำหนดข้อตกลงในการเข้าชั้นเรียน

(๓) ใช้การสอนแบบสื่อสารสองทางโดยเปิดโอกาสให้นักศึกษาถามตอบและร่วมแสดงความคิดเห็น

(๔) ให้มีการวิจารณ์ผลงานโดยผู้สอนและผู้ร่วมชั้นเรียน

๑.๓ วิธีการประเมินผล

(๑) ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมายและการร่วมกิจกรรม

(๔) ประเมินจากความรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย

๒. ความรู้

๒.๑ ความรู้ที่ต้องพัฒนา

● (๑) มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญ ในเนื้อหาเกี่ยวกับการออกแบบ 2 มิติ (Story Board)

● (๒) สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจ และอธิบายความต้องการของการการออกแบบสื่อภาพและเสียง รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้ความคิดสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับการแก้ปัญหา

○ (๓) สามารถติดตามความก้าวหน้า และวิวัฒนาการเทคโนโลยีที่นำมาใช้ รวมทั้งการนำไปประยุกต์

○ (๔) มีประสบการณ์ในการพัฒนา หรือการประยุกต์ซอฟแวร์ การผลิตสื่อที่ใช้งานได้จริง

● (๕) สามารถบูรณาการความรู้ในสาขาวิชาเกี่ยวกับการออกแบบกราฟิกสื่อภาพและเสียงกับความรู้ในศาสตร์อื่นๆ

๒.๒ วิธีการสอน

(๑) บรรยาย

(๒) การค้นคว้าจากแหล่งเทคโนโลยีสารสนเทศ

(๓) การฝึกปฏิบัติการออกแบบกราฟิกสื่อภาพและเสียง

(๔) การนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน

๒.๓ วิธีการประเมินผล

(๑) การสอบปฏิบัติกลางภาคเรียนและปลายภาคเรียน

(๒) ประเมินจากผลงานที่นักศึกษาจัดทำ

(๓) ประเมินจากการนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน

๓. ทักษะทางปัญญา

๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

● (๑) คิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างเป็นระบบ

● (๒) สามารถสืบค้น ตีความ วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ

○ (๓) สามารถรวบรวมศึกษาวิเคราะห์และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการในการประกอบอาชีพ

● (๔) สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ และทักษะการแก้ปัญหาการประกอบธุรกิจอย่างเหมาะสม

๓.๒ วิธีการสอน

(๑) กรณีศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบกราฟิกสื่อภาพและเสียง

(๒) การอภิปรายกลุ่ม

(๓) ให้นักศึกษามีโอกาสปฏิบัติจริง

๓.๓ วิธีการประเมินผล

(๑) ประเมินจากผลงานและการปฏิบัติของนักศึกษา

(๒) ประเมินจากการนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน

๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

○ (๑) สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลาย สามารถสนทนาทั้งภาษาไทย และภาษาต่างประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ

● (๒) สามารถให้ความช่วยเหลือ อำนวยความสะดวกแก้การแก้ปัญหา สถานการณ์ต่างๆ ในกลุ่ม ทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน

○ (๓) สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มาชี้นำสังคมในประเด็นที่เหมาะสม

● (๔) มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเอง และรับผิดชอบงานในกลุ่ม

○ (๕) สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์ทั้งส่วนตัวและส่วนรวมพร้องทั้งแสดงจุดยืนอย่างเหมาะสมทั้งของตนเองและของกลุ่ม

● (๖) มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเองและทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง ในระหว่างการทำกิจกรรมร่วมกัน

๔.๒ วิธีการสอน

(๑) กำหนดกิจกรรมให้มีการทำงานเป็นเดี่ยว และนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน

(๒) กำหนดกิจกรรมให้มีการทำงานเป็นกลุ่ม และนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน

๔.๓ วิธีการประเมินผล

(๑) ประเมินจากพฤติกรรมและการแสดงออกของนักศึกษา

(๒) ประเมินจากการนำเสนอรายงานกลุ่มหน้าชั้นเรียน

(๓) ประเมินจากความถูกต้อง และคุณภาพของผลงาน

๕. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

๕.๑ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

● (๑) มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงาน ที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และการใช้คอมพิวเตอร์ในการออกแบบนิทรรศการ

○ (๒) สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหา โดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์ หรือการแสดงสถิติประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์

● (๓) สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม

○ (๔) สามารถใช้มารสนเทศและเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม

๕.๒ วิธีการสอน

(๑) ให้นักศึกษานำเสนอผลงานโดยจัดจัดทำสื่อประกอบการนำเสนอ และใช้อุปกรณ์การนำเสนอเครื่องมือต่างๆ อย่างเหมาะสม

๕.๓ วิธีการประเมินผล

(๑) ประเมินจากคุณภาพของสื่อ และอุปกรณ์ที่ใช้ในการนำเสนออย่างถูกต้องเหมาะสม

๖. ด้านอื่นๆ

-

<u>หมายเหตุ</u>

สัญลักษณ์ ● หมายถึง ความรับผิดชอบหลัก
สัญลักษณ์ ○ หมายถึง ความรับผิดชอบรอง
เว้นว่าง หมายถึง ไม่ได้รับผิดชอบ

ซึ่งจะปรากฏอยู่ในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล

๑. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๑	๑. แนะนำเนื้อหารายวิชาและกระบวนการเรียนการสอน ๒. ปรับพื้นฐานความรู้ความเข้าใจในรายวิชา	๔	๑. แจ้งรายละเอียดในแผนการเรียนประจำวิชา ๒. บรรยายเนื้อหาของวิชา ๓. นักศึกษาทำแบบทดสอบความรู้ก่อนเรียน	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ
๒	๑. ความเป็นมาและวิวัฒนาการการภาพยนตร์ ๒. ความหมายและบทบาทหน้าที่ของ Story Board	๔	๑. บรรยายในชั้นเรียน หรือ บรรยายด้วย Google Meet หรือ Zoom ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ
๓	การแบ่งประเภทของภาพยนตร์ที่มีความจำเป็นในการใช้ Story Board	๔	๑. บรรยายในชั้นเรียน หรือ บรรยายด้วย Google Meet หรือ Zoom	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	
๔	ภาพยนต์เพื่อการบันเทิง	๔	๑. บรรยายในชั้นเรียน หรือ บรรยายด้วย Google Meet หรือ Zoom ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ
๕	ภาพยนตร์โฆษณา	๔	๑. บรรยายในชั้นเรียน หรือ บรรยายด้วย Google Meet หรือ Zoom ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ
๖	การผลิตภาพยนตร์แอนนิเมชั่นชนิดต่างๆ ผ่าน Story Board	๔	๑. บรรยายในชั้นเรียน หรือ บรรยายด้วย Google Meet หรือ Zoom ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ
๗	ภาพยนตร์สารคดี ข่าว	๔	๑. บรรยายในชั้นเรียน หรือ บรรยายด้วย Google Meet หรือ Zoom ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ
๘	**สอบกลางภาค**			
๙	เรียนรู้กระบวนการผลิตภาพยนตร์เพื่อความบังเทิง	๔	๑. บรรยายในชั้นเรียน หรือ บรรยายด้วย Google Meet หรือ Zoom ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ
๑๐	เรียนรู้กระบวนการผลิตภาพยนตร์โฆษณา	๔	๑. บรรยายในชั้นเรียน หรือ บรรยายด้วย Google Meet หรือ Zoom ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ
๑๑	เรียนรู้กระบวนการผลิตภาพยนตร์แอนนิเมชั่น	๔	๑. บรรยายในชั้นเรียน หรือ บรรยายด้วย Google Meet หรือ Zoom ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๑๒	เรียนรู้การทำ Story Board เทคนิคต่างๆ	๔	๑. บรรยายในชั้นเรียน หรือ บรรยายด้วย Google Meet หรือ Zoom ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ
๑๓	การสร้างสรรค์ Story Board ด้วยการเรียนรู้มุมกล้องและขนาดของเลนส์ที่ใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์	๔	๑. บรรยายในชั้นเรียน หรือ บรรยายด้วย Google Meet หรือ Zoom ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ
๑๔	การนำเสนอผลงานด้วย Story Board	๔	๑. บรรยายในชั้นเรียน หรือ บรรยายด้วย Google Meet หรือ Zoom ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ
๑๕	การนำเสนอผลงานด้วย Story Board	๔	๑. บรรยายในชั้นเรียน หรือ บรรยายด้วย Google Meet หรือ Zoom ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ
๑๖	สรุปรายงานการจัดทำภาพยนตร์เพื่อใช้ในการแก้ไขในอนาคต	๔	๑. บรรยายในชั้นเรียน หรือ บรรยายด้วย Google Meet หรือ Zoom ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ
๑๗	**สอบปลายภาค**			

๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
๑.๒, ๑.๔, ๑.๖, ๒.๑, ๒.๒, ๒.๓, ๒.๕, ๒.๖, ๒.๘ ๓.๑, ๓.๒, ๓.๔, ๔.๒, ๔.๔, ๔.๖, ๕.๑, ๕.๓	การเข้าเรียน ความตรงต่อเวลา การมีส่วนร่วมกิจกรรม	๑-๑๖	๑๐%
	การฝึกปฏิบัติ	๒-๑๕	๕๐%
	การสอบกลางภาคเรียน	๘	๑๐%
	การสอบปลายภาคเรียน	๑๗	๓๐%

หมวดที่ ๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

๑. ตำราและเอกสารหลัก

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมธิราช. สาขาวิชานิเทศศาสตร์. (๒๕๔๐). เอกสารการสอนชุดวิชาการสร้างสรรค์และผลิตสิ่งโฆษณา หน่วยที่ ๑-๘. นนทบุรี : สำนักพิมพ์ มสธ.

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมธิราช. สาขาวิชานิเทศศาสตร์. (๒๕๓๘). เอกสารการสอนชุดวิชาการสร้างสรรค์และผลิตสิ่งโฆษณา หน่วยที่ ๙-๑๕. นนทบุรี : สำนักพิมพ์ มสธ.

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมธิราช. สาขาวิชานิเทศศาสตร์. (๒๕๔๐). เอกสารการสอนชุดวิชาความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาพนิ่งและภาพยนตร์ หน่วยที่ ๑-๗. นนทบุรี : สำนักพิมพ์ มสธ.

จันทนา อินสระ และ ภาณุวัฒน์ กาหลิบ. (๒๕๖๓). การออกแบบสื่อพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์เพื่อส่งเสริมการจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์ผ้าไหมนครชัยบุรินทร์ กรณีศึกษากลุ่มผ้าไหม จังหวัดบุรีรัมย์. งานวิจัยมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.

หมวดที่ ๗ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

๑. มีการประเมินการสอนโดยใช้แบบสอบถาม โดยนักศึกษาในสัปดาห์สุดท้ายของการเรียน

๒. มีการสอบถามนักศึกษาถึงความรู้ที่ได้รับ ปัญหา และข้อเสนอแนะในการเรียนการสอน

๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน

๑. ประเมินจากผลการเรียนของนักศึกษาและการประเมินผู้สอนตามแบบประเมินของมหาวิทยาลัย

๓. การปรับปรุงการสอน

๑.หลังจากผลการประเมินในข้อ ๒ ได้มีการจัดประชุมอาจารย์ในสาขาวิชา เพื่อระดมสมองในการวิเคราะห์ปัญหาเพื่อนำไปพัฒนาการเรียนการสอน

๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

๑. ตรวจสอบผลการเรียนรู้ของนักศึกษา จากผลการเรียนของผู้เรียน สอบถามหรือให้อธิบาย สรุปสิ่งที่เรียนรู้ว่าเป็นไปตามผลการเรียบรู้ในรายวิชาหรือไม่

๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

๑. จากผลการประเมิน ข้อ ๑ และข้อ ๒ และการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิผลรายวิชา ได้มีการวางแผนการปรับปรุงการสอนตามข้อเสนอแนะ

****

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)
ตามที่ปรากฏในรายละเอียดของหลักสูตร (Programme Specification) มคอ. ๒

รายวิชา	**(๑) คุณธรรม จริยธรรม**						**(๒) ความรู้**					**(๓) ทักษะทางปัญญา**				**(๔) ทักษะทางความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ**						**(๕) ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ**			
หมวดวิชาเฉพาะด้าน	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๑	๒	๓	๔	๕	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๑	๒	๓	๔
รหัสวิชา VCD ๓๓๐๒ **รายวิชา** การออกแบบกราฟิกสื่อภาพและเสียง Video and Audio Media Design	○	●	○	●	○	●	●	●	○	○	●	●	●	○	●	○	●	○	●	○	●	●	○	●	○