

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา	มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต
วิทยาเขต / คณะ / ภาควิชา	ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้งสุพรรณบุรี โรงเรียนการท่องเที่ยวและการบริการ หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาออกแบบนิทรรศการและการจัดแสดง

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

- รหัส และ ชื่อรายวิชา
รหัสวิชา 2072203 การออกแบบ 2 มิติด้วยคอมพิวเตอร์
(2 Dimensional Computer aided Design)
- จำนวนหน่วยกิต
3 (2-2-5) หน่วยกิต
- หลักสูตร และ ประเภทของรายวิชา
หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบนิทรรศการและการจัดแสดง ประเภทวิชาบังคับ
- อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา และ อาจารย์ผู้สอน
อาจารย์ มานะ เอี่ยมบัว
- ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน
ภาคการศึกษาที่ 1 / 2556 ชั้นปีที่ 2
- วิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre – requisite) ถ้ามี
วิชาการจัดองค์ประกอบการออกแบบ
- รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (co – requisites) ถ้ามี
วิชาการออกแบบนิทรรศการเบื้องต้น
- สถานที่เรียน
ห้องคอมพิวเตอร์1 ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้งสุพรรณบุรี
- วันที่จัดทำ หรือ ปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด
2554

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมาย และ วัตถุประสงค์

- จุดมุ่งหมายของรายวิชา
 - 1.1 เพื่อให้นักศึกษาสามารถใช้คอมพิวเตอร์ในการออกแบบ 2 มิติได้
- วัตถุประสงค์ในการพัฒนา / ปรับปรุงรายวิชา
 - 2.1 เพื่อปรับกิจกรรมให้เหมาะสมกับสภาวะสิ่งแวดล้อมปัจจุบันให้มีความทันสมัยตลอด

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาหลักการและวิธีการใช้โปรแกรมสำเร็จรูป สำหรับการสร้างภาพกราฟิกทางการออกแบบ นิทรรศการและการจัดแสดง ศึกษาเทคนิคการสร้างภาพ 2 มิติ ฝึกปฏิบัติการสร้างภาพกราฟิกประกอบเรื่องราวในการนำเสนองาน

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยายการฝึก	สอนเสริม	ปฏิบัติ / งานภาคสนาม / การฝึกงาน	ศึกษาด้วยตนเอง
30 ชั่วโมง/ภาคการศึกษา	กำหนดตามความเหมาะสม	40 ชั่วโมง/ภาคการศึกษา	5 ชั่วโมง / สัปดาห์

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ ที่อาจารย์ให้คำปรึกษา และ แนะนำทางวิชาการ แก่นักศึกษา เป็นรายบุคคล

อาจารย์จัดเวลาในการให้คำปรึกษา เป็นรายบุคคล เป็นกลุ่ม 1 ชั่วโมง / สัปดาห์ (เฉพาะรายที่ต้องการ)

อาจารย์ประจำรายวิชาเปิดช่องทาง Facebook เพื่อให้นักศึกษาได้ปรึกษาเนื้อหาในรายวิชา

หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

1.1 คุณธรรม จริยธรรม ที่ต้องพัฒนา

- 1.1.1 ตระหนักในคุณค่า คุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์ สุจริต
- 1.1.2 มีวินัย ตรงต่อเวลา และรับผิดชอบต่อตนเอง และสังคม
- 1.1.3 มีจรรยาบรรณทางวิชาการ และวิชาชีพ
- 1.1.4 เคารพสิทธิ และ รับผิดชอบต่อความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่า และศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์
- 1.1.5 เคารพกฎระเบียบ และข้อบังคับต่างๆ ขององค์กร และ สังคม

1.2 วิธีการสอน

- 1.2.1 มอบหมายงานในชั่วโมงเรียน
- 1.2.2 การนำเสนอโดยใช้รูปแบบเทคโนโลยีที่เหมาะสม
- 1.2.3 การกำหนดเวลาส่งงาน และเวลาเรียนในชั้นเรียน
- 1.2.4 อาจารย์เป็นแบบอย่างในเรื่องคุณธรรม และจริยธรรมแก่นักศึกษา

1.3 วิธีการประเมินผล

- 1.3.1 สังเกตพฤติกรรมในขณะเรียนในชั้นเรียนจากการเสนอผลงาน และการปฏิบัติงาน
- 1.3.2 จากการตรวจผลงาน การปฏิบัติกิจกรรม

1.3.3 สังเกตจากการเข้าเรียน และการส่งงานตรงต่อเวลาที่กำหนด

2. ความรู้

2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

2.1.1 มีความรู้ความเข้าใจในกระบวนการ ออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ 2 มิติ

2.1.2 สามารถปฏิบัติการออกแบบงานกราฟิก ด้วยคอมพิวเตอร์

2.1.3 สามารถนำความรู้ไปประกอบวิชาชีพได้

2.2 วิธีการสอน

2.2.1 การบรรยายโดยใช้ power point

2.2.2 จัดทำเอกสารประกอบการสอน

2.2.3 จัดทำแบบทดสอบท้ายเทอม

2.2.4 ศึกษาเอกสารที่เพิ่มเติม

2.2.5 ปฏิบัติการจริง เพื่อเป็นประสบการณ์

2.3 วิธีการประเมินผล

2.3.1 ประเมินจากกิจกรรมการออกแบบระหว่างเทอม

2.3.2 ประเมินจากกิจกรรมจริงระหว่างเทอม

2.3.3 ประเมินจากแบบสอบถามผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในกิจกรรม

2.3.4 ประเมินจากการเขียน พุด การนำเสนองาน

3. ทักษะทางปัญญา

3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

3.1.1 เกิดทักษะในการสร้างสรรค์ และ วิเคราะห์ผลงาน

3.1.2 สามารถนำเสนอผลงาน โดยใช้สื่อเทคโนโลยีประกอบ

3.1.3 ทักษะเบื้องต้นในการวิเคราะห์ และค้นคว้าสื่อข้อมูลวิชาการต่างๆ จากสำนักวิทยบริการ

3.1.4 สามารถทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม และแลกเปลี่ยนความรู้

3.2 วิธีการสอน

3.2.1 การสอนแบบศึกษาทฤษฎีหลักการของเนื้อหา

3.2.2 การเสนอผลงานได้ถูกต้องตามหลักวิชาการเฉพาะ

3.2.3 การฝึกปฏิบัติงานจริง

3.2.4 ได้ฝึกการใช้ความคิด สร้างสรรค์การออกแบบ

3.2.5 ให้ศึกษาจากพื้นที่แสดงงานจริง และ จากสื่อต่างๆ

3.3 วิธีการประเมินผล

3.3.1 ประเมินจากกิจกรรมระหว่างเทอม

3.3.2 ประเมินจากกิจกรรมจัดจริงโดยแบ่งเป็นกลุ่ม

- 3.3.3 ประเมินจากความคิดสร้างสรรค์ผลงาน
- 3.3.4 ประเมินจากแบบทดสอบผลการเรียน
- 3.3.5 สังเกตจากการเสนอผลงาน และ การแก้ปัญหา

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และ ความรับผิดชอบ

4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และ ความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- 4.1.1 การสร้างความสัมพันธ์ ความเป็นมิตร ระหว่างเพื่อนในชั้นเรียน
- 4.1.2 ส่งเสริมให้รู้จักการทำงานเป็นทีม และรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับ
- 4.1.3 รู้จักมีน้ำใจ ช่วยเหลือผู้อื่น
- 4.1.4 รู้จักรับผิดชอบต่อวิชาชีพ

4.2 วิธีการสอน

แบ่งนักศึกษาเป็นกลุ่ม โดยกำหนดหากิจกรรมที่จะจัดจริง ให้นักศึกษาไปแบ่งหน้าที่รับผิดชอบกันในกลุ่ม สร้างสรรค์งาน และหาประสบการณ์ในการจัดแสดงจริง

ผลงานของแต่ละกิจกรรมให้ทำระหว่างเทอม จัดนักศึกษาเป็นกลุ่ม โดยมีความรับผิดชอบในหลายๆ ด้าน

4.3 วิธีการประเมินผล

- ประเมินตน และ ประเมินจากเพื่อนร่วมชั้นเรียน
- ประเมินระหว่างปฏิบัติงานเป็นกลุ่ม และเสนอผลงาน จากผลงานที่ทำเสร็จร่วมกัน

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- 5.1.1 สามารถใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เฉพาะในการนำเสนองานแบบวิชาชีพได้
- 5.1.2 สามารถใช้ internet เพื่อหาข้อมูลจาก website ต่างๆ
- 5.1.3 สามารถใช้ e-mail สำหรับติดต่ออาจารย์ผู้สอน ระหว่างนักศึกษา หรือ บุคคลอื่นๆ หรือ ส่งผลงาน

5.2 วิธีการสอน

- 5.2.1 การสร้างสรรค์การออกแบบผลงาน โดยใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม
- 5.2.2 ให้สืบค้นข้อมูลเพิ่ม จาก internet
- 5.2.3 ให้ติดต่อสื่อสารทาง Facebook

5.3 วิธีการประเมินผล

ประเมินจากผลงานระหว่างเทอม และผลงานจัดแสดงจริง การใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม และมีความทันสมัย

หมวดที่ 5 แผนการสอน และ การประเมินผล

1.แผนการสอน

มคอ.3 การออกแบบ 2 มิติด้วยคอมพิวเตอร์

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ / รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อที่ใช้ (ถ้ามี)	อาจารย์ผู้สอน
1	บทที่ 1 หลักการ ออกแบบกราฟิก 2	4	1.อาจารย์ผู้สอนแนะนำตัวและอธิบายรายวิชา แนะนำหนังสือ และ website เพิ่มเติม 2.บรรยายประกอบสื่อ power point 3.ซักถาม ข้อเสนอแนะในเนื้อหา	อ.มานะ เอี่ยมบัว
2	บทที่ 2 การใช้งาน โปรแกรม Photoshop - การใช้งาน Selections - การใช้งาน Layer - การสร้าง Path และ Clipping Path	8	นำเข้าสู่บทเรียน : จรรยาบรรณของการใช้ คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต 1.สาธิต หน้าห้อง 2.ทำกิจกรรมในชั่วโมง 3.ให้นักศึกษาสืบค้นผลงานด้วยคอมพิวเตอร์ 2	อ.มานะ เอี่ยมบัว
3	บทที่ 3 การสร้างสรรค์ งานด้วย โปรแกรม Photoshop - การพิมพ์ตัวอักษร - การสร้างปุ่ม - การตกแต่งรูปภาพด้วย เมนู Image และ Filter	8	นำเข้าสู่บทเรียน : มารยาทในการใช้ห้อง คอมพิวเตอร์ร่วมกัน 1.สาธิต หน้าห้อง 2.กิจกรรมที่ 1 ทำกิจกรรมท้ายชั่วโมง 3.นำเสนอผลงานท้ายชั่วโมง	อ.มานะ เอี่ยมบัว
4-7	บทที่ 4 การออกแบบสื่อ สิ่งพิมพ์ 2 มิติ - หลักการออกแบบสื่อ สิ่งพิมพ์ - ประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ - ขนาดกระดาษ - การจัดองค์ประกอบสื่อ สิ่งพิมพ์	8	1.บรรยายประกอบสื่อ power point 2.กิจกรรมที่ 2 ให้นักศึกษาออกแบบสื่อ สิ่งพิมพ์ 2 มิติ 3.ให้นักศึกษาผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ 2 มิติ 4. นำเสนอหน้าห้องเรียน	อ.มานะ เอี่ยมบัว
8-11	บทที่ 5 การสร้างตรา สัญลักษณ์ด้วย Illustrator - การสร้างเส้น - การสร้างภาพ - การสร้างตัวอักษร - การลงสี	16	1.บรรยายประกอบสื่อ power point 2.กิจกรรมที่ 3 ให้นักศึกษาออกแบบสื่อ สิ่งพิมพ์ 2 มิติ 3.ให้นักศึกษาผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ 2 มิติ 4. นำเสนอหน้าห้องเรียน	อ.มานะ เอี่ยมบัว
12-14	บทที่ 6 การนำเสนองาน นิทรรศการ	8	1.บรรยายประกอบสื่อ power point 2. กิจกรรมที่ 4 ให้นักศึกษานำเสนอภาพ 2 มิติงาน นิทรรศการและการจัดแสดง	อ.มานะ เอี่ยมบัว
15	สอบปลายภาค	4	ข้อสอบอัตนัย 10 ข้อ ตามสาระการเรียนรู้ดังนี้ บทที่ 1-6 จำนวน 10 ข้อโดยเฉลี่ย	อ.มานะ เอี่ยมบัว

2.แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
1	1.1.1, 1.1.3, 1.1.4, 2.1.1, 2.1.3, 3.1.1, 3.1.3, 4.1.1, 4.1.2, 4.1.3, 5.1.1, 5.1.3	-ผลงานการการออกแบบกราฟิก -ผลงานการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ 2 มิติ	3	10%
2,3,4	1.1.1, 1.1.3, 1.1.4, 2.1.1, 2.1.3, 3.1.1, 3.1.3, 4.1.1, 4.1.2, 4.1.3, 5.1.1, 5.1.3	-รายงานเนื้อหาการจัดนิทรรศการ -การออกแบบกราฟิก นิทรรศการ โครงการ EVEX ด้านยาเสพติด -การผลิตงานพิมพ์ด้วยคอมพิวเตอร์ 2 มิติ นิทรรศการ EVEX ด้านยาเสพติด ณ มหาวิทยาลัย และศูนย์การศึกษานอกที่ตั้ง สุพรรณบุรี	4-14	70%
3	1.1.1, 2.1.1 3.1.1	ข้อสอบอัตนัย	15	20%

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. เอกสาร และ ตำราหลัก

1. ดวงพร เกียงคำ. 2553. Insight Photoshop CS5 . โปรวิชั่น : กรุงเทพมหานคร.
2. นพดล วศิณสิทธิสุข . 2554. สร้างโมเดลสามมิติด้วย Sketch Up 8+V Ray. โปรวิชั่น : กรุงเทพมหานคร.

2. เอกสาร และ ข้อมูลแนะนำ

แนะนำเอกสารที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. [http:// www.depthai.go.th](http://www.depthai.go.th) , [http:// www.tcdc.orth](http://www.tcdc.orth)

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาการออกแบบนิทรรศการเบื้องต้น จัดทำโดยมีกิจกรรม และ
ความเห็นจากนักศึกษา ดังนี้

- แบบประเมินผู้สอน และ แบบประเมินรายวิชา
- การแนะนำ ปรับปรุง แก้ไข ผลงานนักศึกษาระหว่างเทอม
- ประเมินผลงานกิจกรรมจากผู้ชมผลงาน
- สังเกตจากพฤติกรรมของผู้เรียน

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

การเก็บข้อมูลเพื่อประเมินการสอน ดังนี้

- ทดสอบผลประเมินเรียนรู้
- ผลการสอบ
- สังเกตการณ์สอนจากผลงานกิจกรรมของนักศึกษา

3. การปรับปรุงการสอน

หลังจากประเมินการสอนจึงปรับปรุงการสอน โดยจัดกิจกรรมและหาข้อมูลเพิ่มเติมในการปรับปรุง
การสอนดังนี้

- การปรับปรุงเอกสารประกอบการสอน

4. การตรวจสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

- มีการทวนผลสัมฤทธิ์ตามจากผลงานของนักศึกษาในระหว่างภาคเรียน
- มีการตั้งกรรมการในสาขาวิชาตรวจผลการประเมินเรียนรู้ของนักศึกษา โดยวิธีการให้คะแนน ผลงาน
และคะแนนพฤติกรรม

5. การดำเนินการทบทวน และการทบทวน และการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

- มีการปรับปรุงรายวิชาตามข้อเสนอแนะและความเหมาะสม
- เปลี่ยนอาจารย์ผู้สอน เพื่อให้ความรู้หลากหลายด้านและมีความทันสมัยอยู่ตลอดเวลา