



รายละเอียดของรายวิชา (มคอ.3)

หลักสูตรนิเทศศาสตร์

คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

ประจำภาคเรียนที่ 1 / 2560

รหัสวิชา 3051301 ชื่อรายวิชา หลักการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์

Principles of Computer Design

อาจารย์ผู้สอน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภูษิตต์ ภูริปาณิก

คำนำ

ด้วยวิชา หลักการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ มีความจำเป็นต่อการเรียนของนักศึกษาหลักสูตรนิเทศศาสตร์ เพราะจะเป็นพื้นฐานและนำไปใช้ในวิชาชีพของนักนิเทศศาสตร์ต่อไปในการทำงานเมื่อจบการศึกษา ซึ่งนักศึกษาจะต้องมีทักษะการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกเบื้องต้น ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ การใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการออกแบบ การออกแบบโฆษณาสิ่งพิมพ์ การตกแต่งภาพ การสร้างเทคนิคพิเศษ การสร้างภาพเคลื่อนไหว เพื่อให้เกิดความเข้าใจอย่างถ่องแท้

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภูษิตต์ ภูริปาณิก
12 มิถุนายน 2560

สารบัญ

หมวด	หน้า
หมวด 1 ข้อมูลทั่วไป	4
หมวด 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์	4
หมวด 3 ลักษณะและการดำเนินการ	5
หมวด 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา	5
หมวด 5 แผนการสอนและการประเมินผล	11
หมวด 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน	12
หมวด 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา	13

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
 วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา หลักสูตรนิเทศศาสตร์

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา
3051301 หลักการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์
2. จำนวนหน่วยกิต
3 (2-2-5) หน่วยกิต
3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา
นิเทศศาสตร์ หมวดวิชาบังคับเฉพาะด้าน
4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน
ผศ.ดร. ภูษิตต์ ภูริปาณิก
5. ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน
ภาคการศึกษาที่ 1/2560
6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)
-
7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)
-
8. สถานที่เรียน
ศูนย์การเรียนระนอง 2 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด
มกราคม 2557

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา
 - 1.1 เพื่อให้ผู้ศึกษามีความรู้ ความเข้าใจและทักษะในหลักการออกแบบเบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟฟิก
 - 1.2 เพื่อให้ผู้ศึกษาได้เรียนรู้หลักการวิธีการใช้คอมพิวเตอร์กราฟฟิก และโปรแกรมสำเร็จรูปในการออกแบบสร้างสรรค์งานทางนิเทศศาสตร์
 - 1.3 เพื่อให้ผู้ศึกษามีทักษะในการประยุกต์โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟฟิกสำเร็จรูปมาใช้ในการออกแบบงานทางนิเทศศาสตร์ได้
 - 1.4 เพื่อให้ผู้ศึกษาเรียนรู้กระบวนการออกแบบงานสิ่งพิมพ์
 - 1.5 เพื่อให้ผู้ศึกษาสามารถนำความรู้ ความเข้าใจที่ได้ไปผลิตงานสิ่งพิมพ์ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

1. เพื่อให้ผู้ศึกษามีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะในหลักการออกแบบเบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก
2. เพื่อให้ผู้ศึกษาสามารถนำเอาหลักการวิธีการใช้งานคอมพิวเตอร์กราฟิกและโปรแกรมสำเร็จรูป ไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์งานทางนิเทศศาสตร์
3. เพื่อสร้างทักษะให้ผู้ศึกษาเกิดการเรียนรู้ในกระบวนการออกแบบสิ่งพิมพ์ และสามารถนำไปผลิตงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิกเบื้องต้น ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ การใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการออกแบบ การออกแบบโฆษณาสิ่งพิมพ์ การตกแต่งภาพ การสร้างเทคนิคพิเศษ การสร้างภาพเคลื่อนไหว

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	ปฏิบัติ/งาน ภาคสนาม/การฝึกงาน	การฝึกปฏิบัติ / ศึกษา ด้วยตนเอง
15 ชั่วโมง	ไม่มีหรืออาจจัดเพิ่มเติม ให้ตามความจำเป็น	ไม่มี	30 ชั่วโมง

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษานอกชั้นเรียนอย่างน้อย 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

1.1.1 ผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

นักศึกษามีคุณธรรม จริยธรรม และความรับผิดชอบเชิงวิชาชีพ เพื่อให้สามารถแสดงออกทางพฤติกรรมดำเนินชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างราบรื่น และเป็นปกติสุข โดยใช้ดุลพินิจทางค่านิยมพื้นฐานและความรู้สึกของผู้อื่นในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ประเด็นปัญหาทางคุณธรรม จริยธรรม เพื่อแก้ไขปัญหาอย่างสันติวิธี ดังนั้นมาตรฐานด้านคุณธรรม จริยธรรมครอบคลุมสิ่งดังต่อไปนี้

- (1) ตระหนักในคุณค่าของคุณธรรม จริยธรรมและความซื่อสัตย์สุจริต
- (2) มีวินัย ตรงต่อเวลา ความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม

- (3) มีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ เสียสละ จิตสาธารณะ และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ รวมทั้งมีค่านิยมที่ดีในการดำเนินชีวิตและเข้าใจผู้อื่น
- (4) ตระหนักในการตัดสินใจเชิงจริยธรรม และจรรยาบรรณทางวิชาชีพ
- (5) ตระหนัก ยอมรับ และเคารพบทบาท สิทธิ หน้าที่ของตนเองและผู้อื่น
- (6) เคารพในกฎระเบียบ กติกา กฎเกณฑ์ขององค์กรและสังคม โดยตระหนักในคุณค่าของความเป็นมนุษย์

1.2 วิธีการสอน

- (1) ปลุกฝังให้นักศึกษาตระหนักในคุณค่าของคุณธรรม จริยธรรม ความซื่อสัตย์สุจริต ความรับผิดชอบทางวิชาชีพทั้งต่อตนเองและสังคม โดยใช้การสอนแบบสื่อสารสองทาง เปิดโอกาสให้นักศึกษามีการตั้งคำถามหรือตอบคำถาม ในบริบทที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบกระบวนการ เทคนิคในการออกแบบงานทางนิเทศศาสตร์ด้วยคอมพิวเตอร์กราฟฟิก หรือแสดงความคิดเห็นที่เกี่ยวข้องกับแนวโน้มสถานการณ์ทางการตลาดที่เกิดขึ้นในบริบทต่างๆ อย่างมีคุณธรรม จริยธรรม ทั้งต่อสังคมและในแวดวงวิชาชีพ
- (2) ส่งเสริมให้นักศึกษามีระเบียบวินัยมีการแต่งกายตามระเบียบของมหาวิทยาลัย
- (3) ส่งเสริมให้นักศึกษาตระหนัก เคารพกติกาขององค์กรและสังคม ให้ยอมรับในบทบาท สิทธิ หน้าที่ของตนเอง และผู้อื่น โดยยกตัวอย่างกรณีศึกษา ตัวอย่างชิ้นงานการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์กราฟฟิก รวมถึงสถานการณ์ทางการตลาด ภายใต้บริบทต่างๆ ที่ไม่คำนึงถึงความรับผิดชอบต่อสังคม จรรยาบรรณวิชาชีพ โดยให้นักศึกษาทำการวิเคราะห์ และแสดงความคิดเห็นต่อประเด็นดังกล่าว
- (4) ส่งเสริม สนับสนุนให้จัดกิจกรรมที่กระตุ้นให้นักศึกษามีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ เสียสละ จิตสาธารณะ และมีค่านิยมที่ดีในการดำเนินชีวิต

1.3 วิธีการประเมินผล

- (1) ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลา และความรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย
- (2) ประเมินผลจากพฤติกรรมการปรากฏกาย กิริยามารยาทของนักศึกษาตามบทบาททั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย
- (3) ประเมินผลจากการเข้าร่วมกิจกรรมในหลักสูตรและนอกหลักสูตร
- (4) ประเมินผลจากความถูกต้องเหมาะสมของชิ้นงาน การปฏิบัติกิจกรรมของนักศึกษา

2. ความรู้

2.1 ผลการเรียนรู้ด้านความรู้

นักศึกษามีความรู้และมีความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับวิชาด้านนิเทศศาสตร์ เพื่อใช้ประกอบอาชีพ สร้างงานสร้างอาชีพ และช่วยพัฒนาสังคม ดังนั้น มาตรฐานด้านความรู้ครอบคลุมสิ่งดังต่อไปนี้

- (1) มีความรู้ ความเข้าใจในขอบข่าย ลักษณะเบื้องต้น และหลักการ แนวคิด ทฤษฎี เนื้อหาสาระที่สำคัญของรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชานิเทศศาสตร์ โดยผู้ศึกษาได้เรียนรู้หลักการ และวิธีการใช้คอมพิวเตอร์กราฟฟิก และโปรแกรมสำเร็จรูปในการออกแบบสร้างสรรค์งานทางนิเทศศาสตร์

(2) มีความสามารถเชิงการคิดวิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์ และคิดสร้างสรรค์ สามารถนำความรู้ด้านการสื่อสารไปประยุกต์ใช้ เพื่อการประกอบอาชีพ และสามารถปรับตัวสร้างงานสร้างอาชีพได้อย่างเหมาะสม

(3) สามารถบูรณาการความรู้ หลักการของศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องได้แก่หลักการบริหารจัดการ หลักจิตวิทยา หลักการใช้ภาษา หลักศิลปะ หลักกฎหมายและจริยธรรม นำมาประยุกต์ใช้เป็นพื้นฐานในการประกอบอาชีพได้ โดยผู้ศึกษาสามารถใช้ทักษะในการประยุกต์ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟฟิกในการออกแบบงานทางนิเทศศาสตร์

(4) มีความสามารถในการศึกษาค้นคว้า และพัฒนาความรู้ ความเข้าใจของตนเองได้อย่างต่อเนื่อง โดยผู้ศึกษาสามารถนำความรู้ ความเข้าใจที่ได้ไปผลิตงานสิ่งพิมพ์ และอินเทอร์เน็ตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านความรู้

(1) ใช้การสอนในหลากหลายรูปแบบ โดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ได้แก่ การสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้ (Co- Operative learning) การบรรยาย (Lecture) การฝึกปฏิบัติ (Practice) และการค้นคว้าทางอินเทอร์เน็ต

(2) จัดให้มีการเรียนรู้จากสถานการณ์จริง การฝึกปฏิบัติในสภาพแวดล้อมจริง โดยเพิ่มการสอนนอกห้องเรียน โดยศึกษาจากสถานการณ์การตลาดในปัจจุบัน ภายใต้บริบทต่างๆ หรือผู้มีประสบการณ์ที่เกี่ยวข้อง

(3) จัดให้มีการศึกษาดูงาน หรือเชิญผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ตรงมาเป็นวิทยากรพิเศษเฉพาะเรื่อง

2.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านความรู้

การประเมินประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ด้านความรู้ และการปฏิบัติของนักศึกษาในด้านต่าง ๆ มีดังนี้

(1) การทดสอบย่อย โดยสังเกตจากพัฒนาการ และทักษะในการใช้งานคอมพิวเตอร์กราฟฟิก เพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบงานของนักศึกษา

(2) การสอบกลางภาคเรียน และปลายภาคเรียน

(3) ประเมินจากความสมบูรณ์ของเนื้อหารายงาน หรือโครงการที่นักศึกษาจัดทำ

(4) ประเมินจากการจัดกิจกรรมในชั้นเรียน

(5) ประเมินจากการนำเสนอผลรายงานการศึกษาค้นคว้า

(6) ประเมินจากคุณภาพของชิ้นงานจากการฝึกทักษะทางวิชาชีพด้านต่าง ๆ

3. ทักษะทางปัญญา

3.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

นักศึกษาเข้าใจสถานการณ์ปัจจุบัน สามารถค้นคว้าหาข้อเท็จจริงมาพัฒนาตนเองในการประกอบวิชาชีพ หรือสร้างงานสร้างอาชีพได้ สามารถพึ่งตนเองได้เมื่อจบการศึกษาแล้ว ดังนั้นนักศึกษาจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญาไปพร้อมกับคุณธรรม จริยธรรม และความรู้ที่เกี่ยวกับสาขาวิชาที่ศึกษา นักศึกษาเข้าใจที่มา ความสัมพันธ์ของปัจจัยแห่งเหตุและผลกระทบ วิเคราะห์สาเหตุของปัญหาและสามารถแก้ไขปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์และเหมาะสม รวมทั้งสามารถประยุกต์ใช้ความรู้แนวคิด ทักษะในเนื้อหาสาระทางวิชาการ และวิชาชีพได้อย่างสร้างสรรค์ด้วยตนเอง ดังนั้น มาตรฐานการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญาจากการสอน มีดังนี้

- (1) มีความคิดสร้างสรรค์ และสามารถนำนวัตกรรมการสื่อสารไปใช้ในงานเชิงวิชาชีพทางนิเทศศาสตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- (2) มีความใฝ่รู้ รอบรู้ รู้จักใช้แหล่งข้อมูลในการสืบค้นหาข้อเท็จจริง สามารถพิจารณาและตัดสินใจนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับงานในแต่ละด้าน โดยสามารถประยุกต์ใช้และเชื่อมโยงความรู้ทางการออกแบบงานด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิก กับแนวโน้มทางการตลาดในบริษัทและปรากฏการณ์ที่เกี่ยวข้อง
- (3) สามารถวิเคราะห์สถานการณ์ปัจจุบัน ประเด็นปัญหาทางสังคม การสื่อสาร ประยุกต์ใช้ทักษะทางสื่อสารเสนอปัญหา และแนวทางแก้ไขได้อย่างสร้างสรรค์ โดยสามารถวิเคราะห์และแสดงความคิดเห็นต่อปัญหา สถานการณ์ทางการตลาดและประเด็นที่เกี่ยวข้องกับแนวโน้มการออกแบบงานด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิกที่น่าสนใจทั้งในและต่างประเทศ
- (4) นักศึกษาสามารถปรับตัวเข้ากับสภาพการเปลี่ยนแปลงของสังคม เศรษฐกิจ รวมทั้งรู้เท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี และประยุกต์ใช้ความรู้ ความเข้าใจ แนวคิด ทักษะมาใช้สร้างสรรค์ช่องทางการสื่อสารที่สอดคล้องกับความต้องการของชุมชน สังคม และสถานการณ์ปัจจุบัน หรือเพื่อการประกอบวิชาชีพด้านนิเทศศาสตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยการพัฒนาองค์ความรู้เพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบงานด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิก ให้เหมาะสมกับสถานการณ์และแนวโน้มทางการตลาดทั้งในปัจจุบันและอนาคต

3.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา มีดังนี้

- (1) ในการเรียนการสอนฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์อย่างสร้างสรรค์ตั้งแต่เริ่มเข้าศึกษา โดยเริ่มต้นจากปัญหาที่ง่าย และเพิ่มระดับความยากขึ้นเรื่อย ๆ ทั้งนี้ต้องจัดให้เหมาะสม และสอดคล้องกับรายวิชา เช่น ฝึกปฏิบัติการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ โดยอ้างอิงจากสถานการณ์และแนวโน้มทางการตลาดในปัจจุบันเป็นหลัก เพื่อให้ นักศึกษาสามารถประยุกต์ใช้และเชื่อมโยงความรู้ทางการออกแบบงานด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิก กับแนวโน้มทางการตลาดในบริษัทและปรากฏการณ์ที่เกี่ยวข้องในสถานการณ์จริง
- (2) จัดการสอนแบบยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยมีกิจกรรมการเรียนการสอนให้รู้จักคิดวิเคราะห์สร้างสรรค์จากตัวอย่าง หรือกรณีศึกษา ตลอดจนการแก้ปัญหาจากสถานการณ์จำลอง เช่น การฝึกวิเคราะห์ปัญหา ความสำคัญการออกแบบงานด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิก สถานการณ์และแนวโน้มการตลาดในปัจจุบันและอนาคต
- (3) การอภิปรายกลุ่มจากกรณีปัญหา หรือกรณีตัวอย่าง โดยเป็นการสอนแบบ Active Learning

3.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา สามารถทำได้ดังนี้

- (1) ประเมินตามสภาพจริงจากผลงาน และการปฏิบัติของนักศึกษา
- (2) ประเมินจากผลการวิเคราะห์ สังเคราะห์เนื้อในรายงาน ผลงานสร้างสรรค์
- (3) ประเมินจากการนำเสนอรายงานในชั้นเรียน ตลอดจนผลสัมฤทธิ์ทักษะการใช้งานคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา ในการออกแบบงานได้อย่างสร้างสรรค์ และมีประสิทธิภาพ

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

นักศึกษามีความรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบต่อการปฏิบัติงานหรือกิจกรรมในหลักสูตร นอกหลักสูตรอย่างมีประสิทธิภาพด้วยตนเอง และเป็นกลุ่ม มีความไว้วางใจและไว้วางใจในบทบาทหน้าที่ทางวิชาชีพ มีความรับผิดชอบในการพัฒนาทักษะใหม่ ๆ ที่เอื้อและเกื้อกูลต่อการปฏิบัติงานในปัจจุบันและอนาคต ดังนั้นมาตรฐานการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบครอบคลุมสิ่งดังต่อไปนี้

- (1) มีความรู้ ความเข้าใจในจิตวิทยาผู้รับสาร สามารถวิเคราะห์สถานการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมและโลกที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้ตัดสินใจเสริมความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล กลุ่มบุคคลต่อการอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- (2) สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ มีบุคลิกภาพเหมาะสม และมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับผู้ร่วมงานในองค์กร และบุคคลทั่วไป ตลอดจนสามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ สังคม และวัฒนธรรมองค์กรได้
- (3) สามารถใช้ความรู้ ทักษะการสื่อสารนำเสนอความคิดเห็นต่อประเด็นสาธารณะชี้แนะสังคมได้อย่างเหมาะสม
- (4) สามารถแสดงออกตามบทบาทหน้าที่ และมีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมายในปัจจุบัน และอนาคต

4.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

- (1) การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาต่าง ๆ ส่งเสริมให้นักศึกษาเรียนรู้แบบการมีส่วนร่วมหรือฝึกการทำงานเป็นกลุ่ม เช่น กิจกรรมที่เน้นผู้เรียนให้เรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ ตลอดจนผู้เรียนได้สัมผัสและเชื่อมโยงแนวคิดการออกแบบงานด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิกกับสถานการณ์ทางด้านการตลาดในบริบทต่างๆ
- (2) ให้นักศึกษารู้จักความรับผิดชอบต่อตามบทบาทหน้าที่ ตลอดจนมีการสอดแทรกเรื่องความรับผิดชอบต่อตนเอง ต่อผู้อื่น และต่อสังคม
- (3) มีการเสริมสร้างบุคลิกภาพ และการสร้างมนุษยสัมพันธ์
- (4) ส่งเสริมการพัฒนาความคิด และการนำเสนอความคิดเห็นผ่านสื่ออย่างสร้างสรรค์
- (5) ส่งเสริมความเข้าใจในวัฒนธรรมองค์กร

4.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

ประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบดังนี้

- (1) ประเมินจากพฤติกรรมและการแสดงออกทางบุคลิกภาพของนักศึกษา
- (2) ประเมินจากการวางตน การมีมนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาในการทำงานกลุ่มในชั้นเรียน และสังเกตจากพฤติกรรมที่แสดงออกในการร่วมกิจกรรม

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

นักศึกษามีความรู้ และเข้าใจประเด็นปัญหาการสื่อสาร สามารถเลือกและประยุกต์ใช้เทคนิคทางสถิติที่เกี่ยวข้องในการศึกษาค้นคว้า และเสนอแนวทางการแก้ปัญหา นักศึกษาสามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับเก็บรวบรวมข้อมูล ประมวลผล แปลความหมาย สามารถนำเสนอข้อมูลสารสนเทศ นอกจากนี้ ผู้เรียนสามารถเลือกใช้ทักษะ รูปแบบ เทคนิค หรือกลวิธีการสื่อสารที่เหมาะสม

กับกลุ่มเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น มาตรฐานการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศครอบคลุมสิ่งดังต่อไปนี้

- (1) มีความรู้ ทักษะการใช้ภาษาในการสื่อสารได้อย่างเหมาะสม
- (2) มีทักษะ กลวิธี เทคนิคในการสื่อสารอธิบายหลักการ สถานการณ์ ตลอดจนการถ่ายทอด อธิบายความคิด หรือสื่อสารความหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การวิเคราะห์กรณีศึกษา
- (3) สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประมวลผล และนำเสนองาน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- (4) มีความรู้ ทักษะการใช้เทคโนโลยี เครื่องมือ อุปกรณ์การสื่อสารต่าง ๆ ตลอดจนสามารถ เลือก และประยุกต์ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่จำเป็นในวิชาชีพนิตศาสตร์ได้อย่างสร้างสรรค์ และเหมาะสม โดยสามารถสื่อสารระหว่างบุคคลและใช้ทักษะการพูด ฟัง อ่าน เขียน คิด วิเคราะห์ และเชื่อมโยงแนวความคิดการออกแบบงานด้วยคอมพิวเตอร์กราฟฟิก กับสถานการณ์ ทางด้านการตลาดที่เกี่ยวข้องในบริบทต่างๆได้อย่างสร้างสรรค์ และสามารถใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ สื่อสมัยใหม่ในการศึกษา ค้นคว้า เรียนรู้เพิ่มเติม

5.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

- (1) กลยุทธ์การจัดการเรียนการสอนให้นักศึกษาได้ปฏิบัติงาน หรือจัดกิจกรรมจากการใช้ เครื่องมือ อุปกรณ์การสื่อสาร และเทคโนโลยีสารสนเทศต่าง ๆ ที่จำเป็นสำหรับการเสริมสร้าง หรือเพิ่มทักษะ และความชำนาญเชิงวิชาชีพอย่างสร้างสรรค์ เช่น การมอบหมายงานที่ต้องมี การนำเสนอประกอบการใช้เทคโนโลยีการสื่อสาร
- (2) การติดตาม วิเคราะห์ สังเคราะห์ และนำเสนอรายงานประเด็นสำคัญด้านการสื่อสารจาก สื่อต่างๆ เช่น การวิเคราะห์กรณีศึกษา / ประเด็นปัญหา โดยใช้ข้อมูลสารสนเทศจากสื่อ เทคโนโลยีสมัยใหม่เป็นข้อมูล
- (3) สืบค้นและนำเสนอรายงานประเด็นสำคัญด้านการสื่อสารโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ โดย การมอบหมายงานที่ต้องมีการสืบค้นข้อมูล

5.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

- (1) ประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศจากความสามารถของนักศึกษาในการใช้ทักษะ เทคนิค รูปแบบการ เลือกใช้เทคโนโลยีการสื่อสารและสารสนเทศ
- (2) ประเมินผลการเรียนรู้จากความสามารถในการใช้ภาษาอธิบายขยายความ เพื่อการสื่อสาร ตลอดจนความสามารถในการอธิบาย การอภิปรายและทักษะการนำเสนอผลงาน ต่าง ๆ ทั้งภายใน และภายนอกชั้นเรียน โดยใช้การใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศประกอบการ นำเสนอ

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียน การสอน	สื่อการสอน	ผู้สอน
1	ปฐมนิเทศ แนะนำ ลักษณะวิชา การจัดการ เรียนการสอน ตลอดจน การวัดและประเมินผล	3	บรรยายประกอบ Power point เพื่อให้ผู้เรียนได้ทราบถึง รายละเอียดในการเรียน การสอนรวมถึงเกณฑ์ในการวัดและ ประเมินผล	Power Point	ผศ.ดร. ภูษิตต์ ภูริปาณิก
2	บทที่ 1 การใช้งาน โปรแกรม Adobe Photoshop	3	บรรยาย / พร้อมฝึกปฏิบัติโดย ให้ผู้เรียนศึกษาการใช้งาน เบื้องต้นโปรแกรม Adobe Photoshop	เครื่องคอมพิวเตอร์ กราฟฟิก และโปรแกรม กราฟฟิก	
3-5	บทที่ 2 การตกแต่งภาพและ การสร้างเทคนิคพิเศษ	9	บรรยาย / พร้อมฝึกปฏิบัติ โดยให้ผู้เรียนใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ตกแต่ง ภาพและสร้างเทคนิคพิเศษใน รูปแบบต่างๆ	Power Point เครื่องคอมพิวเตอร์ กราฟฟิกและไฟล์ภาพ ตัวอย่าง	
6-8	บทที่ 3 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์	9	บรรยาย / พร้อมฝึกปฏิบัติ โดยให้ผู้เรียนใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ออกแบบ ผลงานด้วยตนเอง	Power Point เครื่องคอมพิวเตอร์ กราฟฟิก และไฟล์ภาพ ตัวอย่างการออกแบบ ทางสิ่งพิมพ์	
9	บทที่ 4 การใช้งาน โปรแกรม Illustrator เบื้องต้น	3	บรรยาย / พร้อมฝึกปฏิบัติโดย ให้ผู้เรียนศึกษาการใช้งาน เบื้องต้นโปรแกรม Illustrator	Power Point เครื่องคอมพิวเตอร์ กราฟฟิก	
10 - 11	บทที่ 5 การวาดภาพและ การสร้างเทคนิคพิเศษ	6	บรรยาย / พร้อมฝึกปฏิบัติโดย ให้ผู้เรียนใช้โปรแกรม โปรแกรม Illustrator วาดภาพ และสร้างเทคนิคพิเศษใน รูปแบบต่างๆ	Power Point เครื่องคอมพิวเตอร์ กราฟฟิกและไฟล์ภาพ ตัวอย่าง	
12 - 13	บทที่ 6 การออกแบบสื่อ สิ่งพิมพ์	6	บรรยาย / พร้อมฝึกปฏิบัติ โดยให้ผู้เรียนใช้โปรแกรม Illustrator ออกแบบผลงาน ด้วยตนเอง	Power Point เครื่องคอมพิวเตอร์ กราฟฟิกและไฟล์ภาพ ตัวอย่างโฆษณาทาง สิ่งพิมพ์	

14 - 15	บทที่ 7. ประยุกต์การใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop / Illustrator เพื่อพัฒนาชุมชน	6	บรรยาย / พร้อมฝึกปฏิบัติ โดยให้ผู้เรียนสามารถบูรณาการและประยุกต์ใช้การออกแบบงานเพื่อพัฒนาสินค้าให้กับชุมชนในระแวกใกล้เคียงสถานศึกษา	Power Point เครื่องคอมพิวเตอร์ กราฟฟิก และไฟล์ภาพ ตัวอย่างการออกแบบงานร่วมกันของทั้ง 2 โปรแกรม	
16	<-----สัปดาห์ของการสอบปลายภาค (นอกตาราง)----->				

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
1	[คลิกพิมพ์]	การเข้าชั้นเรียน การนำเสนอผลงาน และการส่งงานตามที่มีมอบหมาย	ตลอดภาคการศึกษา	10%
2	[คลิกพิมพ์]	วิเคราะห์กรณีศึกษา การออกแบบงานเพื่อพัฒนาสินค้าให้กับชุมชนในระแวกใกล้เคียงสถานศึกษา	14 - 15	30%
3	[คลิกพิมพ์]	การทดสอบย่อยในระหว่างภาคการศึกษา	7 , 15	30%
4		การสอบปลายภาค	16	30%

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. เอกสารและตำราหลัก

ผศ.ดร.ภูษิตต์ ภูริปาณิก, หลักการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ เอกสารประกอบการสอน, มหาวิทยาลัยสวนดุสิต, 2560.

2. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

บุญญาดา ช้อนขุนทด. (2548). คู่มือ Illustrator CS. กรุงเทพฯ : โปรวีชั่น.

ปิยะ นากสงค์. (2548). สร้างและตกแต่งภาพอย่างมีสไตล์ด้วย Adobe Photoshop CS2.

กรุงเทพฯ : ชัคเซล มีเดีย.

สกนธ์ ภู่งามดี. (2546). การออกแบบและผลิตงานโฆษณา. กรุงเทพฯ : แชนท์ โฟร์ พรินติ้ง.

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

ประเมินโดยแบบสอบถามความคิดเห็นออนไลน์ของสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน และการสัมภาษณ์ตัวแทนนักศึกษา

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

2.1 ประเมินโดยแบบสอบถามความคิดเห็นออนไลน์ของสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน

2.2 ผลของการวิจัยในชั้นเรียน

2.3 การวัดผล

2.3.1 คะแนนระหว่างภาค 70 %

- ความเป็นนักนิเทศศาสตร์ 10 คะแนน
(บุคลิกภาพ การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ความใฝ่รู้ การตรงต่อเวลา)

- วิเคราะห์กรณีศึกษาและแบบทดสอบระหว่างภาคเรียน 60 คะแนน

2.3.2 คะแนนสอบปลายภาค 30 %

การประเมินผล

อิงเกณฑ์

อิงกลุ่ม

ค่าร้อยละ	ระดับคะแนน
90-100	A
85-89	B ⁺
75-84	B
70-74	C ⁺
60-69	C
55-59	D ⁺
50-54	D
0-49	F

3. การปรับปรุงการสอน

หลักสูตรกำหนดให้อาจารย์ผู้สอนเข้ารับการฝึกอบรมกลยุทธ์การสอน/การวิจัยในชั้นเรียนและมอบหมายให้อาจารย์ผู้สอนทำวิจัยในชั้นเรียนอย่างน้อยภาคการศึกษาละ 1 รายวิชา รวมถึงมีการประชุมอาจารย์ทั้งภาควิชาเพื่อหารือปัญหาการเรียนรู้นักศึกษาและร่วมกันหาแนวทางการแก้ไข

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

จากการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ในเนื้อหาวิชาระหว่างการสอนกับนักศึกษา

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

5.1 วางแผนปรับปรุงรายวิชาทุก 3 ปี

5.2 ทบทวนประสิทธิผลของรายวิชาจากการประเมินการสอนของนักศึกษาที่ประเมินผ่านแบบสอบถามความคิดเห็นออนไลน์ของสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน รวมถึงการที่อาจารย์ผู้สอนร่วมกันทบทวนเนื้อหาวิชาที่สอนและกลยุทธ์ที่ใช้ สรุปการวางแผนและพัฒนาปรับปรุงเพื่อใช้ในปีการศึกษาถัดไป

5.3 จากผลการวิจัยในชั้นเรียน เพื่อนำมาพัฒนาปรับปรุงเนื้อหาวิชา และเทคนิคการเรียนการสอนต่อไป