

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา	มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา	คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ศึกษาศาสตร์บัณฑิต (ศิลปศึกษา)

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1.1 รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา 2032115 ชื่อวิชา คอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบ
Computer for Design

1.2 จำนวนหน่วยกิต

3 (2-2-5) หน่วยกิต

1.3 หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

- 1) หลักสูตร : ศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา
- 2) ประเภทของรายวิชา : วิชาเอกบังคับ

1.4 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

- 1) อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา : อาจารย์วุฒินันท์ รัตสุข
- 2) อาจารย์ผู้สอน : อาจารย์วุฒินันท์ รัตสุข

1.5 ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษา 2 ปีการศึกษา 2560 / ชั้นปี 2

1.6 รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (pre-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

1.7 รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

1.8 สถานที่เรียน

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต อาคาร 11 ห้อง 11303 (ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์)

1.9 วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

10 พฤศจิกายน 2560

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

2.1 จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1. แสดงออกซึ่งพฤติกรรมด้านคุณธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพครู
2. มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับวิชาชีพครูและสาขาวิชาการสอนศิลปศึกษาอย่างกว้าง ขวางลึกซึ้ง และเป็นระบบ
3. สามารถบูรณาการความรู้ในสาขาวิชาศิลปศึกษากับความรู้ในศาสตร์อื่นที่เกี่ยวข้อง
4. สามารถคิดอย่างเป็นระบบ
5. สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะของตนเองในการดำเนินชีวิตได้

6. มีความสามารถทำงานเป็นกลุ่มในฐานะผู้นำและผู้ตามได้
7. มีการค้นคว้าและวางแผนในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง
8. สามารถบูรณาการข้อมูลเพื่อการสื่อสารอย่างเป็นระบบด้วยสื่อและเทคโนโลยีเพื่อการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.2 วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

ปรับปรุงกรณีศึกษาให้มีความทันสมัยสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของข้อมูลและเทคโนโลยี เช่น เรื่องการสร้างสัญลักษณ์แสดงตัวตน (Avatar)

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

3.1 คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาเครื่องมือ โปรแกรม และแอปพลิเคชันพื้นฐานบนคอมพิวเตอร์ ฝึกปฏิบัติหลักการและทฤษฎีทางศิลปะ รูปแบบ แนวทาง และวิธีการสร้างสรรค์งานศิลปะผ่านการใช้โปรแกรมสำเร็จรูป

Study basic tools, programs and application using on computer. Practice in using manufactured computer programs with the knowledge of artistic principles and theories to create artworks.

3.2 จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/ งานภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วย ตนเอง
30 ชั่วโมงต่อ ภาคการศึกษา	ให้คำปรึกษา แนะนำ สอนเสริม ตามความต้องการของนักศึกษา เป็นรายกลุ่ม เพื่อทบทวนความรู้ ให้ชัดเจนและแม่นยำยิ่งขึ้น โดยเฉพาะกับกลุ่มของนักศึกษา ที่มีผลการเรียนต่ำ	30 ชั่วโมงต่อ ภาคการศึกษา	75 ชั่วโมงต่อ ภาคการศึกษา

3.3 จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

1) อาจารย์ประจำรายวิชา แจ้งเวลาให้คำปรึกษาผ่านเว็บไซต์ประจำรายวิชา หรือผ่าน Social Network เช่น Facebook

2) อาจารย์จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่มตามความต้องการ อย่างน้อย 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (เฉพาะรายที่ต้องการ)

หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

วิธีการสอนและการประเมินผล

ผลการเรียนรู้ที่ต้องการพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	ค่าน้ำหนักของการประเมินผล
คุณธรรมจริยธรรม 2) แสดงออกซึ่งพฤติกรรมด้านคุณธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพครู	1) ปลุกฝังให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงต่อเวลาตลอดจนการแต่งกายที่เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย 2) มอบหมายงานให้นักศึกษารับผิดชอบงานในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย โดยฝึกให้รู้หน้าที่ของการเป็นผู้นำและการเป็นสมาชิกกลุ่ม	1) ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมกิจกรรมและการสังเกตพฤติกรรมในระหว่างชั้นเรียน 2) ประเมินจากความรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย 3) สังเกตพฤติกรรม การแสดงความคิดเห็นและการสะท้อนความคิดเห็นของกลุ่มเพื่อน	1-15	10%
ด้านความรู้ 1) มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับวิชาชีพครูและสาขาวิชาการสอนศิลปศึกษาอย่างกว้าง ขวาง ลึกซึ้งและเป็นระบบ 2) สามารถบูรณาการความรู้ในสาขาวิชาศิลปศึกษากับความรู้ในศาสตร์อื่นที่เกี่ยวข้อง	1) ใช้การเรียนการสอนในหลากหลายรูปแบบ โดยเน้นหลักการทางทฤษฎี ผสมกับภาคปฏิบัติ ทั้งนี้ให้เป็นไปตามลักษณะและเนื้อหารายวิชาคอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบ 2) ฝึกทักษะกระบวนการแสวงหาความรู้และส่งเสริมผู้เรียนสร้างความรู้ ความเข้าใจในเรื่องการออกแบบด้วยตนเองและฝึกทักษะกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง 3) ฝึกให้ผู้เรียนวิเคราะห์การคิดการกระทำของตนเองของแผนการปฏิบัติตามเป้าหมายและหน้าที่กำหนด ควบคุมตนเองให้ปฏิบัติตามแผนและประเมินผลการปฏิบัติเพื่อปรับปรุงต่อไป	1) การทดสอบปลายภาค 2) การประเมินผลงาน ที่ฝึกปฏิบัติในชั้นเรียน 3) การประเมินจากการจัดทำและนำเสนอรายงานที่ได้รับมอบหมาย	1-15	30%
ด้านทักษะทางปัญญา 1) สามารถคิดอย่างเป็นระบบ	1) การใช้กรณีศึกษา 2) ฝึกให้ลงมือปฏิบัติโดยใช้สถานการณ์หลากหลายจนเกิดความชำนาญ	1) ประเมินตามสภาพจริงจากผลงาน และการนำเสนอผลงานในชั้นเรียน 2) การทดสอบโดยใช้แบบทดสอบหรือสัมภาษณ์	1-15	40%

ผลการเรียนรู้ที่ต้องการพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	ค่าน้ำหนักของการประเมินผล
3) สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะของตนเองในการดำเนินชีวิตได้	3) ใช้วิธีการสอนแบบต่างๆ เช่น การสาธิต การทดลองวิเคราะห์การประยุกต์เทคนิค 4. นักศึกษาทำแบบทดสอบปลายภาค 4.1 ให้เขียนบรรยายเทคนิค แนวคิดและกระบวนการในการออกแบบสื่อที่นักศึกษามีความชำนาญที่สุด 4.2 บูรณาการการออกแบบ สื่อการประยุกต์ใช้กับสื่อการสอนในวิชาชีพครู 5. นำส่งสรุปเล่มผลงานทั้งภาคเรียน			
ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ 1) มีความสามารถทำงานเป็นกลุ่มในฐานะผู้นำและผู้ตามได้ 4) มีการค้นคว้าและวางแผนในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง	1) ใช้การจัดการเรียนการสอนที่มีการมอบหมายงานเป็นกลุ่ม การเรียนแบบมีส่วนร่วมปฏิบัติการ	1) การประเมินจากพฤติกรรมและการแสดงออกของนักศึกษาในการนำเสนอผลงานหรือการอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในชั้นเรียน	1-5	10%
ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ 4) สามารถบูรณาการข้อมูลเพื่อการสื่อสารอย่างเป็นระบบด้วยสื่อและเทคโนโลยีเพื่อการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ	1) มอบหมายงานให้นักศึกษาได้สืบค้นข้อมูลและนำเสนอรายงานประเด็นที่สำคัญที่มีความเกี่ยวข้องกับการเรียนและด้านการศึกษาโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	1) วัดผลและประเมินผลจากการสืบค้นและนำเสนอผลงานประเด็นสำคัญด้านการศึกษาโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	1-5	10%

หมายเหตุ ผลการเรียนรู้ตัวเข้ม = ความรับผิดชอบหลัก ผลการเรียนรู้ตัวธรรมดา = ความรับผิดชอบรอง

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

5.1 แผนการสอน (หมวดที่ 5 ข้อ 2)

สัปดาห์ที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน/ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)	ผู้สอน
1 (4 ชม.)	1. ปฐมนิเทศนักศึกษา 2. บรรยายเรื่อง การออกแบบและการออกแบบกราฟิกคืออะไร 3. ความเป็นมาของการออกแบบ	กิจกรรมการเรียนการสอน : 1. ผู้สอนบรรยายเนื้อหา 2. ผู้สอนนำเสนอตัวอย่าง ประเภทผลงานการออกแบบ 3. ผู้สอนบรรยายวิธีการสร้างสรรค์งานออกแบบ 4. ผู้สอนซักถามและอภิปรายเนื้อหาที่บรรยาย 5. ให้นักศึกษาค้นคว้านอกห้องเรียน กิจกรรม/ใบงาน : 1. ค้นคว้าเรื่อง รอบตัวเรามีงานออกแบบกราฟิกหรือ การออกแบบสื่อประเภทใดบ้าง	1. รายละเอียดของรายวิชา (มคอ.3) 2. เอกสารประกอบการเรียน 3. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint 4. เว็บไซต์	1. ประเมินจากการทดสอบและอภิปรายหัวข้อที่ผู้สอนบรรยาย 2. ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมวิจาร์ณ กิจกรรมและการสังเกตพฤติกรรมในระหว่างชั้นเรียน	อ.วุฒินันท์ รัตสุข
2 (4 ชม.)	1. ประเภทของงานออกแบบและงานออกแบบกราฟิก 2. ประเภทงานกราฟิกและสิ่งพิมพ์ชนิดกระดาษทางธุรกิจ (business paper) 3. ประเภทงานกราฟิกและสิ่งพิมพ์เพื่อการส่งเสริมการขาย (promotion pieces) 4. ประเภทงานกราฟิกและสิ่งพิมพ์เพื่อการนำเสนอ	กิจกรรมการเรียนการสอน : 1. ผู้สอนบรรยาย เรื่อง ชนิดและประเภทของงานออกแบบกราฟิกและสื่อสิ่งพิมพ์ โดยนำเสนอเป็นภาพสไลด์จากโปรแกรมพาวเวอร์พอยท์ 2. ผู้สอนอธิบาย โดยยกตัวอย่างประกอบ เรื่อง การออกแบบสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ในลักษณะเป็นชุดต่อเนื่อง 3. ผู้สอนมอบหมายงานให้ผู้เรียน เน้นการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยให้ศึกษาและค้นคว้างานจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น อินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ กิจกรรม/ใบงาน : 1. การค้นคว้าเรื่อง ประเภทของการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์โฆษณาเพื่อการประชาสัมพันธ์	1. เอกสารประกอบการเรียน 2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint	1. ประเมินจากการนำเสนอผลงานที่ได้จากการค้นคว้าเรื่องรูปแบบของการออกแบบ 2. ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมวิจาร์ณ กิจกรรมและการ	อ.วุฒินันท์ รัตสุข

ลำดับที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน/ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)	ผู้สอน
	ข้อมูล (information pieces) 5. ประเภทงานกราฟิกและสิ่งพิมพ์ชนิดเอกสารเฉพาะหน่วยงาน (task-oriented pieces)			สังเกตพฤติกรรมในระหว่างชั้นเรียน	
3 (4 ชม.)	1. หลักในการใช้สีในการออกแบบ 2. หลักการใช้สีในเชิงจิตวิทยา 3. ความเป็นสี (Hue) 4. คุณค่าของสี (Value) 5. รูปแบบชุดสีพื้นฐาน (Simple Color Schemes) 6. การสื่อความหมายที่เชื่อมโยงกับสี (Symbolism of Colors) 7. ข้อเสนอแนะการใช้สีเพื่อการออกแบบ	กิจกรรมการเรียนการสอน : 1. ผู้สอนบรรยายเรื่อง หลักจิตวิทยาในการใช้สีในการออกแบบ 2. ผู้สอนอธิบาย โดยยกตัวอย่างประกอบ เรื่อง การสื่อความหมายของการใช้สีในการออกแบบสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ โดยนำเสนอเป็นภาพสไลด์จากโปรแกรมพาวเวอร์พอยท์ 3. ผู้สอนมอบหมายงานให้ผู้เรียน เน้นการ เรียนรู้ด้วยตนเองโดยให้ศึกษาและค้นคว้างานจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น อินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ กิจกรรม/ใบงาน : 1. ค้นคว้า เรื่อง ความหมายของการใช้สีใน การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ประชาสัมพันธ์	1. เอกสารประกอบการเรียน 2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint	1. ประเมินจากการนำเสนอผลงานที่ได้จากการค้นคว้าเรื่องประเภทของงานออกแบบ 2. ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมวิจาร์ณ กิจกรรมและการสังเกตพฤติกรรมในระหว่างชั้นเรียน	อ.วุฒินันท์ รัตสุข
4 (4 ชม.)	1. การใช้คอมพิวเตอร์ในการออกแบบ 2. การใช้แบบตัวอักษร 3. การสร้างภาพและกราฟิก 4. โปรแกรมคอมพิวเตอร์กับ	กิจกรรมการเรียนการสอน : 1. ผู้สอนบรรยายเรื่อง การใช้ตัวอักษรกับการสื่อความหมายในงานออกแบบ 2. ผู้สอนอภิปรายเรื่อง การใช้ตัวอักษรกับงานออกแบบที่มีเอกลักษณ์ของความเป็นพื้นถิ่น 3. ผู้สอนบรรยายเรื่อง การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในงานออกแบบประเภท	1. เอกสารงานวิจัย เรื่อง การออกแบบตัวอักษรและภาพสำเร็จรูปในรูปแบบเลขศิลป์แบบลาวโซ่ง	1. ประเมินจากการนำเสนอผลงานที่ได้จากการค้นคว้าเรื่องการใช้ตัวอักษร การใช้สีกับการออกแบบ	อ.วุฒินันท์ รัตสุข

สัปดาห์ที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน/ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)	ผู้สอน
	การออกแบบ 5. โปรแกรมพื้นฐานสำหรับการ ออกแบบกราฟิก	ต่างๆ 4. ผู้สอนบรรยายเรื่อง โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการออกแบบกราฟิก พร้อมทั้งยกตัวอย่างประกอบการเรียนรู้โดยนำเสนอเป็นภาพสไลด์จาก โปรแกรมพาวเวอร์พอยท์	2. เอกสารประกอบการ เรียน 3. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint	2. ประเมินจากการตรงต่อ เวลาของนักศึกษาในการ เข้าชั้นเรียน การร่วม วิจารณ์ กิจกรรมและการ สังเกตพฤติกรรมใน ระหว่างชั้นเรียน	
5 (4 ชม.)	1. การวางโครงสร้างทางการ ออกแบบ (Layout) 2. กระบวนการและขั้นตอนใน การออกแบบ	กิจกรรมการเรียนการสอน : 1. ผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับการใช้ระบบกริด ชนิดและรูปแบบของการจัดวางแบ กริด 2. ผู้สอนบรรยายประเภทของงานออกแบบที่ใช้ระบบกริดในการจัดวาง พร้อม ทั้งยกตัวอย่างประกอบการเรียนรู้โดยนำเสนอเป็นภาพสไลด์จากโปรแกรม พาวเวอร์พอยท์ 3. ผู้สอนให้นักศึกษาได้ลองทำแบบร่าง การจัดวางแบบกริดในรูปแบบต่างๆใน กระดาษ โดยผู้สอนเป็นผู้กำหนดเนื้อหาและรูปภาพประกอบ 4. ผู้สอนให้นักศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง โดยให้นักศึกษาสืบค้นจากห้องสมุด หรือสืบค้นข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ตเพื่อเป็นการทบทวนความรู้ กิจกรรม/ใบงาน : 1. การค้นคว้าเรื่อง การออกแบบสื่อที่ใช้การจัดวางในระบบกริด	1. เอกสารประกอบการ เรียน 2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint	1. ประเมินจากการตรงต่อ เวลาของนักศึกษาในการ เข้าชั้นเรียน การร่วม วิจารณ์ กิจกรรมและการ สังเกตพฤติกรรมใน ระหว่างชั้นเรียน	อ.วุฒินันท์ รัต สุข
6 (4 ชม.)	การเลือกวัตถุในโปรแกรม Adobe Photoshop 1. การเลือกวัตถุโดยการใช้ เครื่องมือ : Magic Wand 2. การเลือกวัตถุโดยการใช้ เครื่องมือ : Pen Tool	กิจกรรมการเรียนการสอน : 1. ผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นในการใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ในการจัดการภาพ คือ โปรแกรม Adobe Photoshop 2. ผู้สอนอธิบายถึงพื้นฐานในการใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop คือ การเลือกวัตถุและการทำงานเป็นลำดับชั้นหรือ Layer 3. ผู้สอนใช้วิธีสอนแบบให้ฝึกและปฏิบัติ เกี่ยวกับการเลือกวัตถุในโปรแกรม	1. เอกสารประกอบการ เรียน 2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint	1. ประเมินจากการนำเสนอ ผลงานที่ได้จากการ ค้นคว้าเรื่อง การออกแบบ สื่อที่ใช้การจัดวางใน ระบบกริด 2. ประเมินจากการตรงต่อ	อ.วุฒินันท์ รัต สุข

สัปดาห์ที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน/ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)	ผู้สอน
	3. การเลือกวัตถุโดยใช้ เครื่องมือ : Color Range	Adobe Photoshop โดยผู้สอนให้ผู้เรียนได้กระทำซ้ำด้วยการปฏิบัติจริง โดยมีผู้สอนคอยให้คำปรึกษาและตอบข้อสงสัยทำให้เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ด้วยการลงมือกระทำจริง ทำให้เกิดการจดจำเข้าใจสิ่งที่เรียนรู้ได้ดี สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบงานที่มีลักษณะเดียวกันได้ 4. ผู้สอนให้นักศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองในหัวข้อเรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop โดยให้นักศึกษาสืบค้นจากห้องสมุดหรือสืบค้นข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ตเพื่อเป็นการทบทวนความรู้		เวลาของนักศึกษาในการ เข้าชั้นเรียน การส่งงาน ตามกำหนดระยะเวลาที่ มอบหมาย การร่วม วิจารณ์ กิจกรรมและการ สังเกตพฤติกรรมใน ระหว่างชั้นเรียน	
7 (4 ชม.)	การเลือกวัตถุในโปรแกรม Adobe Photoshop 1. การเลือกวัตถุโดยใช้ เครื่องมือ : Select Tool and Refine Edge 2. การเลือกวัตถุโดยใช้ เครื่องมือ : Color Channels 3. การเลือกวัตถุโดยใช้ เครื่องมือ : Quick Mask Mode	กิจกรรมการเรียนการสอน : 1. ผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นในการใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการจัดการภาพ คือ โปรแกรม Adobe Photoshop 2. ผู้สอนอธิบายถึงพื้นฐานในการใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop คือ การเลือกวัตถุและการทำงานเป็นลำดับชั้นหรือ Layer 3. ผู้สอนใช้วิธีสอนแบบให้ฝึกและปฏิบัติ เกี่ยวกับการเลือกวัตถุในโปรแกรม Adobe Photoshop โดยผู้สอนให้ผู้เรียนได้กระทำซ้ำด้วยการปฏิบัติจริง โดยมีผู้สอนคอยให้คำปรึกษาและตอบข้อสงสัยทำให้เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ด้วยการลงมือกระทำจริง ทำให้เกิดการจดจำเข้าใจสิ่งที่เรียนรู้ได้ดี สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบงานที่มีลักษณะเดียวกันได้ 4. ผู้สอนให้นักศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองในหัวข้อเรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop โดยให้นักศึกษาสืบค้นจากห้องสมุดหรือสืบค้นข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ตเพื่อเป็นการทบทวนความรู้ 5. ผู้สอนมอบหมายงานให้ผู้เรียน	1. เอกสารประกอบการ เรียน 2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint	1. ประเมินจากการนำเสนอ ผลงานที่ได้จากการ ค้นคว้าเรื่อง การออกแบบ สื่อที่ใช้การจัดวางใน ระบบกริด 2. ประเมินจากการตรงต่อ เวลาของนักศึกษาในการ เข้าชั้นเรียน การส่งงาน ตามกำหนดระยะเวลาที่ มอบหมาย การร่วม วิจารณ์ กิจกรรมและการ สังเกตพฤติกรรมใน ระหว่างชั้นเรียน	อ.วุฒินันท์ รัต สุข

ลำดับที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน/ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)	ผู้สอน
		กิจกรรม/ใบงาน : 1. การออกแบบภาพประกอบ โดยการใช้ความรู้ที่ได้เรียนมาประยุกต์ใช้ เพื่อเป็นการทบทวนความรู้			
8 (4 ชม.)	การสร้างภาพและการใช้เทคนิคพิเศษในโปรแกรม Adobe Photoshop 1. ขั้นตอนการสร้างภาพประกอบโดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop 2. การใช้เทคนิคพิเศษในโปรแกรม Adobe Photoshop - ตัวอย่างที่ 1 : การเปลี่ยนสีบนรูปภาพเพื่อการสื่อความหมายที่แตกต่าง - ตัวอย่างที่ 2 : เทคนิคการตกแต่งภาพใบหน้า	กิจกรรมการเรียนการสอน : 1. ผู้สอนบรรยายเรื่อง การสร้างภาพประกอบในงานออกแบบโดยการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop 2. ผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับการทำงานกับ Layer ในโปรแกรม Adobe Photoshop 3. ผู้สอนใช้วิธีสอนแบบให้ฝึกและปฏิบัติ เกี่ยวกับการทำงานกับ Layer ในโปรแกรม Adobe Photoshop โดยผู้สอนให้ผู้เรียนได้กระทำซ้ำด้วยการปฏิบัติจริง โดยมีผู้สอนคอยให้คำปรึกษาและตอบข้อสงสัยทำให้เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ด้วยการลงมือกระทำจริง ทำให้เกิดการจดจำเข้าใจสิ่งที่เรียนรู้ได้ดี สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบงานที่มีลักษณะเดียวกันได้ 4. ผู้สอนบรรยาย เรื่อง การใช้เทคนิคพิเศษในการตกแต่งภาพ โดยการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop 5. ผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับเครื่องมือที่ใช้ รวมถึงเทคนิคในการตกแต่งภาพโดยการใช้ Menu Effect และการเปลี่ยนแปลงค่าของสีของวัตถุที่ถูกเลือกในโปรแกรม Adobe Photoshop 6. ผู้สอนใช้วิธีสอนแบบให้ฝึกและปฏิบัติ เกี่ยวกับการตกแต่งภาพ ในโปรแกรม Adobe Photoshop โดยผู้สอนให้ผู้เรียนได้กระทำซ้ำด้วยการปฏิบัติจริง โดยมีผู้สอนคอยให้คำปรึกษาและตอบข้อสงสัยทำให้เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ด้วยการลงมือกระทำจริง ทำให้เกิดการจดจำเข้าใจสิ่งที่เรียนรู้ได้ดี สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบงานที่มีลักษณะ	1. เอกสารประกอบการเรียน 2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint	1. ประเมินตามสภาพจริงจากผลงานเสร็จสมบูรณ์จากการฝึกปฏิบัติตามกระบวนการ ขั้นตอนของการออกแบบภาพประกอบ 2. ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมวิจารณ์กิจกรรมและการสังเกตพฤติกรรมในระหว่างชั้นเรียน	อ.วุฒินันท์ รัตสุข

ลำดับที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน/ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)	ผู้สอน
		เดียวกันได้ กิจกรรม/ใบงาน : 1. 2.			
9 (4 ชม.)	การสร้างภาพและการใช้เทคนิคพิเศษในโปรแกรม Adobe Photoshop 1. ขั้นตอนการสร้างภาพประกอบโดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop 2. การใช้เทคนิคพิเศษในโปรแกรม Adobe Photoshop - ตัวอย่างที่ 1 : การเปลี่ยนสีบนรูปภาพเพื่อการสื่อความหมายที่แตกต่าง - ตัวอย่างที่ 2 : เทคนิคการตกแต่งภาพใบหน้า	กิจกรรมการเรียนการสอน : 1. ผู้สอนบรรยายเรื่อง การสร้างภาพประกอบในงานออกแบบโดยการโปรแกรม Adobe Photoshop 2. ผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับการทำงานกับ Layer ในโปรแกรม Adobe Photoshop 3. ผู้สอนใช้วิธีสอนแบบให้ฝึกและปฏิบัติ เกี่ยวกับการทำงานกับ Layer ในโปรแกรม Adobe Photoshop โดยผู้สอนให้ผู้เรียนได้กระทำซ้ำด้วยการปฏิบัติจริง โดยมีผู้สอนคอยให้คำปรึกษาและตอบข้อสงสัยทำให้เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ด้วยการลงมือกระทำจริง ทำให้เกิดการจดจำเข้าใจสิ่งที่เรียนรู้ได้ดี สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบงานที่มีลักษณะเดียวกันได้ 4. ผู้สอนบรรยาย เรื่อง การใช้เทคนิคพิเศษในการตกแต่งภาพ โดยการโปรแกรม Adobe Photoshop 5. ผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับเครื่องมือที่ใช้ รวมถึงเทคนิคในการตกแต่งภาพโดยการใช้ Menu Effect และการเปลี่ยนแปลงค่าของสีของวัตถุที่ถูกเลือกในโปรแกรม Adobe Photoshop 6. ผู้สอนใช้วิธีสอนแบบให้ฝึกและปฏิบัติ เกี่ยวกับการตกแต่งภาพ ในโปรแกรม Adobe Photoshop โดยผู้สอนให้ผู้เรียนได้กระทำซ้ำด้วยการปฏิบัติจริง โดยมีผู้สอนคอยให้คำปรึกษาและตอบข้อสงสัยทำให้เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ด้วยการลงมือกระทำจริง ทำให้เกิดการจดจำเข้าใจสิ่งที่	1. เอกสารประกอบการเรียน 2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint	1. ประเมินตามสภาพจริงจากผลงานเสร็จสมบูรณ์จากการฝึกปฏิบัติตามกระบวนการ ขั้นตอนของการออกแบบภาพประกอบ 2. ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมวิจารณ์กิจกรรมและการสังเกตพฤติกรรมในระหว่างชั้นเรียน	อ.วุฒินันท์ รัตสุข

สัปดาห์ที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน/ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)	ผู้สอน
		<p>เรียนรู้ได้ดี สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบงานที่มีลักษณะเดียวกันได้</p> <p>7. ผู้สอนมอบหมายงานให้ผู้เรียนสร้างผลงานการออกแบบ</p> <p>กิจกรรม/ใบงาน :</p> <p>1. หัวข้อ การออกแบบโปสเตอร์เพื่อการประชาสัมพันธ์ โดยการใช้ความรู้ที่ได้เรียนมาประยุกต์ใช้ เพื่อเป็นการทบทวนความรู้</p>			
10 (4 ชม.)	<p>การสร้าง Vector Graphic ด้วย Adobe Illustrator</p> <p>1. หลักการของภาพกราฟิกแบบ Raster</p> <p>2. หลักการของภาพกราฟิกแบบ Vector</p> <p>3. การประมวลผล</p> <p>4. การสร้างภาพแบบ Vector Graphic โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator</p>	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน :</p> <p>1. ผู้สอนอธิบายถึงหลักการและความแตกต่างเรื่อง ความละเอียดของภาพแบบ Raster และภาพแบบ Vector</p> <p>2. ผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับการใช้เครื่องมือในโปรแกรม Adobe Illustrator ในการสร้างโครงสร้างแบบ Vector Graphic</p> <p>3. ผู้สอนใช้วิธีสอนแบบให้ฝึกและปฏิบัติ เกี่ยวกับการใช้เครื่องมือในโปรแกรม Adobe Illustrator ในการสร้างภาพแบบ Vector Graphic โดยผู้สอนให้ผู้เรียนได้กระทำซ้ำด้วยการปฏิบัติจริง โดยมีผู้สอนคอยให้คำปรึกษาและตอบข้อสงสัยทำให้เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ด้วยการลงมือกระทำจริง ทำให้เกิดการจดจำเข้าใจสิ่งที่เรียนรู้ได้ดี สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบงานที่มีลักษณะเดียวกันได้</p> <p>4. ผู้สอนมอบหมายงานให้นักศึกษาในหัวข้อเรื่องการสร้างภาพแบบ Vector Graphic โดยการใช้โปรแกรม Adobe Illustrator เป็นเครื่องมือ ในหัวข้อเรื่อง</p> <p>4.1 การนำวัสดุอุปกรณ์ที่มีรายละเอียดเพียงพามาเขียนให้เป็นภาพแบบ Vector Graphic</p> <p>กิจกรรม/ใบงาน :</p>	<p>1. เอกสารประกอบการเรียน</p> <p>2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint</p>	<p>1. ประเมินตามสภาพจริงจากผลงานเสร็จสมบูรณ์จากการฝึกปฏิบัติตามกระบวนการ ออกแบบเรื่อง การออกแบบโปสเตอร์เพื่อการประชาสัมพันธ์</p> <p>2. ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมวิจารณ์ กิจกรรมและการสังเกตพฤติกรรมในระหว่างชั้นเรียน</p>	อ.วุฒินันท์ รัตสุข

สัปดาห์ที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน/ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)	ผู้สอน
		1. การนำวัสดุอุปกรณ์ที่มีรายละเอียดเพียงพามาเขียนให้เป็นภาพแบบ Vector Graphic			
11 (4 ชม.)	การสร้าง Vector Graphic ด้วย Adobe Illustrator 1. หลักการของภาพกราฟิกแบบ Raster 2. หลักการของภาพกราฟิกแบบ Vector 3. การประมวลผล 4. การสร้างภาพแบบ Vector Graphic โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator	กิจกรรมการเรียนการสอน : 1. ผู้สอนอธิบายถึงหลักการและความแตกต่างเรื่อง ความละเอียดของภาพแบบ Raster และภาพแบบ Vector 2. ผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับการใช้เครื่องมือในโปรแกรม Adobe Illustrator ในการสร้างโครงสร้างแบบ Vector Graphic 3. ผู้สอนใช้วิธีสอนแบบให้ฝึกและปฏิบัติ เกี่ยวกับการใช้เครื่องมือในโปรแกรม Adobe Illustrator ในการสร้างภาพแบบ Vector Graphic โดยผู้สอนให้ผู้เรียนได้กระทำซ้ำด้วยการปฏิบัติจริง โดยมีผู้สอนคอยให้คำปรึกษาและตอบข้อสงสัยทำให้เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ด้วยการลงมือกระทำจริง ทำให้เกิดการจดจำเข้าใจสิ่งที่เรียนรู้ได้ดี สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบงานที่มีลักษณะเดียวกันได้ 4. ผู้สอนมอบหมายงานให้นักศึกษาในหัวข้อเรื่องการสร้างภาพแบบ Vector Graphic โดยการใช้โปรแกรม Adobe Illustrator เป็นเครื่องมือ ในหัวข้อเรื่อง กิจกรรม/ใบงาน : 1. การเขียนภาพตนเองแบบ Vector Graphic และนำมาสร้างเป็นอวตารเรื่อง การแสดงตัวตนสมมติ	1. เอกสารประกอบการเรียน 2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint	1. ประเมินตามสภาพจริงจากผลงานเสร็จสมบูรณ์จากการฝึกปฏิบัติตามกระบวนการ ออกแบบเรื่อง การออกแบบโปสเตอร์เพื่อการประชาสัมพันธ์ 2. ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมวิจารณ์ กิจกรรมและการสังเกตพฤติกรรมในระหว่างชั้นเรียน	อ.วุฒินันท์ รัตสุข
12 (4 ชม.)	ตัวอักษรและการจัดการสีในโปรแกรม Adobe Illustrator 1. ตัวอักษรและการจัดการสีในโปรแกรม Adobe Illustrator	กิจกรรมการเรียนการสอน : 1. ผู้สอนอธิบายถึงความหมายและความแตกต่างเรื่อง Typeface กับ Font 2. ผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับการกำหนดค่าของตัวอักษรในการใช้เครื่องมือ Type Tool ของโปรแกรม Adobe Illustrator 3. ผู้สอนใช้วิธีสอนแบบให้ฝึกและปฏิบัติ เกี่ยวกับการกำหนดค่าของตัวอักษร	1. เอกสารประกอบการเรียน 2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint	1. ประเมินตามสภาพจริงจากผลงานเสร็จสมบูรณ์จากการฝึกปฏิบัติตามกระบวนการออกแบบ 2. ประเมินจากการตรงต่อ	อ.วุฒินันท์ รัตสุข

สัปดาห์ที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน/ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)	ผู้สอน
	2. ที่มาของคำว่า “Font” 3. Typeface vs Font ต่างกันอย่างไร - ตัวอย่างการกำหนดค่า TypeFace และ Font 4. การจัดการสีในโปรแกรม Adobe Illustrator	ในการใช้เครื่องมือ Type Tool ในโปรแกรม Adobe Illustrator โดยผู้สอนให้ผู้เรียนได้กระทำซ้ำด้วยการปฏิบัติจริง โดยมีผู้สอนคอยให้คำปรึกษาและตอบข้อสงสัยทำให้เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ด้วยการลงมือกระทำจริง ทำให้เกิดการจดจำเข้าใจสิ่งที่เรียนรู้ได้ดี สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบงานที่มีลักษณะเดียวกันได้ 4. ผู้สอนมอบหมายงานให้นักศึกษา กิจกรรม/ใบงาน : 1. การสร้างตราสัญลักษณ์แบบ Vector Graphic โดยให้นักศึกษานำตราสัญลักษณ์ที่นักศึกษาคิดว่า ไม่สามารถสื่อสารในเรื่องราวที่ต้องการได้ มาทำการออกแบบใหม่ ให้สามารถสื่อสารในเรื่องราวขององค์กรหรือตัวสินค้าได้ดียิ่งขึ้น		เวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมวิจาร์ณ กิจกรรมและการสังเกตพฤติกรรมในระหว่างชั้นเรียน	
13 (4 ชม.)	ตัวอักษรและการจัดการสีในโปรแกรม Adobe Illustrator 1. ตัวอักษรและการจัดการสีในโปรแกรม Adobe Illustrator 2. ที่มาของคำว่า “Font” 3. Typeface vs Font ต่างกันอย่างไร - ตัวอย่างการกำหนดค่า TypeFace และ Font 4. การจัดการสีในโปรแกรม Adobe Illustrator	กิจกรรมการเรียนการสอน : 1. ผู้สอนอธิบายถึงความหมายและความแตกต่างเรื่อง Typeface กับ Font 2. ผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับการกำหนดค่าของตัวอักษรในการใช้เครื่องมือ Type Tool ของโปรแกรม Adobe Illustrator 3. ผู้สอนใช้วิธีสอนแบบให้ฝึกและปฏิบัติ เกี่ยวกับการกำหนดค่าของตัวอักษรในการใช้เครื่องมือ Type Tool ในโปรแกรม Adobe Illustrator โดยผู้สอนให้ผู้เรียนได้กระทำซ้ำด้วยการปฏิบัติจริง โดยมีผู้สอนคอยให้คำปรึกษาและตอบข้อสงสัยทำให้เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ด้วยการลงมือกระทำจริง ทำให้เกิดการจดจำเข้าใจสิ่งที่เรียนรู้ได้ดี สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบงานที่มีลักษณะเดียวกันได้ 4. ผู้สอนมอบหมายงานให้นักศึกษา กิจกรรม/ใบงาน : 1. การสร้าง Stationary เพื่อการประชาสัมพันธ์องค์กร	1. เอกสารประกอบการเรียน 2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint	1. ประเมินตามสภาพจริงจากผลงานเสร็จสมบูรณ์จากการฝึกปฏิบัติตามกระบวนการออกแบบ 2. ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมวิจาร์ณ กิจกรรมและการสังเกตพฤติกรรมในระหว่างชั้นเรียน	อ.วุฒินันท์ รัตสุข

ลำดับที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน/ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)	ผู้สอน
14 (4 ชม.)	การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator 1. ความหมายและความสำคัญของสื่อสิ่งพิมพ์ 2. การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator 3. การออกแบบแผ่นปลิวด้านหน้า 4. การออกแบบแผ่นปลิวด้านใน	1. ผู้สอนอธิบายถึงความหมายและประเภทของสื่อสิ่งพิมพ์ 2. ผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับขั้นตอนในการทำงานออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ โดยการใช้โปรแกรม Adobe Illustrator 3. ผู้สอนใช้วิธีสอนแบบให้ฝึกและปฏิบัติ เกี่ยวกับการใช้เครื่องมือในโปรแกรม Adobe Illustrator ในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการประชาสัมพันธ์ โดยผู้สอนให้ผู้เรียนได้กระทำซ้ำด้วยการปฏิบัติจริง โดยมีผู้สอนคอยให้คำปรึกษาและตอบข้อสงสัยทำให้เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ด้วยการลงมือกระทำจริง ทำให้เกิดการจดจำเข้าใจสิ่งที่เรียนรู้ได้ดี สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบงานที่มีลักษณะเดียวกัน 4. ผู้สอนให้นักศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองในหัวข้อเรื่องการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ โดยการใช้โปรแกรม Adobe Illustrator โดยให้นักศึกษาสืบค้นจากห้องสมุดหรือสืบค้นข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ตเพื่อเป็นการทบทวนความรู้	1. เอกสารประกอบการเรียน 2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint	1. ประเมินตามสภาพจริงจากผลงานเสร็จสมบูรณ์จากการฝึกปฏิบัติตามกระบวนการ ออกแบบ 2. ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมวิจารณ์ กิจกรรมและการสังเกตพฤติกรรมในระหว่างชั้นเรียน	อ.วุฒินันท์ รัตสุข
15 (4 ชม.)	การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator 1. การบันทึกและการกำหนดรูปแบบการนำไปใช้ 2. การบันทึกและการกำหนดรูปแบบการนำไปใช้ 3. ความแตกต่างระหว่างการบันทึกไฟล์แบบ Save หรือ Save as 4. การ Export File	1. ผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับการบันทึกไฟล์และการกำหนดรูปแบบของไฟล์ที่สัมพันธ์กับการนำไปใช้งาน พร้อมทั้งยกตัวอย่างประกอบการเรียนรู้โดยนำเสนอเป็นภาพสไลด์จากโปรแกรมพาวเวอร์พอยท์ 2. ผู้สอนอธิบายถึงความแตกต่างของการบันทึกในรูปแบบ Save และ Save as 3. ผู้สอนให้นักศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองในหัวข้อเรื่องรูปแบบของไฟล์ที่มีความสัมพันธ์กับการนำไปใช้งาน โดยให้นักศึกษาสืบค้นจากห้องสมุดหรือสืบค้นข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ตเพื่อเป็นการทบทวนความรู้ 4. ผู้สอนมอบหมายงานให้นักศึกษา กิจกรรม/ใบงาน : 1. การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการ ประชาสัมพันธ์แบบ Handbill	1. เอกสารประกอบการเรียน 2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint	1. ประเมินตามสภาพจริงจากผลงานเสร็จสมบูรณ์จากการฝึกปฏิบัติตามกระบวนการ ออกแบบ 2. ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมวิจารณ์ กิจกรรมและการสังเกตพฤติกรรมใน	อ.วุฒินันท์ รัตสุข

สัปดาห์ที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน/ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน) ระหว่างชั้นเรียน	ผู้สอน
16 (4 ชม.)		สอบปลายภาค			

5.2 การวัดและการประเมินผล

1) การวัดผล :

- โครงการงาน / กิจกรรม 60%
- สอบปลายภาค 30%
- จิตพิสัย 10%

2) การประเมินผล : ใช้ระบบ อิงกลุ่ม อิงเกณฑ์ของมหาวิทยาลัย ดังนี้

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

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

6.1 เอกสารและตำราหลัก

วุฒินันท์ รัตสุข. (2559). เอกสารวิชาคอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบ. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

6.2 เอกสารและข้อมูลสำคัญ

-

6.3 เอกสารและข้อมูลแนะนำ

ปราโมทย์ แสงพลสิทธิ์. (2540). การออกแบบนิเทศศิลป์ 1. กรุงเทพฯ: วี.เจ. พรินท์ติ้ง.

สกลธี ภู่งามดี. (2547). พื้นฐานการออกแบบกราฟิก. กรุงเทพฯ: บริษัท บู้ค พอยท์ จำกัด.

دنุพล กิ่งสุคนธ์. (2551). Photoshop CS3 สนุก ง่าย สไตล์ผู้เริ่มต้น. กรุงเทพฯ: ไอทีซี อินโฟ ดิสทริบิวเตอร์.

อนรรักษ์ วิไลวัลย์. (2546). ชุดยอโปรแกรมสำหรับนักกราฟิก Photoshop + Illustrator. นนทบุรี: อินโฟเพรส.

วสันต์ พึ่งพูนผล. (2551). Illustrator CS3 basic. นนทบุรี: ไอทีซี อินโฟ ดิสทริบิวเตอร์ เซ็นเตอร์.

สรชัย นันทวัชรวิบูลย์. (2545). Be Graphic สู่เส้นทางกราฟิกดีไซน์เนอร์. กรุงเทพฯ: พิมพ์ดี.

อารยะ ศรีกัลยาณบุตร. (2550). การออกแบบสิ่งพิมพ์ : Publication design. กรุงเทพฯ:

ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

7.1 กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- 1) การประเมินอาจารย์ผู้สอนโดยนักศึกษา
- 2) นักศึกษาประเมินตนเองในผลการเรียนรู้แต่ละด้าน
- 3) ใช้การสนทนาระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนเพื่อสังเกตการรับรู้ และความเข้าใจที่นักศึกษา
สนทนาโต้ตอบกลับมา

7.2 กลยุทธ์การประเมินการสอน

- 1) ใช้แบบประเมินอาจารย์ผู้สอนโดยนักศึกษา
- 2) ใช้แบบประเมินตนเองสำหรับนักศึกษา

7.3 การปรับปรุงการสอน

นำผลการประเมินประสิทธิผลรายวิชาและผลการประเมินการสอนของอาจารย์มาพิจารณา
ปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอน การวัดและประเมินผล อาจารย์ผู้สอน และสิ่งสนับสนุนการ
เรียนรู้ก่อนเปิดภาคเรียน

7.4 การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

- ใช้วิธีการพูดคุยซักถามเพื่อสอบทวนความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาและวิธีการที่ได้แนะนำ
- ใช้วิธีการกำหนดหัวข้อให้นักศึกษาค้นคว้าข้อมูลและนำข้อมูลที่ได้ไปออกแบบตามสื่อ
ประชาสัมพันธ์ที่กำหนด (งานกลุ่ม)
- การนำเสนอผลงาน
- การสอบข้อเขียน

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน		
	การสังเกต พฤติกรรม	การสอบ	การปฏิบัติ/การ นำเสนอผลงาน
คุณธรรม จริยธรรม	✓		
ความรู้	✓	✓	✓
ทักษะทางปัญญา		✓	✓
ทักษะความสัมพันธ์ระหว่าง บุคคลและความรับผิดชอบ	✓		
ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ไอที	✓		✓

7.5 การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

อาจารย์ผู้สอนสรุปผลการจัดการเรียนการสอนใน มคอ.5 เสนอหลักสูตรเพื่อพิจารณาปรับปรุง
เนื้อหา วิธีการจัดการเรียนการสอน กิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล สิ่งสนับสนุนการ
เรียนรู้ และปรับปรุงในปีการศึกษาถัดไป