



รายละเอียดของรายวิชา (มคอ.3)

หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
ประจำภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561

รหัสวิชา 3653704 ชื่อรายวิชา (ภาษาไทย) การออกแบบกราฟิกในงานธุรกิจ
(ภาษาอังกฤษ) Graphic Design in Business

อาจารย์ผู้สอน
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชวาลิน เนียมสอน

คำนำ

รายละเอียดรายวิชาการออกแบบกราฟิกในงานธุรกิจ (Graphic Design in Business) รหัส 3653704 เป็นการจัดทำรายละเอียดประกอบการเรียนการสอนรายวิชาการออกแบบกราฟิกในงานธุรกิจ ตามหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2554 ในหมวดวิชาเลือก โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการในการออกแบบกราฟิก องค์ประกอบของการออกแบบกราฟิก จิตวิทยาในการออกแบบ เทคนิควิธีคิดในการออกแบบ การจัดการสื่อในการออกแบบ การสร้างผลงานกราฟิกและการนำเสนอผลงานที่สร้างสรรค์ การออกแบบกราฟิกโดยใช้โปรแกรมมาตรฐานในงานธุรกิจ

อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร หวังเป็นอย่างยิ่งว่า เอกสารฉบับนี้ใช้ประกอบในรายวิชาการออกแบบกราฟิกในงานธุรกิจ เพื่อให้การจัดการเรียนรู้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ได้กำหนดไว้ โดยปรับปรุงรูปแบบการสอน รูปแบบกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน รูปแบบการส่งงานของผู้เรียน การนำผลการวิจัยในชั้นเรียนมาปรับใช้ในการจัดการเรียนการสอน ความตระหนักรู้ในเรื่องกระบวนการคิดและความรับผิดชอบของผู้เรียนให้มีมากยิ่งขึ้น และเป็นแนวทางที่สามารถปรับปรุงรูปแบบวิธีการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้น

อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร
หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
กรกฎาคม 2561

สารบัญ

หมวด	หน้า
หมวด 1 ข้อมูลทั่วไป	4
หมวด 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์	5
หมวด 3 ลักษณะและการดำเนินการ	5
หมวด 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา	6
หมวด 5 แผนการสอนและการประเมินผล	10
หมวด 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน	35
หมวด 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา	36

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
คณะ คณะวิทยาการจัดการ

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

- รหัสและชื่อรายวิชา**
รหัสวิชา 3653704 ชื่อรายวิชา (ภาษาไทย) การออกแบบกราฟิกในงานธุรกิจ
(ภาษาอังกฤษ) Graphic Design in Business
- จำนวนหน่วยกิต**
3 (2-2-5) หน่วยกิต
- หลักสูตรและประเภทของรายวิชา**
 - หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
 - ประเภทของรายวิชา วิชาเลือก
- อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน**
 - อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา ผศ.ชวาลิน เนียมสอน
 - อาจารย์ผู้สอน ผศ.ชวาลิน เนียมสอน ตอนเรียน A1, B1
- ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน**
ภาคการศึกษาที่ 1 / ชั้นปีที่ 3
- รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)**
-
- รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)**
-
- สถานที่เรียน**
อาคารเรียนรวม 32 คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
- วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด**
วันที่ปรับปรุง 23 กรกฎาคม 2561
วันที่ปรับปรุง 22 มิถุนายน 2560

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1.1 เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการออกแบบกราฟิก หน้าที่ของงานออกแบบกราฟิก องค์ประกอบพื้นฐานของการออกแบบ หลักการในการออกแบบ จิตวิทยาในการออกแบบ ภาพกราฟิกสองมิติและสามมิติ

1.2 เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเทคนิควิธีคิดในการออกแบบงานกราฟิก และสามารถนำความรู้ไปใช้ในการวางแผนและจัดการในการสร้างงานกราฟิกได้

1.3 เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้การใช้งานโปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการสร้างงานกราฟิก เพื่อใช้งานการปฏิบัติจริงและต่อยอดในการประกอบอาชีพในงานธุรกิจได้

1.4 เพื่อให้ผู้เรียนตระหนักถึงคุณค่าของตนเอง มีจรรยาบรรณวิชาชีพ และนำความรู้ที่ได้ไปใช้งานอย่างมีความสุข

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

2.1 เพิ่มกรณีศึกษาจากผลงานจริง เพื่อนำไปบูรณาการความรู้ในการสร้างผลงาน

2.2 เพื่อให้ให้นักศึกษามีเวลาในการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างเต็มความสามารถโดยไม่มีปริมาณงานที่มากเกินไป จึงมุ่งเน้นการบูรณาการร่วมกับรายวิชาที่สามารถเชื่อมโยงกันได้ เช่น รายวิชา การเขียนโปรแกรมเว็บเบื้องต้น การจัดการเชิงกลยุทธ์

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

หลักการในการออกแบบกราฟิก องค์ประกอบของการออกแบบกราฟิก จิตวิทยาในการออกแบบ เทคนิควิธีคิดในการออกแบบ การจัดการสื่อในการออกแบบ การสร้างผลงานกราฟิกและการนำเสนอผลงานที่สร้างสรรค์ การออกแบบกราฟิกโดยใช้โปรแกรมมาตรฐานในงานธุรกิจ

Principles of graphic design; graphic design components; design psychology; technical concepts in design; media design management, graphic production and presentation; business standard software for graphic design.

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	ปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
30 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	สอนเสริมตามความต้องการของนักศึกษา เฉพาะราย เพื่อทบทวนความรู้ ความเข้าใจให้มีความ ชัดเจนยิ่งขึ้น	30 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	75 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

- อาจารย์ประจำรายวิชา ให้คำปรึกษาได้ตามเวลาที่เหมาะสม และกำหนดไว้
- อาจารย์ประจำรายวิชา จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่มตามความต้องการของผู้เรียน โดยมีการนัดหมายล่วงหน้า

หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- 1.1.1 ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม เสถียร และซื่อสัตย์สุจริต
- 1.1.2 มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเอง วิชาชีพและสังคม
- 1.1.3 มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีมและสามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับความสำคัญ
- 1.1.4 เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์
- 1.1.5 เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กรและสังคม
- 1.1.6 สามารถวิเคราะห์ผลกระทบจากการใช้คอมพิวเตอร์ต่อบุคคล องค์กรและสังคม
- 1.1.7 มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

1.2 วิธีการสอน

- 1.2.1 บรรยายและยกตัวอย่างสอดแทรกในเนื้อหาที่เกี่ยวข้อง ให้นักศึกษาร่วมอภิปราย
- 1.2.2 การเรียนรู้โดยการปฏิสัมพันธ์เชิงปฏิบัติการโดยส่งเสริมให้นักศึกษาฝึกฝนด้วยกรณีระเบียบวินัยตรงต่อเวลาและมีความรับผิดชอบต่อตนเองวิชาชีพและสังคมอยู่เป็นประจำ
- 1.2.3 ปลุกฝังให้นักศึกษามีระเบียบวินัยโดยเน้นการเข้าชั้นเรียนส่งงานให้ตรงเวลาการแต่งกายตามระเบียบของมหาวิทยาลัย
- 1.2.4 การมอบหมายงานกลุ่มและศึกษารณณ์ตัวอย่างจากการนำเสนอ
- 1.2.5 อาจารย์ผู้สอนประพฤติปฏิบัติตนเป็นแบบอย่างที่ดีกระตุ้นให้นักศึกษาปฏิบัติจนเป็นนิสัยและการสร้างต้นแบบที่ดี

1.3 วิธีการประเมินผล

- 1.3.1 วัดและประเมินจากการเข้าชั้นเรียนตรงเวลาของนักศึกษา การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย และการร่วมกิจกรรม
- 1.3.2 ประเมินจากความรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายรายกลุ่มและรายบุคคล ไม่คัดลอกผลงานผู้อื่น

2. ความรู้

2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

- 2.1.1 มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการ และทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

- 2.1.2 สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจและอธิบายความต้องการทางคอมพิวเตอร์ รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา

- 2.1.3 สามารถวิเคราะห์ ออกแบบ ติดตั้ง ปรับปรุงและหรือประเมินระบบองค์ประกอบต่าง ๆ ของระบบคอมพิวเตอร์ให้ตรงตามข้อกำหนด

- 2.1.4 สามารถติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการและวิวัฒนาการคอมพิวเตอร์ รวมทั้งการนำไปประยุกต์

- 2.1.5 รู้ เข้าใจและสนใจพัฒนาความรู้ ความชำนาญทางคอมพิวเตอร์อย่างต่อเนื่อง

- 2.1.6 มีความรู้ในแนวกว้างของสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจเพื่อให้เล็งเห็นการเปลี่ยนแปลง และเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีใหม่ ๆ ที่เกี่ยวข้อง

- 2.1.7 มีประสบการณ์ในการพัฒนาและหรือการประยุกต์ซอฟต์แวร์ที่ใช้งานได้จริง

- 2.1.8 สามารถบูรณาการความรู้ในสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจกับความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

2.2 วิธีการสอน

จัดให้มีวิธีการสอนและกิจกรรมตามความเหมาะสมของเนื้อหาที่จัดการเรียนการสอนในแต่ละสัปดาห์โดยเน้นกระบวนการเรียนการสอนในแบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญดังนี้

- 2.2.1 ใช้การสอนแบบบรรยายในห้องเรียนโดยผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้

- 2.2.2 ใช้วิธีสอนแบบฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับการออกแบบงานกราฟิก ประเภทการออกแบบสิ่งพิมพ์ การออกแบบตราสัญลักษณ์ การออกแบบงานพาณิชย์ศิลป์ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการตัดแต่งแก้ไขภาพและโปรแกรมสำเร็จรูปในการสร้างงานสิ่งพิมพ์

- 2.2.3 ใช้วิธีการสอนแบบแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันโดยให้ผู้เรียนศึกษาประเด็นต่าง ๆ จัดทำผลการศึกษานำเสนอหน้าชั้นเรียน โดยผู้สอนสรุปประกอบ

- 2.2.4 ใช้วิธีการสอนแบบกระบวนการสืบค้นเพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าความรู้ด้วยตนเอง โดยผู้สอนกำหนดและมอบหมายงานให้ผู้เรียนรับผิดชอบเป็นงานเดี่ยวหรืองานกลุ่ม โดยอาศัยทักษะหรือพฤติกรรมที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนศึกษา ค้นคว้า การเรียนรู้กระบวนการ และความคิดสร้างสรรค์พร้อมทั้งจัดทำสรุปเป็นผลงานส่งผู้สอน

- 2.2.5 การทำแบบฝึกปฏิบัติ แบบฝึกหัด คำถามทบทวน

2.3 วิธีการประเมินผล

- 2.3.1 วัดและประเมินจากผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้ โดยพิจารณาจากใบงาน ผลการทดสอบย่อย แบบฝึกหัด แบบฝึกปฏิบัติ แบบประเมินผลการเรียนรู้

- 2.3.2 วัดและประเมินจากการสอบระหว่างภาค รายงานที่ได้มอบหมายโดยมีแหล่งอ้างอิงผลงาน และการสอบปลายภาคการศึกษา

- 2.3.3 วัดและประเมินจากการเรียนรู้แบบร่วมมือจากโครงการที่นำเสนอ

- 2.3.4 วัดและประเมินจากการนำเสนอรายงานจากการเข้าร่วมกิจกรรมเสริมความรู้หรือผลงานที่เข้าร่วมแข่งขัน

3. ทักษะทางปัญญา

- 3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- 3.1.1 คิดอย่างมีวิจารณญาณ และอย่างเป็นระบบ
- 3.1.2 สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินสารสนเทศเพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์
- 3.1.3 สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ
- 3.1.4 สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาทางคอมพิวเตอร์ได้อย่างเหมาะสม

3.2 วิธีการสอน

- 3.2.1 ให้ผู้เรียนศึกษาแบบฝึกปฏิบัติเพื่อใช้ในการสร้างงานกราฟิก
- 3.2.2 อาจารย์ผู้สอนได้มอบหมายให้นักศึกษามีส่วนร่วมกับกิจกรรมต่าง ๆ ที่หลักสูตรจัดขึ้น ภายใต้ 4 พันธกิจหลักประกอบด้วย การวิจัย บริการวิชาการ และทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม เพื่อดำเนินการ ออกแบบสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรม เช่น โปสเตอร์โครงการ กำหนดการ ออกแบบปกเอกสารโครงการ และอื่น ๆ เพื่อเป็นการนำความรู้ที่ได้จากรายวิชาไปประยุกต์ใช้กับการปฏิบัติจริง

3.3 วิธีการประเมินผล

- 3.3.1 วัดและประเมินจากชิ้นงานของนักศึกษาและการนำเสนอผลงาน
- 3.3.2 สังเกตจากการแสดงความคิดเห็นต่อผลงานที่นักศึกษานำเสนอ

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

- 4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา
 - 4.1.1 สามารถสื่อสารทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศกับกลุ่มคนหลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ
 - 4.1.2 สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในการแก้ไขปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน
 - 4.1.3 สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มาชี้นำสังคมในประเด็นที่เหมาะสม
 - 4.1.4 มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม
 - 4.1.5 สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์ทั้งส่วนตัวและส่วนรวม พร้อมทั้งแสดงจุดยืนอย่างพอเหมาะทั้งของตนเองและของกลุ่ม
 - 4.1.6 มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเอง และทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง

4.2 วิธีการสอน

- 4.2.1 การเรียนแบบมีส่วนร่วมปฏิบัติการ
- 4.2.2 การเป็นผู้นำแบบมีส่วนร่วมในการนำเสนองานทางวิชาการ
- 4.2.3 การมอบหมายงานกลุ่ม การคิดให้ความเห็นและการรับฟังความเห็นแบบสะท้อนกลับ

4.3 วิธีการประเมินผล

- 4.3.1 วัดและประเมินจากผลการเรียนแบบร่วมมือ
- 4.3.2 วัดและประเมินจากผลการศึกษาค้นคว้า การแก้ไขโจทย์งาน
- 4.3.3 ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในระหว่างที่ทำงานร่วมกัน
- 4.3.4 วัดและประเมินจากผลการนำเสนอผลงานกลุ่ม และการเป็นผู้นำในการอภิปรายซักถาม

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

● 5.1.1 มีทักษะการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงานที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์

○ 5.1.2 สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหาโดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์หรือการแสดงสถิติประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์

● 5.1.3 สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน พร้อมทั้งเลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม

● 5.1.4 สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างเหมาะสม

5.2 วิธีการสอน

5.2.1 การติดตาม การคิด การวิเคราะห์ และนำเสนอรายงานประเด็นสำคัญด้านการสร้างงานกราฟิกจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์

5.2.2 การสืบค้นแบบฝึกปฏิบัติจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อใช้ในการสร้างงานกราฟิก

5.2.3 การเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ โดยผู้สอนมอบหมายงานให้มีการสืบค้นเพิ่มเติมจากเนื้อหาที่ได้เรียนรู้

5.3 วิธีการประเมินผล

5.3.1 วัดและประเมินจากผลการติดตาม การคิด การวิเคราะห์ และนำเสนอรายงานประเด็นสำคัญด้านการสร้างงานกราฟิกจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของผู้เรียน

5.3.2 วัดและประเมินจากผลการสืบค้น เทคนิคการสร้างงานกราฟิก ได้อย่างเหมาะสม

5.3.3 วัดและประเมินจากความสามารถในการอธิบาย ถึงข้อจำกัด เหตุผลในการเลือกใช้เครื่องมือ การอภิปราย กรณีศึกษาที่มีการนำเสนอต่อชั้นเรียนทั้งจากเพื่อนร่วมชั้นและอาจารย์ผู้สอน รายวิชา

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

ลำดับที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
1	บทที่ 1 การออกแบบกราฟิกกับงานธุรกิจ - ความหมายของการออกแบบ - ความสำคัญของการออกแบบ - ประเภทของการออกแบบ - ความหมายของการออกแบบกราฟิก - ประโยชน์ของการออกแบบกราฟิกในงานธุรกิจ Learning Outcome <i>คุณธรรมจริยธรรม</i> - มีวินัย ตรงต่อเวลา รับผิดชอบ <i>ความรู้</i> - นักศึกษามีความรู้ในเรื่องของการออกแบบกราฟิกในงานธุรกิจ <i>ทักษะทางปัญญา</i> - นักศึกษาสามารถประยุกต์ความรู้และทักษะ ในการนำงานออกแบบไปใช้ในงานธุรกิจ	4	1. อาจารย์ผู้สอนแนะนำตนเองพร้อมอธิบายเนื้อหารายวิชา จุดประสงค์และเป้าหมายของรายวิชา เกณฑ์การวัดผลและประเมินผล แนะนำสื่อการเรียนการสอน 2. อาจารย์ผู้สอนให้นักศึกษาเล่นเกมที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาในรายวิชา (Game Base Learning) 2. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 3. อาจารย์ผู้สอนมอบหมายงานให้ผู้เรียนสืบค้นหัวข้อการฝึกปฏิบัติ (Tutorials) จากเว็บไซต์ (เว็บไซต์ภาษาอังกฤษเท่านั้น) เช่น www.psdtuts.com โดยแบ่งหัวข้อเป็น Adobe Photoshop 5 หัวข้อ	1. ตำรารายวิชา การออกแบบกราฟิกในงานธุรกิจ 2. สื่อนำเสนอด้วยภาพเคลื่อนไหว (Power Point) 3. กรณีตัวอย่าง การออกแบบกราฟิก 4. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ 5. เกมที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาวิชา	1.1, 1.4	ผศ.ชวาลิน เนียมสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	<p>- นักศึกษาสามารถประยุกต์ใช้คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับการใช้งาน Adobe Photoshop เพื่อไปต่อยอดในการทำงานได้</p> <p>ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ</p> <p>- นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายงานเดี่ยว</p> <p>ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</p> <p>- นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับภาษาต่างประเทศจากการสืบค้นข้อมูลการทำ Tutorials จากเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูลภาษาอังกฤษ และทราบแหล่งข้อมูลในการฝึกปฏิบัติโปรแกรม Adobe Photoshop และ Adobe Illustrator เพิ่มมากขึ้น</p>		<p>(1. Retouch 2. โลโก้ 3. Interface 4. สิ่งพิมพ์ 5. สิ่งที่น่าสนใจ)</p> <p>Adobe Illustrator 5 หัวข้อ (1. แปกเกจ 2. โลโก้ 3. สิ่งพิมพ์ โปสเตอร์ นามบัตร การ์ด 4. Interface 5. สิ่งที่น่าสนใจ) โดยกำหนดส่งสัปดาห์ละ 1 ชิ้น</p> <p>รวม 8 สัปดาห์ ผู้เรียนจัดส่งงานที่สืบค้นตามแบบฟอร์มที่กำหนด โดยผู้สอนพิจารณาความยากง่ายของงานก่อนให้นักศึกษาลงมือปฏิบัติ</p>			
2	<p>บทที่ 2 ความรู้เกี่ยวกับการออกแบบกราฟิก</p> <p>- ประเภทของงานออกแบบกราฟิก</p> <p>- หน้าที่ของงานออกแบบกราฟิก</p> <p>- บรรทัดฐานในการออกแบบกราฟิก</p> <p>- กระบวนการออกแบบกราฟิก</p> <p>Learning Outcome</p> <p><i>คุณธรรมจริยธรรม</i></p>	4	<p>1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์</p> <p>2. อาจารย์ผู้สอนสาธิตการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ครั้งที่ 1/5 รู้จักโปรแกรม และเครื่องมือ</p>	<p>1. ตำรารายวิชา การออกแบบกราฟิกในงานธุรกิจ</p> <p>2. สื่อนำเสนอด้วยภาพเคลื่อนไหว (Power Point)</p> <p>3. กรณีตัวอย่าง การออกแบบกราฟิก</p>	1.1, 1.4	ผศ.ชวลิน เนียมสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	<p>- มีวินัย ตรงต่อเวลา รับผิดชอบ ความรู้</p> <p>- นักศึกษามีความรู้ในเรื่องประเภท หน้าที่ บรรทัดฐาน กระบวนการออกแบบกราฟิก ทักษะทางปัญญา</p> <p>- นักศึกษาสามารถวิเคราะห์กระบวนการ การทำงานกราฟิกได้</p> <p>- นักศึกษาสามารถใช้งาน Adobe Photoshop เบื้องต้น (รู้จักกับโปรแกรม เครื่องมือ เลเยอร์ พื้นทำงาน และเครื่องมือ Selection)</p> <p>ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความ รับผิดชอบ</p> <p>- นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับ มอบหมายงานเดี่ยว และงานกลุ่ม</p> <p>ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</p> <p>-นักศึกษามีความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับ ภาษาต่างประเทศจากการสืบค้นข้อมูลการ ทำ Tutorials จากเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูล ภาษาอังกฤษ และทราบแหล่งข้อมูลในการ ฝึกปฏิบัติโปรแกรม Adobe Photoshop และ Adobe Illustrator เพิ่มมากขึ้น</p>		<p>3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือ เอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้ สืบค้น</p> <p>4. ผู้เรียนจัดส่งงานที่สืบค้น (Tutorials) ตามแบบฟอร์มที่กำหนด โดยผู้สอนพิจารณาความยากง่ายของ งานก่อนให้นักศึกษาลงมือปฏิบัติ</p> <p>5. อาจารย์ผู้สอนตรวจสอบงานที่ ผู้เรียนนำเสนอและแจ้งให้ปรับแก้ไข หรือจัดทำเพิ่มเติม</p> <p>6. ผู้เรียนจับกลุ่ม 5-6 คน เพื่อทำโปร เจกต์การออกแบบกราฟิก และจัดพิมพ์ รายชื่อในไฟล์ Excel และนำเสนอผู้สอน ทางจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ โดย ผลงานจะบูรณาการให้สอดคล้องกับ การบริการวิชาการ และการทำนุบำรุง ศิลปวัฒนธรรม พร้อมทั้งบูรณาการ ร่วมกับรายวิชา การจัดการเชิงกลยุทธ์ (ผู้สอน ผศ.ดร.ธนากร ปึกษา) นำเสนอ ผลงานในสัปดาห์ที่ 15</p>	<p>4. สื่อมัลติมีเดีย และ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์</p>		

สัปดาห์ ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
3	<p>บทที่ 3 องค์ประกอบของการออกแบบ</p> <ul style="list-style-type: none"> - จุด - เส้น - รูปร่าง รูปทรง - พื้นผิว - น้ำหนัก และแสงเงา <p>Learning Outcome <i>คุณธรรมจริยธรรม</i> <i>ความรู้</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับองค์ประกอบของการออกแบบ และสามารถเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบการออกแบบไปใช้ในการออกแบบได้ <p><i>ทักษะทางปัญญา</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษาสามารถวิเคราะห์งานออกแบบกราฟิกและสามารถ เลือกใช้อุปกรณ์ประกอบของงานออกแบบได้อย่างเหมาะสม - นักศึกษาสามารถใช้งาน Adobe Photoshop เบื้องต้นได้ (การปรับแต่งภาพ Transformation และ Adjustment) 	4	<ol style="list-style-type: none"> 1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. อาจารย์ผู้สอนสาธิตการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ครั้งที่ 2/5 3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น 4. ผู้เรียนจัดส่งงาน Tutorial Adobe Photoshop ชั้นที่ 1 อาจารย์ผู้สอนตรวจสอบผลงานและให้ข้อเสนอแนะ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ตำรารายวิชา การออกแบบกราฟิกในงานธุรกิจ 2. สื่อนำเสนอด้วยภาพเคลื่อนไหว (Power Point) 3. กรณีตัวอย่าง การออกแบบกราฟิก 4. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ 	1.1, 1.2	ผศ.ชวาลิน นิยมสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	<p>ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ</p> <p>- นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายงานเดี่ยว</p> <p>ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</p> <p>- นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับภาษาต่างประเทศจากการสืบค้นข้อมูลการทำ Tutorials จากเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูลภาษาอังกฤษ และทราบแหล่งข้อมูลในการฝึกปฏิบัติโปรแกรม Adobe Photoshop และ Adobe Illustrator เพิ่มมากขึ้น</p>					
4	<p>บทที่ 4 หลักการออกแบบ</p> <p>- ความมีเอกภาพ (Unity)</p> <p>- ความกลมกลืน (Harmony)</p> <p>- ความแตกต่าง (Contrast)</p> <p>- จังหวะ (Rhythm)</p> <p>- ขนาดและสัดส่วน (Size and Property)</p> <p>Learning Outcome ความรู้</p>	4	<p>1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์</p> <p>2. อาจารย์ผู้สอนสาธิตการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ครั้งที่ 3/5</p> <p>3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น</p>	<p>1. ตำรารายวิชา การออกแบบกราฟิกในงานธุรกิจ</p> <p>2. สื่อนำเสนอด้วยภาพเคลื่อนไหว (Power Point)</p> <p>3. กรณีตัวอย่าง การออกแบบกราฟิก</p> <p>4. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์</p>	1.1, 1.2	ผศ.ชาวลิน เนียมสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	<p>- นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการออกแบบ และสามารถเลือกใช้หลักการออกแบบเพื่อนำไปใช้ในการออกแบบได้</p> <p><i>ทักษะทางปัญญา</i></p> <p>- นักศึกษาสามารถวิเคราะห์งานออกแบบกราฟิกและสามารถ เลือกใช้หลักการงานออกแบบได้อย่างเหมาะสมเพื่อออกแบบงานกราฟิก</p> <p>- นักศึกษาสามารถใช้งาน Adobe Photoshop ในการ Retouch ภาพ</p> <p><i>ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ</i></p> <p>- นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายงานเดี่ยว</p> <p><i>ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</i></p> <p>- นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับภาษาต่างประเทศจากการสืบค้นข้อมูลการทำ Tutorials จากเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูลภาษาอังกฤษ และทราบแหล่งข้อมูลในการฝึกปฏิบัติโปรแกรม Adobe Photoshop และ Adobe Illustrator เพิ่มมากขึ้น</p>		<p>4. ผู้เรียนจัดส่งงาน Tutorial Adobe Photoshop ชั้นที่ 2 อาจารย์ผู้สอนตรวจสอบผลงานและให้ข้อเสนอแนะ</p>			

สัปดาห์ ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
5	<p>บทที่ 4 หลักการออกแบบ (ต่อ)</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความสมดุล (Balance) - บริเวณว่าง (Space) - จุดเด่น (Dominance) <p>Learning Outcome</p> <p><i>ความรู้</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการออกแบบ และสามารถเลือกใช้หลักการออกแบบเพื่อนำไปใช้ในการออกแบบได้ <p><i>ทักษะทางปัญญา</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษาสามารถวิเคราะห์งานออกแบบกราฟิกและสามารถ เลือกใช้หลักการงานออกแบบได้อย่างเหมาะสมเพื่อออกแบบงานกราฟิก - นักศึกษาสามารถใช้งาน Adobe Photoshop ในการ Retouch ภาพ <p><i>ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายงานเดี่ยว 	4	<ol style="list-style-type: none"> 1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. อาจารย์ผู้สอนสาธิตการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ครั้งที่ 4/5 3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น 4. ผู้เรียนจัดส่งงาน Tutorial Adobe Photoshop ชั้นที่ 3 อาจารย์ผู้สอนตรวจสอบผลงานและให้ข้อเสนอแนะ 5. ผู้เรียนจับกลุ่ม 3 คนเพื่อจัดทำโฆษณาผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย โดยบูรณาการร่วมกับรายวิชา เครือข่ายสังคมและการทำธุรกรรม (จัดส่งในสัปดาห์ที่ 7) 6. กิจกรรมในชั้นเรียน ให้ผู้เรียนหาผลิตภัณฑ์หรือสินค้าของมหาวิทยาลัยถ่ายรูป และตกแต่ง ใส่ข้อความ เพื่อทำสื่อโฆษณาผ่านโซเชียลมีเดีย (ถ้าไม่เสร็จดำเนินการต่อและจัดส่งในสัปดาห์ถัดไป) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ตำรารายวิชา การออกแบบกราฟิกในงานธุรกิจ 2. สื่อนำเสนอด้วยภาพเคลื่อนไหว (Power Point) 3. กรณีตัวอย่าง การออกแบบกราฟิก 4. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ 	1.1, 1.2	ผศ.ชาวลิน นิยมสอน

ลำดับที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ -นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับ ภาษาต่างประเทศจากการสืบค้นข้อมูลการทำ Tutorials จากเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูล ภาษาอังกฤษ และทราบแหล่งข้อมูลในการ ฝึกปฏิบัติโปรแกรม Adobe Photoshop และ Adobe Illustrator เพิ่มมากขึ้น					
6	บทที่ 5 จิตวิทยาการออกแบบ - ความหมายของจิตวิทยา - ภาษาภาพกับความหมาย - จิตวิทยาการรับรู้ - เทคนิคในการออกแบบภาพ - หลักการสร้างความสนใจ Learning Outcome <i>ความรู้</i> - นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับ จิตวิทยาการออกแบบ และสามารถนำไป ประยุกต์ใช้กับการออกแบบได้ <i>ทักษะทางปัญญา</i> - นักศึกษาสามารถวิเคราะห์งาน ออกแบบกราฟิกและสามารถ เลือกใช้	4	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่ เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำ สัปดาห์ 2. อาจารย์ผู้สอนสาธิตการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ครั้งที่ 5/5 3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือ เอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้ สืบค้น 4. ผู้เรียนจัดส่งงาน Tutorial Adobe Photoshop ชั้นที่ 4 อาจารย์ผู้สอน ตรวจสอบผลงานและให้ข้อเสนอแนะ	1. ตำรารายวิชา การ ออกแบบกราฟิกในงาน ธุรกิจ 2. สื่อนำเสนอด้วยภาพ เลื่อน (Power Point) 3. กรณีตัวอย่าง การ ออกแบบกราฟิก 4. สื่อมัลติมีเดีย และ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์	1.1, 1.2	ผศ.ชาวลิน เนียมสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	<p>เทคนิคในการออกแบบภาพรวมถึงนำหลักจิตวิทยาการใช้เพื่อออกแบบงานกราฟิก</p> <p>- นักศึกษาสามารถสร้างผลงานด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop</p> <p>ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ</p> <p>- นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายงานเดี่ยว และงานกลุ่ม</p> <p>ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</p> <p>- นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับภาษาต่างประเทศจากการสืบค้นข้อมูลการทำ Tutorials จากเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูลภาษาอังกฤษ และทราบแหล่งข้อมูลในการฝึกปฏิบัติโปรแกรม Adobe Photoshop และ Adobe Illustrator เพิ่มมากขึ้น</p>					
7	<p>บทที่ 6 สีกับงานออกแบบ</p> <p>- การมองเห็นสีของมนุษย์</p> <p>- องค์ประกอบการมองเห็น</p> <p>- องค์ประกอบสี</p>	4	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์	1. ตำรารายวิชา การออกแบบกราฟิกในงานธุรกิจ	1.1, 1.2, 1.3	ผศ.ชวาลิน เนียมสอน

ลำดับ ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	<p>- วงจรสี่</p> <p>Learning Outcome</p> <p><i>ความรู้</i></p> <p>- นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสี เพื่องานออกแบบ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการออกแบบได้</p> <p><i>ทักษะทางปัญญา</i></p> <p>- นักศึกษาสามารถวิเคราะห์งาน ออกแบบกราฟิกและสามารถ เลือกใช้สี ได้อย่างเหมาะสมในการออกแบบงาน กราฟิก</p> <p>- นักศึกษาสามารถสร้างผลงานด้วย โปรแกรม Adobe Photoshop</p> <p><i>ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ</i></p> <p>- นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับ มอบหมายงานเดี่ยว</p> <p><i>ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</i></p> <p>- นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับ ภาษาต่างประเทศจากการสืบค้นข้อมูลการทำ Tutorials จากเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูล ภาษาอังกฤษ และทราบแหล่งข้อมูลในการ</p>		<p>2. อาจารย์ผู้สอนสาธิตการใช้โปรแกรม Adobe Illustrator ครั้งที่ 1/5</p> <p>3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือ เอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้ สืบค้น</p> <p>4. ผู้เรียนจัดส่งงาน Tutorial Adobe Photoshop ชั้นที่ 5 อาจารย์ผู้สอน ตรวจสอบผลงานและให้ข้อเสนอแนะ</p>	<p>2. สื่อนำเสนอด้วยภาพ เลื่อน (Power Point)</p> <p>3. กรณีตัวอย่าง การ ออกแบบกราฟิก</p> <p>4. สื่อมัลติมีเดีย และ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์</p>		

สัปดาห์ ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	ฝึกปฏิบัติโปรแกรม Adobe Photoshop และ Adobe Illustrator เพิ่มมากขึ้น					
8	<p>บทที่ 6 สื่กับงานออกแบบ (ต่อ)</p> <ul style="list-style-type: none"> - จิตวิทยาการใช้สี - การเลือกใช้สี <p>Learning Outcome</p> <p><i>ความรู้</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสี เพื่องานออกแบบ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการออกแบบได้ <p><i>ทักษะทางปัญญา</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษาสามารถวิเคราะห์งานออกแบบกราฟิกและสามารถ เลือกใช้สีได้อย่างเหมาะสมในการออกแบบงานกราฟิก - นักศึกษาสามารถสร้างผลงานด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop <p><i>ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายงานเดี่ยว 	4	<ol style="list-style-type: none"> 1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. อาจารย์ผู้สอนสาธิตการใช้โปรแกรม Adobe Illustrator ครั้งที่ 2/5 3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น 4. ผู้เรียนจัดส่งงาน Tutorial Adobe Illustrator ชั้นที่ 1 อาจารย์ผู้สอนตรวจสอบผลงานและให้ข้อเสนอแนะ 5. ผู้เรียนนำเสนอสื่อโฆษณาผ่านโซเชียลมีเดีย ที่ได้รับมอบหมายในสัปดาห์ที่ 5 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ตำรารายวิชา การออกแบบกราฟิกในงานธุรกิจ 2. สื่อนำเสนอด้วยภาพเคลื่อนไหว (Power Point) 3. กรณีตัวอย่าง การออกแบบกราฟิก 4. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ 	1.1, 1.2, 1.3	ผศ.ชาวลิน เนียมสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ -นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับภาษาต่างประเทศจากการสืบค้นข้อมูลการทำ Tutorials จากเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูลภาษาอังกฤษ และทราบแหล่งข้อมูลในการฝึกปฏิบัติโปรแกรม Adobe Photoshop และ Adobe Illustrator เพิ่มมากขึ้น					
9	บทที่ 7 การออกแบบตราสัญลักษณ์ - การออกแบบสัญลักษณ์และเครื่องหมาย - ชนิดของภาพสัญลักษณ์ - หลักในการออกแบบภาพสัญลักษณ์ - หลักในการลดทอนภาพ - การกำหนดเนื้อหาในการออกแบบเครื่องหมายและสัญลักษณ์ Learning Outcome <i>ความรู้</i> - นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบตราสัญลักษณ์ สามารถรู้ถึงกระบวนการการออกแบบตราสัญลักษณ์ รวมถึงกรณีศึกษาในการออกแบบตรา	4	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. อาจารย์ผู้สอนสาธิตการใช้โปรแกรม Adobe Illustrator ครั้งที่ 3 /5 3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น 4. ผู้เรียนจัดส่งงาน Tutorial Adobe Illustrator ชั้นที่ 2 อาจารย์ผู้สอนตรวจสอบผลงานและให้ข้อเสนอแนะ	1. ตำรารายวิชา การออกแบบกราฟิกในงานธุรกิจ 2. สื่อนำเสนอด้วยภาพเคลื่อนไหว (Power Point) 3. กรณีตัวอย่าง การออกแบบกราฟิก 4. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์	1.2,1.3,1.4	ผศ.ชวาลิน นิยมสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	<p>สัญลักษณ์ และสามารถออกแบบตรา สัญลักษณ์ได้</p> <p><i>ทักษะทางปัญญา</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษาคิดวิเคราะห์ในการออกแบบ ตราสัญลักษณ์ ตามกระบวนการของการ ออกแบบ - นักศึกษาสามารถใช้โปรแกรม Adobe Illustrator ในระดับเบื้องต้น (รู้จัก ส่วนประกอบของโปรแกรม เครื่องมือ พื้นฐาน พื้นที่ย่าง และวาดภาพได้) <p><i>ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความ รับผิดชอบ</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับ มอบหมายงานเดี่ยว <p><i>ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับ ภาษาต่างประเทศจากการสืบค้นข้อมูลการ ทำ Tutorials จากเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูล ภาษาอังกฤษ และทราบแหล่งข้อมูลในการ ฝึกปฏิบัติโปรแกรม Adobe Photoshop และ Adobe Illustrator เพิ่มมากขึ้น 					

สัปดาห์ ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
10	<p>บทที่ 7 การออกแบบตราสัญลักษณ์ (ต่อ)</p> <ul style="list-style-type: none"> - ขั้นตอนการออกแบบเครื่องหมาย และ สัญลักษณ์ - สีกับการออกแบบเครื่องหมาย และ สัญลักษณ์ <p>Learning Outcome <i>ความรู้</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบตราสัญลักษณ์ สามารถรู้ถึงกระบวนการการออกแบบตราสัญลักษณ์ รวมถึงกรณีศึกษาในการออกแบบตราสัญลักษณ์ และสามารถออกแบบตราสัญลักษณ์ได้ <p><i>ทักษะทางปัญญา</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษาคิดวิเคราะห์ในการออกแบบตราสัญลักษณ์ ตามกระบวนการของการออกแบบ - นักศึกษาสามารถใช้โปรแกรม Adobe Illustrator ในระดับเบื้องต้น (รู้จักส่วนประกอบของโปรแกรม เครื่องมือพื้นฐาน พื้นทำงาน และวาดภาพได้) 	4	<ol style="list-style-type: none"> 1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. อาจารย์ผู้สอนสาธิตการใช้โปรแกรม Adobe Illustrator ครั้งที่ 4/5 3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น 4. ผู้เรียนจัดส่งงาน Tutorial Adobe Illustrator ชั้นที่ 3 อาจารย์ผู้สอนตรวจสอบผลงานและให้ข้อเสนอแนะ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ตำรารายวิชา การออกแบบกราฟิกในงานธุรกิจ 2. สื่อนำเสนอด้วยภาพเคลื่อนไหว (Power Point) 3. กรณีตัวอย่าง การออกแบบกราฟิก 4. สื่อมัลติมีเดีย และ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ 	1.2,1.3,1.4	ผศ.ชวลิน นิยมสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	<p>ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ</p> <p>- นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายงานเดี่ยว</p> <p>ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</p> <p>- นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับภาษาต่างประเทศจากการสืบค้นข้อมูลการทำ Tutorials จากเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูลภาษาอังกฤษ และทราบแหล่งข้อมูลในการฝึกปฏิบัติโปรแกรม Adobe Photoshop และ Adobe Illustrator เพิ่มมากขึ้น</p>					
11	<p>บทที่ 8 การออกแบบพาณิชย์ศิลป์</p> <p>- งานออกแบบสิ่งพิมพ์</p> <p>- การออกแบบสารสนเทศ</p> <p>- งานออกแบบมัลติมีเดีย</p> <p>Learning Outcome</p> <p><i>ความรู้</i></p> <p>- นักศึกษาสามารถมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบพาณิชย์ศิลป์ในสาขาต่าง ๆ</p>	4	<ol style="list-style-type: none"> 1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. อาจารย์ผู้สอนสาธิตการใช้โปรแกรม Adobe Illustrator ครั้งที่ 5/5 3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น 4. ผู้เรียนจัดส่งงาน Tutorial Adobe 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ตำรารายวิชา การออกแบบกราฟิกในงานธุรกิจ 2. สื่อนำเสนอด้วยภาพเคลื่อนไหว (Power Point) 3. กรณีตัวอย่าง การออกแบบกราฟิก 4. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ 	1.4,1.5	ผศ.ชาวลิน เนียมสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	<p><i>ทักษะทางปัญญา</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษาสามารถนำความรู้มาประยุกต์ใช้เพื่อสร้างผลงานกราฟิกในด้านต่าง ๆ อย่างเหมาะสม - นักศึกษาสามารถใช้โปรแกรม Adobe Illustrator ในระดับเบื้องต้น (สามารถใช้เครื่องมือรูปทรงเลขาคณิตในการวาดภาพ) <p><i>ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายงานเดี่ยว <p><i>ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับภาษาต่างประเทศจากการสืบค้นข้อมูลการทำ Tutorials จากเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูลภาษาอังกฤษ และทราบแหล่งข้อมูลในการฝึกปฏิบัติโปรแกรม Adobe Photoshop และ Adobe Illustrator เพิ่มมากขึ้น 		Illustrator ชั้นที่ 4 อาจารย์ผู้สอน ตรวจสอบผลงานและให้ข้อเสนอแนะ			

สัปดาห์ ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
12	<p>บทที่ 8 การออกแบบพาดิษย์ศิลป์</p> <ul style="list-style-type: none"> - งานออกแบบเว็บไซต์ - การออกแบบกราฟิกกับงานโทรทัศน์ <p>Learning Outcome</p> <p><i>ความรู้</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษาสามารถมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบพาดิษย์ศิลป์ในสาขาต่าง ๆ <p><i>ทักษะทางปัญญา</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษาสามารถนำความรู้มาประยุกต์ใช้เพื่อสร้างผลงานกราฟิกในด้านต่าง ๆ อย่างเหมาะสม - นักศึกษาสามารถใช้โปรแกรม Adobe Illustrator ในระดับเบื้องต้น (สามารถใช้เครื่องมือรูปทรงเลขาคณิตในการวาดภาพ) <p><i>ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายงานเดี่ยว <p><i>ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</i></p>	4	<ol style="list-style-type: none"> 1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น 3. ผู้เรียนจัดส่งงาน Tutorial Adobe Illustrator ชั้นที่ 5 อาจารย์ผู้สอนตรวจสอบผลงานและให้ข้อเสนอแนะ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ตำรารายวิชา การออกแบบกราฟิกในงานธุรกิจ 2. สื่อนำเสนอด้วยภาพเลื่อน (Power Point) 3. กรณีตัวอย่าง การออกแบบกราฟิก 4. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ 	1.4,1.5	ผศ.ชวลิน นิยมสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	- นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับ ภาษาต่างประเทศจากการสืบค้นข้อมูล การทำ Tutorials จากเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูล ภาษาอังกฤษ และทราบแหล่งข้อมูลใน การฝึกปฏิบัติโปรแกรม Adobe Photoshop และ Adobe Illustrator เพิ่มมากขึ้น					
13	บทที่ 9 การออกแบบบรรจุภัณฑ์ - ความหมายของบรรจุภัณฑ์ - บทบาทและหน้าที่ของบรรจุภัณฑ์ - วัตถุประสงค์ของการออกแบบบรรจุ ภัณฑ์ - ประเภทของบรรจุภัณฑ์ - ปัจจัยในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ - หลักการออกแบบบรรจุภัณฑ์ - ประเภทของการออกแบบกราฟิกบน บรรจุภัณฑ์ - บทบาทที่สำคัญของกราฟิกบนบรรจุ ภัณฑ์ - กระบวนการออกแบบบรรจุภัณฑ์ - สีบนบรรจุภัณฑ์ - การออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่ดี	4	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่ เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำ สัปดาห์ 2. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือ เอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้ สืบค้น 3. ผู้เรียนจับกลุ่ม 2 – 3 คนเพื่อทำ กิจกรรมในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ หรือ งานออกแบบที่เกี่ยวข้อง	1. ตำรารายวิชา การ ออกแบบกราฟิกในงาน ธุรกิจ 2. สื่อนำเสนอด้วยภาพ เลื่อน (Power Point) 3. กรณีตัวอย่าง การ ออกแบบกราฟิก 4. สื่อมัลติมีเดีย และ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์	1.4,1.5	ผศ.ชวลิน เนียมสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	<p>Learning Outcome</p> <p><i>ความรู้</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษาสามารถมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบบรรจุภัณฑ์ และกระบวนการในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ <p><i>ทักษะทางปัญญา</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษาสามารถนำความรู้มาประยุกต์เพื่อออกแบบบรรจุภัณฑ์ได้ - นักศึกษาสามารถใช้โปรแกรม Adobe Illustrator ในระดับเบื้องต้น (สามารถใช้เครื่องมือ pen tool ในการวาดภาพ) <p><i>ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายงานเดี่ยว <p><i>ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับภาษาต่างประเทศจากการสืบค้นข้อมูลการทำ Tutorials จากเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูลภาษาอังกฤษ และทราบแหล่งข้อมูลในการฝึกปฏิบัติโปรแกรม Adobe 					

สัปดาห์ ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	Photoshop และ Adobe Illustrator เพิ่มมากขึ้น					
14	บทที่ 10 คอมพิวเตอร์กราฟิก - คอมพิวเตอร์กราฟิก - ประเภทของภาพกราฟิกที่นำมาใช้กับ คอมพิวเตอร์ - ความหมายและประเภทของโปรแกรม คอมพิวเตอร์ - โปรแกรมประยุกต์สนับสนุนงานด้าน กราฟิก - คอมพิวเตอร์กราฟิกกับการประยุกต์ใช้ ในงานธุรกิจ Learning Outcome <i>ความรู้</i> - นักศึกษาสามารถมีความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก <i>ทักษะทางปัญญา</i> - นักศึกษาสามารถใช้โปรแกรม Adobe Illustrator เพื่อลงสีภาพในแบบต่าง ๆ ได้ <i>ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบ</i>	4	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่ เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำ สัปดาห์ 2. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือ เอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้ สืบค้น 3. ผู้เรียนจับกลุ่ม 4 – 5 คนเพื่อทำ กิจกรรมในการออกแบบ Info Graphic	1. ตำรารายวิชา การ ออกแบบกราฟิกในงาน ธุรกิจ 2. สื่อนำเสนอด้วยภาพ เลื่อน (Power Point) 3. กรณีตัวอย่าง การ ออกแบบกราฟิก 4. สื่อมัลติมีเดีย และ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์	1.3, 1.4	ผศ.ชวลิน เนียมสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	<p>- นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายงานเดี่ยว</p> <p><i>ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</i></p> <p>- นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับภาษาต่างประเทศจากการสืบค้นข้อมูลการทำ Tutorials จากเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูลภาษาอังกฤษ และทราบแหล่งข้อมูลในการฝึกปฏิบัติโปรแกรม Adobe Photoshop และ Adobe Illustrator เพิ่มมากขึ้น</p>					
15	<p>ผู้เรียนนำเสนอผลงานออกแบบกราฟิก</p> <p>Learning Outcome</p> <p>คุณธรรมจริยธรรม</p> <p>- นักศึกษาส่งผลงานตามเวลาที่กำหนดและมีความซื่อสัตย์สุจริต ต่อวิชาชีพในการไม่คัดลอกผลงานของผู้อื่น</p> <p>ทักษะทางปัญญา</p> <p>- มีความสามารถในการนำเสนอผลงาน</p> <p>ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ</p>	4	<p>1. ผู้เรียนนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน</p> <p>2. ผู้สอน ทั้งสองรายวิชาประเมินผลงานร่วมกัน</p>	1. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์	1.4,1.5	ผศ.ชาวลิน เนียมสอน

ลำดับที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	<ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายงานกลุ่ม - สามารถทำงานเป็นทีมได้ <p>ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</p> <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษามีกระบวนการในการสื่อสาร เพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจได้ 					

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
1.การมีส่วนร่วมในการเรียน	<p>คุณธรรม จริยธรรม</p> <p>1. ตระหนักในคุณค่าคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต (1.1.1)</p> <p>2. มีวินัย ตรงต่อเวลา ความรับผิดชอบ ต่อตนเอง และสังคม (1.1.2)</p> <p>3. มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีม และสามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับความสำคัญ (1.1.3)</p> <p>3.สามารถวิเคราะห์ผลกระทบจากการใช้คอมพิวเตอร์ต่อบุคคลองค์กร และสังคม (1.1.6)</p> <p>4.มีจรรยาบรรณทางวิชาการ และวิชาชีพ (1.1.7)</p>	<p>1. วัดและประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย</p> <p>2. วัดและประเมินจากการมีวินัยและความพร้อมเพียงของนักศึกษาในการส่งงานตามข้อกำหนด</p> <p>3. วัดและประเมินผลงานที่ได้รับมอบหมายและการแก้ไขงานที่มีข้อบกพร่องโดยไม่นำผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตน</p> <p>4. วัดและประเมินจากความมีน้ำใจในการช่วยเหลืออาจารย์ผู้สอนและการช่วยแนะนำในสิ่งที่เป็นประโยชน์สร้างสรรค์ต่อเพื่อนร่วมชั้นเรียนเพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน</p>	1-15	5%
2. โครงการออกแบบงานกราฟิกสำหรับธุรกิจ	<p>ความรู้</p> <p>1. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาที่ศึกษา (2.1.1)</p> <p>2. สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจและอธิบายความต้องการ</p>	<p>1. วัดและประเมินจากการจัดทำโครงการออกแบบงานกราฟิกสำหรับธุรกิจ</p> <p>2. วัดและประเมินจากการทบทวนวรรณกรรมและสรุปองค์ความรู้ โดยการสอบถามภาคและปลายภาค</p>	8,15	60%

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
	<p>ทางคอมพิวเตอร์ รวมทั้งประยุกต์ ความรู้ ทักษะ และการใช้ เครื่องมือที่เหมาะสม กับการแก้ไขปัญหา (2.1.2)</p> <p>3. สามารถวิเคราะห์ ออกแบบ ติดตั้ง ปรับปรุงและหรือ ประเมินระบบ องค์ประกอบต่าง ๆ ของระบบคอมพิวเตอร์ ให้ตรงตามข้อกำหนด (2.1.3)</p> <p>4. รู้ เข้าใจ และสนใจ พัฒนาความรู้ ความ ชำนาญทาง คอมพิวเตอร์อย่าง ต่อเนื่อง (2.1.5)</p> <p>5. มีความรู้ในแนว กว้างของสาขาวิชาที่ ศึกษาเพื่อให้เล็งเห็น การเปลี่ยนแปลง และ เข้าใจผลกระทบของ เทคโนโลยีใหม่ๆ (2.1.6)</p> <p>6.สามารถบูรณาการ ความรู้ในที่ศึกษากับ ความรู้ในศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง (2.1.8)</p>			
3. มอบหมาย งานให้ นักศึกษา วิเคราะห์และ	<p>ทักษะทางปัญญา</p> <p>1. คิดอย่างมี วิจารณญาณและอย่าง เป็นระบบ (3.1.1)</p>	1. วัดและประเมินจากการ นำเสนอ การแสดงความ คิดเห็นต่อผลงานการออกแบบ	1-15	15%

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
แสดงความ คิดเห็น - การฝึกปฏิบัติ จาก Tutorial	2. สามารถสืบค้น ตีความ และประเมิน สารสนเทศเพื่อใช้ในการ การแก้ไขปัญหาอย่าง สร้างสรรค์ (3.1.2) 3. สามารถประยุกต์ ความรู้และทักษะกับ การแก้ไขปัญหาทาง คอมพิวเตอร์ได้อย่าง เหมาะสม (3.1.4)	2. วัดและประเมินจากการ แสดงความคิดเห็นในการ อภิปรายกลุ่มของผู้เรียน 3. วัดและประเมินจากผลการ วิเคราะห์แบบวิภาษวิธี เกี่ยวกับประเด็นการออกแบบ งานกราฟิก 4. วัดและประเมินผลจากงาน ฝึกปฏิบัติจาก Tutorials 5. วัดและประเมินจากการ ส่งผลงานเข้าร่วมแข่งขันเพื่อ ขอรับรางวัล		
4. การ นำเสนอ ผลงานที่ได้รับ มอบหมายทั้ง งานกลุ่มและ งานเดี่ยว	ทักษะความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบ 1. สามารถให้ความ ช่วยเหลือและอำนวยความสะดวก ในการ แก้ปัญหาสถานการณ์ ต่าง ๆ ทั้งในบทบาท ของผู้นำ หรือใน บทบาทของผู้ร่วมทีม ทำงาน (4.1.2) 2. มีความรับผิดชอบต่อ การกระทำของตนเอง และรับผิดชอบต่องานใน กลุ่ม (4.1.4) 6.มีความรับผิดชอบต่อ การพัฒนาการเรียนรู้ ทั้งของตนเองและทาง วิชาชีพอย่างต่อเนื่อง (4.1.6)	1. วัดและประเมินจากผลการ นำเสนอโครงการในการจัด นิทรรศการโครงการออกแบบ กราฟิกในงานธุรกิจ 2. วัดและประเมินจากผลการ ค้นคว้า การตอบโจทย์งาน 3. วัดและประเมินจากผลการ นำเสนอผลงานกลุ่มและการ เป็นผู้นำในการอภิปราย ซักถาม	15	10%
5. การติดตาม การคิด การ วิเคราะห์ และ	ทักษะการวิเคราะห์เชิง ตัวเลข การสื่อสาร	1. วัดและประเมินจากผลการ สืบค้น เทคนิคการนำเสนอโดย ใช้ทฤษฎี การเลือกใช้	2-15	10%

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
นำเสนอ รายงาน ประเด็นสำคัญ ด้านการ ออกแบบ กราฟิก	และการใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ 1. มีทักษะในการใช้ เครื่องมือที่จำเป็นที่มี อยู่ในปัจจุบันต่อการ ทำงานที่เกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์(5.1.1) 2. สามารถสื่อสารอย่าง มีประสิทธิภาพทั้งปาก เปล่าและการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อ การนำเสนออย่าง เหมาะสม(5.1.3) 3. สามารถใช้ สารสนเทศ และ เทคโนโลยีสื่อสารอย่าง เหมาะสม(5.1.4)	เครื่องมือทางเทคโนโลยี สารสนเทศ คณิตศาสตร์และ สถิติที่เกี่ยวข้องได้อย่าง เหมาะสม 2. วัดและประเมินจากผลการ สืบค้น เทคนิคการการสร้ง งานกราฟิก ได้อย่างเหมาะสม 3. วัดและประเมินจาก ความสามารถในการอธิบายถึง ข้อจำกัด เหตุผลการเลือกใช้ เครื่องมือ การอภิปราย กรณีศึกษาที่มีการนำเสนอต่อ ชั้นเรียนทั้งจากเพื่อนร่วมชั้น และอาจารย์ผู้สอนรายวิชา		

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. เอกสารและตำราหลัก

ชาวลิน เนียมสอน. (2561). *การออกแบบกราฟิกในงานธุรกิจ*. กรุงเทพมหานคร : ศูนย์บริการสื่อและ
สิ่งพิมพ์กราฟิกไซต์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

คูมิโกะ ทะนะกะ. (2559). *Graphic Design Quiz Vol.1*. นนทบุรี: ไอดีซี พรีเมียร์

อิโรชิ ฮาระ. (2559). *Graphic Design Quiz Vol.2*. นนทบุรี: ไอดีซี พรีเมียร์

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

เกียรติพงษ์ บุญจิตร. (2557). *Photoshop CC Professional Guide*. กรุงเทพมหานคร: ไอดีซี
พรีเมียร์.

จิระสิทธิ์ อึ้งรัตน์วงศ์. (2560). *คู่มือใช้งาน Illustrator CC*. กรุงเทพมหานคร: สวีสวี ไอที.

ทัศยาภรณ์ เกื้อนุ่น,พรพรรณ แพฝักฝน. (2555). *คู่มือ Adobe Photoshop CS6*. กรุงเทพมหานคร:
โปรวิชั่น.

ปิยะ นากสงค์,มณีนุช สมานหมู่. (2556). *มือใหม่ Photoshop CS6 หัดแต่งภาพให้สวยโดนใจ*.
กรุงเทพมหานคร: ชิมพลิฟาย.

วสันต์ พึ่งพูลผล. (2556). *คู่มือ Illustrator CS6 Professional Guide ฉบับสมบูรณ์*. นนทบุรี: ไอดีซี พรีเมียร์.

วสันต์ พึ่งพูลผล. (2558). *Professional Guide Illustrator CC คู่มือฉบับสมบูรณ์*. นนทบุรี: ไอดีซี พรีเมียร์.

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- การอภิปรายกลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน
- แบบประเมินผู้สอนและแบบประเมินรายวิชา

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- ประเมินจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักศึกษาและการทวนสอบผลประเมินการเรียนรู้
- ผลการสอบของนักศึกษา

การวัดผล

ค่าคะแนน ร้อยละ 100 ได้จาก คะแนนการสอบ/ระดับผลการเรียนของนักศึกษา พฤติกรรมการเรียนรู้/ส่วนร่วมในชั้นเรียน งานที่ได้รับมอบหมายและการนำเสนอผลงาน โดยพิจารณาจากผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา ทั้ง 5 ด้าน แบ่งได้ ดังนี้

1) ด้านคุณธรรม จริยธรรม	ร้อยละ	5
2) ด้านความรู้	ร้อยละ	60
3) ด้านทักษะทางปัญญา	ร้อยละ	15
4) ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ	ร้อยละ	10
5) ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	ร้อยละ	10

7

การประเมินผล

ระดับคะแนน	ความหมายของผลการเรียน	ค่าระดับคะแนน	ค่าร้อยละ
A	ดีเยี่ยม (Excellent)	4.0	90-100
B+	ดีมาก (Very Good)	3.5	85-89
B	ดี (Good)	3.0	75-84
C+	ดีพอใช้ (Fairly Good)	2.5	70-74
C	พอใช้ (Fair)	2.0	60-69
D+	อ่อน (Poor)	1.5	55-59
D	อ่อนมาก (Very Poor)	1.0	50-54
F	ตก (Fail)	0.0	0-49

3. การปรับปรุงการสอน

- มุ่งเน้นการบูรณาการร่วมกับรายวิชาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องเช่น การเขียนโปรแกรมเว็บเบื้องต้น การจัดการเชิงกลยุทธ์ เพื่อให้ นักศึกษามีเวลาในการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างเต็มความสามารถโดยไม่มีปริมาณงานที่มากเกินไป

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

- ทวนสอบจากการมอบหมายโครงการเกี่ยวกับการออกแบบงานธุรกิจ
- ทวนสอบจากผลการเรียนรู้ของนักศึกษา จากคะแนนสอบปฏิบัติ / ผลการเรียนรู้ งานที่ได้รับมอบหมาย และการนำเสนอผลงาน

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

- ปรับปรุงรายวิชาทุกปี หรือตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ตามข้อ 4
- ปรับปรุงเนื้อหาของรายวิชาเพื่อให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียน ประยุกต์ความรู้กับปัญหาที่มาจากงานวิจัยของอาจารย์