



รายละเอียดของรายวิชา (มคอ.3)

รายวิชา การออกแบบกราฟิกส์สำหรับงานมัลติมีเดีย
รหัสวิชา 4122623

ภาคเรียนที่ 2/2561

หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

สารบัญ

		หน้า
หมวดที่ 1	ข้อมูลทั่วไป	1
หมวดที่ 2	จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์	2
หมวดที่ 3	ลักษณะและการดำเนินการ	2
หมวดที่ 4	การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา	3
หมวดที่ 5	แผนการสอนและการประเมินผล	7
หมวดที่ 6	ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน	16
หมวดที่ 7	การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา	16

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา	มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา	คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา 4122623 ชื่อรายวิชา การออกแบบกราฟิกส์สำหรับงานมัลติมีเดีย
(Graphic Design for Multimedia)

2. จำนวนหน่วยกิต

1(1-0-2) หน่วยกิต

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

3.1 หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

3.2 ประเภทของรายวิชา หมวดวิชาเฉพาะ วิชาเฉพาะด้าน กลุ่มวิชาเทคโนโลยีเฉพาะสาขา
วิชาบังคับ

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

4.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา

อาจารย์ณรงค์ฤทธิ์ ภิรมย์นุก

4.2 อาจารย์ผู้สอนและกลุ่มเรียน

อาจารย์ณรงค์ฤทธิ์ ภิรมย์นุก กลุ่มเรียน A1

5. ภาคการศึกษา/ ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2561 / ชั้นปีที่ 2

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

“ไม่มี”

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

“ไม่มี”

8. สถานที่เรียน

ในมหาวิทยาลัยสวนดุสิต

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

วันที่จัดทำ 20 พฤศจิกายน 2560

วันที่ปรับปรุงรายละเอียดล่าสุด 20 พฤศจิกายน 2561

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

- 1.1 เพื่อให้ศึกษามีความรู้ความเข้าใจในเรื่อง การใช้คอมพิวเตอร์เพื่องานออกแบบกราฟิกส์ ขั้นตอนการออกแบบ การใช้สี และการสร้างภาพเคลื่อนไหว
- 1.2 เพื่อให้ศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการเลือกใช้สีที่เหมาะสมได้
- 1.2 เพื่อให้ศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับทฤษฎีการจัดองค์ประกอบศิลป์ได้
- 1.3 เพื่อให้ศึกษามีทักษะในด้านการวาดเส้นกราฟิกส์ การตกแต่งภาพ
- 1.4 เพื่อให้ศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการการเขียนผังความคิดได้

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

วัตถุประสงค์ในการพัฒนารายวิชานี้ เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในเรื่อง การใช้คอมพิวเตอร์เพื่องานออกแบบกราฟิกส์ ขั้นตอนการออกแบบ การใช้สี และการสร้างภาพเคลื่อนไหว สามารถใช้สีที่เหมาะสมกับการออกแบบกราฟิกส์ และเพื่อให้สอดคล้องกับเกณฑ์ มาตรฐานคุณวุฒิ ระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยี พ.ศ. 2560 โดยมีการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

การใช้คอมพิวเตอร์เพื่องานออกแบบกราฟิกส์ ขั้นตอนการออกแบบ การเขียนผังความคิด การเขียนแบบร่าง การวาดเส้นกราฟิกส์ การตกแต่งภาพ การจัดองค์ประกอบศิลป์ การใช้สี การสร้างภาพเคลื่อนไหว

Computer for graphic design; design process; mind mapping; drafting; graphic drawing; image editing; art composition; using colors; animation creating

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/ งานภาคสนาม/ การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
15 ชั่วโมง/ ภาคการศึกษา	ขึ้นอยู่กับความต้องการ ของนักศึกษา	-	30 ชั่วโมง/ ภาคการศึกษา

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

- อาจารย์ประกาศเวลาให้คำปรึกษาผ่านเว็บไซต์หรือเฟซบุ๊กของหลักสูตร
- อาจารย์จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล หรือรายกลุ่มตามความต้องการ 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม

1.1 ผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

- 1.1.1 ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต
- 1.1.2 มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่างๆ ขององค์กรและสังคม สามารถปรับตัวเพื่อพร้อมเข้าสู่สังคมยุคเศรษฐกิจดิจิทัล
- 1.1.3 มีภาวะความเป็นผู้นำ ผู้ตาม และสามารถทำงานเป็นหมู่คณะ
- 1.1.4 สามารถวิเคราะห์และประเมินผลกระทบจากการใช้ความรู้ทางเทคโนโลยีต่อบุคคล องค์กรสังคม และสิ่งแวดล้อม
- 1.1.5 มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ มีความรับผิดชอบต่อในฐานะผู้ประกอบการ วิชาชีพ คำนำถึงและอุทิศตนเพื่อประโยชน์ส่วนรวม และเข้าใจถึงบริบทของวิชาชีพเทคโนโลยีสารสนเทศ

1.2 วิธีการสอน

- 1.2.1 ฝึกให้รู้หน้าที่ของการเป็นผู้นำกลุ่มและการเป็นสมาชิกกลุ่ม มีความซื่อสัตย์ โดยต้องไม่กระทำการทุจริตในการสอบหรือลอกงานและการบ้านของผู้อื่น
- 1.2.2 ปลูกฝังวัฒนธรรมองค์กรที่ดีให้แก่นักศึกษา โดยสร้างเสริมให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา ตลอดจนการแต่งกายที่เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย นักศึกษาต้องมีความรับผิดชอบ
- 1.2.3 อาจารย์ผู้สอนทุกคนต้องสอดแทรกเรื่องคุณธรรมจริยธรรมในการสอนทุกรายวิชา รู้จักเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น ตระหนักถึงผลกระทบของซอฟต์แวร์ที่มีต่อสังคม
- 1.2.4 จัดกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม เช่น การยกย่องชมเชยนักศึกษาที่ทำดี ทำประโยชน์แก่ส่วนรวม เสียสละ และประกาศเกียรติคุณด้านคุณธรรมจริยธรรม

1.3 วิธีการประเมินผล

- 1.3.1 สังเกตพฤติกรรมในการทำงานและการสอบวัดผล
- 1.3.2 พิจารณาจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย และความพร้อมเพรียงของนักศึกษาในการเข้าร่วมกิจกรรม
- 1.3.3 สังเกตพฤติกรรมในการทำงานเป็นทีม
- 1.3.4 สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสื่อสาร
- 1.3.5 สังเกตพฤติกรรมการทำรายงาน การอ้างอิงผลงาน และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างถูกต้องตามกฎหมาย

2. ความรู้

2.1 ผลการเรียนรู้ด้านความรู้

2.1.1 มีความรู้ ความเข้าใจทางคณิตศาสตร์พื้นฐาน วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี พื้นฐานบริหารจัดการและเศรษฐศาสตร์ เพื่อการประยุกต์ใช้กับงานทางด้านเทคโนโลยีและการสร้างนวัตกรรม

○ 2.1.2 มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการที่สำคัญ ทั้งในเชิงทฤษฎีและปฏิบัติ ในเนื้อหาของสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

● 2.1.3 มีความรู้ในวิธีการและการใช้เครื่องมือด้านเทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างเหมาะสมในการทำงาน

○ 2.1.4 สามารถบูรณาการความรู้ด้านเทคโนโลยีกับความรู้ในศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้องและเหมาะสม

2.1.5 สามารถใช้ความรู้และทักษะในสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อการปฏิบัติงานและประยุกต์กับการแก้ปัญหาในงานจริงได้

2.2 วิธีการสอน

2.2.1 การสอนแบบบรรยาย

2.2.2 การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

2.2.3 การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning

2.2.4 การฝึกปฏิบัติและการประยุกต์ใช้ความรู้ในการค้นคว้า

2.3 วิธีการประเมินผล

2.3.1 การทดสอบย่อย และการทดสอบปลายภาคเรียน

2.3.2 พิจารณาจากโครงการที่นำเสนอ

2.3.3 พิจารณาจากรายงานที่นักศึกษาจัดทำ และการนำเสนอรายงานในชั้นเรียน

3. ทักษะทางปัญญา

3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

○ 3.1.1 มีความคิดอย่างมีวิจารณญาณที่ดี

3.1.2 สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการทางด้านเทคโนโลยี

3.1.3 สามารถคิด วิเคราะห์ และแก้ไขปัญหาด้านเทคโนโลยีได้อย่างมีระบบ รวมถึงการใช้ข้อมูลประกอบการตัดสินใจในการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

● 3.1.4 มีจินตนาการและความยืดหยุ่นในการปรับใช้องค์ความรู้ทางด้านเทคโนโลยี ที่เกี่ยวข้องอย่างเหมาะสมในการพัฒนานวัตกรรมหรือต่อยอดองค์ความรู้จากเดิมได้อย่างสร้างสรรค์

3.1.5 สามารถสืบค้นข้อมูลและแสวงหาความรู้ทางด้านเทคโนโลยีเพิ่มเติมได้ด้วยตนเอง เพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต และทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางองค์ความรู้และเทคโนโลยีใหม่ๆ

3.2 วิธีการสอน

3.2.1 กรณีศึกษาเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ

3.2.2 การอภิปรายกลุ่ม

3.3 วิธีการประเมินผล

- 3.3.1 พิจารณาจากการทำงานกลุ่ม
- 3.3.2 สังเกตพฤติกรรมการสืบค้นข้อมูลเพื่อใช้แก้ปัญหาในการทำงานกลุ่ม
- 3.3.3 พิจารณาจากผลงาน
- 3.3.4 การทดสอบย่อย และการทดสอบปลายภาคเรียน

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- 4.1.1 สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนที่หลากหลาย และสามารถสนทนาทั้งภาษาไทย และภาษาต่างประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถใช้ความรู้ในสาขาวิชาชีพทางด้านเทคโนโลยี เพื่อสื่อสารต่อสังคมได้ในประเด็นที่เหมาะสม
- 4.1.2 สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์เชิงสร้างสรรค์ ให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในการแก้ไขปัญหาสถานการณ์ต่างๆ
- 4.1.3 สามารถวางแผนและรับผิดชอบในการพัฒนาการเรียนรู้ทางด้านเทคโนโลยี ทั้งของตนเองและสอดคล้องกับทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง
- 4.1.4 รู้จักบทบาท หน้าที่ และมีความรับผิดชอบในการทำงานตามที่ได้รับ มอบหมาย สามารถปรับตัวและทำงานร่วมกับผู้อื่นทั้งในฐานะผู้นำและผู้ตามได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 4.1.5 มีจิตสำนึกความรับผิดชอบด้านความปลอดภัยในการทำงานด้านเทคโนโลยี

4.2 วิธีการสอน

การจัดกิจกรรมโครงการ นิทรรศการให้นักศึกษาได้เรียนรู้จากการทำงาน (Work-based Learning) และแสดงผลงานวิชาการ

4.3 วิธีการประเมินผล

- 4.3.1 สังเกตพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม
- 4.3.2 สังเกตจากพฤติกรรมที่แสดงออกในการร่วมกิจกรรมต่าง ๆ
- 4.3.3 สังเกตพฤติกรรมและการแสดงออกของนักศึกษาในการนำเสนอรายงานกลุ่มในชั้นเรียน
- 4.3.4 สังเกตพฤติกรรมการค้นคว้าและศึกษาด้วยตนเอง

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- 5.1.1 มีทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์ สำหรับการทำงานที่เกี่ยวข้องกับวิชาชีพได้เป็นอย่างดี
- 5.1.2 มีทักษะในการวิเคราะห์ข้อมูลสารสนเทศทางคณิตศาสตร์หรือการแสดง สถิติประยุกต์ต่อการแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องได้อย่างสร้างสรรค์

● 5.1.3 สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่ทันสมัยได้อย่างเหมาะสม และมีประสิทธิภาพ

5.1.4 มีทักษะในการสื่อสาร การนำเสนอข้อมูล ทั้งทางวาจาและลายลักษณ์อักษร และการเลือกใช้สื่อในการนำเสนอที่เหมาะสม

5.1.5 สามารถใช้เครื่องมือการคำนวณและเครื่องมือทางเทคโนโลยี เพื่อประกอบวิชาชีพ ในสาขาเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องได้

5.2 วิธีการสอน

5.2.1 ให้ทำรายงานหรืองานวิจัย และฝึกการนำเสนองาน

5.2.2 แนะนำรูปแบบ เทคนิค เครื่องมือ และการนำเสนอที่เหมาะสม

5.3 วิธีการประเมินผล

5.3.1 พิจารณาจากภาษาที่ใช้ในการเขียนรายงานและการนำเสนองาน

5.3.2 สังเกตพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้และการพัฒนา

ตนเอง

5.3.3 พิจารณาจากเทคนิคและเครื่องมือที่ใช้ในการนำเสนองาน

6. ทักษะการปฏิบัติงาน

6.1 ทักษะการปฏิบัติงาน

6.1.1 มีทักษะปฏิบัติ การใช้เครื่องมือและอุปกรณ์พื้นฐาน รวมถึงเทคโนโลยี เพื่อประกอบวิชาชีพในสาขาที่เกี่ยวข้องได้อย่างถูกต้องและปลอดภัย

6.1.2 มีทักษะในการบริหารจัดการ วางแผน การบริหารความเสี่ยง รวมทั้งการปรับปรุงพัฒนาระบบการทำงานอย่างต่อเนื่อง

6.1.3 สามารถบูรณาการการเรียนรู้ร่วมกับการทำงาน

6.1.4 มีทักษะและความสามารถในการทำงานรูปแบบโครงการ

6.1.5 สามารถปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการยุคเศรษฐกิจดิจิทัล

6.2 วิธีการสอน

ไม่มี

6.3 วิธีการประเมินผล

ไม่มี

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
1	1. แนะนำเนื้อหาวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิกส์ 2. ชี้แจงวิธีการวัดผล และประเมินผล 3. ความหมายและ ความเป็นมาของ คอมพิวเตอร์กราฟิก ประเภทของ ภาพกราฟิก	4	กิจกรรมการเรียนการสอน - กลยุทธ์การสอน 1. การเรียนรู้แบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ 2. การเรียนการสอนในรูปแบบ Active Learning และนำเสนอเนื้อหาข่าวสารที่ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี 3. ใช้สื่อเทคโนโลยีในการสืบค้น - วิธีการสอน 1. ผู้สอนแนะนำเนื้อหาวิชาและชี้แจงการวัดผลและประเมินผลคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ 2. ผู้สอนอธิบายความหมายและความเป็นมาของคอมพิวเตอร์กราฟิก ประเภทของภาพกราฟิก และระบบคอมพิวเตอร์สำหรับงานกราฟิก 3. ให้ผู้เรียนจัดกลุ่ม 3 คน และค้นหาประเภทของภาพกราฟิกที่นิยมใช้ พร้อมอธิบายความแตกต่างของแต่ละประเภท 4. ผู้เรียนร่วมกันนำเสนอหน้าชั้นเรียน สื่อที่ใช้ 1. PowerPoint 2. เว็บบล็อกและเฟซบุ๊กผู้สอน	อาจารย์ ณรงค์ฤทธิ์ ภิรมย์นุก
2	1. ระบบคอมพิวเตอร์ สำหรับงานกราฟิก 2. คุณลักษณะของ ระบบคอมพิวเตอร์ สำหรับงานกราฟิก	4	กิจกรรมการเรียนการสอน - กลยุทธ์การสอน 1. การเรียนรู้แบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ 2. การเรียนการสอนในรูปแบบ Active Learning และนำเสนอเนื้อหาข่าวสารที่ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี 3. ใช้สื่อเทคโนโลยีในการสืบค้น - วิธีการสอน 1. ผู้สอนอธิบายเรื่องระบบคอมพิวเตอร์สำหรับงานกราฟิกและคุณลักษณะของระบบคอมพิวเตอร์สำหรับงานกราฟิก	อาจารย์ ณรงค์ฤทธิ์ ภิรมย์นุก

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			<p>2. ให้ผู้เรียนค้นหาและยกตัวอย่างงานกราฟิกที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน มา กลุ่มละ 10 ตัวอย่าง</p> <p>สื่อที่ใช้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. PowerPoint 2. เว็บบล็อกและเฟสบุ๊กผู้สอน 	
3	<ol style="list-style-type: none"> 1. ความละเอียดในการแสดงผล (Resolution) 2. ความหมายของคำว่า พิกเซล (Pixel) 3. ความละเอียดของจอภาพ (Display Resolutions) 	4	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน</p> <p>- กลยุทธ์การสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. การเรียนรู้แบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ 2. การเรียนการสอนในรูปแบบ Active Learning และนำเสนอเนื้อหาข่าวสารที่ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี 3. ใช้สื่อเทคโนโลยีในการสืบค้น <p>- วิธีการสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนอธิบายเรื่องความละเอียดในการแสดงผล (Resolution) ความหมายของคำว่า พิกเซล (Pixel) ความละเอียดของจอภาพ (Display Resolutions) 3. ให้ผู้เรียนค้นหาภาพจาก Google มาคนละ 1 ภาพ โดยให้ใช้วิธีการค้นหาขั้นสูง (Advance search) โดยการเลือกภาพที่มีความละเอียดต่างๆ สีต่างๆ กัน แล้วนำมาใช้เป็นตัวอย่างในชั้นเรียน โดยให้ผู้เรียนอธิบายว่าสามารถนำภาพดังกล่าวไปใช้ในงานกราฟิกลักษณะใดได้บ้าง พร้อมให้เพื่อนๆ ในห้องได้วิเคราะห์และแสดงความคิดเห็นร่วมกัน <p>สื่อที่ใช้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. PowerPoint 2. ภาพตัวอย่างประกอบ 	<p>อาจารย์ ณรงค์ฤทธิ์ ภิรมย์นุก</p>
4	<ol style="list-style-type: none"> 1. มาตรฐานความละเอียดในการแสดงผลและค่าความละเอียดที่เหมาะสมของจอภาพ 2. ความลึกของบิต (Bit Depth) 	4	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน</p> <p>- กลยุทธ์การสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. การเรียนรู้แบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ 2. การเรียนการสอนในรูปแบบ Active Learning และนำเสนอเนื้อหาข่าวสารที่ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทาง 	<p>อาจารย์ ณรงค์ฤทธิ์ ภิรมย์นุก</p>

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
	3. ความละเอียดในการพิมพ์และประเภทของเครื่องพิมพ์		เทคโนโลยี 3. ใช้สื่อเทคโนโลยีในการสืบค้น - วิธีการสอน 1. ผู้สอนอธิบายเรื่อง มาตรฐานความละเอียดในการแสดงผลและค่าความละเอียดที่เหมาะสมของจอภาพ ความลึกของบิต (Bit Depth) และความละเอียดในการพิมพ์และประเภทของเครื่องพิมพ์ 3. ให้ผู้เรียนทดลองสร้างภาพจากโปรแกรมออนไลน์โดยให้ลองกำหนดขนาดที่เท่ากัน แต่กำหนดความละเอียดที่แตกต่างกันและให้ทดลองนำมาแสดงผลบนหน้าจอและให้ผู้เรียนดูว่าขนาดความละเอียดใดที่เหมาะสมกับการแสดงผลบ้าง 4. ให้ผู้เรียนสรุปและอภิปรายร่วมกัน สื่อที่ใช้ 1. PowerPoint 2. ภาพตัวอย่างประกอบ	
5	1. อธิบายทฤษฎีสี (Color Theory) 2. คำจำกัดความของสี 3. คุณลักษณะของสี 4. ประวัติความเป็นมาของสี	4	กิจกรรมการเรียนการสอน - กลยุทธ์การสอน 1. การเรียนรู้แบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ 2. การเรียนการสอนในรูปแบบ Active Learning และนำเสนอเนื้อหาข่าวสารที่ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี - วิธีการสอน 1. ผู้สอนอธิบายเกี่ยวกับทฤษฎีสี (Color Theory) คำจำกัดความของสี คุณลักษณะของสี 2. ให้ผู้เรียนลองดูสิ่งรอบๆ ตัวและคิดว่าในอดีตมนุษย์ได้สีมาจากอะไรบ้าง 3. ผู้เรียนร่วมกันสรุป สื่อที่ใช้ 1. PowerPoint	อาจารย์ ณรงค์ฤทธิ์ ภิรมย์นุก
6	1. ระบบสี (Color Model) 2. อธิบายการผสมสี	4	กิจกรรมการเรียนการสอน - กลยุทธ์การสอน 1. การเรียนรู้แบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ 2. การเรียนการสอนในรูปแบบ Active	อาจารย์ ณรงค์ฤทธิ์ ภิรมย์นุก

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			<p>Learning และนำเสนอเนื้อหาข่าวสารที่ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี</p> <p>- วิธีการสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนอธิบายเกี่ยวกับระบบสี (Color Model) และอธิบายเรื่องการผสมสี 2. ให้ผู้เรียนดูวิดีโอเกี่ยวกับการผสมสีแบบบวก และการผสมสีแบบลบ 3. ให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มๆ ละ 3 คน และลองคิดว่าเหตุใดเครื่องพิมพ์แบบสีจึงต้องมี 4 สี เหตุใดจึงไม่ใช่แค่ 3 สี ตามแม่สีกำหนดมา 4. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปราย <p>สื่อที่ใช้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. PowerPoint 2. สื่อวิดีโอ <p>https://www.youtube.com/watch?v=kJH4U6PDa2U</p>	
7	<ol style="list-style-type: none"> 1. โหมดสี (Color Mode) 2. วรรณะของสี 3. จิตวิทยาการใช้สี 4. ระบบสีที่ใช้ในงานคอมพิวเตอร์กราฟิก 	4	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน</p> <p>- กลยุทธ์การสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. การเรียนรู้แบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ 2. การเรียนการสอนในรูปแบบ Active Learning และนำเสนอเนื้อหาข่าวสารที่ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี 3. ใช้สื่อเทคโนโลยีในการสืบค้น <p>- วิธีการสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนอธิบายเกี่ยวกับโหมดสี (Color Mode) วรรณะของสี จิตวิทยาการใช้สี ระบบสีที่ใช้ในงานคอมพิวเตอร์กราฟิก 2. ให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่ม 3 คน แล้วลองคิดหาภาพที่มีที่มาที่ไปของการใช้สี พร้อมให้ผู้เรียนอธิบายเหตุผลของการใช้สีนั้นๆ 3. ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันสรุป <p>สื่อที่ใช้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. PowerPoint 	<p>อาจารย์ ณรงค์ฤทธิ์ ภิรมย์นุก</p>
8	1. รูปแบบของ	4	กิจกรรมการเรียนการสอน	อาจารย์

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
	ภาพกราฟิก 2. ชนิดและรูปแบบไฟล์กราฟิก 3. ประเภทของโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก		<p>- กลยุทธ์การสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. การเรียนรู้แบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ 2. การเรียนการสอนในรูปแบบ Active Learning และนำเสนอเนื้อหาข่าวสารที่ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี 3. ใช้สื่อเทคโนโลยีในการสืบค้น <p>- วิธีการสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนอธิบายเกี่ยวกับรูปแบบของภาพกราฟิก ชนิดและรูปแบบไฟล์กราฟิก ประเภทของโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก 2. ผู้สอนยกตัวอย่างไฟล์ภาพในงานกราฟิกส์ 3. ให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่ม 3 คน แล้วลองค้นหาภาพโดยการระบุชนิดของไฟล์ภาพในการทำการค้นหา และให้เรียงลำดับชนิดของไฟล์ภาพที่ค้นหามาขนาดเดียวกัน ภาพชนิดใดที่มีขนาดความจุของไฟล์ภาพสูงหรือต่ำที่สุด <p>สื่อที่ใช้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. PowerPoint 	ณรงค์ฤทธิ์ภิรมย์นุก
9	1. การจัดองค์ประกอบศิลป์ในงานกราฟิก	4	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน</p> <p>- กลยุทธ์การสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. การเรียนรู้แบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ 2. การเรียนการสอนในรูปแบบ Active Learning และนำเสนอเนื้อหาข่าวสารที่ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี <p>- วิธีการสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนอธิบายเกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์ในการออกแบบงานกราฟิก 2. ผู้สอนยกตัวอย่างภาพที่มีการออกแบบองค์ประกอบศิลป์ที่ดีให้ผู้เรียนดูเป็นตัวอย่าง 3. ผู้สอนให้ผู้เรียนลองค้นหาภาพจากอินเทอร์เน็ตและนำมาวิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์ของภาพว่ามีลักษณะเป็นอย่างไรบ้าง 4. ให้เพื่อนในห้องช่วยกันออกความเห็น 	อาจารย์ณรงค์ฤทธิ์ภิรมย์นุก

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			<p>คิดเห็น</p> <p>5. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุป</p> <p>สื่อที่ใช้</p> <p>1. PowerPoint</p> <p>2. ภาพตัวอย่าง</p>	
10	<p>1. การวางแผนการออกแบบ</p> <p>2. หลักการออกแบบอินโฟกราฟิกส์ (infographics)</p>	4	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน</p> <p>- กลยุทธ์การสอน</p> <p>1. การเรียนรู้แบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ</p> <p>2. การเรียนการสอนในรูปแบบ Active Learning และนำเสนอเนื้อหาข่าวสารที่ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี</p> <p>3. ใช้สื่อเทคโนโลยีในการสืบค้น</p> <p>- วิธีการสอน</p> <p>1. ผู้สอนอธิบายเกี่ยวกับการวางแผนการออกแบบ และหลักการออกแบบอินโฟกราฟิกส์</p> <p>2. ผู้สอนยกตัวอย่างภาพอินโฟกราฟิกพร้อมให้ข้อเสนอแนะ</p> <p>3. ผู้สอนให้ผู้เรียนลองค้นหาภาพอินโฟกราฟิกที่คิดว่าออกแบบได้เป็นอย่างดีและอธิบายว่าภาพนั้นออกแบบได้ดีอย่างไร</p> <p>4. ผู้เรียนร่วมกันออกความคิดเห็น</p> <p>สื่อที่ใช้</p> <p>1. PowerPoint</p> <p>2. วิดีโออินโฟกราฟิกตัวอย่าง</p> <p>3. ภาพตัวอย่างประกอบการเรียน</p>	<p>อาจารย์ ณรงค์ฤทธิ์ ภิรมย์นุก</p>
11	<p>1. การสร้างแนวคิด</p> <p>2. วิธีการการร่างแบบจากความคิด</p> <p>3. ขั้นตอนและวิธีการสร้างงานต้นแบบ</p>	4	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน</p> <p>- กลยุทธ์การสอน</p> <p>1. การเรียนรู้แบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ</p> <p>- วิธีการสอน</p> <p>1. ผู้สอนอธิบายเกี่ยวกับกระบวนการทางความคิด การสร้างแนวคิด วิธีการการร่างแบบจากความคิด ขั้นตอนและวิธีการสร้างงานต้นแบบ</p> <p>2. ผู้สอนยกตัวอย่างการออกแบบงานจากแนวความคิด</p>	<p>อาจารย์ ณรงค์ฤทธิ์ ภิรมย์นุก</p>

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			3. ร่วมกันอภิปราย สื่อที่ใช้ 1. PowerPoint 2. ภาพตัวอย่าง	
12	1. ความหมายของแอนิเมชันและยกตัวอย่างประกอบ 2. สตอรี่บอร์ด (Story board) 3. ตัวอย่างการสร้างภาพแอนิเมชันแบบต่าง ๆ	4	กิจกรรมการเรียนการสอน - กลยุทธ์การสอน 1. การเรียนรู้แบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ 2. การเรียนการสอนในรูปแบบ Active Learning และนำเสนอเนื้อหาข่าวสารที่ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี 3. ใช้สื่อเทคโนโลยีในการสืบค้น - วิธีการสอน 1. ผู้สอนอธิบายเกี่ยวกับอธิบายความหมายของแอนิเมชันและยกตัวอย่างประกอบ 2. ผู้สอนเปิดไฟล์แอนิเมชันให้ผู้เรียนดูพร้อมขั้นตอนก่อนจะมาเป็นแอนิเมชัน 3. ผู้สอนให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มๆ ละ 3 คน คัดการ์ตูนสั้นๆ ความยาวไม่เกิน 3 นาที และให้ทดลองออกแบบ Story board ตามขั้นตอนการออกแบบในกระดาษที่ผู้สอนแจกให้ 4. ให้ผู้เรียนนำสตอรี่บอร์ดที่ได้ ออกแบบไว้มานำเสนอหน้าชั้นเรียน และให้เพื่อนในห้องร่วมกันแสดงความความคิดเห็น สื่อที่ใช้ 1. PowerPoint 2. ตัวอย่างไฟล์ Flash ตัวอย่าง	อาจารย์ ณรงค์ฤทธิ์ ภิรมย์นุก
13	การสร้างแอนิเมชันแบบสตอปโมชัน (Stop Motion หรือเรียกว่า Model Animation)	4	กิจกรรมการเรียนการสอน - กลยุทธ์การสอน 1. การเรียนรู้แบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ 2. การเรียนการสอนในรูปแบบ Active Learning และนำเสนอเนื้อหาข่าวสารที่ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี 3. ใช้สื่อเทคโนโลยีในการสืบค้น - วิธีการสอน 1. ผู้สอนอธิบายเกี่ยวกับอธิบายการสร้างแอนิเมชันแบบสตอปโมชัน (Stop	อาจารย์ ณรงค์ฤทธิ์ ภิรมย์นุก

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			<p>Motion หรือเรียกว่า Model Animation) และยกตัวอย่างประกอบ</p> <p>2. ผู้สอนเปิดไฟล์แอนิเมชันให้ผู้เรียนดู พร้อมขั้นตอนก่อนจะมาเป็นแอนิเมชันแบบสตอปโมชันว่ามีขั้นตอนอย่างไร</p> <p>3. ผู้สอนให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มๆ ละ 3 คน ลองค้นหาตัวอย่างอื่นๆ แล้วนำมานำเสนอและอภิปรายร่วมกัน</p> <p>สื่อที่ใช้</p> <p>1. PowerPoint</p> <p>2. ตัวอย่างไฟล์ Flash ตัวอย่าง</p>	
14	การสร้างแอนิเมชันด้วยคอมพิวเตอร์ (Computer Animation)	4	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน</p> <p>- กลยุทธ์การสอน</p> <p>1. การเรียนรู้แบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ</p> <p>2. การเรียนการสอนในรูปแบบ Active Learning และนำเสนอเนื้อหาข่าวสารที่ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี</p> <p>3. ใช้สื่อเทคโนโลยีในการสืบค้น</p> <p>- วิธีการสอน</p> <p>1. ผู้สอนอธิบายเกี่ยวกับการสร้างแอนิเมชันด้วยคอมพิวเตอร์ (Computer Animation)</p> <p>2. ผู้สอนเปิดไฟล์แอนิเมชันที่สร้างด้วยคอมพิวเตอร์ให้ผู้เรียนดู และอธิบายรูปแบบการสร้างว่ามีกี่วิธี</p> <p>3. ให้ผู้เรียนคิดว่าแอนิเมชันแต่ละรูปแบบมีความแตกต่างกันอย่างไรบ้าง</p> <p>สื่อที่ใช้</p> <p>1. PowerPoint</p> <p>2. ตัวอย่างไฟล์ Flash ตัวอย่าง</p>	อาจารย์ ณรงค์ฤทธิ์ ภิรมย์นุก
15	สรุปและทบทวน	4	ผู้สอนสรุปและทบทวนเนื้อหาในรายวิชา	อาจารย์ ณรงค์ฤทธิ์ ภิรมย์นุก

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล	วิธีการทวนสอบ
1.1.2, 3.1.4, 4.1.5, 5.1.1, 5.1.3	- สอบปลายภาค - งานกลุ่ม	16 1, 6, 7, 8, 12, 13	30% 20%	คะแนนสอบ คะแนนการนำเสนอ
2.1.3	- งานเดี่ยว	2, 3, 4, 5, 9, 10, 11, 14	40 %	ความสำเร็จจากงานที่มอบหมาย
1.1.4	การเข้าชั้นเรียน ความรับผิดชอบต่องาน ที่ได้รับมอบหมาย	ทุกสัปดาห์	10%	การเข้าชั้นเรียนและ การส่งงานตรงตาม เวลาที่กำหนด

3. การประเมินผลการศึกษา

1) การวัดผล

- จิตพิสัย 10%
- งานเดี่ยว 40%
- งานกลุ่ม 20%
- การทดสอบปลายภาคเรียน 30%

2) การประเมินผล : ใช้ระบบ อิงกลุ่ม อิงเกณฑ์ของมหาวิทยาลัย ดังนี้

เกณฑ์คะแนน	เกรด
90-100	A
85-89	B+
75-84	B
70-74	C+
60-69	C
55-59	D+
50-54	D
0-49	F
การถอนรายวิชา (Withdrawal)	W
ขาดสอบ (Missing)	M
การประเมินยังไม่สมบูรณ์เนื่องจากนักศึกษา ยังทำงานไม่เสร็จ (Incomplete)	I

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

ณรงค์ฤทธิ์ ภิรมย์นง. (2561). *เอกสารประกอบการสอนรายวิชาการออกแบบกราฟิกส์สำหรับงานมัลติมีเดีย*. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์บริการสื่อและสิ่งพิมพ์กราฟิคไซท์.

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

-

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

นิพัทธ์ ไพบูลย์พรพงศ์).2551). *การจัดการสีเพื่องานกราฟิก (Color Management System)*. กรุงเทพมหานคร: ซีเอ็ดดูเคชั่น.

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

การประเมินประสิทธิผลในรายวิชาดำเนินการดังนี้

- นักศึกษาประเมินผลการจัดการเรียนการสอนของรายวิชา เช่น วิธีการสอน การจัดกิจกรรมในและนอกห้องเรียน สิ่งสนับสนุนการเรียนการสอน ซึ่งมีผลกระทบต่อการเรียนรู้และผลการเรียนรู้ที่ได้รับและเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงรายวิชา โดยการแสดงความคิดเห็นผ่านระบบออนไลน์ของมหาวิทยาลัยและของรายวิชา

- การสังเกตจากพฤติกรรมของผู้เรียนในชั้นเรียน และการแสดงความคิดเห็นผ่านสื่อสังคมออนไลน์

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

แนวทางประเมินการสอนมีดังต่อไปนี้

- นักศึกษาประเมินการสอนของอาจารย์ โดยการประเมินผู้สอนผ่านระบบออนไลน์ของมหาวิทยาลัยและของรายวิชา ในด้านต่างๆ เช่น การตรงต่อเวลา การชี้แจงเป้าหมาย วัตถุประสงค์ของรายวิชา กลวิธีการสอน กิจกรรม การใช้สื่อการสอน เกณฑ์การวัดและประเมินผล

- พิจารณาจากผลการเรียนและพฤติกรรมของนักศึกษา

3. การปรับปรุงการสอน

-

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

หลักสูตรมีคณะกรรมการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา ทำหน้าที่ทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา ดังนี้

- สุ่มประเมินข้อสอบและความเหมาะสมของการให้คะแนน ทั้งคะแนนดิบและระดับคะแนนของรายวิชา

- สุ่มตรวจผลงานของนักศึกษา

- มีการประชุมเพื่อพิจารณาความเหมาะสม ความถูกต้อง ชัดเจนของข้อสอบปลายภาค

- ในระหว่างกระบวนการสอนรายวิชา มีการตรวจสอบความรู้นักศึกษาอย่างสม่ำเสมอ โดยการสอบถามและให้นักศึกษาได้แสดงความคิดเห็นระหว่างการเรียนรู้

มาตรฐานผลการเรียนรู้	การสอบ/เกรต	การสังเกตพฤติกรรมและการมีส่วนร่วม	การมอบหมายงาน/การนำเสนอผลงาน
1. คุณธรรมและจริยธรรม	✓	✓	✓
2. ความรู้	✓		✓
3. ทักษะทางปัญญา	✓	✓	✓
4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ		✓	✓
5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ		✓	✓
6. ทักษะการปฏิบัติงาน			

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

-