

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
ศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาศิลปศึกษา

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 สาขาศิลปศึกษา หลักสูตรใหม่ (พ.ศ. 2558)
- 2) ประเภทของรายวิชา : วิชาบังคับ

1.4 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

- 1) อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา : อาจารย์วุฒินันท์ รัตสุข
- 2) อาจารย์ผู้สอน : อาจารย์วุฒินันท์ รัตสุข (ตอนเรียน A1)

1.5 ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 2/2561 ชั้นปีที่ 2

1.6 รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

1.7 รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

ไม่มี

1.8 สถานที่เรียน

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

1.9 วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

15 ธันวาคม 2561

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

2.1 จุดมุ่งหมายของรายวิชา

- 1) แสดงออกซึ่งพฤติกรรมด้านคุณธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพครู
- 2) มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับวิชาชีพครูและสาขาวิชาการสอนศิลปศึกษาอย่างกว้างขวาง ลึกซึ้ง เป็นระบบ และสามารถบูรณาการความรู้ในสาขาวิชาศิลปศึกษากับความรู้ในศาสตร์อื่นที่เกี่ยวข้อง
- 3) สามารถคิดและสามารถประยุกต์ความรู้และทักษะของตนเองในการดำเนินชีวิตได้อย่างเป็นระบบ

4) มีความสามารถทำงานเป็นกลุ่มในฐานะผู้นำ และผู้ตามได้ ตลอดจนมีการค้นคว้า วางแผนในการเรียนรู้ และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

5) สามารถบูรณาการข้อมูลเพื่อการสื่อสารอย่างเป็นระบบด้วยสื่อและเทคโนโลยีเพื่อการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.2 วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

ศึกษาเครื่องมือ โปรแกรมบนคอมพิวเตอร์ โดยเน้นย้ำความสำคัญกับแนวคิด ในการสร้างสรรค์งาน ออกแบบ

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/การ ฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
30 ชั่วโมงต่อ ภาคการศึกษา	ให้คำปรึกษา แนะนำ สอน เสริมตามความต้องการของ นักศึกษาเป็นรายกลุ่ม เพื่อ ทบทวนความรู้ให้ชัดเจน และแม่นยำยิ่งขึ้นโดยเฉพาะ กับกลุ่มของนักศึกษาที่มีผล การเรียนต่ำ	30 ชั่วโมงต่อ ภาคการศึกษา	75 ชั่วโมงต่อ ภาคการศึกษา

3.3 จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคลพร้อม ทั้งระบุช่องทางต่างๆ ตัวอย่าง สถานที่ Social Network

3.1 อาจารย์ประจำรายวิชา สามารถใช้ช่องทางการปรึกษาผ่านการติดต่อทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Internet) และระบบโซเชียลเน็ตเวิร์ค (Social Network)

3.2 อาจารย์ผู้สอนจัดเวลาให้คำปรึกษา และแนะนำทางวิชาการ 6 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (เฉพาะรายที่ต้องการ)

หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

4.1 แผนพัฒนาและประเมินผลการเรียนรู้แต่ละด้าน

ผลการเรียนรู้ที่ต้องการพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ ที่ ประเมิน	ค่าน้ำหนัก ของการ ประเมินผล
<p>คุณธรรมจริยธรรม</p> <p>1) แสดงออกซึ่งพฤติกรรมด้านคุณธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพครู</p> <p>2) มีคุณธรรมจริยธรรมที่เสริมสร้างการพัฒนาที่ยั่งยืน</p> <p>3) มีความกล้าหาญทางจริยธรรม ความเข้าใจผู้อื่นและเข้าใจโลก</p> <p>4) มีจิตสาธารณะ เสียสละ และเป็นแบบอย่างที่ดี</p> <p>5) ให้ความเคารพและยึดถือในกฎระเบียบและข้อบังคับต่างๆ ขององค์กรและสังคม</p> <p>6) สามารถจัดการและแก้ปัญหาทางคุณธรรมจริยธรรม จรรยาบรรณวิชาชีพครูเชิงสัมพัทธ์โดยใช้ดุลยพินิจทางค่านิยม ความรู้สึกของผู้อื่น และประโยชน์ของสังคมส่วนรวม</p>	<p>1) ปลูกฝังให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงต่อเวลาตลอดจนการแต่งกายที่เป็นตามระเบียบของมหาวิทยาลัย</p> <p>2) มอบหมายงานให้นักศึกษารับผิดชอบงานในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย โดยฝึกให้รู้หน้าที่ของการเป็นผู้นำและการเป็นสมาชิกกลุ่ม</p>	<p>1) ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมกิจกรรมและการสังเกตพฤติกรรมในระหว่างชั้นเรียน</p> <p>2) ประเมินจากความรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย</p> <p>3) สังเกตพฤติกรรม การแสดงความคิดเห็นและการสะท้อนความคิดเห็นของกลุ่มเพื่อน</p>	1-15	10%
<p>ด้านความรู้</p> <p>1) มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับวิชาชีพครูและสาขาวิชาการสอนศิลปศึกษาอย่างกว้าง ขวาง ลึกซึ้ง และเป็นระบบ</p> <p>2) สามารถบูรณาการความรู้ในสาขาวิชาศิลปศึกษากับความรู้ในศาสตร์อื่นที่เกี่ยวข้อง</p> <p>3) สามารถประยุกต์ความรู้จากทฤษฎีสู่การปฏิบัติ</p> <p>4) มีความสามารถคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่าองค์</p>	<p>1) ใช้การเรียนการสอนในหลากหลายรูปแบบโดยเน้นหลักการทางทฤษฎี ผสมกับภาคปฏิบัติ ทั้งนี้ให้เป็นไปตามลักษณะและเนื้อหา รายวิชาคอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบ</p> <p>2) ฝึกทักษะกระบวนการแสวงหาความรู้และส่งเสริมผู้เรียนสร้างความรู้ ความเข้าใจในเรื่องการออกแบบด้วยตนเองและฝึกทักษะ</p>	<p>1) การทดสอบปลายภาค</p> <p>2) การประเมินผลงาน ที่ฝึกปฏิบัติในชั้นเรียน</p> <p>3) การประเมินจากการจัดทำและนำเสนอรายงานที่ได้รับมอบหมาย</p>	2-15	30%

ผลการเรียนรู้ที่ต้องการพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ ที่ ประเมิน	ค่าน้ำหนัก ของการ ประเมินผล
ความรู้และสร้างงานวิจัยเพื่อ ต่อยอดองค์ความรู้สาขาวิชา ศิลปศึกษา	กระบวนการเรียนรู้ด้วย ตนเอง 3) ฝึกให้ผู้เรียนวิเคราะห์ การคิดการกระทำของ ตนเองของแผนการ ปฏิบัติตามเป้าหมาย และหน้าที่กำหนด ควบคุมตนเองให้ปฏิบัติ ตามแผนและ ประเมินผลการปฏิบัติ เพื่อปรับปรุงต่อไป			
ด้านทักษะทางปัญญา 1) สามารถคิดอย่างเป็นระบบ 2) สามารถค้นคว้า ศึกษา วิเคราะห์ข้อมูลต่างๆ ได้เป็น อย่างดี 3) สามารถประยุกต์ความรู้และ ทักษะของตนเองในการ ดำเนินชีวิตได้ 4) สามารถวิเคราะห์และแก้ไข ปัญหาในการดำเนินชีวิตได้ อย่างสร้างสรรค์	1) การใช้กรณีศึกษา 2) ฝึกให้ลงมือปฏิบัติโดยใช้ สถานการณ์หลากหลาย จนเกิดความชำนาญ 3) ใช้วิธีการสอนแบบต่างๆ เช่น การสาธิต การ ทดลองวิเคราะห์การ ประยุกต์เทคนิค 4. นักศึกษาทำแบบทดสอบ ปลายภาค 4.1 ให้เขียนบรรยาย เทคนิค แนวคิดและ กระบวนการในการ ออกแบบสื่อที่นักศึกษา มีความชำนาญที่สุด 4.2 บูรณาการการ ออกแบบ สู่การ ประยุกต์ใช้กับสื่อการ สอนในวิชาชีพครู 5. นำส่งสรุปเล่มผลงานทั้ง ภาคเรียน	1) ประเมินตามสภาพ จริงจากผลงาน และ การนำเสนอผลงาน ในชั้นเรียน 2) การทดสอบโดยใช้ แบบทดสอบหรือ สัมภาษณ์	2-15	40%
ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่าง บุคคลและความรับผิดชอบ 1) มีความสามารถทำงานเป็น กลุ่มในฐานะผู้นำและผู้ตามได้	1) ใช้การจัดการเรียนการ สอนที่มีการมอบหมาย งานเป็นกลุ่ม	1) การประเมินจาก พฤติกรรมและการ แสดงออกของ นักศึกษาในการ	1-5	10%

ผลการเรียนรู้ที่ต้องการพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	ค่าน้ำหนักของการประเมินผล
<p>2) สามารถริเริ่มสร้างสรรค์แนวทางที่เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินกิจกรรมต่างๆ ได้</p> <p>3) มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีสามารถสื่อสารกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี ทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศ</p> <p>4) มีการค้นคว้าและวางแผนในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง</p>	<p>การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ปฏิบัติการ</p>	<p>นำเสนอผลงานหรือการอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในชั้นเรียน</p>		
<p>ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</p> <p>1) มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้ภาษาพูด ภาษาเขียน เทคโนโลยีสารสนเทศ และสถิติเพื่อการวิจัย เพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้ การเก็บรวบรวมข้อมูลและนำเสนอข้อมูล และการแก้ปัญหาในการดำรงชีวิตและการจัดการเรียนการสอนอย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ</p> <p>2) ตระหนักถึงคุณค่าของการใช้ภาษาพูด ภาษาเขียน เทคโนโลยีสารสนเทศและสถิติเพื่อการวิจัย เพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้ การเก็บรวบรวมข้อมูลและนำเสนอข้อมูล และการแก้ปัญหาในการดำรงชีวิตและการจัดการเรียนการสอน</p> <p>3) สามารถใช้ภาษาพูด ภาษาเขียน เทคโนโลยีสารสนเทศและสถิติเพื่อการวิจัยเพื่อสื่อสารการเรียนรู้ การเก็บรวบรวมข้อมูลและนำเสนอข้อมูล และการแก้ปัญหาในการดำรงชีวิตและการจัดการ</p>	<p>1) มอบหมายงานให้นักศึกษาได้สืบค้นข้อมูลและนำเสนอรายงานประเด็นที่สำคัญที่มีความเกี่ยวข้องข้องกับการเรียนและด้านการศึกษาโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</p>	<p>1) วัดผลและประเมินผลจากการสืบค้นและนำเสนอผลงานประเด็นสำคัญด้านการศึกษา โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</p>	<p>1-5</p>	<p>10%</p>

ผลการเรียนรู้ที่ต้องการพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ ที่ ประเมิน	ค่าน้ำหนัก ของการ ประเมินผล
เรียนการสอนอย่างเหมาะสม และมีประสิทธิภาพ 4) สามารถบูรณาการข้อมูลเพื่อ การสื่อสารอย่างเป็นระบบ ด้วยสื่อและเทคโนโลยีเพื่อ การสื่อสารได้อย่างมี ประสิทธิภาพ				

หมายเหตุ ผลการเรียนรู้ที่ตัวเข้ม = ความรับผิดชอบหลัก ผลการเรียนรู้ที่ตัวธรรมดา = ความรับผิดชอบรอง

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

5.1 แผนการสอน

สัปดาห์ ที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน/ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)	ผู้สอน
1 (4 ชม.)	1. ปฐมนิเทศน์นักศึกษา 2. บรรยายเรื่อง การ ออกแบบและการ ออกแบบกราฟิกคืออะไร 3. ความเป็นมาของการ ออกแบบ	กิจกรรมการเรียนการสอน : 1. ผู้สอนบรรยายเนื้อหา 2. ผู้สอนนำเสนอตัวอย่าง ประเภทผลงานการ ออกแบบ 3. ผู้สอนบรรยายวิธีการสร้างสรรค์งานออกแบบ 4. ผู้สอนซักถามและอภิปรายเนื้อหาที่บรรยาย 5. ให้นักศึกษาค้นคว้านอกห้องเรียน กิจกรรม/ใบงาน : 1. ค้นคว้าเรื่อง รอบตัวเรามีงานออกแบบ กราฟิกหรือ การออกแบบสื่อประเภทใดบ้าง	1. รายละเอียด ของรายวิชา (มคอ.3) 2. เอกสาร ประกอบการ เรียน 3. สื่อการสอน โดยใช้ PowerPoint 4. เว็บไซต์	1. ประเมินจากการ ทดสอบและอภิปราย หัวข้อที่ผู้สอน บรรยาย 2. ประเมินจากการตรง ต่อเวลาของนักศึกษา ในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตาม กำหนดระยะเวลาที่ มอบหมาย การร่วม วิจารณ์ กิจกรรมและ การสังเกตพฤติกรรม ในระหว่างชั้นเรียน	อาจารย์ วุฒินันท์ รัตสุข
2 (4 ชม.)	1. ประเภทของงานออกแบบ และงานออกแบบกราฟิก 2. ประเภทงานกราฟิกและ สิ่งพิมพ์ชนิดกระดาษทาง ธุรกิจ (business paper) 3. ประเภทงานกราฟิกและ สิ่งพิมพ์เพื่อการส่งเสริม การขาย (promotion pieces)	กิจกรรมการเรียนการสอน : 1. ผู้สอนบรรยาย เรื่อง ชนิดและประเภทของ งานออกแบบกราฟิกและสิ่งพิมพ์ โดย นำเสนอเป็นภาพสไลด์จากโปรแกรมพาวเวอร์ พอยท์ 2. ผู้สอนอธิบาย โดยยกตัวอย่างประกอบ เรื่อง การออกแบบสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ใน ลักษณะเป็นชุดต่อเนื่อง	1. เอกสาร ประกอบการ เรียน 2. สื่อการสอน โดยใช้ PowerPoint	1. ประเมินจากการ นำเสนอผลงานที่ได้ จากการค้นคว้าเรื่อง รูปแบบของการ ออกแบบ 2. ประเมินจากการตรง ต่อเวลาของนักศึกษา ในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตาม	อาจารย์ วุฒินันท์ รัตสุข

สัปดาห์ ที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน/ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)	ผู้สอน
	4. ประเภทงานกราฟิกและสิ่งพิมพ์เพื่อการนำเสนอข้อมูล (information pieces) 5. ประเภทงานกราฟิกและสิ่งพิมพ์ชนิดเอกสารเฉพาะหน่วยงาน (task-oriented pieces)	3. ผู้สอนมอบหมายงานให้ผู้เรียน เน้นการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยให้ศึกษาและค้นคว้างานจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น อินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ กิจกรรม/ใบงาน : 1. การค้นคว้าเรื่อง ประเภทของการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์โฆษณาเพื่อการประชาสัมพันธ์		กำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมวิจารณ์ กิจกรรมและการสังเกตพฤติกรรมในระหว่างชั้นเรียน	
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 เน้นการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยให้ศึกษาและค้นคว้างานจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น อินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ กิจกรรม/ใบงาน : 1. ค้นคว้า เรื่อง ความหมายของการใช้สีในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ประชาสัมพันธ์	1. เอกสารประกอบการเรียน 2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint	1. ประเมินจากการนำเสนอผลงานที่ได้จากการค้นคว้าเรื่องประเภทของงานออกแบบ 2. ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมวิจารณ์ กิจกรรมและการสังเกตพฤติกรรมในระหว่างชั้นเรียน	อาจารย์ วุฒินันท์ รัตสุข
4 (4 ชม.)	1. การใช้คอมพิวเตอร์ในการออกแบบ 2. การใช้แบบตัวอักษร 3. การสร้างภาพและกราฟิก 4. โปรแกรมคอมพิวเตอร์กับการออกแบบ 5. โปรแกรมพื้นฐานสำหรับการออกแบบกราฟิก	กิจกรรมการเรียนการสอน : 1. ผู้สอนบรรยายเรื่อง การใช้ตัวอักษรกับการสื่อความหมายในงานออกแบบ 2. ผู้สอนอภิปรายเรื่อง การใช้ตัวอักษรกับงานออกแบบที่มีเอกลักษณ์ของความเป็นพื้นถิ่น 3. ผู้สอนบรรยายเรื่อง การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในงานออกแบบประเภทต่างๆ 4. ผู้สอนบรรยายเรื่อง โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการออกแบบกราฟิก พร้อมทั้งยกตัวอย่างประกอบการเรียนรู้โดยนำเสนอเป็นภาพสไลด์จากโปรแกรมพาวเวอร์พอยท์	1. เอกสารงานวิจัย เรื่อง การออกแบบตัวอักษรและภาพสำเร็จรูปในรูปแบบเลขนศิลป์แบบลาวโซ่ง 2. เอกสารประกอบการเรียน 3. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint	1. ประเมินจากการนำเสนอผลงานที่ได้จากการค้นคว้าเรื่องการใช้ตัวอักษร การใช้สีกับการออกแบบ 2. ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การร่วมวิจารณ์ กิจกรรมและการสังเกตพฤติกรรมในระหว่างชั้นเรียน	อาจารย์ วุฒินันท์ รัตสุข

สัปดาห์ ที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน/ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)	ผู้สอน
5 (4 ชม.)	1. การวางโครงสร้างทางการ ออกแบบ (Layout) 2. กระบวนการและขั้นตอน ในการออกแบบ	กิจกรรมการเรียนการสอน : 1. ผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับการใช้ระบบกริด ชนิด และรูปแบบของการจัดวางแบบกริด 2. ผู้สอนบรรยายประเภทของงานออกแบบที่ใช้ ระบบกริดในการจัดวาง พร้อมทั้งยกตัวอย่าง ประกอบการเรียนรู้โดยนำเสนอเป็นภาพ สไลด์จากโปรแกรมพาวเวอร์พอยท์ 3. ผู้สอนให้นักศึกษาได้ลองทำแบบร่าง การจัด วางแบบกริดในรูปแบบต่างๆในกระดาษ โดย ผู้สอนเป็นผู้กำหนดเนื้อหาและรูปภาพ ประกอบ 4. ผู้สอนให้นักศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง โดยให้ นักศึกษาสืบค้นจากห้องสมุดหรือสืบค้นข้อมูล ผ่านอินเทอร์เน็ตเพื่อเป็นการทบทวนความรู้ กิจกรรม/ใบงาน : 1. การค้นคว้าเรื่อง การออกแบบสื่อที่ใช้การจัด วางในระบบกริด	1. เอกสาร ประกอบการ เรียน 2. สื่อการสอน โดยใช้ PowerPoint	1. ประเมินจากการตรง ต่อเวลาของนักศึกษา ในการเข้าชั้นเรียน การร่วมวิจารณ์ กิจกรรมและการ สังเกตพฤติกรรมใน ระหว่างชั้นเรียน	อาจารย์ วุฒินันท์ รัตสุข
6 (4 ชม.)	การเลือกวัตถุในโปรแกรม Adobe Photoshop 1. การเลือกวัตถุโดยใช้ เครื่องมือ : Magic Wand 2. การเลือกวัตถุโดยใช้ เครื่องมือ : Pen Tool 3. การเลือกวัตถุโดยใช้ เครื่องมือ : Color Range	กิจกรรมการเรียนการสอน : 1. ผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นในการ ใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการจัดการ ภาพ คือ โปรแกรม Adobe Photoshop 2. ผู้สอนอธิบายถึงพื้นฐานในการใช้งาน โปรแกรม Adobe Photoshop คือ Layer 3. ผู้สอนใช้วิธีสอนแบบให้ฝึกและปฏิบัติ เกี่ยวกับการเลือกวัตถุในโปรแกรม Adobe Photoshop โดยผู้สอนให้ผู้เรียนได้กระทำซ้ำ ด้วยการปฏิบัติจริง โดยมีผู้สอนคอยให้ คำปรึกษาและตอบข้อสงสัยทำให้เป็นการ เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ด้วยการลงมือ กระทำจริง ทำให้เกิดการจดจำเข้าใจสิ่งที่ เรียนรู้ได้ดี สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการ ออกแบบงานที่มีลักษณะเดียวกันได้ 4. ผู้สอนให้นักศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองในหัวข้อ เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop โดยให้นักศึกษาสืบค้นจาก ห้องสมุดหรือสืบค้นข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ต เพื่อเป็นการทบทวนความรู้	1. เอกสาร ประกอบการ เรียน 2. สื่อการสอน โดยใช้ PowerPoint	1. ประเมินจากการ นำเสนอผลงานที่ได้ จากการค้นคว้าเรื่อง การออกแบบสื่อที่ใช้ การจัดวางในระบบ กริด 2. ประเมินจากการตรง ต่อเวลาของนักศึกษา ในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตาม กำหนดระยะเวลาที่ มอบหมาย การร่วม วิจารณ์ กิจกรรมและ การสังเกตพฤติกรรม ในระหว่างชั้นเรียน	อาจารย์ วุฒินันท์ รัตสุข

สัปดาห์ ที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน/ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)	ผู้สอน
7 (4 ชม.)	<p>การเลือกวัตถุในโปรแกรม Adobe Photoshop</p> <p>1. การเลือกวัตถุโดยการใช้เครื่องมือ : Select Tool and Refine Edge</p> <p>2. การเลือกวัตถุโดยการใช้เครื่องมือ : Color Channels</p> <p>3. การเลือกวัตถุโดยการใช้เครื่องมือ : Quick Mask Mode</p>	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน :</p> <p>1. ผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นในการใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการจัดการภาพ คือ โปรแกรม Adobe Photoshop</p> <p>2. ผู้สอนอธิบายถึงพื้นฐานในการใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop คือ การเลือกวัตถุและการทำงานเป็นลำดับชั้นหรือ Layer</p> <p>3. ผู้สอนใช้วิธีสอนแบบให้ฝึกและปฏิบัติเกี่ยวกับการเลือกวัตถุในโปรแกรม Adobe Photoshop โดยผู้สอนให้ผู้เรียนได้กระทำซ้ำด้วยการปฏิบัติจริง โดยมีผู้สอนคอยให้คำปรึกษาและตอบข้อสงสัยทำให้เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ด้วยการลงมือกระทำจริง ทำให้เกิดการจดจำเข้าใจสิ่งที่เรียนรู้ได้ดี สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบงานที่มีลักษณะเดียวกันได้</p> <p>4. ผู้สอนให้นักศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองในหัวข้อเรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop โดยให้นักศึกษาสืบค้นจากห้องสมุดหรือสืบค้นข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ตเพื่อเป็นการทบทวนความรู้</p> <p>5. ผู้สอนมอบหมายงานให้ผู้เรียน</p> <p>กิจกรรม/ใบงาน :</p> <p>1. การออกแบบภาพประกอบ โดยการใช้ความรู้ที่ได้เรียนมาประยุกต์ใช้ เพื่อเป็นการทบทวนความรู้</p>	<p>1. เอกสารประกอบกรเรียน</p> <p>2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint</p>	<p>1. ประเมินจากการนำเสนอผลงานที่ได้จากการค้นคว้าเรื่อง การออกแบบสื่อที่ใช้การจัดวางในระบกรรดิ</p> <p>2. ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่กำหนด การร่วมวิจรรณ กิจกรรรมและการสังเกตพฤติกรรมในระหว่างชั้นเรียน</p>	<p>อาจารย์ วุฒินันท์ รัตสุข</p>
8 (4 ชม.)	<p>การสร้างภาพและการใช้เทคนิคพิเศษในโปรแกรม Adobe Photoshop</p> <p>1. ขั้นตอนการสร้างภาพประกอบโดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop</p> <p>2. การใช้เทคนิคพิเศษในโปรแกรม Adobe Photoshop</p>	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน :</p> <p>1. ผู้สอนบรรยายเรื่อง การสร้างภาพประกอบในงานออกแบบโดยการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop</p> <p>2. ผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับการทำงานกับ Layer ในโปรแกรม Adobe Photoshop</p> <p>3. ผู้สอนใช้วิธีสอนแบบให้ฝึกและปฏิบัติเกี่ยวกับการทำงานกับ Layer ในโปรแกรม Adobe Photoshop โดยผู้สอนให้ผู้เรียนได้กระทำซ้ำด้วยการปฏิบัติจริง โดยมีผู้สอนคอยให้คำปรึกษาและตอบข้อสงสัยทำให้เป็นการ</p>	<p>1. เอกสารประกอบกรเรียน</p> <p>2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint</p>	<p>1. ประเมินตามสภาพจริงจากผลงานเสร็จสมบูรณ์จากการฝึกปฏิบัติตามกระบวนการ ขั้นตอนของการออกแบบภาพประกอบ</p> <p>2. ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนด</p>	<p>อาจารย์ วุฒินันท์ รัตสุข</p>

สัปดาห์ ที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน/ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)	ผู้สอน
	<p>- ตัวอย่างที่ 1 : การเปลี่ยนสีบนรูปภาพเพื่อการสื่อความหมายที่แตกต่าง</p> <p>- ตัวอย่างที่ 2 : เทคนิคการตกแต่งภาพใบหน้า</p>	<p>เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ด้วยการลงมือกระทำจริง ทำให้เกิดการจดจำเข้าใจสิ่งที่เรียนรู้ได้ดี สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบงานที่มีลักษณะเดียวกันได้</p> <p>4. ผู้สอนบรรยาย เรื่อง การใช้เทคนิคพิเศษในการตกแต่งภาพ โดยการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop</p> <p>5. ผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับเครื่องมือที่ใช้ รวมถึงเทคนิคในการตกแต่งภาพโดยการใช้ Menu Effect และการเปลี่ยนแปลงค่าของสีของวัตถุที่ถูกเลือกในโปรแกรม Adobe Photoshop</p> <p>6. ผู้สอนใช้วิธีสอนแบบให้ฝึกและปฏิบัติเกี่ยวกับการตกแต่งภาพ ในโปรแกรม Adobe Photoshop โดยผู้สอนให้ผู้เรียนได้กระทำซ้ำด้วยการปฏิบัติจริง โดยมีผู้สอนคอยให้คำปรึกษาและตอบข้อสงสัยทำให้เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ด้วยการลงมือกระทำจริง ทำให้เกิดการจดจำเข้าใจสิ่งที่เรียนรู้ได้ดี สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบงานที่มีลักษณะเดียวกันได้</p>		<p>ระยะเวลาที่มอบหมายการร่วมวิจารณ์กิจกรรมและการสังเกตพฤติกรรมในระหว่างชั้นเรียน</p>	
<p>9 (4 ชม.)</p>	<p>การสร้างภาพและการใช้เทคนิคพิเศษในโปรแกรม Adobe Photoshop</p> <p>1. ขั้นตอนการสร้างภาพประกอบโดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop</p> <p>2. การใช้เทคนิคพิเศษในโปรแกรม Adobe Photoshop</p> <p>- ตัวอย่างที่ 1 : การเปลี่ยนสีบนรูปภาพเพื่อการสื่อความหมายที่แตกต่าง</p> <p>- ตัวอย่างที่ 2 : เทคนิคการตกแต่งภาพใบหน้า</p>	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน :</p> <p>1. ผู้สอนบรรยายเรื่อง การสร้างภาพประกอบในงานออกแบบโดยการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop</p> <p>2. ผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับการทำงานกับ Layer ในโปรแกรม Adobe Photoshop</p> <p>3. ผู้สอนใช้วิธีสอนแบบให้ฝึกและปฏิบัติเกี่ยวกับการทำงานกับ Layer ในโปรแกรม Adobe Photoshop โดยผู้สอนให้ผู้เรียนได้กระทำซ้ำด้วยการปฏิบัติจริง โดยมีผู้สอนคอยให้คำปรึกษาและตอบข้อสงสัยทำให้เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ด้วยการลงมือกระทำจริง ทำให้เกิดการจดจำเข้าใจสิ่งที่เรียนรู้ได้ดี สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบงานที่มีลักษณะเดียวกันได้</p> <p>4. ผู้สอนบรรยาย เรื่อง การใช้เทคนิคพิเศษในการตกแต่งภาพ โดยการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop</p>	<p>1. เอกสารประกอบการเรียนรู้</p> <p>2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint</p>	<p>1. ประเมินตามสภาพจริงจากผลงานเสร็จสมบูรณ์จากการฝึกปฏิบัติตามกระบวนการ ขั้นตอนของการออกแบบภาพประกอบ</p> <p>2. ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมายการร่วมวิจารณ์กิจกรรมและการสังเกตพฤติกรรมในระหว่างชั้นเรียน</p>	

สัปดาห์ ที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน/ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)	ผู้สอน
		<p>5. ผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับเครื่องมือที่ใช้ รวมถึงเทคนิคในการตกแต่งภาพโดยการใช้ Menu Effect และการเปลี่ยนแปลงค่าของสีของวัตถุที่ถูกเลือกในโปรแกรม Adobe Photoshop</p> <p>6. ผู้สอนใช้วิธีสอนแบบให้ฝึกและปฏิบัติเกี่ยวกับการตกแต่งภาพ ในโปรแกรม Adobe Photoshop โดยผู้สอนให้ผู้เรียนได้กระทำซ้ำด้วยการปฏิบัติจริง โดยมีผู้สอนคอยให้คำปรึกษาและตอบข้อสงสัยทำให้เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ด้วยการลงมือกระทำจริง ทำให้เกิดการจดจำเข้าใจสิ่งที่เรียนรู้ได้ดี 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. ผู้สอนใช้วิธีสอนแบบให้ฝึกและปฏิบัติเกี่ยวกับการใช้เครื่องมือในโปรแกรม Adobe Illustrator ในการสร้างภาพแบบ Vector Graphic โดยผู้สอนให้ผู้เรียนได้กระทำซ้ำด้วยการปฏิบัติจริง โดยมีผู้สอนคอยให้คำปรึกษาและตอบข้อสงสัยทำให้เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ด้วยการลงมือกระทำจริง ทำให้เกิดการจดจำเข้าใจสิ่งที่เรียนรู้ได้ดี สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบงานที่มีลักษณะเดียวกันได้</p> <p>4. ผู้สอนมอบหมายงานให้นักศึกษาในหัวข้อเรื่องการสร้างภาพแบบ Vector Graphic</p>	<p>1. เอกสารประกอบการเรียน</p> <p>2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint</p>	<p>1. ประเมินตามสภาพจริงจากผลงานเสร็จสมบูรณ์จากการฝึกปฏิบัติตามกระบวนการ ออกแบบ เรื่อง การออกแบบโปสเตอร์เพื่อการประชาสัมพันธ์</p> <p>2. ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมวิจารณ์ กิจกรรม และการสังเกต</p>	<p>อาจารย์ วุฒินันท์ รัตสุข</p>

สัปดาห์ ที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน/ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)	ผู้สอน
		<p>โดยการใช้โปรแกรม Adobe Illustrator เป็นเครื่องมือ ในหัวข้อเรื่อง</p> <p>4.1 การนำวัสดุอุปกรณ์ที่มีรายละเอียดเพียงพามาเขียนให้เป็นภาพแบบ Vector Graphic</p> <p>กิจกรรม/ใบงาน :</p> <p>1. การนำวัสดุอุปกรณ์ที่มีรายละเอียดเพียงพามาเขียนให้เป็นภาพแบบ Vector Graphic</p>		พฤติกรรมในระหว่างชั้นเรียน	
11 (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. ผู้สอนใช้วิธีสอนแบบให้ฝึกและปฏิบัติเกี่ยวกับการใช้เครื่องมือในโปรแกรม Adobe Illustrator ในการสร้างภาพแบบ Vector Graphic โดยผู้สอนให้ผู้เรียนได้กระทำซ้ำด้วยการปฏิบัติจริง โดยมีผู้สอนคอยให้คำปรึกษาและตอบข้อสงสัยทำให้เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ด้วยการลงมือกระทำจริงทำให้เกิดการจดจำเข้าใจสิ่งที่เรียนรู้ได้ดีสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบงานที่มีลักษณะเดียวกันได้</p> <p>4. ผู้สอนมอบหมายงานให้นักศึกษาในหัวข้อเรื่องการสร้างภาพแบบ Vector Graphic โดยการใช้โปรแกรม Adobe Illustrator เป็นเครื่องมือ ในหัวข้อเรื่อง</p> <p>กิจกรรม/ใบงาน :</p> <p>1. การเขียนภาพตนเองแบบ Vector Graphic และนำมาสร้างเป็นอวตาร เรื่อง การแสดงตัวตนสมมติ</p>	<p>1. เอกสารประกอบการเรียน</p> <p>2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint</p>	<p>1. ประเมินตามสภาพจริงจากผลงานเสร็จสมบูรณ์จากการฝึกปฏิบัติตามกระบวนการออกแบบ เรื่อง การออกแบบโปสเตอร์เพื่อการประชาสัมพันธ์</p> <p>2. ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมวิจารณ์ กิจกรรม และการสังเกตพฤติกรรมในระหว่างชั้นเรียน</p>	<p>อาจารย์ วุฒินันท์ รัตสุข</p>

สัปดาห์ ที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน/ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)	ผู้สอน
12 (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. ผู้สอนใช้วิธีสอนแบบให้ฝึกและปฏิบัติเกี่ยวกับการกำหนดค่าของตัวอักษรในการใช้เครื่องมือ Type Tool ในโปรแกรม Adobe Illustrator โดยผู้สอนให้ผู้เรียนได้กระทำซ้ำด้วยการปฏิบัติจริง โดยมีผู้สอนคอยให้คำปรึกษาและตอบข้อสงสัยทำให้เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ด้วยการลงมือกระทำจริง ทำให้เกิดการจดจำเข้าใจสิ่งที่เรียนรู้ได้ดี สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบงานที่มีลักษณะเดียวกันได้ 4. ผู้สอนมอบหมายงานให้นักศึกษา กิจกรรม/ใบงาน : 1. การสร้างตราสัญลักษณ์แบบ Vector Graphic โดยให้นักศึกษานำตราสัญลักษณ์ที่นักศึกษาคิดว่า ไม่สามารถสื่อสารในเรื่องราวที่ต้องการได้ มาทำการออกแบบใหม่ ให้สามารถสื่อสารในเรื่องราวขององค์กรหรือตัวสินค้าได้ดียิ่งขึ้น	1. เอกสารประกอบการเรียน 2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint	1. ประเมินตามสภาพจริงจากผลงานเสร็จสมบูรณ์จากการฝึกปฏิบัติตามกระบวนการออกแบบ 2. ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมวิจารณ์ 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. ผู้สอนใช้วิธีสอนแบบให้ฝึกและปฏิบัติเกี่ยวกับการกำหนดค่าของตัวอักษรในการใช้เครื่องมือ Type Tool ในโปรแกรม Adobe Illustrator โดยผู้สอนให้ผู้เรียนได้กระทำซ้ำด้วยการปฏิบัติจริง โดยมีผู้สอนคอยให้คำปรึกษาและตอบข้อสงสัยทำให้เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ด้วยการลงมือกระทำจริง ทำให้เกิดการจดจำเข้าใจสิ่งที่	1. เอกสารประกอบการเรียน 2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint	1. ประเมินตามสภาพจริงจากผลงานเสร็จสมบูรณ์จากการฝึกปฏิบัติตามกระบวนการออกแบบ 2. ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมวิจารณ์ กิจกรรมและ	อาจารย์ วุฒินันท์ รัตสุข

สัปดาห์ ที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน/ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)	ผู้สอน
		เรียนรู้ได้ดี สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการ ออกแบบงานที่มีลักษณะเดียวกันได้ 4. ผู้สอนมอบหมายงานให้นักศึกษา กิจกรรม/ใบงาน : 1. การสร้าง Stationary เพื่อการ ประชาสัมพันธ์องค์กร		การสังเกตพฤติกรรม ในระหว่างชั้นเรียน	
14 (4 ชม.)	การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ด้วย โปรแกรม Adobe Illustrator 1. ความหมายและ สำคัญของสื่อ สิ่งพิมพ์ 2. การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ ด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator 3. การออกแบบแผ่นปลิว ด้านหน้า 4. การออกแบบแผ่นปลิว ด้านใน	1. ผู้สอนอธิบายถึงความหมายและประเภทของ สื่อสิ่งพิมพ์ 2. ผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับขั้นตอนในการทำงาน ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ โดยการใช้นโปรแกรม Adobe Illustrator 3. ผู้สอนใช้วิธีสอนแบบให้ฝึกและปฏิบัติ เกี่ยวกับการใช้เครื่องมือในโปรแกรม Adobe Illustrator ในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อ การประชาสัมพันธ์ โดยผู้สอนให้ผู้เรียนได้ กระทำซ้ำด้วยการปฏิบัติจริง โดยมีผู้สอน คอยให้คำปรึกษาและตอบข้อสงสัยทำให้เป็น การเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ด้วยการลง มือกระทำจริง ทำให้เกิดการจดจำเข้าใจสิ่งที่ เรียนรู้ได้ดี สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการ ออกแบบงานที่มีลักษณะเดียวกัน 4. ผู้สอนให้นักศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองในหัวข้อ เรื่องการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ โดยการใช้น โปรแกรม Adobe Illustrator โดยให้ นักศึกษาสืบค้นจากห้องสมุดหรือสืบค้น ข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ตเพื่อเป็นการทบทวน ความรู้	1. เอกสาร ประกอบการ เรียน 2. สื่อการสอน โดยใช้ PowerPoint	1. ประเมินตามสภาพ จริงจากผลงานเสร็จ สมบูรณ์จากการฝึก ปฏิบัติตาม กระบวนการ ออกแบบ 2. ประเมินจากการตรง ต่อเวลาของนักศึกษา ในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตาม กำหนดระยะเวลาที่ มอบหมาย การร่วม วิจารณ์ กิจกรรมและ การสังเกตพฤติกรรม ในระหว่างชั้นเรียน	อาจารย์ วุฒินันท์ รัตสุข
15 (4 ชม.)	การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ด้วย โปรแกรม Adobe Illustrator 1. การบันทึกและการ กำหนดรูปแบบการ นำไปใช้ 2. การบันทึกและการ กำหนดรูปแบบการ นำไปใช้	1. ผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับการบันทึกไฟล์และ การกำหนดรูปแบบของไฟล์ที่สัมพันธ์กับการ นำไปใช้งาน พร้อมทั้งยกตัวอย่าง ประกอบการเรียนรู้โดยนำเสนอเป็นภาพ สไลด์จากโปรแกรมพาวเวอร์พอยท์ 2. ผู้สอนอธิบายถึงความแตกต่างของการบันทึก ในรูปแบบ Save และ Save as 3. ผู้สอนให้นักศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองในหัวข้อ เรื่องรูปแบบของไฟล์ที่มีความสัมพันธ์กับการ นำไปใช้งาน โดยให้นักศึกษาสืบค้นจาก	1. เอกสาร ประกอบการ เรียน 2. สื่อการสอน โดยใช้ PowerPoint	1. ประเมินตามสภาพ จริงจากผลงานเสร็จ สมบูรณ์จากการฝึก ปฏิบัติตาม กระบวนการ ออกแบบ 2. ประเมินจากการตรง ต่อเวลาของนักศึกษา ในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตาม กำหนดระยะเวลาที่	อาจารย์ วุฒินันท์ รัตสุข

สัปดาห์ ที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน/ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)	ผู้สอน
	3. ความแตกต่างระหว่างการบันทึกไฟล์แบบ Save หรือ Save as 4. การ Export File	ห้องสมุดหรือสืบค้นข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ต เพื่อเป็นการทบทวนความรู้ 4. ผู้สอนมอบหมายงานให้นักศึกษา กิจกรรม/ใบงาน : 1. การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการประชาสัมพันธ์แบบ Handbill		มอบหมาย การร่วม วิจารณ์ กิจกรรมและ การสังเกตพฤติกรรม ในระหว่างชั้นเรียน	

5.2 การวัดและการประเมินผล

1) การวัดผล :

- คะแนนระหว่างภาค ร้อยละ 70
 - แนวคิดสร้างสรรค์ 20%
 - ผลงานสร้างสรรค์ 30%
 - การนำเสนอผลงาน 20%
- คะแนนปลายภาค ร้อยละ 30
 - โครงการ 30%

2) การประเมินผล : ใช้ระบบ อิงกลุ่ม อิงเกณฑ์ของมหาวิทยาลัย ดังนี้

ระดับคะแนน	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 บุ๊ค พอยท์ จำกัด.
- دننول گینگسکن. (2551). Photoshop CS3 สนุก ง่าย สไตล์ผู้เริ่มต้น. กรุงเทพฯ: ไอดีซี อินโฟ ดิสทริบิวเตอร์.
- อนรรักษ์ วิไลวัลย์. (2546). สดุดีโปรแกรมสำหรับนักกราฟิก Photoshop + Illustrator. นนทบุรี: อินโฟเพรส.
- วสันต์ พึ่งพูนผล. (2551). Illustrator CS3 basic. นนทบุรี: ไอดีซี อินโฟ ดิสทริบิวเตอร์ เซ็นเตอร์.
- สรชัย นันทวัชรวิบูลย์. (2545). Be Graphic เส้นทางกราฟิกดีไซน์เนอร์. กรุงเทพฯ: พิมพ์ดี.

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

7.1 กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

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

7.2 กลยุทธ์การประเมินการสอน

- 1) ใช้แบบประเมินอาจารย์ผู้สอนโดยนักศึกษา
- 2) ใช้แบบประเมินตนเองสำหรับนักศึกษา

7.3 การปรับปรุงการสอน

นำผลการประเมินประสิทธิผลรายวิชาและผลการประเมินการสอนของอาจารย์มาพิจารณาปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอน การวัดและประเมินผล อาจารย์ผู้สอน และสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ก่อนเปิดภาคเรียน

7.4 การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

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

วิธีการประเมิน				
ผลลัพธ์การเรียนรู้	พฤติกรรมความ รับผิดชอบและ การมีส่วนร่วมใน การทำงาน	คะแนนสอบ	งานที่ได้รับ มอบหมาย (แบบฝึกหัด โครงงาน รายงาน)	การนำเสนอผลงาน ด้วยทักษะการ วิเคราะห์เชิง ตัวเลข/ การ สื่อสาร/ การใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศ
คุณธรรม จริยธรรม	✓		✓	✓
ความรู้	✓	✓		✓
ทักษะทางปัญญา		✓		✓
ความสัมพันธ์ระหว่าง บุคคลและความ รับผิดชอบต่อ	✓		✓	✓
ทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การสื่อสาร และเทคโนโลยีสารสนเทศ	✓			✓

2 มีการทวนสอบคะแนน

3 มีการทวนสอบผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับคณะฯ ทุกภาคเรียน

7.5 การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

1) อาจารย์ผู้สอนดำเนินการทบทวนรายวิชาด้วยตนเอง ด้วยการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษาตามวิธีการข้อ 7.4

2) กรณีที่ผลการเรียนรู้ของรายวิชายังไม่ได้ประสิทธิผล อาจารย์ผู้สอนจะให้โอกาสนักศึกษาปรับปรุงแก้ไขได้ตามความจำเป็นเป็นรายกรณี

3) อาจารย์ผู้สอนสรุปผลการจัดการเรียนการสอนใน มคอ.5 เสนอหลักสูตรเพื่อพิจารณาปรับปรุงเนื้อหา วิธีการจัดการเรียนการสอน กิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ และปรับปรุงในปีการศึกษาถัดไป