

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา
วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต
หลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

- รหัสและชื่อรายวิชา
4123311 คอมพิวเตอร์กราฟิก 2
- จำนวนหน่วยกิต
3 หน่วยกิต (2-2-5)
- หลักสูตรและประเภทของรายวิชา
วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์
- อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน
อาจารย์ปเนต หมายมั่น
- ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน
ภาคเรียนที่ 1/ ชั้นปีที่ 2
- รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite)
ไม่มี
- รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites)
ไม่มี
- สถานที่เรียน
ศูนย์การเรียนรู้รางน้ำ
- วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด
พฤษภาคม 2556

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

- เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจในการออกแบบ และมีทักษะในการใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ในการออกแบบงานกราฟิก 2 มิติขั้นพื้นฐาน
- เพื่อให้ นักศึกษาสามารถนำทักษะในการใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ไปใช้ในการแก้ปัญหาทางการออกแบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- เพื่อให้ นักศึกษาสามารถนำความรู้ความสามารถในด้านการใช้คอมพิวเตอร์เพื่องานกราฟิก 2 มิติ ไปประยุกต์ใช้ในการศึกษารายวิชาอื่นในสาขาออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียได้

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อให้ นักศึกษามีทักษะในการใช้โปรแกรมที่ทันสมัย สามารถประยุกต์ใช้ได้สอดคล้องกับแนวโน้มความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี และเป็นพื้นฐานการเรียนในวิชาอื่นๆ

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาทฤษฎี หลักการและฝึกปฏิบัติ การใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อช่วยในการออกแบบกราฟิก 2 มิติขั้นพื้นฐาน ฝึกปฏิบัติการจัดอาร์ตเวิร์คอย่างง่ายด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป จัดองค์ประกอบภาพ กำหนดสี ออกแบบลวดลายต่างๆ รวมทั้งการนำเสนอแนวความคิดในการออกแบบกราฟิกอย่างสร้างสรรค์และมีหลักการ

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

| บรรยาย | สอนเสริม | การฝึกปฏิบัติ/ภาคสนาม/การฝึกงาน | การศึกษาด้วยตนเอง |
|---------------------|----------|---------------------------------|---------------------|
| 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ | ไม่มี | 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ | 5 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ |

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

อาจารย์ประจำรายวิชาจัดเวลาให้คำปรึกษานักศึกษาเป็นรายบุคคล หรือ รายกลุ่ม เมื่อนักศึกษาแสดงความ ต้องการ จำนวน 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
- มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีมและสามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับความสำคัญ
- มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

1.2 วิธีการสอน

- กำหนดกฎเกณฑ์ในการเรียนการสอน เรื่องการเข้าเรียน ความรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมาย
- มีการสอดแทรกเนื้อหา หรือยกตัวอย่างประกอบในการสอนประเด็นที่มีความเกี่ยวข้องกับจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพทางการออกแบบ

1.3 วิธีการประเมินผล

- การเข้าเรียน การเข้าร่วมกิจกรรม การตรงต่อเวลา
- สังเกตพฤติกรรมการทำงานเป็นกลุ่ม
- มีการนำเสนอและส่งงานที่ได้รับมอบหมาย อย่างถูกต้องและสม่ำเสมอ

2. ความรู้

2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

- สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจ และอธิบายความต้องการการใช้คอมพิวเตอร์เพื่องานกราฟิก 2 มิติ
ขั้นพื้นฐานรวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหาทางการออกแบบ
- สามารถวิเคราะห์ ออกแบบ ปรับปรุงและ/หรือประเมิน องค์ประกอบต่างๆ ในการใช้คอมพิวเตอร์
เพื่องานกราฟิก 2 มิติ ขั้นพื้นฐาน
- สามารถบูรณาการความรู้ในการใช้คอมพิวเตอร์เพื่องานกราฟิก 2 มิติ ขั้นพื้นฐาน กับความรู้ในศาสตร์
อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

2.2 วิธีการสอน

- บรรยาย ยกตัวอย่างกรณีศึกษา ประกอบกับการให้นักศึกษาฝึกการปฏิบัติการออกแบบด้วย
คอมพิวเตอร์
- มอบหมายงานให้ ค้นคว้า อภิปรายผล และนำเสนอรายงานทั้งรายบุคคล และเป็นกลุ่ม

2.3 วิธีการประเมินผล

- งานออกแบบในระหว่างภาคเรียน งานโครงการพิเศษกลางภาค และปลายภาคการศึกษา

3. ทักษะทางปัญญา

3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- คิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างเป็นระบบ
- สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาได้อย่างเหมาะสม

3.2 วิธีการสอน

- ฝึกให้นักศึกษาวิเคราะห์ปัญหาจากกรณีตัวอย่าง โดยการค้นคว้า และรวบรวมจากเอกสารต่างๆ
- ใช้การฝึกปฏิบัติระหว่างชั้นเรียน

3.3 วิธีการประเมินผล

- ขั้นตอนการทำงาน การวิเคราะห์ และนำเสนองานที่ได้รับมอบหมาย

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลาย สามารถสนทนาทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ

- มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม
- มีความรับผิดชอบต่อพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเองและทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง

4.2 วิธีการสอน

- ให้นักศึกษาทำงานเป็นกลุ่ม หรือโครงการในลักษณะของการทำงานเป็นทีม โดยมีการสลับการเป็นหัวหน้า

- ให้นักศึกษานำเสนอแนวความคิด และวิธีการออกแบบเป็นเอกลักษณ์ของตัวเองทั้งเป็นกลุ่มและรายบุคคล

4.3 วิธีการประเมินผล

- รายงานที่นำเสนอ และพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม
- บุคลิกภาพ การตอบคำถาม และวิธีการนำเสนอหน้าชั้นเรียน
- สังเกตพฤติกรรมระหว่างการเรียนการสอน

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงานที่เกี่ยวกับเทคโนโลยีทางการนำเสนองานออกแบบ

- สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน เลือกใช้รูปแบบของการนำเสนออย่างเหมาะสม

5.2 วิธีการสอน

- มีการนำเสนอหน้าชั้นเรียน โดยใช้รูปแบบ และเทคโนโลยีที่เหมาะสม

5.3 วิธีการประเมินผล

- การจัดทำรายงาน และการนำเสนอหน้าชั้นเรียนด้วยสื่อเทคโนโลยี

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

| สัปดาห์ที่ | หัวข้อ/รายละเอียด | จำนวน ชั่วโมง | กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อที่ใช้ (ถ้ามี) | ผู้สอน |
|------------|---|---------------|--|-----------------|
| 1 | - แนะนำรายวิชา วัตถุประสงค์ เป้าหมาย และระเบียบต่างๆของการสอน - แนะนำ Graphic Applications ต่างๆ ที่มีในปัจจุบัน | 4 | - บรรยายเนื้อหา - ปฏิบัติงานในชั้นเรียน - ใบงานที่ 1 | อ.ปเนต หมายมั่น |
| 2 | การเตรียมการก่อนการออกแบบ / ชนิดของไฟล์ภาพ / WORKSPACE / | 4 | - บรรยายเนื้อหา / หลักการ - อธิบายตัวอย่างงาน | อ.ปเนต หมายมั่น |

มคอ. 3

| | | | | |
|-------|--|---|--|-----------------|
| | TOOLBOX / PALETTES | | - ปฏิบัติงานในชั้นเรียน - ใบงานที่ 2 | |
| 3 | จัดการเรื่องสี / ตัวอักษร / และการใช้ Filter / Effect | 4 | - บรรยายเนื้อหา / หลักการ - อธิบายตัวอย่างงาน - ปฏิบัติงานในชั้นเรียน - ใบงานที่ 3 | อ.ปเนต หมายมั่น |
| 4 | การรีทัชภาพคน / ปรับผิว / แก้ไขส่วนที่บกพร่อง / ปรับโทนสีภาพ | 4 | - บรรยายเนื้อหา - อธิบายตัวอย่างงาน - ปฏิบัติงานในชั้นเรียน - ให้งานสอบเก็บคะแนนชั้นที่ 1 | อ.ปเนต หมายมั่น |
| 5-6 | Adobe Photoshop : mini Project | 8 | - นักศึกษานำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน | อ.ปเนต หมายมั่น |
| 7 | "การเตรียมการก่อนการออกแบบ / ชนิดของไฟล์งาน / THE WORKSPACE / TOOLBOX / PALETTES / COLOR | 4 | - บรรยายเนื้อหา - อธิบายตัวอย่างงาน - ปฏิบัติงานในชั้นเรียน - ใบงานที่ 4 | อ.ปเนต หมายมั่น |
| 8 | การจัดการเรื่องสี | 4 | - บรรยายเนื้อหา - อธิบายตัวอย่างงาน - ปฏิบัติงานในชั้นเรียน - ใบงานที่ 5 | อ.ปเนต หมายมั่น |
| 9 | การจัดการเรื่องตัวอักษร | 4 | - บรรยายเนื้อหา - อธิบายตัวอย่างงาน - ปฏิบัติงานในชั้นเรียน - ใบงานที่ 6 | อ.ปเนต หมายมั่น |
| 10 | การใช้ Filter / Effect | 4 | - บรรยายเนื้อหา - อธิบายตัวอย่างงาน - ปฏิบัติงานในชั้นเรียน - ให้งานสอบเก็บคะแนนชั้นที่ 2 | อ.ปเนต หมายมั่น |
| 11-12 | Adobe Illustrator : mini Project | 8 | - นักศึกษานำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน - ให้งานสอบปลายภาค | อ.ปเนต หมายมั่น |
| ๑๓-๑๔ | Final Project : Design Brief / Sketch Design | 8 | - นักศึกษานำเสนอรายบุคคล | อ.ปเนต หมายมั่น |
| 15 | Final Project : Present | 4 | - นักศึกษานำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน | อ.ปเนต หมายมั่น |
| 16 | ส่งผลงาน Final Project | 4 | - ส่งผลงาน | อ.ปเนต หมายมั่น |

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

| กิจกรรมที่ | ผลการเรียนรู้ | กิจกรรมการประเมิน | สัปดาห์ที่กำหนด | สัดส่วนของการประเมิน |
|------------|--|---|------------------|----------------------|
| 1 | นักศึกษาสามารถปฏิบัติการออกแบบงานกราฟิกและมัลติมีเดียประเภทต่างๆ เพื่อนำไปพัฒนาในสถานการณ์จริง | งานออกแบบในระหว่างภาคเรียน 6 ชั้น | | |
| | | - งานรายบุคคล | 1-4, 7-10 | 30 |
| | | สอบเก็บคะแนน 2 ชั้น | 5-6, 11-12 | 30 |
| | | งานสอบปลายภาค | 13-15 | 30 |
| 2 | นักศึกษามีความรับผิดชอบต่องานของตนเอง | การเข้าเรียนและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน | ตลอดเทอมการศึกษา | 10 |

หมวดที่ 6 ทักษะการประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

-

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

อารยะ ศรีกัลยาณบุตฺร, การออกแบบสิ่งพิมพ์. วิสคอมเซ็นเตอร์. กรุงเทพฯ : 2550

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

www.adobe.com

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- การสนทนาระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน
- แบบประเมินผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ
- ความเชี่ยวชาญ ประสิทธิภาพในการใช้เครื่องมือ
- ความมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่น
- การนำเสนอผลงาน และการสื่อสาร

3. การปรับปรุงการสอน

การประชุมในสาขาวิชา เพื่อร่วมกันหาแนวทางหรือวางแผนการปรับปรุงพัฒนารายวิชา

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

มีคณะกรรมการในสาขาวิชา ตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษา (คะแนน/เกรด) และการให้คะแนนนักศึกษา

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

ปรับปรุงรายวิชาทุก 5 ปี หรือตามผลการสัมมนาการจัดการเรียนการสอน

