

# มคอ3 .

หลักสูตรการบริหารธุรกิจ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

3653704 การออกแบบกราฟิกในงานธุรกิจ  
(Graphic Design in Business)

Business Computer

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้ง  
SUAN DUSIT RAJABHAT UNIVERSITY



## คำนำ

วิชา การออกแบบกราฟิกในงานธุรกิจ (Graphic Design in Business) รหัส 3653704 ได้แบ่งเนื้อหาในการเรียนการสอนไว้ทั้งหมด 8 บทเรียน แต่ละบทเรียนนั้นได้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเข้าใจในทฤษฎีเบื้องต้นเกี่ยวกับการออกแบบงานกราฟิกในงานธุรกิจต่าง ๆ เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ความสามารถในการนำงานกราฟิกมาใช้ในงานธุรกิจเบื้องต้นเพื่อการปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผู้สอนได้ศึกษารายละเอียดแต่ละบทเรียนจากเอกสาร หรือหนังสืออื่น ๆ เพิ่มเติมอีก และหวังว่าเอกสารประกอบการนี้จะอำนวยความสะดวกต่อการเรียนการสอนวิชา การออกแบบงานกราฟิกในงานธุรกิจหากท่านที่นำไปใช้มีข้อเสนอแนะผู้เขียนยินดีรับฟังและขอขอบคุณในความอนุเคราะห์นั้น ณ โอกาสนี้ด้วย

คณะกรรมการบริหารหลักสูตร

หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิตสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

คณะวิทยาการจัดการมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต

ตุลาคม 2556

## สารบัญ

หมวด	หน้า
1 ข้อมูลทั่วไป	3
2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์	4
3 ลักษณะและการดำเนินการ	4
4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา	5
5 แผนการสอนและการประเมินผล	8
6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน	18
7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา	19

## รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา  
คณะ

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต  
คณะวิทยาการจัดการ

### หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

- รหัสและชื่อรายวิชา**  
3653704 การออกแบบกราฟิกในงานธุรกิจ  
Graphic Design in Business
- จำนวนหน่วยกิต**  
3(2-2-5) หน่วยกิต
- หลักสูตรและประเภทของรายวิชา**
  - หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
  - ประเภทรายวิชากลุ่มวิชาบังคับ
- อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน**  
อาจารย์สุดา สุวรรณชาติรี
- ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน**  
ภาคการศึกษาที่ 2 / ชั้นปีที่ 3
- รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite)**  
ไม่มี
- รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites)**  
ไม่มี
- สถานที่เรียน**  
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้ง ตรีัง ห้องเรียน DT 43
- วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด**
  - วันที่จัดทำ 20 ตุลาคม 2556
  - วันที่ปรับปรุงรายละเอียดล่าสุด 25 ตุลาคม 2556

## หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

### 1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1. เพื่อให้ นักศึกษามีความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการในองค์ประกอบพื้นฐาน และหลักของการออกแบบ
2. เพื่อให้ นักศึกษารู้จักแนวทางการวางแผนทางศิลปะและการทำหัวเรื่อง โดยรู้ขนาดและสัดส่วนหลักในการออกแบบ
3. เพื่อให้ นักศึกษาได้เกิดความรู้ ความเข้าใจในการที่จะนำวิชาความรู้ที่ได้ไปประกอบอาชีพ ในด้านกราฟิกหรือในงานธุรกิจ

### 2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

1. เพื่อให้ นักศึกษามีฐานความรู้ที่เป็นรูปธรรมในการศึกษาวิชาอื่น ๆ ในสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
2. เพื่อให้ นักศึกษาสามารถประยุกต์ความรู้ในวิชานี้เพื่อแก้ปัญหาเกี่ยวกับบุคคลในองค์การ

## หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

### 1. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาเกี่ยวกับองค์ประกอบของการออกแบบ หลักการในการออกแบบ รวมไปถึงจิตวิทยาในการออกแบบ การวางแผน การจัดการ การสร้างผลงานกราฟิกและการนำเสนอผลงานที่สร้างสรรค์ให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายในการออกแบบโดยใช้โปรแกรมมาตรฐานในงานธุรกิจ

Study of design components, principles of design, including designing psychology, planning, management, graphic production and presentation that are related to designing purposes. Using business standard software or appropriate software designing.

### 2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	ปฏิบัติ	การศึกษาด้วยตนเอง
30 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	สอนเสริมตามความต้องการของนักศึกษาเฉพาะราย	มีการฝึกปฏิบัติงานภาคสนาม 30 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	5 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

### 3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

- อาจารย์ประจำรายวิชา ประกาศเวลาให้คำปรึกษาผ่านเว็บไซต์คณะ
- อาจารย์จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล หรือ รายกลุ่มตามความต้องการ 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์(เฉพาะรายที่ต้องการ)

## หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

### 1. คุณธรรมจริยธรรม

#### 1.1 คุณธรรมจริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- (1) ตระหนักในคุณค่า คุณธรรมจริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต
- (2) มีวินัยตรง ต่อเวลา ความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
- (3) มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีม สามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับความสำคัญ

(4) เคารพสิทธิ รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์

- (5) เคารพกฎระเบียบข้อบังคับต่างๆขององค์กรและสังคม
- (6) สามารถวิเคราะห์ผลกระทบจากการใช้คอมพิวเตอร์ต่อบุคคลองค์กรและสังคม
- (7) มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

#### 1.2 วิธีการสอน

บรรยายจาก Power Point พร้อมยกตัวอย่างประกอบ

#### 1.3 วิธีการประเมินผล

- (1) สังเกตจากการทำงานและพฤติกรรมต่าง ๆ ทั้งในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน
- (2) วัดและประเมินจากแบบฝึกหัดทบทวนบทเรียน

### 2. ความรู้

#### 2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

- (1) มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาที่ศึกษา
- (2) สามารถวิเคราะห์ปัญหาเข้าใจและอธิบายความต้องการทางคอมพิวเตอร์รวมทั้งประยุกต์ความรู้ทักษะและการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา

(3) สามารถวิเคราะห์ออกแบบติดตั้งปรับปรุงและ/หรือประเมินองค์ประกอบต่างๆของระบบคอมพิวเตอร์ให้ได้ตรงตามข้อกำหนด

(4) สามารถติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการและวิวัฒนาการคอมพิวเตอร์รวมทั้งการนำไปประยุกต์

(5) รู้เข้าใจและสนใจพัฒนาความรู้ความชำนาญทางคอมพิวเตอร์อย่างต่อเนื่อง

(6) มีความรู้ในแนวกว้างของสาขาวิชาที่ศึกษาเพื่อให้สังเกตเห็นการเปลี่ยนแปลงและเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีใหม่ ๆ ที่เกี่ยวข้อง

(7) มีประสบการณ์ในการพัฒนาและ/หรือการประยุกต์ซอฟต์แวร์ที่ใช้งานได้จริง

(8) สามารถบูรณาการความรู้ในที่ศึกษากับความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

#### 2.2 วิธีการสอน

(1) บรรยายจาก Power Point พร้อมยกตัวอย่างประกอบเสริมด้วยการสนทนาโต้ตอบแลกเปลี่ยนความคิดเห็นแนวคิดเพื่อวัดความเข้าใจและเสริมสร้างความรู้ใหม่ๆนอกเหนือจากวิชาการในชั้นเรียน

(2) การปฏิบัติเป็นแบบอย่างและถ่ายทอดการปฏิบัติอย่างเข้าใจง่าย

### 2.3 วิธีการประเมินผล

- (1) แบบฝึกหัดทบทวน การทดสอบกลางภาคและการทดสอบปลายภาค
- (2) วัดและประเมินจากผลงานเดี่ยว
- (3) วัดและประเมินจากผลงานกลุ่ม

## 3. ทักษะทางปัญญา

### 3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- (1) คิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างเป็นระบบ
- (2) สามารถสืบค้นตีความและประเมินสารสนเทศเพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์
- (3) สามารถรวบรวมศึกษาวิเคราะห์และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ
- (4) สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาทางคอมพิวเตอร์ได้อย่างเหมาะสม

### 3.2 วิธีการสอน

- (1) บรรยายจาก Power Point
- (2) ตั้งโจทย์เพื่อร่วมอภิปรายกลุ่ม

### 3.3 วิธีการประเมินผล

- (1) ให้คะแนนโดยวัดจากการเขียน Blog และเอกสารรายงานตามศักยภาพในการทำงาน
- (2)

## 4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

### 4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- (1) สามารถสื่อสารทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศกับกลุ่มคนหลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- (2) สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในการแก้ไขปัญหาสถานการณ์ต่างๆทั้งในบทบาทของผู้นำหรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน
- (3) สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มาชี้นำสังคมในประเด็นที่เหมาะสม
- (4) มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม
- (5) สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์ทั้งส่วนตัวและส่วนรวมพร้อมทั้งแสดงจุดยืนอย่างพอเหมาะทั้งของตนเองและของกลุ่ม
- (6) มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเองและทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง

### 4.2 วิธีการสอน

- (1) การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมปฏิบัติการ (Participative learning action)
- (2) การคิดให้เห็นและการรับฟังความเห็นแบบสะท้อนกลับ (Reflective thinking)

### 4.3 วิธีการประเมินผล

- (1) วัดและประเมินจากผลการเรียนแบบร่วมมือ
- (2) วัดและประเมินจากผลนำเสนอผลงานกลุ่มและการเป็นผู้นำในการอภิปรายซักถาม

## 5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- (1) มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงานที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์
- (2) สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหาโดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์หรือการแสดงสถิติประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์
- (3) สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียนพร้อมทั้งเลือกใช้รูปแบบของการนำเสนอได้อย่างเหมาะสม
- (4) สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างเหมาะสม

5.2 วิธีการสอน

- (1) การติดตามวิเคราะห์และการนำเสนอรายงานประเด็นสำคัญด้านการศึกษาจากข่าวหนังสือพิมพ์
- (2) การสืบค้นและนำเสนอรายงานประเด็นสำคัญด้านการศึกษาโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.3 วิธีการประเมินผล

- (1) วัดและประเมินจากผลการติดตามวิเคราะห์และนำเสนอรายงานประเด็นสำคัญด้านการศึกษา
- (2) วัดและประเมินผลจากการสืบค้นและนำเสนอรายงานประเด็นสำคัญด้านการศึกษาโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

## หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

### 1. แผนการสอน

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้การสอนสื่อที่ใช้	ผู้สอน
1	<b>บทที่ 1 ความหมายของการออกแบบกราฟิก และกระบวนการออกแบบ</b> - หน้าที่ของงานออกแบบกราฟิก - กระบวนการคิดสร้างสรรค์เบื้องต้น - นิยามของความคิดสร้างสรรค์ - กระบวนการออกแบบ	4	<b>กิจกรรมการเรียนรู้การสอนสื่อที่ใช้</b> 1. อาจารย์ผู้สอนแนะนำตัวและ อธิบายเนื้อหาวิชา จุดประสงค์และ เป้าหมายของรายวิชา เกณฑ์การวัดผล และ ประเมินผล แนะนำ หนังสือ และ website เพิ่มเติม 2. อาจารย์บรรยาย พร้อมทั้งให้นักศึกษา ดูสื่อมัลติมีเดีย และให้นักศึกษาสรุปประเด็นสำคัญ 3. เปิดโอกาสให้นักศึกษาอภิปรายและซักถามในประเด็นที่สนใจ	อ.สุดา สุวรรณชาติรี



ลำดับ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			<b>สื่อการสอน</b> 1. เอกสารประกอบการสอน 2. Powerpoint ประกอบ การสอน	
2	<b>บทที่ 2 ความรู้เกี่ยวกับ ภาพกราฟิก</b> - ประเภทของภาพกราฟิก - เวกเตอร์กราฟิก - ข้อดีข้อเสียของเวกเตอร์ กราฟิก - บิตแมบกราฟิก - ข้อดีข้อเสียของบิตแมบ กราฟิก - ความละเอียดของภาพ - ไฟล์ภาพกราฟิก - ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ที่ เกี่ยวข้องกับงานกราฟิก	4	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b> 1. อาจารย์บรรยายโดยใช้ PowerPoint ประกอบ 2. สาธิตเกี่ยวกับการใช้ โปรแกรม Adobe Photoshop (ครั้งที่ 1 ) และให้นักศึกษา ฝึกปฏิบัติ 3. เปิดโอกาสให้นักศึกษา อภิปรายและซักถามใน ประเด็นที่สนใจ <b>สื่อการสอน</b> 1. เอกสารประกอบการสอน 2. Powerpoint ประกอบ การสอน	อ.สุดา สุวรรณชาติรี
3	<b>บทที่ 3 หลักการออกแบบ (Elements Design)</b> - ความมีสมดุล (Balance) - บริเวณว่าง (Space) - จังหวะ (Rhythm) - ขนาดและสัดส่วน (Size & Property) - ความแตกต่าง (Contrast) - ความกลมกลืน (Harmony) - ความมีเอกภาพ (Unity) - จุดเด่น (Dominance)	4	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b> 1. อาจารย์บรรยายโดยใช้ PowerPoint ประกอบ 2. สาธิตเกี่ยวกับการใช้ โปรแกรม Adobe Photoshop (ครั้งที่ 2) และให้นักศึกษา ฝึกปฏิบัติ 3. เปิดโอกาสให้นักศึกษา อภิปรายและซักถามใน ประเด็นที่สนใจ <b>สื่อการสอน</b> 1. เอกสารประกอบการสอน 2. Powerpointประกอบ การสอน	อ.สุดา สุวรรณชาติรี

ลำดับ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
4	<b>บทที่ 4 องค์ประกอบศิลป์</b> - จุด(Dot) - เส้น (Line) - รูปร่าง รูปทรง (Shape) - ลักษณะพื้นผิว (Texture) - น้ำหนักอ่อนแก่ (Value / Shading)	4	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b> 1. อาจารย์บรรยายโดยใช้ PowerPoint ประกอบ 2. สาธิตเกี่ยวกับการใช้ โปรแกรม Adobe Photoshop (ครั้งที่ 3) และให้นักศึกษา ฝึกปฏิบัติ 3. เปิดโอกาสให้นักศึกษา อภิปรายและซักถามใน ประเด็นที่สนใจ <b>สื่อการสอน</b> 1. เอกสารประกอบการสอน 2. Powerpoint ประกอบ การสอน	อ.สุดา สุวรรณชาติรี
5	<b>บทที่ 5 สีกับการออกแบบ</b> - ทฤษฎีสี - ระบบของสี - องค์ประกอบของสี - หลักการใช้สี - สีกับจิตวิทยา	4	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b> 1. อาจารย์บรรยายโดยใช้ PowerPoint ประกอบ 2. สาธิตเกี่ยวกับการใช้ โปรแกรม Adobe Photoshop (ครั้งที่ 4) และให้นักศึกษา ฝึกปฏิบัติ 3. เปิดโอกาสให้นักศึกษา อภิปรายและซักถามใน ประเด็นที่สนใจ <b>สื่อการสอน</b> 1. เอกสารประกอบการสอน 2. Powerpoint ประกอบ การสอน	อ.สุดา สุวรรณชาติรี
6	<b>บทที่ 6 การออกแบบ สัญลักษณ์</b> - การรับรู้ภาพ - ภาษาภาพ - งานออกแบบเพื่อการ	4	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b> 1. อาจารย์บรรยายโดยใช้ PowerPoint ประกอบ 2. สาธิตเกี่ยวกับการใช้ โปรแกรม Adobe	อ.สุดา สุวรรณชาติรี

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
	เผยแพร่ - เครื่องหมายการค้า Trade Mark และ Logo - ลักษณะทางกายภาพของ สัญลักษณ์ของหน่วยงาน - ลักษณะของการออกแบบที่สามารถสื่อสารภาพลักษณ์ได้ดี		Illustrator(ครั้งที่ 1) และ ให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติ 3. เปิดโอกาสให้นักศึกษา อภิปรายและซักถามใน ประเด็นที่สนใจ <b>สื่อการสอน</b> 1. เอกสารประกอบการสอน 2. Powerpoint ประกอบ การสอน	
7	สอบกลางภาค	4		
8	<b>บทที่ 7 ตัวอักษรในงาน ออกแบบกราฟิก</b> - การใช้ตัวอักษร - ลักษณะการอ่านหนังสือ - ลักษณะของสภาพการอ่านที่ ดี	4	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b> 1. อาจารย์บรรยายโดยใช้ PowerPoint ประกอบ 2. สาธิตเกี่ยวกับการใช้ โปรแกรม Adobe Illustrator (ครั้งที่ 2) และ ให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติ 3. เปิดโอกาสให้นักศึกษา อภิปรายและซักถามใน ประเด็นที่สนใจ <b>สื่อการสอน</b> 1. เอกสารประกอบการสอน 2. Powerpoint ประกอบ การสอน	อ.สุดา สุวรรณชาติรี
9	<b>บทที่ 8 การออกแบบสิ่งพิมพ์</b> - ประวัติการพิมพ์ - การออกแบบหนังสือ - การออกแบบนิตยสาร - การออกแบบหนังสือพิมพ์ - การออกแบบสิ่งพิมพ์เฉพาะ กิจ	4	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b> 1. อาจารย์บรรยายโดยใช้ PowerPoint ประกอบ 2. สาธิตเกี่ยวกับการใช้ โปรแกรม Adobe Illustrator (ครั้งที่ 3) และ ให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติ 3. เปิดโอกาสให้นักศึกษา อภิปรายและซักถามใน ประเด็นที่สนใจ	อ.สุดา สุวรรณชาติรี

ลำดับ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			<b>สื่อการสอน</b> 1. เอกสารประกอบการสอน 2. Powerpoint ประกอบ การสอน	
10	<b>บทที่ 9 การจัดการสื่อในงาน ออกแบบสิ่งพิมพ์</b> - ภาพประกอบ - ภาพถ่าย - ตัวอักษรและการเขียน - ไดอะแกรม - สื่อในงานกราฟิก - ขั้นตอนก่อนพิมพ์	4	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b> 1. อาจารย์บรรยายโดยใช้ PowerPoint ประกอบ 2. สาธิตเกี่ยวกับการใช้ โปรแกรม Adobe Illustrator (ครั้งที่ 4) และ ให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติ 3. เปิดโอกาสให้นักศึกษา อภิปรายและซักถามใน ประเด็นที่สนใจ <b>สื่อการสอน</b> 1. เอกสารประกอบการสอน 2. Powerpoint ประกอบ การสอน	อ.สุดา สุวรรณชาติรี
11	<b>บทที่ 10 เครือข่ายของงาน ออกแบบกราฟิก</b> - งานออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ - งานออกแบบตัวอักษร - อินโฟร์เมชันดีไซน์ - งานอินเทอร์เน็ตกราฟิก - งานออกแบบเว็บไซต์ - งานออกแบบมัลติมีเดีย - งานภาพยนตร์	4	<b>กิจกรรมการเรียนการ สอน</b> 1. อาจารย์บรรยายโดยใช้ PowerPoint ประกอบ 2. เปิดโอกาสให้นักศึกษา อภิปรายและซักถามใน ประเด็นที่สนใจ <b>สื่อการสอน</b> 1. เอกสารประกอบการสอน 2. Powerpoint ประกอบ การสอน	อ.สุดา สุวรรณชาติรี
12-15	ทบทวนบทเรียนและนำเสนอ ผลงาน	12	<b>กิจกรรมการเรียนการ สอน</b> อภิปราย แสดงความคิดเห็น	อ.สุดา สุวรรณชาติรี
16	สอบปลายภาค	4		

## 2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
1.	1.1,1.6,2.1,2.3,2.5,2.6,2.8,3. 1,5.1,5.2,5.3,5.4	การนำเสนองานเดี่ยว วิเคราะห์กรณีศึกษา	6-7	20
2.	1.1,1.2,1.6,2.1,2.2,3.1	กิจกรรมในชั้นเรียน	1-7,9-15	10
3.	1.2,1.4,1.5,3.1,3.4	สอบกลางภาค	8	20
4.	1.1,1.2,1.3.1.4,1.5,1.7,2.1,2.6, 3.1,3.3,4.1,4.3,4.5,5.3,5.4	การนำเสนองานกลุ่ม	13-14	20
5.	3.1, 3.2,3.4, 5.3, 5.4	สอบปลายภาค	16	30

## หมวดที่ 6 ทักษะการประกอบการเรียนการสอน

### 6.1 ตำราที่กำหนด

ชวาลิน เนียมสอน. (2554). การออกแบบกราฟิกในงานธุรกิจ . กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต

### 6.2 แหล่งอ้างอิงที่สำคัญ

ปาพจน์ หนูนักดี. (2553). หลักการและกระบวนการออกแบบ (Graphic Design Principles). นนทบุรี: ไอดีซี พรีเมียร์.

ปิยะบุตร สุทธิธิดารา และอนัน วาโชะ. (2553). เรียนรู้การทำงานกราฟิกดีไซน์สิ่งพิมพ์แบบมืออาชีพ (Graphic Design Artwork Photoshop + Illustrator). นนทบุรี: ไอดีซี พรีเมียร์.

วรพงศ์ วรชาติอุดมพงศ์. (2535). ออกแบบกราฟิก. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ศิลปาบรรณาคาร.

### 6.3 หนังสือและเอกสารอ้างอิงที่แนะนำ

ชีวาวัฒน์ บุญคิวนนท์. (2547). VRMLเทคนิคการสร้างกราฟิก 3 มิติบนอินเทอร์เน็ต กรุงเทพมหานคร ; ซีเอ็ดยูเคชั่น.

อนรรักษ์ วิไลวัลย์. (2549). PHOTOSHOP CS Retouch Master กรุงเทพมหานคร; ซีเอ็ดเคชั่น.

## หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

### 1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน
- การสังเกตการณ์จากพฤติกรรมของผู้เรียน
- แบบประเมินผู้สอนและแบบประเมินรายวิชา

### 2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- การสอนในลักษณะที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญมีการบรรยายถึงเนื้อหาหลักและแนะนำให้ผู้เรียนทำการค้นคว้าหรือทำความเข้าใจรายละเอียดด้วยตนเอง

- การสอนควรเน้นการได้มาซึ่งทฤษฎีและกฎเกณฑ์ต่างๆในเชิงวิเคราะห์และชี้ให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างทฤษฎีกับปรากฏการณ์ต่างๆเพื่อทำการทดลองปฏิบัติการจริงและมีโอกาสใช้เครื่องมือด้วยตนเอง

- การสอนควรสอดแทรกเนื้อหากิจกรรมที่ส่งเสริมด้านคุณธรรมจริยธรรมเพื่อทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการเรียนรู้การนำเสนอและการอภิปรายโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสื่อสารกับผู้อื่น

### 3. การปรับปรุงการสอน

- สัมมนาการจัดการเรียนการสอน
- การทำวิจัยในชั้นเรียน

### 4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

- การทวนสอบการให้คะแนนจากการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษาโดยอาจารย์ท่านอื่น หรือผู้ทรงคุณวุฒิ ที่ไม่ใช่อาจารย์ประจำหลักสูตร

- มีการตั้งคณะกรรมการในสาขาวิชาตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษาโดยตรวจสอบข้อสอบรายงานวิธีการให้คะแนนสอบและพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน

### 5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

- ปรับปรุงรายวิชาทุกปีหรือตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ตามข้อ 4
- เปลี่ยนหรือสลับอาจารย์ผู้สอนเพื่อให้นักศึกษามีมุมมองในเรื่องการประยุกต์ความรู้นี้กับปัญหาที่มาจากงานวิจัยในชั้นเรียนของอาจารย์
- ปรับปรุงรูปแบบการสอนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ