



รายละเอียดของรายวิชา (มคอ.3)

หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
ประจำภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562

รหัสวิชา 3653705 ชื่อรายวิชา (ภาษาไทย) การออกแบบสื่อดิจิทัล
(ภาษาอังกฤษ) Digital Media Design

อาจารย์ผู้สอน
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชวาลิน เนียมสอน

คำนำ

รายละเอียดรายวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัล (Digital Media Design) รหัส 3653705 เป็นการจัดทำรายละเอียดประกอบการเรียนการสอนรายวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัล ตามหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560 ในหมวดวิชาเลือก โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบสื่อดิจิทัล องค์ประกอบของการออกแบบ หลักการออกแบบ สีกับงานออกแบบ การออกแบบและการใช้งานตัวอักษร การออกแบบสารสนเทศ การออกแบบพาณิชยศิลป์ การออกแบบสื่อดิจิทัลโดยใช้โปรแกรมมาตรฐานในงานธุรกิจ

อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร หวังเป็นอย่างยิ่งว่า เอกสารฉบับนี้ใช้ประกอบในรายวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัล เพื่อให้การจัดการเรียนรู้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ได้กำหนดไว้ โดยนำรูปแบบการสอนรูปแบบกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน รูปแบบการส่งงานของผู้เรียน การนำผลการวิจัยในชั้นเรียนมาปรับใช้ในการจัดการเรียนการสอน ความตระหนักรู้ในเรื่องกระบวนการคิดและความรับผิดชอบของผู้เรียนให้มีมากยิ่งขึ้น และเป็นแนวทางที่สามารถปรับปรุงรูปแบบวิธีการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้น

อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร
หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
กรกฎาคม 2562

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

1. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา 3653705 ชื่อรายวิชา (ภาษาไทย) การออกแบบสื่อดิจิทัล
(ภาษาอังกฤษ) Digital Media Design

2. จำนวนหน่วยกิต

3 (2-2-5) หน่วยกิต

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

- 3.1 หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
- 3.2 ประเภทของรายวิชา วิชาเลือก

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

- 4.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา ผศ.ชวาลิน เนียมสอน
- 4.2 อาจารย์ผู้สอน ผศ.ชวาลิน เนียมสอน ตอนเรียน A1

5. ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 1 / ชั้นปีที่ 3

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

-

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

-

8. สถานที่เรียน

อาคารเรียนรวม 32 คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

วันที่ 23 กรกฎาคม 2562

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1.1 เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบสื่อดิจิทัล องค์ประกอบของการออกแบบ หลักการออกแบบ สีกับงานออกแบบ การออกแบบและการใช้งานตัวอักษร การออกแบบสารสนเทศ การออกแบบพาณิชย์ศิลป์

1.2 เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเทคนิควิธีคิดในการออกแบบสื่อดิจิทัล และสามารถนำความรู้ไปใช้ในการวางแผนและจัดการในการสร้างสื่อดิจิทัลได้

1.3 เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้การใช้งานโปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการสร้างสื่อดิจิทัลเพื่อใช้งานการปฏิบัติงานจริงและต่อยอดในการประกอบอาชีพในงานธุรกิจได้

1.4 เพื่อให้ผู้เรียนตระหนักถึงคุณค่าของตนเอง มีจรรยาบรรณวิชาชีพ และนำความรู้ที่ได้ไปใช้งานอย่างมีความสุข

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

-

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

ความรู้เกี่ยวกับการออกแบบสื่อดิจิทัล องค์ประกอบของการออกแบบ หลักการออกแบบ สีกับงานออกแบบ การออกแบบและการใช้งานตัวอักษร การออกแบบสารสนเทศ การออกแบบพาณิชย์ศิลป์ การออกแบบสื่อดิจิทัลโดยใช้โปรแกรมมาตรฐานในงานธุรกิจ

Knowledge about digital media design; design components; principle of design; color with design; typography design; information design; art commerce design and business standard software for graphic design

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	ปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
30 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	สอนเสริมตามความต้องการของนักศึกษา เฉพาะรายเพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น	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 จริยธรรม เสียสละ 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 การเรียนรู้โดยการปฏิสัมพันธ์เชิงปฏิบัติการโดยส่งเสริมให้นักศึกษาฝึกฝนด้วยการมีระเบียบวินัยตรงต่อเวลาและมีความรับผิดชอบต่อตนเอง วิชาชีพและสังคมอยู่เป็นประจำ
- 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 มีความรู้ และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ หรือสาขาวิชาบริหารธุรกิจ
- 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 เข้าใจ และสนใจพัฒนาความรู้ ความชำนาญทางคอมพิวเตอร์หรือสาขาวิชา บริหารธุรกิจอย่างต่อเนื่อง

○ 2.1.6 มีความรู้ในแนวกว้างของสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจเพื่อให้สังเกตเห็นการเปลี่ยนแปลง และเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีใหม่ ๆ ที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งสถานการณ์ทางธุรกิจ

○ 2.1.7 มีประสบการณ์ในการพัฒนาและหรือการประยุกต์ซอฟต์แวร์ที่ใช้งานได้จริง

● 2.1.8 สามารถบูรณาการความรู้ในสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจกับความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

2.2 วิธีการสอน

จัดให้มีวิธีการสอนและกิจกรรมตามความเหมาะสมของเนื้อหาที่จัดการเรียนการสอนในแต่ละ สัปดาห์โดยเน้นกระบวนการเรียนการสอนในแบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญดังนี้

2.2.1 ใช้การสอนแบบบรรยายในห้องเรียนโดยผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้

2.2.2 ใช้วิธีสอนแบบฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับการออกแบบสื่อดิจิทัล การออกแบบตราสัญลักษณ์ การออกแบบงานพาณิชย์ศิลป์ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการตัดแต่งแก้ไขภาพและโปรแกรมสำเร็จรูปในการสร้างงานสิ่งพิมพ์

2.2.3 ใช้วิธีการสอนแบบแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันโดยให้ผู้เรียนศึกษาประเด็นต่าง ๆ จัดทำผลการศึกษานำเสนอหน้าชั้นเรียน โดยผู้สอนสรุปประกอบ

2.2.4 ใช้วิธีการสอนแบบกระบวนการสืบค้นเพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าความรู้ด้วยตนเอง โดยผู้สอนกำหนดและมอบหมายงานให้ผู้เรียนรับผิดชอบเป็นงานเดี่ยวหรืองานกลุ่ม โดยอาศัยทักษะหรือ พฤติกรรมที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนศึกษา 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 วัดและประเมินจากการนำเสนอรายงานจากการเข้าร่วมกิจกรรมเสริมความรู้หรือผลงานที่ เข้าร่วมแข่งขัน

3. ทักษะทางปัญญา

3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

● 3.1.1 คิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างเป็นระบบ

● 3.1.2 สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินสารสนเทศ เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์

○ 3.1.3 สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ

○ 3.1.4 สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาทางคอมพิวเตอร์ได้อย่างเหมาะสม

3.2 วิธีการสอน

3.2.1 ให้ผู้เรียนศึกษาแบบฝึกปฏิบัติเพื่อใช้ในการสร้างสื่อดิจิทัล

3.2.2 อาจารย์ผู้สอนได้มอบหมายให้นักศึกษามีส่วนร่วมกับกิจกรรมต่าง ๆ ที่หลักสูตรจัดขึ้น ภายใต้ 4 พันธกิจหลักประกอบด้วย การวิจัย บริการวิชาการ และทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม เพื่อดำเนินการ ออกแบบสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรม เช่น แบนเนอร์ประชาสัมพันธ์โครงการ ออกแบบโปสเตอร์อิเล็กทรอนิกส์ กำหนดการ รวมถึงสื่อสิ่งพิมพ์ที่เกี่ยวข้องกับโครงการ 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 มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเองและทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง

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 พร้อมทั้งเลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนอได้อย่างเหมาะสม

● 5.1.4 สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างเหมาะสม

5.2 วิธีการสอน

5.2.1 การติดตาม การคิด การวิเคราะห์ และนำเสนอรายงานประเด็นสำคัญด้านการออกแบบสื่อดิจิทัลและงานกราฟิก จากสื่ออิเล็กทรอนิกส์

5.2.2 การสืบค้นแบบฝึกปฏิบัติจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อใช้ในการสร้างสื่อดิจิทัล

5.2.3 การเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ โดยผู้สอนมอบหมายงานให้มีการสืบค้นเพิ่มเติมจากเนื้อหาที่ได้เรียนรู้

5.3 วิธีการประเมินผล

5.3.1 วัดและประเมินจากผลการติดตาม การคิด การวิเคราะห์ และนำเสนอรายงานประเด็นสำคัญด้านการสร้างสื่อดิจิทัลจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของผู้เรียน

5.3.2 วัดและประเมินจากผลการสืบค้น เทคนิคการสร้างสื่อดิจิทัล 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 การออกแบบกับงานธุรกิจ - ความหมายของการออกแบบ - ความสำคัญของการออกแบบ - ประเภทของการออกแบบ Learning Outcome <i>คุณธรรมจริยธรรม</i> - มีวินัย ตรงต่อเวลา รับผิดชอบ - <i>ความรู้</i> - นักศึกษามีความรู้ในเรื่องของการออกแบบสื่อดิจิทัล <i>ทักษะทางปัญญา</i> - นักศึกษาสามารถประยุกต์ความรู้และทักษะ ในการนำงานออกแบบไปใช้ในงานธุรกิจ <i>ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ</i> - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายงานเดี่ยว	4	1. อาจารย์ผู้สอนแนะนำตนเองพร้อมอธิบายเนื้อหารายวิชา จุดประสงค์และเป้าหมายของรายวิชา เกณฑ์การวัดผลและประเมินผล แนะนำสื่อการเรียนการสอน 2. อาจารย์ผู้สอนให้นักศึกษาเล่นเกมที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาในรายวิชา (Game Base Learning) 2. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 3. อาจารย์ผู้สอนมอบหมายงานให้ผู้เรียนสืบค้นหัวข้อการฝึกปฏิบัติ (Tutorials) จากเว็บไซต์ (เว็บไซต์ภาษาอังกฤษเท่านั้น) เช่น www.psdtuts.com , https://helpx.adobe.com/after-effects/tutorials.html โดยแบ่ง	1. ตำรารายวิชา การออกแบบสื่อดิจิทัล 2. สื่อนำเสนอด้วยภาพเคลื่อนไหว (Power Point) 3. กรณีสตัวอย่าง การออกแบบสื่อดิจิทัล 4. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ 5. เกมที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาวิชา	1.1, 1.2, 1.7	ผศ.ชวาลิน เนียมสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	<p>ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ -นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับภาษาต่างประเทศจากการสืบค้นข้อมูลการทำ Tutorials จากเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูลภาษาอังกฤษ และทราบแหล่งข้อมูลในการฝึกปฏิบัติโปรแกรม Adobe Photoshop Adobe Illustrator Adobe After Effect เพิ่มมากขึ้น</p>		<p>หัวข้อเป็น Adobe Photoshop 5 หัวข้อ (1. Retouch 2. โลโก้ 3. Interface 4. สิ่งพิมพ์ 5.สิ่งที่สนใจ) Adobe Illustrator 5 หัวข้อ (1. แพกเกจ 2. โลโก้ 3. สิ่งพิมพ์ โปสเตอร์ นามบัตร การ์ด 4. Interface 5. สิ่งที่น่าสนใจ) โดยกำหนดส่งสัปดาห์ละ 1 ชิ้น รวม 8 สัปดาห์ Adobe After Effect ดังหัวข้อต่อไปนี้ 1. After Effects Get Started course 2. Understand layers course 3. Animating essentials course 4. Paint, clone, and rotoscope layers course 5. Build and animate custom shapes course 5. นักศึกษาทำ Beginner Projects ผู้เรียนจัดส่งงานที่สืบค้นตามแบบฟอร์มที่กำหนด โดยผู้สอน พิจารณาความยากง่ายของงานก่อนให้นักศึกษาลงมือปฏิบัติ</p>			

สัปดาห์ ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
2	<p>บทที่ 2 การออกแบบสื่อดิจิทัล</p> <ul style="list-style-type: none"> - การออกแบบสื่อดิจิทัล - หลักการออกแบบสื่อดิจิทัล - ประเภทของสื่อดิจิทัล - กระบวนการออกแบบสื่อดิจิทัล <p>Learning Outcome</p> <p><i>คุณธรรมจริยธรรม</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - มีวินัย ตรงต่อเวลา รับผิดชอบ <p><i>ความรู้</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษามีความรู้ในเรื่องประเภท หน้าที่ บรรทัดฐาน กระบวนการออกแบบสื่อดิจิทัล <p><i>ทักษะทางปัญญา</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษาสามารถวิเคราะห์กระบวนการการทำงานกราฟิกได้ - นักศึกษาสามารถใช้งาน Adobe Photoshop เบื้องต้น (รู้จักกับโปรแกรม เครื่องมือ เลเยอร์ พื้นทำงาน และเครื่องมือ Selection) <p><i>ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษามีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับ มอบหมายงานเดี่ยว และงานกลุ่ม 	4	<ol style="list-style-type: none"> 1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. อาจารย์ผู้สอนสาธิตการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ครั้งที่ 1/4 รู้จักโปรแกรม และเครื่องมือ 3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น 4. ผู้เรียนจัดส่งงานที่สืบค้น (Tutorials) ตามแบบฟอร์มที่กำหนด โดยผู้สอนพิจารณาความยากง่ายของงานก่อนให้นักศึกษาลงมือปฏิบัติ 5. อาจารย์ผู้สอนตรวจสอบงานที่ผู้เรียนนำเสนอและแจ้งให้ปรับแก้ไขหรือจัดทำเพิ่มเติม 6. ผู้เรียนจับกลุ่ม 3 คน เพื่อทำโปรเจกต์การออกแบบสื่อดิจิทัล และจัดพิมพ์รายชื่อไฟล์ Excel และนำส่งผู้สอนทางจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ โดยผลงานจะบูรณาการให้สอดคล้องกับการบริการ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ตำรารายวิชา การออกแบบสื่อดิจิทัล 2. สื่อนำเสนอด้วยภาพเคลื่อนไหว (Power Point) 3. กรณีตัวอย่าง การออกแบบสื่อดิจิทัล 4. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ 	1.1, 1.2, 3.2	ผศ.ชวาลิน นิยมสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ -นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับ ภาษาต่างประเทศจากการสืบค้นข้อมูลการ ทำ Tutorials จากเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูล ภาษาอังกฤษ และทราบแหล่งข้อมูลในการ ฝึกปฏิบัติโปรแกรม Adobe Photoshop Adobe Illustrator Adobe After Effect เพิ่มมากขึ้น		วิชาการ และการทำนุบำรุง ศิลปะวัฒนธรรม พร้อมทั้งบูรณาการ ร่วมกับรายวิชา ระบบสารสนเทศเพื่อ การจัดการทางธุรกิจ (ผู้สอน ผศ. กนิษฐา ศรีเอนก) นำเสนอผลงานใน สัปดาห์ที่ 15			
3	บทที่ 3 องค์ประกอบของการออกแบบ - จุด - เส้น - รูปร่าง รูปทรง - พื้นผิว - น้ำหนัก และแสงเงา Learning Outcome <i>คุณธรรมจริยธรรม</i> <i>ความรู้</i> - นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับ องค์ประกอบของการออกแบบ และ สามารถเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบของการ ออกแบบไปใช้ในการออกแบบได้ <i>ทักษะทางปัญญา</i>	4	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่ เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำ สัปดาห์ 2. อาจารย์ผู้สอนสาธิตการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ครั้งที่ 2/4 3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือ เอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้ สืบค้น 4. ผู้เรียนจัดส่งงาน Tutorial Adobe Photoshop ชั้นที่ 1 อาจารย์ผู้สอน ตรวจสอบผลงานและให้ข้อเสนอแนะ	1. ตำรารายวิชา การ ออกแบบสื่อดิจิทัล 2. สื่อนำเสนอด้วยภาพ เคลื่อนไหว (Power Point) 3. กรณีตัวอย่าง การ ออกแบบสื่อดิจิทัล 4. สื่อมัลติมีเดีย และ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์	1.1, 2.1, 3.2	ผศ.ชวลิน เนียมสอน

ลำดับ ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	<ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษาสามารถวิเคราะห์งาน ออกแบบกราฟิกและสามารถ เลือกใช้ องค์ประกอบของงานออกแบบได้อย่าง เหมาะสม - นักศึกษาสามารถใช้งาน Adobe Photoshop เบื้องต้นได้ (การปรับแต่ง ภาพ Transformation และ Adjustment) <i>ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความ รับผิดชอบ</i> - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับ มอบหมายงานเดี่ยว <i>ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</i> - นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับ ภาษาต่างประเทศจากการสืบค้นข้อมูลการ ทำ Tutorials จากเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูล ภาษาอังกฤษ และทราบแหล่งข้อมูลในการ ฝึกปฏิบัติโปรแกรม Adobe Photoshop Adobe Illustrator Adobe After Effect เพิ่มมากขึ้น 					

สัปดาห์ ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
4	<p>บทที่ 4 หลักการออกแบบ</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความมีเอกภาพ (Unity) - ความกลมกลืน (Harmony) - ความแตกต่าง (Contrast) - จังหวะ (Rhythm) - ขนาดและสัดส่วน (Size and Property) <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>	4	<ol style="list-style-type: none"> 1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. อาจารย์ผู้สอนสาธิตการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ครั้งที่ 3/4 3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น 4. ผู้เรียนจัดส่งงาน Tutorial Adobe Photoshop ชั้นที่ 2 และ 3 อาจารย์ผู้สอนตรวจสอบผลงานและให้ข้อเสนอแนะ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ตำรารายวิชา การออกแบบสื่อดิจิทัล 2. สื่อนำเสนอด้วยภาพเคลื่อนไหว (Power Point) 3. กรณีตัวอย่าง การออกแบบสื่อดิจิทัล 4. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ 	1.1, 1.2, 2.1	ผศ.ชวาลิน นิยมสอน

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 Adobe Illustrator Adobe After Effect เพิ่มมากขึ้น</p>					
5	<p>บทที่ 4 หลักการออกแบบ (ต่อ)</p> <p>- ความสมดุล (Balance)</p> <p>- บริเวณว่าง (Space)</p> <p>- จุดเด่น (Dominance)</p> <p>Learning Outcome</p> <p><i>ความรู้</i></p> <p>- นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการออกแบบ และสามารถเลือกใช้หลักการออกแบบเพื่อนำไปใช้ในการออกแบบได้</p> <p><i>ทักษะทางปัญญา</i></p>	4	<ol style="list-style-type: none"> 1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. อาจารย์ผู้สอนสาธิตการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ครั้งที่ 4/4 3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น 4. ผู้เรียนจัดส่งงาน Tutorial Adobe Photoshop ขึ้นที่ 4 และ 5 อาจารย์ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ตำรารายวิชา การออกแบบสื่อดิจิทัล 2. สื่อนำเสนอด้วยภาพเคลื่อนไหว (Power Point) 3. กรณีตัวอย่าง การออกแบบสื่อดิจิทัล 4. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ 	1.1, 1.2, 2.1, 3.1	ผศ.ชวาลิน เนียมสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	<p>- นักศึกษาสามารถวิเคราะห์งาน ออกแบบกราฟิกและสามารถ เลือกใช้ หลักการงานออกแบบได้อย่างเหมาะสม เพื่อออกแบบงานกราฟิก</p> <p>- นักศึกษาสามารถใช้งาน Adobe Photoshop ในการ Retouch ภาพ <i>ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ</i></p> <p>- นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับ มอบหมายงานเดี่ยว <i>ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</i></p> <p>- นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับ ภาษาต่างประเทศจากการสืบค้นข้อมูลการ ทำ Tutorials จากเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูล ภาษาอังกฤษ และทราบแหล่งข้อมูลในการ ฝึกปฏิบัติโปรแกรม Adobe Photoshop Adobe Illustrator Adobe After Effect เพิ่มมากขึ้น</p>		<p>ผู้สอนตรวจสอบผลงานและให้ ข้อเสนอแนะ</p> <p>5. ผู้เรียนจับกลุ่ม 3 คนเพื่อจัดทำ โฆษณาผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย โดย บูรณาการร่วมกับรายวิชา เครือข่าย สังคมและการทำธุรกรรม (จัดส่งใน สัปดาห์ที่ 7)</p> <p>6. กิจกรรมในชั้นเรียน ให้ผู้เรียนหา ผลิตภัณฑ์หรือสินค้าของมหาวิทยาลัย ถ่ายรูป และตกแต่ง ใส่ข้อความ เพื่อ ทำสื่อโฆษณาผ่านโซเชียลมีเดีย (ถ้าไม่ เสร็จดำเนินการต่อและจัดส่งใน สัปดาห์ถัดไป)</p>			
6	<p>บทที่ 5 จิตวิทยาการออกแบบ</p> <p>- ความหมายของจิตวิทยา</p> <p>- ภาษาภาพกับความหมาย</p>	4	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่ เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำ สัปดาห์	1. ตำรารายวิชา การ ออกแบบสื่อดิจิทัล	1.1, 1.2, 2.1, 3.1	ผศ.ชาวลิน เนียมสอน

ลำดับ ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	<ul style="list-style-type: none"> - จิตวิทยาการรับรู้ - เทคนิคในการออกแบบภาพ - หลักการสร้างความสนใจ <p>Learning Outcome</p> <p><i>ความรู้</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับจิตวิทยาการออกแบบ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการออกแบบได้ <p><i>ทักษะทางปัญญา</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษาสามารถวิเคราะห์งานออกแบบกราฟิกและสามารถ เลือกใช้เทคนิคในการออกแบบภาพรวมถึงนำหลักจิตวิทยาการใช้เพื่อออกแบบงานกราฟิก - นักศึกษาสามารถสร้างผลงานด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator <p><i>ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายงานเดี่ยว และงานกลุ่ม <p><i>ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</i></p>		<ol style="list-style-type: none"> 2. อาจารย์ผู้สอนสาธิตการใช้โปรแกรม Adobe Illustrator ครั้งที่ 1/4 3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น 4. ผู้เรียนจัดส่งงาน Tutorial Adobe Illustrator ชั้นที่ 1 อาจารย์ผู้สอนตรวจสอบผลงานและให้ข้อเสนอแนะ 	<ol style="list-style-type: none"> 2. สื่อนำเสนอด้วยภาพเคลื่อนไหว (Power Point) 3. กรณีตัวอย่าง การออกแบบสื่อดิจิทัล 4. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ 		

สัปดาห์ ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	-นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับ ภาษาต่างประเทศจากการสืบค้นข้อมูล การทำ Tutorials จากเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูล ภาษาอังกฤษ และทราบแหล่งข้อมูลใน ฝึกปฏิบัติโปรแกรม Adobe Photoshop Adobe Illustrator Adobe After Effect เพิ่มมากขึ้น					
7	บทที่ 6 สื่อบางงานออกแบบ - การมองเห็นสีของมนุษย์ - องค์ประกอบการมองเห็น - องค์ประกอบสี - วงจรสี Learning Outcome <i>ความรู้</i> - นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสี เพื่องานออกแบบ และสามารถนำไป ประยุกต์ใช้กับการออกแบบได้ <i>ทักษะทางปัญญา</i> - นักศึกษาสามารถวิเคราะห์งาน ออกแบบกราฟิกและสามารถ เลือกใช้สี ได้อย่างเหมาะสมในการออกแบบงาน กราฟิก	4	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่ เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำ สัปดาห์ 2. อาจารย์ผู้สอนสาธิตการใช้โปรแกรม Adobe Illustrator ครั้งที่ 2/4 3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือ เอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้ สืบค้น 4. ผู้เรียนจัดส่งงาน Tutorial Adobe Illustrator ชั้นที่ 2-3 อาจารย์ผู้สอน ตรวจสอบผลงานและให้ข้อเสนอแนะ	1. ตำรารายวิชา การ ออกแบบสื่อดิจิทัล 2. สื่อนำเสนอด้วยภาพ เลื่อน (Power Point) 3. กรณีตัวอย่าง การ ออกแบบสื่อดิจิทัล 4. สื่อมัลติมีเดีย และ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์	1.1, 1.2, 2.1, 3.1	ผศ.ชวลิน เนียมสอน

ลำดับที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	<ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษาสามารถสร้างผลงานด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายงานเดี่ยว ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ - นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับภาษาต่างประเทศจากการสืบค้นข้อมูลการทำ Tutorials จากเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูลภาษาอังกฤษ และทราบแหล่งข้อมูลในการฝึกปฏิบัติโปรแกรม Adobe Photoshop Adobe Illustrator Adobe After Effect เพิ่มมากขึ้น 					
8	บทที่ 6 สื่กับงานออกแบบ (ต่อ) <ul style="list-style-type: none"> - จิตวิทยาการใช้สี - การเลือกใช้สี Learning Outcome ความรู้ <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสี เพื่องานออกแบบ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการออกแบบได้ 	4	<ol style="list-style-type: none"> 1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. อาจารย์ผู้สอนสาธิตการใช้โปรแกรม Adobe Illustrator ครั้งที่ 3/4 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ตำรารายวิชา การออกแบบสื่อดิจิทัล 2. สื่อนำเสนอด้วยภาพเคลื่อนไหว (Power Point) 3. กรณีตัวอย่าง การออกแบบสื่อดิจิทัล 4. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ 	1.1, 1.2, 2.1, 3.1	ผศ.ชวาลิน เนียมสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	<p><i>ทักษะทางปัญญา</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษาสามารถวิเคราะห์งาน ออกแบบกราฟิกและสามารถ เลือกใช้สี ได้อย่างเหมาะสมในการออกแบบงาน กราฟิก - นักศึกษาสามารถสร้างผลงานด้วย โปรแกรม Adobe Illustrator <p><i>ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความ รับผิดชอบ</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษามีความรับผิดชอบต่อในการที่ได้รับ มอบหมายงานเดี่ยว <p><i>ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับ ภาษาต่างประเทศจากการสืบค้นข้อมูลการ ทำ Tutorials จากเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูล ภาษาอังกฤษ และทราบแหล่งข้อมูลในการ ฝึกปฏิบัติโปรแกรม Adobe Photoshop Adobe Illustrator Adobe After Effect เพิ่มมากขึ้น 		<p>3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือ เอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้ สืบค้น</p> <p>4. ผู้เรียนจัดส่งงาน Tutorial Adobe Illustrator ชั้นที่ 4 อาจารย์ผู้สอน ตรวจสอบผลงานและให้ข้อเสนอแนะ</p> <p>5. ผู้เรียนนำเสนอสื่อโฆษณาผ่านโซเชียล มีเดีย ที่ได้รับมอบหมายในสัปดาห์ที่ 5</p>			
9	<p>บทที่ 7 การออกแบบตราสัญลักษณ์</p> <ul style="list-style-type: none"> - การออกแบบสัญลักษณ์และเครื่องหมาย 	4	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่ เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำ สัปดาห์	1. ตำรารายวิชา การ ออกแบบสื่อดิจิทัล	1.1, 1.2, 2.1, 3.1	ผศ.ชวาลิน เนียมสอน

ลำดับที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	<ul style="list-style-type: none"> - ชนิดของภาพสัญลักษณ์ - หลักในการออกแบบภาพสัญลักษณ์ - หลักในการลดทอนภาพ - การกำหนดเนื้อหาในการออกแบบเครื่องหมายและสัญลักษณ์ - ขั้นตอนการออกแบบเครื่องหมาย และสัญลักษณ์ - สีกับการออกแบบเครื่องหมาย และสัญลักษณ์ <p>Learning Outcome</p> <p><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 		<ol style="list-style-type: none"> 2. อาจารย์ผู้สอนสาธิตการใช้โปรแกรม Adobe Illustrator ครั้งที่ 4/4 3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น 4. ผู้เรียนจัดส่งงาน Tutorial Adobe Illustrator ชั้นที่ 5 อาจารย์ผู้สอนตรวจสอบผลงานและให้ข้อเสนอแนะ 	<ol style="list-style-type: none"> 2. สื่อนำเสนอด้วยภาพเคลื่อนไหว (Power Point) 3. กรณีตัวอย่าง การออกแบบสื่อดิจิทัล 4. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ 		

สัปดาห์ ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	<p>- นักศึกษาสามารถใช้โปรแกรม Adobe Illustrator ในระดับเบื้องต้น (รู้จัก ส่วนประกอบของโปรแกรม เครื่องมือ พื้นฐาน พื้นทำงาน และวาดภาพได้)</p> <p><i>ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ</i></p> <p>- นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายงานเดียว</p> <p><i>ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</i></p> <p>- นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับภาษาต่างประเทศจากการสืบค้นข้อมูลการทำ Tutorials จากเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูลภาษาอังกฤษ และทราบแหล่งข้อมูลในการฝึกปฏิบัติโปรแกรม Adobe Photoshop Adobe Illustrator Adobe After Effect เพิ่มมากขึ้น</p>					
10	<p>บทที่ 8 การออกแบบพาณิชย์ศิลป์</p> <ul style="list-style-type: none"> - งานออกแบบสิ่งพิมพ์ - การออกแบบสารสนเทศ - งานออกแบบมัลติมีเดีย - งานออกแบบเว็บไซต์ - การออกแบบสื่อดิจิทัลกับงานโทรทัศน์ 	4	<ol style="list-style-type: none"> 1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. อาจารย์ผู้สอนสาธิตการใช้โปรแกรม Adobe After Effect ครั้งที่ 1/4 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ตำรารายวิชา การออกแบบสื่อดิจิทัล 2. สื่อนำเสนอด้วยภาพเคลื่อนไหว (Power Point) 3. กรณีตัวอย่าง การออกแบบสื่อดิจิทัล 	1.1, 1.2, 2.1,2.8, 3.1, 5.1	ผศ.ชวาลิน เนียมสอน

ลำดับที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	<p>Learning Outcome <i>ความรู้</i> - นักศึกษาสามารถมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบพาณิชย์ศิลป์ในสาขาต่าง ๆ <i>ทักษะทางปัญญา</i> - นักศึกษาสามารถนำความรู้มาประยุกต์ใช้เพื่อสร้างผลงานกราฟิกในด้านต่าง ๆ อย่างเหมาะสม - นักศึกษาสามารถใช้โปรแกรม Adobe After Effect ในระดับเบื้องต้น <i>ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ</i> - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายงานเดี่ยว <i>ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</i> - นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับภาษาต่างประเทศจากการสืบค้นข้อมูลการทำ Tutorials จากเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูลภาษาอังกฤษ และทราบแหล่งข้อมูลในฝึกปฏิบัติโปรแกรม Adobe Photoshop</p>		<p>3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น 4. ผู้เรียนจัดส่งงาน Tutorial Tutorial Adobe After Effect ชั้นที่ 1 อาจารย์ผู้สอนตรวจสอบผลงานและให้ข้อเสนอแนะ</p>	<p>4. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์</p>		

สัปดาห์ ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	Adobe Illustrator Adobe After Effect เพิ่มมากขึ้น					
11	บทที่ 9 การออกแบบสารสนเทศ (การ ออกแบบอินโฟกราฟิก) - ความหมายของอินโฟกราฟิก - ประเภทของอินโฟกราฟิก - กระบวนการออกแบบอินโฟกราฟิก - การออกแบบอินโฟกราฟิก Learning Outcome <i>ความรู้</i> - นักศึกษาสามารถมีความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับการออกแบบอินโฟกราฟิก <i>ทักษะทางปัญญา</i> - นักศึกษาสามารถนำความรู้มา ประยุกต์ใช้เพื่อออกแบบอินโฟกราฟิก อย่างเหมาะสม - นักศึกษาสามารถใช้โปรแกรม Adobe After Effect ในระดับเบื้องต้น <i>ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบ</i> - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ ได้รับมอบหมายงานเดี่ยว	4	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่ เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำ สัปดาห์ 2. อาจารย์ผู้สอนสาธิตการใช้โปรแกรม Adobe After Effect ครั้งที่ 2/4 3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือ เอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้ สืบค้น 4. ผู้เรียนจัดส่งงาน Tutorial After Effect ชั้นที่ 2-3 อาจารย์ผู้สอน ตรวจสอบผลงานและให้ข้อเสนอแนะ 5. ผู้เรียนจับกลุ่ม 4 – 5 คนเพื่อทำ กิจกรรมในการออกแบบอินโฟกราฟิก	1. ตำรารายวิชา การ ออกแบบสื่อดิจิทัล 2. สื่อนำเสนอด้วยภาพ เลื่อน (Power Point) 3. กรณีตัวอย่าง การ ออกแบบสื่อดิจิทัล 4. สื่อมัลติมีเดีย และ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์	1.1, 1.2, 2.1,2.8, 3.1, 3.2, 5.1	ผศ.ชาวลิน เนียมสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ -นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับ ภาษาต่างประเทศจากการสืบค้นข้อมูล การทำ Tutorials จากเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูล ภาษาอังกฤษ และทราบแหล่งข้อมูลใน ฝึกปฏิบัติโปรแกรม Adobe Photoshop Adobe Illustrator Adobe After Effect เพิ่มมากขึ้น					
12	บทที่ 10 การออกแบบและการใช้งาน ตัวอักษร - ตัวอักษร - ส่วนประกอบของตัวอักษร - ประเภทของตัวอักษร - เทคนิคการออกแบบตัวอักษร Learning Outcome <i>ความรู้</i> - นักศึกษาสามารถมีความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับการออกแบบและการใช้งาน ตัวอักษร <i>ทักษะทางปัญญา</i>	4	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่ เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำ สัปดาห์ 2. อาจารย์ผู้สอนสาธิตการใช้โปรแกรม Adobe After Effect ครั้งที่ 3/4 3. ผู้เรียนจัดส่งงาน Tutorial After Effect ชั้นที่ 4 อาจารย์ผู้สอน ตรวจสอบผลงานและให้ข้อเสนอแนะ	1. ตำรารายวิชา การ ออกแบบสื่อดิจิทัล 2. สื่อนำเสนอด้วยภาพ เลื่อน (Power Point) 3. กรณีตัวอย่าง การ ออกแบบสื่อดิจิทัล 4. สื่อมัลติมีเดีย และ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์	1.1, 1.2, 2.1,2.8, 3.1, 3.2, 5.1	ผศ.ชวาลิน เนียมสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	<ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษาสามารถตัวอักษรมาออกแบบในสื่อลักษณะต่าง ๆ ได้ - นักศึกษาสามารถใช้โปรแกรม Adobe After Effect ในระดับเบื้องต้น ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายงานเดี่ยว ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ - นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับภาษาต่างประเทศจากการสืบค้นข้อมูลการทำ Tutorials จากเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูลภาษาอังกฤษ และทราบแหล่งข้อมูลในฝึกปฏิบัติโปรแกรม Adobe Photoshop Adobe Illustrator Adobe After Effect เพิ่มมากขึ้น 					
13	บทที่ 11 คอมพิวเตอร์กราฟิก <ul style="list-style-type: none"> - คอมพิวเตอร์กราฟิก - ประเภทของภาพกราฟิกที่นำมาใช้กับคอมพิวเตอร์ 	4	<ol style="list-style-type: none"> 1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. อาจารย์ผู้สอนสาธิตการใช้โปรแกรม Adobe After Effect ครั้งที่ 4/4 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ตำรารายวิชา การออกแบบสื่อดิจิทัล 2. สื่อนำเสนอด้วยภาพเคลื่อนไหว (Power Point) 	1.1, 1.2, 2.1,2.8, 3.1, 5.1	ผศ.ชวลิน เนียมสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	<p>- ความหมายและประเภทของโปรแกรมคอมพิวเตอร์</p> <p>- โปรแกรมประยุกต์สนับสนุนงานด้านกราฟิก</p> <p>- คอมพิวเตอร์กราฟิกกับการประยุกต์ใช้ในงานธุรกิจ</p> <p>Learning Outcome</p> <p><i>ความรู้</i></p> <p>- นักศึกษาสามารถมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก</p> <p><i>ทักษะทางปัญญา</i></p> <p>- นักศึกษาสามารถใช้โปรแกรม Adobe Illustrator เพื่อลงสีภาพในแบบต่าง ๆ ได้</p> <p><i>ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ</i></p> <p>- นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายงานเดี่ยว</p> <p><i>ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</i></p> <p>- นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับภาษาต่างประเทศจากการสืบค้นข้อมูล</p>		<p>2. ผู้เรียนจัดส่งงาน Tutorial Adobe After Effect ชั้นที่ 5 อาจารย์ผู้สอนตรวจสอบผลงานและให้ข้อเสนอแนะ</p> <p>3. ผู้เรียนจับกลุ่ม 2 – 3 คนเพื่อทำกิจกรรมในการออกแบบบรรจุภัณฑ์หรือ งานออกแบบที่เกี่ยวข้อง</p>	<p>3. กรณีตัวอย่าง การออกแบบสื่อดิจิทัล</p> <p>4. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์</p>		

สัปดาห์ ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	การทำ Tutorials จากเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูล ภาษาอังกฤษ และทราบแหล่งข้อมูลใน ฝึกปฏิบัติโปรแกรม Adobe Photoshop Adobe Illustrator Adobe After Effect เพิ่มมากขึ้น					
14	ผู้เรียนนำเสนอผลงานออกแบบกราฟิก Learning Outcome คุณธรรมจริยธรรม - นักศึกษาส่งผลงานตามเวลาที่กำหนด และมีความซื่อสัตย์สุจริต ต่อวิชาชีพใน การไม่คัดลอกผลงานของผู้อื่น ทักษะทางปัญญา - มีความสามารถในการนำเสนอผลงาน ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบ - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ ได้รับมอบหมายงานกลุ่ม - สามารถทำงานเป็นทีมได้ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการ สื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ - นักศึกษามีกระบวนการในการสื่อสาร เพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจได้	4	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่ เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำ สัปดาห์ 2. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือ เอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้ สืบค้น	1. ตำรารายวิชา การ ออกแบบสื่อดิจิทัล 2. สื่อนำเสนอด้วยภาพ เลื่อน (Power Point) 3. กรณีตัวอย่าง การ ออกแบบสื่อดิจิทัล 4. สื่อมัลติมีเดีย และ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์	1.7, 2.8, 3.1, 4.4, 4.6, 5.1, 5.4	ผศ.ชวลิน เนียมสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
15	<p>ผู้เรียนนำเสนอผลงานออกแบบกราฟิก</p> <p>Learning Outcome</p> <p>คุณธรรมจริยธรรม</p> <p>- นักศึกษาส่งผลงานตามเวลาที่กำหนด และมีความซื่อสัตย์สุจริต ต่อวิชาชีพในการไม่คัดลอกผลงานของผู้อื่น</p> <p>ทักษะทางปัญญา</p> <p>- มีความสามารถในการนำเสนอผลงาน</p> <p>ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบ</p> <p>- นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายงานกลุ่ม</p> <p>- สามารถทำงานเป็นทีมได้</p> <p>ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการ สื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</p> <p>- นักศึกษามีกระบวนการในการสื่อสาร เพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจได้</p>	4	<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้เรียนนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน 2. ผู้สอน ทั้งสองรายวิชาประเมินผล งานร่วมกัน 	1. สื่อมัลติมีเดีย และ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์	1.7, 2.8, 3.1, 4.4, 4.6, 5.1, 5.4	ผศ.ชวาลิน เนียมสอน

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
1.การมีส่วนร่วมในการเรียน	<p>คุณธรรม จริยธรรม</p> <p>1. ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์ สุจริต (1.1.1)</p> <p>2. มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเอง วิชาชีพและสังคม (1.1.2)</p> <p>3. มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ (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. มีความรู้ และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาสาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ หรือ สาขาวิชาบริหารธุรกิจ (2.1.1)</p> <p>2. สามารถบูรณาการความรู้ในสาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจกับความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง (2.1.8)</p>	<p>1. วัดและประเมินจากการจัดทำโครงการออกแบบสื่อดิจิทัล</p> <p>2. วัดและประเมินจากการ ทบทวนวรรณกรรมและสรุปองค์ความรู้ โดยการสอบกลางภาคและปลายภาค</p>	8,15	60%

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
3. มอบหมายงานให้นักศึกษาวิเคราะห์และแสดงความคิดเห็น - การฝึกปฏิบัติจาก Tutorial	ทักษะทางปัญญา 1. คิดอย่างมี วิจารณ์ญาณและอย่างเป็นระบบ (3.1.1) 2. สามารถสืบค้น ตีความ และประเมิน สารสนเทศ เพื่อใช้ในการ แก้ไขปัญหาอย่าง สร้างสรรค์ (3.1.2)	1. วัดและประเมินจากการ นำเสนอ การแสดงความคิดเห็นต่อผลงานการออกแบบ 2. วัดและประเมินจากการ แสดงความคิดเห็นในการ อภิปรายกลุ่มของผู้เรียน 3. วัดและประเมินจากผลการ วิเคราะห์แบบวิภาษวิธี เกี่ยวกับประเด็นการออกแบบ สื่อดิจิทัล 4. วัดและประเมินผลจากงาน ฝึกปฏิบัติจาก Tutorials 5. วัดและประเมินจากการ ส่งผลงานเข้าร่วมแข่งขันเพื่อ ขอรับรางวัล	1-15	15%
4. การนำเสนอผลงานที่ได้รับมอบหมายทั้งงานกลุ่มและงานเดี่ยว	ทักษะความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบ 1. มีความรับผิดชอบใน การกระทำของตนเอง และรับผิดชอบงานใน กลุ่ม (4.1.4) 2. มีความรับผิดชอบ การพัฒนาการเรียนรู้ ทั้งของตนเองและทาง วิชาชีพอย่างต่อเนื่อง (4.1.6)	1. วัดและประเมินจากผลการ นำเสนอโครงการในการจัด นิทรรศการโครงการออกแบบ กราฟิกในงานธุรกิจ 2. วัดและประเมินจากผลการ ค้นคว้า การตอบโจทย์งาน 3. วัดและประเมินจากผลการ นำเสนอผลงานกลุ่มและการ เป็นผู้นำในการอภิปราย ซักถาม	15	10%
5. การติดตามการคิด การวิเคราะห์ และนำเสนอรายงานประเด็นสำคัญด้านการ	ทักษะการวิเคราะห์เชิง ตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ 1. มีทักษะการใช้ เครื่องมือที่จำเป็นที่มี อยู่ในปัจจุบันต่อการ	1. วัดและประเมินจากผลการ สืบค้น เทคนิคการนำเสนอโดย ใช้ทฤษฎี การเลือกใช้ เครื่องมือทางเทคโนโลยี สารสนเทศ คณิตศาสตร์และ สถิติที่เกี่ยวข้องได้อย่าง เหมาะสม	2-15	10%

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
ออกแบบสื่อดิจิทัล	<p>ทำงานที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ (5.1.1)</p> <p>2. สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างเหมาะสม (5.1.4)</p>	<p>2. วัดและประเมินจากผลการสืบค้น เทคนิคการกรรภาพิก งานกราฟิก ได้อย่างเหมาะสม</p> <p>3. วัดและประเมินจากความสามารถในการอธิบายถึงข้อจำกัด เหตุผลการเลือกใช้เครื่องมือ การอภิปรายกรณีศึกษาที่มีการนำเสนอต่อชั้นเรียนทั้งจากเพื่อนร่วมชั้นและอาจารย์ผู้สอนรายวิชา</p>		

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. เอกสารและตำราหลัก

ชาวลิน เนียมสอน. (2562). *เอกสารประกอบการสอนการออกแบบสื่อดิจิทัล*. กรุงเทพมหานคร : ศูนย์บริการสื่อและสิ่งพิมพ์กราฟิกไซท์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

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

จตุพงษ์ ภูสุมาส. (2560). *Principles Infographic*. กรุงเทพมหานคร: ไอดีซี พรีเมียร์.

สุธาพร ล้ำเลิศกุล. (2561). *พูดด้วยภาพ พรีเซนอย่างไรให้ถูกใจคนฟัง by BetterPitch*. กรุงเทพมหานคร: ปัญญุมิตร.

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

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

เฉลิมศักดิ์ บุตรวิเศษ. (2561). *สุดยอดเคล็ดลับอาชีพสกริล Illustrator*. กรุงเทพมหานคร: ซีเอ็ดยูเคชั่น.

ปิยะ นากสงค์, อัมรินทร์ เพ็ชรกุล, มณีนุช สมานหมู่, มนัสสินี ลำสันเทียะ, กัมพล ชมภูทิพย์. (2560).

ตกแต่งภาพกราฟิก Photoshop CS6 + CC ฉบับสมบูรณ์. กรุงเทพมหานคร: ชิมพลิฟาย.

ปิยะ นากสงค์, อัมรินทร์ เพ็ชรกุล, มณีนุช สมานหมู่, มนัสสินี ลำสันเทียะ, กัมพล ชมภูทิพย์. (2562).

ตัดต่องานภาพยนตร์ ใส่เอฟเฟกต์และโมชันกราฟิกด้วย Premiere Pro & After Effects CC 2018 ฉบับสมบูรณ์. กรุงเทพมหานคร: ชิมพลิฟาย.

อนัน วาโซะ. (2561). *Graphic Design for Advertising & Printing*. กรุงเทพมหานคร: ไอดีซี พรีเมียร์.

อนัน วาโซะ. (2561). *เริ่มต้นวาดการ์ตูนอย่างมืออาชีพด้วย Illustrator CC*. กรุงเทพมหานคร: ไอดีซี พรีเมียร์.

อนัน วาโซะ. (2559). *Photoshop CC Basic Retouch ฉบับมือใหม่หัดแต่งภาพ*. กรุงเทพมหานคร: ไอดีซี พรีเมียร์.

อิศเรศ ภาชนะกาญจน์. (2559). *Professional Guide After Effects CC คู่มือฉบับสมบูรณ์*.
กรุงเทพมหานคร: 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

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

-

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

- ทวนสอบจากการมอบหมายโครงการเกี่ยวกับการออกแบบสื่อดิจิทัล

- ทวนสอบจากผลการเรียนรู้ของนักศึกษา จากคะแนนสอบปฏิบัติ / ผลการเรียนรู้ งานที่ได้รับมอบหมาย และการนำเสนอผลงาน

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

- ปรับปรุงรายวิชาทุกปี หรือตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ตามข้อ 4
- ปรับปรุงเนื้อหาของรายวิชาเพื่อให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียน ประยุกต์ความรู้กับปัญหาที่มาจากงานวิจัยของอาจารย์