



รายละเอียดของรายวิชา(Course Specification)

รหัสวิชา FAM ๑๓๐๒ รายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่องานภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล
แขนงวิชาภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
ภาคการศึกษา ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๓

หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

๑. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา FAM ๑๓๐๒
ชื่อรายวิชาภาษาไทย คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่องานภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ Graphic Computer for Film and Digital Media

๒. จำนวนหน่วยกิต

๓(๒-๒-๕)

๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

๓.๑ หลักสูตร นิเทศศาสตรบัณฑิต (ภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล)
๓.๒ ประเภทของรายวิชา วิชาเอกบังคับ

๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

๔.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา อาจารย์ชินกฤต อุดมลาภไพศาล
๔.๒ อาจารย์ผู้สอน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุวิมล อภาพล

๕. สถานที่ติดต่อ

ห้องพักอาจารย์ วิทยาลัยนิเทศศาสตร์
Email : suwimol.ap@ssru.ac.th

๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

๖.๑ ภาคการศึกษาที่ ๒/๒๕๖๓
๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้ ประมาณ ๔๐ คน

๗. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน(Pre-requisite) (ถ้ามี) ไม่มี

๘. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน(Co-requisites)(ถ้ามี) ไม่มี

๙. สถานที่เรียน On site มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, Online ด้วยโปรแกรม Google meet, และ On demand

๑๐. วันที่จัดทำหรือปรับปรุง วันที่ ๑ เดือนพฤศจิกายน พ.ศ.๒๕๖๗
รายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ในประวัติ พัฒนาการ ความเข้าใจต่อความหมาย ความสำคัญ ประโยชน์ของ คอมพิวเตอร์กราฟิก มีทักษะในโปรแกรมประยุกต์ประเภทกราฟิก การใช้งานเครื่องมือ การตกแต่ง การสร้างสรรค์ และการจัดการภาพดิจิทัล เรียนรู้เครื่องมือและเทคนิคการวาดเพื่อใช้สร้างภาพประกอบ ประยุกต์ใช้ในงานที่เกี่ยวข้องกับสื่อภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลได้

๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

- เพื่อให้เกิดความรู้และความเข้าใจ หลักการ ความสำคัญ และพื้นฐานของคอมพิวเตอร์กับการออกแบบกราฟิก
- เพื่อให้นักศึกษาสามารถใช้งานโปรแกรมประยุกต์ทางด้านกราฟิกในการจัดการสร้างสรรค์ภาพถ่ายดิจิทัลรวมถึงงานออกแบบภาพประกอบในงานภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลได้
- เพื่อเป็นแนวทางให้นักศึกษาสามารถบูรณาการความรู้ นำไปใช้ในงานอื่นๆที่เกี่ยวข้อง

หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

๑. คำอธิบายรายวิชา

แนวคิด ความหมาย ประวัติ และประโยชน์คอมพิวเตอร์กราฟิก คุณลักษณะและประเภทกราฟิก พื้นฐานการ ตกแต่งภาพดิจิทัล การวาดภาพประกอบ การนำไปประยุกต์ใช้ในงานภาพยนตร์ และการออกแบบสื่อดิจิทัล

๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน(ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
๓๐	-	๓๐	๓๕

๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

- ๓.๑ ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน วิทยาลัยนิเทศศาสตร์
- ๓.๒ ปรึกษาผ่านโทรศัพท์ที่ทำงาน / มือถือ หมายเลข ๐๘๙-๑๕๕-๓/๑๖๔
- ๓.๓ ปรึกษาผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) suwimol.ap@ssru.ac.th
- ๓.๔ ปรึกษาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook/Twitter/Line) Suwimol Apapol
- ๓.๕ ปรึกษาผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Internet/Web board) https://elcca.ssru.ac.th/suwimol_ap/

หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

๑. คุณธรรม จริยธรรม

๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีวินัย ตรงต่อเวลา และมีความรับผิดชอบสูงทั้งต่อตนเอง วิชาชีพ และสังคม
- (๒) แสดงความซื่อสัตย์สุจริต
- (๓) ปฏิบัติหน้าที่ด้วยคุณธรรม จริยธรรมและจรรยาบรรณในวิชาชีพ
- (๔) เคารพในระเบียบและกฎเกณฑ์ขององค์กรและสังคม
- (๕) เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์

๑.๒ วิธีการสอน

- (๑) การตรงต่อเวลาในการเข้าเรียน การแต่งกายที่ถูกต้องตามระเบียบของ
- (๒) มอบหมายงาน เพื่อให้นักศึกษาตระหนักถึงจรรยาบรรณในการสร้างงาน
- (๓) การสอนโดยให้นักศึกษาสวมบทบาทสมมติเพื่อให้เกิดประสบการณ์เสมือนจริง
- (๔) มอบหมายให้นักศึกษาทำงานกลุ่ม

๑.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) การประเมินผลจากพฤติกรรมการเข้าเรียน และการส่งงานที่ได้รับมอบหมายให้ตรงเวลา
- (๒) การประเมินผลจากผลงานของนักศึกษา
- (๓) การประเมินผลการแสดงบทบาทสมมติ
- (๔) การประเมินผลจากผลงานของนักศึกษาและพิจารณาการเปลี่ยนแปลงความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมการทำงานร่วมกันของนักศึกษา

๒. ความรู้

๒.๑ ความรู้ที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีความรู้เกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีพื้นฐานด้านนิเทศศาสตร์และในสาขาวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง
- (๒) มีความรู้ที่เกิดจากบูรณาการความรู้ในศาสตร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อส่งเสริมศักยภาพในการประกอบวิชาชีพ
- (๓) มีความรู้ภาคปฏิบัติอย่างลึกซึ้งและกว้างขวาง เป็นระบบ เป็นสากล และเท่าทันสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก
- (๔) มีความรู้และความสามารถในการแสวงหาความรู้และประสบการณ์เพิ่มเติมตลอดชีวิต
- (๕) มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับพัฒนาการของสื่อดิจิทัลและเทคโนโลยีสมัยใหม่ ตลอดจนสามารถบูรณาการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีกับการทำงานได้

๒.๒ วิธีการสอน

- (๑) การเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถในการเรียนรู้ในชั้นเรียนและแสวงหาความรู้เพิ่มเติมภายนอกชั้นเรียนได้
- (๒) การวิเคราะห์กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับนิเทศศาสตร์ในสถานการณ์ปัจจุบัน

๒.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากพฤติกรรมการ ความสนใจ และการมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน
- (๒) ประเมินผลจากการศึกษาค้นคว้า การทำรายงานกลุ่ม การอภิปรายกลุ่ม การวิเคราะห์กรณีศึกษา และผลงานของนักศึกษา

๓. ทักษะทางปัญญา**๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา**

- (๑) มีความสามารถในการเข้าถึงฐานข้อมูลซึ่งเป็นฐานความรู้ที่จำเป็นสำหรับการปฏิบัติงานในวิชาชีพ
- (๒) มีศักยภาพทางความคิด อาทิ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การคิดเชิงสร้างสรรค์ การคิดหลายมุม เพื่อให้ได้ข้อเท็จจริงและความรู้ที่ถูกต้อง ชัดเจน และเป็นประโยชน์
- (๓) มีความสามารถในการวิเคราะห์สถานการณ์ การวางแผน การบริหารจัดการและการปฏิบัติงานตามแผน และการประเมินผลในแต่ละวิชาชีพ
- (๔) มีความสามารถในการเรียบเรียงความคิดอย่างเป็นระบบและนำเสนอได้อย่างสร้างสรรค์
- (๕) มีความสามารถในการเชื่อมโยงและประยุกต์สาระความรู้ไปสู่การปฏิบัติงานด้านวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง

๓.๒ วิธีการสอน

- (๑) การเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถในการวิเคราะห์กรณีศึกษาในสถานการณ์ปัจจุบัน
- (๒) การเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมเกี่ยวกับสารสนเทศทางนิเทศศาสตร์ กำหนดประเด็น วิเคราะห์ ประเมินผล และสามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้

๓.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากพฤติกรรมการ ความสนใจ และการมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน
- (๒) ประเมินผลจากการศึกษาค้นคว้า การทำรายงานกลุ่ม การอภิปรายกลุ่ม การวิเคราะห์กรณีศึกษา และผลงานของนักศึกษา
- (๓) การประเมินผลจากการฝึกปฏิบัติและการร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตรเพื่อบูรณาการความรู้

๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ**๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา**

- (๑) สามารถทำงานกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี
- (๒) มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย
- (๓) สามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์และวัฒนธรรมองค์กรที่ไปปฏิบัติงานได้เป็นอย่างดี
- (๔) มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับผู้ร่วมงานในองค์กรและกับบุคคลทั่วไป
- (๕) สามารถแก้ปัญหาและพัฒนากระบวนการปฏิบัติงานให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลยิ่งขึ้น
- (๖) มีภาวะผู้นำและผู้ตามที่ดี

๔.๒ วิธีการสอน

- (๑) การวิเคราะห์กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ
- (๒) การสอนแบบบทบาทสมมติเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษารับผิดชอบต่อหน้าที่และงานที่ได้รับมอบหมาย และเกิดประสบการณ์เสมือนจริง
- (๓) การฝึกปฏิบัติและการจัดกิจกรรมเพื่อบูรณาการความรู้สู่การปฏิบัติที่เป็นรูปธรรมชัดเจน

๔.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากผลการวิเคราะห์กรณีศึกษา
- (๒) ประเมินจากการฝึกปฏิบัติการทำงานเป็นกลุ่ม
- (๓) ประเมินผลจากข้อสรุปและผลของการแสดงบทบาทสมมติ

๕. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ**๕.๑ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา**

- (๑) มีทักษะการใช้ข้อมูลเชิงตัวเลขจากแหล่งข้อมูลปฐมภูมิและข้อมูลทุติยภูมิในการวิเคราะห์สถานการณ์การตัดสินใจ การวางแผน การบริหารแผนและปฏิบัติงานและการประเมินผลการปฏิบัติงาน
- (๒) มีทักษะการสื่อสารซึ่งก่อให้เกิดประสิทธิผลในการปฏิบัติงานในแต่ละวิชาชีพ ได้แก่ ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และเขียนทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นพื้นฐานในการสร้างสารและการนำเสนอ
- (๓) มีทักษะในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมสนับสนุนการปฏิบัติงาน อาทิ การสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตด้วยรูปแบบต่าง ๆ โดยเฉพาะการประยุกต์ใช้สื่อสังคมออนไลน์

๕.๒ วิธีการสอน

- (๑) อธิบายวิธีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อใช้ในการสืบค้นข้อมูลเพื่อหาข้อมูลอ้างอิงในการประกอบภาพและวาดภาพประกอบ รวมถึงเทคนิควิธีการต่างๆ นอกจากในชั้นเรียน
- (๒) สามารถใช้เทคโนโลยีการสื่อสารและสารสนเทศในการติดต่อสื่อสาร ส่งโครงการและการนำเสนอผลงานผ่านแพลตฟอร์มต่างๆ ที่กำหนดได้

๕.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน
- (๒) ประเมินจากผลการส่งรายงานเอกสารและการมีส่วนร่วมอภิปรายชิ้นงาน
- (๓) ประเมินจากโครงการที่นำเสนอ
- (๔) ประเมินการวิเคราะห์และการพัฒนาของแต่ละบุคคล

หมายเหตุ

- สัญลักษณ์ ● หมายถึง ความรับผิดชอบหลัก
- สัญลักษณ์ ○ หมายถึง ความรับผิดชอบรอง
- เว้นว่าง หมายถึง ไม่ได้รับผิดชอบ

ซึ่งจะปรากฏอยู่ในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล

๑. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	การประเมินผล
๑	หัวข้อและรายละเอียด ๑. แนะนำการเรียนการสอนก่อนเริ่มเรียน ระเบียบ เนื้อหารายวิชา การประเมินผล ๒. พัฒนาการคอมพิวเตอร์กราฟิก และ ปัญญาประดิษฐ์สร้าง (Generative AI)	๔	บรรยายในรูปแบบ On site มี รายละเอียด ดังนี้ - การแนะนำตัวผู้สอนและผู้เรียน - การอธิบายคำอธิบายรายวิชา กิจกรรมการเรียนการสอน การ วัดผลและการประเมินผล - การอธิบายการเรียนออนไลน์และ ขอปฏิบัติ พร้อมแนะนำแหล่งการ เรียนรู้และสื่อการเรียนออนไลน์	- แบบประเมินการมีส่วนร่วม
๒	หัวข้อและรายละเอียด ๑. พื้นฐานกราฟิกกับการออกแบบบน คอมพิวเตอร์(องค์ประกอบกราฟิก โหมด สี แบบอักษร รูปแบบไฟล์ ความละเอียด) ๒. การใช้งาน Photoshopเบื้องต้น (การ ควบคุมเครื่องมือพื้นฐาน)	๔	บรรยายในรูปแบบ On demand ผ่าน หน้าเว็บไซต์ https://elcca.ssrุ.ac.th/suwimol_op/ และให้นักศึกษาทดลองปฏิบัติ	- ประเมินความรู้รายบุคคล (แบบประเมินความรู้เรื่อง พื้นฐานคอมพิวเตอร์กราฟิก)
๓	หัวข้อและรายละเอียด การใช้งาน Photoshop เบื้องต้น (การควบคุมเครื่องมือพื้นฐาน)	๔	บรรยายในรูปแบบ On demand ผ่าน หน้าเว็บไซต์ https://elcca.ssrุ.ac.th/suwimol_op/ และให้นักศึกษาทดลองปฏิบัติ	- ประเมินความรู้รายบุคคล (แบบประเมินความรู้เรื่อง พื้นฐานเครื่องมือPhotoshop)
๔	หัวข้อและรายละเอียด ๑. เครื่องมือการเลือก(Selection Tools) การจัดการเลเยอร์ (Layer) ๒. เครื่องมือ Generative Fill	๔	บรรยาย พร้อมยกตัวอย่างประกอบ ในรูปแบบ Online และ/หรือ On site ผ่านโปรแกรม Google meet และให้ นักศึกษาทดลองปฏิบัติ	- ประเมินจากการทดสอบ ย่อยการปฏิบัติใช้งาน โปรแกรมโดยใช้การให้คะแนน แบบประเมินรายบุคคล - แบบประเมินการมีส่วนร่วม
๕	หัวข้อและรายละเอียด การบังภาพ แชนเนลสี และการ ปรับแต่งสีภาพ	๔	บรรยาย พร้อมยกตัวอย่างประกอบ ในรูปแบบ Online และ/หรือ On site ผ่านโปรแกรม Google meet และให้ นักศึกษาทดลองปฏิบัติ	- ประเมินจากการทดสอบ ย่อยการปฏิบัติใช้งาน โปรแกรมโดยใช้การให้คะแนน แบบประเมินรายบุคคล - แบบประเมินการมีส่วนร่วม

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/สื่อที่ใช้	การประเมินผล
๖	หัวข้อและรายละเอียด เทคนิคการรีทัชภาพ (Photo Retouching)	๔	บรรยายในรูปแบบ On demand ผ่าน หน้าเว็บไซต์ https://elcca.ssru.ac.th/suwimol_ap/ และให้นักศึกษาทดลองปฏิบัติ	- ประเมินจากการทดสอบ ย่อยการปฏิบัติใช้งาน โปรแกรมโดยใช้การให้คะแนน แบบประเมินรายบุคคล - แบบประเมินการมีส่วนร่วม
๗	หัวข้อและรายละเอียด การออกแบบและจัดวางองค์ประกอบ ของภาพ (Photo Manipulation)	๔	บรรยาย พร้อมยกตัวอย่างประกอบ ในรูปแบบ Online และ/หรือ On site ผ่านโปรแกรม Google meet และให้ นักศึกษาทดลองปฏิบัติ	- ประเมินจากการทดสอบ ย่อยการปฏิบัติใช้งาน โปรแกรมโดยใช้การให้คะแนน แบบประเมินรายบุคคล - แบบประเมินการมีส่วนร่วม
๘	สัปดาห์สอบกลางภาค			
๙	หัวข้อและรายละเอียด การใช้งาน Illustrator เบื้องต้น (การควบคุมเครื่องมือพื้นฐาน)	๔	บรรยายในรูปแบบ On demand ผ่าน หน้าเว็บไซต์ https://elcca.ssru.ac.th/suwimol_ap/ และให้นักศึกษาทดลองปฏิบัติ	- ประเมินจากการทดสอบ ย่อยการปฏิบัติใช้งาน โปรแกรมโดยใช้การให้คะแนน แบบประเมินรายบุคคล - แบบประเมินการมีส่วนร่วม
๑๐	หัวข้อและรายละเอียด เครื่องมือวาดภาพ การจัดการวัตถุ และเลเยอร์	๔	บรรยาย พร้อมยกตัวอย่างประกอบ ในรูปแบบ Online และ/หรือ On site ผ่านโปรแกรม Google meet และให้ นักศึกษาทดลองปฏิบัติ	- ประเมินจากการทดสอบ ย่อยการปฏิบัติใช้งาน โปรแกรมโดยใช้การให้คะแนน แบบประเมินรายบุคคล - แบบประเมินการมีส่วนร่วม
๑๑	หัวข้อและรายละเอียด เทคนิคการวาด 1 (Line, Shape and Pencil Tool)	๔	บรรยายในรูปแบบ On demand ผ่าน หน้าเว็บไซต์ https://elcca.ssru.ac.th/suwimol_ap/ และให้นักศึกษาทดลองปฏิบัติ	- ประเมินจากการทดสอบ ย่อยการปฏิบัติใช้งาน โปรแกรมโดยใช้การให้คะแนน แบบประเมินรายบุคคล - แบบประเมินการมีส่วนร่วม
๑๒	หัวข้อและรายละเอียด เทคนิคการวาด 2 (Pen and Brush Tool)	๔	บรรยาย พร้อมยกตัวอย่างประกอบ ในรูปแบบ Online และ/หรือ On site ผ่านโปรแกรม Google meet และให้ นักศึกษาทดลองปฏิบัติ	- ประเมินจากการทดสอบ ย่อยการปฏิบัติใช้งาน โปรแกรมโดยใช้การให้คะแนน แบบประเมินรายบุคคล - แบบประเมินการมีส่วนร่วม

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	การประเมินผล
๑๓	หัวข้อและรายละเอียด การจัดการสี และเครื่องมือGradient, Blends และPatterns	๔	บรรยาย พร้อมยกตัวอย่างประกอบ ในรูปแบบ Online และ/หรือ On site ผ่านโปรแกรม Google meet และให้ นักศึกษาทดลองปฏิบัติ	- ประเมินจากการทดสอบ ย่อยการปฏิบัติใช้งาน โปรแกรมโดยใช้การให้คะแนน แบบประเมินรายบุคคล - แบบประเมินการมีส่วนร่วม
๑๔	หัวข้อและรายละเอียด การประยุกต์ใช้งานคอมพิวเตอร์กราฟิก: ออกแบบสัญลักษณ์, โลโก้	๔	บรรยาย พร้อมยกตัวอย่างประกอบ ในรูปแบบ Online และ/หรือ On site ผ่านโปรแกรม Google meet -มอบหมายให้นักศึกษาออกแบบ สัญลักษณ์, โลโก้	- ประเมินจากการทดสอบ ย่อยการปฏิบัติใช้งาน โปรแกรมโดยใช้การให้คะแนน แบบประเมินรายบุคคล - ประเมินจากการทดสอบ ย่อยการปฏิบัติใช้งาน
๑๕	หัวข้อและรายละเอียด การประยุกต์ใช้งานคอมพิวเตอร์กราฟิก: ออกแบบโปสเตอร์	๔	บรรยาย พร้อมยกตัวอย่างประกอบ ในรูปแบบ Online และ/หรือ On site ผ่านโปรแกรม Google meet -มอบหมายให้นักศึกษาออกแบบ สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ต่างๆ เช่น โปสเตอร์หน้า	- ประเมินจากการทดสอบ ย่อยการปฏิบัติใช้งาน โปรแกรมโดยใช้การให้คะแนน แบบประเมินรายบุคคล - ประเมินจากการทดสอบ ย่อยการปฏิบัติใช้งาน
๑๖	หัวข้อและรายละเอียด ประมวลการเรียนรู้ในรายวิชา และทดสอบภาคปฏิบัติ	๔	บรรยาย พร้อมยกตัวอย่างประกอบ ในรูปแบบ Online และ/หรือ On site ผ่านโปรแกรม Google meet - นักศึกษาส่งโครงงานบุคคล ๒ งาน	- ประเมินจากการทดสอบ ย่อยการปฏิบัติใช้งาน โปรแกรมโดยใช้การให้คะแนน แบบประเมินรายบุคคล - ประเมินจากการทดสอบ ย่อยการปฏิบัติใช้งาน โปรแกรมโดยใช้การให้คะแนน แบบประเมินรายบุคคล
๑๗	สัปดาห์สอบปลายภาค			

๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

(ระบุวิธีการประเมินผลการเรียนรู้หัวข้อย่อยแต่ละหัวข้อตามที่ปรากฏในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบของรายวิชา (Curriculum Mapping) ตามที่กำหนดในรายละเอียดของหลักสูตรสัปดาห์ที่ประเมินและสัดส่วนของการประเมินผล)

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
๑.๑.๑-๑.๑.๕, ๓.๑.๔, ๔.๑.๑-๔.๑.๔	๑. คะแนนจิตพิสัย (การเข้าชั้นเรียน / มารยาท / การแต่งกาย)	ทุกสัปดาห์	๑๐
๑.๑.๓ - ๑.๑.๔, ๒.๑.๑- ๒.๑.๔, ๓.๑.๑-๓.๑.๔, ๔.๑.๑-๔.๑.๕	๒. คะแนนงานในชั้นเรียน	ทุกสัปดาห์	๑๐
๑.๑.๓ - ๑.๑.๔, ๒.๑.๑-๒.๑.๔, ๓.๑.๑- ๓.๑.๔, ๔.๑.๑-๔.๑.๕	๓. คะแนนงานที่ได้รับมอบหมาย	๓, ๑๔, ๑๕, ๑๖	๔๐
๓.๑.๑-๓.๑.๔, ๔.๑.๑- ๔.๑.๕, ๕.๑.๑-๕.๑.๔	๔. คะแนนภาคปฏิบัติ	๓, ๑๔, ๑๕	๔๐

หมวดที่ ๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

๑. ตำราและเอกสารหลัก

- ๑) ชินกฤต อุดมลาภไพศาล. (กรกฎาคม 2565). เอกสารประกอบการสอนวิชา CFD 1204 คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่องานภาพยนตร์, กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- ๒) เกียรติพงษ์ บุญจิตร. (2563). Photoshop CC 2020 Professional Guide. กรุงเทพฯ: โอดีซี พรีเมียร์.
- ๓) วสันต์ พึ่งพูนผล. (2565). ILLUSTRATOR CC 2022 Professional Guide. กรุงเทพฯ: โอดีซี พรีเมียร์.
- ๔) Faulkner, A., Chavez, C. (2021). Adobe Photoshop Classroom in a Book (2022 release). California: Adobe Press.
- ๕) Wood, B. (2022). Adobe Illustrator Classroom in a Book (2023 release). California: Adobe Press.

๒. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

- ๑) <https://www.youtube.com/c/BStudioThailand>
- ๒) <https://www.youtube.com/c/MaxbandTV>
- ๓) <https://www.youtube.com/c/JackiePixart>
- ๔) <https://www.youtube.com/c/PhotoHackz>
- ๕) <https://www.youtube.com/c/GorraDesign>
- ๖) <https://www.youtube.com/user/TastyTuts>

หมวดที่ ๓/ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- การสนทนาระหว่างอาจารย์และนักศึกษา
- การสังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียนของนักศึกษา
- แบบประเมินผู้สอนและรายวิชา

๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- ผลการปฏิบัติงานในชั้นเรียนของนักศึกษา
- ผลการเรียน และผลงานโดยรวมของนักศึกษา

๓. การปรับปรุงการสอน

- การประชุมระหว่างอาจารย์ผู้สอนเพื่อหาแนวทางพัฒนารายวิชา
- ข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
- ศึกษาและupdate กรณีศึกษาให้ทันกับเหตุการณ์

๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

- การทวนสอบให้คะแนนจากกรรมการกำกับมาตรฐานวิชาการ ตรวจสอบผลการเรียนการสอน ผลงานนักศึกษา และการประเมินผล

๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

- ทบทวนและปรับปรุงการเนื้อหาวิชาตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบมาตรฐานสัมฤทธิ์ผล

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

ตามที่ปรากฏในรายละเอียดของหลักสูตร (Programme Specification) มคอ. ๒

รายวิชา	คุณธรรม จริยธรรม					ความรู้					ทักษะทางปัญญา					ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ						วิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารเทคโนโลยี สารสนเทศ		
	๑	๒	๓	๔	๕	๑	๒	๓	๔	๕	๑	๒	๓	๔	๕	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๑	๒	๓
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป																								
รหัสวิชา FAM๑๓๐๒																								
ชื่อรายวิชา																								
คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่องานภาพยนตร์ และสื่อดิจิทัล	●	○	○	○	○	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○	○	○	○
Computer Graphic for Film and Digital Media																								

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ