



รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)

รหัสวิชา FAM ๑๓๐๒ รายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่องานภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล

สาขาวิชา นิเทศศาสตร์ วิทยาลัย นิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ภาคการศึกษา ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๓

หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

๑. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา

FAM ๑๓๐๒

ชื่อรายวิชาภาษาไทย

คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่องานภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล

ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ

Computer Graphic for Film and Digital Media

๒. จำนวนหน่วยกิต

๓ หน่วย

๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

๓.๑ หลักสูตร

นิเทศศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์ (ภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล)

๓.๒ ประเภทของรายวิชา

เอกบังคับ

๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

๔.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา

อาจารย์ชินกฤต อุดมลาภไพศาล

๔.๒ อาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ชินกฤต อุดมลาภไพศาล

ผศ.ดร. ทวีพาสน์ พิชัยชาญณรงค์

ผศ.ดร. สุวิมล อาภาผล

ดร. ปุณรภา ประดิษฐ์พงษ์

๕. สถานที่ติดต่อ

วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ / email: chinnagrit.ud@ssru.ac.th

๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

๖.๑ ภาคการศึกษาที่

๒ / ๖๓

๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้

๓๕ คน ต่อกลุ่มเรียน

๗. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน(Pre-requisite)(ถ้ามี)

-

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

๙. สถานที่เรียน อาคารวิทยาลัยนิเทศศาสตร์

๑๐. วันที่จัดทำหรือปรับปรุง วันที่ ๑๐ เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๖๓/
รายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

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

๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

- ๒.๑ เพื่อให้เกิดความรู้และความเข้าใจ หลักการ ความสำคัญ และพื้นฐานของคอมพิวเตอร์กับ การออกแบบกราฟิก
- ๒.๒ เพื่อให้ศึกษามีความสามารถใช้งานโปรแกรมประยุกต์ทางด้านกราฟิกในการจัดการสร้างสรรค์ ภาพถ่ายดิจิทัลรวมถึงงานออกแบบภาพประกอบในงานภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลได้
- ๒.๓ เพื่อเป็นแนวทางให้ศึกษามีสามารถบูรณาการความรู้ นำไปใช้ในงานอื่นๆที่เกี่ยวข้อง

หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

๑. คำอธิบายรายวิชา

แนวคิด ความหมาย ประวัติ และประโยชน์คอมพิวเตอร์กราฟิก คุณลักษณะและประเภทกราฟิก พื้นฐานการ ตกแต่งภาพดิจิทัล การวาดภาพประกอบ การนำไปประยุกต์ใช้ในงานภาพยนตร์ และการออกแบบสื่อดิจิทัล

๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาคสนาม/การฝึกงาน(ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
---------------------	-----------------------	---	--------------------------------

๓๐	๐	๓๐	๓/๕
----	---	----	-----

๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

(ผู้รับผิดชอบรายวิชาโปรดระบุข้อมูล ตัวอย่างเช่น ๑ ชั่วโมง / สัปดาห์)

- ๓.๑ ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน ห้องพักอาจารย์ วิทยาลัยนิเทศศาสตร์
- ๓.๒ ปรึกษาผ่านโทรศัพท์ที่ทำงาน / มือถือ หมายเลข -
- ๓.๓ ปรึกษาผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) chinnagrit.ud@ssru.ac.th
- ๓.๔ ปรึกษาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Line) -
- ๓.๕ ปรึกษาผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Internet/Webboard) -

หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

๑. คุณธรรม จริยธรรม

๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีวินัยตรงต่อเวลาและมีความรับผิดชอบสูงทั้งต่อตนเองวิชาชีพและสังคม
- (๒) แสดงความซื่อสัตย์สุจริตอย่างสม่ำเสมอ
- (๓) ปฏิบัติหน้าที่ด้วยคุณธรรมและจริยธรรม
- (๔) เคารพในระเบียบและกฎเกณฑ์ขององค์กรและสังคม
- (๕) เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์

๑.๒ วิธีการสอน

- (๑) กำหนดความรับผิดชอบ ต้องมาเรียนให้ตรงเวลา
- (๒) มอบหมายเดี่ยว
- (๓) มอบหมายงานกลุ่มและการทำงานเป็นทีมเพื่อนเน้นความสามัคคี
- (๔) ตรวจงานเรียกเป็นรายบุคคลและสอบโดยต้องมีความซื่อสัตย์สุจริตในการสอบ

๑.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากการเข้าเรียนตรงเวลาของนักศึกษา
- (๒) ประเมินจากการส่งงานตรงเวลาที่ได้รับมอบหมาย
- (๓) ประเมินจากความสามัคคีและการทำงานกลุ่มได้

๒. ความรู้

๒.๑ ความรู้ที่ต้องพัฒนา

- (๑) เข้าใจและวิเคราะห์หลักการและทฤษฎีพื้นฐานด้านนิเทศศาสตร์
- (๒) สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจ และอธิบาย รวมถึงนำความรู้ทางนิเทศศาสตร์ไปประยุกต์ใช้ได้
- (๓) เข้าใจและสามารถบูรณาการหลักการของศาสตร์อื่นๆที่เกี่ยวข้องกับนิเทศศาสตร์

- (๔) เล็งเห็นการเปลี่ยนแปลงความรู้ในแนวกว้างของสาขานิเทศศาสตร์

๒.๒ วิธีการสอน

- (๑) บรรยายความรู้ผ่านเอกสารต่างๆ ตัวอย่างชิ้นงานออกแบบ
(๒) มอบหมายงาน
(๓) มอบหมายงานเอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดและการออกแบบกราฟิก

๒.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากพฤติกรรม การมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน
(๒) ประเมินจากผลการส่งรายงานและชิ้นโครงงาน
(๓) ประเมินจากโครงงาน
(๔) ประเมินการวิเคราะห์และการพัฒนาของแต่ละบุคคล

๓. ทักษะทางปัญญา

๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีความสามารถในการวิเคราะห์สถานการณ์อย่างเป็นระบบ
- (๒) สามารถสืบค้นตีความและประเมินสารสนเทศทางนิเทศศาสตร์เพื่อใช้ในการแก้ปัญหาอย่างเหมาะสม
- (๓) สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาโดยใช้หลักการทางนิเทศศาสตร์ที่ได้เรียนอย่างเหมาะสม
- (๔) มีความใฝ่หาความรู้อยู่เสมอ

๓.๒ วิธีการสอน

- (๑) สอนการเทคนิคการออกแบบด้วยแนวทางที่หลากหลายเพื่อนำไปใช้ให้เหมาะกับงานภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล รวมถึงกระบวนการและขั้นตอน
(๒) สอนวิธีแก้ปัญหายังเป็นระบบ และให้ลองไปฝึกกับสถานการณ์จริง
(๓) จับกลุ่มอภิปรายชิ้นงานที่นำเสนอทั้งรายบุคคลและกลุ่ม
(๔) มอบหมายงาน
(๕) ตรวจเช็คชิ้นงานเอกสาร และชิ้นงานตลอดเวลา

๓.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากพฤติกรรมและการมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน
(๒) ประเมินจากผลกระบวนการ ขั้นตอนการผลิตชิ้นงาน
(๓) ประเมินจากโครงงาน
(๔) ประเมินการวิเคราะห์และการพัฒนาของแต่ละบุคคล

๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- (๑) สามารถทำงานกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี
- (๒) มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย
- (๓) สามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์และวัฒนธรรมองค์กรที่ไปปฏิบัติได้เป็นอย่างดี
- (๔) มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนร่วมงานในองค์กรและกับบุคคลทั่วไป
- (๕) มีภาวะผู้นำ

๔.๒ วิธีการสอน

- (๑) มอบหมายงานที่ต้องทำร่วมกัน
- (๒) แบ่งกลุ่มให้เลือกหน้าที่ตนเอง
- (๓) มอบหมายงานบุคคล ตรวจงานรายบุคคล
- (๔) ตรวจงานกลุ่มเป็นระยะ และ สอบถามถึงปัญหา
- (๕) มอบหมายงานเดี่ยวที่ตนเองต้องรับผิดชอบ

๔.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน
- (๒) ประเมินจากผลการส่งรายงานเอกสาร
- (๓) ประเมินจากงาน ที่นำมาส่ง
- (๔) ประเมินการวิเคราะห์และการพัฒนาของแต่ละบุคคล

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

- (๑) มีทักษะการใช้ภาษาไทยอธิบายหลักการและสถานการณ์
- (๒) สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการเก็บข้อมูลและนำเสนอรายงาน
- (๓) มีความรู้พื้นฐานทางคณิตศาสตร์และสถิติ
- (๔) ใช้ภาษาอังกฤษสื่อสารได้

๕.๒ วิธีการสอน

- (๑) อธิบายวิธีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อใช้ในการสืบค้นข้อมูลเพื่อหาข้อมูลอ้างอิงในการประกอบภาพและวาดภาพประกอบ รวมถึงเทคนิควิธีการต่างๆ นอกจากนี้ในชั้นเรียน
- (๒) สามารถใช้เทคโนโลยีการสื่อสารและสารสนเทศในการติดต่อสื่อสาร ส่งโครงการและการนำเสนอผลงานผ่านแพลตฟอร์มต่างๆ ที่กำหนดได้
- (๓) บรรยายและแจกเอกสารการสอนที่เป็นภาษาอังกฤษ

๕.๓ วิธีการประเมินผล

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

๖. ด้านอื่นๆ

ไม่มี

หมายเหตุสัญลักษณ์ หมายถึง ความรับผิดชอบหลัก

สัญลักษณ์ หมายถึง ความรับผิดชอบ
 ว่าง หมายถึง ไม่ได้รับผิดชอบ

ซึ่งจะปรากฏอยู่ในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล

๑. แผนการสอน

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	การประเมินผล
๑	วัตถุประสงค์ ข้อ (๑) หัวข้อและรายละเอียด ๑. แนะนำการเรียนการสอน ก่อนเริ่มเรียน ระเบียบ เนื้อหา รายวิชา การประเมินผล ๒. พัฒนาการคอมพิวเตอร์ กราฟิก และปัญญาประดิษฐ์ สร้าง (Generative AI)	๔	รูปแบบ Onsite -ทดสอบก่อนเรียน (Pre-Test) -บรรยาย พร้อมยกตัวอย่าง อภิปราย -ไฟล์นำเสนอ (PPT) วิดีโอคลิป, YouTube -ลงชื่อเข้าออกจากชั้นเรียน	- แบบประเมินการมีส่วนร่วม - แบบทดสอบก่อนเรียน
๒	วัตถุประสงค์ ข้อ (๑),(๒) หัวข้อและรายละเอียด ๑. พื้นฐานกราฟิกกับการ ออกแบบบนคอมพิวเตอร์ (องค์ประกอบกราฟิก โหมดสี แบบอักษร รูปแบบไฟล์ ความ ละเอียด) ๒. การใช้งาน Photoshop เบื้องต้น (การควบคุมเครื่องมือ พื้นฐาน)	๔	รูปแบบ On Demand (1) ผ่าน Moodle https://elcca.ssru.ac.th/chinnagrit_ud - ศึกษาเนื้อหาจาก Video การใช้โปรแกรมประยุกต์ (Adobe Photoshop) ตามหัวข้อ และผู้เรียนทดลอง ปฏิบัติ -ไฟล์เอกสาร (pdf)	- ประเมินความรู้รายบุคคล (แบบประเมินความรู้เรื่อง ความรู้พื้นฐานคอมพิวเตอร์ กราฟิก)

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	การประเมินผล
๓	วัตถุประสงค์ ข้อ (๑),(๒) หัวข้อและรายละเอียด การใช้งาน Photoshop เบื้องต้น (การควบคุมเครื่องมือพื้นฐาน)	๔	รูปแบบ On Demand (2) ผ่าน Moodle https://elcca.ssru.ac.th/chinnagrit_ud - ศึกษาเนื้อหาจาก Video การใช้โปรแกรมประยุกต์ (Adobe Photoshop) ตามหัวข้อ และผู้เรียนทดลองปฏิบัติ -ไฟล์เอกสาร (pdf)	- ประเมินความรู้รายบุคคล (แบบประเมินความรู้เรื่องพื้นฐานเครื่องมือ Photoshop)
๔	วัตถุประสงค์ ข้อ (๑),(๒) หัวข้อและรายละเอียด ๑. เครื่องมือการเลือก (Selection Tools) การจัดการเลเยอร์ (Layer) ๒. เครื่องมือ Generative Fill	๔	รูปแบบ Onsite -บรรยายและสาธิตการใช้โปรแกรมประยุกต์ (Adobe Photoshop) ผู้เรียนทดลองปฏิบัติ -ไฟล์เอกสาร (pdf) -ลงชื่อเข้าออกจกชั้นเรียน	- ประเมินจากการทดสอบย่อย การปฏิบัติงานโปรแกรม โดยใช้การให้คะแนนแบบรูบริค (แบบประเมินรายบุคคล) - แบบประเมินการมีส่วนร่วม
๕	วัตถุประสงค์ ข้อ (๑),(๒) หัวข้อและรายละเอียด การบังภาพ แชนเนลสี และการปรับแต่งสีภาพ	๔	รูปแบบ Onsite -บรรยายและสาธิตการใช้โปรแกรมประยุกต์ (Adobe Photoshop) ผู้เรียนทดลองปฏิบัติ - วิดีโอคลิป, YouTube -ลงชื่อเข้าออกจกชั้นเรียน	- ประเมินจากการทดสอบย่อย การปฏิบัติงานโปรแกรม โดยใช้การให้คะแนนแบบรูบริค (แบบประเมินรายบุคคล) - แบบประเมินการมีส่วนร่วม
๖	วัตถุประสงค์ ข้อ (๑),(๒) หัวข้อและรายละเอียด เทคนิคการรีทัชภาพ (Photo Retouching)	๔	รูปแบบ On Demand (3) ผ่าน Moodle https://elcca.ssru.ac.th/chinnagrit_ud - ศึกษาเนื้อหาจาก Video การใช้โปรแกรมประยุกต์ (Adobe Photoshop) ตามหัวข้อ และผู้เรียนทดลองปฏิบัติ	
๓/	วัตถุประสงค์ ข้อ (๑),(๒) หัวข้อและรายละเอียด การออกแบบและจัดวางองค์ประกอบของภาพ (Photo Manipulation)	๔	รูปแบบ Onsite -บรรยายและสาธิตการใช้โปรแกรมประยุกต์ (Adobe Photoshop) ผู้เรียนทดลองปฏิบัติ -ไฟล์เอกสาร (pdf), วิดีโอคลิป, YouTube -ลงชื่อเข้าออกจกชั้นเรียน -มอบหมายงานครั้งที่ 1 (รายบุคคล)	- ประเมินจากการทดสอบย่อย การปฏิบัติงานโปรแกรม โดยใช้การให้คะแนนแบบรูบริค (แบบประเมินรายบุคคล) - แบบประเมินการมีส่วนร่วม
๔	ลำดับทดสอบกลางภาค			
๓	วัตถุประสงค์ ข้อ (๑),(๒) หัวข้อและรายละเอียด การใช้งาน Illustrator เบื้องต้น (การควบคุมเครื่องมือพื้นฐาน)	๔	รูปแบบ On Demand (4) ผ่าน Moodle https://elcca.ssru.ac.th/chinnagrit_ud - ศึกษาเนื้อหาจาก Video การใช้โปรแกรมประยุกต์ (Adobe Illustrator) ตามหัวข้อ และผู้เรียนทดลอง	- ประเมินความรู้รายบุคคล (แบบประเมินความรู้เรื่องพื้นฐานเครื่องมือ Illustrator) - ประเมินโครงการการประกอบ

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	การประเมินผล
			ปฏิบัติ - วิดีโอคลิป, YouTube - ส่งมอบโครงงานบุคคล ชิ้นงานที่ 1 ผ่าน Google Form ใน Google Classroom ของชั้นเรียน	ภาพดิจิทัล (แบบประเมินโครงงานบุคคล)
๑๐	วัตถุประสงค์ ข้อ (๑),(๒) หัวข้อและรายละเอียด เครื่องมือวาดภาพ การจัดการ วัตถุ และเลเยอร์	๔	รูปแบบ Onsite -บรรยายและสาธิตการใช้โปรแกรมประยุกต์ (Adobe Illustrator) ผู้เรียนทดลองปฏิบัติ -ไฟล์เอกสาร (pdf), วิดีโอคลิป, YouTube -ลงชื่อเข้าออกจากชั้นเรียน	- ประเมินจากการทดสอบย่อย การปฏิบัติใช้งานโปรแกรม โดยใช้การให้คะแนนแบบรูบริค (แบบประเมินรายบุคคล) - แบบประเมินการมีส่วนร่วม
๑๑	วัตถุประสงค์ ข้อ (๑),(๒) หัวข้อและรายละเอียด เทคนิคการวาด 1 (Line, Shape and Pencil Tool)	๔	รูปแบบ On Demand (5) ผ่าน Moodle https://elcca.ssru.ac.th/chinnagrit_ud - ศึกษาเนื้อหาจาก Video การใช้โปรแกรมประยุกต์ (Adobe Illustrator) ตามหัวข้อ และผู้เรียนทดลองปฏิบัติ -ไฟล์เอกสาร (pdf), วิดีโอคลิป, YouTube	
๑๒	วัตถุประสงค์ ข้อ (๑),(๒) หัวข้อและรายละเอียด เทคนิคการวาด 2 (Pen and Brush Tool)	๔	รูปแบบ Onsite -บรรยายและสาธิตการใช้โปรแกรมประยุกต์ (Adobe Illustrator) ผู้เรียนทดลองปฏิบัติ - วิดีโอคลิป, YouTube -ลงชื่อเข้าออกจากชั้นเรียน	- ประเมินจากการทดสอบย่อย การปฏิบัติใช้งานโปรแกรม โดยใช้การให้คะแนนแบบรูบริค (แบบประเมินรายบุคคล) - แบบประเมินการมีส่วนร่วม
๑๓	วัตถุประสงค์ ข้อ (๑),(๒),(๓) หัวข้อและรายละเอียด การจัดการสี และเครื่องมือ Gradient, Blends และ Patterns	๔	รูปแบบ Onsite -บรรยายและสาธิตการใช้โปรแกรมประยุกต์ (Adobe Illustrator) ผู้เรียนทดลองปฏิบัติ -ไฟล์เอกสาร (pdf), วิดีโอคลิป, YouTube -ลงชื่อเข้าออกจากชั้นเรียน -มอบหมายโครงงานกลุ่ม -ส่งมอบโครงงานบุคคล ผ่าน Google Form ใน Google Classroom ของชั้นเรียน	- ประเมินจากการทดสอบย่อย การปฏิบัติใช้งานโปรแกรม โดยใช้การให้คะแนนแบบรูบริค (แบบประเมินรายบุคคล) - แบบประเมินการมีส่วนร่วม
๑๔	วัตถุประสงค์ ข้อ (๑),(๒) หัวข้อและรายละเอียด การประยุกต์ใช้งาน คอมพิวเตอรืกราฟิก: ออกแบบสัญลักษณ์, โลโก้	๔	รูปแบบ Onsite -บรรยายและสาธิตการใช้โปรแกรมประยุกต์ (Adobe Illustrator) ผู้เรียนทดลองปฏิบัติ - วิดีโอคลิป, YouTube -ลงชื่อเข้าออกจากชั้นเรียน	- ประเมินจากการทดสอบย่อย การปฏิบัติใช้งานโปรแกรม โดยใช้การให้คะแนนแบบรูบริค (แบบประเมินรายบุคคล) - แบบประเมินการมีส่วนร่วม

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	การประเมินผล
๑๕	วัตถุประสงค์ ข้อ (๑),(๒) หัวข้อและรายละเอียด การประยุกต์ใช้งาน คอมพิวเตอร์กราฟิก: ออกแบบโปสเตอร์	๔	รูปแบบ Onsite -บรรยายและสาธิตการใช้โปรแกรมประยุกต์ (Adobe Illustrator) ผู้เรียนทดลองปฏิบัติ - วิดีโอคลิป, YouTube - ลงชื่อเข้าออกจากชั้นเรียน	- แบบประเมินการมีส่วนร่วม
๑๖	วัตถุประสงค์ ข้อ (๓) หัวข้อและรายละเอียด ประมวลการเรียนรู้ในรายวิชา และทดสอบภาคปฏิบัติ	๔	รูปแบบ Onsite - ทดสอบภาคปฏิบัติ (ปลายภาค) - ส่งมอบโครงงานบุคคล ๒ ผ่าน Google Form ใน Google Classroom ของชั้นเรียน	- ประเมินจากการทดสอบ การปฏิบัติและประยุกต์ใช้งาน โปรแกรม โดยใช้การให้คะแนน แบบรูบริค (แบบประเมินรายบุคคล) - ประเมินโครงงานออกแบบ โปสเตอร์ภาพยนตร์ (แบบประเมินโครงงานบุคคล)
๑๗	สัปดาห์สอบปลายภาค			

๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
๑.๑, ๑.๒, ๑.๔, ๑.๕	คะแนนจิตพิสัย (การเข้าชั้นเรียน / มารยาท / การแต่งกาย)	ตลอดภาคการศึกษา	๑๐
๒.๒, ๒.๔ ๓.๒, ๓.๓, ๓.๔ ๕.๑, ๕.๒, ๕.๔	คะแนนโครงงานรายบุคคล (ชิ้นงานที่ 1 และ 2)	๙, ๑๖	๖๐
๓.๒, ๕.๑, ๕.๒, ๕.๔	คะแนนทดสอบย่อย และสอบปฏิบัติ (การใช้งานเครื่องมือ)	ตลอดภาคการศึกษา	๓๐

หมวดที่ ๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

๑. ตำราและเอกสารหลัก

- ๑) ชินกฤต อุดมลาภไพศาล. (กรกฎาคม 2565). เอกสารประกอบการสอนวิชา FAM 1302 คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่องานภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล, กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- ๒) เกียรติพงษ์ บุญจิตร. (2563). *Photoshop CC 2020 Professional Guide*. กรุงเทพฯ: ไอดีซี พรีเมียร์.
- ๓) วสันต์ ฝั่งพูนผล. (2565). *ILLUSTRATOR CC 2022 Professional Guide*. กรุงเทพฯ: ไอดีซี พรีเมียร์.
- ๔) Faulkner, A., Chavez, C. (2022). *Adobe Photoshop Classroom in a Book (2023 release)*. California: Adobe Press.
- ๕) Wood, B. (2022). *Adobe Illustrator Classroom in a Book (2023 release)*. California: Adobe Press.

๒. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

- 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 ๗ 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 (Programmed Specification) มคอ. ๒

รายวิชา	คุณธรรม จริยธรรม					ความรู้					ทักษะทางปัญญา					ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบ					ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ			ทักษะด้านอื่น ๆ	
	๑	๒	๓	๔	๕	๑	๒	๓	๔	๕	๑	๒	๓	๔	๕	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๑	๒		๓
หมวดวิชาศึกษา ทั่วไป																									
รหัสวิชา FAM ๑๓๐๒	●	○	○	○	○	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○	○	○	○	○	○
ชื่อรายวิชา คอมพิวเตอร์ กราฟิกเพื่องาน ภาพยนตร์และ สื่อดิจิทัล																									

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ