



รายละเอียดของรายวิชา(Course Specification)

รหัส DMS๑๒๐๔ รายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่อการผลิตสื่อดิจิทัลและสตรีมมิ่งมีเดีย
แขนงวิชาการผลิตสื่อดิจิทัลและสตรีมมิ่งมีเดีย วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
ภาคการศึกษา ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๓

หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

๑. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา DMS๑๒๐๔
ชื่อรายวิชาภาษาไทย คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่อการผลิตสื่อดิจิทัลและสตรีมมิ่งมีเดีย
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ Graphic Computer for Digital Media and Streaming Production

๒. จำนวนหน่วยกิต

๓(๒-๒-๕)

๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

๓.๑ หลักสูตร นิเทศศาสตรบัณฑิต (การผลิตสื่อดิจิทัลและสตรีมมิ่งมีเดีย)
๓.๒ ประเภทของรายวิชา วิชาเอกบังคับ

๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

๔.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุวิมล อภาผล
๔.๒ อาจารย์ผู้สอน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุวิมล อภาผล

๕. สถานที่ติดต่อ

ห้องพักอาจารย์ วิทยาลัยนิเทศศาสตร์
E – Mail suwimol.ap@ssru.ac.th

๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

๖.๑ ภาคการศึกษาที่ ๒/๒๕๖๓ ชั้นปีที่ ๑
๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้ ประมาณ ๖๐ 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

- เพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการผลิตสื่อดิจิทัลและสตรีมมิ่งมีเดียได้
- เพื่อให้ผู้เรียนสามารถตระหนัก ถึงคุณภาพของงานและมีจริยธรรมในการผลิตสื่อดิจิทัลและสตรีมมิ่งมีเดียได้

๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

- เพื่อให้สอดคล้องกับสาระวิชาในกรอบหลักสูตรมาตรฐานด้านนิเทศศาสตร์ ของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา
- เพื่อให้ นักศึกษามีฐานความรู้ที่เป็นรูปธรรมในการจัดทำโครงการวิชาอื่น ๆ ในการผลิตสื่อดิจิทัลและสตรีมมิ่งมีเดียได้
- เพื่อให้ นักศึกษาสามารถประยุกต์ฐานความรู้ในวิชานี้ไปใช้ในการสร้างสรรค์งานและการผลิตสื่อดิจิทัลและสตรีมมิ่งมีเดียได้

หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

๑. คำอธิบายรายวิชา

พื้นฐานคอมพิวเตอร์กราฟิกและโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก ฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกพื้นฐาน โดยคำนึงถึงองค์ประกอบทางศิลปะและการจัดองค์ประกอบศิลป์ เพื่อประยุกต์ใช้กับการผลิตสื่อดิจิทัลและสตรีมมิ่งมีเดียด้วยกระบวนการที่หลากหลายโดยเน้นการกำหนดแนวคิดและฝึกปฏิบัติการออกแบบ

๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาคสนาม/การฝึกงาน(ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
๓๐	-	๓๐	๗๕

๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

- ๓.๑ ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน วิทยาลัยนิเทศศาสตร์
- ๓.๒ ปรึกษาผ่านโทรศัพท์ที่ทำงาน / มือถือ หมายเลข ๐๘๙-๑๕๕-๗/๑๖๔
- 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) ประเมินจากพฤติกรรม 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) ประเมินจากพฤติกรรม 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 การบริหารแผนและปฏิบัติงานและการประเมินผลการทำงาน
- (๒) มีทักษะการสื่อสารซึ่งก่อให้เกิดประสิทธิผลในการปฏิบัติงานในแต่ละวิชาชีพ ได้แก่ ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และเขียนทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นพื้นฐานในการสร้างสารและการนำเสนอ
- (๓) มีทักษะในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมสนับสนุนการปฏิบัติงาน อาทิ การสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตด้วยรูปแบบต่าง ๆ โดยเฉพาะการประยุกต์ใช้สื่อสังคมออนไลน์

๕.๒ วิธีการสอน

- (๑) กำหนดให้นักศึกษาทำงานเป็นกลุ่มโดยฝึกปฏิบัติจริงกับการดำเนินการทำโครงการคอมพิวเตอร์ เก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์บุคลากรในการควบคุมการดำเนินการสร้างงานภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว สองมิติ และนำเสนอผลการดำเนินการสร้างงานภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวสองมิติ การนำผลงานภาพสองมิติประยุกต์ใช้กับสื่อดิจิทัล

๕.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากการมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน การซักถาม และการตอบคำถาม
- (๒) ประเมินผลจากผลงานการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง การรายงาน และการนำเสนอด้วยเทคโนโลยี

หมายเหตุ

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

ซึ่งจะปรากฏอยู่ในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล

๑. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน(ชม.)	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	การประเมินผล
๑	ประมวลวิชา แนวการเรียนการสอน โปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบงานกราฟฟิก พื้นฐานของการออกแบบ	๔	บรรยายในรูปแบบ Online และ/หรือ On site มีรายละเอียด ดังนี้ - การแนะนำตัวผู้สอนและผู้เรียน - การอธิบายคำอธิบายรายวิชา กิจกรรมการเรียนการสอน การวัดผลและการประเมินผล - การอธิบายการเรียนออนไลน์และขอปฏิบัติ พร้อมแนะนำแหล่งการเรียนรู้และสื่อการเรียนออนไลน์ - การอธิบายห้องเรียนออนไลน์ (Google classroom) เพื่อเป็นสื่อกลางในการสื่อสารและการมอบหมายงานและสื่อการเรียนรู้ต่างๆ	- ประเมินจากการมีส่วนร่วมในการบรรยาย(แบบประเมินรายบุคคล)
๒	หลักการและการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการผลิตภาพนิ่ง ความรู้พื้นฐานกับโปรแกรม Photoshop - หน้าต่างอุปกรณ์และการใช้งาน	๔	บรรยาย พร้อมยกตัวอย่างประกอบในรูปแบบ Online และ/หรือ On site ผ่านโปรแกรม Google meet และให้นักศึกษาทดลองปฏิบัติ	- ประเมินจากการมีส่วนร่วมในการบรรยายและการทำงานในชั้นเรียน (แบบประเมินรายบุคคล)
๓-๔	เครื่องมือพื้นฐานในโปรแกรม Photoshop - การใช้ซีเลคชั่น - การจัดองค์ประกอบ โปรแกรม Photoshop เพื่อการตกแต่งภาพนิ่ง	๘	บรรยายในรูปแบบ On demand ผ่านหน้าเว็บไซต์ https://elcca.ssrุ.ac.th/suwimol_ap/ และให้นักศึกษาทดลองปฏิบัติ	- ประเมินจากการมีส่วนร่วมในการบรรยายและการทำงานในชั้นเรียน (แบบประเมินรายบุคคล)
๕-๖	เครื่องมือพื้นฐานในโปรแกรม Photoshop - การกำหนดแนวคิดและวัสดุในการออกแบบ - การปรับสีในการออกแบบ - การตกแต่งภาพนิ่งกับเทคนิคต่างๆ	๘	บรรยาย พร้อมยกตัวอย่างประกอบในรูปแบบ Online และ/หรือ On site ผ่านโปรแกรม Google meet และให้นักศึกษาทดลองปฏิบัติ	- ประเมินจากการมีส่วนร่วมในการบรรยายและการทำงานในชั้นเรียน (แบบประเมินรายบุคคล)

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน(ชม.)	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	การประเมินผล
๓/	การวางแผนในการถ่ายภาพเพื่องานผลิตสื่อดิจิทัลและสตรีมมิ่งมีเดีย <ul style="list-style-type: none"> - การกำหนดโจทย์ - การกำหนดแนวคิด - การร่างภาพกับการออกแบบ - การถ่ายภาพในและนอกสถานที่ - การตกแต่งภาพถ่ายกับเทคนิคพิเศษโปรแกรม Photoshop - การประยุกต์ใช้ภาพถ่ายกับงานผลิตสื่อดิจิทัลและสตรีมมิ่งมีเดีย 	๔	บรรยายในรูปแบบ On demand ผ่านเว็บไซต์ https://elcca.ssru.ac.th/suwimol_ap/ และให้นักศึกษาทดลองปฏิบัติ	- ประเมินจากการมีส่วนร่วมในการบรรยายและการทำงานในชั้นเรียน (แบบประเมินรายบุคคล)
๔	สัปดาห์สอบกลางภาค			- แบบประเมินรายบุคคล
๕	ความรู้พื้นฐานกับโปรแกรม illustrator <ul style="list-style-type: none"> - หน้าต่างอุปกรณ์และการใช้งาน 	๔	บรรยาย พร้อมยกตัวอย่างประกอบในรูปแบบ Online และ/หรือ On site ผ่านโปรแกรม Google meet และให้นักศึกษาทดลองปฏิบัติ	- ประเมินจากการมีส่วนร่วมในการบรรยายและการทำงานในชั้นเรียน (แบบประเมินรายบุคคล)
๑๐	การผลิตงานกราฟิกด้วย illustrator <ul style="list-style-type: none"> - การขึ้นเส้น,การตัดเส้น - การทับซ้อน, การไล่สี 	๔	บรรยาย พร้อมยกตัวอย่างประกอบในรูปแบบ Online และ/หรือ On site ผ่านโปรแกรม Google meet และให้นักศึกษาทดลองปฏิบัติ	- ประเมินจากการมีส่วนร่วมในการบรรยายและการทำงานในชั้นเรียน (แบบประเมินรายบุคคล)
๑๑-๑๒	การผลิตงานกราฟิกและงานการ์ตูนด้วยโปรแกรม illustrator <ul style="list-style-type: none"> - การผลิตเส้นตามแบบต้นฉบับ - การใช้เทคนิคผสมในการวาด - การออกแบบลายกราฟิก 	๔	บรรยายในรูปแบบ On demand ผ่านเว็บไซต์ https://elcca.ssru.ac.th/suwimol_ap/ และให้นักศึกษาทดลองปฏิบัติ	- ประเมินจากการมีส่วนร่วมในการบรรยายและการทำงานในชั้นเรียน (แบบประเมินรายบุคคล)

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน(ชม.)	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	การประเมินผล
๑๓-๑๖	การออกแบบสื่อต่าง ๆ ด้วยโปรแกรม illustrator+ Photoshop ในการออกแบบ การวางแผนในการออกแบบ กระบวนการผลิตสื่อทางการตลาด และการนำไปประยุกต์ใช้กับงานออกแบบสื่อทางการตลาดประเภทต่างๆ มอบหมายงานออกแบบสื่อเพื่อการสื่อสารทางตลาด	๑๖	บรรยาย พร้อมยกตัวอย่างประกอบในรูปแบบ Online และ/หรือ On site ผ่านโปรแกรม Google meet และให้นักศึกษาทดลองปฏิบัติ - มอบหมายให้นักศึกษาออกแบบโลโก้, สื่อโฆษณา ประชาสัมพันธ์ต่างๆ เพื่อเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์เมล็ดผักชีฝรั่ง	- ประเมินจากการมีส่วนร่วมในการบรรยายและการทำงานในชั้นเรียน (แบบประเมินรายบุคคล)
๑๓/	สัปดาห์สอบปลายภาค			- แบบประเมินรายบุคคล

๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

(ระบุวิธีการประเมินผลการเรียนรู้หัวข้อย่อยแต่ละหัวข้อตามที่ปรากฏในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบของรายวิชา (Curriculum Mapping) ตามที่กำหนดในรายละเอียดของหลักสูตรสัปดาห์ที่ประเมินและสัดส่วนของการประเมิน)

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	๑๒,๑๕	๔๐
๓.๑.๑-๓.๑.๔, ๔.๑.๑- ๔.๑.๕, ๕.๑.๑-๕.๑.๔	๔. คะแนนภาคปฏิบัติ	๑๐	๔๐

หมวดที่ ๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

๑. ตำราและเอกสารหลัก

- ๑) ปาพจน์ หนูนกัคดี. Graphic Design Principles, ๒๕๕๒
- ๒) อนัน วาโซะ. Graphic Design for printing & Publishing. นนทบุรี : โอดีซี พีริเมียร์ จำกัด, ๒๕๕๘

๒. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

- ๑) การวาดเส้น
- ๒) การออกแบบนิเทศศิลป์

๓. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

-

หมวดที่ ๗ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

๑.๑ การประเมินประสิทธิผลในรายวิชานี้ ที่จัดทำโดยนักศึกษา ได้จัดกิจกรรมในการนำเสนอแนวคิดและความเห็นจากนักศึกษา ได้จากการสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน การสังเกตการณ์จากพฤติกรรมของผู้เรียน แบบประเมินผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา รวมไปถึงข้อเสนอแนะผ่านเว็บบอร์ด ที่อาจารย์ผู้สอนได้จัดทำเป็นช่องทางการสื่อสารกับนักศึกษา

๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- ๒.๑ คณะกรรมการบริหารหลักสูตรร่วมพิจารณาแนวทางการวัดผล การประเมินผล และข้อสอบ
- ๒.๒ การส่งเสริมให้เกิดการประเมินศักยภาพก่อนและหลังเรียน
- ๒.๓ การประเมินจากผลการเรียนของนักศึกษา
- ๒.๔ พิจารณาจากการประเมินการสอนของนักศึกษา

๓. การปรับปรุงการสอน

- ๓.๑ ประมวลข้อมูลจากการประเมินการสอนในข้อ ๒ เพื่อสรุปจุดด้อย จุดเด่น ปัญหา อุปสรรค และข้อเสนอไปปรับปรุง
- ๓.๒ การทำวิจัยในชั้นเรียนเพื่อพัฒนารูปแบบและวิธีการสอน
- ๓.๓ การปรับปรุงเทคนิคการสอน สื่อการสอน และการสร้างบรรยากาศในการเรียนการสอน

๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

- ๔.๑ พิจารณาโดยคณะกรรมการบริหารหลักสูตร
- ๔.๒ การพิจารณาความสอดคล้องระหว่างผลการเรียนกับคุณภาพของงานที่มอบหมายให้นักศึกษาทำตลอดภาคเรียน
- ๔.๓ ประเมินความเหมาะสมของแผนบริหารการสอน การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การมอบหมายงาน การวัดผลและการประเมินผลการเรียน กับคำอธิบายรายวิชาและวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

- ๕.๑ พิจารณาจากข้อ ๔ เพื่อสรุปประเด็นที่ต้องปรับปรุงแก้ไขหรือส่งเสริมให้มีมาตรฐานยิ่งขึ้น
- ๕.๒ ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทั้งในด้านวิชาการและวิชาชีพ
- ๕.๓ วางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา ดำเนินการ นำไปใช้และประเมินอย่างสม่ำเสมอ
- ๕.๔ การนำเสนอคณะกรรมการบริหารหลักสูตรเพื่อร่วมกันพิจารณา

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)
ตามที่ปรากฏในรายละเอียดของหลักสูตร (Programme Specification) มคอ. ๒

รายวิชา	คุณธรรม จริยธรรม					ความรู้					ทักษะทางปัญญา					ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ						วิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารเทคโนโลยีสารสนเทศ		
	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 DMS๑๒๐๔																								
ชื่อรายวิชา																								
คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่อการผลิตสื่อ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
ดิจิทัลและสตรีมมิ่งมีเดีย																								
Graphic Computer for Digital Media and Streaming Production																								

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ