



รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)

รหัสวิชา ILS๒๗/๐๑ รายวิชา การออกแบบกราฟิกด้วยคอมพิวเตอร์
สาขาวิชาอุตสาหกรรมศิลป์และวิทยาศาสตร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
ภาคการศึกษา ๑ ปี การศึกษา ๒๕๖๔

หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

๑. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา	ILS๒๗/๐๑ การออกแบบกราฟิกด้วยคอมพิวเตอร์
ชื่อรายวิชาภาษาไทย	การออกแบบกราฟิกด้วยคอมพิวเตอร์
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ	Computer Graphic Design

๒. จำนวนหน่วยกิต

๓(๒-๒-๕)

๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

๓.๑ หลักสูตร	ครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต (อุตสาหกรรมศิลป์และวิทยาศาสตร์)
๓.๒ ประเภทของรายวิชา	หมวดวิชาชีพรู

๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

๔.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา	ผศ.อภิญญา สุทธิประภา
๔.๒ อาจารย์ผู้สอน	ผศ.อภิญญา สุทธิประภา

๕. สถานที่ติดต่อ สาขาวิชาอุตสาหกรรมศิลป์และวิทยาศาสตร์ ห้อง ๔๓/๒๕/ E-mail: apinya.mu@ssru.ac.th

๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

๖.๑ ภาคการศึกษาที่ ๑ / ชั้นปีที่ ๓

๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้ ประมาณ ๔ คน

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

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

๙. สถานที่เรียน อาคาร ๔๒ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม ห้อง ๔๒๒๒

๑๐. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด วันที่ ๒๐ เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๔

หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

ให้ผู้เรียนใช้ดุลยพินิจ ค่านิยม ความมีเหตุผลและกฎเกณฑ์ของสังคม มีความรู้ต่อการดำเนินชีวิต รวมทั้งความรู้ความเข้าใจในหลักการและทฤษฎีในเนื้อหา มีทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ในด้านหลักการและวิธีการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปที่ใช้ในการสร้างภาพสองมิติ เช่น ภาพลายเส้น ภาพประกอบเรื่องราว ภาพทางการออกแบบกราฟิก ฯลฯ ฝึกปฏิบัติการคอมพิวเตอร์เพื่อช่วยในการออกแบบ

๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

-

หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

๑. คำอธิบายรายวิชา

หลักการและวิธีการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปที่ใช้ในการสร้างภาพสองมิติ เช่น ภาพลายเส้น ภาพประกอบเรื่องราว ภาพทางการออกแบบกราฟิก ฯลฯ ฝึกปฏิบัติการคอมพิวเตอร์เพื่อช่วยในการออกแบบ

Principles and process use a computer program for create two-dimensional images, drawings, illustrations stories, graphic design etc, practice used computers to assist in the design

๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ (ชั่วโมง)	การศึกษด้วยตนเอง (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)
๒ ชั่วโมงต่อสัปดาห์	ตามความต้องการของ นักศึกษาเฉพาะราย	ฝึกปฏิบัติ ๓๐ ชั่วโมงต่อ ภาคการศึกษา	๕ ชั่วโมงต่อสัปดาห์

๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

๓.๑ ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน ห้อง ๔๓/๒๕ ชั้น ๒ อาคาร ๔๓

๓.๒ ปรึกษาผ่านโทรศัพท์ที่ทำงาน หมายเลข ๐ ๒๑๖๐ ๑๔๓๕ มือถือ ๐๘๙-๘๙๖๘๘๐๘

๓.๓ ปรึกษาผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) apinya.mu@ssru.ac.th

๓.๔ ปรึกษาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์(Facebook/Twitter/Line)

Facebook: <https://www.facebook.com/apinya.mung>

๓.๕ ปรึกษาผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Internet/Web board) <http://www.teacher.ssru.ac.th/apinya/>

หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบต่อผลการเรียนรู้จากหลักสูตรหมวดวิชาเฉพาะสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

- ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

รายวิชา	(๑) คุณธรรม จริยธรรม				(๒) ความรู้					(๓) ทักษะทางปัญญา				(๔) ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และ ความรับผิดชอบ				(๕) ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี			(๖) วิธีวิทยาการจัดการเรียนรู้				
	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	4	5	
ILS๒๗๐๑ การออกแบบกราฟิกด้วยคอมพิวเตอร์	○	○	○	●	○	●	○	○	○	○	●	○	○	○	●	○	○	○	●	○	○	●	○	○	

๑. คุณธรรม จริยธรรม

๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

(๑) แสดงออกซึ่งความรักและศรัทธาและภูมิใจในวิชาชีพครูและจิตวิญญาณความเป็นครู และปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณวิชาชีพครู

(๒) มีจิตอาสา จิตสาธารณะ อดทนอดกลั้น มีความเสียสละ รับผิดชอบและซื่อสัตย์ต่องานที่ได้รับมอบหมายทั้งด้านวิชาการและวิชาชีพ

(๓) ค่านิยมและคุณลักษณะเป็นประชาธิปไตย คือ การเคารพสิทธิ และให้เกิดความคิดอื่น

● (๔) ความกล้าหาญและแสดงออกทางคุณธรรมจริยธรรม สามารถวินิจฉัย จัดการและคิดแก้ปัญหาทางคุณธรรมจริยธรรมด้วยความถูกต้อง

๑.๒ วิธีการสอน

(๑) แจงข้อปฏิบัติในห้องเรียน การเข้าห้องเรียน การตรงต่อเวลา การแต่งกายให้ถูกต้องตามข้อกำหนดของมหาวิทยาลัย การส่งแบบฝึกหัด การบ้าน งานที่มอบหมายให้ ตรงเวลาไม่ลอกงานกัน อธิบายและให้ร่วมกันอภิปราย ถึงการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร

๑.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ตรวจสอบบันทึกพฤติกรรมกรเข้าเรียน
- (๒) ส่งงานที่ได้รับมอบหมายตามขอบเขตที่ให้และตรงเวลา
- (๓) สรุปประเด็นร่วมกันอภิปราย

๒. ความรู้**๒.๑ ความรู้ที่ต้องพัฒนา**

(๑) มีความรอบรู้ในหลักการ แนวคิด ทฤษฎี เนื้อหาสาระด้านวิชาชีพของครู อาทิ ค่านิยมของครู คุณธรรม จริยธรรม จรรยาบรรณ จิตวิญญาณครู

● (๒) มีความรู้และเนื้อหาในวิชาชีพ ด้านหลักการ แนวคิด ทฤษฎีและทักษะการปฏิบัติ อย่างลึกซึ้ง ถ่องแท้ รวมทั้งบริบทของอุตสาหกรรม มาตรฐานอุตสาหกรรมและ/หรือมาตรฐานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องในสาขาวิชาเฉพาะต่างๆ

(๓) เข้าใจชุมชน เข้าใจชีวิต มีความรู้ บริบทอุตสาหกรรม สถานประกอบการ เข้าใจโลกและการอยู่ร่วมกันบนพื้นฐานความแตกต่างทางวัฒนธรรม

(๔) มีความรู้และความสามารถในการใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เพื่อการสื่อสารตามมาตรฐาน

(๕) ตระหนักรู้ เห็นคุณค่าและความสำคัญของศาสตร์พระราชาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนและนำมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาตน พัฒนาผู้เรียน พัฒนางานและพัฒนาชุมชน

๒.๒ วิธีการสอน

- (๑) การบรรยาย การอภิปรายหรือแสดงความคิดเห็น
- (๒) การฝึกปฏิบัติทักษะทางภาษาในชั้นเรียนและนำเสนองานแบบเป็นกลุ่ม

๒.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) สอบกลางภาค/ปลายภาค
- (๒) การฝึกปฏิบัติ

๓. ทักษะทางปัญญา**๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา**

(๑) สามารถคิด ค้นหา วิเคราะห์ข้อเท็จจริง และประเมินข้อมูล สื่อ สารสนเทศ จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย

● (๒) สามารถคิดริเริ่มและพัฒนาางานอย่างสร้างสรรค์

(๓) สร้างและประยุกต์ใช้ความรู้จากการทำวิจัยและสร้างหรือร่วมสร้าง ผลิตภัณฑ์ หรือผลิตภัณฑ์หรือนวัตกรรม เพื่อพัฒนาตนเอง

๓.๒ วิธีการสอน

- (๑) การมอบหมายให้นักศึกษาทำรายงานและนำเสนอ
- (๒) การสอนแบบบรรยายและอภิปรายกลุ่ม

- (๓) การสอนโดยใช้กรณีศึกษาและทำแบบทดสอบ
- (๔) การสาธิตการวิเคราะห์และให้นักศึกษามาสาธิตหน้าชั้นเรียน

๓.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินการนำเสนองานหน้าชั้นเรียน
- (๒) การทดสอบวัดความรู้การทดสอบกลางภาคและการทดสอบปลายภาค

๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- (๑) ได้รับความรู้ลึกซึ้งของผู้อื่น เข้าใจผู้อื่น มีความคิดเชิงบวก มีวุฒิภาวะทางอารมณ์และทางสังคม
- (๒) ทำงานร่วมกับผู้อื่น ทำงานเป็นทีม เป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี มีสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น ผู้ร่วมงาน
- (๓) ความรับผิดชอบต่อหน้าที่ ต่อตนเอง ต่อผู้เรียน ต่อผู้ร่วมงาน
- (๔) มีภาวะผู้นำทางวิชาการและวิชาชีพ มีความเข้มแข็งและกล้าหาญทางจริยธรรม

๔.๒ วิธีการสอน

- (๑) การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน ผู้เรียนกับผู้สอนโดยใช้ทักษะทางภาษาพูดและท่าทาง
- (๒) การจัดกิจกรรมระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนโดยแบ่งกลุ่มเพื่อให้นักศึกษาสำเสนาเป็นกลุ่ม

๔.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ความรับผิดชอบจากงานที่มอบหมาย
- (๒) ความพร้อมในการนำเสนอเป็นกลุ่ม

๕. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

๕.๑ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- (๑) วิเคราะห์เชิงตัวเลข สำหรับข้อมูลและสารสนเทศ ทั้งที่เป็นตัวเลขเชิงสถิติ หรือคณิตศาสตร์เพื่อเข้าใจองค์ความรู้ หรือประเด็นปัญหาได้อย่างรวดเร็วและถูกต้อง
- (๒) สื่อสารกับผู้เรียน บุคคลและกลุ่มต่างๆ อย่างมีประสิทธิภาพด้วยวิธีการหลากหลาย ทั้งการพูด การเขียน และการนำเสนอด้วยรูปแบบต่างๆ โดยใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมที่เหมาะสม
- (๓) ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ซอฟต์แวร์หรือโปรแกรมสำเร็จรูปหรือแอปพลิเคชันหรือแพลตฟอร์ม รวมทั้งอุปกรณ์สนับสนุนที่ทันสมัย

๕.๒ วิธีการสอน

- (๑) ให้นักศึกษานำเสนอโดยจัดทำสื่อประกอบการนำเสนอ และใช้อุปกรณ์การนำเสนอเครื่องมือต่าง ๆ ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่เหมาะสม

(๒) ให้นักศึกษาสืบค้นข้อมูลหาความรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์

๕.๓ วิธีการประเมินผล

(๑) การนำเสนอประกอบสื่อและรูปเล่มรายงาน

(๒) ให้นักศึกษาทำกิจกรรมท้ายบท

๖. วิธีวิทยาการจัดการเรียนรู้

๖.๑ วิธีวิทยาการจัดการเรียนรู้

(๑) มีความเชี่ยวชาญในการจัดการเรียนรู้ และสอนงาน ด้วยรูปแบบ วิธีการที่หลากหลาย โดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

(๒) มีความรู้ความเข้าใจ สามารถวิเคราะห์ผู้เรียนเป็นรายบุคคลและจัดการเรียนรู้ หรือสอนงานได้อย่างหลากหลาย

● (๓) จัดกิจกรรมและออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติและการทำงานในสถานการณ์จริง

(๔) สร้างบรรยากาศและจัดสภาพแวดล้อม สื่อการเรียน แหล่งวิทยาการ เทคโนโลยี วัฒนธรรมและภูมิปัญญาทั้งในและนอกสถานศึกษาเพื่อการเรียนรู้ มีความสามารถในการประสานงานและสร้างความร่วมมือกับบิดามารดา ผู้ปกครอง และบุคคลในชุมชนทุกฝ่าย เพื่ออำนวยความสะดวกและร่วมมือกันพัฒนาผู้เรียนให้มีความรอบรู้ มีปัญญาารู้คิด และเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่องให้เต็มตามศักยภาพ

(๕) สามารถจัดการเรียนการสอนให้นักเรียนมีทักษะศตวรรษที่ ๒๑ เช่น ทักษะการเรียนรู้ทักษะการรู้เรื่องทักษะการคิด ทักษะชีวิต ทักษะการทำงานแบบร่วมมือ ทักษะการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร ทักษะเทคโนโลยี และการดำเนินชีวิตตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และสามารถนำทักษะเหล่านี้มาใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียน และการพัฒนาตนเอง

๖.๒ วิธีการสอน

(๑) การใช้เทคนิคการสอน เช่น การตั้งคำถามการอภิปรายกลุ่มย่อย และการระดมสมองการแลกเปลี่ยนความรู้ โดยการนำเสนอหน้าชั้นเรียน

(๒) ให้นักศึกษาทำการฝึกปฏิบัติการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารการตามรูปแบบการเรียนการสอน

๖.๓ วิธีการประเมินผล

(๑) การสังเกตการณ์จากการทำงานแบบรายบุคคล

(๒) ให้นักศึกษาทำแบบทดสอบแบบรายบุคคล

หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล

๑. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/เนื้อหา	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	การประเมินผล
๑-๒	แนะนำเบื้องต้นเกี่ยวกับรายวิชารวมถึงกิจกรรมต่างๆ ความหมายของการออกแบบกราฟิก หลักการและวิธีการใช้โปรแกรมสำเร็จรูป	๘	๑. อธิบายแผนบริหารการสอนแนะนำวิธีการเรียน การศึกษาค้นคว้า การวัดและการประเมินผล และช่องทางการติดต่อกับอาจารย์ผู้สอน ๒. บรรยายประกอบสื่อการสอน ๓. บรรยาย ถาม-ตอบเป็นรายบุคคลเกี่ยวกับความหมายของคอมพิวเตอร์กราฟิกในชั้นเรียน สื่อการเรียนการสอน - Power point - เอกสารประกอบการสอน	-ลงชื่อเข้า-ออกจากชั้นเรียน -ประเมินจากการมีส่วนร่วมเป็นรายบุคคล
๓-๔	การสร้างภาพสองมิติ	๘	รูปแบบ HyFlex ๑. บรรยายหลักการออกแบบและทฤษฎีสีมาใช้ร่วมกันในการสร้างสรรค์งานออกแบบ 2 มิติ ๒. บรรยายงานออกแบบดีไซน์กราฟิกโดยการออกแบบเพื่อโฆษณาประกอบไปด้วย การออกแบบแผ่นพับ, การออกแบบโฆษณาสื่อข้างรถประจำทาง, และการออกแบบใบปลิว งานกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ เป็นต้น ๓. สอน On -site/ online (หากไม่สามารถ On- site) สื่อการเรียนการสอน - Power point	-ลงชื่อเข้า-ออกจากชั้นเรียน -ประเมินจากชิ้นงาน (แบบรายบุคคล)

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/เนื้อหา	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	การประเมินผล
๕-๖	ภาพลายเส้น	๘	<p>๑. บรรยายเรื่ององค์ประกอบของการออกแบบงานกราฟิก</p> <p>๒. รูปทรงของเส้น (Line) เส้นแนวนอนให้ความรู้สึกสงบราบเรียบ เส้นตรงแนวตั้งให้ความรู้สึกมั่นคงแข็งแรง เส้นโค้งให้ความรู้สึกอ่อนช้อย อ่อนนุ่ม</p> <p>๓. ให้นักศึกษาเส้นโค้งแบบคลื่น ให้ความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหวอย่างนิ่มนวล</p> <p>๔. ให้นักศึกษาออกแบบรูปทรงของเส้นตามที่ผู้สอนกำหนด</p> <p>๕. สอน On -site/ online (หากไม่สามารถ On- site)</p> <p>สื่อการเรียนการสอน</p> <ul style="list-style-type: none"> - Power point - เอกสารประกอบการสอน - ตำราการออกแบบกราฟิก 	<p>-ลงชื่อเข้า-ออกจากชั้นเรียน</p> <p>-ประเมินจากชิ้นงาน (แบบรายบุคคล)</p>
๗	ภาพประกอบเรื่องราว	๔	<p>๑. บรรยายภาพประกอบเรื่องราวที่ออกแบบด้วยกราฟิก</p> <p>๒. อธิบายการใช้พื้นผิว (Texture) ในการประกอบเรื่องราว การใช้สี (Color), ตัวอักษร (Text), ที่ว่าง (Space) สำหรับงานออกแบบ</p> <p>๓. ให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติ การออกแบบชิ้นงานโดยมีภาพประกอบเรื่องราวตามที่ผู้สอนกำหนด</p>	<p>-ลงชื่อเข้า-ออกจากชั้นเรียน</p> <p>-ประเมินจากชิ้นงาน (แบบรายบุคคล)</p>

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/เนื้อหา	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	การประเมินผล
			๔. สอน On –site/ online (หากไม่สามารถ On- site) สื่อการเรียนการสอน – Power point – เอกสารประกอบการสอน – ตำราการออกแบบกราฟิก	
๘	สอบกลางภาค	๒	ข้อสอบกลางภาค	คะแนนสอบ
๙-๑๐	ภาพทางการออกแบบกราฟิก	๘	๑. บรรยายภาพทางการออกแบบกราฟิกพร้อมยกตัวอย่างประกอบ ๒. การสร้างงานด้วยเทคนิคตัวอักษรและการตกแต่งภาพ การตกแต่งภาพเฉพาะส่วน ๓. ให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติ ๔. สอน On –site/ online (หากไม่สามารถ On- site) สื่อการเรียนการสอน – Power point – เอกสารประกอบการสอน – ตำราการออกแบบกราฟิก ศึกษาจากคลิป VDO https://www.youtube.com/watch?v=efYfGevl_o	– ลงชื่อเข้า-ออกจากชั้นเรียน – ประเมินจากชิ้นงาน (แบบรายบุคคล)
๑๑-๑๒	การออกแบบกราฟิกด้วยคอมพิวเตอร์	๘	๑. บรรยายการออกแบบกราฟิกด้วยคอมพิวเตอร์ ๒. ฝึกปฏิบัติ สื่อการเรียนการสอน – Power point	– ลงชื่อเข้า-ออกจากชั้นเรียน – ประเมินจากชิ้นงาน (แบบรายบุคคล)

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/เนื้อหา	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	การประเมินผล
			- เอกสารประกอบการสอน - ตำราการออกแบบกราฟิก ศึกษาจากคลิป VDO https://www.youtube.com/watch?v=efYfGevl_o	
๑๓-๑๔	โครงการ	๘	๑. ให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติการออกแบบกราฟิกด้วยคอมพิวเตอร์ตามที่คุณสอนกำหนดโดยให้ฝึกคนละ ๑ ชิ้นงาน ๒. สอน On-site	- ลงชื่อเข้า-ออกจากรั้วเรียน - ประเมินจากชิ้นงาน (แบบรายบุคคล)
๑๕-๑๖	โครงการ	๘	๑. ให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติการออกแบบกราฟิกด้วยคอมพิวเตอร์ตามที่คุณสอนกำหนดโดยให้ฝึกคนละ ๑ ชิ้นงาน ๒. สอน On-site	- ลงชื่อเข้า-ออกจากรั้วเรียน - ประเมินจากชิ้นงาน (แบบรายบุคคล)
๑๗	สอบปลายภาค	๒	ข้อสอบปลายภาค	คะแนนสอบ

๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

๑(๑)	การเข้าเรียน ตรงต่อเวลา มีส่วนร่วม สังเกตพฤติกรรมการเรียน	ทุกสัปดาห์	๑๐
๒(๑)	สอบวัดความรู้กลางภาค	๔, ๙, ๑๒	๒๐
๒(๑), ๓(๑)	การฝึกปฏิบัติ ทำแบบทดสอบ	๑๕-๑๖	๓๐
๒(๑), ๓(๑)	รายงานและนำเสนอโครงการ	๑๖	๒๐
๒(๑), ๓(๑)	สอบวัดความรู้ปลายภาค	๑๗	๒๐

หมวดที่ ๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

๑. ตำราและเอกสารหลัก

โสรชัย นันทวีชรวิบูลย์. (๒๕๕๕). Be Graphic สู่เส้นทางกราฟิกดีไซน์เนอร์. กรุงเทพฯ: บริษัท พิมพ์ดี จำกัด

๒. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

<https://www.grappik.com>

<http://www.indesignthai.com>

http://thunpitcha.blogspot.com/p/blog-page_4541.html

๓. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

<http://www.aiprinting.com>

<http://www.pdfthai.com>

หมวดที่ ๗ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา**๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา**

การประเมินประสิทธิผลในรายวิชานี้ ที่จัดทำโดยนักศึกษา ได้จัดกิจกรรมในการนำแนวคิดและความเห็นจากนักศึกษาได้ดังนี้

- แบบประเมินรายวิชา
- แบบประเมินผู้สอน

๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน

ในการเก็บข้อมูลเพื่อประเมินการสอน ได้มีกลยุทธ์ ดังนี้

- ผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

๓. การปรับปรุงการสอน

หลังจากผลการประเมินการสอนในข้อ ๒ จึงมีการปรับปรุงการสอน โดยการจัดกิจกรรมในการระดมสมอง และหาข้อมูลเพิ่มเติมในการปรับปรุงการสอน ดังนี้

- ประชุมสัมมนาเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน

๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

ตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยตรวจสอบผลการเรียนรู้ของผู้เรียน นอกเหนือจากแบบทดสอบ อาจเป็นการให้นักศึกษาทำให้อู สอบถามหรือให้อธิบายหรือวิเคราะห์สรุปสิ่งที่เรียนรู้ว่าเป็นไปตามผลการเรียนรู้ในรายวิชาหรือไม่

๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

จากผลการประเมิน ข้อ ๑ และข้อ ๒ และทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิผลรายวิชา ได้มีการวางแผนการปรับปรุงการสอนและรายละเอียดวิชา ตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ตามข้อ ๔
