



รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)

รหัสวิชา VCD ๓๓๐๒ รายวิชา การออกแบบกราฟิกสื่อภาพและเสียง
สาขาวิชา การออกแบบนิเทศศิลป์ คณะ ศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
ภาคการศึกษา ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘

หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

๑. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา VCD ๓๓๐๒
ชื่อรายวิชาภาษาไทย การออกแบบกราฟิกสื่อภาพและเสียง
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ Video and Audio Media Design

๒. จำนวนหน่วยกิต

๓ (๒-๒-๕)

๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

๓.๑ หลักสูตร ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
๓.๒ ประเภทของรายวิชา เลือก

๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ ภาณุวัฒน์ กาหลิบ

๕. สถานที่ติดต่อ สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ / E - Mail panuwad.ka@ssru.ac.th

๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

๖.๑ ภาคการศึกษาที่ ๑ /๒๕๖๘ ชั้นปีที่ ๓
๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้ ประมาณ ๔๐ คน

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

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

๙. สถานที่เรียน อาคารมหาชิรलगรณ ชั้น ๒ ห้อง ๕๘๒๐๓

๑๐. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด วันที่ ๑๔ เดือน พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๘

หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

๑. เพื่อให้รับรู้ถึงความเป็นมาและความสำคัญของสื่อ ๒ มิติ
๒. เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจในงานออกแบบ ๒ มิติบนสื่อวีดีโอ
๓. เพื่อให้มีทักษะในการออกแบบเพื่อพัฒนาไปสู่ขั้นตอนการผลิตได้

๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

พัฒนาและปรับปรุงเนื้อหาให้มีความทันสมัย สอดคล้องกับสภาพปัจจุบัน ตามความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย และนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการค้นคว้า

หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

๑. คำอธิบายรายวิชา

การออกแบบบนแผ่นฟิล์มและภาพเคลื่อนไหวในลักษณะของงานออกแบบ 2 มิติ (Story Board) เพื่อใช้กับการถ่ายทำภาพเคลื่อนไหว ตลอดจนงานออกแบบกราฟิกที่เกี่ยวข้องกับสื่อภาพยนตร์ สื่อโทรทัศน์ และสื่อดิจิทัล

Designing on film and animation in the form of 2 dimensions design (story board) for shooting animation film including graphic design related to such media as film, television and digital.

๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาคสนาม/การฝึกงาน (ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
๓๐ ชั่วโมง	ตามความต้องการของ นักศึกษาเฉพาะราย	๓๐ ชั่วโมง	๕ ชั่วโมง / สัปดาห์

๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

- ๓.๑ ปรึกษาด้วยตนเองที่สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ ชั้น ๒ อาคาร มหาวชิราลงกรณ คณะศิลปกรรมศาสตร์
- ๓.๒ ปรึกษามานโทรศัพทท์ที่ทำงาน / มือถือ หมายเลข ๐๖๖-๐๙๕-๖๐๙๕
- ๓.๓ ปรึกษามานจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) panuwad.ka@ssru.ac.th
- ๓.๔ ปรึกษามานเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) <https://www.facebook.com/todpanuwad.kalip>

หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

๑. คุณธรรม จริยธรรม

๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- (๑) ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต
- (๒) มีวินัย ตรงต่อเวลา และมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
- (๓) มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีม สามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับความสำคัญของการแก้ไขปัญหา
- (๔) เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์
- (๕) เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่างๆขององค์กรและสังคม
- (๖) มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

๑.๒ วิธีการสอน

- (๑) มีการสอดแทรกเนื้อหาด้านความซื่อสัตย์ สุจริต และจรรยาบรรณวิชาชีพในการเรียน
- (๒) มีการกำหนดข้อตกลงในการเข้าชั้นเรียน
- (๓) ใช้การสอนแบบสื่อสารสองทางโดยเปิดโอกาสให้นักศึกษาถามตอบและร่วมแสดงความคิดเห็น
- (๔) ให้มีการวิจารณ์ผลงานโดยผู้สอนและผู้ร่วมชั้นเรียน

๑.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย และการร่วมกิจกรรม
- (๔) ประเมินจากความรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย

๒. ความรู้

๒.๑ ความรู้ที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญ ในเนื้อหาเกี่ยวกับการออกแบบ 2 มิติ (Story Board)
- (๒) สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจ และอธิบายความต้องการของการการออกแบบสื่อภาพและเสียง รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้ความคิดสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับการแก้ปัญหา
- (๓) สามารถติดตามความก้าวหน้า และวิวัฒนาการเทคโนโลยีที่นำมาใช้ รวมทั้งการนำไปประยุกต์
- (๔) มีประสบการณ์ในการพัฒนา หรือการประยุกต์ซอฟต์แวร์ การผลิตสื่อที่ใช้งานได้จริง
- (๕) สามารถบูรณาการความรู้ในสาขาวิชาเกี่ยวกับการออกแบบกราฟิกสื่อภาพและเสียงกับความรู้ในศาสตร์อื่นๆ

๒.๒ วิธีการสอน

- (๑) บรรยาย
- (๒) การค้นคว้าจากแหล่งเทคโนโลยีสารสนเทศ
- (๓) การฝึกปฏิบัติการออกแบบกราฟิกสื่อภาพและเสียง
- (๔) การนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน

๒.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) การสอบปฏิบัติกลางภาคเรียนและปลายภาคเรียน
- (๒) ประเมินจากผลงานที่นักศึกษาจัดทำ
- (๓) ประเมินจากการนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน

๓. ทักษะทางปัญญา

๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- (๑) คิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างเป็นระบบ
- (๒) สามารถสืบค้น ตีความ วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ
- (๓) สามารถรวบรวมศึกษาวิเคราะห์และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการในการประกอบอาชีพ
- (๔) สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ และทักษะการแก้ปัญหาการประกอบธุรกิจอย่างเหมาะสม

๓.๒ วิธีการสอน

- (๑) กรณีศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบกราฟิกสีภาพและเสียง
- (๒) การอภิปรายกลุ่ม
- (๓) ให้นักศึกษามีโอกาสปฏิบัติจริง

๓.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากผลงานและการปฏิบัติของนักศึกษา
- (๒) ประเมินจากการนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน

๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- (๑) สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลาย สามารถสนทนาทั้งภาษาไทย และภาษาต่างประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- (๒) สามารถให้ความช่วยเหลือ อำนวยความสะดวกแก่การแก้ปัญหา สถานการณ์ต่างๆ ในกลุ่ม ทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน
- (๓) สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มาชี้นำสังคมในประเด็นที่เหมาะสม
- (๔) มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเอง และรับผิดชอบงานในกลุ่ม
- (๕) สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์ทั้งส่วนตัวและส่วนรวมพร้อมทั้งแสดงจุดยืนอย่างเหมาะสมทั้งของตนเองและของกลุ่ม
- (๖) มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเองและทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง ในระหว่างการทำกิจกรรมร่วมกัน

๔.๒ วิธีการสอน

- (๑) กำหนดกิจกรรมให้มีการทำงานเป็นเดี่ยว และนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน
- (๒) กำหนดกิจกรรมให้มีการทำงานเป็นกลุ่ม และนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน

๔.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากพฤติกรรมและการแสดงออกของนักศึกษา
- (๒) ประเมินจากการนำเสนอรายงานกลุ่มหน้าชั้นเรียน
- (๓) ประเมินจากความถูกต้อง และคุณภาพของผลงาน

๕. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

๕.๑ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงาน ที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และการใช้คอมพิวเตอร์ในการออกแบบนิทรรศการ
- (๒) สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหา โดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์ หรือการแสดงสถิติประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์
- (๓) สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม
- (๔) สามารถใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม

๕.๒ วิธีการสอน

- (๑) ให้นักศึกษานำเสนอผลงานโดยจัดจัดทำสื่อประกอบการนำเสนอ และใช้อุปกรณ์การนำเสนอเครื่องมือต่างๆ อย่างเหมาะสม

๕.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากคุณภาพของสื่อ และอุปกรณ์ที่ใช้ในการนำเสนออย่างถูกต้องเหมาะสม

๖. ด้านอื่นๆ

หมายเหตุ

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

ซึ่งจะปรากฏอยู่ในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล

๑. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๑	๑. แนะนำเนื้อหาทฤษฎีวิชาและ กระบวนการเรียนการสอน ๒. ปรับพื้นฐานความรู้ความเข้าใจใน วิชา	๔	๑. การบรรยายในชั้นเรียน หรือเชิง ปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ หรือสื่อวีดิทัศน์ ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ
๒	๑. ความเป็นมาและวิวัฒนาการการ ภาพยนตร์ ๒. ความหมายและบทบาทหน้าที่ของ Story Board	๔	๑. การบรรยายในชั้นเรียน หรือเชิง ปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ หรือสื่อวีดิทัศน์ ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ
๓	การแบ่งประเภทของภาพยนตร์ที่มี ความจำเป็นในการใช้ Story Board	๔	๑. การบรรยายในชั้นเรียน หรือเชิง ปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ หรือสื่อวีดิทัศน์ ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๔	ภาพยนตร์เพื่อการบันเทิง	๔	๑. การบรรยายในชั้นเรียน หรือเชิง ปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ หรือสื่อวีดิทัศน์ ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ
๕	ภาพยนตร์โฆษณา	๔	๑. การบรรยายในชั้นเรียน หรือเชิง ปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ หรือสื่อวีดิทัศน์ ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ
๖	การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันชนิด ต่างๆ ผ่าน Story Board	๔	๑. การบรรยายในชั้นเรียน หรือเชิง ปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ หรือสื่อวีดิทัศน์ ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ
๗	ภาพยนตร์สารคดี ข่าว	๔	๑. การบรรยายในชั้นเรียน หรือเชิง ปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ หรือสื่อวีดิทัศน์ ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ
๘	สอบกลางภาค			
๙	เรียนรู้กระบวนการผลิตภาพยนตร์เพื่อ ความบันเทิง	๔	๑. การบรรยายในชั้นเรียน หรือเชิง ปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ หรือสื่อวีดิทัศน์ ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ
๑๐	เรียนรู้กระบวนการผลิตภาพยนตร์ โฆษณา	๔	๑. การบรรยายในชั้นเรียน หรือเชิง ปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ หรือสื่อวีดิทัศน์ ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ
๑๑	เรียนรู้กระบวนการผลิตภาพยนตร์แอน ิเมชัน	๔	๑. การบรรยายในชั้นเรียน หรือเชิง ปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ หรือสื่อวีดิทัศน์ ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ
๑๒	เรียนรู้การทำ Story Board เทคนิค ต่างๆ	๔	๑. การบรรยายในชั้นเรียน หรือเชิง ปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ หรือสื่อวีดิทัศน์ ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๑๓	การสร้างสรรค์ Story Board ด้วยการ เรียนรู้มุกล้อและขนาดของเลนส์ที่ใช้ ในการถ่ายทำภาพยนตร์	๔	๑. ปฏิบัติงานออกแบบ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ
๑๔	การนำเสนอผลงานด้วย Story Board	๔	๑. ปฏิบัติงานออกแบบ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ
๑๕	การนำเสนอผลงานด้วย Story Board	๔	๑. ปฏิบัติงานออกแบบ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ
๑๖	สรุปรายงานการจัดทำภาพยนตร์เพื่อใช้ ในการแก้ไขในอนาคต	๔	๑. การบรรยายในชั้นเรียน หรือเชิง ปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ หรือสื่อวีดิทัศน์ ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ
๑๗	สอบปลายภาค			

๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	ลำดับที่ประเมิน	สัดส่วน ของการประเมินผล
๑.๒, ๑.๔, ๑.๖,	การเข้าเรียน ความตรงต่อเวลา การมีส่วนร่วมกิจกรรม	๑-๑๖	๑๐%
๒.๑, ๒.๒, ๒.๓,	การฝึกปฏิบัติ	๒-๑๕	๕๐%
๒.๕, ๒.๖, ๒.๘	การสอบกลางภาคเรียน	๘	๑๐%
๓.๑, ๓.๒, ๓.๔, ๔.๒, ๔.๔, ๔.๖, ๕.๑, ๕.๓	การสอบปลายภาคเรียน	๑๗	๓๐%

หมวดที่ ๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

๑. ตำราและเอกสารหลัก

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมิกราช. สาขาวิชานิติศาสตร์. (๒๕๔๐). เอกสารการสอนชุดวิชาการสร้างสรรค์และผลิตสิ่งโฆษณา หน่วยที่ ๑-๘. นนทบุรี : สำนักพิมพ์ มสธ.

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมิกราช. สาขาวิชานิติศาสตร์. (๒๕๓๘). เอกสารการสอนชุดวิชาการสร้างสรรค์และผลิตสิ่งโฆษณา หน่วยที่ ๙-๑๕. นนทบุรี : สำนักพิมพ์ มสธ.

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมิกราช. สาขาวิชานิติศาสตร์. (๒๕๔๐). เอกสารการสอนชุดวิชาความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาพนิ่งและ ภาพยนตร์ หน่วยที่ ๑-๗. นนทบุรี : สำนักพิมพ์ มสธ.

จินทนา อินสระ และ ภาณุวัฒน์ กาหลิบ. (๒๕๖๓). การออกแบบสื่อพหุมิชย์อิเล็กทรอนิกส์เพื่อส่งเสริมการจัดจำหน่าย ผลิตภัณฑ์ผ้าไหมนครชัยบุรินทร์ กรณีศึกษากลุ่มผ้าไหม จังหวัดบุรีรัมย์. งานวิจัยมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.

หมวดที่ ๗ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

๑. มีการประเมินการสอนโดยใช้แบบสอบถาม โดยนักศึกษาในสัปดาห์สุดท้ายของการเรียน
๒. มีการสอบถามนักศึกษาถึงความรู้ที่ได้รับ ปัญหา และข้อเสนอแนะในการเรียนการสอน

๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน

๑. ประเมินจากผลการเรียนของนักศึกษาและการประเมินผู้สอนตามแบบประเมินของมหาวิทยาลัย

๓. การปรับปรุงการสอน

๑. หลังจากผลการประเมินในข้อ ๒ ได้มีการจัดประชุมอาจารย์ในสาขาวิชา เพื่อระดมสมองในการวิเคราะห์ปัญหาเพื่อนำไปพัฒนาการเรียนการสอน

๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

๑. ตรวจสอบผลการเรียนรู้ของนักศึกษา จากผลการเรียนของผู้เรียน สอบถามหรือให้อธิบาย สรุปสิ่งที่เรียนรู้ว่าเป็นไปตามผลการเรียนรู้ในรายวิชาหรือไม่

๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

๑. จากผลการประเมิน ข้อ ๑ และข้อ ๒ และการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิผลรายวิชา ได้มีการวางแผนการปรับปรุงการสอนตามข้อเสนอแนะ

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

รายวิชา	(๑) คุณธรรม จริยธรรม						(๒) ความรู้					(๓) ทักษะทางปัญญา				(๔) ทักษะทางความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและความ รับผิดชอบ						(๕) ทักษะการวิเคราะห์เชิง ตัวเลข การสื่อสารและการ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ			
	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๑	๒	๓	๔	๕	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๑	๒	๓	๔
หมวดวิชาเฉพาะด้าน																									
รหัสวิชา VCD ๓๓๐๒ รายวิชา การออกแบบกราฟิกสื่อภาพ และเสียง Video and Audio Media Design	○	●	○	●	○	●	●	●	○	○	●	●	●	○	●	○	●	○	●	○	●	●	○	●	○