

รหัสวิชา CGD1204

ชื่อรายวิชา การออกแบบสำหรับการนำเสนอผลงาน

หน่วยกิต 3

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร การจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

## รายละเอียดของรายวิชา

Course Specification (TQF3/OBE3)

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

Section 1 General Information

### 1. รหัสและชื่อรายวิชา

ไทย การออกแบบสำหรับการนำเสนอผลงาน

อังกฤษ Presentation Design

### 2. จำนวนหน่วยกิต

3 หน่วยกิต

### 3. หมวดวิชา

วิชาบังคับ

### 4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา :

อาจารย์ผู้สอน :

สถานที่ติดต่อ :

e-mail :

### 5. ภาคการศึกษาและชั้นปีที่เรียน

ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ ชั้นปีที่ ๑

### 6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

### 7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

### 8. สถานที่เรียน

### 9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

10. ความสอดคล้องระหว่างรายวิชากับวิสัยทัศน์ เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน และข้อกำหนดตามเกณฑ์มาตรฐานอุดมศึกษาระดับปริญญาตรี

วิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัย “ผู้นำการสร้างมืออาชีพเพื่อพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน”		ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองในการปฏิบัติและการปรับปรุงพัฒนาเพื่อการประกอบอาชีพ (Lifelong learning)	ส่งเสริมทักษะด้านดิจิทัล
ผู้นำการสร้างมืออาชีพ	พัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน (SDGs)		
สร้างความเข้าใจพื้นฐานการใช้โปรแกรมออกแบบสำหรับการนำเสนอผลงาน สู่การเป็นผู้นำทางวิชาชีพ ด้านการออกแบบดิจิทัลและการสื่อสารผ่านสื่อสร้างสรรค์	ส่งเสริมทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการผลิตงานด้านกราฟิกการทำงานร่วมกับชุมชนและการใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน	ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านงานออกแบบกราฟิกด้วยตนเองผ่านกาฝึกปฏิบัติจริง เน้นการพัฒนาความสามารถในการทำงานและต่อยอดสู่การประกอบอาชีพอย่างยั่งยืน	ส่งเสริมทักษะด้านดิจิทัลผ่านการใช้ซอฟต์แวร์กราฟิกในการสร้างงานออกแบบและสื่อภาพอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อสร้างความพร้อมด้านเทคโนโลยีเพื่ออาชีพในยุคดิจิทัล

## หมวดที่ 2 คำอธิบายรายวิชาและผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

### Section 2 Course Description and Course Learning Outcomes: CLOs

#### 1. คำอธิบายรายวิชา

##### ภาษาไทย

การนำเสนอผลงานให้เป็นที่น่าสนใจ โดยหลักการออกแบบที่ถูกต้อง การจัดพื้นที่ การจัดลำดับข้อมูลโดยภาพที่อ่านและเข้าใจง่าย อินโฟกราฟิกส์ พัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างสร้างสรรค์ เหมาะสมกับงานในชีวิตประจำวัน

##### ภาษาอังกฤษ

Competition regulations, rules and laws of the game, types numbers, qualifications of the contestants, how to manage the schedule, practices, uniforms and equipment, reward determination, hands-on practice

#### 2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
15 ชั่วโมง/ภาคเรียน	60 ชั่วโมง/ภาคเรียน	60 ชั่วโมง/ภาคเรียน
1 ชั่วโมง/สัปดาห์	4 ชั่วโมง/สัปดาห์	4 ชั่วโมง/สัปดาห์

ประเภทรายวิชา  บรรยาย  ฝึกปฏิบัติ

#### 3. จำนวนชั่วโมงให้คำปรึกษานักศึกษารายบุคคล

3.1 4 ชั่วโมง/สัปดาห์

3.2 Line กลุ่มวิชา (Line ID: thongchaisurin)

#### 4. จุดมุ่งหมายรายวิชา

4.1 การออกแบบสำหรับการนำเสนอผลงาน (สัมพันธ์กับ PLO2, PLO4)

4.2

เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจทักษะการนำเสนอความคิดผ่านงานออกแบบเชิงศิลปะเพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับภาวไรใช้โปรแกรมออกแบบสำหรับการนำเสนอผลงาน (สัมพันธ์กับ PLO2, PLO6)

4.3 เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจการทำงานเป็นทีม

และการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานด้านสื่อสร้างสรรค์ (สัมพันธ์กับ PLO6)

รหัสวิชา CGD1204

ชื่อรายวิชา การออกแบบสำหรับการนำเสนอผลงาน

หน่วยกิต 3

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร การจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

## 5. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs)

CLO 1 (U) การออกแบบสำหรับการนำเสนอผลงาน (เชื่อมโยงกับ PLO2, PLO4)

CLO 2 (U) เข้าใจเครื่องมือ คำสั่ง ของโปรแกรม แนวทางการออกแบบงาน (เชื่อมโยงกับ PLO2, PLO6)

CLO 3 (U) เข้าใจการทำงานเป็นทีม

และการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานด้านสื่อสร้างสรรค์ (เชื่อมโยงกับ PLO6)

CLO 4 (U) เข้าใจการนำเสนอและมีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ได้อย่างเหมาะสม (เชื่อมโยงกับ PLO6)

CLO 5 (R) มีความรับผิดชอบในการทำงานร่วมกับผู้อื่นในกระบวนการออกแบบสำหรับการนำเสนอผลงาน พร้อมยึดหลักจริยธรรม ความซื่อสัตย์ในการใช้สื่อดิจิทัล และเคารพสิทธิของผู้อื่น (เชื่อมโยงกับ PLO5)

## 6. ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (Program Learning Outcomes – PLOs)

และผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course Learning Outcomes - CLOs)

PLOs	ความรู้ (K)	ทักษะ (S)	จริยธรรม (E)	คุณลักษณะ (C)
PLO2 (U) เข้าใจองค์ความรู้ด้านการออกแบบสื่อ สร้างสรรค์และเกม (K)	□			
PLO4 (U) ใช้เครื่องมือด้านเทคโนโลยีการจ้ดกา อีสปอร์ตและธุรกิจเกม (S)		□		
PLO5 (R) แสดงออกถึงความเป็นผู้นำ ยึดหลักธรรมาภิบาล จิตสาธารณะ และรับผิดชอบต่อสังคม (E)			□	
PLO6 (U) สื่อสารที่ดี ทำงานเป็นทีม มีความรับผิดชอบ นำเสนออย่างเป็นระบบและเรียนรู้ต อดชีวิต (C)				□

รหัสวิชา CGD1204

ชื่อรายวิชา การออกแบบสำหรับการนำเสนอผลงาน

หน่วยกิต 3

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร การจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

ความสอดคล้องของ PLOs/CLOs	CLO 1	CLO 2	CLO 3	CLO 4	CLO 5
PLO2 (U) เข้าใจองค์ความรู้ด้านการออกแบบสื่อสร้าง สรรค์และเกม (K)	□	□			
PLO4 (U) ใช้เครื่องมือด้านเทคโนโลยีการจัดการอีสปอร์ต และธุรกิจเกม (S)	□				
PLO5 (R) แสดงออกถึงความเป็นผู้นำ ยึดหลักธรรมาภิบาล จิตสาธารณะ และรับผิดชอบต่อสังคม (E)					□
PLO6 (U) สื่อสารที่ดี ทำงานเป็นทีม มีความรับผิดชอบต่อ นำเสนออย่างเป็นระบบและเรียนรู้ตลอดชีวิต (C)		□		□	

CLOs	Cognitive Domain (Knowledge)						Psychomotor Domain (Skills)	Affective Domain (Attitude)
	R	U	Ap	An	Ev	C		
CLO 1 (U) อธิบายการ ออกแบบสำหรับ การนำเสนอ ผลงาน		□					2	

**รหัสวิชา** CGD1204

**ชื่อรายวิชา** การออกแบบสำหรับการนำเสนอผลงาน

**หน่วยกิต** 3

**ระดับปริญญา** ตรี

**หลักสูตร** การจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

**คณะ/วิทยาลัย** วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

ได้อย่างสร้างสรรค์ และมีประสิทธิภาพ								
CLO 2 (U) เข้าใจทักษะการ นำเสนอความคิดผ นางงานออกแบบเชิง ศิลปะเพื่อเตรียม ความพร้อมสำหรับ การใช้โปรแกรม กราฟิก		□					2	
CLO 3 (U) เข้าใจการทำงาน เป็นทีม และการสื่อสารอย างมีประสิทธิภาพใ นการปฏิบัติงานด้ านสื่อสร้างสรรค์		□					2	
CLO 4 (U) ทำงานร่วมเป็นทีม ร่วมกับผู้อื่นและมี ความรับผิดชอบ พร้อมทั้งนำเสนอ อย่างเป็นระบบและ มีความรับผิดชอบ		□					2	

รหัสวิชา CGD1204

ชื่อรายวิชา การออกแบบสำหรับการนำเสนอผลงาน

หน่วยกิต 3

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร การจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

ต่อหน้าที่ได้อย่างเหมาะสม								
CLO 5 (R) มีความรับผิดชอบ ในการทำงานร่วมกับผู้อื่นในกระบวนการออกแบบสื่อกราฟิก พร้อมยึดหลักจริยธรรม ความซื่อสัตย์ในการใช้สื่อดิจิทัล และเคารพสิทธิของผู้อื่น	0						2	

Cognitive Domain

R=Remembering U=Understanding Ap=Applying An=Analyzing Ev=Evaluating

C=Creating

Psychomotor Domain

1.เลียนแบบ 2.ทำตามคำสั่ง 3.ทำเพื่อความถูกต้อง 4.ทำอย่างสร้างสรรค์ต่อตนเอง 5.ทำได้เหมือนธรรมชาติ

Affective Domain

1.การรับ 2.การตอบสนอง 3.การให้ค่านิยม 4.การจัดรวบรวม 5.การพัฒนาลักษณะนิสัยจากค่านิยม

เกณฑ์ประการประกันคุณภาพ: 1.2 หลักสูตรแสดงถึงการกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของทุกรายวิชา โดยถูกออกแบบและได้รับการจัดรูปแบบอย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร

รหัสวิชา CGD1204

ชื่อรายวิชา การออกแบบสำหรับการนำเสนอผลงาน

หน่วยกิต 3

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร การจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course Learning Outcomes - CLOs) กรณีไม่ได้ใช้หลักสูตรแบบ OBE

LOs/CLOs	คุณธรรม จริยธรรม (E)	ความรู้ (K)	ทักษะทาง ปัญญา (S)	ทักษะความสัม พันธ์ระหว่างบุ คคลและความ รับผิดชอบ (C)	ทักษะการวิเครา ห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (IT)	ทักษะการ จัดการเรียน รู้ (เฉพาะครุศ าสตร์) (L)
LO1/CLO1		✓	✓		✓	
LO2/CLO2		✓			✓	
LO3/CLO3			✓		✓	
LO4/CLO4		✓	✓		✓	
LO5/CLO5	✓			✓		

7. การปรับปรุงรายวิชาตามข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

(เปิดสอนรายวิชานี้ครั้งแรกไม่ต้องกรอก)

ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	การปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ

เกณฑ์ประการประกันคุณภาพ: 3.6 ข้อมูลการปรับปรุงรายวิชาตามข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

เพื่อแสดงว่ากระบวนการเรียนการสอนมีการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง

เพื่อให้มั่นใจว่าตอบโจทย์ความต้องการของภาคอุตสาหกรรมการทำงาน

และสอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง

### หมวดที่ 3 การพัฒนาผู้เรียนที่สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs)

#### Section 3 Student Improvement in relation to Course Learning Outcomes (CLOs)

#### 1. ความสอดคล้องระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs) กับวิธีการสอน

##### การวัดและการประเมินผล

CLOs	ระบุผลลัพธ์	กลยุทธ์การสอนและการให้ผลป้อนกลับ (Active Learning) (ต้องสัมพันธ์กับหมวด 2 ข้อ 6)	วิธีวัดและประเมินผล
CLO 1	K	- Hands-on Lab ให้ฝึกใช้โปรแกรมจริง - อาจารย์สาธิต-นักศึกษาทำตามทันที - แบบฝึกหัดทีละขั้น (step by step) พร้อม feedback รายจุด	- แบบฝึกปฏิบัติออกแบบ สำหรับการนำเสนอผลงาน - Quiz ความเข้าใจอินเตอร์เฟซโปรแกรม - Portfolio ชิ้นงานย่อย
CLO 2	S	- Sketching Workshop เริ่มจากร่างไอเดียด้วยมือ - Gallery Walk ให้เพื่อนติชมงานร่างแนวคิด - อาจารย์ให้คำแนะนำการปรับปรุง	- แบบฝึกคิดงานออกแบบ - Rubric ประเมิน story board หรือ rough draft - รายงานแนวคิดเบื้องต้น
CLO 3	C	- Group Project: ทำงานออกแบบสำหรับการนำเสนอผลงานร่วมกัน - บันทึก log การทำงานทีม - มีการประชุมกลุ่มและส่งรายงานการสื่อสาร	- แบบประเมินทักษะทีมจากเพื่อนร่วมกลุ่ม - Self-reflection รายงานบุคคล - รายงานผลการดำเนินงานทีม
CLO 4	C	- ฝึกการนำเสนอผลงานในกลุ่มย่อย - ใช้ Peer Evaluation ติดตามความรับผิดชอบในทีม	- Rubric การนำเสนอผลงาน

รหัสวิชา CGD1204

ชื่อรายวิชา การออกแบบสำหรับการนำเสนอผลงาน

หน่วยกิต 3

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร การจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

		- ฝึกแบ็กทันทึหลังนำเสนอ	- Checklist ความตรงต่อเวลา/การทำงานตามบทบาท - บันทึกคะแนนรายบุคคลในงา นกลุ่ม
CLO 5	E	- Case Study ตัวอย่างการละเมิดลิขสิทธิ์ - วิเคราะห์กฎหมายเบื้องต้นเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ - สร้าง “จรรยาบรรณนักออกแบบกราฟิก” ของตนเอง	- แบบทดสอบเรื่องลิขสิทธิ์ - Rubric ตรวจอ้างอิง/แหล่งที่มาในผลงาน - Reflection เรื่องจริยธรรมในการใช้สื่อ

\* หลักสูตร OBE ทุกรายวิชาต้องมี CLO ให้ครบ K S E C

\* หลักสูตร TQF ทุกรายวิชาต้องมี LO ให้ครบ K S E C IT

## 2. การกำหนดดัชนีผลลัพธ์การเรียนรู้ (Outcome Index) เกณฑ์การให้คะแนน (Rubrics)

ในการวัดและประเมินต้องสอดคล้องกับ ดัชนีผลลัพธ์การเรียนรู้ (Outcome Index)

<p>CLO 1: อธิบายโปรแกรมกราฟิกพื้นฐานในการออกแบบงานกราฟิก 2 มิติ โปรแกรมการจัดการรูปภาพได้อย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ</p> <p>ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy):</p> <p>พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb):</p>		
<p><b>Below Expectation</b></p> <p>ผลลัพธ์ที่แสดงออกต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)</p>	<p><b>Meet Expectation</b></p> <p>ผลลัพธ์ที่แสดงออกตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)</p>	<p><b>Exceeds Expectation</b></p> <p>ผลลัพธ์ที่แสดงออกสูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)</p>
<p>ไม่สามารถอธิบายเครื่องมือโปรแกรมกราฟิกที่ใช้ในการออกแบบกับ การจัดการอีสปอร์ตได้</p>	<p>สามารถอธิบายเครื่องมือและฟังก์ชันพื้นฐานของโปรแกรมกราฟิกได้อย่างถูกต้องและครบถ้วน พร้อมทั้งแสดงให้เห็นถึงแนวคิดสร้</p>	<p>สามารถเลือกใช้เครื่องมือต่าง ๆ ได้อย่างมีเหตุผล สามารถเชื่อมโยงแนวความคิดการออกแบบเข้ากับการใช้งานโปรแกรมได้</p>

รหัสวิชา CGD1204

ชื่อรายวิชา การออกแบบสำหรับการนำเสนอผลงาน

หน่วยกิต 3

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร การจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

	<p>างสรรค์ในการอธิบายการใช้งานโปรแกรมได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ</p>	<p>อย่างสร้างสรรค์ และมีความคิดริเริ่มนอกเหนือจากเนื้อหาในชั้นเรียน</p>
--	--	---

<p><b>CLO 2:</b> เข้าใจทักษะการนำเสนอความคิดผ่านงานออกแบบเชิงศิลปะเพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการใช้โปรแกรมกราฟิกขั้นสูง</p> <p>ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy): พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb):</p>		
<p><b>Below Expectation</b> ผลลัพธ์ที่แสดงออก ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)</p>	<p><b>Meet Expectation</b> ผลลัพธ์ที่แสดงออก ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)</p>	<p><b>Exceeds Expectation</b> ผลลัพธ์ที่แสดงออก สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)</p>
<p>ไม่สามารถเชื่อมโยงแนวคิดเข้ากับการเตรียมความพร้อมในการใช้โปรแกรมกราฟิกขั้นสูง</p>	<p>เข้าใจแนวคิดพื้นฐานในการออกแบบเชิงศิลปะ สามารถถ่ายทอดแนวคิดผ่านงานออกแบบได้อย่างเหมาะสม</p>	<p>เข้าใจในแนวคิดเชิงศิลปะได้อย่างลึกซึ้งและมีศักยภาพในการพัฒนาต่อยอด</p>

<p><b>CLO 3:</b> เข้าใจการทำงานเป็นทีม และการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานด้านสื่อสร้างสรรค์</p> <p>ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy): พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb):</p>		
<p><b>Below Expectation</b> ผลลัพธ์ที่แสดงออก ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)</p>	<p><b>Meet Expectation</b> ผลลัพธ์ที่แสดงออก ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)</p>	<p><b>Exceeds Expectation</b> ผลลัพธ์ที่แสดงออก สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)</p>

รหัสวิชา CGD1204

ชื่อรายวิชา การออกแบบสำหรับการนำเสนอผลงาน

หน่วยกิต 3

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร การจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

ไม่เข้าใจเกี่ยวกับบทบาทของตนในทีมได้อย่างชัดเจนหรือไม่สามารถรับฟังและประสานงานกับผู้อื่นได้	สามารถสื่อสารแนวคิด แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และประสานงานด้านสื่อสร้างสรรค์กับเพื่อนร่วมทีมได้อย่างเหมาะสม	มีทักษะในการสื่อสาร ทั้งการฟัง การนำเสนอความคิดเห็นอย่างมืออาชีพ
---	---	--

CLO 4: ทำงานร่วมเป็นทีมร่วมกับผู้อื่นและมีความรับผิดชอบ พร้อมทั้งนำเสนออย่างเป็นระบบและมีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ได้อย่างเหมาะสม  
ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy):  
พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb):

Below Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)	Meet Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)	Exceeds Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)
ไม่สามารถสื่อสารหรือเสนอผลงานอย่างมีระบบได้	สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นในทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพ แสดงความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายอย่างเหมาะสม ร่วมมือและประสานงานกับสมาชิกในทีมได้ดี	สามารถสื่อสารและประสานงานได้อย่างยอดเยี่ยม สามารถปรับตัวและแสดงความรับผิดชอบต่อหน้าที่ในทุกๆ บทบาทที่ได้รับ

CLO 5: มีความรับผิดชอบในการทำงานร่วมกับผู้อื่นในกระบวนการออกแบบสื่อกราฟิก พร้อมยึดหลักจริยธรรม ความซื่อสัตย์ในการใช้สื่อดิจิทัล และเคารพลิขสิทธิ์ของผู้อื่น  
ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy):  
พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb):

Below Expectation	Meet Expectation	Exceeds Expectation
-------------------	------------------	---------------------

ผลลัพธ์ที่แสดงออก ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)	ผลลัพธ์ที่แสดงออก ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)	ผลลัพธ์ที่แสดงออก สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)
ขาดความรับผิดชอบในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ไม่ปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ในกลุ่ม และขาดความร่วมมือในการทำงาน นอกจากนี้ยังแสดงพฤติกรรมที่ไม่เคารพหลักจริยธรรม	แสดงความรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนในการทำงานกลุ่มร่วมกับผู้อื่น มีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเคารพแนวคิดของเพื่อนร่วมทีมอย่างเหมาะสม	เป็นผู้นำหรือผู้ประสานงานในการทำงานกลุ่มอย่างมีประสิทธิภาพ มีความรับผิดชอบสูง ทำงานร่วมกับผู้อื่นด้วยความร่วมมือและเคารพซึ่งกันและกัน ส่งเสริมบรรยากาศที่ดีในการทำงานเป็นทีม

เกณฑ์ประการประกันคุณภาพ:

3.3 มีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลาย โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

3.4 มีกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ การเรียนรู้วิธีการเรียนรู้ และปลูกฝังให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต (เช่น การตั้งคำถามอย่างสร้างสรรค์และมีวิจารณญาณ ทักษะในการประมวลผลข้อมูล ทักษะการนำเสนอแนวคิดใหม่ ๆ และแนวทางปฏิบัติใหม่ ๆ)

3.5 มีกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความคิดใหม่ ๆ ความคิดสร้างสรรค์ การสร้างนวัตกรรม และแนวคิดของผู้ประกอบการ

4.1 มีวิธีการประเมินผู้เรียนที่หลากหลาย

โดยสอดคล้องกับการบรรลุผลสำเร็จของผลการเรียนรู้ที่คาดหวังและวัตถุประสงค์การเรียนการสอน

4.2 นโยบายการประเมินผู้เรียน การอุทธรณ์ผลการประเมินถูกแสดงไว้อย่างชัดเจน

มีการสื่อสารไปยังผู้เรียนและนำไปใช้อย่างสม่ำเสมอ

4.3

การประเมินผู้เรียนต้องมีมาตรฐานและกระบวนการที่แสดงความก้าวหน้าและการสำเร็จการศึกษาของผู้เรียนไว้อย่างชัดเจน มีการสื่อสารไปยังผู้เรียน และนำไปใช้อย่างสม่ำเสมอ

รหัสวิชา CGD1204

ชื่อรายวิชา การออกแบบสำหรับการนำเสนอผลงาน

หน่วยกิต 3

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร การจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

4.4 วิธีการประเมินผู้เรียนต้องแสดงให้เห็นถึงเกณฑ์การให้คะแนน (rubrics) การเฉลยคำตอบ (marking schemes) เวลาในการประเมิน (timelines) และกฎระเบียบในการประเมิน (regulations)

โดยวิธีการประเมินเหล่านี้ต้องมีความเที่ยงตรง คงเส้นคงวา และยุติธรรม

4.5 วิธีการประเมินผู้เรียนต้องแสดงถึงการบรรลุผลสำเร็จของผลการเรียนรู้ที่คาดหวังระดับหลักสูตร และผลการเรียนรู้ระดับรายวิชา

4.6 มีการบอกลับผลการประเมินให้แก่ผู้เรียนอย่างทันท่วงที

4.7 การประเมินผู้เรียนและกระบวนการ มีการทบทวนและปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้มั่นใจว่าตอบโจทย์ความต้องการของภาคอุตสาหกรรมการทำงาน และสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

## หมวดที่ 4 แผนการสอนและการประเมิน

### Section 4 Lesson Plan and Assessments

#### 1. แผนการสอน (จัดการเรียนการสอนไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์)

สัปดาห์ที่	หัวข้อ	CLOs	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน และสื่อการเรียนรู้	ผังการทดสอบ	อาจารย์ผู้สอน
1	แนะนำรายวิชา / ความสำคัญของการนำเสนอผลงาน และการออกแบบเพื่อการสื่อสาร	CLO1	ท4	บรรยาย / อภิปราย		NTA
2	หลักการออกแบบเบื้องต้น	CLO1	ท2, ป2	บรรยาย / ยกตัวอย่าง	Q(10 ข้อ)	
3	หลักการจัดองค์ประกอบภาพ	CLO1	ท2, ป2	ฝึกปฏิบัติ		
4	การเลือกใช้สีและตัวอักษร	CLO1- CLO2	ท2, ป2	ปฏิบัติ		
5	การจัดลำดับข้อมูลและแนวคิด	CLO1	ท2, ป2	ฝึกใช้เครื่องมือ / แบบฝึกหัด		
6	ประเภทและรูปแบบของงานนำเสนอ	CLO2	ท2, ป2	บรรยาย / ฝึกปฏิบัติ		
7	การออกแบบอินโฟกราฟิกส์	CLO2	ท2, ป2	จัดกลุ่มทำกิจกรรม		
8	สอบกลางภาค	CLO1- CLO2	ท4	แบบทดสอบ	M(25 ข้อ)	
9	การใช้ภาพประกอบ สัญลักษณ์ และไอคอน	CLO2	ท2, ป2	ปฏิบัติ		
10	การใช้ซอฟต์แวร์พื้นฐานในการออกแบบ	CLO3	ท2, ป2	ปฏิบัติ		
11	การพัฒนาแนวคิดและการออกแบบงานเชิงสร้างสรรค์	CLO3- CLO4	ท2, ป2	การสร้างสตอรี่บอร์ดหรือโครงร่างของผลงานที่จะผลิต / นำเสนอ		
12	การออกแบบผลงานในชีวิตประจำวัน	CLO1, CLO4	ท2, ป2	ปฏิบัติ / ปรับแก้ผลงาน		

**รหัสวิชา** CGD1204

**ชื่อรายวิชา** การออกแบบสำหรับการนำเสนอผลงาน

**หน่วยกิต** 3

**ระดับปริญญา** ตรี

**หลักสูตร** การจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

**คณะ/วิทยาลัย** วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

สัปดาห์ที่	หัวข้อ	CLOs	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียน การสอน และสื่อการเรียนรู้	ผังการทดสอบ	อาจารย์ผู้สอน
13	การประเมินและปรับปรุงผลงาน	CLO5	ท2, ป2	ประเมิน และปรับแก้ผลงาน		
14	การเตรียมตัวและเทคนิคการนำเสนอผลงาน	CLO3- CLO5	ท2, ป2	ฝึกพูดนำเสนอหน้าชั้น แบบจำลองสถานการณ์จริง		
15	นำเสนอผลงานออกแบบ	CLO1- CLO5	ป4	แต่ละคน/กลุ่มนำเสนอผลงาน ออกแบบหน้าชั้นเรียน		
16	สรุปทเรียนและประเมินผล	CLO3, CLO4, CLO5	ป4	- ทบทวนความรู้และ กระบวนการตลอดทั้งเทอม - ทำแบบประเมินตนเอง และ ตอบแบบสอบถามความพึง พอใจ - ครูสรุปผลการเรียนรู้ รายบุคคล		
17	สอบปลายภาค	CLO3- CLO5	ท4	แบบทดสอบ	F(25 ข้อ)	

**หมายเหตุ:**

- ท คือ ภาคทฤษฎี และ ป คือ ภาคปฏิบัติ
- ระบุด้วยชื่ออาจารย์ผู้สอน XXX ชื่อ สกุล เช่น NTP: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐภัทร ....
- กิจกรรมการสอน (Teaching Activities) หมายถึง กิจกรรมและสื่อที่ผู้สอนนำมาใช้เพื่อนำพาการเรียนรู้ และกิจกรรมการเรียน (Learning Activities) หมายถึง กิจกรรมที่ผู้สอนต้องกำหนดและมอบหมายให้ในชั้นเรียน (หรือนอกชั้นเรียน) เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิด “ประสบการณ์การเรียนรู้” ด้วยตนเอง
- ระบุด้วยผังการทดสอบ เช่น Q: แบบทดสอบย่อย (Quiz) A: การมอบหมายงาน (Assignments) M: การทดสอบกลางภาค (Midterm)

## 2. แผนการประเมิน (ระบุสัปดาห์ที่ประเมิน)

รหัสวิชา CGD1204

ชื่อรายวิชา การออกแบบสำหรับการนำเสนอผลงาน

หน่วยกิต 3

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร การจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

การวัดและประเมินผล	สัดส่วน	CLO 1	CLO 2	CLO 3	CLO 4
ทดสอบย่อย Q	10%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
นำเสนอโปรเจกต์กลุ่ม	30%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
แบบฝึกหัดประจำสัปดาห์		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
จิตพิสัย	20%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
สอบกลางภาค M	20%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
สอบปลายภาค F	20%			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### 3. ผังการทดสอบ (Test Blueprint ระบุหัวข้อและจำนวนข้อสอบ/ข้อประเมิน/การมอบหมายงาน)

หัวข้อ	สัดส่วน	CLO 1	CLO 2	CLO 3	CLO 4
ทดสอบย่อย	10%	5		5	
นำเสนอโปรเจกต์กลุ่ม	20%	5	5	5	5
แบบฝึกหัดประจำสัปดาห์	10%	3	3	2	2
จิตพิสัย	10%	3	3	2	2
สอบกลางภาค	25%	10 ข้อ	10 ข้อ	5 ข้อ	
สอบปลายภาค	25%				25 ข้อ

### 4. เกณฑ์ประเมินผลการเรียน

ร้อยละ	ระดับผลการเรียน	ความหมาย
86 – 100	A	ดีเยี่ยม
82 – 85	A-	ดีเยี่ยม
78 – 81	B+	ดีมาก
74 – 77	B	ดี
70 – 73	B-	ค่อนข้างดี
66 – 69	C+	ปานกลางค่อนข้างดี
62 – 65	C	ปานกลาง
58 – 61	C-	ปานกลางค่อนข้างอ่อน

รหัสวิชา CGD1204

ชื่อรายวิชา การออกแบบสำหรับการนำเสนอผลงาน

หน่วยกิต 3

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร การจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

54 – 57	D+	ค่อนข้างอ่อน
50 – 53	D	อ่อน
46 – 49	D-	อ่อนมาก
0 – 45	F	ตก

### 5. เกณฑ์ประเมินการบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

ระดับการบรรลุผล	เกณฑ์การบรรลุผล	คำอธิบาย
บรรลุผลระดับที่ 3	จำนวนผู้เรียนไม่น้อย 80% อยู่ในหมวดหมู่ใดหมวดหมู่หนึ่ง “ระดับ 2 ตรงตามความคาดหวัง” หรือ “ระดับ 3 สูงกว่าความคาดหวัง”	แสดงถึงผลการเรียนรู้ที่มีความโดดเด่น โดยผู้เรียนส่วนใหญ่สามารถทำได้เกินความ คาดหวังตามที่กำหนดไว้ เช่น การทำคะแนนเกินเกณฑ์มาตรฐาน และแสดงให้เห็นถึงความสามารถในการป ระยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์ที่ซับซ้อน
บรรลุผลระดับที่ 2	จำนวนผู้เรียน 60-79% อยู่ในหมวดหมู่ใดหมวดหมู่หนึ่ง “ระดับ 2 ตรงตามความคาดหวัง” หรือ “ระดับ 3 สูงกว่าความคาดหวัง”	แสดงถึงผลการเรียนรู้ที่เป็นไปตามความค าดหมาย ผู้เรียนส่วนใหญ่สามารถบรรลุเป้าหมายชั นต่ำได้ โดยผลการเรียนสะท้อนให้เห็นถึงความเข้าใจและการนำความรู้ไปใช้ในระดับพื้นฐาน ได้ดี
บรรลุผลระดับที่ 1	จำนวนผู้เรียนน้อยกว่า 60% อยู่ในหมวดหมู่ใดหมวดหมู่หนึ่ง	แสดงถึงผลการเรียนรู้ที่ยังต่ำกว่าเกณฑ์คว ามคาดหวัง ผู้เรียนส่วนใหญ่อาจยังไม่สามารถบรรลุผล

รหัสวิชา CGD1204

ชื่อรายวิชา การออกแบบสำหรับการนำเสนอผลงาน

หน่วยกิต 3

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร การจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

	“ระดับ 2 ตรงตามความคาดหวัง” หรือ “ระดับ 3 สูงกว่าความคาดหวัง”	ผลลัพธ์ที่ตั้งไว้ได้ในระดับที่น่าพึงพอใจ และจำเป็นต้องมีการปรับปรุงหรือพัฒนา การเรียนรู้เพิ่มเติม
--	--	---

เกณฑ์ประการประกันคุณภาพ:

4.5 วิธีการประเมินผู้เรียนต้องแสดงถึงการบรรลุผลสำเร็จของผลการเรียนรู้ที่คาดหวังระดับหลักสูตร  
และผลการเรียนรู้ระดับรายวิชา

## หมวด 5 สื่อการเรียนรู้และสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ Section 5 Learning Resources and Support Facilities

### 1. สื่อการเรียนรู้และสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

- 1.1 เอกสารประกอบการสอน
- 1.2 หนังสือ ตำรา หรือ ทรัพยากรเรียนรู้จากสำนักวิทยบริการ
- 1.3 ห้องปฏิบัติการ
- 1.4 เว็บไซต์ ซอฟต์แวร์ หรืออุปกรณ์
- 1.5 สถานที่ฝึกปฏิบัติและฝึกประสบการณ์

### 2. แพลตฟอร์มการเรียนรู้

<https://ssrudlp.ssru.ac.th/>

### 3. สื่อการเรียนรู้จากแหล่งภายนอก

บอกแหล่ง Web Site, YouTube , Social Media, e-learning ฯลฯ

- 3.1 ห้องสมุด
- 3.2 e-learning
- 3.3

### 4. งานวิจัยประกอบการเรียนรู้ในรายวิชา (ถ้ามี)

- 2.1 ชื่องานวิจัย 1
- 2.2 ชื่องานวิจัย 2

เกณฑ์ประการประกันคุณภาพ:

3.4 มีกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ การเรียนรู้วิธีการเรียนรู้ และปลูกฝังให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต (เช่น การตั้งคำถามอย่างสร้างสรรค์และมีวิจารณญาณ ทักษะในการประมวลผลข้อมูล ทักษะการนำเสนอแนวคิดใหม่ ๆ และแนวทางปฏิบัติใหม่ ๆ)

## หมวด 6 การประเมินและการปรับปรุงรายวิชา Section 6 Course Evaluation and Improvement

### 1. การประเมินรายวิชาโดยนักศึกษา

- แบบประเมินรายวิชา
- แบบประเมินสำหรับการประเมินอาจารย์ (เว็บไซต์ reg)
- การสนทนา แลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างอาจารย์และนักศึกษา
- การสะท้อนพฤติกรรมของนักศึกษา
- การรับข้อเสนอแนะจากนักศึกษา ผ่านช่องทางการสื่อสารที่อาจารย์กำหนด
- อื่นๆ (ระบุ) ...

### 2. กลยุทธ์ในการประเมินการจัดการเรียนการสอน

- ผลการสอบของนักศึกษา
- การตรวจสอบ/การยืนยันผลการเรียนรู้ทางวิชาการและผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษา
- การประเมินโดยคณะกรรมการสอบ
- การสังเกตการณ์โดยทีมผู้สอน
- การสังเกตการณ์โดยผู้มีส่วนได้เสีย (ระบุ) ...
- อื่นๆ (ระบุ) ...

### 3. แผนการปรับปรุงการดำเนินการรายวิชา

- การจัดสัมมนาหรือการประชุมเกี่ยวกับการสอนและการเรียนรู้ กับ ผู้มีส่วนได้เสีย
- การทำวิจัยด้านการจัดการเรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียน
- อื่นๆ (ระบุ) ...

### 4. การทวนสอบผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษาที่สอดคล้องกับ PLOs และ CLOs

- การจัดตั้งคณะกรรมการเพื่อตรวจสอบผลการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้  
เช่น การตรวจสอบข้อสอบ การตรวจสอบการมอบหมายงาน การให้คะแนน  
และการประเมินผล
- การทบทวนการให้คะแนนและการประเมินโดยคณะกรรมการวิชาการของคณะ/ภาควิชา
- การตรวจสอบผลการให้คะแนนโดยการสุ่มตรวจจากอาจารย์/ผู้เชี่ยวชาญที่ไม่ได้

รหัสวิชา CGD1204

ชื่อรายวิชา การออกแบบสำหรับการนำเสนอผลงาน

หน่วยกิต 3

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร การจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

รับผิดชอบหลักสูตรนั้น

อื่นๆ (ระบุ) ...

#### 5. แผนการทบทวนและปรับปรุงรายวิชา

การปรับปรุงรายวิชาประจำปีตามข้อเสนอแนะของผู้ตรวจสอบในข้อ 4

การปรับปรุงรายวิชาประจำปีโดยพิจารณาจากการประเมินและความคิดเห็นของนักศึกษา

อื่นๆ (ระบุ) ...

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา

วันที่