

รหัสวิชา CGD3106
ชื่อรายวิชา องค์ประกอบศิลป์
หน่วยกิต 3

ระดับปริญญาตรี
หลักสูตร การจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

รายละเอียดของรายวิชา

Course Specification (TQF3/OBE3)

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

Section 1 General Information

1. รหัสและชื่อรายวิชา

ไทย องค์ประกอบศิลป์
อังกฤษ Artistic Elements

2. จำนวนหน่วยกิต

3 หน่วยกิต

3. หมวดวิชา

วิชาเลือก

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา :

อาจารย์ผู้สอน :

สถานที่ติดต่อ :

e-mail :

5. ภาคการศึกษาและชั้นปีที่เรียน

ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๔ ชั้นปีที่ ๑

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

8. สถานที่เรียน

วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ อาคาร ๓๗ ห้องเรียน ๓๗๓๐๒

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

๑ กรกฎาคม ๒๕๖๔

รหัสวิชา CGD3106

ชื่อรายวิชา องค์ประกอบศิลป์

หน่วยกิต 3

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร การจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

10. ความสอดคล้องระหว่างรายวิชากับวิสัยทัศน์ เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน
และข้อกำหนดตามเกณฑ์มาตรฐานอุดมศึกษาระดับปริญญาตรี

วิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัย “ผู้นำการสร้างมืออาชีพเพื่อพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน”		ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ ด้วยตนเองในการปฏิบัติ และการปรับปรุงพัฒนา งานเพื่อการประกอบอาชีพ (Lifelong learning)	ส่งเสริมทักษะด้านดิจิทัล
ผู้นำการสร้างมืออาชีพ	พัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน (SDGs)		
สร้างความเข้าใจ องค์ประกอบศิลป์ สู่การเป็นผู้นำทางวิชาชีพ ด้านการออกแบบดิจิทัล และการสื่อสารผ่านสื่อ สร้างสรรค์	ส่งเสริมทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการ ออกแบบ การทำงานร่วมกับชุมชน และการใช้เทคโนโลยีเพื่อ พัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน	ส่งเสริมการเรียนรู้ด้าน องค์ประกอบ ศิลป์ด้วยตนเองผ่านการฝึก ปฏิบัติจริง เน้นการพัฒนาความสามารถ ในการทำงานและต่อยอด สู่การประกอบอาชีพอย่าง ยั่งยืน	ส่งเสริมทักษะด้านดิจิทัล ผ่านการใช้ซอฟต์แวร์กราฟิกในการสร้าง งานออกแบบอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อสร้างความพร้อม ด้านเทคโนโลยีเพื่ออาชีพในยุคดิจิทัล

หมวดที่ 2 คำอธิบายรายวิชาและผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

Section 2 Course Description and Course Learning Outcomes: CLOs

1. คำอธิบายรายวิชา

ภาษาไทย

การปฏิบัติในการใช้ทัศนธาตุ จุด เส้น รูป ร่อง รูปทรง สี น้ำหนักแสงเงา บริเวณว่าง พื้นผิว ให้เกิดเป็นภาพที่ถูกต้องตามหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ ความสมดุล เอกภาพ จุดเด่น สัดส่วน จังหวะ ความขัดแย้ง ความกลมกลืน ด้วยเทคนิคที่หลากหลายทางศิลปะ นำมาจัดองค์ประกอบศิลป์ โดยเน้นพื้นฐานให้เข้าใจความหมายส่วนประกอบทางหลักการและฝึกปฏิบัติ ทั้งสองมิติ สามมิติ

ภาษาอังกฤษ

Visual elements practices consisting of point, line, shape, color, weight, shadow, space and surface to create proper images based on the principles of artistic composition with balance, unity, strength, proportions, rhythms, conflicts and harmony through a variety of techniques emphasizing on basic of meaning understanding, principle composition, and 2D and 3D practices

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษด้วยตนเอง
15 ชั่วโมง/ภาคเรียน 1 ชั่วโมง/สัปดาห์	60 ชั่วโมง/ภาคเรียน 4 ชั่วโมง/สัปดาห์	60 ชั่วโมง/ภาคเรียน 4 ชั่วโมง/สัปดาห์

ประเภทรายวิชา ☐ บรรยาย ☐ ฝึกปฏิบัติ

3. จำนวนชั่วโมงให้คำปรึกษานักศึกษารายบุคคล

3.1 4 ชั่วโมง/สัปดาห์

3.2 Line กลุ่มวิชา (Line ID: thongchaisurin)

4. จุดมุ่งหมายรายวิชา

4.1 การทำงานของโปรแกรมออกแบบ (สัมพันธ์กับ PLO2, PLO4)

รหัสวิชา CGD3106
ชื่อรายวิชา องค์ประกอบศิลป์
หน่วยกิต 3

ระดับปริญญาตรี
หลักสูตร การจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

4.2

เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจทักษะการนำเสนอความคิดผ่านงานออกแบบเชิงศิลปะเพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการใช้โปรแกรมออกแบบ (สัมพันธ์กับ PLO2, PLO6)

4.3 เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจการทำงานเป็นทีม

และการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานด้านสื่อสร้างสรรค์ (สัมพันธ์กับ PLO6)

5. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs)

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

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

CLO 3 (U) เข้าใจการทำงานเป็นทีม

และการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานด้านสื่อสร้างสรรค์ (เชื่อมโยงกับ PLO6)

CLO 4 (U) เข้าใจการนำเสนอและมีความรับผิดชอบต่อน้ำที่ได้เหมาะสม (เชื่อมโยงกับ PLO6)

CLO 5 (R) มีความรับผิดชอบในการทำงานร่วมกับผู้อื่นในกระบวนการออกแบบสื่อกราฟิก

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) ใช้เครื่องมือด้านเทคโนโลยีการจกกา อีสปอร์ตและธุรกิจเกม (S)		□		
PLO5 (R) แสดงออกถึงความเป็นผู้นำ ยึดหลักธรรมาภิบาล จิตสาธารณะ และรับผิดชอบต่อสังคม (E)			□	

รหัสวิชา CGD3106

ชื่อรายวิชา องค์ประกอบศิลป์

หน่วยกิต 3

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร การจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

PLOs	ความรู้ (K)	ทักษะ (S)	จริยธรรม (E)	คุณลักษณะ (C)
PLO6 (U) สื่อสารที่ดี ทำงานเป็นทีม มีความรับผิดชอบ นำเสนออย่างเป็นระบบและเรียนรู้ตลอดชีวิต (C)				□

ความสอดคล้องของ PLOs/CLOs	CLO 1	CLO 2	CLO 3	CLO 4	CLO 5
PLO2 (U) เข้าใจองค์ความรู้ด้านการออกแบบสื่อสร้างสรรค์และเกม (K)	□	□			
PLO4 (U) ใช้เครื่องมือด้านเทคโนโลยีการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม (S)	□				
PLO5 (R) แสดงออกถึงความเป็นผู้นำ ยึดหลักธรรมาภิบาล จิตสาธารณะ และรับผิดชอบต่อสังคม (E)					□
PLO6 (U) สื่อสารที่ดี ทำงานเป็นทีม มีความรับผิดชอบ นำเสนออย่างเป็นระบบและเรียนรู้ตลอดชีวิต (C)		□		□	

CLOs	Cognitive Domain (Knowledge)	Psychomotor Domain	Affective Domain
------	---------------------------------	-----------------------	---------------------

รหัสวิชา CGD3106

ชื่อรายวิชา องค์ประกอบศิลป์

หน่วยกิต 3

ระดับปริญญา ตรี

หลักสูตร การจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

	R	U	Ap	An	Ev	C	(Skills)	(Attitude)
CLO 1 (U) อธิบายหลักการ ขององค์ประกอบ ศิลป์ได้อย่างสร้าง สรรค์และมีประสิทธิ ภาพ		□					2	
CLO 2 (U) เข้าใจทักษะการ นำเสนอความคิดผ่ านงานออกแบบเชิง ศิลปะเพื่อเตรียม ความพร้อมสำหรับ การออกแบบ		□					2	
CLO 3 (U) เข้าใจการทำงานเ เป็นทีม และการสื่อสารอย่ างมีประสิทธิภาพใ นการปฏิบัติงานด้ านสื่อสร้างสรรค์		□					2	
CLO 4 (U) ทำงานร่วมเป็นทีม ร่วมกับผู้อื่นและมี ความรับผิดชอบ พร้อมทั้งนำเสนอ		□					2	

รหัสวิชา CGD3106
 ชื่อรายวิชา องค์ประกอบศิลป์
 หน่วยกิต 3

ระดับปริญญาตรี
 หลักสูตร การจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
 คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

อย่างเป็นระบบและ มีความรับผิดชอบ ต่อหน้าที่ได้อย่าง เหมาะสม								
CLO 5 (R) มีความรับผิดชอบ ในการทำงานร่วม กับผู้อื่นในกระบวน การออกแบบ พร้อมยึดหลักจริย ธรรม ความซื่อสัตย์ในกา รใช้สื่อดิจิทัล และเคารพลิขสิทธิ์ ของผู้อื่น	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.ทำอย่างสร้างสรรค์ต่อเนื่อง 5.ทำได้เหมือนธรรมชาติ

Affective Domain

1.การรับ 2.การตอบสนอง 3.การให้คำนิยม 4.การจัดรวบรวม 5.การพัฒนาลักษณะนิสัยจากคำนิยม

เกณฑ์ประการประกันคุณภาพ: 1.2 หลักสูตรแสดงถึงการกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของทุกรายวิชา
 โดยถูกออกแบบและได้รับการจัดรูปแบบอย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลั
 กสูตร

รหัสวิชา CGD3106

ชื่อรายวิชา องค์ประกอบศิลป์

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)	ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (IT)	ทักษะการ จัดการเรียน รู้ (เฉพาะครู ศาสตร์) (L)
LO1/CLO1		✓	✓		✓	
LO2/CLO2		✓			✓	
LO3/CLO3			✓		✓	
LO4/CLO4		✓	✓		✓	
LO5/CLO5	✓			✓		

7. การปรับปรุงรายวิชาตามข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

(เปิดสอนรายวิชานี้ครั้งแรกไม่ต้องกรอก)

ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	การปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ

เกณฑ์ประกันคุณภาพ: 3.6 ข้อมูลการปรับปรุงรายวิชาตามข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย
เพื่อแสดงว่ากระบวนการเรียนการสอนมีการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง

รหัสวิชา CGD3106
 ชื่อรายวิชา องค์ประกอบศิลป์
 หน่วยกิต 3

ระดับปริญญาตรี
 หลักสูตร การจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
 คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

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 รายละเอียด	- แบบฝึกปฏิบัติกราฟิก - 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: ทำงานกราฟิกร่วมกัน - บันทึก log การทำงานทีม - มีการประชุมกลุ่มและส่งรายงานการสื่อสาร	- - แบบประเมินทักษะทีมจากเพื่อนร่วมกลุ่ม - Self-reflection รายงานบุคคล - - รายงานผลการดำเนินงานทีม

รหัสวิชา CGD3106

ชื่อรายวิชา องค์ประกอบศิลป์

หน่วยกิต 3

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร การจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

CLO 4	C	- ฝึกการนำเสนอผลงานในกลุ่มย่อย - ใช้ Peer Evaluation ติดตามความรับผิดชอบในทีม - ปิดแบ็กทันทีหลังนำเสนอ	- Rubric การนำเสนอผลงาน - Checklist ความตรงต่อเวลา/การทำงานตามบทบาท - บันทึกคะแนนรายบุคคลในกลุ่ม
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)

CLO 1: อธิบายหลักการออกแบบเบื้องต้น การจัดการขององค์ประกอบศิลป์ ได้อย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ 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%)
ไม่สามารถอธิบายหลักการจัดการองค์ประกอบ	สามารถอธิบายหลักการจัดการองค์ประกอบศิลป์ได้อย่างถูกต้องและครบถ้วน	สามารถเลือกใช้เครื่องมือต่าง ๆ ได้อย่างมีเหตุผล สามารถเชื่อมโยงแนวคิด

รหัสวิชา CGD3106

ชื่อรายวิชา องค์ประกอบศิลป์

หน่วยกิต 3

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร การจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

ศิลป์ที่ใช้ในการออกแบบกับการจัดการอีสปอร์ตได้	พร้อมทั้งแสดงให้เห็นถึงแนวคิดสร้างสรรค์ในการอธิบายการใช้งานโปรแกรมได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ	องค์ประกอบศิลป์เข้ากับการใช้งานด้านการจัดการอีสปอร์ตได้อย่างสร้างสรรค์และมีความคิดริเริ่มนอกเหนือจากเนื้อหาในชั้นเรียน
---	---	--

CLO 2: เข้าใจทักษะการนำเสนอความคิดผ่านงานออกแบบเชิงศิลปะเพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการออกแบบขั้นสูง

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%)
ไม่สามารถเชื่อมโยงแนวคิดเข้ากับการเตรียมความพร้อมในการออกแบบขั้นสูง	เข้าใจแนวคิดพื้นฐานในการออกแบบเชิงศิลปะ สามารถถ่ายทอดแนวคิดผ่านงานออกแบบได้อย่างเหมาะสม	เข้าใจในแนวคิดเชิงศิลปะได้อย่างลึกซึ้งและมีศักยภาพในการพัฒนาต่อยอด

CLO 3: เข้าใจการทำงานเป็นทีม และการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานด้านสื่อสร้างสรรค์

ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy):

พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb):

Below Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง	Meet Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง	Exceeds Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง

รหัสวิชา CGD3106

ชื่อรายวิชา องค์ประกอบศิลป์

หน่วยกิต 3

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร การจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

(Performance 0% - 49%)	(Performance 50% - 79%)	(Performance 80% - 100%)
ไม่เข้าใจเกี่ยวกับบทบาทของตนในทีมได้อย่างชัดเจน หรือไม่สามารถรับฟังและประสานงานกับผู้อื่นได้	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 แสดงความรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายอย่างเหมาะสม ร่วมมือและประสานงานกับสมาชิกในทีมได้ดี	สามารถสื่อสารและประสานงานได้อย่างยอดเยี่ยม สามารถปรับตัวและแสดงความรับผิดชอบต่อหน้าที่ในทุกๆ บทบาทที่ได้รับ

CLO 5: มีความรับผิดชอบในการทำงานร่วมกับผู้อื่นในกระบวนการออกแบบสื่อกราฟิก

พร้อมยึดหลักจริยธรรม ความซื่อสัตย์ในการใช้สื่อดิจิทัล และเคารพลิขสิทธิ์ของผู้อื่น

ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy):

พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb):

รหัสวิชา CGD3106

ชื่อรายวิชา องค์ประกอบศิลป์

หน่วยกิต 3

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร การจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

Below Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)	Meet Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)	Exceeds Expectation 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

รหัสวิชา CGD3106

ชื่อรายวิชา องค์ประกอบศิลป์

หน่วยกิต 3

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร การจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

4.3

การประเมินผู้เรียนต้องมีมาตรฐานและกระบวนการที่แสดงความก้าวหน้าและการสำเร็จการศึกษาของผู้เรียนไว้อย่างชัดเจน มีการสื่อสารไปยังผู้เรียน และนำไปใช้อย่างสม่ำเสมอ

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

โดยวิธีการประเมินเหล่านี้ต้องมีความเที่ยงตรง คงเส้นคงวา และยุติธรรม

4.5 วิธีการประเมินผู้เรียนต้องแสดงถึงการบรรลุผลสำเร็จของผลการเรียนรู้ที่คาดหวังระดับหลักสูตร และผลการเรียนรู้ระดับรายวิชา

4.6 มีการบอกลกลับผลการประเมินให้แก่ผู้เรียนอย่างทันท่วงที

4.7 การประเมินผู้เรียนและกระบวนการ มีการทบทวนและปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้มั่นใจว่าตอบโจทย์ความต้องการของภาคอุตสาหกรรมการทำงาน และสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

รหัสวิชา CGD3106
 ชื่อรายวิชา องค์ประกอบศิลป์
 หน่วยกิต 3

ระดับปริญญาตรี
 หลักสูตร การจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
 คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

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 / บทนำและ ความรู้เบื้องต้น	CLO1	ท4	บรรยาย / อภิปราย		NTA
2	จุดและเส้น	CLO1	ท2, ป2	ฝึกปฏิบัติ / วิจารณ์ผลงาน ร่วมกัน	Q(10 ข้อ)	
3	รูปร่างและรูปทรง	CLO1	ท2, ป2	ฝึกปฏิบัติ / นำเสนอผลงาน		
4	สีและทฤษฎีสี	CLO1- CLO2	ท2, ป2	ฝึกปฏิบัติ		
5	น้ำหนัก แสง และเงา	CLO1	ท2, ป2	ฝึกใช้เครื่องมือ: ฝึกวาดภาพที่ มีการใช้แสงและเงา		
6	พื้นที่ว่างและพื้นผิว	CLO2	ท2, ป2	สร้างงานศิลป์ที่เน้นการใช้ พื้นผิวต่าง ๆ / วิจารณ์ผลงาน ร่วมกัน		
7	ความสมดุล	CLO2	ท2, ป2	ฝึกปฏิบัติ		
8	สอบลางภาค	CLO1- CLO2	ท4	แบบทดสอบ	M(25 ข้อ)	
9	เอกภาพและความกลมกลืน	CLO2	ท2, ป2	สร้างงานศิลป์ที่เน้นเอกภาพ และความกลมกลืน		
10	จุดเด่นและการเน้น	CLO3	ท2, ป2	ฝึกปฏิบัติ / นำเสนอ		
11	สัดส่วนและจังหวะ	CLO3- CLO4	ท2, ป2	ฝึกปฏิบัติ / นำเสนอ		
12	ความขัดแย้งและความตึงเครียด	CLO1, CLO4	ท2, ป2	ฝึกปฏิบัติ / นำเสนอ		

รหัสวิชา CGD3106

ชื่อรายวิชา องค์ประกอบศิลป์

หน่วยกิต 3

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร การจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

สัปดาห์ที่	หัวข้อ	CLOs	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน และสื่อการเรียนรู้	ผังการทดสอบ	อาจารย์ผู้สอน
13	การสร้างสรรค์งานสองมิติ	CLO5	ท2, ป2	ฝึกปฏิบัติ		
14	การพัฒนาโครงการออกแบบ (2)	CLO3- CLO5	ท2, ป2	ฝึกปฏิบัติ / นำเสนอ		
15	การนำเสนอผลงาน	CLO1- CLO5	ป4	นำเสนอ / ประเมินเพื่อน		
16	การประเมินผลและสรุป	CLO3, CLO4, CLO5	ป4	ประเมินผลงานและ กระบวนการเรียนรู้		
17	สอบปลายภาค	CLO3- CLO5	ท4	แบบทดสอบ	F(25 ข้อ)	

หมายเหตุ:

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

2. แผนการประเมิน (ระบุสัปดาห์ที่ประเมิน)

การวัดและประเมินผล	สัดส่วน	CLO 1	CLO 2	CLO 3	CLO 4
ทดสอบย่อย Q	10%	☐	☐		
นำเสนอโปรเจกต์กลุ่ม	30%	☐	☐	☐	☐
แบบฝึกหัดประจำสัปดาห์		☐	☐	☐	☐
จิตพิสัย	20%	☐	☐	☐	☐

รหัสวิชา CGD3106

ชื่อรายวิชา องค์ประกอบศิลป์

หน่วยกิต 3

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร การจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

การวัดและประเมินผล	สัดส่วน	CLO 1	CLO 2	CLO 3	CLO 4
สอบกลางภาค M	20%	□	□		
สอบปลายภาค F	20%			□	□

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

รหัสวิชา CGD3106
ชื่อรายวิชา องค์ประกอบศิลป์
หน่วยกิต 3

ระดับปริญญาตรี
หลักสูตร การจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

5. เกณฑ์ประเมินการบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

ระดับการบรรลุผล	เกณฑ์การบรรลุผล	คำอธิบาย
บรรลุผลระดับที่ 3	จำนวนผู้เรียนไม่น้อยกว่า 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 ผู้เรียนส่วนใหญ่สามารถบรรลุเป้าหมายที่ น้อมได้ โดยผลการเรียนสะท้อนให้เห็นถึงความเข้าใจและการนำความรู้ไปใช้ในระดับพื้นฐาน ได้ดี
บรรลุผลระดับที่ 1	จำนวนผู้เรียนน้อยกว่า 60% อยู่ในหมวดหมู่ใดหมวดหมู่หนึ่ง “ระดับ 2 ตรงตามความคาดหวัง” หรือ “ระดับ 3 สูงกว่าความคาดหวัง”	แสดงถึงผลการเรียนรู้ที่ยังต่ำกว่าเกณฑ์คว ามคาดหวัง ผู้เรียนส่วนใหญ่อาจยังไม่สามารถบรรลุผล ลัพธ์ที่ตั้งไว้ได้ในระดับที่น่าพึงพอใจ และจำเป็นต้องมีการปรับปรุงหรือพัฒนา การเรียนรู้เพิ่มเติม

รหัสวิชา CGD3106

ชื่อรายวิชา องค์ประกอบศิลป์

หน่วยกิต 3

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร การจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

เกณฑ์ประกันคุณภาพ:

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.ssrui.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

เกณฑ์ประกันคุณภาพ:

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 CGD3106

ชื่อรายวิชา องค์ประกอบศิลป์

หน่วยกิต 3

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร การจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

รับผิดชอบหลักสูตรนั้น

☐ อื่นๆ (ระบุ) ...

5. แผนการทบทวนและปรับปรุงรายวิชา

☐ การปรับปรุงรายวิชาประจำปีตามข้อเสนอแนะของผู้ตรวจสอบในข้อ 4

☐ การปรับปรุงรายวิชาประจำปีโดยพิจารณาจากการประเมินและความคิดเห็นของนักศึกษา

☐ อื่นๆ (ระบุ) ...

ผศ.ดร.ธงไชย สุรินทร์วรังกูร

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา

วันที่ ๑ กรกฎาคม ๒๕๖๙