



รายละเอียดของรายวิชา (มคอ.3)

ประจำภาคเรียนที่ 2 / 2559

รหัสวิชา 3051301 ชื่อรายวิชา หลักการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์

ตอนเรียน A2 - E2 นักศึกษาหลักสูตร นิเทศศาสตร์

รหัส 59

อาจารย์ผู้สอน

ดร.ภูษิตต์ ภูริปานิก

ดร.จตุรงค์ ดวงจินดา

ดร.วิโรจน์ เทพบุตร

ดร.วรัตต์ อินทสระ

อาจารย์ผู้ประสานงานรายวิชา

ดร.ภูษิตต์ ภูริปานิก

คณะวิทยาการจัดการ

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

## คำนำ

เอกสาร มคอ.3 ของรายวิชาหลักการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ รหัสวิชา 3051301 จัดทำขึ้นเพื่อใช้เป็นแนวการสอนประจำภาคเรียนที่ 2 / 2559 สำหรับนักศึกษาหลักสูตรนิเทศศาสตร์ ชั้นปีที่ 1 โดยเนื้อหาเนื้อหาในรายวิชาดังกล่าวเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิกเบื้องต้น ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ การใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการออกแบบ การออกแบบโฆษณาสิ่งพิมพ์ การออกแบบเว็บไซต์ การตกแต่งภาพ การสร้างเทคนิคพิเศษ การสร้างภาพเคลื่อนไหว

## สารบัญ

หมวด	หน้า
หมวด 1 ข้อมูลทั่วไป	4
หมวด 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์	4
หมวด 3 ลักษณะและการดำเนินการ	5
หมวด 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา	6
หมวด 5 แผนการสอนและการประเมินผล	9
หมวด 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน	11
หมวด 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา	11

## รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา                      มหาวิทยาลัยสวนดุสิต  
 วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา                    หลักสูตรนิเทศศาสตร์

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา  
3051301 หลักการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์
2. จำนวนหน่วยกิต  
3 (2-2-5) หน่วยกิต
3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา  
นิเทศศาสตร์ หมวดวิชาบังคับเฉพาะด้าน
4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน  
ดร.ภูษิตต์ ภูริปาณิก  
ดร.จตุรงค์ ดวงจินดา  
ดร.วิโรจน์ เทพบุตร  
ดร.วรรตต์ อินทสระ
5. ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน  
ภาคการศึกษาที่ 2/2559 ชั้นปีที่ 1
6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)  
-
7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)  
-
8. สถานที่เรียน  
ศูนย์การเรียนรู้ระนอง 2 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด  
มกราคม 2560

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา
  - 1.1 เพื่อให้ผู้ศึกษามีความรู้ ความเข้าใจและทักษะในหลักการออกแบบเบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก
  - 1.2 เพื่อให้ผู้ศึกษาได้เรียนรู้หลักการวิธีการใช้คอมพิวเตอร์ กราฟิก และโปรแกรมสำเร็จรูปในการออกแบบสร้างสรรค์งานทางนิเทศศาสตร์
  - 1.3 เพื่อให้ผู้ศึกษามีทักษะในการประยุกต์โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกสำเร็จรูปมาใช้ในการออกแบบงานทางนิเทศศาสตร์ได้
  - 1.4 เพื่อให้ผู้ศึกษาเรียนรู้กระบวนการออกแบบงานสิ่งพิมพ์ และอินเทอร์เน็ต

1.5 เพื่อให้ผู้ศึกษาสามารถนำความรู้ ความเข้าใจที่ได้ไปผลิตงานสิ่งพิมพ์ และอินเทอร์เน็ตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## 2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

1. เพื่อให้ผู้ศึกษามีความรู้ ความเข้าใจและทักษะในหลักการออกแบบเบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก
2. เพื่อให้ผู้ศึกษาสามารถนำเอาหลักการวิธีการใช้งานคอมพิวเตอร์กราฟิกและโปรแกรมสำเร็จรูป ไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์งานทางนิเทศศาสตร์
3. เพื่อสร้างทักษะให้ผู้ศึกษาเกิดการเรียนรู้ในกระบวนการออกแบบสิ่งพิมพ์ และอินเทอร์เน็ต และสามารถนำไปผลิตงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

#### 1. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิกเบื้องต้น ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ การใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการออกแบบ การออกแบบโฆษณาสิ่งพิมพ์ การออกแบบหน้าเว็บไซต์ การตกแต่งภาพ การสร้างเทคนิคพิเศษ การสร้างภาพเคลื่อนไหว

#### 2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	ปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน	การฝึกปฏิบัติ / ศึกษาด้วยตนเอง
15 ชั่วโมง	ไม่มีหรืออาจจัดเพิ่มเติมให้ตามความจำเป็น	ไม่มี	30 ชั่วโมง

#### 3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษานอกชั้นเรียนอย่างน้อย 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

## หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

### 1. คุณธรรม จริยธรรม

#### 1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- มีวินัย ตรงต่อเวลาและมีความรับผิดชอบในการศึกษาทั้งในห้องเรียน การศึกษาด้วยตนเอง และส่งมอบงานที่ได้รับมอบหมายตามเวลาที่กำหนด
- มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีมและรับฟังการแสดงความคิดเห็นของผู้อื่น
- สามารถนำเอาเทคนิคในการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิกไปประยุกต์ใช้กับสถานการณ์ทางการตลาดได้อย่างสร้างสรรค์ ทั้งในเชิงคุณธรรมและจริยธรรมทางวิชาชีพ

#### 1.2 วิธีการสอน

- ใช้การสอนแบบสื่อสารสองทาง เปิดโอกาสให้นักศึกษามีการตั้งคำถามหรือตอบคำถาม ในบริบทที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบ กระบวนการ เทคนิคในการออกแบบงานทางนิเทศศาสตร์ด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิก หรือแสดงความคิดเห็นที่เกี่ยวข้องกับแนวโน้มสถานการณ์ทางการตลาดที่เกิดขึ้นในบริบทต่างๆอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม ทั้งต่อสังคมและในแวดวงวิชาชีพ
- ยกตัวอย่างกรณีศึกษา ตัวอย่างชิ้นงานการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิก รวมถึงสถานการณ์ทางการตลาด ภายใต้บริบทต่างๆที่ไม่คำนึงถึงความรับผิดชอบต่อสังคม จรรยาบรรณวิชาชีพ โดยให้นักศึกษาทำการวิเคราะห์ และแสดงความคิดเห็นต่อประเด็นดังกล่าว
- อาจารย์ปฏิบัติตนเป็นตัวอย่างในการมีวินัยเรื่องเวลา การเปิดโอกาสให้นักศึกษาแสดงความคิดเห็น และรับฟังความคิดเห็นของนักศึกษา เป็นต้น

#### 1.3 วิธีการประเมินผล

- ประเมินผลจากการแสดงความคิดเห็น การวิเคราะห์ การอภิปราย และพฤติกรรมที่แสดงออกในชั้นเรียนและในโอกาสต่างๆ ที่เกี่ยวข้องทางด้านคุณธรรม จริยธรรม จรรยาบรรณทางวิชาชีพ
- การตรวจสอบการมีวินัยต่อการเรียน การตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียน และการส่งมอบงาน
- ประเมินผลสัมฤทธิ์ของการทำงานเดี่ยวและกลุ่มตามที่ได้รับมอบหมาย
- นักศึกษาประเมินตนเอง
- การประเมินความซื่อสัตย์จากการสังเกตพฤติกรรมของนักศึกษาในระหว่างการเรียนและการสอบ เช่น มีการอ้างอิงเอกสารจากการค้นคว้ารายงาน การไม่ทุจริตข้อสอบ รายงาน

### 2. ความรู้

#### 2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

- ผู้ศึกษาได้เรียนรู้หลักการและวิธีการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก และโปรแกรมสำเร็จรูปในการออกแบบสร้างสรรค์งานทางนิเทศศาสตร์
- ผู้ศึกษามีความรู้ ความเข้าใจหลักการเบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก
- ผู้ศึกษามีทักษะในการประยุกต์ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ กราฟิกในการออกแบบงานทางนิเทศศาสตร์

- ผู้ศึกษาสามารถเรียนรู้กระบวนการออกแบบงานสิ่งพิมพ์ และอินเทอร์เน็ต
- ผู้ศึกษาสามารถนำความรู้ ความเข้าใจที่ได้ไปผลิตงานสิ่งพิมพ์ และอินเทอร์เน็ตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## 2.2 วิธีการสอน

- ใช้การสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การบูรณาการ ได้แก่ การสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้ (Co-Operative learning) การบรรยาย (Lecture) การฝึกปฏิบัติ (Practice) และการค้นคว้าทางอินเทอร์เน็ต
- เพิ่มการสอนนอกห้องเรียน โดยศึกษาจากสถานการณ์การตลาดในปัจจุบัน ภายใต้บริบทต่างๆ หรือผู้มีประสบการณ์ที่เกี่ยวข้อง

## 2.3 วิธีการประเมินผล

- สังเกตจากพัฒนาการ และทักษะในการใช้งานคอมพิวเตอร์ กราฟิกเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบงานของนักศึกษา
- การทำรายงานงานที่รับมอบหมายรายบุคคล
- การทดสอบระหว่างภาคเรียน
- การสอบปลายภาค

## 3. ทักษะทางปัญญา

### 3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- สามารถคิดวิเคราะห์ และแสดงความคิดเห็นต่อปัญหา สถานการณ์ทางการตลาดและประเด็นที่เกี่ยวข้องกับแนวโน้มการออกแบบงานด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิกที่น่าสนใจทั้งในและต่างประเทศ
- สามารถประยุกต์ใช้และเชื่อมโยงความรู้ทางการออกแบบงานด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิก กับแนวโน้มทางการตลาดในบริษัท และปรากฏการณ์ที่เกี่ยวข้อง
- การพัฒนาองค์ความรู้เพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบงานด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิก ให้เหมาะสมกับสถานการณ์และแนวโน้มทางการตลาดทั้งในปัจจุบันและอนาคต

### 3.2 วิธีการสอน

- การสอนโดยเน้นการเรียนรู้โดยใช้สังคมเป็นฐาน (Society-Based Learning : SBL)
- บรรยายและวิเคราะห์ปัญหา ความสำคัญการออกแบบงานด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิก สถานการณ์และแนวโน้มการตลาดในปัจจุบันและอนาคต
- ฝึกปฏิบัติการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ โดยอ้างอิงจากสถานการณ์และแนวโน้มทางการตลาดในปัจจุบันเป็นหลัก เพื่อให้ นักศึกษาสามารถประยุกต์ใช้และเชื่อมโยงความรู้ทางการออกแบบงานด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิก กับแนวโน้มทางการตลาดในบริษัทและปรากฏการณ์ที่เกี่ยวข้องในสถานการณ์จริง
- การสอนแบบ Active Learning

### 3.3 วิธีการประเมินผล

- ประเมินตามสภาพจริง (Perform and authentic assessment) จากผลงาน
- การมีส่วนร่วม เช่น ประเมินจากการตอบคำถาม

- ประเมินผลจาก ผลสัมฤทธิ์ทักษะการใช้งานคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา ในการออกแบบงานได้อย่างสร้างสรรค์ และมีประสิทธิภาพ
- การทำกิจกรรม คุณภาพงานที่มอบหมายในชั้นเรียน รายงาน
- การทดสอบโดยใช้แบบทดสอบ เป็นต้น

#### 4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

##### 4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- สามารถประเมินจุดเด่น จุดด้อยของตนเอง เพื่อสร้างเสริมหรือปรับปรุงประสิทธิภาพในการทำงานตนเองให้สูงขึ้น
- มีความรับผิดชอบในงานและการกระทำของตนเอง สามารถทำงานร่วม หรือประสานกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี
- มีศักยภาพ และสามารถแสดงทักษะในการเป็นผู้นำในสถานการณ์ที่เหมาะสม
- สามารถสื่อสาร ประสานงาน และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์ทั้งส่วนตัว และส่วนรวม พร้อมทั้งแสดงจุดยืนอย่างเหมาะสมของตนเอง

##### 4.2 วิธีการสอน

- มอบหมายงานกลุ่ม เพื่อให้นักศึกษาได้มีโอกาสสื่อสาร ประสานงาน และทำงานร่วมกับผู้อื่น
- สอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญในลักษณะต่างๆ ผสมผสานดังนี้
  - Active Learning การค้นคว้า โดยมีอาจารย์เป็นผู้ให้คำปรึกษา แนะนำและสรุปสาระประเด็นการเรียนรู้ร่วมกัน
  - Resource กิจกรรมที่เน้นผู้เรียนให้เรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ ตลอดจนผู้เรียนได้สัมผัสและเชื่อมโยงแนวคิดการออกแบบงานด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิกกับสถานการณ์ทางการตลาดในบริบทต่างๆ

##### 4.3 วิธีการประเมินผล

- ประเมินจากกิจกรรม Active Learning, Resource
- ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมที่แสดงออกในการร่วมกิจกรรมต่างๆ ทั้งในและนอกชั้นเรียน
- ประเมินจากคุณภาพและความสมบูรณ์ของรายงาน ทั้งรายบุคคลและกลุ่มที่ได้รับมอบหมาย

#### 5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

##### 5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- สามารถสื่อสารระหว่างบุคคลและใช้ทักษะการพูด ฟัง อ่าน เขียน คิดวิเคราะห์ และเชื่อมโยงแนวคิดการออกแบบงานด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิก กับสถานการณ์ทางการตลาด ที่เกี่ยวข้องในบริบทต่างๆได้อย่างสร้างสรรค์ และสามารถใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ สื่อสมัยใหม่ในการศึกษา ค้นคว้า เรียนรู้เพิ่มเติม
- การวิเคราะห์กรณีศึกษา

##### 5.2 วิธีการสอน



- สอนโดยใช้กิจกรรม Active Learning, Resource
- การวิเคราะห์กรณีศึกษา / ประเด็นปัญหา โดยใช้ข้อมูลสารสนเทศจากสื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่เป็นข้อมูล
- การมอบหมายงานที่ต้องมีการสืบค้นข้อมูล
- การมอบหมายงานที่ต้องมีการนำเสนอประกอบการใช้เทคโนโลยีการสื่อสาร

### 5.3 วิธีการประเมินผล

- ประเมินจากการใช้กิจกรรม Active Learning , Resource
- ประเมินจากการแสดงความคิดเห็น การนำเสนอต่อประเด็นปัญหาหรือการวิเคราะห์กรณีศึกษา
- ประเมินจากรายงานเฉพาะตัว รายงานการวิเคราะห์กรณีศึกษา
- การใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศประกอบการนำเสนอ

## หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

### 1. แผนการสอน

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียน การสอน	สื่อการสอน	ผู้สอน
1	ปฐมนิเทศ แนะนำ ลักษณะวิชา การจัดการ เรียนการสอน ตลอดจน การวัดและประเมินผล	3	บรรยายประกอบ Powerpoint เพื่อให้ผู้เรียนได้ทราบถึง รายละเอียดในการเรียน การสอนรวมถึงเกณฑ์ในการวัดและ ประเมินผล	Power Point	
2	บทที่ 1 การใช้งาน โปรแกรม Adobe Photoshop	3	บรรยาย / พร้อมฝึกปฏิบัติโดย ให้ผู้เรียนศึกษาการใช้งาน เบื้องต้นโปรแกรม Adobe Photoshop	เครื่องคอมพิวเตอร์ กราฟิก และโปรแกรม กราฟิก	ดร.ภูษิตต์ ภูริปาณิก
3-5	บทที่ 2 การตกแต่งภาพและ การสร้างเทคนิคพิเศษ	9	บรรยาย / พร้อมฝึกปฏิบัติ โดยให้ผู้เรียนใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ตกแต่ง ภาพและสร้างเทคนิคพิเศษใน	Power Point เครื่องคอมพิวเตอร์ กราฟิกและไฟล์ภาพ ตัวอย่าง	ดร.จตุรงค์ ดวงจินดา ดร. วิโรจน์

			รูปแบบต่างๆ		เทพบุตร ดร.วรัศดี อินทสระ
6-7	บทที่ 3 การออกแบบสื่ออินเทอร์เน็ต	6	บรรยาย / พร้อมฝึกปฏิบัติ โดยให้ผู้เรียนใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ออกแบบ ผลงานด้วยตนเอง	Power Point เครื่องคอมพิวเตอร์ กราฟิก และไฟล์ภาพ ตัวอย่างการออกแบบ ทางสิ่งพิมพ์	
8	บทที่ 4 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ ออนไลน์และ ภาพเคลื่อนไหว	3	บรรยาย / พร้อมฝึกปฏิบัติ โดยให้ผู้เรียนใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ออกแบบ สื่อทางอินเทอร์เน็ต	Power Point เครื่องคอมพิวเตอร์ กราฟิก และตัวอย่าง การออกแบบทางสื่ออิน เทอร์เน็ต	
9	บทที่ 5 การใช้งาน โปรแกรม Illustrator เบื้องต้น	3	บรรยาย / พร้อมฝึกปฏิบัติโดย ให้ผู้เรียนศึกษาการใช้งาน เบื้องต้นโปรแกรม Illustrator	Power Point เครื่องคอมพิวเตอร์ กราฟิก	
10 - 11	การวาดภาพและ การสร้างเทคนิคพิเศษ	6	บรรยาย / พร้อมฝึกปฏิบัติโดย ให้ผู้เรียนใช้โปรแกรม โปรแกรม Illustrator วาดภาพ และสร้างเทคนิคพิเศษใน รูปแบบต่างๆ	Power Point เครื่องคอมพิวเตอร์ กราฟิกและไฟล์ภาพ ตัวอย่าง	
12 - 13	การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์	6	บรรยาย / พร้อมฝึกปฏิบัติ โดยให้ผู้เรียนใช้โปรแกรม Illustrator ออกแบบผลงาน ด้วยตนเอง	Power Point เครื่องคอมพิวเตอร์ กราฟิกและไฟล์ภาพ ตัวอย่างโฆษณาทาง สิ่งพิมพ์	
14	การออกแบบสื่ออินเทอร์เน็ต	3	บรรยาย / พร้อมฝึกปฏิบัติ โดยให้ผู้เรียนใช้โปรแกรม Illustrator ออกแบบสื่ออิน เทอร์เน็ต	Power Point เครื่องคอมพิวเตอร์ กราฟิก และตัวอย่างสื่อ ทางอินเทอร์เน็ต	
15	การใช้งานร่วมกันระหว่าง โปรแกรม Adobe Photoshop / Illustrator	3	บรรยาย / พร้อมฝึกปฏิบัติ โดยให้ผู้เรียนสามารถบูรณาการ และประยุกต์ใช้ในการออกแบบ งานร่วมกันของทั้ง 2 โปรแกรม	Power Point เครื่องคอมพิวเตอร์ กราฟิก และไฟล์ภาพ ตัวอย่างการออกแบบ งานร่วมกันของทั้ง 2 โปรแกรม	

16	<-----สัปดาห์ของการสอบปลายภาค (นอกตาราง)----->
----	--

## 2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
1		การเข้าชั้นเรียน การนำเสนอผลงานและ การส่งงานตามที่ มอบหมาย	ตลอดภาค การศึกษา	10%
2		วิเคราะห์กรณีศึกษา ค้นคว้าการทำรายงาน เดี่ยว และรายงานกลุ่ม	ตลอดภาค การศึกษา	30%
3		การทดสอบย่อยใน ระหว่างภาคการศึกษา	7 , 15	30%
4		การสอบปลายภาค	16	30%

### หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

#### 1. เอกสารและตำราหลัก

ดร.จตุรงค์ ดวงจินดาและคณะ, **หลักการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์** เอกสารประกอบการสอน, มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต, 2557.

#### 2. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

บุญญาดา ช้อนขุนทด. (2548). คู่มือ Illustrator CS. กรุงเทพฯ : โปรวีชั่น.

ปิยะ นากสงค์. (2548). สร้างและตกแต่งภาพอย่างมีสไตล์ด้วย Adobe Photoshop CS2. กรุงเทพฯ : ซัคเซส มีเดีย.

สกนธ์ ภู่งามดี. (2546). การออกแบบและผลิตงานโฆษณา. กรุงเทพฯ : แซท โฟร์ พรินติ้ง

<https://www.youtube.com/watch?v=j0SpVZJQN3o>

[https://www.youtube.com/watch?v=QMFx8I\\_TF60](https://www.youtube.com/watch?v=QMFx8I_TF60)

<https://www.youtube.com/watch?v=hf04J3Thl7I>

### หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

#### 1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

ประเมินโดยแบบสอบถามความคิดเห็นออนไลน์ของสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน และการสัมภาษณ์ตัวแทนนักศึกษา

## 2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

2.1 ประเมินโดยแบบสอบถามความคิดเห็นออนไลน์ของสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน

2.2 ผลของการวิจัยในชั้นเรียน

2.3 การวัดผล

2.3.1 คะแนนระหว่างภาค 70 %

- ความเป็นนิกนิตศาสตร์ **10 คะแนน**  
(บุคลิกภาพ การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ความใฝ่รู้ การตรงต่อเวลา)

- รายงานและแบบทดสอบระหว่างภาคเรียน **60 คะแนน**

2.3.2 คะแนนสอบปลายภาค 30 %

### การประเมินผล

อิงเกณฑ์

อิงกลุ่ม

ระดับคะแนน	ค่าร้อยละ	ระดับคะแนน	ค่าร้อยละ
A	90-100	A	90-100
B <sup>+</sup>	85-89	B <sup>+</sup>	85-89
B	75-84	B	75-84
C <sup>+</sup>	70-74	C <sup>+</sup>	70-74
C	60-69	C	60-69
D <sup>+</sup>	55-59	D <sup>+</sup>	55-59
D	50-54	D	50-54
E	0-49	F	0-49

## 3. การปรับปรุงการสอน

หลักสูตรกำหนดให้อาจารย์ผู้สอนเข้ารับการฝึกอบรมกลยุทธ์การสอน/การวิจัยในชั้นเรียนและมอบหมายให้อาจารย์ผู้สอนทำวิจัยในชั้นเรียนอย่างน้อยภาคการศึกษาละ 1 รายวิชา รวมถึงมีการประชุมอาจารย์ทั้งภาควิชาเพื่อหารือปัญหาการเรียนรู้นักศึกษาและร่วมกันหาแนวทางการแก้ไข

## 4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

จากการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ในเนื้อหาวิชาระหว่างการสอนกับนักศึกษา

## 5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

5.1 วางแผนปรับปรุงรายวิชาทุก 3 ปี

5.2 ทบทวนประสิทธิผลของรายวิชาจากการประเมินการสอนของนักศึกษาที่ประเมินผ่านแบบสอบถาม ความคิดเห็นออนไลน์ของสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน รวมถึงการที่อาจารย์ผู้สอนร่วมกัน ทบทวนเนื้อหาวิชาที่สอนและกลยุทธ์ที่ใช้ สรุปการวางแผนและพัฒนาปรับปรุงเพื่อใช้ในการปีการศึกษา ถัดไป

5.3 จากผลการวิจัยในชั้นเรียน เพื่อนำมาพัฒนาปรับปรุงเนื้อหาวิชา และเทคนิคการเรียนการสอน ต่อไป