



ชื่อสถาบันอุดมศึกษา	มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ
คณะ/สาขาวิชา	คณะบริหารธุรกิจ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

หมวดที่ 1 ข้อมูลโดยทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา	1089013 การออกแบบกราฟิกในงานธุรกิจ
2. จำนวนหน่วยกิต	3 หน่วยกิต (2-2-5)
3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา	บริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน	อาจารย์เสกศักดิ์ ปราบพาลา
5. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน	ภาคการศึกษา 1 ชั้นปีที่ 3 ปีการศึกษา 2559
6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite)	-
7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-Requisite)	ไม่มี
8. สถานที่เรียน	คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ
9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาล่าสุด	1 สิงหาคม 2559

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

<p>1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) เพื่อให้ นักศึกษามีความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการในองค์ประกอบพื้นฐานและหลักของการออกแบบ 2) เพื่อให้ นักศึกษารู้จักแนวทางการวางแผนทางศิลปะและการทำหัวเรื่อง โดยรู้ขนาดและรู้สัดส่วนหลักในการออกแบบ 3) เพื่อให้ นักศึกษาได้เกิดความรู้ความเข้าใจในการที่จะนำวิชาความรู้ที่ได้ไปประกอบอาชีพในด้านกราฟิกหรือในงานธุรกิจ
<p>2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) เพื่อให้ นักศึกษามีฐานความรู้ที่เป็นรูปธรรมในการศึกษาวิชาอื่น ๆ ในสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ 2) เพื่อให้ นักศึกษาสามารถประยุกต์ความรู้ในวิชานี้เพื่อแก้ปัญหาเกี่ยวกับบุคคลในองค์การ

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

<p>1. คำอธิบายรายวิชา</p> <p>ศึกษาเกี่ยวกับองค์ประกอบของการออกแบบ หลักการในการออกแบบ รวมไปถึงจิตวิทยาในการออกแบบ การวางแผน การจัดการ การสร้างผลงานกราฟิกและการนำเสนอผลงานที่สร้างสรรค์ให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายในการออกแบบโดยใช้โปรแกรมมาตรฐานในงานธุรกิจ</p> <p>Study of design components, principles of design, including designing psychology, planning, management, graphic production and presentation that are related to designing purposes. Using business standard software or appropriate software designing.</p>											
<p>2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>บรรยาย</th> <th>สอนเสริม</th> <th>การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน</th> <th>การศึกษาด้วยตนเอง</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>4 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ 30 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา</td> <td>-</td> <td>2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์</td> <td>4 ชั่วโมงต่อสัปดาห์</td> </tr> </tbody> </table>				บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง	4 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ 30 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	-	2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์	4 ชั่วโมงต่อสัปดาห์
บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง								
4 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ 30 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	-	2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์	4 ชั่วโมงต่อสัปดาห์								
<p>3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล</p> <ul style="list-style-type: none"> - ให้คำปรึกษาผ่านเฟซบุค หรือเว็บไซต์อีเลิร์นนิ่งรายวิชา - จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล หรือ รายกลุ่ม 1 ชั่วโมง ต่อสัปดาห์ (เฉพาะในรายที่ต้องการ) 											

หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

<p>1. คุณธรรม จริยธรรม</p> <p>1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา</p> <p>(1) ตระหนักในคุณค่า คุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต</p> <p>(2) มีวินัย ตรงต่อเวลา ความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม</p> <p>(3) มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีม สามารถแก้ไขข้อขัดแย้ง และลำดับความสำคัญ</p> <p>(4) เคารพสิทธิ รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่า และศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์</p> <p>(5) เคารพกฎหมายระเบียบ ข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กร และสังคม</p> <p>(6) สามารถวิเคราะห์ผลกระทบจากการใช้คอมพิวเตอร์ต่อบุคคลองค์กร และสังคม</p> <p>(7) มีจรรยาบรรณทางวิชาการ และวิชาชีพ</p>
<p>1.2 วิธีการสอน</p> <p>1.2.1 บรรยายจาก Power Point พร้อมยกตัวอย่างประกอบ</p> <p>1.2.2 อภิปรายกลุ่ม นำเสนอการออกแบบกราฟิกประกอบรายวิชา</p> <p>1.2.3 ฝึกปฏิบัติในห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์</p> <p>1.2.4 กำหนดให้นักศึกษาค้นหาตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง หรือกำหนดบทบาทสมมุติ</p>
<p>1.3 วิธีการประเมินผล</p> <p>1.3.1 พฤติกรรมการเข้าเรียน และส่งงานที่ได้รับมอบหมายตามขอบเขตที่ให้และตรงเวลา</p> <p>1.3.2 มีการอ้างอิงเอกสารที่ได้นำมาทำรายงาน อย่างถูกต้องและเหมาะสม</p> <p>1.3.3 ประเมินผลการวิเคราะห์กรณีศึกษา</p> <p>1.3.4 ประเมินผลการนำเสนอรายงานที่มอบหมาย</p> <p>1.3.5 ประเมินผลจากการปฏิบัติในห้องปฏิบัติการ</p>
<p>2. ความรู้</p> <p>2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ</p> <p>(1) มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการ และทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาที่ศึกษา</p> <p>(2) สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจ และอธิบายความต้องการทางในการออกแบบกราฟิกรวมทั้งประยุกต์ความรู้ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหาคำถาม</p> <p>(3) สามารถวิเคราะห์ ออกแบบ ปรับปรุงงานออกแบบกราฟิกให้ตรงตามความต้องการและข้อกำหนด</p> <p>(4) สามารถติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการ และวิวัฒนาการของการออกแบบกราฟิก</p> <p>(5) รู้เข้าใจ และสนใจพัฒนาความรู้ความชำนาญทางการออกแบบกราฟิกอย่างต่อเนื่อง</p> <p>(6) มีความรู้ในแนวกว้างของสาขาวิชาที่ศึกษาเพื่อให้สังเกตเห็นการเปลี่ยนแปลง และเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีใหม่ๆ</p> <p>(7) มีประสบการณ์ในการออกแบบกราฟิกในงานธุรกิจ</p> <p>(8) สามารถบูรณาการความรู้ในที่ศึกษากับความรู้ในศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง</p>

<p>2.2 วิธีการสอน</p> <p>2.2.1 บรรยาย สาธิตตัวอย่าง ตามเอกสารประกอบการสอน สไลด์ประกอบการสอน และมอบหมายให้ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วยเรียน</p> <p>2.2.2 ฝึกปฏิบัติในห้องปฏิบัติการ</p>
<p>2.3 วิธีการประเมินผล</p> <p>2.3.1 สอบกลางภาค สอบปลายภาค ด้วยข้อสอบที่เน้นการวัดหลักการและทฤษฎี</p> <p>2.3.2 สอบปลายภาคปฏิบัติโดยวัดจากความสามารถ</p> <p>2.3.3 ประเมินจากแบบฝึกหัดประจำบทก่อนสอบกลางภาคและหลังสอบกลางภาค</p>
<p>3. ทักษะทางปัญญา</p>
<p>3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา</p> <p>(1) คิดอย่างมีวิจารณญาณ และอย่างเป็นระบบ</p> <p>(2) สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินสารสนเทศเพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์</p> <p>(3) สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ</p> <p>(4) สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาทางคอมพิวเตอร์ได้อย่างเหมาะสม</p>
<p>3.2 วิธีการสอน</p> <p>3.2.1 การมอบให้นักศึกษาทำโครงงานพิเศษที่ให้ออกแบบกราฟิกทางธุรกิจ และการนำเสนอผลงาน</p> <p>3.2.2 อภิปรายกลุ่ม</p> <p>3.2.3 วิเคราะห์กรณีศึกษา ในการออกแบบกราฟิกทางธุรกิจที่เหมาะสม</p> <p>3.2.4 การสะท้อนแนวคิดจากการประพฤติ</p>
<p>3.3 วิธีการประเมินผล</p> <p>3.3.1 สอบกลางภาคและปลายภาค โดยเน้นข้อสอบที่มีการวิเคราะห์สถานการณ์ หรือวิเคราะห์แนวคิดในการประยุกต์ใช้ในการออกแบบกราฟิกทางธุรกิจ</p> <p>3.3.2 วัดผลจากการประเมินโครงการ การนำเสนอผลงาน</p> <p>3.3.3 สังเกตพฤติกรรมการแก้ไขปัญหา</p>
<p>4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ</p>
<p>4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา</p> <p>(1) สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลายสามารถสนทนาทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศอย่างมีประสิทธิภาพ</p> <p>(2) สามารถให้ความช่วยเหลือ และอำนวยความสะดวกแก่การแก้ไขปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ ในกลุ่มทั้งบทบาทผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน</p> <p>(3) สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มาชี้นำสังคมในประเด็นที่เหมาะสม</p> <p>(4) มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเอง และรับผิดชอบในกลุ่ม</p> <p>(5) สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์ทั้งส่วนตัวและส่วนรวม พร้อมทั้งแสดงจุดยืนอย่างพอเหมาะทั้งของตนเองและผู้อื่น</p> <p>(6) มีความรับผิดชอบต่อพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเองและทางวิชาชีพ</p>

<p>4.2 วิธีการสอน</p> <p>4.2.1 จัดกิจกรรมกลุ่มในการวิเคราะห์กรณีศึกษา</p> <p>4.2.2 มอบหมายงานรายกลุ่มและรายบุคคล เช่น การออกแบบกราฟิกสมัยต่างๆ การนำตัวอย่างการใช้เทคนิคในการออกแบบแบบต่างๆ หรือ อ่านบทความที่เกี่ยวข้องกับรายวิชา</p> <p>4.2.3 การนำเสนอรายงาน</p>
<p>4.3 วิธีการประเมินผล</p> <p>4.3.1 ประเมินตนเอง และเพื่อน ด้วยแบบฟอร์มที่กำหนด</p> <p>4.3.2 ประเมินจากรายงานที่นำเสนอ พฤติกรรมการทำงานเป็นทีม</p> <p>4.3.3 ประเมินจากรายงานการศึกษาด้วยตนเอง</p>
<p>5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</p>
<p>5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี</p> <p>5.1.1 ทักษะการคิดคำนวณ เชิงตัวเลข</p> <p>5.1.2 พัฒนาทักษะในการสื่อสารทั้งการพูด การฟัง การแปล การเขียน โดยการทำรายงาน และนำเสนอในชั้นเรียน</p> <p>5.1.3 พัฒนาทักษะในการวิเคราะห์ข้อมูลจากกรณีศึกษา</p> <p>5.1.4 พัฒนาทักษะในการสืบค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต</p> <p>5.1.5 ทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสื่อสาร เช่น การส่งทางอีเมล การสร้างห้องแสดงความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ เช่น Web Blog การสื่อสารการทำงานในกลุ่มผ่านห้องสนทนา Chat Room หรือ Social Network</p> <p>5.1.6 ทักษะในการนำเสนอรายงานโดยใช้รูปแบบ เครื่องมือ และเทคโนโลยีที่เหมาะสม</p>
<p>5.2 วิธีการสอน</p> <p>5.2.1 มอบหมายงานให้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง จากเว็บไซต์สื่อการสอน E- Learning และทำรายงานโดยเน้นการใช้ภาษาคอมพิวเตอร์หรือการค้นคว้าจากแหล่งที่มาข้อมูลที่นำเชื่อถือ</p> <p>5.2.2 นำเสนอโดยรูปแบบและเทคโนโลยีที่เหมาะสม</p>
<p>5.3 วิธีการประเมินผล</p> <p>5.3.1 ประเมินจากรายงาน และรูปแบบการนำเสนอด้วยสื่อเทคโนโลยี</p> <p>5.3.2 ประเมินจากการมีส่วนร่วมในการอภิปรายและวิธีการอภิปราย</p>

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน				
ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
1	บทที่ 1 ความหมายของการ ออกแบบกราฟิก และกระบวนการออกแบบ - หน้าที่ของงานออกแบบกราฟิก - กระบวนการคิดสร้างสรรค์เบื้องต้น - นิยามของความคิด สร้างสรรค์ - กระบวนการออกแบบ	4	กิจกรรมการเรียนการสอน 1. อาจารย์ผู้สอนแนะนำตัวและอธิบาย เนื้อหารายวิชาจุดประสงค์และ เป้าหมายของรายวิชา เกณฑ์การวัดผล และประเมินผล แนะนำหนังสือและ website เพิ่มเติม 2. อาจารย์บรรยาย พร้อมทั้งให้ศึกษาดู สื่อมัลติมีเดีย และให้นักศึกษาสรุป ประเด็นสำคัญ 3. เปิดโอกาสให้นักศึกษาอภิปรายและ ชักถามในประเด็นที่สนใจ	อ.เสกศักดิ์ ปราบพาลา
2	บทที่ 2 ความรู้เกี่ยวกับ ภาพกราฟิก - ประเภทของภาพกราฟิก - เวกเตอร์กราฟิก - ข้อดีข้อเสียของเวกเตอร์ กราฟิก - บิตแมพกราฟิก - ข้อดีข้อเสียของบิตแมพ กราฟิก - ความละเอียดของภาพ - ไฟล์ภาพกราฟิก - ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ที่ เกี่ยวข้องกับงาน กราฟิก	4	กิจกรรมการเรียนการสอน 1. อาจารย์บรรยายโดยใช้ PowerPoint ประกอบ 2. สาธิตเกี่ยวกับการใช้ โปรแกรม Adobe Photoshop (ครั้งที่ 1) และ ให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติ 3. เปิดโอกาสให้นักศึกษา อภิปรายและชักถามในประเด็นที่สนใจ สื่อการสอน 1. เอกสารประกอบการสอน 2. Powerpoint ประกอบการสอน	
3	บทที่3 หลักการออกแบบ (Elements Design) - ความมีสมดุล (Balance) - บริเวณว่าง (Space) - จังหวะ (Rhythm) - ขนาดและสัดส่วน (Size &Property) - ความแตกต่าง (Contrast) - ความกลมกลืน (Harmony) - ความมีเอกภาพ (Unity) - จุดเด่น (Dominance)	4	กิจกรรมการเรียนการสอน 1. อาจารย์บรรยายโดยใช้ PowerPoint ประกอบ 2. สาธิตเกี่ยวกับการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop (ครั้งที่ 2) และให้ นักศึกษาฝึกปฏิบัติ 3. เปิดโอกาสให้นักศึกษาอภิปรายและ ชักถามในประเด็นที่สนใจ สื่อการสอน 1. เอกสารประกอบการสอน 2. Powerpoint ประกอบการสอน	

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/ สื่อที่ใช้	ผู้สอน
4	บทที่4 องค์ประกอบศิลป์ - จุด(Dot) - เส้น (Line) - รูปร่าง รูปทรง (Shape) - ลักษณะพื้นผิว (Texture) - นำหนักอ่อนแก่ (Value / Shading)	4	กิจกรรมการเรียนการสอน 1. อาจารย์บรรยายโดยใช้ PowerPoint ประกอบ 2. สาธิตเกี่ยวกับการใช้ โปรแกรม Adobe Photoshop (ครั้งที่3) และให้ นักศึกษา ฝึกปฏิบัติ 3. เปิดโอกาสให้นักศึกษา อภิปรายและ ซักถามใน ประเด็นที่สนใจ สื่อการสอน 1. เอกสารประกอบการสอน 2. Powerpoint ประกอบการสอน	
5	บทที่5 สีกับการออกแบบ - ทฤษฎีสี - ระบบของสี - องค์ประกอบของสี - หลักการใช้สี - สีกับจิตวิทยา	4	กิจกรรมการเรียนการสอน 1. อาจารย์บรรยายโดยใช้ PowerPoint ประกอบ 2. สาธิตเกี่ยวกับการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop (ครั้งที่ 4) และให้ นักศึกษาฝึกปฏิบัติ 3. เปิดโอกาสให้นักศึกษาอภิปรายและ ซักถามในประเด็นที่สนใจ สื่อการสอน 1. เอกสารประกอบการสอน 2. Powerpoint ประกอบการสอน	
6	บทที่ 6 การออกแบบสัญลักษณ์ - การรับรู้ภาพ - ภาษาภาพ - งานออกแบบเพื่อการเผยแพร่ - เครื่องหมายการค้า Trade Mark และ Logo - ลักษณะทางกายภาพของ สัญลักษณ์ของ หน่วยงาน - ลักษณะของการออกแบบที่ สามารถสื่อสาร ภาพลักษณ์ได้ ดี	4	กิจกรรมการเรียนการสอน 1. อาจารย์บรรยายโดยใช้ PowerPoint ประกอบ 2. สาธิตเกี่ยวกับการใช้ โปรแกรม Adobe Illustrator (ครั้งที่ 1) และให้ นักศึกษา ฝึกปฏิบัติ 3. เปิดโอกาสให้นักศึกษา อภิปรายและ ซักถามใน ประเด็นที่สนใจ สื่อการสอน 1. เอกสารประกอบการสอน 2. Powerpoint ประกอบการสอน	
7	สอบกลางภาค	4		

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/ สื่อที่ใช้	ผู้สอน
8	บทที่ 7 ตัวอักษรในงานออกแบบกราฟิก - การใช้ตัวอักษร - ลักษณะการอ่านหนังสือ - ลักษณะของสภาพการอ่านที่ดี	4	กิจกรรมการเรียนการสอน 1. อาจารย์บรรยายโดยใช้ PowerPoint ประกอบ 2. สาธิตเกี่ยวกับการใช้ โปรแกรม Adobe Illustrator (ครั้งที่2) และให้นักศึกษา ฝึกปฏิบัติ 3. เปิดโอกาสให้นักศึกษา อภิปรายและซักถามใน ประเด็นที่สนใจ สื่อการสอน 1. เอกสารประกอบการสอน 2. Powerpoint ประกอบการสอน	
9	บทที่ 8 การออกแบบสิ่งพิมพ์ - ประวัติการพิมพ์ - การออกแบบหนังสือ - การออกแบบนิตยสาร - การออกแบบหนังสือพิมพ์ - การออกแบบสิ่งพิมพ์เฉพาะกิจ	4	กิจกรรมการเรียนการสอน 1. อาจารย์บรรยายโดยใช้ PowerPoint ประกอบ 2. สาธิตเกี่ยวกับการใช้ โปรแกรม Adobe Illustrator (ครั้งที่3) และให้นักศึกษา ฝึกปฏิบัติ 3. เปิดโอกาสให้นักศึกษา อภิปรายและซักถามใน ประเด็นที่สนใจ สื่อการสอน 1. เอกสารประกอบการสอน 2. Powerpoint ประกอบการสอน	
10	บทที่ 9 การจัดการสื่อในงานออกแบบสิ่งพิมพ์ - ภาพประกอบ - ภาพถ่าย - ตัวอักษรและการเขียน - ไดอะแกรม - สื่อในงานกราฟิก - ขั้นตอนก่อนพิมพ์	4	กิจกรรมการเรียนการสอน 1. อาจารย์บรรยายโดยใช้ PowerPoint ประกอบ 2. สาธิตเกี่ยวกับการใช้ โปรแกรม Adobe Illustrator (ครั้งที่4) และให้นักศึกษา ฝึกปฏิบัติ 3. เปิดโอกาสให้นักศึกษา อภิปรายและซักถามใน ประเด็นที่สนใจ สื่อการสอน 1. เอกสารประกอบการสอน 2. Powerpoint ประกอบการสอน	

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/ สื่อที่ใช้	ผู้สอน
11	บทที่ 10 เครื่องข่ายของงานออกแบบกราฟิก - งานออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ - งานออกแบบตัวอักษร - อินเทอร์เน็ตดีไซน์ - งานอินเทอร์เน็ตกราฟิก - งานออกแบบเว็บไซต์ - งานออกแบบมัลติมีเดีย - งานภาพยนตร์	4	กิจกรรมการเรียนการสอน 1. อาจารย์บรรยายโดยใช้ PowerPoint ประกอบ 2. เปิดโอกาสให้นักศึกษา อภิปรายและ ซักถามใน ประเด็นที่สนใจ สื่อการสอน 1. เอกสารประกอบการสอน 2. Powerpoint ประกอบการ สอน	
12-15	ทบทวนบทเรียน	16	อภิปราย แสดงความคิดเห็น	
16	สอบปลายภาค	4		

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมที่	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
1-15	การเข้าชั้นเรียน	1-15	5%
1-15	การมีส่วนร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน	1-15	5%
1-7	การสอบกลางภาค	7	25%
5-10	กิจกรรมย่อย	11	20%
12-15	การทำกิจกรรมกรณีศึกษา	15	20%
1-15	การสอบปลายภาค	16	25%

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. เอกสารและตำราหลัก

- ชาวาลิน เนียมสอน. (2554). การออกแบบกราฟิกในงานธุรกิจ . กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

- ปาพจน์ หนูนักดี. (2553). หลักการและกระบวนการออกแบบ (Graphic Design Principles). นนทบุรี : ไอดีซี พรีเมียร์. ปิยะบุตร สุทธิตารา และอนัน วาโชะ. (2553).

- เรียนรู้การทำงานกราฟิกดีไซน์สิ่งพิมพ์แบบมืออาชีพ (Graphic Design Artwork Photoshop + Illustrator). นนทบุรี : ไอดีซี พรีเมียร์. วรพงศ์ วรชาติอุดมพงศ์. (2535). ออกแบบกราฟิก. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ ศิลปาบรรณาการ.

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

- ชีวาวัฒน์ บุญศิวนนท์. (2547). VRMLเทคนิคการสร้างกราฟิก 3 มิติบนอินเทอร์เน็ต กรุงเทพมหานคร; ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- อนรรักษ์ วิไลวัลย์ . (2549). PHOTOSHOP CS Retouch Master กรุงเทพมหานคร; ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- ศึกษาการใช้งาน Photoshop และ Illustrator จากเว็บไซต์ต่างๆ
- เว็บไซต์ประกอบการเรียนการสอน <http://computer-cpru.com/moodle/course/view.php?id=39>

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา**1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา**

การประเมินประสิทธิผลในรายวิชานี้ โดยมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา น่าน โดยการนำแนวคิดและความคิดเห็นจากนักศึกษาได้ดังนี้

- แบบประเมินผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา
- ข้อเสนอแนะผ่านเว็บบอร์ดใน LMS ประจำรายวิชาที่อาจารย์ผู้สอนได้จัดเป็นช่องทางการสื่อสารกับนักศึกษา

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

ใช้กลยุทธ์ในการเก็บข้อมูลเพื่อประเมินการสอนดังนี้

- สังเกตการสอนของผู้ร่วมทีมสอน
- ประเมินจากผลการประเมินผู้สอนและผลการเรียนของนักศึกษา
- การทวนสอบผลประเมินผลการเรียนรู้

3. การปรับปรุงการสอน

หลังจากได้รับผลการประเมินการสอนในข้อ 2 จะมีการปรับปรุงการสอน โดยการจัดกิจกรรมในการระดมสมอง และสรรหาข้อมูลเพิ่มเติมในการปรับปรุงการสอน

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

ในระหว่างกระบวนการสอนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ในรายหัวข้อ ตามที่คาดหวังจากการเรียนรู้ในรายวิชา ได้จากการสอบถามนักศึกษา หรือการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษา รวมถึงพิจารณาจากผลการทดสอบย่อย และหลังการออกผลการเรียนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์โดยรวมในวิชาได้ดังนี้

- การทวนสอบการให้คะแนนจากการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษาโดยอาจารย์อื่น หรือผู้ทรงคุณวุฒิ ที่ไม่ใช่อาจารย์ประจำหลักสูตร
- มีการตั้งคณะกรรมการในสาขาวิชา ตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยตรวจสอบข้อสอบ รายงาน วิธีการให้คะแนนสอบ และการให้คะแนนพฤติกรรม

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

จากผลการประเมิน และทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิผลรายวิชา จะมีการวางแผนการปรับปรุงการสอนและรายละเอียดวิชา เพื่อให้เกิดคุณภาพมากขึ้น ดังนี้

- ปรับปรุงรายวิชาทุก 5 ปี หรือตามข้อเสนอแนะปรับปรุงการสอนในข้อ 3 และผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ตามข้อ 4