

รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)

รหัสวิชา FAM1302 รายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่องานภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล
สาขาวิชา นิเทศศาสตร์ คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
ภาคการศึกษา ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๕

หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

๑. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา	FAM1302
ชื่อรายวิชาภาษาไทย	คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่องานภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ	Computer Graphic For Film and Digital Media

๒. จำนวนหน่วยกิต

๓(๒-๒-๕)

๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

๓.๑ หลักสูตร	นิเทศศาสตรบัณฑิต
๓.๒ ประเภทของรายวิชา	กลุ่มวิชาแกน

๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

๔.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา	-
๔.๒ อาจารย์ผู้สอน	อ.สมิทธีนันท์ ไทยรุ่งตรจณ์

๕. สถานที่ติดต่อ

ห้องพักอาจารย์ วิทยาเขตศาลายา/ E – Mail: smithinun.t@gmail.com

๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

๖.๑ ภาคการศึกษาที่	๑/๒๕๖๔ / ชั้นปีที่ ๑
๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้	ประมาณ...๑๐๐...คน

๗. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

๘. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

๙. สถานที่เรียน

๑๐. วันที่จัดทำหรือปรับปรุง

วันที่....๑๕..เดือน....มิถุนายน..พ.ศ. ..๒๕๖๕.....

รายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

พื้นฐานคอมพิวเตอร์กราฟิกและโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก ฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกพื้นฐาน โดยคำนึงถึงองค์ประกอบทางศิลปะและการจัดองค์ประกอบศิลป์ เพื่อประยุกต์ใช้กับการผลิตสื่อดิจิทัลและสตรีมมิ่งมีเดียด้วยกระบวนการที่หลากหลายโดยเน้นการกำหนดแนวคิดและฝึกปฏิบัติการออกแบบ

๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

- ๒.๑ เพื่อให้เกิดความรู้ และความเข้าใจเบื้องต้น เกี่ยวกับการออกแบบภาพ 2 มิติด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิก
- ๒.๒ เพื่อให้เกิดทักษะในการใช้เครื่องมือและโปรแกรมที่เกี่ยวข้อง
- ๒.๓ เพื่อให้ นักศึกษาบูรณาการ (Integrated) ความรู้ทักษะ ไปสู่การออกแบบชิ้นงาน

หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

๑. คำอธิบายรายวิชา

(ภาษาไทย)

ทฤษฎีพื้นฐานคอมพิวเตอร์กราฟิก ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับภาพที่ใช้ในงานคอมพิวเตอร์กราฟิก และฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก 2 มิติในลักษณะภาพนิ่ง เน้นการสร้างภาพประกอบที่คำนึงถึงการประยุกต์ใช้กับการผลิตงานเพื่อการสื่อสารในงานภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล

(ภาษาอังกฤษ) definition , Fundamental theory of computer graphic, basic knowledge about image used in computer graphic, workshop on using a program of 2D computer graphic for still image, focusing on creating illustration applied in film and digital media production.

๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาคสนาม/การฝึกงาน (ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
๓๐ (๒ชม X ๑๕ สัปดาห์)	-	๓๐ (๒ชม X ๑๕สัปดาห์)	๗๕

๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

(ผู้รับผิดชอบรายวิชาโปรดระบุข้อมูล ตัวอย่างเช่น ๑ ชั่วโมง / สัปดาห์)

- ๓.๑ ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน ห้องพักอาจารย์ วิทยาเขตศาลายา
- ๓.๒ ปรึกษาผ่านโทรศัพท์ที่ทำงาน / มือถือ หมายเลข ๐๘๕-๔๘๘-๐๔๔๕
- ๓.๓ ปรึกษาผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) smithinon.th@gmail.com
- ๓.๔ ปรึกษาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์

๓.๕ ปรึษาผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Classroom <https://classroom.google.com/u/0/c/NTMzODMyMzQ3OTk3>)

หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีวินัย ตรงต่อเวลา และมีความรับผิดชอบสูงทั้งต่อตนเอง วิชาชีพ และสังคม
- (๒) มีความซื่อสัตย์สุจริต
- (๓) ปฏิบัติหน้าที่ด้วยคุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณในวิชาชีพ
- (๔) เคารพในระเบียบและกฎเกณฑ์ขององค์กรและสังคม
- (๕) เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์

๑.๒ วิธีการสอน

- (๑) สอดแทรกประสบการณ์ รวมทั้งยกตัวอย่างกรณีศึกษาและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในสังคมเกี่ยวกับเรื่องคุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณในวิชาชีพมาอธิบายประกอบการสอน
- (๒) มอบหมายงานให้นักศึกษาศึกษาเพิ่มเติมและนำมานำเสนออภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกัน โดยเน้นความตรงต่อเวลาในการส่งงานด้วย

๑.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน และการส่งงาน
- (๒) ประเมินจากการมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน การซักถาม และการตอบคำถาม
- (๓) ประเมินจากการอภิปรายแลกเปลี่ยนประสบการณ์
- (๔) ประเมินจากการสังเกตโดยพิจารณาจากการเปลี่ยนแปลงความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับ

คุณธรรมและจริยธรรมที่ต้องการเสริมสร้าง

๒. ความรู้

๒.๑ ความรู้ที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีความรู้เกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีพื้นฐานด้านนิเทศศาสตร์และในสาขาวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง
- (๒) มีความรู้ที่เกิดจากบูรณาการความรู้ในศาสตร์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อส่งเสริมศักยภาพในการประกอบวิชาชีพ
- (๓) มีความรู้ภาคปฏิบัติอย่างลึกซึ้งและกว้างขวาง เป็นระบบ เป็นสากล และเท่าทันสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก
- (๔) มีความรู้และความสามารถในการแสวงหาความรู้และประสบการณ์เพิ่มเติมตลอดชีวิต
- (๕) มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับพัฒนาการของสื่อดิจิทัลและเทคโนโลยีสมัยใหม่ ตลอดจนสามารถบูรณาการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีกับการทำงานได้

๒.๒ วิธีการสอน

- (๑) ใช้การเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถโดยมอบหมายงานให้หาความรู้เพิ่มเติมโดยทำรายงานเกี่ยวกับการวิจัยนิเทศศาสตร์

(๒) ใช้การบรรยายพร้อมยกตัวอย่าง กรณีศึกษาโดยมุ่งเน้นตามความสนใจของผู้เรียนเพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์ความรู้ที่สามารถพัฒนาการทำงานในเชิงวิชาชีพวิทยาศาสตร์ได้อย่างยั่งยืนตลอดชีวิต

๒.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากการมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน การซักถาม และการตอบคำถาม
- (๒) ประเมินจากผลจากการศึกษาค้นคว้า ทำรายงาน และการอภิปราย
- (๓) ประเมินจากการทดสอบย่อย สอบกลางภาค และสอบปลายภาค

๓. ทักษะทางปัญญา

๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีความสามารถในการเข้าถึงฐานข้อมูลซึ่งเป็นฐานความรู้ที่จำเป็นสำหรับการปฏิบัติงานในวิชาชีพ
- (๒) มีศักยภาพทางความคิด อาทิ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การคิดเชิงสร้างสรรค์ การคิดหลายมุม เพื่อให้ได้ข้อเท็จจริงและความรู้ที่ถูกต้อง ชัดเจน และเป็นประโยชน์
- (๓) มีความสามารถในการวิเคราะห์สถานการณ์ การวางแผน การบริหารจัดการและการปฏิบัติงานตามแผน และการประเมินผลในแต่ละวิชาชีพ
- (๔) มีความสามารถในการเรียบเรียงความคิดอย่างเป็นระบบและนำเสนอได้อย่างสร้างสรรค์
- (๕) มีความสามารถในการเชื่อมโยงและประยุกต์สาระความรู้ไปสู่การปฏิบัติงานด้านวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง

๓.๒ วิธีการสอน

(๑) ใช้การเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถโดยมอบหมายงานให้หาความรู้เพิ่มเติมโดยทำรายงานเกี่ยวกับการวิจัยวิทยาศาสตร์

(๒) ใช้การบรรยายพร้อมยกตัวอย่าง กรณีศึกษาโดยมุ่งเน้นตามความสนใจของผู้เรียนเพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์ความรู้ที่สามารถเชื่อมโยงและประยุกต์สาระความรู้ไปสู่การปฏิบัติงานด้านวิชาชีพที่เกี่ยวข้องได้

(๓) ทำหน้าที่ส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถคิดเชิงวิเคราะห์ เชิงสังเคราะห์ และแก้ปัญหาเพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านปัญญาโดยผ่านการทำรายงานการวิจัยและนำเสนอผลการวิจัย

๓.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากการมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน การซักถาม และการตอบคำถาม
- (๒) ประเมินจากผลจากการศึกษาค้นคว้า ทำรายงาน และการอภิปราย
- (๓) ประเมินจากการทดสอบย่อย สอบกลางภาค และสอบปลายภาค

๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- (๑) สามารถทำงานกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี
- (๒) มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย
- (๓) สามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์และวัฒนธรรมองค์กรที่ไปปฏิบัติงานได้เป็นอย่างดี
- (๔) มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับผู้ร่วมงานในองค์กรและกับบุคคลทั่วไป
- (๕) สามารถแก้ปัญหาและพัฒนากระบวนการปฏิบัติงานให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลยิ่งขึ้น
- (๖) มีภาวะผู้นำและผู้ตามที่ดี

๔.๒ วิธีการสอน

(๑) สอดแทรกประสบการณ์ รวมทั้งยกตัวอย่างกรณีศึกษาและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในสังคมเกี่ยวกับเรื่องคุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณในวิชาชีพมาอธิบายประกอบการสอน

(๒) มอบหมายงานให้นักศึกษาศึกษาเพิ่มเติมและนำมานำเสนออภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกัน โดยเน้นหน้าที่ความรับผิดชอบและความตรงต่อเวลาในการส่งงานด้วย

๔.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากการมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน การซักถามและการตอบคำถาม
- (๒) ประเมินโดยการสังเกตและการทำงานเป็นกลุ่ม
- (๓) ประเมินผลจากผลงานที่น่าเสนอ

๕. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ**๕.๑ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา**

- (๑) มีทักษะการใช้ข้อมูลเชิงตัวเลขจากแหล่งข้อมูลปฐมภูมิและข้อมูลทุติยภูมิในการวิเคราะห์สถานการณ์ การตัดสินใจ การวางแผน การบริหารแผนและปฏิบัติงานและการประเมินผลการปฏิบัติงาน
- (๒) มีทักษะการสื่อสารซึ่งก่อให้เกิดประสิทธิผลในการปฏิบัติงานในแต่ละวิชาชีพ ได้แก่ ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และเขียนทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นพื้นฐานในการสร้างสารและการนำเสนอ
- (๓) มีทักษะในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมสนับสนุนการปฏิบัติงาน อาทิ การสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตด้วยรูปแบบต่าง ๆ โดยเฉพาะการประยุกต์ใช้สื่อสังคมออนไลน์

๕.๒ วิธีการสอน

- (๑) มอบหมายงานให้นักศึกษาเพื่อศึกษาค้นคว้าข้อมูลและนำมานำเสนออภิปรายและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ร่วมกัน
- (๒) สอดแทรกประสบการณ์และเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องและเกิดขึ้นจริงในสังคม โดยมีการแนะนำฐานข้อมูลเกี่ยวกับการวิจัยที่น่าสนใจในปัจจุบัน

๕.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากการมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน การซักถาม และการตอบคำถาม
- (๒) การประเมินจากผลงานและการนำเสนอ

หมายเหตุ

- สัญลักษณ์ หมายถึง ความรับผิดชอบหลัก
- สัญลักษณ์ หมายถึง ความรับผิดชอบรอง
- เว้นว่าง หมายถึง ไม่ได้รับผิดชอบ

ซึ่งจะปรากฏอยู่ในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๑	<p>- คำอธิบายรายวิชา วัตถุประสงค์ของรายวิชา วิธีสอน กิจกรรมการเรียนการสอน วิธีการวัดผลและประเมินผล</p> <p>- ความรับผิดชอบของผู้สอนและนักศึกษาที่มีต่อการเรียนการสอนทั้งในและนอกชั้นเรียน</p> <p>- ข้อปฏิบัติเบื้องต้นสำหรับผู้สอนและผู้เรียน</p>	๔	<p>๑. การแนะนำตัวผู้สอนและผู้เรียน</p> <p>๒. การอธิบายคำอธิบายรายวิชา กิจกรรมการเรียนการสอน การวัดผลและการประเมินผล ชักถามและตอบคำถาม</p> <p>๓. สนทนาถามตอบพร้อมรับฟังข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากนักศึกษาเกี่ยวกับวิชานี้</p> <p>๔. แบบทดสอบก่อนการเรียน</p> <p>คลิปประกอบการสอน https://drive.google.com/file/d/1aoc-mgGGvmgofXN3hPH2y3gmxPgU4WDj/view?usp=sharing</p>	อ.สมิทินันท์ ไทยรุ่งโรจน์
๒	<p>ลำดับที่ ๒</p> <p>ทักษะการใช้เครื่องมือและ เทคนิคการออกแบบ Raster</p> <p>-สี</p> <p>-Layer</p> <p>-MarqueTool</p> <p>ออกแบบภาพง่ายๆด้วย Marque tool</p>	๔	<p>ทฤษฎี-บรรยายด้วยสื่อ PowerPoint</p> <p>- มอบหมายงานออกแบบ</p> <p>คลิปประกอบการสอน https://drive.google.com/file/d/1TsNJyr1R5x5I2zf7SVjC7FQgKM-OLCoe/view?usp=sharing</p>	อ.สมิทินันท์ ไทยรุ่งโรจน์
๓	<p>ลำดับที่ ๓</p> <p>ทักษะการใช้เครื่องมือและ เทคนิคการออกแบบ Raster</p> <p>-การสร้างสรรค์ภาพอย่างง่าย</p> <p>-การใช้งาน Path-Layer</p>	๔	<p>บรรยายด้วยสื่อ PowerPoint แสดง ตัวอย่างผลงาน เพื่อช่วยสรุป Concept ให้กระชับเข้าใจง่ายขึ้น</p>	อ.สมิทินันท์ ไทยรุ่งโรจน์

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			* แบบฝึกปฏิบัติเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ คลิปประกอบการสอน https://drive.google.com/file/d/1wzyDNuZq_EBpjlqDGVjs-9rDs2osLUes/view?usp=sharing	
๔	สัปดาห์ที่ ๔ การออกแบบ องค์ประกอบภาพ โดยพัฒนาวัตถุดิบ ตามโจทย์ที่ผู้สอนมอบหมาย โดยใช้เครื่องมือและ เทคนิคการออกแบบ Raster - การตัด - การใช้ Layer ช่วยในการออกแบบภาพให้น่าสนใจ - ปรับแต่งสีด้วยเทคนิครูปแบบต่างๆ	๔	ทฤษฎี-บรรยายด้วยสื่อ PowerPoint ประเมินก่อนเรียนด้วยแบบทดสอบ ศึกษาด้วยตนเอง ใช้ภาพประกอบกระบวนการและ infographic ช่วยอธิบายให้เกิดความเข้าใจ Concept ได้ง่ายขึ้น คลิปประกอบการสอน https://drive.google.com/file/d/13XUi7q08bM24kygYfu4SfzMKUiuszEM_/view?usp=sharing	อ.สมิทินันท์ ไทยรุ่งโรจน์
๕	สัปดาห์ที่ ๕ ออกแบบภาพ ด้วยรูปทรง และทิศทางแสงเงา - Transform - Blur - เทคนิค Opacity - Lighting Effect	๔	ทฤษฎี-บรรยายด้วยสื่อ PowerPoint ใช้ตัวอย่าง การออกแบบเป็นแนวทางการศึกษา โจทย์ฝึกปฏิบัติ คลิปประกอบการสอน https://drive.google.com/file/d/1TrSgSW3RkVCjYwEG35Z4jc_b947rl2zM/view?usp=sharing	อ.สมิทินันท์ ไทยรุ่งโรจน์
๖	สัปดาห์ที่ ๖ เทคนิค การเปลี่ยนสี วัตถุ ด้วยเครื่องมือ - Color Replacement - History Brush	๔	ทฤษฎี-บรรยายด้วยสื่อ PowerPoint นักศึกษา ฝึกปฏิบัติตามโจทย์ อาจารย์ผู้สอน คลิปประกอบการสอน	อ.สมิทินันท์ ไทยรุ่งโรจน์

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			https://drive.google.com/file/d/1xCCsvoql-9GHmgsWPYVbwsbll-nC-67w/view?usp=sharing	
๗	สัปดาห์ที่ ๗ - ออกแบบภาพนิ่งให้ เคลื่อนไหว ด้วยเทคนิค Motion Blur		นักศึกษา ฝึกปฏิบัติตามโจทย์ อาจารย์ผู้สอน คลิปประกอบการสอน https://drive.google.com/file/d/1_SjkBFhm9XJpDvXnNdNumzlo1L_20txi/view?usp=sharing	
๘	สัปดาห์สอบกลางภาค	๔	สัปดาห์สอบกลางภาค	
๙	สัปดาห์ที่ ๙ การตกแต่งภาพ บุคคล	๔	-นักศึกษา ฝึกปฏิบัติตามโจทย์ อาจารย์ผู้สอน - มอบหมายโจทย์เป็นชิ้นงาน กลุ่มให้ นักศึกษาออกแบบ ชิ้นงานการสื่อสาร จากเทคนิคที่ เรียน(ส่งในสัปดาห์ต่อไป) คลิปประกอบการสอน https://drive.google.com/file/d/1VT_oXWzJOGaMdl5ATQ11OnWW0ZdSj5tj/view?usp=sharing	อ.สมิทินันท์ ไทย รุ่งโรจน์
๑๐	สัปดาห์ที่ ๑๐ ออกแบบภาพด้วยเทคนิค Double Exposure -Masking - Layer/Paths		ทฤษฎี-บรรยายด้วยสื่อ PowerPoint นักศึกษา ฝึกปฏิบัติตามโจทย์ อาจารย์ผู้สอน คลิปประกอบการสอน https://drive.google.com/file/d/1Pg7FP0I8CZnRK-21EHyEtS6_D8b-_muv/view?usp=sharing	
๑๑	สัปดาห์ที่ ๑๑ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ ภาพ Vector - ลักษณะสำคัญของภาพ Vector	๔	ทฤษฎี-บรรยายด้วยสื่อ PowerPoint คลิปประกอบการสอน https://drive.google.com/file/d/1lwJ5xvB5AsEPaS-dqrrw68oBvhEG4vsc/view?usp=sharing	อ.สมิทินันท์ ไทย รุ่งโรจน์

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
	<ul style="list-style-type: none"> - เครื่องมือที่ใช้ในการ ออกแบบภาพ - การใช้งานภาพVectorใน งานนิเทศศาสตร์ 			
๑๒	<p>สัปดาห์ที่ ๑๒</p> <ul style="list-style-type: none"> - เทคนิคการออกแบบภาพสื่อสาร ความหมาย จาก รูปทรงเรขาคณิต - เทคนิคการใช้ Fill และ Stroke ในการออกแบบภาพ 	๘	<p>ทฤษฎี-บรรยายด้วยสื่อ PowerPoint</p> <p>ฝึกปฏิบัติ</p> <p>คลิปประกอบการสอน</p> <p>https://drive.google.com/file/d/1i0rrpNj5ltvsUs9bZVgMdrqH-ZgohlwD/view?usp=sharing</p>	อ.สมิทธิพันธ์ ไทย รุ่งโรจน์
๑๓	<p>สัปดาห์ที่ ๑๓</p> <ul style="list-style-type: none"> - เทคนิคการใช้ Pen tool - การประยุกต์ใช้เทคนิค ที่ เกี่ยวข้อง 	๔	<p>นักศึกษา ฝึกปฏิบัติตามโจทย์</p> <p>อาจารย์ผู้สอน</p> <p>คลิปประกอบการสอน</p> <p>https://drive.google.com/file/d/1ywiwLYm3ro_LPh6SKG0xi-9uS6jsjhrq/view?usp=sharing</p>	อ.สมิทธิพันธ์ ไทย รุ่งโรจน์
๑๔	<p>สัปดาห์ที่ ๑๔</p> <ul style="list-style-type: none"> -เทคนิคการใช้ Gradient - การประยุกต์ใช้ Gradient ในการ ออกแบบภาพ / ตราสัญลักษณ์ - การสร้างวัตถุ 3 มิติ จากการ ปรับแต่งวัตถุรูปทรงเรขาคณิต - การสร้างวัตถุ 3 มิติ ด้วย Extrude & Bevel Options 	๔	<p>ทฤษฎี-บรรยายด้วยสื่อ PowerPoint</p> <p>ฝึกปฏิบัติในระหว่างการเรียน</p> <p>คลิปประกอบการสอน</p> <p>https://drive.google.com/file/d/1SP_oEFGmKnBPsxh_X6U9_Ow0GH29IPJP/view?usp=sharing</p>	อ.สมิทธิพันธ์ ไทย รุ่งโรจน์
๑๕	<p>สัปดาห์ที่ ๑๕</p> <p>เทคนิคขั้นสูงในการออกแบบภาพ</p> <ul style="list-style-type: none"> -เทคนิคการใช้ Shape Builder 	๔	<p>นักศึกษา ฝึกปฏิบัติตามโจทย์</p> <p>อาจารย์ผู้สอน</p> <p>คลิปประกอบการสอน</p>	อ.สมิทธิพันธ์ ไทย รุ่งโรจน์

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
	Tool -เทคนิคการใช้งาน Path Finder		https://drive.google.com/file/d/1GP6gOy3FFtRyNRHMnLVuGxH8n5sjDVjl/view?usp=sharing	
๑๖	ลำดับที่ ๑๖ -การเตรียมชิ้นงาน(ภาพ Vector) เพื่อไปสู่การสร้างภาพ ภาพเคลื่อนไหว - ความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับ โปรแกรมการออกแบบภาพเคลื่อนไหว	๔	นักศึกษา ฝึกปฏิบัติตามโจทย์ อาจารย์ผู้สอน คลิปประกอบการสอน https://drive.google.com/file/d/1oHF-jsci4qgCu7ssfKBSzplhwhPnjzEC/view?usp=sharing	อ.สมิทินันท์ ไทยรุ่งโรจน์
๑๗	ลำดับที่การสอบปลายภาค สอบ และ การเสนอผลงาน การนำเสนอผลงานนักศึกษาและ วิจารณ์	๔	ลำดับที่การสอบปลายภาค ผู้สอนให้ คำชี้แนะ เกี่ยวกับการ วิเคราะห์ และ แนวทางการ ปรับปรุง แนวทางในการ สร้างสรรค์ผลงานให้สามารถ นำไปใช้ได้จริง เพื่อใช้ในการทำ โครงการ สื่อ แขนงต่างๆ	อ.สมิทินันท์ ไทยรุ่งโรจน์

๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

(ระบุวิธีการประเมินผลการเรียนรู้หัวข้อย่อยแต่ละหัวข้อตามที่ปรากฏในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบของรายวิชา (Curriculum Mapping) ตามที่กำหนดในรายละเอียดของหลักสูตร สัปดาห์ที่ประเมิน และสัดส่วนของการประเมิน)

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผล การเรียนรู้	สัปดาห์ที่ ประเมิน	สัดส่วน ของการประเมินผล
จิตพิสัย เข้าชั้นเรียน การมีส่วนร่วมในการเรียน การสอน แสดงความคิดเห็น ส่งงานตรงเวลา	จิตพิสัย	ตลอดภาค การศึกษา	๑๐
ทดสอบกลางภาค	สอบ	๗	๒๐
ทดสอบปลายภาคเรียน	สอบ	๑๗	๓๐
การค้นคว้าด้วยตัวเอง/ แบบฝึกหัด/ทดสอบย่อย	ผลงาน	ตลอดภาค การศึกษา	๒๐
การค้นคว้าและการทำรายงานและนำเสนอรายงานกลุ่ม (หรือ โครงการภาพเคลื่อนไหว)	ผลงาน	๑๔-๑๖	๒๐

หมวดที่ ๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน**๑. ตำราและเอกสารหลัก**

- ๑) Before and after How to design coll Stuff .John McWade : Pearson Education Inc
- ๒) Graphic Design America .Jenny Sullivan;Rockport Publishing Inc
- ๓) Complete guide to digital color creative use of color in the digital arts
- ๔) Creative Workshop .David Sherwin , HOW books
- ๕) IllustrationCS6. Elain Weinman Peter Lourekas : Peachpit Press Berkeley .CA
- ๖) Flash Animation สำหรับงานฟรีเซนต์และเว็บไซต์. ปุณยวีร์ รุจิปริตานันท์ :บริษัท โปรวิชั่น จำกัด
- ๗) Graphic Design America .Jenny Sullivan;Rockport Publishing Inc
- ๘) สร้างเว็บและเพิ่มลูกเล่นด้วย HTML &XHTML .ประชา พฤกษ์ประเสริฐ, บริษัท ไรวา จำกัด
- ๑๐) Fundamental of Photography . ศักดิ์ระพี นพรัตน์ , บริษัทซีเอ็ด ยูเคชั่น จำกัด(มหาชน)
- ๑๒) อิน infographic training , บริษัทไลค์มี จำกัด

๒. เอกสารและข้อมูลสำคัญ**๓. เอกสารและข้อมูลแนะนำ**

- ๑) <http://www.3schools.com>

๒) <http://www.colourlovers.com>

หมวดที่๗ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- แบบทดสอบก่อนเรียน
- แบบทดสอบย่อย ข้อสอบกลางภาคและปลายภาคเรียน
- การสังเกตการณ์จากพฤติกรรมของผู้เรียน
- แบบประเมินผู้สอนโดยนักศึกษา

๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน

(ระบุวิธีการประเมินที่จะได้ข้อมูลการสอน เช่น จากผู้สังเกตการณ์ หรือทีมผู้สอน หรือผลการเรียนของนักศึกษา เป็นต้น)

ในการเก็บข้อมูลเพื่อประเมินการสอน ได้มีกลยุทธ์ ดังนี้

- การสังเกตการณ์การสอน
- ผลการทดสอบภาคปฏิบัติ

๓. การปรับปรุงการสอน

(อธิบายกลไกและวิธีการปรับปรุงการสอน เช่น คณะ/ภาควิชามีการกำหนดกลไกและวิธีการปรับปรุงการสอนไว้อย่างไรบ้าง การวิจัยในชั้นเรียน การประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน เป็นต้น)

หลังจากผลการประเมินการสอนในข้อ 2 จึงมีการปรับปรุงการสอน ดังนี้

- พัฒนาแนวจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความต้องการของนักศึกษา และบริบทของสังคม

๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

(อธิบายกระบวนการที่ใช้ในการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ของรายวิชา เช่น ทวนสอบจากคะแนนข้อสอบ หรืองานที่มอบหมาย กระบวนการอาจจะต่างกันไปสำหรับรายวิชาที่แตกต่างกัน หรือสำหรับมาตรฐานผลการเรียนรู้แต่ละด้าน)

มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์โดยรวม โดยข้อสอบจากคณะกรรมการประจำหลักสูตร ดังนี้

- พิจารณาจากผลการทดสอบ
- คณะกรรมการวิชาการประจำคณะวิทยาการจัดการตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้นักศึกษา

๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

(อธิบายกระบวนการในการนำข้อมูลที่ได้จากการประเมินจากข้อ ๑ และ ๒ มาวางแผนเพื่อปรับปรุงคุณภาพ)

จากผลการประเมิน และทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิผลรายวิชา ได้มีการวางแผนการปรับปรุงการสอน และรายละเอียดวิชา เพื่อให้เกิดคุณภาพมากขึ้น ดังนี้

- ปรับปรุงรายวิชาทุกปี หรือตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ตามข้อ 4

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

คุณลักษณะบัณฑิต รายวิชา	1. คุณธรรมจริยธรรม					2. ความรู้					3. ทักษะทางปัญญา					4. ทักษะความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบ						5. วิเคราะห์ เชิงตัวเลข การสื่อสาร เทคโนโลยี สารสนเทศ			
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6	1	2	3	
รหัสวิชา FAM1302																									
รายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่องานภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล	●	○	○	○	○	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ																									
Computer Graphic For Film and Digital Media																									

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ