



## รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)

รหัสวิชา FAM ๑๓๐๒ รายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่องานภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล  
สาขาวิชา นิเทศศาสตร์ วิทยาลัย นิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา  
ภาคการศึกษา ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๖

### หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

#### ๑. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา	FAM ๑๓๐๒
ชื่อรายวิชาภาษาไทย	คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่องานภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ	Computer Graphic for Film and Digital Media

#### ๒. จำนวนหน่วยกิต

๓ หน่วย

#### ๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

๓.๑ หลักสูตร	นิเทศศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์ (ภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล)
๓.๒ ประเภทของรายวิชา	เอกบังคับ

#### ๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

๔.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา	อาจารย์ชินกฤต อุดมลาภไพศาล
๔.๒ อาจารย์ผู้สอน	อาจารย์ชินกฤต อุดมลาภไพศาล ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ทวีพาสน์ พิชัยชาญณรงค์ ดร. สมทบ แก้วเชื้อ

#### ๕. สถานที่ติดต่อ

วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ / **email:** chinnagrit.ud@ssru.ac.th

#### ๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

๖.๑ ภาคการศึกษาที่	๒ / ๖๖
๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้	๔๐ คน ต่อกลุ่มเรียน

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

-

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

-

#### ๙. สถานที่เรียน

อาคารวิทยาลัยนิเทศศาสตร์

๑๐. วันที่จัดทำหรือปรับปรุง วันที่ ๑๐ เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๖๖  
รายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

## หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

### ๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ในประวัติ พัฒนาการ ความเข้าใจต่อความหมาย ความสำคัญ ประโยชน์ของ คอมพิวเตอร์กราฟิก มีทักษะในโปรแกรมประยุกต์ประเภทกราฟิก การใช้งานเครื่องมือ การตกแต่ง การสร้างสรรค์ และการจัดการภาพดิจิทัล เรียนรู้เครื่องมือและเทคนิคการวาดเพื่อใช้สร้างภาพประกอบ ประยุกต์ใช้ในงานที่เกี่ยวข้องกับสื่อภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลได้

### ๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

- ๒.๑ เพื่อให้เกิดความรู้และความเข้าใจ หลักการ ความสำคัญ และพื้นฐานของคอมพิวเตอร์กับการออกแบบกราฟิก
- ๒.๒ เพื่อให้ นักศึกษาสามารถใช้งานโปรแกรมประยุกต์ทางด้านกราฟิกในการจัดการสร้างสรรค์ ภาพถ่ายดิจิทัลรวมถึงงานออกแบบภาพประกอบในงานภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลได้
- ๒.๓ เพื่อเป็นแนวทางให้นักศึกษาสามารถบูรณาการความรู้ นำไปใช้ในงานอื่นๆที่เกี่ยวข้อง

## หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

### ๑. คำอธิบายรายวิชา

แนวคิด ความหมาย ประวัติ และประโยชน์คอมพิวเตอร์กราฟิก คุณลักษณะและประเภทกราฟิก พื้นฐานการตกแต่งภาพดิจิทัล การวาดภาพประกอบ การนำไปประยุกต์ใช้ในงานภาพยนตร์ และการออกแบบสื่อดิจิทัล

### ๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาคสนาม/การฝึกงาน(ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
๓๐	๐	๓๐	๗๕

### ๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

(ผู้รับผิดชอบรายวิชาโปรดระบุข้อมูล ตัวอย่างเช่น ๑ ชั่วโมง / สัปดาห์)

๓.๑ ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน ห้องพักอาจารย์ วิทยาลัยนิเทศศาสตร์

๓.๒ ปรึกษาผ่านโทรศัพท์ที่ทำงาน / มือถือ หมายเลข -

๓.๓ ปรึกษาผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) chinnagrit.ud@ssru.ac.th

๓.๔ ปรึกษาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Line) -

๓.๕ ปรึกษาผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Internet/Webboard) -

## หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

### ๑. คุณธรรม จริยธรรม

#### ๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีวินัยตรงต่อเวลาและมีความรับผิดชอบสูงทั้งต่อตนเองวิชาชีพและสังคม
- (๒) แสดงความซื่อสัตย์สุจริตอย่างสม่ำเสมอ
- (๓) ปฏิบัติหน้าที่ด้วยคุณธรรมและจริยธรรม
- (๔) เคารพในระเบียบและกฎเกณฑ์ขององค์กรและสังคม
- (๕) เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์

#### ๑.๒ วิธีการสอน

- (๑) กำหนดความรับผิดชอบ ต้องมาเรียนให้ตรงเวลา
- (๒) มอบหมายเดี่ยว
- (๓) มอบหมายงานกลุ่มและการทำงานเป็นทีมเพื่อเน้นความสามัคคี
- (๔) ตรวจงานเรียกเป็นรายบุคคลและสอบโดยต้องมีความซื่อสัตย์สุจริตในการสอบ

#### ๑.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากการเข้าเรียนตรงเวลาของนักศึกษา
- (๒) ประเมินจากการส่งงานตรงเวลาที่ได้รับมอบหมาย
- (๓) ประเมินจากความสามัคคีและการทำงานกลุ่มได้

### ๒. ความรู้

#### ๒.๑ ความรู้ที่ต้องพัฒนา

- (๑) เข้าใจและวิเคราะห์หลักการและทฤษฎีพื้นฐานด้านนิเทศศาสตร์
- (๒) สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจ และอธิบาย รวมถึงนำความรู้ทางนิเทศศาสตร์ไปประยุกต์ใช้ได้
- (๓) เข้าใจและสามารถบูรณาการหลักการของศาสตร์อื่นๆที่เกี่ยวข้องกับนิเทศศาสตร์
- (๔) เล็งเห็นการเปลี่ยนแปลงความรู้ในแนวกว้างของสาขานิเทศศาสตร์

#### ๒.๒ วิธีการสอน

- (๑) บรรยายความรู้ผ่านเอกสารต่างๆ ตัวอย่างชิ้นงานออกแบบ
- (๒) มอบหมายงาน
- (๓) มอบหมายงานเอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดและการออกแบบกราฟิก

**๒.๓ วิธีการประเมินผล**

- (๑) ประเมินจากพฤติกรรม การมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน
- (๒) ประเมินจากผลการส่งรายงานและชิ้นโครงการงาน
- (๓) ประเมินจากโครงการงาน
- (๔) ประเมินการวิเคราะห์และการพัฒนาของแต่ละบุคคล

**๓. ทักษะทางปัญญา****๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา**

- (๑) มีความสามารถในการวิเคราะห์สถานการณ์อย่างเป็นระบบ
- (๒) สามารถสืบค้นตีความและประเมินสารสนเทศทางนิเทศศาสตร์เพื่อใช้ในการแก้ปัญหาอย่างเหมาะสม
- (๓) สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหา โดยใช้หลักการทางนิเทศศาสตร์ที่ได้เรียนอย่างเหมาะสม
- (๔) มีความใฝ่หาความรู้อยู่เสมอ

**๓.๒ วิธีการสอน**

- (๑) สอนการเทคนิคการออกแบบด้วยแนวทางที่หลากหลายเพื่อนำไปใช้ให้เหมาะกับงานภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล รวมถึงกระบวนการและขั้นตอน
- (๒) สอนวิธีแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ และให้ลองไปฝึกกับสถานการณ์จริง
- (๓) จัดกลุ่มอภิปรายชิ้นงานที่นำเสนอทั้งรายบุคคลและกลุ่ม
- (๔) มอบหมายงาน
- (๕) ตรวจเช็คงานเอกสาร และชิ้นงานตลอดเวลา

**๓.๓ วิธีการประเมินผล**

- (๑) ประเมินจากพฤติกรรมและการมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน
- (๒) ประเมินจากผลกระบวนการ ขั้นตอนการผลิตชิ้นงาน
- (๓) ประเมินจากโครงการงาน
- (๔) ประเมินการวิเคราะห์และการพัฒนาของแต่ละบุคคล

**๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ****๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา**

- (๑) สามารถทำงานกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี
- (๒) มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย
- (๓) สามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์และวัฒนธรรมองค์กรที่ไปปฏิบัติได้เป็นอย่างดี
- (๔) มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับผู้ร่วมงานในองค์กรและกับบุคคลทั่วไป
- (๕) มีภาวะผู้นำ

**๔.๒ วิธีการสอน**

- (๑) มอบหมายงานที่ต้องทำร่วมกัน
- (๒) แบ่งกลุ่มให้เลือกหน้าที่ตนเอง
- (๓) มอบหมายงานบุคคล ตรวจงานรายบุคคล
- (๔) ตรวจงานกลุ่มเป็นระยะ และ สอบถามถึงปัญหา

(๕) มอบหมายงานเดี่ยวที่ตนเองต้องรับผิดชอบ

#### ๔.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากพฤติกรรม การมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน
- (๒) ประเมินจากผลการส่งรายงานเอกสาร
- (๓) ประเมินจากงาน ที่นำมาส่ง
- (๔) ประเมินการวิเคราะห์และการพัฒนาของแต่ละบุคคล

### ๕. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

#### ๕.๑ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีทักษะการใช้ภาษาไทยอธิบายหลักการและสถานการณ์
- (๒) สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการเก็บข้อมูลและนำเสนอรายงาน
- (๓) มีความรู้พื้นฐานทางคณิตศาสตร์และสถิติ
- (๔) ใช้ภาษาอังกฤษสื่อสารได้

#### ๕.๒ วิธีการสอน

- (๑) อธิบายวิธีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อใช้ในการสืบค้นข้อมูลเพื่อหาข้อมูลอ้างอิง ในการประกอบภาพและวาดภาพประกอบ รวมถึงเทคนิควิธีการต่างๆ นอกจากในชั้นเรียน
- (๒) สามารถใช้เทคโนโลยีการสื่อสารและสารสนเทศในการติดต่อสื่อสาร ส่งโครงการและการนำเสนอ ผลงาน ผ่านแพลตฟอร์มต่างๆ ที่กำหนดได้
- (๓) บรรยายและแจกเอกสารการสอนที่เป็นภาษาอังกฤษ

#### ๕.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน
- (๒) ประเมินจากผลการส่งรายงานเอกสารและการมีส่วนร่วมอภิปรายชิ้นงาน
- (๓) ประเมินจากโครงการที่นำส่ง
- (๔) ประเมินการวิเคราะห์และการพัฒนาของแต่ละบุคคล

### ๖. ด้านอื่นๆ

ไม่มี

### หมายเหตุ

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

ซึ่งจะปรากฏอยู่ในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้อิงจากหลักสูตรรายวิชา (Curriculum Mapping)

## หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล

### ๑. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	การประเมินผล
๑	วัตถุประสงค์ ข้อ (๑) หัวข้อและรายละเอียด ๑.แนะนำการเรียนการสอน ก่อนเริ่มเรียน ระเบียบ เนื้อหา รายวิชา การประเมินผล ๒. พัฒนาการคอมพิวเตอร์ กราฟิก และปัญญาประดิษฐ์สร้าง (Generative AI)	๔	รูปแบบ <b>Onsite</b> -ทดสอบก่อนเรียน (Pre-Test) -บรรยาย พร้อมยกตัวอย่าง อภิปราย -ไฟล์นำเสนอ (PPT) วิดีโอคลิป, YouTube -ลงชื่อเข้าออกจากชั้นเรียน	- แบบประเมินการมีส่วนร่วม - แบบทดสอบก่อนเรียน
๒	วัตถุประสงค์ ข้อ (๑),(๒) หัวข้อและรายละเอียด ๑. พื้นฐานกราฟิกกับการออกแบบบนคอมพิวเตอร์ (องค์ประกอบกราฟิก โหมดสี แบบอักษร รูปแบบไฟล์ ความละเอียด) ๒. การใช้งาน Photoshop เบื้องต้น (การควบคุมเครื่องมือพื้นฐาน)	๔	รูปแบบ <b>On Demand (1)</b> ผ่าน Moodle <a href="https://elcca.ssru.ac.th/chinnagrit_ud">https://elcca.ssru.ac.th/chinnagrit_ud</a> - ศึกษาเนื้อหาจาก Video การใช้โปรแกรมประยุกต์ (Adobe Photoshop) ตามหัวข้อ และผู้เรียนทดลองปฏิบัติ -ไฟล์เอกสาร (pdf)	- ประเมินความรู้รายบุคคล (แบบประเมินความรู้เรื่องความรู้พื้นฐานคอมพิวเตอร์ กราฟิก)
๓	วัตถุประสงค์ ข้อ (๑),(๒) หัวข้อและรายละเอียด การใช้งาน Photoshop เบื้องต้น (การควบคุมเครื่องมือพื้นฐาน)	๔	รูปแบบ <b>On Demand (2)</b> ผ่าน Moodle <a href="https://elcca.ssru.ac.th/chinnagrit_ud">https://elcca.ssru.ac.th/chinnagrit_ud</a> - ศึกษาเนื้อหาจาก Video การใช้โปรแกรมประยุกต์ (Adobe Photoshop) ตามหัวข้อ และผู้เรียนทดลองปฏิบัติ -ไฟล์เอกสาร (pdf)	- ประเมินความรู้รายบุคคล (แบบประเมินความรู้เรื่องพื้นฐานเครื่องมือ Photoshop)
๔	วัตถุประสงค์ ข้อ (๑),(๒) หัวข้อและรายละเอียด	๔	รูปแบบ <b>Onsite</b> -บรรยายและสาธิตการใช้โปรแกรมประยุกต์	- ประเมินจากการทดสอบย่อย การปฏิบัติใช้งานโปรแกรม

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	การประเมินผล
	๑. เครื่องมือการเลือก (Selection Tools) การจัดการเลเยอร์ (Layer) ๒. เครื่องมือ Generative Fill		(Adobe Photoshop) ผู้เรียนทดลองปฏิบัติ -ไฟล์เอกสาร (pdf) -ลงชื่อเข้าออกจากชั้นเรียน	โดยใช้การให้คะแนนแบบรูบริค (แบบประเมินรายบุคคล) - แบบประเมินการมีส่วนร่วม
๕	วัตถุประสงค์ ข้อ (๑),(๒) หัวข้อและรายละเอียด การบังภาพ แชนเนลสี และการปรับแต่งสีภาพ	๔	รูปแบบ <b>Onsite</b> -บรรยายและสาธิตการใช้โปรแกรมประยุกต์ (Adobe Photoshop) ผู้เรียนทดลองปฏิบัติ - วิดีโอคลิป, YouTube -ลงชื่อเข้าออกจากชั้นเรียน	- ประเมินจากการทดสอบย่อย การปฏิบัติใช้งานโปรแกรม โดยใช้การให้คะแนนแบบรูบริค (แบบประเมินรายบุคคล) - แบบประเมินการมีส่วนร่วม
๖	วัตถุประสงค์ ข้อ (๑),(๒) หัวข้อและรายละเอียด เทคนิคการรีทัชภาพ (Photo Retouching)	๔	รูปแบบ <b>On Demand (3)</b> ผ่าน Moodle <a href="https://elcca.ssru.ac.th/chinnagrit_ud">https://elcca.ssru.ac.th/chinnagrit_ud</a> - ศึกษาเนื้อหาจาก Video การใช้โปรแกรมประยุกต์ (Adobe Photoshop) ตามหัวข้อ และผู้เรียนทดลองปฏิบัติ	
๗	วัตถุประสงค์ ข้อ (๑),(๒) หัวข้อและรายละเอียด การออกแบบและจัดวางองค์ประกอบของภาพ (Photo Manipulation)	๔	รูปแบบ <b>Onsite</b> -บรรยายและสาธิตการใช้โปรแกรมประยุกต์ (Adobe Photoshop) ผู้เรียนทดลองปฏิบัติ -ไฟล์เอกสาร (pdf), วิดีโอคลิป, YouTube -ลงชื่อเข้าออกจากชั้นเรียน -มอบหมายงานครั้งที่ 1 (รายบุคคล)	- ประเมินจากการทดสอบย่อย การปฏิบัติใช้งานโปรแกรม โดยใช้การให้คะแนนแบบรูบริค (แบบประเมินรายบุคคล) - แบบประเมินการมีส่วนร่วม
๘	สัปดาห์สอบกลางภาค			
๙	วัตถุประสงค์ ข้อ (๑),(๒) หัวข้อและรายละเอียด การใช้งาน Illustrator เบื้องต้น (การควบคุมเครื่องมือพื้นฐาน)	๔	รูปแบบ <b>On Demand (4)</b> ผ่าน Moodle <a href="https://elcca.ssru.ac.th/chinnagrit_ud">https://elcca.ssru.ac.th/chinnagrit_ud</a> - ศึกษาเนื้อหาจาก Video การใช้โปรแกรมประยุกต์ (Adobe Illustrator) ตามหัวข้อ และผู้เรียนทดลองปฏิบัติ - วิดีโอคลิป, YouTube - ส่งมอบโครงงานบุคคล ชิ้นงานที่ 1 ผ่าน Google Form ใน Google Classroom ของชั้นเรียน	- ประเมินความรู้รายบุคคล (แบบประเมินความรู้เรื่องพื้นฐานเครื่องมือ Illustrator) - ประเมินโครงงานการประกอบภาพดิจิทัล (แบบประเมินโครงงานบุคคล)
๑๐	วัตถุประสงค์ ข้อ (๑),(๒) หัวข้อและรายละเอียด เครื่องมือวาดภาพ การจัดการวัตถุ และเลเยอร์	๔	รูปแบบ <b>Onsite</b> -บรรยายและสาธิตการใช้โปรแกรมประยุกต์ (Adobe Illustrator) ผู้เรียนทดลองปฏิบัติ -ไฟล์เอกสาร (pdf), วิดีโอคลิป, YouTube -ลงชื่อเข้าออกจากชั้นเรียน	- ประเมินจากการทดสอบย่อย การปฏิบัติใช้งานโปรแกรม โดยใช้การให้คะแนนแบบรูบริค (แบบประเมินรายบุคคล) - แบบประเมินการมีส่วนร่วม
๑๑	วัตถุประสงค์ ข้อ (๑),(๒)	๔	รูปแบบ <b>On Demand (5)</b> ผ่าน Moodle <a href="https://elcca.ssru.ac.th/chinnagrit_ud">https://elcca.ssru.ac.th/chinnagrit_ud</a>	

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	การประเมินผล
	หัวข้อและรายละเอียด เทคนิคการวาด 1 (Line, Shape and Pencil Tool)		- ศึกษาเนื้อหาจาก Video การใช้โปรแกรมประยุกต์ (Adobe Illustrator) ตามหัวข้อ และผู้เรียนทดลองปฏิบัติ -ไฟล์เอกสาร (pdf), วิดีโอคลิป, YouTube	
๑๒	วัตถุประสงค์ ข้อ (๑),(๒) หัวข้อและรายละเอียด เทคนิคการวาด 2 (Pen and Brush Tool)	๔	รูปแบบ <b>Onsite</b> -บรรยายและสาธิตการใช้โปรแกรมประยุกต์ (Adobe Illustrator) ผู้เรียนทดลองปฏิบัติ - วิดีโอคลิป, YouTube -ลงชื่อเข้าออกจากชั้นเรียน	- ประเมินจากการทดสอบย่อย การปฏิบัติใช้งานโปรแกรม โดยใช้การให้คะแนนแบบรูบริค (แบบประเมินรายบุคคล) - แบบประเมินการมีส่วนร่วม
๑๓	วัตถุประสงค์ ข้อ (๑),(๒),(๓) หัวข้อและรายละเอียด การจัดการสี และเครื่องมือ Gradient, Blends และ Patterns	๔	รูปแบบ <b>Onsite</b> -บรรยายและสาธิตการใช้โปรแกรมประยุกต์ (Adobe Illustrator) ผู้เรียนทดลองปฏิบัติ -ไฟล์เอกสาร (pdf), วิดีโอคลิป, YouTube -ลงชื่อเข้าออกจากชั้นเรียน -มอบหมายโครงงานกลุ่ม -ส่งมอบโครงงานบุคคล ผ่าน Google Form ใน Google Classroom ของชั้นเรียน	- ประเมินจากการทดสอบย่อย การปฏิบัติใช้งานโปรแกรม โดยใช้การให้คะแนนแบบรูบริค (แบบประเมินรายบุคคล) - แบบประเมินการมีส่วนร่วม
๑๔	วัตถุประสงค์ ข้อ (๑),(๒) หัวข้อและรายละเอียด การประยุกต์ใช้งาน คอมพิวเตอร์กราฟิก: ออกแบบ สัญลักษณ์, โลโก้	๔	รูปแบบ <b>Onsite</b> -บรรยายและสาธิตการใช้โปรแกรมประยุกต์ (Adobe Illustrator) ผู้เรียนทดลองปฏิบัติ - วิดีโอคลิป, YouTube -ลงชื่อเข้าออกจากชั้นเรียน	- ประเมินจากการทดสอบย่อย การปฏิบัติใช้งานโปรแกรม โดยใช้การให้คะแนนแบบรูบริค (แบบประเมินรายบุคคล) - แบบประเมินการมีส่วนร่วม
๑๕	วัตถุประสงค์ ข้อ (๑),(๒) หัวข้อและรายละเอียด การประยุกต์ใช้งาน คอมพิวเตอร์กราฟิก: ออกแบบ โปสเตอร์	๔	รูปแบบ <b>Onsite</b> -บรรยายและสาธิตการใช้โปรแกรมประยุกต์ (Adobe Illustrator) ผู้เรียนทดลองปฏิบัติ - วิดีโอคลิป, YouTube -ลงชื่อเข้าออกจากชั้นเรียน	- แบบประเมินการมีส่วนร่วม
๑๖	วัตถุประสงค์ ข้อ (๓) หัวข้อและรายละเอียด ประมวลการเรียนรู้ในรายวิชา และทดสอบภาคปฏิบัติ	๔	รูปแบบ <b>Onsite</b> - ทดสอบภาคปฏิบัติ (ปลายภาค) - ส่งมอบโครงงานบุคคล ๒ ผ่าน Google Form ใน Google Classroom ของชั้นเรียน	- ประเมินจากการทดสอบ การปฏิบัติและประยุกต์ใช้งาน โปรแกรม โดยใช้การให้คะแนนแบบรูบริค (แบบประเมินรายบุคคล) - ประเมินโครงงานออกแบบโปสเตอร์ภาพยนตร์ (แบบประเมินโครงงานบุคคล)
๑๗	สัปดาห์สอบปลายภาค			



สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	การประเมินผล

## ๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
๑.๑, ๑.๒, ๑.๔, ๑.๕	คะแนนจิตพิสัย (การเข้าชั้นเรียน / มารยาท / การแต่งกาย)	ตลอดภาคการศึกษา	๑๐
๒.๒, ๒.๔ ๓.๒, ๓.๓, ๓.๔ ๕.๑, ๕.๒, ๕.๔	คะแนนโครงการรายบุคคล (ชิ้นงานที่ 1 และ 2)	๙, ๑๖	๖๐
๓.๒, ๕.๑, ๕.๒, ๕.๔	คะแนนทดสอบย่อย และสอบปฏิบัติ (การใช้งานเครื่องมือ)	ตลอดภาคการศึกษา	๓๐

## หมวดที่ ๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

### ๑. ตำราและเอกสารหลัก

- ๑) ชินกฤต อุดมลาภไพศาล. (กรกฎาคม 2565). เอกสารประกอบการสอนวิชา CFD 1204 คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่องานภาพยนตร์, กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- ๒) เกียรติพงษ์ บุญจิตร. (2563). *Photoshop CC 2020 Professional Guide*. กรุงเทพฯ: ไอดีซี พรีเมียร์.
- ๓) วสันต์ ฟิ่งพูนผล. (2565). *ILLUSTRATOR CC 2022 Professional Guide*. กรุงเทพฯ: ไอดีซี พรีเมียร์.
- ๔) Faulkner, A., Chavez, C. (2021). *Adobe Photoshop Classroom in a Book (2022 release)*. California: Adobe Press.
- ๕) Wood, B. (2022). *Adobe Illustrator Classroom in a Book (2023 release)*. California: Adobe Press.

### ๒. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

- ๑) <https://www.youtube.com/c/BStudioThailand>
- ๒) <https://www.youtube.com/c/MaxbandTV>
- ๓) <https://www.youtube.com/c/JackiePixart>

๔) <https://www.youtube.com/c/PhotoHackz>

๕) <https://www.youtube.com/c/GorraDesign>

๖) <https://www.youtube.com/user/TastyTuts>

## หมวดที่ ๗ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

### ๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- การสนทนาระหว่างอาจารย์และนักศึกษา
- การสังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียนของนักศึกษา
- แบบประเมินผู้สอนและรายวิชา

### ๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- ผลการปฏิบัติงานในชั้นเรียนของนักศึกษา
- ผลการเรียน และผลงานโดยรวมของนักศึกษา

### ๓. การปรับปรุงการสอน

- การประชุมระหว่างอาจารย์ผู้สอนเพื่อหาแนวทางพัฒนารายวิชา
- ข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
- ศึกษาและupdate กรณีศึกษาให้ทันกับเหตุการณ์

### ๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

- การทวนสอบให้คะแนนจากกรรมการกำกับมาตรฐานวิชาการ ตรวจสอบผลการเรียนการสอน ผลงานนักศึกษา และการประเมินผล

### ๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

- ทบทวนและปรับปรุงการเนื้อหาวิชาตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบมาตรฐานสัมฤทธิ์ผล

\*\*\*\*\*

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

รายวิชา	คุณธรรม จริยธรรม					ความรู้					ทักษะทางปัญญา					ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบ						ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ			ทักษะด้านอื่น ๆ
	๑	๒	๓	๔	๕	๑	๒	๓	๔	๕	๑	๒	๓	๔	๕	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๑	๒	๓	
หมวดวิชา ศึกษาทั่วไป																									
รหัสวิชา FAM ๑๓๐๒	●	○	○	○	○	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ชื่อรายวิชา คอมพิวเตอร์ กราฟิกเพื่องาน ภาพยนตร์และสื่อ ดิจิทัล																									

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ