

รายละเอียดของรายวิชาตามเกณฑ์คุณภาพหลักสูตรแบบมุ่งเน้นผลลัพธ์การเรียนรู้

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
ภาคเรียนที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2568

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา : 4131201
ภาษาไทย : คอมพิวเตอร์กราฟิกและออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อชุมชน
ภาษาอังกฤษ : Graphic Design and Community Publishing
จำนวนหน่วยกิต : 3(2-2-5)

2. คำอธิบายรายวิชา (Course Description)

(ภาษาไทย) หลักการ รูปแบบ และแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบกราฟิกสื่อสิ่งพิมพ์ บรรจุภัณฑ์ ขั้นตอน การวางแผนงาน การวิเคราะห์ข้อมูลความต้องการผู้บริโภค เทคโนโลยีที่ใช้ในการออกแบบกราฟิกฉลากและบรรจุภัณฑ์บนวัสดุใช้พิมพ์ หลักการจัดองค์ประกอบด้านสี ภาพประกอบ สัญลักษณ์และตัวอักษรบนบรรจุภัณฑ์ ข้อกำหนดกฎหมายในงานออกแบบฉลาก เพื่อนำมาใช้กับชุมชนและท้องถิ่น

(ภาษาอังกฤษ) Principles, formats and concepts of graphic design for print media; packaging, procedures, task planning; data analysis of consumers demands; technology used in graphic labels design and packaging on printed materials; principles of color composition, illustration, symbols and letters on packaging; legal requirements in label design; symbol usages for application in communities and locals

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

ประเภทหมวดวิชา

- ☐ หมวดวิชาศึกษาทั่วไป
- ☒ หมวดวิชาเฉพาะ
- ☐ วิชาแกน
 - ☒ วิชาบังคับ
 - ☐ วิชาบังคับเลือก
 - ☐ วิชาเลือก
 - ☐ วิชาพื้นฐานวิชาชีพและวิชาชีพ หรือสหกิจศึกษา
- ☐ หมวดวิชาเลือกเสรี

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา และอาจารย์ผู้สอน

ชื่อ - สกุล	วุฒิการศึกษา	จำนวนชั่วโมง	ภาระงาน
อาจารย์ผู้สอน : อาจารย์ ดร.นิธินันท์ มาตา	ปร.ด. (เทคโนโลยีสารสนเทศ)	4	15
อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา : ผู้ช่วยศาสตราจารย์วรินทร์พิพัชร วัชรพงษ์เกษม			

5. ภาคการศึกษาที่ 1/2568 ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) -

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) -

8. รายวิชาบูรณาการ (Integrated Course) -

9. สิ่งปรับปรุงแก้ไขจากการสอนครั้งที่ผ่านมา

ปรับเนื้อหาการปฏิบัติใช้งาน AI เพื่อส่งเสริมการออกแบบอินโฟกราฟิกและการออกแบบโปสเตอร์

10. วันที่คณะกรรมการรายวิชาให้ความเห็นชอบ วันที่ 13 พฤษภาคม พ.ศ. 2568

11. วันที่จัดทำหรือปรับปรุง รายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด วันที่ 13 พฤษภาคม พ.ศ. 2568

หมวดที่ 2 ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course-level Learning Outcomes: CLOs)

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรที่สอดคล้องกับรายวิชา

ตารางที่ 1: ความสัมพันธ์ระหว่างรายวิชา และ ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)

รหัสและชื่อรายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (Program Learning Outcomes: PLOs)					
	PLO 1	PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5	PLO 6
4131201 คอมพิวเตอร์กราฟิกและออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อชุมชน				●		

2. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา(CLOs)

CLO1: อธิบาย และสรุปหลักการและองค์ประกอบพื้นฐานของงานออกแบบกราฟิกสื่อสิ่งพิมพ์และบรรจุภัณฑ์ พร้อมทั้งแปลความและยกตัวอย่างข้อกำหนดทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับฉลากในบริบทชุมชนและท้องถิ่นได้ (K2)

CLO2: ปฏิบัติตามแนวคิดการออกแบบการฟิกสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อออกแบบร่างฉลาก/บรรจุภัณฑ์จากตัวอย่าง และใช้เครื่องมือออกแบบตามที่กำหนดได้ (S1)

หมวดที่ 3 แผนการสอนและการประเมินผล วิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อชุมชน

1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	CLO	หัวข้อเรื่อง/รายละเอียด	จำนวน ชม.		วัตถุประสงค์รายหัวข้อ (Behavioral objective; BLO)	การจัดกระบวนการเรียนรู้/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			กิจกรรมใน ชั้นเรียน	ฝึกปฏิบัติ			
สัปดาห์ที่ 1	CLO1 CLO2	แนะนำรายวิชา สรุปขอบเขตเนื้อหา รูปแบบการเรียน การวัดผล แนวปฏิบัติด้านจริยธรรมในการเรียน ทฤษฎี: บทที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก ปฏิบัติ: แนะนำโปรแกรม Adobe Photoshop และการเริ่มต้นใช้งานเบื้องต้น	2	2	LO1-1: อธิบายความหมายและองค์ประกอบพื้นฐานของคอมพิวเตอร์กราฟิก พร้อมยกตัวอย่างการประยุกต์ใช้ในงานสื่อสิ่งพิมพ์และบรรจุภัณฑ์ได้ถูกต้อง LO1-2: ปฏิบัติการเริ่มต้นใช้ Adobe Photoshop ได้ เช่น การตั้งค่าไฟล์ใหม่ การนำเข้าภาพ และการจัดการเลเยอร์พื้นฐาน เพื่อเตรียมชิ้นงานกราฟิกได้ LO1-3: แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมในการเรียนและการทำงานกราฟิก โดยเคารพลิขสิทธิ์ผลงาน ไม่ลอกเลียน และมีความรับผิดชอบต่อการส่งงานและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	TLA: การบรรยาย ยกตัวอย่างสถานการณ์จริง โปรแกรม Adobe Photoshop สื่อที่ใช้: เอกสารประกอบการสอน และแบบฝึกปฏิบัติ การประเมินผล: การมีส่วนร่วมในกิจกรรมและการอภิปราย งานที่ได้รับมอบหมายเบื้องต้น การสังเกตพฤติกรรมด้านจริยธรรม	นิพนธ์ มาตา
สัปดาห์ที่ 2	CLO1 CLO2	ทฤษฎี: บทที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก (ต่อ) ปฏิบัติ: การจัดการ Layer และการสร้าง Cinema Graph ด้วย Photoshop	2	2	LO2-1: อธิบายประเภทไฟล์รูปภาพ คุณสมบัติพื้นฐาน (เช่น ความละเอียด สี โปรไฟล์) และเกณฑ์การเลือกใช้ให้เหมาะกับงานสื่อสิ่งพิมพ์/ดิจิทัลได้ LO2-2: ปฏิบัติการจัดการเลเยอร์ใน Photoshop ได้อย่างถูกต้อง เช่น การสร้าง/จัดลำดับ/จัดกลุ่ม/ปรับโหมดผสมผสาน (Blending Mode) เพื่อเตรียมชิ้นงานเคลื่อนไหว LO2-3: สร้างสรรค์ Cinema Graph ขึ้นพื้นฐานได้ โดยกำหนดบริเวณเคลื่อนไหวและคงภาพนิ่งให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การสื่อสารของงาน	TLA: การบรรยายและยกตัวอย่าง การสาธิตการใช้ Adobe Photoshop การฝึกใช้ Layer และสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ Cinema Graph สื่อที่ใช้: เอกสารประกอบการสอน และแบบฝึกปฏิบัติ เข้าใจจากกิจกรรมอภิปราย การสังเกตพฤติกรรมการใช้งานโปรแกรมอย่างมีจริยธรรม งานมอบหมายเกี่ยวกับการจัดการ Layer และกราฟิกเบื้องต้น แบบประเมินการให้คะแนนแบบ Rubric score	นิพนธ์ มาตา
สัปดาห์ที่ 3	CLO1 CLO2	ทฤษฎี: บทที่ 2 ความหมายของเอฟเฟกต์ / สีในงานออกแบบสื่อ ปฏิบัติ: การปรับแต่งภาพ (Retouch), การใช้งาน Filter, การทำ Fantasy Artwork	2	2	LO3-1: อธิบายหลักการใช้สีและเอฟเฟกต์ในงานสื่อสิ่งพิมพ์ พร้อมวิเคราะห์ผลกระทบต่อการสื่อสารและอารมณ์ของผู้อ่านได้อย่างถูกต้อง LO3-2: ปฏิบัติการปรับแต่งภาพด้วยเครื่องมือ Retouch และ Filter ใน Photoshop ได้อย่างเหมาะสม โดยรักษาความสมจริงของภาพและคุณภาพสำหรับงานพิมพ์	TLA: การบรรยาย สาธิต และฝึกปฏิบัติด้วย Adobe Photoshop ยกกรณีศึกษาการใช้ภาพอย่างมีจริยธรรม สื่อที่ใช้: เอกสารประกอบการสอน โปรแกรม Adobe Photoshop การให้	นิพนธ์ มาตา

สัปดาห์ที่	CLO	หัวข้อเรื่อง/รายละเอียด	จำนวน ชม.		วัตถุประสงค์รายหัวข้อ (Behavioral objective; BLO)	การจัดกระบวนการเรียนรู้/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			กิจกรรมใน ชั้นเรียน	ฝึกปฏิบัติ			
		และ Retouch ใน Adobe Photoshop			LO3-3: สร้างชิ้นงาน Fantasy Artwork ขึ้นพื้นฐานได้ โดยประยุกต์ใช้เลเยอร์ มาสก์ และเอฟเฟกต์สีให้สอดคล้องกับแนวคิดการสื่อสารของงาน	โจทย์สร้าง Fantasy Artwork จากภาพจริง การประเมินผล: ประเมินชิ้นงาน Fantasy ที่ส่ง สังเกตพฤติกรรมและวินัยในการใช้งานโปรแกรม ตรวจสอบความคิดสร้างสรรค์และความเหมาะสมของการสื่อสาร แบบประเมินการให้คะแนนแบบ Rubric score	
สัปดาห์ที่ 4	CLO1 CLO2	ทฤษฎี: บทที่ 2 ความหมายของเอฟเฟกต์ / สีในงานออกแบบสื่อ ปฏิบัติ: การทำภาพซ้อนด้วย Blending Mode การปรับแสง / เงา / คอนทราสต์	2	2	LO4-1: อธิบายหลักการใช้เอฟเฟกต์สีร่วมกับ Blending Mode และการปรับแสง/เงา/คอนทราสต์ เพื่อเสริมการสื่อสารของภาพในงานสิ่งพิมพ์ได้ถูกต้อง LO4-2: ปฏิบัติการซ้อนภาพด้วย Blending Mode และปรับค่าแสง เงา คอนทราสต์ ได้อย่างเหมาะสมและควบคุมคุณภาพไฟล์สำหรับงานพิมพ์	TLA: อภิปรายตัวอย่างงานจริง สาธิตเทคนิค Blending Mode ฝึกสร้างภาพที่ใช้การซ้อนและปรับค่าแสงเงาให้เหมาะสมเนื้อหา สื่อที่ใช้: เอกสารประกอบการสอน โปรแกรม Adobe Photoshop การประเมินผล: ประเมินชิ้นงานภาพซ้อนที่นักศึกษาส่ง ตรวจสอบการประยุกต์ใช้เทคนิคอย่างมีวัตถุประสงค์ แบบประเมินการให้คะแนนแบบ Rubric score	นิธินันท์ มาตา
สัปดาห์ที่ 5	CLO1 CLO2	ทฤษฎี: บทที่ 3 การจัดองค์ประกอบกราฟิก ปฏิบัติ: การจัดวางองค์ประกอบกราฟิกและ Warp Text ด้วย Adobe Photoshop	2	2	LO5-1: อธิบายหลักการจัดองค์ประกอบกราฟิก (เช่น ระยะห่าง ลำดับชั้น การขึ้นน้ำสายตา กฎสามส่วน กริด) และความสัมพันธ์กับการสื่อสารในงานพิมพ์ได้ถูกต้อง LO5-2: ปฏิบัติการจัดวางองค์ประกอบและตัวอักษรด้วยเครื่องมือ Warp Text ใน Photoshop ได้อย่างเหมาะสมกับโครงร่างเลย์เอาต์และการอ่านรู้เรื่อง LO5-3: ประเมินความสมดุลและความชัดเจนของเลย์เอาต์ที่ออกแบบ พร้อมให้เหตุผลในการเลือกการจัดวางและการจัดรูปตัวอักษรได้	TLA: การบรรยายด้วยตัวอย่างงานจริง สาธิตการใช้งานเครื่องมือ Photoshop ฝึกปฏิบัติการจัดองค์ประกอบและ Warp Text โปรแกรม Adobe Photoshop การประเมินผล: การประเมินความเข้าใจจากการบรรยายและอภิปราย ผลงานที่ออกแบบองค์ประกอบกราฟิกและ Warp Text การสังเกตพฤติกรรมด้านจริยธรรมในการจัดวางเนื้อหา แบบประเมินการให้คะแนนแบบ Rubric score	นิธินันท์ มาตา

สัปดาห์ที่	CLO	หัวข้อเรื่อง/รายละเอียด	จำนวน ชม.		วัตถุประสงค์รายหัวข้อ (Behavioral objective; BLO)	การจัดกระบวนการเรียนรู้/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			กิจกรรมใน ชั้นเรียน	ฝึกปฏิบัติ			
สัปดาห์ที่ 6	CLO1 CLO2	ทฤษฎี: บทที่ 4 การประยุกต์ใช้ Generative - AI tool เพื่อการออกแบบกราฟิกคอนเทนต์และผลิตภัณฑ์ ปฏิบัติ: การใช้ ChatGPT, Canva, และ Stable Diffusion ในการสร้างสรรค์ภาพประกอบสำหรับสื่อสิ่งพิมพ์หรือชุมชน	2	2	LO6-1: อธิบายแนวคิด การทำงาน และข้อควรคำนึงด้านจริยธรรม/ลิขสิทธิ์ของ Generative AI สำหรับงานออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์และชุมชนได้ถูกต้อง LO6-2: ออกแบบ Prompt และสร้างสรรค์ภาพประกอบด้วย ChatGPT/Canva/Stable Diffusion ได้ โดยกำหนดสไตล์ องค์ประกอบ และความละเอียดให้เหมาะสมกับงานพิมพ์ LO6-3: ประเมินคุณภาพและความเหมาะสมของภาพที่ได้จาก AI กับบริบทชุมชน/วัตถุประสงค์การสื่อสาร พร้อมปรับแก้เพื่อใช้งานจริงได้	TLA: บรรยายพร้อมยกตัวอย่าง สาธิตการใช้งานจริงด้วย ChatGPT, Canva, Stable Diffusion ฝึกออกแบบ Prompt และสร้างภาพจาก AI Tools (เช่น Canva AI Text to Image) สื่อที่ใช้: เอกสารประกอบการสอน ChatGPT, Canva, Stable Diffusion การประเมินผล: ประเมินคุณภาพของภาพที่สร้างด้วย AI ตามบริบทที่กำหนด การสะท้อนแนวคิดจากกิจกรรมออกแบบ Prompt แบบประเมินการให้คะแนนแบบ Rubric score	นิพนธ์ มาตา
สัปดาห์ที่ 7	CLO1 CLO2	ทฤษฎี: บทที่ 4 การประยุกต์ใช้ Generative - AI tool เพื่อการออกแบบกราฟิกคอนเทนต์และผลิตภัณฑ์ (ต่อ) ปฏิบัติ: ออกแบบสื่อด้วย Midjourney หรือ Canva AI	2	2	LO7-1: อธิบายหลักการทำงานและข้อจำกัดของโมเดลภาพเชิงกำเนิด (เช่น การควบคุมสไตล์ องค์ประกอบ และโทนสี) เพื่อใช้ตัดสินใจเลือกเครื่องมือให้เหมาะกับงานสิ่งพิมพ์/ชุมชน LO7-2: ออกแบบและปรับแต่ง Prompt ใน Midjourney/Canva AI เพื่อได้ภาพที่สอดคล้องบริบทงานสิ่งพิมพ์ โดยคุมสัดส่วนภาพ ความละเอียด และองค์ประกอบให้พร้อมใช้งานจริง LO7-3: ผลิตภาพที่สร้างจาก AI เข้ากับเลย์เอาต์สื่อสิ่งพิมพ์เบื้องต้น และระบุการอ้างอิง/ข้อพึงปฏิบัติด้านจริยธรรม/ลิขสิทธิ์ได้	TLA: บรรยายแบบมีตัวอย่างจริง สาธิตการใช้งาน Midjourney, Canva AI ให้โจทย์ Project-based และ Problem-based Learning: สร้างภาพสื่อสำหรับท้องถิ่น สื่อที่ใช้: เอกสารประกอบการสอน Midjourney, Canva AI การประเมินผล: ประเมินคุณภาพของภาพที่สร้างจากโมเดล AI ตรวจสอบการออกแบบ Prompt ให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ ความคิดสร้างสรรค์และการนำเสนอชิ้นงาน แบบประเมินการให้คะแนนแบบ Rubric score	นิพนธ์ มาตา
สัปดาห์ที่ 8		สอบกลางภาค – ครอบคลุมเนื้อหาตั้งแต่บทที่ 1-4 และงานปฏิบัติที่เกี่ยวข้อง			วัดผลประเมินผลเพื่อสะท้อนความรู้และทักษะตามผลลัพธ์การเรียนรู้ CLO1-CLO2	TLA: การทดสอบกลางภาค สื่อที่ใช้: แบบทดสอบกลางภาค การประเมินผล: แบบตรวจการให้คะแนนแบบอัตนัย	นิพนธ์ มาตา

สัปดาห์ที่	CLO	หัวข้อเรื่อง/รายละเอียด	จำนวน ชม.		วัตถุประสงค์รายหัวข้อ (Behavioral objective; BLO)	การจัดกระบวนการเรียนรู้/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			กิจกรรมใน ชั้นเรียน	ฝึกปฏิบัติ			
สัปดาห์ที่ 9	CLO1 CLO2	ทฤษฎี: บทที่ 5 หลักการ ออกแบบโลโก้ ปฏิบัติ: ออกแบบโลโก้ด้วย Adobe Illustrator โดย คำนึงถึงการสื่อสารและ จริยธรรมในการนำเสนอ	2	2	LO9-1: อธิบายหลักการออกแบบโลโก้ (ความเรียบง่าย ความจดจำ การใช้งานได้หลากหลายแบบ สี ฟอนต์ และ สัดส่วน) ให้เหมาะสมกับบริบทแบรนด์/ชุมชนได้ LO9-2: ปฏิบัติการออกแบบโลโก้ใน Adobe Illustrator ได้ เช่น สร้างเวกเตอร์ จัดโครงสร้างรูปทรง/ตัวอักษร กำหนดสี และเตรียมไฟล์ใช้งานจริง	TLA: การบรรยาย, ยกตัวอย่างโลโก้จริง การสาธิตและฝึกออกแบบด้วย Adobe Illustrator สื่อที่ใช้: เอกสารประกอบการสอน Adobe Illustrator แนวคิดและแบบร่างโลโก้ ตรวจสอบความ รับผิดชอบด้านลิขสิทธิ์และการอ้างอิงอย่าง เหมาะสม แบบประเมินการให้คะแนนแบบ Rubric score	นิธินันท์ มาตา
สัปดาห์ที่ 10	CLO1 CLO2	ทฤษฎี: บทที่ 5 หลักการ ออกแบบโลโก้ (ต่อ) ปฏิบัติ: ออกแบบกราฟิกที่ ซับซ้อน เช่น Packaging หรือ Infographic ด้วย Pattern และ Mask	2	2	LO10-1: อธิบายหลักการใช้ Pattern และ Mask ในการ พัฒนาเลย์เอาต์กราฟิกที่ซับซ้อน (เช่น บรรจุภัณฑ์/อินโฟ กราฟิก) ให้สอดคล้องกับการสื่อสารและข้อกำหนดงาน พิมพ์ได้ LO10-2: ปฏิบัติการสร้างและประยุกต์ใช้ Pattern/Clipping Mask/Opacity Mask ใน Adobe Illustrator เพื่อพัฒนาชิ้นงาน Packaging หรือ Infographic ที่พร้อมใช้งานจริง	TLA: บรรยายและสาธิตเทคนิค ฝึกทำโปร เจกต์ย่อยด้วยการใช้ Pattern และการวาง เลย์เอาต์ให้เหมาะสมกับสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อที่ใช้: เอกสารประกอบการสอน Adobe Illustrator ชิ้นงานที่ใช้ Mask และ Pattern ตรวจสอบความสมบูรณ์ขององค์ประกอบ และการจัดวางสำหรับสื่อสิ่งพิมพ์ แบบ ประเมินการให้คะแนนแบบ Rubric score	นิธินันท์ มาตา
สัปดาห์ที่ 11	CLO1 CLO2	ทฤษฎี : บทที่ 6 การออกแบบ ลวดลายและพื้นผิวกราฟิก (Pattern Design) ปฏิบัติ: เทคนิคการสร้าง Seamless Pattern การ ประยุกต์ใช้ Pattern ใน ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น เช่น ผ้าพันคอ ถุงผ้า กล่องบรรจุ ภัณฑ์	2	2	LO11-1: อธิบายหลักการออกแบบลวดลาย (Repeat, Motif, Colorway, Rapport) และปัจจัยที่กระทบต่อการ ผลิตจริงสำหรับงานพิมพ์บนวัสดุต่างๆ ได้ LO11-2: ปฏิบัติการสร้าง Seamless Pattern ใน Adobe Illustrator ได้อย่างถูกต้อง และปรับสเกล/โทนสีให้เหมาะ กับสื่อและวัสดุเป้าหมาย	TLA: บรรยายและยกตัวอย่างลวดลายร่วม สมัยกับวัฒนธรรมท้องถิ่น ฝึกสร้างลวดลาย ด้วย Illustrator แล้วจัดลงบน mockup จริง สื่อที่ใช้: เอกสารประกอบการสอน Adobe Illustrator ชิ้นงาน Pattern ที่ส่ง ความคิดสร้างสรรค์ ในการเชื่อมโยงกับบริบทท้องถิ่น การ สะท้อนความคิดในแบบฝึก แบบประเมิน การให้คะแนนแบบ Rubric score	นิธินันท์ มาตา
สัปดาห์ที่ 12	CLO1 CLO2	ทฤษฎี : บทที่ 7 หลักการ ออกแบบสื่อเพื่อการสื่อสาร สาธารณะในชุมชน	2	2	LO12-1: อธิบายหลักการออกแบบสื่อเพื่อการสื่อสาร สาธารณะ (เป้าหมาย กลุ่มผู้รับสาร ข้อความหลัก โทน ภาพ/สี การเข้าถึง) ให้สอดคล้องกับบริบทชุมชนได้	TLA: วิเคราะห์ตัวอย่างโปสเตอร์จากพื้นที่ จริง ฝึกออกแบบด้วย Illustrator หรือ Canva	นิธินันท์ มาตา

สัปดาห์ที่	CLO	หัวข้อเรื่อง/รายละเอียด	จำนวน ชม.		วัตถุประสงค์รายหัวข้อ (Behavioral objective; BLO)	การจัดกระบวนการเรียนรู้/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			กิจกรรมใน ชั้นเรียน	ฝึกปฏิบัติ			
		ปฏิบัติ : ออกแบบโปสเตอร์ รณรงค์หรือประชาสัมพันธ์ กิจกรรมชุมชน			LO12-2: ออกแบบโปสเตอร์รณรงค์/ประชาสัมพันธ์ กิจกรรมชุมชน โดยจัดลำดับชั้นข้อมูล ภาพและตัวอักษรให้ สื่อสารได้ชัดเจน เหมาะกับสื่อสิ่งพิมพ์ LO12-3: ประเมินความเหมาะสมของเนื้อหา ภาพ และ ภาษาให้เคารพวัฒนธรรม/สิทธิส่วนบุคคลของชุมชน พร้อม ปรับแก้ตามข้อเสนอแนะได้	สื่อ: ตัวอย่างโปสเตอร์, โปรแกรมออกแบบ กราฟิก การประเมินผล: ผลงานโปสเตอร์ ความ เหมาะสมของเนื้อหา การสื่อสารภาพรวม ความคิดสร้างสรรค์ และความรับผิดชอบ ต่อสังคม แบบประเมินการให้คะแนนแบบ Rubric score	
สัปดาห์ที่ 13	CLO1 CLO2	ทฤษฎี : บทที่ 8 การจัด องค์ประกอบศิลป์ในงาน ออกแบบสิ่งพิมพ์ ปฏิบัติ : การจัดเลย์เอาต์ สิ่งพิมพ์ เช่น นิตยสาร แผ่นพับ	2	2	LO13-1: อธิบายหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์และระบบก ริดสำหรับสิ่งพิมพ์ (คอลัมน์ มาร์จิ้น จังหวะภาพ-ตัวอักษร) และผลต่อการอ่านรู้เรื่องได้ LO13-2: ปฏิบัติการจัดเลย์เอาต์สิ่งพิมพ์ (นิตยสาร/แผ่น พับ) โดยวางภาพ ตัวอักษร และองค์ประกอบกราฟิกให้ สมดุลได้	TLA: บรรยายและสาธิตการจัด องค์ประกอบ Layout แบบมืออาชีพ ฝึกจัดองค์ประกอบจริงในโปรแกรม Adobe Illustrator หรือ InDesign สื่อ: เอกสารประกอบการสอน โปรแกรม Adobe Illustrator หรือ InDesign การประเมินผล: ประเมินจากการจัด องค์ประกอบ ความสวยงาม ความชัดเจน ในการสื่อสาร และความถูกต้องของการใช้ หลักการออกแบบ แบบประเมินการให้ คะแนนแบบ Rubric score	นิพนธ์ มาตา
สัปดาห์ที่ 14	CLO1 CLO2	ทฤษฎี : บทที่ 9 การออกแบบ Infographic ปฏิบัติ : การออกแบบ Infographic ด้วย Canva	2	2	LO14-1: วิเคราะห์ปัจจัยที่ทำให้ Infographic สื่อสารได้มี ประสิทธิภาพ (การคัดเลือกข้อมูล ข้อความหลัก ลำดับชั้น ภาพ-ตัวอักษร ไอคอน สี กราฟชนิดต่างๆ) ได้อย่างถูกต้อง LO14-2: ปฏิบัติการออกแบบ Infographic ด้วย Canva โดยจัดโครงร่าง เลือกไอคอน/พาเลตสี/กราฟ ให้เหมาะกับ กลุ่มเป้าหมายและงานสิ่งพิมพ์	TLA: บรรยายแบบมีตัวอย่างจริง สาธิต การใช้ Canva ออกแบบ Infographic ฝึก ออกแบบ Infographic จากข้อมูลในพื้นที่ ท้องถิ่น สื่อ: เอกสารประกอบการสอน Canva การประเมินผล: ประเมินจากผลงาน Infographic ที่ส่ง ความถูกต้องในการ สื่อสาร การออกแบบ และความคิด สร้างสรรค์ แบบประเมินการให้คะแนน แบบ Rubric score	นิพนธ์ มาตา
สัปดาห์ที่ 15	CLO1 CLO2	ทฤษฎี : บทที่ 10 เทคโนโลยี การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ยุคดิจิทัล	2	2	LO15-1: อธิบายพัฒนาการเทคโนโลยีการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ ยุคดิจิทัล และผลกระทบต่อการกระบวนการออกแบบ-ผลิต- เผยแพร่สื่อได้อย่างถูกต้อง	TLA: บรรยายและแลกเปลี่ยนความเห็น เรื่องเทคโนโลยีการพิมพ์ใหม่ ฝึกใช้ แอปหรือเว็บไซต์จริง เช่น Canva,	นิพนธ์ มาตา

สัปดาห์ที่	CLO	หัวข้อเรื่อง/รายละเอียด	จำนวน ชม.		วัตถุประสงค์รายหัวข้อ (Behavioral objective; BLO)	การจัดกระบวนการเรียนรู้/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			กิจกรรมใน ชั้นเรียน	ฝึกปฏิบัติ			
		ปฏิบัติ : การออกแบบบน Application หรือ Website ที่กำลังเป็นที่นิยม			LO15-2: ปฏิบัติการออกแบบสื่อกราฟิกบนแอป/เว็บไซต์ที่นิยมใช้ (เช่น Canva, VistaCreate หรือ Figma) โดยตั้งค่าขนาด งานพิมพ์/ดิจิทัล เลือกฟอนต์ สี และส่งออกไฟล์ได้ถูกต้อง	VistaCreate, Figma เป็นต้น สื่อ: โปรแกรมออกแบบกราฟิกออนไลน์ การประเมินผล: ประเมินจากผลงานออกแบบที่ส่ง ตรวจสอบความเหมาะสมกับแพลตฟอร์ม ความคิดสร้างสรรค์ และการใช้เครื่องมือได้ถูกต้อง แบบประเมินการให้คะแนนแบบ Rubric score	
สัปดาห์ที่ 16	CLO1 CLO2	สอบปลายภาค – ครอบคลุมเนื้อหาและทักษะการปฏิบัติงานตลอดภาคการศึกษา			วัดและประเมินผลเพื่อสะท้อนความรู้ ความเข้าใจ และทักษะที่สัมพันธ์กับผลลัพธ์การเรียนรู้ CLO1–CLO2	TLA: การทดสอบปลายภาค สื่อที่ใช้: แบบทดสอบปลายภาค การประเมินผล: แบบตรวจการให้คะแนนแบบอัตนัย	
		รวม	28	28			

2. การจัดการเรียนการสอนหรือ CLO ที่สอดคล้องกับปรัชญาการจัดการศึกษาของมหาวิทยาลัย

“บัณฑิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ เป็นผู้นำด้านวิชาการและวิชาชีพ มีคุณธรรม จริยธรรม สร้างสรรค์ภูมิปัญญาเพื่อพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน”

ได้นำปรัชญาการศึกษาของมหาวิทยาลัยสอดแทรกในการเรียนการสอน และเผยแพร่ให้นักศึกษาได้นำสู่การปฏิบัติในกิจกรรมการเรียนการสอน ดังตาราง

นำปรัชญาการศึกษาด้าน	กิจกรรม
ผู้นำด้านวิชาการและวิชาชีพ	
มีคุณธรรม จริยธรรม	
สร้างสรรค์ภูมิปัญญาเพื่อพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน	เชิญตัวแทนสถานประกอบการในจังหวัดบุรีรัมย์มาอธิบายโจทย์ของงานกราฟิกที่ต้องการ และบอกรายละเอียดของงานกราฟิก เพื่อให้นักศึกษาวิเคราะห์ ออกแบบ และนำเสนอแก่หน่วยงานและกรรมการประเมินผลงานเมื่อสิ้นสุดภาคการศึกษา สัปดาห์ที่ 11

3. การจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมหรือสอดคล้องกับทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตของหลักสูตรของหลักสูตร คือ 1) บุคลิกภาพที่ดี 2) เป็นนักบริหารจัดการ และ 3) มีเหตุผล

ทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต	กิจกรรม
1. เป็นผู้นำ	
2. กล้าแสดงออก	ให้นักศึกษาที่เป็นสมาชิกกลุ่มทุกคนได้มีส่วนร่วมในการนำเสนอผลงานการออกแบบกับสถานประกอบการและคณะกรรมการประเมินผลงาน สัปดาห์ที่ 15
3. รักการเล่น	

4. การจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริม ความคิดใหม่ ความคิดสร้างสรรค์ นวัตกรรม และแนวคิดผู้ประกอบการ

ประเด็น	กิจกรรม
ความคิดใหม่	
ความคิดสร้างสรรค์	ให้นักศึกษาใช้ AI ร่วมกับโปรแกรมทางด้านกราฟิกในการสร้างสื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของสถานประกอบการในท้องถิ่น สัปดาห์ที่ 13-14
นวัตกรรม	

ประเด็น	กิจกรรม
แนวคิดผู้ประกอบการ	

4. การจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมตามความต้องการผู้ประกอบการหรือสอดคล้องกับภาคการทำงาน

ความต้องการ	กิจกรรม
มีความรู้และทักษะที่นำไปประยุกต์ใช้กับชุมชนหรือบริบทท้องถิ่น	ให้นักศึกษาวิเคราะห์ความต้องการของสถานประกอบการในท้องถิ่นในด้านการออกแบบงานกราฟิก และออกแบบผลงานเพื่อนำเสนอเพื่อให้สถานประกอบการนำไปใช้ประโยชน์ต่อไป ในสัปดาห์ที่ 13 - 14

5. การพิจารณาว่านักศึกษาขาดเรียน

กรณีการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน นักศึกษามีเหตุจำเป็นให้แจ้งผู้สอนทราบโดยการโทรศัพท์ หรือแจ้งไว้ในไลน์กลุ่ม หากผู้สอนไม่ทราบสาเหตุมาก่อนเมื่อเวลาผ่านไปเกิน 30 นาที และกรณีการจัดการเรียนการสอน Online เวลาผ่านไปเกิน 15 นาที โดยไม่ทราบสาเหตุหรือแจ้งเหตุผลถือว่าไม่ได้เข้าเรียน

หมายเหตุ นักศึกษาที่ขาดเรียน จากเหตุผลใด ๆ ที่ไม่สามารถแจ้งล่วงหน้าหรือแจ้งก่อนการเรียนได้ ให้แจ้งทันทีที่มาเรียนในครั้งต่อไป หรือทันทีที่พร้อมโดยแจ้งต่ออาจารย์ผู้สอน เพื่อดำเนินการตามขั้นตอนโดยเร็ว

6. แผนการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ที่คาดหวังระดับรายวิชา CLOs

6.1 การวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้

ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้	วิธีการวัดผล	น้ำหนักการประเมินผล (ร้อยละ)
CLO1: อธิบาย และสรุปหลักการและองค์ประกอบพื้นฐานของงานออกแบบกราฟิกสื่อสิ่งพิมพ์และบรรจุภัณฑ์ พร้อมทั้งแปลความและยกตัวอย่างข้อกำหนดทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับฉลากในบริบทชุมชนและท้องถิ่นได้ (K2)	ใบกิจกรรมให้เขียนตอบและนำเสนอในชั้นเรียนแบบถามตอบ ชุดที่ 1 LO1-1: อธิบายความหมายและองค์ประกอบพื้นฐานของคอมพิวเตอร์กราฟิก พร้อมยกตัวอย่างการประยุกต์ใช้ในงานสื่อสิ่งพิมพ์และบรรจุภัณฑ์ได้ถูกต้อง LO2-1: อธิบายประเภทไฟล์รูปภาพ คุณสมบัติพื้นฐาน และเกณฑ์การเลือกใช้ให้เหมาะสมกับงานสื่อสิ่งพิมพ์/ดิจิทัลได้ LO3-1: อธิบายหลักการใช้สีและเอฟเฟกต์ในงานสื่อสิ่งพิมพ์ พร้อมวิเคราะห์ผลกระทบต่อการสื่อสารและอารมณ์ของผู้อ่านได้ LO4-1: อธิบายหลักการใช้อ็องค์ประกอบภาพ ตัวอักษร และการจัดวางในงานสื่อสิ่งพิมพ์ได้ LO7-1: อธิบายหลักการและความสำคัญของการออกแบบฉลากและบรรจุภัณฑ์สำหรับชุมชนได้ LO8-1: อธิบายข้อกำหนดทางกฎหมายและข้อมูลที่จำเป็นบนฉลากผลิตภัณฑ์ได้ ใบงานวิเคราะห์และเปรียบเทียบลักษณะกราฟิกสองมิติ การจัดองค์ประกอบ และการใช้สี ชุดที่ 1 LO2-1: อธิบายประเภทไฟล์รูปภาพ คุณสมบัติพื้นฐาน และเกณฑ์การเลือกใช้ให้เหมาะสมกับงานสื่อสิ่งพิมพ์/ดิจิทัลได้ LO3-1: อธิบายหลักการใช้สีและเอฟเฟกต์ในงานสื่อสิ่งพิมพ์ พร้อมวิเคราะห์ผลกระทบต่อการสื่อสารและอารมณ์ของผู้อ่านได้ LO4-1: อธิบายหลักการใช้อ็องค์ประกอบภาพ ตัวอักษร และการจัดวางในงานสื่อสิ่งพิมพ์ได้ LO8-1: อธิบายข้อกำหนดทางกฎหมายและข้อมูลที่จำเป็นบนฉลากผลิตภัณฑ์ได้ แบบประเมินการอภิปรายและอธิบายแนวคิดงานกราฟิกสื่อสิ่งพิมพ์ ชุดที่ 1 LO1-1: อธิบายความหมายและองค์ประกอบพื้นฐานของคอมพิวเตอร์กราฟิก พร้อมยกตัวอย่างการประยุกต์ใช้ในงานสื่อสิ่งพิมพ์และบรรจุภัณฑ์ได้ถูกต้อง LO7-1: อธิบายหลักการและความสำคัญของการออกแบบฉลากและบรรจุภัณฑ์สำหรับชุมชนได้ LO8-1: อธิบายข้อกำหนดทางกฎหมายและข้อมูลที่จำเป็นบนฉลากผลิตภัณฑ์ได้	6 8 6
CLO2: ปฏิบัติตามแนวคิดการออกแบบกราฟิกสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อออกแบบร่างฉลาก/บรรจุภัณฑ์จากตัวอย่าง และใช้เครื่องมือออกแบบตามที่กำหนดได้ (S1)	ใบงานปฏิบัติการใช้ Photoshop, Illustrator และ Canva เพื่อออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ ชุดที่ 1 LO2-2: ใช้โปรแกรมพื้นฐานในการจัดการไฟล์ภาพสำหรับงานออกแบบได้ LO3-2: ใช้สีและเอฟเฟกต์สร้างงานกราฟิกให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของสื่อได้ LO4-2: ใช้หลักการจัดองค์ประกอบภาพและตัวอักษรในการออกแบบงานสื่อสิ่งพิมพ์ได้ LO5-1: ใช้เครื่องมือใน Adobe Photoshop ในการปรับแต่งภาพและจัดองค์ประกอบได้ LO5-2: ใช้เครื่องมือใน Adobe Illustrator ในการออกแบบโลโก้และกราฟิกเวกเตอร์ได้ LO5-3: ใช้ Canva หรือ AI tools เพื่อช่วยออกแบบงานอินโฟกราฟิกหรือโปสเตอร์ได้ แบบประเมินชิ้นงานออกแบบกราฟิกสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยเกณฑ์รูบริก ชุดที่ 1 LO6-1: ออกแบบโลโก้หรือสัญลักษณ์สำหรับผลิตภัณฑ์หรือชุมชนได้ LO6-2: ออกแบบโปสเตอร์หรือสื่อประชาสัมพันธ์โดยใช้หลักการออกแบบที่เหมาะสมได้ LO6-3: ออกแบบอินโฟกราฟิกเพื่อสื่อสารข้อมูลให้เข้าใจง่ายได้ LO7-2: ออกแบบร่างฉลากหรือบรรจุภัณฑ์ให้สอดคล้องกับอัตลักษณ์ชุมชนได้ LO8-2: ประยุกต์ใช้ข้อกำหนดทางกฎหมายในการออกแบบฉลากผลิตภัณฑ์ได้ แบบประเมินการนำเสนอผลงานออกแบบเพื่อชุมชน ชุดที่ 1 LO6-1: ออกแบบโลโก้หรือสัญลักษณ์สำหรับผลิตภัณฑ์หรือชุมชนได้ LO6-2: ออกแบบโปสเตอร์หรือสื่อประชาสัมพันธ์โดยใช้หลักการออกแบบที่เหมาะสมได้ LO6-3: ออกแบบอินโฟกราฟิกเพื่อสื่อสารข้อมูลให้เข้าใจง่ายได้	12 14 6

ผลลัพธ์การเรียนรู้	วิธีการวัดผล	น้ำหนักการประเมินผล (ร้อยละ)
	LO7-2: ออกแบบร่างฉลากหรือบรรจุภัณฑ์ให้สอดคล้องกับอัตลักษณ์ชุมชนได้ แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานและการปรับปรุงผลงาน ชุดที่ 1 ประเมินความรับผิดชอบ ความละเอียดรอบคอบ การปรับปรุงผลงานตามข้อเสนอแนะ และ ความเหมาะสมในการใช้ภาพ ข้อความ และองค์ประกอบกราฟิก	8
สอบกลางภาค	ทดสอบความรู้และการประยุกต์ใช้เนื้อหาสัปดาห์ก่อนสอบกลางภาค	20
สอบปลายภาค	ทดสอบความรู้และการประยุกต์ใช้เนื้อหาหลังสอบกลางภาคจนสิ้นสุดรายวิชา	20
รวม		100

หมายเหตุ กิจกรรม หรือชิ้นงาน และแบบประเมินเป็นรายบุคคล

6.2 สรุปการวัดและประเมินผล

วิธีการวัดผล	น้ำหนักการประเมินผล (ร้อยละ)	สอดคล้องกับ CLOs
คะแนนระหว่างเรียน	60	
ใบกิจกรรมให้เขียนตอบและนำเสนอในชั้นเรียนแบบถามตอบ ชุดที่ 1	6	CLO1
ผลงานวิเคราะห์และเปรียบเทียบลักษณะกราฟิกสองมิติ การจัดองค์ประกอบ และการใช้สี ชุดที่ 1	8	
แบบประเมินการอภิปรายและอธิบายแนวคิดงานกราฟิกสื่อสิ่งพิมพ์ ชุดที่ 1	6	
ใบงานปฏิบัติการใช้ Photoshop, Illustrator และ Canva เพื่อออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ ชุดที่ 1		CLO1
แบบประเมินชิ้นงานออกแบบกราฟิกสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยเกณฑ์รูบริก ชุดที่ 1		
แบบประเมินการนำเสนอผลงานออกแบบเพื่อชุมชน ชุดที่ 1		
แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานและการปรับปรุงผลงาน ชุดที่ 1		
ทดสอบกลางภาค	20	CLO1-2
ทดสอบปลายภาค	20	CLO1-2
รวม	100	

6.3 การให้เกรด และการตัดสินผล

6.3.1 นักศึกษาต้องเข้าเรียนในชั้นเรียนไม่น้อยกว่า 80% ของเวลาเรียนทั้งหมด จึงจะมีสิทธิ์สอบ

6.3.2 ขาดสอบโดยไม่แจ้งเหตุผล หรือไม่มีเหตุผลอันควร นักศึกษาที่ขาดสอบ จากเหตุผลใดๆ ให้ส่งใบลาผ่านอาจารย์ที่ปรึกษา และอาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา เพื่อดำเนินการตามขั้นตอนโดยเร็ว

6.3.3 หากพบว่านักศึกษาไม่ซื่อสัตย์ เช่น มีการทุจริต หรือการคัดลอกผลงาน จะปรับคะแนนชิ้นงานนั้นเป็น 0 คะแนน และภาคทัณฑ์ **ทั้งผู้คัดลอกและเจ้าของผลงานต้นฉบับ** หากพบว่านักศึกษาไม่ซื่อสัตย์ (ทุจริตหรือคัดลอกผลงาน) หลังถูกภาคทัณฑ์ จะไม่พิจารณาตัดสินผลการเรียน

6.3.4 กรณีที่นักศึกษาไม่เข้าสอบตามวันและเวลาที่กำหนด โดยไม่มีเหตุอันควร จะดำเนินการดังนี้

- 1) ผู้ที่เข้าห้องสอบหลังเริ่มดำเนินการสอบไปแล้ว 30 นาที จะไม่มีสิทธิ์สอบ
- 2) กรณีที่เวลาสอบน้อยกว่า 30 นาที และนักศึกษาเข้าสอบช้า แต่ยังไม่หมดเวลาสอบ อนุญาตให้สอบได้ตามเวลาที่เหลืออยู่ โดยไม่ขยายเวลาในการสอบให้

3) กรณีจัดสอบ Online แม้นักศึกษาจะสามารถเข้าระบบ หรืออยู่ในระบบได้นานกว่าเวลาที่กำหนด แต่จะได้คะแนนตามเวลาที่รายวิชากำหนดเท่านั้น

6.3.5 นักศึกษาจะต้องปฏิบัติตามระเบียบการสอบของมหาวิทยาลัยและที่คณะกรรมการรายวิชากำหนด หากพบว่านักศึกษาทุจริตในการสอบจะถูกดำเนินการตามระเบียบของมหาวิทยาลัยฯ ว่าด้วยเรื่อง การสอบ

6.3.6 นักศึกษาจะต้องผ่านเกณฑ์ 60% ของคะแนนรวมทั้งหมด กรณีไม่ผ่าน อาจารย์ผู้สอนจะจัดให้มีการเรียนซ่อมเสริมก่อนและจัดให้มีการสอบแก้ตัว

6.3.7 การพิจารณาการตัดสินผลการเรียนโดยวิธีอิงเกณฑ์ เพื่อจัดระดับคะแนนตัวอักษร 8 ระดับ คือ A, B+, B, C+, C, D+, D และ F ดังนี้

คะแนน 80 ขึ้นไป ระดับคะแนน A

คะแนน 75-79 ระดับคะแนน B+

คะแนน 70-74 ระดับคะแนน B

คะแนน 65-69 ระดับคะแนน C+

คะแนน 60- 64 ระดับคะแนน C

คะแนน 55-59 ระดับคะแนน D+

คะแนน 50-54 ระดับคะแนน D

คะแนน ต่ำกว่า 50 ระดับคะแนน F

6.3.8 การสอบแก้ตัว อาจารย์ผู้สอนจะจัดให้มีการสอบแก้ตัว 1 ครั้ง (หลังการเรียนซ่อมเสริม) โดยหากใช้ข้อสอบชุดเดิม จะต้องผ่าน 70% หากเป็นข้อสอบชุดใหม่ จะต้องผ่าน 60% หากผลการสอบแก้ตัวตามข้อ 6.3.5 “ผ่านเกณฑ์” การตัดสินผลคะแนนตัวอักษรจะได้ระดับคะแนนไม่เกิน B+ หากสอบ “ไม่ผ่านเกณฑ์” จะพิจารณาตัดสินตามเกณฑ์ข้อ 6.3.6 โดยนักศึกษาที่ได้ระดับคะแนนต่ำกว่า F จะต้องลงทะเบียนเรียนใหม่

6.4 แบบประเมินผล

การประเมิน	แบบประเมินผล
1. ใบกิจกรรมให้เขียนตอบและนำเสนอในชั้นเรียนแบบถามตอบ ชุดที่ 1	ตามแบบประเมินการตอบคำถามและการนำเสนอในชั้นเรียน
2. ใบงานวิเคราะห์และเปรียบเทียบลักษณะกราฟิกสองมิติ การจัดองค์ประกอบ และ การใช้สี ชุดที่ 1	ตามแบบประเมินใบงานวิเคราะห์
3. แบบประเมินการอภิปรายและอธิบายแนวคิดงานกราฟิกสื่อสิ่งพิมพ์ ชุดที่ 1	ตามแบบประเมินการอภิปรายและอธิบายแนวคิด
4. ใบงานปฏิบัติการใช้ Photoshop, Illustrator และ Canva เพื่อออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ ชุดที่ 1	ตามแบบประเมินผลงานปฏิบัติ
5. แบบประเมินชิ้นงานออกแบบกราฟิกสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยเกณฑ์รูบริก ชุดที่ 1	ตามแบบประเมินชิ้นงาน
6. แบบประเมินการนำเสนอผลงานออกแบบเพื่อชุมชน ชุดที่ 1	ตามแบบประเมินการนำเสนอผลงาน
7. แบบสังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานและการปรับปรุงผลงาน ชุดที่ 1	ตามแบบสังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงาน
8. ทดสอบกลางภาค	ตามแบบการประเมินข้อสอบอัตนัย
9. ทดสอบปลายภาค	ตามแบบการประเมินข้อสอบอัตนัย

6.4.1 แบบประเมินการตอบคำถามและการนำเสนอในชั้นเรียน

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				
	5	4	3	2	1
ความถูกต้องของเนื้อหา	ตอบได้ถูกต้องครบถ้วน ชัดเจน และเชื่อมโยงกับเนื้อหาในรายวิชาได้ดี	ตอบได้ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่	ตอบได้ถูกต้องบางส่วน	ตอบคลาดเคลื่อนหลายจุด	ตอบไม่ตรงประเด็น
ความเข้าใจในหลักการกราฟิกและสื่อสิ่งพิมพ์	แสดงความเข้าใจได้ลึกและยกตัวอย่างได้เหมาะสม	เข้าใจดี	เข้าใจพอใช้	เข้าใจไม่ชัดเจน	ไม่เข้าใจ
การอธิบายและการเรียบเรียงคำตอบ	อธิบายเป็นลำดับชัดเจน เข้าใจง่าย	อธิบายค่อนข้างดี	อธิบายได้บางส่วน	อธิบายไม่ชัดเจน	ไม่สามารถอธิบายได้
การนำเสนอหน้าชั้นเรียน	นำเสนอมั่นใจ ชัดเจน ใช้ภาษาถูกต้อง	นำเสนอได้ดี	นำเสนอพอใช้	นำเสนอไม่ชัดเจน	ไม่พร้อมนำเสนอ

6.4.2 แบบประเมินใบงานวิเคราะห์

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				
	5	4	3	2	1
ความถูกต้องของการวิเคราะห์	วิเคราะห์ได้ถูกต้องครบทุกประเด็น	วิเคราะห์ได้ถูกต้องเกือบครบ	วิเคราะห์ได้บางส่วน	วิเคราะห์คลาดเคลื่อนหลายจุด	วิเคราะห์ไม่ถูกต้อง
การเปรียบเทียบและเชื่อมโยงแนวคิด	เปรียบเทียบได้ชัดเจนและเชื่อมโยงหลักการได้ดี	เปรียบเทียบได้ดี	เปรียบเทียบได้บางส่วน	เปรียบเทียบไม่ชัดเจน	ไม่สามารถเปรียบเทียบได้
การใช้หลักองค์ประกอบและสีประกอบการอธิบาย	ใช้หลักการได้เหมาะสมและอธิบายชัดเจน	ใช้หลักการได้ค่อนข้างดี	ใช้หลักการได้บางส่วน	ใช้หลักการไม่ถูกต้อง	ไม่ใช้หลักการประกอบ
ความเรียบร้อยของใบงาน	เรียบร้อยครบถ้วน เป็นระบบ	เรียบร้อยดี	พอใช้	ยังไม่เรียบร้อย	ไม่สมบูรณ์

6.4.3 แบบประเมินการอภิปรายและอธิบายแนวคิด

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				
	5	4	3	2	1
ความเข้าใจแนวคิดงานกราฟิกสื่อสิ่งพิมพ์	เข้าใจชัดเจนและอธิบายได้ลึกซึ้ง	เข้าใจดี	เข้าใจระดับพื้นฐาน	เข้าใจคลาดเคลื่อนบางส่วน	ไม่เข้าใจ
การวิเคราะห์และให้เหตุผล	วิเคราะห์และให้เหตุผลได้ดีมาก	วิเคราะห์ได้ดี	วิเคราะห์ได้บางส่วน	วิเคราะห์ได้จำกัด	ไม่สามารถวิเคราะห์ได้
การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น	มีส่วนร่วมสม่ำเสมอ รับฟังและต่อยอดความคิดผู้อื่นได้	มีส่วนร่วมดี	มีส่วนร่วมบ้าง	มีส่วนร่วมน้อย	ไม่เข้าร่วม
ความชัดเจนในการสื่อสาร	สื่อสารได้ชัดเจนและเหมาะสม	สื่อสารได้ดี	สื่อสารพอใช้	สื่อสารไม่ชัดเจน	สื่อสารไม่ได้

6.4.4 แบบประเมินผลงานปฏิบัติ

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				
	5	4	3	2	1
การใช้เครื่องมือในโปรแกรม	ใช้เครื่องมือได้ถูกต้องคล่องแคล่ว และเหมาะสม	ใช้ได้ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่	ใช้ได้ระดับพื้นฐาน	ใช้คลาดเคลื่อนหลายจุด	ใช้ไม่ถูกต้อง
ความถูกต้องของขั้นตอนปฏิบัติ	ปฏิบัติได้ถูกต้องครบทุกขั้นตอน	ถูกต้องเกือบครบ	ถูกต้องบางส่วน	ผิดพลาดหลายขั้นตอน	ไม่ถูกต้อง
ความสมบูรณ์ของงาน	งานสมบูรณ์พร้อมใช้งานจริง	ค่อนข้างสมบูรณ์	พอใช้	ยังไม่สมบูรณ์	ไม่สมบูรณ์
ความคิดสร้างสรรค์และความเหมาะสมต่อชุมชน	มีความคิดสร้างสรรค์และสอดคล้องกับบริบทชุมชนอย่างเด่นชัด	ดี	พอใช้	ยังไม่ชัดเจน	ไม่สอดคล้อง

6.4.5 แบบประเมินชิ้นงาน

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				
	5	4	3	2	1
ความถูกต้องของชิ้นงาน	ชิ้นงานถูกต้องครบถ้วน ใช้งานได้จริง	ถูกต้องเกือบครบ	ถูกต้องบางส่วน	มีข้อผิดพลาดมาก	ใช้งานไม่ได้

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				
	5	4	3	2	1
การจัดองค์ประกอบภาพและตัวอักษร	จัดวางได้เหมาะสมสวยงาม และสื่อสารชัดเจน	จัดวางได้ดี	พอใช้	ยังไม่เหมาะสม	ขาดหลักการจัดวาง
การใช้สีและภาพประกอบ	ใช้ได้เหมาะสม สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย	ค่อนข้างเหมาะสม	พอใช้	ไม่ค่อยเหมาะสม	ไม่เหมาะสม
ความสอดคล้องกับบริบทชุมชน/ผลิตภัณฑ์	สะท้อนอัตลักษณ์และความต้องการได้ชัดเจน	สอดคล้องดี	สอดคล้องบางส่วน	สอดคล้องน้อย	ไม่สอดคล้อง
ความเรียบร้อยของผลงาน	เรียบร้อย สวยงาม พร้อมนำเสนอ	เรียบร้อยดี	พอใช้	ยังขาดความเรียบร้อย	ไม่เรียบร้อย

6.4.6 แบบประเมินการนำเสนอผลงาน

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				
	5	4	3	2	1
การสื่อสารแนวคิดของผลงาน	สื่อสารได้ชัดเจน ครบถ้วน เข้าใจง่าย	สื่อสารได้ดี	สื่อสารได้บางส่วน	สื่อสารไม่ชัดเจน	สื่อสารไม่ได้
การอธิบายกระบวนการออกแบบ	อธิบายเป็นลำดับ และมีเหตุผลชัดเจน	อธิบายได้ดี	อธิบายได้บางส่วน	อธิบายไม่ชัดเจน	อธิบายไม่ได้
การตอบคำถาม	ตอบได้ถูกต้อง และมีเหตุผล	ตอบได้ค่อนข้างดี	ตอบได้บางส่วน	ตอบไม่ชัดเจน	ตอบไม่ได้
บุคลิกภาพและความพร้อม	มั่นใจ เหมาะสม และเตรียมตัวดี มาก	ดี	พอใช้	ยังไม่พร้อม	ไม่พร้อม

6.4.7 แบบสังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงาน

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				
	5	4	3	2	1
ความรับผิดชอบต่องาน	รับผิดชอบสูง ส่งงานครบและตรงเวลา	รับผิดชอบดี	รับผิดชอบพอใช้	รับผิดชอบน้อย	ขาดความรับผิดชอบ
ความละเอียดรอบคอบในการปฏิบัติงาน	ทำงานรอบคอบ ตรวจสอบงานก่อนส่งเสมอ	รอบคอบดี	พอใช้	ขาดความรอบคอบ	ไม่รอบคอบ

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				
	5	4	3	2	1
การปรับปรุงงานจากข้อเสนอแนะ	ปรับปรุงงานได้ชัดเจนและต่อเนื่อง	ปรับปรุงได้ดี	ปรับปรุงได้บางส่วน	ปรับปรุงเล็กน้อย	ไม่ปรับปรุง
ความเหมาะสมในการใช้สื่อและเนื้อหา	เลือกใช้สื่อ ภาพ และข้อความได้เหมาะสมมาก	เหมาะสมดี	พอใช้	ยังไม่เหมาะสม	ไม่เหมาะสม

6.4.8 แบบการประเมินข้อสอบอัตนัย

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				
	5	4	3	2	1
ความถูกต้องและความสมบูรณ์ของเนื้อหา	คำตอบถูกต้องครบถ้วนทุกประเด็นสำคัญและอธิบายละเอียด	คำตอบถูกต้องเป็นส่วนใหญ่	คำตอบถูกต้องบางส่วน	คำตอบผิดพลาดหลายประเด็น	คำตอบไม่ถูกต้อง
การใช้เหตุผลประกอบคำตอบ	มีเหตุผลชัดเจนและเชื่อมโยงเนื้อหาได้ดี	มีเหตุผลค่อนข้างดี	มีเหตุผลบางส่วน	เหตุผลไม่ชัดเจน	ไม่มีเหตุผล
การเรียบเรียงคำตอบ	เรียบเรียงเป็นลำดับ อ่านเข้าใจง่าย	เรียบเรียงดี	พอใช้	ไม่ชัดเจน	สับสน

7. การอุทธรณ์ของนักศึกษา

7.1 มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ มีช่องทางการอุทธรณ์ของนักศึกษาที่ดูแลโดยสำนักงานคณะ และสำนักงานทะเบียน นอกเหนือจากการดำเนินการตามช่องทางอุทธรณ์ของมหาวิทยาลัยฯ

7.2 นักศึกษาสามารถอุทธรณ์ต่อสำนักงานคณะ หรือสำนักงานทะเบียน โดยผ่านผู้สอนได้โดยตรง หรืออาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา ทั้งนี้เพื่อหลีกเลี่ยงความขัดแย้งระหว่างนักศึกษากับผู้สอน นักศึกษาสามารถอุทธรณ์ผ่านประธานรายวิชา ผ่าน e-mail , Direct message ของ Social media เช่น line, Facebook หรือ ผ่านทางช่องทางสายตรงประธานรายวิชา ทาง website สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน ตามความสะดวกของนักศึกษา โดยต้องระบุตัวตนเพื่อให้สามารถติดตามดูแลได้ และจะได้รับการหารือหรือรายงานต่อคณะกรรมการบริหารหลักสูตร และคณะกรรมการประจำสำนักวิชาต่อไป ทั้งนี้ การอุทธรณ์จะไม่ส่งผลกระทบต่อนักศึกษา

8. ข้อมูลติดต่อผู้สอน

ชื่อ อาจารย์ ดร.นิตินันท์ มาตา
เบอร์โทร 088-5801240
ไลน์ไอดี - อีเมล nitinan.mt@bru.ac.th
ห้องพักอาจารย์ ชั้น 1 อาคารสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

หมวดที่ 4 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก (Required Texts)

เฉลิมศักดิ์ บุตรวิเศษ. (2561). สดุดยอดเคล็ดลับอัปสกล Illustrators. ซีเอ็ดดูเคชั่น. กรุงเทพฯ
อนัน วาโษะ. (2561). เริ่มต้นวาดการ์ตูนอย่างมืออาชีพด้วย Illustrator CC. ไอดีซี พรีเมียร์. นนทบุรี.
เกียรติพงษ์ บุญจิตร. (2560). Photoshop CC 2017 Professional Guide. ไอดีซี พรีเมียร์ นนทบุรี.

2. เอกสารและข้อมูลแนะนำ (Suggested Materials)

เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาในรายวิชา

3. สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ เช่น ออนไลน์

LMS รายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อชุมชน

ลงชื่อ.....	ลงชื่อ.....
(.....)	(.....)
อาจารย์ผู้สอน	ประธานหลักสูตร
วันที่...../...../.....	วันที่...../...../.....