



รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)

รหัสวิชา VCD3904 รายวิชา การออกแบบลักษณะไทย

สาขาวิชา การออกแบบนิเทศศิลป์ คณะ/วิทยาลัย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
ภาคการศึกษา 1 ปีการศึกษา 2568

หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

๑. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา	VCD3904
ชื่อรายวิชาภาษาไทย	การออกแบบลักษณะไทย
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ	Design with Thai identity

๒. จำนวนหน่วยกิต 3 หน่วยกิต (2-2-5)

๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

๓.๑ หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์
๓.๒ ประเภทของรายวิชา	วิชาแกน

๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

๔.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา	อาจารย์ ดร. ฟาริดา วิรุฬหผล
๔.๒ อาจารย์ผู้สอน	อาจารย์ ดร. ฟาริดา วิรุฬหผล

๕. สถานที่ติดต่อ สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ / E – Mail farida.vi@ssru.ac.th / cosacreative@live.com

๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

๖.๑ ภาคการศึกษาที่ ๑ / ชั้นปีที่ ๑

๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้ ประมาณ ๖๐ คน

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

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

๙. สถานที่เรียน ห้อง ๓๘Mo๒ ชั้น M อาคาร ๖๐พรพรามหาวิทาลัยสงขลานครินทร์

๑๐. วันที่จัดทำหรือปรับปรุง ธันวาคม 2567

รายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

รายวิชานี้ศึกษาแนวคิดและกระบวนการออกแบบที่สะท้อนอัตลักษณ์และลักษณะเฉพาะของความเป็นไทย ผ่านการวิเคราะห์องค์ประกอบทางศิลปะ วัฒนธรรม และภูมิปัญญาไทย เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนิเทศศิลป์ร่วมสมัย นักศึกษาจะได้ฝึกการผสมผสานความคิดสร้างสรรค์กับรากฐานความเป็นไทย เพื่อพัฒนาผลงานออกแบบที่มีเอกลักษณ์และเหมาะสมกับบริบทสากล

หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

๑.๑ เพื่อให้นักศึกษาสามารถวิเคราะห์ วางแผน และพัฒนาโครงการหรือการวิจัยด้านการออกแบบนิเทศศิลป์ได้อย่างเป็นระบบ

๑.๒ เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์และทักษะวิชาชีพในการนำเสนอผลงานที่มีคุณภาพตามมาตรฐานทางวิชาการและวิชาชีพ

๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อให้ศึกษามีความรู้พื้นฐาน เป็นการเตรียมความพร้อมด้านปัญญาในการนำความรู้ ความเข้าใจ ในการทำงานด้านการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์/ควรมีการเปลี่ยนแปลงตัวอย่างอ้างอิง พัฒนาและปรับปรุงเนื้อหาให้มีความทันสมัย สอดคล้องกับสภาพปัจจุบัน

หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

๑. คำอธิบายรายวิชา

รายวิชานี้ศึกษาแนวคิดและกระบวนการออกแบบที่สะท้อนอัตลักษณ์และลักษณะเฉพาะของความเป็นไทย ผ่านการวิเคราะห์องค์ประกอบทางศิลปะ วัฒนธรรม และภูมิปัญญาไทย เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนิเทศศิลป์ร่วมสมัย นักศึกษาจะได้ฝึกการผสมผสานความคิดสร้างสรรค์กับรากฐานความเป็นไทย เพื่อพัฒนาผลงานออกแบบที่มีเอกลักษณ์และเหมาะสมกับบริบทสากล

This course explores the concepts and processes of design that reflect Thai identity and characteristics through the study of Thai art, culture, and traditional wisdom. Emphasis is placed on applying these elements to create contemporary visual communication works. Students will practice integrating creativity with Thai cultural roots to develop unique design outcomes that are distinctive and relevant in an international context.

๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาคสนาม/การฝึกงาน (ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)

บรรยาย 30 ชั่วโมง ต่อภาคการศึกษา	สอนเสริมตามความต้องการของนักศึกษาเฉพาะราย	การฝึกปฏิบัติ 30 ชั่วโมง ต่อภาคการศึกษา	การศึกษาด้วยตนเอง ๕ ชั่วโมงต่อสัปดาห์
----------------------------------	---	---	---------------------------------------

๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

(ผู้รับผิดชอบรายวิชาโปรดระบุข้อมูล ตัวอย่างเช่น ๑ ชั่วโมง / สัปดาห์)

๓.๑ ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน ห้องพักอาจารย์ ชั้น ๒ อาคาร ๖๐ พรรษามหาวิชาวชิราลงกรณ์ คณะศิลปกรรมศาสตร์

๓.๒ ปรึกษาผ่านโทรศัพท์ที่ทำงาน / มือถือ หมายเลข ๐๘๙๒๑๖๑๐๗

๓.๓ ปรึกษาผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) cosacreative@live.com

๓.๔ ปรึกษาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook/Twitter/Line)

<https://www.facebook.com/frida.vi.7>

๓.๕ ปรึกษาผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Internet/Webboard).....

หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

๑. คุณธรรม จริยธรรม

๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- (๑) ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต
- (๒) มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
- (๓) มีภาวะผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีม สามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับความสำคัญของการแก้ไขปัญหา
- (๔) เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์
- (๕) เคารพกฎ ระเบียบ และข้อบังคับต่างๆ ขององค์กรและสังคม
- (๖) มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

๑.๒ วิธีการสอน

- (๑) บรรยายพร้อมยกตัวอย่างกรณีศึกษาเกี่ยวกับประเด็นทางจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้โปรแกรมที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสื่อ
- (๒) กำหนดให้นักศึกษาหาตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง
- (๓) ฝึกปฏิบัติ

๑.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) การตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนด ระยะเวลาที่มอบหมาย
- (๒) ความมีวินัยความรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย
- (๓) ประเมินผลการวิเคราะห์กรณีศึกษา
- (๔) ประเมินผลการนำเสนอรายงานที่มอบหมาย

๒. ความรู้

๒.๑ ความรู้ที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการที่สำคัญ ในเนื้อหาของงาน
- (๒) สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจและอธิบายความต้องการการออกแบบงาน รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ปัญหา
- (๓) สามารถวิเคราะห์ ออกแบบ ปรับปรุง/ หรือประเมินองค์ประกอบต่างๆ ของการออกแบบนิเทศศิลป์
- (๔) สามารถติดตามความก้าวหน้า ทางเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง นำมาใช้รวมทั้งการนำไปประยุกต์
- (๕) มีความรู้ ความเข้าใจ และสนใจพัฒนาความรู้ ความชำนาญการออกแบบนิเทศศิลป์อย่างต่อเนื่อง
- (๖) มีความรู้ในแนวกว้างขวางของสาขาการออกแบบนิเทศศิลป์ เล็งเห็นการเปลี่ยนแปลง และเข้าใจผลกระทบ ของเทคโนโลยีใหม่ๆ
- (๗) มีประสบการณ์ในการพัฒนาและ/หรือการประยุกต์ซอฟต์แวร์ การออกแบบนิเทศศิลป์ที่ใช้งานได้จริง
- (๘) สามารถบูรณาการความรู้ในสาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์กับความรู้ในศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

๒.๒ วิธีการสอน

- (๑) บรรยาย มอบหมายงานเดี่ยวและงานกลุ่ม และรายบุคคลให้ฝึกปฏิบัติ และค้นคว้าหาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

๒.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) การสอบปลายภาคเรียน ด้วยข้อสอบที่เน้นหลักการและการนำเสนอภาษาอังกฤษ

๓. ทักษะทางปัญญา

๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- (๑) คิดอย่างมีวิจารณ์ญาณและอย่างเป็นระบบ
- (๒) สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินผล เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์
- (๓) สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ
- (๔) สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะการแก้ไขปัญหาได้อย่างเหมาะสม

๓.๒ วิธีการสอน

- (๑) ฝึกหัดทักษะตามที่มอบหมายทั้งในรูปแบบส่วนบุคคลและแบบกลุ่ม
- (๒) มอบหมายให้นักศึกษาลงมือปฏิบัติ และนำเสนอผลงาน

๓.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินตามสภาพจริงจากผลงานและการปฏิบัติงานของนักศึกษา
- (๒) แบบทดสอบกลางภาคและปลายภาค โดยเน้นข้อสอบที่มีการประยุกต์ความรู้และทักษะในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์

๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการทฤษฎีที่สำคัญ ในเนื้อหาสาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์
- (๒) สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจและอธิบายความต้องการการออกแบบนิเทศศิลป์ รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา
- (๓) สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มาชี้นำสังคมในประเด็นที่เหมาะสม
- (๔) มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม
- (๕) สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์ทั้งส่วนตัวและส่วนรวม พร้อมทั้งแสดงจุดยืนอย่าง เหมาะสมทั้งของตนเองและของกลุ่ม
- (๖) มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเองและทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง

๔.๒ วิธีการสอน

- (๑) บรรยายทฤษฎีทางการออกแบบเพื่อให้นักศึกษาเข้าใจการออกแบบมัลติมีเดียพื้นฐาน
- (๒) มอบหมายงานรายกลุ่มและรายบุคคล เช่น การค้นคว้าความก้าวหน้าและวิวัฒนาการของการออกแบบนิเทศศิลป์ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมกับการออกแบบนิเทศศิลป์
- (๓) มอบหมายหัวข้อให้ปฏิบัติ และการนำเสนอรายงาน

๔.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินผลสัมฤทธิ์ของรายงานกลุ่มและรายบุคคลที่ได้รับมอบหมาย
- (๒) ประเมินตนเอง เพื่อน และพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม

๕. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

๕.๑ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบัน ต่อการทำงานที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีงานผสมหลายสื่อ
- (๒) สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหา โดยใช้สารสนเทศ หรือการแสดงสถิติประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์
- (๓) สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน เลือกใช้รูปแบบของการสื่อสารนำเสนออย่างเหมาะสม
- (๔) สามารถใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม

๕.๒ วิธีการสอน

- (๑) บรรยายภาคทฤษฎีให้นักศึกษาเข้าใจพื้นฐานการออกแบบ
- (๑) มอบหมายงานให้นักศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองจาก Website และทำชิ้นงานเพื่อฝึกทักษะ
- (๒) นำเสนอรายงานหรือผลงานโดยใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมในหลายสถานการณ์

๕.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินผลจากการเลือกใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง
- (๒) ประเมินผลจากการนำเสนองานที่มอบหมาย

๖. ด้านอื่นๆ

- (๑)
- (๒)
- (๓)
- (๔)
- (๕)

หมายเหตุ

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

ซึ่งจะปรากฏอยู่ในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๑.	แนะนำรายวิชา ความสำคัญของการ ออกแบบลักษณะไทย	๔	๑. แจ้งรายละเอียดในแผนการ เรียนประจำวิชา ๒. บรรยายเนื้อหาของวิชา ๓. นักศึกษาทำแบบทดสอบความรู้ ก่อนเรียน	อ.พาริดา
๒	แนวคิดและความหมายของ “อัตลักษณ์ไทย”	๔	๑.บรรยาย ๒.ยกตัวอย่างประกอบ	อ.พาริดา

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			๓.ค้นคว้าจากแหล่งสารสนเทศ	
๓	ศิลปะและวัฒนธรรมไทยในฐานะรากฐานของการออกแบบ	๔	๑.บรรยาย ๒.ศึกษาจากอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ ๓.สาธิต+อธิบายส่วนประกอบโปรแกรม	อ.พาริดา
๔	สวดลายและสัญลักษณ์ไทยดั้งเดิม	๔	๑.บรรยาย ๒.สาธิตการใช้ซอฟต์แวร์ ๓.ฝึกหัดการใช้โปรแกรมและทักษะส่วนบุคคล	อ.พาริดา
๕	การออกแบบไทยในสื่อสิ่งพิมพ์และศิลปกรรมร่วมสมัย	๔	๑.บรรยาย ๒.สาธิตการใช้ซอฟต์แวร์ ๓.ฝึกหัดการใช้โปรแกรมและทักษะส่วนบุคคล ๔.ปฏิบัติการออกแบบงานกลุ่ม	อ.พาริดา
๖	การประยุกต์ศิลปะพื้นบ้านและภูมิปัญญาท้องถิ่น	๔	๑.บรรยาย ๒.สาธิตการใช้ซอฟต์แวร์ ๓.ฝึกหัดการใช้โปรแกรม ทักษะส่วนบุคคล ๔.ปฏิบัติการออกแบบงานกลุ่ม(ต่อ)	อ.พาริดา
๗	การออกแบบตัวอักษรและตัวหนังสือที่สะท้อนลักษณะไทย	๔	๑.บรรยาย ๒.สาธิตการใช้ซอฟต์แวร์ ๓.ฝึกหัดการใช้โปรแกรม ทักษะส่วนบุคคล ๔.ปฏิบัติการออกแบบงานกลุ่ม(ต่อ)	อ.พาริดา

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๘	สอบกลางภาค	๔		
๙.	สี่และองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ตาม บริบทไทย	๔	๑.บรรยาย ๒.สาธิตการใช้ซอฟต์แวร์ ๓.ฝึกหัดการใช้โปรแกรม ทักษะส่วนบุคคล ๔.ปฏิบัติงานจริง(งานกลุ่ม)	อ.พาริดา
๑๐	ตัวอย่างงานออกแบบร่วมสมัยที่ใช้ อัตลักษณ์ไทย (Case Study I)	๔	๑.ปฏิบัติงานจริง(งานกลุ่ม)(ต่อ) พร้อมนำเสนองาน	อ.พาริดา
๑๑.	ตัวอย่างงานออกแบบไทยในระดับ นานาชาติ (Case Study II)	๔	๑.บรรยาย ๒.สาธิตการใช้ซอฟต์แวร์ ๓.ฝึกหัดการใช้โปรแกรม ทักษะส่วนบุคคล ๔. ฝึกการออกแบบเพื่อพัฒนา ทักษะส่วนบุคคล	อ.พาริดา
๑๒.	เทคนิคการผสมผสานความเป็นไทย กับงานออกแบบสมัยใหม่	๔	๑.บรรยาย ๒.สาธิตการใช้ซอฟต์แวร์ ๓.ฝึกหัดการใช้โปรแกรม ทักษะส่วนบุคคล ๔. ฝึกการออกแบบเพื่อพัฒนา ทักษะส่วนบุคคลและการนำเสนอ ผลงาน	อ.พาริดา
๑๓	การออกแบบบรรจุภัณฑ์และตรา สัญลักษณ์ที่สะท้อนลักษณะไทย	๔	๑.บรรยาย ๒.สาธิตการใช้ซอฟต์แวร์ ๓.ฝึกหัดการใช้โปรแกรมและทักษะ ส่วนบุคคล	อ.พาริดา

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๑๔	การนำเสนอแนวคิดสร้างสรรค์ (Creative Concept Presentation)	๔	๑.บรรยาย ๒.สาธิตการใช้ซอฟต์แวร์ ๓.ฝึกหัดการใช้โปรแกรม ทักษะส่วนบุคคล ๔. ฝึกการออกแบบเพื่อพัฒนา ทักษะส่วนบุคคลและการนำเสนอ ผลงาน	อ.พาริดา
๑๕	การพัฒนาผลงานต้นแบบ (Prototype Development)	๔	๑. ปฏิบัติการออกแบบส่วนบุคคล ๒.นำเสนอผลงานที่ได้ออกแบบ ๓.การวิจารณ์ แลกเปลี่ยนความ คิดเห็น	อ.พาริดา
๑๖	การนำเสนอผลงานขั้นสุดท้ายและ การประเมินผล	๔	๑. ปฏิบัติการออกแบบส่วนบุคคล ๒.นำเสนอผลงานที่ได้ออกแบบ ๓.การวิจารณ์ แลกเปลี่ยนความ คิดเห็น	อ.พาริดา
๑๗	สอบปลายภาค	๔		

๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

(ระบุวิธีการประเมินผลการเรียนรู้หัวข้อย่อยแต่ละหัวข้อตามที่ปรากฏในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบของรายวิชา
(Curriculum Mapping) ตามที่กำหนดในรายละเอียดของหลักสูตร สัปดาห์ที่ประเมิน และสัดส่วนของการประเมิน)

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วน ของการประเมินผล
1.1, 1.6, 2.1, 2.2, 2.3, 2.6, 2.7, 2.8, 3.1, 3.2, 3.3, 3.4, 5.1, 5.2, 5.3, 5.4	สอบกลางภาค สอบปลายภาค	8 17	10% 20%
1.1, 1.2, 1.4, 1.5, 1.6, 2.1,	- วิเคราะห์กรณีศึกษา ค้นคว้า การนำเสนอ - การทำงานกลุ่มและผลงาน	ตลอดภาคการ ศึกษา	60%

2.2, 2.3, 2.4, 2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 3.1, 3.2, 3.3, 3.4, 4.3, 4.4, 4.5, 4.6, 5.1, 5.2, 5.3, 5.4	- การส่งงานตามที่มอบหมาย		
1.2, 1.4, 1.5, 1.6, 3.1, 3.2, 3.3, 3.4,	- การเข้าชั้นเรียน - การมีส่วนร่วม อภิปราย เสนอความคิดเห็นในชั้นเรียน	ตลอดภาคการศึกษา	10%

หมวดที่ ๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

๑. ตำราและเอกสารหลัก

- ๑) Adobe. (2024). *Adobe Effect Protoshop CC Help*.
- ๒) Adobe. (2024). *Adobe Illustrator Pro CC Help*.

๒. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

- ๑) Adobe. (2024). *Adobe Effect Protoshop CC Help*.
- ๒) Adobe. (2024). *Adobe Illustrator Pro CC Help*.

๓. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

- ๑) Adobe. (2024). *Adobe Effect Protoshop CC Help*.
- ๒) Adobe. (2024). *Adobe Illustrator Pro CC Help*.

หมวดที่ ๗ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

การประเมินประสิทธิผลในรายวิชาโดยนักศึกษา มีดังนี้

- การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน
- การสังเกตการณ์จากพฤติกรรมของผู้เรียน
- แบบประเมินผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา
- ข้อเสนอแนะผ่านเว็บบอร์ด ที่อาจารย์ผู้สอนได้จัดทำเป็นช่องทางการสื่อสารกับนักศึกษา

๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน

(ระบุวิธีการประเมินที่จะได้ข้อมูลการสอน เช่น จากผู้สังเกตการณ์ หรือทีมผู้สอน หรือผลการเรียนของนักศึกษา เป็นต้น)

ในการเก็บข้อมูลเพื่อประเมินการสอน ได้มีกลยุทธ์ ดังนี้

- ผลการเรียนของนักศึกษา

๓. การปรับปรุงการสอน

(อธิบายกลไกและวิธีการปรับปรุงการสอน เช่น คณะ/ภาควิชามีการกำหนดกลไกและวิธีการปรับปรุงการสอนไว้อย่างไรบ้าง การวิจัยในชั้นเรียน การประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน เป็นต้น)

- ๑) การประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน

๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

(อธิบายกระบวนการที่ใช้ในการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ของรายวิชา เช่น ทวนสอบจากคะแนนข้อสอบ หรืองานที่มอบหมาย กระบวนการอาจแตกต่างกันไปสำหรับรายวิชาที่แตกต่างกัน หรือสำหรับมาตรฐานผลการเรียนรู้แต่ละด้าน)

- ๑) การสอบถามนักศึกษา หรือสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษา
- ๒) มีการจัดกิจกรรมเพื่อให้ นักศึกษามีส่วนร่วมในการทำงานโดยใช้ความรู้จากวิชาเรียน เป็นการทวนสอบ

๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

(อธิบายกระบวนการในการนำข้อมูลที่ได้จากการประเมินจากข้อ ๑ และ ๒ มาวางแผนเพื่อปรับปรุงคุณภาพ)

จากผลการประเมิน และทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิผลรายวิชา ได้มีการวางแผนปรับปรุงการสอนและรายละเอียดวิชา เพื่อให้เกิดคุณภาพมากขึ้น ดังนี้

- 1) จากการตรวจสอบผลการเข้าชั้นเรียน การตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบตามที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมาย นำมาปรับปรุงแผนการสอน หัวข้อการเรียน เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพ และตรงตามความต้องการของนักศึกษา และผู้ประกอบการมากขึ้น
- 2) จากประเมินโดยตรวจสอบจากผลการเรียนของนักศึกษา จะทำให้ทราบว่านักศึกษามีความเข้าใจในเนื้อหาไม่น้อยเพียงไร เพื่อนำมาปรับปรุงเอกสารประกอบการสอน และการใช้เทคโนโลยีเพื่อการสื่อสารมากขึ้น
- ๓) ปรับปรุงรายวิชาทุก 3 ปี หรือตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ตามข้อ 4
- ๔) เปลี่ยนหรือสลับผู้สอน เพื่อให้นักศึกษาได้รับความรู้หรือมีมุมมองใหม่ในเรื่องต่างๆ

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

รายวิชา	คุณธรรม จริยธรรม						ความรู้					ทักษะทาง ปัญหา			ทักษะความสัมพันธ์ระหว่าง บุคคล และความ รับผิดชอบ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ			ทักษะการวิเคราะห์เชิง ตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี สารสนเทศเชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศ				ทักษะ ด้าน อื่น ๆ
	□ ความรับผิดชอบหลัก						□ ความรับผิดชอบรอง															
หมวดวิชาเฉพาะ	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๑	๒	๓	๔	๕	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๔	
รหัสวิชา VCD3904	/	/	0	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	0	0	/45	/	/	/	/	
ชื่อรายวิชา การออกแบบลักษณะไทย																	6					

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ