



รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)

รหัสวิชา PPD๒๑๐๑ รายวิชา คอมพิวเตอร์เพื่อออกแบบสิ่งพิมพ์และบรรจุภัณฑ์

สาขาวิชา ออกแบบสิ่งพิมพ์และบรรจุภัณฑ์ www.ppd.fit.ssru.ac.th

คณะ/วิทยาลัย คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม www.fit.ssru.ac.th

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา www.ssru.ac.th

ภาคการศึกษา ๒ ปีการศึกษา ๒๕๕๘

หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

๑. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา	PPD๒๑๐๑
ชื่อรายวิชาภาษาไทย	คอมพิวเตอร์เพื่อออกแบบสิ่งพิมพ์และบรรจุภัณฑ์
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ	Computer for Printing and Packaging Design

๒. จำนวนหน่วยกิต ๓(๒-๒-๕)

๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

- ๓.๑ หลักสูตร วิทยาศาสตร์บัณฑิต (ออกแบบสิ่งพิมพ์และบรรจุภัณฑ์)
๓.๒ ประเภทของรายวิชา หมวดวิชาเฉพาะด้าน กลุ่มวิชาแกน

๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

- ๔.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา อาจารย์ภาณุพงศ์ จันทน์ผลิน
๔.๒ อาจารย์ผู้สอน อาจารย์ภาณุพงศ์ จันทน์ผลิน

๕. สถานที่ติดต่อ สาขาวิชาออกแบบสิ่งพิมพ์และบรรจุภัณฑ์ E-mail: panupong920@live.com

๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

- ๖.๑ ภาคการศึกษาที่ ๒ / ชั้นปีที่ ๑
๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้ ประมาณ ๔๐ คน

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

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

๙. สถานที่เรียน อาคาร ๔๒ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม ห้อง ๔๒๒๑

๑๐. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด วันที่ ๓๑ เดือน ธันวาคม พ.ศ. ๒๕๕๘

หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

๑.๑ นักศึกษามีความเคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่างๆ ขององค์กรและสังคม ตลอดจนมีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

๑.๒ นักศึกษาสามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจและอธิบายความต้องการการออกแบบสิ่งพิมพ์และบรรจุภัณฑ์ รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา

๑.๓ นักศึกษามีทักษะในการคิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างเป็นระบบ สามารถสืบค้น ตีความ ประเมินสารสนเทศเพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ตลอดจนวิเคราะห์สรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ

๑.๔ นักศึกษามีทักษะในการใช้เครื่องมือคอมพิวเตอร์ สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนอและเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม

๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

-

หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

๑. คำอธิบายรายวิชา

ความรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ อุปกรณ์ต่อพ่วง เครือข่ายคอมพิวเตอร์และการสื่อสาร ข้อมูลและฐานข้อมูล ระบบปฏิบัติการและระบบรักษาความปลอดภัยบนคอมพิวเตอร์ ที่ใช้เพื่อการออกแบบสิ่งพิมพ์และบรรจุภัณฑ์

๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ (ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)
๓๐ ชั่วโมง	๓๐ ชั่วโมง	๕ ชั่วโมงต่อสัปดาห์	ตามความต้องการของนักศึกษา

๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

๑ ชั่วโมงต่อสัปดาห์ โดยนักศึกษาสามารถจองวันเวลาดังกล่าว และอาจารย์จะจัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล

หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบต่อผลการเรียนรู้

จากหลักสูตรหมวดวิชาเฉพาะสู่รายวิชา (Curriculum Mapping) วิชาคอมพิวเตอร์เพื่อออกแบบสิ่งพิมพ์และบรรจุภัณฑ์

- ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

(๑) คุณธรรม จริยธรรม						(๒) ความรู้						(๓) ทักษะทางปัญญา				(๔) ทักษะทางความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบต่อ						(๕) ทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี					
๑	๒	๓	๔	๕	๖	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๗	๘	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๑	๒	๓	๔
○	○	○	○	●	●	○	●	○	○	○	○	●	●	●	●	●	○	○	○	○	○	○	●	●	●	●	●

๑. คุณธรรม จริยธรรม

๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- (๕) เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่างๆ ขององค์กรและสังคม
- (๖) มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

๑.๒ วิธีการสอน

- (๑) ผู้สอนชี้แจงข้อควรปฏิบัติในชั้นเรียน การตรงต่อเวลาในการเข้าเรียนและส่งงาน
- การแต่งกายให้ถูกต้องตามกฎระเบียบมหาวิทยาลัย
- (๒) ผู้สอนยกตัวอย่างกรณีศึกษาเกี่ยวกับจรรยาบรรณทางวิชาชีพออกแบบกราฟิก

๑.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ตรวจสอบบันทึกพฤติกรรมในการเข้าเรียน การแต่งกาย และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
- (๒) ส่งงานที่ได้รับมอบหมายตามขอบเขตที่ให้และตรงเวลา

๒. ความรู้

๒.๑ ความรู้ที่ต้องพัฒนา

- (๒) สามารถวิเคราะห์ปัญหาเข้าใจและอธิบายความต้องการการออกแบบสิ่งพิมพ์และบรรจุภัณฑ์ รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา
- (๓) มีประสบการณ์ในการพัฒนาและ/หรือการประยุกต์ซอฟต์แวร์ การออกแบบสิ่งพิมพ์และบรรจุภัณฑ์ที่ใช้งานได้จริง
- (๔) สามารถบูรณาการความรู้ในสาขาวิชาออกแบบสิ่งพิมพ์ บรรจุภัณฑ์ และเทคโนโลยีการพิมพ์กับความรู้ในศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

๒.๒ วิธีการสอน

- (๑) บรรยาย
- (๒) สาธิต
- (๓) ผู้เรียนฝึกปฏิบัติ

๒.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ผลงานจากการฝึกปฏิบัติ
- (๒) ทดสอบย่อย สอบกลางภาค สอบปลายภาค

๓. ทักษะทางปัญญา

๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- (๑) คิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างเป็นระบบ
- (๒) สามารถสืบค้น ศึกษา วิเคราะห์ และประเมินสารสนเทศ เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์
- (๓) สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ

๓.๒ วิธีการสอน

- (๑) บรรยาย
- (๒) ถามตอบ

- (๓) ผู้เรียนศึกษาค้นคว้า
(๓) ผู้เรียนอภิปรายกลุ่ม

๓.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) สอบกลางภาค สอบปลายภาค
(๒) การนำเสนอผลงาน การอภิปรายกลุ่ม

๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- (๖) มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเองและทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง

๔.๒ วิธีการสอน

- (๑) ผู้เรียนศึกษาค้นคว้า
(๒) ผู้เรียนอภิปรายกลุ่ม

๔.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) การนำเสนอผลงาน การอภิปรายกลุ่ม

๕. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

๕.๑ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงานที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์
● (๒)

สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหาโดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์หรือการแสดงสถิติประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์

- (๓) สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน

เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม

- (๔) สามารถใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม

๕.๒ วิธีการสอน

- (๑) บรรยาย
(๒) สาธิต
(๓) ถามตอบ
(๔) ผู้เรียนฝึกปฏิบัติ
(๕) ผู้เรียนศึกษาค้นคว้า
(๖) ผู้เรียนอภิปรายกลุ่ม

๕.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ผลงานจากการฝึกปฏิบัติ
(๒) การนำเสนอผลงาน การอภิปรายกลุ่ม
(๓) ทดสอบย่อย สอบกลางภาค สอบปลายภาค

๖. ด้านอื่นๆ

-

หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล

๑. แผนการสอน

สัปดาห์	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน(ชม.)	กิจกรรมการเรียนการสอน	ผู้สอน
๑	บทที่ ๑ ทำความรู้จักสิ่งพิมพ์และบทบาทหน้าที่	๔	- บรรยาย - ถามตอบ - ศึกษาค้นคว้า	อ.ภาณุพงศ์ จันทน์ผลิน
๒-๕	บทที่ ๒	๑๖	- บรรยาย	อ.ภาณุพงศ์ จันทน์ผลิน

สัปดาห์	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน(ชม.)	กิจกรรมการเรียนการสอน	ผู้สอน
	พื้นฐานการใช้โปรแกรมกราฟิกดีไซน์ - เรียนรู้เครื่องมือพื้นฐาน PS - โพรเซสสภาพด้วย ACR - การโต้ศัทและรีทัชด้วย PS - การจัดวางอาร์ตเวิร์คด้วย AI		- สาธิต - ฝึกปฏิบัติ - ทดสอบย่อย	
๖-๓๗	บทที่ ๓ องค์ประกอบในการออกแบบ (Element of Design)	๘	- บรรยาย - ถามตอบ - ศึกษาค้นคว้า	อ.ภาณุพงศ์ จันทน์ผลิน
๘	สอบกลางภาค		สอบปฏิบัติ / เสนอผลงาน	อ.ภาณุพงศ์ จันทน์ผลิน
๙	บทที่ ๓ หลักการออกแบบ (Principle of Design)	๔	- บรรยาย - ถามตอบ - ศึกษาค้นคว้า	อ.ภาณุพงศ์ จันทน์ผลิน
๑๐-๑๑	บทที่ ๔ ตัวอักษรในงานออกแบบ (Typography)	๘	- บรรยาย - ถามตอบ - ศึกษาค้นคว้า - อภิปรายกลุ่ม	อ.ภาณุพงศ์ จันทน์ผลิน
๑๒-๑๔	บทที่ ๕ กระบวนการคิดเพื่อการออกแบบกราฟิก (Basic Thinking Process)	๑๒	- บรรยาย - ถามตอบ - ศึกษาค้นคว้า	อ.ภาณุพงศ์ จันทน์ผลิน
๑๕-๑๖	ปฏิบัติการโครงงาน	๔	- ปฏิบัติการโครงงาน	อ.ภาณุพงศ์ จันทน์ผลิน
๑๓	สอบปลายภาค		นำเสนอโครงงาน	อ.ภาณุพงศ์ จันทน์ผลิน

๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล (%)
๑(๕), ๑(๖)	การเข้าเรียน ตรงต่อเวลา มีส่วนร่วม	ทุกสัปดาห์	๑๐
๒(๒), ๒(๓), ๒(๔), ๕(๑)	การฝึกปฏิบัติ	๒-๔	๒๐
๒(๒), ๒(๓), ๒(๔), ๕(๑)	การทดสอบย่อย	๕	๑๐
๓(๑), ๓(๒), ๓(๓), ๔(๖), ๕(๓), ๕(๔)	อภิปรายกลุ่ม	๑๑	๑๐
๒(๒), ๒(๓), ๒(๔), ๕(๑)	การสอบกลางภาค	๘	๒๐
๒(๒), ๒(๓), ๒(๔), ๓(๑), ๕(๒)	การสอบปลายภาค	๑๓	๓๐

หมวดที่ ๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

๑. ตำราและเอกสารหลัก

โสรชัย นันทวัชรวิบูลย์. (2545). Be Graphic สู่เส้นทางกราฟิกดีไซน์เนอร์. กรุงเทพฯ: บริษัท พิมพ์ดี จำกัด

๒. เอกสารและข้อมูลสำคััญ

<https://www.grappik.com>

<http://www.indesignthai.com>

๓. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

<http://www.aiprinting.com>

<http://www.pdfthai.com>

หมวดที่ ๓/ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

การประเมินประสิทธิผลในรายวิชานี้ ที่จัดทำโดยนักศึกษา ได้จัดกิจกรรมในการนำแนวคิดและความเห็นจากนักศึกษาได้ดังนี้

- แบบประเมินรายวิชา
- แบบประเมินผู้สอน

๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน

ในการเก็บข้อมูลเพื่อประเมินการสอน ได้มีกลยุทธ์ ดังนี้

- ผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

๓. การปรับปรุงการสอน

หลังจากผลการประเมินการสอนในข้อ ๒ จึงมีการปรับปรุงการสอน โดยการจัดกิจกรรมในการระดมสมอง และหาข้อมูลเพิ่มเติมในการปรับปรุงการสอน ดังนี้

- ประชุมสัมมนาเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน

๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

ตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยตรวจสอบผลการเรียนรู้ของผู้เรียน นอกเหนือจากแบบทดสอบ อาจเป็นการให้นักศึกษาทำหัตถ์ สอบถามหรือให้อธิบายหรือวิเคราะห์สรุปสิ่งที่เรียนรู้ว่าเป็นไปตามผลการเรียนรู้ในรายวิชาหรือไม่

๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

จากผลการประเมิน ข้อ ๑ และข้อ ๒ และทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิผลรายวิชา ได้มีการวางแผนการปรับปรุงการสอน และรายละเอียดวิชา ตามข้อเสนอแนะ และผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ตามข้อ ๔

