



มคอ 3 รายละเอียดรายวิชา

รหัสวิชา 3013714

ชื่อวิชา ความคิดสร้างสรรค์ในสื่อดิจิทัล  
(Creative thinking in Digital Media)

รายวิชานี้เป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรนิเทศศาสตรบัณฑิต

หลักสูตรใหม่

คณะนิเทศศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

## สารบัญ

หมวด	หน้า
หมวด 1 ข้อมูลทั่วไป	3
หมวด 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์	3
หมวด 3 ลักษณะและการดำเนินการ	4
หมวด 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา	5
หมวด 5 แผนการสอนและการประเมินผล	8
หมวด 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน	10
หมวด 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา	11

## รายละเอียดของรายวิชา

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

คณะนิเทศศาสตร์

### หมวด 1 ข้อมูลทั่วไป

- รหัสและชื่อวิชา : รหัสวิชา 3013714 ความคิดสร้างสรรค์ในสื่อดิจิทัล (Creative thinking in Digital Media.)
- จำนวนหน่วยกิต : 3 หน่วยกิต (2-2-5) กลุ่มที่ 1
- หลักสูตรและประเภทของรายวิชา:  
เป็นรายวิชาในหมวดวิชาเอกบังคับ หลักสูตรนิเทศศาสตร์
- อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน:  
อาจารย์ กาญจนา อมรอรช  
สถานที่ติดต่อ : ห้องพักอาจารย์ คณะนิเทศศาสตร์ อาคารบรรณราชนครินทร์ ชั้น 4  
โทร.089 - 7027356 E-mail kan\_dj38@windowslive.com
- ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน : ภาคการศึกษา 2/2556 เข้าปีการศึกษา 2554 (SEC 1)
- รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) : ไม่มี
- รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่กัน (Co-requisites) : ไม่มี
- สถานที่เรียน : อาคารเกษตรใหม่ ห้อง 22107
- วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด: 28 ตุลาคม 2556

### หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

- จุดมุ่งหมายของรายวิชา : เมื่อนักศึกษาเรียนรายวิชานี้แล้ว นักศึกษามีสมรรถนะที่ต้องการในด้านต่าง ๆ ดังนี้

- 1.1 เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ในสื่อดิจิทัล
- 1.2 เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรมการออกแบบด้วยสื่อดิจิทัล
- 1.3 เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจการประยุกต์ความคิดอย่างสร้างสรรค์ในสื่อดิจิทัล เพื่อการใช้งานได้อย่างเหมาะสม
- 1.4 เพื่อให้ นักศึกษามีความตระหนักในข้อ กฎหมาย และยึดหลักจรรยาบรรณเกี่ยวกับการใช้สื่อ

- วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา:

เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจในหลักการ การสร้างแนวความคิดในเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งรวมถึง การศึกษา งานศิลปะแขนงต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น งานเขียน งานเพลง การ์ตูน ภาพยนตร์ และอื่น ๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และ พัฒนาการในการสร้างจินตนาการ โดยเข้าถึงอารมณ์ของผลงานนั้นว่าจะให้ความรู้สึกด้านใดหรือมีลักษณะที่โดดเด่น อย่างสร้างสรรค์ เพื่อให้งานออกแบบมีคุณภาพ และเป็นเอกลักษณ์มากขึ้น การใช้ความคิดสร้างสรรค์ในสื่อดิจิทัล โดย

สามารถนำเทคโนโลยีมาปรับใช้ ซึ่งเกี่ยวกับงานทางด้านนิเทศศาสตร์ ในรูปแบบของการสื่อสารที่มีการเปลี่ยนแปลงไปตามสถานการณ์ เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมด้านทักษะ กระบวนการ และการนำไปประยุกต์ใช้ในงานวิชาชีพทางด้านนิเทศศาสตร์ เมื่อสำเร็จการศึกษาต่อไป

### หมวด 3 ลักษณะและการดำเนินการ

#### 1. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาหลักการ การสร้างแนวความคิดในเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งรวมถึงการศึกษางานศิลปะแขนงต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น งานเขียน งานเพลง การ์ตูน ภาพยนตร์ และอื่น ๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ และพัฒนาการในการสร้างจินตนาการ โดยเข้าถึงอารมณ์ของผลงานนั้นจะทำให้ความรู้สึกด้านใด หรือมีลักษณะที่โดดเด่นอย่างสร้างสรรค์ เพื่อให้งานออกแบบมีคุณภาพ และเป็นเอกลักษณ์มากขึ้น

#### 2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/ การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
บรรยาย 30 ชั่วโมง ต่อภาคการศึกษา	สอนเสริมตาม ความต้องการ ของนักศึกษา	ฝึกปฏิบัติ 30 ชั่วโมง ต่อภาคการศึกษา	ศึกษาด้วยตัวเอง 75 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา

#### 3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

หากนักศึกษามีข้อสงสัยหรือต้องการให้อธิบายเพิ่มเติม สามารถเข้าพบได้ในวันหยุดหัดสบัติ เวลา 10:00 น. - 16:00 น. ณ ห้องพักอาจารย์ คณะนิเทศศาสตร์ อาคารบรรณราชนครินทร์ ชั้น 4 โทรศัพท์ 089 7027356 ทุกวัน เวลา 16.00 – 18.00 น. , E-mail kan\_dj38@windowslive.com

### หมวด 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

มาตรฐานการเรียนรู้แต่ละด้านที่เกี่ยวข้อง

#### 1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม (Ethics and Moral)

##### 1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม เสียสละและซื่อสัตย์สุจริต
- มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
- มีภาวะการเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีมและลำดับความสำคัญ
- เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์

- เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กรและสังคม
- มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

## 1.2 วิธีการสอนที่จะพัฒนาการเรียนรู้

- บรรยายพร้อมยกตัวอย่างกรณีศึกษาเกี่ยวกับประเด็นทางจริยธรรมของนักนิเทศศาสตร์กับความรับผิดชอบในหน้าที่ของตนเองและผู้อื่น เช่น การให้ความสำคัญหรือให้เกียรติแหล่งข้อมูลหลังจากการคัดลอก การไม่บิดเบือนหรือปฏิเสธข้อมูลหากไม่ใช่ความรู้ของนักศึกษาเองในการนำเสนอรายงาน เป็นต้น
- การให้ข้อเสนอแนะหากนักศึกษาไม่ใส่ใจเรื่องจริยธรรมในการทำงานของตนเองทั้งรายบุคคลและรายกลุ่ม พร้อมชี้ให้เห็นข้อผิดพลาดที่จะส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น
- การทดลองปฏิบัติจริง
- การอภิปรายกลุ่ม
- การกำหนดให้นักศึกษาหากรณีตัวอย่างที่เกี่ยวข้องแล้วนำมาวิเคราะห์ตามศาสตร์และทฤษฎีที่ได้ศึกษาพร้อมแลกเปลี่ยนเรียนรู้
- กำหนดให้นักศึกษาสร้างผลงานเป็นรายบุคคลเพื่อบูรณาการองค์ความรู้สู่การปฏิบัติจริง

## 1.3 วิธีการประเมินผล

- พิจารณาจากพฤติกรรมการเข้าเรียน กริยามารยาท การพูดจา
- พิจารณาการทำงานที่ได้รับมอบหมายอย่างถูกต้องและตรงตามเวลากำหนด
- พิจารณาจากการอภิปรายที่มีเหตุและผลถูกต้อง เหมาะสม และสร้างสรรค์
- ประเมินผลงานการนำเสนอกรณีศึกษาที่ได้รับมอบหมายที่รับมอบหมาย
- มีการอ้างอิงแหล่งข้อมูลอย่างถูกต้องและเหมาะสม

## 2. ด้านความรู้ (Knowledge)

### 2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

มีความรู้ความเข้าใจศึกษาหลักการ การสร้างแนวความคิดในเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งรวมถึงการศึกษางานศิลปะแขนงต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น งานเขียน งานเพลง การ์ตูน ภาพยนตร์ และอื่น ๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาการในการสร้างจินตนาการ โดยเข้าถึงอารมณ์ของผลงานนั้นว่าจะให้ความรู้สึกด้านใด หรือมีลักษณะที่โดดเด่น อย่างสร้างสรรค์ เพื่อให้งานออกแบบมีคุณภาพ และเป็นเอกลักษณ์มากขึ้นข้อคำนึงเกี่ยวกับกฎหมาย และจรรยาบรรณในการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ในงานนิเทศศาสตร์

### 2.2 วิธีการสอน

บรรยาย ฝึกปฏิบัติ อภิปราย ยกตัวอย่างงานกราฟิกเพื่อการโฆษณา การทำงานกลุ่มและรายบุคคลพร้อมนำเสนอผลงานจากการค้นคว้า การวิเคราะห์กรณีศึกษาเพื่อเปรียบเทียบงานความคิดสร้างสรรค์ในสื่อดิจิทัล

## 2.3 วิธีการประเมินผล

มีการทดสอบย่อยทั้งภาคทฤษฎีและการปฏิบัติ และการสอบปลายภาค การประเมินผลจากการนำเสนอผลงานจากการศึกษาค้นคว้า

## 3. ด้านทักษะทางปัญญา (Cognitive Skills)

### 3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

พัฒนาความสามารถในการคิดอย่างเป็นระบบ มีการวิเคราะห์ การใช้ความคิดสร้างสรรค์ในสื่อดิจิทัล เพื่อการสื่อสารในการตอบสนองความต้องการของผู้รับสาร ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคมต่อไป

### 3.2 วิธีการสอน

3.2.1 การมอบหมายให้นักศึกษาศึกษาค้นคว้าวิเคราะห์วางแผน และลงมือปฏิบัติ ตามที่กำหนด

3.2.2 กำหนดให้นักศึกษานำเสนอผลงานที่ได้จากการวิเคราะห์สร้างสรรค์งานชิ้นงานในสื่อดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม

### 3.3 วิธีการประเมินผล

3.3.1 สอบกลางภาคและปลายภาค เพื่อเป็นการชี้วัดถึงความรู้ความเข้าใจในการเรียนวิชาความคิดสร้างสรรค์ในสื่อดิจิทัลของผู้เรียนแต่ละบุคคล

3.3.2 วัดผลจากการฝึกปฏิบัติ การผลิตชิ้นงานอย่างสร้างสรรค์ในสื่อดิจิทัล และสามารถอธิบายถึงแนวคิด ขั้นตอนการดำเนินงานได้ตามความรู้ความเข้าใจของตนเอง

3.3.3 สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน การทำงานที่ได้รับมอบหมาย และการเข้าพบเพื่อขอคำแนะนำ

3.3.4 มีจรรยาบรรณในการอ้างอิงแหล่งข้อมูลที่นำมาใช้ประโยชน์ในการเรียนรู้

## 4. ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ (Interpersonal Skills and Responsibility)

### 4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

มีความสามารถในการทำงานเป็นทีม ปรับตัวให้เข้ากับวัฒนธรรมองค์กร สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ พัฒนาความเป็นผู้นำและผู้ตามในการทำงานเป็นทีม ตระหนักถึงสิทธิของตนเองและผู้อื่น และยอมรับในความแตกต่างหลากหลายของมนุษย์ พัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองและมีความรับผิดชอบในงานที่มอบหมายให้ครบถ้วนตามกำหนด

### 4.2 วิธีการสอน

4.2.1 จัดกิจกรรมกลุ่มในการวิเคราะห์กรณีศึกษา

4.2.2 มอบหมายงานรายกลุ่มและรายบุคคล เช่นการออกแบบชิ้นงานโดยใช้สื่อดิจิทัล

4.2.3 การนำเสนอผลงาน

### 4.3 วิธีการประเมินผล

4.3.1 ทดสอบกลางภาคและปลายภาคที่เน้นหลักการ ที่มีการวิเคราะห์สถานการณ์หรือวิเคราะห์แนวคิดในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในสื่อดิจิทัล

4.3.2 ประเมินผลจากการนำเสนอผลงานที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า

## 5. ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

(Numerical Analysis, Communication and Information Technology Skills)

### 5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

สามารถใช้ภาษาในการติดต่อสื่อความหมายได้ดี ทั้งการฟัง พูด อ่าน เขียน และการพิมพ์ สามารถคำนวณตัวเลขได้ดี สามารถวิเคราะห์ข้อมูลจากกรณีศึกษา สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ในการสืบค้นข้อมูลได้อย่างสร้างสรรค์และนำเสนอผลงานด้วยรูปแบบที่ทันสมัยโดยการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาปรับใช้ได้ อย่างเหมาะสม

### 5.2 วิธีการสอน

การแนะนำเทคนิคการสืบค้นข้อมูลข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับการเรียนและการนำเสนอผลงานทางอินเทอร์เน็ต ของหน่วยงาน สถาบัน สื่อมวลชนและอื่น ๆ นักศึกษาและผู้สอนนำเสนอเนื้อหาของบทเรียน โดย Power point และการสืบค้นจากสื่อออนไลน์ มีการซักถามนักศึกษาระหว่าง และหลังการเรียน แต่ละสัปดาห์อย่างสม่ำเสมอ

### 5.3 วิธีการประเมินผล

ประเมินจากความรู้ความเข้าใจในงานเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งรวมถึงการศึกษางานศิลปะแขนงต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น งานเขียน งานเพลง การ์ตูน ภาพยนตร์ และอื่น ๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ และพัฒนาการในการสร้างจินตนาการ โดยเข้าถึงอารมณ์ของผลงานนั้นว่าจะให้ความรู้สึกด้านใด หรือมีลักษณะที่โดดเด่น อย่างสร้างสรรค์ เพื่อให้งานออกแบบมีคุณภาพ และเป็นเอกลักษณ์มากขึ้นข้อคำนึงเกี่ยวกับกฎหมาย และจรรยาบรรณในการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ในงานนิเทศศาสตร์

## หมวด 5 แผนการสอนและการประเมินผล

### 1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ / รายละเอียดการสอน	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการสอน/สื่อการเรียนรู้	ชื่อผู้สอน
1	<b>แนะนำอธิบายรายวิชา</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- แนวการสอน</li><li>- ขอบเขตการสอนและการประเมินผลการเรียนแนวการสอน</li><li>- ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์และสื่อดิจิทัล</li></ul>	4	<ul style="list-style-type: none"><li>- ประเมินความรู้ก่อนการเรียน</li><li>- บรรยายด้วยเอกสารประกอบการสอนและเพาเวอร์พอยต์</li><li>- ตอบคำถามท้ายบทเรียน</li></ul>	อ.กาญจนา อมรอรช

สัปดาห์ที่	หัวข้อ / รายละเอียดการสอน	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการสอน/สื่อการเรียนรู้	ชื่อผู้สอน
2	<b>บทที่ 1 ความหมายที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์และสื่อดิจิทัล</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- นิยามของความคิดสร้างสรรค์</li> <li>- วิวัฒนาการของสื่อ</li> <li>- ความหมายของสื่อดิจิทัล</li> </ul>	4	- บรรยายด้วยเอกสารประกอบการสอนและเพาเวอร์พอยต์ <ul style="list-style-type: none"> <li>- ชักถามและแสดงความคิดเห็นร่วมกัน</li> <li>- ตอบคำถามท้ายบทเรียน</li> </ul>	อ.กาญจนา อมรอรช
3	<b>บทที่ 2 แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การสื่อความหมายด้วยภาษาภาพ</li> <li>- จิตวิทยาการรับรู้ทางสายตา</li> </ul>	4	- บรรยายด้วยเอกสารประกอบการสอนและเพาเวอร์พอยต์ <ul style="list-style-type: none"> <li>- ชักถามและแสดงความคิดเห็นร่วมกัน</li> <li>- ตอบคำถามท้ายบทเรียน</li> </ul>	อ.กาญจนา อมรอรช
4	<b>บทที่ 3 เทคโนโลยีเพื่อการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- โปรแกรมสำหรับการออกแบบ</li> <li>- สื่อดิจิทัลกับการเผยแพร่</li> </ul>	4	- บรรยายด้วยเอกสารประกอบการสอนและเพาเวอร์พอยต์ <ul style="list-style-type: none"> <li>- ชักถามและแสดงความคิดเห็นร่วมกัน</li> <li>- ตอบคำถามท้ายบทเรียน</li> </ul>	อ.กาญจนา อมรอรช
5-6	<b>บทที่ 4 แนวคิดเกี่ยวกับการการออกแบบด้วยสื่อดิจิทัล</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับโปรแกรมในการจัดการออกแบบด้วยสื่อดิจิทัล</li> </ul>	8	- บรรยายด้วยเอกสารประกอบการสอนและเพาเวอร์พอยต์ <ul style="list-style-type: none"> <li>- ชักถามและแสดงความคิดเห็นร่วมกัน</li> <li>- ตอบคำถามท้ายบทเรียน</li> <li>- ฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรม</li> </ul>	อ.กาญจนา อมรอรช
7	<b>สอบกลางภาค</b>			อ.กาญจนา อมรอรช
8	<b>บทที่ 5 ทฤษฎีและศิลปะการออกแบบสื่อดิจิทัล</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ทฤษฎีการใช้สี</li> <li>- ศิลปะการออกแบบ</li> </ul>	4	- บรรยายด้วยเอกสารประกอบการสอนและเพาเวอร์พอยต์ <ul style="list-style-type: none"> <li>- ชักถามและแสดงความคิดเห็นร่วมกัน</li> <li>- ตอบคำถามท้ายบทเรียน</li> <li>- ฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรม</li> </ul>	อ.กาญจนา อมรอรช
9-11	<b>บทที่ 6 การประยุกต์สื่อดิจิทัลเพื่อการใช้งาน</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การนิตยสารออนไลน์</li> <li>- การทำปฏิทิน</li> </ul>	8	- บรรยายด้วยเอกสารประกอบการสอนและเพาเวอร์พอยต์ <ul style="list-style-type: none"> <li>- ชักถามและแสดงความคิดเห็นร่วมกัน</li> <li>- ตอบคำถามท้ายบทเรียน</li> </ul>	อ.กาญจนา อมรอรช



สัปดาห์ที่	หัวข้อ / รายละเอียดการสอน	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการสอน/สื่อการเรียนรู้	ชื่อผู้สอน
			- ฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรม	
12	<b>บทที่ 7</b> การประยุกต์สื่อดิจิทัลเพื่อการใช้งาน(ต่อ) - การทำการ์ดในโอกาสต่าง ๆ	4	- บรรยายด้วยเอกสารประกอบ การสอนและเพาเวอร์พอยต์ - ชักถามและแสดงความคิดเห็น ร่วมกัน - ตอบคำถามท้ายบทเรียน - ฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรม	อ.กาญจนา อมรรอช
13	<b>บทที่ 8</b> กฎหมายและจรรยาบรรณที่เกี่ยวข้องการใช้ สื่อดิจิทัล - กฎหมายสื่อ - การควบคุมสื่อ - กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับประเด็นการกระทำ ความผิดบนสื่อออนไลน์	4	- บรรยายด้วยเอกสารประกอบ การสอนและเพาเวอร์พอยต์ - ชักถามและแสดงความคิดเห็น ร่วมกัน - ตอบคำถามท้ายบทเรียน	อ.กาญจนา อมรรอช
14-15	<b>บทที่ 9</b> การนำเสนอผลงานความคิดสร้างสรรค์ ในสื่อดิจิทัล - เทคนิคการนำเสนองาน - การอ้างอิงแหล่งข้อมูล	8	- นำเสนอผลงาน - ชักถามและแสดงความคิดเห็น ร่วมกัน	อ.กาญจนา อมรรอช
16	<b>สอบปลายภาค</b>			อ.กาญจนา อมรรอช

## 2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้ Learning Outcome	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการ ประเมินผล
1	1.คะแนนระหว่างภาค	- แบบฝึกหัดและทดสอบย่อย - รายงาน - เข้าร่วมกิจกรรมและฝึกปฏิบัติ - เข้าเรียน		5% 10% 20% 5%
2	1.คะแนนสอบ	- คะแนนสอบกลางภาค - คะแนนสอบปลายภาค	7 16	20% 40%
<b>รวม</b>				<b>100 %</b>

## เกณฑ์การให้ระดับคะแนน

ระดับคะแนน	A	=	80 – 100
ระดับคะแนน	B+	=	75 – 79
ระดับคะแนน	B	=	70 – 74
ระดับคะแนน	C+	=	65 – 69
ระดับคะแนน	C	=	60 – 64
ระดับคะแนน	D+	=	55 – 59
ระดับคะแนน	D	=	50 – 54
ระดับคะแนน	F	=	49 – 0

## หมวด 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

### 1. ตำราและเอกสารหลักที่ใช้ในการเรียนการสอน

#### 1.1 ตำราที่ใช้ในการเรียนการสอน

ชะลูด นิ่มเสมอ .องค์ประกอบของศิลปะ. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2544

พรพรรณ แพฝีกฝน.สร้างเว็บ chic chic ด้วยเทคนิค Photochop Dream PHP. กรุงเทพมหานคร : โปรวีชั่น, 2553

ภัททิรา เหลืองวิลาศ.การออกแบบและสร้างงานกราฟิกด้วยIllustrator CS4. กรุงเทพฯ : บริษัท ซีเอ็ดดูเคชั่น จำกัด (มหาชน), 2552

ปาพจน์ หนูนุกัถิ .Graphic Design Principles. นนทบุรี : โอดีซี, 2556

อารยา ศรีกัณยานบุตร .การออกแบบสิ่งพิมพ์. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550

#### 1.2 เอกสารหลักที่ใช้ในการเรียนการสอน

ปาพจน์ หนูนุกัถิ .Graphic Design Principles. นนทบุรี : โอดีซี, 2556

อารยา ศรีกัณยานบุตร .การออกแบบสิ่งพิมพ์. กรุงเทพฯ สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550

พรพรรณ แพฝีกฝน.สร้างเว็บ chic chic ด้วยเทคนิค Photochop Dream PHP. กรุงเทพมหานคร : โปรวีชั่น, 2553

#### 1.3 ข้อมูลแนะนำที่นักศึกษาควรศึกษาเพิ่มเติม

- <http://th.wikipedia.org/wiki/>
- <http://siamdm04.blogspot.com/2011/08/blog-post.html>
- <http://mit.pbru.ac.th/knowledge>
- <http://porschub.exteen.com>

- <http://www.hemmarat.com>
- <http://www.sites.google.com/site/photoshopm6/page13>
- สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
- ห้องสมุดประชาชน จังหวัดจันทบุรี
- หอสมุดรชมังคลา สวนสาธารณะพระเจ้าตากสินมหาราช จังหวัดจันทบุรี
- สื่อบุคคล อาจารย์ , ผู้ที่ทำงานเกี่ยวกับการออกแบบโฆษณา

## **หมวด 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา**

### **1. การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา:**

การประเมินประสิทธิผลในรายวิชานี้ ผู้สอนได้ให้นักศึกษาประเมินผลการเรียนการสอนระบบออนไลน์ และผู้สอนได้จัดกิจกรรมในการนำเสนอแนวคิดและความเห็นจากนักศึกษาได้แก่ การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน การสังเกตการณ์จากพฤติกรรมของผู้เรียน

### **2. การประเมินการสอน:**

คณะนิเทศศาสตร์กำหนดให้มีการประเมินการสอนจากการสังเกตการณ์สอน ผลการสอนการสัมภาษณ์นักศึกษา ผลการสอบของนักศึกษา

### **3. การปรับปรุงการสอน:**

คณะนิเทศศาสตร์กำหนดให้ผู้สอนทบทวนและปรับปรุงกลยุทธ์และวิธีสอนจากผลการประเมินประสิทธิผลรายวิชา แล้วจัดทำรายงานรายวิชาตามที่ สกอ. กำหนด ทุกภาคการศึกษา ให้ผู้สอนเข้ารับการอบรมกลยุทธ์การสอน การวิเคราะห์ผู้เรียน การวิจัยในชั้นเรียน ในรายวิชาที่มีปัญหาอย่างน้อยภาคการศึกษาละ 1 รายวิชา มีการประชุมผู้สอนเพื่อหารือปัญหาการเรียนรู้อันของนักศึกษาและหาแนวทางแก้ไข

### **4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา:**

คณะนิเทศศาสตร์กำหนดให้มีการสอบถามนักศึกษา หรือตรวจผลงานของนักศึกษา รวมถึงพิจารณาถึงผลการทำข้อสอบ และความเหมาะสมของการให้คะแนนทั้งคะแนนดิบและระดับคะแนน มีการตั้งคณะกรรมการในสาขาตรวจสอบการประเมินผลการเรียนรู้ทุกภาคการศึกษาโดยการตรวจข้อสอบ รายงานวิธีการสอนและการให้คะแนนแก่นักศึกษา

### **5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา:**


คณะนิเทศศาสตร์จัดให้มีระบบการทบทวนประสิทธิผลของรายวิชา โดยพิจารณาผลการประเมินการสอนโดยนักศึกษา คณะกรรมการประเมินของหลักสูตร/ภาควิชา การรายงานรายวิชาหลังการทบทวนประสิทธิผลของรายวิชา การทบทวนเนื้อหาที่สอน กลยุทธ์การสอน และเสนอแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนา รายวิชาเสนอต่อประธานหลักสูตรหรือหัวหน้าภาค เสนอต่อกรรมการประจำคณะพิจารณาให้ความคิดเห็นและสรุปเพื่อวางแผนปรับปรุงในปีการศึกษาต่อไป

จัดทำโดย .....  .....

(อาจารย์ภาณุจนา อมรอรช)

ผู้สอนรายวิชาความคิดสร้างสรรค์ในสื่อดิจิทัล

วันที่ 28 / ต.ค / 2556

อนุมัติโดย .....  .....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จำเริญ คังคะศรี)

คณบดีคณะนิเทศศาสตร์

วันที่ 3 / พ.ย. / 2556