

**รายละเอียดของรายวิชา**  
**มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร**  
**คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์**

**หมวดที่ 1 ข้อมูลโดยทั่วไป**

1	รหัสและชื่อวิชา  07-211-102 คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่องานแฟชั่น Computer Graphic for Fashion
2	จำนวนหน่วยกิต 3 หน่วยกิต 3 (1-4-4) เวลาเรียน 75 ชั่วโมง ตลอด 15 สัปดาห์ ทฤษฎี 1 ชั่วโมง/สัปดาห์ ปฏิบัติ 4 ชั่วโมง/สัปดาห์ นักศึกษา ต้องใช้เวลาศึกษา ค้นคว้านอกเวลา 4 ชั่วโมง/สัปดาห์
3	หลักสูตรและประเภทของวิชา เทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการจัดการสินค้าแฟชั่น และเป็นหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาแกน
4	อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน อาจารย์ณัฐชยา เปี้ยแก้ว
5	ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน ภาคการศึกษาที่ 1 ชั้นปีที่ 3
6	รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี) เทคโนโลยีเพื่อการออกแบบ
7	รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี) -
8	สถานที่เรียน คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มทร.พระนคร
9	วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด 3 - 5 พฤษภาคม 2553

## หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1	<p>จุดมุ่งหมายของรายวิชา</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ตระหนักถึง ความสำคัญเกี่ยวกับระบบการออกแบบกราฟิกด้วยคอมพิวเตอร์ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิกด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป อย่างสร้างสรรค์และมีคุณธรรม</li> <li>2. เข้าใจเกี่ยวกับการใช้เครื่องมือและอุปกรณ์ต่างๆ เทคนิคและอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างงานแพชชั่นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก</li> <li>3. เข้าใจระบบการออกแบบกราฟิกด้วยคอมพิวเตอร์ และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิกด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป</li> <li>4. มีวินัยและความรับผิดชอบต่อการออกแบบกราฟิกด้วยคอมพิวเตอร์</li> <li>5. ใช้วิชาความรู้สร้างสรรค์งานแพชชั่นด้วยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในงานสื่อผสมสำหรับงานแพชชั่นลักษณะต่างๆไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันและการประกอบอาชีพ</li> </ol>
2	<p>วัตถุประสงค์ในการพัฒนา / ปรับปรุงรายวิชา</p> <p>เพื่อให้สอดคล้องกับ มคอ 2</p>

## หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1	<p>คำอธิบายรายวิชา</p> <p>ศึกษาและปฏิบัติการเกี่ยวกับระบบการออกแบบกราฟิกด้วยคอมพิวเตอร์ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิกด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป การใช้เครื่องมือและอุปกรณ์ต่างๆ เทคนิคและอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างงานแพชชั่น การสร้างสรรค์งานแพชชั่นด้วยเทคโนโลยีการประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์ในงานสื่อผสมสำหรับงานแพชชั่นลักษณะต่างๆ</p>											
2	<p>จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา</p> <table border="1" data-bbox="252 1447 1358 1693"> <thead> <tr> <th data-bbox="252 1447 517 1547">บรรยาย</th> <th data-bbox="517 1447 770 1547">สอนเสริม</th> <th data-bbox="770 1447 1102 1547">การฝึกปฏิบัติ/ งานภาคสนาม/การฝึกงาน</th> <th data-bbox="1102 1447 1358 1547">การศึกษาด้วยตนเอง</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="252 1547 517 1693">บรรยาย 15 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา</td> <td data-bbox="517 1547 770 1693">สอนเสริมเฉพาะความต้องการของนักศึกษาเฉพาะราย</td> <td data-bbox="770 1547 1102 1693">ฝึกปฏิบัติ 60 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา</td> <td data-bbox="1102 1547 1358 1693">การศึกษาด้วยตนเอง 4 ชั่วโมงต่อสัปดาห์</td> </tr> </tbody> </table>				บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/ งานภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง	บรรยาย 15 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	สอนเสริมเฉพาะความต้องการของนักศึกษาเฉพาะราย	ฝึกปฏิบัติ 60 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	การศึกษาด้วยตนเอง 4 ชั่วโมงต่อสัปดาห์
บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/ งานภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง									
บรรยาย 15 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	สอนเสริมเฉพาะความต้องการของนักศึกษาเฉพาะราย	ฝึกปฏิบัติ 60 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	การศึกษาด้วยตนเอง 4 ชั่วโมงต่อสัปดาห์									
3	<p>จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล</p> <p>สถานที่ให้คำปรึกษา อาคาร 5 ชั้น 4 สาขาเทคโนโลยีการจัดการสินค้าแพชชั่น</p> <p>เวลา 9.00 – 17.30 น.</p> <p>สามารถเข้าพบโดยตรงหรือนัดหมายล่วงหน้าได้</p> <p>E-mail: n26_26n@hotmail.com</p>											

#### หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

1	<b>คุณธรรม จริยธรรม</b>
	<p>คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.2 ปฏิบัติตามกฎหมาย กฎ ระเบียบ ข้อบังคับ และกฎเกณฑ์ของสังคม</li> <li>1.3 มีวินัย ซื่อสัตย์สุจริตและมีจิตสาธารณะ</li> <li>1.4 มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ รับผิดชอบต่อตนเองและสังคม</li> </ol>
	<p>วิธีการสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ให้ความสำคัญในวินัย การต่อตรงเวลา การส่งงานในเวลาที่กำหนด</li> <li>2. สอดแทรกความซื่อสัตย์ต่อตนเอง และสังคม</li> <li>3. เน้นเรื่องการแต่งกายและปฏิบัติตนที่เหมาะสม ถูกต้อง ตามระเบียบข้อบังคับของมหาวิทยาลัย</li> <li>4. ปลุกฝังจรรยาบรรณวิชาชีพ</li> <li>5. ผู้สอนประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดี</li> </ol>
	<p>วิธีการประเมินผล</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. การขานชื่อ การให้คะแนนการเข้าชั้นเรียนและการส่งงานตรงเวลา</li> <li>2. พิจารณาจากการถามตอบและผลงานของนักศึกษา</li> <li>3. สังเกตพฤติกรรมและการแต่งกายของนักศึกษา</li> </ol>
2	<b>ความรู้</b>
	<p>ความรู้ที่ต้องได้รับ</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 เข้าใจองค์ความรู้ในรายวิชาอย่างกว้างขวางเป็นระบบ</li> <li>2.4 สามารถบูรณาการความรู้ทั้งในรายวิชา และวิชาที่เกี่ยวข้องเพื่อต่อยอดองค์ความรู้</li> </ol>
	<p>วิธีการสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ใช้การสอนอย่างหลากหลายรูปแบบ โดยเน้นหลักทางทฤษฎีและการปฏิบัติ เพื่อให้เกิดองค์ความรู้</li> <li>2. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ</li> <li>3. มอบหมายให้นักศึกษาทำแฟ้มสะสมงาน</li> <li>4. ให้นักศึกษาทำผลงานโดยนำหลักการทฤษฎีและปฏิบัติมาประยุกต์ใช้</li> <li>5. อภิปรายเกี่ยวกับระบบการออกแบบกราฟิกด้วยคอมพิวเตอร์ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิกด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป</li> </ol>
	<p>วิธีการประเมินผล</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. การทดสอบย่อย1</li> <li>2. พิจารณาจากผลงานที่มอบหมายและแฟ้มสะสมงาน</li> <li>3. การสอบปลายภาค</li> </ol>



3	<b>ทักษะทางปัญญา</b>
	<p>ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา</p> <p>3.1 คิดอย่างมีระบบพื้นฐานของข้อมูลและข้อเท็จจริง</p> <p>3.3 สามารถบูรณาการความรู้เพื่อการศึกษาปัญหาที่ซับซ้อน และเสนอแนะแนวทางการแก้ปัญหา</p>
	<p>วิธีการสอน</p> <p>1. ให้นักศึกษาเสนอผลงานที่ได้รับมอบหมาย</p> <p>2. กรณีศึกษาเกี่ยวกับเกี่ยวกับระบบการออกแบบกราฟิกด้วยคอมพิวเตอร์ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิกด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป</p> <p>3. การศึกษา ค้นคว้า ปฏิบัติและเสนอผลงานโดยเพิ่มสะสมผลงาน</p>
	<p>วิธีการประเมินผล</p> <p>1. ประเมินผลจากผลงานที่มอบหมาย</p> <p>2. ประเมินจากกรณีศึกษาเกี่ยวกับระบบการออกแบบกราฟิกด้วยคอมพิวเตอร์ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิกด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป การสร้างสรรค์งานแฟชั่นด้วยเทคโนโลยีการประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์ในงานสื่อผสมสำหรับงานแฟชั่นลักษณะต่างๆ</p> <p>3. ประเมินผลจากเพิ่มสะสมผลงาน</p>
4	<b>ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ</b>
	<p>ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา</p> <p>4.1 มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี</p> <p>4.2 สามารถนำเสนอแนวความคิดอย่างสร้างสรรค์</p> <p>4.3 แสดงภาวะผู้นำ และผู้ตามได้อย่างเหมาะสม</p> <p>4.4 มีความรับผิดชอบต่อผลของการกระทำและการนำเสนอ</p>
	<p>วิธีการสอน</p> <p>1. กำหนดการทำงานกลุ่มและงานเดี่ยว</p> <p>2. ให้ความสำคัญในการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบและการให้ความร่วมมือ</p> <p>3. ส่งเสริมให้นักศึกษากล้าแสดงออกและเสนอความคิดเห็น โดยการจัดอภิปราย และเสวนา งานที่มอบหมายที่ให้ค้นคว้า</p> <p>4. ใช้วิธีการสอนแบบเปิดโอกาสในการแสดงความคิดเห็น(Brainstorming) เพื่อฝึกการยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่นด้วยเหตุผล</p> <p>5. ส่งเสริมการเคารพสิทธิและการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น</p>
	<p>วิธีการประเมินผล</p> <p>1. ประเมินพฤติกรรมภาวะ การเป็นผู้นำ และผู้ตามที่ดี</p> <p>2. พิจารณาจากการทำงานและการนำเสนอของนักศึกษา</p> <p>3. ติดตามการทำงานร่วมกับสมาชิกกลุ่มของนักศึกษาเป็นระยะ พร้อมบันทึก</p> <p>4. ประเมินผลจากผลงานกลุ่มและงานเดี่ยว</p>
5	<b>ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</b>
	<p>ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา</p>

	<p>5.3 สามารถเลือกสื่อ และเครื่องมือในการสืบค้น เก็บข้อมูล ประมวลผล และแปลความหมาย รวมถึงการนำเสนอข้อมูลโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างเหมาะสม</p> <p>5.4 สามารถใช้ภาษาไทย และภาษาอังกฤษในการสื่อสาร ได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p>
	<p>วิธีการสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. มอบหมายงานค้นคว้าองค์ความรู้จากแหล่งข้อมูลต่างๆ และให้นักศึกษานำเสนอหน้าชั้น</li> <li>2. การใช้ศักยภาพทางคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศในการนำเสนอผลงานที่ได้รับมอบหมาย</li> </ol>
	<p>วิธีการประเมินผล</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. สังเกตพฤติกรรมการศึกษาด้านความมีเหตุผลและมีการบันทึกเป็นระยะ</li> <li>2. ประเมินจากแฟ้มสะสมผลงาน</li> </ol>

<b>6</b>	<b>ทักษะด้านการปฏิบัติงาน (ถ้ามี)</b>
	<p>ทักษะด้านการปฏิบัติงาน ที่ต้องพัฒนา</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>6.1 สามารถปฏิบัติงานตามแบบที่กำหนดได้</li> <li>6.2 สามารถปฏิบัติงานได้ถูกต้องโดยอิสระ</li> <li>6.3 สามารถประยุกต์การปฏิบัติงานเพื่อสร้างสรรค์งานแฟชั่นด้วยเทคโนโลยีการประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์ในงานสื่อผสมสำหรับงานแฟชั่นลักษณะต่างๆได้</li> </ol>
	<p>วิธีการสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. สาธิตประกอบการบรรยายทุกครั้งก่อนให้นักศึกษาลงมือฝึกปฏิบัติและให้คำแนะนำทุกขั้นตอน</li> <li>2. สร้างเจตคติที่ดีต่อการฝึกปฏิบัติ</li> <li>3. ให้ความสำคัญต่อการปฏิบัติงานอย่างเป็นระบบและสร้างสรรค์</li> <li>6. ฝึกนักศึกษาให้มีวินัยที่ดีในการปฏิบัติงาน</li> <li>7. อาจารย์ปฏิบัติตนเป็นตัวอย่างที่ดีในการปฏิบัติงานและดูแลการฝึกทักษะตลอดเวลา</li> </ol>
	<p>วิธีการประเมินผล</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. สังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงาน</li> <li>2. ประเมินจากผลงานสำเร็จ</li> <li>3. พิจารณาจากการสอบปฏิบัติ</li> </ol>

## หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

### 1 แผนการสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด (หน่วย เรียน/บทเรียน/หัวข้อ)	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการ เรียนการสอน	สื่อที่ใช้	การวัดผล
1	<p>หน่วยเรียน1ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับโปรแกรมการออกแบบกราฟิกด้วยคอมพิวเตอร์</p> <p>1.1 ความรู้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก Adobe Illustrator</p> <p>1.1.1แนะนำโปรแกรม Adobe Illustrator และเครื่องมือต่างๆ</p> <p>1.1.2การวาดรูปโดยใช้รูปทรงสำเร็จ และความสำคัญของ Path</p>	5 1ชั่วโมง 4 ชั่วโมง	<p>สาธิตประกอบ</p> <p>การบรรยาย</p> <p>ฝึกปฏิบัติ</p>	<p>1.PowerPoint</p> <p>2.เอกสารประกอบ</p>	<p>ถาม – ตอบ</p> <p>Pre-Test</p>
2	<p>1.1.3การวาดโดยใช้ Pen Tool และ Selection Tools ต่างๆ</p> <p>1.1.4การใช้สีในโปรแกรม Adobe Illustrator และองค์ประกอบพื้นฐานที่ใช้ในการระบุสี เลือกสี</p>	5 1ชั่วโมง 4 ชั่วโมง	<p>สาธิตประกอบ</p> <p>การบรรยาย</p> <p>ฝึกปฏิบัติ</p>	<p>1.PowerPoint</p> <p>2.เอกสารประกอบ</p>	<p>ถาม – ตอบ</p> <p>นำเสนอ</p> <p>ผลงาน</p> <p>ทดสอบ</p> <p>ย่อย1</p>
3	<p>1.1.5การกำหนดคุณสมบัติของเส้นด้วย Stroke Palette และ Swatch Palette</p> <p>1.1.6การใส่สีด้วย Eyedropper Paint Bucket และวิธีการใช้ Brush</p> <p>1.1.7เครื่องมือที่ใช้ในการสร้างข้อความและทิศทางการเรียงตัวของตัวหนังสือและการจัดหน้ากระดาษและการกำหนด Paragraph</p> <p>1.1.8การเลื่อนตำแหน่งของข้อความบนเส้น Path และพลิกตัวหนังสือบน Path</p>	5 1ชั่วโมง 4 ชั่วโมง	<p>สาธิตประกอบ</p> <p>การบรรยาย</p> <p>ฝึกปฏิบัติ</p>	<p>1.PowerPoint</p> <p>2.เอกสารประกอบ</p>	<p>ถาม – ตอบ</p> <p>นำเสนอ</p> <p>ผลงาน</p> <p>ทดสอบ</p> <p>ย่อย2</p>

4	<p><b>หน่วยเรียน2ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับโปรแกรมการออกแบบกราฟิกด้วยคอมพิวเตอร์</b></p> <p>2.1 ความรู้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก Adobe Photoshop</p> <p>2.1.1แนะนำโปรแกรม Adobe Photoshop และเครื่องมือต่างๆ</p> <p>2.1.2การใช้งานPalettes และการเปิดไฟล์ภาพ สร้างไฟล์ใหม่</p> <p>2.1.3การบันทึกข้อมูลลงบนไฟล์</p>	5 1ชั่วโมง 4 ชั่วโมง	<p>สาธิตประกอบ</p> <p>การบรรยาย</p> <p>ฝึกปฏิบัติ</p>	<p>1.PowerPoint</p> <p>2.เอกสารประกอบ</p>	<p>ถาม – ตอบ</p> <p>นำเสนอ</p> <p>ผลงาน</p> <p>รายงาน</p> <p>ทดสอบ</p> <p>ย่อย3</p>
5	<p>2.1.4การกำหนดพื้นที่ เพื่อแก้ไขและตกแต่งภาพ</p> <p>2.1.5การใช้งาน Foreground และBackground Color</p> <p>2.1.6การใช้งาน Type Tool และการใช้งาน Layer</p> <p>2.1.7การทำภาพโดยใช้ Filter และการเปลี่ยนรูปร่างของรูป</p>	5 1ชั่วโมง 4 ชั่วโมง	<p>สาธิตประกอบ</p> <p>การบรรยาย</p> <p>ฝึกปฏิบัติ</p>	<p>1.PowerPoint</p> <p>2.เอกสารประกอบ</p>	<p>ถาม – ตอบ</p> <p>นำเสนอ</p> <p>ผลงาน</p> <p>รายงาน</p> <p>ทดสอบ</p> <p>ย่อย4</p>
6	<p>2.1.8การปรับค่าความสว่าง ความคมชัด (Brightness/Contrast)และการตัดกรอบของรูป(Crop)</p>	5 1ชั่วโมง 4 ชั่วโมง	<p>สาธิตประกอบ</p> <p>การบรรยาย</p> <p>ฝึกปฏิบัติ</p>	<p>1.PowerPoint</p> <p>2.เอกสารประกอบ</p>	<p>ถาม – ตอบ</p> <p>นำเสนอ</p> <p>ผลงาน</p> <p>รายงาน</p> <p>ทดสอบ</p> <p>ย่อย5</p>
7-11	<p><b>หน่วยเรียน3 การใช้โปรแกรมการออกแบบกราฟิกด้วยคอมพิวเตอร์เพื่องานแพชชั่นและการจัดการสินค้าแพชชั่น</b></p> <p>3.1การวาดโดยใช้ Pen Tool Selection Tools ต่างๆและการใช้สีในโปรแกรม สำหรับการนำเสนอ</p> <p>-งาน Logo Brand Board</p> <p>-งาน Silhouette Board</p>	5 1ชั่วโมง 4 ชั่วโมง	<p>สาธิตประกอบ</p> <p>การบรรยาย</p> <p>ฝึกปฏิบัติ</p>	<p>1.PowerPoint</p> <p>2.เอกสารประกอบ</p>	<p>ถาม – ตอบ</p> <p>เพิ่มสะสมงานและนำเสนอผลงาน</p>

12-14	<p>-งาน Flat Pattern and Item</p> <p>3.2การกำหนดพื้นที่ เพื่อแก้ไขและตกแต่งภาพ สำหรับการนำเสนอ</p> <p>- งาน Target Group Board</p> <p>-งาน Balloon Chart Board</p> <p>-งาน Catwalk &amp; Trend Board</p> <p>-งาน Inspiration Board</p> <p>-งาน Color &amp; Material</p> <p><b>หน่วยเรียน4 การใช้โปรแกรมการออกแบบกราฟิกด้วยคอมพิวเตอร์เพื่องานแฟชั่นและการจัดการสินค้าแฟชั่น</b></p> <p>4.1 การจัดองค์ประกอบภาพโดยใช้ Adjustment Color สำหรับการนำเสนอ</p> <p>-งาน Collection Board</p> <p>-งาน Textiles</p> <p>4.2 การทำภาพโดยใช้ Filter</p> <p>-งาน Window Display Board</p>	5 1ชั่วโมง 4 ชั่วโมง	<p>สาธิตประกอบ</p> <p>การบรรยาย</p> <p>ฝึกปฏิบัติ</p>	<p>1.PowerPoint</p> <p>2.เอกสารประกอบ</p>	<p>ถาม – ตอบ</p> <p>เพิ่มสะสมงานและนำเสนอผลงาน</p>
15	สอบปฏิบัติ				
16	สอบปลายภาคการศึกษา				

2 แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
ด้านคุณธรรม จริยธรรม	การเข้าชั้นเรียน การแต่งกาย การแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียน	ตลอดภาค การศึกษา	10 %
ด้านความรู้	ทดสอบย่อย1	2	5 %
	ทดสอบย่อย2	3	5 %
	ทดสอบย่อย3	4	5 %
	ทดสอบย่อย4	5	5 %
	ทดสอบย่อย5	6	5 %
	สอบปลายภาค	16	(30 %)
ด้านทักษะทางปัญญา	นำเสนอผลงาน	2-14	(20 %)
	สอบปลายภาค	16	(30 %)
ด้านความสัมพันธ์ ความรับผิดชอบ	งานกลุ่ม	1,5-6	(5 %)
	ผลงานที่ได้รับมอบหมาย	ตลอดภาคเรียน	(20 %)
ด้านการวิเคราะห์เชิง ตัวเลข การสื่อสาร	แฟ้มสะสมผลงาน	7-14	(20 %)

## หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1	<p>เอกสารและตำราหลัก</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>ชุดประกอบเอกสารประกอบการอบรมคอมพิวเตอร์หลักสูตร “ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับงานระบบสิ่งพิมพ์และจัดทำเว็บเพจ” มหาวิทยาลัยกรุงเทพ</li> <li>เกียรติพงษ์ บุญจิตร์.คู่มือการใช้โปรแกรม Adobe Phoshop CS4.กรุงเทพฯ:</li> <li>จีราวุธ วารินทร์.(2552). Photoshop CS4 ฉบับ Basic &amp; Technique. กรุงเทพฯ : NetDesign Publishing.</li> <li>วสันต์ พึ่งพูลผล .(2552).คู่มือ Illustrator CS4 Professional Guide ฉบับสมบูรณ์.กรุงเทพฯ : ไอดีซี อินโฟ ดิสทริบิวเตอร์ เซ็นเตอร์.</li> <li>Centner and Vereker. Fashion designer’handbook for Adobe Illustrator. UK : Blackwell Publishing.</li> <li>Drudi and Haworth. Fabric textiles &amp; patterns. Singapore: The pepin press.</li> </ol>
2	<p>เอกสารและข้อมูลสำคัญ</p> <p>-</p>
3	<p>เอกสารและข้อมูลแนะนำ</p> <p>เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาวิชา</p>

## หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1	<p>กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา</p> <p>การประเมินประสิทธิผลในรายวิชานี้ ที่จัดทำโดยนักศึกษา ได้จัดกิจกรรมในการนำแนวคิดและความเห็นจากนักศึกษาได้ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน</li> <li>- ผลการเรียนรู้ของนักศึกษา</li> </ul>
2	<p>กลยุทธ์การประเมินการสอน</p> <p>ในการเก็บข้อมูลเพื่อประเมินการสอน ได้มีกลยุทธ์ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- แบบประเมินผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา</li> <li>- การทวนสอบผลการประเมินการเรียนรู้</li> </ul>
3	<p>การปรับปรุงการสอน</p> <p>หลังจากผลการประเมินการสอนในข้อ 2 จึงมีการปรับปรุงการสอนโดยการจัดกิจกรรมในการระดมสมอง และหาข้อมูลเพิ่มเติมในการปรับปรุงการสอนดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การวิจัยในชั้นเรียน</li> </ul>
4	<p>การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา</p> <p>ในระหว่างกระบวนการสอนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ในรายหัวข้อ ตามที่คาดหวังจากการเรียนรู้ในวิชา ได้จากการสอบถามนักศึกษา หรือการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษา รวมถึงพิจารณาจากผลการทดสอบย่อยและหลังการออกผลการเรียนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์โดยรวมในวิชาได้ดังนี้</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตั้งคณะกรรมการประจำสาขาวิชา ตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้ ตามที่กำหนดในรายวิชา เช่น ข้อสอบ ผลงาน วิธีให้คะแนนสอบและคะแนนพฤติกรรม</li> </ul>
5	<p>การดำเนินการทวนสอบและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิภาพของรายวิชา</p> <p>จากผลการประเมินและทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิผลรายวิชา ได้มีการวางแผนปรับปรุงการสอนและรายละเอียดวิชา เพื่อให้เกิดคุณภาพมากขึ้นดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ปรับปรุงรายวิชาทุก 3 ปี หรือตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ตามข้อ 4</li> </ul>