



รายละเอียดของรายวิชา(Course Specification)

รหัสวิชา ESG4201 รายวิชาอีสปอร์ตกับการออกแบบวีชวล

สาขาวิชา นวัตกรรมและการจัดการ วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
ภาคการศึกษา ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๖

หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

๑. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา	ESG4201
ชื่อรายวิชาภาษาไทย	อีสปอร์ตกับการออกแบบวีชวล
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ	eSports and Visual Design

๒. จำนวนหน่วยกิต

๔ หน่วยกิต ๓ (๒-๒-๕)

๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

๓.๑ หลักสูตร และธุรกิจเกม (หลักสูตรสองภาษา)	บริหารธุรกิจบัณฑิต สาขา นวัตกรรมจัดการ (นวัตกรรมจัดการอีสปอร์ต)
๓.๒ ประเภทของรายวิชา	หมวดวิชาเฉพาะด้าน วิชาบังคับ

๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

๔.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา	อาจารย์ภัสรา สิริกมลศิลป์
๔.๒ อาจารย์ผู้สอน	อาจารย์ภัสรา สิริกมลศิลป์

๕. สถานที่ติดต่อ

อาคาร ๓๓ ชั้น ๓

๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

๖.๑ ภาคการศึกษาที่	๑ / ชั้นปีที่ ๓
๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้ ประมาณ	๓๐ คน

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

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

๙. สถานที่เรียน

อาคาร ๓๓ ห้องเรียน ๓๓/๔๒

๑๐. วันที่จัดทำหรือปรับปรุง

วันที่ ๑ เดือน มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๖

รายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

๑.๑ เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาตามคำอธิบายรายวิชาอีสปอร์ตกับการออกแบบวิชวล

๑.๒ เพื่อให้ นักศึกษาตระหนักถึงความสำคัญของการออกแบบ และสามารถการออกแบบวิชวลเบื้องต้นได้อย่าง

เหมาะสม

๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อให้ เนื้อหา มีความทันสมัยและสอดคล้องกับเทคโนโลยีในปัจจุบัน เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจ สามารถ นำเทคนิคและเทคโนโลยีใหม่ๆ ไปปรับประยุกต์ใช้ในการออกแบบกราฟฟิกและตรงกับความต้องการความต้องการให้เกิด ประโยชน์สูงสุดต่องานสร้างสรรค์

หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

๑. คำอธิบายรายวิชา

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษาภาพ และกระบวนการออกแบบกราฟิกในธุรกิจอีสปอร์ต การพัฒนาความเข้าใจในการใช้ภาษาภาพพื้นฐาน ตั้งแต่การออกแบบกราฟิกการออกแบบเวทีไปจนถึงการออกแบบแสง รวมถึงการพิมพ์ การจัดองค์ประกอบ และเค้าโครง การสำรวจแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ในธุรกิจกีฬาทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ

Practical and contextual introduction to the visual language, graphic design process in eSports business, understanding of the basic visual language ranging from graphic design to stage design and light design and including typography, composition and layout, creative problem solving in eSports business in theory and practice.

๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาคสนาม/การฝึกงาน(ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
บรรยาย ๔ ชั่วโมงต่อสัปดาห์	ตามความต้องการของ นักศึกษาเฉพาะราย	ไม่มี	๔ ชั่วโมง/สัปดาห์

๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

(ผู้รับผิดชอบรายวิชาโปรดระบุข้อมูล ตัวอย่างเช่น ๑ ชั่วโมง / สัปดาห์)

๓.๑ ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน ห้องพักอาจารย์ ชั้น ๓ อาคาร ๓๓/ วิทยาลัยนวัตกรรมการศึกษา

๓.๒ ปรึกษาผ่านโทรศัพท์ที่ทำงาน / มือถือ หมายเลข ๐๒๑๖๐๑๑๔๓

๓.๓ ปรึกษาผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) Patsara.si@ssru.ac.th

๓.๔ ปรึกษาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook/Twitter/Line) -

๓.๕ ปรึกษาผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Internet/Webboard)

หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

๑. คุณธรรม จริยธรรม

๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- (๑) ตระหนักในคุณค่าทางด้าน คุณธรรม จริยธรรม มีความซื่อสัตย์สุจริตและเสียสละต่อวิชาชีพและสังคม
- (๒) มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเอง และอุทิศเวลาในการทำงานในวิชาชีพ
- (๓) มีน้ำใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่และมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับผู้ที่เกี่ยวข้องและคนในสังคม
- (๔) เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์ โดยยึดหลักตามรัฐธรรมนูญ ปีพ.ศ.2550(5)
- (๕) เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กรและสังคม
- (๖) มีความเชื่อมั่นในตนเองและกล้าแสดงความคิดเห็นต่อหน้าสาธารณชน ในทางที่ถูกต้อง
- (๗) มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพของตนเองอย่างเคร่งครัด

๑.๒ วิธีการสอน

- (๑) บรรยายพร้อมยกตัวอย่างกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแบบอย่างแก่นักศึกษา
- (๒) อภิปรายกลุ่ม
- (๓) อาจารย์ผู้สอนสอดแทรกคุณธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพในการสอน

๑.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) นักศึกษาเข้าเรียนไม่ต่ำกว่า ๘๐% ของชั่วโมงเรียนตลอดภาคการศึกษา
- (๒) ส่งงานที่ได้รับมอบหมายตามขอบเขตที่ให้และตรงเวลา
- (๓) มีการอ้างอิงเอกสารที่ได้นำมาทำรายงาน อย่างถูกต้องและเหมาะสม
- (๔) ประเมินผลการวิเคราะห์กรณีศึกษา
- (๕) ไม่มีการทุจริตการสอบ

๒. ความรู้

๒.๑ ความรู้ที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีความรอบรู้พื้นฐานในศาสตร์ที่เกี่ยวข้องทั้งทางสาขาวิชาการและสาขาวิชาชีพอยู่ในเกณฑ์ดีสามารถประยุกต์ได้อย่างเหมาะสม และศึกษาต่อในระดับสูง
- (๒) มีความรู้ที่ทันสมัย และสามารถพัฒนาความรู้ ของตนเองเพื่อไปใช้ในการวางแผนพัฒนาในสายงานแลพัฒนาสังคม
- (๓) มีความรู้ ความสามารถและความล้ำสมัย อยู่เสมอสำหรับการนำเอาเทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- (๔) สามารถติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการและวิวัฒนาการทางการตลาดโดยเฉพาะทางด้านการสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการตลาดได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้เป็นอย่างดี
- (๕) มีความรู้ ความเข้าใจ และสนใจพัฒนาความรู้ ความชำนาญ ของตนเองอย่างต่อเนื่อง
- (๖) มีความรู้อย่างกว้างขวางในสาขาวิชาที่ศึกษาเพื่อให้สังเกตเห็นการเปลี่ยนแปลงอันอาจจะเกิดขึ้นในอนาคต

๒.๒ วิธีการสอน

บรรยาย ปฏิบัติ อภิปราย การทำงานกลุ่ม การนำเสนอรายงาน การวิเคราะห์กรณีศึกษา และมอบหมายให้ค้นคว้าหาบทความ ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง โดยนำมาสรุปและนำเสนอ และการจัดทำโครงการเพื่อให้ผู้เรียนได้นำความรู้ที่ได้ศึกษามาใช้

การศึกษาโดยผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง รู้จักการการค้นคว้าด้วยตนเองโดยมีอาจารย์เป็นผู้ให้คำแนะนำ (การสอนแนวพี่เลี้ยง อาจารย์จะทำหน้าที่เป็นพี่เลี้ยงโดยให้นักศึกษาค้นคว้าเนื้อหาที่เกี่ยวกับบทเรียน โดยมีอาจารย์คอยแนะนำ)

๒.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) สอบกลางภาค สอบปลายภาค ด้วยข้อสอบที่เน้นการวัดด้านความเข้าใจมากกว่าท่องจำ การวิเคราะห์และการประยุกต์ใช้
- (๒) ประเมินผลจากรายงานหรือโครงการที่มอบหมาย
- (๓) วิเคราะห์กรณีศึกษา

๓. ทักษะทางปัญญา

๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- (๑) หลักคิดต้องมีวิจารณญาณและความคิดต้องเป็นอย่างไรระบบ
- (๒) สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินข้อมูลสารสนเทศ เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์
- (๓) สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ
- (๔) สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะในการชำนาญงานด้านวิชาชีพมาใช้ในการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างเหมาะสม

๓.๒ วิธีการสอน

- (๑) การมอบหมายให้นักศึกษาทำโครงการพิเศษ และนำเสนอ
- (๒) อภิปรายกลุ่มและสรุปแนวคิดของนักศึกษา
- (๓) ฝึกให้วิเคราะห์ปัญหาจากกรณีศึกษาที่มีผู้ศึกษาไว้แล้ว โดยให้ไปค้นคว้าจากเอกสารต่าง ๆ
- (๔) การฝึกปฏิบัติจริง

๓.๓ วิธีการประเมินผล

สอบกลางภาคและปลายภาค โดยเน้นข้อสอบที่มีการวิเคราะห์และออกแบบระบบงานเพื่อวัดความเข้าใจและความสามารถในการประยุกต์ และการทำโครงการของนักศึกษา

๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- (๑) สามารถสื่อสารทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศกับกลุ่มคนหลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- (๒) สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในการแก้ไขปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน
- (๓) สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มาชี้นำสังคมในประเด็นที่เหมาะสม
- (๔) มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม
- (๕) สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์ทั้งส่วนตัวและส่วนรวม พร้อมทั้งแสดงจุดยืน

อย่างพอเหมาะทั้งของตนเองและของกลุ่ม

- (๖) มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเองและทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง

๔.๒ วิธีการสอน

- (๑) มอบหมายงานกลุ่มในการจัดทำโครงการ
- (๒) มอบหมายงานรายกลุ่ม

การนำเสนอรายงานและโครงการ

๔.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากโครงการ การนำเสนอโครงการ และพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
- (๒) การประเมินโครงการและรายงานจากเพื่อนผู้เรียนด้วยกัน โดยมีแบบฟอร์ม

๕. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

๕.๑ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีทักษะการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงานโดยเฉพาะคอมพิวเตอร์อย่างมีประสิทธิภาพ
- (๒) สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน พร้อมทั้งเลือกใช้รูปแบบของการนำเสนอได้อย่างเหมาะสม
- (๓) สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างเหมาะสม

๕.๒ วิธีการสอน

- (๑) มอบหมายงานให้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง จาก website สื่อการสอน e-learning และทำโครงการเกี่ยวกับการจัดการเชิงกลยุทธ์ โดยเน้นการอ้างอิงข้อมูลจากแหล่งที่มาข้อมูลที่น่าเชื่อถือทั้งภาครัฐและเอกชน
- (๒) นำเสนอโดยใช้รูปแบบและเทคโนโลยีที่เหมาะสม

๕.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) การจัดทำรายงาน และนำเสนอด้วยสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ
- (๒) การมีส่วนร่วมในการอภิปรายและวิธีการอภิปรายในห้องเรียน

๖. ด้านอื่นๆ

ไม่มี

หมายเหตุ

สัญลักษณ์ ● หมายถึง ความรับผิดชอบหลัก

สัญลักษณ์ ○ หมายถึง ความรับผิดชอบรอง

เว้นว่าง หมายถึง ไม่ได้รับผิดชอบ

ซึ่งจะปรากฏอยู่ในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล**๑. แผนการสอน**

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๑	-แนะนำรายวิชา การวัดและการประเมินผล	๔	• บรรยาย • อภิปรายร่วมกันระหว่างผู้สอนและนักศึกษา case study	อาจารย์ภัสรา สิริกมลศิลป์
๒	ความหมาย และประวัติของการออกแบบกราฟิก -ความหมายของกราฟิก -ประวัติการออกแบบกราฟิก	๔	• บรรยาย • อภิปรายร่วมกันระหว่างผู้สอนและนักศึกษา case study	อาจารย์ภัสรา สิริกมลศิลป์
๓	ความหมาย และประวัติของการออกแบบกราฟิก -ประเภทของการออกแบบกราฟิก -เครื่องมืออุปกรณ์ที่ใช้ในการออกแบบ	๔	• บรรยาย • อภิปรายร่วมกันระหว่างผู้สอนและนักศึกษา case study	อาจารย์ภัสรา สิริกมลศิลป์

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
	กราฟิก -โปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบกราฟิก			
๔	องค์ประกอบของกราฟิกและสี หลักการจัดวางตัวอักษร -การจัดวางหน้า -หลักการจัดวางตัวอักษร	๔	• บรรยาย • อภิปรายร่วมกันระหว่างผู้สอนและนักศึกษา case study	อาจารย์ภัศรา สิริกมลศิลป์
๕	หลักการออกแบบสัญลักษณ์ -กระบวนการออกแบบ -แนวความคิดในการออกแบบ -สัญลักษณ์ในการออกแบบ -การรวบรวมข้อมูลเพื่อใช้ในการออกแบบ	๔	• บรรยาย • อภิปรายร่วมกันระหว่างผู้สอนและนักศึกษา case study	อาจารย์ภัศรา สิริกมลศิลป์
๖	หลักการออกแบบสัญลักษณ์ -ชนิดของภาพสัญลักษณ์ -หลักในการออกแบบสัญลักษณ์ -การจัดวางโครงสร้างสัญลักษณ์	๔	• บรรยาย • อภิปรายร่วมกันระหว่างผู้สอนและนักศึกษา case study • บูรณาการงานวิจัย	อาจารย์ภัศรา สิริกมลศิลป์
๗	Infographics	๔	• บรรยาย • อภิปรายร่วมกันระหว่างผู้สอนและนักศึกษา case study • บูรณาการงานวิจัย	อาจารย์ภัศรา สิริกมลศิลป์
๘	สอบกลางภาค			
๙	ประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ และกระบวนการผลิตสิ่งพิมพ์ -การออกแบบบรรจุภัณฑ์ -องค์ประกอบในการออกแบบบรรจุภัณฑ์	๔	• บรรยาย • อภิปรายร่วมกันระหว่างผู้สอนและนักศึกษา case study • บูรณาการงานวิจัย	อาจารย์ภัศรา สิริกมลศิลป์
๑๐	ประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ และกระบวนการผลิตสิ่งพิมพ์ -การออกแบบสิ่งพิมพ์ประเภทต่างๆ -การออกแบบโปสเตอร์ -การออกแบบปกหนังสือ	๔	• บรรยาย • อภิปรายร่วมกันระหว่างผู้สอนและนักศึกษา case study	อาจารย์ภัศรา สิริกมลศิลป์
๑๑	ประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ และกระบวนการผลิตสิ่งพิมพ์ -การออกแบบโฆษณา นิตยสาร -การออกแบบโบรชัวร์ -การออกแบบนามบัตร	๔	• บรรยาย • อภิปรายร่วมกันระหว่างผู้สอนและนักศึกษา case study	อาจารย์ภัศรา สิริกมลศิลป์
๑๒	ประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ และกระบวนการผลิตสิ่งพิมพ์ -การออกแบบนิตยสาร	๔	• บรรยาย • อภิปรายร่วมกันระหว่างผู้สอนและนักศึกษา case study	อาจารย์ภัศรา สิริกมลศิลป์

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
	-ประเภทของนิตยสาร -องค์ประกอบของนิตยสาร			
๑๓-๑๔	Motion Graphics	๔	• บรรยาย • อภิปรายร่วมกันระหว่างผู้สอนและนักศึกษา case study	อาจารย์ภัสรา สิริกมลศิลป์
๑๕	ประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ และกระบวนการผลิตสิ่งพิมพ์ -การประกอบอาชีพนักออกแบบกราฟิก -การติดต่อ	๔	• บรรยาย • อภิปรายร่วมกันระหว่างผู้สอนและนักศึกษา case study • วางแผนงานกลุ่ม	อาจารย์ภัสรา สิริกมลศิลป์
๑๖	นำเสนอานกลุ่ม	๔	• นำเสนองานกลุ่ม • อภิปรายร่วมกันระหว่างผู้สอนและนักศึกษา case study	อาจารย์ภัสรา สิริกมลศิลป์
๑๗	สอบปลายภาค			

๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

(ระบุวิธีการประเมินผลการเรียนรู้หัวข้อย่อยแต่ละหัวข้อตามที่ปรากฏในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบของรายวิชา (Curriculum Mapping) ตามที่กำหนดในรายละเอียดของหลักสูตรสัปดาห์ที่ประเมินและสัดส่วนของการประเมิน)

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
๑.๑-๑.๒	งานที่ได้รับมอบหมาย	๑-๗,๙-๑๕	๒๐
๑.๑	สอบกลางภาค	๘	๓๐
๑.๑-๑.๒	รายงานกลุ่ม	๑๖	๒๐
๑.๒	สอบปลายภาค	๑๗	๓๐

หมวดที่๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

๑. ตำราและเอกสารหลัก

การจัดการสีเพื่องานกราฟิก Color Management System /นิพัทธ์ ไพบูลย์พรพงศ์.

การออกแบบกราฟิก = Graphic design ศิริพรรณ ปีเตอร์

10 ยอดกราฟิกดีไซน์เนอร์สายพันธุ์ไทย = Graphic designer issue / รัชภูมิ ปัญสงเสริม.

องค์ประกอบศิลป์เพื่องานกราฟิก / ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล.

Be graphic สู่นักกราฟิกดีไซน์เนอร์ / ไสรชัย นันทวัชรวิบูลย์.

หลักการและกระบวนการออกแบบงานกราฟิกดีไซน์ = Graphic design principles / ปาพจน์ หนูหนักดี ; ปิยะ

บุตรี สุทธิดาราร, บรรณาธิการ.

๒. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

New graphic design = The 100 best contemporary graphic designers Charlotte & Peter Fiell.

Make it happen: materials and techniques for graphic design DePress Books.

Graphic design basics Amy E. Arntson.

Graphic design, referenced: a visual guide to the language, applications, and history of graphic design Bryony Gomez-Palacio, Armin Vit.

The fundamentals of graphic design

Meggs' history of graphic design

๓. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

หมวดที่ ๓/ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

ให้นักศึกษาประเมินประสิทธิผลของรายวิชา ได้แก่ วิธีการสอน การจัดกิจกรรมในและนอกห้องเรียน และสิ่งสนับสนุนการเรียนการสอนของอาจารย์ ซึ่งมีผลกระทบต่อการเรียนรู้ และผลการเรียนรู้ที่ได้รับพร้อมข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงอาจารย์และแนวทางการเรียนการสอนแบบ ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน

ประเมินโดยวิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการโดยมีการแต่งตั้งคณะกรรมการประเมิน หรือจากการสังเกตการสอน โดยอาจารย์ผู้ควบคุมดูแลรายวิชา และผลการเรียนของนักศึกษา

๓. การปรับปรุงการสอน

วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการกำหนดให้อาจารย์ผู้สอนหรืออาจารย์ผู้ควบคุมดูแลรายวิชานั้นทบทวนและปรับปรุงกลยุทธ์และวิธีการสอนจากผลการประเมินประสิทธิภาพของรายวิชา แล้วจัดทำรายงานเมื่อสอนจบภาคเรียน

๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

ในระหว่างกระบวนการสอนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ในรายหัวข้อ ตามที่คาดหวังจากการเรียนรู้ในวิชา ได้จาก การสอบถามนักศึกษา หรือการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษา รวมถึงพิจารณาจากผลการทดสอบย่อย และหลังการออกผลการเรียนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์โดยรวมในรายวิชา เช่น การสอบ pre-test และ post-test

๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

สาขามีระบบการทบทวนประสิทธิผลของรายวิชา โดยพิจารณาจากผลการประเมินการสอนโดยนักศึกษา การรายงานรายวิชาโดยอาจารย์ผู้สอน หลังการทบทวนประสิทธิผลของรายวิชา อาจารย์ผู้สอนรับผิดชอบในการทบทวนเนื้อหาที่สอนและกลยุทธ์การสอนที่ใช้ และนำเสนอแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาในรายงานรายวิชา เสนอต่อที่ประชุมอาจารย์ประจำหลักสูตรพิจารณาให้ความคิดเห็นและสรุปวางแผนพัฒนาปรับปรุงพร้อมนำเสนอวิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการเพื่อใช้ในการสอนครั้งต่อไป

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

รายวิชา	คุณธรรม จริยธรรม							ความรู้					ทักษะทาง ปัญญา			ทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การ สื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศเชิง ตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศ				ทักษะ ด้าน อื่น ๆ			
	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๗	๑	๒	๓	๔	๕	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๔				
	●ความรับผิดชอบหลัก							○ความรับผิดชอบรอง															
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๗	๑	๒	๓	๔	๕	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๔	
รหัสวิชา ESG4201 ชื่อรายวิชา อีสปอร์ตกับการออกแบบวีชวล	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○	○	●	○	●	○	

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ