

หมวดที่ 1. ข้อมูลทั่วไป**1. รหัสและชื่อรายวิชา**

8053625 การสร้างสรรค์นวนิยายภาพ
Modern Comic and Manga Art

2. จำนวนหน่วยกิต

3(2-2-5) จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบดิจิทัลอาร์ต

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา

อาจารย์ผู้สอน

กลุ่ม 58/42 อาจารย์ ชีร์ คำหอม

กลุ่ม 58/42 อาจารย์ อรรถ อารี
รอบ

กลุ่ม 58/43 อาจารย์ ชีร์ คำหอม

กลุ่ม 58/43 อาจารย์ อรรถ อารี
รอบ

5. ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษาที่ 2559

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

8. สถานที่เรียน

ห้อง ท110 อาคารทวารวดีศรีราชภัฏ

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

วันที่ 4 เดือน มกราคม พ.ศ. 2559

หมวดที่ 2. จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1. เกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความหมาย ที่มาและขอบเขตของการสร้างสรรค์นวนิยายภาพตลอดจนเทคนิควิธีการ และวิวัฒนาการของงานสร้างสรรค์นวนิยายภาพ ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน
2. เกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับองค์ประกอบ กระบวนการคิดงานออกแบบ กระบวนการผลิต และวิธีการพิมพ์ของงานออกแบบดิจิทัลอาร์ต
3. เกิดทักษะในด้านหลักการออกแบบดิจิทัลอาร์ต รวมทั้งการเลือกใช้รูปแบบตัวพิมพ์ ภาพประกอบ สี และการจัดวางที่สอดคล้องกับเนื้อหา
4. สามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์และสร้างสรรค์ผลงานโดยเน้นการฝึกปฏิบัติด้านการออกแบบ ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ
5. เพื่อให้ผู้เรียนเป็นนักออกแบบที่ดี มีคุณภาพ ทางด้านความรู้ ทักษะ และมีเจตคติที่ดีต่อวิชาชีพ เห็นคุณค่าและประโยชน์ของงานออกแบบดิจิทัลอาร์ต

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

หมวดที่ 3. ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

หลักการ และวิธีปฏิบัติ กระบวนการสร้าง ประเภทของนวนิยายภาพ (Comic Book) ด้วยการกำหนดแนวความคิด และเทคนิควิธีการสร้างสรรค์เฉพาะตัว

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการเรียน

-

บรรยาย	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง	สอนเสริม
30 ชั่วโมง	30 ชั่วโมง	75 ชั่วโมง	ตามความต้องการของนักศึกษา

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

หมวดที่ 4. การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

สถานะ	ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการประเมินผล
●	1. ตระหนักในคุณค่า รู้และเข้าใจหลักคุณธรรมจริยธรรมที่สำคัญต่อ	1. การให้คำปรึกษารายบุคคล 2. การเรียนรู้ด้วยตนเอง	1. การประเมินรายงาน/โครงงาน 2. การนำเสนอปากเปล่า 3. การเข้าชั้นเรียน/การเข้าร่วมกิจกรรม

สถานะ	ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการประเมินผล
●	2. มีวินัย ตรงต่อเวลา เสียสละ ซื่อสัตย์สุจริต มีความรับผิดชอบต่อตนเอง วิชาชีพ และสังคม	1. การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative learning) 2. การให้คำปรึกษารายบุคคล	1. การสังเกตพฤติกรรม 2. การประเมินการวิพากษ์/การนำเสนอผลงาน 3. การเข้าชั้นเรียน/การเข้าร่วมกิจกรรม
○	3. เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์		
○	4. ประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดีต่อผู้อื่นทั้งทางกาย วาจา และใจ		
○	5. ปฏิบัติตามกฎหมายระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กรและสังคม		

2. ความรู้

สถานะ	ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการประเมินผล
●	1. มีความรู้และความเข้าใจสาระสำคัญของหลักการทางด้าน การออกแบบดิจิทัลอาร์ต ทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ สามารถนำไปประยุกต์ต่อยอด ประดิษฐ์ และสร้างสรรค์ได้อย่างเหมาะสม	1. การฝึกปฏิบัติ (Practice) 2. การให้คำปรึกษารายบุคคล 3. การเรียนรู้ด้วยตนเอง	1. การประเมินรายงาน/โครงการงาน 2. การนำเสนอปากเปล่า 3. การเข้าชั้นเรียน/การเข้าร่วมกิจกรรม
●	2. มีความรู้ในการค้นคว้า การแก้ปัญหาและพัฒนาทางด้าน การออกแบบดิจิทัลอาร์ต อย่างเป็นระบบ	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย 3. การให้คำปรึกษารายบุคคล	1. การประเมินการวิพากษ์/การนำเสนอผลงาน 2. การนำเสนอปากเปล่า 3. การเข้าชั้นเรียน/การเข้าร่วมกิจกรรม
○	3. สามารถบูรณาการความรู้ทางด้านการออกแบบดิจิทัลอาร์ต กับความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง		

สถานะ	ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการประเมินผล
○	4.มีความรู้ในทางด้านการออกแบบดิจิทัลอาร์ต ที่สัมพันธ์กับบริบทของสังคมและวัฒนธรรม และรู้เท่าทันสถานการณ์ความเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ทั้งในระดับท้องถิ่น ระดับชาติและระดับนานาชาติ		

3. ทักษะทางปัญญา

สถานะ	ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการประเมินผล
●	1.มีกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ สามารถค้นคว้า รวบรวมและประเมินข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายอย่างมีวิจารณญาณ	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย 3. การใช้กรณีศึกษา (Case) 4. การให้คำปรึกษารายบุคคล 5. การระดมสมอง (Brain storming)	1. การสังเกตพฤติกรรม 2. การนำเสนอปากเปล่า 3. การเข้าชั้นเรียน/การเข้าร่วมกิจกรรม
●	2.สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ และเสนอแนวทางแก้ไขปัญหได้อย่างสร้างสรรค์	1. การฝึกปฏิบัติ (Practice) 2. การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative learning) 3. การระดมสมอง (Brain storming)	1. การประเมินรายงาน/โครงการงาน 2. การประเมินการวิพากษ์/การนำเสนอผลงาน
●	3.มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินคุณค่าทางสุนทรียะได้อย่างมีวิจารณญาณ	1. การอภิปราย 2. การให้คำปรึกษารายบุคคล	1. การประเมินรายงาน/โครงการงาน 2. การนำเสนอปากเปล่า
○	4.สามารถใช้ทักษะและประสบการณ์ สร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง		
○	5.สามารถบูรณาการความรู้กับศาสตร์อื่น เพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางวิชาการและวิชาชีพได้		
○	6.สามารถประยุกต์ใช้กระบวนการเทคโนโลยีและนวัตกรรมการออกแบบที่เหมาะสมในการแก้ปัญหา		

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

สถานะ	ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการประเมินผล
●	1. เข้าใจความแตกต่างระหว่างบุคคลและมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น เข้าใจบทบาท หน้าที่ของตนเอง และรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย 3. การให้คำปรึกษารายบุคคล	1. การประเมินการวิพากษ์/การนำเสนอผลงาน 2. การเข้าชั้นเรียน/การเข้าร่วมกิจกรรม
○	2. สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกแก่การแก้ไขปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ มีความรับผิดชอบงานของตนเองและสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ		
○	3. มีทักษะกระบวนการกลุ่มในการแก้ไขปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ		
●	4. แสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล และเคารพในความคิดเห็นที่แตกต่าง	1. การสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based instruction) 2. การให้คำปรึกษารายบุคคล 3. การเรียนรู้ด้วยตนเอง	1. การประเมินรายงาน/โครงงาน 2. การประเมินโดยเพื่อน (Peer assessment) 3. การนำเสนอปากเปล่า
○	5. มีความรับผิดชอบในการพัฒนาตนเอง วิชาชีพ องค์กร และสังคมอย่างต่อเนื่อง		

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

สถานะ	ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการประเมินผล
●	1. สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล เพื่อสร้างสรรค์ และเผยแพร่ผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ	1. การฝึกปฏิบัติ (Practice) 2. การให้คำปรึกษารายบุคคล 3. การเรียนรู้ด้วยตนเอง	1. การสอบทักษะ 2. การเข้าชั้นเรียน/การเข้าร่วมกิจกรรม

สถานะ	ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการประเมินผล
○	2.สามารถนำเสนอแนวคิดและผลงานได้อย่างมีเหตุผล เป็นลำดับขั้นตอน ชัดเจน ด้วยวิธีการและรูปแบบได้อย่างเหมาะสม		
○	3.มีความสามารถในเชิงการประยุกต์ใช้ความรู้เชิงตัวเลขและเทคโนโลยีที่เหมาะสมสำหรับงานออกแบบดิจิทัลอาร์ต		
○	4.สามารถสื่อสารภาษาไทย และภาษาสื่อสารด้วยวิธีอื่น เช่น ภาษาภาพ ภาษาเสียง ภาษากาย และภาษาคอมพิวเตอร์ ในสังคมไทย และสังคมโลกได้อย่างมีประสิทธิภาพ		
●	5.สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการติดต่อสื่อสารและนำเสนอข้อมูลข่าวสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ	1. การฝึกปฏิบัติ (Practice) 2. การให้คำปรึกษารายบุคคล 3. การเรียนรู้ด้วยตนเอง	1. การสอบทักษะ 2. การเข้าชั้นเรียน/การเข้าร่วมกิจกรรม

หมวดที่ 5. แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

ลำดับ ว่า ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		วิธีการ สอน	สื่อและ แหล่ง การ เรียนรู้	ชั้น งาน/ ภาระ งาน	การ ประเมิน การ เรียนรู้
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ				

สั ป ด า ห้ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		วิธีการสอน	สื่อและแหล่งการเรียนรู้	ชั้นงาน/ภาระงาน	การประเมินการเรียนรู้
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ				
1	<p>แผนแนวการเรียนการสอน และ ภาพรวม วิชา การสร้างสรรค์ นวนิยาย ภาพ และการปฏิบัติตัว ในการเรียน บทที่ 1 ความรู้ทั่วไปของการสร้างสรรค์ นวนิยาย ภาพ</p> <p>1. ความหมายของการสร้างสรรค์ นวนิยาย ภาพ</p> <p>2. ที่มาของการสร้างสรรค์ นวนิยาย ภาพ</p> <p>3. วิวัฒนาการสร้างสรรค์ นวนิยาย ภาพ</p>	2	2	<p>1. การบรรยาย</p> <p>2. การอภิปราย</p>	<p>1. เอกสารประกอบ การสอน</p> <p>2. หนังสือ</p> <p>3. Power Point</p>		<p>1. การประเมินกระบวนการทำงาน/บทบาทในการทำกิจกรรม</p> <p>2. การประเมินผล งาน/ บทเรียนที่ถอดประสบการณ์ จาก นักศึกษา</p>

สั ป ด า ห ์ ที่	หัวข้อ/ราย ละเอียด	จำนวนชั่วโมง		วิธีการ สอน	สื่อและ แหล่ง การ เรียนรู้	ชั้น งาน/ ภาระ งาน	การ ประเมิน การ เรียนรู้
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ				
2	<p>แผนแนวทางการเรียนการสอนและภาพรวมวิชา การสร้างสรรค์ นวนิยาย ภาพ และการปฏิบัติตัวในการเรียน บทที่ 1 ความรู้ทั่วไปของการสร้างสรรค์ นวนิยาย ภาพ</p> <p>1. ความหมายของการสร้างสรรค์ นวนิยาย ภาพ</p> <p>2. ที่มาของการสร้างสรรค์ นวนิยาย ภาพ</p> <p>3. วิวัฒนาการสร้างสรรค์ นวนิยาย ภาพ (ต่อ)</p>	2	2	<p>1. การบรรยาย</p> <p>2. การอภิปราย</p>	<p>1. เอกสารประกอบ การสอน</p> <p>2. หนังสือ</p> <p>3. Power Point</p>		<p>1. การประเมินกระบวนการทำงาน/ บทบาทในการทำกิจกรรม</p> <p>2. การประเมินผล งาน/ บทเรียนที่ถอดประสบการณ์ จาก นักศึกษา</p>

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		วิธีการสอน	สื่อและแหล่งการเรียนรู้	ชั้นงาน/ภาระงาน	การประเมินการเรียนรู้
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ				
3	บทที่ 2 ประเภทของการสร้างสรรค์นวนิยาย 1. แบ่งตามแนวคิดในการเขียน 2. แบ่งตามลักษณะของเนื้อเรื่อง	2	2	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย 3. การให้คำปรึกษา รายบุคคล 4. การเรียนรู้ด้วยตนเอง	1. หนังสือ 2. Power Point		1. การประเมินกระบวนการทำงาน/บทบาทในการทำกิจกรรม 2. การประเมินผลงาน/บทเรียนที่ถอดประสบการณ์จากนักศึกษา
4	บทที่ 2 ประเภทของการสร้างสรรค์นวนิยาย 1. แบ่งตามแนวคิดในการเขียน 2. แบ่งตามลักษณะของเนื้อเรื่อง (ต่อ)	2	2	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย 3. การให้คำปรึกษา รายบุคคล 4. การเรียนรู้ด้วยตนเอง	1. หนังสือ 2. Power Point	งานชิ้นที่ 1 (10)	1. การประเมินกระบวนการทำงาน/บทบาทในการทำกิจกรรม 2. การประเมินผลงาน/บทเรียนที่ถอดประสบการณ์จากนักศึกษา

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		วิธีการสอน	สื่อและแหล่งการเรียนรู้	ชั้นงาน/ภาระงาน	การประเมินการเรียนรู้
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ				
5	บทที่ 3 องค์ประกอบของนวนิยาย 1. โครงเรื่อง 2. ตัวละคร 3. บทสนทนา 4. ฉาก 5. แก่นเรื่อง 6. ทำนองแต่ง	2	2	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย 3. การให้คำปรึกษา รายบุคคล 4. การเรียนรู้ด้วยตนเอง	1. หนังสือ 2. Power Point	นำเสนอ งานชิ้นที่ 1 (10)	1. การประเมิน การวิพากษ์/ การนำเสนอ ผลงาน 2. การเข้าชั้นเรียน/ การเข้าร่วม กิจกรรม
6	บทที่ 3 องค์ประกอบของนวนิยาย 1. โครงเรื่อง 2. ตัวละคร 3. บทสนทนา 4. ฉาก 5. แก่นเรื่อง 6. ทำนองแต่ง (ต่อ)	2	2	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย 3. การให้คำปรึกษา รายบุคคล 4. การเรียนรู้ด้วยตนเอง	1. หนังสือ 2. Power Point	งานชิ้นที่ 2 (10)	1. การประเมิน กระบวนการ ทำงาน/ บทบาท ในการทำ กิจกรรม 2. การประเมิน ผล งาน/ บทเรียนที่ ถอด ประสบ การณ์ จาก นักศึกษา

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		วิธีการสอน	สื่อและแหล่งการเรียนรู้	ชั้นงาน/ภาระงาน	การประเมินการเรียนรู้
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ				
7	บทที่ 3 องค์ประกอบของนวนิยาย 1. โครงเรื่อง 2. ตัวละคร 3. บทสนทนา 4. ฉาก 5. แก่นเรื่อง 6. ทำนองแต่ง (ต่อ)	2	2	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย 3. การให้คำปรึกษา รายบุคคล 4. การเรียนรู้ด้วยตนเอง	1. หนังสือ 2. Power Point	นำเสนอ งานชิ้นที่ 2 (10)	1. การประเมินการวิพากษ์/การนำเสนอผลงาน 2. การเข้าชั้นเรียน/การเข้าร่วมกิจกรรม
8	บทที่ 4 เทคนิคและวิธีการสร้างสรรค์นวนิยายภาพ 1. หลักการออกแบบสร้างสรรค์นวนิยายภาพ 2. เทคนิคและวิธีการสร้างสรรค์นวนิยายภาพ	2	2	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย 3. การให้คำปรึกษา รายบุคคล 4. การเรียนรู้ด้วยตนเอง	1. หนังสือ 2. Power Point		1. การประเมินกระบวนการทำงาน/บทบาทในการทำกิจกรรม 2. การประเมินผลงาน/บทเรียนที่ถอดประสบการณ์จากนักศึกษา

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		วิธีการสอน	สื่อและแหล่งการเรียนรู้	ชั้นงาน/ภาระงาน	การประเมินการเรียนรู้
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ				
9	บทที่ 4 เทคนิคและวิธีการสร้างสรรค์นวนิยายภาพ 1. หลักการออกแบบสร้างสรรค์นวนิยายภาพ 2. เทคนิคและวิธีการสร้างสรรค์นวนิยายภาพ (ต่อ)	2	2	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย 3. การให้คำปรึกษารายบุคคล 4. การเรียนรู้ด้วยตนเอง	1. หนังสือ 2. Power Point	งานชิ้นที่ 3 (10)	1. การประเมินกระบวนการทำงาน/บทบาทในการทำกิจกรรม 2. การประเมินผลงาน/บทเรียนที่ถอดประสบการณ์จากนักศึกษา
10	บทที่ 5 กระบวนการผลิตงานสร้างสรรค์นวนิยายภาพ 1. การกำหนดแนวความคิดสร้างสรรค์ 2. ขั้นตอนการผลิตงานสร้างสรรค์นวนิยายภาพ	2	2	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย 3. การให้คำปรึกษารายบุคคล 4. การเรียนรู้ด้วยตนเอง	1. หนังสือ 2. Power Point	นำเสนองานชิ้นที่ 3 (10)	1. การประเมินการวิพากษ์/การนำเสนอผลงาน 2. การเข้าชั้นเรียน/การเข้าร่วมกิจกรรม

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		วิธีการสอน	สื่อและแหล่งการเรียนรู้	ชั้นงาน/ภาระงาน	การประเมินการเรียนรู้
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ				
1 1	บทที่ 5 กระบวนการผลิตงานสร้างสรรค์ นวนิยาย ภาพ 1. การกำหนดแนวความคิดสร้างสรรค์ 2. ขั้นตอนการผลิตงานสร้างสรรค์ นวนิยาย ภาพ (ต่อ)	2	2	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย 3. การให้คำปรึกษารายบุคคล 4. การเรียนรู้ด้วยตนเอง	1. หนังสือ 2. Power Point		1. การประเมินกระบวนการทำงาน/บทบาทในการทำกิจกรรม 2. การประเมินผลงาน/บทเรียนที่ถอดประสบการณ์จากนักศึกษา
1 2	บทที่ 5 กระบวนการผลิตงานสร้างสรรค์ นวนิยาย ภาพ 1. การกำหนดแนวความคิดสร้างสรรค์ 2. ขั้นตอนการผลิตงานสร้างสรรค์ นวนิยาย ภาพ (ต่อ)	2	2	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย 3. การให้คำปรึกษารายบุคคล 4. การเรียนรู้ด้วยตนเอง	1. หนังสือ 2. Power Point	โปรเจ็ค Final (20)	1. การประเมินกระบวนการทำงาน/บทบาทในการทำกิจกรรม 2. การประเมินผลงาน/บทเรียนที่ถอดประสบการณ์จากนักศึกษา

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		วิธีการสอน	สื่อและแหล่งการเรียนรู้	ชั้นงาน/ภาระงาน	การประเมินการเรียนรู้
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ				
13	บทที่ 6 เทคนิคการนำเสนอ งานสร้างสรรค์ นวนิยาย ภาพ 1. การนำเสนอ งาน แบบ 2 มิติ	2	2	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย	1. หนังสือ 2. Power Point	นำเสนอ งาน โปรเจ็ค Final (10)	1. การประเมิน การวิพากษ์ /การนำเสนอ ผลงาน 2. การเข้าชั้นเรียน/ การเข้าร่วม กิจกรรม
14	บทที่ 6 เทคนิคการนำเสนอ งานสร้างสรรค์ นวนิยาย ภาพ 1. การนำเสนอ งาน แบบ 2 มิติ	2	2	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย	1. หนังสือ 2. Power Point	นำเสนอ งาน โปรเจ็ค Final (ต่อ)	1. การประเมิน การวิพากษ์ /การนำเสนอ ผลงาน 2. การเข้าชั้นเรียน/ การเข้าร่วม กิจกรรม
15	บทที่ 6 เทคนิคการนำเสนอ งานสร้างสรรค์ นวนิยาย ภาพ 1. การนำเสนอ งาน แบบ 2 มิติ	2	2	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย	1. หนังสือ 2. Power Point	นำเสนอ งาน โปรเจ็ค Final (ต่อ)	1. การสอบปากเปล่า 2. การสังเกตพฤติกรรม 3. การประเมิน การวิพากษ์ /การนำเสนอ ผลงาน
	รวม	30.00	30.00				

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมที่	งานที่ใช้ประเมินผลผู้เรียน	สัปดาห์ที่ประเมิน	คะแนน	สัดส่วนการประเมิน
1	การสังเกตพฤติกรรม		0.00	0.00
2	การประเมินรายงาน/โครงงาน	4-15	60.00	60.00
3	การประเมินการวิพากษ์/การนำเสนอผลงาน	16	30.00	30.00
4	การนำเสนอปากเปล่า		0.00	0.00
5	การเข้าชั้นเรียน/การเข้าร่วมกิจกรรม	ตลอดภาคเรียน	10.00	10.00
		รวม	100.00	100.00

หมวดที่ 6. ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. เอกสารและตำราหลัก

Gary Spencer. Comic Book Design: The Essential Guide to Creating Great Comics and Graphic Novels (Original), Millidge.

C-C CLUB .Drawing Comic 1 พื้นฐานที่ดีสำหรับการเริ่มวาดการ์ตูน. ไอดีซี พรีเมียร์, บจก. 2556.

สุพจน์ อนุรักษ์ขจร และคณะ COMICS STEP เทคนิคการวาดการ์ตูนสายอเมริกัน. ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์. 2556.

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

ZENSHU SPECIAL TEAM. HATSUNE MIKU GRAPHICS VOCALOID ART & COMIC: VOLUME 1 (การ์ตูน) ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์. 2556.

Jules Feiffer. **The Great Comic Book Heroes.** Fantagraphics Books, 2003

Fred Van Lente & Ryan Dunlavey. The Comic Book History of Comics. Idea And Design Works Llc, 2012

วิรุณ ตั้งเจริญ. **ออกแบบกราฟิก.** กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2545.

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

David Dabner. **Graphic Design School**. London: Thames & Hudson Ltd. 2004.

โสรัชัช นันทวีชรวิบูลย์. **เส้นทางสู่กราฟิกดีไซน์เนอร์**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์พิมพ์ดี. 2545.

นิตยสารด้านการออกแบบ เช่น Comic Book , นิตยสาร ComicBeam และจาก website เช่น www.empireonline.com/50greatestcomiccharacters

หมวดที่ 7. การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

การประเมินประสิทธิผลในรายวิชานี้ ที่จัดทำโดยนักศึกษา ได้จัดกิจกรรมในการนำแนวคิดและความเห็นจากนักศึกษา ได้ดังนี้

- การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน
- การสังเกตการณ์จากพฤติกรรมของผู้เรียน
- แบบประเมินผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา
- ข้อเสนอแนะ Email ที่อาจารย์ผู้สอนได้จัดทำเป็นช่องทางการสื่อสารกับนักศึกษา

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

ในการเก็บข้อมูลเพื่อประเมินการสอน ได้มีกลยุทธ์ ดังนี้

- การสังเกตการณ์สอนของผู้สอน
- ผลการสอบ
- การทวนสอบผลประเมินการเรียนรู้

3. การปรับปรุงการสอน

หลังจากผลการประเมินการสอนในข้อ 2 จึงมีการปรับปรุงการสอน โดยการจัดกิจกรรมในการระดมสมอง และหาข้อมูลเพิ่มเติมในการปรับปรุงการสอน ดังนี้

- การอภิปราย การวิจารณ์
- การสังเกตการณ์เรียนการสอนในชั้นเรียน

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

4.1 การทวนผลสัมฤทธิ์โดยนักศึกษา

ด้านที่ 1 ด้านคุณธรรมจริยธรรม

ด้านที่ 2 ด้านความรู้

ด้านที่ 3 ด้านทักษะทางปัญญา

ด้านที่ 4 ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

ด้านที่ 5 ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

ในระหว่างสอน มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ตามหัวข้อในรายวิชา จากการสอบถามนักศึกษา หรือการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษา พิจารณาจากผลการทดสอบย่อย และหลังการออกผลการเรียนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์โดยรวมในวิชา

4.2 การทวนผลสัมฤทธิ์โดยอาจารย์ผู้สอน

1. ไม่มี

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

จากผลการประเมิน และทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิผลรายวิชา ได้มีการวางแผนการปรับปรุงการสอน และรายละเอียดวิชา เพื่อให้เกิดคุณภาพมากขึ้น ดังนี้

- ปรับปรุงรายวิชาทุก 3 ปี หรือตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ตามข้อ 4
- เปลี่ยนหรือสลับอาจารย์ผู้สอน เพื่อให้นักศึกษามีมุมมองในเรื่องการประยุกต์ความรู้กับปัญหาที่มาจากงานวิจัยของอาจารย์หรืออุตสาหกรรมต่างๆ