

หมวดที่ 1. ข้อมูลทั่วไป**1. รหัสและชื่อรายวิชา**

8053229 การออกแบบสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์
Election Publication Design

2. จำนวนหน่วยกิต

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

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบดิจิทัลอาร์ต

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา

อาจารย์ผู้สอน

กลุ่ม 58/42 อาจารย์ อรรถ อารี
รอบ

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 ท403 อาคารทวารวดีศรีราชภัฏ

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

วันที่ 4 เดือน มกราคม พ.ศ. 2559

หมวดที่ 2. จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์**1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา**

1.1 มีความรู้ ความเข้าใจ หลักการสำคัญของการออกแบบสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ ทั้งประเภทสื่อออนไลน์ (online) และสื่อออฟไลน์ (offline)

1.2 เป็นผู้เรียนที่ใฝ่หาความรู้ หมั่นศึกษาเล่าเรียน ทั้งทางตรงและทางอ้อม มีความสามารถเชิงคิดวิเคราะห์สังเคราะห์ และฝึกการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์

1.3 สามารถปฏิบัติงานออกแบบสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ได้ ทั้งประเภทสื่อออนไลน์ (online) และสื่อออฟไลน์ (offline)

1.4 เป็นผู้เรียนที่มีคุณธรรม จริยธรรม และสำนึกที่ดีในการเป็นนักออกแบบสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อให้ นักศึกษาสาขาวิชาออกแบบดิจิทัลอาร์ต ได้เรียนรู้หลักการสำคัญของการออกแบบสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ สามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ทั้งประเภทสื่อออนไลน์ (online) และ ออฟไลน์ (offline)

หมวดที่ 3. ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

ประยุกต์ใช้หลักการ องค์ประกอบ กระบวนการและวิธีการทางการออกแบบสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ และฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับสร้างสรรค์ผลงานทั้งระบบออนไลน์และออฟไลน์

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการเรียน

-

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

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

อาจารย์จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่มตามความต้องการ 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (เฉพาะรายที่ต้องการ)

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. มีความรู้และความเข้าใจสาระสำคัญของหลักการทางด้านการออกแบบดิจิทัลอาร์ต ทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ สามารถนำไปประยุกต์ต่อยอด ประดิษฐ์ และสร้างสรรค์ได้อย่างเหมาะสม	1. การฝึกปฏิบัติ (Practice) 2. การให้คำปรึกษารายบุคคล 3. การเรียนรู้ด้วยตนเอง	1. การประเมินรายงาน/โครงการงาน 2. การนำเสนอปากเปล่า 3. การเข้าชั้นเรียน/การเข้าร่วมกิจกรรม
○	2. มีความรู้ในการค้นคว้า การแก้ปัญหาและพัฒนาทางด้านการออกแบบดิจิทัลอาร์ต อย่างเป็นระบบ		
●	3. สามารถบูรณาการความรู้ทางด้านการออกแบบดิจิทัลอาร์ต กับความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง	1. การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative learning) 2. การให้คำปรึกษารายบุคคล 3. การระดมสมอง (Brain storming)	1. การประเมินรายงาน/โครงการงาน 2. การประเมินโดยเพื่อน (Peer assessment) 3. การเข้าชั้นเรียน/การเข้าร่วมกิจกรรม

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		
○	2.สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ และเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์		
○	3.มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินคุณค่าทางสุนทรียะได้อย่างมีวิจารณญาณ		
●	4.สามารถใช้ทักษะและประสบการณ์ สร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง	1. การให้คำปรึกษารายบุคคล 2. การเรียนรู้ด้วยตนเอง	1. การสังเกตพฤติกรรม 2. การประเมินรายงาน/โครงการงาน 3. การนำเสนอปากเปล่า
○	5.สามารถบูรณาการความรู้กับศาสตร์อื่น เพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางวิชาการและวิชาชีพได้		
○	6.สามารถประยุกต์ใช้กระบวนการเทคโนโลยีและนวัตกรรมการออกแบบที่เหมาะสมในการแก้ปัญหา		

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

สถานะ	ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการประเมินผล
●	1. เข้าใจความแตกต่างระหว่างบุคคลและมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น เข้าใจบทบาท หน้าที่ของตนเอง และรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	1. การสอนโดยโครงงาน (Project-based instruction) 2. การให้คำปรึกษารายบุคคล 3. การระดมสมอง (Brain storming)	1. การสังเกตพฤติกรรม 2. การเข้าชั้นเรียน/การเข้าร่วมกิจกรรม
○	2. สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกแก่การแก้ไขปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ มีความรับผิดชอบงานของตนเองและสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ		
○	3. มีทักษะกระบวนการกลุ่มในการแก้ไขปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ		
○	4. แสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล และเคารพในความคิดเห็นที่แตกต่าง		
○	5. มีความรับผิดชอบในการพัฒนาตนเอง วิชาชีพ องค์กร และสังคมอย่างต่อเนื่อง		

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

สถานะ	ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการประเมินผล
○	1. สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล เพื่อสร้างสรรค์ และเผยแพร่ผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ		
○	2. สามารถนำเสนอแนวคิดและผลงานได้อย่างมีเหตุผล เป็นลำดับขั้นตอน ชัดเจน ด้วยวิธีการและรูปแบบได้อย่างเหมาะสม		

สถานะ	ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการประเมินผล
○	3.มีความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้เชิงตัวเลขและเทคโนโลยีที่เหมาะสมสำหรับงานออกแบบดิจิทัลอาร์ต		
○	4.สามารถสื่อสารภาษาไทย และภาษาสื่อสารด้วยวิธีอื่น เช่น ภาษาภาพ ภาษาเสียง ภาษากาย และภาษาคอมพิวเตอร์ ในสังคมไทย และสังคมโลกได้อย่างมีประสิทธิภาพ		
●	5.สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการติดต่อสื่อสารและนำเสนอข้อมูลข่าวสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ	1. การฝึกปฏิบัติ (Practice) 2. การให้คำปรึกษารายบุคคล 3. การเรียนรู้ด้วยตนเอง	1. การประเมินรายงาน/โครงการงาน 2. การเข้าชั้นเรียน/การเข้าร่วมกิจกรรม

หมวดที่ 5. แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		วิธีการสอน	สื่อและแหล่งการเรียนรู้	ชั้นงาน/ภาระงาน	การประเมินการเรียนรู้
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ				

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		วิธีการสอน	สื่อและแหล่งการเรียนรู้	ชั้นงาน/ภาระงาน	การประเมินการเรียนรู้
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ				
1	- ชี้แจงจุดประสงค์รายวิชา - ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์และสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์	2	2	1. การบรรยาย 2. การฝึกปฏิบัติ (Practice) 3. การให้คำปรึกษารายบุคคล	1. หนังสือ		1. การสังเกตพฤติกรรม 2. การประเมินการวิพากษ์/การนำเสนอผลงาน 3. การเข้าชั้นเรียน/การเข้าร่วมกิจกรรม
2	- ความหมาย ความสำคัญและประเภทของสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ - ลักษณะและประเภทของสิ่งพิมพ์และเอกสารอิเล็กทรอนิกส์	2	2	1. การบรรยาย 2. การฝึกปฏิบัติ (Practice) 3. การให้คำปรึกษารายบุคคล 4. การเรียนรู้ด้วยตนเอง	1. หนังสือ 2. Power Point		1. การสังเกตพฤติกรรม 2. การประเมินการวิพากษ์/การนำเสนอผลงาน 3. การเข้าชั้นเรียน/การเข้าร่วมกิจกรรม

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		วิธีการสอน	สื่อและแหล่งการเรียนรู้	ชั้นงาน/ภาระงาน	การประเมินการเรียนรู้
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ				
3	องค์ประกอบหลักของสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ - ข้อมูลในระบบอิเล็กทรอนิกส์ - มัลติมีเดีย - ระบบการโต้ตอบ	2	2	1. การบรรยาย 2. การฝึกปฏิบัติ (Practice) 3. การให้คำปรึกษารายบุคคล 4. การเรียนรู้ด้วยตนเอง	1. หนังสือ 2. Power Point	งานชิ้นที่ 1 (5)	1. การสังเกตพฤติกรรม 2. การประเมินการวิพากษ์/การนำเสนอผลงาน 3. การเข้าชั้นเรียน/การเข้าร่วมกิจกรรม
4	องค์ประกอบหลักของสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ - ข้อมูลในระบบอิเล็กทรอนิกส์ - มัลติมีเดีย - ระบบการโต้ตอบ (ต่อ)	2	2	1. การบรรยาย 2. การฝึกปฏิบัติ (Practice) 3. การให้คำปรึกษารายบุคคล 4. การเรียนรู้ด้วยตนเอง	1. หนังสือ 2. Power Point		1. การสังเกตพฤติกรรม 2. การประเมินการวิพากษ์/การนำเสนอผลงาน 3. การเข้าชั้นเรียน/การเข้าร่วมกิจกรรม

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		วิธีการสอน	สื่อและแหล่งการเรียนรู้	ชั้นงาน/ภาระงาน	การประเมินการเรียนรู้
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ				
5	หลักการออกแบบสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ - ความเป็นหน่วยในการออกแบบ (Unity) - ความสมดุลหรือความถ่วง (Balancing) - ความสัมพันธ์ทางศิลปะ (Relativity of Arts)	2	2	1. การบรรยาย 2. การฝึกปฏิบัติ (Practice) 3. การให้คำปรึกษารายบุคคล 4. การเรียนรู้ด้วยตนเอง	1. หนังสือ 2. Power Point	งานชิ้นที่ 2 (5)	1. การสังเกตพฤติกรรม 2. การประเมินการวิพากษ์/การนำเสนอผลงาน 3. การเข้าชั้นเรียน/การเข้าร่วมกิจกรรม
6	การเชื่อมโยงและการออกแบบระบบปฏิสัมพันธ์ในสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ - ประเภทการเชื่อมโยงข้อมูล - ระบบปฏิสัมพันธ์	2	2	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย 3. การฝึกปฏิบัติ (Practice) 4. การให้คำปรึกษารายบุคคล 5. การเรียนรู้ด้วยตนเอง	1. หนังสือ 2. Power Point		1. การสังเกตพฤติกรรม 2. การประเมินการวิพากษ์/การนำเสนอผลงาน 3. การเข้าชั้นเรียน/การเข้าร่วมกิจกรรม

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		วิธีการสอน	สื่อและแหล่งการเรียนรู้	ชั้นงาน/ภาระงาน	การประเมินการเรียนรู้
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ				
7	ขั้นตอนการออกแบบสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ 1. การเตรียมข้อมูลสาระเนื้อหา (Preparation) 2. การออกแบบโครงสร้างบทเรียน (Design web-page Instruction) 3. การวางกรอบเนื้อหาและเขียนผังงาน (Flowchart Lesson) 4. การสร้างหน้าเอกสารเว็บ (Create Web-page) 5. การเผยแพร่ทดสอบ (Publish) 6. การประเมินหรือปรับปรุง (Evaluate and Revise)	2	2	1. การบรรยาย 2. การฝึกปฏิบัติ (Practice) 3. การให้คำปรึกษารายบุคคล 4. การเรียนรู้ด้วยตนเอง	1. Power Point 2. VDO	งานชิ้นที่ 3 (10)	1. การสังเกตพฤติกรรม 2. การประเมินการวิพากษ์/การนำเสนอผลงาน 3. การเข้าชั้นเรียน/การเข้าร่วมกิจกรรม

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		วิธีการสอน	สื่อและแหล่งการเรียนรู้	ชั้นงาน/ภาระงาน	การประเมินการเรียนรู้
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ				
8	แนะนำโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ - ศึกษาโปรแกรมและปฏิบัติการออกแบบสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ด้วยโปรแกรม Desktop Author	2	2	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย 3. การฝึกปฏิบัติ (Practice) 4. การให้คำปรึกษารายบุคคล 5. การเรียนรู้ด้วยตนเอง	1. VDO	นำเสนองานชิ้นที่ 3 (5)	1. การสังเกตพฤติกรรม 2. การประเมินการวิพากษ์/การนำเสนอผลงาน 3. การเข้าชั้นเรียน/การเข้าร่วมกิจกรรม
9	แนะนำโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ - ศึกษาโปรแกรมและปฏิบัติการออกแบบสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ด้วยโปรแกรม Desktop Author	2	2	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย 3. การฝึกปฏิบัติ (Practice) 4. การให้คำปรึกษารายบุคคล 5. การเรียนรู้ด้วยตนเอง	1. VDO	นำเสนองานชิ้นที่ 3 (ต่อ)	1. การสังเกตพฤติกรรม 2. การประเมินการวิพากษ์/การนำเสนอผลงาน 3. การเข้าชั้นเรียน/การเข้าร่วมกิจกรรม

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		วิธีการสอน	สื่อและแหล่งการเรียนรู้	ชั้นงาน/ภาระงาน	การประเมินการเรียนรู้
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ				
10	ศึกษาโปรแกรมและปฏิบัติการออกแบบสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ด้วยโปรแกรม Authorware	2	2	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย 3. การฝึกปฏิบัติ (Practice) 4. การให้คำปรึกษารายบุคคล 5. การเรียนรู้ด้วยตนเอง	1. หนังสือ 2. Power Point	งานชั้นที่ 4 (10)	1. การสังเกตพฤติกรรม 2. การประเมินการวิพากษ์/การนำเสนอผลงาน 3. การเข้าชั้นเรียน/การเข้าร่วมกิจกรรม
11	ศึกษาโปรแกรมและปฏิบัติการออกแบบสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ด้วยโปรแกรม Authorware (ต่อ)	2	2	1. การบรรยาย 2. การสาธิต (Demonstration) 3. การฝึกปฏิบัติ (Practice) 4. การให้คำปรึกษารายบุคคล 5. การเรียนรู้ด้วยตนเอง	1. หนังสือ 2. Power Point	นำเสนองานชั้นที่ 4 (5)	1. การสังเกตพฤติกรรม 2. การประเมินการวิพากษ์/การนำเสนอผลงาน 3. การเข้าชั้นเรียน/การเข้าร่วมกิจกรรม

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		วิธีการสอน	สื่อและแหล่งการเรียนรู้	ชั้นงาน/ภาระงาน	การประเมินการเรียนรู้
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ				
1 2	ศึกษาโปรแกรมและปฏิบัติการออกแบบสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ด้วยโปรแกรม Authorware (ต่อ)	2	2	1. การบรรยาย 2. การสาธิต (Demonstration) 3. การฝึกปฏิบัติ (Practice) 4. การให้คำปรึกษารายบุคคล 5. การเรียนรู้ด้วยตนเอง	1. หนังสือ 2. Power Point	งานชิ้นที่ 5 (10)	1. การสังเกตพฤติกรรม 2. การประเมินการวิพากษ์/การนำเสนอผลงาน 3. การเข้าชั้นเรียน/การเข้าร่วมกิจกรรม
1 3	ศึกษาโปรแกรมและปฏิบัติการออกแบบสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ด้วยโปรแกรม Authorware (ต่อ)	2	2	1. การบรรยาย 2. การสาธิต (Demonstration) 3. การฝึกปฏิบัติ (Practice) 4. การให้คำปรึกษารายบุคคล 5. การเรียนรู้ด้วยตนเอง	1. Power Point 2. VDO	นำเสนอชิ้นงานชิ้นที่ 5 (10)	1. การสังเกตพฤติกรรม 2. การประเมินการวิพากษ์/การนำเสนอผลงาน 3. การเข้าชั้นเรียน/การเข้าร่วมกิจกรรม

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		วิธีการสอน	สื่อและแหล่งการเรียนรู้	ชั้นงาน/ภาระงาน	การประเมินการเรียนรู้
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ				
14	สอบและการนำเสนอผลงาน ออกแบบ - การออกแบบสิ่งพิมพ์ อีเล็กทรอนิกส์ ด้วย โปรแกรม Desktop Author และ โปรแกรม Authorware	2	2	1. การฝึกปฏิบัติ (Practice)			1. การสังเกตพฤติกรรม 2. การประเมินการวิพากษ์/การนำเสนอผลงาน 3. การเข้าชั้นเรียน/การเข้าร่วมกิจกรรม
15	สอบและการนำเสนอผลงาน ออกแบบ - การออกแบบสิ่งพิมพ์ อีเล็กทรอนิกส์ ด้วย โปรแกรม Desktop Author และ โปรแกรม Authorware (ต่อ)	2	2	1. การฝึกปฏิบัติ (Practice)		โปรเจ็ค Final (30)	1. การสังเกตพฤติกรรม 2. การประเมินการวิพากษ์/การนำเสนอผลงาน 3. การเข้าชั้นเรียน/การเข้าร่วมกิจกรรม
	รวม	30.00	30.00				

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมที่	งานที่ใช้ประเมินผลผู้เรียน	สัปดาห์ที่ประเมิน	คะแนน	สัดส่วนการประเมิน
1	การสังเกตพฤติกรรม		0.00	0.00
2	การประเมินรายงาน/โครงการ	ตลอดภาคเรียน	60.00	60.00
3	การประเมินการวิพากษ์/การนำเสนอผลงาน	16	30.00	30.00
4	การประเมินโดยเพื่อน(Peer assessment)		0.00	0.00
5	การนำเสนอปากเปล่า		0.00	0.00
6	การเข้าชั้นเรียน/การเข้าร่วมกิจกรรม	ตลอดภาคเรียน	10.00	10.00
		รวม	100.00	100.00

หมวดที่ 6. ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. เอกสารและตำราหลัก

- การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ e-book. สำนักส่งเสริมและพัฒนาการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. 2557

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

1. การออกแบบ E-Book ด้วย Desktop Author
2. You and Creative / Don Fabun
3. กลยุทธ์...การสอนคิดอย่างสร้างสรรค์ / ดร.สุวิทย์ มูลคำ

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

1. คลังหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ แห่งประเทศไทย ลิงค์เว็บไซต์ url : <http://www.ebooks.in.th>
 ูนย์รวมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ลิงค์เว็บไซต์ url : <http://bookboon.com>
 ำเนียบนิตยสารประเทศไทย ออนไลน์:-รวมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ของประเทศไทย
 ลิงค์เว็บไซต์ url : <http://www.thailandmagazinedirectory.com>

หมวดที่ 7. การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

การประเมินประสิทธิผลในรายวิชานี้ ที่จัดทำโดยนักศึกษา ได้จัดกิจกรรมในการนำแนวคิดและความเห็นจากนักศึกษา ได้ดังนี้

- การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน
- การสังเกตการณ์จากพฤติกรรมของผู้เรียน
- แบบประเมินผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

ในการเก็บข้อมูลเพื่อประเมินการสอน ได้มีกลยุทธ์ ดังนี้

- การสังเกตการณ์เรียน ของผู้เรียน
- เก็บผลจากนักศึกษา

3. การปรับปรุงการสอน

หลังจากผลการประเมินการสอนในข้อ 2 จึงมีการปรับปรุงการสอน โดยการจัดกิจกรรมในการระดมสมอง และหาข้อมูลเพิ่มเติมในการปรับปรุงการสอน ดังนี้

- สัมมนาการจัดการเรียนการสอน
- การวิจัยในและนอกชั้นเรียน

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

4.1 การทวนผลสัมฤทธิ์โดยนักศึกษา

ด้านที่ 1 ด้านคุณธรรมจริยธรรม

ด้านที่ 2 ด้านความรู้

ด้านที่ 3 ด้านทักษะทางปัญญา

ด้านที่ 4 ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

ด้านที่ 5 ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

ในระหว่างกระบวนการสอนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ในรายหัวข้อ ตามที่คาดหวังจากการเรียนรู้ในวิชา ได้จากการสอบถามนักศึกษา หรือการตรวจผลงานของนักศึกษา รวมถึงพิจารณาจากกระบวนการปฏิบัติการ และหลังการออกผลการเรียนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์โดยรวมในวิชาได้ดังนี้

- การทวนสอบการให้คะแนนจากการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษาโดยอาจารย์อื่น หรือผู้ทรงคุณวุฒิ ที่ไม่ใช่อาจารย์ประจำหลักสูตร

- มีการตั้งคณะกรรมการในสาขาวิชา ตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยตรวจสอบข้อสอบ รายงาน วิธีการให้คะแนนสอบ และการให้คะแนนพฤติกรรม

4.2 การทวนผลสัมฤทธิ์โดยอาจารย์ผู้สอน

1. ไม่มี

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

จากผลการประเมิน และทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิผลรายวิชา ได้มีการวางแผนการปรับปรุงการสอน และรายละเอียดวิชา เพื่อให้เกิดคุณภาพมากขึ้น ดังนี้

- ปรับปรุงทุก 3 ปี หรือตามข้อเสนอแนะผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ตามข้อ 4