


เอกสารที่ 1 ประมวลรายวิชา
ประมวลรายวิชา

1. ชื่อหน่วยงาน													
ภาษาไทย	มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม												
ภาษาอังกฤษ	Nakhon Pathom Rajabhat University												
ตัวย่อภาษาอังกฤษ	NPRU												
2. ชื่อวิชาที่เสนอ (ระบุทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ)													
ภาษาไทย	คอมพิวเตอร์กราฟิก												
ภาษาอังกฤษ	Computer Graphic												
3. ข้อมูลผู้รับผิดชอบรายวิชา (หลัก)													
ชื่อ-นามสกุล	โกวิทย์ ชนะเคน												
ตำแหน่ง	อาจารย์												
เบอร์ติดต่อ	0878520763												
email	aquaz@webmail.npru.ac.th												
4. รายวิชาจัดอยู่ในกลุ่ม	<table border="0"> <tr> <td><input type="checkbox"/> 1. สุขภาพและการแพทย์</td> <td><input type="checkbox"/> 7. สังคม การเมืองการปกครอง</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> 2. คณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์</td> <td><input type="checkbox"/> 8. ภาษาและการสื่อสาร</td> </tr> <tr> <td><input checked="" type="checkbox"/> 3. คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> 9. ศิลปวัฒนธรรมและศาสนา</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> 4. วิศวกรรมและสถาปัตยกรรม</td> <td><input type="checkbox"/> 10. เกษตรและสิ่งแวดล้อม</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> 5. การศึกษาและการฝึกอบรม</td> <td><input type="checkbox"/> 11. ทักษะชีวิตและการพัฒนาตนเอง</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> 6. ธุรกิจและการบริหารจัดการ</td> <td><input type="checkbox"/> 12. อาหารและโภชนาการ</td> </tr> </table>	<input type="checkbox"/> 1. สุขภาพและการแพทย์	<input type="checkbox"/> 7. สังคม การเมืองการปกครอง	<input type="checkbox"/> 2. คณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์	<input type="checkbox"/> 8. ภาษาและการสื่อสาร	<input checked="" type="checkbox"/> 3. คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี	<input checked="" type="checkbox"/> 9. ศิลปวัฒนธรรมและศาสนา	<input type="checkbox"/> 4. วิศวกรรมและสถาปัตยกรรม	<input type="checkbox"/> 10. เกษตรและสิ่งแวดล้อม	<input type="checkbox"/> 5. การศึกษาและการฝึกอบรม	<input type="checkbox"/> 11. ทักษะชีวิตและการพัฒนาตนเอง	<input type="checkbox"/> 6. ธุรกิจและการบริหารจัดการ	<input type="checkbox"/> 12. อาหารและโภชนาการ
<input type="checkbox"/> 1. สุขภาพและการแพทย์	<input type="checkbox"/> 7. สังคม การเมืองการปกครอง												
<input type="checkbox"/> 2. คณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์	<input type="checkbox"/> 8. ภาษาและการสื่อสาร												
<input checked="" type="checkbox"/> 3. คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี	<input checked="" type="checkbox"/> 9. ศิลปวัฒนธรรมและศาสนา												
<input type="checkbox"/> 4. วิศวกรรมและสถาปัตยกรรม	<input type="checkbox"/> 10. เกษตรและสิ่งแวดล้อม												
<input type="checkbox"/> 5. การศึกษาและการฝึกอบรม	<input type="checkbox"/> 11. ทักษะชีวิตและการพัฒนาตนเอง												
<input type="checkbox"/> 6. ธุรกิจและการบริหารจัดการ	<input type="checkbox"/> 12. อาหารและโภชนาการ												
5. คำอธิบายรายวิชา (นำเสนอรายละเอียดเนื้อหาของรายวิชาอย่างย่อ)													
<p>แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบงานกราฟิก การตกแต่งภาพนิ่ง การวาด การสร้างภาพ 2 มิติ การจัดองค์ประกอบภาพและข้อความ การใช้แสงและสีด้วยโปรแกรมประยุกต์ การสร้างภาพกราฟิกแบบบิตแมปและแบบเวกเตอร์ และการประยุกต์ใช้</p>													

6. วัตถุประสงค์การเรียนรู้เชิงพฤติกรรม (เขียนเป็น Behavioral objectives ตาม Bloom's taxonomy หลัๆ ไม่เกิน 5 ข้อ)	
LO1 : ผู้เรียนสามารถสร้างภาพกราฟิกชนิด Raster image ได้	
LO2 : ผู้เรียนสามารถสร้างภาพกราฟิกชนิด Vector image ได้	
LO3 : ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้โปรแกรมสำหรับสร้างงานกราฟิกได้	
LO4 : ผู้เรียนสามารถสร้างกราฟิกแบบผสมระหว่าง Raster และ Vector ได้	
LO5 : ผู้เรียนสร้างกราฟิกแบบ GIF Animation ได้	
7. จำนวนชั่วโมงการเรียนรู้ออนไลน์ ชั่วโมงการเรียนรู้ออนไลน์ หมายถึง จำนวนระยะเวลาที่ผู้เรียนใช้ในการเรียน	
จนจบรายวิชา /กำหนดให้ 1 รายวิชามีเนื้อหารวม 3 – 15 ชั่วโมงการเรียนรู้ โดยมีจำนวนชั่วโมงสื่อวีดิทัศน์ร้อยละ 65 ของ จำนวนชั่วโมงการเรียนรู้ (39 นาทีสื่อวีดิทัศน์ : 1 ชั่วโมงการเรียนรู้)	
จำนวนชั่วโมงการเรียนรู้ทั้งหมด	12 ชั่วโมงการเรียนรู้
จำนวนชั่วโมงสื่อวีดิทัศน์	8 ชั่วโมง 25 นาทีสื่อวีดิทัศน์
8. ภาษาที่ใช้ในการสอนผ่านระบบออนไลน์	
<input checked="" type="checkbox"/> ภาษาไทย <input type="checkbox"/> ภาษาอังกฤษ <input type="checkbox"/> ภาษาอื่น ๆ (ระบุ)	
9. ระดับความยากของเนื้อหาวิชา	
<input checked="" type="checkbox"/> เบื้องต้น <input type="checkbox"/> ชั้นกลาง <input type="checkbox"/> ชั้นสูง	
กรณีเป็นส่วนหนึ่งของรายวิชาระบุชื่อรายวิชา	
10. กลุ่มผู้เรียนเป้าหมายของรายวิชา	
ระบุกลุ่มเป้าหมายที่ชัดเจน นักเรียน/นักศึกษา/บุคคลทั่วไปที่สนใจ	
ประมาณการจำนวนผู้เรียนกลุ่มเป้าหมาย มากกว่า 500 คน	
11. ความรู้พื้นฐานที่ผู้สนใจเรียนวิชานี้ต้องมีมาก่อน (หากมี)	
-	
12. กิจกรรมในรายวิชา การวัดผลและประเมินผล/เกณฑ์การให้คะแนนเพื่อรับใบประกาศนียบัตร	
ตัวอย่าง แบบทดสอบก่อนเรียน	0% แบบทดสอบระหว่างเรียนทุกบท 60%
กิจกรรม Discussion (เก็บคะแนนไม่ได้)	แบบทดสอบหลังเรียน (Final Exam) 40%
ผู้เรียนมีคะแนนรวมทั้งหมดไม่ต่ำกว่า 70% ถือว่าผ่านเกณฑ์เพื่อรับประกาศนียบัตรในระบบได้	

ลงชื่อ  ผู้รับผิดชอบรายวิชา

(นายโกวิทย์ ชนะเคน)

เอกสารที่ 2 โครงสร้างเนื้อหารายวิชา

โครงสร้างเนื้อหา
รายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิก.

หัวข้อหลัก Section/หัวข้อย่อย Subsection	เวลา (นาที)
Pretest: วัดผลประมวผลความรู้	20 นาที
บทนำ แนะนำวิชา แนะนำวิชาและบทเรียนออนไลน์ ความหมาย ชนิดและคุณลักษณะของคอมพิวเตอร์สำหรับงานกราฟิก โปรแกรมสำหรับสร้างภาพกราฟิก แบบทดสอบหลังบทเรียน	20 นาที (สื่อวีดิทัศน์ รวม 3 นาที)
บทที่ 1: การสร้างกราฟิกแบบ Pixel Art 1.1 ทำความรู้จักกับ Pixel Art 1.2 ทำความรู้จักกับโปรแกรมสร้างกราฟิก แบบทดสอบหลังบทเรียน	80 นาที (สื่อวีดิทัศน์ รวม 60 นาที)
บทที่ 2: การสร้างกราฟิกแบบ Raster 2.1 ทำความรู้จักกับ Raster Image 2.2 ทำความรู้จักกับโปรแกรมสร้างกราฟิกแบบ Raster แบบทดสอบหลังบทเรียน	120 นาที (สื่อวีดิทัศน์ รวม 90 นาที)
บทที่ 3 : การสร้างภาพแบบ Vector 3.1 ทำความรู้จักกับ Vector 3.2 ทำความรู้จักกับโปรแกรมสร้างกราฟิกแบบ Vector แบบทดสอบหลังบทเรียน	120 นาที (สื่อวีดิทัศน์ รวม 90 นาที)
บทที่ 4: การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ GIF Animation 4.1 ทำความรู้จักกับ GIF Animation 4.2 ทำความรู้จักกับโปรแกรมสร้างกราฟิกแบบ GIF Animation แบบทดสอบหลังเรียน	120 นาที (สื่อวีดิทัศน์ รวม 90 นาที)
บทที่ 5 : การสร้างภาพโดยประยุกต์ใช้ Symbol 5.1 ทำความรู้จักกับ Symbol 5.2 ทำความรู้จักกับโปรแกรมสร้างกราฟิกที่สามารถประยุกต์ใช้ Symbol เอกสารอ่านเพิ่มเติม	120 นาที (สื่อวีดิทัศน์ รวม 90 นาที)

หัวข้อหลัก Section/หัวข้อย่อย Subsection	เวลา (นาที)
แบบทดสอบหลังเรียน	
บทที่ 6 : การสร้างภาพโดยประยุกต์ใช้ 3D 5.1 ทำความรู้จักกับ 3D 5.2 ทำความรู้จักกับโปรแกรมสร้างกราฟิกที่สามารถประยุกต์ใช้ 3D เอกสารอ่านเพิ่มเติม แบบทดสอบหลังเรียน	80 นาที (สื่อวีดิทัศน์ รวม 60 นาที)
Final Exam: วัดผลประมวผลความรู้	40 นาที

ตัวอย่าง