

ประมวลการสอนรายวิชา
คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

รหัสวิชา MULT2301

ชื่อวิชา การออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิกส์

Graphic Design

ภาคเรียน 2 ปีการศึกษา 2559

ผู้สอน ผู้ช่วยศาสตราจารย์เกียรติพงษ์ ยอดเยี่ยมแกร

สาขาวิชา เทคโนโลยีมีลติมีเดีย

คณะวิชา วิทยาศาสตร์

คำอธิบายรายวิชา

วิธีการออกแบบทางคอมพิวเตอร์ทั้งระบบแบบเวกเตอร์และแรสเตอร์กระบวนการประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อผลิตผลงานร่วมกับโปรแกรมกราฟิกต่างๆ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้ นักศึกษาสามารถอธิบายลักษณะกราฟิกส์ทั้งแบบเวกเตอร์และแรสเตอร์ได้
2. เพื่อให้ นักศึกษาสามารถประยุกต์ใช้ร่วมกับโปรแกรมกราฟิกส์ต่างๆ ได้

ข้อกำหนดเฉพาะของรายวิชา

1. นักศึกษาภาคปกติต้องแต่งกายชุดนักศึกษาถูกต้องตามระเบียบของมหาวิทยาลัย ภาคนอกเวลาต้องแต่งกายสุภาพ
2. นักศึกษาควรจัดหาสื่อบันทึกชนิด Flash Drive เพื่อสำหรับเก็บบันทึกชิ้นงานในระหว่างการเรียน
3. นักศึกษาที่ขาดเรียนเกิน 5 ครั้งจะมีคะแนนการเข้าชั้นเรียนเป็น 0

วัน-เวลาที่ทำการสอน

วันอาทิตย์ เวลา 8.30 – 12.30 (คาบ 1 – 4) ห้อง 15-0505

เนื้อหาและกิจกรรมการเรียนการสอน

ลำดับ	เนื้อหา	กิจกรรม	หมายเหตุ
1	พบนักศึกษา ชี้แจงกิจกรรมการเรียนการสอน เนื้อหา ตำราหลัก เอกสารประกอบการสอน การวัดผล แผนการสอน ข้อควรปฏิบัติหรือข้อตกลงเบื้องต้น	ชี้แจง แลกเปลี่ยนข้อคิดเห็น ทำความตกลงร่วมกัน	
2	การออกแบบคืออะไร จิตรศิลป์ ประยุกต์ศิลป์	บรรยาย ถามตอบ แบบทดสอบหลังเรียน	
3	องค์ประกอบของการออกแบบ ได้แก่ พื้นฐานการออกแบบ องค์ประกอบการออกแบบ สิ่งที่ต้องคำนึงถึงในการออกแบบ	บรรยาย ถามตอบ แบบทดสอบหลังเรียน	
4	การออกแบบกราฟิกส์คืออะไร ความหมาย คุณค่าของการออกแบบ คุณสมบัติที่นักออกแบบ	บรรยาย ถามตอบ	

		แบบทดสอบหลังเรียน	
5	องค์ประกอบของงานกราฟิก สี การจัดองค์ประกอบ	บรรยาย ยกตัวอย่างภาพประกอบ แบบทดสอบหลังเรียน	
6	พื้นฐานงานกราฟิก กราฟิก Bitmap & Vector ไฟล์และ โหมดสีของภาพ	บรรยาย สาธิตเกี่ยวกับการใช้โปรแกรม และ ให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติ	
7	การใช้งานโปรแกรมกราฟิก บรรทัดฐานการออกแบบกราฟิก บรรทัดฐาน และ แนวคิด	บรรยายในชั้นเรียน สาธิตเกี่ยวกับการใช้โปรแกรม และ ให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติ	
8	สอบกลางภาค		
9	ฝึกปฏิบัติ การออกแบบโลโก้	นักศึกษาฝึกปฏิบัติ โดยการ แนะนำของผู้สอน มอบหมายงาน ท้ายชั่วโมง	
10	ฝึกปฏิบัติ การออกแบบนามบัตร	นักศึกษาฝึกปฏิบัติ โดยการ แนะนำของผู้สอน มอบหมายงาน ท้ายชั่วโมง	
11	ฝึกปฏิบัติ การออกแบบโปสเตอร์	นักศึกษาฝึกปฏิบัติ โดยการ แนะนำของผู้สอน มอบหมายงาน ท้ายชั่วโมง	
12	ฝึกปฏิบัติ การออกแบบแผ่นพับ	นักศึกษาฝึกปฏิบัติ โดยการ แนะนำของผู้สอน มอบหมายงาน ท้ายชั่วโมง	
13	ฝึกปฏิบัติ การออกแบบปกหนังสือ	นักศึกษาฝึกปฏิบัติ โดยการ แนะนำของผู้สอน มอบหมายงาน ท้ายชั่วโมง	
14	ฝึกปฏิบัติ การออกแบบไวนิล	นักศึกษาฝึกปฏิบัติ โดยการ แนะนำของผู้สอน มอบหมายงาน ท้ายชั่วโมง	
15	โครงงานออกแบบ	แบ่งกลุ่ม กำหนดโจทย์โครงงาน ออกแบบ	
16	นำเสนอโครงงาน	นำเสนอหน้าชั้นเรียน	

คะแนนสำหรับการประเมินผล

คะแนนเก็บระหว่างภาค 70 คะแนน

คะแนนการเข้าชั้นเรียน ความประพฤติ 10

คะแนนการค้นคว้ารายงาน 10

คะแนนสอบกลางภาค 30 คะแนน

คะแนนชิ้นงานปฏิบัติการ 20

คะแนนสอบปลายภาค 30 คะแนน

เกณฑ์ในการตัดเกรด

0-49 คะแนน ได้ระดับ F

50-54 คะแนน ได้ระดับ D

55-59 คะแนน ได้ระดับ D+

60-64 คะแนน ได้ระดับ C

65-69 คะแนน ได้ระดับ C+

70-74 คะแนน ได้ระดับ B

75-79 คะแนน ได้ระดับ B+

80-100 คะแนน ได้ระดับ A

ขาดส่งงาน ขาดสอบกลางภาค คะแนนไม่สมบูรณ์ ประเมิน I ต้องแก้ไขภายในภาคเรียนถัดไป

ขาดสอบปลายภาคได้ระดับคะแนน FM ต้องยื่นคำร้องขอสอบภายใน 15 วันนับจากวันที่มีสอบ

นักศึกษาที่ไม่มีคะแนนเก็บเกินกว่า 3 ชั่ง จะถูกประเมินผล F

เอกสารประกอบการสอน

เลอสม สถาปิตานนท์. What is Design?. 49 กราฟิก & แพ็บลิเคชันส์. 2555.

อนัน วาโชนะ. Graphic Design for Printing & Publishing. ไอดีซี พรีเมียร์จำกัด. 2558.

เว็บไซต์ <http://multi.chandra.ac.th/kiadtipo>