

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2556

ประเภทวิชาศิลปกรรม

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก

จุดประสงค์สาขาวิชา

1. เพื่อให้สามารถประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะด้านภาษา วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ สังคมศึกษา สุขศึกษาและพลศึกษาในการพัฒนาตนเองและวิชาชีพ
2. เพื่อให้มีความรู้และทักษะในหลักการบริหารและจัดการวิชาชีพ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและ หลักการงานอาชีพที่สัมพันธ์เกี่ยวข้องกับการพัฒนาวิชาชีพคอมพิวเตอร์กราฟิก ให้ทันต่อ การเปลี่ยนแปลงและความก้าวหน้าของเศรษฐกิจ สังคม และเทคโนโลยี
3. เพื่อให้มีความรู้และทักษะในหลักการและกระบวนการงานพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับอาชีพด้าน คอมพิวเตอร์กราฟิก
4. เพื่อให้มีความรู้และทักษะในงานผลิตและบริการทางคอมพิวเตอร์กราฟิก ตามหลักการและ กระบวนการในลักษณะครบวงจรเชิงธุรกิจ โดยคำนึงถึงการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า การอนุรักษ์ พลังงานและสิ่งแวดล้อม
5. เพื่อให้สามารถปฏิบัติงานด้านคอมพิวเตอร์กราฟิก ในสถานประกอบการและประกอบอาชีพอิสระ ใช้ความรู้ และทักษะพื้นฐานในการศึกษาต่อในระดับสูงขึ้น
6. เพื่อให้สามารถเลือก/ใช้/ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในงานอาชีพคอมพิวเตอร์กราฟิก
7. เพื่อให้มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีต่องานอาชีพ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ซื่อสัตย์ ประหยัด อดทน มีวินัย มีความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม ต่อต้านความรุนแรงและสารเสพติด สามารถ พัฒนาตนเองและทำงานร่วมกับผู้อื่น

มาตรฐานการศึกษาวิชาชีพ

คุณภาพของผู้สำเร็จการศึกษาระดับคุณวุฒิการศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ ประเภทวิชาศิลปกรรม สาขาวิชาการคอมพิวเตอร์กราฟิก ประกอบด้วย

1. ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์

- 1.1 คุณธรรม จริยธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพ ความเสียสละ ความซื่อสัตย์สุจริต ความกตัญญู กตเวที ความอดกลั้น การละเว้นสิ่งเสพติดและการพนัน การมีจิตสำนึกและเจตคติที่ดีต่อวิชาชีพและสังคม
- 1.2 พฤติกรรมลักษณะนิสัย ความมีวินัย ความรับผิดชอบ ความมีมนุษยสัมพันธ์ ความเชื่อมั่นในตนเอง ความรักสามัคคี ความขยัน ประหยัด อดทน การพึ่งตนเอง
- 1.3 ทักษะทางปัญญา ความรู้ในหลักทฤษฎี ความสนใจใฝ่รู้ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ความสามารถในการคิด วิเคราะห์

2. ด้านสมรรถนะหลักและสมรรถนะทั่วไป

- 2.1 สื่อสารโดยใช้ภาษาไทยและภาษาต่างประเทศในชีวิตประจำวันและในงานอาชีพ
- 2.2 แก้ไขปัญหาในงานอาชีพโดยใช้หลักการและกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์
- 2.3 ปฏิบัติตนตามหลักศาสนา วัฒนธรรม ค่านิยม คุณธรรม จริยธรรมทางสังคมและสิทธิหน้าที่พลเมือง
- 2.4 พัฒนาบุคลิกภาพและสุขอนามัยโดยใช้หลักการและกระบวนการด้านสุขศึกษาและพลศึกษา

3. ด้านสมรรถนะวิชาชีพ

- 3.1 วางแผน ดำเนินงาน จัดการงานอาชีพตามหลักการและกระบวนการ โดยคำนึงถึงการบริหารงาน คุณภาพ การอนุรักษ์ทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม หลักอาชีวอนามัยและความปลอดภัย
- 3.2 ใช้คอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ
- 3.3 ปฏิบัติงาน พื้นฐานอาชีพตามหลักและกระบวนการ ในงานคอมพิวเตอร์กราฟิกอาร์ต มัลติมีเดีย งานสิ่งพิมพ์ แอนิเมชัน

สาขางานคอมพิวเตอร์กราฟิกอาร์ต

- 3.4 เข้าใจองค์ประกอบ หลักการในการออกแบบเพื่องานกราฟิก
- 3.5 ปฏิบัติงานออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ และผลิตงานกราฟิกอาร์ตได้ตามหลักการขั้นตอน

สาขางานมัลติมีเดีย

- 3.4 เข้าใจองค์ประกอบ หลักการเพื่อการถ่ายภาพ
- 3.5 ปฏิบัติงานออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ และผลิตงานมัลติมีเดีย ได้ตามหลักการ ขั้นตอน

สาขางานแอนิเมชัน

- 3.4 เข้าใจองค์ประกอบ หลักการเพื่อการผลิตงาน แอนิเมชัน
- 3.5 ปฏิบัติงานออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ และผลิตงานแอนิเมชันได้ตามหลักการ ขั้นตอน

โครงสร้าง
หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2556
ประเภทวิชาศิลปกรรม
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก

ผู้สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2556 ประเภทวิชาศิลปกรรม สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก จะต้องศึกษารายวิชาจากหมวดวิชาต่าง ๆ รวมไม่น้อยกว่า 103 หน่วยกิต และเข้าร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตร ดังโครงสร้างต่อไปนี้

1. หมวดวิชาทักษะชีวิต ไม่น้อยกว่า	22 หน่วยกิต
1.1 กลุ่มวิชาภาษาไทย (ไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต)	
1.2 กลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศ (ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต)	
1.3 กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์ (ไม่น้อยกว่า 4 หน่วยกิต)	
1.4 กลุ่มวิชาคณิตศาสตร์ (ไม่น้อยกว่า 4 หน่วยกิต)	
1.5 กลุ่มวิชาสังคมศึกษา (ไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต)	
1.6 กลุ่มวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา (ไม่น้อยกว่า 2 หน่วยกิต)	
2. หมวดวิชาทักษะวิชาชีพ ไม่น้อยกว่า	71 หน่วยกิต
2.1 กลุ่มทักษะวิชาชีพพื้นฐาน (18 หน่วยกิต)	
2.2 กลุ่มทักษะวิชาชีพเฉพาะ (24 หน่วยกิต)	
2.3 กลุ่มทักษะวิชาชีพเลือก (ไม่น้อยกว่า 21 หน่วยกิต)	
2.4 ฝึกประสบการณ์ทักษะวิชาชีพ (4 หน่วยกิต)	
2.5 โครงการพัฒนาทักษะวิชาชีพ (4 หน่วยกิต)	
3. หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า	10 หน่วยกิต
4. กิจกรรมเสริมหลักสูตร (2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์)	
รวมไม่น้อยกว่า	103 หน่วยกิต

1. หมวดวิชาทักษะชีวิต ไม่น้อยกว่า**22 หน่วยกิต**

ให้เรียนรายวิชาลำดับแรกของทุกกลุ่มวิชา และเลือกเรียนรายวิชาอื่นในกลุ่มให้ครบตามหน่วยกิต ที่กลุ่มวิชากำหนด สำหรับกลุ่มวิชาสุศึกษาและพลศึกษาให้เลือกเรียนรายวิชาใด ๆ ให้ครบตามหน่วยกิต ที่กลุ่มวิชากำหนด โดยให้สอดคล้องหรือสัมพันธ์กับสาขาวิชาที่เรียนอีก รวมไม่น้อยกว่า 22 หน่วยกิต

1.1 กลุ่มวิชาภาษาไทย ไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท - ป - น
2000-1101	ภาษาไทยพื้นฐาน	2 - 0 - 2
2000-1102	ภาษาไทยเพื่ออาชีพ	1 - 0 - 1
2000-1103	ภาษาไทยธุรกิจ	1 - 0 - 1
2000-1104	การพูดในงานอาชีพ	1 - 0 - 1
2000-1105	การเขียนในงานอาชีพ	1 - 0 - 1
2000-1106	ภาษาไทยเชิงสร้างสรรค์	1 - 0 - 1

1.2 กลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศ ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท - ป - น
2000-1201	ภาษาอังกฤษในชีวิตจริง 1	2 - 0 - 2
2000-1202	ภาษาอังกฤษในชีวิตจริง 2	2 - 0 - 2
2000-1203	ภาษาอังกฤษฟัง – พูด 1	0 - 2 - 1
2000-1204	ภาษาอังกฤษฟัง – พูด 2	0 - 2 - 1
2000-1205	การอ่านสื่อสิ่งพิมพ์ในชีวิตประจำวัน	0 - 2 - 1
2000-1206	การเขียนในชีวิตประจำวัน	0 - 2 - 1
2000-1225	ภาษาอังกฤษสำหรับงานศิลปะและการออกแบบ	0 - 2 - 1

1.3 กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์ ไม่น้อยกว่า 4 หน่วยกิต

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท - ป - น
2000-1301	วิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาทักษะชีวิต	1 - 2 - 2
2000-1304	วิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพศิลปกรรม	1 - 2 - 2
2000-1306	โครงการวิทยาศาสตร์	0 - 2 - 1

1.4 กลุ่มวิชาคณิตศาสตร์ ไม่น้อยกว่า 4 หน่วยกิต

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท - ป - น
2000-1401	คณิตศาสตร์พื้นฐาน	2 - 0 - 2
2000-1402	คณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ	2 - 0 - 2
2000-1406	คณิตศาสตร์เพื่อการออกแบบ	2 - 0 - 2

1.5 กลุ่มวิชาสังคมศึกษา ไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท - ป - น
2000-1501	หน้าที่พลเมืองและศีลธรรม	2 - 0 - 2
2000-1502	ทักษะชีวิตและสังคม	2 - 0 - 2
2000-1503	ภูมิศาสตร์และประวัติศาสตร์ไทย	2 - 0 - 2
2000-1504	อาเซียนศึกษา	1 - 0 - 1
2000-1505	เหตุการณ์ปัจจุบัน	1 - 0 - 1
2000-1506	วัฒนธรรมอาเซียน	1 - 0 - 1

1.6 กลุ่มวิชาสุขภาพศึกษาและพลศึกษา ไม่น้อยกว่า 2 หน่วยกิต

ให้เลือกเรียนรายวิชาในกลุ่มสุขภาพศึกษาและกลุ่มพลศึกษา รวมกันไม่น้อยกว่า 2 หน่วยกิต
หรือเลือกเรียนรายวิชาในกลุ่มบูรณาการ

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท - ป - น
2000-1601	พลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ	0 - 2 - 1
2000-1602	ทักษะชีวิตในการพัฒนาสุขภาพ	0 - 2 - 1
2000-1603	การออกกำลังกายเพื่อเสริมสร้างสมรรถภาพในการทำงาน	0 - 2 - 1
2000-1604	การป้องกันตนเองจากภัยสังคม	0 - 2 - 1
2000-1605	พลศึกษาเพื่อพัฒนากายภาพเฉพาะทาง	0 - 2 - 1
2000-1606	การจัดระเบียบชีวิตเพื่อความสุข	1 - 0 - 1
2000-1607	เพศวิถีศึกษา	1 - 0 - 1
2000-1608	สิ่งแวดล้อมศึกษา	1 - 0 - 1
2000-1609	ทักษะการพัฒนาพฤติกรรมสุขภาพ	1 - 2 - 2
2000-1610	การพัฒนาคุณภาพชีวิต	1 - 2 - 2

2. หมวดวิชาทักษะวิชาชีพ ไม่น้อยกว่า

71 หน่วยกิต

2.1 กลุ่มทักษะวิชาชีพพื้นฐาน 18 หน่วยกิต ให้เรียนรายวิชาต่อไปนี้

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท - ป - น
2000-1001	ความรู้เกี่ยวกับงานอาชีพ	2 - 0 - 2
2000-2001	คอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ	1 - 2 - 2
2300-1001	สุนทรียศาสตร์พื้นฐาน	2 - 0 - 2
2300-1002	ความคิดสร้างสรรค์	2 - 0 - 2
2300-1003	ศิลปนิยาม	2 - 0 - 2
2300-1004	องค์ประกอบศิลป์	1 - 3 - 2
2300-1005	การวาดเขียนพื้นฐาน	1 - 3 - 2
2300-1006	ศิลปะไทย	1 - 3 - 2
2300-1007	การเขียนแบบทัศนียวิทยา	1 - 3 - 2

2.2 กลุ่มทักษะวิชาชีพเฉพาะ 24 หน่วยกิต ให้เรียนรายวิชาต่อไปนี้

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท - ป - น
2308-2001	ระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์เพื่องานกราฟิก	1 - 2 - 2
2308-2002	คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่องานสิ่งพิมพ์	1 - 3 - 2
2308-2003	การออกแบบนิเทศศิลป์	1 - 4 - 3
2308-2004	การสร้างภาพกราฟิก	1 - 4 - 3
2308-2005	กราฟิกสารสนเทศ	1 - 4 - 3
2308-2006	กราฟิกวีดิทัศน์	1 - 3 - 2
2308-2007	กราฟิกแอนิเมชัน	1 - 4 - 3
2308-2008	คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย	1 - 4 - 3
2308-2009	การตัดแต่งภาพถ่ายเพื่องานกราฟิก	1 - 4 - 3

2.3 กลุ่มทักษะวิชาชีพเลือก ไม่น้อยกว่า 21 หน่วยกิต

ให้เลือกเรียนรายวิชาในสาขางานใดสาขางานหนึ่ง หรือเลือกเรียนไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต
ที่เหลือให้เลือกเรียนรายวิชาจากสาขางานใดหรือหลายสาขางาน รวมกันจนครบหน่วยกิตที่กำหนด

2.3.1 สาขางานคอมพิวเตอร์กราฟิกอาร์ต

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท - ป - น
2308-2101	องค์ประกอบศิลป์เพื่องานออกแบบ	1 - 4 - 3
2308-2102	หลักการใช้สีเพื่องานกราฟิก	1 - 4 - 3

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท - ป - น
2308-2103	คอมพิวเตอร์เพื่อการเขียนแบบ	1 - 4 - 3
2308-2104	การออกแบบป้ายในงานโฆษณา	1 - 4 - 3
2308-2105	การออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์	1 - 4 - 3
2308-2106	การออกแบบกราฟิกป้ายโฆษณา	1 - 4 - 3
2308-2107	การออกแบบกราฟิกโปสเตอร์โฆษณา	1 - 4 - 3
2308-2108	การออกแบบกราฟิก ณ จุดขาย	1 - 4 - 3
2308-2109	การออกแบบกราฟิกโฆษณาทางยานพาหนะ	1 - 4 - 3
2308-2110	ออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์ 1	1 - 4 - 3
2308-2111	ออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์ 2	1 - 4 - 3
2001-1002	การเป็นผู้ประกอบการ	2 - 0 - 2
2001-1003	พลังงานและสิ่งแวดล้อม	1 - 2 - 2
2001-1004	อาชีวอนามัยและความปลอดภัย	1 - 2 - 2
รายวิชาทวิภาคี		
2308-5101	ปฏิบัติงานคอมพิวเตอร์กราฟิกอาร์ต 1	* - * - *
2308-5102	ปฏิบัติงานคอมพิวเตอร์กราฟิกอาร์ต 2	* - * - *
2308-5103	ปฏิบัติงานคอมพิวเตอร์กราฟิกอาร์ต 3	* - * - *
2308-5104	ปฏิบัติงานคอมพิวเตอร์กราฟิกอาร์ต 4	* - * - *
2308-5105	ปฏิบัติงานคอมพิวเตอร์กราฟิกอาร์ต 5	* - * - *
2308-5106	ปฏิบัติงานคอมพิวเตอร์กราฟิกอาร์ตอาร์ต 6	* - * - *

2.3.2 สาขางานมัลติมีเดีย

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท - ป - น
2308-2201	การออกแบบภาพประกอบเรื่อง	1 - 4 - 3
2308-2202	องค์ประกอบศิลป์เพื่อการถ่ายภาพ	1 - 4 - 3
2308-2203	การจัดแสงในการถ่ายภาพ	1 - 4 - 3
2308-2204	การผลิตงานนำเสนอด้วยคอมพิวเตอร์	1 - 4 - 3
2308-2205	การผลิตงานมัลติมีเดียเพื่อนำเสนอด้วยคอมพิวเตอร์	1 - 4 - 3
2308-2206	การผลิตงานกราฟิกสารสนเทศ	1 - 4 - 3
2308-2207	การผลิตงานกราฟิกวิทัศน์	1 - 4 - 3
2308-2208	คอมพิวเตอร์กราฟิกมัลติมีเดีย	1 - 4 - 3

รายวิชาทวิภาคี

2308-5201	ปฏิบัติงานมัดคีมเดี่ยว 1	* - * - *
2308-5202	ปฏิบัติงานมัดคีมเดี่ยว 2	* - * - *
2308-5203	ปฏิบัติงานมัดคีมเดี่ยว 3	* - * - *
2308-5204	ปฏิบัติงานมัดคีมเดี่ยว 4	* - * - *
2308-5205	ปฏิบัติงานมัดคีมเดี่ยว 5	* - * - *
2308-5206	ปฏิบัติงานมัดคีมเดี่ยว 6	* - * - *

2.3.3 สาขางานแอนิเมชัน

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท - ป - น
2308-2301	ประวัติศาสตร์แอนิเมชัน	1 - 4 - 3
2308-2302	ออกแบบตัวละคร	1 - 4 - 3
2308-2303	การร่างภาพเพื่องานกราฟิก	1 - 4 - 3
2308-2304	องค์ประกอบศิลป์เพื่องานกราฟิก	1 - 4 - 3
2308-2305	การวิจารณ์งานกราฟิก	1 - 4 - 3
2308-2306	การผลิตงานกราฟิกแอนิเมชัน	1 - 4 - 3
2308-2307	ออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ	1 - 4 - 3
2308-2308	ออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ	1 - 4 - 3
2308-2309	เทคนิคการนำเสนองานคอมพิวเตอร์กราฟิก	1 - 4 - 3
2308-2310	การผลิตงานคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน	1 - 4 - 3

รายวิชาทวิภาคี

2308-5301	ปฏิบัติงานแอนิเมชัน 1	* - * - *
2308-5302	ปฏิบัติงานแอนิเมชัน 2	* - * - *
2308-5303	ปฏิบัติงานแอนิเมชัน 3	* - * - *
2308-5304	ปฏิบัติงานแอนิเมชัน 4	* - * - *
2308-5305	ปฏิบัติงานแอนิเมชัน 5	* - * - *
2308-5306	ปฏิบัติงานแอนิเมชัน 6	* - * - *

สำหรับการจัดการศึกษาระบบทวิภาคี ให้สถานศึกษาร่วมกับสถานประกอบการวิเคราะห์ลักษณะงานของสถานประกอบการ เพื่อกำหนดรายละเอียดของรายวิชาทวิภาคี รวมทั้งจัดทำแผนการฝึกอาชีพ การวัดและการประเมินผลรายวิชา ทั้งนี้ โดยใช้เวลาฝึกในสถานประกอบการไม่น้อยกว่า 54 ชั่วโมง มีค่าเท่ากับ 1 หน่วยกิต

2.4 ฝึกประสบการณ์ทักษะวิชาชีพ 4 หน่วยกิต

ให้เลือกเรียนรายวิชา 2306-8001 ฝึกงาน หรือ 2306-8002 ฝึกงาน 1 และ 2306-8003 ฝึกงาน 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท - ป - น
2308-8001	การฝึกงาน	* - * - 4
2308-8002	การฝึกงาน 1	* - * - 2
2308-8003	การฝึกงาน 2	* - * - 2

2.5 โครงการพัฒนาทักษะวิชาชีพ 4 หน่วยกิต

ให้เลือกเรียนรายวิชา 2306-8501 โครงการ หรือ 2306-8502 โครงการ 1 และ 2306-8503 โครงการ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท - ป - น
2308-8501	โครงการ	* - * - 4
2308-8502	โครงการ 1	* - * - 2
2308-8503	โครงการ 2	* - * - 2

3. หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า

10 หน่วยกิต

ให้เลือกเรียนตามความถนัดและความสนใจจากรายวิชาที่กำหนด หรือเลือกเรียนจากรายวิชาในหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2556 ทุกประเภทวิชา สาขาวิชา หมวดวิชาทักษะชีวิต ทั้งนี้สถานศึกษาอาจจัดศึกษาหรือสถาบันสามารถพัฒนารายวิชาเพิ่มเติมในหมวดวิชาเลือกเสรี ได้ตามบริบทและความต้องการของชุมชนและท้องถิ่น

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท - ป - น
2308-9001	คอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบเขียนแบบ	1 - 4 - 3
2308-9002	การเขียนแบบพื้นฐาน	1 - 4 - 3
2308-9003	คอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบ	1 - 4 - 3
2308-9004	การออกแบบกราฟิกบรรจุภัณฑ์สิ่งพิมพ์	1 - 4 - 3
2308-9005	พิมพ์ศิลป์ไทย-อังกฤษเพื่องานคอมพิวเตอร์กราฟิก	1 - 2 - 2
2308-9006	เทคโนโลยีสารสนเทศ	1 - 2 - 2
2308-9007	การถ่ายภาพระบบดิจิทัล	1 - 4 - 3
2308-9008	การออกแบบกราฟิกสติกเกอร์	1 - 4 - 3
2308-9009	คอมพิวเตอร์เพื่องานศิลปะพื้นฐาน	1 - 4 - 3
2317-1004	พื้นฐานคอมพิวเตอร์ดนตรี	1 - 2 - 2
2317-9001	การขับร้องเพื่อนันทนาการ	1 - 2 - 2

4. กิจกรรมเสริมหลักสูตร 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

สถานศึกษาต้องจัดให้มีกิจกรรมเสริมหลักสูตร ไม่น้อยกว่า 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (ลูกเสือ-เนตรนารี
วิสามันต์) องค์กรวิชาชีพ นักศึกษาวิชาทหาร กิจกรรมสถานประกอบการ ฯลฯ)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท - ป - น
2000-2001	กิจกรรมลูกเสือวิสามันต์ 1	0 - 2 - 0
2000-2002	กิจกรรมลูกเสือวิสามันต์ 2	0 - 2 - 0
2000-2003	กิจกรรมองค์กรวิชาชีพ 1	0 - 2 - 0
2000-2004	กิจกรรมองค์กรวิชาชีพ 2	0 - 2 - 0
2000-2005	กิจกรรมองค์กรวิชาชีพ 3	0 - 2 - 0
2000-2006	กิจกรรมองค์กรวิชาชีพ 4	0 - 2 - 0
2000*200x	กิจกรรมนักศึกษาวิชาทหาร / กิจกรรมที่สถานศึกษาหรือ สถานประกอบการจัด	0 - 2 - 0

คำอธิบายรายวิชา

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2556

ประเภทวิชาศิลปกรรม

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก

รายวิชาสาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก

2308-2001	ระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์เพื่องานกราฟิก	1 - 2 - 2
2308-2002	คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่องานสิ่งพิมพ์	1 - 3 - 2
2308-2003	การออกแบบนิเทศศิลป์	1 - 4 - 3
2308-2004	การสร้างภาพกราฟิก	1 - 4 - 3
2308-2005	กราฟิกสารสนเทศ	1 - 4 - 3
2308-2006	กราฟิกวีดิทัศน์	1 - 3 - 2
2308-2007	กราฟิกแอนิเมชัน	1 - 4 - 3
2308-2008	คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย	1 - 4 - 3
2308-2009	การตัดแต่งภาพถ่ายเพื่องานกราฟิก	1 - 4 - 3
2308-2101	องค์ประกอบศิลป์เพื่องานออกแบบ	1 - 4 - 3
2308-2102	หลักการใช้สีเพื่องานกราฟิก	1 - 4 - 3
2308-2103	คอมพิวเตอร์เพื่อการเขียนแบบ	1 - 4 - 3
2308-2104	การออกแบบป้ายในงานโฆษณา	1 - 4 - 3
2308-2105	การออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์	1 - 4 - 3
2308-2106	การออกแบบกราฟิกป้ายโฆษณา	1 - 4 - 3
2308-2107	การออกแบบกราฟิกโปสเตอร์โฆษณา	1 - 4 - 3
2308-2108	การออกแบบกราฟิก ๓ จุดขาย	1 - 4 - 3
2308-2109	การออกแบบกราฟิกโฆษณาทางยานพาหนะ	1 - 4 - 3
2308-2110	ออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์ 1	1 - 4 - 3
2308-2111	ออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์ 2	1 - 4 - 3
2308-2201	การออกแบบภาพประกอบเรื่อง	1 - 4 - 3
2308-2202	องค์ประกอบศิลป์เพื่อการถ่ายภาพ	1 - 4 - 3
2308-2203	การจัดแสงในการถ่ายภาพ	1 - 4 - 3
2308-2204	การผลิตงานนำเสนอด้วยคอมพิวเตอร์	1 - 4 - 3
2308-2205	การผลิตงานมัลติมีเดียเพื่อนำเสนอด้วยคอมพิวเตอร์	1 - 4 - 3
2308-2206	การผลิตงานกราฟิกสารสนเทศ	1 - 4 - 3
2308-2207	การผลิตงานกราฟิกวีดิทัศน์	1 - 4 - 3
2308-2208	คอมพิวเตอร์กราฟิกมัลติมีเดีย	1 - 4 - 3

2308-2301	ประวัติศาสตร์แอนิเมชัน	1 - 4 - 3
2308-2302	ออกแบบตัวละคร	1 - 4 - 3
2308-2303	การร่างภาพเพื่องานกราฟิก	1 - 4 - 3
2308-2304	องค์ประกอบศิลป์เพื่องานกราฟิก	1 - 4 - 3
2308-2305	การวิจารณ์งานกราฟิก	1 - 4 - 3
2308-2306	การผลิตงานกราฟิกแอนิเมชัน	1 - 4 - 3
2308-2307	ออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ	1 - 4 - 3
2308-2308	ออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ	1 - 4 - 3
2308-2309	เทคนิคการนำเสนองานคอมพิวเตอร์กราฟิก	1 - 4 - 3
2308-2310	การผลิตงานคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน	1 - 4 - 3
2308-5x0x	ปฏิบัติงาน..... x	* - * - 4
2308-800x	ฝึกงาน	* - * - *
2308-850x	โครงการ	* - * - *
2308-9001	คอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบเขียนแบบ	1 - 4 - 3
2308-9002	การเขียนแบบพื้นฐาน	1 - 4 - 3
2308-9003	คอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบ	1 - 4 - 3
2308-9004	การออกแบบกราฟิกบรรจุภัณฑ์สิ่งพิมพ์	1 - 4 - 3
2308-9005	พิมพ์ศิลป์ไทย-อังกฤษเพื่องานคอมพิวเตอร์กราฟิก	1 - 2 - 2
2308-9006	เทคโนโลยีสารสนเทศ	1 - 2 - 2
2308-9007	การถ่ายภาพระบบดิจิทัล	1 - 4 - 3
2308-9008	การออกแบบกราฟิกสตีกเกอร์	1 - 4 - 3
2308-9009	คอมพิวเตอร์เพื่องานศิลปะพื้นฐาน	1 - 4 - 3
2317-1004	พื้นฐานคอมพิวเตอร์คนตรี	1 - 2 - 2
2317-9001	การขับร้องเพื่อนันทนาการ	1 - 2 - 2

2308-2001 ระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์เพื่องานกราฟิก 1 - 2 - 2

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับองค์ประกอบคอมพิวเตอร์ ด้านฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ ระบบปฏิบัติการ เครื่องมือ อุปกรณ์ เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก
2. สามารถปฏิบัติการใช้ระบบปฏิบัติการ คอมพิวเตอร์กราฟิก เครื่องมือ อุปกรณ์ต่าง ๆ
3. มีทักษะในการใช้โปรแกรมระบบปฏิบัติการเบื้องต้น
4. มีทักษะในการใช้โปรแกรมยูทิลิตี้ได้
5. มีเจตคติและกิริยาที่ดีในการทำงานด้วยความรับผิดชอบในการใช้คอมพิวเตอร์

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับองค์ประกอบคอมพิวเตอร์ ด้านฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ ระบบปฏิบัติการ เครื่องมือ อุปกรณ์ เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก
2. ปฏิบัติเกี่ยวกับระบบปฏิบัติการ คอมพิวเตอร์กราฟิก เครื่องมือ อุปกรณ์ต่าง ๆ
3. ปฏิบัติการใช้โปรแกรมระบบปฏิบัติการเบื้องต้น และ โปรแกรมยูทิลิตี้

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับองค์ประกอบเครื่องคอมพิวเตอร์กราฟิก ระบบปฏิบัติการ เครื่องมือ อุปกรณ์ต่อพ่วงต่างๆ ความหมายและหน้าที่ของระบบปฏิบัติการ ประเภทของโปรแกรมระบบปฏิบัติการ การใช้โปรแกรมระบบปฏิบัติการ การใช้โปรแกรมยูทิลิตี้

2308-2002 คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่องานสิ่งพิมพ์ 1 - 3 - 2

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ การใช้โปรแกรมสำเร็จรูปด้านการออกแบบสิ่งพิมพ์ สร้าง ภาพกราฟิกสิ่งพิมพ์ การจัดเก็บข้อมูล และการพิมพ์ผลงานออกทางเครื่องพิมพ์
2. สามารถปฏิบัติการการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสร้างภาพกราฟิกสิ่งพิมพ์
3. มีทักษะในการประเมินคุณค่าผลงาน
4. มีเจตคติที่ดีในการทำงาน มีความมุ่งมั่นในการปฏิบัติงาน มีความรอบคอบตรงต่อเวลา

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปด้านการออกแบบสิ่งพิมพ์ โดยสร้าง ภาพกราฟิกสิ่งพิมพ์ การจัดเก็บข้อมูล และการพิมพ์ผลงาน
2. ประยุกต์ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสร้างภาพกราฟิกสิ่งพิมพ์ต่างๆและปฏิบัติจนเกิดผลของชิ้นงาน

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการออกแบบสิ่งพิมพ์ประเภทต่าง ๆ โดยการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการ สร้างสรรค์ภาพกราฟิก เพื่อผลิตงานต้นแบบสิ่งพิมพ์ เช่น นามบัตร ไปสการ์ด ใขว์การ์ด โลโก้ สัญลักษณ์ ปกวารสาร ฯลฯ การจัดเก็บข้อมูล และการพิมพ์ผลงานออกทางเครื่องพิมพ์แบบต่าง ๆ

2308-2003

การออกแบบนิเทศศิลป์

1 - 4 - 3

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบนิเทศศิลป์
2. มีทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์ในการออกแบบงานนิเทศศิลป์
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงานด้วยความรับผิดชอบในการออกแบบนิเทศศิลป์

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับงานการออกแบบนิเทศศิลป์
2. ประยุกต์ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการออกแบบงานนิเทศศิลป์และปฏิบัติงานเกิดผลของชิ้นงาน

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการออกแบบนิเทศศิลป์ การนำคอมพิวเตอร์มาช่วยในการออกแบบงานนิเทศศิลป์

2308-2004

การสร้างภาพกราฟิก

1 - 4 - 3

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลำดับการสร้างภาพกราฟิก
2. มีทักษะในการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการออกแบบ สร้างสรรค์ภาพกราฟิก การพิมพ์ภาพ
3. มีความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างภาพกราฟิกแบบ Vector และ Bitmap
4. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงานด้วยความรับผิดชอบในการสร้างภาพกราฟิก

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับลำดับการสร้างภาพกราฟิก
2. สร้างสรรค์ภาพกราฟิก การพิมพ์ภาพ ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป
3. สร้างสรรค์ภาพกราฟิกแบบ Vector และ Bitmap

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อใช้ในการสร้างภาพกราฟิก และเห็นคุณค่าของผลงานกราฟิกที่สร้างโดยโปรแกรมสำเร็จรูปที่เป็นแบบ Vector และ Bitmap

2308-2005

กราฟิกสารสนเทศ

1 - 4 - 3

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ การออกแบบกราฟิก และงานสารสนเทศ
2. มีทักษะใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสร้างงานกราฟิกเพื่องานสารสนเทศได้
3. มีทักษะใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับงานสารสนเทศเบื้องต้นได้
4. มีเจตคติที่ดีต่ออาชีพ มีความคิดสร้างสรรค์ มีความมั่นใจและภาคภูมิใจในวิชาชีพที่เรียน รักงาน รักหน่วยงาน สามารถทำงานเป็นหมู่คณะ โดยมีความเคารพในสิทธิและหน้าที่ของตนเองและผู้อื่น

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับการออกแบบกราฟิก และงานสารสนเทศ
2. ออกแบบกราฟิกเพื่องานสารสนเทศ
3. สร้างงานกราฟิกสารสนเทศ ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการออกแบบกราฟิก งานสารสนเทศ การใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับงานออกแบบกราฟิกเพื่องานสารสนเทศเบื้องต้น

2308-2006

กราฟิกวิดิทัศน์

1 - 3 - 2

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายที่มาและขอบเขตของงานกราฟิกและขั้นตอนการผลิตวิดิทัศน์พื้นฐาน
2. มีความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับโปรแกรมสำเร็จรูป เพื่องานวิดิทัศน์พื้นฐาน
3. สามารถปฏิบัติการผลิตงานกราฟิกวิดิทัศน์พื้นฐาน ได้
4. มีเจตคติที่ดีต่ออาชีพ มีความมั่นใจและภาคภูมิใจในวิชาชีพที่เรียน รักงาน รักหน่วยงาน สามารถทำงานเป็นหมู่คณะได้ดี โดยมีความเคารพในสิทธิและหน้าที่ของตนเองและผู้อื่น

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการของงานกราฟิกและกระบวนการผลิตวิดิทัศน์พื้นฐาน
2. ประยุกต์ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการออกแบบงานกราฟิกเพื่อผลิตวิดิทัศน์พื้นฐาน และปฏิบัติงานเกิดผลของชิ้นงาน

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับความหมายที่มาและขอบเขตของงานกราฟิกเพื่องานวิดิทัศน์ และขั้นตอนการผลิตวิดิทัศน์ การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับเพื่อผลิตผลงานกราฟิกวิดิทัศน์พื้นฐาน

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความหมาย ประเภท และหลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว
2. มีความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับโปรแกรมสำเร็จรูปที่ใช้ในการสร้างภาพเคลื่อนไหว
3. สามารถปฏิบัติการใช้โปรแกรมสำเร็จรูป สร้างภาพเคลื่อนไหวพื้นฐาน
4. มีบุคลิกภาพที่ดี มีมนุษยสัมพันธ์ มีคุณธรรม จริยธรรม และวินัยในตนเอง มีสุขภาพอนามัยที่สมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจ เหมาะสมกับงานอาชีพ

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับความหมาย ประเภท และหลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว
2. สร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ขึ้นพื้นฐาน ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับความหมาย ประเภท หลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว การใช้โปรแกรมสำเร็จรูปคอมพิวเตอร์สร้างภาพเคลื่อนไหวพื้นฐาน

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความหมาย และขั้นตอนการผลิตงานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย
2. มีความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับโปรแกรมสำเร็จรูปที่ใช้ในการผลิตงานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย
3. มีทักษะในใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ผลิตผลงานมัลติมีเดียได้
4. มีเจตคติที่ดีต่ออาชีพ มีความคิดสร้างสรรค์ มีความมั่นใจและภาคภูมิใจในวิชาชีพที่เรียน รักงาน รักหน่วยงาน สามารถทำงานเป็นหมู่คณะได้ดี โดยมีความเคารพในสิทธิและหน้าที่ของตนเองและผู้อื่น

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับความหมาย และขั้นตอนการผลิตงานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย
2. ผลิตงานมัลติมีเดียและบันทึกผลงานในรูปแบบต่างๆ ที่ตรงกับความต้องการของผู้ใช้ ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับความหมาย และขั้นตอนการผลิตงานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย การใช้โปรแกรมสำเร็จรูปด้านคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย การบันทึกผลงานในรูปแบบที่เหมาะสม

2308-2009

การตัดแต่งภาพถ่ายเพื่องานกราฟิก

1 - 4 - 3

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับการตัดแต่งภาพถ่ายเพื่องานกราฟิก
2. มีทักษะในการสร้างงานป้ายโฆษณา ตกแต่งภาพถ่ายโดย โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อผลิตงานกราฟิก
3. มีทักษะในการใช้และติดตั้ง โปรแกรมกราฟิกเพื่อผลิตงานป้ายโฆษณา
4. มีความสามารถในการติดตั้งเครื่องมือเสริมการใช้งาน โปรแกรมสำเร็จรูป(Plug in)
5. มีทักษะในการจัดทำต้นแบบและบันทึกไฟล์งานตามชนิดของการพิมพ์ (output)
6. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงาน มีจรรยาบรรณ มีความสนใจใฝ่รู้ในการตัดแต่งภาพถ่ายเพื่องานกราฟิก

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับตัดแต่งภาพถ่ายเพื่องานกราฟิก
2. ประยุกต์ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปกับกล้องดิจิทัลในการตัดแต่งภาพถ่ายเพื่อผลิตงานต้นแบบกราฟิก และปฏิบัติ จนเกิดผลของชิ้นงาน
3. ติดตั้งเครื่องมือเสริมการใช้งาน โปรแกรมสำเร็จรูปในการตัดแต่งภาพถ่ายเพื่องานกราฟิก

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการสร้างภาพถ่าย โดยใช้กล้องดิจิทัล การสแกนภาพถ่าย และใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ตัดแต่งภาพถ่าย (Retouching) การสร้างผลพิเศษภาพ (Effect) การแก้ไขภาพ การนำภาพไปประยุกต์ใช้และการพิมพ์ผลงานทางเครื่องพิมพ์

2308-2101

องค์ประกอบศิลป์เพื่องานออกแบบ

1 - 4 - 3

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการองค์ประกอบศิลป์ของการออกแบบ
2. มีทักษะในการจัดองค์ประกอบศิลป์ในการออกแบบ
3. มีความคิดสร้างสรรค์เชิงระบบ
4. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงานด้วยความรับผิดชอบในองค์ประกอบศิลป์เพื่องานออกแบบ

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการองค์ประกอบศิลป์ของการออกแบบ
2. ออกแบบผลงานประเภท 2 มิติ 3 มิติ ตามหลักองค์ประกอบศิลป์
3. ออกแบบงานด้วยความคิดสร้างสรรค์เชิงระบบ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการออกแบบของค้ำประกอบศิลป์และทฤษฎีสี เพื่อใช้เป็นแนวทางพื้นฐานในการสร้างสรรค์งานออกแบบ ฝึกปฏิบัติการออกแบบประเภท 2 มิติ 3 มิติ โดยเน้นการใช้หลักการออกแบบ การจัดองค์ประกอบศิลปะ การวิเคราะห์และให้คำอธิบายเปรียบเทียบเรื่องความงาม มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์เชิงระบบ

2308-2102**หลักการใช้สีเพื่องานกราฟิก****1 - 4 - 3****จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้**

1. มีรู้และเข้าใจเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของสีประเภทของแม่สี คุณลักษณะ คุณสมบัติของสี และหลักการผสมสี
2. มีทักษะโดยนำหลักการใช้สีไปใช้ในงานออกแบบกราฟิกลักษณะต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้องตามคุณสมบัติ คุณลักษณะและหลักการผสมสี
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงานด้วยความรับผิดชอบหลักการใช้สีเพื่องานกราฟิก

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของสี และทฤษฎีสี
2. ใช้สีในงานออกแบบกราฟิกลักษณะต่าง ๆ ตามหลักทฤษฎีสี

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของสีประเภทต่าง ๆ เช่น แม่สี วรรณะ และแม่สีวิทยาศาสตร์ จิตวิทยาของสี หลักการผสมสี คุณสมบัติของสี คุณลักษณะของสี ตลอดจนการประยุกต์ใช้ในงานออกแบบกราฟิกประเภทต่าง ๆ

2308-2103**คอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบเขียนแบบ****1 - 4 - 3****จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้**

1. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับโปรแกรมสำเร็จรูปที่ใช้ในการเขียนแบบ
2. มีทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์ การสร้างภาพและพิมพ์ผลงานทางเครื่องพิมพ์แบบต่าง
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงานด้วยความรับผิดชอบในการใช้คอมพิวเตอร์ในการเขียนแบบ

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับ โปรแกรมสำเร็จรูปที่ใช้ในการเขียนแบบ
2. ประยุกต์ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปที่ใช้ในการเขียนแบบ เพื่อการสร้างภาพและพิมพ์ผลงานทางเครื่องพิมพ์แบบอิงค์เจ็ท (Inkjet) เลเซอร์(Laser) และพอร์ทเตอร์ (Plotter)

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางการออกแบบเขียนแบบ ด้วยคอมพิวเตอร์ การพิมพ์ผลงานออกทางเครื่องพิมพ์แบบต่าง ๆ

2308-2104**การออกแบบป้ายในงานโฆษณา****1 - 4 - 3****จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้**

1. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวัสดุอุปกรณ์ในการทำป้ายโฆษณา
2. มีทักษะในการออกแบบและการใช้เทคโนโลยีช่วย
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงานด้วยความรับผิดชอบในการทำป้ายโฆษณา

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับวัสดุอุปกรณ์ในการทำป้ายโฆษณา
2. ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีช่วยเพื่อผลิตงานทำป้ายโฆษณาและปฏิบัติ จนเกิดผลของชิ้นงาน

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการออกแบบป้ายโฆษณาประเภทต่างๆ โดยการเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ที่เหมาะสมในการออกแบบป้ายในงานโฆษณา

2308-2105**การออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์****1 - 4 - 3****จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้**

1. ความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์ขนาดเล็ก
2. มีทักษะเกี่ยวกับติดตั้งและเลือกใช้โปรแกรมกราฟิกสำเร็จรูปเบื้องต้นสร้างงานสิ่งพิมพ์ขนาดเล็ก
3. มีทักษะเกี่ยวกับจัดทำต้นแบบและบันทึกไฟล์งานตามชนิดของการพิมพ์ (output)
4. มีทักษะเกี่ยวกับจัดพิมพ์ต้นแบบและนำเสนอชิ้นงานสิ่งพิมพ์ขนาดเล็ก
5. ตระหนักและเห็นคุณค่า งานออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์ขนาดเล็ก
6. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงานและมีจริยธรรมการออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์ขนาดเล็ก
2. ติดตั้งและประยุกต์ใช้โปรแกรมกราฟิกสำเร็จรูปเบื้องต้นสร้างงานสิ่งพิมพ์ขนาดเล็กเพื่อผลิตงานต้นแบบ และนำเสนอชิ้นงานสิ่งพิมพ์ขนาดเล็ก

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับความหมายและประเภทของสิ่งพิมพ์ขนาดเล็กการออกแบบสิ่งพิมพ์ขนาดเล็ก หลักการออกแบบสิ่งพิมพ์ขนาดเล็ก การจัดวางแบบขึ้นงาน(Lay out) สิ่งพิมพ์ขนาดเล็ก ออกแบบและจัดทำต้นแบบด้วยคอมพิวเตอร์ การติดตั้ง และใช้โปรแกรมกราฟิกสำเร็จรูปสร้างงานกราฟิก สิ่งพิมพ์ขนาดเล็กประเภทต่าง ๆ เช่น นามบัตร หัวกระดาษซองจดหมายโปสการ์ด ใบปิด ใบปลิว ตราสัญลักษณ์ (logo) บัตรเชิญ บัตรอวยพร ฯลฯ การจัดเก็บข้อมูล และการพิมพ์ผลงานออกทางเครื่องพิมพ์แบบต่าง ๆ การเขียนคำสั่งพิมพ์งานจำนวนมาก

2308-2106

การออกแบบกราฟิกป้ายโฆษณา

1 - 4 - 3

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์ ประเภทงานป้ายโฆษณา
2. มีทักษะเกี่ยวกับติดตั้งโปรแกรมกราฟิกเพื่อผลิตงานป้ายโฆษณาติดตั้งเครื่องมือเสริมการใช้งานโปรแกรมสำเร็จรูป (Plug in) เพื่องานป้ายโฆษณา
3. มีทักษะเกี่ยวกับจัดทำต้นแบบและบันทึกไฟล์งานตามชนิดของการพิมพ์ (output)
4. มีทักษะเกี่ยวกับจัดพิมพ์ต้นแบบและนำเสนอชิ้นงานป้ายโฆษณา
5. ตระหนักและเห็นคุณค่า งานออกแบบงานป้ายโฆษณา
6. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงานและมีจริยธรรมการออกแบบงานป้ายโฆษณา

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับกระบวนการออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์ ประเภทงานป้ายโฆษณา
2. ติดตั้งและประยุกต์ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อผลิตงานป้ายโฆษณา
3. จัดพิมพ์ต้นแบบและนำเสนอชิ้นงานป้ายโฆษณา

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการออกแบบกราฟิกป้าย(Sign Board Advertising)ชนิดต่าง ๆ เช่น ป้าย Indoor Outdoor Billboard เป็นต้น การจัดทำต้นแบบงานกราฟิกป้ายแต่ละชนิด องค์ประกอบของกราฟิกป้ายโฆษณา การเลือกที่ตั้งป้ายโฆษณา การติดตั้งป้ายโฆษณา วัสดุและเทคนิคการจัดทำกราฟิกป้ายโฆษณา การประมาณราคางานกราฟิกป้ายโฆษณา การนำเสนองาน กราฟิกป้ายโฆษณา การติดตั้ง และใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสร้างงานกราฟิกป้ายโฆษณา การจัดเก็บข้อมูล และการพิมพ์ผลงานออกทางเครื่องพิมพ์แบบต่าง ๆ การเขียนคำสั่งในการส่งพิมพ์จำนวนมาก

2308-2107

การออกแบบกราฟิกโปสเตอร์โฆษณา

1 - 4 - 3

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์ ประเภทงานโปสเตอร์โฆษณา
2. มีทักษะเกี่ยวกับโปรแกรมกราฟิกสำเร็จรูปเพื่อผลิตงานโปสเตอร์
3. มีทักษะเกี่ยวกับติดตั้งเครื่องมือเสริมการใช้งานโปรแกรมสำเร็จรูป (Plug in) ในการสร้างงานโปสเตอร์ จัดทำต้นแบบและบันทึกไฟล์งานตามชนิดของการพิมพ์ (Out Put) การจัดพิมพ์ต้นแบบชิ้นงาน และนำเสนอชิ้นงานโปสเตอร์โฆษณา
5. ตระหนักและเห็นคุณค่า การออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์ ประเภทงานโปสเตอร์โฆษณา
6. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงานและมีจริยธรรมการออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์ ประเภทงานโปสเตอร์โฆษณา

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการและกระบวนการในการออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์ ประเภทงานโปสเตอร์โฆษณา
2. ติดตั้งและเครื่องมือเสริมการใช้งานโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อผลิตงานโปสเตอร์
3. จัดพิมพ์ต้นแบบชิ้นงาน และนำเสนอชิ้นงานโปสเตอร์โฆษณา

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับความหมายของโปสเตอร์ (Poster) ประเภทของโปสเตอร์ หลักการออกแบบโปสเตอร์ ระบบการผลิตโปสเตอร์ การออกแบบโปสเตอร์ชนิดต่าง ๆ การวางแผนผลิตโปสเตอร์ ออกแบบและจัดทำต้นฉบับโปสเตอร์ด้วยคอมพิวเตอร์ นำเสนอชิ้นงานโปสเตอร์ตามกำหนดติดตั้ง และใช้โปรแกรมกราฟิกสำเร็จรูปสร้างงานโปสเตอร์ การจัดเก็บข้อมูล และการพิมพ์ผลงานออกทางเครื่องพิมพ์แบบต่าง ๆ การเขียนคำสั่งในการส่งพิมพ์จำนวนมาก

2308-2108

การออกแบบกราฟิก ณ จุดขาย

1 - 4 - 3

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์ ประเภทงานโฆษณา ณ จุดขาย
2. มีทักษะเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมกราฟิกสำเร็จรูปผลิตงานโฆษณา ณ จุดซื้อ
3. มีทักษะเกี่ยวกับติดตั้งเครื่องมือเสริมการใช้งานโปรแกรมสำเร็จรูป (Plug in) ในการสร้างงานจัดทำต้นแบบและบันทึกไฟล์งานตามชนิดของการพิมพ์ (output) จัดพิมพ์ต้นแบบชิ้นงานโฆษณา ณ จุดขาย
5. ตระหนักและเห็นคุณค่า การออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์ ประเภทงานโฆษณา ณ จุดขาย
6. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงานและมีจริยธรรมการออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์ ประเภทงานโฆษณา ณ จุดขาย

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับกระบวนการในการออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์ ประเภทงานโฆษณา ณ จุดซื้อ
2. ติดตั้งและเครื่องมือเสริมการใช้งาน โปรแกรมสำเร็จรูปในการสร้างงานจัดทำต้นแบบและบันทึกไฟล์งานตามชนิดของการพิมพ์
3. จัดพิมพ์ต้นแบบชิ้นงาน โฆษณา ณ จุดซื้อ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการโฆษณา โฆษณา ณ จุดขาย รูปแบบการโฆษณา ณ แหล่งซื้อ สื่อโฆษณา ณ แหล่งซื้อ การออกแบบและจัดทำสื่อโฆษณา ณ แหล่งซื้อ เช่น กราฟิกบนชั้นโชว์ ป้ายตั้งบนชั้น / ติดชั้นและตั้งพื้น ป้ายแขวน กราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ เน้นการออกแบบเป็นชุดสื่อโฆษณา อัตลักษณ์องค์กร การติดตั้ง และใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสร้างงานกราฟิกโฆษณา ณ แหล่งซื้อ การจัดเก็บข้อมูล และการพิมพ์ผลงานออกทางเครื่องพิมพ์แบบต่าง ๆ การเขียนคำสั่งในการส่งพิมพ์จำนวนมาก

2308-2109

การออกแบบกราฟิกโฆษณาทางยานพาหนะ

1 - 4 - 3

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์ ประเภทงานโฆษณาทางยานพาหนะ
2. มีทักษะเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมกราฟิกสำเร็จรูปผลิตงาน โฆษณาทางยานพาหนะ
3. มีทักษะเกี่ยวกับติดตั้งเครื่องมือเสริมการใช้งาน โปรแกรมสำเร็จรูป (Plug in) ในการสร้างงานโฆษณาทางยานพาหนะ
4. มีทักษะเกี่ยวกับจัดทำต้นแบบและบันทึกไฟล์งานตามชนิดของการพิมพ์ (output) การจัดพิมพ์ต้นแบบชิ้นงานโฆษณาทางยานพาหนะเพื่อนำเสนอแบบที่กำหนด
5. ตระหนักและเห็นคุณค่า การออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์ ประเภทงานโฆษณาทางยานพาหนะ
6. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงานและมีจริยธรรมการออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์ ประเภทงานโฆษณาทางยานพาหนะ

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับการออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์ ประเภทงานโฆษณาทางยานพาหนะ
2. ติดตั้งและเครื่องมือเสริมการใช้งาน โปรแกรมสำเร็จรูปในการสร้างงาน โฆษณาทางยานพาหนะ
3. จัดพิมพ์ต้นแบบชิ้นงาน โฆษณาทางยานพาหนะเพื่อนำเสนอแบบที่กำหนด

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับสื่อโฆษณาทางยานพาหนะ(Transit Advertising) ประเภทของการโฆษณาทางยานพาหนะที่ติดกับตัวยานพาหนะ ป้ายโฆษณานอกยานพาหนะ เช่น ป้ายรถเมล์ สถานีขนส่ง สนามบิน รวมจนถึงตู้โดยสาร บรรจุภัณฑ์อาหารเครื่องดื่มที่บริการบนยานพาหนะ ข้อดี ข้อเสียของการโฆษณาทางยานพาหนะ

2308-2110

ออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์ 1

1 - 4 - 3

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับหลักการออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์ด้วยการใช้วัสดุอุปกรณ์ เครื่องมือ และคอมพิวเตอร์ในการออกแบบจัดวาง สำหรับงานแบบร่างสิ่งพิมพ์ (LAY OUT) โฆษณาและบรรจุภัณฑ์
2. มีทักษะในการออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์ด้วยการใช้วัสดุอุปกรณ์ เครื่องมือและคอมพิวเตอร์ในการออกแบบจัดวาง สำหรับงานแบบร่างสิ่งพิมพ์ (LAY OUT) โฆษณาและบรรจุภัณฑ์
3. มีเจตคติและกิริยาที่ดีและเห็นคุณค่า มีจรรยาบรรณ มีความสนใจใฝ่รู้ การออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์ ด้วยการ ใช้วัสดุอุปกรณ์ เครื่องมือและโปรแกรมสำเร็จรูปในการออกแบบจัดวาง สำหรับงานแบบร่างสิ่งพิมพ์ (LAY OUT) โฆษณาและบรรจุภัณฑ์
2. ประยุกต์ใช้งานโปรแกรมสำเร็จรูปในการออกแบบจัดวาง สำหรับงานแบบร่างสิ่งพิมพ์ (LAY OUT) เพื่อผลิตชิ้นงาน โฆษณาและบรรจุภัณฑ์

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์ด้วยการใช้วัสดุอุปกรณ์ เครื่องมือและคอมพิวเตอร์ในการออกแบบจัดวาง สำหรับงานแบบร่างสิ่งพิมพ์ (LAY OUT) โฆษณาและบรรจุภัณฑ์โดยการใช้โปรแกรมสำเร็จรูป

2308-2111

ออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์ 2

1 - 4 - 3

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เพื่อให้รู้และเข้าใจเกี่ยวกับหลักการออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์ด้วยคอมพิวเตอร์ในการสร้างต้นฉบับ (ART-WORK) สำหรับสิ่งพิมพ์ โฆษณาและบรรจุภัณฑ์
2. เพื่อให้มีทักษะในการออกแบบและสร้างต้นฉบับ (ART-WORK) สำหรับสิ่งพิมพ์ โฆษณาและบรรจุภัณฑ์ด้วยคอมพิวเตอร์
3. เพื่อให้มี เจตคติที่ดีต่ออาชีพและตระหนักเห็นคุณค่าในการออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์ด้วยคอมพิวเตอร์ในการสร้างต้นฉบับ (ART-WORK) สำหรับสิ่งพิมพ์ โฆษณาและบรรจุภัณฑ์
2. ประยุกต์ใช้งานโปรแกรมสำเร็จรูปในการออกแบบและสร้างต้นฉบับ (ART-WORK) สำหรับสิ่งพิมพ์ เพื่อผลิตชิ้นงาน โฆษณาและบรรจุภัณฑ์

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์ด้วยคอมพิวเตอร์ในการสร้างต้นฉบับ (ART-WORK) สำหรับสิ่งพิมพ์ โฆษณาและบรรจุภัณฑ์

2308-2201 การออกแบบภาพประกอบเรื่อง 1 - 4 - 3

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเขียนภาพล้อ ภาพการ์ตูน ภาพประกอบเรื่อง
2. มีทักษะเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีช่วยในการปฏิบัติงาน
3. มีความรู้และเห็นคุณค่าของงานออกแบบภาพประกอบเรื่อง
4. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงานด้วยความรับผิดชอบการเขียนภาพประกอบเรื่อง

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับการเขียนภาพล้อ ภาพการ์ตูน ภาพประกอบเรื่อง
2. ใช้เทคโนโลยี ปฏิบัติงานออกแบบภาพประกอบเรื่อง
3. ออกแบบภาพการ์ตูน ภาพล้อเลียน

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับ ความเป็นมาของการเขียนภาพประกอบเรื่อง การใช้เทคโนโลยีในการสร้างภาพประกอบเรื่อง ภาพล้อ ภาพการ์ตูนด้วยเทคนิคต่างๆ ในการสร้างภาพประกอบเรื่อง

2308-2202 องค์ประกอบศิลป์เพื่อการถ่ายภาพ 1 - 4 - 3

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการขององค์ประกอบศิลป์ในการถ่ายภาพ
2. มีทักษะในการถ่ายภาพและการสร้างสรรค์ภาพถ่าย
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงานด้วยความรับผิดชอบในองค์ประกอบศิลป์

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการขององค์ประกอบศิลป์ในการถ่ายภาพ
2. ถ่ายภาพและสร้างสรรค์ภาพถ่าย ตามหลักองค์ประกอบศิลป์

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์ที่ใช้ในการถ่ายภาพการนำไปในการถ่ายภาพและสร้างสรรค์ภาพถ่าย

2308-2203 การจัดแสงในการถ่ายภาพ 1 - 4 - 3

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดแสงสำหรับการถ่ายภาพประเภทต่างๆ
2. มีทักษะในการใช้อุปกรณ์เครื่องมือและเทคโนโลยี
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงานด้วยความรับผิดชอบในการจัดแสง

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับการจัดแสงสำหรับการถ่ายภาพประเภทต่างๆ
2. ปฏิบัติงาน ใช้อุปกรณ์เครื่องมือและเทคโนโลยี จัดแสงเพื่อการถ่ายภาพ ภายในและภายนอกอาคาร
3. ปฏิบัติงาน ถ่ายภาพด้วยแสงธรรมชาติ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการจัดแสง วัสดุอุปกรณ์ภายในและภายนอก การจัดแสงในสตูดิโอ การถ่ายภาพด้วยแสงธรรมชาติ

2308-2204**การผลิตงานนำเสนอด้วยคอมพิวเตอร์****1 - 4 - 3****จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้**

1. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับโปรแกรมการนำเสนอ
2. มีทักษะในการใช้โปรแกรมเพื่อการสร้างสรรค์รูปแบบการนำเสนอผลงาน
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงานด้วยความรับผิดชอบในการนำเสนอ

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับกระบวนการผลิตงานนำเสนอด้วยโปรแกรมการนำเสนอ
2. ผลิตงานนำเสนอด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมด้านการนำเสนอผลงานเพื่อการสร้างสรรค์รูปแบบการนำเสนอผลงานให้เหมาะสมกับงานและกลุ่มเป้าหมาย

2308-2205**การผลิตงานมัลติมีเดียเพื่อนำเสนอด้วยคอมพิวเตอร์****1 - 4 - 3****จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้**

1. มีความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับการผลิตงานมัลติมีเดียเพื่อนำเสนอผลงานการโฆษณาประชาสัมพันธ์
2. มีทักษะในการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อผลิตงานมัลติมีเดีย
3. มีกิจนิสัยที่ดีในการทำงาน มีความรับผิดชอบต่อการปฏิบัติงาน มีจรรยาบรรณและเจตคติที่ดีต่อการปฏิบัติงานนำเสนอผลงานด้วยคอมพิวเตอร์

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับการผลิตงานมัลติมีเดียเพื่อนำเสนอผลงานการโฆษณาประชาสัมพันธ์
2. ผลิตงานมัลติมีเดียเพื่อนำเสนอ ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการผลิตงานมัลติมีเดียเพื่อนำเสนอผลงานการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ประเภทต่างๆ เพื่อสร้างสรรค์รูปแบบการนำเสนอให้เหมาะสมกับงานและกลุ่มเป้าหมาย

2308-2206**การผลิตงานกราฟิกสารสนเทศ****1 - 4 - 3****จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้**

1. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ การออกแบบกราฟิก และงานสารสนเทศ
2. มีทักษะการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสร้างงานกราฟิกเพื่องานสารสนเทศ
3. มีทักษะการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับงานสารสนเทศเบื้องต้น
4. มีเจตคติที่ดีต่ออาชีพ มีความคิดสร้างสรรค์ มีความมั่นใจและภาคภูมิใจในวิชาชีพที่เรียน รักงาน รักหน่วยงาน สามารถทำงานเป็นหมู่คณะได้ดี โดยมีความเคารพในสิทธิและหน้าที่ของตนเองและผู้อื่น

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับการออกแบบกราฟิก และงานสารสนเทศ
2. ผลิตกราฟิกเพื่องานสารสนเทศ ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป
3. ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับงานสารสนเทศเบื้องต้น

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการออกแบบกราฟิก งานสารสนเทศ การใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับงานออกแบบกราฟิก และงานสารสนเทศเบื้องต้น

2308-2207**การผลิตงานกราฟิกวีดิทัศน์****1 - 4 - 3****จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้**

1. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความหมาย และขั้นตอนการผลิตวีดิทัศน์เบื้องต้น
2. มีความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับโปรแกรมสำเร็จรูป เพื่องานวีดิทัศน์เบื้องต้น
3. มีทักษะสามารถปฏิบัติการผลิตงานกราฟิกวีดิทัศน์เบื้องต้นได้
4. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงานด้วยความรับผิดชอบในการผลิตงานกราฟิกวีดิทัศน์

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับความหมาย และขั้นตอนการผลิตวีดิทัศน์เบื้องต้น
2. ผลิตงานกราฟิกวีดิทัศน์เบื้องต้นได้ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับความหมาย และขั้นตอนการผลิตวีดิทัศน์ การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ผลิตผลงานกราฟิกวีดิทัศน์เบื้องต้น

2308-2208

คอมพิวเตอร์กราฟิกมัลติมีเดีย

1 - 4 - 3

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความหมาย และขั้นตอนการผลิตงานคอมพิวเตอร์กราฟิกมัลติมีเดีย
2. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับโปรแกรมสำเร็จรูปที่ใช้ในการผลิตงานคอมพิวเตอร์กราฟิกมัลติมีเดีย
3. มีทักษะในการใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ผลิตผลงานกราฟิกมัลติมีเดีย
4. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงานด้วยความรับผิดชอบในคอมพิวเตอร์กราฟิกมัลติมีเดีย

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับความหมาย และขั้นตอนการผลิตงานคอมพิวเตอร์กราฟิกมัลติมีเดีย
2. ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ผลิตผลงานกราฟิกมัลติมีเดีย
3. บันทึกลงและแปลงไฟล์ผลงานให้อยู่ในรูปแบบต่างๆ ที่ตรงกับความต้องการของผู้ใช้

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับความหมาย และขั้นตอนการผลิตงานคอมพิวเตอร์กราฟิกมัลติมีเดีย การใช้โปรแกรมสำเร็จรูปด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกมัลติมีเดีย การบันทึกผลงานในรูปแบบที่เหมาะสม

2308-2301

ประวัติศาสตร์แอนิเมชัน

1 - 4 - 3

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปกรรม ประวัติศาสตร์แอนิเมชันและวิวัฒนาการ แอนิเมชัน
2. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงานด้วยความรับผิดชอบในประวัติศาสตร์แอนิเมชัน

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปกรรม
2. แสดงความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์แอนิเมชันและวิวัฒนาการแอนิเมชัน

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปกรรม ประวัติศาสตร์แอนิเมชันและวิวัฒนาการแอนิเมชัน ตระหนักและเห็นคุณค่า มีจรรยาบรรณ มีความสนใจใฝ่รู้ เจตคติที่ดีในด้านอาชีพคอมพิวเตอร์กราฟิก

2308-2302

ออกแบบตัวละคร

1 - 4 - 3

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการออกแบบตัวละคร (Character Design) 2 มิติ การออกแบบตัวละครให้มีเอกลักษณ์
2. มีทักษะในการออกแบบตัวละคร (Character Design) 2 มิติ ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป
3. มีทักษะในการออกแบบตัวละครให้มีเอกลักษณ์ที่น่าสนใจ
4. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงานด้วยความรับผิดชอบในออกแบบตัวละคร

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการออกแบบตัวละคร (Character Design) แบบ 2 มิติ การออกแบบตัวละครให้มีเอกลักษณ์
2. ออกแบบตัวละคร 2 มิติ ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป
3. ออกแบบตัวละครให้มีเอกลักษณ์

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักของการออกแบบตัวละคร (Character Design) 2 มิติ การออกแบบตัวละครให้มีเอกลักษณ์ที่น่าสนใจ ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป

2308-2303

การร่างภาพเพื่องานกราฟิก

1 - 4 - 3

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการร่างภาพทางเรขาคณิต การร่างภาพทิวทัศน์ การร่างภาพโครงสร้างสถาปัตยกรรม และการร่างภาพทางธรรมชาติ
2. มีทักษะในการร่างภาพทางเรขาคณิต การร่างภาพทิวทัศน์ การร่างภาพโครงสร้างสถาปัตยกรรม และการร่างภาพทางธรรมชาติ
3. มีทักษะในการออกแบบตัวละครเพื่องานกราฟิก
4. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงานด้วยความรับผิดชอบในการร่างภาพเพื่องานกราฟิก

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการร่างภาพทางเรขาคณิต การร่างภาพทิวทัศน์ การร่างภาพโครงสร้างสถาปัตยกรรม และการร่างภาพทางธรรมชาติ
2. ร่างภาพงานกราฟิก ตามหลักการร่างภาพ
3. ออกแบบตัวละครเพื่องานกราฟิก

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการร่างภาพทางเรขาคณิต การร่างภาพทิวทัศน์ การร่างภาพโครงสร้างสถาปัตยกรรม การร่างภาพทางธรรมชาติและการออกแบบตัวละครเพื่องานกราฟิก

2308-2304

องค์ประกอบศิลป์เพื่องานกราฟิก

1 - 4 - 3

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับหลักการองค์ประกอบศิลป์ไปใช้กับงานกราฟิก
2. มีทักษะในการนำหลักการองค์ประกอบศิลป์ไปใช้กับงานกราฟิก
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงานด้วยความรับผิดชอบในองค์ประกอบศิลป์เพื่องานกราฟิก

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการองค์ประกอบศิลป์ คุณค่าและความงามทางศิลปะ เพื่อนำไปใช้กับงานกราฟิก
2. สร้างสรรค์งานกราฟิก โดยใช้หลักการองค์ประกอบศิลป์

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการออกแบบขององค์ประกอบศิลป์และทฤษฎีสี คุณค่าและความงามทางศิลปะ เพื่อใช้เป็นแนวทางพื้นฐานในการสร้างสรรค์งานกราฟิก

2308-2305

การวิจารณ์งานกราฟิก

1 - 4 - 3

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความรู้เกี่ยวกับหลักการและกระบวนการออกแบบกราฟิก รูปแบบและแนวคิดในการออกแบบกราฟิก
2. มีทักษะเกี่ยวกับการวิเคราะห์แนวคิดในงานออกแบบและวิจารณ์ผลงานกราฟิก
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงานด้วยความรับผิดชอบในการวิจารณ์งานกราฟิก

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการและกระบวนการออกแบบกราฟิก รูปแบบและแนวคิดในการออกแบบกราฟิก
2. วิเคราะห์วิจารณ์ผลงานกราฟิก ตามหลักการและกระบวนการออกแบบกราฟิก

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาเกี่ยวกับกระบวนการออกแบบกราฟิก รูปแบบและแนวคิดในการออกแบบกราฟิก มีทักษะในการวิเคราะห์แนวความคิดของนักออกแบบ นักวิชาการ และนักวิจารณ์ที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบกราฟิก และนำมาพัฒนาผลงานของตนเองเพื่อนำเสนอผลงาน

2308-2306 การผลิตงานกราฟิกแอนิเมชัน 1 - 4 - 3

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการผลิตกราฟิกแอนิเมชัน (Graphic Animation Production)
2. มีทักษะในการผลิตงานกราฟิกแอนิเมชัน (Graphic Animation Production)
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงานด้วยความรับผิดชอบการผลิตงานกราฟิกแอนิเมชัน

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการผลิตงานกราฟิกแอนิเมชัน
2. ผลิตงานกราฟิกแอนิเมชัน

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการผลิตงานกราฟิกแอนิเมชัน (Graphic Animation Production) การสร้างกราฟิกแอนิเมชัน ตามขั้นตอนการผลิต

2308-2307 ออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ 1 - 4 - 3
(Two dimensional Animation Design)

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เบื้องต้น
2. มีทักษะในการออกแบบตัวละคร ฉาก และสี จากเนื้อเรื่อง
3. มีทักษะในการทำภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป
4. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงานด้วยความรับผิดชอบในการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เบื้องต้น
2. ออกแบบตัวละคร ออกแบบฉาก และการใช้สี ได้สัมพันธ์กับเนื้อเรื่อง
3. ออกแบบภาพเคลื่อนไหว แบบ 2 มิติ ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ การร่างภาพ การออกแบบตัวละครและฉากจากเนื้อเรื่อง การใช้สี ทำภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป

2308-2308 ออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ

1 - 4 - 3

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการการออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ รูปร่าง เส้นโค้งและพื้นผิวเบื้องต้น การสร้างรูปโดยเส้น แสงและพื้นผิวเสมือนจริง เทคนิคของแอนิเมชันแบบง่าย เทคนิคการสร้างทิวทัศน์ 3 มิติ
2. มีทักษะในการขึ้นรูป 3 มิติ และใส่พื้นผิวให้กับวัตถุ จัดแสงเบื้องต้น
3. มีทักษะในการทำแอนิเมชัน 3 มิติ เบื้องต้น
4. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงานด้วยความรับผิดชอบในการออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการการออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ
2. ออกแบบขึ้นรูป 3 มิติ และใส่พื้นผิวให้กับวัตถุ จัดแสงเบื้องต้น
3. ออกแบบภาพเคลื่อนไหว แบบ 3 มิติ เบื้องต้น ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการออกแบบแอนิเมชัน หลักการขึ้นรูป 3 มิติ เทคนิคการสร้างทิวทัศน์ 3 มิติ การใส่พื้นผิว และแสง เทคนิคแอนิเมชันเบื้องต้น

2308-2309 เทคนิคการนำเสนองานคอมพิวเตอร์กราฟิก

1 - 4 - 3

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับเทคนิคการนำเสนองานคอมพิวเตอร์กราฟิก
2. มีทักษะในการนำเสนอผลงานด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงานด้วยความรับผิดชอบในเทคนิคการนำเสนองานคอมพิวเตอร์กราฟิก

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับเทคนิคการนำเสนองานคอมพิวเตอร์กราฟิก
2. ประยุกต์ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อการนำเสนอและผลิตผลงาน

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการวางแผนการนำเสนองานคอมพิวเตอร์กราฟิก การใช้เครื่องมืออุปกรณ์ และ โปรแกรมสำเร็จรูปในการนำเสนอผลงาน

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความหมาย ประเภท และหลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว
2. มีความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการสร้างภาพเคลื่อนไหว
3. มีทักษะการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ สร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น
4. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงานด้วยความรับผิดชอบในการ

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับความหมาย ประเภท และหลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการสร้างภาพเคลื่อนไหว
2. สร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับความหมาย ประเภท หลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น

รายวิชาทวิภาคี

2308-5x0x

ปฏิบัติงาน x

* - * - *

จุดประสงค์รายวิชาเพื่อให้

1. มีความเข้าใจหลักการปฏิบัติงานและการปฏิบัติตนในการประกอบอาชีพ
2. ปฏิบัติงานอาชีพตามภาระหน้าที่ในสถานประกอบการที่กำหนด ประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะในการปฏิบัติงาน
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงาน รับผิดชอบ รอบคอบ ตรงต่อเวลา รักษาความสะอาด และทำงานร่วมกับผู้อื่น

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้และประสบการณ์ในการปฏิบัติงานในสถานประกอบการ
2. ปฏิบัติงานอาชีพตามภาระหน้าที่ในสถานประกอบการ

คำอธิบายรายวิชา

ให้สถานศึกษาร่วมกับสถานประกอบการวิเคราะห์งานและกำหนดภาระหน้าที่ที่จะให้ผู้เรียนปฏิบัติ โดยให้ผู้เรียนได้ศึกษาและปฏิบัติงาน ที่เกี่ยวกับการรับคำสั่งการวางแผนการทำงาน การจัดเตรียม ปรับตั้งบำรุงรักษาเครื่องมือ อุปกรณ์ วัสดุที่ใช้การดำเนินงานและแก้ไขปัญหาการทำงานตามหลักการ เทคนิควิธีการและขั้นตอนการทำงานของสาขางานที่ศึกษาอยู่พร้อมทั้งการเขียนรายงานสรุปผลการทำงาน เป็นรายชิ้นงานและเป็นรายสัปดาห์ โดยให้สอดคล้องกับสภาพท้องถิ่นและเทคโนโลยีที่เกิดขึ้น

รายวิชาฝึกประสบการณ์ทักษะวิชาชีพ

2308-800x

ฝึกงาน x

* - * - *

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจขั้นตอนและกระบวนการปฏิบัติงานอาชีพอย่างเป็นระบบ
2. ปฏิบัติงานอาชีพในสถานประกอบการ สถานประกอบอาชีพอิสระหรือแหล่งวิทยาการจนเกิดความชำนาญ มีทักษะและประสบการณ์ นำไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานอาชีพระดับฝีมือ
3. มีเจตคติที่ดีต่อการปฏิบัติงานอาชีพ และมีกณินทรีย์ในการทำงานด้วยความรับผิดชอบ มีวินัย คุณธรรมจริยธรรม ความคิดสร้างสรรค์และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น

สมรรถนะรายวิชา

1. เตรียมความพร้อมเครื่องมืออุปกรณ์ในการปฏิบัติงาน
2. ปฏิบัติงานอาชีพตามขั้นตอนและกระบวนการที่สถานประกอบการกำหนด
3. พัฒนาการทำงานที่ปฏิบัติในสถานประกอบการ
4. บันทึกและรายงานผลการปฏิบัติงาน

คำอธิบายรายวิชา

ปฏิบัติงานที่สอดคล้องกับลักษณะของงานในสาขาวิชาชีพในสถานประกอบการ สถานประกอบอาชีพอิสระหรือแหล่งวิทยาการ ให้เกิดความชำนาญ มีทักษะและประสบการณ์งานอาชีพในระดับฝีมือ โดยผ่านความเห็นชอบร่วมกันของผู้รับผิดชอบการฝึกงานในสาขาวิชานั้น ๆ และรายงานผลการปฏิบัติงานตลอดระยะเวลาการฝึกงาน

รายวิชาโครงการพัฒนาทักษะวิชาชีพ

2308-850x

โครงการ x

* - * - *

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจหลักการและกระบวนการวางแผนจัดทำโครงการสร้างและหรือพัฒนางาน
2. ประมวลความรู้และทักษะในการสร้างและหรือพัฒนางานในสาขาวิชาชีพตามกระบวนการวางแผน ดำเนินงาน แก้ไขปัญหา ประเมินผล ทำรายงานและนำเสนอผลงาน
3. มีเจตคติและกิริยาสำนึกในการทำงานด้วยความรับผิดชอบ มีวินัย คุณธรรม จริยธรรม ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับการจัดทำโครงการ และนำเสนอผลงาน
2. ดำเนินการจัดทำโครงการ
3. รายงานผลการปฏิบัติงาน

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับ หลักการจัดทำโครงการ การวางแผน การดำเนินงาน การแก้ไขปัญหา การประเมินผล การจัดทำรายงานและการนำเสนอผลงาน โดยปฏิบัติจัดทำโครงการสร้างและหรือพัฒนางานที่ใช้ความรู้และทักษะในระดับฝีมือสอดคล้องกับสาขาวิชาชีพที่ศึกษา ดำเนินการเป็นรายบุคคลหรือกลุ่มตามลักษณะของงานให้แล้วเสร็จในระยะเวลาที่กำหนด

2301 – 9001

คอมพิวเตอร์เพื่อการเขียนแบบ

1 - 4 - 3

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการเขียนแบบโปรแกรมสำเร็จรูปประเภทต่างๆ
2. มีทักษะในการประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์ในการเขียนแบบ การสร้างภาพและพิมพ์ผลงานออกทางเครื่องพิมพ์แบบต่าง ๆ
4. มีกิจนิสัยที่ดีในการทำงานและเห็นคุณค่าของการใช้คอมพิวเตอร์ในการเขียนแบบ

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับ โปรแกรมสำเร็จรูปที่ใช้ในการเขียนแบบ
2. ประยุกต์ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปที่ใช้ในการเขียนแบบ เพื่อการสร้างภาพและพิมพ์ผลงานทางเครื่องพิมพ์แบบอิงค์เจ็ท (Inkjet) เลเซอร์(Laser) และพอร์ทเตอร์ (Plotter)

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางด้าน การเขียนแบบ การสร้างภาพ การโอนภาพ การลงสี การแก้ไขภาพและตัวอักษร การเก็บรักษาภาพลงในดิสต์ การพิมพ์ผลงานออกทางเครื่องพิมพ์แบบต่าง ๆ

2308 – 9002

การเขียนแบบพื้นฐาน

1 - 4 - 3

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเขียนแบบพื้นฐาน
2. มีทักษะในการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการออกแบบเขียนแบบพื้นฐาน
3. มีกิจนิสัยที่ดี และเห็นคุณค่าในการเรียนรู้คอมพิวเตอร์เพื่องานออกแบบ

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับ โปรแกรมสำเร็จรูปที่ใช้ในการเขียนแบบพื้นฐาน
2. ประยุกต์ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปที่ใช้ในการเขียนแบบพื้นฐาน เพื่อการออกแบบสร้างภาพและพิมพ์ผลงานทางเครื่องพิมพ์

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการเขียนแบบพื้นฐาน การใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อการทำงานกราฟิกในการออกแบบ และสร้างภาพ การพิมพ์ภาพออกทางเครื่องพิมพ์

2308 – 9003

คอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบ

1 - 4 - 3

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับระบบปฏิบัติการขององค์ประกอบของคอมพิวเตอร์
2. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการทำงานออกแบบ สร้างภาพ การพิมพ์ภาพออกทางเครื่องพิมพ์
3. มีทักษะในการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการออกแบบ สร้างภาพ การพิมพ์ภาพออกทางเครื่องพิมพ์
4. มีกิจนิสัยที่ดี และเห็นคุณค่าในการเรียนรู้คอมพิวเตอร์เพื่องานออกแบบ

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับระบบปฏิบัติการขององค์ประกอบของคอมพิวเตอร์
2. ประยุกต์ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปที่ใช้ในการทำงานออกแบบ สร้างภาพและการพิมพ์ผลงานออกทางเครื่องพิมพ์

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับระบบปฏิบัติการขององค์ประกอบของคอมพิวเตอร์ การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป เพื่อการทำงานกราฟิกในการออกแบบ และสร้างภาพ การพิมพ์ภาพออกทางเครื่องพิมพ์

2308 – 9004

การออกแบบกราฟิกบรรจุภัณฑ์สิ่งพิมพ์

1 - 4 - 3

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. รู้และเข้าใจหลักการออกแบบกราฟิกด้วยคอมพิวเตอร์ ในการออกแบบร่างสิ่งพิมพ์ (Lay – out) และต้นฉบับสิ่งพิมพ์ (Art – work) สำหรับสิ่งพิมพ์โฆษณาและงานสิ่งพิมพ์บรรจุภัณฑ์
2. มีทักษะในการออกแบบร่างสิ่งพิมพ์ (Lay – out) และต้นฉบับสิ่งพิมพ์ (Art – work) สำหรับสิ่งพิมพ์โฆษณาและงานสิ่งพิมพ์บรรจุภัณฑ์
3. เห็นคุณค่าของการใช้คอมพิวเตอร์โปรแกรมสำเร็จรูป การออกแบบร่างสิ่งพิมพ์ (Lay – out) และต้นฉบับสิ่งพิมพ์ (Art – work) สำหรับสิ่งพิมพ์โฆษณาและงานสิ่งพิมพ์บรรจุภัณฑ์และมีเจตคติที่ดีต่อวิชาชีพ

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์ ด้วยการโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการออกแบบร่างสิ่งพิมพ์ (Lay – out) และต้นฉบับสิ่งพิมพ์ (Art – work) สำหรับงานสิ่งพิมพ์โฆษณา และสิ่งพิมพ์บรรจุภัณฑ์
2. ประยุกต์ใช้งาน โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการออกแบบร่างสิ่งพิมพ์ (Lay – out) และต้นฉบับสิ่งพิมพ์ (Art – work) เพื่อผลิตงานสิ่งพิมพ์โฆษณา และสิ่งพิมพ์บรรจุภัณฑ์

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาหลักการออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์ ด้วยคอมพิวเตอร์ในการออกแบบร่างสิ่งพิมพ์ (Lay – out) สำหรับงานสิ่งพิมพ์โฆษณา และงานสิ่งพิมพ์บรรจุกฎหมาย ทัศนศิลป์ปฏิบัติการออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์ด้วยคอมพิวเตอร์ ในการสร้างต้นฉบับสิ่งพิมพ์ (Art – work) การสร้างงานกราฟิกสำหรับงานสิ่งพิมพ์โฆษณา และงานสิ่งพิมพ์บรรจุกฎหมาย

2308-9005

พิมพ์ดีดไทย- อังกฤษเพื่องานคอมพิวเตอร์กราฟิก

1 - 2 - 2

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับเป็นพิมพ์ภาษาไทย- อังกฤษของเครื่องคอมพิวเตอร์
2. มีทักษะในกระบวนการและวิธีการพิมพ์ที่ถูกหลักการ
3. มีทักษะในการพิมพ์แบบสัมผัสด้วยเป็นพิมพ์ของเครื่องคอมพิวเตอร์
4. มีความสามารถในการพิมพ์และการแก้ไขข้อผิดพลาดในการพิมพ์
5. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงานด้วยความรับผิดชอบในการพิมพ์

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับเป็นพิมพ์ภาษาไทย- อังกฤษของเครื่องคอมพิวเตอร์
2. ปฏิบัติวิธีการพิมพ์ที่ถูกหลักการ
3. ปฏิบัติการพิมพ์แบบสัมผัสด้วยเป็นพิมพ์ของเครื่องคอมพิวเตอร์และแก้ไขข้อผิดพลาดในการพิมพ์

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับความรู้พื้นฐานและส่วนประกอบต่าง ๆ ของเป็นพิมพ์ดีดของเครื่องคอมพิวเตอร์ การฝึกเทคนิคการพิมพ์ที่ถูกต้อง ทำน่อง การวางมือ การเคาะเป็นอักษร การพิมพ์สัมผัส ความแม่นยำ การเพิ่มทักษะความเร็ว การพิมพ์งานประเภทต่าง ๆ และการแก้ไขข้อผิดพลาดในการพิมพ์ ตลอดจนการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อฝึกพิมพ์สัมผัส

2308-9006

เทคโนโลยีสารสนเทศ

1 - 2 - 2

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายประวัติความเป็นมา และองค์ประกอบของเทคโนโลยีสารสนเทศ
2. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อสาร การสืบค้นข้อมูล จากเว็บไซต์ในระบบอินเทอร์เน็ต
3. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับโปรแกรมสำเร็จรูปด้านสารสนเทศ

4. สามารถปฏิบัติการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการสื่อสารจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ และการสืบค้นข้อมูลจากเว็บไซต์
5. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงานด้วยความรับผิดชอบในการใช้สารสนเทศ

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการของเทคโนโลยีสารสนเทศ
2. ประยุกต์ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการสื่อสารจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ และปฏิบัติการสืบค้นข้อมูลจากเว็บไซต์

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการความหมาย ประวัติ และองค์ประกอบของเทคโนโลยีสารสนเทศ การสื่อสารจดหมายอิเล็กทรอนิกส์และการสืบค้นข้อมูล จากเว็บไซต์ต่าง ๆ ในระบบอินเทอร์เน็ต การใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการสื่อสาร และการสืบค้นข้อมูล

2308-9007

การถ่ายภาพระบบดิจิทัล

1 - 4 - 3

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการถ่ายภาพและสร้างภาพ ภาพระบบดิจิทัล
2. มีความรู้ความเข้าใจวิธีการแปลงไฟล์ภาพชนิดต่างๆ เพื่อการบันทึกภาพลงวัสดุบันทึกดิจิทัล
3. สามารถตกแต่งแก้ไขภาพถ่ายด้วยโปรแกรมตกแต่งภาพสำเร็จรูป
4. มีทักษะในการถ่ายภาพในระบบดิจิทัล
5. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงานด้วยความรับผิดชอบการสร้างภาพระบบดิจิทัล

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับกระบวนการถ่ายภาพและสร้างภาพ ภาพระบบดิจิทัล
2. ปฏิบัติงานถ่ายภาพในระบบดิจิทัล แปลงไฟล์ภาพชนิดต่างๆ บันทึกภาพลงวัสดุบันทึกดิจิทัล
3. ปฏิบัติงานตกแต่งแก้ไขภาพถ่ายด้วยโปรแกรมตกแต่งภาพสำเร็จรูป

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการถ่ายภาพด้วยกระบวนการสร้างภาพระบบดิจิทัลการใช้อุปกรณ์แปลงไฟล์ภาพดิจิทัล การตกแต่งภาพและแก้ไขภาพถ่ายเบื้องต้นด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปการตกแต่ง ตลอดจนการสร้างสรรคภาพถ่ายและการพิมพ์ ผลงานภาพถ่ายออกทางเครื่องพิมพ์ภาพแบบต่างๆ

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับการออกแบบกราฟิกสติกเกอร์
2. มีทักษะในกระบวนการการออกแบบกราฟิกสติกเกอร์ที่ถูกต้อง
3. มีทักษะในการใช้และติดตั้งโปรแกรมกราฟิกเพื่อผลิตงานป้ายโฆษณา
4. มีความสามารถในการติดตั้งเครื่องมือเสริมการใช้งาน โปรแกรมสำเร็จรูป(Plug in)
5. มีทักษะในการจัดทำต้นแบบและบันทึกไฟล์งานตามชนิดของการพิมพ์(Output)
6. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงาน มีจรรยาบรรณ มีความสนใจใฝ่รู้ การออกแบบกราฟิก สติกเกอร์

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการของการออกแบบกราฟิกสติกเกอร์
2. ประยุกต์ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการออกแบบกราฟิกสติกเกอร์เพื่อผลิตงานต้นแบบกราฟิก สติกเกอร์และปฏิบัติ จนเกิดผลของชิ้นงาน
3. ติดตั้งเครื่องมือเสริมการใช้งาน โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่องานออกแบบกราฟิกสติกเกอร์

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการออกแบบ และจัดทำต้นฉบับตัวหนังสือ ลวดลาย สัญลักษณ์ โลโก้ ภาพกราฟิกต่าง ๆ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป การติดตั้งเครื่องมือเสริม (Plug-in) ชนิดของสติกเกอร์และ เครื่องตัดสติกเกอร์ การส่งตัดสติกเกอร์ด้วยเครื่องตัดสติกเกอร์ เทคนิคการติดกราฟิกสติกเกอร์ลงบนพื้นผิว ชนิดต่าง ๆ

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีรู้และเข้าใจเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการออกแบบ และการสร้างภาพด้วยศิลปะ และการพิมพ์ผลงานออกทางเครื่องพิมพ์
2. มีทักษะเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางด้านกราฟิกทำงานด้านศิลปะการสร้างภาพ การพิมพ์ผลงานออกทางเครื่องพิมพ์
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงานมีความรับผิดชอบในคอมพิวเตอร์เพื่องานศิลปะพื้นฐาน

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการออกแบบ และการสร้างภาพศิลปะ การพิมพ์ผลงานออกทางเครื่องพิมพ์
2. สร้างสรรค์งานศิลปะ ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป
3. พิมพ์ผลงานออกทางเครื่องพิมพ์

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางด้านกราฟิกทำงานด้านศิลปะการสร้างภาพ การสร้างตัวอักษร การโอนภาพ การแก้ไขและการบันทึกข้อมูลและการพิมพ์ผลงานออกทางเครื่องพิมพ์ ด้วยคอมพิวเตอร์

2317-1004 พื้นฐานคอมพิวเตอร์ดนตรี 1 - 2 - 2

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับส่วนประกอบ และหลักการทำงาน ของคอมพิวเตอร์ดนตรี
2. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับระบบมิดิ (MIDI) และการสืบค้นข้อมูลทางดนตรี
3. มีทักษะการดาวน์โหลดข้อมูลทางดนตรี ปรับแต่งเสียง (Edit) และบันทึกข้อมูลทางดนตรี และแปลงไฟล์ดนตรีเป็นรูปแบบ (Format) ต่าง ๆ
4. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงาน ตระหนักถึงคุณภาพของงาน ความประณีต ความรอบคอบ และความปลอดภัย มีความซื่อสัตย์ รับผิดชอบ ตรงต่อเวลา รักษาสภาพแวดล้อม และมีความสุขในการเรียน หรือการทำงาน

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับส่วนประกอบ และหลักการทำงาน ของคอมพิวเตอร์ดนตรี
2. แสดงความรู้เกี่ยวกับระบบมิดิ (MIDI) และการสืบค้นข้อมูลทางดนตรี
3. ดาวน์โหลดข้อมูลทางดนตรี ปรับแต่งเสียง (Edit) และบันทึกข้อมูลทางดนตรี และแปลงไฟล์ดนตรีเป็นรูปแบบ (Format) ต่าง ๆ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาประวัติความเป็นมาของดนตรีคอมพิวเตอร์ ส่วนประกอบหลักและระบบปฏิบัติการของคอมพิวเตอร์ ศึกษาาระบบมิดิ ปฏิบัติการสืบค้นข้อมูลทางดนตรีบนอินเทอร์เน็ต การดาวน์โหลด การปรับแต่ง บันทึก และแปลงไฟล์ดนตรี เป็นรูปแบบต่าง ๆ

2317-9001 การขับร้องเพื่อนันทนาการ 1 - 2 - 2

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความรู้ความเข้าใจในหลักการ การขับร้องเพื่อนันทนาการ
2. มีความรู้ความเข้าใจในการปรับระดับเสียงดนตรี ให้เหมาะสมกับระดับเสียงร้อง
3. มีทักษะในการใช้ไมโครโฟน และการขับร้องบนเวทีการแสดง
4. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงาน ตระหนักถึงคุณภาพของงาน ความประณีต ความรอบคอบ และความปลอดภัย มีความซื่อสัตย์ รับผิดชอบ ตรงต่อเวลา รักษาสภาพแวดล้อม และมีความสุขในการเรียน หรือการทำงาน

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการ การขับร้องเพื่อนันทนาการ
2. แสดงความรู้เกี่ยวกับการปรับระดับเสียงดนตรีให้เหมาะสมกับระดับเสียงร้อง
3. ใช้ไมโครโฟน และขับร้องบนเวทีการแสดง

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาพื้นฐานการร้องเพลง วิธีการควบคุมลมหายใจ ควบคุมเสียง ตลอดจนเรียนรู้ในเรื่องจังหวะ และทำนอง การปรับเปลี่ยนระดับเสียงดนตรีให้เหมาะสมกับระดับเสียงร้อง ทำท่างในการขับร้องเพลง นำไปใช้ในชีวิตประจำวัน