

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2557

ประเภทวิชา ศิลปกรรม

สาขาวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิก

จุดประสงค์สาขาวิชา

1. เพื่อให้สามารถประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะด้านการสื่อสาร ทักษะการคิดและการแก้ปัญหา และทักษะทางสังคมและการดำรงชีวิตในการพัฒนาตนเองและวิชาชีพ
2. เพื่อให้มีความเข้าใจหลักการบริหารและจัดการวิชาชีพ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและหลักการของงานอาชีพที่สัมพันธ์เกี่ยวข้องกับการพัฒนาวิชาชีพคอมพิวเตอร์กราฟิก ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงและความก้าวหน้าของเศรษฐกิจ สังคมและเทคโนโลยี
3. เพื่อให้มีความเข้าใจในหลักการและกระบวนการทำงานในกลุ่มงานพื้นฐานด้านความสามารถและประสบการณ์ทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติด้านงานคอมพิวเตอร์กราฟิกอาร์ต งานมัลติมีเดีย งานแอนิเมชัน และงานสื่อสิ่งพิมพ์
4. เพื่อให้สามารถความเชี่ยวชาญและทักษะด้านงานคอมพิวเตอร์กราฟิกอาร์ต งานมัลติมีเดีย งานแอนิเมชัน และงานสื่อสิ่งพิมพ์ เพิ่มขึ้นจนถึงขั้นชำนาญ
5. เพื่อให้สามารถปฏิบัติงานความคิดสร้างสรรค์ มีหลักเกณฑ์ในการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ตลอดจนการปรับปรุงและเสริมสร้างความชำนาญให้เพิ่มขึ้น เพื่อบรรลุเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ
6. เพื่อให้สามารถปฏิบัติงานด้านงานคอมพิวเตอร์กราฟิกอาร์ต งานมัลติมีเดีย งานแอนิเมชัน และงานสื่อสิ่งพิมพ์ ในสถานประกอบการและประกอบอาชีพอิสระ รวมทั้งการใช้ความรู้และทักษะเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อในระดับสูงขึ้นได้
7. เพื่อให้มีเจตคติที่ดีต่องานอาชีพ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ซื่อสัตย์สุจริต มีระเบียบวินัย เป็นผู้มีความรับผิดชอบต่อสังคม สิ่งแวดล้อม ต่อด้านความรุนแรงและสารเสพติด

มาตรฐานการศึกษาวิชาชีพ

คุณภาพของผู้สำเร็จการศึกษาระดับคุณวุฒิการศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ประเภทวิชา ศิลปกรรม สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก ประกอบด้วย

1. ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ได้แก่

1.1 ด้านคุณธรรมจริยธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพ เช่น ความเสียสละ ซื่อสัตย์สุจริต กตัญญู กตเวที อดทน ละเอียดรอบคอบ และการพินิจพิจารณาที่มีจิตสำนึก และเจตคติที่ดีต่อวิชาชีพและสังคมเป็นต้น

1.2 ด้านพฤติกรรมลักษณะนิสัย เช่น ความมีวินัยความรับผิดชอบความรักสามัคคีมีมนุษยสัมพันธ์เชื่อมั่นในตนเองขยันประหยัดอดทนพึ่งตนเองปฏิบัติงาน โดยคำนึงถึงความปลอดภัยอาชีวอนามัย การอนุรักษ์พลังงานและสิ่งแวดล้อมเป็นต้น

1.3 ด้านทักษะทางปัญญา เช่น ความรู้ในหลักทฤษฎี ความสนใจใฝ่รู้ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ความสามารถในการคิด วิเคราะห์ เป็นต้น

2. ด้านสมรรถนะหลักและสมรรถนะทั่วไป ได้แก่

2.1 สื่อสารโดยใช้ภาษาไทยและภาษาต่างประเทศในชีวิตประจำวันและเพื่อพัฒนางานอาชีพ

2.2 แก้ไขปัญหาและพัฒนางานอาชีพโดยใช้หลักการและกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์

2.3 มีบุคลิกภาพและคุณลักษณะเหมาะสมกับการปฏิบัติงานอาชีพและการอยู่ร่วมกับผู้อื่น

2.4 ประยุกต์ใช้ความรู้ ทักษะ ประสบการณ์และเทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมและพัฒนางานอาชีพ

3. ด้านสมรรถนะวิชาชีพ ได้แก่

3.1 วางแผน ดำเนินงาน จัดการและพัฒนางานอาชีพตามหลักการและกระบวนการ โดยคำนึงถึง การบริหารงานคุณภาพ การอนุรักษ์พลังงานและสิ่งแวดล้อม และหลักความปลอดภัย

3.2 ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่อพัฒนางานอาชีพ

3.3 การแก้ไขปัญหาในงานคอมพิวเตอร์กราฟิก และ คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย คอมพิวเตอร์ กราฟิกอาร์ต มัลติมีเดีย แอนิเมชัน และสื่อสิ่งพิมพ์

3.4 การควบคุม ดูแลรักษา ปรับปรุงและซ่อมบำรุง ตามระเบียบการใช้มีความระมัดระวัง รอบคอบ การตรวจสอบ การวิเคราะห์แก้ไขปัญหาขณะใช้เครื่องมือ

3.5 สร้างสรรค์ผลงานคอมพิวเตอร์อาร์ต คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย คอมพิวเตอร์กราฟิกอาร์ต มัลติมีเดีย แอนิเมชัน และสื่อสิ่งพิมพ์ ตามหลักการและจุดประสงค์การทำงาน ขั้นตอนการทำงาน เทคนิค วิธีการ หลักองค์ประกอบศิลป์ และมีความคิดสร้างสรรค์

3.6 มีกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงาน ตรงต่อเวลา รับผิดชอบต่อการทำงาน รับผิดชอบ อดทน ซื่อสัตย์ มีมนุษยสัมพันธ์ เอื้อเฟื้อ เป็นระเบียบเรียบร้อย รักษาความสะอาดและมีจิตสำนึกอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมของส่วนรวมและท้องถิ่น แก้ปัญหาเฉพาะหน้าและมีภาวะความเป็นผู้นำ

สาขางาน คอมพิวเตอร์กราฟิกอาร์ต

- 3.7 มีความรู้ ความสามารถและประสบการณ์ทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกอาร์ต
- 3.8 มีความเชี่ยวชาญและทักษะด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกอาร์ต
- 3.9 มีความคิดสร้างสรรค์ มีหลักเกณฑ์ในการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ตลอดจนการปรับปรุงและเสริมสร้างความชำนาญให้เพิ่มขึ้น
- 3.10 ตระหนักถึงความสำคัญของวิชาชีพ และมีเจตคติที่ดีต่องานและอาชีพ ของตน โดยจะต้องมีความรับผิดชอบ มีระเบียบวินัยในการทำงาน การตรงต่อเวลา

สาขางาน มัลติมีเดีย

- 3.11 มีความรู้ ความสามารถและประสบการณ์ทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติด้านมัลติมีเดีย
- 3.12 มีความเชี่ยวชาญและทักษะด้านมัลติมีเดีย
- 3.13 มีความคิดสร้างสรรค์ มีหลักเกณฑ์ในการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ตลอดจนการปรับปรุงและเสริมสร้างความชำนาญให้เพิ่มขึ้น
- 3.14 ตระหนักถึงความสำคัญของวิชาชีพ และมีเจตคติที่ดีต่องานและอาชีพ ของตน โดยจะต้องมีความรับผิดชอบ มีระเบียบวินัยในการทำงาน การตรงต่อเวลา

สาขางาน แอนิเมชัน

- 3.15 มีความรู้ ความสามารถและประสบการณ์ทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติด้านแอนิเมชัน
- 3.16 มีความเชี่ยวชาญและทักษะด้านแอนิเมชัน
- 3.17 มีความคิดสร้างสรรค์ มีหลักเกณฑ์ในการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ตลอดจนการปรับปรุงและเสริมสร้างความชำนาญให้เพิ่มขึ้น
- 3.18 ตระหนักถึงความสำคัญของวิชาชีพ และมีเจตคติที่ดีต่องานและอาชีพ ของตน โดยจะต้องมีความรับผิดชอบ มีระเบียบวินัยในการทำงาน การตรงต่อเวลา

สาขางาน สื่อสิ่งพิมพ์

- 3.19 มีความรู้ ความสามารถและประสบการณ์ทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติด้านสื่อสิ่งพิมพ์
- 3.20 มีความเชี่ยวชาญและทักษะด้านสื่อสิ่งพิมพ์
- 3.21 มีความคิดสร้างสรรค์ มีหลักเกณฑ์ในการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ตลอดจนการปรับปรุงและเสริมสร้างความชำนาญให้เพิ่มขึ้น
- 3.22 ตระหนักถึงความสำคัญของวิชาชีพ และมีเจตคติที่ดีต่องานและอาชีพ ของตน โดยจะต้องมีความรับผิดชอบ มีระเบียบวินัยในการทำงาน การตรงต่อเวลา

โครงสร้าง

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2557

ประเภทวิชา ศิลปกรรม

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก

ผู้สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2557 ประเภทวิชา ศิลปกรรม สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก จะต้องศึกษารายวิชาจากหมวดวิชาต่าง ๆ รวมไม่น้อยกว่า 80 หน่วยกิต และเข้าร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตร ดังโครงสร้างต่อไปนี้

1. หมวดวิชาทักษะชีวิต	ไม่น้อยกว่า	21 หน่วยกิต
1.1	กลุ่มวิชาทักษะภาษาและการสื่อสาร (ไม่น้อยกว่า 9 หน่วยกิต)	
1.2	กลุ่มวิชาทักษะการคิดและการแก้ปัญหา (ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต)	
1.3	กลุ่มวิชาทักษะทางสังคมและการดำรงชีวิต (ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต)	
2. หมวดวิชาทักษะวิชาชีพ	ไม่น้อยกว่า	56 หน่วยกิต
2.1	กลุ่มทักษะวิชาชีพพื้นฐาน (ไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต)	
2.2	กลุ่มทักษะวิชาชีพเฉพาะ (21 หน่วยกิต)	
2.3	กลุ่มทักษะวิชาชีพเลือก (ไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต)	
2.4	ฝึกประสบการณ์ทักษะวิชาชีพ (4 หน่วยกิต)	
2.5	โครงการพัฒนาทักษะวิชาชีพ (4 หน่วยกิต)	
3. หมวดวิชาเลือกเสรี	ไม่น้อยกว่า	6 หน่วยกิต
4. กิจกรรมเสริมหลักสูตร	(2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์)	
รวม		ไม่น้อยกว่า 83 หน่วยกิต

โครงสร้างนี้สำหรับผู้สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ในประเภทวิชา ศิลปกรรม สาขาวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิก หรือเทียบเท่า

สำหรับผู้สำเร็จการศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ประเภทวิชาหรือสาขาวิชาอื่น หรือมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม. 6) หรือเทียบเท่า ที่ไม่มีพื้นฐานวิชาชีพ จะต้องเรียนรายวิชาปรับพื้นฐาน วิชาชีพ ต่อไปนี้

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
3300 - 0001	ความรู้เกี่ยวกับศิลปะ	2-4-4
3300 - 0002	การวาดเขียนเพื่องานอาชีพ	1-4-3
3300 - 0003	องค์ประกอบศิลป์	2-4-4

1. หมวดวิชาทักษะชีวิต

21 หน่วยกิต

ให้เลือกรเรียนในลักษณะเป็นรายวิชา หรือลักษณะบูรณาการให้ครอบคลุมทุกกลุ่มวิชา เพื่อพัฒนา ผู้เรียนให้มีทักษะในการปรับตัวและดำเนินชีวิตในสังคมสมัยใหม่ เห็นคุณค่าของตนเองและการพัฒนาตน มีความใฝ่รู้ แสวงหาและพัฒนาความรู้ใหม่ มีความสามารถในการใช้เหตุผล การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาและการจัดการ มีทักษะในการสื่อสาร การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการทำงานร่วมกับ ผู้อื่น มีคุณธรรม จริยธรรม มนุษยสัมพันธ์ รวมถึงความรับผิดชอบต่อนตนเองและสังคม ในสัดส่วน ที่เหมาะสมเพื่อให้บรรลุจุดประสงค์ของหมวดวิชาทักษะชีวิต รวมไม่น้อยกว่า 21 หน่วยกิต

1.1 กลุ่มทักษะภาษาและการสื่อสาร (9 หน่วยกิต)

1.1.1 กลุ่มวิชาภาษาไทย (3 หน่วยกิต)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
3000-1101	ภาษาไทยเพื่อสื่อสารในงานอาชีพ	3-0-3
3000-1102	การเขียนเชิงวิชาชีพ	3-0-3
3000-1103	ภาษาไทยเพื่อการนำเสนองาน	3-0-3
3000-1104	การพูดเพื่อสื่อสารงานอาชีพ	3-0-3
3000-1105	การเขียนรายงานการปฏิบัติงาน	3-0-3
3000*1101 ถึง 3000*1199	รายวิชาในกลุ่มวิชาภาษาไทย ที่สถานศึกษาอาชีวศึกษาหรือสถาบันพัฒนาเพิ่มเติม	*-*-*

1.1.2 กลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศ (6 หน่วยกิต)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
3000-1201	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจและสังคม	3-0-3
3000-1202	กลยุทธ์การอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษ	2-0-2
3000-1203	ภาษาอังกฤษสำหรับการปฏิบัติงาน	2-0-2
3000-1204	ภาษาอังกฤษโครงการ	0-2-1
3000-1205	การเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านเว็บไซต์	0-2-1
3000-1206	การสนทนาภาษาอังกฤษ 1	3-0-3
3000-1207	การสนทนาภาษาอังกฤษ 2	3-0-3
3000-1208	ภาษาอังกฤษธุรกิจในงานอาชีพ	3-0-3
3000-1210	ภาษาอังกฤษเพื่ออุตสาหกรรมธุรกิจบริการ	3-0-3
3000-1211	ภาษาอังกฤษธุรกิจไมซ์	3-0-3
3000-1212	ภาษาอังกฤษเพื่อการ โฆษณาและประชาสัมพันธ์	3-0-3
3000-1216	ภาษาอังกฤษธุรกิจอัญมณี	3-0-3
3000*1201 ถึง 3000*1299	รายวิชาในกลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศ ที่สถานศึกษาอาชีวศึกษาหรือสถาบันพัฒนาเพิ่มเติม	*-*-*

1.2 กลุ่มทักษะการคิดและการแก้ปัญหา (6 หน่วยกิต)

1.2.1 กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์ (3 หน่วยกิต)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
3000-1304	วิทยาศาสตร์เพื่องานก่อสร้างและตกแต่งภายใน	2-2-3
3000-1305	วิทยาศาสตร์เพื่องานธุรกิจและบริการ	2-2-3
3000-1309	วิทยาศาสตร์เพื่องานศิลปะและงานออกแบบ	2-2-3
3000-1310	วิทยาศาสตร์เพื่องานเครื่องประดับอัญมณี	2-2-3
3000-1312	การจัดการทรัพยากร พลังงานและสิ่งแวดล้อม	2-2-3
3000-1313	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเพื่อชีวิต	2-2-3
3000-1314	วิทยาศาสตร์เพื่อคุณภาพชีวิต	2-2-3
3000-1315	ชีวิตกับเทคโนโลยีสมัยใหม่	2-2-3
3000-1317	การวิจัยเบื้องต้น	3-0-3
3000*1301 ถึง 3000*1399	รายวิชาในกลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์ ที่สถานศึกษาอาชีวศึกษาหรือสถาบันพัฒนาเพิ่มเติม	*-*-*

1.2.2 กลุ่มวิชาคณิตศาสตร์ (3 หน่วยกิต)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
3000-1401	คณิตศาสตร์เพื่อพัฒนาทักษะการคิด	3-0-3
3000-1403	คณิตศาสตร์ธุรกิจ	3-0-3
3000-1404	คณิตศาสตร์และสถิติเพื่องานอาชีพ	3-0-3
3000-1409	การคิดและการตัดสินใจ	3-0-3
3000*1401 ถึง 3000*1499	รายวิชาในกลุ่มวิชาคณิตศาสตร์ที่สถานศึกษาอาชีวศึกษาหรือสถาบันพัฒนาเพิ่มเติม	*-*-*

1.3 กลุ่มทักษะทางสังคมและการดำรงชีวิต (6 หน่วยกิต)

1.3.1 กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์ (3 หน่วยกิต)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
3000-1501	ชีวิตกับสังคมไทย	3-0-3
3000-1502	เศรษฐกิจพอเพียง	3-0-3
3000-1503	มนุษย์สัมพันธ์กับปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	3-0-3
3000-1504	ภูมิฐานถิ่นไทย	3-0-3
3000-1505	การเมืองการปกครองของไทย	3-0-3
3000*1501 ถึง 3000*1599	รายวิชาในกลุ่มวิชาสังคมศาสตร์ที่สถานศึกษาอาชีวศึกษาหรือสถาบันพัฒนาเพิ่มเติม	*-*-*

1.3.2 กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์ (3 หน่วยกิต)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
3000-1601	การพัฒนาทักษะชีวิตเพื่อสุขภาพและสังคม	3-0-3
3000-1602	การบริหารจัดการสุขภาพเพื่อภาวะผู้นำ	3-0-3
3000-1603	พฤติกรรมนันทนาการกับการพัฒนาตน	3-0-3
3000-1604	เทคนิคการพัฒนาสุขภาพในการทำงาน	2-0-2
3000-1605	สุขภาพชุมชน	2-0-2
3000-1606	การคิดอย่างเป็นระบบ	2-0-2
3000-1607	สารสนเทศเพื่อการเรียนรู้	0-2-1
3000-1608	พลศึกษาเพื่องานอาชีพ	0-2-1
3000-1609	ลีลาศเพื่อการสมาคม	0-2-1

-

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
3000-1610	คุณภาพชีวิตเพื่อการทำงาน	1-0-1
3000*1601 ถึง 3000*1699	รายวิชาในกลุ่มวิชามนุษยศาสตร์ ที่สถานศึกษาอาชีวศึกษาหรือสถาบันพัฒนาเพิ่มเติม	*-*-*

2. หมวดวิชาทักษะวิชาชีพ

ไม่น้อยกว่า 56 หน่วยกิต

2.1 กลุ่มทักษะวิชาชีพพื้นฐาน (15 หน่วยกิต)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
3001-1001	การบริหารงานคุณภาพในองค์กร	3-0-3
3001-2001	เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการอาชีพ	2-2-3
3300-1001	การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์	2-2-3
3300-1002	ศิลปะและวัฒนธรรม	2-2-3
3300-1003	การสร้างสรรค์การจัดงาน	2-2-3

2.2 กลุ่มทักษะวิชาชีพเฉพาะ (21 หน่วยกิต)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
3308-2001	หลักการถ่ายภาพดิจิทัล	2-3-3
3308-2002	การตัดแต่งภาพดิจิทัล	2-3-3
3308-2003	หลักการวีดิทัศน์ดิจิทัล	2-3-3
3308-2004	การตัดต่อภาพเคลื่อนไหวดิจิทัล	2-3-3
3308-2005	หลักการออกแบบกราฟิก	2-3-3
3308-2006	ระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์กราฟิก	2-3-3
3308-2007	เทคนิคการนำเสนอ	2-3-3

2.3 กลุ่มทักษะวิชาชีพเลือก (ไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต)

ให้เลือกเรียนรายวิชาในสาขางานใดสาขางานหนึ่งให้ครบตามที่กำหนด

2.2.1 สาขางานคอมพิวเตอร์กราฟิกอาร์ต

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
3308-2101	การวาดภาพการ์ตูน	2-3-3
3308-2102	จิตรกรรมดิจิทัล	2-3-3

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
3308-2103	การออกแบบเขียนแบบด้วยคอมพิวเตอร์	2-3-3
3308-2104	การสร้างสรรค์ภาพสามมิติด้วยคอมพิวเตอร์	2-3-3

2.2.2 สาขางานมัลติมีเดีย

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
3308-2201	การตัดต่อบันทึกเสียงดิจิทัล	2-3-3
3308-2202	การผลิตสื่อมัลติมีเดีย	2-3-3
3308-2203	การสร้างสรรค์ดนตรีด้วยคอมพิวเตอร์	2-3-3
3308-2204	การสร้างสรรค์งานมัลติมีเดีย	2-3-3

2.2.3 สาขางานแอนิเมชัน

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
3308-2301	การออกแบบคาแรคเตอร์	2-3-3
3308-2302	ออกแบบแอนิเมชันสองมิติ	2-3-3
3308-2303	ออกแบบแอนิเมชันสามมิติ	2-3-3
3308-2304	เกมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น	2-3-3

2.2.4 สาขางานสื่อสิ่งพิมพ์

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
3308-2401	การออกแบบกราฟิกเพื่องานพิมพ์	2-3-3
3308-2402	คอมพิวเตอร์เพื่องานสิ่งพิมพ์	2-3-3
3308-2403	การออกแบบบรรจุภัณฑ์	2-3-3
3308-2404	ศิลปะคอมพิวเตอร์ประยุกต์	2-3-3

สำหรับรายวิชาในการศึกษาระบบทวิภาคีไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิตนั้น ให้สถานศึกษาร่วมวิเคราะห์ลักษณะงานของสถานประกอบการ รัฐวิสาหกิจ หรือหน่วยงานของรัฐ เพื่อนำมากำหนดจุดประสงค์รายวิชา สมรรถนะรายวิชาและคำอธิบายรายวิชาที่สอดคล้องกันระหว่างสมรรถนะวิชาชีพสาขา งานกับลักษณะการปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการ รวมทั้งจำนวนหน่วยกิตและเวลาที่ใช้ในการฝึก อาชีพ ในแต่ละรายวิชาเพื่อนำไปจัดทำแผนการฝึกอาชีพ การวัดและการประเมินผลการปฏิบัติงานให้ สอดคล้องกับสมรรถนะรายวิชา ทั้งนี้ โดยให้ใช้เวลาฝึกในสถานประกอบการไม่น้อยกว่า 54 ชั่วโมง มีค่า เท่ากับ 1 หน่วยกิต

2.4 ฝึกประสบการณ์ทักษะวิชาชีพ (4 หน่วยกิต)

ให้เลือกเรียนรายวิชา 3308-8001 หรือรายวิชา 3308-8002 และ 3308-8003

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
3308-8001	ฝึกงาน	*-*-4
3308-8002	ฝึกงาน 1	*-*-2
3308-8003	ฝึกงาน 2	*-*-2

2.5 โครงการพัฒนาทักษะวิชาชีพ จำนวน 4 หน่วยกิต

ให้เลือกเรียนรายวิชา 3308-8501 หรือรายวิชา 3308-8502 และ 3308-8503

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
3308-8501	โครงการ	*-*-4
3308-8502	โครงการ 1	*-*-2
3308-8503	โครงการ 2	*-*-2

3. หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

ให้เลือกเรียนตามความถนัดและความสนใจจากรายวิชาที่เสนอแนะ หรือเลือกเรียนจากรายวิชาในหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2557 ทุกประเภทวิชา สาขาวิชาและหมวดวิชา โดยต้องไม่เป็นรายวิชาที่เคยศึกษามาแล้ว และต้องไม่เป็นรายวิชาที่กำหนดให้ศึกษาโดยไม่นับหน่วยกิตรวมในเกณฑ์การสำเร็จการศึกษา

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
3308-9001	การออกแบบเว็บเพจ	2-3-3
3308-9002	ศิลปะกับสิ่งแวดล้อม	2-3-3
3308-9003	หลักการโฆษณา	3-0-3
3308-9004	การผลิตสื่อโฆษณา	2-3-3
3000-9201	ภาษาและวัฒนธรรมจีน	2-0-2
3000-9202	สนทนาภาษาจีนสำหรับการทำงาน	2-0-2
3000-9203	ภาษาและวัฒนธรรมญี่ปุ่น	2-0-2
3000-9204	สนทนาภาษาญี่ปุ่นสำหรับการทำงาน	2-0-2
3000-9205	ภาษาและวัฒนธรรมเกาหลี	2-0-2
3000-9206	สนทนาภาษาเกาหลีสำหรับการทำงาน	2-0-2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
3000-9207	ภาษาและวัฒนธรรมเวียดนาม	2-0-2
3000-9208	สนทนาภาษาเวียดนามสำหรับการทำงาน	2-0-2
3000-9209	ภาษาและวัฒนธรรมอินโดนีเซีย	2-0-2
3000-9210	สนทนาภาษาอินโดนีเซียสำหรับการทำงาน	2-0-2
3000-9211	ภาษาและวัฒนธรรมมาเลเซีย	2-0-2
3000-9212	สนทนาภาษามลายูสำหรับการทำงาน	2-0-2
3000-9213	ภาษาและวัฒนธรรมพม่า	2-0-2
3000-9214	สนทนาภาษาพม่าสำหรับการทำงาน	2-0-2
3000-9215	ภาษาและวัฒนธรรมเขมร	2-0-2
3000-9216	สนทนาภาษาเขมรสำหรับการทำงาน	2-0-2
3000-9217	ภาษาและวัฒนธรรมลาว	2-0-2
3000-9218	สนทนาภาษาลาวเพื่อการทำงาน	2-0-2
3000-9219	ภาษาและวัฒนธรรมฟิลิปปินส์	2-0-2
3000-9220	สนทนาภาษาฟิลิปปินส์สำหรับการทำงาน	2-0-2
3000-9221	สนทนาภาษาและวัฒนธรรมรัสเซีย	2-0-2
3000-9222	ภาษารัสเซียสำหรับการทำงาน	2-0-2
3000-9223	ภาษาและวัฒนธรรมเยอรมัน	2-0-2
3000-9224	สนทนาภาษาเยอรมันสำหรับการทำงาน	2-0-2
3000-9225	ภาษาและวัฒนธรรมฝรั่งเศส	2-0-2
3000-9226	สนทนาฝรั่งเศสสำหรับการทำงาน	2-0-2

4. กิจกรรมเสริมหลักสูตร (2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
3000-2001	กิจกรรมองค์การวิชาชีพ 1	0-2-0
3000-2002	กิจกรรมองค์การวิชาชีพ 2	0-2-0
3000-2003	กิจกรรมองค์การวิชาชีพ 3	0-2-0
3000-2004	กิจกรรมองค์การวิชาชีพ 4	0-2-0
3000*2001 ถึง 3000*2004	กิจกรรมที่สถานศึกษาหรือสถานประกอบการจัด	0-2-0

คำอธิบายรายวิชา
วิชาปรับปรุงพื้นฐานวิชาชีพ

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2557
ประเภทวิชาศิลปกรรม

คำอธิบายรายวิชา

วิชาปรับพื้นฐานวิชาชีพ

3300-0001	ความรู้เกี่ยวกับศิลปะ	2-4-4
3300-0002	การวาดเขียนเพื่องานอาชีพ	1-4-3
3300-0003	องค์ประกอบศิลป์	2-4-4

**3300-0001 ความรู้เกี่ยวกับศิลปะ
(Career Knowledge for Art)**

2-4-4

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจความหมาย ประวัติ รูปแบบ และจำแนกงานศิลปะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ที่สำคัญ ตามยุคสมัยของไทย และต่างประเทศ
2. มีทักษะในการค้นคว้าและนำเสนอ การค้นคว้างานศิลปะตามยุคสมัย
3. มีทักษะในการประเมินค่า และนำเสนอผลการประเมินค่างานศิลปกรรม
4. มีทัศนคติที่ดีต่ออาชีพศิลปกรรม
5. เข้าใจหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความเข้าใจความหมาย ประวัติ รูปแบบ และจำแนกงานศิลปะตามยุคสมัยของไทย และต่างประเทศ
2. ค้นคว้า จำแนก วางแผน และนำเสนอผลงานค้นคว้าศิลปะตามยุคสมัย
3. ประเมินค่า และนำเสนอผลการประเมินค่างานศิลปกรรม
4. แสดงออกถึงทัศนคติที่ดีต่ออาชีพศิลปกรรม
5. ปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาความหมาย ประวัติ งานศิลปกรรมประเภทต่าง ๆ หลักการ วิธีการสร้างสรรค์งานศิลปะใน ยุคสมัยต่าง ๆ ของไทย และต่างประเทศ ปฏิบัติการประเมินค่าผลงานศิลปกรรม และนำเสนอผลการประเมิน ตามหลักการ ทัศนคติที่ดีต่องานอาชีพ ปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความรู้คุณสมบัติวัสดุอุปกรณ์อันทำให้เกิดเทคนิควาดเขียนที่มีคุณสมบัติ แสดงออกทางคุณค่า ความงาม
2. มีความเข้าใจขั้นตอนกระบวนการวาดเขียน
3. ตระหนักรู้สาระ คิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น ตรวจสอบและปรับปรุง ขั้นตอนการปฏิบัติงาน ด้วยตัวเอง
4. มีทักษะในการปฏิบัติงานและประเมินคุณค่าผลงาน
5. มีเจตคติที่ดีในการปฏิบัติงาน

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับ การวาดภาพ รูปทรงด้วยวิธีการพื้นฐาน ตามหลักการ โดยคำนึงถึงหลักการ จัดภาพ
2. ปฏิบัติงานด้วยเทคนิควิธีการ โครงสร้างสัดส่วน รูปทรง ลักษณะพื้นผิว ได้ตามขั้นตอน
3. ตรวจสอบและปรับปรุงผลงานได้

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับวัสดุอุปกรณ์วาดเขียน ทักษะกระบวนการวาดเขียน โดยใช้หลักการจัดภาพ การร่างภาพ การแรเงา การเน้นน้ำหนักและรายละเอียดให้มองดูคล้ายต้นแบบ

3300-0003 องค์ประกอบศิลป์
(Composition)

2 - 4 - 4

จุดประสงค์รายวิชา

1. เข้าใจหลักการองค์ประกอบศิลป์
2. มีทักษะในการปฏิบัติงานองค์ประกอบศิลป์ ตามหลักการ
3. มีทัศนคติที่ดีในการปฏิบัติงาน มุ่งมั่นขยันหมั่นเพียร
4. เข้าใจหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความเข้าใจหลักการองค์ประกอบศิลป์
2. ปฏิบัติงานองค์ประกอบศิลป์ ตามหลักการ
3. แสดงออกถึงทัศนคติที่ดีในการปฏิบัติงาน มุ่งมั่นขยันหมั่นเพียร
4. ปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการ ทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์ ธาตุทางทัศนศิลป์ เอกภาพ ขั้นตอนการออกแบบงานองค์ประกอบศิลป์ หลักการจัดภาพ ทฤษฎีสี วิธีการสร้างสรรค์ศิลปะแบบรูปธรรม นามธรรม และกึ่งนามธรรม โดยสร้างสรรค์งานให้มีความสัมพันธ์ระหว่าง รูปทรง เนื้อหาและเทคนิค

คำอธิบายรายวิชา
หมวดวิชาทักษะวิชาชีพ

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2557

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก

คำอธิบายรายวิชา

หมวดวิชาทักษะวิชาชีพ กลุ่มทักษะวิชาชีพพื้นฐาน

- **กลุ่มทักษะวิชาชีพพื้นฐาน หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2557**

กลุ่มบริหารและจัดการวิชาชีพ

3001-1001	การบริหารงานคุณภาพในองค์กร	3-0-3
-----------	----------------------------	-------

กลุ่มเทคโนโลยีสารสนเทศ

3001-2001	เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการอาชีพ	2-2-3
-----------	--------------------------------------	-------

- **กลุ่มทักษะวิชาชีพพื้นฐาน ประเภทวิชาศิลปกรรม**

3300-1001	การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์	2-2-3
-----------	---------------------------	-------

3300-1002	ศิลปะและวัฒนธรรม	2-2-3
-----------	------------------	-------

3300-1003	การสร้างสรรค์การจัดงาน	2-2-3
-----------	------------------------	-------

● **กลุ่มทักษะวิชาชีพพื้นฐาน หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2557**

กลุ่มบริหารและจัดการวิชาชีพ

3001-1001 การบริหารงานคุณภาพในองค์กร

3 - 0 - 3

(Quality Administration in Organization)

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจเกี่ยวกับการจัดการองค์กรและองค์กร หลักการบริหารงานคุณภาพและเพิ่มผลผลิต หลักการเพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน และการประยุกต์ใช้ในการจัดการงานอาชีพ
2. สามารถวางแผนการจัดการงานอาชีพ โดยประยุกต์ใช้หลักการจัดการองค์กร การเพิ่มประสิทธิภาพขององค์กร และกิจกรรมการบริหารงานคุณภาพและเพิ่มผลผลิต
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการจัดการงานอาชีพด้วยความรับผิดชอบ รอบคอบ มีวินัย ขยัน ประหยัด อดทนและสามารถทำงานร่วมกัน

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการจัดการองค์กรและองค์กร การบริหารงานคุณภาพและเพิ่มผลผลิตการจัดการความเสี่ยง และการเพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน
2. วางแผนการจัดการองค์กรและเพิ่มประสิทธิภาพขององค์กรตามหลักการ
3. เลือกกลยุทธ์เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานตามหลักการบริหารงานคุณภาพและเพิ่มผลผลิต
4. กำหนดแนวทางจัดการความเสี่ยงในงานอาชีพ
5. ประยุกต์ใช้กิจกรรมระบบคุณภาพและเพิ่มผลผลิตในการจัดการงานอาชีพ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาเกี่ยวกับ การจัดการองค์กร การเพิ่มประสิทธิภาพขององค์กร การบริหารงานคุณภาพและเพิ่มผลผลิต การจัดการความเสี่ยง กลยุทธ์การเพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน การนำกิจกรรมระบบคุณภาพและเพิ่มผลผลิต มาประยุกต์ใช้ในการจัดการงานอาชีพ

กลุ่มเทคโนโลยีสารสนเทศ

3001-2001	เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการอาชีพ (Information Technology for Works)	2-2-3
------------------	---	--------------

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์โทรคมนาคมระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ การสืบค้นและสื่อสารข้อมูลสารสนเทศในงานอาชีพ
2. สามารถสืบค้น จัดเก็บ คั่นคืน ส่งผ่านจัดดำเนินการข้อมูลสารสนเทศ นำเสนอและสื่อสารข้อมูลสารสนเทศในงานอาชีพ โดยใช้คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์โทรคมนาคมและ โปรแกรมสำเร็จรูปที่เกี่ยวข้อง
3. มีคุณธรรม จริยธรรมและความรับผิดชอบในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการอาชีพ

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการและกระบวนการสืบค้นจัดดำเนินการและสื่อสารข้อมูลสารสนเทศในงานอาชีพ โดยใช้คอมพิวเตอร์อุปกรณ์โทรคมนาคมระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์และสารสนเทศและ โปรแกรมสำเร็จรูปที่เกี่ยวข้อง
2. ใช้คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์โทรคมนาคมในการสืบค้นและสื่อสารข้อมูลสารสนเทศผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ
3. จัดเก็บ คั่นคืน ส่งผ่านและจัดดำเนินการข้อมูลสารสนเทศตามลักษณะงานอาชีพ
4. นำเสนอและสื่อสารข้อมูลสารสนเทศในงานอาชีพโดยประยุกต์ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์โทรคมนาคมระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ การสืบค้นข้อมูลสารสนเทศ การจัดเก็บ คั่นคืน ส่งผ่านและจัดดำเนินการข้อมูลสารสนเทศ การประยุกต์ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการนำเสนอและสื่อสารข้อมูลสารสนเทศตามลักษณะงานอาชีพ

● **กลุ่มทักษะวิชาชีพพื้นฐาน ประเภทวิชาศิลปกรรม**

**3300-1001 การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
(Develop Creative Thinking)**

2- 2-3

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจ หลักการ กระบวนการคิดสร้างสรรค์
2. เข้าใจวิธีการ ตีความ แปลความ เชื่อมโยง พัฒนา ความคิดสร้างสรรค์
3. มีทักษะในการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมตามข้อกำหนด
4. มีเจตคติที่ดีในวิชาชีพศิลปกรรม
5. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการเรียนรู้และปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ รอบคอบ มีวินัย ขยัน อดทน และสามารถทำงานร่วมกัน

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความเข้าใจ หลักการ กระบวนการคิดสร้างสรรค์
2. แสดงความเข้าใจวิธีการ ตีความ แปลความ เชื่อมโยง พัฒนา ความคิดสร้างสรรค์
3. ปฏิบัติงานสร้างสรรค์จากแนวคิด ตามข้อกำหนด

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษา ปฏิบัติงานเกี่ยวกับ หลักการ กระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ รูปแบบการสร้างสรรค์ แนวความคิดในงานศิลปกรรม สร้างสรรค์งานที่เน้นทักษะกระบวนการตามเนื้อหา เรื่องราวหรือประเด็นที่กำหนด พัฒนารูปแบบงานศิลปกรรมด้วยเทคนิควิธีการ ตีความ แปลความ เชื่อมโยงเนื้อหา มาสร้างสรรค์งานรูปแบบงานศิลปกรรมตามวัตถุประสงค์ นำเสนอแนวคิดอย่างเป็นระบบ

3300-1002

ศิลปะและวัฒนธรรม

2- 2-3

(Arts and Culture)

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจ หลักการ กระบวนการคิดสร้างสรรค์ศิลปกรรม
2. เข้าใจวิวัฒนาการศิลปะกับมนุษย์ ศิลปะกับการเชื่อมโยงวิถีชีวิต วัฒนธรรม และสถานการณ์ปัจจุบัน
3. เข้าใจบทบาทศิลปะกับการสร้างสรรค์สังคม และวัฒนธรรมสมัยใหม่
4. มีทักษะในการสร้างสรรค์ศิลปะที่ตอบสนองความต้องการทางวัฒนธรรมสมัยใหม่
5. มีความสนใจใฝ่รู้ มุ่งมั่น ในการศึกษาปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงาน

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความเข้าใจ หลักการ กระบวนการคิดสร้างสรรค์ศิลปกรรม
2. แสดงความเข้าใจวิวัฒนาการศิลปะกับมนุษย์ ศิลปะกับการเชื่อมโยงวิถีชีวิต วัฒนธรรม และสถานการณ์ปัจจุบัน
3. แสดงความเข้าใจบทบาทศิลปะกับการสร้างสรรค์สังคม และวัฒนธรรมสมัยใหม่
4. สร้างสรรค์ศิลปะที่ตอบสนองความต้องการทางวัฒนธรรมสมัยใหม่
5. แสดงความสนใจใฝ่รู้ มุ่งมั่น ในการศึกษาปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงาน

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติ ผลงานศิลปกรรม และการเชื่อมโยง วิถีชีวิต วัฒนธรรม และสถานการณ์ปัจจุบัน อิทธิพลทางวัฒนธรรม ที่มีผลกระทบต่อ การสร้างสรรค์ศิลปะ บทบาทผลงานศิลปกรรมกับการสร้างสรรค์สังคม และวัฒนธรรม แนวโน้มการสร้างสรรค้งานศิลปกรรมในอนาคต การสร้างสรรค์ศิลปกรรมด้วยการผสมผสาน แนวความคิด วิธีการที่ตอบสนองความต้องการทางวัฒนธรรมสมัยใหม่

3300-1003 การสร้างสรรค์การจัดงาน
(Creative Event Organization)

2- 2-3

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจหลักการ รูปแบบงาน การนำเสนอ งบประมาณราคา และดำเนินงานธุรกิจศิลปกรรม
2. มีทักษะในการใช้เทคโนโลยีนำเสนอ และจัดงานธุรกิจศิลปกรรม
3. มีทักษะในการประกอบธุรกิจสร้างสรรค์การจัดงานรูปแบบต่าง ๆ
4. มีเจตคติที่ดี มีความรับผิดชอบในการดำเนินงานธุรกิจศิลปกรรม

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความเข้าใจหลักการนำเสนอ และดำเนินงานธุรกิจศิลปกรรม
2. จัดงานธุรกิจศิลปกรรม และใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการนำเสนอ
3. ประกอบธุรกิจสร้างสรรค์การจัดงานตามรูปแบบต่าง ๆ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติการดำเนินงานจัดงานธุรกิจศิลปกรรม รูปแบบต่าง ๆ ตามหลักการ การ งบประมาณราคา และประยุกต์ใช้เทคโนโลยีนำเสนอ งาน อย่างหลากหลาย ให้สอดคล้อง เหมาะสมกับ กลุ่มเป้าหมาย ประเพณี วัฒนธรรมในท้องถิ่น และสังคมยุคปัจจุบัน

คำอธิบายรายวิชา
กลุ่มทักษะวิชาชีพเฉพาะ

3308-2001	หลักการถ่ายภาพดิจิทัล	2-3-3
3308-2002	การตัดแต่งภาพดิจิทัล	2-3-3
3308-2003	หลักการวีดิทัศน์ดิจิทัล	2-3-3
3308-2004	การตัดต่อภาพเคลื่อนไหวดิจิทัล	2-3-3
3308-2005	หลักการออกแบบกราฟิก	2-3-3
3308-2006	ระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์กราฟิก	2-3-3
3308-2007	เทคนิคการนำเสนอ	2-3-3

(Principle of Digital Photography)**จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้**

1. เข้าใจกระบวนการถ่ายภาพระบบดิจิทัล
2. มีทักษะในการถ่ายภาพระบบดิจิทัล การใช้เครื่องมืออุปกรณ์
3. มีเจตคติที่ดี และปฏิบัติตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับกระบวนการถ่ายภาพระบบดิจิทัล
2. ถ่ายภาพระบบดิจิทัลตามหลักการถ่ายภาพ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับกระบวนการถ่ายภาพระบบดิจิทัล หลักการทำงานของกล้องดิจิทัล ระบบการบันทึกภาพ การควบคุมและเลือกใช้ระบบการถ่ายภาพของกล้องดิจิทัล การปรับแต่งภาพ จัดภาพตามหลักองค์ประกอบการถ่ายภาพ และ การใช้เครื่องมืออุปกรณ์

(Digital Photo Retouching)

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจในการใช้คอมพิวเตอร์และเครื่องมืออุปกรณ์ในการตัดแต่งภาพดิจิทัล
2. มีทักษะใช้โปรแกรมสำเร็จรูปตัดแต่งภาพดิจิทัล
3. มีทักษะในการตัดแต่งภาพดิจิทัล เพื่อนำไปใช้กับสื่อเทคโนโลยีที่หลากหลาย
4. มีเจตคติที่ดี และปฏิบัติตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์และเครื่องมืออุปกรณ์ในการตัดแต่งภาพดิจิทัล
2. ตัดแต่งภาพดิจิทัล เพื่อนำไปใช้กับสื่อเทคโนโลยีที่หลากหลาย

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์ เครื่องมืออุปกรณ์ และโปรแกรมสำเร็จรูป ในการ ตัดแต่งภาพดิจิทัล การสร้างผลพิเศษภาพ เพื่อนำไปใช้กับสื่อเทคโนโลยีที่หลากหลาย

(Principle of Digital Video)

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความเข้าใจใน หลักการ กระบวนการ วีดิทัศน์ระบบดิจิทัล และการนำไปใช้
2. มีทักษะในการเตรียม การวางแผน การผลิตวีดิทัศน์ระบบดิจิทัล และการนำไปใช้
3. มีเจตคติที่ดี และปฏิบัติตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการ กระบวนการ วีดิทัศน์ระบบดิจิทัล และการนำไปใช้
2. วางแผน การผลิตวีดิทัศน์ระบบดิจิทัล และการนำไปใช้

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการ กระบวนการ วีดิทัศน์ระบบดิจิทัล การเตรียม การวางแผน การผลิตวีดิทัศน์ระบบดิจิทัล และการนำไปใช้

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความเข้าใจและมีความสามารถในการใช้คอมพิวเตอร์และเครื่องมืออุปกรณ์ในการตัดต่อบันทึกภาพเคลื่อนไหวดิจิทัล
2. มีทักษะในการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการทำงานเกี่ยวกับภาพเคลื่อนไหวแบบดิจิทัล
3. มีทักษะในการตัดต่อ การบันทึกข้อมูลรูปแบบต่าง ๆ และการนำไปใช้
4. มีเจตคติที่ดี และปฏิบัติตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์และเครื่องมืออุปกรณ์ในการตัดต่อบันทึกภาพเคลื่อนไหวดิจิทัล
2. ตัดต่อบันทึกข้อมูลรูปแบบต่าง ๆ และการนำไปใช้

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติการเกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์ เครื่องมืออุปกรณ์ในการตัดต่อบันทึกภาพเคลื่อนไหวดิจิทัล การใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับงานภาพเคลื่อนไหวดิจิทัล การนำเข้า-ส่งออก (Input-Output) ข้อมูล การแปลงสัญญาณ การตัดต่อภาพ การใช้ผลพิเศษ (Special Effects) การทำไทเทิล (Title) การควบคุมปรับแต่งภาพ การบันทึกข้อมูลรูปแบบต่าง ๆ และการนำไปใช้ การบำรุงรักษาเครื่องมือ-อุปกรณ์

(Principle Graphic)

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความเข้าใจเกี่ยวกับ หลักการ กระบวนการ ความหมาย ประเภท กราฟิกคอมพิวเตอร์ การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป การออกแบบกราฟิก
2. มีทักษะ ในการวางแผน จัดเตรียมข้อมูลกราฟิก การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป การออกแบบกราฟิก
3. มีเจตคติที่ดี และปฏิบัติตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับการหลักการ กระบวนการ ความหมาย ประเภท กราฟิกคอมพิวเตอร์ การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป การออกแบบกราฟิก
2. วางแผน จัดเตรียมข้อมูลกราฟิก การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป การออกแบบกราฟิก

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการ กระบวนการ ความหมาย ประเภท กราฟิกคอมพิวเตอร์ การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป การวางแผน การจัดเตรียมข้อมูลกราฟิก การออกแบบกราฟิก และการประยุกต์ใช้ในงานสื่อประเภทต่าง ๆ

(Operating System Computer Graphic)**จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้**

1. มีความเข้าใจ หลักการ กระบวนการ ความหมาย ประเภท ระบบปฏิบัติการ การใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์กราฟิก
2. มีทักษะในการติดตั้งระบบปฏิบัติการ เชื่อมต่อ ใช้และบำรุงรักษาอุปกรณ์
3. มีเจตคติที่ดี และปฏิบัติตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการ กระบวนการ ความหมาย ประเภท ระบบปฏิบัติการ การใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์กราฟิก
2. ติดตั้งระบบปฏิบัติการ เชื่อมต่อ ใช้และบำรุงรักษาอุปกรณ์

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติการเกี่ยวกับหลักการ กระบวนการ ความหมาย ประเภท ระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์กราฟิก ประยุกต์ใช้ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ ติดตั้งระบบปฏิบัติการ เชื่อมต่อ ใช้งานและบำรุงรักษาอุปกรณ์

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความเข้าใจเกี่ยวกับ หลักการ กระบวนการ การค้นคว้า การวิเคราะห์ข้อมูล และการเลือกใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการนำเสนอ
2. มีทักษะในการวางแผน การนำเสนอ การเลือกใช้เทคนิควิธีการในการนำเสนอ การเลือกใช้โปรแกรมสำเร็จรูป และการวิเคราะห์ข้อมูล
3. มีเจตคติที่ดี และปฏิบัติตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับการหลักการ กระบวนการ การค้นคว้า การวิเคราะห์ข้อมูล และการเลือกใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการนำเสนอ
2. วางแผน การนำเสนอ เทคนิควิธีการ การเลือกใช้โปรแกรมสำเร็จรูป และการวิเคราะห์ข้อมูล

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการ กระบวนการ การค้นคว้า การวางแผน การนำเสนอ เทคนิควิธีการในการนำเสนอ การวิเคราะห์ข้อมูล การเลือกใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการนำเสนอ และการนำเสนอผลงานผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์

คำอธิบายรายวิชา
สาขางานคอมพิวเตอร์กราฟิกอาร์ต

3308-2101	การวาดภาพการ์ตูน	2-3-3
3308-2102	จิตรกรรมดิจิทัล	2-3-3
3308-2103	การออกแบบเขียนแบบด้วยคอมพิวเตอร์	2-3-3
3308-2104	การสร้างสรรค์ภาพสามมิติด้วยคอมพิวเตอร์	2-3-3

(Comic)

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจหลักการวาดภาพการ์ตูน ประเภท แนวคิด การสร้างสรรค์
2. มีทักษะในการวาดภาพการ์ตูน ใช้เครื่องมือ ใช้โปรแกรมประยุกต์ และนำเสนอผลงาน
3. มีเจตคติที่ดี และปฏิบัติตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการวาดภาพ ประเภท แนวคิด การสร้างสรรค์
2. วาดภาพการ์ตูน เพื่อนำเสนอผลงานผ่านสื่อเทคโนโลยีที่หลากหลาย

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการวาดภาพการ์ตูน ประเภท แนวคิด การสร้างสรรค์ การใช้เครื่องมือ การใช้โปรแกรมประยุกต์ และการนำเสนอผลงานผ่านสื่อเทคโนโลยีที่หลากหลาย

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความเข้าใจและความสามารถในการใช้คอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ต่างๆวาดภาพ ระบายสี ในลักษณะจิตรกรรม
2. มีทักษะประยุกต์ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปและเครื่องมือ อุปกรณ์ วาดภาพ ระบายสี จิตรกรรมดิจิทัล ประเภทต่าง ๆ
3. มีทักษะในการจัดเก็บข้อมูล เพื่อนำไปใช้กับสื่อประเภทต่างๆ
4. มีความเพียร ตรงต่อเวลา และรับผิดชอบ

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ต่างๆวาดภาพ ระบายสี ในลักษณะจิตรกรรม
2. ประยุกต์ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปและเครื่องมือ อุปกรณ์ วาดภาพ ระบายสี จิตรกรรมดิจิทัล การจัดเก็บข้อมูล เพื่อนำไปใช้กับสื่อประเภทต่างๆ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับโปรแกรมสำเร็จรูปด้านกราฟิก เครื่องมือ อุปกรณ์ ในการวาดภาพ ระบายสี รูปแบบงานจิตรกรรม ประเภทต่างๆ การบันทึกข้อมูลลงสื่อประเภทต่างๆ นำเสนอผลงานผ่านช่องทางที่หลากหลาย

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความเข้าใจในหลักการออกแบบและเขียนแบบด้วยคอมพิวเตอร์
2. มีทักษะในการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปและเครื่องมืออุปกรณ์เพื่อการออกแบบและเขียนแบบ
3. มีความสามารถในการบันทึกข้อมูลลงสื่อประเภทต่างๆ นำเสนอผลงานผ่านช่องทางหลากหลาย
4. มีเจตคติที่ดี และปฏิบัติตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการออกแบบและเขียนแบบด้วยคอมพิวเตอร์
2. ออกแบบและเขียนแบบด้วยคอมพิวเตอร์
3. บันทึกข้อมูลลงสื่อประเภทต่างๆ นำเสนอผลงานผ่านช่องทางหลากหลาย

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติ การใช้คอมพิวเตอร์ เครื่องมืออุปกรณ์ และโปรแกรมสำเร็จรูป ในการออกแบบเขียนแบบ งานตกแต่งภายใน ภายนอก งานผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ต่าง ๆ การจัดเก็บข้อมูล นำเสนอผลงานผ่านช่องทางหลากหลาย และการพิมพ์ผลงานด้วยเครื่องพิมพ์ประเภทต่าง ๆ

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความเข้าใจในการสร้างภาพสามมิติ ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป
2. มีทักษะในการสร้างภาพสามมิติ ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป การบันทึกข้อมูลลงสื่อประเภทต่างๆ

นำเสนอผลงานผ่านช่องทางหลากหลาย

3. เห็นคุณค่าของการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ มีความเพียร ตรงต่อเวลา และรับผิดชอบ
3. มีเจตคติที่ดี และปฏิบัติตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับการสร้างภาพสามมิติ ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป
2. สร้างภาพสามมิติ ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป
3. บันทึกข้อมูลลงสื่อประเภทต่างๆ นำเสนอผลงานผ่านช่องทางหลากหลาย

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษา และปฏิบัติ การสร้างภาพสามมิติ ประเภทต่างๆจากโปรแกรมสำเร็จรูป สร้างภาพสามมิติ รูปทรงเรขาคณิต รูปทรงธรรมชาติ ทิวทัศน์ ภาพคน สัตว์ การบันทึกข้อมูลลงสื่อประเภทต่างๆ นำเสนอผลงานผ่านช่องทางหลากหลาย และการพิมพ์ด้วยเครื่องพิมพ์

คำอธิบายรายวิชา
สาขางานมัลติมีเดีย

3308-2201	การตัดต่อบันทึกเสียงดิจิทัล	2-3-3
3308-2202	การผลิตสื่อมัลติมีเดีย	2-3-3
3308-2203	การสร้างสรรค์ดนตรีด้วยคอมพิวเตอร์	2-3-3
3308-2204	การสร้างสรรค้งานมัลติมีเดีย	2-3-3

(Digital Audio Editing)**จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้**

1. มีความเข้าใจ การใช้โปรแกรมสำเร็จรูปและเครื่องมือในการตัดต่อบันทึกเสียง การผสม การแปลงสัญญาณเสียงดิจิทัล
2. มีทักษะในการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปและเครื่องมือในการตัดต่อบันทึกเสียง การผสม การแปลงสัญญาณเสียงดิจิทัล
3. มีเจตคติที่ดี และปฏิบัติตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปและเครื่องมือในการตัดต่อบันทึกเสียง การผสม การแปลงสัญญาณเสียงดิจิทัล
2. ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปและเครื่องมือในการตัดต่อบันทึกเสียง การผสม การแปลงสัญญาณเสียงดิจิทัล

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการบันทึกเสียงด้วยคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป การควบคุม ปรับแต่งคุณภาพเสียง การผสม การแปลงสัญญาณเสียง การบันทึกจัดเก็บไฟล์เสียงรูปแบบต่าง ๆ การดูแล และบำรุงรักษาเครื่องมือ อุปกรณ์ที่ใช้ในการบันทึกเสียงด้วยคอมพิวเตอร์

(Multimedia Production)

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความเข้าใจในการใช้คอมพิวเตอร์และเครื่องมือ อุปกรณ์ ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อการผลิตสื่อมัลติมีเดีย
2. มีทักษะในการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อการผลิตและนำเสนอสื่อมัลติมีเดีย และการนำไปใช้
3. มีเจตคติที่ดี และปฏิบัติตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์และเครื่องมือ อุปกรณ์ ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อการผลิตสื่อมัลติมีเดีย
2. ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อการผลิตและนำเสนอสื่อมัลติมีเดีย และการนำไปใช้

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติการใช้คอมพิวเตอร์และเครื่องมือ อุปกรณ์ และโปรแกรมสำเร็จรูป การวางแผน การเขียนบท การผลิต การนำเสนอ สื่อมัลติมีเดียประเภทต่างๆ การบันทึกจัดเก็บรูปแบบต่าง ๆ การดูแล และบำรุงรักษาเครื่องมือ อุปกรณ์ที่ใช้ในการผลิตสื่อมัลติมีเดีย

(Computer Aids Music Production)**จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้**

1. มีความเข้าใจในการใช้คอมพิวเตอร์และเครื่องมืออุปกรณ์ในการสร้างสรรค์งานดนตรี
2. มีทักษะในการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการทำงานเกี่ยวกับการสร้างสรรค์งานดนตรี
3. มีทักษะในการสร้างสรรค์ การบันทึกจัดเก็บข้อมูลลงในสื่อจัดเก็บรูปแบบต่าง ๆ
4. มีเจตคติที่ดี และปฏิบัติตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์และเครื่องมืออุปกรณ์ในการสร้างสรรค์งานดนตรี
2. ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการทำงานเกี่ยวกับการสร้างสรรค์งานดนตรี
3. สร้างสรรค์ บันทึกจัดเก็บข้อมูลลงในสื่อจัดเก็บรูปแบบต่าง ๆ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติการใช้คอมพิวเตอร์ เครื่องมือ อุปกรณ์ และ โปรแกรมสำเร็จรูป ในการสร้างสรรค์ดนตรีด้วยคอมพิวเตอร์ การปรับแต่ง การควบคุมคุณภาพเสียง การสร้างผลพิเศษ (Sound Effects) จังหวะ (Tempo) การนำเข้า-ส่งออก (Input- Output) ข้อมูล การบันทึกจัดเก็บข้อมูลเสียงรูปแบบต่าง ๆ

(Alternative Multimedia)**จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้**

1. มีความเข้าใจเกี่ยวกับ หลักการ กระบวนการ การค้นคว้า การวิเคราะห์ข้อมูล และการเลือกใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการสร้างสรรค์งานมัลติมีเดีย
2. มีทักษะในการวางแผน การนำเสนอ การเลือกใช้เทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์งานมัลติมีเดีย การเลือกใช้โปรแกรมสำเร็จรูป และการวิเคราะห์ข้อมูล
3. มีเจตคติที่ดี และปฏิบัติตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

สมรรถนะรายวิชา

3. แสดงความเข้าใจเกี่ยวกับการหลักการ กระบวนการ การค้นคว้า การวิเคราะห์ข้อมูล และการเลือกใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการสร้างสรรค์งานมัลติมีเดีย
4. วางแผน การนำเสนอ เทคนิควิธีการ การเลือกใช้โปรแกรมสำเร็จรูป และการวิเคราะห์ข้อมูล

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการ กระบวนการ การค้นคว้า การวิเคราะห์ข้อมูล การเลือกใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการสร้างสรรค์งานมัลติมีเดีย และการนำเสนอผลงานผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์

คำอธิบายรายวิชา
สาขางานแอนิเมชัน

3308-2301	การออกแบบคาแรคเตอร์	2-3-3
3308-2302	ออกแบบแอนิเมชันสองมิติ	2-3-3
3308-2303	ออกแบบแอนิเมชันสามมิติ	2-3-3
3308-2304	เกมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น	2-3-3

(Character Design)

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความเข้าใจหลักการวาดภาพ ประเภท แนวคิด การสร้างสรรค์
2. มีทักษะในการออกแบบคาแรคเตอร์ (Character) การใช้เครื่องมือ โปรแกรมประยุกต์ และการนำเสนอผลงาน
3. มีเจตคติที่ดี และปฏิบัติตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับการหลักการวาดภาพ ประเภท แนวคิด การสร้างสรรค์
2. ออกแบบคาแรคเตอร์ (Character)
3. ใช้โปรแกรมประยุกต์ และนำเสนอผลงาน

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการวาดภาพ ประเภท แนวคิด การสร้างสรรค์ การออกแบบคาแรคเตอร์ (Character) การใช้เครื่องมือ โปรแกรมประยุกต์ และการนำเสนอผลงาน

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความเข้าใจในแนวความคิดการออกแบบงานแอนิเมชันสองมิติ
2. มีทักษะในการใช้โปรแกรมสำเร็จรูป สำหรับการสร้างงานสองมิติ การผลิตงานแอนิเมชัน
3. มีเจตคติที่ดี และปฏิบัติตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับแนวความคิดการออกแบบงานแอนิเมชันสองมิติ
2. ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป สำหรับการสร้างงานสองมิติ
3. ผลิตงานแอนิเมชันสองมิติ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับแนวความคิดการออกแบบงานแอนิเมชันสองมิติ การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ขั้นตอนและกระบวนการผลิต สำหรับการสร้างงานแอนิเมชันสองมิติ

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความเข้าใจในแนวคิดการออกแบบงานแอนิเมชันสามมิติ
2. มีทักษะในการใช้โปรแกรมสำเร็จรูป สำหรับการสร้างงานสามมิติ การผลิตงานแอนิเมชัน
3. มีเจตคติที่ดี และปฏิบัติตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับแนวคิดการออกแบบงานแอนิเมชันสามมิติ
2. ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป สำหรับการสร้างงานสามมิติ
3. ผลิตงานแอนิเมชันสามมิติ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับแนวคิดการออกแบบงานแอนิเมชันสามมิติ การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ขั้นตอนและกระบวนการผลิต สำหรับการสร้างงานแอนิเมชันสามมิติ

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความเข้าใจในหลักการเกมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น โปรแกรมสำเร็จรูปในการสร้างเกม
2. มีทักษะในการใช้โปรแกรมสำเร็จรูป เพื่อออกแบบ สร้างเกมคอมพิวเตอร์
3. มีเจตคติที่ดี และปฏิบัติตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการเกมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น โปรแกรมสำเร็จรูปในการสร้างเกม
2. ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ออกแบบ สร้างเกมคอมพิวเตอร์

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการเกมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น โปรแกรมสำเร็จรูปในการสร้างเกม วางแผนขั้นตอนการผลิต ออกแบบ สร้างเกมคอมพิวเตอร์ และการนำเสนอ

คำอธิบายรายวิชา
สาขางานสื่อสิ่งพิมพ์

3308-2401	การออกแบบกราฟิกเพื่องานพิมพ์	2-3-3
3308-2402	คอมพิวเตอร์เพื่องานสิ่งพิมพ์	2-3-3
3308-2403	การออกแบบบรรจุภัณฑ์	2-3-3
3308-2404	ศิลปะคอมพิวเตอร์ประยุกต์	2-3-3

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความเข้าใจในการออกแบบกราฟิกเพื่องานพิมพ์
2. มีทักษะในการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปออกแบบกราฟิกเพื่องานพิมพ์
3. มีทักษะในการออกแบบกราฟิก ประเภทต่าง ๆ และการพิมพ์ผลงานด้วยเครื่องพิมพ์
4. มีเจตคติที่ดี และปฏิบัติตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบกราฟิกเพื่องานพิมพ์
2. ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางด้านกราฟิกเพื่องานพิมพ์

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการออกแบบ สร้างสรรค์กราฟิกเพื่อใช้กับสื่อสิ่งพิมพ์ ประเภทต่างๆ การประยุกต์ การจัดองค์ประกอบภาพ ขั้นตอนต่างๆ ในระบบการพิมพ์

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความเข้าใจ ในการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อสร้างต้นฉบับสิ่งพิมพ์
2. มีทักษะในการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางด้านงานสิ่งพิมพ์
3. มีทักษะในการสร้างสิ่งพิมพ์ ประเภทต่าง ๆ และการพิมพ์ผลงานด้วยเครื่องพิมพ์
4. มีเจตคติที่ดี และปฏิบัติตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

สมรรถนะรายวิชา

3. แสดงความรู้เกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อสร้างต้นฉบับสิ่งพิมพ์
4. ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางด้านงานสิ่งพิมพ์
5. สร้างสิ่งพิมพ์ ประเภทต่าง ๆ และพิมพ์ผลงานด้วยเครื่องพิมพ์

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติการ ใช้คอมพิวเตอร์ และ โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อทำต้นแบบสิ่งพิมพ์ และสิ่งพิมพ์ ประเภทต่างๆ เช่น การจัดรูปเล่ม ปกนิตยสาร การ์ด ฯลฯ การเก็บข้อมูล และพิมพ์ผลงานด้วยเครื่องพิมพ์ ประเภทต่าง ๆ

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความเข้าใจการออกแบบบรรจุภัณฑ์ ป้ายฉลาก
2. มีทักษะในการประยุกต์ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปออกแบบกราฟิกบรรจุภัณฑ์ ป้ายฉลาก
3. มีเจตคติที่ดี และปฏิบัติตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบบรรจุภัณฑ์ ป้ายฉลาก
2. ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปออกแบบกราฟิกบรรจุภัณฑ์ ป้ายฉลาก

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับ ความสำคัญ ประเภทของการออกแบบบรรจุภัณฑ์ ป้ายฉลาก คุณสมบัติ การ
ใช้วัสดุ การประยุกต์ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปออกแบบกราฟิกบรรจุภัณฑ์ ป้ายฉลาก

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความเข้าใจ ในเรื่องของไฟล์ชนิดต่าง ๆ และการแปลงไฟล์เพื่อการใช้งานประเภทต่างๆ
2. มีทักษะในการประยุกต์คัดแปลง งานกราฟิกคอมพิวเตอร์ เพื่อการสร้างสรรค์และนำเสนอผลงาน

ในรูปแบบต่างๆ

3. มีทักษะในการจัดเก็บข้อมูล และการพิมพ์ผลงานด้วยเครื่องพิมพ์
4. มีเจตคติที่ดี และปฏิบัติตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับเรื่องของไฟล์ชนิดต่าง ๆ แปลงไฟล์ การใช้งาน
2. ประยุกต์คัดแปลง งานกราฟิกคอมพิวเตอร์ สร้างสรรค์ นำเสนอผลงานในรูปแบบต่าง ๆ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับ การจัดการไฟล์ คุณสมบัติและสกุลของไฟล์ประเภทต่าง ๆ เทคนิคการปรับเปลี่ยนแปลงไฟล์ งานกราฟิกคอมพิวเตอร์ เพื่อการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบต่างๆ และเทคนิคการแสดงผลงานศิลปะ งานโฆษณา ด้วยคอมพิวเตอร์

คำอธิบายรายวิชา หมวดวิชาเลือกเสรี

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก

3308 - 9001	การออกแบบเว็บเพจ	2-3-3
3308 - 9002	ศิลปะกับสิ่งแวดล้อม	2-3-3
3308 - 9003	หลักการโฆษณา	3-0-3
3308 - 9004	การผลิตสื่อโฆษณา	2-3-3

3308 – 9001 การออกแบบเว็บเพจ
(Webpage Design)

2-3-3

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการออกแบบเว็บเพจ (Web Page) โฮมเพจ (Home Page) และเว็บไซต์ (Web Site)
2. มีทักษะในการประยุกต์ใช้ภาพกราฟิก ภาพแอนิเมชัน การตกแต่งเว็บเพจด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป
3. มีเจตคติที่ดี มีจรรยาบรรณ และมีความรับผิดชอบ

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการออกแบบเว็บเพจ (Web Page) โฮมเพจ (Home Page) และเว็บไซต์ (Web Site)
2. ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปตกแต่งภาพกราฟิก ภาพแอนิเมชัน เว็บเพจ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการออกแบบเว็บเพจ (Web Page) โฮมเพจ (Home Page) เว็บไซต์ (Web Site) การประยุกต์ใช้ภาพกราฟิก ภาพแอนิเมชัน และการตกแต่งเว็บเพจด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป

3308 – 9002 ศิลปะกับสิ่งแวดล้อม

2-3-3

(Art and Environment)

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการสิ่งแวดล้อม ปัญหาสิ่งแวดล้อม ผลกระทบด้านศิลปะ
2. มีทักษะในการแก้ปัญหา การอนุรักษ์ การประหยัด และการประยุกต์ใช้กับการสร้างงานศิลปะ
3. มีเจตคติที่ดีในการจัดการสิ่งแวดล้อมและศิลปะ

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการสิ่งแวดล้อม ปัญหาสิ่งแวดล้อม ผลกระทบด้านศิลปะ
2. แก้ปัญหา อนุรักษ์กับการสร้างงานศิลปะ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติการเกี่ยวกับหลักการสิ่งแวดล้อม ปัญหาสิ่งแวดล้อม ผลกระทบด้านศิลปะ แนวทางการแก้ปัญหา การอนุรักษ์ การประหยัด และการประยุกต์ใช้กับการสร้างงานศิลปะ

3308-9003 หลักการโฆษณา
(Principles Advertising)

3-0-3

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความเข้าใจเกี่ยวกับความหมาย บทบาท ประเภทของกระบวนการโฆษณาเชิงปฏิบัติการ
2. มีเจตคติที่ดีในหลักการโฆษณา

สมรรถนะรายวิชา

แสดงความเข้าใจเกี่ยวกับความหมาย บทบาท ประเภทของกระบวนการโฆษณาเชิงปฏิบัติการ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาเกี่ยวกับ ความหมาย บทบาท ประเภท ของการโฆษณา หลักพื้นฐานของกระบวนการโฆษณา ที่มีผลกระทบต่อผู้บริโภค และกระบวนการโฆษณาเชิงปฏิบัติการ

3308-9004 การผลิตสื่อโฆษณา 2-3-3
 (Media Advertising Production)

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความเข้าใจการใช้องค์ประกอบพื้นฐานของการออกแบบ ในงานโฆษณาทางสื่อ การจัดภาพประกอบ การกำหนดรูปแบบตัวอักษร และการใช้สี
2. มีทักษะในการกำหนดขนาดสัดส่วน การสร้างความสมดุลขององค์ประกอบในชิ้นส่วนผลงานโฆษณา สื่อสิ่งพิมพ์ สื่ออิเล็กทรอนิกส์
3. มีเจตคติที่ดี และมีจรรยาบรรณในการผลิตสื่อโฆษณา

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความเข้าใจเกี่ยวกับองค์ประกอบพื้นฐานของการออกแบบ ในงานโฆษณาทางสื่อ การจัดภาพประกอบ การกำหนดรูปแบบตัวอักษร และการใช้สี
2. กำหนดขนาดสัดส่วน สร้างความสมดุลขององค์ประกอบในชิ้นส่วนผลงานโฆษณา สื่อสิ่งพิมพ์ สื่ออิเล็กทรอนิกส์

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับ การใช้องค์ประกอบพื้นฐานของการออกแบบ ในงานโฆษณาทางสื่อ การเลือกการจัดภาพประกอบ การกำหนดรูปแบบตัวอักษร การใช้สี การกำหนดขนาดสัดส่วน การสร้างความสมดุลขององค์ประกอบในชิ้นส่วนผลงานโฆษณา สื่อสิ่งพิมพ์ สื่ออิเล็กทรอนิกส์