



หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
พุทธศักราช 2567

ประเภทวิชาศิลปกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์
กลุ่มอาชีพศิลปะและการออกแบบ
สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา
กระทรวงศึกษาธิการ

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2567

ประเภทวิชาศิลปกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์

กลุ่มอาชีพศิลปะและการออกแบบ

สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก

ขอบเขตสาขาวิชา

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ประเภทวิชาศิลปกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กลุ่มอาชีพศิลปะและการออกแบบ สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก จัดอยู่ในสาขาวิชาชีพ (Occupational) ช่างถ่ายภาพทั่วไป นักออกแบบกราฟิก นักออกแบบเว็บไซต์ นักออกแบบกราฟิกหนังสือและสิ่งพิมพ์ ผู้ปฏิบัติงานออกแบบกราฟิกบรรจุภัณฑ์ นักประชาสัมพันธ์ออนไลน์ นัก Compositor 3 มิติ นัก Concept / Visual Artist นักบริหารโครงการ นักแอนิเมเตอร์ 3 มิติ นักออกแบบศิลปะเกม (แนวคิดเกม) นักออกแบบศิลปะเกม (สร้างสรรค์ภาพ 2 มิติ) นักออกแบบศิลปะเกม (ริกเกอร์) นักออกแบบศิลปะเกม (ภาพเคลื่อนไหว) นักออกแบบศิลปะเกม (โมเดล 3 มิติ) ระดับ 4 และ 5 โดยมีขอบเขตสาขาวิชา (Areas of activity and working conditions) คือ การพัฒนาสื่อกราฟิกดิจิทัล การออกแบบเขียนแบบดิจิทัล การพัฒนากราฟิก สิ่งพิมพ์ดิจิทัล การผลิตสื่อดิจิทัลมาร์เก็ตติ้ง การพัฒนากราฟิกบรรจุภัณฑ์ การสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลอาร์ต เทคนิคการถ่ายภาพโฆษณา การสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลมัลติมีเดีย การสร้างภาพกราฟิก 3 มิติ การสร้างสรรค์งานการ์ตูนและแอนิเมชัน 3 มิติ การสร้างงานอินเทอร์เน็ตเฟซบนหน้าเว็บ UI/UX Design การออกแบบเนื้อหา (Content Creator) การจัดการงานธุรกิจดิจิทัล การบริหารงานออกแบบกราฟิก ในระดับเทคนิคที่สอดคล้องกับโลกอาชีพ บุคคลที่ประกอบอาชีพในสาขานี้ ทำงานตามหลักการและกระบวนการ โดยคำนึงถึงการบริหารงานคุณภาพ และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับงานดิจิทัลกราฟิก ปฏิบัติงานอาชีพเฉพาะ ตามหลักการและแบบแผนที่กำหนด โดยปรับใช้กระบวนการปฏิบัติงานที่เหมาะสมกับงานดิจิทัลกราฟิก ตัดสินใจ วางแผน และแก้ไขปัญหาที่ไม่คุ้นเคยหรือซับซ้อนและเป็นนามธรรมในงานดิจิทัลกราฟิก ที่ไม่อยู่ภายใต้การควบคุมในบางเรื่อง ประยุกต์ใช้ความรู้ ทักษะทางวิชาชีพ เทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสารในการแก้ปัญหา และการปฏิบัติงานดิจิทัลกราฟิก บริหารจัดการ ประสานงานและประเมินผลการปฏิบัติงานดิจิทัลกราฟิก ด้วยตนเอง สร้างสรรค์ผลงานดิจิทัลกราฟิกตามหลักการ และจุดประสงค์การทำงาน ขั้นตอนการทำงาน เทคนิควิธีการ หลักองค์ประกอบศิลป์ และมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ วางแผนและแก้ปัญหา พัฒนางานร่วมกัน เป็นทีมอย่างเป็นระบบ

ผู้สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ประเภทวิชาศิลปกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กลุ่มอาชีพศิลปะและการออกแบบ สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก สามารถประกอบอาชีพในตำแหน่งงานที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาชีพ (Career) ดังนี้ นักออกแบบกราฟิก (Graphic Designer) นักอิลลัสตราเตอร์ (Illustrator) นักออกแบบเว็บ (Web Designer) นักสื่อดิจิทัล (Digital Media Specialist) นักบริหารโฆษณาดิจิทัล (Digital Advertising Manager) ดิจิทัลแอนิเมเตอร์ (Digital Animator) ผู้จัดการโปรเจกต์ดิจิทัล (Digital Project Manager) คอนเทนต์ครีเอเตอร์ (Content Creator) อาจารย์หรือผู้สอน (Educator/Tutor) รับราชการในสาขาที่เกี่ยวข้อง

มาตรฐานการศึกษาวิชาชีพ ประเภทวิชาศิลปกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กลุ่มอาชีพศิลปะและการออกแบบ สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้สำเร็จการศึกษาระดับคุณวุฒิการศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ประเภทวิชาศิลปกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กลุ่มอาชีพศิลปะและการออกแบบ สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก ประกอบด้วย

1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม คุณลักษณะที่พึงประสงค์ คุณลักษณะตามบรรทัดฐานที่ดีของสังคม และลักษณะบุคคล

1.1 ด้านคุณธรรม จริยธรรม คุณลักษณะที่พึงประสงค์และคุณลักษณะตามบรรทัดฐานที่ดีของสังคม ได้แก่ ความเสียสละ ความซื่อสัตย์สุจริต ความกตัญญูกตเวที ความอดกลั้น การละเว้นสิ่งเสพติดและการพนัน การมีจิตสำนึกและเจตคติที่ดีต่อวิชาชีพและสังคม ภูมิใจและรักษาเอกลักษณ์ของชาติไทย เคารพกฎหมาย เคารพสิทธิของผู้อื่น ประพฤติปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ของตนเองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีจิตสาธารณะ และจิตสำนึกรักษ์สิ่งแวดล้อม ความมีวินัย ความรับผิดชอบ ความรักสามัคคี มีมนุษยสัมพันธ์ ความเชื่อมั่นในตนเอง สนใจใฝ่รู้ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ชยัน ประหยัด อดทน พึ่งตนเอง ต่อต้านความรุนแรงและการทุจริต ปฏิบัติตนและปฏิบัติงานโดยคำนึงถึงหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ความปลอดภัย อาชีวอนามัย การอนุรักษ์พลังงานและสิ่งแวดล้อม

1.2 ลักษณะบุคคลในสาขาวิชา ได้แก่ ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ มีความรับผิดชอบ เชื่อมั่นในตนเอง กล้าแสดงออก มีทัศนคติที่ดีต่อวิชาชีพ มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี มีทักษะการคิดเชิงเหตุผล เชิงสร้างสรรค์ เชิงวิเคราะห์ และแก้ปัญหาเฉพาะด้าน มีทักษะการสื่อสารและภาษาอังกฤษ การบริหารจัดการเวลา ประพฤติและปฏิบัติตนตามหลักกฎหมาย ระเบียบ ข้อบังคับ ตรงต่อเวลา มีวินัย มีความรับผิดชอบต่อตนเอง และสังคมโดยยึดหลักคุณธรรม จริยธรรม ปฏิบัติงานตามจรรยาบรรณวิชาชีพโดยคำนึงถึงหลักความปลอดภัย และมาตรฐานวิชาชีพ

2. ด้านสมรรถนะแกนกลาง

2.1 ด้านความรู้

- 2.1.1 หลักการใช้ภาษาและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารในการประกอบอาชีพดิจิทัลกราฟิก
- 2.1.2 หลักการใช้เหตุผล การคิดวิเคราะห์ การวิจัย การแก้ปัญหาและการจัดการธุรกิจสาขาอาชีพดิจิทัลกราฟิก
- 2.1.3 หลักการดำรงตน การปรับตัว อยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม และการดำเนินชีวิตในสังคมสมัยใหม่ อย่างพอเพียงและมีความสุข

2.2 ด้านทักษะ

- 2.2.1 การสื่อสารและการเรียนรู้โดยใช้ภาษาและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อพัฒนางานอาชีพ
- 2.2.2 การคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ การแก้ปัญหาและการจัดการ โดยใช้หลักการและกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์
- 2.2.3 การดำรงชีวิตตามหลักศาสนา วัฒนธรรมและความเป็นพลเมืองที่เป็นแบบอย่างที่ดีและหลักการพัฒนาบุคลิกภาพและสุขอนามัย

2.3 ด้านความสามารถในการประยุกต์ใช้และความรับผิดชอบ

- 2.3.1 สื่อสารและประยุกต์ใช้ภาษาไทย ภาษาต่างประเทศและเทคโนโลยีสารสนเทศในชีวิตประจำวันและในงานอาชีพ
- 2.3.2 แก้ไขปัญหาและพัฒนางานอาชีพโดยใช้หลักการและกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ในงานอาชีพ
- 2.3.3 พัฒนาบุคลิกภาพสุขอนามัยและคุณลักษณะเหมาะสมกับการปฏิบัติงานอาชีพและการอยู่ร่วมกับผู้อื่น ปฏิบัติตนตามหลักศาสนา วัฒนธรรม ค่านิยม คุณธรรม จริยธรรมทางสังคม และสิทธิหน้าที่พลเมืองและเป็นแบบอย่างที่ดี

3. ด้านสมรรถนะวิชาชีพ

3.1 ด้านสมรรถนะวิชาชีพพื้นฐาน

3.1.1 ด้านความรู้

- 3.1.1.1 หลักการและเทคนิคด้านสุขภาวะ ความปลอดภัยและข้อกำหนดกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการงานอาชีพดิจิทัลกราฟิก
- 3.1.1.2 หลักการใช้ภาษาอังกฤษเทคนิคเฉพาะในโลกอาชีพดิจิทัลกราฟิก การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้และพัฒนางานอาชีพดิจิทัลกราฟิก
- 3.1.1.3 หลักการทั่วไป ทฤษฎี และเทคนิคเชิงลึกที่ครอบคลุมภายใต้ขอบเขตของงานอาชีพดิจิทัลกราฟิก
- 3.1.1.4 หลักการคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ วางแผนและแก้ไขปัญหาในงานอาชีพดิจิทัลกราฟิก

3.1.2 ด้านทักษะ

- 3.1.2.1 การสื่อสาร การใช้ภาษา การใช้คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่องานอาชีพดิจิทัลกราฟิก
- 3.1.2.2 รักษาสุขภาวะและความปลอดภัยตามระเบียบข้อบังคับในการปฏิบัติงานอาชีพดิจิทัลกราฟิก
- 3.1.2.3 เลือกประยุกต์ใช้วิธีการ การดูแลรักษา ครุภัณฑ์ เครื่องมือ วัสดุ อุปกรณ์ ในการปฏิบัติงานอาชีพดิจิทัลกราฟิก
- 3.1.2.4 คิดเชิงเหตุผล เชิงสร้างสรรค์ เชิงวิเคราะห์และการแก้ปัญหาในการปฏิบัติงานอาชีพดิจิทัลกราฟิก

3.1.3 ด้านความสามารถในการประยุกต์ใช้และความรับผิดชอบ

- 3.1.3.1 ปฏิบัติงานตามแบบแผนและปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของงานอาชีพดิจิทัลกราฟิกได้ตลอดเวลา
- 3.1.3.2 แก้ไขปัญหาและประเมินผลการปฏิบัติงานที่ซับซ้อนและเป็นนามธรรม
- 3.1.3.3 พัฒนานวัตกรรมตามสายงานอาชีพดิจิทัลกราฟิก

3.2 ด้านสมรรถนะวิชาชีพเฉพาะ

3.2.1 ด้านความรู้

- 3.2.1.1 หลักทฤษฎีและเทคนิคเชิงลึกภายใต้ขอบเขตของงานดิจิทัลกราฟิก
- 3.2.1.2 หลักการคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ วางแผนและแก้ไขปัญหาดิจิทัลกราฟิก
- 3.2.1.3 หลักการประสานงาน ประเมินผลการปฏิบัติงานและบริหารจัดการงานดิจิทัลกราฟิก
- 3.2.1.4 หลักการด้านความปลอดภัยและข้อกำหนดกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการงานดิจิทัลกราฟิก
- 3.2.1.5 หลักการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้และพัฒนางานอาชีพดิจิทัลกราฟิก

3.2.2 ด้านทักษะ

- 3.2.2.1 เลือกและประยุกต์ใช้วิธีการ เครื่องมือและวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงานดิจิทัลกราฟิก
- 3.2.2.2 คิดเชิงเหตุผล เชิงสร้างสรรค์ เชิงวิเคราะห์และการแก้ปัญหาในการปฏิบัติงานดิจิทัลกราฟิกที่ไม่อยู่ภายใต้การควบคุมในบางเรื่อง
- 3.2.2.3 วางแผน การบริหารจัดการ การประสานงานและการประเมินผลการปฏิบัติงานดิจิทัลกราฟิก
- 3.2.2.4 สร้างสรรค์ผลงานสื่อกราฟิกดิจิทัล พัฒนาการกราฟิกสิ่งพิมพ์ดิจิทัล พัฒนาการกราฟิกบรรจุภัณฑ์ เทคนิคการถ่ายภาพโฆษณา สร้างสรรค์สื่อดิจิทัลมัลติมีเดีย การสร้างภาพกราฟิก 3 มิติ การสร้างสรรค์งานการ์ตูนและแอนิเมชัน 2 มิติและ 3 มิติ การสร้างงานอินเทอร์เน็ตเพชบนหน้าเว็บ UI/UX Design ตามหลักการ และจุดประสงค์การทำงาน ขั้นตอนการทำงาน เทคนิควิธีการ
- 3.2.2.5 สุขภาวะและความปลอดภัยตามระเบียบข้อบังคับที่เชื่อมโยงกันในการปฏิบัติงานดิจิทัลกราฟิก

3.2.3 ด้านความสามารถในการประยุกต์ใช้และความรับผิดชอบ

- 3.2.3.1 วางแผน ประยุกต์ใช้เพื่อ ดำเนินงานตามหลักการและกระบวนการ โดยคำนึงถึงการบริหารงานคุณภาพ การอนุรักษ์พลังงาน ทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม หลักอาชีวอนามัยและความปลอดภัย และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับงานดิจิทัลกราฟิก
- 3.2.3.2 ปฏิบัติงานอาชีพเฉพาะ ตามหลักการและแบบแผนที่กำหนด โดยใช้/เลือกใช้/ปรับใช้กระบวนการปฏิบัติงานที่เหมาะสมกับงานดิจิทัลกราฟิก
- 3.2.3.3 ตัดสินใจ วางแผนและแก้ไขปัญหาที่ไม่คุ้นเคยหรือซับซ้อนและเป็นนามธรรมในงานดิจิทัลกราฟิกที่ไม่อยู่ภายใต้การควบคุมในบางเรื่อง
- 3.2.3.4 ประยุกต์ใช้ความรู้ ทักษะทางวิชาชีพ เทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสารในการแก้ปัญหาและการปฏิบัติงานดิจิทัลกราฟิก
- 3.2.3.5 บริหารจัดการ ประสานงานและประเมินผลการปฏิบัติงานดิจิทัลกราฟิก
- 3.2.3.6 สร้างสรรค์ผลงานดิจิทัลกราฟิกตามหลักการ และจุดประสงค์การทำงาน ขั้นตอนการทำงาน เทคนิควิธีการ หลักองค์ประกอบศิลป์ และมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ วางแผนและแก้ปัญหา พัฒนางานร่วมกันเป็นที่มาอย่างเป็นระบบ

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายปี ของผู้เรียนตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ประเภทวิชาศิลปกรรมและ
 เศรษฐกิจสร้างสรรค์ กลุ่มอาชีพศิลปะและการออกแบบ สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก ประกอบด้วย

ชั้นปีที่ 1

1. **ด้านคุณธรรม จริยธรรม คุณลักษณะที่พึงประสงค์และคุณลักษณะตามบรรทัดฐานที่ดีของสังคม**
 ได้แก่ ความเสียสละ ความซื่อสัตย์สุจริต ความกตัญญูกตเวที ความอดกลั้น การละเว้นสิ่งเสพติดและการพนัน
 การมีจิตสำนึกและเจตคติที่ดีต่อวิชาชีพและสังคม ภูมิใจและรักษาเอกลักษณ์ของชาติไทย เคารพกฎหมาย
 เคารพสิทธิของผู้อื่น ประพฤติปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ของตนเองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์
 ทรงเป็นประมุข มีจิตสาธารณะ และจิตสำนึกรักษ์สิ่งแวดล้อม ความมีวินัย ความรับผิดชอบ ความรักสามัคคี
 มีมนุษยสัมพันธ์ ความเชื่อมั่นในตนเอง สนใจใฝ่รู้ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ขยัน ประหยัด อดทน พึ่งตนเอง
 ต่อต้านความรุนแรงและการทุจริต ปฏิบัติตนและปฏิบัติงานโดยคำนึงถึงหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
 ความปลอดภัย อาชีวอนามัย การอนุรักษ์พลังงานและสิ่งแวดล้อม

2. **ด้านความรู้** มีความรู้ในหลักการและเทคนิคด้านสุขภาวะ ความปลอดภัยและข้อกำหนดกฎหมาย
 ที่เกี่ยวข้องกับการงานอาชีพดิจิทัลกราฟิกหลักการใช้ภาษาอังกฤษเทคนิคเฉพาะในโลกอาชีพดิจิทัลกราฟิก
 การใช้เทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้และพัฒนางานอาชีพดิจิทัลกราฟิกหลักการทั่วไป
 ทฤษฎี และเทคนิคเชิงลึกที่ครอบคลุมภายใต้ขอบเขตของงานอาชีพดิจิทัลกราฟิกหลักการคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ
 วางแผนและแก้ไขปัญหาในงานอาชีพดิจิทัลกราฟิก

3. **ด้านทักษะ** มีทักษะการสื่อสาร การใช้ภาษา การใช้คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ
 เพื่องานอาชีพดิจิทัลกราฟิก รักษาสุขภาวะและความปลอดภัยตามระเบียบข้อบังคับในการปฏิบัติงานอาชีพ
 ดิจิทัลกราฟิก การเลือกประยุกต์ใช้วิธีการ การดูแลรักษา ครุภัณฑ์ เครื่องมือ วัสดุ อุปกรณ์ ในการปฏิบัติงานอาชีพ
 ดิจิทัลกราฟิก การคิดเชิงเหตุผล เชิงสร้างสรรค์ เชิงวิเคราะห์และการแก้ปัญหาในการปฏิบัติงานอาชีพดิจิทัลกราฟิก

4. **ด้านความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้** สามารถปฏิบัติงานตามแบบแผนและปรับตัว
 ต่อการเปลี่ยนแปลงของงานอาชีพดิจิทัลกราฟิกได้ตลอดเวลาแก้ปัญหาและประเมินผลการปฏิบัติงานที่ซับซ้อน
 และเป็นนามธรรม พัฒนานวัตกรรมตามสายงานอาชีพดิจิทัลกราฟิก

ภาพความสำเร็จรายปีของโลกอาชีพ

สามารถปฏิบัติงานอาชีพดิจิทัลกราฟิก การเลือกประยุกต์ใช้วิธีการ การดูแลรักษา ครุภัณฑ์ เครื่องมือ
 วัสดุ อุปกรณ์ ในการปฏิบัติงานอาชีพดิจิทัลกราฟิก การคิดเชิงเหตุผล เชิงสร้างสรรค์ เชิงวิเคราะห์และ
 การแก้ปัญหาในการปฏิบัติงานอาชีพดิจิทัลกราฟิก ปฏิบัติงานตามแบบแผนและปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง
 ของงานอาชีพดิจิทัลกราฟิกได้ตลอดเวลาแก้ปัญหาและประเมินผลการปฏิบัติงานที่ซับซ้อนและเป็นนามธรรม
 พัฒนานวัตกรรมตามสายงานอาชีพดิจิทัลกราฟิก เชื่อมโยงกับมาตรฐานอาชีพของสถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ :
 อาชีพธุรกิจภาพถ่าย อาชีพผู้ปฏิบัติงานออกแบบกราฟิกบรรจุกุภัณฑ์ อาชีพนัก Concept/Visual Artis
 ระดับ 4 และ 5

ชั้นปีที่ 2

1. **ด้านคุณธรรม จริยธรรม คุณลักษณะที่พึงประสงค์ คุณลักษณะตามบรรทัดฐานที่ดีของสังคม**
และลักษณะบุคคล ได้แก่ ความเสียสละ ความซื่อสัตย์สุจริต ความกตัญญูกตเวที ความอดกลั้น การละเว้น
 สิ่งเสพติดและการพนัน การมีจิตสำนึกและเจตคติที่ดีต่อวิชาชีพและสังคม ภูมิใจและรักษาเอกลักษณ์ของชาติไทย
 เคารพกฎหมาย เคารพสิทธิของผู้อื่น ประพฤติปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ของตนเองตามระบอบประชาธิปไตย

อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีจิตสาธารณะ และจิตสำนึกรักษ์สิ่งแวดล้อม ความมีวินัย ความรับผิดชอบ ความรักสามัคคี มีมนุษยสัมพันธ์ ความเชื่อมั่นในตนเอง สนใจใฝ่รู้ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ชยัน ประหยัด อดทน พึ่งตนเอง ต่อต้านความรุนแรงและการทุจริต ปฏิบัติตนและปฏิบัติงานโดยคำนึงถึงหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ความปลอดภัย อาชีวอนามัย การอนุรักษ์พลังงานและสิ่งแวดล้อม

2. ด้านความรู้ มีความรู้หลักทฤษฎีและเทคนิคเชิงลึกภายใต้ขอบเขตของงานดิจิทัลกราฟิก หลักการคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ วางแผนและแก้ไขปัญหาดิจิทัลกราฟิก หลักการประสานงาน ประเมินผลการปฏิบัติงาน และบริหารจัดการงานดิจิทัลกราฟิก หลักการด้านความปลอดภัยและข้อกำหนดกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับงานดิจิทัลกราฟิก หลักการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้และพัฒนางานอาชีพดิจิทัลกราฟิก

3. ด้านทักษะ มีทักษะการเลือกและประยุกต์ใช้วิธีการ เครื่องมือและวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงานดิจิทัลกราฟิก การคิดเชิงเหตุผล เชิงสร้างสรรค์ เชิงวิเคราะห์ และการแก้ปัญหาในการปฏิบัติงานดิจิทัลกราฟิก ที่ไม่อยู่ภายใต้การควบคุมในบางเรื่อง การวางแผน การบริหารจัดการ การประสานงานและการประเมินผล การปฏิบัติงานดิจิทัลกราฟิก การสร้างสรรค์ผลงานดิจิทัลกราฟิก ตามหลักการ และจุดประสงค์การทำงาน ขั้นตอนการทำงาน เทคนิควิธีการสุขภาวะและความปลอดภัยตามระเบียบข้อบังคับที่เชื่อมโยงกันในการปฏิบัติงานดิจิทัลกราฟิก

4. ด้านความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้ สามารถวางแผน ประยุกต์ใช้เพื่อดำเนินงานตามหลักการและกระบวนการ โดยคำนึงถึงการบริหารงานคุณภาพ การอนุรักษ์พลังงาน ทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม หลักอาชีวอนามัยและความปลอดภัย และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับงานดิจิทัลกราฟิก ปฏิบัติงานอาชีพเฉพาะตามหลักการและแบบแผนที่กำหนด โดยใช้/เลือกใช้/ปรับใช้ กระบวนการปฏิบัติงานที่เหมาะสมกับงานดิจิทัลกราฟิก ตัดสินใจ วางแผน และแก้ไขปัญหาที่ไม่คุ้นเคยหรือซับซ้อนและเป็นนามธรรมในงานดิจิทัลกราฟิกที่ไม่อยู่ภายใต้การควบคุมในบางเรื่อง ประยุกต์ใช้ความรู้ ทักษะทางวิชาชีพ เทคโนโลยี สารสนเทศ และการสื่อสารในการแก้ปัญหาและการปฏิบัติงานดิจิทัลกราฟิก บริหารจัดการ ประสานงาน และประเมินผลการปฏิบัติงานดิจิทัลกราฟิกด้วยตนเอง สร้างสรรค์ผลงานดิจิทัลกราฟิก ตามหลักการ และจุดประสงค์การทำงาน ขั้นตอนการทำงาน เทคนิควิธีการ หลักองค์ประกอบศิลป์ และมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ วางแผนและแก้ปัญหา พัฒนา งานร่วมกันเป็นที่มาอย่างเป็นระบบ

ภาพความสำเร็จรายปีของโลกอาชีพ

สามารถปฏิบัติงานดิจิทัลกราฟิก ที่ไม่อยู่ภายใต้การควบคุมในบางเรื่อง การวางแผน การบริหารจัดการ การประสานงานและการประเมินผลการปฏิบัติงานดิจิทัลกราฟิก การสร้างสรรค์ผลงานดิจิทัลกราฟิกตามหลักการ และจุดประสงค์การทำงาน ขั้นตอนการทำงาน เทคนิควิธีการและความปลอดภัยตามระเบียบข้อบังคับที่เชื่อมโยงกันในการปฏิบัติงานดิจิทัลกราฟิก วางแผน ประยุกต์ใช้เพื่อดำเนินงานตามหลักการและกระบวนการ โดยคำนึงถึงการบริหารงานคุณภาพ และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับงานดิจิทัลกราฟิก ปฏิบัติงานอาชีพเฉพาะ ตามหลักการและแบบแผนที่กำหนด กระบวนการปฏิบัติงานที่เหมาะสมกับงานดิจิทัลกราฟิก ตัดสินใจ วางแผน และแก้ไขปัญหาที่ซับซ้อนและเป็นนามธรรมในงานดิจิทัลกราฟิกที่ไม่อยู่ภายใต้การควบคุมในบางเรื่อง ประยุกต์ใช้ความรู้ ทักษะทางวิชาชีพในการแก้ปัญหาและการปฏิบัติงานดิจิทัลกราฟิก บริหารจัดการ ประสานงานและประเมินผล การปฏิบัติงานดิจิทัลกราฟิกด้วยตนเอง สร้างสรรค์ผลงานดิจิทัลกราฟิกตามหลักการ และจุดประสงค์การทำงาน ขั้นตอนการทำงาน เทคนิควิธีการ หลักองค์ประกอบศิลป์ และมีความคิด ริเริ่มสร้างสรรค์ วางแผน และแก้ปัญหา พัฒนา งานร่วมกันเป็นที่มาอย่างเป็นระบบ เชื่อมโยงกับมาตรฐานอาชีพของสถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ กรมพัฒนาฝีมือแรงงาน : อาชีพนักออกแบบศิลปะเกม (สร้างสรรค์ภาพ 2 มิติ) ระดับ 4 เชื่อมโยงกับมาตรฐานอาชีพของกรมพัฒนาฝีมือแรงงาน : อาชีพนักออกแบบแอนิเมชันสามมิติ ระดับ 3

จุดประสงค์สาขาวิชา

1. เพื่อให้มีความเข้าใจและสามารถประยุกต์ใช้หลักการบริหารและจัดการวิชาชีพ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และหลักการทำงานอาชีพดิจิทัลกราฟิกสัมพันธ์เกี่ยวกับการพัฒนาวิชาชีพดิจิทัลกราฟิกให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงและความก้าวหน้าของเศรษฐกิจ สังคมและเทคโนโลยี
2. เพื่อให้มีความเข้าใจในหลักการและกระบวนการทำงานในกลุ่มงานพื้นฐานด้านศิลปะและการออกแบบ
3. เพื่อให้สามารถปฏิบัติงานวิเคราะห์ แก้ปัญหา สร้างสรรค์และนำเทคโนโลยีมาใช้ในการพัฒนางานศิลปะและการออกแบบ สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิกในการพัฒนาตนเองและวิชาชีพ
4. เพื่อให้สามารถปฏิบัติงานศิลปะและการออกแบบ นักออกแบบกราฟิก นักอิเล็คทรอนิกส์ นักออกแบบเว็บ นักสื่อดิจิทัล นักบริหารโฆษณาดิจิทัล ดิจิทัลแอนิเมเตอร์ ผู้จัดการโปรเจกต์ดิจิทัล คอนเทนต์ครีเอเตอร์ อาจารย์หรือผู้สอน ราชการในสาขาที่เกี่ยวข้อง ในสถานประกอบการและประกอบอาชีพอิสระ รวมทั้งการใช้ความรู้ และทักษะเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อในระดับสูงขึ้นได้
5. เพื่อให้สามารถปฏิบัติงานและดำรงชีวิตโดยประยุกต์ใช้หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง หลักการใช้พลังงานและทรัพยากรอย่างคุ้มค่า คำนึงถึงความปลอดภัยต่อตนเอง ผู้อื่นและการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม
6. เพื่อให้มีเจตคติที่ดีต่องานอาชีพ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ซื่อสัตย์สุจริต มีระเบียบวินัย มีความรับผิดชอบ ต่อสังคม สิ่งแวดล้อม ต่อต้านความรุนแรงและสารเสพติด
7. เพื่อให้สามารถประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะด้านภาษาและการสื่อสาร ทักษะการคิดและการแก้ปัญหา ทักษะทางสังคมและการดำรงชีวิตในการพัฒนาตนเองและวิชาชีพ
8. เพื่อให้สามารถประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะทางเทคโนโลยีด้านศิลปะและการออกแบบ สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิกในการพัฒนาตนเองและวิชาชีพ

โครงสร้าง
หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2567
ประเภทวิชาศิลปกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์
กลุ่มอาชีพศิลปะและการออกแบบ
สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก

ผู้สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ประเภทวิชาศิลปกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กลุ่มอาชีพศิลปะและการออกแบบ สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก จะต้องศึกษารายวิชาจากหมวดวิชาต่างๆ รวมไม่น้อยกว่า 80 หน่วยกิต และเข้าร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตร ดังโครงสร้างต่อไปนี้

1. หมวดวิชาสมรรถนะแกนกลาง	ไม่น้อยกว่า	15 หน่วยกิต
1.1 กลุ่มสมรรถนะภาษาและการสื่อสาร	ไม่น้อยกว่า	6 หน่วยกิต
1.2 กลุ่มสมรรถนะการคิดและการแก้ปัญหา	ไม่น้อยกว่า	6 หน่วยกิต
1.3 กลุ่มสมรรถนะทางสังคมและการดำรงชีวิต	ไม่น้อยกว่า	3 หน่วยกิต
2. หมวดวิชาสมรรถนะวิชาชีพ	ไม่น้อยกว่า	60 หน่วยกิต
2.1 กลุ่มสมรรถนะวิชาชีพพื้นฐาน	ไม่น้อยกว่า	22 หน่วยกิต
2.2 กลุ่มสมรรถนะวิชาชีพเฉพาะ	ไม่น้อยกว่า	38 หน่วยกิต
3. หมวดวิชาเลือกเสรี	ไม่น้อยกว่า	5 หน่วยกิต
4. กิจกรรมเสริมหลักสูตร (2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์หรือไม่น้อยกว่า 30 ชั่วโมงต่อภาคเรียน)		
รวม	ไม่น้อยกว่า	80 หน่วยกิต

โครงสร้างนี้สำหรับผู้สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ในประเภทวิชาศิลปกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กลุ่มอาชีพศิลปะและการออกแบบ สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก หรือเทียบเท่าสาขาวิชาในกลุ่มอาชีพ

ผู้ที่สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ประเภทวิชาศิลปกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กลุ่มอาชีพศิลปะและการออกแบบ กลุ่มอาชีพทัศนศิลป์ กลุ่มอาชีพอัญมณี เครื่องประดับ และโลหะมีค่า และกลุ่มอาชีพเครื่องหนัง ไม่ต้องเรียนรายวิชาปรับพื้นฐานวิชาชีพ

สำหรับผู้สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ประเภทวิชา กลุ่มอาชีพ หรือสาขาวิชาอื่น หรือมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.6) หรือเทียบเท่า ที่ไม่มีพื้นฐานวิชาชีพ ต้องเรียนรายวิชาปรับพื้นฐานวิชาชีพ รวม 9 หน่วยกิต ต่อไปนี้

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
31600-0001	ความรู้เกี่ยวกับศิลปกรรม Introduction In Art	2-2-3
31600-0002	การวาดเขียน Drawing	2-2-3
31600-0003	องค์ประกอบศิลป์ Composition of Art	2-2-3

1. หมวดวิชาสมรรถนะแกนกลาง

ไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต

1.1 กลุ่มสมรรถนะภาษาและการสื่อสาร (ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต)

ให้เรียนรายวิชาภาษาไทย อย่างน้อย 1 รายวิชา และรายวิชาภาษาต่างประเทศ อย่างน้อย 1 รายวิชา ที่สอดคล้องกับการปฏิบัติงานของกลุ่มอาชีพที่เรียนจนครบหน่วยกิตที่กำหนด

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
30000-1101	ทักษะภาษาไทยเพื่อการสื่อสารในงานอาชีพ Thai Language Skills for Career Communication	1-2-2
30000-1102	ทักษะการเขียนและการพูดภาษาไทยในงานอาชีพ Occupational Thai Writing and Speaking Skills	1-2-2
30000-1103	ทักษะภาษาไทยเพื่อการนำเสนอเชิงวิชาชีพ Thai for Occupational Presentation	1-2-2
30000-1104	ทักษะภาษาไทยเชิงสร้างสรรค์ Creative Thai Language Skills	1-2-2
30000-1201	ภาษาอังกฤษสำหรับงานอาชีพ English for Career	1-2-2
30000-1202	การเขียนและการนำเสนอโครงการงานภาษาอังกฤษ Writing and Presenting English Project Work	0-2-1
30000-1203	ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีอุตสาหกรรม English for Industrial Technology	0-2-1
30000-1204	ภาษาอังกฤษสำหรับอุตสาหกรรมอิเล็กทรอนิกส์ English for Electronic Industry	0-2-1
30000-1205	ภาษาอังกฤษสำหรับช่างเทคนิคการทอนิกส์ English for Mechatronics Technician	0-2-1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
30000-1206	ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล English for Digital Business Technology	0-2-1
30000-1207	ภาษาอังกฤษสำหรับงานโรงแรม English Communicative for Hotel	1-2-2
30000-1208	ภาษาอังกฤษสำหรับงานการค้าระหว่างประเทศ English for International Trades	0-2-1
30000-1209	ภาษาอังกฤษสำหรับเกษตรและประมง English for Agriculture and Fishery	0-2-1
30000-1210	ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีอุตสาหกรรมเกษตร English for Agro-Industrial Technology	1-2-2
30000-1211	ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีและนวัตกรรมเกษตร English for Agricultural Technology and Innovation	1-2-2
30000-1212	ภาษาอังกฤษสำหรับงานอุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ English for Digital Information Technology Industry	0-2-1
30000-1213	ภาษาอังกฤษสำหรับงานอุตสาหกรรมบันเทิงและดนตรี English for the Entertainment Industry	0-2-1
30000-1214	ภาษาอังกฤษสำหรับงานบริการอาหารและเครื่องดื่ม English for Food and Beverage Services	0-2-1
30000-1215	ภาษาอังกฤษสำหรับการปฏิบัติงานครัวอาหารไทย English for Thai Cuisine	0-2-1
30000-1216	ภาษาอังกฤษทางทะเล 1 Maritime English 1	2-2-3
30000-1217	ภาษาอังกฤษทางทะเล 2 Maritime English 2	2-2-3
30000-1218	ภาษาอังกฤษสำหรับงานนาฬิกา English for Watch Career	0-2-1
30000-1219	ภาษาอังกฤษสำหรับกิจการการบิน English for Aviation	0-2-1
30000-1220	ภาษาและวัฒนธรรมจีน Chinese Language and Culture	0-2-1
30000-1221	การสนทนาภาษาจีนสำหรับการทำงาน Chinese Conversation for Work	0-2-1
30000-1222	ภาษาจีนสำหรับอุตสาหกรรม Chinese for Industry	0-2-1
30000-1223	ภาษาจีนสำหรับธุรกิจ Chinese for Business	0-2-1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
30000-1224	ภาษาจีนสำหรับธุรกิจการท่องเที่ยว Chinese for Tourism Business	0-2-1
30000-1225	ภาษาและวัฒนธรรมญี่ปุ่น Japanese Language and Culture	0-2-1
30000-1226	สื่อสารภาษาญี่ปุ่นในการทำงาน Japanese Communication for Work	0-2-1
30000-1227	ภาษาและวัฒนธรรมเกาหลี Korean Language and Culture	0-2-1
30000-1228	สื่อสารภาษาเกาหลีในการทำงาน Korean Communication for Work	0-2-1
30000-1229	ภาษาและวัฒนธรรมเวียดนาม Vietnamese Language and Culture	0-2-1
30000-1230	สื่อสารภาษาเวียดนามในการทำงาน Vietnamese Communication for Work	0-2-1
30000-1231	ภาษาและวัฒนธรรมอินโดนีเซีย Indonesian Language and Culture	0-2-1
30000-1232	สื่อสารภาษาอินโดนีเซียในการทำงาน Indonesian Communication for Work	0-2-1
30000-1233	ภาษาและวัฒนธรรมมาเลเซีย Malaysian Language and Culture	0-2-1
30000-1234	สื่อสารภาษามาเลเซียในการทำงาน Bahasa Malaysia Communication for Work	0-2-1
30000-1235	ภาษาและวัฒนธรรมพม่า Burmese Language and Culture	0-2-1
30000-1236	สื่อสารภาษาพม่าเพื่อการทำงาน Burmese Communication for Work	0-2-1
30000-1237	ภาษาและวัฒนธรรมเขมร Khmer Language and Culture	0-2-1
30000-1238	สื่อสารภาษาเขมรเพื่อการทำงาน Khmer Communication for Work	0-2-1
30000-1239	ภาษาและวัฒนธรรมลาว Laotian Language and Culture	0-2-1
30000-1240	สื่อสารภาษาลาวเพื่อการทำงาน Laotian Communication for Work	0-2-1
30000-1241	ภาษาและวัฒนธรรมฟิลิปปินส์ Filipino Language and Culture	0-2-1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
30000-1242	สื่อสารภาษาฟิลิปปินส์เพื่อการทำงาน Filipino Communication for Work	0-2-1
30000-1243	ภาษาและวัฒนธรรมรัสเซีย Russian Language and Culture	0-2-1
30000-1244	สื่อสารภาษารัสเซียเพื่อการทำงาน Russian Communication for Work	0-2-1
30000-1245	ภาษาและวัฒนธรรมเยอรมัน German Language and Culture	0-2-1
30000-1246	สื่อสารภาษาเยอรมันเพื่อการทำงาน German Communication for Work	0-2-1
30000-1247	ภาษาและวัฒนธรรมฝรั่งเศส French Language and Culture	0-2-1
30000-1248	สื่อสารภาษาฝรั่งเศสเพื่อการทำงาน French Communication for Work	0-2-1
30000*1101ถึง30000*1199 และ30000*1201ถึง30000*1299	รายชื่อวิชาที่ สถาบันการอาชีวศึกษาหรือสถานศึกษาพัฒนา เพิ่มเติมตามความ ต้องการของสถานประกอบการหรือตามยุทธศาสตร์ของภูมิภาค	*-*-*

1.2 กลุ่มสมรรถนะการคิดและการแก้ปัญหา (ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต)

ให้เลือกเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์ อย่างน้อย 1 รายวิชา และรายวิชาคณิตศาสตร์ อย่างน้อย 1 รายวิชา
ที่สอดคล้องกับการปฏิบัติงานของกลุ่มอาชีพที่เรียนจนครบหน่วยกิตที่กำหนด

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
30000-1301	วิทยาศาสตร์งานอาชีพธุรกิจและบริการ Science for Business and Services Careers	2-2-3
30000-1302	วิทยาศาสตร์งานอาชีพไฟฟ้า อิเล็กทรอนิกส์ และสื่อสาร Science for Electrical Electronics and Communications Careers	2-2-3
30000-1303	วิทยาศาสตร์งานอาชีพเมคคาทรอนิกส์ หุ่นยนต์ และระบบอัตโนมัติ Science for Mechatronics Robotic and Automation Careers	2-2-3
30000-1304	วิทยาศาสตร์งานอาชีพประมงและเกษตรกรรม Science for Fisheries and Agriculture Careers	2-2-3
30000-1305	วิทยาศาสตร์งานอาชีพเครื่องกลและการผลิต Science for Mechanical and Production Careers	2-2-3
30000-1306	วิทยาศาสตร์งานอาชีพก่อสร้างโยธา และสถาปัตยกรรม Science for Construction Civil and Architectural Careers	2-2-3
30000-1307	วิทยาศาสตร์งานอาชีพอุตสาหกรรมยาง Science for Rubber Industrial Careers	2-2-3

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
30000-1308	วิทยาศาสตร์งานอาชีพอุตสาหกรรมสิ่งทอ Science for Textile Industrial Careers	2-2-3
30000-1309	วิทยาศาสตร์งานอาชีพศิลปกรรมและศิลปะสร้างสรรค์ Science for Fine Arts and Creative Arts Careers	2-2-3
30000-1310	วิทยาศาสตร์งานอาชีพอุตสาหกรรมเครื่องประดับและอัญมณี Science for Jewelry and Gem Industrial Careers	2-2-3
30000-1311	วิทยาศาสตร์งานอาชีพอุตสาหกรรมอาหารและโภชนาการ Science for Food and Nutrition Industrial Careers	2-2-3
30000-1312	วิทยาศาสตร์เทคโนโลยีการเดินเรือ Science for Navigation Technology	2-2-3
30000-1313	วิทยาศาสตร์เทคโนโลยีไฟฟ้าในเรือ Science for Electrical Shipboard technology	2-2-3
30000-1314	ฟิสิกส์เพื่อการบิน Physics for Aviation	2-2-3
30000-1315	การวิจัยเบื้องต้นเพื่องานอาชีพ Introduction to Career Research	2-2-3
30000-1316	เทคโนโลยีการจัดการพลังงานและสิ่งแวดล้อม Energy and Environmental Management Technology	2-2-3
30000-1317	อากาศพลศาสตร์พื้นฐาน Basic Aerodynamics	3-0-3
30000-1401	คณิตศาสตร์และสถิติเพื่องานอาชีพ Mathematics and Statistics for Careers	3-0-3
30000-1402	คณิตศาสตร์เพื่อพัฒนาทักษะการคิด Mathematics for Thinking Skills Development	3-0-3
30000-1403	สถิติการทดลองและการวางแผน Statistics and Experimental Design	3-0-3
30000-1404	แคลคูลัส 1 Calculus 1	3-0-3
30000-1405	แคลคูลัส 2 Calculus 2	3-0-3
30000-1406	แคลคูลัส 3 Calculus 3	3-0-3
30000-1407	คณิตศาสตร์อุตสาหกรรม Industrial Mathematics	3-0-3
30000-1408	คณิตศาสตร์ธุรกิจและบริการ Mathematics for Business and Service	3-0-3

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
30000-1409	คณิตศาสตร์เกษตรกรรม Agricultural Mathematics	3-0-3
30000-1410	คณิตศาสตร์เพื่อการเดินเรือ 1 Mathematic for Navigation 1	2-2-3
30000-1411	คณิตศาสตร์เพื่อการเดินเรือ 2 Mathematic for Navigation 2	2-2-3
30000-1412	คณิตศาสตร์เพื่อการบิน Mathematics for Aviation	3-0-3
30000*1301ถึง30000*1399 และ30000*1401ถึง30000*1499 รายวิชาที่ สถาบันการอาชีวศึกษาหรือสถานศึกษาพัฒนา เพิ่มเติมตามความ ต้องการของสถานประกอบการหรือตามยุทธศาสตร์ของภูมิภาค		*-*-*

1.3 กลุ่มสมรรถนะทางสังคมและการดำรงชีวิต (ไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต)

ให้เลือกเรียนรายวิชาสังคมศาสตร์ อย่างน้อย 1 รายวิชา และรายวิชามนุษย์ศาสตร์ อย่างน้อย 1 รายวิชา ที่สอดคล้องกับการปฏิบัติงานของกลุ่มอาชีพที่เรียนจนครบหน่วยกิตที่กำหนด

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
30000-1501	สังคมไทยในยุคดิจิทัล Thai Society in the Digital Era	1-2-2
30000-1502	การพัฒนาท้องถิ่น Local Development	1-2-2
30000-1503	หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อการดำเนินชีวิต Sufficiency Economic Philosophy for Life Style	1-0-1
30000-1601	การพัฒนาสุขภาพ Health Improvement	2-0-2
30000-1602	ทักษะแห่งความสุข Happiness Skill	2-0-2
30000-1603	ลีลาศเพื่อพัฒนาสุขภาพและบุคลิกภาพ Social Dance for Health and Personality Development	0-2-1
30000-1604	นันทนาการเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต Recreation for Life Quality Development	0-2-1
30000-1605	การจัดการกีฬาและการออกกำลังกายเพื่ออาชีพ Sport Management and Exercise for Career	0-2-1
30000-1606	ภาวะผู้นำและการทำงานเป็นทีม Leadership and Teamwork	2-0-2
30000-1607	ข้อจำกัดของธรรมชาติมนุษย์ Human Factors	3-0-3

30000*1501ถึง30000*1599 และ30000*1601ถึง30000*1699 รายวิชาที่ *_*_*
 สถาบันการอาชีวศึกษาหรือสถานศึกษาพัฒนา เพิ่มเติมตามความ
 ต้องการของสถานประกอบการหรือตามยุทธศาสตร์ของภูมิภาค

2. หมวดวิชาสมรรถนะวิชาชีพ ไม่น้อยกว่า 60 หน่วยกิต

2.1 กลุ่มสมรรถนะวิชาชีพพื้นฐาน (ไม่น้อยกว่า 22 หน่วยกิต)

ให้เรียนรายวิชาต่อไปนี้ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะในการปฏิบัติงานของกลุ่มอาชีพ หลักการบริหาร และจัดการวิชาชีพ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และหลักการทำงานอาชีพที่สัมพันธ์เกี่ยวข้อง รวมทั้งการใช้เป็นพื้นฐานในการศึกษารายวิชากลุ่มสมรรถนะวิชาชีพเฉพาะ ตามหน่วยกิตที่กำหนด

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
30001-1001	การเป็นผู้ประกอบการ Entrepreneurship	2-2-3
30001-1002	องค์การและการบริหารงานคุณภาพ Organization and Quality Administration	3-0-3
30001-1003	การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในอาชีพ Application of Digital Literacy for Career	2-2-3
31600-1001	กฎหมายในงานอาชีพศิลปะและการออกแบบ Law in Art and Design Professions	1-0-1
31600-1005	แนวคิดและการสร้างสรรค์ศิลปกรรม Conceptual and Creative in Art	2-2-3
31600-1006	ศิลปะและวัฒนธรรมร่วมสมัย Contemporary Art and Culture	2-2-3
31600-1007	การเขียนแบบ Orthographic Drawing	2-2-3
31600-1008	เทคนิคการใช้สีเพื่องานศิลปะและการออกแบบ Aided Colors Technical in Art and Design	2-2-3

2.2 กลุ่มสมรรถนะวิชาชีพเฉพาะ (ไม่น้อยกว่า 38 หน่วยกิต)

ให้เลือกเรียนรายวิชา เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะในการประกอบอาชีพตามสาขาอาชีพ ที่สอดคล้องกับความต้องการของสถานประกอบการ จนครบหน่วยกิตที่กำหนด ต่อไปนี้

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
31608-2001	การออกแบบกราฟิกดิจิทัล Digital Graphic Design	2-3-3
31608-2002	การถ่ายภาพดิจิทัล Digital Photography	2-3-3
31608-2003	วิดีโอคอนเทนต์ Video Content	2-3-3

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
31608-2004	การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ 2D Animation	2-3-3
31608-2005	การสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ 3D Animation	2-3-3
31608-2006	การออกแบบเขียนแบบดิจิทัล Digital Drawing	2-3-3
31608-2007	การออกแบบสิ่งพิมพ์ดิจิทัล Digital Advertising Design	2-3-3
31608-2008	การผลิตสื่อดิจิทัลมาร์เก็ตติ้ง Digital Marketing Production	2-3-3
31608-2009	การพัฒนากرافิกบรรจุภัณฑ์ Graphic Packaging Development	2-3-3
31608-2010	การสร้างสื่ออินโฟกราฟิก Info Graphic Media Production	2-3-3
31608-2011	การออกแบบกราฟิกอัตลักษณ์ CI Branding	2-3-3
31608-2012	ดิจิทัลเพ้นท์ Digital Paint	2-3-3
31608-2013	การสร้างภาพประกอบ Illustrate	2-3-3
31608-2014	ดิจิทัลคอมมิค Digital Comic	2-3-3
31608-2015	คอนเซปอาร์ต Concept Art	2-3-3
31608-2016	การผลิตมัลติมีเดียโฆษณา Multimedia Advertising	2-3-3
31608-2017	มัลติมีเดียอินเทอร์แอกทีฟ Interactive Multimedia	2-3-3
31608-2018	การผลิตสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริง Augmented Reality	2-3-3
31608-2019	การผลิตดิจิทัลเกม Game Digital Design	2-3-3
31608-2020	คาแรคเตอร์ดีไซน์ Character Design for Animation	2-3-3
31608-2021	การผลิตงานสต๊อปโมชัน Stop Motion Production	2-3-3

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
31608-2022	การผลิตแอนิเมชัน 2 มิติ 2D Animation Production	2-3-3
31608-2023	การผลิตแอนิเมชัน 3 มิติ 3D Animation Production	2-3-3
31608-2024	คอมโพสิตสำหรับแอนิเมชัน Animation Compositing	2-3-3
31608-2025	คาแรคเตอร์เอฟเฟค Character Effect	2-3-3
31608-2026	กระบวนการคิดเชิงออกแบบ Design Thinking	2-2-3
31608-2027	การสร้างโมเดล 3 มิติ 3D Modeling	2-3-3
31608-2028	การออกแบบยูสเซอร์อินเตอร์เฟซ User Interface Design	2-2-3
31608-2029	การนำเสนอแนวความคิดศิลปกรรม Presentation of Art Concepts	2-2-3
31608-2030	วิช่วลเอฟเฟค Visual Effect	2-3-3
31608-2031	การออกแบบเสียงดิจิทัล Sound Design for Digital Art	2-3-3
31608-2032	ดิจิทัลพอร์ตโฟลิโอ Digital Accountability Portfolio	2-3-3
31608-2033	โครงการด้านดิจิทัลกราฟิก Digital Graphics Project	0-12-4
31608-2034	โครงการด้านดิจิทัลกราฟิก 1 Digital Graphics Project 1	0-6-2
31608-2035	โครงการด้านดิจิทัลกราฟิก 2 Digital Graphics Project 2	0-6-2
31608*2001 ถึง 31608*2099 รายวิชาที่สถาบันการอาชีวศึกษาหรือสถานศึกษา พัฒนาเพิ่มเติมตามความต้องการของสถานประกอบการ หรือตามยุทธศาสตร์ของภูมิภาค		*-*-*

3. หมวดวิชาเลือกเสรี

ไม่น้อยกว่า 5 หน่วยกิต

ให้เลือกเรียนรายวิชาจากหมวดวิชาที่เปิดสอนในหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2567
ทุกประเภทวิชาและสาขาวิชา

4. กิจกรรมเสริมหลักสูตร (2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์หรือไม่น้อยกว่า 30 ชั่วโมงต่อภาคเรียน)

ให้จัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร ภาคเรียนที่ 1 ให้เรียน รายวิชา 30000-2001 และเลือกเรียนรายวิชา กิจกรรมเสริมหลักสูตรอื่นให้ครบทุกภาคเรียน

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
30000-2001	กิจกรรมเสริมสร้างสุจริต จิตอาสา Strengthen Honesty and Volunteerism	0-2-0
30000-2002	กิจกรรมองค์การวิชาชีพ 1 Vocational Organization Activity 1	0-2-0
30000-2003	กิจกรรมองค์การวิชาชีพ 2 Vocational Organization Activity 2	0-2-0
30000-2004	กิจกรรมองค์การวิชาชีพ 3 Vocational Organization Activity 3	0-2-0
30000-2005	กิจกรรมในสถานประกอบการ 1 Workplace Activity 1	0-2-0
30000-2006	กิจกรรมในสถานประกอบการ 2 Workplace Activity 2	0-2-0
30000-2007	กิจกรรมในสถานประกอบการ 3 Workplace Activity 3	0-2-0
30000-2008	กิจกรรมเสริมสร้างผู้เรียนตามอัธยาศัย 1 Recreational Activity for Learners Development 1	0-2-0
30000-2009	กิจกรรมเสริมสร้างผู้เรียนตามอัธยาศัย 2 Recreational Activity for Learners Development 2	0-2-0
30000-2010	กิจกรรมเสริมสร้างผู้เรียนตามอัธยาศัย 3 Recreational Activity for Learners Development 3	0-2-0
30000*20XX	กิจกรรมนักศึกษาวิชาทหาร/กิจกรรมที่สถานศึกษาจัด Thai Reserve Officer Training Corps Student/College Activities	0-2-0
30000*2001 ถึง 30000*2099	รายวิชาที่สถาบันการอาชีวศึกษาหรือสถานศึกษาพัฒนา เพิ่มเติมตามความต้องการของสถานประกอบการ หรือตามยุทธศาสตร์ของภูมิภาค	*-**-*

คำอธิบายรายวิชา
หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2567
ประเภทวิชาศิลปกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์
กลุ่มอาชีพศิลปะและการออกแบบ
สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก

รายวิชาปรับพื้นฐาน

31600-0001	ความรู้เกี่ยวกับศิลปกรรม Introduction In Art	2-2-3
31600-0002	การวาดเขียน Drawing	2-2-3
31600-0003	องค์ประกอบศิลป์ Composition of Art	2-2-3

รายวิชาปรับปรุงพื้นฐาน

31600-0001

ความรู้เกี่ยวกับศิลปกรรม
Introduction In Art

2-2-3

อ้างอิงมาตรฐาน

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

สร้างงานเกี่ยวกับศิลปกรรม ศิลปะร่วมสมัย ศิลปะไทย และนำเสนองานศิลปกรรม

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจในรูปแบบ ประเภท ต้นกำเนิด คุณค่าและความงามของงานศิลปะความสัมพันธ์ ระหว่างศิลปะกับธรรมชาติ วัฒนธรรม ชีวิตประจำวัน กลุ่มลัทธิทางศิลปะ ลักษณะของ ศิลปะร่วมสมัย และศิลปะไทย
2. มีทักษะในการสร้างงานเกี่ยวกับศิลปกรรม ศิลปะร่วมสมัย ศิลปะไทย และนำเสนองานศิลปกรรม
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีต่อการศึกษาเรียนรู้ ปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ มุ่งมั่นสนใจใฝ่รู้ มีความคิดสร้างสรรค์
4. ประยุกต์ใช้ลักษณะของงานศิลปะร่วมสมัย ศิลปะไทย และนำเสนองานศิลปกรรม

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับ คุณค่าและความงามของงานศิลปะความสัมพันธ์ ลักษณะของศิลปะร่วมสมัย และศิลปะไทย
2. สร้างงานศิลปกรรมตามลักษณะของศิลปะร่วมสมัย และศิลปะไทย
3. นำเสนอผลงานที่บ่งบอกถึง รูปแบบ ประเภทคุณค่าและความงามของงานศิลปะ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับ หลักการ รูปแบบ ประเภท ต้นกำเนิด คุณค่าและความงามของงานศิลปะ ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับธรรมชาติ วัฒนธรรม ชีวิตประจำวัน กลุ่มลัทธิทางศิลปะ ลักษณะของศิลปะร่วมสมัย และศิลปะไทย หลักการสร้างงานศิลปกรรม และนำเสนอเกี่ยวกับรูปแบบ ประเภทคุณค่า และความงามของงานศิลปะ

31600-0002

การวาดเขียน

2-2-3

Drawing

อ้างอิงมาตรฐาน**ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา**

จัดภาพ ขนาดสัดส่วน โครงสร้าง การร่างภาพ การแรเงา การเน้นน้ำหนัก และรายละเอียดให้มีลักษณะคล้ายแบบ

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. รู้และเข้าใจเกี่ยวกับเข้าใจคุณสมบัติ วิธีการเก็บรักษาเครื่องมือ วัสดุ อุปกรณ์การวาดเขียนขั้นตอนกระบวนการวาดเขียน
2. มีทักษะในการจัดภาพ ขนาดสัดส่วน โครงสร้าง การร่างภาพ การแรเงา การเน้นน้ำหนัก และรายละเอียดให้มีลักษณะคล้ายแบบ
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีต่อการศึกษารายวิชา ปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ ใฝ่รู้และมีจริยบรรณในวิชาชีพ
4. ประยุกต์ใช้วัสดุ อุปกรณ์การวาดเขียนพื้นฐานวาดเขียนหุ่นนิ่ง รูปร่าง รูปทรงพื้นฐาน ตามหลักการกระบวนการ ให้มีลักษณะคล้ายแบบ

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับคุณสมบัติ วิธีการเก็บรักษาเครื่องมือ วัสดุ อุปกรณ์การวาดเขียนขั้นตอนกระบวนการวาดเขียน
2. วาดเขียนหุ่นนิ่ง รูปทรงเรขาคณิต รูปทรงเรียบง่าย
3. นำเสนอผลงาน ประเมินผลงาน แก้ปัญหาและพัฒนางานวาดเขียน

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับคุณสมบัติ วิธีการเก็บรักษาเครื่องมือ วัสดุ อุปกรณ์การวาดเขียน ขั้นตอนกระบวนการวาดเขียน การใช้เครื่องมือ วัสดุ อุปกรณ์การวาดเขียนพื้นฐานและวิธีการเก็บรักษา ฝึกทักษะกระบวนการวาดเขียน รูปทรงเรขาคณิต รูปทรงเรียบง่าย หุ่นนิ่ง โดยใช้หลักการจัดภาพ ขนาดสัดส่วน โครงสร้าง การร่างภาพ การแรเงา การเน้นน้ำหนัก และรายละเอียดให้มีลักษณะคล้ายแบบ

31600-0003

องค์ประกอบศิลป์
Composition of Art

2-2-3

อ้างอิงมาตรฐาน

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

จัดภาพให้สอดคล้องสัมพันธ์กับเทคนิควิธีการ ตามหลักองค์ประกอบศิลป์ และสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรม

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจหลักองค์ประกอบศิลป์ ทศนธาตุ และการนำไปใช้ในทางทัศนศิลป์
2. เข้าใจหลักการ วิธีการและกระบวนการคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ
3. สามารถจัดภาพ โดยนำทศนธาตุมาจัดวางให้สอดคล้องสัมพันธ์กับเทคนิควิธีการ ตามหลักองค์ประกอบศิลป์ และสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรม
4. สามารถนำเสนอผลงานและประเมินผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะ
5. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีต่อการศึกษาเรียนรู้ การปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ มุ่งมั่นขยัน หมั่นเพียร

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักองค์ประกอบศิลป์ ทศนธาตุ วิธีการและกระบวนการคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ
2. สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามหลักองค์ประกอบศิลป์ ทศนธาตุ วิธีการและกระบวนการคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ
3. นำเสนอผลงาน ประเมินผลงาน แก้ปัญหาและพัฒนางานทัศนศิลป์

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับ หลักองค์ประกอบศิลป์ หลักการจัดวาง ทศนธาตุ การใช้สีตามหลักทฤษฎีสี ความสัมพันธ์ระหว่างทศนธาตุ รูปแบบ เนื้อหา เทคนิควิธีการ แนวทางในการคิดสร้างสรรค์ การนำเสนอและประเมินผลงานทัศนศิลป์

คำอธิบายรายวิชา
หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2567
ประเภทวิชาศิลปกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์
กลุ่มอาชีพศิลปะและการออกแบบ
สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก
หมวดวิชาสมรรถนะแกนกลาง

(รายละเอียดคำอธิบายรายวิชา ตามเอกสารนอกเล่ม)

คำอธิบายรายวิชา
หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2567
ประเภทวิชาศิลปกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์
กลุ่มอาชีพศิลปะและการออกแบบ
สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก

หมวดวิชาสมรรถนะวิชาชีพ

กลุ่มสมรรถนะวิชาชีพพื้นฐาน

30001-1001	การเป็นผู้ประกอบการ Entrepreneurship	2-2-3
30001-1002	องค์การและการบริหารงานคุณภาพ Organization and Quality Administration	3-0-3
30001-1003	การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในอาชีพ Application of Digital Literacy for Career	2-2-3
31600-1001	กฎหมายในงานอาชีพศิลปะและการออกแบบ Law in Art and Design Professions	1-0-1
31600-1005	แนวคิดและการสร้างสรรค์ศิลปกรรม Conceptual and Creative in Art	2-2-3
31600-1006	ศิลปะและวัฒนธรรมร่วมสมัย Contemporary Art and Culture	2-2-3
31600-1007	การเขียนแบบ Orthographic Drawing	2-2-3
31600-1008	เทคนิคการใช้สีเพื่องานศิลปะและการออกแบบ Aided Colors Technical in Art and Design	2-2-3

กลุ่มสมรรถนะวิชาชีพเฉพาะ

31608-2001	การออกแบบกราฟิกดิจิทัล Digital Graphic Design	2-3-3
31608-2002	การถ่ายภาพดิจิทัล Digital Photography	2-3-3
31608-2003	วิดีโอคอนเทนต์ Video Content	2-3-3
31608-2004	การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ 2D Animation	2-3-3

31608-2005	การสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ 3D Animation	2-3-3
31608-2006	การออกแบบเขียนแบบดิจิทัล Digital Drawing	2-3-3
31608-2007	การออกแบบสิ่งพิมพ์ดิจิทัล Digital Advertising Design	2-3-3
31608-2008	การผลิตสื่อดิจิทัลมาร์เก็ตติ้ง Digital Marketing Production	2-3-3
31608-2009	การพัฒนากราฟิกบรรจุภัณฑ์ Graphic Packaging Development	2-3-3
31608-2010	การสร้างสื่ออินโฟกราฟิก Info Graphic Media Production	2-3-3
31608-2011	การออกแบบกราฟิกอัตลักษณ์ CI Branding	2-3-3
31608-2012	ดิจิทัลเพ้นท์ Digital Paint	2-3-3
31608-2013	การสร้างภาพประกอบ Illustrate	2-3-3
31608-2014	ดิจิทัลคอมมิค Digital Comic	2-3-3
31608-2015	คอนเซปอาร์ต Concept Art	2-3-3
31608-2016	การผลิตมัลติมีเดียโฆษณา Multimedia Advertising	2-3-3
31608-2017	มัลติมีเดียอินเทอร์แอกทีฟ Interactive Multimedia	2-3-3
31608-2018	การผลิตสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริง Augmented Reality	2-3-3
31608-2019	การผลิตดิจิทัลเกม Game Digital Design	2-3-3
31608-2020	คาแรคเตอร์ดีไซน์ Character Design for Animation	2-3-3
31608-2021	การผลิตงานสตัปโมชัน Stop Motion Production	2-3-3
31608-2022	การผลิตแอนิเมชัน 2 มิติ 2D Animation Production	2-3-3
31608-2023	การผลิตแอนิเมชัน 3 มิติ 3D Animation Production	2-3-3

31608-2024	คอมโพสิตสำหรับแอนิเมชัน Animation Compositing	2-3-3
31608-2025	คาแรคเตอร์เอฟเฟค Character Effect	2-3-3
31608-2026	กระบวนการคิดเชิงออกแบบ Design Thinking	2-2-3
31608-2027	การสร้างโมเดล 3 มิติ 3D Modeling	2-3-3
31608-2028	การออกแบบยูสเซอร์อินเตอร์เฟซ User Interface Design	2-2-3
31608-2029	การนำเสนอแนวความคิดศิลปกรรม Presentation of Art Concepts	2-2-3
31608-2030	วิชวลเอฟเฟค Visual Effect	2-3-3
31608-2031	การออกแบบเสียงดิจิทัล Sound Design for Digital Art	2-3-3
31608-2032	ดิจิทัลพอร์ตโฟลิโอ Digital Accountability Portfolio	2-3-3
31608-2033	โครงการด้านดิจิทัลกราฟิก Digital Graphics Project	0-12-4
31608-2034	โครงการด้านดิจิทัลกราฟิก 1 Digital Graphics Project 1	0-6-2
31608-2035	โครงการด้านดิจิทัลกราฟิก 2 Digital Graphics Project 2	0-6-2

กลุ่มสมรรถนะวิชาชีพพื้นฐาน

30001-1001 การเป็นผู้ประกอบการ
Entrepreneurship

2-2-3

อ้างอิงมาตรฐาน

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

เขียนแผนธุรกิจอย่างง่าย วางแผนจัดตั้งธุรกิจ การเป็นผู้ประกอบการ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ในการประกอบธุรกิจ อย่างมีจรรยาบรรณและคุณสมบัติของผู้ประกอบการธุรกิจ

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจหลักการเขียนแผนธุรกิจ การจัดตั้งธุรกิจและการเป็นผู้ประกอบการ
2. มีทักษะในการเขียนแผนธุรกิจ การวางแผนจัดตั้งธุรกิจและการเป็นผู้ประกอบการ
3. มีจรรยาบรรณและคุณสมบัติของผู้ประกอบการธุรกิจ
4. มีความสามารถประยุกต์ความรู้สู่การเป็นผู้ประกอบการธุรกิจดิจิทัล

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลความรู้เกี่ยวกับการเขียนแผนธุรกิจ การจัดตั้งธุรกิจและการเป็นผู้ประกอบการ
2. วางแผนจัดตั้งธุรกิจและการเป็นผู้ประกอบการตามหลักการ
3. เขียนแผนธุรกิจ
4. ประยุกต์ใช้ความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการเป็นผู้ประกอบการมาใช้ในการงานอาชีพตามหลักการ และกระบวนการ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการเป็นผู้ประกอบการ การจัดตั้งธุรกิจ การผลิต การตลาด การบริหาร การเงินและเงินทุน การจัดรูปแบบองค์กร การเขียนแผนธุรกิจ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการประกอบธุรกิจ จรรยาบรรณและคุณสมบัติของผู้ประกอบการ

30001-1002	องค์การและการบริหารงานคุณภาพ Organization and Quality Administration	3-0-3
------------	---	-------

อ้างอิงมาตรฐาน

มาตรฐานสถาบันรับรองระบบบริหารงานคุณภาพมาตรฐานไอเอสโอ (ISO)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

จัดกิจกรรมการบริหารงานคุณภาพองค์การ การเพิ่มผลผลิต บริหารจัดการคุณภาพ ตามมาตรฐานไอเอสโอ ด้วยความรับผิดชอบ รอบคอบ มีวินัย และสามารถทำงานร่วมกัน

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจหลักการบริหารงานองค์การ การบริหารงานคุณภาพและเพิ่มผลผลิต
2. มีทักษะในการจัดการองค์การ กิจกรรมการบริหารงานคุณภาพและเพิ่มผลผลิต
3. มีเจตคติและกิริยาที่ดีในการจัดการงานอาชีพด้วยความรับผิดชอบ รอบคอบ มีวินัย และสามารถทำงานร่วมกัน
4. นำความรู้การบริหารงานองค์การ การบริหารงานคุณภาพและเพิ่มผลประยุกต์ใช้ในงานอาชีพ

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลความรู้เกี่ยวกับหลักการบริหารงานองค์การ การบริหารงานคุณภาพและเพิ่มผลผลิต
2. วางแผนการจัดการและเพิ่มประสิทธิภาพขององค์การตามหลักการ
3. วางแผนการบริหารงานคุณภาพตามมาตรฐานไอเอสโอ
4. ประยุกต์กิจกรรมระบบคุณภาพและการเพิ่มผลผลิตในการบริหารงานอาชีพ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาเกี่ยวกับการบริหารงานคุณภาพในองค์การ การจัดการความเสี่ยง การจัดการความขัดแย้งในองค์การ การเพิ่มประสิทธิภาพองค์การ กลยุทธ์การเพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน มาตรฐานไอเอสโอ การจัดเตรียมเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการขอรับรองตามกระบวนการขอรับรองมาตรฐานไอเอสโอ การบริหารงานคุณภาพผลผลิต การนำกิจกรรมระบบคุณภาพและการเพิ่มผลผลิตมาประยุกต์ใช้ในการจัดการงานอาชีพ

30001-1003 การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในอาชีพ
Application of Digital Literacy for Career

2-2-3

อ้างอิงมาตรฐาน

มาตรฐานสนับสนุนการทำงานด้านการใช้ดิจิทัล ระดับ 3

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการทำงานร่วมกันแบบออนไลน์บนระบบคลาวด์ สร้างสื่อดิจิทัล ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ในงานอาชีพ และมีความเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัล

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจเกี่ยวกับการใช้งานคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีดิจิทัล
2. มีทักษะการใช้โปรแกรมทำงานร่วมกันแบบออนไลน์บนระบบคลาวด์
3. มีคุณธรรม จริยธรรม ความรับผิดชอบ และตระหนักถึงการเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัล
4. มีความสามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสนับสนุนในอาชีพ

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลความรู้เกี่ยวกับการใช้งานคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีดิจิทัลตามหลักการ
2. ใช้โปรแกรมทำงานร่วมกันแบบออนไลน์บนระบบคลาวด์
3. วิเคราะห์กรณีศึกษาเทคโนโลยีดิจิทัลเชื่อมโยงอาชีพ
4. ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลตามสถานการณ์ในอาชีพ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการใช้งาน คอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีดิจิทัล อินเทอร์เน็ต โปรแกรมประมวลผลคำ โปรแกรมตารางคำนวณ โปรแกรมนำเสนอ โปรแกรมทำงานร่วมกันแบบออนไลน์บนระบบ คลาวด์ โปรแกรมสร้างสื่อดิจิทัล เทคโนโลยีเก็บข้อมูล (Block Chain) โปรแกรม ระบบอัตโนมัติ สำหรับ การวิเคราะห์ข้อมูล การทำธุรกรรมการเงินดิจิทัล สกุลเงินดิจิทัล หรือคริปโทเคอร์เรนซี (Cryptocurrency) การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เพื่องานอาชีพ การใช้งานดิจิทัลเพื่อความมั่นคงปลอดภัย และ การเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัล

31600-1001

กฎหมายในงานอาชีพศิลปะและการออกแบบ
 Laws and Regulations of Art and Design

1-0-1

อ้างอิงมาตรฐาน

-

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

ปฏิบัติตามกฎหมายในงานอาชีพ กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา และประยุกต์ใช้ในการประกอบอาชีพ

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจหลักกฎหมายในงานอาชีพ และกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา
2. วิเคราะห์แนวทางปฏิบัติตามกฎหมายในงานอาชีพ และกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในความรับผิดชอบ มีวินัย และปฏิบัติตามกฎหมาย
4. มีความสามารถประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายในงานอาชีพ

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลความรู้เกี่ยวกับกฎหมายในงานอาชีพ และกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา
2. วิเคราะห์แนวทางปฏิบัติตามหลักกฎหมายในงานอาชีพ
3. วิเคราะห์แนวทางปฏิบัติตามหลักกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา
4. ประยุกต์หลักปฏิบัติของกฎหมายในงานอาชีพ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและวิเคราะห์หลักการ ข้อกำหนด ขั้นตอนกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับลักษณะงานอาชีพศิลปะและการออกแบบ และกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา

31600-1005 แนวคิดและการสร้างสรรค์ศิลปกรรม
Conceptual and Creative in Art

2-2-3

อ้างอิงมาตรฐาน

-

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

สร้างสรรค์และนำเสนองานศิลปกรรมตามแนวคิด

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. รู้และเข้าใจเกี่ยวกับแรงบันดาลใจ แนวคิด รูปแบบ และกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปกรรม
2. มีทักษะในการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมตามแนวคิด
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีต่อการศึกษารียนรู้ ปฏิบัติงานด้วยความมุ่งมั่น สนใจใฝ่รู้ และคิดสร้างสรรค์
4. ประยุกต์ใช้ความรู้จากแรงบันดาลใจ กระบวนการสร้างสรรค์แนวคิด เพื่อสร้างสรรค์งานศิลปกรรม และนำเสนอแนวคิด

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลความรู้เกี่ยวกับงานศิลปกรรม
2. สร้างสรรค์และนำเสนองานศิลปกรรม

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับมีความรู้เกี่ยวกับความหมาย ความสำคัญ ของแรงบันดาลใจ ที่มาของแนวคิด การสร้างสรรค์แนวคิดทั้งด้านรูปแบบ เนื้อหา เรื่องราว รูปแบบการนำเสนอแนวคิดในงานศิลปกรรมการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมตามแนวคิด และนำเสนอ

31600-1006

ศิลปะและวัฒนธรรมร่วมสมัย
Contemporary Art and Culture

2-2-3

อ้างอิงมาตรฐาน

-

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

สร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยด้วยทุนทางวัฒนธรรม

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. รู้และเข้าใจหลักการ รูปแบบ แนวคิด ปรัชญาของศิลปะ วัฒนธรรมดั้งเดิมและร่วมสมัย
2. มีทักษะในการนำทุนทางวัฒนธรรมมาสร้างสรรค์ทางศิลปะร่วมสมัย
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีต่อการศึกษาเรียนรู้ ปฏิบัติงานด้วยความมุ่งมั่น สนใจใฝ่รู้ และคิดสร้างสรรค์
4. ประยุกต์ใช้ความรู้ รูปแบบ แนวคิด ปรัชญาของศิลปะ วัฒนธรรมดั้งเดิมและร่วมสมัยมาสร้างสรรค์

ผลงานศิลปกรรม

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลผลความรู้ศิลปะและวัฒนธรรมร่วมสมัยตามข้อกำหนด
2. สร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยด้วยทุนทางวัฒนธรรม

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการ รูปแบบ แนวคิด ปรัชญาของศิลปะ วัฒนธรรมไทยแบบดั้งเดิม ในแต่ละภูมิภาค นำภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมมาประยุกต์สร้างสรรค์งานศิลปะให้สอดคล้องกับสังคมและ เศรษฐกิจยุคปัจจุบัน

31600-1007

การเขียนแบบ
Orthographic Drawing

2-2-3

อ้างอิงมาตรฐาน

-

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

เขียนแบบภาพฉาย ภาพตัดและภาพ 3 มิติการร่างแบบด้วยมือ

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความรู้หลักการเขียนแบบภาพฉาย ภาพตัดและภาพ 3 มิติการร่างแบบด้วยมือ การใช้และการเก็บรักษาเครื่องมือ อุปกรณ์เขียนแบบพื้นฐาน
2. มีทักษะในการเขียนแบบ ภาพฉาย ภาพตัดและภาพ 3 มิติ
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีต่อการศึกษาเรียนรู้ในงานเขียนแบบ
4. ประยุกต์ใช้หลักการและกระบวนการร่างแบบด้วยมือ และเครื่องมือพื้นฐาน ในการเขียนแบบภาพฉาย ภาพตัด และภาพ 3 มิติ

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลความรู้เกี่ยวกับหลักการเขียนแบบภาพฉาย ภาพตัดและภาพ 3 มิติการร่างแบบด้วยมือ การใช้และการเก็บรักษาเครื่องมือ อุปกรณ์เขียนแบบพื้นฐาน
2. ร่างแบบด้วยมือ และเครื่องมือพื้นฐานในการเขียนแบบภาพฉาย ภาพตัด และภาพ 3 มิติตามหลักการและกระบวนการ
3. นำเสนอผลงาน แก้ปัญหาและพัฒนางานเขียนแบบ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับ หลักการเขียนแบบภาพฉาย ภาพตัดและภาพ 3 มิติ แบบออบลิค (Oblique) ไอโซเมตริก (Isometric) และทัศนียภาพ (Perspective) แบบ 1 จุด 2 จุด 3 จุดที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปกรรม การร่างแบบด้วยมือ และการใช้เครื่องมืออุปกรณ์เขียนแบบพื้นฐาน โดยใช้มาตราส่วนตามมาตรฐานสากล

31600-1008

เทคนิคการใช้สีเพื่องานศิลปะและการออกแบบ
Aided Colors Technical in Art and Design

2-2-3

อ้างอิงมาตรฐาน

-

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

ประยุกต์ใช้เทคนิคการใช้สีเพื่องานศิลปะและการออกแบบประเภทต่างๆ ได้ตามหลักการและกระบวนการ

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเทคนิคการใช้สีเพื่องานศิลปะและการออกแบบ
2. มีทักษะการใช้การใช้สีเพื่องานศิลปะและการออกแบบ
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีต่อการศึกษาเรียนรู้ปฏิบัติงานศิลปะและการออกแบบ
4. ประยุกต์ใช้เทคนิคการใช้สีเพื่องานศิลปะและการออกแบบตามหลักการและกระบวนการ

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลความรู้เกี่ยวกับหลักการ กระบวนการใช้สีในงานศิลปะและการออกแบบ
2. ใช้เทคนิคการใช้สีประเภทต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม ตามหลักและกระบวนการ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาเทคนิคและปฏิบัติงานในศิลปะและการออกแบบ ตามคุณลักษณะและประเภทของสีชนิดต่างๆ ศึกษาวิธีการใช้สีแต่ละชนิด ประยุกต์นำเอาหลักการทฤษฎีสี หลักจิตวิทยา ในการใช้สี การเลือกชุดสี เคนสี คู่สี ในงานศิลปะและการออกแบบ

กลุ่มสมรรถนะวิชาชีพเฉพาะ

31608-2001

การออกแบบกราฟิกดิจิทัล
Digital Graphic Design

2-3-3

อ้างอิงมาตรฐาน

-

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

สร้างสรรค์ภาพกราฟิก สื่อ สัญลักษณ์ วาดภาพ ออกแบบลวดลาย ออกแบบตัวอักษร ด้วยเครื่องมือดิจิทัล ตามหลักการ กระบวนการ เพื่อนำไปใช้กับงานประเภทต่างๆ

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจเกี่ยวกับหลักการออกแบบกราฟิก กระบวนการออกแบบกราฟิก ประเภทของภาพกราฟิกดิจิทัล
2. สามารถออกแบบสร้างสรรค์ภาพกราฟิก สื่อ สัญลักษณ์ วาดภาพ ออกแบบลวดลาย ออกแบบตัวอักษร ด้วยเครื่องมือดิจิทัล และจัดการไฟล์ดิจิทัลเพื่อนำไปใช้กับงานประเภทต่างๆ
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงาน มีการวางแผน และแก้ปัญหา พัฒนางานร่วมกันเป็นทีม อย่างเป็นระบบ
4. ประยุกต์ใช้หลักการและกระบวนการสร้างกราฟิกดิจิทัล

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลความรู้เกี่ยวกับหลักการออกแบบกราฟิก กระบวนการออกแบบกราฟิก ประเภทของภาพกราฟิกดิจิทัล
2. ออกแบบสร้างสรรค์ภาพกราฟิก สื่อ สัญลักษณ์ วาดภาพ ออกแบบลวดลาย ออกแบบตัวอักษร ด้วยเครื่องมือดิจิทัล
3. จัดการไฟล์ดิจิทัลเพื่อนำไปใช้กับงานประเภทต่างๆ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการออกแบบกราฟิก กระบวนการออกแบบกราฟิก ประเภทของภาพกราฟิกดิจิทัล การออกแบบสร้างสรรค์ภาพกราฟิก สื่อ สัญลักษณ์ การวาดภาพ การออกแบบลวดลาย การออกแบบตัวอักษร ด้วยเครื่องมือดิจิทัล การจัดการไฟล์ดิจิทัลเพื่อนำไปใช้กับงานประเภทต่างๆ

31608-2002

การถ่ายภาพดิจิทัล
Digital Photography

2-3-3

อ้างอิงมาตรฐาน

1. มาตรฐานสาขาวิชาชีพรูทริกถ่ายภาพ สาขาถ่ายภาพ และสาขาผลิตภาพ หน่วยงาน สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ รหัส 3431 อาชีพช่างแต่งภาพและผลิตภาพระบบดิจิทัล ระดับ 4
2. มาตรฐานสาขาวิชาชีพรูทริกถ่ายภาพ สาขาถ่ายภาพ และสาขาผลิตภาพ หน่วยงาน สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ รหัส 3431 อาชีพช่างภาพบุคคล ระดับ 5

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

ถ่ายภาพทั่วไป ถ่ายภาพบุคคล การจัดแสง การจัดองค์ประกอบภาพตามหลักศิลปะ (Composition) ถ่ายภาพในสตูดิโอ และนอกสถานที่ ใช้โปรแกรมแต่งภาพ และผลิตภาพระบบดิจิทัล วิธีการบริหารจัดการไฟล์ภาพถ่าย

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจหลักการถ่ายภาพทั่วไป ถ่ายภาพบุคคล การจัดแสง การจัดองค์ประกอบภาพตามหลักศิลปะ (Composition) โปรแกรมตกแต่งภาพ หลักการบริหารจัดการไฟล์ภาพถ่าย
2. สามารถถ่ายภาพในสตูดิโอ และนอกสถานที่ ใช้โปรแกรมแต่งภาพ และผลิตภาพระบบดิจิทัล เลือกว่าสตูดิโอการบันทึก และวิธีการบริหารจัดการไฟล์ภาพระบบดิจิทัล
3. มีเจตคติและกิริยาที่ดีในการทำงาน มีการสื่อสารระหว่างบุคคล และองค์กร ปฏิบัติตามกฎหมายลิขสิทธิ์และสิทธิส่วนบุคคล รักษาจรรยาบรรณในการแต่งภาพและผลิตภาพระบบดิจิทัล
4. ประยุกต์การถ่ายภาพทั่วไป และการถ่ายภาพบุคคล การใช้โปรแกรมแต่งภาพและผลิตภาพระบบดิจิทัล เลือกว่าสตูดิโอการบันทึก และวิธีการบริหารจัดการไฟล์ภาพระบบดิจิทัล

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลความรู้เกี่ยวกับหลักการถ่ายภาพทั่วไป และการถ่ายภาพบุคคล การจัดองค์ประกอบภาพ การจัดแสง การถ่ายภาพในสตูดิโอ และนอกสถานที่ การตัดแต่งภาพและเพิ่มเทคนิคพิเศษ และจัดการไฟล์ภาพดิจิทัล
2. ถ่ายภาพทั่วไป ถ่ายภาพบุคคล จัดแสง ในสตูดิโอ และนอกสถานที่ ตกแต่งภาพและผลิตภาพระบบดิจิทัล
3. จัดการไฟล์ภาพดิจิทัลเพื่อนำไปใช้กับงานประเภทต่างๆ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการถ่ายภาพทั่วไป ถ่ายภาพบุคคล การจัดแสง การถ่ายภาพในสตูดิโอ การถ่ายภาพนอกสถานที่ การจัดองค์ประกอบภาพตามหลักศิลปะ (Composition) การเลือกใช้โปรแกรมแต่งภาพ และผลิตภาพระบบดิจิทัล คัดเลือกว่าสตูดิโอการบันทึกและวิธีการบริหารจัดการไฟล์ภาพระบบดิจิทัล

31608-2003

วิดีโอคอนเทนต์
Video Content

2-3-3

อ้างอิงมาตรฐาน

-

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

สร้างสรรค์วิดีโอคอนเทนต์ตามเทคนิค กระบวนการ และนำเสนอวิดีโอคอนเทนต์ในแพลตฟอร์มดิจิทัล

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจหลักการ ประเภท รูปแบบ การสื่อสารบอกเรื่องราวต่างๆ ด้วยภาพและเสียง การเขียนบทวิดีโอคอนเทนต์ เทคนิคกระบวนการในการสร้างสรรค์วิดีโอคอนเทนต์
2. สามารถสร้างสรรค์วิดีโอคอนเทนต์ และนำเสนอวิดีโอคอนเทนต์ในสื่อดิจิทัลต่างๆ
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงาน มีการวางแผน และแก้ปัญหา พัฒนางานร่วมกันเป็นทีมอย่างเป็นระบบ
4. ประยุกต์ใช้ความรู้ในการสร้างสรรค์วิดีโอคอนเทนต์

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลความรู้เกี่ยวกับหลักการ ประเภท รูปแบบ การสื่อสารบอกเรื่องราวต่างๆ ด้วยภาพและเสียง การเขียนบทวิดีโอคอนเทนต์ เทคนิคกระบวนการในการสร้างสรรค์วิดีโอคอนเทนต์
2. เขียนบทและสร้างสรรค์วิดีโอคอนเทนต์ด้วยเทคนิคกระบวนการสร้างสรรค์วิดีโอคอนเทนต์
3. นำเสนอวิดีโอคอนเทนต์ในสื่อดิจิทัลต่างๆ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการ ประเภท รูปแบบ การสื่อสารบอกเรื่องราวต่างๆ ด้วยภาพและเสียง การเขียนบทวิดีโอคอนเทนต์ เทคนิคกระบวนการในการสร้างสรรค์วิดีโอคอนเทนต์ การนำเสนอวิดีโอคอนเทนต์ในสื่อดิจิทัลต่างๆ

31608-2004

การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ
2D Animation

2-3-3

อ้างอิงมาตรฐาน

1. มาตรฐาน สร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น (Basic Animation) หน่วยงาน คุณวุฒิวิชาชีพ รหัส ICT-QACP-317B อาชีพนักออกแบบศิลปะเกม (สร้างสรรค์ภาพ 2 มิติ) ระดับ 4

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

สร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจหลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ
2. มีทักษะการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ตามหลักการและกระบวนการ
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีต่อการเรียนรู้ ปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ มุ่งมั่น สนใจใฝ่รู้ มีความคิดสร้างสรรค์
4. ประยุกต์ใช้หลักการและกระบวนการมาสร้างงานภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลความรู้เกี่ยวกับหลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ
2. สร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ตามหลักการและกระบวนการด้วยซอฟต์แวร์งานกราฟิก
3. นำเสนอผลงานประเมินผลงานแก้ปัญหาและพัฒนางานภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการ เทคนิควิธีการ การเขียนเรื่อง การออกแบบตัวละคร สตอรี่บอร์ด การสร้างภาพเคลื่อนไหว การใส่ Bone การสร้าง Key frame In-between การตัดต่อ บันทึกเสียง การจัดการไฟล์งาน นำเสนอ และพัฒนาสื่อดิจิทัลกราฟิก

31608-2005

การสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ
3D Animation

2-3-3

อ้างอิงมาตรฐาน

1. มาตรฐาน คุณวุฒิวิชาชีพ หน่วยงาน สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ รหัส ICT-QACP-317B อาชีพ นักออกแบบศิลปะเกม (สร้างสรรค์ภาพ 2 มิติ) ระดับ 4
2. มาตรฐานฝีมือแรงงาน หน่วยงาน กรมพัฒนาฝีมือแรงงาน กระทรวงแรงงาน รหัส 0920084210203 อาชีพ อาชีพนักออกแบบแอนิเมชันสามมิติ ระดับ 3

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

สร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจหลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ
2. มีทักษะการสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ ตามหลักการและกระบวนการ
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีต่อการเรียนรู้ ปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ มุ่งมั่น สนใจใฝ่รู้ มีความคิดสร้างสรรค์
4. ประยุกต์ใช้หลักการและกระบวนการมาสร้างงานภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลความรู้เกี่ยวกับหลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ
2. สร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ ตามหลักการและกระบวนการด้วยซอฟต์แวร์งานกราฟิก
3. นำเสนอผลงาน ประเมินผลงาน แก้ปัญหาและพัฒนางานภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการ เทคนิควิธีการ การเขียนเรื่อง การออกแบบตัวละคร สตอรี่บอร์ด Modelling Blend Shape Rigging ฉาก การสร้างภาพเคลื่อนไหว Render การตัดต่อ บันทึกเสียง การจัดการ ไฟล์งาน นำเสนอ และพัฒนาสื่อดิจิทัลกราฟิก

อ้างอิงมาตรฐาน

-

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

ออกแบบเขียนแบบวัตถุ สิ่งของ ฉากเวที อาคารสถานที่ต่างๆ รูป ด้านการกำหนดรายละเอียด ประกอบแบบ การนำเสนองานออกแบบเขียนแบบ ด้วยเทคโนโลยีเครื่องมือดิจิทัล

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจเกี่ยวกับหลักการ วิธีการ ออกแบบเขียนแบบ วัตถุ สิ่งของ ฉากเวที อาคารสถานที่ต่างๆ รูปด้าน การกำหนดรายละเอียดประกอบแบบ การนำเสนองานออกแบบเขียนแบบ ด้วยเทคโนโลยี เครื่องมือดิจิทัล
2. สามารถออกแบบเขียนแบบวัตถุ สิ่งของ ฉากเวที อาคารสถานที่ต่างๆ กำหนดรายละเอียด ประกอบแบบ และนำเสนองานออกแบบเขียนแบบด้วยเทคโนโลยีเครื่องมือดิจิทัล
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงาน มีการวางแผน และแก้ปัญหา พัฒนางานร่วมกันเป็นทีม อย่างเป็นระบบ
4. ประยุกต์ใช้หลักการ วิธีการออกแบบเขียนแบบด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัล

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลความรู้เกี่ยวกับหลักการ วิธีการ ออกแบบเขียนแบบ วัตถุ สิ่งของ ฉากเวที อาคารสถานที่ต่างๆ รูปด้าน การกำหนดรายละเอียดประกอบแบบ การนำเสนองานออกแบบ เขียนแบบด้วยเทคโนโลยี เครื่องมือดิจิทัล
2. ออกแบบเขียนแบบวัตถุ สิ่งของ ฉากเวที อาคารสถานที่ต่างๆ กำหนดรายละเอียด ประกอบแบบ ตามหลักการ วิธีการ
3. นำเสนองานออกแบบเขียนแบบด้วยเทคโนโลยีเครื่องมือดิจิทัล

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการ วิธีการ ออกแบบเขียนแบบ วัตถุ สิ่งของ ฉากเวที อาคารสถานที่ต่างๆ รูปด้าน และการกำหนดรายละเอียดประกอบแบบ การนำเสนองานออกแบบเขียนแบบด้วยเทคโนโลยี เครื่องมือดิจิทัล

อ้างอิงมาตรฐาน

-

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล ประเภทสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ในแพลตฟอร์มดิจิทัลต่างๆ และการนำเสนอสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจหลักการ กระบวนการ พัฒนาการ การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล ประเภทของ สื่อสิ่งพิมพ์ กราฟิกดิจิทัล
2. สามารถออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล ประเภทสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ในแพลตฟอร์มดิจิทัลต่างๆ การออกแบบและการนำเสนอสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงาน มีการวางแผน และแก้ปัญหา พัฒนางานร่วมกันเป็นทีม อย่างเป็นระบบ
4. ประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลความรู้เกี่ยวกับหลักการ กระบวนการ พัฒนาการ การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล ประเภทสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ในแพลตฟอร์มดิจิทัลต่างๆ
2. ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล ประเภทสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ในแพลตฟอร์มดิจิทัล
3. นำเสนอสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล ประเภทสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ในแพลตฟอร์มดิจิทัล ต่างๆ ด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการ กระบวนการ พัฒนาการ การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล ประเภทสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ในแพลตฟอร์มดิจิทัลต่างๆ กระบวนการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ในแพลตฟอร์มดิจิทัลต่างๆ การออกแบบและการนำเสนอสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล ด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง

31608-2008

การผลิตสื่อดิจิทัลมาร์เก็ตติ้ง
Digital Marketing Production

2-3-3

อ้างอิงมาตรฐาน

-

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

ผลิตสื่อโฆษณาด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง เผยแพร่สื่อโฆษณาบนแพลตฟอร์มดิจิทัลมาร์เก็ตติ้ง

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจเกี่ยวกับความหมายและความสำคัญของดิจิทัลมาร์เก็ตติ้ง หลักการ ประเภทของสื่อโฆษณาดิจิทัลมาร์เก็ตติ้ง ช่องทางการตลาด และกระบวนการออกแบบ
2. สามารถผลิตสื่อโฆษณาด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง เผยแพร่สื่อโฆษณาบนแพลตฟอร์มดิจิทัลมาร์เก็ตติ้ง
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงาน มีการวางแผน และแก้ปัญหา พัฒนางานร่วมกันเป็นทีมอย่างเป็นระบบ
4. ประยุกต์ใช้หลักการและกระบวนการผลิตสื่อดิจิทัลมาร์เก็ตติ้ง

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลความรู้เกี่ยวกับความหมายและความสำคัญของดิจิทัลมาร์เก็ตติ้ง หลักการ ประเภทของสื่อโฆษณาดิจิทัลมาร์เก็ตติ้ง ช่องทางการตลาด และกระบวนการออกแบบ
2. ผลิตสื่อโฆษณาด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง
3. เผยแพร่สื่อโฆษณาในดิจิทัลมาร์เก็ตติ้ง

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับความหมาย ความสำคัญของดิจิทัลมาร์เก็ตติ้ง หลักการ ประเภทของสื่อโฆษณาดิจิทัลมาร์เก็ตติ้ง ช่องทางการตลาด กระบวนการออกแบบ ผลิตสื่อโฆษณาด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง เผยแพร่สื่อโฆษณาบนแพลตฟอร์มทางดิจิทัลมาร์เก็ตติ้ง

31608-2009

การพัฒนากราฟิกบรรจุภัณฑ์
Graphic Packaging Development

2-3-3

อ้างอิงมาตรฐาน

1. มาตรฐานสาขาวิชาชีพอุตสาหกรรมกราฟิก หน่วยงาน สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน) รหัส - อาชีพผู้ปฏิบัติงานออกแบบกราฟิกบรรจุภัณฑ์ ระดับ 4

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

สร้างต้นแบบและพัฒนากราฟิกบรรจุภัณฑ์ด้วยซอฟต์แวร์ด้านการออกแบบกราฟิกบรรจุภัณฑ์ ตามหลักการออกแบบบรรจุภัณฑ์

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจเกี่ยวกับหลักการวิเคราะห์และออกแบบกราฟิกบรรจุภัณฑ์ กระบวนการพิมพ์บรรจุภัณฑ์
2. สามารถวางแผนและพัฒนากราฟิกและสร้างต้นแบบบรรจุภัณฑ์เพื่อการผลิต และนำเสนอผลงาน
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงาน มีการวางแผน และแก้ปัญหา พัฒนางานร่วมกันเป็นทีม อย่างเป็นระบบ
4. ประยุกต์ใช้ความรู้ หลักการพัฒนารูปแบบและกราฟิกบรรจุภัณฑ์

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลความรู้เกี่ยวกับหลักการวิเคราะห์และออกแบบกราฟิกบรรจุภัณฑ์ กระบวนการพิมพ์บรรจุภัณฑ์
2. พัฒนารูปแบบและกราฟิกบรรจุภัณฑ์โดยใช้ซอฟต์แวร์ด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์ สร้างต้นแบบบรรจุภัณฑ์เพื่อการผลิต การจัดการไฟล์งาน กระบวนการพิมพ์บรรจุภัณฑ์
3. นำเสนอผลงานบรรจุภัณฑ์ตามหลักการ และกระบวนการ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการพัฒนากราฟิกบรรจุภัณฑ์ ศึกษาปัญหาและวิเคราะห์ข้อมูล วางแผน การดำเนินงานออกแบบกราฟิกบรรจุภัณฑ์ สร้างต้นแบบบรรจุภัณฑ์เพื่อการผลิต การใช้ซอฟต์แวร์ด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์ การจัดการไฟล์งาน กระบวนการพิมพ์บรรจุภัณฑ์ และการนำเสนอผลงานบรรจุภัณฑ์

31608-2010

การสร้างสื่ออินโฟกราฟิก
Info Graphic Media Production

2-3-3

อ้างอิงมาตรฐาน

-

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

สร้างอินโฟกราฟิก ภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว ตามหลักการ กระบวนการ ด้วยเทคโนโลยี และเครื่องมือดิจิทัล

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจหลักการ กระบวนการ วิธีการค้นหาข้อมูล เพื่อการออกแบบสื่ออินโฟกราฟิก การเล่าเรื่อง ข่าวสาร ข้อมูล การใช้ภาพสัญลักษณ์ สี ตัวอักษร กราฟ ไดอะแกรมต่างๆ
2. สามารถออกแบบภาพ สัญลักษณ์ สี ตัวอักษร กราฟ ไดอะแกรมต่างๆ ประกอบการนำเสนอแบบภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงาน มีการวางแผน และแก้ปัญหา พัฒนางานร่วมกันเป็นทีม อย่างเป็นระบบ
4. ประยุกต์ใช้ความรู้สร้างอินโฟกราฟิก ด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัล

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลความรู้เกี่ยวกับหลักการ กระบวนการ วิธีการค้นหาข้อมูล เพื่อการออกแบบสื่ออินโฟกราฟิก การเล่าเรื่อง ข่าวสาร ข้อมูล โดยใช้ภาพสัญลักษณ์ สี ตัวอักษร กราฟ ไดอะแกรมต่างๆ
2. ออกแบบภาพ สัญลักษณ์ สี ตัวอักษร กราฟ ไดอะแกรมต่างๆ ประกอบการนำเสนอแบบภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว
3. ประยุกต์ใช้ความรู้ในการสร้างอินโฟกราฟิกตามหลักการ กระบวนการ ด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการ กระบวนการ วิธีการค้นหาข้อมูล เพื่อการออกแบบสื่ออินโฟกราฟิก การเล่าเรื่อง ข่าวสาร ข้อมูล โดยการใช้ภาพสัญลักษณ์ สี ตัวอักษร กราฟ ไดอะแกรมต่างๆ ประกอบการนำเสนอ การสร้างอินโฟกราฟิกแบบภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง

31608-2011

การออกแบบกราฟิกอัตลักษณ์
CI Branding

2-3-3

อ้างอิงมาตรฐาน

-

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

ออกแบบกราฟิกอัตลักษณ์ (Corporate Identity) ตามหลักการ กระบวนการ และนำเสนอผลงานกราฟิกอัตลักษณ์

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. รู้และเข้าใจเกี่ยวกับความหมาย ความสำคัญ หลักการ กระบวนการออกแบบกราฟิกอัตลักษณ์
2. มีทักษะเกี่ยวกับออกแบบกราฟิกอัตลักษณ์ ตามหลักการ และกระบวนการ
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ มุ่งมั่น สนใจใฝ่รู้ มีความคิดสร้างสรรค์
4. ประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบกราฟิกอัตลักษณ์ตามหลักการ กระบวนการ

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลผลความรู้เกี่ยวกับการออกแบบกราฟิกอัตลักษณ์ ตามหลักการ กระบวนการ
2. ออกแบบออกแบบกราฟิกอัตลักษณ์ ด้วยซอฟต์แวร์งานกราฟิก
3. การจัดการไฟล์งาน นำเสนอและพัฒนางานกราฟิกอัตลักษณ์ ตามหลักการและกระบวนการ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาปฏิบัติเกี่ยวกับความหมาย ความสำคัญ หลักการ กระบวนการออกแบบกราฟิกอัตลักษณ์ (Corporate Identity) ออกแบบตราสัญลักษณ์ (Logo) การเลือกตัวหนังสือประจำแบรนด์ (Font) สีประจำแบรนด์ (Color) การออกแบบลายกราฟิกประจำแบรนด์ (Graphic Pattern) การออกแบบไอคอน (Icon) Mood&Tone นำเสนอผลงานกราฟิกอัตลักษณ์

31608-2012

ดิจิทัลเพ้นท์
Digital Paint

2-3-3

อ้างอิงมาตรฐาน

-

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

วาดภาพประกอบงานดิจิทัลอาร์ต ประเภทต่างๆ 2 มิติ และ 3 มิติ ด้วยการใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลตามหลักการ กระบวนการ

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจเกี่ยวกับหลักการ กระบวนการ การวาดภาพประกอบงานดิจิทัลอาร์ต การกำหนดแสง-เงา ค่าน้ำหนัก สี และพื้นผิวของตัวละคร วัตถุสิ่งของ วิวาททัศน์ สิ่งก่อสร้าง เพื่องานดิจิทัลอาร์ต
2. สามารถวาดภาพประกอบ ตัวละคร วัตถุสิ่งของ วิวาททัศน์ สิ่งก่อสร้าง เพื่องานดิจิทัลอาร์ต ด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงาน มีการวางแผน และแก้ปัญหา พัฒนางานร่วมกันเป็นทีม อย่างเป็นระบบ
4. ประยุกต์ใช้ความรู้ หลักการ วาดภาพประกอบงานดิจิทัลอาร์ต ด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัล

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลความรู้เกี่ยวกับการวาดภาพประกอบงานดิจิทัลอาร์ต การกำหนดแสง-เงา ค่าน้ำหนัก สี และพื้นผิว
2. วาดภาพประกอบ ตัวละคร วัตถุสิ่งของ วิวาททัศน์ สิ่งก่อสร้าง เพื่องานดิจิทัลอาร์ต ด้วยเทคโนโลยี และเครื่องมือดิจิทัล ที่เกี่ยวข้อง ตามหลักการ กระบวนการ
3. ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับหลักการ วาดภาพประกอบงานดิจิทัลอาร์ต ด้วยเทคโนโลยีและ เครื่องมือดิจิทัล

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการ กระบวนการ การวาดภาพประกอบ งานดิจิทัลอาร์ต การกำหนด แสง-เงา ค่าน้ำหนัก สี และพื้นผิว ของตัวละคร วัตถุสิ่งของ วิวาททัศน์ สิ่งก่อสร้าง เพื่องานดิจิทัลอาร์ต ด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัล ที่เกี่ยวข้องเน้น เทคนิควิธีการ การสร้างสรรค์ สุนทรียะ ประกอบงานดิจิทัลอาร์ต Pre-Production , Pixel Art, Collage Art, Concept Art, Key Visual หรือ Visual Development ทาก่อน 2D/3D Animation

31608-2013

การสร้างภาพประกอบ

2-3-3

Illustrate

อ้างอิงมาตรฐาน

-

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

สร้างภาพประกอบ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ และ 3 มิติ สำหรับงานดิจิทัลกราฟิก

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจหลักการ กระบวนการ สร้างภาพ การจัดแสง สี พื้นผิว การแสดงรายละเอียดประกอบแบบ การนำเสนอด้วยภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว
2. สามารถสร้างภาพ 2 มิติ และ 3 มิติ วัตถุ สิ่งของ ฉาก เวที อาคาร สถานที่ต่างๆ จัดแสง สี พื้นผิว แสดงรายละเอียดประกอบแบบ นำเสนอด้วยภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว ด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัล
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงาน มีการวางแผน และแก้ปัญหา พัฒนางานร่วมกันเป็นทีม อย่างเป็นระบบ
4. ประยุกต์ใช้หลักการ กระบวนการ สร้างภาพประกอบ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ และ 3 มิติ สำหรับงานดิจิทัลกราฟิก

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลผลความรู้เกี่ยวกับหลักการ กระบวนการ สร้างภาพ 3 มิติ การจัดแสง สี พื้นผิว การแสดง รายละเอียดประกอบแบบ การนำเสนอด้วยภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว
2. สร้างภาพ 2 มิติ และ 3 มิติ วัตถุ สิ่งของ ฉาก เวที อาคาร สถานที่ต่างๆ จัดแสง สี พื้นผิว แสดงรายละเอียดประกอบแบบ ด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลตามหลักการ กระบวนการ
3. จัดการไฟล์งานเพื่อนำไปใช้กับงานประเภทต่างๆ ด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัล ตามหลักการ กระบวนการ
4. นำเสนอด้วยภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว ด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัล

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการ กระบวนการ สร้างภาพประกอบ 2 มิติ และ 3 มิติ วัตถุ สิ่งของ ฉาก เวที อาคาร สถานที่ต่างๆ การจัดแสง สี พื้นผิว แสดงรายละเอียดประกอบแบบ การนำเสนอด้วยภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหว ด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัล การจัดการไฟล์งานเพื่อนำไปใช้กับงานประเภทต่างๆ

31608-2014

ดิจิทัลคอมมิก
Digital Comic

2-3-3

อ้างอิงมาตรฐาน

-

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

สร้างสรรค์ดิจิทัลคอมมิก เทคนิคการสื่อสารด้วยภาพการ์ตูน การจัดการไฟล์ดิจิทัลเพื่อการนำเสนอ

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจหลักการ กระบวนการ การเล่าเรื่อง การสร้างสรรค์ดิจิทัลคอมมิก เทคนิคการสื่อสารด้วยภาพการ์ตูน การจัดการไฟล์ดิจิทัลเพื่อการนำเสนอผลงานในระบบดิจิทัล
2. สามารถสร้างสรรค์งานดิจิทัลคอมมิก ด้วยเทคนิคการสื่อสารด้วยภาพการ์ตูน และจัดการไฟล์ดิจิทัล เพื่อนำเสนอผลงานในระบบดิจิทัล
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงาน มีการวางแผน และแก้ปัญหา พัฒนางานร่วมกันเป็นทีมอย่างเป็นระบบ
4. ประยุกต์การสร้างสรรค์งานดิจิทัลคอมมิก ใช้เทคนิคการสื่อสารด้วยภาพการ์ตูน

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลความรู้เกี่ยวกับหลักการ กระบวนการ การเล่าเรื่อง การสร้างสรรค์ดิจิทัลคอมมิก เทคนิคการสื่อสารด้วยภาพการ์ตูน การจัดการไฟล์ดิจิทัลเพื่อการนำเสนอผลงานในระบบดิจิทัล
2. สร้างสรรค์งานดิจิทัลคอมมิก ด้วยเทคนิคการสื่อสารด้วยภาพการ์ตูน
3. จัดการไฟล์ดิจิทัลเพื่อนำเสนอผลงานในระบบดิจิทัล

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการ กระบวนการ การเล่าเรื่อง การสร้างสรรค์ดิจิทัลคอมมิก เทคนิคการสื่อสารด้วยภาพการ์ตูน การจัดการไฟล์ดิจิทัลเพื่อการนำเสนอผลงานในระบบดิจิทัล

31608-2015

คอนเซปต์อาร์ต
Concept Art

2-3-3

อ้างอิงมาตรฐาน

สาขาวิชาชีพอุตสาหกรรมดิจิทัล สาขาแอนิเมชัน อาชีพนัก Concept/Visual Artist ระดับ 4

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

ออกแบบคอนเซ็ปต์อาร์ต (Concept Art) ตามหลักการ และกระบวนการ

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. รู้และเข้าใจเกี่ยวกับความหมาย ความสำคัญ หลักการ กระบวนการออกแบบคอนเซ็ปต์อาร์ต
2. มีทักษะเกี่ยวกับการออกแบบคอนเซ็ปต์อาร์ต ตามหลักการ และกระบวนการ
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ มุ่งมั่น สนใจใฝ่รู้ มีความคิดสร้างสรรค์
4. ประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบคอนเซ็ปต์อาร์ต ตามหลักการ กระบวนการ

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลผลความรู้เกี่ยวกับการออกแบบคอนเซ็ปต์อาร์ต ตามหลักการ กระบวนการ
2. ออกแบบคอนเซ็ปต์อาร์ต ตามหลักการ และกระบวนการ
3. จัดการไฟล์งาน นำเสนอ และพัฒนางานคอนเซ็ปต์อาร์ต

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับ ความหมาย ความสำคัญ หลักการ กระบวนการออกแบบคอนเซ็ปต์อาร์ต (Concept Art) การรวบรวมข้อมูลแนวคิดด้านศิลปะ การสเก็ตภาพ (Sketch) การออกแบบและพัฒนากรอบแนวคิดตัวละคร (Character Design Development) การออกแบบและพัฒนากรอบแนวคิดของฉาก (Environmental Design Development) การวาดตัวละครและกำหนดเสื้อผ้า การลงสีตัวละครและเสื้อผ้า การวาดฉากและอุปกรณ์ การลงสีฉากและอุปกรณ์ การวาดกราฟิก การลงสีกราฟิก การจัดการไฟล์งาน นำเสนอ และพัฒนาผลงานคอนเซ็ปต์อาร์ต (Concept Art)

31608-2016

การผลิตมัลติมีเดียโฆษณา
Multimedia Advertising

2-3-3

อ้างอิงมาตรฐาน

-

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

ผลิตสื่อมัลติมีเดียเพื่อการโฆษณา ด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง ตามหลักการ กระบวนการ

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจหลักการ กระบวนการ ประเภท รูปแบบ การผลิต การวางแผน การเขียนบท การถ่ายทำ การจัดแสง การบันทึกเสียง และการตัดต่อมัลติมีเดียเพื่อการโฆษณา
2. สามารถตัดต่อมัลติมีเดียเพื่อการโฆษณา ด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง บันทึกไฟล์ เพื่อเผยแพร่ในสื่อดิจิทัลประเภทต่างๆ
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงาน มีการวางแผน และแก้ปัญหา พัฒนางานร่วมกันเป็นทีม อย่างเป็นระบบ
4. ประยุกต์ใช้ความรู้ในการผลิตมัลติมีเดียโฆษณาเพื่องานโฆษณา ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลความรู้เกี่ยวกับ หลักการ กระบวนการ ประเภท รูปแบบ การผลิต การวางแผน การเขียนบท การถ่ายทำ การจัดแสง การบันทึกเสียง และการตัดต่อมัลติมีเดียเพื่อการโฆษณา
2. ตัดต่อมัลติมีเดียเพื่อการโฆษณา ด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือที่เกี่ยวข้องตามหลักการ กระบวนการ
3. บันทึกไฟล์เพื่อเผยแพร่ในสื่อดิจิทัลประเภทต่างๆ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการ กระบวนการ ประเภท รูปแบบ กระบวนการผลิต การวางแผน การเขียนบท การถ่ายทำ การจัดแสง การบันทึกเสียง การตัดต่อมัลติมีเดียเพื่อการโฆษณา ด้วยเทคโนโลยี และเครื่องมือดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง การบันทึกไฟล์เพื่อเผยแพร่ในสื่อดิจิทัลประเภทต่างๆ

อ้างอิงมาตรฐาน

-

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

สร้างสื่อมัลติมีเดียอินเทอร์แอกทีฟในงานกราฟิกดิจิทัลโดยการผสมผสาน ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงประกอบ ด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจหลักการ กระบวนการสร้างสื่อมัลติมีเดียอินเทอร์แอกทีฟการผสมผสาน ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงประกอบ
2. สามารถสร้างสื่อมัลติมีเดียอินเทอร์แอกทีฟสำหรับงานดิจิทัลกราฟิกโดยการผสมผสาน ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงประกอบ ด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง และนำเสนอสื่อมัลติมีเดียอินเทอร์แอกทีฟลงแพลตฟอร์มต่างๆ
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงาน มีการวางแผน และแก้ปัญหา พัฒนางานร่วมกันเป็นทีม อย่างเป็นระบบ
4. ประยุกต์ใช้ความรู้ในการสร้างสื่อมัลติมีเดียอินเทอร์แอกทีฟในงานกราฟิกดิจิทัล

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลความรู้เกี่ยวกับหลักการ กระบวนการ การสร้างสื่อมัลติมีเดียอินเทอร์แอกทีฟเพื่องานกราฟิกดิจิทัล โดยการผสมผสาน ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงประกอบ
2. สร้างสื่อมัลติมีเดียอินเทอร์แอกทีฟเพื่องานกราฟิกดิจิทัล โดยการผสมผสาน ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงประกอบ ด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง ตามหลักการ กระบวนการ
3. นำเสนอสื่อมัลติมีเดียอินเทอร์แอกทีฟเพื่องานกราฟิกดิจิทัล ลงแพลตฟอร์มต่างๆ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการ กระบวนการสร้างสื่อมัลติมีเดียอินเทอร์แอกทีฟเพื่องานกราฟิกดิจิทัล โดยผสมผสาน ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงประกอบ การใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง การนำเสนอ สื่อมัลติมีเดียอินเทอร์แอกทีฟลงแพลตฟอร์มต่างๆ

31608-2018

การผลิตสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริง
Augmented Reality

2-3-3

อ้างอิงมาตรฐาน

-

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

สร้างสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริง ด้วยการใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง ตามหลักการ กระบวนการ

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจหลักการ กระบวนการ ประเภท รูปแบบ กระบวนการผลิต การวางแผน การใช้เทคโนโลยี และเครื่องมือดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง เพื่อการสร้างสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริง (Augmented Reality: AR)
2. สามารถสร้างภาพนำทางวัตถุสัญลักษณ์ (Marker based AR) วัตถุสัญลักษณ์อาศัยที่อยู่ในภาพ (Marker less based AR) เชื่อมโยงมีเดีย ภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว ภาพสามมิติ พัฒนาและประยุกต์ใช้กับงานประเภทต่างๆ
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงาน มีการวางแผน และแก้ปัญหา พัฒนางานร่วมกันเป็นทีม อย่างเป็นระบบ
4. ประยุกต์ใช้ความรู้ในการสร้างสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริง

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลความรู้เกี่ยวกับหลักการ กระบวนการ เพื่อการสร้างสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริง (Augmented Reality: AR) การใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง
2. สร้างสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริง (Augmented Reality: AR) ด้วยการใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง ตามหลักการ กระบวนการ
3. ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับหลักการ และกระบวนการ ในการสร้างสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริง

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการ กระบวนการ ประเภท รูปแบบ กระบวนการผลิต การวางแผน การใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง เพื่อการสร้างสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริง (Augmented Reality: AR) การสร้างภาพนำทางวัตถุสัญลักษณ์ (Marker based AR) วัตถุสัญลักษณ์อาศัยที่อยู่ในภาพ (Marker less based AR) การเชื่อมโยงมีเดีย ภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว ภาพสามมิติ การพัฒนาและประยุกต์ใช้งานต่างๆ

อ้างอิงมาตรฐาน

-

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

สร้างสรรค์เกม ตามหลักการออกแบบ การวางแผนเพื่อการผลิตดิจิทัลเกม การทดสอบการเล่น และการบันทึกเกมเพื่อนำไปใช้กับแพลตฟอร์มต่างๆ

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจหลักการ กระบวนการสร้างสรรค์เกม ความรู้พื้นฐานของกลไกเกม หลักการออกแบบ การวางแผนเพื่อการผลิตดิจิทัลเกม
2. สามารถสร้างฉาก แผนที่ การเคลื่อนไหว การกำหนดข้อมูล บทบาทสถานะ พลังของตัวละครในเกม การทดสอบการเล่นและการบันทึกเกมเพื่อนำไปใช้กับแพลตฟอร์มต่างๆ
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงาน มีการวางแผน และแก้ปัญหา พัฒนางานร่วมกันเป็นทีม อย่างเป็นระบบ
4. ประยุกต์ใช้ความรู้ในการผลิตดิจิทัลเกม

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลความรู้เกี่ยวกับ หลักการ กระบวนการสร้างสรรค์เกม ความรู้พื้นฐานของกลไกเกม หลักการออกแบบการวางแผนเพื่อการผลิตดิจิทัลเกม
2. สร้างฉาก แผนที่ การเคลื่อนไหว การกำหนดข้อมูล บทบาทสถานะ พลังของตัวละครในเกม การทดสอบการเล่นและการบันทึกเกมเพื่อนำไปใช้กับแพลตฟอร์มต่างๆ
3. กำหนดข้อมูล บทบาทสถานะ พลังของตัวละครในเกม ทดสอบการเล่นและบันทึกเกมเพื่อนำไปใช้กับแพลตฟอร์มต่างๆ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการ กระบวนการสร้างสรรค์เกม ความรู้พื้นฐานของกลไกเกม หลักการออกแบบ การวางแผน เพื่อการผลิตดิจิทัลเกม การสร้างฉาก แผนที่ การเคลื่อนไหว การกำหนดข้อมูล บทบาทสถานะ พลังของตัวละครในเกม การทดสอบการเล่นและการบันทึกเกมเพื่อนำไปใช้กับแพลตฟอร์มต่างๆ

31608-2020

คาแรคเตอร์ดีไซน์

2-3-3

Character Design for Animation

อ้างอิงมาตรฐาน

-

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

ออกแบบคาแรคเตอร์ ตัวละคร 2 มิติ ด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัล ตามหลักการและกระบวนการ

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจหลักการ กระบวนการ ออกแบบตัวละคร ในลักษณะภาพ 2 มิติ สำหรับงานแอนิเมชัน
2. สามารถออกแบบตัวละคร 2 มิติ ตามลักษณะนิสัย เครื่องแต่งกายเพื่อให้เป็นเอกลักษณ์เฉพาะ สัดส่วนตัวละคร ออกแบบท่าทาง สีหน้าอารมณ์ การสร้างสรรค์และพัฒนาตัวละคร 2 มิติสำหรับงานแอนิเมชัน ด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีต่อการศึกษาเรียนรู้/การปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบต่อสังคม และสิ่งแวดล้อม การทำงานเป็นทีม
4. ประยุกต์ใช้หลักการ กระบวนการออกแบบคาแรคเตอร์ ตัวละครด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัล

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลความรู้เกี่ยวกับหลักการ กระบวนการออกแบบตัวละคร ในลักษณะภาพ 2 มิติ สำหรับงานแอนิเมชัน
2. สร้างสรรค์ตัวละครตามกระบวนการออกแบบตัวละคร ในลักษณะภาพ 2 มิติ สำหรับงานแอนิเมชัน ด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง
3. ประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบคาแรคเตอร์ ตัวละครด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลตามหลักการ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการ กระบวนการ ออกแบบตัวละคร ในลักษณะภาพ 2 มิติ แนวคิดในการพัฒนาตัวละคร การออกแบบตามลักษณะนิสัย การออกแบบเครื่องแต่งกาย เพื่อให้เป็น เอกลักษณ์เฉพาะ สัดส่วนตัวละคร การออกแบบท่าทาง สี หน้าอารมณ์ การสร้างสรรค์ตัวละคร 2 มิติ สำหรับงานแอนิเมชัน ด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง

31608-2021

การผลิตงานสต๊อปโมชั่น
Stop Motion Production

2-3-3

อ้างอิงมาตรฐาน

-

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

ผลิตงานสต๊อปโมชั่นมาตัดต่อสร้างภาพเคลื่อนไหวประกอบเสียงด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัล

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจหลักการ กระบวนการสร้างแอนิเมชันแบบสต๊อปโมชั่น วิธีการถ่ายภาพการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากการเคลย์แอนิเมชัน (Clay animation) การตัดเอาต์แอนิเมชัน (Cutout animation) เทคนิคคอลลาจ (Collage) โมเดลแอนิเมชัน (Model animation) การเคลื่อนไหวของวัตถุต่างๆ
2. สามารถสร้างแอนิเมชันแบบสต๊อปโมชั่นตามหลักการ กระบวนการ
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีต่อการศึกษาเรียนรู้/การปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม การทำงานเป็นทีม
4. ประยุกต์ใช้ความรู้ หลักการ กระบวนการผลิตงานสต๊อปโมชั่น

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลความรู้เกี่ยวกับหลักการ กระบวนการสร้างแอนิเมชันแบบสต๊อปโมชั่นวิธีการถ่ายภาพการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากการเคลย์แอนิเมชัน (Clay animation) คัดเอาต์แอนิเมชัน (Cutout animation) เทคนิคคอลลาจ (Collage) โมเดลแอนิเมชัน (Model animation) การเคลื่อนไหว ของวัตถุต่างๆ
2. สร้างแอนิเมชันแบบสต๊อปโมชั่น ด้วยวิธีการถ่ายภาพการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากการเคลย์แอนิเมชัน (Clay animation) คัดเอาต์แอนิเมชัน (Cutout animation) เทคนิคคอลลาจ (Collage) โมเดลแอนิเมชัน (Model animation)การเคลื่อนไหวของวัตถุต่างๆ ตามหลักการ กระบวนการ
3. ตัดต่อสร้างภาพเคลื่อนไหวประกอบเสียงด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลที่เกี่ยวข้องตามหลักการ กระบวนการผลิต

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการ กระบวนการสร้างแอนิเมชันแบบสต๊อปโมชั่น ด้วยวิธีการถ่ายภาพการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากการเคลย์แอนิเมชัน (Clay animation) คัดเอาต์แอนิเมชัน (Cutout animation) เทคนิคคอลลาจ (Collage) โมเดลแอนิเมชัน (Model animation) การเคลื่อนไหวของวัตถุต่างๆ นำมาตัดต่อสร้างภาพเคลื่อนไหวประกอบเสียงด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง

31608-2022

การผลิตแอนิเมชัน 2 มิติ
2D Animation Production

2-3-3

อ้างอิงมาตรฐาน

-

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

ผลิตงานแอนิเมชัน 2 มิติ โดยการสร้างสรรค์แนวความคิดการเขียนโครงเรื่อง การเขียนสตอรี่บอร์ด การพากย์เสียง การออกแบบตัวละครและฉาก การทำภาพเคลื่อนไหว การตัดต่อภาพและเสียง เผยแพร่ในสื่อดิจิทัลประเภทต่างๆ

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจหลักการ กระบวนการผลิตแอนิเมชัน 2 มิติ การค้นคว้าข้อมูล แลกเปลี่ยนเรียนรู้ การสร้างสรรค์แนวความคิด การเขียนโครงเรื่อง การเขียนสตอรี่บอร์ด การพากย์เสียง การออกแบบ ตัวละคร และฉากการทำภาพเคลื่อนไหว
2. สามารถผลิตภาพเคลื่อนไหว ตัดต่อภาพและเสียง บันทึกไฟล์เพื่อเผยแพร่ในสื่อดิจิทัลประเภทต่างๆ
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีต่อการศึกษาเรียนรู้/การปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม การทำงานเป็นทีม
4. ประยุกต์ใช้ความรู้ หลักการ กระบวนการผลิตงานแอนิเมชัน 2 มิติ

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลความรู้เกี่ยวกับหลักการ กระบวนการผลิตแอนิเมชัน 2 มิติ
2. ผลิตงานแอนิเมชัน 2 มิติตามกระบวนการ
3. จัดการไฟล์แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเผยแพร่ในสื่อดิจิทัลประเภทต่างๆ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการ กระบวนการผลิตแอนิเมชัน 2 มิติ การค้นคว้าข้อมูล แลกเปลี่ยนเรียนรู้ การสร้างสรรค์แนวความคิด การเขียนโครงเรื่อง การเขียนสตอรี่บอร์ด การพากย์เสียง การออกแบบตัวละคร และฉาก การทำภาพเคลื่อนไหว การตัดต่อภาพและเสียง การบันทึกไฟล์เพื่อเผยแพร่ในสื่อดิจิทัลประเภทต่างๆ

31608-2023

การผลิตแอนิเมชัน 3 มิติ
3D Animation Production

2-3-3

อ้างอิงมาตรฐาน

-

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

ผลิตงานแอนิเมชัน 3 มิติ โดยการสร้างสรรค์แนวความคิดการเขียนโครงเรื่อง การเขียนสตอรี่บอร์ด การพากย์เสียง การออกแบบตัวละครและฉาก การทำภาพเคลื่อนไหว การตัดต่อภาพและเสียง เผยแพร่ในสื่อดิจิทัลประเภทต่างๆ

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจหลักการ กระบวนการผลิตแอนิเมชัน 3 มิติ การค้นคว้าข้อมูล แลกเปลี่ยนเรียนรู้ การสร้างสรรค์แนวความคิด การเขียนโครงเรื่อง การเขียนสตอรี่บอร์ด การพากย์เสียง การออกแบบตัวละครและฉาก การทำภาพเคลื่อนไหว
2. สามารถผลิตภาพเคลื่อนไหว ตัดต่อภาพและเสียง บันทึกไฟล์เพื่อเผยแพร่บนแพลตฟอร์มดิจิทัล
3. มีเจตคติและกิริยาที่ดีต่อการศึกษาเรียนรู้/การปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบต่อสังคม และสิ่งแวดล้อม การทำงานเป็นทีม
4. ประยุกต์ใช้หลักการและกระบวนการผลิตงานแอนิเมชัน 3 มิติ

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลความรู้เกี่ยวกับหลักการ กระบวนการผลิตแอนิเมชัน 3 มิติ
2. ผลิตภาพเคลื่อนไหว ตัดต่อภาพและเสียง บันทึกไฟล์เพื่อเผยแพร่บนแพลตฟอร์มดิจิทัล
3. จัดการไฟล์แอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อเผยแพร่ในสื่อดิจิทัลประเภทต่าง ๆ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการ กระบวนการผลิตแอนิเมชัน 3 มิติ การค้นคว้าข้อมูล แลกเปลี่ยนเรียนรู้ การสร้างสรรค์แนวความคิด การเขียนโครงเรื่อง การเขียนสตอรี่บอร์ด การพากย์เสียง การออกแบบตัวละครและฉาก การทำภาพเคลื่อนไหวการตัดต่อภาพและเสียง การบันทึกไฟล์เพื่อเผยแพร่บนแพลตฟอร์มดิจิทัล

31608-2024

คอมโพสิตสำหรับแอนิเมชัน
Animation Compositing

2-3-3

อ้างอิงมาตรฐาน

-

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

ผลิตงานคอมโพสิตสำหรับแอนิเมชันด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัล ตามหลักการ

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจหลักการคอมโพสิต ในการผลิตงานคอมโพสิตสำหรับแอนิเมชัน
2. สามารถผลิตงานคอมโพสิตตามกระบวนการสำหรับงานแอนิเมชันด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัล
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีต่อการศึกษาเรียนรู้/การปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม การทำงานเป็นทีม
4. ประยุกต์ใช้ความรู้ในงานคอมโพสิตสำหรับงานแอนิเมชัน

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลความรู้เกี่ยวกับหลักการคอมโพสิต ในการผลิตงานคอมโพสิตสำหรับแอนิเมชัน
2. ผลิตงานคอมโพสิตตามกระบวนการสำหรับงานแอนิเมชันด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัล
3. ประยุกต์ใช้ความรู้ในงานคอมโพสิตสำหรับงานแอนิเมชัน ตามหลักการ วิธีการ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการ วิธีการคอมโพสิต โดยใช้ส่วนประกอบจาก Render Pass ชนิดต่างๆ ให้ได้ตามภาพต้นแบบ (Key Visual) โดยใช้ภาพประกอบอื่นๆ Keyframe สร้างการติดตามภาพ (Tracking) องค์ประกอบภาพพิเศษ (Effect), ตัดภาพส่วนที่ไม่ต้องการออก (Masking), ตกแต่ง-ตัดต่อภาพ และเพิ่มเติมส่วนต่างๆ เข้าไปในภาพ (Clean Up/Retouch) ให้ได้ตามภาพต้นแบบ (Key Visual)

31608-2025

คาแรคเตอร์เอฟเฟค
Character Effect

2-3-3

อ้างอิงมาตรฐาน

-

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

สร้างแอนิเมชันโดยใช้คาแรคเตอร์เอฟเฟค ในงานแอนิเมชัน ตามหลักการ และกระบวนการ

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. รู้และเข้าใจเกี่ยวกับความหมาย ความสำคัญ หลักการ กระบวนการใช้คาแรคเตอร์เอฟเฟค ในงานแอนิเมชัน
2. มีทักษะเกี่ยวกับการใช้คาแรคเตอร์เอฟเฟค ในงานแอนิเมชัน ตามหลักการ และกระบวนการ
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ มุ่งมั่น สนใจใฝ่รู้ มีความคิดสร้างสรรค์
4. ประยุกต์ใช้ความรู้ในการใช้คาแรคเตอร์เอฟเฟคในงานแอนิเมชัน ตามหลักการ กระบวนการ

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลผลความรู้เกี่ยวกับการใช้คาแรคเตอร์เอฟเฟค ในงานแอนิเมชันตามหลักการ กระบวนการ
2. สร้างแอนิเมชัน โดยการใช้คาแรคเตอร์เอฟเฟค การจัดการไฟล์งาน นำเสนอ พัฒนางาน
3. จัดการไฟล์งาน นำเสนอและพัฒนาผลงาน แอนิเมชัน

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับความหมาย ความสำคัญ หลักการ กระบวนการการใช้คาแรคเตอร์เอฟเฟค การจำลอง (Simulations) เสื้อผ้า เส้นขน กล้ามเนื้อ ผิวหนัง การจัดการไฟล์งาน นำเสนอและพัฒนาผลงาน แอนิเมชัน

อ้างอิงมาตรฐาน

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

สร้างสรรค์งานกราฟิกดิจิทัลที่สร้างสรรค์ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ การจัดการไฟล์งานนำเสนอ และพัฒนางานให้มีความสัมพันธ์และเหมาะสม

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. รู้และเข้าใจเกี่ยวกับความหมาย ความสำคัญ หลักการ กระบวนการคิดเชิงออกแบบ
2. มีทักษะเกี่ยวกับการกระบวนการคิดเชิงออกแบบ ตามหลักการ กระบวนการ
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ มุ่งมั่น สนใจใฝ่รู้ มีความคิดสร้างสรรค์
4. ประยุกต์ใช้ความรู้ในกระบวนการคิดเชิงออกแบบ ได้อย่างสร้างสรรค์

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลความรู้เกี่ยวกับความหมาย ความสำคัญ วิธีการคิดเชิงออกแบบตามหลักการ กระบวนการ
2. สร้างสรรค์งานกราฟิกดิจิทัลด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ
3. จัดการไฟล์งาน นำเสนอพัฒนางานให้มีความสัมพันธ์และเหมาะสม

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการ กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) การศึกษาปัญหา (Empathize) กำหนดปัญหาให้ชัดเจน (Define) แนวคิดสร้างสรรค์ (Ideate) การสร้างต้นแบบที่เลือก (Prototype) การทดสอบความคิดสร้างสรรค์ (Creative Test) การจัดการไฟล์งาน นำเสนอ และพัฒนาผลงานสื่อดิจิทัลกราฟิก

31608-2027

การสร้างโมเดล 3 มิติ
3D Modeling

2-3-3

อ้างอิงมาตรฐาน

-

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

งานโมเดล 3 มิติ สิ่งมีชีวิต วัตถุ สิ่งของ เครื่องใช้ ยานพาหนะ สิ่งปลูกสร้าง โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยี และเครื่องมือดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง ตามหลักการ กระบวนการ

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจหลักการสร้างรูปทรงลักษณะ 3 มิติ ในการสร้างโมเดล 3 มิติ สิ่งมีชีวิต การสร้างวัตถุ สิ่งของ เครื่องใช้ยานพาหนะ สิ่งปลูกสร้าง ในลักษณะเหมือนจริงและสร้างสรรค์ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยี และเครื่องมือดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง
2. สามารถสร้างโมเดล 3 มิติ สิ่งมีชีวิต วัตถุ สิ่งของ เครื่องใช้ ยานพาหนะ สิ่งปลูกสร้าง ในลักษณะเหมือนจริงและสร้างสรรค์ โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง ตามหลักการ กระบวนการ
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงาน มีการวางแผน และแก้ปัญหา พัฒนางานร่วมกันเป็นทีม อย่างเป็นระบบ
4. ประยุกต์ใช้หลักการและกระบวนการสร้างโมเดล 3 มิติ สิ่งมีชีวิต รวมถึงสร้างวัตถุ สิ่งของ เครื่องใช้ ยานพาหนะ สิ่งปลูกสร้าง

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลความรู้เกี่ยวกับหลักการสร้างรูปทรงลักษณะ 3 มิติ ในการสร้างโมเดล 3 มิติ สิ่งมีชีวิต การสร้างวัตถุ สิ่งของ เครื่องใช้ยานพาหนะ สิ่งปลูกสร้าง แบบเหมือนจริงและสร้างสรรค์ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง
2. สร้างโมเดล 3 มิติ สิ่งมีชีวิต วัตถุ สิ่งของ เครื่องใช้ ยานพาหนะ สิ่งปลูกสร้าง แบบเหมือนจริงและสร้างสรรค์ โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง ตามหลักการกระบวนการ
3. นำเสนอผลงาน ประเมินผลงาน แก้ปัญหาและพัฒนางานโมเดล 3 มิติ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการสร้างรูปทรงลักษณะ 3 มิติ ของสิ่งมีชีวิต รวมถึงสร้างวัตถุ สิ่งของ เครื่องใช้ ยานพาหนะ สิ่งปลูกสร้าง ในลักษณะเหมือนจริงและสร้างสรรค์ texture Shader Material การจัดแสง ด้วยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง

31608-2028

การออกแบบยูสเซอร์อินเตอร์เฟส
User Interface Design

2-2-3

อ้างอิงมาตรฐาน

-

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

ออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งาน (User Interface Design) ตามหลักการ กระบวนการ ให้มีความสัมพันธ์และเหมาะสมกับแพลตฟอร์มออนไลน์

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. รู้และเข้าใจเกี่ยวกับความหมาย ความสำคัญ ประเภท หลักการ กระบวนการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งาน (User Interface Design)
2. มีทักษะเกี่ยวกับการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งาน (User Interface Design) ตามหลักการ กระบวนการ ให้มีความสัมพันธ์และเหมาะสมกับแพลตฟอร์มออนไลน์
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ มุ่งมั่น สนใจใฝ่รู้ มีความคิดสร้างสรรค์
4. ประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งาน (User Interface Design) ในแพลตฟอร์มออนไลน์ได้

สมรรถนะรายวิชา

1. อธิบายความหมาย ความสำคัญ ประเภท วิธีการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ (User Interface Design) ตามหลักการ กระบวนการ
2. ออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ (User Interface Design) ตามหลักการ กระบวนการ
3. จัดการไฟล์งาน นำเสนอ พัฒนางานให้มีความสัมพันธ์และเหมาะสมกับแพลตฟอร์มออนไลน์

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับ ความหมาย ความสำคัญ ประเภท หลักการ กระบวนการของประสบการณ์ของผู้ใช้งาน (User Experience) ส่วนติดต่อผู้ใช้ (User Interface) และกระบวนการออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งาน (User Experience Design) ส่วนประสบการณ์ของผู้ใช้บริการ (Customer Experience) การร่างแบบ (Sketching) สร้างผลิตภัณฑ์ดิจิทัลต้นแบบ (Digital Product Prototype) การทดสอบและปรับปรุง (Testing And Refining) การเริ่มใช้งาน (Launching) การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ (User Interface Design) การออกแบบภาพ (Visual Design) การใช้สี (Colours) การเพิ่มช่องว่าง (Whitespace) การจัดวางผังภาพ (Layouts) การใช้งานตัวอักษร (Typography) การออกแบบงานส่วนติดต่อผู้ใช้ (User Interface Design) การจัดการไฟล์งาน ความสัมพันธ์และเหมาะสมกับแพลตฟอร์มออนไลน์

31608-2029

การนำเสนอแนวความคิดศิลปกรรม
Presentation of art concepts

2-2-3

อ้างอิงมาตรฐาน

-

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

นำเสนอแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบศิลปกรรมตามหลักการ

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจการนำเสนอแนวความคิดด้านศิลปกรรม
2. สามารถนำเสนอแนวความคิดด้านศิลปกรรม
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ การนำเสนอแนวความคิดด้านศิลปกรรม
3. ประยุกต์ใช้ความรู้แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบศิลปกรรม

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลความรู้เกี่ยวกับแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบศิลปกรรม
2. จัดเตรียมรวบรวมข้อมูลการนำเสนอแนวความคิดด้านศิลปกรรมและสรุปผลการนำเสนอ
3. วิเคราะห์ นำเสนอผลงาน และสรุปผลจากการนำเสนอแนวคิด

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการรวบรวมข้อมูล แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบศิลปกรรม แนวทางในการออกแบบงานศิลปกรรม วิเคราะห์ นำเสนอผลงาน และสรุปผลจากการนำเสนอ

31608-2030

วิซวลเอฟเฟค
Visual Effect

2-3-3

อ้างอิงมาตรฐาน

-

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

สร้างวิซวลเอฟเฟคด้วยเทคนิคการใช้มุมกล้อง ใช้ฉากแบบจำลอง แยกองค์ประกอบแบบ วาดต่อเติมฉากตามหลักและกระบวนการ

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจหลักการ กระบวนการ ขั้นตอนการสร้างวิซวลเอฟเฟค ด้วยเทคนิคการใช้มุมกล้อง ใช้ฉากแบบจำลอง แยกองค์ประกอบแบบวาดต่อเติมฉาก
2. สามารถสร้างวิซวลเอฟเฟค ด้วยเทคนิคการใช้มุมกล้อง ใช้ฉากแบบจำลอง แยกองค์ประกอบแบบวาดต่อเติมฉาก
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงาน มีการวางแผน และแก้ปัญหา พัฒนางานร่วมกันเป็นทีมอย่างเป็นระบบ
4. สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลที่เกี่ยวข้องในการสร้างวิซวลเอฟเฟค

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลความรู้เกี่ยวกับหลักการ กระบวนการ ขั้นตอนการสร้างวิซวลเอฟเฟค ด้วยเทคนิคการใช้มุมกล้อง ใช้ฉากแบบจำลอง แยกองค์ประกอบแบบวาดต่อเติมฉาก
2. สร้างวิซวลเอฟเฟค ด้วยเทคนิคการใช้มุมกล้อง ใช้ฉากแบบจำลอง แยกองค์ประกอบแบบวาดต่อเติมฉาก
3. ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลที่เกี่ยวข้องในการสร้างวิซวลเอฟเฟค

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการ กระบวนการ ขั้นตอนการสร้างวิซวลเอฟเฟค ด้วยเทคนิคการใช้มุมกล้อง ใช้ฉากแบบจำลอง แยกองค์ประกอบแบบวาดต่อเติมฉาก การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลที่เกี่ยวข้องในการสร้างวิซวลเอฟเฟค

31608-2031

การออกแบบเสียงดิจิทัล
Sound Design for Digital Art

2-3-3

อ้างอิงมาตรฐาน

-

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

ออกแบบเสียงดิจิทัลประกอบงานดิจิทัลมีเดีย ด้วยเครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้ในการออกแบบเสียงดิจิทัล

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจหลักการ กระบวนการ ระบบเสียงดิจิทัล เครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้ในการออกแบบเสียงดิจิทัล ระบบบันทึกเสียง หลักการ กระบวนการ การควบคุม การปรับแต่งเสียง การตัดต่อเสียง การผสมเสียง และการจัดการไฟล์เสียง
2. สามารถบันทึกเสียง ควบคุม ปรับแต่งเสียง ตัดต่อเสียง ผสมเสียง และจัดการไฟล์เสียง เพื่อใช้กับงานประเภทต่างๆ
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงาน มีการวางแผน และแก้ปัญหา พัฒนางานร่วมกันเป็นทีม อย่างเป็นระบบ
4. ประยุกต์ใช้หลักการ กระบวนการ ออกแบบเสียงดิจิทัลตามกำหนด

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลผลความรู้เกี่ยวกับหลักการ กระบวนการระบบเสียงดิจิทัล เครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้ในการออกแบบเสียงดิจิทัล ระบบบันทึกเสียง การควบคุม การปรับแต่งเสียง การตัดต่อเสียง การผสมเสียง และการจัดการไฟล์เสียง
2. ออกแบบเสียงดิจิทัลตามกระบวนการ
3. จัดการไฟล์เสียงดิจิทัล เพื่อใช้กับงานประเภทต่างๆ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการ กระบวนการ ระบบเสียงดิจิทัล เครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้ในการออกแบบเสียงดิจิทัล ระบบบันทึกเสียง การควบคุม การปรับแต่งเสียง การตัดต่อเสียง การผสมเสียง และการจัดการไฟล์เสียงเพื่อใช้กับงานประเภทต่างๆ

31608-2032

ดิจิทัลพอร์ตโฟลิโอ

2-3-3

Digital Accountability Portfolio

อ้างอิงมาตรฐาน

-

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

ออกแบบ จัดทำและนำเสนอผลงานดิจิทัลพอร์ตโฟลิโอประเภทต่างๆ

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจความหมาย ความสำคัญ ประเภท องค์ประกอบ ลักษณะของดิจิทัลพอร์ตโฟลิโอ
2. สามารถออกแบบ จัดทำและนำเสนอผลงานด้วยดิจิทัลพอร์ตโฟลิโอประเภทต่างๆ
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงาน มีการวางแผน และแก้ปัญหา พัฒนางานร่วมกันเป็นทีม
อย่างเป็นระบบ
4. ประยุกต์ใช้ความรู้ จัดทำ และนำเสนอผลงานด้วยดิจิทัลพอร์ตโฟลิโอ

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลความเข้าใจความหมาย ความสำคัญ ประเภท องค์ประกอบ ลักษณะของดิจิทัลพอร์ตโฟลิโอ
2. ออกแบบจัดทำ และนำเสนอผลงานด้วยดิจิทัลพอร์ตโฟลิโอประเภทต่างๆ
3. จัดทำและนำเสนอผลงานด้วยดิจิทัลพอร์ตโฟลิโอประเภทต่างๆ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติงานเกี่ยวกับความหมาย ความสำคัญ ประเภท องค์ประกอบ ลักษณะของดิจิทัลพอร์ตโฟลิโอ กระบวนการออกแบบ จัดทำและการนำเสนอผลงานด้วยดิจิทัลพอร์ตโฟลิโอประเภทต่างๆ

อ้างอิงมาตรฐาน

-

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

สร้างหรือพัฒนางานในสาขาวิชาชีพตามกระบวนการ

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจหลักการและขั้นตอนกระบวนการจัดทำโครงการสร้างหรือพัฒนางานอาชีพ อย่างเป็นระบบ
2. สามารถบูรณาการความรู้และทักษะในการสร้างหรือพัฒนางานในสาขาวิชาชีพ ตามกระบวนการวางแผน ดำเนินงาน แก้ไขปัญหา ประเมินผล ทำรายงานและนำเสนอผลงาน
3. มีเจตคติและกิจนิสัยในการศึกษาค้นคว้าเพื่อสร้างหรือพัฒนางานอาชีพด้วยความรับผิดชอบ มีวินัย คุณธรรม จริยธรรม ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ขยัน อดทนและสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น
4. ประยุกต์ใช้ความรู้ในการสร้างหรือพัฒนางานในสาขาวิชาชีพตามกระบวนการ

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการและกระบวนการจัดทำโครงการสร้างหรือพัฒนางานอาชีพ อย่างเป็นระบบ
2. เขียนโครงการสร้างหรือพัฒนางานตามหลักการ
3. ดำเนินงานตามแผนงานโครงการตามหลักการและกระบวนการ
4. วิเคราะห์ สรุป ประเมินผลการดำเนินงานโครงการตามหลักการ
5. รายงานผลการปฏิบัติงานโครงการตามรูปแบบ
6. นำเสนอผลงานด้วยรูปแบบวิธีการต่างๆ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการบูรณาการความรู้และทักษะในระดับเทคนิคที่สอดคล้องกับสาขาวิชาชีพ ที่ศึกษาเพื่อสร้างหรือพัฒนางานด้วยกระบวนการทดลอง สสำรวจ ประดิษฐ์คิดค้น หรือการปฏิบัติงานเชิงระบบ การเลือกหัวข้อโครงการ การศึกษาค้นคว้าข้อมูลและเอกสารอ้างอิง การเขียนโครงการ การดำเนินงานโครงการ การเก็บรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์และแปลผล การสรุปจัดทำรายงาน การนำเสนอผลงานโครงการ โดยดำเนินการเป็นรายบุคคลหรือกลุ่มตามลักษณะของงานให้แล้วเสร็จในระยะเวลาที่กำหนด

อ้างอิงมาตรฐาน

-

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

สร้างหรือพัฒนางานในสาขาวิชาชีพตามกระบวนการ

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจหลักการและขั้นตอนกระบวนการจัดทำโครงการสร้างหรือพัฒนางานอาชีพ อย่างเป็นระบบ
2. สามารถบูรณาการความรู้และทักษะในการสร้างหรือพัฒนางานในสาขาวิชาชีพ ตามกระบวนการวางแผน ดำเนินงาน แก้ไขปัญหา ประเมินผล ทำรายงานและนำเสนอผลงาน
3. มีเจตคติและกิจนิสัยในการศึกษาค้นคว้าเพื่อสร้างหรือพัฒนางานอาชีพด้วยความรับผิดชอบ มีวินัย คุณธรรม จริยธรรม ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ขยัน อดทนและสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น
4. ประยุกต์ใช้ความรู้ในการสร้างหรือพัฒนางานในสาขาวิชาชีพตามกระบวนการ

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการและกระบวนการจัดทำโครงการสร้างหรือพัฒนางานอาชีพ อย่างเป็นระบบ
2. เขียนโครงการสร้างและพัฒนางานตามหลักการ
3. ดำเนินงานตามแผนงานโครงการตามหลักการและกระบวนการ
4. วิเคราะห์ สรุป ประเมินผลการดำเนินงานโครงการตามหลักการ
5. รายงานผลการปฏิบัติงานโครงการตามรูปแบบ
6. นำเสนอผลงานด้วยรูปแบบวิธีการต่างๆ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการบูรณาการความรู้และทักษะในระดับเทคนิคที่สอดคล้องกับสาขาวิชาชีพ ที่ศึกษาเพื่อสร้างหรือพัฒนางานด้วยกระบวนการทดลอง สืบค้น ประดิษฐ์คิดค้น หรือการปฏิบัติงานเชิงระบบ การเลือกหัวข้อโครงการ การศึกษาค้นคว้าข้อมูลและเอกสารอ้างอิง การเขียนโครงการ การดำเนินงานโครงการ การเก็บรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์และแปลผล การสรุปจัดทำรายงาน การนำเสนอผลงานโครงการ โดยดำเนินการเป็นรายบุคคลหรือกลุ่มตามลักษณะของงานให้แล้วเสร็จในระยะเวลาที่กำหนด

อ้างอิงมาตรฐาน

-

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

สร้างหรือพัฒนางานในสาขาวิชาชีพตามกระบวนการ

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจหลักการและขั้นตอนกระบวนการจัดทำโครงการสร้างหรือพัฒนางานอาชีพ อย่างเป็นระบบ
2. สามารถบูรณาการความรู้และทักษะในการสร้างหรือพัฒนางานในสาขาวิชาชีพ ตามกระบวนการวางแผน ดำเนินงาน แก้ไขปัญหา ประเมินผล ทำรายงานและนำเสนอผลงาน
3. มีเจตคติและกิจนิสัยในการศึกษาค้นคว้าเพื่อสร้างหรือพัฒนางานอาชีพด้วยความรับผิดชอบ มีวินัย คุณธรรม จริยธรรม ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ขยัน อดทนและสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น
4. ประยุกต์ใช้ความรู้ในการสร้างหรือพัฒนางานในสาขาวิชาชีพตามกระบวนการ

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการและกระบวนการจัดทำโครงการสร้างหรือพัฒนางานอาชีพ อย่างเป็นระบบ
2. เขียนโครงการสร้างและหรือพัฒนางานตามหลักการ
3. ดำเนินงานตามแผนงานโครงการตามหลักการและกระบวนการ
4. วิเคราะห์ สรุป ประเมินผลการดำเนินงานโครงการตามหลักการ
5. รายงานผลการปฏิบัติงานโครงการตามรูปแบบ
6. นำเสนอผลงานด้วยรูปแบบวิธีการต่างๆ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการบูรณาการความรู้และทักษะในระดับเทคนิคที่สอดคล้องกับสาขาวิชาชีพ ที่ศึกษาเพื่อสร้างหรือพัฒนางานด้วยกระบวนการทดลอง สืบค้น ประดิษฐ์คิดค้น หรือการปฏิบัติงานเชิงระบบ การเลือกหัวข้อโครงการ การศึกษาค้นคว้าข้อมูลและเอกสารอ้างอิง การเขียนโครงการ การดำเนินงานโครงการ การเก็บรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์และแปลผล การสรุปจัดทำรายงาน การนำเสนอผลงานโครงการ โดยดำเนินการเป็นรายบุคคลหรือกลุ่มตามลักษณะของงานให้แล้วเสร็จในระยะเวลาที่กำหนด

(ผู้เรียนสามารถจัดทำโครงการสร้างและหรือพัฒนางานที่ต่อเนื่องจากรายวิชา 31608-2034 หรือเป็นโครงการใหม่)

คำอธิบายรายวิชา
หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2567
ประเภทวิชาศิลปกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์
กลุ่มอาชีพศิลปะและการออกแบบ
สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก

หมวดวิชาเลือกเสรี

ให้เลือกเรียนรายวิชาจากหมวดวิชาที่เปิดสอนในหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2567
ทุกประเภทวิชาและสาขาวิชา

คำอธิบายรายวิชา
หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2567
ประเภทวิชาศิลปกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์
กลุ่มอาชีพศิลปะและการออกแบบ
สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก

กิจกรรมเสริมหลักสูตร

30000-2001	กิจกรรมเสริมสร้างสุจริต จิตอาสา Strengthen Honesty and Volunteerism	0-2-0
30000-2002	กิจกรรมองค์การวิชาชีพ 1 Vocational Organization Activity 1	0-2-0
30000-2003	กิจกรรมองค์การวิชาชีพ 2 Vocational Organization Activity 2	0-2-0
30000-2004	กิจกรรมองค์การวิชาชีพ 3 Vocational Organization Activity 3	0-2-0
30000-2005	กิจกรรมในสถานประกอบการ 1 Workplace Activity 1	0-2-0
30000-2006	กิจกรรมในสถานประกอบการ 2 Workplace Activity 2	0-2-0
30000-2007	กิจกรรมในสถานประกอบการ 3 Workplace Activity 3	0-2-0
30000-2008	กิจกรรมเสริมสร้างผู้เรียนตามอัธยาศัย 1 Recreational Activity for Learners Development 1	0-2-0
30000-2009	กิจกรรมเสริมสร้างผู้เรียนตามอัธยาศัย 2 Recreational Activity for Learners Development 2	0-2-0
30000-2010	กิจกรรมเสริมสร้างผู้เรียนตามอัธยาศัย 3 Recreational Activity for Learners Development 3	0-2-0

30000-2001

กิจกรรมเสริมสร้างสุจริต จิตอาสา
Strengthen Honesty and Volunteerism

0-2-0

อ้างอิงมาตรฐาน

-

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

มีจิตสำนึกที่ยึดมั่นความซื่อสัตย์สุจริต เป็นพลเมืองดีของสังคม มีจิตอาสา มีส่วนร่วมในการต่อต้านการทุจริต และปฏิบัติตนตามศาสตร์พระราชา

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจความสำคัญและหลักในการประพฤติปฏิบัติตนเป็นคนดีโดยการน้อมนำศาสตร์พระราชา มีคุณธรรม จริยธรรม และไม่เพิกเฉยต่อการทุจริตทุกรูปแบบ
2. มีทักษะการคิด วิเคราะห์ ตัดสินใจ ประพฤติปฏิบัติตนโดยการน้อมนำศาสตร์พระราชา ปฏิบัติตนตามหลักธรรม กฏระเบียบ วัฒนธรรม อันดีงามของสังคม การป้องกันและไม่เพิกเฉยต่อการทุจริต
3. มีกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติกิจกรรมด้วยความรับผิดชอบ มีวินัย ซื่อสัตย์สุจริต จิตอาสา และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น
4. สามารถประยุกต์ใช้หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง และเทคโนโลยีดิจิทัลในการต่อต้านการทุจริตและการเป็นคนดีของสังคม

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับกิจกรรมเสริมสร้างสุจริต จิตอาสา ตามหลักการและกระบวนการป้องกันการทุจริต
2. วิเคราะห์และตัดสินใจปฏิบัติในสิ่งที่ควรปฏิบัติและไม่ปฏิบัติในสิ่งที่ไม่ควรปฏิบัติ
3. ประพฤติตนโดยการน้อมนำศาสตร์พระราชา มีคุณธรรม จริยธรรม และไม่เพิกเฉยต่อการทุจริตทุกรูปแบบ
4. ปฏิบัติกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างต่อต้านทุจริตด้วยจิตพอเพียง กิจกรรมปรับฐานความคิดต้านทุจริตส่วนตนและส่วนรวม กิจกรรมวิเคราะห์ความเสี่ยงจากสินบน กิจกรรมสร้างสังคมไม่ทนต่อการทุจริต กิจกรรมยกระดับดัชนี สร้างพลเมืองดีในสังคม และกิจกรรมจิตอาสาต่อต้านการทุจริตด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล
5. ปฏิบัติกิจกรรมเสริมสร้างสุจริต จิตอาสา โดยการลงมือปฏิบัติ กระบวนการกลุ่ม การโค้ชซึ่งและการประเมินผล
6. ประยุกต์ใช้หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง และเทคโนโลยีดิจิทัลในการต่อต้านการทุจริตและการเป็นคนดีของสังคม

คำอธิบายรายวิชา

ปฏิบัติกิจกรรมตามศาสตร์พระราชาสู่การเป็นคนดี กิจกรรมต่อต้านทุจริตด้วยจิตพอเพียง กิจกรรมปรับฐานความคิดต้านทุจริตส่วนตนและส่วนรวม กิจกรรมวิเคราะห์ความเสี่ยงจากสินบน กิจกรรมสร้างสังคมไม่ทนต่อการทุจริต กิจกรรมยกระดับดัชนี สร้างพลเมืองดีในสังคม และกิจกรรมจิตอาสาต่อต้านการทุจริตด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

30000-2002

กิจกรรมองค์การวิชาชีพ 1

0-2-0

Vocational Organization Activity 1

อ้างอิงมาตรฐาน

-

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

มีทักษะทางวิชาการ วิชาชีพ การจัดกิจกรรมพัฒนาคุณภาพชีวิต และสามารถเป็นผู้นำในการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจหลักการและกระบวนการเสริมสร้างทักษะวิชาการและวิชาชีพ เพื่อพัฒนาตนเอง พัฒนาคุณภาพชีวิต พัฒนาองค์กร ชุมชน และสังคม
2. วางแผน ลงมือปฏิบัติ การโค้ชชิ่ง การประเมินผล และปรับปรุงการทำงานในการร่วมกิจกรรมองค์การวิชาชีพ
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงานด้วยความรับผิดชอบ มีวินัย พอเพียง ซื่อสัตย์ จิตอาสา มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น
4. สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดกิจกรรมองค์การวิชาชีพ

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับกิจกรรมองค์การวิชาชีพตามหลักการและกระบวนการ
2. ใช้กระบวนการกลุ่ม การโค้ชชิ่ง เทคโนโลยีดิจิทัล การเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดีในการร่วมองค์การวิชาชีพ
3. วางแผนและปฏิบัติกิจกรรมองค์การวิชาชีพ เพื่อพัฒนาตนเอง วิชาชีพ และสังคม ตามหลักการกระบวนการ ลักษณะและวัตถุประสงค์ของกิจกรรม
4. ปฏิบัติตนตามระเบียบข้อบังคับขององค์การวิชาชีพ
5. ประเมินผลและปรับปรุงการทำกิจกรรมองค์การวิชาชีพ
6. ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดกิจกรรมองค์การวิชาชีพ

คำอธิบายรายวิชา

ปฏิบัติกิจกรรมเสริมสร้างทักษะวิชาการและวิชาชีพ กิจกรรมพัฒนาคุณภาพชีวิต กิจกรรมชมรมวิชาชีพ กิจกรรมเกี่ยวกับชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ กิจกรรมส่งเสริมระบอบประชาธิปไตย กิจกรรมอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม กิจกรรมอื่นๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อชุมชนและท้องถิ่น พัฒนาตนเอง พัฒนาวิชาชีพ

30000-2003

กิจกรรมองค์การวิชาชีพ 2
Vocational Organization Activity 2

0-2-0

อ้างอิงมาตรฐาน

-

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

มีทักษะทางวิชาการ วิชาชีพ การจัดกิจกรรมพัฒนาคุณภาพชีวิต และสามารถเป็นผู้นำในการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจหลักการและกระบวนการเสริมสร้างทักษะวิชาการและวิชาชีพ เพื่อพัฒนาตนเอง พัฒนาคุณภาพชีวิต พัฒนาองค์กร ชุมชน และสังคม
2. วางแผน ลงมือปฏิบัติ การโค้ชชิ่ง การประเมินผล และปรับปรุงการทำงานในการร่วมกิจกรรมองค์การวิชาชีพ
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงานด้วยความรับผิดชอบ มีวินัย พอเพียง ซื่อสัตย์ จิตอาสา มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น
4. สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดกิจกรรมองค์การวิชาชีพ

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับกิจกรรมองค์การวิชาชีพตามหลักการและกระบวนการ
2. ใช้กระบวนการกลุ่ม การโค้ชชิ่ง เทคโนโลยีดิจิทัล การเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดีในการร่วมองค์การวิชาชีพ
3. วางแผนและปฏิบัติกิจกรรมองค์การวิชาชีพ เพื่อพัฒนาตนเอง วิชาชีพ และสังคม ตามหลักการ กระบวนการ ลักษณะและวัตถุประสงค์ของกิจกรรม
4. ปฏิบัติตนตามระเบียบข้อบังคับขององค์การวิชาชีพ
5. ประเมินผลและปรับปรุงการทำกิจกรรมองค์การวิชาชีพ
6. ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดกิจกรรมองค์การวิชาชีพ

คำอธิบายรายวิชา

ปฏิบัติกิจกรรมเสริมสร้างทักษะวิชาการและวิชาชีพ กิจกรรมพัฒนาคุณภาพชีวิต กิจกรรมชมรมวิชาชีพ กิจกรรมเกี่ยวกับชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ กิจกรรมส่งเสริมระบอบประชาธิปไตย กิจกรรมอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม กิจกรรมอื่นๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อชุมชนและท้องถิ่น พัฒนาตนเอง พัฒนาวิชาชีพ

30000-2004

กิจกรรมองค์การวิชาชีพ 3
Vocational Organization Activity 3

0-2-0

อ้างอิงมาตรฐาน

-

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

มีทักษะทางวิชาการ วิชาชีพ การจัดกิจกรรมพัฒนาคุณภาพชีวิต และสามารถเป็นผู้นำในการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจหลักการและกระบวนการเสริมสร้างทักษะวิชาการและวิชาชีพ เพื่อพัฒนาตนเอง พัฒนาคุณภาพชีวิต พัฒนาองค์กร ชุมชน และสังคม
2. วางแผน ลงมือปฏิบัติ การโค้ชชิ่ง การประเมินผล และปรับปรุงการทำงานในการร่วมกิจกรรมองค์การวิชาชีพ
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงานด้วยความรับผิดชอบ มีวินัย พอเพียง ซื่อสัตย์ จิตอาสา มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น
4. สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดกิจกรรมองค์การวิชาชีพ

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับกิจกรรมองค์การวิชาชีพตามหลักการและกระบวนการ
2. ใช้กระบวนการกลุ่ม การโค้ชชิ่ง เทคโนโลยีดิจิทัล การเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดีในการร่วมองค์การวิชาชีพ
3. วางแผนและปฏิบัติกิจกรรมองค์การวิชาชีพ เพื่อพัฒนาตนเอง วิชาชีพ และสังคม ตามหลักการ กระบวนการ ลักษณะและวัตถุประสงค์ของกิจกรรม
4. ปฏิบัติตนตามระเบียบข้อบังคับขององค์การวิชาชีพ
5. ประเมินผลและปรับปรุงการทำกิจกรรมองค์การวิชาชีพ
6. ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดกิจกรรมองค์การวิชาชีพ

คำอธิบายรายวิชา

ปฏิบัติกิจกรรมเสริมสร้างทักษะวิชาการและวิชาชีพ กิจกรรมพัฒนาคุณภาพชีวิต กิจกรรมชมรมวิชาชีพ กิจกรรมเกี่ยวกับชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ กิจกรรมส่งเสริมระบอบประชาธิปไตย กิจกรรมอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม กิจกรรมอื่นๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อชุมชนและท้องถิ่น พัฒนาตนเอง พัฒนาวิชาชีพ

30000-2005

กิจกรรมในสถานประกอบการ 1 Workplace Activity 1

0-2-0

อ้างอิงมาตรฐาน

-

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

มีทักษะวิชาการ วิชาชีพ การจัดกิจกรรมในสถานประกอบการ และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจหลักการและกระบวนการเสริมสร้างทักษะประสบการณ์วิชาการและวิชาชีพ การพัฒนาคุณภาพชีวิต การพัฒนาองค์กร ชุมชน สังคม ระเบียบ ข้อบังคับของสถานประกอบการ และทักษะการปฏิบัติงานในสถานประกอบการ
2. วางแผน ดำเนินกิจกรรมด้วยการโค้ชชิ่ง เป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี ประเมินผล และปรับปรุงการทำงานในสถานประกอบการ
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงานด้วยความรับผิดชอบ มีวินัย พอเพียง ซื่อสัตย์ จิตอาสา มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น
4. สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดกิจกรรมสถานประกอบการ

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับกิจกรรมในสถานประกอบการตามหลักการและกระบวนการ
2. ใช้ทักษะการโค้ชชิ่ง เทคโนโลยีดิจิทัล และการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดีในการร่วม กิจกรรมในสถานประกอบการ
3. ปฏิบัติตามระเบียบข้อบังคับของสถานประกอบการตามมาตรฐานที่กำหนด
4. ปฏิบัติกิจกรรมเสริมสร้างทักษะและประสบการณ์วิชาการและวิชาชีพ กิจกรรมเสริมสร้างตาม ระเบียบข้อบังคับของสถานประกอบการ กิจกรรมการพัฒนาบุคลิกภาพและความรับผิดชอบต่อสังคม กิจกรรม ส่งเสริม ความปลอดภัยในที่ทำงาน หรือกิจกรรมอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการฝึกปฏิบัติงานในสถานประกอบการ เพื่อพัฒนาตนเองในการประกอบอาชีพ
5. ประเมินผลและปรับปรุงการทำงานกิจกรรมในสถานประกอบการ
6. ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดกิจกรรมในสถานประกอบการ

คำอธิบายรายวิชา

ปฏิบัติกิจกรรมเสริมสร้างทักษะ ประสบการณ์วิชาการ วิชาชีพ กิจกรรมเสริมสร้างตามระเบียบ ข้อบังคับของสถานประกอบการ กิจกรรมการพัฒนาบุคลิกภาพและความรับผิดชอบต่อสังคม กิจกรรมส่งเสริม ความปลอดภัยในที่ทำงาน หรือกิจกรรมอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการฝึกปฏิบัติงานในสถานประกอบการ เพื่อพัฒนา ตนเอง ในการประกอบอาชีพ

อ้างอิงมาตรฐาน

-

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

มีทักษะวิชาการ วิชาชีพ การจัดกิจกรรมในสถานประกอบการ และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจหลักการและกระบวนการเสริมสร้างทักษะประสบการณ์วิชาการและวิชาชีพ การพัฒนาคุณภาพชีวิต การพัฒนาองค์กร ชุมชน สังคม ระเบียบ ข้อบังคับของสถานประกอบการ และทักษะการปฏิบัติงานในสถานประกอบการ
2. วางแผน ดำเนินกิจกรรมด้วยการโค้ชชิ่ง เป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี ประเมินผล และปรับปรุงการทำงานในสถานประกอบการ
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงานด้วยความรับผิดชอบ มีวินัย พอเพียง ซื่อสัตย์ จิตอาสา มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น
4. สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดกิจกรรมสถานประกอบการ

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับกิจกรรมในสถานประกอบการตามหลักการและกระบวนการ
2. ใช้ทักษะการโค้ชชิ่ง เทคโนโลยีดิจิทัล และการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดีในการร่วมกิจกรรมในสถานประกอบการ
3. ปฏิบัติตามระเบียบข้อบังคับของสถานประกอบการตามมาตรฐานที่กำหนด
4. ปฏิบัติกิจกรรมเสริมสร้างทักษะและประสบการณ์วิชาการและวิชาชีพ กิจกรรมเสริมสร้างตามระเบียบข้อบังคับของสถานประกอบการ กิจกรรมการพัฒนาบุคลิกภาพและความรับผิดชอบต่อสังคม กิจกรรมส่งเสริมความปลอดภัยในที่ทำงาน หรือกิจกรรมอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการฝึกปฏิบัติงานในสถานประกอบการ เพื่อพัฒนาตนเองในการประกอบอาชีพ
5. ประเมินผลและปรับปรุงการทำงานกิจกรรมในสถานประกอบการ
6. ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดกิจกรรมในสถานประกอบการ

คำอธิบายรายวิชา

ปฏิบัติกิจกรรมเสริมสร้างทักษะ ประสบการณ์วิชาการ วิชาชีพ กิจกรรมเสริมสร้างตามระเบียบข้อบังคับของสถานประกอบการ กิจกรรมการพัฒนาบุคลิกภาพและความรับผิดชอบต่อสังคม กิจกรรมส่งเสริมความปลอดภัยในที่ทำงาน หรือกิจกรรมอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการฝึกปฏิบัติงานในสถานประกอบการ เพื่อพัฒนาตนเองในการประกอบอาชีพ

30000-2007

กิจกรรมในสถานประกอบการ 3
Workplace Activity 3

0-2-0

อ้างอิงมาตรฐาน

-

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

มีทักษะวิชาการ วิชาชีพ การจัดกิจกรรมในสถานประกอบการ และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจหลักการและกระบวนการเสริมสร้างทักษะประสบการณ์วิชาการและวิชาชีพ การพัฒนาคุณภาพชีวิต การพัฒนาองค์กร ชุมชน สังคม ระเบียบ ข้อบังคับของสถานประกอบการ และทักษะการปฏิบัติงานในสถานประกอบการ
2. วางแผน ดำเนินกิจกรรมด้วยการโค้ชชิ่ง เป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี ประเมินผล และปรับปรุงการทำงานในสถานประกอบการ
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงานด้วยความรับผิดชอบ มีวินัย พอเพียง ซื่อสัตย์ จิตอาสา มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น
4. สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดกิจกรรมสถานประกอบการ

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับกิจกรรมในสถานประกอบการตามหลักการและกระบวนการ
2. ใช้ทักษะการโค้ชชิ่ง เทคโนโลยีดิจิทัล และการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดีในการร่วมกิจกรรมในสถานประกอบการ
3. ปฏิบัติตนตามระเบียบข้อบังคับของสถานประกอบการตามมาตรฐานที่กำหนด
4. ปฏิบัติกิจกรรมเสริมสร้างทักษะและประสบการณ์วิชาการและวิชาชีพ กิจกรรมเสริมสร้างตามระเบียบข้อบังคับของสถานประกอบการ กิจกรรมการพัฒนาบุคลิกภาพและความรับผิดชอบต่อสังคม กิจกรรมส่งเสริมความปลอดภัยในที่ทำงาน หรือกิจกรรมอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการฝึกปฏิบัติงานในสถานประกอบการ เพื่อพัฒนาตนเองในการประกอบอาชีพ
5. ประเมินผลและปรับปรุงการทำงานกิจกรรมในสถานประกอบการ
6. ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดกิจกรรมในสถานประกอบการ

คำอธิบายรายวิชา

ปฏิบัติกิจกรรมเสริมสร้างทักษะ ประสบการณ์วิชาการ วิชาชีพ กิจกรรมเสริมสร้างตามระเบียบข้อบังคับของสถานประกอบการ กิจกรรมการพัฒนาบุคลิกภาพและความรับผิดชอบต่อสังคม กิจกรรมส่งเสริมความปลอดภัยในที่ทำงาน หรือกิจกรรมอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการฝึกปฏิบัติงานในสถานประกอบการ เพื่อพัฒนาตนเอง ในการประกอบอาชีพ

30000-2008

กิจกรรมเสริมสร้างผู้เรียนตามอัธยาศัย 1

0-2-0

Recreational Activity for Learners Development 1

อ้างอิงมาตรฐาน

-

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

มีทักษะทางวิชาการ วิชาชีพ การจัดกิจกรรมพัฒนาคุณภาพชีวิต และสามารถเป็นผู้นำในการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจหลักการและกระบวนการเสริมสร้างทักษะประสบการณ์วิชาการและวิชาชีพ เพื่อพัฒนาตนเองพัฒนาคุณภาพชีวิต การพัฒนาองค์กร ชุมชน และสังคม
2. วางแผน ดำเนินกิจกรรมด้วยการโค้ชชิ่ง การประเมินผล และปรับปรุงการทำงานในการร่วมกิจกรรมเสริมสร้างคุณภาพผู้เรียนตามอัธยาศัย
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงานด้วยความรับผิดชอบ มีวินัย พอเพียง ซื่อสัตย์ จิตอาสา มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น
4. สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดกิจกรรมเสริมสร้างคุณภาพผู้เรียนตามอัธยาศัย

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับกิจกรรมเสริมสร้างคุณภาพผู้เรียนตามอัธยาศัยตามหลักการและกระบวนการ
2. ใช้กระบวนการกลุ่ม การโค้ชชิ่ง เทคโนโลยีดิจิทัล การเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดีในการร่วมกิจกรรมเสริมสร้างคุณภาพผู้เรียนตามอัธยาศัย
3. วางแผนและปฏิบัติกิจกรรมเสริมสร้างคุณภาพผู้เรียนตามอัธยาศัยตามหลักการ กระบวนการ ลักษณะและวัตถุประสงค์ของกิจกรรม
4. ปฏิบัติกิจกรรมพัฒนาคุณภาพชีวิต กิจกรรมพัฒนาองค์กร ชุมชนและสังคม กิจกรรมเกี่ยวกับชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์ กิจกรรมจิตอาสา กิจกรรมกีฬาและนันทนาการ กิจกรรมการป้องกันการทุจริต และกิจกรรมอื่นๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อชุมชนและสังคม เพื่อพัฒนาตนเอง และวิชาชีพ
5. ประเมินผลและปรับปรุงการทำงานกิจกรรมเสริมสร้างคุณภาพผู้เรียนตามอัธยาศัย
6. ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดกิจกรรมเสริมสร้างคุณภาพผู้เรียนตามอัธยาศัย

คำอธิบายรายวิชา

ปฏิบัติกิจกรรมเสริมสร้างทักษะ ประสบการณ์วิชาการและวิชาชีพ กิจกรรมพัฒนาคุณภาพชีวิต กิจกรรมพัฒนาองค์กร ชุมชนและสังคม กิจกรรมเกี่ยวกับชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ กิจกรรมจิตอาสา กิจกรรมกีฬา นันทนาการ กิจกรรมการป้องกันการทุจริต และกิจกรรมอื่นๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อชุมชนและสังคม พัฒนาตนเองพัฒนาวิชาชีพ

30000-2009

กิจกรรมเสริมสร้างผู้เรียนตามอัธยาศัย 2

0-2-0

Recreational Activity for Learners Development 2

อ้างอิงมาตรฐาน

-

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

มีทักษะทางวิชาการ วิชาชีพ การจัดกิจกรรมพัฒนาคุณภาพชีวิต และสามารถเป็นผู้นำในการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจหลักการและกระบวนการเสริมสร้างทักษะประสบการณ์วิชาการและวิชาชีพ เพื่อพัฒนาตนเองพัฒนาคุณภาพชีวิต การพัฒนาองค์กร ชุมชน และสังคม
2. วางแผน ดำเนินกิจกรรมด้วยการโค้ชชิ่ง การประเมินผล และปรับปรุงการทำงานในการร่วมกิจกรรมเสริมสร้างคุณภาพผู้เรียนตามอัธยาศัย
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงานด้วยความรับผิดชอบ มีวินัย พอเพียง ซื่อสัตย์ จิตอาสา มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น
4. สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดกิจกรรมเสริมสร้างคุณภาพผู้เรียนตามอัธยาศัย

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับกิจกรรมเสริมสร้างคุณภาพผู้เรียนตามอัธยาศัยตามหลักการและกระบวนการ
2. ใช้กระบวนการกลุ่ม การโค้ชชิ่ง เทคโนโลยีดิจิทัล การเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดีในการร่วมกิจกรรมเสริมสร้างคุณภาพผู้เรียนตามอัธยาศัย
3. วางแผนและปฏิบัติกิจกรรมเสริมสร้างคุณภาพผู้เรียนตามอัธยาศัยตามหลักการ กระบวนการ ลักษณะและวัตถุประสงค์ของกิจกรรม
4. ปฏิบัติกิจกรรมพัฒนาคุณภาพชีวิต กิจกรรมพัฒนาองค์กร ชุมชนและสังคม กิจกรรมเกี่ยวกับชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์ กิจกรรมจิตอาสา กิจกรรมกีฬาและนันทนาการ กิจกรรมการป้องกันการทุจริต และกิจกรรมอื่นๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อชุมชนและสังคม เพื่อพัฒนาตนเอง และวิชาชีพ
5. ประเมินผลและปรับปรุงการทำงานกิจกรรมเสริมสร้างคุณภาพผู้เรียนตามอัธยาศัย
6. ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดกิจกรรมเสริมสร้างคุณภาพผู้เรียนตามอัธยาศัย

คำอธิบายรายวิชา

ปฏิบัติกิจกรรมเสริมสร้างทักษะ ประสบการณ์วิชาการและวิชาชีพ กิจกรรมพัฒนาคุณภาพชีวิต กิจกรรมพัฒนาองค์กร ชุมชนและสังคม กิจกรรมเกี่ยวกับชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ กิจกรรมจิตอาสา กิจกรรมกีฬา นันทนาการ กิจกรรมการป้องกันการทุจริต และกิจกรรมอื่นๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อชุมชนและสังคม พัฒนาตนเองพัฒนาวิชาชีพ

30000-2010

กิจกรรมเสริมสร้างผู้เรียนตามอัธยาศัย 3

0-2-0

Recreational Activity for Learners Development 3

อ้างอิงมาตรฐาน

-

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

มีทักษะทางวิชาการ วิชาชีพ การจัดกิจกรรมพัฒนาคุณภาพชีวิต และสามารถเป็นผู้นำในการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจหลักการและกระบวนการเสริมสร้างทักษะประสบการณ์วิชาการและวิชาชีพ เพื่อพัฒนาตนเอง พัฒนาคุณภาพชีวิต การพัฒนาองค์กร ชุมชน และสังคม
2. วางแผน ดำเนินกิจกรรมด้วยการโค้ชชิ่ง การประเมินผล และปรับปรุงการทำงานในการร่วมกิจกรรมเสริมสร้างคุณภาพผู้เรียนตามอัธยาศัย
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงานด้วยความรับผิดชอบ มีวินัย พอเพียง ซื่อสัตย์ จิตอาสา มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น
4. สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดกิจกรรมเสริมสร้างคุณภาพผู้เรียนตามอัธยาศัย

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับกิจกรรมเสริมสร้างคุณภาพผู้เรียนตามอัธยาศัยตามหลักการและกระบวนการ
2. ใช้กระบวนการกลุ่ม การโค้ชชิ่ง เทคโนโลยีดิจิทัล การเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดีในการร่วมกิจกรรมเสริมสร้างคุณภาพผู้เรียนตามอัธยาศัย
3. วางแผนและปฏิบัติกิจกรรมเสริมสร้างคุณภาพผู้เรียนตามอัธยาศัยตามหลักการ กระบวนการ ลักษณะและวัตถุประสงค์ของกิจกรรม
4. ปฏิบัติกิจกรรมพัฒนาคุณภาพชีวิต กิจกรรมพัฒนาองค์กร ชุมชนและสังคม กิจกรรมเกี่ยวกับชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์ กิจกรรมจิตอาสา กิจกรรมกีฬาและนันทนาการ กิจกรรมการป้องกันการทุจริต และกิจกรรมอื่นๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อชุมชนและสังคม เพื่อพัฒนาตนเอง และวิชาชีพ
5. ประเมินผลและปรับปรุงการทำงานกิจกรรมเสริมสร้างคุณภาพผู้เรียนตามอัธยาศัย
6. ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดกิจกรรมเสริมสร้างคุณภาพผู้เรียนตามอัธยาศัย

คำอธิบายรายวิชา

ปฏิบัติกิจกรรมเสริมสร้างทักษะ ประสบการณ์วิชาการและวิชาชีพ กิจกรรมพัฒนาคุณภาพชีวิต กิจกรรมพัฒนาองค์กร ชุมชนและสังคม กิจกรรมเกี่ยวกับชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ กิจกรรมจิตอาสา กิจกรรมกีฬา นันทนาการ กิจกรรมการป้องกันการทุจริต และกิจกรรมอื่นๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อชุมชนและสังคม พัฒนาตนเองพัฒนาวิชาชีพ