



แผนการสอน/การเรียนรู้ฐานสมรรถนะวิชาชีพ
รหัสวิชา 20128-2010 วิชาการใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก
สาขาวิชา ช่างเทคนิคคอมพิวเตอร์
หลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)
พุทธศักราช 2562

จัดทำโดย

นางสาวนีย์ เปรมมิตร

วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ

แผนการจัดการเรียนรู้

รหัส 20128-2010 วิชาโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก หน่วยกิต 2

หลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พุทธศักราช 2562

ประเภทวิชา ช่างอุตสาหกรรม

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจหลักการและคุณลักษณะของภาพกราฟิก
2. มีทักษะในการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก
3. มีเจตคติที่ดีต่อวิชาชีพ มีกิจนิสัยในการค้นคว้าเพิ่มเติมและทำงานด้วยความรอบคอบ ถูกต้องและปลอดภัย

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการและคุณลักษณะของภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์และบิตแมป
2. สร้างและตกแต่งภาพกราฟิกด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับพื้นฐานของภาพกราฟิก หลักการและคุณลักษณะของภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์และบิตแมป การสร้าง การจัดวางตามหลักองค์ประกอบศิลป์ การใช้สีตามทฤษฎีสีและตกแต่งภาพกราฟิก การจัดการเพิ่มภาพกราฟิก การใช้โปรแกรมสร้างภาพกราฟิก

สมรรถนะวิชาชีพ

วิชาการใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก รหัสวิชา 20128-2010

ลำดับที่	หน่วยที่/ชื่อหน่วย	สมรรถนะ (กิริยา+กรรม+เงื่อนไข)	เวลา	สัปดาห์ที่
1	ความรู้พื้นฐานของ คอมพิวเตอร์กราฟิก เบื้องต้น	<ul style="list-style-type: none"> - ความหมายของคอมพิวเตอร์กราฟิกเบื้องต้น - หลักการของภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์ - หลักการของภาพกราฟิกแบบบิตแมป - หลักการใช้สีและแสงในคอมพิวเตอร์ - ประเภทและคุณลักษณะของแฟ้มภาพกราฟิก - องค์ประกอบของภาพกราฟิก - การจัดการแฟ้มภาพกราฟิก 	6	1-2
2	การใช้งานโปรแกรม Adobe Illustrator เบื้องต้น	<ul style="list-style-type: none"> - ส่วนประกอบของโปรแกรม Illustrator - การใช้เครื่องมือ Tools box - การใช้งานอาร์ตบอร์ด - การใช้งานพาเนล - การเปลี่ยนสีหน้าจอของโปรแกรม - การใช้งาน Work space - การปรับมุมมองการแสดงผลภาพ - กำหนดรูปแบบการเรียงหน้าต่าง - การใช้งานเครื่องมือวัดและบอกตำแหน่ง 	9	3-5
3	การจัดการกับข้อความ ตัวอักษร	<ul style="list-style-type: none"> - ประเภทของข้อความ - การสร้างข้อความแบบต่าง ๆ - การจัดเรียงข้อความในย่อหน้า - การแบ่งคอลัมน์ข้อความ - การสร้างข้อความตามแนวเส้น Path - การพลิกกลับแนวตัวอักษร - การนำเข้าข้อความจากโปรแกรมอื่น ๆ - การใช้งานเอฟเฟกต์ 	9	6-8

ลำดับที่	หน่วยที่/ชื่อหน่วย	สมรรถนะ (กิริยา+กรรม+เงื่อนไข)	เวลา	สัปดาห์ที่
4	การจัดการกับรูปภาพและ วัตถุ	<ul style="list-style-type: none"> - การนำเข้าไฟล์รูปภาพต่าง ๆ - การย้ายและคัดลอกรูปภาพ - การปรับเปลี่ยนขนาดของรูปภาพ - การเลือกใช้งานวัตถุ - การใช้งานเลเยอร์ - การสั่งพิมพ์งาน - การเอ็กพอร์ตไฟล์อาร์ตเวิร์ก (Export) - การสร้างหนังสือด้วยไฟล์ PDF 	12	10-13
5	ความรู้พื้นฐานของสื่อ อินโฟกราฟิก Infographic	<ul style="list-style-type: none"> - ความหมายของสื่ออินโฟกราฟิก - หลักการออกแบบสื่ออินโฟกราฟิก - กระบวนการการออกแบบสื่ออินโฟกราฟิก - การสร้างสื่ออินโฟกราฟิกอย่างมี ประสิทธิภาพ - ข้อควรระวังในการออกแบบสื่ออินโฟ กราฟิก - เทคนิคการออกแบบสื่ออินโฟกราฟิก - การออกแบบสื่ออินโฟกราฟิกด้วยเลเยอร์ - แนวโน้มในปัจจุบันเกี่ยวกับการใช้งานสื่อ อินโฟกราฟิก 	12	14-17

หน่วยการเรียนรู้	จุดประสงค์ทั่วไป	หัวข้อกิจกรรมการเรียนรู้ ชั้นงาน/โครงการ /โครงการสำคัญ	การวัดและประเมินผลตามสภาพจริง						ชั่วโมง	สัปดาห์ที่		
			วิธีวัด-ประเมินผล (เขียนขึ้นต้นด้วยคำกริยา)	เครื่องมือ	คะแนนเก็บระหว่างภาค 70 คะแนน (จำนวนครั้งที่ประเมิน)						สอบปลายภาค 30 คะแนน	รวมประเมินคะแนนเก็บ/สอบ(ครั้ง)
					15 การบ้าน/กิจกรรม	15 ชั้นงาน/ใบงาน	30 สอบระหว่างภาค	10 จิตพิสัย			ปลายภาค	
ความรู้พื้นฐานของสื่ออินโฟกราฟิก Infographic	<ul style="list-style-type: none"> - บอกลักษณะของสื่ออินโฟกราฟิก - อธิบายหลักการออกแบบอินโฟกราฟิก - ออกแบบอินโฟกราฟิกตามกระบวนการ - ใช้เทคนิคขั้นสูงในการออกแบบ - ออกแบบอินโฟกราฟิกตามแนวโน้มของเทรนด์ในปัจจุบัน 	ตั้งคำถาม/ให้ความรู้/ แบ่งกลุ่ม / ปฏิบัติการทดลองใบงาน/ สรุปองค์ความรู้/มอบแบบฝึกหัด/ มอบแบบทดสอบ/ มอบการบ้าน	<ol style="list-style-type: none"> 1. ทดสอบ ก่อน-หลังเรียน 2. ปฏิบัติการทดลองใบงาน 3. สังเกตพฤติกรรมผู้เรียนตามค่านิยมหลักของคนไทย 12 ประการ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. แบบทดสอบ ก่อน-หลังเรียน 2. แบบประเมินใบงาน 3.แบบสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนตามค่านิยมหลักของคนไทย 12 ประการ 							6	9-10

ตารางวิเคราะห์หลักสูตร

รหัส 20128-2010

วิชา การใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก หน่วยกิต 2

ระดับชั้น ปวช.2

สาขาวิชา ช่างเทคนิคคอมพิวเตอร์

ชื่อหน่วย	พุทธิพิสัย						ทักษะพิสัย	จิตพิสัย	รวม	ลำดับความสำคัญ	จำนวนคาบ
	ความรู้	ความเข้าใจ	นำไปใช้	วิเคราะห์	สังเคราะห์	ประเมินค่า					
ความรู้พื้นฐานของคอมพิวเตอร์กราฟิกเบื้องต้น	✓	✓					✓	✓	4	1	6
การใช้งานโปรแกรม Adobe Illustrator เบื้องต้น	✓	✓	✓				✓	✓	5	1	9
การจัดการกับข้อความตัวอักษร	✓	✓	✓				✓	✓	5	1	9
การจัดการกับรูปภาพและวัตถุ	✓	✓	✓				✓	✓	5	1	12
ความรู้พื้นฐานของสื่ออินโฟกราฟิก Infographic	✓	✓	✓				✓	✓	5	1	12
รวม	5	5	4				5	5			48
ลำดับความสำคัญ	1	1	1				2	3			

เกณฑ์การวัดและประเมินผลวิชา การใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก

การวัดและประเมินผลรายวิชาการสร้างเกมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น ได้กำหนดให้ใช้สัดส่วนของคะแนนระหว่างภาคต่อคะแนนสอบกลางภาคและปลายภาคเท่ากับ 70 : 30 ซึ่งมี รายละเอียดดังนี้

1. จิตพิสัย	20 คะแนน
2. คะแนนระหว่างภาค	50 คะแนน
แบบทดสอบประจำหน่วย 5 หน่วย	20 คะแนน
แบบฝึกหัด/งานที่มอบหมาย	10 คะแนน
ประเมินผลใบงาน	20 คะแนน
2. คะแนนสอบ	30 คะแนน
แบบทดสอบกลางภาค	15 คะแนน
แบบทดสอบปลายภาค	15 คะแนน

3. เกณฑ์การประเมินผล

ใช้เกณฑ์การประเมินแบบอิงเกณฑ์ มีระดับดังนี้

80 - 100	คะแนน	ได้ระดับคะแนน	4
75 - 79	คะแนน	ได้ระดับคะแนน	3.5
70 - 74	คะแนน	ได้ระดับคะแนน	3
65 - 69	คะแนน	ได้ระดับคะแนน	2.5
60 - 64	คะแนน	ได้ระดับคะแนน	2
55 - 59	คะแนน	ได้ระดับคะแนน	1.5
50 - 54	คะแนน	ได้ระดับคะแนน	1
0 - 49	คะแนน	ได้ระดับคะแนน	0