

โมดูลการเรียนรู้

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ

โปรแกรมกราฟิกเพื่อสร้างสื่อดิจิทัล รหัสวิชา 21910-2007

ผู้จัดทำ

นางสาวจตุพร ตีตรง

วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา
กระทรวงศึกษาธิการ

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ

ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ กลุ่มอาชีพ ธุรกิจดิจิทัลและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์สาขาวิชา

เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

รหัสวิชา 21910-2007 ชื่อวิชา โปรแกรมกราฟิกเพื่อสร้างสื่อดิจิทัล

ทฤษฎี 2 ชั่วโมง/สัปดาห์ ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง/สัปดาห์ รวม ...4.... ชั่วโมง จำนวน3..... หน่วย

21910-2007 โปรแกรมกราฟิกเพื่อสร้างสื่อดิจิทัล

(Graphics Program to Create Digital Media) 2-2-3

อ้างอิงมาตรฐาน มาตรฐานคุณวุฒิวิชาชีพ

สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน)

สมรรถนะสนับสนุนการทำงานด้านการใช้ดิจิทัล ระดับ 3

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

ออกแบบกราฟิก ออกแบบตัวอักษร ออกแบบโลโก้ แก์โซรูปภาพ ด้วยความละเอียด รอบคอบ

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. รู้และเข้าใจเกี่ยวกับหลักการการใช้โปรแกรมกราฟิกเพื่อสร้างสื่อดิจิทัล
2. มีทักษะในการใช้โปรแกรมกราฟิกเพื่อสร้างสื่อดิจิทัลในงานอาชีพ
3. สามารถประยุกต์ใช้โปรแกรมกราฟิกเพื่อสร้างสื่อดิจิทัลในงานอาชีพ
4. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานคอมพิวเตอร์ด้วยความละเอียด รอบคอบ

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับการใช้โปรแกรมกราฟิกเพื่อสร้างสื่อดิจิทัลตามหลักการ
2. สร้าง แก์โซ และตกแต่งภาพโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป
3. ประยุกต์ใช้โปรแกรมกราฟิกเพื่อสร้างสื่อดิจิทัลในงานอาชีพ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับวิวัฒนาการ หลักการ ประเภทและคุณลักษณะของภาพกราฟิก หลักการ ของภาพกราฟิกแบบ Raster Vector และ Bitmap การติดตั้งใช้งานโปรแกรม การใช้เครื่องมือโปรแกรม กราฟิก การออกแบบกราฟิก การออกแบบตัวอักษร การออกแบบโลโก้ การแก์โซรูปภาพ การปรับแต่งรูปภาพ ตามคู่มือการใช้งาน การบันทึกรูปภาพเพื่อการส่งพิมพ์การประยุกต์ใช้โปรแกรมกราฟิกเพื่อสร้างสื่อดิจิทัล ในงานอาชีพ

โมดูลการเรียนรู้

รหัสวิชา 21910-2007 ชื่อวิชา การใช้โปรแกรมฟิกเพื่อสร้างสื่อดิจิทัล.....

ทฤษฎี 2 ชั่วโมง/สัปดาห์ ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง/สัปดาห์ รวม ...4... ชั่วโมง จำนวน 3 หน่วยกิต

ที่	ชื่อโมดูล	เวลาเรียน (ชม.)			หมายเหตุ
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม	
1	งานความรู้พื้นฐานกราฟิก	4	4	8	
2	งานการใช้เครื่องมือสร้างภาพกราฟิก	4	12	16	
3	งานการสร้างงานกราฟิก	4	10	14	
4	งานสร้างสร้างตัวอักษรกราฟิก	4	10	14	
5	งานการตกแต่งภาพกราฟิก	4	10	14	
	ประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้	2	4	6	
รวม		22	50	72	

โมดูลการเรียนรู้ที่ 4 งานสร้างสร้างตัวอักษรกราฟิก
เวลาเรียน 14 ชั่วโมง (ทฤษฎี 4 ชั่วโมง, ปฏิบัติ 10 ชั่วโมง)

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ (ความรู้+ทักษะ+จิตพิสัย=การประยุกต์ใช้)

ผู้เรียนสามารถบูรณาการความรู้ด้านทฤษฎีการออกแบบ ทักษะการใช้เครื่องมือการสร้างตัวอักษรกราฟิก เพื่อสร้างสรรค์ชิ้นงานตัวอักษรกราฟิกที่สื่อความหมายและนำไปประยุกต์ใช้ในงานสื่อสารดิจิทัลได้อย่างมืออาชีพ"

2. อ้างอิงมาตรฐาน (ถ้ามี)

มาตรฐานคุณวุฒิวิชาชีพ สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน) – สมรรถนะสนับสนุนการทำงานด้านการใช้ดิจิทัล (Digital Literacy) ระดับ 3

3. สมรรถนะประจำโมดูล

- 3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับการใช้เครื่องมือการสร้างตัวอักษรกราฟิก
- 3.2 ปฏิบัติสร้างตัวอักษรกราฟิก
- 3.3 สร้างประยุกต์สร้างตัวอักษรกราฟิกสำหรับอาชีพดิจิทัล

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 4.1 พุทธิพิสัย
 - 4.1.1 อธิบายเครื่องมือการสร้างตัวอักษรกราฟิก
 - 4.1.2 ขั้นตอนการสร้างตัวอักษรกราฟิก
- 4.2 ทักษะพิสัย
 - 4.2.1 ปฏิบัติการใช้เครื่องมือการสร้างตัวอักษรกราฟิก
 - 4.2.2 ปฏิบัติสร้างตัวอักษรกราฟิก
 - 4.2.3 ปฏิบัติประยุกต์สร้างตัวอักษรกราฟิกสำหรับงานด้านดิจิทัล
- 4.3 จิตพิสัย
 - 4.3.1 ปฏิบัติงานกราฟิกถูกต้องและตรวจสอบงานทุกครั้งก่อนส่งงาน
- 4.4 การประยุกต์ใช้
 - 4.4.1 ออกแบบตัวอักษรกราฟิกสำหรับสร้างสื่อดิจิทัลได้เสร็จสิ้นสมบูรณ์

5. สาระการเรียนรู้

- 5.1 การเปิดใช้งานโปรแกรมสำหรับสร้างสื่อดิจิทัล การใช้เครื่องมือสร้างตัวอักษรกราฟิก
- 5.2 การสร้างตัวอักษรกราฟิก
- 5.3 การประยุกต์การสร้างสื่อดิจิทัลสำหรับงานกราฟิก

6. รายละเอียดการเรียนรู้ประจำโมดูล

6.1 ทฤษฎี

เรียนรู้หลักทฤษฎี โครงสร้าง และคำสั่งต่าง ๆ ของโปรแกรมผ่านสื่อการสอนอิเล็กทรอนิกส์ใน Platform ของหลักสูตร
จนจบหน่วย

6.2 ปฏิบัติ

ฝึกทักษะพิมพ์งานจริงผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ ทำตามขั้นตอนในใบปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย ฝึกแก้ไขปัญหาและจัดหน้าเอกสาร

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

ด้านความรู้ (ทฤษฎี) เวลาเรียน 2 ชั่วโมง

สื่อเรื่อง การใช้โปรแกรมกราฟิกเพื่อสร้างสื่อดิจิทัล Adobe Phototshop

สื่อเรื่อง การออกแบบตัวอักษรกราฟิก

ด้านทักษะและการประยุกต์ใช้ (ปฏิบัติ) เวลาเรียน 4 ชั่วโมง

ฝึกปฏิบัติจริง

ใบปฏิบัติงานที่ 1. การสร้างตัวอักษรกราฟิก

หลักการปฏิบัติงาน

ไฟล์ผลงาน บนเว็บไซต์สะสมผลงาน

เกณฑ์การปฏิบัติงาน

ความถูกต้องของตัวอักษร 100%, การจัดวางระเบียบองค์ประกอบตรงตามแบบร่างที่กำหนด

ขอบเขตการปฏิบัติงาน

จัดทำพิมพ์เอกสาร 1 หน้ากระดาษด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปในเวลาจำกัด 120 นาที

วิธีการประเมิน

ประเมินการปฏิบัติงานและคุณภาพไฟล์งานดิจิทัลและการจัดเก็บประวัติสะสมงาน

เครื่องมือประเมิน

แบบประเมินผลการปฏิบัติงานและคุณภาพผลงานโดยมีเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริกส์

8. การวัดและประเมินผลประจำโมดูล

ภาคทฤษฎี (30 คะแนน)

คะแนนแบบทดสอบความรู้บน Platform ก่อนเรียนและหลังเรียน (20 คะแนน)

คะแนนความตั้งใจและการทำแบบฝึกหัดระหว่างคาบเรียนทฤษฎี (10 คะแนน)

ภาคปฏิบัติ (70 คะแนน)

คะแนนแบบประเมินทักษะการทำงานขณะฝึกพิมพ์และการจัดการเครื่องมือคอมพิวเตอร์ (40 คะแนน)

คะแนนการประเมินชิ้นงานเอกสารประกาศ "รับสมัครงาน" ที่พิมพ์และส่งตรวจ (30 คะแนน)

