



รายละเอียดของรายวิชา

วิทยาลัย/คณะ ดิจิทัลอาร์ต ภาควิชา คอมพิวเตอร์อาร์ต
หลักสูตร ศิลปบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

DLC 213	การ์ตูนช่องและมังงะ		3 (2-2-5)
/	(Comic and Manga)		
วิชาบังคับร่วม	-		
วิชาบังคับก่อน	-		
ภาคการศึกษา	1/2568		
กลุ่ม	01, 02, 03, 04		
ประเภทของ วิชา	<input type="checkbox"/> วิชาปรับพื้นฐาน <input type="checkbox"/> วิชาศึกษาทั่วไป <input checked="" type="checkbox"/> วิชาเฉพาะ <input type="checkbox"/> วิชาเลือกเสรี		
อาจารย์ ผู้รับผิดชอบ	อ. สุทธิชาติ สราภัยวานิช อ. ขวัญชนก พิระปกรณ์ อ. กรปพรรณ อารยพิมพ์คุณ อ. กวิน ศิริพานิช	<input checked="" type="checkbox"/> อาจารย์ ประจำ <input type="checkbox"/> อาจารย์ ประจำ <input type="checkbox"/> อาจารย์ ประจำ <input type="checkbox"/> อาจารย์ ประจำ	<input type="checkbox"/> อาจารย์ พิเศษ <input checked="" type="checkbox"/> อาจารย์ พิเศษ <input checked="" type="checkbox"/> อาจารย์ พิเศษ <input checked="" type="checkbox"/> อาจารย์ พิเศษ

สถานที่สอน ห้อง 306 อาคาร 8N ในที่ตั้ง นอกที่ตั้ง
วันที่จัดทำ 9 มกราคม 2569

หมวดที่ 2 การจัดการเรียนการสอนที่เปรียบเทียบกับแผนการสอน

1. หัวข้อที่มีชั่วโมงการสอนจริงที่ไม่เป็นไปตามแผน (เขียนเฉพาะไม่เป็นไปตามแผน)

หัวข้อ	จำนวน ชั่วโมงตาม แผนการสอน	จำนวน ชั่วโมงที่ สอนจริง	ระบุเหตุผลที่การ สอนจริงต่างจาก แผนการสอน เกิน 25%	การดำเนินการเพื่อ การปรับปรุงการ สอน
-				

2. หัวข้อที่ไม่ได้สอนตามแผน

หัวข้อที่สอนไม่ครอบคลุม ตามแผน	นัยสำคัญของหัวข้อต่อผล การเรียนรู้ของรายวิชาและ หลักสูตร	แนวทางชดเชย
-		

3. ประสิทธิภาพของวิธีสอนที่ทำให้เกิดผลการเรียนรู้ตามที่ระบุในรายละเอียดของรายวิชา

การเรียนรู้ด้าน : คุณธรรม จริยธรรม						
●	มาตรฐานผล การเรียนรู้	วิธีการสอน	ประสิทธิภาพ		ปัญหาของวิธี สอนที่ใช้	ข้อเสนอแนะ ในการแก้ไข
			มี	ไม่มี		
1.1	ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย และมีความ รับผิดชอบต่อ	สอดแทรกเนื้อหา ด้านคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต	/		-	-

	ตนเองและ สังคม					
--	-------------------	--	--	--	--	--

การเรียนรู้ด้าน : ความรู้						
●	มาตรฐานผล การเรียนรู้	วิธีการสอน	ประสิทธิผล		ปัญหาของวิธี สอนที่ใช้	ข้อเสนอแนะ ในการแก้ไข
			มี	ไม่มี		
2.4	มีความรู้ เกี่ยวกับ มาตรฐาน หรือธรรมเนียมปฏิบัติ ในการ ประกอบ วิชาชีพด้าน ศิลปกรรม ศาสตร์ใน สาขาวิชาที่ ศึกษา	<ul style="list-style-type: none"> บรรยายโดยใช้องค์ความรู้ที่นิยมใช้ในการออกแบบในปัจจุบัน มอบหมายการบ้านให้ศึกษาคำศัพท์ที่นิยมในปัจจุบัน 	/		-	-

การเรียนรู้ด้าน : ทักษะทางปัญญา						
●	มาตรฐานผล การเรียนรู้	วิธีการสอน	ประสิทธิผล		ปัญหาของวิธี สอนที่ใช้	ข้อเสนอแนะ ในการแก้ไข
			มี	ไม่มี		
3.4	สามารถ ประยุกต์ ความรู้ และ ทักษะกับการ แก้ไขปัญหา ในวิชาชีพได้	<ul style="list-style-type: none"> สอนแบบบรรยายและถามตอบมอบหมายงานที่ส่งเสริมการคิดอย่างมี 	/		-	-

อย่าง เหมาะสม	วิจารณ์งานที่ดี และอย่างเป็น ระบบ <ul style="list-style-type: none"> • บรรยาย เกี่ยวกับ แนวทางในการ สร้างการ์ตูน ช่อง 				
------------------	---	--	--	--	--

การเรียนรู้ด้าน : ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ						
●	มาตรฐานผล การเรียนรู้	วิธีการสอน	ประสิทธิผล		ปัญหาของวิธี สอนที่ใช้	ข้อเสนอแนะ ในการแก้ไข
			มี	ไม่มี		
6.1	สามารถใช้ ทักษะปฏิบัติ ทาง ศิลปกรรม ศาสตร์ในการ สร้างสรรค์ ผลงานของ ตน	<ul style="list-style-type: none"> • มอบหมายงาน 	/		-	-

หมวดที่ 3 สรุปผลการจัดการเรียนการสอนของรายวิชา

1. จำนวนนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียน (ณ วันหมดกำหนดการเพิ่มถอน)	66	คน
2. จำนวนนักศึกษาที่คงอยู่เมื่อสิ้นสุดภาคการศึกษา	66	คน
3. จำนวนนักศึกษาที่ถอน (W)	-	คน
4. จำนวนนักศึกษาขาดสอบ (F)	10	คน
5. จำนวนนักศึกษาที่เข้าสอบ	56	คน

6. การกระจายระดับคะแนนของผู้เข้าสอบ (เกรด)

ระดับคะแนนตัวอักษร	จำนวน	ร้อยละ
A	20	30.3
B+	8	12.1
B	8	12.1
C+	8	12.1
C	4	6.0
D+	3	4.5
D	7	10.6
F	10	15.1
I	-	-
IP	-	-
รวม	85	100

5. ปัจจัยที่ทำให้ระดับคะแนนผิดปกติ

6. ความคลาดเคลื่อนจากแผนการประเมินที่กำหนดไว้ในรายละเอียดรายวิชา

ระบุความคลาดเคลื่อนจากแผนการประเมินผลการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ใน มคอ.3 หมวด 5 ข้อ

2

6.1 ความคลาดเคลื่อนด้านกำหนดเวลาการประเมิน

ความคลาดเคลื่อน	เหตุผล
-	-

ความคลาดเคลื่อนด้านวิธีการประเมินผลการเรียนรู้

ความคลาดเคลื่อน	เหตุผล
-	-

สรุปผลการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

วิธีการทวนสอบ	สรุปผล
นักศึกษาทุกคนสร้างสรรค์การ์ตูนช่อง โดยใช้เทคนิคที่เรียนรู้ในรายวิชาใน โจทย์เดียวกันเพื่อวัดผลการเรียนรู้และ ศักยภาพในการปฏิบัติงาน และนำเสนอ ผ่านผลงานต่างๆของรายวิชานี้	นักศึกษาโดยรวมทำผลงานได้ในระดับ ดีถึงดีมาก ทั้งในงานส่วนบุคคลและ ส่วนรวม
นักศึกษาส่งผลงานการ์ตูนช่องที่วาด ด้วยมือทั้งหมดตามความสนใจและความ ถนัดเพื่อวัดศักยภาพส่วนบุคคลให้ออกมามากที่สุดเพื่อนำไปใช้กับงาน ดิจิทัลต่อไป	นักศึกษาสามารถทำผลงานได้คะแนน ในระดับดีโดยเฉลี่ยทุกกลุ่ม

หมวดที่ 4 ปัญหาและผลกระทบต่อการดำเนินการ

1. ประเด็นด้านทรัพยากรประกอบการเรียนและสิ่งอำนวยความสะดวก

อุปสรรคในการใช้แหล่งทรัพยากร ประกอบการเรียนและสิ่งอำนวยความสะดวก	ผลกระทบต่อการเรียนรู้
รูปแบบห้องเรียนยังไม่เหมาะสมกับการ ทำงานทุกประเภท โดยเฉพาะงานวาดมือ	ในบางคลาสการทำงานปฏิบัติไม่ สะดวกเท่าที่ควร

2. ประเด็นด้านการบริหารและองค์กร

อุปสรรคด้านการบริหารและองค์กร	ผลกระทบต่อการเรียนรู้
-	-

หมวดที่ 5 การประเมินรายวิชา

1. ผลการประเมินรายวิชาโดยนักศึกษา (แบบเอกสาร)

1.1 ข้อวิพากษ์ที่สำคัญจากผลการประเมิน โดยนักศึกษา

-

1.2 ความเห็นของอาจารย์ผู้สอนต่อข้อวิพากษ์ตามข้อ 1.1

-

2. ผลการประเมินรายวิชาโดยวิธีอื่น

2.1 ข้อวิพากษ์ที่สำคัญจากผลการประเมิน โดยวิธีอื่น

(ไม่มี).....

2.2 ความเห็นของอาจารย์ผู้สอนต่อข้อวิพากษ์ตามข้อ 2.1

.....

หมวดที่ 6 แผนการปรับปรุง

1. ความก้าวหน้าของการปรับปรุงการเรียนการสอนตามที่เสนอในรายงานของรายวิชาครั้งที่ผ่านมา

แผนการปรับปรุงของภาคเรียน/ปีการศึกษา ที่ผ่านมา	ผลการดำเนินการ
วางแผนการจัดซื้ออุปกรณ์ และซอฟต์แวร์ ประกอบเพิ่มเติม	ในปีการศึกษานี้ทางสาขาจัดซื้อ Wacom Cintic เพื่อใช้ในการเขียน การ์ตูนโดยเฉพาะ

2. การดำเนินการอื่นๆ ในการปรับปรุงรายวิชา

-

3. ข้อเสนอแผนการปรับปรุงสำหรับภาคการศึกษา/ปีการศึกษาต่อไป

ข้อเสนอแผนการปรับปรุง	กำหนดเวลาที่แล้ว	ผู้รับผิดชอบ
-----------------------	------------------	--------------

	เสร็จ	
เน้นและเพิ่มคลาสที่สอนทักษะ การเล่าเรื่องจากภาษาการ์ตูน ช่องพื้นฐานเพื่อให้ นศ.สร้าง ผลงานที่เล่าเรื่องได้ดีขึ้น	สิงหาคม 2569	อ.สุทธิชาติ

4. ข้อเสนอแนะของอาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาต่ออาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร
(ไม่มี).....

ชื่ออาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา อ. สุทธิชาติ ศรีภักย์วานิช

ลงชื่อ



วันที่รายงาน9 มกราคม 2569.....

ชื่ออาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร อ.นัฐฤติ สีมันตร

ลงชื่อ

วันที่รับรายงาน9 มกราคม 2569.....