



รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)

รหัสวิชา GMD 3110 รายวิชา การออกแบบกราฟิกเพื่อสภาพแวดล้อม (Environmental Graphic Design)

สาขา วิชาการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ภาคการศึกษา 1 ปีการศึกษา 2568

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

| | |
|-----------------------|---------------------------------|
| รหัสวิชา | GMD 3110 |
| ชื่อรายวิชาภาษาไทย | การออกแบบกราฟิกเพื่อสภาพแวดล้อม |
| ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ | Environmental Graphic Design |

2. จำนวนหน่วยกิต 3 (2-2-5)

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

3.1 หลักสูตร

วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย

3.2 ประเภทของรายวิชา

หมวดวิชาเฉพาะด้าน วิชาเฉพาะด้าน-บังคับเรียน

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

4.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา

อาจารย์ กฤษณี ตุลาวรรณะ

4.2 อาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ กฤษณี ตุลาวรรณะ

5. สถานที่ติดต่อ ห้อง 42/4721 อาคาร 42 E – Mail: Krit.tu@ssru.ac.th

6. ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน

6.1 ภาคการศึกษาที่ 1 / ชั้นปีที่ 3

6.2 จำนวนผู้เรียนที่รับได้ 1 หมู่เรียน จำนวน 43 คน

7. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite)(ถ้ามี) ไม่มี**8. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites)(ถ้ามี) ไม่มี****9. สถานที่เรียน คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา เขตดุสิต กรุงเทพฯ****10. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด 28 มิถุนายน พ.ศ. 2567****หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์****1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา**

เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับทฤษฎีและการปฏิบัติของการออกแบบเพื่อสภาพแวดล้อมตลอดประวัติศาสตร์ การสื่อสารกราฟิกสิ่งแวดล้อม รวมทั้งกราฟิก, ภาษาและตัวอักษรที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารด้วยสัญลักษณ์ภาพ เพื่อการสื่อสารและสร้างเอกลักษณ์ที่ช่วยส่งเสริมภาพลักษณ์ของแบรนด์ และเป็นเสน่ห์ที่ดึงดูดให้คนจดจำสถานที่ให้เกิดความประทับใจต่อผู้มาเยือน

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

1. ต้องการให้นักศึกษาเรียนรู้ และเข้าใจบทบาทความสำคัญของการออกแบบกราฟิกสภาพแวดล้อม
2. เพื่อให้ นักศึกษาสามารถนำความรู้ด้านการออกแบบกราฟิกสภาพแวดล้อมมาประยุกต์ใช้ใน การสร้างสรรค์ และแก้ไขปัญหาในการออกแบบ ตลอดจนพัฒนา สร้างสรรค์ชิ้นใหม่ และเป็นไปได้จริง
3. ต้องการให้นักศึกษานำเสนอผลงานออกแบบ และกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ได้อย่าง เป็นระบบ รวมทั้งมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

ทฤษฎี หลักการและการออกแบบกราฟิก สัญลักษณ์ในงานกราฟิกที่ใช้เป็นสื่อช่วยอำนวยความสะดวกของการใช้บริการสถานที่ต่างๆ ทั้งในและนอกอาคาร ฝึกปฏิบัติงานออกแบบกราฟิกและสัญลักษณ์ที่ ช่วยส่งเสริมสภาพแวดล้อม

Theory, principles and graphic design in graphic works which are used as a medium to facilitate the use of graphics to help with design.

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

| บรรยาย (ชั่วโมง) | สอนเสริม (ชั่วโมง) | การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน (ชั่วโมง) | การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง) |
|------------------|--------------------|--|-----------------------------|
| 2 | 0 | 2 | 5 |

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

อาจารย์ประจำรายวิชาจัดเวลาให้คำปรึกษานักศึกษาเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่ม จำนวน 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ทำการนัดหมายกับนักศึกษาล่วงหน้า

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum ตามที่ปรากฏใน รายละเอียดของหลักสูตร (Programme Specification) มคอ. 2

- ความรับผิดชอบหลัก
- ความรับผิดชอบรอง

หลักสูตรระดับปริญญา ตรี โท เอก

| รายวิชา | คุณธรรม จริยธรรม | | | | ความรู้ | | | | ทักษะทางปัญญา | | | ทักษะทางความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ | | | | ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยี | | |
|---|------------------|---|---|---|---------|---|---|---|---------------|---|---|--|---|---|---|--|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 |
| รหัสวิชา GMD 3110 ชื่อรายวิชา การออกแบบกราฟิกเพื่อสภาพแวดล้อม Environmental Graphic Design | ○ | ● | ○ | ○ | ● | ○ | ○ | ○ | ● | ○ | ○ | ● | ○ | ○ | ○ | ○ | ● | ○ |

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- 1) มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
- 2) มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตามสามารถทำงานเป็นทีมและสามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับความ
- 3) มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

1.2 วิธีการสอน

กำหนดกฎเกณฑ์ในการเรียนการสอน เรื่องการเข้าเรียน ความรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมาย

1.3 วิธีการประเมินผล

- 1) การเข้าเรียน การเข้าร่วมกิจกรรม การตรงต่อเวลา
- 2) มีการนำเสนอและส่งงานที่ได้รับมอบหมาย อย่างถูกต้องและสม่ำเสมอ

2. ความรู้

2.1 ความรู้ที่ต้องพัฒนา

- 1) มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญ ในเนื้อหาสาขาวิชาการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย
- 2) สามารถวิเคราะห์ปัญหาเข้าใจและอธิบายความต้องการการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา
- 3) สามารถวิเคราะห์ ออกแบบ ปรับปรุงและ/หรือประเมิน องค์ประกอบต่างๆ ของการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย
- 4) สามารถบูรณาการความรู้ในสาขาวิชาการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย กับความรู้ในศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

2.2 วิธีการสอน

- 1) บรรยาย ยกตัวอย่างกรณีศึกษา ประกอบกับให้นักศึกษานำเสนองานภาพถ่ายตามหัวข้อที่ได้รับมอบหมาย ฝึกปฏิบัติและวิเคราะห์ผลงาน
- 2) มอบหมายงานให้นักศึกษา อภิปรายผล และนำเสนอรายงานหน้าชั้นเรียน ทั้งรายบุคคลและเป็นกลุ่ม

2.3 วิธีการประเมินผล

งานนำเสนอในระหว่างภาคเรียน งานโครงการปลายภาคการศึกษา

3. ทักษะทางปัญญา

3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- 1) คิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างเป็นระบบ
- 2) สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินผล เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์
- 3) สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาได้อย่างเหมาะสม

3.2 วิธีการสอน

- 1) คิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างเป็นระบบ
- 2) สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินผล เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์
- 3) สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาได้อย่างเหมาะสม

3.3 วิธีการประเมินผล

1) ประเมินจากผลงานที่นำเสนอ ซึ่งเกี่ยวข้องกับการออกแบบกราฟิกสภาพแวดล้อมตามโจทย์ที่ได้กำหนดโดยพิจารณาถึงทักษะทางปัญญา และการแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม

2) ประเมินผลจากการวิเคราะห์ และการวิพากษ์วิจารณ์ โดยใช้ทักษะทางปัญญา เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในผลงานของนักศึกษาในชั้นเรียน

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- 1) สามารถปฏิบัติและรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายอย่างมีประสิทธิภาพ
- 2) มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นและปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ เป็นอย่างดี
- 3) สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในการแก้ไขปัญหาในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งผู้นำหรือในบทบาทของผู้ร่วมทีม

4.2 วิธีการสอน

ให้นักศึกษาทำงานเป็นกลุ่ม หรือโครงการในลักษณะของการทำงานเป็นทีม โดยมีการสลับกัน

4.3 วิธีการประเมินผล

ผลงานที่ได้รับมอบหมาย การนำเสนองาน และพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- 1) มีทักษะการใช้วิธีวิเคราะห์เชิงปริมาณเพื่อตัดสินใจอย่างสร้างสรรค์ในการแปลความ และแนวทางในการแก้ปัญหาหรือข้อโต้แย้ง
- 2) สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งการพูดและการเขียน รู้จักเลือกใช้รูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสม กับปัญหาและกลุ่มผู้ฟังที่แตกต่างกัน
- 3) สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและเทคนิคการสื่อสารที่เหมาะสมในการเก็บรวบรวมข้อมูล การแปลความหมาย และการสื่อสารสารสนเทศ

5.2 วิธีการสอน

มีการนำเสนองานหน้าชั้นเรียน โดยใช้รูปแบบ และเทคโนโลยีที่เหมาะสม

5.3 วิธีการประเมินผล

5.3.1 การจัดทำรายงานและการนำเสนอหน้าชั้นเรียนด้วยสื่อเทคโนโลยี

5.3.2 การตอบคำถามหน้าชั้นเรียน

6. ด้านอื่นๆ

ไม่มี

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล**1. แผนการสอน**

| สัปดาห์ ที่ | รายละเอียด/หัวข้อ | รูปแบบการ เรียนการสอน | กิจกรรมการเรียนรู้ การสอนสื่อที่ใช้ | การวัดผล |
|----------------|---|--------------------------|---|-----------------------|
| 1 | Introduction Class แนะนำรายวิชา อธิบาย วัตถุประสงค์รายวิชา ระเบียบ การเรียนการสอน เกณฑ์การประเมิน | Onsite | 1. อธิบายการเรียนการสอน 2. ปรับพื้นฐานความรู้ ความ เข้าใจ | ลงชื่อในชั้น เรียน |

| | | | | |
|---|---|--------|---|-----------------------|
| 2 | เนื้อหา : ประวัติศาสตร์งาน ออกแบบสื่อเพื่อสภาพแวดล้อม และ ตัวอย่างงานออกแบบ | Onsite | 1. สื่อการสอน Canva Slides 2.มอบหมายงาน Assignment | ลงชื่อในชั้น เรียน |
| 3 | เนื้อหา : ระบบภาพสัญลักษณ์ (Pictogram system Design) | Onsite | 1. สื่อการสอน Canva Slides 2. มอบหมายงาน Assignment 3. ตรวจสอบผลงาน 4. นักศึกษาฝึกปฏิบัติการ ออกแบบในห้องเรียน | ลงชื่อในชั้น เรียน |
| 4 | เนื้อหา : การออกแบบตัวอักษร ในสื่อสภาพแวดล้อม (Type Design For Environmental Design) | Onsite | 1. สื่อการสอน Canva Slides 2. มอบหมายงาน Assignment 3. ตรวจสอบผลงาน 4. นักศึกษาฝึกปฏิบัติการ ออกแบบในห้องเรียน | ลงชื่อในชั้น เรียน |

| | | | | |
|---|---|--------|--|-------------------|
| 5 | เนื้อหา : การออกแบบชุดข้อมูลและแผนที่สำหรับการท่องเที่ยว (Information Graphic Design / Map system Design) | Onsite | 1. สื่อการสอน Canva Slides 2. มอบหมายงาน Assignment 3. ตรวจสอบผลงาน 4. นักศึกษาฝึกปฏิบัติการออกแบบในห้องเรียน | ลงชื่อในชั้นเรียน |
| 6 | เนื้อหา : การนำเสนอผลงานครั้งที่ 1 (Project 1) | Onsite | 1. สื่อการสอน Canva Slides 2. มอบหมายงาน Assignment 3. ตรวจสอบผลงาน 4. นักศึกษาฝึกปฏิบัติการออกแบบในห้องเรียน | ลงชื่อในชั้นเรียน |
| 7 | เนื้อหา : ระบบป้ายสัญลักษณ์ (Way-Finding) | Onsite | 1. สื่อการสอน Canva Slides 2. มอบหมายงาน MidProject 3. ตรวจสอบผลงาน 4. นักศึกษาฝึกปฏิบัติการออกแบบในห้องเรียน | ลงชื่อในชั้นเรียน |
| 8 | สัปดาห์สอบกลางภาค | - | - | - |

| | | | | |
|----|--|--------|--|-----------------------|
| 9 | เนื้อหา : การนำเสนอผลงาน (MidProject) | Onsite | 1. สื่อการสอน Canva Slides 2. ตรวจสอบผลงาน MidProject 3. นักศึกษาฝึกปฏิบัติการ ออกแบบในห้องเรียน | ลงชื่อในชั้น เรียน |
| 10 | เนื้อหา : ระบบการออกแบบ ป้ายสัญลักษณ์และระบบกริด (Signage Design / Grid System) | Onsite | 1. สื่อการสอน Canva Slides 2. มอหมายงาน 3. นักศึกษาฝึกปฏิบัติการ ออกแบบในห้องเรียน | ลงชื่อในชั้น เรียน |
| 11 | เนื้อหา : การอ่านแบบเบื้องต้น / สัดส่วนมนุษย์ | Onsite | 1. สื่อการสอน Canva Slides 2. มอหมายงาน 3. ตรวจสอบผลงาน 4. นักศึกษาฝึกปฏิบัติการ ออกแบบในห้องเรียน | ลงชื่อในชั้น เรียน |
| 12 | เนื้อหา : การออกแบบสื่อ เพื่อสภาพแวดล้อมในงาน (Branding Environmental Graphic Design) | Onsite | 1. สื่อการสอน Canva Slides 2. มอหมายงาน 3. ตรวจสอบผลงาน 4. นักศึกษาฝึกปฏิบัติการ ออกแบบในห้องเรียน | ลงชื่อในชั้น เรียน |

| | | | | |
|----|--|--------|---|-----------------------|
| 13 | เนื้อหา : ยกตัวอย่างกรณีศึกษา ร้านอาหารและการจัดพื้นที่ใน ร้านอาหาร (Basic Graphic Interior Design) | Onsite | 1. สื่อการสอน Canva Slides 2. มอบหมายงาน 3. ตรวจสอบผลงาน 4. นักศึกษาฝึกปฏิบัติการ ออกแบบในห้องเรียน | ลงชื่อในชั้น เรียน |
| 13 | เนื้อหา : การออกแบบอีเว้นท์ งานแสดงสินค้า Exhibition Design | Onsite | 1. สื่อการสอน Canva Slides 2. มอบหมายงาน 3. ตรวจสอบผลงาน 4. นักศึกษาฝึกปฏิบัติการ ออกแบบในห้องเรียน | ลงชื่อในชั้น เรียน |
| 14 | Final Project | Onsite | 1. สื่อการสอน Canva Slides 2. มอบหมายงาน Final Project | ลงชื่อในชั้น เรียน |

หลักสูตรระดับปริญญา ตรี โท เอก

| | | | | |
|----|------------------------|--------|---|-------------------|
| 15 | ส่งงาน Final Project 1 | Onsite | 1. สื่อการสอน Canva Slides 2. ตรวจสอบความคืบหน้าครั้งที่ 1 | ลงชื่อในชั้นเรียน |
| 16 | ส่งงาน Final Project 2 | Onsite | 1. สื่อการสอน Canva Slides 2. ตรวจสอบความคืบหน้าครั้งที่ 2 | ลงชื่อในชั้นเรียน |
| 17 | สัปดาห์สอบปลายภาค | - | - | - |
| | รวม | 60 | | |

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

| ผลการเรียนรู้ | วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ | สัปดาห์ที่กำหนด | สัดส่วนของการประเมิน |
|---------------|--|-----------------|----------------------|
| 1. | จิตพิสัย ความตั้งใจ การเข้าเรียนการส่งงานและมีส่วนรวมในชั้นเรียน | ตลอดเทอม | 20 |
| 2. | งานระหว่างภาคเรียน | ตลอดเทอม | 40 |
| 3. | MidProject / FinalProject | 7,14 | 40 |

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตาราและเอกสารหลัก

เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธยา. **ระบบป้ายสัญลักษณ์**. กรุงเทพมหานคร : บริษัท พลัสเพลส จำกัด, 2543

Lars Muller 1 ed, 2006, Wayshowing. **คู่มือการหลักการป้ายสิ่งแวดล้อม**, ISBN - 10 303778055X

Pater Dawson, 2013, Prestel Publishing. **The Field Guide to Typography : Typefaces in the Urban Landscape**, ISBN10 3791348396

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

เอกสารการสอน โดย อาจารย์ ขวัญใจ สุขก้อน

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

<https://segd.org>

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- 1.1 การสนทนาระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน
- 1.2 แบบประเมินผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- 2.1 ความคิดสร้างสรรค์
- 2.2 ความเชี่ยวชาญ ประสิทธิภาพในการใช้เครื่องมือ
- 2.3 ความมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่น
- 2.4 การนำเสนอผลงาน และการสื่อสาร

3. การปรับปรุงการสอน

การประชุมในสาขาวิชา เพื่อร่วมกันหาแนวทางหรือวางแผนการปรับปรุงพัฒนารายวิชา

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

มีคณะกรรมการในสาขาวิชา ตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษา และการให้คะแนนนักศึกษา

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

ปรับปรุงรายวิชาทุก 5 ปี หรือตามผลการสัมมนาการจัดการเรียนการสอน