



รายละเอียดของรายวิชา(Course Specification)

รหัสวิชา IDP3211 รายวิชา หลักการออกแบบกราฟิกและบรรจุภัณฑ์

สาขาวิชา สาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์

คณะ วิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา <http://ssru.ac.th/index.php/th/>

ภาคการศึกษา 1 ปีการศึกษา 2568

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา	IDP3211
ชื่อรายวิชาภาษาไทย	หลักการออกแบบกราฟิกและบรรจุภัณฑ์
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ	Principle of Graphic and Package Design

2. จำนวนหน่วยกิต

3 (2-2-5)

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

3.1 หลักสูตร	หลักสูตรการออกแบบบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565
3.2 ประเภทของรายวิชา	วิชาเลือก

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

4.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ปริญญาญ์ แสงอรุณ
4.2 อาจารย์ผู้สอน	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ปริญญาญ์ แสงอรุณ

5. สถานที่ติดต่อ คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

/ E-mail: Patinya.sa@ssru.ac.th

6. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

6.1 ภาคการศึกษาที่	ชั้นปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1
6.2 จำนวนผู้เรียนที่รับได้	ประมาณ 30 คน

7. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน(Pre-requisite) (ถ้ามี) -

8. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน(Co-requisites) (ถ้ามี) -

9. สถานที่เรียน

9.1 คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
9.2 ห้องเรียน อังคาร 08:00-12:00 42/4221

10. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด วันที่ 20 เดือน มิถุนายน พ.ศ. 2567

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

- เพื่อให้ นักศึกษา มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของกราฟิกและบรรจุภัณฑ์ หลักการออกแบบ รวมไปถึง หน้าที่และบทบาทของบรรจุภัณฑ์
- มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบต่องานที่ออกแบบ
- สามารถใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสมในการสื่อสารการนำเสนอผลิตภัณฑ์ วัสดุต่างๆที่สามารถนำมาใช้ทำบรรจุภัณฑ์บทบาทของผู้บริโภคในการออกแบบ และการนำไปประยุกต์ใช้ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อให้ นักศึกษา เข้าใจหลักการออกแบบ การออกแบบตัวอักษร การออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายการค้า การออกแบบ ลวดลายเพื่อเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์เพื่อเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ได้

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

ประวัติความเป็นมาของกราฟิกและบรรจุภัณฑ์ หลักการออกแบบ การออกแบบตัวอักษร การออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายการค้า การออกแบบลวดลายเพื่อเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ รวมไปถึง หน้าที่และบทบาทของบรรจุภัณฑ์ วัสดุต่างๆที่สามารถนำมาใช้ทำบรรจุภัณฑ์ การออกแบบบรรจุภัณฑ์เพื่อเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ การออกแบบงาน 2 มิติ และ 3 มิติ ฝึกปฏิบัติ การออกแบบ กราฟิกและบรรจุภัณฑ์ทำหุ่นจำลองบรรจุภัณฑ์

Learn about history of package and graphic, practice principle of graphic design, font design, trademark, the use of package, materials for package and design package for develop Thai handicraft product, experiment about package and model design, pattern of product and 2 and 3 dimensions

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาคสนาม/การฝึกงาน(ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
30 ชั่วโมง	ตามความต้องการของ นักศึกษาเฉพาะราย	ฝึกปฏิบัติ 30 ชั่วโมงต่อ ภาคการศึกษา	5 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

3.1 ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

3.2 ปรึกษาผ่านโทรศัพท์ที่ทำงาน มือถือ 081-7400442

3.3 ปรึกษาผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) patinya.sa@ssru.ac.th

3.4 ปรึกษาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์(Facebook/Twitter/Line)

Facebook: <https://www.facebook.com/profile.php?id=100008848387691>

3.5 ปรึกษาผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Internet/Webboard)

<https://www.facebook.com/profile.php?id=100008848387691>

3.6 Class code ของห้องเรียนเสมือน: p5377zu

<https://classroom.google.com/c/NjkwODOyNDY4ODEw?cjc=p5377zu>

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบต่อผลการเรียนรู้ จากหลักสูตรหมวดวิชาเฉพาะสู่รายวิชา (CurriculumMapping)

- ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

รายวิชา	คุณธรรม จริยธรรม					ความรู้				ด้านทักษะทาง ปัญญา			ด้านทักษะความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและความ รับผิดชอบ				ด้านทักษะการ วิเคราะห์เชิง ตัวเลข การ สื่อสาร และการ ใช้เทคโนโลยี			
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	
IDP3211 รายวิชา หลักการ ออกแบบกราฟิก และบรรจุภัณฑ์																				
					○	●	○					○			○	●				●

1. คุณธรรม จริยธรรม

1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- (5) จิตสำนึกและพฤติกรรมที่คำนึงถึงประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าประโยชน์ส่วนตน

1.2 วิธีการสอน

กำหนดให้มีวัฒนธรรมองค์กรเพื่อเป็นการปลูกฝังให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา ตลอดจนการแต่งกายที่เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย นักศึกษาต้องมีความรับผิดชอบโดยในการทำงานกลุ่ม ต้องฝึกให้รู้หน้าที่ของการเป็นผู้นำกลุ่มและการเป็นสมาชิกกลุ่ม มีความซื่อสัตย์โดยต้องไม่กระทำการทุจริตในการสอบหรือลอกการบ้านของผู้อื่น

นอกจากนี้อาจารย์ผู้สอนทุกคนต้องสอดแทรกเรื่องคุณธรรม จริยธรรมในการสอนทุกรายวิชา รวมทั้งมีการจัดกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม เช่น การยกย่องนักศึกษาที่ทำดี ทำประโยชน์แก่ส่วนรวม เสียสละ

1.3 วิธีการประเมินผล

- 1) ประเมินจากการตรงเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การเข้าเรียนอย่างสม่ำเสมอ และการแต่งกาย และการปฏิบัติตามกฎระเบียบ และข้อบังคับของผู้สอน
- 2) ประเมินจากความเอาใจใส่ และการร่วมกิจกรรมภายในชั้นเรียน
- 3) ประเมินจากความรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย

2. ความรู้

2.1 ความรู้ที่ต้องพัฒนา

- (1) มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาวิชา
- (2) มีความรู้ ความเข้าใจในองค์ความรู้ทางด้านอื่นที่สัมพันธ์กับองค์ความรู้ในรายวิชา โดยสามารถบูรณาการและนำมาประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม

2.2 วิธีการสอน

ใช้การเรียนการสอนในหลากหลายรูปแบบ โดยเน้นหลักการทางทฤษฎี และประยุกต์ทางการปฏิบัติในสภาพแวดล้อมจริง โดยทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี ทั้งนี้ให้เป็นไปตามลักษณะของรายวิชาตลอดจนเนื้อหาสาระของรายวิชานั้นๆ มีการเรียนรู้โดยยกปัญหาเป็นหลัก (Problem Base Learning) การเรียนรู้โดยกรณีศึกษา (Case Study) การศึกษาดูงานทางวิชาชีพ เพื่อประยุกต์ในการปฏิบัติงานทางวิชาชีพที่ใช้งานได้จริง โดยการมอบหมายงานให้ทำเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่ม (Projected Base Learning)

2.3 วิธีการประเมินผล

ประเมินจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการปฏิบัติของนักศึกษาในด้านต่าง ๆ คือ

- (1) การทดสอบย่อย
- (2) การสอบกลางภาคเรียนและปลายภาคเรียน
- (3) การปฏิบัติงานรายบุคคลหรือรายกลุ่ม (Projected Base Learning)
- (4) การนำเสนอผลงาน

3. ด้านทักษะทางปัญญา

3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- (3) สามารถติดตาม ประเมินผลและรายงานผลได้อย่างถูกต้อง ครบถ้วน

3.2 วิธีการสอน

จัดการเรียนการสอนโดยใช้กลยุทธ์ในการสอนที่เน้นการให้ผู้เรียนฝึกฝนการแสวงหาความรู้ การคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ด้วยการทำงานออกแบบสร้างสรรค์ ในรายวิชาต่างๆ โดยการมอบหมายงานให้ทำเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่ม (Projected Base Learning)

3.3 วิธีการประเมินผล

ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และการปฏิบัติงาน ด้วยการสังเกตจากกระบวนการคิดวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์จากผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ในรายวิชา

4. ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- (2) มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นและปรับตัวเข้ากับสถานการณ์และวัฒนธรรมองค์กรได้เป็นอย่างดี
- (3) มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม และ รับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเองและทางวิชาชีพ อย่างต่อเนื่อง

4.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

ใช้การสอนที่มีการกำหนดกิจกรรมให้มีการทำงานเป็นกลุ่ม การทำงานที่ต้องประสานงานกับผู้อื่น การทำงานร่วมกัน มีการติดต่อสื่อสารระหว่างกัน การทำงานที่ต้องประสานงานกับผู้อื่น โดยมีความคาดหวังในผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างตัวบุคคล และความสามารถในการรับผิดชอบการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

4.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

ประเมินจากพฤติกรรมและการแสดงออกของนักศึกษา ในการนำเสนอรายงานกลุ่มในชั้นเรียน และสังเกตจากพฤติกรรมที่แสดงออกในการร่วมกิจกรรมต่าง ๆ และความครบถ้วนชัดเจนตรงประเด็นของข้อมูล

5. ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี

5.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี

- (2) สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งการพูดและการเขียน รู้จักเลือกใช้รูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสมกับปัญหาและกลุ่มผู้ฟังที่แตกต่างกัน

5.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี

จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาต่างๆ ให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์สถานการณ์จำลอง ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข และสถานการณ์เสมือนจริง และนำเสนอการแก้ปัญหาที่เหมาะสม เรียนรู้เทคนิคการประยุกต์เทคโนโลยีในหลากหลายสถานการณ์

5.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี

ประเมินจากเทคนิคการนำเสนอโดยใช้ทฤษฎี การเลือกใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยี หรือคณิตศาสตร์และสถิติที่เกี่ยวข้อง ประเมินจากความสามารถในการอธิบายถึงข้อจำกัด เหตุผลในการเลือกใช้เครื่องมือต่างๆ การประมวลผลความคิดเพื่อถ่ายทอดในการนำเสนอผลงานทางวิชาการ หรืองานออกแบบ

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1.แผนการสอน

ลำดับที่	เนื้อหา	รูปแบบการเรียนการสอน	โปรแกรม/วิธีจัดการเรียนการสอน	การจัดการเนื้อหา	การวัดผล	ผู้สอน
1	แนะนำรายวิชา แนะนำผู้สอน แนะนำวัตถุประสงค์การเรียนรู้ การวัดผลประเมินผล	แบบปกติเรียนที่มหาวิทยาลัย หรือแบบออนไลน์ ผสมผสาน	ชี้แจงแนวการสอน (ม ค อ.3)ให้นักศึกษาร่วมแสดงความคิดเห็นและเข้าร่วมกลุ่ม Line และเข้าร่วม Classroom	PowerPoint /Google Classroom /Moodle	ลงชื่อเข้า-ออก ชั้นเรียน และ กิจกรรม Active Learning	ผศ. ปริญญาญณ์ แสงอรุณ
2	บทที่ 1-2 ประวัติความเป็นมาของกราฟิกและบรรจุภัณฑ์	แบบปกติเรียนที่มหาวิทยาลัย หรือแบบออนไลน์ ผสมผสาน	บรรยายให้นักศึกษาร่วมแสดงความคิดเห็น มีแบบฝึกหัด	PowerPoint /Google Classroom /Moodle	ลงชื่อเข้า-ออก ชั้นเรียน และ แบบฝึกหัดท้าย บทเรียน	ผศ. ปริญญาญณ์ แสงอรุณ
3	บทที่ 3 หลักการออกแบบกราฟิกและบรรจุภัณฑ์	แบบปกติเรียนที่มหาวิทยาลัย หรือแบบออนไลน์ ผสมผสาน	บรรยายให้นักศึกษาร่วมแสดงความคิดเห็นกิจกรรม มีแบบฝึกหัด	PowerPoint /Google Classroom /Moodle	ลงชื่อเข้า-ออก ชั้นเรียนและ แบบฝึกหัดท้าย บทเรียน	ผศ. ปริญญาญณ์ แสงอรุณ

4	บทที่ 4 การออกแบบตัวอักษร	แบบปกติเรียนที่มหาวิทยาลัยหรือแบบออนไลน์ผสมผสาน	บรรยายให้นักศึกษาร่วมแสดงความคิดเห็นกิจกรรมมีกิจกรรมปฏิบัติแบบ Active Learning อภิปรายกลุ่ม	PowerPoint /Google Classroom /Moodle	ลงชื่อเข้า-ออกชั้นเรียน และกิจกรรม Active Learning แบบอภิปรายกลุ่ม	ศศ. ปฏิญาณต์ แสงอรุณ
---	---------------------------	---	---	--------------------------------------	--	----------------------

ลำดับที่	เนื้อหา	รูปแบบการเรียนการสอน	โปรแกรม/วิธีจัดการเรียนการสอน	การจัดการเนื้อหา	การวัดผล	ผู้สอน
5	บทที่ 5 การออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายการค้า	แบบปกติเรียนที่มหาวิทยาลัยหรือแบบออนไลน์ผสมผสาน	บรรยายให้นักศึกษาร่วมแสดงความคิดเห็นกิจกรรมมีแบบฝึกหัด	PowerPoint /Google Classroom /Moodle	ลงชื่อเข้า-ออกชั้นเรียน และแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน	ศศ. ปฏิญาณต์ แสงอรุณ
6-7	บทที่ 6 หน้าที่ และบทบาทของบรรจุภัณฑ์	แบบปกติเรียนที่มหาวิทยาลัยหรือแบบออนไลน์ผสมผสาน	บรรยายให้นักศึกษาร่วมแสดงความคิดเห็นกิจกรรมมีกิจกรรมปฏิบัติแบบ Active Learning กิจกรรมอภิปรายผลงานกรณีตัวอย่าง	PowerPoint /Google Classroom /Moodle	ลงชื่อเข้า-ออกชั้นเรียน และกิจกรรม Active Learning แบบอภิปรายกลุ่ม	ศศ. ปฏิญาณต์ แสงอรุณ
8	การสอบกลางภาค (Midterm Project) Packaging Project					

9-10	บทที่ 7 วัสดุบรรจุภัณฑ์	แบบปกติเรียนที่ มหาวิทยาลัย หรือแบบออนไลน์ ผสมผสาน	บรรยายให้นักศึกษา ร่วมแสดงความ คิดเห็นกิจกรรม มีแบบฝึกหัด การ ทดสอบย่อย	PowerPoint /Google Classroom /Moodle	ลงชื่อเข้า-ออก ชั้นเรียนและ การทดสอบ ย่อย	ผศ. ปริญญาญณ์ แสงอรุณ
11-12	บทที่ 8 การออกแบบ บรรจุภัณฑ์เพื่อ เพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์	แบบปกติเรียนที่ มหาวิทยาลัย หรือแบบออนไลน์ ผสมผสาน	บรรยายให้นักศึกษา ร่วมแสดงความคิดเห็น กิจกรรม มีแบบฝึกหัด	PowerPoint /Google Classroom /Moodle	ลงชื่อเข้า-ออก ชั้นเรียน และ แบบฝึกหัดท้าย บทเรียน	ผศ. ปริญญาญณ์ แสงอรุณ

สัปดาห์ ที่	เนื้อหา	รูปแบบการเรียนที่ การสอน	โปรแกรม/วิธี จัดการเรียนการ สอน	การจัดการเนื้อหา	การวัดผล	ผู้สอน
13	practice to apply Product and Packaging Project: การพัฒนางาน 2 มิติ และ 3 มิติ สำหรับ ผลิตภัณฑ์ และบรรจุภัณฑ์	แบบปกติเรียนที่ มหาวิทยาลัย หรือแบบออนไลน์ ผสมผสาน	บรรยายให้นักศึกษา ร่วมแสดงความ คิดเห็นกิจกรรม มีกิจกรรมปฏิบัติ แบบ Active Learning กิจกรรม อภิปรายผลงาน กรณีตัวอย่าง Data Presentation	PowerPoint /Google Classroom /Moodle	ลงชื่อเข้า-ออก ชั้นเรียน และ กิจกรรม Active Learning แบบอภิปราย กลุ่ม	ผศ. ปริญญาญณ์ แสงอรุณ
14-15	Project1:ร่างการ ออกแบบกราฟิกบนบรรจุ ภัณฑ์	แบบปกติเรียนที่ มหาวิทยาลัย หรือแบบออนไลน์ ผสมผสาน	บรรยายให้นักศึกษา ร่วมแสดงความ คิดเห็นกิจกรรม มี การฝึกปฏิบัติ Problem-Based Learning ร่างการ	PowerPoint /Google Classroom /Moodle	ลงชื่อเข้า-ออก ชั้นเรียน และ การฝึกปฏิบัติ	ผศ. ปริญญาญณ์ แสงอรุณ

			ออกแบบกราฟิกบน บรรจุภัณฑ์			
16	Project 2: การพัฒนา สวดลายกราฟิกบนบรรจุ ภัณฑ์	แบบปกติเรียนที่ มหาวิทยาลัย หรือแบบออนไลน์ ผสมผสาน	บรรยายให้นักศึกษา ร่วมแสดงความ ความคิดเห็นกิจกรรม มีกิจกรรมปฏิบัติ แบบ Project- Based Learning นำเสนอแบบร่าง ผลงาน	PowerPoint /Google Classroom /Moodle	ลงชื่อเข้า-ออก ชั้นเรียน และ กิจกรรม Active Learning นำเสนอแบบ ร่างผลงาน	ศศ. ปริญญาตรี แสงอรุณ
17	ส่งผลงาน ปลายภาค Q & A					

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วน ของการประเมินผล
1(5)	มีจิตสำนึก, การร่วมกิจกรรมภายในชั้น เรียน	ทุกสัปดาห์	10 %
2(1), 2(2) 3(3)	การทดสอบย่อย , แบบฝึกหัดท้าย บทเรียน	2-3,5,9-12	20 %
2(1), 2(2), 3(3)	การสอบกลางภาค (Midterm Project)	8	20 %
2(1), 3(3), 5(2)	การสอบปลายภาค (Final Project)	17	20 %
4(3), 5(2), กลุ่ม	อภิปรายกลุ่ม การมีส่วนร่วมในกิจกรรม กลุ่ม	4,6-7, 13	20 %
2(1), 2(2),3(3)	การฝึกปฏิบัติ	14-15	10 %

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

ปฏิญญาณ์ แสงอรุณ (2564). การออกแบบบรรจุภัณฑ์กระดาษ (Paper Packaging Design). เอกสารประกอบการสอน สาขาวิชา การออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ-

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ -

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

การประเมินประสิทธิผลในรายวิชานี้ ที่จัดทำโดยนักศึกษา ได้จัดกิจกรรมในการนำแนวคิดและความเห็นจากนักศึกษาได้ดังนี้

- แบบประเมินรายวิชา
- แบบประเมินผู้สอน

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

ในการเก็บข้อมูลเพื่อประเมินการสอน ได้มีกลยุทธ์ ดังนี้

- ผลการเรียนรู้ของนักศึกษา
- ประเมินผลจากการทำโครงการในรายวิชา

3. การปรับปรุงการสอน

หลังจากผลการประเมินการสอนในข้อ 2 จึงมีการปรับปรุงการสอน โดยการจัดกิจกรรมในการระดมสมองและหาข้อมูลเพิ่มเติมในการปรับปรุงการสอน ดังนี้

- ประชุมสัมมนาเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน
- การทำโครงการวิจัยร่วมกับสินค้าพื้นบ้านและภูมิปัญญาไทย

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

ตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยตรวจสอบผลการเรียนรู้ของผู้เรียน นอกเหนือจากแบบทดสอบ การเข้าร่วมกิจกรรมกับกลุ่มชุมชนด้านออกแบบตราสัญลักษณ์และงานบรรจุภัณฑ์

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

จากผลการประเมิน ข้อ 1 และข้อ 2 และทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิผลรายวิชา ได้มีการวางแผนการปรับปรุงการสอนและรายละเอียดวิชา ตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ตามข้อ 4
