



รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)

รหัสวิชา VCD๓๔๐๕ รายวิชา งานกราฟิกสำหรับสภาพแวดล้อม

สาขาวิชา การออกแบบนิเทศศิลป์ คณะ ศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ภาคการศึกษา ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘

หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

๑. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา	VCD๓๔๐๕
ชื่อรายวิชาภาษาไทย	งานกราฟิกสำหรับสภาพแวดล้อม
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ	Environmental Graphic

๒. จำนวนหน่วยกิต

๓ (๒-๒-๕)

๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

๓.๑ หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
๓.๒ ประเภทของรายวิชา	เลือก

๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ ภาณุวัฒน์ กาหลิบ

๕. สถานที่ติดต่อ

สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ / E – Mail panuwad.ka@ssru.ac.th

๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

๖.๑ ภาคการศึกษาที่	๒ / ชั้นปีที่ ๓
๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้	ประมาณ ๒๐ คน

๗. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

๘. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

ไม่มี

๙. สถานที่เรียน

อาคารมหาวชิราลงกรณ ชั้น ๒ ห้อง ๕๘๒๐๓

๑๐. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด วันที่ ๒๑ เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๖๘

หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

๑. เพื่อให้รับรู้ถึงความเป็นมา ขอบเขตและความสำคัญของงานกราฟิกกับสภาพแวดล้อมประเภทต่างๆ
๒. เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจในงานออกแบบ ๒ มิติและระบบเครื่องหมายสัญลักษณ์สาธารณะ
๓. เพื่อให้มีทักษะในการออกแบบเพื่อพัฒนาไปสู่ขั้นตอนการผลิตได้

๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

พัฒนาและปรับปรุงเนื้อหาให้มีความทันสมัย สอดคล้องกับสภาพปัจจุบัน ตามความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย และนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการค้นคว้า

หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

๑. คำอธิบายรายวิชา

ความหมาย ขอบเขตและความสำคัญของงานกราฟิกกับสภาพแวดล้อมประเภทต่างๆ ที่มีผลต่อการรับรู้ และการออกแบบ การวางแผนงานออกแบบ การวางผัง การแบ่งพื้นที่ และระบบเครื่องหมายสัญลักษณ์สาธารณะ ปฏิบัติการออกแบบงานกราฟิกสภาพแวดล้อมประเภทต่างๆ

Definition, scope, and the importance of graphic work for various types of environment, its influence on perception, planning for design, laying out, area division, and system of public signs and logos, together with practicing designing graphic work for different types of environment.

๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาคสนาม/การฝึกงาน (ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
๓๐ ชั่วโมง	ตามความต้องการของ นักศึกษาเฉพาะราย	๓๐ ชั่วโมง	๕ ชั่วโมง / สัปดาห์

๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

- ๓.๑ ปรึกษาด้วยตนเองที่สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ ชั้น ๒ อาคาร มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
- ๓.๒ ปรึกษาผ่านโทรศัพท์ที่ทำงาน / มือถือ หมายเลข ๐๖๖-๐๙๕-๖๐๙๕
- ๓.๓ ปรึกษาผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) panuwad.ka@ssru.ac.th
- ๓.๔ ปรึกษาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) <https://www.facebook.com/todpanuwad.kalip>

หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

๑. คุณธรรม จริยธรรม

๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- (๑) ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต
- (๒) มีวินัย ตรงต่อเวลา และมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
- (๓) มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีม สามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับความสำคัญของการแก้ไขปัญหา
- (๔) เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์
- (๕) เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่างๆขององค์กรและสังคม
- (๖) มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

๑.๒ วิธีการสอน

- (๑) มีการสอดแทรกเนื้อหาด้านความซื่อสัตย์ สุจริต และจรรยาบรรณวิชาชีพในการเรียน
- (๒) มีการกำหนดข้อตกลงในการเข้าชั้นเรียน
- (๓) ใช้การสอนแบบสื่อสารสองทางโดยเปิดโอกาสให้นักศึกษาถามตอบและร่วมแสดงความคิดเห็น
- (๔) ให้มีการวิจารณ์ผลงานโดยผู้สอนและผู้ร่วมชั้นเรียน

๑.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย และการร่วมกิจกรรม
- (๔) ประเมินจากความรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย

๒. ความรู้

๒.๑ ความรู้ที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญ ในเนื้อหาเกี่ยวกับกราฟิกสำหรับสภาพแวดล้อม
- (๒) สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจ และอธิบายความต้องการของการการออกแบบกราฟิกสำหรับสภาพแวดล้อมรวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้ความคิดสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับการแก้ปัญหา
- (๓) สามารถติดตามความก้าวหน้า และวิวัฒนาการเทคโนโลยีที่นำมาใช้ รวมทั้งการนำไปประยุกต์
- (๔) มีประสบการณ์ในการพัฒนา หรือการประยุกต์ซอฟต์แวร์ การผลิตสื่อที่ใช้งานได้จริง
- (๕) สามารถบูรณาการความรู้ในสาขาวิชาเกี่ยวกับการออกแบบกราฟิกสำหรับสภาพแวดล้อมกับความรู้ในศาสตร์อื่นๆ

๒.๒ วิธีการสอน

- (๑) บรรยาย
- (๒) การค้นคว้าจากแหล่งเทคโนโลยีสารสนเทศ
- (๓) การฝึกปฏิบัติการออกแบบกราฟิกสื่อภาพและเสียง
- (๔) การนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน

๒.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) การสอบปฏิบัติกลางภาคเรียนและปลายภาคเรียน
- (๒) ประเมินจากผลงานที่นักศึกษาจัดทำ
- (๓) ประเมินจากการนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน

๓. ทักษะทางปัญญา**๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา**

- (๑) คิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างเป็นระบบ
- (๒) สามารถสืบค้น ตีความ วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ
- (๓) สามารถรวบรวมศึกษาวิเคราะห์และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการในการประกอบอาชีพ
- (๔) สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ และทักษะการแก้ปัญหาการประกอบธุรกิจอย่างเหมาะสม

๓.๒ วิธีการสอน

- (๑) กรณีศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบกราฟิกสำหรับสภาพแวดล้อม
- (๒) การอภิปรายกลุ่ม
- (๓) ให้นักศึกษามีโอกาสปฏิบัติจริง

๓.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากผลงานและการปฏิบัติของนักศึกษา
- (๒) ประเมินจากการนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน

๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ**๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา**

- (๑) สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลาย สามารถสนทนาทั้งภาษาไทย และภาษาต่างประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ประสิทธิภาพ

- (๒) สามารถให้ความช่วยเหลือ อำนวยความสะดวกแก่การแก้ปัญหา สถานการณ์ต่างๆ ในกลุ่ม ทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน
- (๓) สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มาชี้นำสังคมในประเด็นที่เหมาะสม
- (๔) มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเอง และรับผิดชอบงานในกลุ่ม
- (๕) สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์ทั้งส่วนตัวและส่วนรวมพร้อมทั้งแสดงจุดยืนอย่างเหมาะสมทั้งของตนเองและของกลุ่ม
- (๖) มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเองและทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง ในระหว่างการทำกิจกรรมร่วมกัน

๔.๒ วิธีการสอน

- (๑) กำหนดกิจกรรมให้มีการทำงานเป็นเดี่ยว และนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน
- (๒) กำหนดกิจกรรมให้มีการทำงานเป็นกลุ่ม และนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน

๔.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากพฤติกรรมและการแสดงออกของนักศึกษา
- (๒) ประเมินจากการนำเสนอรายงานกลุ่มหน้าชั้นเรียน
- (๓) ประเมินจากความถูกต้อง และคุณภาพของผลงาน

๕. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

๕.๑ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงาน ที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และ การใช้คอมพิวเตอร์ในการออกแบบกราฟิกสำหรับสภาพแวดล้อม
- (๒) สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหา โดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์ หรือการแสดงสถิติประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์
- (๓) สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม
- (๔) สามารถใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม

๕.๒ วิธีการสอน

- (๑) ให้นักศึกษานำเสนอผลงานโดยจัดจัดทำสื่อประกอบการนำเสนอ และใช้อุปกรณ์การนำเสนอเครื่องมือต่างๆ อย่างเหมาะสม

๕.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากคุณภาพของสื่อ และอุปกรณ์ที่ใช้ในการนำเสนออย่างถูกต้องเหมาะสม

๖. ด้านอื่นๆ

-

หมายเหตุ

- สัญลักษณ์ ● หมายถึง ความรับผิดชอบหลัก
- สัญลักษณ์ ○ หมายถึง ความรับผิดชอบรอง
- เว้นว่าง หมายถึง ไม่ได้รับผิดชอบ

ซึ่งจะปรากฏอยู่ในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล

๑. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๑	๑. แนะนำเนื้อหารายวิชาและ กระบวนการเรียนการสอน ๒. ปรับพื้นฐานความรู้ความเข้าใจใน รายวิชา	๔	๑. การบรรยายในชั้นเรียน หรือเชิง ปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ หรือสื่อวีดิทัศน์ ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ
๒	ประวัติศาสตร์งาน ออกแบบสื่อเพื่อ สภาพแวดล้อม และ ตัวอย่างงานออกแบบ	๔	๑. การบรรยายในชั้นเรียน หรือเชิง ปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ หรือสื่อวีดิทัศน์ ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๓	ระบบภาพสัญลักษณ์	๔	๑. การบรรยายในชั้นเรียน หรือเชิง ปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ หรือสื่อวีดิทัศน์ ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ
๔	การออกแบบตัวอักษร ในสื่อ สภภาพแวดล้อม	๔	๑. การบรรยายในชั้นเรียน หรือเชิง ปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ หรือสื่อวีดิทัศน์ ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ
๕	การออกแบบชุด ข้อมูลและแผนที่ใช้สำหรับ การ ท่องเที่ยว	๔	๑. การบรรยายในชั้นเรียน หรือเชิง ปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ หรือสื่อวีดิทัศน์ ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ
๖	การนำเสนอผลงาน	๔	๑. การบรรยายในชั้นเรียน หรือเชิง ปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ หรือสื่อวีดิทัศน์ ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ
๗	การนำเสนอผลงาน	๔	๑. การบรรยายในชั้นเรียน หรือเชิง ปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ หรือสื่อวีดิทัศน์ ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ
๘	สอบกลางภาค			
๙	ระบบป้ายสัญลักษณ์	๔	๑. การบรรยายในชั้นเรียน หรือเชิง ปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ หรือสื่อวีดิทัศน์ ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ
๑๐	ระบบการออกแบบ ป้ายสัญลักษณ์และ ระบบกริด	๔	๑. การบรรยายในชั้นเรียน หรือเชิง ปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ หรือสื่อวีดิทัศน์ ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ
๑๑	การออกแบบสื่อ เพื่อสภาพแวดล้อมใน งาน	๔	๑. การบรรยายในชั้นเรียน หรือเชิง ปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ หรือสื่อวีดิทัศน์ ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๑๒	การออกแบบอีเว้นท์ งานแสดงสินค้า	๔	๑. การบรรยายในชั้นเรียน หรือเชิง ปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ หรือสื่อวีดิทัศน์ ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ
๑๓	การนำเสนอผลงาน	๔	๑. ปฏิบัติงานออกแบบ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ
๑๔	การนำเสนอผลงาน	๔	๑. ปฏิบัติงานออกแบบ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ
๑๕	Final Project	๔	๑. ปฏิบัติงานออกแบบ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ
๑๖	สรุปรายงานการงานกราฟิกสำหรับ สภาพแวดล้อม	๔	๑. การบรรยายในชั้นเรียน หรือเชิง ปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ หรือสื่อวีดิทัศน์ ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ
๑๗	สอบปลายภาค			

๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วน ของการประเมินผล
๑.๒, ๑.๔, ๑.๖,	การเข้าเรียน ความตรงต่อเวลา การมีส่วนร่วมกิจกรรม	๑-๑๖	๑๐%
๒.๑, ๒.๒, ๒.๓,	การฝึกปฏิบัติ	๒-๑๕	๕๐%
๒.๕, ๒.๖, ๒.๘	การสอบกลางภาคเรียน	๘	๑๐%
๓.๑, ๓.๒, ๓.๔, ๔.๒, ๔.๔, ๔.๖, ๕.๑, ๕.๓	การสอบปลายภาคเรียน	๑๗	๓๐%

หมวดที่ ๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

๑. ตำราและเอกสารหลัก

เอื้อเอ็นดูดีศกุล 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

หมวดที่ ๗ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

๑. มีการประเมินการสอนโดยใช้แบบสอบถาม โดยนักศึกษาในสัปดาห์สุดท้ายของการเรียน

๒. มีการสอบถามนักศึกษาถึงความรู้ที่ได้รับ ปัญหา และข้อเสนอแนะในการเรียนการสอน

๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน

๑. ประเมินจากผลการเรียนของนักศึกษาและการประเมินผู้สอนตามแบบประเมินของมหาวิทยาลัย

๓. การปรับปรุงการสอน

๑. หลังจากผลการประเมินในข้อ ๒ ได้มีการจัดประชุมอาจารย์ในสาขาวิชา เพื่อระดมสมองในการวิเคราะห์ปัญหาเพื่อนำไปพัฒนาการเรียนการสอน

๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

๑. ตรวจสอบผลการเรียนรู้ของนักศึกษา จากผลการเรียนของผู้เรียน สอบถามหรือให้อธิบาย สรุปสิ่งที่เรียนรู้ว่าเป็นไปตามผลการเรียนรู้ในรายวิชาหรือไม่

๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

๑. จากผลการประเมิน ข้อ ๑ และข้อ ๒ และการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิผลรายวิชา ได้มีการวางแผนการปรับปรุงการสอนตามข้อเสนอแนะ

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)
ตามที่ปรากฏในรายละเอียดของหลักสูตร (Programme Specification) มคอ. ๒

รายวิชา	(๑) คุณธรรม จริยธรรม						(๒) ความรู้					(๓) ทักษะทางปัญญา				(๔) ทักษะทางความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและความ รับผิดชอบ						(๕) ทักษะการวิเคราะห์เชิง ตัวเลข การสื่อสารและการ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ			
	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๑	๒	๓	๔	๕	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๑	๒	๓	๔
หมวดวิชาเฉพาะด้าน																									
รหัสวิชา VCD๓๔๐๕ รายวิชา งานกราฟิกสำหรับ สภาพแวดล้อม Environmental Graphic	○	●	○	●	○	●	●	●	○	○	●	●	●	○	●	○	●	○	●	○	●	●	○	●	○