



รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)

รหัสวิชา GMD ๑๒๐๒ รายวิชา ความรู้พื้นฐานเรื่องสีกับการออกแบบ

สาขาวิชา การออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ภาคการศึกษา ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘

หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

๑. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา	GMD ๑๒๐๒
ชื่อรายวิชาภาษาไทย	ความรู้พื้นฐานเรื่องสีกับการออกแบบ
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ	Introduction to Colors and Design
๒. จำนวนหน่วยกิต

จำนวนหน่วยกิต	๓ หน่วยกิต (๒-๒-๕)
---------------	--------------------
๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

๓.๑ หลักสูตร	หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย
๓.๒ ประเภทของรายวิชา	หมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาการจัดการ วิชาเลือก
๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

๔.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา	อาจารย์ชวัลใจ สุขก้อน
๔.๒ อาจารย์ผู้สอน	อาจารย์ชวัลใจ สุขก้อน
๕. สถานที่ติดต่อ

สถานที่ติดต่อ	ห้อง ๔๓๒๑ / E – Mail : khwanchai.su@ssru.ac.th
---------------	---
๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

๖.๑ ภาคการศึกษาที่ ๑ / ชั้นปีที่ ๑ / หมู่เรียน ๑ และ	
๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้ ประมาณ ๔๐ คน	
๗. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี) ไม่มี
๘. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี) ไม่มี
๙. สถานที่เรียน

สถานที่เรียน	อาคาร ๔๒ ห้อง ๔๒๔๖
--------------	--------------------
๑๐. วันที่จัดทำหรือปรับปรุง

วันที่จัดทำหรือปรับปรุง	มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๘
-------------------------	--------------------

หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

- เพื่อให้นักศึกษาสามารถมีทักษะใน การใช้สีเพื่อสื่ออารมณ์ นำไปใช้ในงานออกแบบได้อย่างมีประสิทธิภาพและสามารถนำความรู้หลักการทางทฤษฎีสีมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบได้

๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อให้นักศึกษาความรู้พื้นฐานในเรื่องของสี และเพิ่มทักษะในการเลือกใช้สี เพื่อที่นำไปประยุกต์ใช้ในงานออกแบบ และเป็นพื้นฐานการเรียนในวิชาอื่นๆ

หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

๑. คำอธิบายรายวิชา

การศึกษาเรื่องทฤษฎีสี แสงและการมองเห็น รวมทั้งเทคนิคการใช้ วรรณะและมิติของสี ความกลมกลืนและความขัดแย้งของสี เลือกใช้คู่สีที่เหมาะสม จิตวิทยาสี ขั้นตอนการออกแบบและพิจารณาเลือกใช้สี สำหรับการออกแบบในลักษณะต่างๆ

(หลักสูตรนี้ยังไม่มีคำอธิบายรายวิชาเป็นภาษาอังกฤษ)

๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาคสนาม/การฝึกงาน (ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
๓๐ ชั่วโมง	ไม่มี	๓๐ ชั่วโมง	๓๕ ชั่วโมง

๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

๓.๑ ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน ห้อง ๔๒๑๒ ชั้น ๒ อาคาร ๔๒ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

๓.๒ ปรึกษาผ่านโทรศัพท์ที่ทำงาน / มือถือ หมายเลข ๐๘-๗๕๖๔-๕๘๐๘

๓.๓ ปรึกษาผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) khwanchai.su@ssru.ac.th

๓.๔ ปรึกษาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook/Twitter/Line) Facebook : skhwanchai

๓.๕ ปรึกษาผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Internet/Webboard) www.teacher.ssru.ac.th/khwanchai_su

หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

๑. คุณธรรม จริยธรรม

๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- (๑) ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต
- (๒) มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
- (๓) มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีมและสามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับความสำคัญ
- (๔) เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์
- (๕) เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กรและสังคม
- (๖) มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

๑.๒ วิธีการสอน

- (๑) กำหนดกฎเกณฑ์ในการเรียนการสอน เรื่องการเข้าเรียน ความรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมาย
- (๒) มีการสอดแทรกเนื้อหา หรือยกตัวอย่างประกอบในการสอนประเด็นที่มีความเกี่ยวข้องกับจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพทางการออกแบบ

๑.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) การเข้าเรียน การเข้าร่วมกิจกรรม การตรงต่อเวลา
- (๒) มีการนำเสนอและส่งงานที่ได้รับมอบหมาย อย่างถูกต้องและสม่ำเสมอ

๒. ความรู้

๒.๑ ความรู้ที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญ ในเนื้อหาวิชา
- (๒) สามารถวิเคราะห์ปัญหาเข้าใจและอธิบายความต้องการการออกแบบ รวมทั้งประยุกต์ความรู้

ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา

- (๓) สามารถวิเคราะห์ ออกแบบ ปรับปรุงและ/หรือประเมิน องค์ประกอบต่างๆ ของการออกแบบ
- (๔) สามารถติดตามความก้าวหน้าและวิวัฒนาการการออกแบบ เทคโนโลยีที่นำมาใช้ และการประยุกต์
- (๕) มีความรู้ ความเข้าใจและสนใจพัฒนาความรู้ ความชำนาญการออกแบบอย่างต่อเนื่อง
- (๖) มีความรู้ในแนวกว้าง เล็งเห็นการเปลี่ยนแปลง และเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีใหม่ ๆ
- (๗) มีประสบการณ์ในการพัฒนาและ/หรือการประยุกต์ซอฟต์แวร์ทางการออกแบบที่ใช้งานได้จริง
- (๘) สามารถบูรณาการความรู้ในวิชาการออกแบบที่เกี่ยวข้อง

๒.๒ วิธีการสอน

- (๑) บรรยาย ยกตัวอย่างกรณีศึกษา ประกอบกับการให้นักศึกษาฝึกการการออกแบบ
- (๒) มอบหมายงานให้ค้นคว้า อภิปรายผล และนำเสนอรายงาน ทั้งรายบุคคลและเป็นกลุ่ม

๒.๓ วิธีการประเมินผล

งานออกแบบในระหว่างภาคเรียน งานโครงการพิเศษกลางภาค และปลายภาคการศึกษา

๓. ทักษะทางปัญญา

๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- (๑) คิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างเป็นระบบ
- (๒) สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินผล เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์
- (๓) สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ
- (๔) สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาได้อย่างเหมาะสม

๓.๒ วิธีการสอน

- (๑) ฝึกให้นักศึกษาวิเคราะห์ปัญหาจากกรณีตัวอย่าง โดยการค้นคว้า และรวบรวมจากเอกสารต่างๆ
- (๒) ใช้การฝึกปฏิบัติระหว่างชั้นเรียน

๓.๓ วิธีการประเมินผล

ขั้นตอนการทำงาน การวิเคราะห์ และนำเสนองานที่ได้รับมอบหมาย

๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ**๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา**

- (๑) สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลาย สามารถสนทนาทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- (๒) สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกแก่การแก้ไขปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ ในกลุ่ม ทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน
- (๓) สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มาชี้นำสังคมในประเด็นที่เหมาะสม
- (๔) มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม
- (๕) สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์ทั้งส่วนตัวและส่วนรวม พร้อมทั้งแสดงจุดยืนอย่างพอเหมาะทั้งของตนเองและของกลุ่ม
- (๖) มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเองและทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง

๔.๒ วิธีการสอน

ให้นักศึกษาทำงานเป็นกลุ่ม หรือโครงการในลักษณะของการทำงานเป็นทีม โดยมีการสลับกันเป็นหัวหน้ากลุ่ม

๔.๓ วิธีการประเมินผล

รายงานที่นำเสนอ และพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม

๕. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ**๕.๑ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา**

- (๑) สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลาย สามารถสนทนาทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- (๒) สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกแก่การแก้ไขปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ ในกลุ่มทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน
- (๓) สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มาชี้นำสังคมในประเด็นที่เหมาะสม
- (๔) มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม
- (๕) สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์ทั้งส่วนตัวและส่วนรวม พร้อมทั้งแสดงจุดยืนอย่างพอเหมาะทั้งของตนเองและของกลุ่ม

- (๖) มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเองและทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง

๕.๒ วิธีการสอน

มีการนำเสนองานหน้าชั้นเรียน โดยใช้รูปแบบ และเทคโนโลยีที่เหมาะสม

๕.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) การจัดทำรายงาน และการนำเสนอหน้าชั้นเรียนด้วยสื่อเทคโนโลยี
- (๒) การตอบคำถามหน้าชั้นเรียน

๖. ด้านอื่นๆ

ไม่มี

หมายเหตุ

สัญลักษณ์ ● หมายถึง ความรับผิดชอบหลัก

สัญลักษณ์ ○ หมายถึง ความรับผิดชอบรอง

เว้นว่าง หมายถึง ไม่ได้รับผิดชอบ

ซึ่งจะปรากฏอยู่ในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum

Mapping)

หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน /สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๑	- แนะนำรายวิชา วัตถุประสงค์ เป้าหมาย และ ระเบียบต่างๆของการสอน	๔	- บรรยายเนื้อหา - สื่อ Powerpoint	อ. ขวัญใจ สุขก้อน
๒	1. Introduction - แสงและสี - วงล้อสี	๔	- บรรยายเนื้อหา - สื่อ Powerpoint - นักศึกษาฝึกปฏิบัติงานในชั้นเรียน	อ. ขวัญใจ สุขก้อน
๓	Value over all - Hue, Saturation and Value - Tint and Shade	๔	- บรรยายเนื้อหา - สื่อ Powerpoint - นักศึกษาฝึกปฏิบัติงานในชั้นเรียน	อ. ขวัญใจ สุขก้อน
๔	Value over all - Value and mood	๔	- บรรยายเนื้อหา - สื่อ Powerpoint - นักศึกษาฝึกปฏิบัติงานในชั้นเรียน	อ. ขวัญใจ สุขก้อน
๕	Value over all - Darkening Colors - Lightening and muting	๔	- บรรยายเนื้อหา - สื่อ Powerpoint - นักศึกษาฝึกปฏิบัติงานในชั้นเรียน	อ. ขวัญใจ สุขก้อน

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน /สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๖	Color Relationships (Color Scheme) - Monochromatic - Analogous - Triadic	๔	- บรรยายเนื้อหา - สื่อ PowerPoint - มอบหมายใบงานที่ ๑	อ. ขวัญใจ สุขก้อน
๗	Color Relationships (Color Scheme) - Complementary - Split Complementary - Tetradic	๔	- บรรยายเนื้อหา - สื่อ PowerPoint - นักศึกษาส่งใบงานที่ ๑ - มอบหมายใบงานที่ ๒	อ. ขวัญใจ สุขก้อน
๘	Practical palettes for designers - บุคลิกภาพของสี และกลุ่มสี	๔	- บรรยายเนื้อหา - สื่อ PowerPoint - นักศึกษาส่งใบงานที่ ๒ - นักศึกษาฝึกปฏิบัติงานในชั้นเรียน	อ. ขวัญใจ สุขก้อน
๙	สอบกลางภาค	-		อ. ขวัญใจ สุขก้อน
๑๐	การใช้สีในงานออกแบบ ๑	๔	- บรรยายเนื้อหา - สื่อ PowerPoint - นักศึกษาฝึกปฏิบัติงานในชั้นเรียน - มอบหมายใบงานที่ ๓	อ. ขวัญใจ สุขก้อน
๑๑	การใช้สีในงานออกแบบ ๒	๔	- บรรยายเนื้อหา - สื่อ PowerPoint - นักศึกษาส่งใบงานที่ ๓ - นักศึกษาฝึกปฏิบัติงานในชั้นเรียน	อ. ขวัญใจ สุขก้อน
๑๒	Conveyances - ความหมายของสี - ความสัมพันธ์ของสีและวัฒนธรรม	๔	- บรรยายเนื้อหา - สื่อ PowerPoint - นักศึกษาฝึกปฏิบัติงานในชั้นเรียน - มอบหมายใบงานที่ ๔	อ. ขวัญใจ สุขก้อน
๑๓	Corporate Color - สีและผู้บริโภค - evaluating competition	๔	- บรรยายเนื้อหา - สื่อ PowerPoint - นักศึกษาฝึกปฏิบัติงานในชั้นเรียน	อ. ขวัญใจ สุขก้อน
๑๔	Corporate Color - Practical Concern - Assessing trends	๔	- บรรยายเนื้อหา - สื่อ PowerPoint - นักศึกษาฝึกปฏิบัติงานในชั้นเรียน - นักศึกษาส่งใบงานที่ ๔ - มอบหมายใบงานที่ ๕	อ. ขวัญใจ สุขก้อน
๑๕	Color and printing	๔	- บรรยายเนื้อหา - สื่อ PowerPoint - นักศึกษาฝึกปฏิบัติงานในชั้นเรียน	อ. ขวัญใจ สุขก้อน
๑๖	Color and printing	๔	- บรรยายเนื้อหา - สื่อ PowerPoint - นักศึกษาฝึกปฏิบัติงานในชั้นเรียน	อ. ขวัญใจ สุขก้อน
๑๗	สอบปลายภาค	-	- นักศึกษาส่งงานใบงานที่ ๕	อ. ขวัญใจ สุขก้อน

๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
นักศึกษามีความรู้เรื่องถ่ายภาพเบื้องต้น ในการใช้เครื่องมือ การจัดองค์ประกอบของภาพ กำหนดทิศทางให้เหมาะสมกับประเภทของรายการสร้างสรรค์	ผลงานระหว่างภาคการศึกษา	๑-๑๕	๙๐%
นักศึกษามีความรับผิดชอบต่อตนเอง	การเข้าเรียนและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ตลอดภาคการศึกษา	๑๐%

หมวดที่ ๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน**๑. ตำราและเอกสารหลัก**

สื่อประกอบการสอน อาจารย์ขวัญใจ สุขก้อน

เว็บไซต์ของ อาจารย์ขวัญใจ สุขก้อน เข้าถึงได้จาก http://www.teacher.ssr.u.ac.th/khwanchai_su

๒. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

๑) โซติกา พรหมจักร, เทคนิคควบคุมกล้อง DSLR เคล็ด (ไม่) ลับกับการถ่ายภาพ. ซีเอ็ดยูเคชั่น

๒) Jim Krause, Color for designer (2015)

๓. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

๑) www.behance.net

๒) www.creativebloq.com

หมวดที่ ๗ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- (๑) การสนทนาระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน
- (๒) แบบประเมินผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา

๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- (๑) ความคิดสร้างสรรค์
- (๒) ความเชี่ยวชาญ ประสิทธิภาพในการใช้เครื่องมือ
- (๓) ความมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่น
- (๔) การนำเสนอผลงาน และการสื่อสาร

๓. การปรับปรุงการสอน

การประชุมในสาขาวิชา เพื่อร่วมกันหาแนวทางหรือวางแผนการปรับปรุงพัฒนารายวิชา

๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

จัดประชุมในสาขาเพื่อตรวจสอบ และทวนเกรด และประเมินระดับค่าคะแนนของนักศึกษา

๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

ปรับปรุงรายวิชาทุก ๕ ปี หรือตามผลการสัมมนาการจัดการเรียนการสอน และปรับแผนการสอนทุก ๑ ปี

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

รายวิชา	คุณธรรม จริยธรรม						ความรู้							ทักษะทาง ปัญหา				ทักษะความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และ ความรับผิดชอบ ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบ				ทักษะการ วิเคราะห์เชิง ตัวเลข การ สื่อสาร และการ ใช้เทคโนโลยี										
	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๗	๘	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๑	๒	๓	๔				
	● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง																															
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๗	๘	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๑	๒	๓	๔				
รหัสวิชา IDS 3137 ชื่อรายวิชา ความรู้พื้นฐานเรื่องสีกับการ ออกแบบ Introduction to colors and design	○	○	○	●	○	○	●	○	○	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ