

## แผนบริหารการสอนประจำบทที่ 3

### การออกแบบอัตลักษณ์องค์กรสมัยใหม่

#### หัวข้อเนื้อหาประจำบท

- 1 การออกแบบอัตลักษณ์องค์กรสมัยใหม่
- 2 การสร้างการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร

#### วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

การจัดการเรียนการสอนบทที่ 2 มีวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมที่ต้องการให้เกิดแก่ผู้เรียนดังต่อไปนี้

1. อธิบายประเภทของการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร
2. เข้าใจหลักการ และรูปแบบ ทางด้านการออกแบบการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรสามารถแยกแยะประเภทได้
3. อธิบายความสำคัญของการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร
4. สามารถแยกประเภทของการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร

#### วิธีสอนและกิจกรรมการเรียนการสอน

##### 1. วิธีสอน

1. ใช้วิธีสอนแบบบรรยาย
2. ใช้วิธีสอนแบบสาธิต
3. ใช้วิธีสอนแบบถามตอบ
4. ร่วมอภิปรายเนื้อหา
5. ผู้สอนสรุปเนื้อหาเพิ่มเติม

## 2. กิจกรรมการเรียนการสอน

### 1. กิจกรรมก่อนเรียน

ผู้สอนแจกและแนะนำแผนบริหารการสอนประจำการ  
ออกแบบอัตลักษณ์องค์กร แผนบริหารการสอนประจำบทที่ 3  
ผู้เรียนทบทวนเนื้อหาก่อนการเรียนการสอน

### 2. กิจกรรมในชั้นเรียน

- ผู้สอนบรรยายเนื้อหา บทนำซึ่งจะกล่าวถึงประเภทของการ  
ออกแบบอัตลักษณ์องค์กร และประเภทของการออกแบบ
- ให้ผู้เรียนสอบถามเนื้อหาที่ยังไม่เข้าใจ และอาจสอบถาม  
ความรู้พื้นฐานต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาได้
- ให้ผู้เรียนอภิปรายร่วมกันในเนื้อหาที่เรียน
- ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียนมาแล้ว

### 3. กิจกรรมหลังเรียน

ให้ผู้เรียนทบทวนเนื้อหา ทำแบบฝึกหัดท้ายบทเป็นการบ้าน

## สื่อการเรียนการสอน

1. เอกสารประกอบการสอนการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร
2. พาวเวอร์พอยท์แนะนำการเรียนและรายละเอียดบทเรียน
3. หนังสือ ตำรา และเอกสารที่เกี่ยวข้อง

## การวัดผลและการประเมินผล

1. คำถามทบทวนเพื่อนำเข้าสู่เนื้อหาในบทเรียน
2. สังเกตการตั้งคำถามและการตอบคำถามของผู้เรียน หรือการทำงานปฏิบัติ  
ในชั้นเรียน
3. วัดเจตคติจากพฤติกรรมการเรียน การเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนการสอน  
และความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม
4. ความเข้าใจและความถูกต้องตอบคำถามในรายวิชา

## บทที่ 32.2.3 ศึกษาการออกแบบกราฟิกยุคใหม่

ในยุคสมัยใหม่นั้นกระแสของการออกแบบเปลี่ยนแปลงไปได้ตลอดเวลา การออกแบบที่ดูไม่น่าสนใจในสมัยก่อน อาจกลายเป็นกระแสการออกแบบในปัจจุบันได้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจในการศึกษาTrendการออกแบบสมัยใหม่ เพื่อออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ที่สามารถตอบรับการเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย และสามารถสร้างความแตกต่างให้กับการออกแบบ

### 2.2.3.1 2022 Graphic Design Trends

ศึกษาTrendการออกแบบที่คาดว่าจะได้รับความนิยม หรือเป็นสิ่งใหม่ในการออกแบบ โดยศึกษาจากวิดีโอในแพลตฟอร์ม YouTube จากช่องทางที่มีความน่าเชื่อถือ เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาปรับใช้กับการออกแบบของผู้วิจัย

ถอดความมาจากวิดีโอ 2022 Graphic Design Trends จากช่อง Yes I'm a Designer จำนวนผู้ชม 206,757 ครั้ง และมีการกดติดตามจำนวน 520,000 subscriber

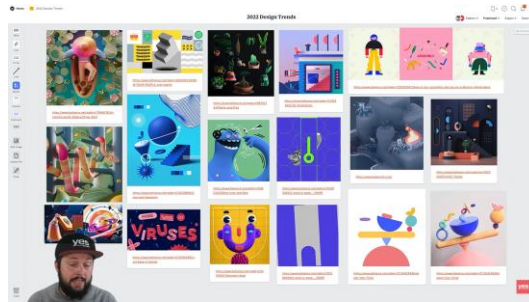
-2D/3D Mix การผสมงานแนวสองมิติและสามมิติเข้าด้วยกัน เริ่มเป็นที่นิยมมากขึ้น ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดคือ Series “Arcane” หรือ Spiderman man: Into the Spider Verse

หรือการนำมาปรับใช้กับงานออกแบบแนวกราฟิก คือการสร้างงานแบบสามมิติ แต่จัดวางในลักษณะของภาพมุมมองแบบสองมิติ

-ถอดความหมายจากข้อความของผู้พูดในวิดีโอ ดังนี้

“Even though there are 3D elements used in these compositions the actual viewing angle is very two-dimensional or flat. So we are either looking at things from above or from the side and in some extreme example like this one there is hardly any noticeable perspective in the composition,”

“There is this intentional restraint introduce which makes things more unique and interesting that we are keeping the camera on this very flat two-dimensional angle”



ภาพที่ 2.33 ภาพบางส่วนจากวิดีโอ 2022 Graphic Design Trends

ที่มา [https://www.youtube.com/watch?v=t\\_KmKqY7TGU](https://www.youtube.com/watch?v=t_KmKqY7TGU)

-**Crypto Art** ถึงแม้จะไม่ใช่ Trend ด้าน Visual แต่ Crypto Art หรือ Nft ก็เป็นหนึ่งในกระแสที่ควรรู้จัก

-ถอดความหมายจากข้อความของผู้พูดในวิดีโอ ดังนี้

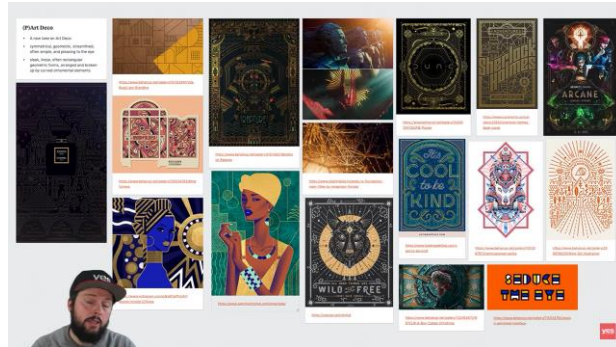
“Even though this is not a visual trend, it’s definitely a movement that you should be familiar with because it has a huge influence on the type of art that’s being produce”

-**Art Deco/Art Nouveau** การนำส่วนผสมของ Art deco Art Nouveau มาสร้างเป็นงานออกแบบ ส่วนสำคัญของ Trend การออกแบบแนวนี้คือการผสมผสานกันของความสมมาตร และลายเส้น หรือลายเส้นแบบบาง

-ถอดความหมายจากข้อความของผู้พูดในวิดีโอ ดังนี้

“It’s not entirely the same as the original Art Deco, It’s more like a fusion of art Nouveau Art Deco and maybe a couple of other things”

“The most important ingredient for this style has to be the combination of symmetry and line art and the sophisticated thine line can even be found in the title sequence of “Foundation” the apple TV series”



ภาพที่ 2.34 ตัวอย่างงานออกแบบ Art Deco/Art Nouveau  
ที่มา [https://www.youtube.com/watch?v=t\\_KmKqY7TGU](https://www.youtube.com/watch?v=t_KmKqY7TGU)

### 2.2.1.3 งานออกแบบกราฟิกด้านมัลติมีเดีย (Multimedia Graphics)

เป็นงานออกแบบ กราฟิกที่ประกอบสื่อหลากหลายสื่อ ไม่ว่าจะเป็นรูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว เสียง ตัวอักษร การโต้ตอบ (Interactive) ได้แก่ งานออกแบบโต้ตอบ ภาพยนตร์ ภาพยนตร์โฆษณา การออกแบบเว็บไซต์ การออกแบบแอปพลิเคชัน เป็นต้น



ภาพที่ 2.32 งานออกแบบกราฟิกด้านมัลติมีเดีย (Multimedia Graphics)  
ที่มา <https://qodeinteractive.com/magazine/best-examples-of-brutalism-in-web-design/>

### 2.2.2 หลักการออกแบบกราฟิก

การออกแบบกราฟิกที่ดีนั้นนักออกแบบควรมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับองค์ประกอบและ หลักการจัดวางองค์ประกอบของการออกแบบ การสื่อความหมายขององค์ประกอบต่างๆ เพื่อให้ สามารถควบคุมการออกแบบให้ออกมาตามวัตถุประสงค์และสามารถสื่อสารอารมณ์ได้ตามที่ต้องการ ปาพจน์ หนุณภักดี(2553: น.112-146) ได้จำแนก

องค์ประกอบในการออกแบบและ การจัดวางองค์ ประกอบสำหรับงานออกแบบกราฟิก  
ไว้ดังนี้

### 2.2.2.1 องค์ประกอบของการออกแบบ (Element of Design)

องค์ประกอบหลักๆ ของงานกราฟิก ได้แก่ เส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก พื้นผิว ที่  
ว่าง สี และตัวอักษร

- **เส้น (Line)** เกิดจากการที่จุดหลายๆ จุด ถูกนำมาวางต่อเนื่องกันจน  
เกิดเป็นเส้น รูปร่างต่างๆ ซึ่งเส้นแต่ละลักษณะสามารถสื่อถึงความรู้สึกที่แตกต่างกัน  
ออกไป ตัวอย่างเช่น

- เส้นแนวนอน ให้ความรู้สึกถึงความสงบ ราบเรียบ
- เส้นตรงแนวตั้ง ให้ความรู้สึกมั่นคงแข็งแรง
- เส้นทแยง ให้ความรู้สึกไม่มั่นคง รวดเร็ว แสดงถึงการเคลื่อนไหว
- เส้นตัดกัน ให้ความรู้สึกถึงการประสาน หนาแน่น
- เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกอ่อนหวาน นุ่มนวล
- เส้นประ ให้ความรู้สึกโปร่ง ไม่สมบูรณ์
- เส้นโค้งกันหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวไม่สิ้นสุด
- เส้นโค้งแบบคลื่น ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว นุ่มนวล
- เส้นซิกแซก ให้ความรู้สึกน่ากลัว อันตราย

- **รูปร่าง (Shape)** เป็นองค์ประกอบที่เกิดจากการนำเส้นต่างๆมาต่อ  
กันจนได้รูปร่าง สองมิติที่มีความกว้างและความยาว หรือความสูงโดยจะแบ่งรูปร่าง  
ออกเป็น 2 แบบคือ รูปร่าง เรขาคณิต (Geometric Shape) และรูปร่างจากธรรมชาติ  
(Organic Shape)

- **รูปทรง (Form)** เป็นรูปร่างที่มีมิติมีความลึกเพิ่มขึ้น ทำให้เห็นเป็น 3  
มิติ

- **น้ำหนัก (Value)** เป็นส่วนที่ให้เห็นว่ารูปทรงมีน้ำหนักขนาดไหน เบา  
หนัก ทึบ หรือโปร่งแสง ซึ่งเกิดจากการเติมสีและแสงเงาลงไปในรูปทรง

- **พื้นผิว (Texture)** เป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นว่ารูปร่างหรือรูปทรงมีสัมผัส  
อย่างไร ซึ่งแบ่ง เป็น 2 สัมผัส คือ สัมผัสได้ด้วยมือ เช่น พื้นผิวขรุขระของรูปปั้นที่แสดงให้เห็น  
ถึงความแข็งแรง และ แบบสัมผัสได้ด้วยสายตา พื้นผิวลักษณะต่างๆของภาพ ที่มอง  
แล้วให้ความรู้สึกถึงสัมผัส

- **ที่ว่าง (Space)** เป็นบริเวณว่างโดยรอบวัตถุ (Object) เรียกว่า พื้นที่  
ว่างทางลบ (Negative Space) และบริเวณว่างที่ตัวของวัตถุเรียกว่า พื้นที่ว่างทางบวก

(Positive Space) ในการ ออกแบบงานต่างๆ จะต้องคำนึงถึงช่วงระยะ ให้มีความสัมพันธ์กัน ในการออกแบบงานประเภท 2 มิติ จะต้องกำหนดกรอบพื้นที่ (Space Frame) เป็นรูปสี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม วงกลม หรือรูปร่างอิสระ ก่อน แล้วจึงจะสร้างรูปร่างรูปทรงตามที่ต้องการลงในกรอบพื้นที่อีกทีหนึ่ง

- **สี (Color)** สีคือหัวใจของงานออกแบบกราฟิก เพราะการเลือกใช้สีแสดงออกถึง อารมณ์ความรู้สึกต่างๆ ได้ชัดเจนมากกว่าองค์ประกอบอื่นๆ ทั้งหมด เช่น ใช้สีโทนร้อนสำหรับงานที่ต้องการแสดงถึงความท้าทาย ใช้สีโทนเทาในงานที่ต้องการแสดงถึงความขริ่ม สุขุม

- **ตัวอักษร (Type)** ตัวอักษรเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบสำคัญของงานออกแบบ กราฟิก เนื่องจากตัวอักษรเป็นตัวสื่อสารข้อมูลและรูปแบบของตัวอักษรที่แตกต่างกันนั้นสามารถ บ่งบอกถึงอารมณ์ความรู้สึกที่แตกต่างกันอีกด้วย