



## รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)

รหัสวิชา VCD ๒๓๐๗ รายวิชา การออกแบบเครื่องหมายและสัญลักษณ์ ( Sign and Symbol Design )

สาขาวิชา การออกแบบนิเทศศิลป์ คณะ ศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

ภาคการศึกษา ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๔

### หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

#### ๑. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา	VCD ๒๓๐๗
ชื่อรายวิชาภาษาไทย	การออกแบบเครื่องหมายและสัญลักษณ์
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ	Sign and Symbol Design

#### ๒. จำนวนหน่วยกิต

๓ (๒-๒-๕)

#### ๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

๓.๑ หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
๓.๒ ประเภทของรายวิชา	เอกบังคับ

#### ๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

๔.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา	อาจารย์ มารุต พิเศษฐวิทย์
๔.๒ อาจารย์ผู้สอน	อาจารย์ มารุต พิเศษฐวิทย์

#### ๕. สถานที่ติดต่อ

สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ / อาคาร 58 ชั้น M

#### ๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

๖.๑ ภาคการศึกษาที่	๒ / ชั้นปีที่ ๒
๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้	ประมาณ ๕๐ คน

๗. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี) ไม่มี

๘. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี) ไม่มี

#### ๙. สถานที่เรียน

อาคารมหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ ชั้น ๒ ห้อง ๕๘M๐๑

๑๐. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด วันที่ ๑๗ เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๖๘

## หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

### ๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

๑.๑ นักศึกษาเกิดความรู้ ความเข้าใจ ในหลักการและกระบวนการในการออกแบบเครื่องหมายและสัญลักษณ์

๑.๒ นักศึกษาคิดวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างงานออกแบบเครื่องหมายและสัญลักษณ์ ที่ใช้ในกิจกรรมและสถานที่ต่างๆ โดยคำนึงถึงหลักการสื่อสารและการนำไปใช้

๑.๓ นักศึกษามีทักษะในการปฏิบัติงานออกแบบเครื่องหมายและสัญลักษณ์ได้อย่างเหมาะสม

### ๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อพัฒนาและปรับปรุงเนื้อหาให้มีความทันสมัย สอดคล้องกับสภาพปัจจุบัน ตามความต้องการของกลุ่มเป้าหมายและนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการค้นคว้า

## หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

### ๑. คำอธิบายรายวิชา

หลักการและกระบวนการในการออกแบบเครื่องหมายและสัญลักษณ์ประเภทต่างๆ ปฏิบัติงานออกแบบเครื่องหมายและสัญลักษณ์ที่ใช้ในกิจกรรมและสถานที่ต่างๆ โดยคำนึงถึงหลักการสื่อสารและการนำไปใช้

Principles and procedures of designing a variety of signs and symbol, with practice designing these signs and logos used in events and institutions with an emphasis on principles of communication and application.

### ๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาคสนาม/การฝึกงาน (ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
๓๐ ชั่วโมง	ตามความต้องการของ นักศึกษาเฉพาะราย	๓๐ ชั่วโมง	๗๕ ชั่วโมง

### ๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

๓.๑ ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน ห้อง ชั้น M อาคาร มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา คณะศิลปกรรมศาสตร์

๓.๒ ปรึกษาผ่านโทรศัพท์ที่ทำงาน / มือถือ หมายเลข ๐๒-๑๖๐๑๓๗๓ ต่อ ๒๐๒

๓.๓ ปรึกษาผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) marut.pi@ssru.ac.th

๓.๔ ปรึกษาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook/Twitter/Line) [https://www.facebook.com/marut\\_pichetvit](https://www.facebook.com/marut_pichetvit)

๓.๕ ปรึกษาผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Internet/Webboard)  
[https://ssrudlp.ssu.ac.th/teacher/Marut\\_Pich?s=&y=](https://ssrudlp.ssu.ac.th/teacher/Marut_Pich?s=&y=)

## หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

### ๑. คุณธรรม จริยธรรม

#### ๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- (๒) มีวินัยตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อนตนเองและสังคม
- (๓) มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีม สามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับความสำคัญของการแก้ไขปัญหา
- (๖) มีความรู้ในแนวกว้างของสาขาการออกแบบนิเทศศิลป์ และเทคโนโลยีด้านการออกแบบอื่นๆ เล็งเห็นการเปลี่ยนแปลง และเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีใหม่ๆ

#### ๑.๒ วิธีการสอน

- (๑) แจ้งข้อปฏิบัติในชั้นเรียน การตรงต่อเวลา การแต่งกายให้ถูกต้องตามระเบียบมหาวิทยาลัย
- (๒) การส่งงานให้ตรงต่อเวลา และไม่ลอกเลียนงานผู้อื่น

#### ๑.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมายและการร่วมกิจกรรม
- (๔) ประเมินจากความรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย

### ๒. ความรู้

#### ๒.๑ ความรู้ที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญ ในเนื้อหาสาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์
- (๒) สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจ และอธิบายความต้องการงานออกแบบนิเทศศิลป์ รวมทั้งประยุกต์ความรู้ทักษะ และการใช้ความคิดสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา
- (๓) สามารถวิเคราะห์ ออกแบบ ปรับปรุง หรือประเมิน องค์ประกอบต่างๆ ของการออกแบบนิเทศศิลป์
- (๔) สามารถบูรณาการความรู้ในสาขาการออกแบบนิเทศศิลป์ กับความรู้ในศาสตร์อื่นๆที่เกี่ยวข้อง

#### ๒.๒ วิธีการสอน

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

#### ๒.๓ วิธีการประเมินผล

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

### ๓. ทักษะทางปัญญา

#### ๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- (๑) คิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างเป็นระบบ
- (๒) สามารถสืบค้น ตีความ วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ
- (๔) สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาการออกแบบนิเทศศิลป์ได้อย่างเหมาะสม

#### ๓.๒ วิธีการสอน

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

#### ๓.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากผลงานและการปฏิบัติของนักศึกษา
- (๒) ประเมินจากการนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน

### ๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

#### ๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- (๒) สามารถให้ความช่วยเหลือ และอำนวยความสะดวกแก่การแก้ปัญหาสถานการณ์ต่างๆในกลุ่ม ทั้งบทบาทผู้นำ หรือบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน
- (๔) มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเอง และรับผิดชอบงานในกลุ่ม
- (๖) มีความรับผิดชอบต่อพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเองและทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง ในระหว่างการทำกิจกรรมร่วมกัน

#### ๔.๒ วิธีการสอน

- (๑) กำหนดกิจกรรมให้มีการทำงานเป็นกลุ่ม และนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน

#### ๔.๓ วิธีการประเมินผล

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

### ๕. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

#### ๕.๑ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงาน ที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และการใช้คอมพิวเตอร์ในการออกแบบนิเทศศิลป์
- (๓) สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม

#### ๕.๒ วิธีการสอน

(๑) ให้นักศึกษานำเสนอผลงานโดยจัดจัดทำสื่อประกอบการนำเสนอ และใช้อุปกรณ์การนำเสนอเครื่องมือต่าง ๆ อย่างเหมาะสม

### ๕.๓ วิธีการประเมินผล

(๑) ประเมินจากคุณภาพของสื่อ และอุปกรณ์ที่ใช้ในการนำเสนออย่างถูกต้องเหมาะสม

## ๖. ด้านอื่นๆ

### หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล

#### ๑. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๑	แนะนำเนื้อหาทฤษฎีวิชา	๔	๑. แจงรายละเอียดในแผนการเรียน ประจำวิชา ๒. บรรยายเนื้อหาทฤษฎีของวิชา ๓. ชมวีดิทัศน์(Hyflex)	อ.มารุต พิเชษฐวิทย์
๒	-ประวัติความเป็นมาของเครื่องหมาย และสัญลักษณ์ -ที่มาและรูปแบบของเครื่องหมายและสัญลักษณ์ในอดีต	๔	๑. บรรยายเชิงปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ ด้วยโปรแกรม Zoom หรือ Google Meet ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	
๓	-ความหมายและประเภทของ เครื่องหมายและสัญลักษณ์ -การจำแนกประเภทของเครื่องหมาย และสัญลักษณ์ตามรูปแบบและการนำไปใช้	๔	๑. บรรยาย ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	
๔	-ส่วนประกอบและกระบวนการ ออกแบบเครื่องหมายและสัญลักษณ์ -กระบวนการออกแบบเครื่องหมาย และสัญลักษณ์	๔	๑. บรรยาย ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	
๕	หลักการออกแบบ เครื่องหมายและสัญลักษณ์ -การออกแบบ SYMBOLS	๔	๑. บรรยาย ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๖	การออกแบบ PICTOGRAPHIC	๔	๑. บรรยาย ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	
๗	การออกแบบ LOGO	๔	๑. บรรยาย ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	
๘	<b>สอบกลางภาค</b>			
๙	การออกแบบ LETTER MARK	๔	๑. บรรยายเชิงปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ ด้วยโปรแกรม Zoom หรือ Google Meet ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	อ.มารุต พิเชษฐวิทย์
๑๐	การออกแบบ COMBINATION MARKS	๔	๑. บรรยาย ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	
๑๑	อัตลักษณ์ การสร้างเอกลักษณ์องค์กรด้วย เครื่องหมายและสัญลักษณ์	๔	๑. บรรยาย ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	
๑๒	ระบบป้ายสัญลักษณ์ ความเป็นมาและความสำคัญของป้าย สัญลักษณ์	๔	๑. บรรยาย ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	
๑๓	กระบวนการออกแบบป้ายสัญลักษณ์ ความสัมพันธ์ของหลักสรีระศาสตร์กับ ป้ายสัญลักษณ์	๔	๑. บรรยาย ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	
๑๔	การนำเสนอผลงานการออกแบบ	๔	๑. นำเสนอเชิงปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ ด้วยโปรแกรม Zoom หรือ Google Meet	

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๑๕-๑๖	โครงการพัฒนาทักษะทางวิชาชีพใน ด้านการออกแบบเครื่องหมายและ สัญลักษณ์ (มีนาคม 2569)	๘	๑. สัมมนาเชิงปฏิบัติการ ๒. วิเคราะห์วิจารณ์งานออกแบบ	
๑๗	<b>สอบปลายภาค</b>			

หมายเหตุ : หัวข้อ/รายละเอียด/กิจกรรม อาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม\*\*\*

## ๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วน ของการประเมินผล
๑.๑, ๑.๓, ๑.๖	การเข้าเรียน ความตรงต่อเวลา การมีส่วนร่วมกิจกรรม	๑-๑๖	๑๐%
๒.๑, ๒.๒, ๒.๓,	การฝึกปฏิบัติ	๒-๑๕	๕๐%
๒.๘, ๓.๑, ๓.๒,	การสอบกลางภาคเรียน	๘	๑๐%
๓.๔, ๔.๒, ๔.๔, ๔.๖, ๕.๑, ๕.๓	การสอบปลายภาคเรียน	๑๗	๓๐%

## หมวดที่ ๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

### ๑. ตำราและเอกสารหลัก

- ๑) อารยะ ศรีกัลยาณบุตร.การออกแบบตราสัญลักษณ์.กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.
- ๒) เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธยา. ระบบป้ายสัญลักษณ์. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

### ๒. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

- ๑) ประชิต ทิถนบุตร.การออกแบบกราฟฟิก. กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พรีนติ้งเฮาส์, 2530
- ๒) วัฒนะ จุฑะวิภาต. การออกแบบ. กรุงเทพฯ: บริษัทสารมวลชนจำกัด, 2527.
- ๓) Gregg Berry Man.Note on Graphic Design and Visual Communication. Los Altos, California: Crisp Publications, 1990.

**๓. เอกสารและข้อมูลแนะนำ**

๑) เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องในการออกแบบ

**หมวดที่ ๗ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา****๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา**

ให้นักศึกษาประเมินประสิทธิผลของรายวิชาได้แก่ วิธีการสอน การจัดกิจกรรม เนื้อหา พร้อมข้อเสนอแนะเพื่อการ ปรับปรุง

**๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน**

ประเมินจากผลการเรียนของนักศึกษาและการประเมินผู้สอนตามแบบประเมินของมหาวิทยาลัย

**๓. การปรับปรุงการสอน**

หลังจากผลการประเมินในข้อ ๒ ได้มีการจัดประชุมอาจารย์ในสาขาวิชา เพื่อระดมสมองในการวิเคราะห์ปัญหาเพื่อนำไปพัฒนาการเรียนการสอน

**๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา**

ตรวจสอบผลการเรียนรู้ของนักศึกษา จากผลการเรียนของผู้เรียน สอบถามหรือให้อธิบาย สรุปสิ่งที่เรียนรู้ว่าเป็นไปตามผลการเรียนรู้ในรายวิชาหรือไม่

**๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา**

จากผลการประเมิน ข้อ ๑ และข้อ ๒ และการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิผลรายวิชา ได้มีการวางแผนการปรับปรุงการสอนตามข้อเสนอแนะ

\*\*\*\*\*

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

รายวิชา	(๑) คุณธรรม จริยธรรม						(๒) ความรู้								(๓) ทักษะทาง ปัญญา				(๔) ทักษะทางความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและความ รับผิดชอบ						(๕) ทักษะการ วิเคราะห์เชิง ตัวเลข การ สื่อสารและการ ใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ			
	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
หมวดวิชาเฉพาะด้าน																												
รหัสวิชา VCD ๒๓๐๒	○	●	●	○	○	●	●	●	●	○	○	○	○	●	●	●	○	●	○	●	○	●	○	●	●	○	●	○
รายวิชา การออกแบบเครื่องหมายและ สัญลักษณ์ Sign and Symbol Design																												