



รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)

รหัสวิชา GMD ๒๑๐๔ รายวิชา การออกแบบตัวอักษร

สาขาวิชา การออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
ภาคการศึกษา ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา	GMD 2104
ชื่อรายวิชาภาษาไทย	การออกแบบตัวอักษร
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ	Typography

2. จำนวนหน่วยกิต

3 (2-2-5)

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

3.1 หลักสูตร	วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย
3.2 ประเภทของรายวิชา	หมวดวิชาเฉพาะด้าน กลุ่มวิชาแกน

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

4.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา	อาจารย์ขวัญใจ สุขก้อน
4.2 อาจารย์ผู้สอน	อาจารย์ขวัญใจ สุขก้อน

5. สถานที่ติดต่อ

ห้อง 4721 / E – Mail : khwanchai.su@ssru.ac.th

6. ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน

6.1 ภาคการศึกษาที่	1 / ชั้นปีที่ 2
6.2 จำนวนผู้เรียนที่รับได้	2 หมู่เรียน หมู่เรียนละประมาณ 45 คน

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

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

9. สถานที่เรียน

สถานที่เรียนห้องเรียน online และ onsite อาคาร ๔๒ คณะเทคโนโลยี
อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

10. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด มิถุนายน ๒๕๖๘

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

- 1.1 เพื่อให้ศึกษามีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการออกแบบจัดวางตัวอักษร
- 1.2 เพื่อให้ศึกษามีความรู้ความเข้าใจในรูปแบบของตัวอักษรและการออกแบบจัดวางตัวอักษร เพื่อสื่อความหมายตามหลักการออกแบบกราฟิก และนำไปใช้แก้ปัญหาทางการออกแบบได้
- 1.3 เพื่อให้ศึกษาสามารถประยุกต์ใช้การออกแบบจัดวางตัวอักษรพื้นฐานในงานออกแบบอื่น ๆ ได้

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อให้เนื้อหาที่มีความทันสมัยสอดคล้องกับความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี และรูปแบบการทำงานที่เป็นปัจจุบัน

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการทางการออกแบบและจัดวางตัวอักษร ลักษณะโครงสร้างและรูปแบบของตัวอักษร ประเภทของตัวอักษร คำนิยาม การอ่านออกได้ง่าย การเลือกใช้ และการกำหนดตัวอักษร การฝึกจัดวางองค์ประกอบ โดยใช้ตัวอักษรเป็นหลัก โดยเน้นความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบ และการจัดวางตัวอักษรกับการสื่อความหมายผ่านการใช้ ปัจจัยทางการออกแบบในการดัดแปลงตัวอักษรและองค์ประกอบของตัวอักษรการจัดวางโครงสร้างและการจัดลำดับ ความสำคัญของเนื้อหาและองค์ประกอบอย่างเป็นระบบ การจัดความสัมพันธ์ของตัวอักษรกับองค์ประกอบทางการ ออกแบบอื่นๆ ในสื่อและสภาพแวดล้อมที่หลากหลาย

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน (ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
2	0	2	5

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

อาจารย์ประจำรายวิชาจัดเวลาให้คำปรึกษานักศึกษาเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่ม จำนวน 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์โดยทำการนัดหมายกับนักศึกษาล่วงหน้า

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- (1) ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต
- (2) มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
- (3) มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีมและสามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและกล้า

ดับความสำคัญ

- (4) เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์
- (5) เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กรและสังคม
- (6) มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

1.2 วิธีการสอน

- (1) กำหนดกฎเกณฑ์ในการเรียนการสอน เรื่องการเข้าเรียน ความรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมาย
- (2) มีการสอดแทรกเนื้อหา หรือยกตัวอย่างประกอบในการสอนประเด็นที่มีความเกี่ยวข้องกับจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพทางการออกแบบ

1.3 วิธีการประเมินผล

- (1) การเข้าเรียน การเข้าร่วมกิจกรรม การตรงต่อเวลา
- (2) มีการนำเสนอและส่งงานที่ได้รับมอบหมาย อย่างถูกต้องและสม่ำเสมอ

2. ความรู้

2.1 ความรู้ที่ต้องพัฒนา

- (1) มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญ ในเนื้อหาวิชา
- (2) สามารถวิเคราะห์ปัญหาเข้าใจและอธิบายความต้องการการออกแบบ รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะและการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา
- (3) สามารถวิเคราะห์ ออกแบบ ปรับปรุงและ/หรือประเมิน องค์ประกอบต่าง ๆ ของการออกแบบ
- (4) สามารถติดตามความก้าวหน้าและวิวัฒนาการการออกแบบ เทคโนโลยีที่นำมาใช้ และการประยุกต์
- (5) มีความรู้ ความเข้าใจและสนใจพัฒนาความรู้ ความชำนาญการออกแบบอย่างต่อเนื่อง
- (6) มีความรู้ในแนวกว้าง เล็งเห็นการเปลี่ยนแปลง และเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีใหม่ ๆ
- (7) มีประสบการณ์ในการพัฒนาและ/หรือการประยุกต์ซอฟต์แวร์ทางการออกแบบที่ใช้งานได้จริง
- (8) สามารถบูรณาการความรู้ในวิชาการออกแบบที่เกี่ยวข้อง

2.2 วิธีการสอน

- (1) บรรยาย ยกตัวอย่างกรณีศึกษา ประกอบกับการให้นักศึกษาฝึกการการออกแบบและจัดวางตัวอักษร
- (2) มอบหมายงานให้ค้นคว้า อภิปรายผล และนำเสนอรายงาน ทั้งรายบุคคลและเป็นกลุ่ม

2.3 วิธีการประเมินผล

งานออกแบบในระหว่างภาคเรียน งานโครงการพิเศษกลางภาค และปลายภาคการศึกษา

3. ทักษะทางปัญญา

3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- (1) คิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างเป็นระบบ
- (2) สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินผล เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์
- (3) สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ
- (4) สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาได้อย่างเหมาะสม

3.2 วิธีการสอน

- (1) ฝึกให้นักศึกษาวิเคราะห์ปัญหาจากกรณีตัวอย่าง โดยการค้นคว้า และรวบรวมจากเอกสารต่างๆ
- (2) ใช้การฝึกปฏิบัติระหว่างชั้นเรียน

3.3 วิธีการประเมินผล

ขั้นตอนการทำงาน การวิเคราะห์ และนำเสนองานที่ได้รับมอบหมาย

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- (1) สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลาย สามารถสนทนาทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- (2) สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกแก่การแก้ปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ ในกลุ่มทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน
- (3) สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มาชี้นำสังคมในประเด็นที่เหมาะสม
- (4) มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม
- (5) สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์ทั้งส่วนตัวและส่วนรวม พร้อมทั้งแสดงจุดยืนอย่างพอเหมาะทั้งของตนเองและของกลุ่ม
- (6) มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเองและทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง

4.2 วิธีการสอน

ให้นักศึกษาทำงานเป็นกลุ่ม หรือโครงงานในลักษณะของการทำงานเป็นทีม โดยมีการสลับกันเป็นหัวหน้ากลุ่ม

4.3 วิธีการประเมินผล

รายงานที่นำเสนอ และพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- (1) มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงานที่เกี่ยวกับเทคโนโลยีทางการออกแบบ
- (2) สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหาโดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์ หรือการแสดงสถิติประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์

- (3) สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม
- (4) สามารถใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม

5.2 วิธีการสอน

มีการนำเสนองานหน้าชั้นเรียน โดยใช้รูปแบบ และเทคโนโลยีที่เหมาะสม

5.3 วิธีการประเมินผล

- (1) การจัดทำรายงาน และการนำเสนอหน้าชั้นเรียนด้วยสื่อเทคโนโลยี
- (2) การตอบคำถามหน้าชั้นเรียน

6. ด้านอื่นๆ

ไม่มี

หมายเหตุ

สัญลักษณ์ ● หมายถึง ความรับผิดชอบหลัก สัญลักษณ์ ● หมายถึง ความรับผิดชอบรอง เว้นว่าหมายถึง ไม้ได้รับผิดชอบ ซึ่งจะปรากฏอยู่ในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

ครั้งที่ (ชม.)	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	การประเมิน
1 (3)	Typography Overview - ความหมายและความสำคัญ - วิวัฒนาการการออกแบบตัวอักษร - ศิลปะการจัดเรียง Typography	Onsite/online - แนะนำ มคอ.๓ และอภิปรายออกแบบการเรียน สื่อ PPT และเอกสารประกอบการเรียน (PDF) ใน google-classroom	- เช็ชชื่อเข้าชั้นเรียน
2 (3)	การจำแนกรูปแบบตัวอักษร (Type Classification) - แบบโอลด์สไตล์ Old style - แบบทรานซิเทนนัล Transitional - แบบโมเดิร์น Modern - แบบสแลปเซอร์ฟ Slab Serif - แบบดิสเพลย์ Display	Onsite/online - บรรยาย/อภิปราย - วิเคราะห์ตัวอย่างผลงาน สื่อการสอน - Powerpoint - Google Meet เอกสารและผลงาน google classroom	- เช็ชชื่อเข้าชั้นเรียน - ตอบคำถามท้ายคาบ

3 (3)	<p>โครงสร้างตัวอักษร</p> <ul style="list-style-type: none"> - สรีระของตัวอักษร (Type Anatomy) - ส่วนประกอบรูปทรง - ลายเส้น - เส้นเชิง - ส่วนจบปลายเส้น 	<p>Onsite/online</p> <p>บรรยาย/อภิปราย รูปแบบโครงสร้างของตัวอักษร</p> <p>สื่อการสอน</p> <ul style="list-style-type: none"> - Powerpoint - Google Meet <p>เอกสารและผลงาน google classroom</p>	<ul style="list-style-type: none"> - เช็ชชื่อเข้าชั้นเรียน - ตอบคำถามท้ายคาบ
4 (3)	<p>โครงสร้างตัวอักษร</p> <ul style="list-style-type: none"> - สัดส่วน Proportion - น้ำหนัก - ความกว้าง - เส้นโครงสร้าง - ความสูงอักษร - การจัดท่า - แนวแกน - การปรับให้พอดีสายตา - พื้นที่ว่างภายใน 	<p>On Demand (1)</p> <p>ศึกษารูปแบบโครงสร้างของตัวอักษร</p> <ul style="list-style-type: none"> - มอบหมายงาน ใบงาน 1 <p>สื่อการสอน</p> <ul style="list-style-type: none"> - YouTube <p>https://www.youtube.com/watch?v=NrBF-ebM4uE</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=WzVl_ATHUQ0</p>	<ul style="list-style-type: none"> - เช็ชชื่อเข้าชั้นเรียน - ใบงานที่ 1
5 (3)	<p>โครงสร้างตัวอักษร</p> <ul style="list-style-type: none"> - สัดส่วน Proportion 	<p>Onsite/online</p> <ul style="list-style-type: none"> - บรรยาย/อภิปราย รูปแบบโครงสร้างของตัวอักษร - Critique and work session - Powerpoint - Google Meet <p>เอกสารและผลงาน google classroom</p>	<ul style="list-style-type: none"> - เช็ชชื่อเข้าชั้นเรียน - ตอบคำถามท้ายคาบ
6 (3)	<p>ความประจักษ์ภาพและความอ่านง่าย</p> <p>Legibility and Readability</p>	<p>Onsite/online</p> <p>บรรยาย/อภิปราย หลักการสำคัญในการเลือกใช้ตัวอักษรในงานออกแบบ</p> <p>สื่อการสอน</p> <ul style="list-style-type: none"> - Powerpoint - Google Meet <p>เอกสารและผลงาน google classroom</p>	<ul style="list-style-type: none"> - เช็ชชื่อเข้าชั้นเรียน - ตอบคำถามท้ายคาบ
7 (3)	<p>ความประจักษ์ภาพและความอ่านง่าย</p> <p>Legibility and Readability</p>	<p>On Demand (2)</p> <p>ศึกษานการเลือกใช้ตัวอักษรในงานออกแบบ</p> <p>สื่อการสอน</p> <ul style="list-style-type: none"> - YouTube <p>https://www.youtube.com/watch?v=QrNi9FmdlxY</p>	<ul style="list-style-type: none"> - เช็ชชื่อเข้าชั้นเรียน - ใบงานที่ 2
8	สอบกลางภาค		

9-10 (6)	วิธีการจัดเนื้อหา - ข้อความสื่อสาร Typographic Message - คำ The word - Typographic Composition - image made out of letters	Onsite/online - บรรยาย/อภิปราย การสื่อสารด้วยการใช้ตัวอักษร (Visual Communication) - Critique and work session สื่อการสอน - Powerpoint - Google Meet เอกสารและผลงาน google classroom	- เช็ชชื่อเข้าชั้นเรียน - ตอบคำถามท้ายคาบ
11 (3)	วิธีการจัดเนื้อหา - วิธีการจัดเนื้อหา Typographic Arrangement - Typographic Composition	Onsite/online - บรรยาย/อภิปราย การสื่อสารด้วยการใช้ตัวอักษร (Visual Communication) สื่อการสอน - Powerpoint - Google Meet เอกสารและผลงาน google classroom	- เช็ชชื่อเข้าชั้นเรียน - ตอบคำถามท้ายคาบ
12	วิธีการจัดวางเลย์เอาท์ - หลักการจัดวางเลย์เอาท์ - การเน้น - ความสมดุล - ความขัดแย้ง - เอกภาพ	On Demand (3) ศึกษารูปแบบโครงสร้างของตัวอักษร - มอบหมายงาน ใบงาน 3 สื่อการสอน - YouTube https://www.youtube.com/watch?v=1MIAMxixag	- เช็ชชื่อเข้าชั้นเรียน - ใบงานที่ 3
13-14 (6)	การลำดับภาพและความสำคัญ Visual Hierarchy - ความขัดแย้ง - ความกลมกลืน - การเน้น - จังหวะ - ทิศทาง - พื้นที่ขาว - ผิวสัมผัส - โทนสีเทา	Onsite/online - บรรยาย/อภิปราย การลำดับภาพและความสำคัญ (Visual Hierarchy) - Critique and work session สื่อการสอน - Powerpoint - Google Meet เอกสารและผลงาน google classroom	- เช็ชชื่อเข้าชั้นเรียน - ตอบคำถามท้ายคาบ
15	ทบทวนความรู้ตลอดเทอม	Onsite - ทบทวนความรู้ตลอดเทอม	- เช็ชชื่อเข้าชั้นเรียน - แบบทดสอบ
17	สอบปลายภาค		

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	กิจกรรมการประเมิน	สัปดาห์ที่กำหนด	สัดส่วนของการประเมิน
นักศึกษาสามารถปฏิบัติการออกแบบ งานกราฟิกและมัลติมีเดียประเภทต่างๆ เพื่อนำไปพัฒนาในสถานการณ์จริง	การเข้าเรียนและชิ้นงานระหว่างภาคเรียน	ทุกสัปดาห์	70
	ทดสอบความรู้	15	20
นักศึกษามีความรับผิดชอบต่องานของตนเอง	การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน (จิตพิสัย)	ตลอดเทอมการศึกษา	10

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

เว็บไซต์ของ อาจารย์ขวัญใจ สุขก้อน. เข้าถึงได้จาก <http://www.teacher.ssru.ac.th/khwanchai.su/>

เอกสารประกอบการสอน. การออกแบบตัวอักษร. ขวัญใจ สุขก้อน

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

อารยะ ศรีกัลยาณบุตร. ๒๕๕๐. การออกแบบสิ่งพิมพ์. กรุงเทพฯ : วิสคอมเซ็นเตอร์,

Amy E. Arntson. (2007). Graphic Design Basics, Fifth Edition. Thomson Wadsworth: The United States of America.

www.f0nt.com

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

1.1 การสนทนาระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน

1.2 แบบประเมินผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

2.1 ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ

2.2 ความเชี่ยวชาญ ประสิทธิภาพในการใช้เครื่องมือ

2.3 ความมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่น

2.4 การนำเสนอผลงาน และการสื่อสาร

3. การปรับปรุงการสอน

การประชุมในสาขาวิชา เพื่อร่วมกันหาแนวทางหรือวางแผนการปรับปรุงพัฒนารายวิชา

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

มีคณะกรรมการในสาขาวิชา ตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษา และการให้คะแนนนักศึกษา

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

ปรับปรุงรายวิชาทุก 4 ปี หรือตามผลการสัมมนาการจัดการเรียนการสอน