

แผนบริหารการสอนประจำบทที่ 2

หัวข้อเนื้อหาประจำบท

- 1 ประวัติและวิวัฒนาการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร
- 2 ประวัติการสร้างสรรค์การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร
- 3 ประวัติและขั้นตอนของการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร

วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

การจัดการเรียนการสอนบทที่ 2 มีวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมที่ต้องการให้เกิดแก่ผู้เรียนดังต่อไปนี้

1. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร
2. สามารถนำหลักการ ทฤษฎี ทางด้านการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรมาประยุกต์ใช้ในการสร้างภาพเคลื่อนไหว
3. อธิบายความสำคัญของประวัติการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร
5. อธิบายองค์ประกอบการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร

วิธีสอนและกิจกรรมการเรียนการสอน

1. วิธีสอน

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

2. กิจกรรมการเรียนการสอน

1. กิจกรรมก่อนเรียน

ผู้สอนแจกและแนะนำแผนบริหารการสอนประจำวิชาการ
ออกแบบอัตลักษณ์องค์กร แผนบริหารการสอนประจำบทที่ 2

แนะนำความรู้พื้นฐานที่จำเป็น ผู้เรียนศึกษาและทบทวนเนื้อหาก่อน
การเรียนการสอน

2. กิจกรรมในชั้นเรียน

- ผู้สอนบรรยายเนื้อหา บทนำซึ่งจะกล่าวถึงความสำคัญของ
งานภาพเคลื่อนไหวผลงานโดยรวม ลำดับขั้นตอนของการนำเสนอ
ผลงาน และที่มาของการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร

- ให้ผู้เรียนสอบถามเนื้อหาที่ยังไม่เข้าใจ และอาจสอบถาม
ความรู้พื้นฐานต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาได้

- ให้ผู้เรียนอภิปรายร่วมกันในเนื้อหาที่เรียน

- ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียนมาแล้ว

3. กิจกรรมหลังเรียน

ให้ผู้เรียนทบทวนเนื้อหา ทำแบบฝึกหัดท้ายบทเป็นการบ้าน

สื่อการเรียนการสอน

1. เอกสารประกอบการสอนการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร
2. พาวเวอร์พอยท์แนะนำการเรียนและรายละเอียดบทเรียน
3. หนังสือ ตำรา และเอกสารที่เกี่ยวข้อง

การวัดผลและการประเมินผล

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

บทที่ 2

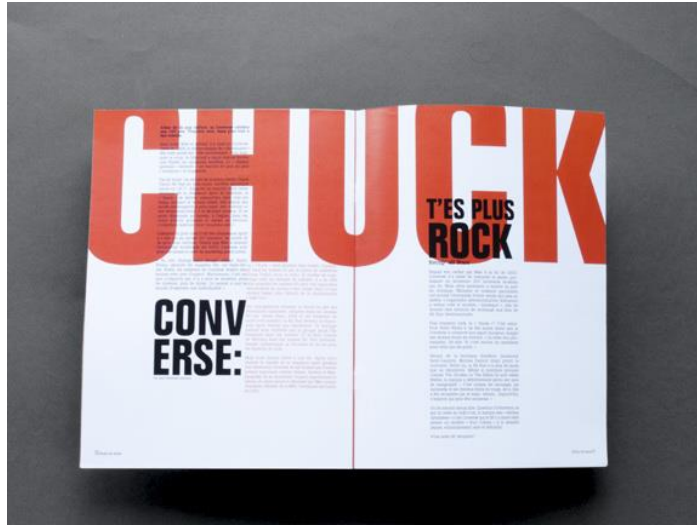
ประเภทของการออกแบบกราฟิก

2.2.1 ประเภทของการออกแบบกราฟิก

การสร้างสรรค์งานกราฟิก ย่อมมีวัตถุประสงค์และเป้าหมายในการใช้งาน การเลือกสื่อสาร โดยใช้งานกราฟิกประเภทใดขึ้นอยู่กับบริบทที่หลากหลาย ซึ่งในปัจจุบันด้วยพฤติกรรมผู้บริโภคที่เปลี่ยนแปลงและเทคโนโลยีที่เจริญก้าวหน้า มีอิทธิพลต่อการพัฒนารูปแบบของงานกราฟิกรูปแบบใหม่ๆ เกิดขึ้นมากมาย โสรชัย นันทวีชัยบูลย์(2545: น.15) ได้จัดประเภทของงานกราฟิกไว้ดังนี้

2.2.1.1 งานออกแบบกราฟิกด้านสิ่งพิมพ์ (Printing Graphic)

คือวัสดุพิมพ์ที่ผลิตขึ้นด้วย กระบวนการพิมพ์ระบบต่างๆลงบนกระดาษหรือวัสดุอื่นๆ เพื่อใช้สื่อสารข้อมูลทั้งภาพและตัวอักษร งานออกแบบสิ่งพิมพ์ถือได้ว่าเป็นพื้นฐานของงานกราฟิกประเภทอื่นๆ ซึ่งมีประวัติศาสตร์ที่ยาวนาน 4 มากกว่า 2,000 ปี วิวัฒนาการมาจากงานพิมพ์แกะไม้ นักออกแบบสิ่งพิมพ์ได้พัฒนาเทคนิควิธีการ สร้างสรรค์งานสิ่งพิมพ์มาโดยตลอด จนมาถึงยุคปัจจุบันซึ่งใช้คอมพิวเตอร์ในการจัดหน้าสื่อสิ่งพิมพ์ ต่างๆให้มีความน่าสนใจ สวยงามและสามารถขยายขอบข่ายของงานสิ่งพิมพ์ออกไปได้อย่างกว้างขวาง อาทิเช่น งานออกแบบหนังสือ หนังสือพิมพ์นิตยสาร สิ่งพิมพ์เฉพาะกิจอื่นๆ



ภาพที่ 2.30 งานออกแบบกราฟิกด้านสิ่งพิมพ์ (Printing Graphic)
ที่มา <https://www.designspiration.com/save/402338980847/>

2.2.1.2 งานออกแบบกราฟิกด้านสิ่งแวดล้อม (Environmental Graphics)

คือเป็นการใช้ หลักการออกแบบกราฟิกเพื่อปรับทัศนียภาพให้กับสภาพแวดล้อมทั้งภายนอกและภายใน ตกแต่ง กำหนดตำแหน่งและทิศทาง หรือสื่อสารข้อมูลเฉพาะกิจ การออกแบบกราฟิกด้านสิ่งแวดล้อมนั้นจะ ต้องใช้ทั้งศาสตร์ทางด้านการออกแบบและจะต้องบูรณาการศาสตร์อื่นๆ เข้ามาด้วย เช่น การเลือก วัสดุ การกำหนดขนาด การอ่านแบบ เป็นต้น ลักษณะของงานออกแบบกราฟิกด้านสิ่งแวดล้อมได้แก่ การออกแบบแผ่นป้ายตามอาคาร การจัดนิทรรศการ งานแสดงสินค้า การจัดหน้าร้าน การออกแบบ ระบบสัญลักษณ์ต่างๆ เป็นต้น



ภาพที่ 2.31 งานออกแบบกราฟิกด้านสิ่งแวดล้อม (Environmental Graphics)
ที่มา <https://www.callisonrtkl.com/services/environmental-graphic-design/>

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 หนูนรกิติ(2553: น.112-146) ได้จำแนกองค์ประกอบในการออกแบบและ การจัดวางองค์ ประกอบสำหรับงานออกแบบกราฟิกไว้ดังนี้

2.2.2.1 องค์ประกอบของการออกแบบ (Element of Design)

องค์ประกอบหลักๆ ของงานกราฟิก ได้แก่ เส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก พื้นผิว ที่ว่าง สี และตัวอักษร

- **เส้น (Line)** เกิดจากการที่จุดหลายๆ จุด ถูกนำมาวางต่อเนื่องกันจนเกิดเป็นเส้น รูปร่างต่างๆ ซึ่งเส้นแต่ละลักษณะสามารถสื่อถึงความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไป ตัวอย่างเช่น

- เส้นแนวนอน ให้ความรู้สึกถึงความสงบ ราบเรียบ
- เส้นตรงแนวตั้ง ให้ความรู้สึกที่มั่นคงแข็งแรง

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

- **รูปร่าง (Shape)** เป็นองค์ประกอบที่เกิดจากการนำเส้นต่างๆมาต่อกันจนได้รูปร่าง สองมิติที่มีความกว้างและความยาว หรือความสูงโดยจะแบ่งรูปร่างออกเป็น 2 แบบคือ รูปร่าง เรขาคณิต (Geometric Shape) และรูปร่างจากธรรมชาติ (Organic Shape)

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

- **น้ำหนัก (Value)** เป็นส่วนที่ให้เห็นว่ารูปทรงมีน้ำหนักขนาดไหน เบาน้ำหนัก ทึบ หรือโปร่งแสง ซึ่งเกิดจากการเติมสีและแสงเงาลงไปในรูปทรง

- **พื้นผิว (Texture)** เป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นว่ารูปร่างหรือรูปทรงมีสัมผัสอย่างไร ซึ่งแบ่ง เป็น 2 สัมผัส คือ สัมผัสได้ด้วยมือ เช่น พื้นผิวขรุขระของรูปปั้นที่แสดงให้เห็นถึงความแข็งแรง และ แบบสัมผัสได้ด้วยสายตา พื้นผิวลักษณะต่างๆของภาพ ที่มองแล้วให้ความรู้สึกถึงสัมผัส

- **ที่ว่าง (Space)** เป็นบริเวณว่างโดยรอบวัตถุ (Object) เรียกว่า พื้นที่ว่างทางลบ (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 อารมณ์ความรู้สึกต่างๆได้ชัดเจนมากกว่าองค์ประกอบอื่นๆ ทั้งหมด เช่น ใช้สีโทนร้อนสำหรับงานที่ต้องการแสดงถึงความท้าทาย ใช้สีโทนเทาในงานที่ต้องการแสดงถึงความขรึม สุขุม

- **ตัวอักษร (Type)** ตัวอักษรเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบสำคัญของงาน
ออกแบบ กราฟิก เนื่องจากตัวอักษรเป็นตัวสื่อสารข้อมูลและรูปแบบของตัวอักษรที่
แตกต่างกันนั้นสามารถ บ่งบอกถึงอารมณ์ความรู้สึกที่แตกต่างกันอีกด้วย