

แผนบริหารการสอนประจำบทที่ 1

หัวข้อเนื้อหาประจำบท

- 1 บทนำ
- 2 ความสำคัญของการออกแบบอัตลักษณ์
- 3 ขั้นตอนของการสร้างสรรค์งานออกแบบอัตลักษณ์
- 4 ความสำคัญของสื่ออัตลักษณ์

วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

การจัดการเรียนการสอนบทที่ 1 มีวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมที่ต้องการให้เกิดแก่ผู้เรียนดังต่อไปนี้

1. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบอัตลักษณ์
2. สามารถนำหลักการ ทฤษฎี ทางด้านการออกแบบอัตลักษณ์มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ
3. อธิบายความสำคัญของการออกแบบอัตลักษณ์ได้
4. อธิบายหลักการทำงานของการออกแบบอัตลักษณ์ได้
5. อธิบายองค์ประกอบการสร้างสรรค์งานการออกแบบอัตลักษณ์ได้

วิธีสอนและกิจกรรมการเรียนการสอน

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

2. กิจกรรมการเรียนการสอน

1. กิจกรรมก่อนเรียน

ผู้สอนแจกและแนะนำแผนบริหารการสอนประจำวิชาพื้นฐาน ภาพเคลื่อนไหว แผนบริหารการสอนประจำบทที่ 1 แนะนำความรู้พื้นฐานที่จำเป็น ผู้เรียนศึกษาและทบทวนเนื้อหาก่อนการเรียนการสอน

2. กิจกรรมในชั้นเรียน

- ผู้สอนบรรยายเนื้อหา บทนำซึ่งจะกล่าวถึงความสำคัญของงาน ภาพเคลื่อนไหวผลงานโดยรวม ลำดับขั้นตอนของการนำเสนอผลงาน และที่มาของการสร้างภาพเคลื่อนไหว

- ให้ผู้เรียนสอบถามเนื้อหาที่ยังไม่เข้าใจ และอาจสอบถามความรู้พื้นฐานต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาได้

- ให้ผู้เรียนอภิปรายร่วมกันในเนื้อหาที่เรียน

- ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียนมาแล้ว

3. กิจกรรมหลังเรียน

ให้ผู้เรียนทบทวนเนื้อหา ทำแบบฝึกหัดท้ายบทเป็นการบ้าน

สื่อการเรียนการสอน

1. เอกสารประกอบการสอนการออกแบบอัตลักษณ์
2. พาวเวอร์พอยท์แนะนำการเรียนและรายละเอียดบทเรียน
3. หนังสือ ตำรา และเอกสารที่เกี่ยวข้อง

การวัดผลและการประเมินผล

1. สังเกตการตอบคำถามทบทวนเพื่อนำเข้าสู่เนื้อหาในบทเรียน
2. สังเกตการตั้งคำถามและการตอบคำถามของผู้เรียน หรือการทำงานปฏิบัติในชั้นเรียน
3. วัดเจตคติจากพฤติกรรมการเรียน การเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนการสอน และความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม
4. ความเข้าใจและความถูกต้องตอบคำถามในรายวิชา

1. คำอธิบายรายวิชา

ทฤษฎีและหลักการการออกแบบกราฟิก การออกแบบตราสัญลักษณ์ การเขียนโจทย์การออกแบบกราฟิกและการวิเคราะห์การออกแบบสื่อสารอัตลักษณ์แนวคิดในการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร การประยุกต์ใช้งานออกแบบอัตลักษณ์องค์กรที่หลากหลาย ฝึกปฏิบัติการออกแบบอย่างเป็นระบบ

Theory and principles of graphic design, Logo design, Graphic design brief writing and analyzing, Corporate identity design, Concept of designing corporate identity, Corporate identity applying on various types of media, practice on design

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

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

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็น

รายบุคคล

อาจารย์ประจำรายวิชาจัดเวลาให้คำปรึกษานักศึกษาเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่ม จำนวน 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ โดยทำการนัดหมายกับนักศึกษาล่วงหน้า

การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

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

ความสำคัญ

- 4) เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็น

มนุษย์

- 5) เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กรและสังคม
- 6) มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

1.2 วิธีการสอน

- 1) กำหนดกฎเกณฑ์ในการเรียนการสอน เรื่องการเข้าเรียน ความรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมาย
- 2) มีการสอดแทรกเนื้อหา หรือยกตัวอย่างประกอบในการสอนประเด็นที่มีความเกี่ยวข้องกับ

จรรยาบรรณ

ทางวิชาการและวิชาชีพทางการออกแบบ

- 3) ให้ผู้เรียน ประยุกต์ใช้ความรู้ในชั้นเรียน กับสถานการณ์จริง

1.3 วิธีการประเมินผล

- 1) การเข้าเรียน การเข้าร่วมกิจกรรม การตรงต่อเวลา
- 2) มีการนำเสนอและส่งงานที่ได้รับมอบหมาย อย่างถูกต้องและสม่ำเสมอ
- 3) ประเมินผลการวิเคราะห์ผลงาน
- 4) ประเมินผลการนำเสนอรายงานที่มอบหมาย

2. ความรู้

2.1 ความรู้ที่ต้องพัฒนา

- 1) มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญ ในเนื้อหาวิชา
- 2) สามารถวิเคราะห์ปัญหาเข้าใจและอธิบายความต้องการการออกแบบ รวมทั้งประยุกต์ความรู้

ทักษะ

และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา

- 3) สามารถวิเคราะห์ ออกแบบ ปรับปรุงและ/หรือประเมิน องค์ประกอบต่าง ๆ ของการออกแบบ
- 4) สามารถติดตามความก้าวหน้าและวิวัฒนาการการออกแบบ เทคโนโลยีที่นำมาใช้ และการ

ประยุกต์

- 5) มีความรู้ ความเข้าใจและสนใจพัฒนาความรู้ ความชำนาญการออกแบบอย่างต่อเนื่อง
- 6) มีความรู้ในแนวกว้าง เล็งเห็นการเปลี่ยนแปลง และเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีใหม่ ๆ
- 7) มีประสบการณ์ในการพัฒนาและ/หรือการประยุกต์ซอฟต์แวร์ทางการออกแบบที่ใช้งานได้จริง
- 8) สามารถบูรณาการความรู้ในวิชาการออกแบบที่เกี่ยวข้อง

2.2 วิธีการสอน

- 1) บรรยาย ยกตัวอย่างกรณีศึกษา ประกอบกับการให้นักศึกษาฝึกการคิดวิเคราะห์
- 2) มอบหมายงานให้ค้นคว้า อภิปรายผล และนำเสนอรายงาน ทั้งรายบุคคลและเป็นกลุ่ม
- 3) ฝึกปฏิบัติงานอย่างเป็นระบบ มีความคิดสร้างสรรค์ในประประยุคที่ใช้ทฤษฎีเพื่อการออกแบบ
- 4) มีการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่บูรณาการศาสตร์ให้ออกแบบได้หลากหลาย

2.3 วิธีการประเมินผล

การฝึกวิเคราะห์ การเก็บข้อมูล การสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบตลอดภาคการศึกษา มีการทำโครงการพิเศษกลางภาคและปลายภาคการศึกษา

3. ทักษะทางปัญญา

3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- 1) คิดอย่างมีวิจารณ์ญาณและอย่างเป็นระบบ
- 2) สามารถสืบค้น ศึกษา และประเมินผล เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์
- 3) สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ
- 4) สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาได้อย่างเหมาะสม

3.2 วิธีการสอน

- 1) ฝึกให้นักศึกษาวิเคราะห์ปัญหาจากกรณีตัวอย่าง
- 2) ฝึกให้นักศึกษาคิดวิเคราะห์โจทย์การออกแบบ สรุปประเด็นปัญหาของการออกแบบ
- 3) ฝึกให้นักศึกษารู้จักการประยุกต์ทฤษฎีการออกแบบในรูปแบบที่หลากหลาย
- 4) ใช้การฝึกปฏิบัติระหว่างชั้นเรียน และปลายภาคการศึกษา

3.3 วิธีการประเมินผล

- 1) นักศึกษามีผลสำเร็จจากผลงานการออกแบบตามที่กำหนด
- 2) นักศึกษาสามารถประยุกต์ใช้ทฤษฎีการออกแบบอย่างเป็นระบบ
- 3) นักศึกษาสามารถวิเคราะห์ขั้นตอนในการออกแบบ เพื่อพัฒนาการออกแบบกราฟฟิก

โดยวิเคราะห์ผลการออกแบบจากผลงานนักศึกษา

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- 1) สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลาย สามารถสนทนาทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 2) สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกแก่การแก้ปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ ในกลุ่ม ทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน
- 3) สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มาชี้นำสังคมในประเด็นที่เหมาะสม
- 4) มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม
- 5) สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์ทั้งส่วนตัวและส่วนรวม พร้อมทั้งแสดง

จุดยืนอย่างพอเหมาะทั้งของตนเองและของกลุ่ม

6) มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเองและทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง

4.2 วิธีการสอน

- 1) บรรยายและยกตัวอย่างประกอบการสอน
- 2) นักศึกษามีกิจกรรมในชั้นเรียนในรายวิชาที่กำหนด
- 3) ผู้สอนมอบหมายงานแก่นักศึกษาเพื่อเพิ่มทักษะการคิดวิเคราะห์ด้วยตนเอง
- 4) นักศึกษาสามารถนำเสนอผลงานของตนเองได้อย่างเป็นระบบ

4.3 วิธีการประเมินผล

ผลงานจากการออกแบบของนักศึกษา นักศึกษามีส่วนร่วมในการอภิปราย และวิธีการอภิปราย นักศึกษานำเสนอผลงานออกแบบเชิงเดี่ยวและกลุ่ม

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- 1) มีทักษะการใช้วิธีวิเคราะห์เชิงปริมาณเพื่อตัดสินใจอย่างสร้างสรรค์ในการแปลความ และแนวทางในการแก้ปัญหาหรือข้อโต้แย้ง
- 2) สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งการพูดและการเขียน รู้จักเลือกใช้รูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสม กับปัญหาและกลุ่มผู้ฟังที่แตกต่างกัน
- 3) สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและเทคนิคการสื่อสารที่เหมาะสมในการเก็บรวบรวมข้อมูล การแปลความหมาย และการสื่อสารสารสนเทศ

5.2 วิธีการสอน

มีการนำเสนองานหน้าชั้นเรียน โดยใช้รูปแบบ และเทคโนโลยีที่เหมาะสม

5.3 วิธีการประเมินผล

5.3.1 การจัดทำรายงานและการนำเสนอหน้าชั้นเรียนด้วยสื่อเทคโนโลยี

5.3.2 การตอบคำถามหน้าชั้นเรียน

6. ด้านอื่นๆ

ไม่มี

1. แผนการสอน

สัปดาห์ ที่	รายละเอียด/หัวข้อ	รูปแบบการ เรียน การสอน โปรแกรม /วิธีการ สอน	การจัดการเนื้อหา	การวัดผล
1.	Week 1 : แนะนำรายวิชา อธิบาย วัตถุประสงค์ของ วิชาการ	Onsite	1. อธิบายการเรียนการสอน 2. ปรับพื้นฐานความรู้ ความ เข้าใจ	ลงชื่อในชั้นเรียน
2	Week 2 : Corporate Identity History	Onsite	1. ไฟล์สื่อการสอน 2. ตัวอย่างเนื้อหาคลิปวิดีโอ ที่เกี่ยวข้อง	ลงชื่อในชั้นเรียน ลงชื่อในชั้นเรียน มอบหมายงาน
3	Week 3 : Corporate Identity History	Onsite	1. ไฟล์สื่อการสอน 2. อุปกรณ์ที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	ลงชื่อในชั้นเรียน ลงชื่อในชั้นเรียน มอบหมายงาน
4	Week 4 : Logo System	Onsite	1. ไฟล์สื่อการสอน 2. ตัวอย่างเนื้อหาคลิปวิดีโอ ที่เกี่ยวข้อง 3. ฝึกปฏิบัติการไปพร้อมเนื้อหา (Workshop)	ลงชื่อในชั้นเรียน มอบหมายงาน ส่งผลงาน

5	Week 5 : Emotional branding design/ Mood & Tone	Onsite	<ol style="list-style-type: none"> 1. ไฟล์สื่อการสอน 2. ตัวอย่างเนื้อหาคลิปวิดีโอที่เกี่ยวข้อง 3. ฝึกปฏิบัติงาน 	ลงชื่อในชั้นเรียน มอบหมายงาน
6.	Week 6 : The Design Process / Design Thinking's	Onsite	<ol style="list-style-type: none"> 1. ไฟล์สื่อการสอน VDO 2. อุปกรณ์ที่ใช้ในการปฏิบัติงาน 	ลงชื่อในชั้นเรียน มอบหมายงาน ส่งผลงาน
7.	Week 7 : Design Brief	Onsite	<ol style="list-style-type: none"> 1. ไฟล์สื่อการสอน 2. ตัวอย่างเนื้อหาที่เกี่ยวข้อง 3. ฝึกปฏิบัติการไปพร้อมเนื้อหา (Workshop) 	ลงชื่อในชั้นเรียน มอบหมายงาน
8.	สัปดาห์สอบกลางภาค	-	-	
9.	Week 9 : Swot Analysis	Onsite	<ol style="list-style-type: none"> 1. ไฟล์สื่อการสอน 2. ตัวอย่างเนื้อหาที่เกี่ยวข้อง 3. ฝึกปฏิบัติการไปพร้อมเนื้อหา 	ลงชื่อในชั้นเรียน มอบหมายงาน ส่งผลงาน

10.	Week 10 : Brand Personality	Onsite	1. ไฟล์สื่อการสอน 2. อุปกรณ์ที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	ลงชื่อในชั้นเรียน มอบหมายงาน
11.	Week 11 : Corporate Identity Design	Onsite	1. ไฟล์สื่อการสอน 2. ตัวอย่างเนื้อหา ที่เกี่ยวข้อง 3. ฝึกปฏิบัติการ	ลงชื่อในชั้นเรียน มอบหมายงาน
12.	Week 12 : Economic Branding	Onsite	1. ไฟล์สื่อการสอน 2. อุปกรณ์ที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	ลงชื่อในชั้นเรียน ส่งผลงาน
13.	Week 13 : Corporate Identity design Manual 1	Onsite	1. ไฟล์สื่อการสอน 2. ตัวอย่างเนื้อหาคลิปวิดีโอ ที่เกี่ยวข้อง 3. มอบหมายงาน	ลงชื่อในชั้นเรียน มอบหมายงาน ส่งผลงาน
14.	Week 14 : Corporate Identity design Manual 2	Onsite	1. ไฟล์สื่อการสอน 2. ตัวอย่างเนื้อหา	ลงชื่อในชั้นเรียน มอบหมายงาน ส่งผลงาน

15.	Week 15 : นำเสนอ ความก้าวหน้า	Onsite	1. ไฟล์สื่อการสอน 2. ตัวอย่างเนื้อหาคลิปวิดีโอ ที่เกี่ยวข้อง 3. ตรวจสอบผลงาน	ลงชื่อในชั้นเรียน มอบหมายงาน
16.	Week 16 : Corporate Identity design Manual	Onsite	1. ไฟล์สื่อการสอน 2. ตัวอย่างเนื้อหาที่เกี่ยวข้อง 3. ตรวจสอบผลงาน	ลงชื่อในชั้นเรียน มอบหมายงาน ส่งผลงาน
17	สัปดาห์สอบปลายภาค	-	-	

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการ เรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่กำหนด	สัดส่วนของการประเมิน
1.	จิตพิสัย ความตั้งใจ การเข้าเรียนการส่ง งานและมีส่วนรวมในชั้นเรียน	ตลอดเทอม	10

2.	งานระหว่างภาคเรียน	ตลอดเทอม	70
3.	งานรายบุคคล งานสอบปลายภาครายบุคคล	16	20

เอกสารประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

Dowling, G. (2001). Creating corporate reputations : identity, image, and performance.
Oxford : Oxford University Press

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

Graphic design basic amy e. arntson, University of Wisconsin – Whitewater
Dowling, G. (2001). Creating corporate reputations : identity, image, and performance.
Oxford : Oxford University Press

1. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

Fombrun, C. (1996). Reputation : realizing value from the corporate image, Boston, Mass : Harvard Business School Press
Boulding, Kenneth E. (1975). The image : Knowledge in life and society. 1st ed. Ann Arbor : The University of Michigan
Boorstin, Daniel J. (1970). A guide to pseudo-events in America. New York : Harper & Row
รติ พันธุ์ทวี และคณะ. (2549). **Big Brand, Grand Idea**. กรุงเทพฯ : ฐานมีเดีย เน็ตเวิร์ค