



รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชาคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม / สาขาออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย

หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

๑. รหัสและชื่อรายวิชา

GMD1120การออกแบบภาพเพื่อสื่อความหมาย

๒. จำนวนหน่วยกิต

๓ หน่วยกิต (๒-๒-๕)

๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

วิทยาศาสตร์บัณฑิต (ออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย) หมวดวิชาเฉพาะด้าน

๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ จิตติมา เสือทอง

๕. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

ภาคปลาย / ชั้นปีที่ ๑

๖. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite)

ไม่มี

๗. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites)

ไม่มี

๘. สถานที่เรียน

คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

๙. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

พฤศจิกายน ๒๕๖๘

หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

- เพื่อให้ศึกษามีความรู้ ความเข้าใจ และอธิบายในหลักการพื้นฐานการออกแบบกราฟิก และมีทักษะในการออกแบบสื่อสารโดยใช้ภาพ
- เพื่อให้ศึกษานำทักษะในการแก้ปัญหาทางการออกแบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- เพื่อให้ศึกษานำความรู้ความสามารถในด้านการออกแบบกราฟิกพื้นฐาน ไปประยุกต์ใช้ในการศึกษารายวิชาอื่นในสาขาออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียได้

๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อให้ศึกษามีทักษะในการออกแบบขั้นต้นสามารถอธิบายและประยุกต์ใช้ได้สอดคล้องกับแนวโน้มความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี และเป็นพื้นฐานการเรียนในวิชาอื่นๆ

หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

๑. คำอธิบายรายวิชา

ทฤษฎี หลักการออกแบบกราฟิกพื้นฐานสำหรับสื่อความหมาย ปฏิบัติการออกแบบสัญลักษณ์ภาพ ออกแบบตัวอักษร ออกแบบเครื่องหมายการค้า

๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/ภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
๒ ชั่วโมงต่อสัปดาห์	ไม่มี	๒ ชั่วโมงต่อสัปดาห์	๕ ชั่วโมงต่อสัปดาห์

๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

อาจารย์ประจำรายวิชาจัดเวลาให้คำปรึกษานักศึกษาเป็นรายบุคคล หรือ รายกลุ่ม เมื่อนักศึกษาแสดงความ
ต้องการ จำนวน ๒ ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ในวันจันทร์ ตั้งแต่เวลา ๑๒.๐๐- ๑๔.๐๐ น.

หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

ตารางแสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

● ความรับผิดชอบหลัก

○ ความรับผิดชอบรอง

คุณธรรม จริยธรรม						ความรู้								ทักษะทางปัญญา				ทักษะทางความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบต่อ						ทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การ สื่อสารและการใช้ เทคโนโลยี			
1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4
○	○	○	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

๑. คุณธรรม จริยธรรม

๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์

๑.๒ วิธีการสอน

- สอดแทรกหรือยกตัวอย่างประกอบในขณะสอนโดยสอดแทรกเรื่องคุณธรรม จริยธรรม
- กำหนดหลักเกณฑ์ต่างๆ เช่น ให้ส่งงานตรงเวลาและเข้าเรียนอย่างสม่ำเสมอ
- ให้ความรับผิดชอบในงานที่มอบหมายมีความซื่อสัตย์และจรรยาบรรณ
- ไม่ล่อลวงเสียนงานของผู้อื่น

๑.๓ วิธีการประเมินผล

- การเข้าเรียน การเข้าร่วมกิจกรรม การตรงต่อเวลา
- มีการนำเสนอและส่งงานที่ได้รับมอบหมาย อย่างถูกต้องและสม่ำเสมอ

๒. ความรู้

๒.๑ ความรู้ที่ต้องได้รับ

-สามารถบูรณาการความรู้ในสาขาวิชาการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย กับความรู้ในศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

๒.๒ วิธีการสอน

- การบรรยาย ยกตัวอย่าง การฝึกวิเคราะห์งานตัวอย่าง ถาม-ตอบ ในชั้นเรียน
- นักศึกษาปฏิบัติงานในชั้นเรียน

๒.๓ วิธีการประเมินผล

- งานออกแบบในระหว่างภาคเรียน และปลายภาคการศึกษา

๓. ทักษะทางปัญญา**๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา**

- สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ

๓.๒ วิธีการสอน

- ฝึกให้ใช้ทักษะในการคิดสร้างสรรค์ออกแบบ วิเคราะห์ผลงานด้าน การออกแบบ โดยการฝึกปฏิบัติจริงและศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจากข้อมูลข่าวสาร สื่อ และหนังสือเอกสารต่างๆ รวมถึงเสนอแนะ และแลกเปลี่ยน เรียนรู้ร่วมกัน

๓.๓ วิธีการประเมินผล

- ขั้นตอนการทำงาน การวิเคราะห์ และนำเสนองานที่ได้รับมอบหมาย

๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ**๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา**

สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ

- สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาได้อย่างเหมาะสม

๔.๒ วิธีการสอน

- ให้ทำงานกลุ่มหรือโครงการในลักษณะของการทำงานเป็นทีม

๔.๓ วิธีการประเมินผล

- ผลงานที่นำเสนอ และพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม

๕. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ**๕.๑ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา**

-สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการ นำเสนออย่างเหมาะสม

๕.๒ วิธีการสอน

- มีการนำเสนองานรายบุคคล งานกลุ่มหรือโครงการต่อชั้นเรียน ด้วยการรวบรวมข้อมูลทั้งภาคเอกสารและข่าวสารทางสื่อต่างๆ พร้อมข้อเสนอแนะ เพื่อเน้นให้นักศึกษาได้ใช้ข้อมูล และภาษาที่ถูกต้อง ชัดเจน กระชับ น่าสนใจในการสื่อสารเพื่อนำเสนองาน รวมทั้งใช้เครื่องมือที่เหมาะสม

๕.๓ วิธีการประเมินผล

- การนำเสนอหน้าชั้นเรียนด้วยสื่อเทคโนโลยี
- การตอบคำถามหน้าชั้นเรียน

หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล

๑. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อที่ใช้ (ถ้ามี)	ผู้สอน
๑	แนะนำรายวิชา วัตถุประสงค์ ประโยชน์ และเป้าหมายของวิชาGMD1120การออกแบบภาพเพื่อสื่อความหมาย	๔	- บรรยายเนื้อหา - PowerPoint - อธิบายตัวอย่างงาน	อาจารย์จิตติมา
๒	ความรู้ในการออกแบบสื่อสารด้วยภาพ	๔	- บรรยายเนื้อหา - PowerPoint - อธิบายตัวอย่างงาน - ใบงานที่ ๑	อาจารย์จิตติมา
๓	ความรู้ในการออกแบบสื่อสารด้วยภาพ	๔	- บรรยายเนื้อหา - PowerPoint - อธิบายตัวอย่างงาน - ใบงานที่ ๒	อาจารย์จิตติมา
๔	Positive Negative Space	๔	- บรรยายเนื้อหา - อธิบายตัวอย่างงาน - PowerPoint - ปฏิบัติงานในชั้นเรียน - ใบงานที่ ๓	อาจารย์จิตติมา
๕	คู่มือตรงข้าม Positive Negative Space	๔	- บรรยายเนื้อหา - PowerPoint - อธิบายตัวอย่างงาน - ใบงานที่ ๔	อาจารย์จิตติมา
๖	Less is more	๔	- บรรยายเนื้อหา	อาจารย์จิตติมา

			<ul style="list-style-type: none"> - อธิบายตัวอย่างงาน - PowerPoint - ปฏิบัติงานในชั้นเรียน - ใบงานที่ ๕ 	
๗	10 Problems	๔	<ul style="list-style-type: none"> - บรรยายเนื้อหา - อธิบายตัวอย่างงาน - PowerPoint - ปฏิบัติงานในชั้นเรียน - ใบงานที่ ๖ และ ๗ 	อาจารย์จิตติมา
๘	สอบกลางภาค			อาจารย์จิตติมา
๙	การออกแบบพื้นฐานสำหรับอัตลักษณ์องค์กร	๔	<ul style="list-style-type: none"> - บรรยายเนื้อหา - อธิบายตัวอย่างงาน - PowerPoint - ปฏิบัติงานในชั้นเรียน 	อาจารย์จิตติมา
๑๐	การออกแบบสัญลักษณ์	๔	<ul style="list-style-type: none"> - บรรยายเนื้อหา - อธิบายตัวอย่างงาน - PowerPoint - ปฏิบัติงานในชั้นเรียน - ใบงานที่ ๘ 	อาจารย์จิตติมา
๑๑	Final Project: นำเสนอหัวข้อ และ ข้อมูล	๔	<ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษานำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน 	อาจารย์จิตติมา
๑๒	Final Project : ส่งแบบร่าง ๑	๔	<ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษานำเสนอรายบุคคล 	อาจารย์จิตติมา
๑๓	Final Project : ส่งแบบร่าง ๒	๔	<ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษานำเสนอรายบุคคล 	อาจารย์จิตติมา
๑๔	Final Project : แบบร่างเหมือนจริง ๑	๔	<ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษานำเสนอรายบุคคล 	อาจารย์จิตติมา
๑๕	Final Project : แบบร่างเหมือนจริง ๒	๔	<ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษานำเสนอรายบุคคล 	อาจารย์จิตติมา
๑๖	Final Project: นักศึกษาส่ง Final Project	๔	<ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษาปฏิบัติงาน 	อาจารย์จิตติมา
๑๗	สอบปลายภาค			
	รวม	๖๐		

๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรม ที่	ผลการเรียนรู้	กิจกรรมการประเมิน	สัปดาห์ที่กำหนด	สัดส่วนของการประเมิน
(๑)	๑.๔ ,๒.๘, ๓.๒, ๔.๑, ๕.๓	งานออกแบบในระหว่างภาคเรียน ๗ ชั้น - งานกลุ่ม - งานรายบุคคล	๒-๙	๙๐
(๒)	๑.๔ ,๒.๘, ๓.๒, ๔.๑, ๕.๓	Final Project	๑๒-๑๖	๑๐

หมวดที่ ๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

๑. ตำราและเอกสารหลัก

เอกสารประกอบการสอนวิชา GMD1120การออกแบบภาพเพื่อสื่อความหมาย โดย อาจารย์จิตติมา เสือทอง

๒. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

- ผดุง พรหมมูล,ศิลปะการสร้างสรรค์ภาพประกอบ, กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มูลนิธิเด็ก, ๒๕๔๗
- Matthew Healey. (๒๐๐๘). What is Branding?. Singapore : Pro Vision Pte. Ltd.
- Matthew Healey.(๒๐๑๐). Logos Design DNA. Canada : Fraser Direct.
- Steven Heller and Lita Talarico. (๒๐๐๙). Design School Confidential. Massachusetts

:Rockport Publishers

๓. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

หมวดที่ ๗ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- การสนทนาระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน
- แบบประเมินผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา

๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน

มีการแต่งตั้งคณะกรรมการในสาขาเพื่อร่วมกันประเมินผลงานของนักศึกษา

๓. การปรับปรุงการสอน

การประชุมในสาขาวิชา เพื่อร่วมกันหาแนวทางหรือวางแผนการปรับปรุงพัฒนารายวิชา อาจารย์มีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวิชาที่สอน มีการพัฒนาการสอนโดยดูงาน อบรมที่เกี่ยวกับรายวิชาที่สอน

๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

มีคณะกรรมการในสาขาวิชา ตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษา (คะแนน/เกรด) และการให้คะแนนนักศึกษา

๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

ปรับปรุงรายวิชาทุก ๕ ปี หรือตามผลการสัมมนาการจัดการเรียนการสอน