

## รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)

	คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง			
	สาขาวิชา	นิเทศศิลป์	กลุ่มวิชา	นิเทศศิลป์
	หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต นิเทศศิลป์		
	หลักสูตรฉบับ พ.ศ.	2548		
	ปีการศึกษา	2554	ภาคการศึกษา	2
รหัสวิชา	02046016	หน่วยกิต	3(1-4)	
ชื่อรายวิชา	ชื่อภาษาไทย	นิเทศศิลป์เบื้องต้น		
	ชื่อภาษาอังกฤษ	Basic Design in Communication		

### หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสวิชาและชื่อวิชา	02046016	นิเทศศิลป์เบื้องต้น			
2. จำนวนหน่วยกิต	3(1-4)				
3. หลักสูตรและประเภทรายวิชา	นิเทศศิลป์ วิชาบังคับ				
4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน	1. อ.ไพบุลย์ ตระกูลใจดี				
5. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน	ภาคการศึกษาที่ 2 ชั้นปีที่ 1				
6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite)	ไม่มี				
7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites)	ไม่มี				
8. สถานที่เรียน	คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์				
	อาคารเรียนรวมคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์				
	ห้อง 320				
	วันที่สอน	พุธ	เวลา	13.00-18.00 น.	
9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด					พฤศจิกายน พ.ศ. 2554

### หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

#### 1. จุดมุ่งหมายรายวิชา

1. เข้าใจหลักพื้นฐานในการออกแบบทางนิเทศศิลป์
2. สามารถออกแบบภาพโดยเทคนิคต่างๆและสื่อความหมายได้
3. สร้างทักษะให้ผู้เรียนมี ความประณีตและเห็นแนวทางในการพัฒนาตนเองได้

### หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

#### 1. คำอธิบายรายวิชา (ตามที่ระบุไว้ในรายละเอียดหลักสูตร)

รหัสวิชา	ชื่อวิชาภาษาไทย นิเทศศิลป์เบื้องต้น	หน่วยกิต
02046016	ชื่อวิชาภาษาอังกฤษ Basic design in communication	3(1-4)
<b>คำอธิบายรายวิชาภาษาไทย</b> ศึกษาการสื่อความหมายด้วยอารมณ์และความรู้สึก เพื่อให้นักศึกษาตระหนักถึงวัตถุประสงค์ของโจทย์ ด้วยการศึกษาค้นคว้าจากผลงานของนักออกแบบอื่นๆ ตลอดจนการฝึกฝนและพัฒนางานออกแบบของตนเอง และสามารถอธิบายแนวคิดด้วยการเขียนสั้นๆ ให้ได้ใจความงานออกแบบครอบคลุมทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติ		
<b>คำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ</b> The student of the communication of moods and feeling the realization of design objectives through investigation of other designers' product including practice in designing and adjusting :the ability to briefly explain design concepts In writing: two and three-dimensional design practice.		

#### 2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

ภาคบรรยาย	บรรยาย 15 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา
ภาคปฏิบัติ	ฝึกปฏิบัติงานภายในห้องเรียน 60 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา
ศึกษาด้วยตนเอง	การศึกษด้วยตนเอง 4 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

#### 3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

- อาจารย์ประจำรายวิชา ประกาศเวลาให้คำปรึกษาภายในชั่วโมงเรียน โดยพบได้ที่ห้องพักอาจารย์
- อาจารย์จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล หรือ รายกลุ่มตามความต้องการ 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (เฉพาะรายที่ต้องการ)

### หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

#### 1. คุณธรรมจริยธรรม

##### 1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องการพัฒนา

- 1) ความตรงต่อเวลา
- 2) ความรับผิดชอบการทำงาน
- 3) การไม่ขโมยหรือลอกเลียนแบบผลงานผู้อื่น

##### 1.2 วิธีการสอน

- 1) ผู้สอนสร้างข้อตกลงการเข้าห้องเรียนในสัปดาห์แรกของการเรียน

- 2) ผู้สอนสร้างข้อตกลงการส่งผลงานในสัปดาห์แรกของการเรียน
- 3) ผู้สอนสร้างข้อตกลงการทำผลงานในสัปดาห์แรกของการเรียน และสอดแทรกลงในเนื้อหาบรรยาย

### 1.3 วิธีการประเมินผล

- 1) เช็กชื่อก่อนเข้าเรียนทุกสัปดาห์
- 2) ผู้สอนหักคะแนนผลงานที่ส่งล่าช้า
- 3) ผู้สอนไม่ตรวจผลงานที่ลอกเลียนแบบมา หรือขโมยผลงานจากผู้อื่นมาส่ง

## 2. ความรู้

### 2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

- 1) นิยามและกระบวนการคิดทางการออกแบบ
- 2) เทคนิคในการผลิตภาพเพื่อสื่อความหมาย
- 3) การค้นหารูปแบบและเทคนิคที่ผู้เรียนมีทักษะที่ถนัด

### 2.2 วิธีการสอน

- 1) บรรยายประกอบการยกตัวอย่างผลงาน
- 2) ให้นักศึกษาปฏิบัติงาน โดยผู้สอนวิจารณ์และให้คำแนะนำแก้ไข
- 3) ให้ผู้เรียนร่วมกันวิจารณ์และอภิปรายผลงานผู้อื่น

### 2.3 วิธีการประเมินผล

- 1) การทำแบบฝึกหัดภายในห้อง
- 2) โครงการงานสัปดาห์สุดท้ายของการเรียน

## 3. ทักษะทางปัญญา

### 3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- 1) สามารถพลิกแพลงการสร้างงานออกแบบได้อย่างชาญฉลาด
- 2) มีไหวพริบในการแก้ปัญหาทางงานออกแบบ
- 3) สามารถบูรณาการความรู้จากวิชาอื่นๆมาสร้างสรรค์ผลงานได้

### 3.2 วิธีการสอน

- 1) แนะนำผลงานใหม่ๆ ที่พลิกแพลง ทดลอง สร้างสรรค์สิ่งใหม่
- 2) วิจารณ์ผลงานบอกถึงปัญหาเพื่อให้นักศึกษาแก้ไขด้วยตนเอง
- 3) แนะนำการสร้างผลงาน ให้รู้จักใช้ความรู้รอบตัวมาบูรณาการ

### 3.3 วิธีการประเมินผล

- 1) แบบฝึกหัดภายในชั้นเรียน
- 2) โครงการงานสัปดาห์สุดท้ายของการเรียน

## 4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

### 4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- 1) การทำงานเป็นกลุ่ม
- 2) การนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน
- 3) การวิจารณ์และร่วมอภิปรายผลงานผู้อื่น

### 4.2 วิธีการสอน

- 1) ให้นักศึกษาทำงานเป็นกลุ่ม ผู้สอนแนะนำการแบ่งตำแหน่งหน้าที่

- 2) นักศึกษานำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน ผู้สอนวิจารณ์โต้ตอบกับนักศึกษา
- 3) นักศึกษาวิจารณ์ผลงานผู้อื่น ผู้สอนร่วมอภิปรายชี้แนะ

#### 4.3 วิธีการประเมินผล

- 1) ให้คะแนนการทำงานจากผลงาน
- 2) ให้คะแนนการนำเสนอผลงาน
- 3) ผู้สอนสังเกตการวิจารณ์โต้ตอบของนักศึกษา

### 5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

#### 5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- 1) การคำนวณขนาด เช่น ขนาดกระดาษ ขนาดบรรจุภัณฑ์
- 2) การใช้คอมพิวเตอร์ในการค้นคว้าข้อมูล

การคำนวณมาตราส่วน เช่น การย่อขยายภาพ การแปลงภาพ 2 มิติ เป็นรูปทรง 3 มิติ

#### 5.2 วิธีการสอน

- 1) ผู้สอนบรรยายวิธีการคำนวณขนาด สาธิตการสร้างผลงาน
- 2) ผู้สอนแนะนำการใช้คอมพิวเตอร์ในการค้นคว้าข้อมูล

#### 5.3 วิธีการประเมินผล

- 1) แบบฝึกหัดภายในห้องเรียน
- 2) การนำเสนอข้อมูลจากการสืบค้น
- 3) โครงการสัปดาห์สุดท้ายของการเรียน

### หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

#### 1. แผนการสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง การสอน	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอนและสื่อที่ใช้	ผู้สอน
1	นิยามของการออกแบบ	5	ความหมายของ คำศัพท์ทางการ ออกแบบ Power point, Projector	อ.ไพฑูรย์
2	กระบวนการคิดเบื้องต้น	5	Analyzing Form Power point, Projector	อ.ไพฑูรย์
3	จิตวิทยาการรับรู้ทางตา	5	ภาพลงตา (Sketch) Power point, Projector	อ.ไพฑูรย์
4	Witty Thinking	5	The face and the body	อ.ไพฑูรย์

			Power point, Projector	
5	Paper Magic (Pop- up 90 องศา)	5	Pop- up 90 องศา (Sketch) Power point, Projector	อ.ไพฑูริย์
6	Paper Magic (Pop-up180 องศา)	5	Pop-up180 องศา Power point, Projector	อ.ไพฑูริย์
7	Paper Art (Origami)	5	Origami ball Power point, Projector	อ.ไพฑูริย์
8	Paper Art (paper cutting)	5	paper cutting (Sketch) Power point, Projector	อ.ไพฑูริย์
9	Design: case study	5	Present/designer Power point, Projector	อ.ไพฑูริย์
10	Techniques for visual seduction 1	5	Figure& ground Power point, Projector	อ.ไพฑูริย์
11	Techniques for visual seduction 2	5	Two& three dimensions Power point, Projector	อ.ไพฑูริย์
12	Techniques for visual seduction 3	5	Composition Power point, Projector	อ.ไพฑูริย์
13	Techniques for visual seduction 4	5	Outlines Power point, Projector	
14	Character design 1	5	Concept design (Sketch) Power point, Projector	อ.ไพฑูริย์
15	Character design 2	5	Mood & Tone (Sketch)	อ.ไพฑูริย์

			Power point, Projector	
--	--	--	---------------------------	--

## 2. แผนการประเมินการเรียนรู้

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผล	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล (%)
การเข้าเรียน	- ความรับผิดชอบ - การตรงต่อเวลา - ปฏิบัติ work shop	การเข้าเรียนไม่ต่ำกว่า 15 ครั้ง	ทุกสัปดาห์	75 %
Project	ภาพลวงตา การออกแบบภาพโดยเทคนิคที่เกี่ยวข้องกับการมองเห็น	ผลงาน	3	5 %
Project	Pop up book เทคนิคการทำ pop-up และการสร้างภาพประกอบ	ผลงาน	6	5 %
Project	Paper cut เทคนิคการตัดกระดาษและการจัดรูปทรง	ผลงาน	8	5 %
Project	การสร้างภาพโดยเทคนิค setting up & seeing การออกแบบภาพเพื่อการสื่อสารความหมาย	ผลงาน	10	5 %
Project	การออกแบบการ์ตูนเร็กเตอร์จากวรรณกรรม การถ่ายทอดและการสื่อสารความหมายโดยภาพและการมองเห็น	ผลงาน	14	5 %

### การพิจารณาเกณฑ์ผ่านในรายวิชาผู้เรียนจะต้อง

1. มีเวลาเข้าชั้นเรียนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80 ของเวลาเรียนทั้งหมด หากเวลาเรียนไม่พอตามที่กำหนดจะพิจารณาผลเป็นตกเนื่องจากเวลาเรียนไม่พอ ไม่มีสิทธิ์สอบ โดยได้รับคำระดับคะแนน Fa (Failed, Insufficient Attendance)
2. ผู้เรียนจะต้องมีคะแนนรวมทั้งรายวิชาไม่ต่ำกว่าร้อยละ 50 ของคะแนนรวมทั้งหมด
3. ผู้ที่ผ่านเกณฑ์ข้อ 2 จะได้รับคำระดับคะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนร้อยละ	80 ขึ้นไป	จะได้คำระดับคะแนน	A
คะแนนร้อยละ	75-79	จะได้คำระดับคะแนน	B+
คะแนนร้อยละ	70-74	จะได้คำระดับคะแนน	B
คะแนนร้อยละ	65-69	จะได้คำระดับคะแนน	C+

คะแนนร้อยละ 60-64	จะได้ค่าระดับคะแนน	C
คะแนนร้อยละ 55-59	จะได้ค่าระดับคะแนน	D+
คะแนนร้อยละ 50-54	จะได้ค่าระดับคะแนน	D
คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 50	จะได้ค่าระดับคะแนน	F

## หมวดที่ 6 ทฤษฎีการประกอบการเรียนการสอน

### 1. ตำราและเอกสารหลัก

ปาพจน์ หนูนกัฏติ. *Graphic design principles*. นนทบุรี: โอดีซีฯ , 2553

รองศาสตราจารย์ เลอสม สถาปิตานนท์ .*Introduction to Design*. กรุงเทพฯ : ดีพายด์ครีเอทีฟ, 2540

Malcolm Grear. *In side /Outside from the Basics to the Practice of Design: Usa*.1993

### 2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

Paul Jackson . *Folding Techniques for designers from sheet to form*. London UK , 2011

Richard Sweeney. *PAPER tear fold rip crease cut* .London,UK : Black Dog Publishing Limited, 2009

Uwe Stoklossa.Thomas Rempen.*Advertising. New techniques for visual Seduction* .

Singapore, 2007

### 3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

Mari Ono and Roshin Ono. *Origami for children: CCo books*. London Newyork ,2009

Masahiro chatani. *Paper magic pop-up paper craft:ONDORRISHA* Publishiers. Japan,1988

Laura Heyenga. *Paper cutting contemporary artists timeless craft: Chronicle books*.

Sanfrancisco,2011

Papercraft 2 design and art with paper : Gestalten,Berlin,2011

## หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการรายวิชา

### 1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

ให้นักศึกษาทำการประเมินประสิทธิผลของรายวิชาผ่านทางระบบประเมินการสอนที่จัดขึ้น โดยมีหัวข้อในการประเมินดังนี้

1. มีการแจ้งให้นักศึกษาทราบกฎเกณฑ์และรายละเอียดของการเรียนการสอน
2. ตรงต่อเวลาในการสอน
3. เข้าสอนครบตามที่กำหนด
4. ใช้สื่อการสอนที่ช่วยให้เข้าใจดีขึ้น
5. มีความรู้ความสามารถในการสอนให้นักศึกษาเข้าใจเนื้อหาได้ดี
6. มอบหมายงานให้นักศึกษาทำในปริมาณที่เหมาะสม
7. ตรวจงานและชี้แจงข้อบกพร่องของนักศึกษาในงานที่ให้ทำ
8. เปิดโอกาสให้นักศึกษาคิดวิเคราะห์แก้ไขปัญหาและสร้างสรรค์
9. เปิดโอกาสให้นักศึกษาซักถามในเวลาเรียน
10. เปิดโอกาสให้นักศึกษาซักถามนอกเวลาเรียน
11. สอนเนื้อหาครบตามที่กำหนดไว้ในแผนการสอน

12. โดยภาพรวมนักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มขึ้นจากการเรียนวิชานี้

13. ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม คุณระเบียบวินัย และทำตนเป็นตัวอย่างที่ดี

## 2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- การสังเกตการณ์สอนของผู้สอน
- ผลงานนักศึกษา