


รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)

	คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง			
	สาขาวิชา	การออกแบบ	กลุ่มวิชา	นิเทศศิลป์
	หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศิลป์		
	หลักสูตรฉบับ พ.ศ.	2548		
ปีการศึกษา	2554	ภาคการศึกษา	2	
รหัสวิชา	02046020	หน่วยกิต	3(1-4)	
ชื่อรายวิชา	ชื่อภาษาไทย	การออกแบบกราฟิก 2		
	ชื่อภาษาอังกฤษ	Graphic Design2		

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสวิชาและชื่อวิชา	02046020	การออกแบบกราฟิก 1			
2. จำนวนหน่วยกิต	3(1-4)				
3. หลักสูตรและประเภทรายวิชา	ศิลปกรรมศาส ตรีบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศิลป์ กลุ่มวิชาบังคับ				
4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน		1. วิทยา หาญวารีวงศ์ศิลป์ 2. 3.			
5. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน	ภาคการศึกษาที่ 2 ชั้นปีที่ 2				
6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite)		02046018 การออกแบบกราฟิก 1			
7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites)		ไม่มี			
8. สถานที่เรียน	คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์				
	อาคาร ซื่อปปฏิบัติการ ศิลปะ				
	ห้อง ---				
	วันที่สอน	---	เวลา	---	
9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด			เมษายน 2554		

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

- 1 ให้นัก.รู้วิธี ขั้นตอนในการค้นคว้าเพื่อใช้เป็นพื้นฐานสำหรับคิดงานสร้างสรรค์
- 2 ให้นัก.ปฏิบัติงานออกแบบอย่างมีกระบวนการคิด และสามารถอธิบาย สื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจได้
- 3 มีความรู้ทางทฤษฎีการออกแบบในอดีต และทฤษฎีใหม่ร่วมสมัย
- 4 นศ.สามารถคิด และปฏิบัติสร้างชิ้นงานสร้างสรรค์ด้วยตนเองได้

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา (ตามที่ระบุไว้ในรายละเอียดหลักสูตร)

รหัสวิชา	ชื่อวิชาภาษาไทย การออกแบบกราฟิก 2	หน่วยกิต
02046020	ชื่อวิชาภาษาอังกฤษ Graphic Design2	3(1-4)
คำอธิบายรายวิชาภาษาไทย ศึกษาการออกแบบงานที่มีความซับซ้อนขึ้น ศึกษาการคิดแก้ปัญหาทางการออกแบบ และ การคิดที่เป็นระบบ รวมถึงผลสำเร็จเชิงสุนทรียภาพในการออกแบบ		
คำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ Practice in more complicated design problems, problem solving in design, design thinking process and aesthetic.		

1. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

ภาคบรรยาย	14 ชั่วโมง (คิดจากแผนการสอน/ ข้อกำหนดของหน่วยกิต)
ภาคปฏิบัติ	16 x 4 = 64 ชั่วโมง (คิดจากข้อกำหนดหน่วยกิต)
ศึกษาด้วยตนเอง	ระบุไม่ได้

1. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล 6.30 ชม.(วัน ??? เวลา 10.00-16.30น.)

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรมจริยธรรม

1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องการพัฒนา

ความซื่อตรง และความรับผิดชอบ ในบริบทของการทำงานออกแบบกราฟิกคือการปฏิบัติด้วยตนเอง
และมีการวางแผนล่วงหน้า เช่นเตรียมข้อมูล มีหัวข้องานไตร่ตรองพิจารณาความคิด

1.2 วิธีการสอน

มีการให้ปฏิบัติงาน โดยกำหนดช่วงเวลา, ในระหว่างนั้นมีการปรึกษา/อภิปราย/วิเคราะห์ วิจัย
นอกชั้นเรียนรายบุคคลโดยผู้สอน ซึ่งนศ.จะเป็นผู้บริหารเวลาเอง

1.3 วิธีการประเมินผล

ในประเด็นนี้ ผู้สอนประเมินจากการพบเพื่อปรึกษาของนศ. ซึ่งทำให้ผู้สอนทราบรายละเอียด
เกี่ยวกับการทำงาน รวมถึงความรับผิดชอบ

2. ความรู้

2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

เป็นความรู้ที่จะเป็นฐานคิดสำหรับงานปฏิบัติ คือทฤษฎีสำคัญๆเช่น ทฤษฎีเกสตัลท์ ฯ
รวมถึงความรู้เชิงเทคนิคปฏิบัติด้วย

2.2 วิธีการสอน

เป็นการบรรยายเนื้อหา พร้อมตัวอย่างศึกษาที่เป็นรูปธรรม(งานออกแบบ) และนศ.ยังต้อง
ปฏิบัติงานออกแบบ ซึ่งเป็นการเรียนรู้โดยการปฏิบัติ

2.3 วิธีการประเมินผล

ประเมินจากผลงานปฏิบัติ

3. ทักษะทางปัญญา

3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

การใช้ และการรู้จักวิเคราะห์ข้อมูลนำไปปรับใช้กับการออกแบบให้เป็นรูปธรรม

3.2 วิธีการสอน

การบรรยายเนื้อหาตามประเด็นที่ตั้งไว้ มีการแสดงตัวอย่าง มีการสาธิต

3.3 วิธีการประเมินผล

ประเมินจากงานปฏิบัติ ที่มีการกำหนดหัวเรื่องให้(subject)

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

การประสานความร่วมมือ การยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น เช่นการใช้หรือเลือกสไตล์ที่ไม่ใช่
ความคิดของตนเองมาใช้ในการทำงานกลุ่ม

4.2 วิธีการสอน

มอบหมายงานที่เป็นการทำงานร่วมกันในรูปของโครงการ

4.3 วิธีการประเมินผล

จากผลงานปฏิบัติ และการสังเกตการณ์และสรุปผล(จากการพบปรึกษางานนอกเวลา ดูข้อ1.2)

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา
การเชื่อมโยงความรู้จากแหล่งต่างๆ และสามารถบูรณาการนำมาใช้เป็นฐานคิดในการปฏิบัติ

5.2 วิธีการสอน

นอกเหนือจากการบรรยาย แสดงตัวอย่าง/สาธิต

วิชานี้มีลักษณะเป็นวิชาปฏิบัติการ นศ.เรียนรู้โดยการปฏิบัติชิ้นงานจริง ดังนั้นทักษะในประเด็นนี้
จึงมีลักษณะเป็นบูรณาการ กล่าวคือ นศ.ใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือ(ฝึกฝน)ในการทำงานต้นแบบ
ใช้สืบค้น ซึ่งรวมถึงการแยกแยะใช้ประโยชน์ และถ่ายทอดสื่อสารผ่านชิ้นงาน

5.3 วิธีการประเมินผล

ประเมินจากผลงานปฏิบัติ

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง การสอน	กิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อที่ใช้	ผู้สอน
1	Art กับ Design Graphic Design กับ Advertising	1	บรรยาย/ power point	วิทยา
2	แนวคิดเรื่อง Elements “Graphic Design Manual : Principles and Practice” ของ Armin Hofmann. “Graphic Design : The new basics” ของ Ellen Lupton	1	บรรยาย/ power point	วิทยา
3	Principles : Scale, Rhythm, Balance, Texture, Layer, Transparency.	1	บรรยาย/ power point งาน # 1	วิทยา
4	กริด-Grid ในฐานะที่เป็น วิธีการ “make the bad difficult and the good easy.” Le Corbusier	1	บรรยาย/ power point	วิทยา
5	นามบัตร, แผ่นปลิว, แผ่นพับ, บุคลิก. หนังสือ, แมกกาซีน การออกแบบสิ่งพิมพ์เดี่ยวหน้าเดียว กัน การออกแบบหลายหน้าต่อเนื่อง	1	บรรยาย/ power point งาน # 2	วิทยา

6	(Visual) Research : การค้นคว้าในฐานะที่เป็นขั้นตอน ในการปฏิบัติออกแบบ	1	บรรยาย/ power point งาน # 3	วิทยา
7	Information Graphic : ตาราง กราฟ แผนผัง ไดอะแกรม เครือข่ายความ - เชื่อมโยง ฯลฯ อินโฟกราฟิกไม่ใช่ข้อมูลที่เป็นกลาง ข้อมูลหรือ factsถูกนำมาออกแบบเป็น formที่มีโทน ทศนะ มุมมอง มีสไตล์ เช่นเดียวกับงานกราฟิกในรูปอื่นเช่น โปสเตอร์	1	บรรยาย/ power point	วิทยา
8	Advertising Design : กราฟิกในงานโฆษณา เข้าใจกระบวนการงานโฆษณาที่เรียกว่า campaign โฆษณา และงานกราฟิกใน กระบวนการของงานโฆษณา	1	บรรยาย/ power point	วิทยา
9	Art Direction 1 : Copy(writing) อักษรพิมพ์ในงาน ออกแบบ(copy ads)	1	บรรยาย/ power point งาน # 4	วิทยา
10	Art Direction 2: Visual(Visualization) การสร้างภาพ(visual ads)	1	บรรยาย/ power point	วิทยา
11	Stylesในงานออกแบบกราฟิก : เข้าใจที่มา และแนวทาง	1	บรรยาย/ power point	วิทยา
12	Stylesในงานออกแบบกราฟิก(ต่อ) : ดีไซน์เนอร์ร่วมสมัย สังเขปประวัติ ที่มาของความคิด แนวทางของงาน	1	บรรยาย / power point	วิทยา
13	Designer's Statement : นักออกแบบกราฟิกเป็นผู้กำหนด เนื้อหา(messages)และนำเสนอใน รูปของงานออกแบบกราฟิก	1	บรรยาย/ power point งาน # 5	วิทยา

14	Time-based media 1 : Time & Motion กราฟิกที่มีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้	1	บรรยาย/ power point งาน # 6	อ.ศุภณัฐ
15	Time-based media 2 : Time & Motion กราฟิกที่ใช้เวลา และมีการแปรเปลี่ยน	3	บรรยาย/ power point	อ.ศุภณัฐ
16	นศ.เสนองานในชั้นเรียน	3	นศ.นำเสนอผลงาน/ power point	---

2. แผนการประเมินการเรียนรู้

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผล	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล (%)
1	การเข้าชั้นเรียน	การเข้าเรียน	ตลอดเทอม	10
2	งานปฏิบัติ # 1	ผลงาน	สัปดาห์ที่ 3	10
3	งานปฏิบัติ # 2	ผลงาน	สัปดาห์ที่ 5	10
4	งานปฏิบัติ # 3	ผลงาน	สัปดาห์ที่ 6	20
5	งานปฏิบัติ # 4	ผลงาน	สัปดาห์ที่ 9	10
6	งานปฏิบัติ # 5	ผลงาน	สัปดาห์ที่ 13	20
7	งานปฏิบัติ # 6	ผลงาน	สัปดาห์ที่ 14	20

การพิจารณาเกณฑ์ผ่านในรายวิชาผู้เรียนจะต้อง

1. มีเวลาเข้าชั้นเรียนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80 ของเวลาเรียนทั้งหมด
หากเวลาเรียนไม่พอตามที่กำหนดจะพิจารณาผลเป็นตกเนื่องจากเวลาเรียนไม่พอนี้ไม่มีสิทธิ์สอบ 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 | จะได้คำระดับคะแนน | C |
| คะแนนร้อยละ 55-59 | จะได้คำระดับคะแนน | D+ |
| คะแนนร้อยละ 50-54 | จะได้คำระดับคะแนน | D |
| คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 50 | จะได้คำระดับคะแนน | F |

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

- Baldwin, Jonathan and Lucienne Roberts. Visual Communication : From theory to practice, Academia : Lausanne, 2006.
- Barry, Pete. The advertising concept book : A complete guide to creative ideas, strategies and Campaigns. London : Themes and Hudson. 2008.
- Eskilson, Stephen J. Graphic Design : A New History, Laurence King Publishing : London, 2007.
- Friedman, Mildred,...(ed.al.) ; interview by Steven Heller. Graphic Design in America : A Visual Language history. New York : Harry N. Abrams, Inc. 1989.
- Gill, Bob. Graphic Design as a Second Language. Australia : Images. 2003.
- Greiman, April. Hybrid Imagery : The Fusion of Technology and Graphic Design. New York : Watson Guptill Publications. 1990.
- Jury, David. What is Typography ? Singapore : Page One. 2006.
- Lupton, Ellen and Jennifer Cole Phillips. Graphic Design : The new basics, Princeton Architectural Press : New York, 2008.
- Lupton, Ellen. Thinking with type : A critical guide for designers, writers, editors, & students, Princeton Architectural Press : New York, 2004.

Newark, Quentin. What is Graphic Design? Rotovision : Switzerland, 2002

Pipes, Alan. Foundation of Art and Design, Laurence King Publishing : London, 2003.

Shaw, Mark. Copywriting : Successful writing for design, advertising and marketing. London : Laurence King. 2009.

Teicher, Veronica F. The interplay of words and images in visual communication.(thesis) Pratt Inst.1993.

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

ประชา สุวิธานนท์ แกะรอยตัวพิมพ์ไทย หนังสือประกอบนิทรรศการ “๑๐ ตัวพิมพ์กับสังคมไทย” กรุงเทพฯ : เอสซี แมทซ์บุ๊ก จำกัด. 2545.

Aitchison, Jim. How Asia Advertises : The most successful campaigns in asia-pacific and the marketing strategies behind them. Singapore : John Wiley & Sons(asia) Pte Ltd. 2002.

Ambrose, Gavin and Paul Harris. The Fundamentals of Typography. Switzerland : AVA Publishing, SA. 2006.

Baines, Phil and Andrew Haslam. Type & Typography. London : Laurance King. 2008.

Spiekermann, Erik and E.M. Ginger. Stop Stealing Sheep and Find Out How Type Works. Mountain View, CA : Adobe Press. 1993.

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 ดูและระเบียบวินัย และทำตนเป็นตัวอย่างที่ดี

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- การสังเกตการณ์สอนของผู้ร่วมทีมการสอน
- ผลงานนักศึกษา