

## รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)

	คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง			
	สาขาวิชา	นิเทศศิลป์	กลุ่มวิชา	นิเทศศิลป์
	หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขานิเทศศิลป์		
	หลักสูตรฉบับ พ.ศ.	2548		
	ปีการศึกษา	2555	ภาคการศึกษา	2
รหัสวิชา	02046027	หน่วยกิต	3(1-4)	
ชื่อรายวิชา	ชื่อภาษาไทย	การออกแบบกราฟฟิกในสภาพแวดล้อม		
	ชื่อภาษาอังกฤษ	Environmental Graphic Design		

### หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสวิชาและชื่อวิชา	02046027	การออกแบบกราฟฟิกในสภาพแวดล้อม			
2. จำนวนหน่วยกิต	3(1-4)				
3. หลักสูตรและประเภทรายวิชา	นิเทศศิลป์ วิชาบังคับ				
4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน	1.อ.ไพบุลย์ ตระกูลใจดี 2.อ.นลินี ทองแท้				
5. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน	ภาคการศึกษาที่ 2 ชั้นปีที่ 3				
6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite)	ไม่มี				
7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites)	ไม่มี				
8. สถานที่เรียน	คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์				
	อาคาร.....อาคารเรียนรวมคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์				
	ห้อง บรรยาย 314				
	วันที่สอน	เสาร์	เวลา	10.00-16.00 น.	
9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด				ตุลาคม 2555	

### หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายรายวิชา
  1. ให้ผู้เรียนเข้าใจขนาด,สัดส่วนของกราฟฟิกในสภาพแวดล้อม
  2. ให้ผู้เรียนเข้าใจและสามารถออกแบบกราฟฟิกในสภาพแวดล้อม และสื่อสารความหมายได้
  3. รู้จักวัสดุ,เทคนิคในการผลิตงานกราฟฟิกในสภาพแวดล้อม



### หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

#### 1. คำอธิบายรายวิชา (ตามที่ระบุไว้ในรายละเอียดหลักสูตร)

รหัสวิชา	ชื่อวิชาภาษาไทย การออกแบบกราฟฟิกในสภาพแวดล้อม	หน่วยกิต
02046027	ชื่อวิชาภาษาอังกฤษ ENVIRONMENTAL DESIGN	3(1-4)
<p>คำอธิบายรายวิชาภาษาไทย</p> <p>เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจสภาพแวดล้อมต่างๆทั้งภายในอาคารภายนอกอาคารในเมืองและชนบท การออกแบบเพื่อตอบสนองวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกันของงาน เช่น เพื่ออำนวยความสะดวก ความปลอดภัย ให้กับประชาชน ตลอดจนการเสริมสร้างความเป็นเอกภาพและสุนทรียภาพ ให้กับสิ่งแวดล้อม ทั้งในงานออกแบบที่จัดขึ้นเฉพาะกิจและลักษณะถาวร เข้าใจการกำหนดขอบเขตของงาน การวางแผนของงาน การหาและสรุปข้อมูลเพื่อใช้ในการออกแบบ</p> <p>คำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ</p> <p>The understanding of indoor and outdoor environments in both urban and rural setting; design for different purposes such as for convenience, for public security; unity and aesthetic enhancement of the environment both in temporary and permanent design work; the understanding of scope, planning, collecting and summarizing data for design.</p>		

#### 2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติงานภาคสนาม/การฝึกงาน	ศึกษาด้วยตนเอง
บรรยาย 15 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	สอนเสริมตามความต้องการของนักศึกษาเฉพาะราย	ฝึกปฏิบัติงานภายในห้องเรียน 60 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	การศึกษาด้วยตนเอง 4 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

#### 3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

- อาจารย์ประจำรายวิชา ประกาศเวลาให้คำปรึกษาภายในชั่วโมงเรียน
- อาจารย์ประจำรายวิชา จัดเวลาให้คำปรึกษา เป็นรายบุคคล หรือรายกลุ่มตามความต้องการ 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) ผู้สอนสร้างข้อตกลงการทำงานในสัปดาห์แรกของการเรียน และสอดแทรกลงในเนื้อหาบรรยาย

#### 1.3 วิธีการประเมินผล

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

### 2. ความรู้

#### 2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

นักศึกษาต้องรู้และเข้าใจในกระบวนการออกแบบบรรจุภัณฑ์ดังต่อไปนี้

1. หลักการจัดวางและออกแบบกราฟฟิกในสภาพแวดล้อม
2. การออกแบบกราฟฟิกในสภาพแวดล้อมให้เหมาะสม
3. กับพื้นที่ในเรื่องขนาด มุมมอง สัดส่วน
4. วัสดุ,เทคนิค ในการผลิต กราฟฟิกในสภาพแวดล้อม

#### 2.2 วิธีการสอน

1. ใช้การบรรยายพร้อมยกตัวอย่างในสื่อการสอน
2. ให้นักศึกษาทำรายงานโดยรวบรวมบรรจุภัณฑ์ตามที่กำหนด
3. ให้นักศึกษาพร้อมทดสอบคุณสมบัติของบรรจุภัณฑ์นั้นๆ

#### 2.3 วิธีการประเมินผล

1. จากการส่งผลงานในขั้นตอนต่างๆ แบบร่างจนถึงผลงานที่สำเร็จ
2. การส่งงานที่มอบหมายครบ, ตรงต่อเวลา, คุณภาพของผลงาน

### 3. ทักษะทางปัญญา

#### 3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

1. การวิเคราะห์ข้อมูล และการประยุกต์ข้อมูลเพื่อนำมาออกแบบโดยมีแนวคิด Concept ได้ตามที่ต้องการได้

#### 3.2 วิธีการสอน

1. ยกตัวอย่างของผลงานพร้อมอธิบายกระบวนการคิดของตัวอย่างนี้
2. ให้โจทย์ในการออกแบบให้นักศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลพร้อมนำเสนอแนวคิดในการออกแบบคู่กับผลงานออกแบบ

#### 1.3 วิธีการประเมินผล

1. จากการนำเสนอแนวคิด (Present) ในแต่ละ Project

### 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) ผู้สอนสังเกตการวิจารณ์ โตตอบของนักศึกษา

#### 5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

##### 5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- 1) การคำนวณขนาดและสัดส่วน ขนาดของป้าย และกราฟฟิกในสภาพแวดล้อมได้
- 2) การใช้คอมพิวเตอร์ในการค้นคว้าข้อมูล
- 3) การคำนวณมาตราส่วน เช่น การย่อขยายภาพ การแปลงภาพ 2 มิติ เป็นรูปทรง 3 มิติ

##### 5.2 วิธีการสอน

- 1) ผู้สอนบรรยายวิธีการคำนวณขนาด สัดส่วนการสร้างผลงาน
- 2) ผู้สอนแนะนำการใช้คอมพิวเตอร์ในการค้นคว้าข้อมูล

##### 5.3 วิธีการประเมินผล

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

#### **หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล**

##### 1. แผนการสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง การสอน	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน และสื่อที่ใช้	ผู้สอน
1	INTRODUCTION/ความหมาย/ตัวอย่าง	5	projector	อ.ไพฑูริย์ อ.นลินี
2	Function (Promotion, Identity, wayfinding, information, Experience)	5	Sketch 1 projector	อ.นลินี
3	Site & Dimensionality	5	Sketch 2 projector	อ.นลินี
4	Color	5	Present ผลงาน projector	อ.นลินี
5	Material	5	Sketch 1 projector	อ.นลินี
6	Shop drawing & Spec	5	Sketch 2 projector	อ.นลินี
7	ป้ายเพื่ออำนวยความสะดวกและความปลอดภัย	5	Present ผลงาน projector	อ.นลินี
8	Case Study	5	ตรวจผลงานพร้อม วิจารณ์งาน projector	อ.ไพฑูริย์
9	Perspective (view, Distance, Movement)	5	Sketch 1 projector	อ.ไพฑูริย์
10	Application (Print, Fabrication, Light, Technology)	5	Sketch 2 projector	อ.ไพฑูริย์
11	Large Scale Graphic Design	5	Present ผลงาน projector	อ.ไพฑูริย์



12	กราฟฟิกสำหรับงานเฉพาะกิจ	5	Sketch 1 projector	อ.ไพบุลย์
13	กราฟฟิกสำหรับท้องถิ่น	5	Sketch 2 projector	อ.ไพบุลย์
14	การส่งเสริมเอกภาพและสุนทรียภาพกับสิ่งแวดล้อม	5	Presentผลงาน 50% แรกprojector	อ.ไพบุลย์
15	การนำเสนองานออกแบบ(เทคนิค,รูปแบบ)	5	Presentผลงาน 50% หลังprojector	อ.ไพบุลย์

## 2. แผนการประเมินการเรียนรู้

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผล	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล (%)
เข้าเรียน	การเข้าเรียนร้อยละ 80 ตลอดภาคการศึกษา	การเข้าเรียนไม่ต่ำกว่า 15 ครั้ง	ทุกครั้งที่มีการเรียน	10
Project 1	Assignment รายงาน	ผลงาน	สัปดาห์ที่ 1	10
Project 2	Assignment Project 1 (way finding) -การออกแบบป้ายบอกทาง	ผลงาน	สัปดาห์ที่ 2	20
Project 3	Assignment Project 2 (Identity) -การออกแบบกราฟฟิกขององค์กร	ผลงาน	สัปดาห์ที่ 5	20
Project 4	Assignment Project 3 (Promotion) -การออกแบบกราฟฟิกขององค์กร	ผลงาน	สัปดาห์ที่ 9	20
Project 5	Assignment project 4 (Information) -การออกแบบป้ายข้อมูล	ผลงาน	สัปดาห์ที่ 12	20

### การพิจารณาเกณฑ์ผ่านในรายวิชาผู้เรียนจะต้อง

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

คะแนนร้อยละ	80 ขึ้นไป	จะได้ค่าระดับคะแนน	A
คะแนนร้อยละ	75-79	จะได้ค่าระดับคะแนน	B+
คะแนนร้อยละ	70-74	จะได้ค่าระดับคะแนน	B



คะแนนร้อยละ	65-69	จะได้ค่าระดับคะแนน	C+
คะแนนร้อยละ	60-64	จะได้ค่าระดับคะแนน	C
คะแนนร้อยละ	55-59	จะได้ค่าระดับคะแนน	D+
คะแนนร้อยละ	50-54	จะได้ค่าระดับคะแนน	D
คะแนนต่ำกว่าร้อยละ	50	จะได้ค่าระดับคะแนน	F

## **หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน**

1. ตำราและเอกสารหลัก

NB studio ; Outsize ;Singapore

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

Paco Asensio ;Unique window Display Handbook2009 ; page one public

ผศ. สุมิตรา ศรีวิบูลย์ ;Corporate Identity 2546 ;เลิฟแอนด์ลิฟเพลส

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

<http://www.segd.org/>

## **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 คุณและเป็ยวินัย และทำตนเป็นตัวอย่างที่ดี

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- การสังเกตการณ์สอนของผู้สอน
- ผลงานนักศึกษา