

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
คณะ/วิทยาเขต/วิทยาลัย	สถาปัตยกรรมศาสตร์
สาขาวิชา	การออกแบบสันทะสามมิติ

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

02366022 ชื่อรายวิชา (ภาษาไทย) การออกแบบกราฟิก 1
(ภาษาอังกฤษ) GRAPHIC DESIGN 1

2. จำนวนหน่วยกิต

3 หน่วยกิต (1-4-4)

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสันทะสามมิติ กลุ่มวิชาชีพ วิชาบังคับ

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา/ อาจารย์ผู้สอน

1. อาจารย์ นิรรรณ รัตนวิจารณ์

5. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 1 ชั้นปีที่ 2

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite)

ไม่มี

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites)

ไม่มี

8. สถานที่เรียน

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กรุงเทพฯ

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

วันที่ 27 มีนาคม พ.ศ. 2555

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

- 1.1 เพื่อให้นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจ หลักการออกแบบกราฟิกขั้นพื้นฐาน
- 1.2 เพื่อฝึกทักษะการปฏิบัติงานการออกแบบกราฟิกอย่างมีประสิทธิภาพและสร้างสรรค์ โดยอาศัยหลักการต่างๆ ของการออกแบบสื่อสารทางการมอง (Visual Communication)
- 1.3 เพื่อให้นักศึกษาสามารถสร้างแนวความคิดทางการออกแบบ และถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานการออกแบบกราฟิก ให้สวยงามมีเอกลักษณ์โดดเด่นไม่ซ้ำแบบใคร
- 1.4 เพื่อให้นักศึกษาสามารถนำความรู้ที่ได้รับจากเนื้อหาวิชา และทักษะที่ได้รับจากการฝึกฝนและการทำงานปฏิบัติในรายวิชา มาเป็นพื้นฐานในการศึกษาเพื่อการออกแบบขั้นสูง และรายวิชาอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องได้

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

องค์ความรู้ด้านการออกแบบกราฟิกมีความสำคัญต่อการศึกษาด้านการออกแบบสนเทศสามมิติอย่างยิ่ง ผู้เรียนจำเป็นต้องเข้าใจความสัมพันธ์ขององค์ประกอบขั้นพื้นฐานของการออกแบบกราฟิก อาทิ ตัวอักษร ภาพ รูป สัญลักษณ์ การแปลความหมายตามบริบทที่แตกต่าง เป็นต้น โดยอาศัยความรู้ที่ได้ศึกษาในวิชาการออกแบบ 2 มิติ เป็นฐานความเข้าใจ ปัจจัยในการพัฒนาเนื้อหาวิชานี้พิจารณาจากพลวัตทางสังคม ค่านิยม การถ่ายทอดทางวัฒนธรรม รูปแบบและเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไป อันส่งอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ของผู้ออกแบบและการรับรู้ผลงานของผู้ชม อ้างอิงได้จากประวัติศาสตร์การออกแบบกราฟิกของโลกและวิถีความเป็นไปของการออกแบบสื่อสารในปัจจุบัน

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาหลักการและทฤษฎีทางภาษาภาพ ขบวนการคิดและค้นหาแนวความคิด เน้นฝึกทักษะในการออกแบบ และจัดการตัวอักษร ลักษณะโครงสร้างและรูปแบบของตัวอักษร ประเภทของตัวอักษร ค่านิยม การอ่านออกได้ง่าย การเลือกใช้และการกำหนดตัวอักษร การฝึกหัดจัดวางองค์ประกอบในรูปแบบของสื่อที่ต่างกัน เน้นความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบและการจัดวางตัวอักษรกับการสื่อความหมาย การจัดความสัมพันธ์ของตัวอักษรกับองค์ประกอบทางการออกแบบอื่นๆ ในสื่อและสภาพแวดล้อมที่หลากหลาย เพื่อนำไปใช้ในงานออกแบบสนเทศสามมิติแขนงต่างๆ

The study of visual communication principles including conceptual thinking, idea generation, related to graphic design practices, basic components of visual communication, focusing in typographic design such as the anatomy of typographic forms, families of type,

typographic terminology, type arrangements and legibility, including a practice in typographic composition with exploration in forms and meaning, the use of typographic variables and typographic hierarchy, by focusing on visual syntax and narrative of typographic and other design elements in different contexts

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	ปฏิบัติ	ศึกษด้วยตนเอง	สอนเสริม
บรรยาย 15 ชั่วโมง ต่อภาคการศึกษา	ปฏิบัติ 60 ชั่วโมง ต่อภาคการศึกษา	การศึกษด้วยตนเอง 60 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	สอนเสริมตามความต้องการ ของนักศึกษาเฉพาะราย

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

อาจารย์จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล หรือ รายกลุ่มตามความต้องการ 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์
(เฉพาะรายที่ต้องการ)

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- 1.1.1 การสร้างควมมีระเบียบวินัย ตรงต่อเวลาทั้งการเข้าเรียนและการส่งงานที่ได้รับมอบหมายตามระยะเวลาที่กำหนด
- 1.1.2 การปฏิบัติงานนอกแบบด้วยความซื่อสัตย์ ไม่ลอกเลียนแบบผลงานหรือความคิดของผู้อื่น
- 1.1.3 การมีความรับผิดชอบทั้งต่อตนเองและสังคม เช่น ไม่สร้างผลงานที่มีเนื้อหารุนแรง ลามกอนาจาร ส่อเสียดหรือหมิ่นประมาทผู้อื่น เป็นต้น
- 1.1.4 การเป็นผู้มีความอดุสาหะ มานะ อดทน ต่อความยากลำบากในการปฏิบัติงานสู่สัมฤทธิ์ผล
- 1.1.5 การเป็นผู้ใฝ่รู้ ใฝ่ใจในสิ่งที่ศึกษา ค้นคว้าความรู้เพิ่มเติมที่เป็นประโยชน์ด้วยตนเอง

1.2 วิธีการสอน

- 1.2.1 การกำหนดข้อปฏิบัติ หลักเกณฑ์ในการเข้าเรียนและการส่งงาน เช่น กำหนดเวลาในการเข้าเรียนและการส่งงานอย่างเคร่งครัดชัดเจน แต่งกายอย่างสุภาพเหมาะสมตามกาลเทศะ เป็นต้น
- 1.2.2 การปลูกฝังความเป็นผู้มีคุณธรรม ซื่อสัตย์ต่อวิชาชีพ ภาควิชาภูมิใจในผลงานของตนและละอายต่อการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น ซึ่งถือว่าผิดจรรยาบรรณวิชาชีพอย่างร้ายแรง โดยสอดแทรกไปพร้อมกับการสอนและการปฏิบัติในเนื้อหาวิชา

- 1.2.3 การกำหนดให้ผู้เรียนเตรียมความพร้อมก่อนเข้าชั้นเรียน ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ และอุปกรณ์ที่ต้องใช้ปฏิบัติงาน รวมถึงระบบการจัดเก็บผลงานเข้าแฟ้มสะสมงาน (Portfolios) อีกด้วย
- 1.2.4 การให้คำแนะนำหรือกำหนดหัวข้อในการปฏิบัติงานอย่างรัดกุม เพื่อหลีกเลี่ยงความเสี่ยงต่อการสร้างผลงานที่ผิดหลักจรรยาบรรณและศีลธรรมอันดี
- 1.2.5 การให้โอกาสแก่ผู้เรียนในการแก้ไขปรับปรุงคุณภาพของผลงาน ให้ได้ตามมาตรฐานของวิชา
- 1.2.6 การให้คำแนะนำและแหล่งข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการค้นคว้าเพิ่มเติมของผู้เรียน

1.3 วิธีการประเมินผล

- 1.3.1 ความมีวินัยตรงต่อเวลาในการเข้าเรียน ส่งงานที่ได้รับมอบหมายตามขอบเขตและเวลาที่กำหนด ปฏิบัติตามหลักเกณฑ์การเข้าเรียนที่กำหนดได้อย่างสม่ำเสมอ
- 1.3.2 สังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานและผลงานโดยรวมของผู้เรียน ว่าไม่ซ้ำหรือคล้ายคลึงกับผลงานของผู้อื่น และมีได้นำผลงานที่ไม่ใช่ของตนเองมาส่ง รวมทั้งสร้างสรรค์ผลงานที่มีเนื้อหาจริงใจผู้ชมงานได้
- 1.3.3 สังเกตพฤติกรรมผู้เรียนว่ามีความพร้อม และกระตือรือร้นต่อการเรียน ฝึกฝนที่จะศึกษาเพิ่มพูนความรู้ที่ได้เรียนด้วยตนเองนอกเหนือจากการเรียนในห้องเรียน ใส่ใจต่อคุณภาพผลงานและรู้คุณค่าของการเรียน

2. ความรู้

2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

- 2.1.1 ความรู้ด้านประวัติศาสตร์การออกแบบกราฟิกและตัวอักษร
- 2.1.2 ความรู้ด้านหลักการทฤษฎีการออกแบบสื่อสารทางการมอง (Visual Communication Design Principle)
- 2.1.3 ความรู้ด้านหลักการออกแบบตัวอักษร (Typography Design) เบื้องต้น และการนำไปใช้งาน
- 2.1.4 ความรู้ด้านการใช้ภาพและภาษาภาพ (Visual Language) เบื้องต้น
- 2.1.5 ความรู้ด้านการจัดวางตัวอักษรบนรูปแบบ (Format) ของสื่อกราฟิกชนิดต่างๆ ทั้ง 2 และ 3 มิติ เน้นการสื่อความหมายและการสร้างความสวยงามมีศิลปะแก่ผลงาน

2.2 วิธีการสอน

- 2.2.1 การสอนโดยวิธีการบรรยายประกอบการฉายสไลด์ภาพตัวอย่างผลงาน พร้อมกับการฝึกปฏิบัติการออกแบบในห้องปฏิบัติการ ตามหัวข้อและเนื้อหาของแผนการสอนรายสัปดาห์
- 2.2.2 การวิจารณ์ผลงานของผู้เรียนเป็นรายบุคคล หรือ รายกลุ่ม เพื่อสร้างความเข้าใจและกระตุ้นให้ผู้เรียนพัฒนาผลงานของตนอย่างสม่ำเสมอ

- 2.2.3 การเปิดโอกาสให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นในหัวข้อและเนื้อหาการเรียนรู้ รวมถึงวิพากษ์วิจารณ์ผลงานการออกแบบทั้งของตนเองและผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์
- 2.2.4 การส่งเสริมให้ผู้เรียนค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม การฝึกปฏิบัติการออกแบบนอกเวลาเรียน รวมทั้งการทดลองทางการออกแบบค้นหารูปแบบและเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆ เพื่อเป็นการทบทวนและต่อยอดความรู้ที่ได้รับจากวิชานี้

2.3 วิธีการประเมินผล

- 2.3.1 วัดผลจากคุณภาพของผลงานการออกแบบ โดยเน้นการประมวลความรู้ภาคทฤษฎีสู่การออกแบบที่มีความคิดสร้างสรรค์ในผลงาน การบรรลุตามวัตถุประสงค์ ถูกต้องตามขอบเขตของหัวข้อการทำงานที่กำหนด
- 2.3.2 วัดผลจากการทำรายงานประมวลความรู้ภาคทฤษฎีปลายภาคการศึกษา

3. ทักษะทางปัญญา

3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- 3.1.1 ทักษะการวิเคราะห์หลักการทฤษฎีทางการออกแบบกราฟิกเบื้องต้น สู่การออกแบบผลงานตามหัวข้อที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้องเหมาะสมและสร้างสรรค์
- 3.1.2 ทักษะการสร้างแนวความคิด กำหนดกระบวนการวิธีการทำงาน วางแผน และแก้ปัญหาการออกแบบ ให้สามารถบรรลุตามเป้าหมายของหัวข้อการทำงานได้
- 3.1.3 ทักษะการบูรณาการความรู้ที่ได้รับเข้ากับการออกแบบอื่นๆ ที่อยู่ภายใต้ขอบเขตของการออกแบบกราฟิกเพื่องานสนเทศสามมิติอย่างสร้างสรรค์
- 3.1.4 ทักษะการวิเคราะห์และประเมินคุณภาพ ทั้งในด้านความคิดสร้างสรรค์ อัตลักษณ์ของผลงาน และเทคนิควิธีการที่ใช้ในการผลิตผลงานการออกแบบทั้งของตนเองและผู้อื่น

3.2 วิธีการสอน

- 3.2.1 การสอนโดยวิธีการบรรยายประกอบการฉายสไลด์ภาพตัวอย่างผลงาน พร้อมกับการฝึกปฏิบัติการออกแบบในห้องปฏิบัติการ ตามหัวข้อและเนื้อหาของแผนการสอนรายสัปดาห์
- 3.2.2 การให้แบบฝึกหัด เพื่อให้ผู้เรียนฝึกฝนการสร้างแนวความคิดก่อนปฏิบัติการออกแบบ มีกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์รองรับอย่างเป็นเหตุเป็นผล
- 3.2.3 การให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการสร้างสรรค์งานออกแบบผ่านกระบวนการทดลองลักษณะต่างๆ
- 3.2.4 การพูดคุยเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เสนอแนะแนวทางการปฏิบัติงานที่เหมาะสมกับหัวข้อที่มอบหมายให้แก่ผู้เรียน

3.3 วิธีการประเมินผล

- 3.3.1 วัดผลจากคุณภาพของผลงานการออกแบบ โดยเน้นการประมวลความรู้ภาคทฤษฎีสู่การออกแบบที่มีความคิดสร้างสรรค์ในผลงาน การบรรลุตามวัตถุประสงค์ ถูกต้องตามขอบเขตของหัวข้อการทำงานที่กำหนด
- 3.3.2 วัดผลจากการความสอดคล้องกันของแนวความคิดและรูปแบบของผลงาน โดยผู้เรียนสามารถแสดงกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานตามหัวข้อที่มอบหมายอย่างเป็นเหตุเป็นผล

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- 4.1.1 ทักษะทางการถ่ายทอดแนวความคิดและผลงานออกแบบสร้างสรรค์ผ่านสื่อนำเสนอประเภทต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 4.1.2 ทักษะการฝึกตนให้เป็นผู้มีทัศนคติที่ดีกล้าแสดงออกทางความคิดในทางสร้างสรรค์ เคารพต่อความเห็น และมีใจเปิดกว้างพร้อมรับฟังคำวิจารณ์ของผู้อื่น แล้วนำมาปรับปรุงการเรียนของตน

4.2 วิธีการสอน

- 4.2.1 การแนะแนวทางของรูปแบบและขอบเขตโดยรวมของการนำเสนอผลงานการออกแบบ เน้นการแสดงแนวความคิดทางการออกแบบ แรงบันดาลใจหรือแรงผลักดันที่มีผลต่อการกำหนดแนวคิดทางการออกแบบ กระบวนการที่ใช้ในการออกแบบ รวมถึงผลงานที่สำเร็จแล้ว ให้เหมาะสมกับหัวข้อการทำงานแต่ละครั้ง และมีอัตลักษณ์เฉพาะของผู้ออกแบบแฝงอยู่
- 4.2.2 การให้คำแนะนำแก่ผู้เรียนเกี่ยวกับขั้นตอนและวิธีการในการสร้างสรรค์สื่อนำเสนอผลงาน ให้เหมาะสมและเกิดประสิทธิภาพสูงสุดในการส่งเสริมผลงานออกแบบ
- 4.2.3 การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงออกทางความเห็นของตนที่มีต่อแนวความคิดและผลงานการออกแบบ ทั้งของตนเองและเพื่อนร่วมชั้นเรียน

4.3 วิธีการประเมินผล

- 4.3.1 การเรียบเรียงและความสมบูรณ์ของเนื้อหาในการนำเสนอผลงานที่ได้รับมอบหมาย
- 4.3.2 การเลือกรูปแบบของสื่อและวิธีการนำเสนอให้เหมาะสมกับเนื้อหาผลงานของผู้เรียน เอื้อต่อการทำความเข้าใจและรับรู้สาระต่างๆ ของผู้ชมผลงาน
- 4.3.3 การสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการแสดงออกทางความเห็นอย่างสร้างสรรค์ ให้เกิดประโยชน์ในการพัฒนาผลงานการออกแบบ ทั้งของตนเองและเพื่อนร่วมชั้นเรียน

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- 5.1.1 ทักษะการสื่อสารเกี่ยวกับผลงานการออกแบบ ทั้งด้วยการพูดและการเขียนอย่างมีประสิทธิภาพ
- 5.2 วิธีการสอน
 - 5.2.1 การจัดให้มีการนำเสนอผลงานการออกแบบของผู้เรียนหน้าชั้นเรียน ด้วยการอธิบายประกอบ สื่อนำเสนอและรายงานผลการออกแบบ
 - 5.2.2 การมอบหมายงานรายงานผลการออกแบบของทุกหัวข้อที่ได้รับมอบหมายให้ทำในวิชา
- 5.3 วิธีการประเมินผล
 - 5.3.1 ประเมินจากคุณภาพการนำเสนอผลงานด้วยการพูดอธิบายหน้าชั้นเรียน การตอบคำถามต่อข้อซักถามของผู้ฟังอย่างมีประสิทธิภาพ
 - 5.3.2 ประเมินจากคุณภาพความสมบูรณ์ของเนื้อหาตามหัวข้อรายงานผลการออกแบบที่กำหนดให้

6. ทักษะพิสัยทางศิลปะและการออกแบบ

- 6.1 ทักษะพิสัยทางศิลปะและการออกแบบที่ต้องพัฒนา
 - 6.1.1 ทักษะในการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบตัวอักษรและการจัดวางตัวอักษร ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ประยุกต์เพื่อการออกแบบกราฟิก
 - 6.1.2 ทักษะการสร้างสรรค์ภาพด้วยเทคนิควิธีการต่างๆ อาทิ การวาดภาพ การถ่ายภาพ การตกแต่งภาพด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิก ให้เหมาะสมกับแนวความคิดทางการออกแบบตามหัวข้อการออกแบบที่มอบหมายอย่างประณีตสวยงาม
 - 6.1.3 ทักษะการผลิตชิ้นงานการออกแบบให้ได้คุณภาพเทียบเท่าผลงานต้นแบบ โดยคำนึงถึงความถูกต้องของ สี ชนิดและพื้นผิวของวัสดุ ขนาด สัดส่วน เทคนิคการพิมพ์ที่เหมาะสม เป็นต้น
- 6.2 วิธีการสอน
 - 6.2.1 การมอบหมายงานที่สนับสนุนให้เกิดการฝึกทักษะทางคอมพิวเตอร์กราฟิก โดยเน้นหนักเรื่องคุณภาพของผลงานและความประณีต สะอาด สวยงาม
 - 6.2.2 การมอบหมายงานที่กระตุ้นให้เกิดการออกแบบ โดยใช้ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการผสมผสานเทคนิคที่หลากหลายเข้าด้วยกันอย่างสวยงามลงตัว
 - 6.2.3 การให้คำแนะนำแก่ผู้เรียนในด้านการผลิตชิ้นงานการออกแบบให้ได้คุณภาพเทียบเท่าผลงานต้นแบบ
- 6.3 วิธีการประเมินผล
 - 6.3.1 ประเมินจากคุณภาพการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบด้วยการวาดภาพ ระบายสี คอมพิวเตอร์กราฟิก หรือเทคนิควิธีการอื่นๆ ที่กำหนดให้อย่างสวยงาม

6.3.2 ประเมินจากความเอาใจใส่ในความประณีต การรักษาความสะอาด ความเรียบร้อยของผลงาน

6.3.3 ประเมินจากการสร้างสรรค์ผลงานถูกต้องตามข้อกำหนดต่างๆ ของแต่ละหัวข้อที่ได้รับมอบหมายอย่างเคร่งครัด

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง			กิจกรรมการสอน/ สื่อการสอน	อาจารย์ ผู้สอน
		บรรยาย	ปฏิบัติ	ศึกษาด้วย ตนเอง		
1	แนะนำรายวิชา - ชี้แจงวัตถุประสงค์รายวิชา หัวข้อ บรรยาย การวัดผลและการประเมินผล - แนะนำหนังสืออ่านเพิ่มเติม - ข้อปฏิบัติในการเข้าชั้นเรียน และการส่งงาน ความหมาย ความสำคัญองค์ประกอบ หลักการและกระบวนการออกแบบกราฟิก	1	4	4	- บรรยายเนื้อหาวิชา - คู่มือประกอบคำบรรยาย	อ.นิรวรรณ
2	ประวัติศาสตร์การออกแบบกราฟิก : การออกแบบตัวอักษร ๑ - History of typography - Origin of the alphabet - Laying the groundwork - Basic type measurement - 5 families of type	1	4	4	- บรรยายเนื้อหาวิชา - คู่มือประกอบคำบรรยาย - มอบหมายโครงงานออกแบบ ที่ 1 : Rules of Typography - มอบหมายรายงาน “การออกแบบกราฟิก...อดีต ปัจจุบัน อนาคต”	อ.นิรวรรณ
3	: การออกแบบตัวอักษร ๒ - Designing with Display Type	1	4	4	- วิเคราะห์ผลงาน โครงงานออกแบบที่ 1 - บรรยายเนื้อหาวิชา - คู่มือประกอบคำบรรยาย - มอบหมายโครงงานออกแบบ ที่ 2 : Designing with Display Type	อ.นิรวรรณ
4	: การออกแบบตัวอักษร ๓ - Designing with Text Type	1	4	4	- วิเคราะห์ผลงาน โครงงานออกแบบที่ 2 - บรรยายเนื้อหาวิชา - คู่มือประกอบคำบรรยาย - มอบหมายโครงงานออกแบบ	อ.นิรวรรณ

					ที่ 3 : Designing with Text Type	
5 - 6	: การออกแบบตัวอักษร ๔ - Typographic variable usages	2	8	8	- วิจัยรณผลลงาน โครงงานออกแบบที่ 3 - บรรยายเนือหารายวิชา - ดุสไลด์ประกอบคำบรรยาย - มอขหมายโครงงานออกแบบ ที่ 4 : Typographic variable	อ.นัรวรรณ
7 - 8	: การออกแบบตัวอักษร ๕ - Lettering Design - Experimental Lettering Design	2	8	8	- วิจัยรณผลลงาน โครงงานออกแบบที่ 4 - บรรยายเนือหารายวิชา - ดุสไลด์ประกอบคำบรรยาย - มอขหมายโครงงานออกแบบ ที่ 5 : Experimental Lettering Design	อ.นัรวรรณ
9	นำเสนอผลลงาน Experimental Lettering Design	1	4	4	- วิจัยรณผลลงาน โครงงานออกแบบที่ 5	อ.นัรวรรณ
10	: Type & Image - Visual Language - Sign → Object/Idea → Interpretation - 3 Classes of Sign - Word recognition	1	4	4	- บรรยายเนือหารายวิชา - ดุสไลด์ประกอบคำบรรยาย - มอขหมายโครงงานออกแบบ ที่ 6 : Word & Meaning	อ.นัรวรรณ
11	: Basic Grid & Layout Design - Conventional Layout - Unconventional Layout	1	4	4	- วิจัยรณผลลงาน โครงงานออกแบบที่ 6 - บรรยายเนือหารายวิชา - ดุสไลด์ประกอบคำบรรยาย - มอขหมายโครงงานออกแบบ ที่ 7 : Poster Design	อ.นัรวรรณ
12	: Format Design 1 - Typography design for Two-dimensional format	1	4	4	- วิจัยรณผลลงาน โครงงานออกแบบที่ 7 - บรรยายเนือหารายวิชา - ดุสไลด์ประกอบคำบรรยาย - มอขหมายโครงงานออกแบบ ที่ 8 : Brochure Design	อ.นัรวรรณ
13 - 14	: Format Design 2 - Typography design for	3	8	12	- วิจัยรณผลลงาน โครงงานออกแบบที่ 8	อ.นัรวรรณ

	Three-dimensional format				- บรรยายเนื้อหารายวิชา - ดุสไลด์ประกอบคำบรรยาย - มอบหมายโครงงานออกแบบ ที่ 9 : Experimental Format & Layout Design	
15	นำเสนอและจัดแสดงผลงาน Experimental Format & Layout Design พร้อมส่ง Portfolio รวมผลงานทุก โครงงานที่มอบหมาย	0	4	0	- บรรยายสรุปภาพรวมการเรียนรู้ การสอนในวิชา - ส่งรายงาน	อ.นิรวรรณ
	รวมทั้งหมด	15	60	60		

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรม	ผลการเรียนรู้ด้าน	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ ประเมิน	สัดส่วนของการ ประเมิน (%)
1	คุณธรรม จริยธรรม ข้อ 1.1.1, 1.1.2, 1.1.3, 1.1.4 และ 1.1.5	ประเมินตามเกณฑ์ที่กำหนดในข้อ 1.3.1, 1.3.2 และ 1.3.3	ทุกสัปดาห์ที่มี การเรียนการสอน	10
2	ความรู้ ข้อ 2.1.1, 2.1.2, 2.1.3, 2.1.4 และ 2.1.5	ประเมินตามเกณฑ์ที่กำหนดในข้อ 2.3.1 และ 2.3.2	สัปดาห์ที่ 3, 4, 5, 7, 9, 11, 12, 13 และ 15	30
3	ทักษะทางปัญญา ข้อ 3.1.1, 3.1.2, 3.1.3 และ 3.1.4	ประเมินตามเกณฑ์ที่กำหนดในข้อ 3.3.1 และ 3.3.2	สัปดาห์ที่ 3, 4, 5, 7, 9, 11, 12, 13 และ 15	30
4	ทักษะความสัมพันธ์ระหว่าง บุคคลและความรับผิดชอบ ข้อ 4.1.1 และ 4.1.2	ประเมินตามเกณฑ์ที่กำหนดในข้อ 4.3.1, 4.3.2 และ 4.3.3	สัปดาห์ที่ 3, 4, 5, 7, 9, 11, 12, 13 และ 15	5
5	ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศ ข้อ 5.1.1	ประเมินตามเกณฑ์ที่กำหนดในข้อ 5.3.1 และ 5.3.2	สัปดาห์ที่ 9 และ 15	5
6	ทักษะพิสัยทางศิลปะ และการออกแบบ ข้อ 6.1.1, 6.1.2 และ 6.1.3	ประเมินตามเกณฑ์ที่กำหนดในข้อ 6.3.1, 6.3.2 และ 6.3.3	สัปดาห์ที่ 3, 4, 5, 7, 9, 11, 12, 13 และ 15	20

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

ไม่มี

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

1. Philip B. Meggs, *A History of Graphic Design*
2. Quentin Newark, *What is Graphic Design?* (Essential Design Handbooks)
3. Ellen Lupton Ellen Lupton And Phillips Jennifer Cole Basics, *Graphic Design: The New Basics*
4. Kenneth J. Hiebert, *Graphic Design Sources*
5. Rob Carter, Ben Day, and Philip B. Meggs, *Typographic Design: Form and Communication*
6. Allen Hurlburt, *The Grid: A Modular System for the Design and Production of Newspapers, Magazines, and Books*
7. Gavin Ambrose and Paul Harris, *Design Layout*
8. Philip B. Meggs, *Type and Image: The Language of Graphic Design*

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

ไม่มี

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

จะทำการประเมินโดยการแบบสอบถามที่ผู้สอนจัดทำขึ้นเพื่อเป็นการประเมินย้อนกลับให้กับผู้สอนในเรื่องประสิทธิผลของรายวิชา

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

จะประเมินการสอนโดยระบบการประเมินการสอนที่สถาบันฯจัดทำขึ้น

3. การปรับปรุงการสอน

ผู้สอนจะดำเนินการปรับปรุงการสอนโดยสังเกตจากพฤติกรรมของผู้เรียนว่ามีลักษณะเบี่ยงไปจากที่ผู้สอนคาดหวังหรือไม่ และจะปรับกลยุทธ์ในการสอนตามสถานการณ์ที่เหมาะสม

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

ทวนสอบจากคะแนนข้อสอบ และงานที่มอบหมาย

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

ผู้สอนจะนำข้อมูลจากแบบสอบถามเรื่องประสิทธิผลการสอน และการประเมินการสอนมาทบทวนและพัฒนาการสอนในภาคการศึกษาต่อไป
