

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
คณะ/วิทยาเขต/วิทยาลัย	สถาปัตยกรรมศาสตร์
สาขาวิชา	การออกแบบ

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

02286222	การออกแบบกราฟฟิก 2
	GRAPHIC DESIGN 2

2. จำนวนหน่วยกิต

หน่วยกิต	3 (1-4-4)
----------	-----------

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

หลักสูตรที่ใช้

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศิลป์

ประเภทของรายวิชา

<input type="checkbox"/> วิชาศึกษาทั่วไป <input checked="" type="checkbox"/> วิชาบังคับเรียน <input type="checkbox"/> วิชาเลือกเสรี	<input type="checkbox"/> วิชาพื้นฐานวิชาชีพ <input type="checkbox"/> วิชาเลือก <input type="checkbox"/> วิชาอื่นๆ (ระบุ).....
---	---

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ณัฐกร งามหัสสกุล / อาจารย์มนวดี ศิริเปรมฤดี

5. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

การศึกษาที่ 2/2556 ชั้นปีที่ 2

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite)

02286213 การออกแบบกราฟฟิก 1 3(1-4-4)

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites)

ไม่มี

8. สถานที่เรียน

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กรุงเทพฯ

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

วันที่ 30 ตุลาคม 2556

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

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

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

รายวิชานี้เป็นเรียนการปฏิบัติ(project oriented) และการออกแบบเป็นกระบวนการที่ต้องทำใหม่เสมอที่เรียกว่า ongoing process เพราะองค์ประกอบที่ใช้แต่ละงานนั้นแตกต่างกัน ตั้งแต่วัสดุ วิธีการ รวมถึงเป้าหมายของการสื่อความหมายในงานหนึ่งๆ การปรับปรุงเป็นการจัดเนื้อหาให้เน้นที่ กระบวนการทำงานมากกว่ารูปแบบ และเนื้อหาหลักทฤษฎีความรู้ ในฐานะที่เป็น ฐานการคิดออกแบบ

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาการนำรูป/รอย หรือเครื่องหมาย ฯลฯ มาใช้ร่วมไปกับแนวคิด กลวิธี เพื่อสื่อความหมาย นศ.จะถูกเน้นให้ใช้ทฤษฎีความรู้สาขาต่าง ๆ อาทิ ศิลปะ จิตวิทยา การสื่อสารมวลชน มาปรับใช้เพื่อสนับสนุนงานปฏิบัติ งานปฏิบัติของนักศึกษาจะต้องเสนอแนววิธีการปฏิบัติให้สามารถแสดง“ความคิด” ตั้งแต่การแจ้งบอกให้ข้อมูล ให้การศึกษา และ/หรือการโน้มน้าวเพื่อผลทางการ“ขาย”

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติงาน ภาคสนาม/การฝึกงาน	ศึกษาด้วยตนเอง
บรรยาย 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (16 ชั่วโมงต่อการศึกษา)	สอนเสริมตามความต้องการของนักศึกษา เฉพาะราย	มีการฝึกปฏิบัติงาน 4 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (64 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา)	การศึกษาด้วยตนเอง 4 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (64 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา)

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

นักศึกษาพบ/ปรึกษางานนอกเวลาได้ในวันจันทร์ เวลา 10-16.00น.(รวม 5 ชม.)

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา
1. คุณธรรม จริยธรรม
คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- 1) นักศึกษาต้อง/ศึกษาปฏิบัติด้วยตนเอง
- 2) ในกรณีที่ศึกษาหรือได้แรงบันดาลใจจากที่ใด/ผู้อื่นนักศึกษาต้องเคารพสิทธิของผู้อื่นด้วยการระบุแหล่งที่มาเสมอ(แรงบันดาลใจแตกต่างจากการลอกเลียนแบบ)
- 3) รักษาเวลาทั้งในการเข้าเรียน ส่งงานและการเข้าสอบ

วิธีการสอน

- 1) การพูดคุย/ปรึกษา(ในขั้นตอนพัฒนางาน) รวมถึงการนำเสนองานเพื่อพิจารณาจะเป็นกระบวนการตรวจสอบและการสอนที่สำคัญ
- 2) การบรรยายเนื้อหาการสอนจะครอบคลุมประเด็นที่แตกต่างกันไป(ตามหัวข้อแผนการสอน) และรวมถึงการทำความเข้าใจในเรื่องจริยธรรมการทำงานดังกล่าว

วิธีการประเมินผล

- 1) พิจารณาจากงานปฏิบัติที่ได้ทราบความคิดเบื้องหลังมาก่อนแล้วในขั้นตอนพัฒนางาน

2. ความรู้
ความรู้ที่ต้องได้รับ

- 1) นักศึกษาเข้าใจกระบวนการ ขั้นตอนการปฏิบัติงานออกแบบกราฟิก
- 2) นักศึกษาสามารถสื่อสาร อธิบายเหตุผล(rational)ของงานปฏิบัติของตนเองได้ชัดเจน
- 3) นักศึกษามีความสามารถใช้คอมพิวเตอร์ปฏิบัติงานออกแบบได้(computer-based)
- 4) นักศึกษาสามารถคิดริเริ่ม และทำงานออกแบบได้ด้วยตนเอง

วิธีการสอน

- 1) การบรรยายหัวเรื่องที่เกี่ยวข้อง/สนับสนุนงานปฏิบัติ เพื่อนำไปปรับใช้ปฏิบัติจริง
- 2) พูดคุยเรื่องงาน ปรึกษา ให้คำอธิบายระหว่างการปฏิบัติงานออกแบบ(รวมการพบนอกเวลาเรียน)
- 3) เน้นที่ขั้นตอนการปฏิบัติงาน(โดยกำหนดระยะเวลาการทำงานเป็นช่วงๆ และมีการเรียกตรวจสอบ)

วิธีการประเมินผล

- 1) พิจารณาจากงานปฏิบัติ ที่มีขั้นตอน(ที่ผ่านการเรียกตรวจสอบ พูดคุยงาน/ปรึกษาแล้ว)

3. ทักษะทางปัญญา
ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- 1) นักศึกษาต้องพัฒนาการสื่อสาร/อธิบายงานปฏิบัติด้วยการใช้ถ้อยคำ(การพูด/การเขียน)
- 2) นักศึกษาต้องพัฒนาการเชื่อมโยงเหตุและผลเพื่อใช้เป็นฐานการคิด(design thinking) และ ปฏิบัติงานออกแบบ
- 3) สามารถนำความรู้ไปประยุกต์สร้างสรรค์ผลงานตามแนวทางเฉพาะตัวได้ต่อไป

วิธีการสอน

- 1) การบรรยาย/แสดงตัวอย่างเรื่อง การจับประเด็นความคิด
- 2) ให้มีการนำเสนอ/ แสดงเหตุผล ความคิดทั้งในเวลาเรียนและนอกห้องเรียน(พบปรึกษานอกเวลา)

วิธีการประเมินผล

- 1) พิจารณาจากงานปฏิบัติ ที่ผู้สอนได้ทราบเหตุผล(design thinking)ในเรื่องความคิดแล้ว

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- 1) มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย
- 2) การประสานความหลากหลายให้มีทิศทางร่วมกัน การปฏิบัติงานนอกแบบเป็นการ "ใช้" ความสามารถหลายด้าน ในแง่หนึ่งก็คือการทำงานเป็นทีมอาทิ งานเกี่ยวกับโฆษณา ดังนั้นนักศึกษาจะต้องเรียนรู้ที่จะสื่อสารสัมพันธ์กันโดยอาศัยความสามารถเฉพาะของแต่ละคน เช่น การใช้ภาพวาดของคนอื่น มาใช้กับแนวทางการออกแบบของตน(โดยการกำกับความคิดเป็นของเจ้าของงานออกแบบ)
- 3) นศ.ต้องสามารถแสดงออกและวิจารณ์ผลงานผู้อื่นได้อย่างสร้างสรรค์ และเคารพความคิดแตกต่าง และรับฟังคำวิจารณ์ของผู้อื่นได้เช่นกัน

วิธีการสอน

- 1) การกำหนดให้มีการแสดงความคิดเห็นต่องานออกแบบของนศ.แต่ละคน

วิธีการประเมินผล

- 1) พิจารณาจากงานปฏิบัติในเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลนี้
การแลกเปลี่ยนความคิด เนื้อหา--แง่มุมการวิจารณ์/ความเห็นต่องานระหว่างกัน
จะเป็นข้อมูลในการประเมินชิ้นงานของผู้สอนเองได้ถูกทางมากขึ้น)

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- 1) นักศึกษาต้องสืบค้นเนื้อหา ใช้ประโยชน์ข้อมูลจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ อ้างอิงเป็นฐานการคิด
- 2) และนำมาก่อรูปเป็นเนื้อหาที่มีเป้า ประเด็นสำหรับทำงานปฏิบัติได้(conceptualise)

วิธีการสอน

- 1) การมอบหมายงานให้ปฏิบัติ
- 2) และนักศึกษาต้องนำมาใช้อ้างอิงประกอบการปฏิบัติออกแบบ(ในเวลาพบปรึกษางาน)
- 3) นศ.สามารถใช้งานคอมพิวเตอร์ในฐานะเป็นเครื่องมือในการออกแบบได้

วิธีการประเมินผล

- 1) ประเมินจากเวลาที่นศ.มาพบปรึกษางานที่มอบหมาย"นอกเวลา(ดูทักษะการใช้เทคโนโลยี/ข้อมูลสืบค้นที่เกี่ยวข้อง)
- 2) ประเมินจากงานปฏิบัติ ที่เน้นกระบวนการปฏิบัติงาน(process) มากกว่าผลสำเร็จที่เป็น"รูป"หรือ end result

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง การสอน	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	ผู้สอน
1	ชี้แจงลักษณะเนื้อหาวิชา ขอบเขตการเรียนรู้ ระเบียบการสอนภาคทฤษฎี การเก็บคะแนน การวัดผลการเรียน อธิบายภาพรวมของรายวิชา	5	ทุกสัปดาห์ Computer / Software / Projector / Speaker / Microphone	อ.ณัฐจรัส เงามหัสสกุล อ.มนวดี ศิริเปรมฤดี
2	Pictogram / Icon / Symbol	5	บรรยาย	อ.ณัฐจรัส เงามหัสสกุล อ.มนวดี ศิริเปรมฤดี
3	ส่งงาน Pictogram / Icon / Symbol	5	บรรยาย /	อ.ณัฐจรัส เงามหัสสกุล อ.มนวดี ศิริเปรมฤดี
4	Information Design Workshop	5	บรรยาย / ปฏิบัติงานในชั้นเรียน	อ.ณัฐจรัส เงามหัสสกุล อ.มนวดี ศิริเปรมฤดี
5	ส่งงาน Information Design	5	บรรยาย	อ.ณัฐจรัส เงามหัสสกุล อ.มนวดี ศิริเปรมฤดี
6	สร้างงานออกแบบจากการวิเคราะห์ ภาพยนต์	5	บรรยาย / ปฏิบัติงานในชั้นเรียน	อ.ณัฐจรัส เงามหัสสกุล อ.มนวดี ศิริเปรมฤดี
7	สร้างงานออกแบบจากการวิเคราะห์ ภาพยนต์	5	บรรยาย / ปฏิบัติงานในชั้นเรียน	อ.ณัฐจรัส เงามหัสสกุล อ.มนวดี ศิริเปรมฤดี
8	Creativity and Design Process	5	บรรยาย / ปฏิบัติงานในชั้นเรียน	อ.ณัฐจรัส เงามหัสสกุล อ.มนวดี ศิริเปรมฤดี
9	ส่งงานออกแบบจากการวิเคราะห์ ภาพยนต์	5	บรรยาย / ปฏิบัติงานในชั้นเรียน	อ.ณัฐจรัส เงามหัสสกุล อ.มนวดี ศิริเปรมฤดี
10	สร้างงานออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ อสังคม	5	บรรยาย power point	อ.ณัฐจรัส เงามหัสสกุล อ.มนวดี ศิริเปรมฤดี
11	สร้างงานออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ อสังคม	5	บรรยาย / ปฏิบัติงานในชั้นเรียน	อ.ณัฐจรัส เงามหัสสกุล อ.มนวดี ศิริเปรมฤดี
12	ส่งงานออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์	5	บรรยาย	อ.ณัฐจรัส เงามหัสสกุล อ.มนวดี ศิริเปรมฤดี
13	Final Project	5	บรรยาย	อ.ณัฐจรัส เงามหัสสกุล อ.มนวดี ศิริเปรมฤดี

14	Final Project	5	บรรยาย	อ.ณัฐจรัส เองมหัสสกุล อ.มนวดี ศิริเปรมฤดี
15	Final Project	5	บรรยาย	อ.ณัฐจรัส เองมหัสสกุล อ.มนวดี ศิริเปรมฤดี
16	ส่งงาน Final Project Showcase	5	บรรยาย	อ.ณัฐจรัส เองมหัสสกุล อ.มนวดี ศิริเปรมฤดี

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผล	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
1	การมีส่วนร่วม	การเข้าชั้นเรียน	ตลอดเทอม	20%
2	งานปฏิบัติ # 1	ผลงาน	สัปดาห์ที่ 4	20%
3	งานปฏิบัติ # 2	ผลงาน	สัปดาห์ที่ 8	20%
4	งานปฏิบัติ # 3	ผลงาน	สัปดาห์ที่ 12	20%
5	งานปฏิบัติ # 4	ผลงาน	สัปดาห์ที่ 16	20%

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1 ตำราและเอกสารหลัก

Hollis, Richard, *Swiss Graphic Design : The Origins and Growth of an International Style* 1920-1965. Laurence King Publishing : London, 2006..

Gill, Bob. *Graphic Design as a Second Language*. Australia : Images. 2003.

Lupton, Ellen and Jennifer Cole Phillips. *Graphic Design : The new basics*. Princeton Architectural Press : New York, 2008.

Clarke, Michael. *Verbalising the Visual : Translating art and design into words*. AVA Publishing(UK) Ltd. : London.

2. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

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

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

<http://designobserver.com>

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา
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

จากผลงานปฏิบัติของนักศึกษา โดยการแสดงผลงาน(display)+ความคิดเห็นของนศ.ทั้งสาขาวิชา/ทุกชั้นปี และรวบรวมสรุป

3. การปรับปรุงการสอน

จัดให้มีการประชุมในระดับสาขาวิชาเพื่อพิจารณาผลสรุปที่รวบรวมเสนอ (ข้อ2) โดยในระดับสาขาวิชา จะจัดกิจกรรมในการระดมสมองและหาข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อปรับปรุงการสอน ดังนี้

1. สัมมนาการจัดการเรียนการสอน
2. การวิจัยในและนอกชั้นเรียน

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

ในระดับรายวิชาพิจารณาผลงานโดยเปรียบเทียบคุณภาพกับรายวิชาเดียวกันของปีก่อนๆ และในระหว่างกระบวนการสอนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ในรายหัวข้อตามที่คาดหวังจากการเรียนรู้ในวิชา ได้จาก การสอบถามนักศึกษา การตรวจผลงานของนักศึกษา(ซึ่งมีการตรวจประเมินผลงานระยะเวลาประมาณ 4สัปดาห์/ครั้ง) ในระดับสาขาการออกแบบโดยรวมมีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์วิชาดังนี้

1. การทวนสอบการให้คะแนนจากการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษาโดยอาจารย์อื่นหรือผู้ทรงคุณวุฒิที่ไม่ใช่อาจารย์ประจำหลักสูตร
2. มีการตั้งคณะกรรมการในสาขาวิชาตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยตรวจสอบหัวข้อปฏิบัติงาน/ผลงาน และวิธีการให้คะแนน

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

มีการประชุมนำเสนอผลการประเมินที่ได้จาก 1 และ 2 เพื่อนำมาระดมความคิดเพื่อปรับปรุงจากผลการประเมิน และทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิผลรายวิชาโดยในระดับสาขาวิชา มีการวางแผนการปรับปรุงการสอน และรายละเอียดวิชาเพื่อให้เกิดคุณภาพมากขึ้น ดังนี้

1. ปรับปรุงรายวิชาทุก 3 ปีหรือตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ตามข้อ 4
2. เปลี่ยนหรือสลับอาจารย์ผู้สอนเพื่อให้นักศึกษามีมุมมองในเรื่องการประยุกต์ความรู้นี้กับปัญหาที่มาจากงานวิจัยของอาจารย์
