



รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
คณะ/วิทยาเขต/วิทยาลัย คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สาขาวิชา การออกแบบ

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

02046027 การออกแบบกราฟฟิกในสภาพแวดล้อม
Environmental Graphic Design

2. จำนวนหน่วยกิต

3 หน่วยกิต (1-4-4)

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

หลักสูตรที่ใช้

☒ หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศิลป์

ประเภทของรายวิชา

☐ วิชาศึกษาทั่วไป

☐ วิชาแกน

☐ วิชาพื้นฐานวิชาชีพ

☐ วิชาเฉพาะด้าน

☒ วิชาชีพ

☐ วิชาเอก

☐ วิชาเลือก

☐ วิชาอื่นๆ (ระบุ).....

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

อ.ไพบุลย์ ตระกูลใจดี

5. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 2/2556 ชั้นปีที่ 3

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

☒ ไม่มี

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

☒ ไม่มี

8. สถานที่เรียน

☒ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กรุงเทพฯ

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

วันที่ 20 ตุลาคม 2556

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

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

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เป็นการเรียนการสอนทั้งทฤษฎีและปฏิบัติ เพื่อการพัฒนาการทางการออกแบบจึงจัดให้มีการออกปฏิบัติการออกแบบภาคสนามในพื้นที่จริง รวมทั้งจัดให้มีการนำเสนอผลงานผ่านทาง Internet เพื่อความสะดวกในการจัดผลงานตัวอย่างที่ชัดเจนมากขึ้น

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจสภาพแวดล้อมต่างๆทั้งภายในอาคารภายนอกอาคารในเมืองและชนบท การออกแบบเพื่อตอบสนองวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกันของงาน เช่น เพื่ออำนวยความสะดวก ความปลอดภัย ให้กับประชาชน ตลอดจนการเสริมสร้างความเป็นเอกภาพและสุนทรียภาพให้กับสิ่งแวดล้อม ทั้งในงานออกแบบที่จัดขึ้นเฉพาะกิจและลักษณะถาวร เข้าใจการกำหนดขอบเขตของงาน การวางแผนของงาน การหาและสรุปข้อมูลเพื่อใช้ในการออกแบบ

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติงาน ภาคสนาม/การฝึกงาน	ศึกษาด้วยตนเอง
บรรยาย 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (15 ชั่วโมงต่อการศึกษา)	สอนเสริมตามความต้องการของนักศึกษา เฉพาะราย	มีการฝึกปฏิบัติงาน 4 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (60 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา)	การศึกษาดด้วยตนเอง 4 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (60 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา)

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

-อาจารย์ประจำรายวิชา ประกาศเวลาให้คำปรึกษาภายในชั่วโมงเรียน

-อาจารย์ประจำรายวิชา จัดเวลาให้คำปรึกษา เป็นรายบุคคล หรือรายกลุ่มตามความต้องการ 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (เฉพาะรายที่ต้องการ)

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- 1) เน้นการไม่ลอกเลียน หรือนำผลงานผู้อื่นมาเป็นของตนเอง
- 2) นักศึกษาต้องเป็นผู้ที่มีความรับผิดชอบและรู้จักหน้าที่ของตนเอง
- 3) สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 4) รักษาเวลาทั้งในการเข้าเรียน การส่งงานและการเข้าสอบ

วิธีการสอน

- 1) ผู้สอนสร้างข้อตกลงการเข้าห้องเรียนในสัปดาห์แรกของการเรียน
- 2) ผู้สอนสร้างข้อตกลงการส่งผลงานในสัปดาห์แรกของการเรียน
- 3) ผู้สอนสร้างข้อตกลงการทำผลงานในสัปดาห์แรกของการเรียน และสอดแทรกลงในเนื้อหาบรรยาย

วิธีการประเมินผล

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

2. ความรู้

ความรู้ที่ต้องได้รับ

นักศึกษาต้องรู้และเข้าใจในกระบวนการออกแบบกราฟิกในสภาพแวดล้อมดังต่อไปนี้

- 1) เน้นความรู้ในสัดส่วน มุมมอง และวัสดุต่างๆ
- 2) เน้นความรู้ในการใช้เทคโนโลยี
- 3) เน้นความรู้ในด้านทฤษฎีทางศิลปะและหลักการออกแบบ
- 4) ความรู้เรื่องจิตวิทยา และสภาพแวดล้อม

วิธีการสอน

- 1) ใช้การบรรยายพร้อมยกตัวอย่างในสื่อการสอน
- 2) ให้นักศึกษาทำรายงานโดยรวบรวมกราฟฟิคในสภาพแวดล้อมต่างๆ
- 3) ให้นักศึกษาพร้อมทดสอบคุณสมบัติของวัสดุนั้นๆ

วิธีการประเมินผล

- 1) จากการส่งผลงานในขั้นตอนต่างๆ แบบร่างจนถึงผลงานที่สำเร็จ
- 2) การส่งงานที่มอบหมายครบ, ตรงต่อเวลา, คุณภาพของผลงาน

3. ทักษะทางปัญญา

ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- 1) เน้นความสามารถบูรณาการความรู้ทางศิลปะและเทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสม
- 2) ความสามารถในการวิเคราะห์สรุป และแก้ไขปัญหาทางการออกแบบได้
- 3) ความสามารถนำความรู้ไปประยุกต์สร้างสรรค์ผลงานได้อย่างเหมาะสม
- 4) ความสามารถในการคิดอย่างเป็นระบบ

วิธีการสอน

- 1) ยกตัวอย่างของผลงานพร้อมอธิบายกระบวนการคิดของตัวอย่างนี้
- 2) ให้โจทย์ในการออกแบบให้นักศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลพร้อมนำเสนอแนวคิดในการออกแบบคู่กับผลงานออกแบบ

วิธีการประเมินผล

- 1) จากการนำเสนอแนวคิด (Present) ในแต่ละ Project

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- 1) เน้นความสามารถในการสื่อสารทั้งในกลุ่ม และในการนำเสนอผลงานอย่างมีประสิทธิภาพ
- 2) มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย
- 3) สามารถทำงานร่วมกันกับผู้อื่นโดยเข้าใจและให้เกียรติในบทบาทการทำงานของตนเองและผู้อื่น

วิธีการสอน

- 1) ให้นักศึกษาทำงานเป็นกลุ่ม ผู้สอนแนะนำการแบ่งตำแหน่งหน้าที่
- 2) ศึกษานำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน ผู้สอนวิจารณ์ ได้ตอบกับนักศึกษา
- 3) นักศึกษาวิจารณ์ผลงานผู้อื่น ผู้สอนร่วมอภิปรายชี้แนะ

วิธีการประเมินผล

- 1) ให้คะแนนการทำงานจากผลงาน
- 2) ให้คะแนนการนำเสนอผลงาน
- 3) ผู้สอนสังเกตการวิจารณ์ โตตอบของนักศึกษา

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- 1) เน้นทักษะในการสืบค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต
- 2) มีทักษะเบื้องต้นในการใช้คอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวัน
- 3) มีทักษะเบื้องต้นทางด้านตรรกศาสตร์โดยสามารถคิดอย่างมีเหตุผล
- 4) มีทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางนิเทศศิลป์

วิธีการสอน

- 1) ผู้สอนบรรยายวิธีการคำนวณขนาด สาคิตการสร้างผลงาน
- 2) ผู้สอนแนะนำการใช้คอมพิวเตอร์ในการค้นคว้าข้อมูล

วิธีการประเมินผล

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

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง การสอน	กิจกรรมการเรียน การสอนและสื่อที่ใช้	ผู้สอน
1	INTRODUCTION/ความหมาย/ตัวอย่าง	5	projector	อ.ไพบุลย์
2	Function (Promotion, Identity, way finding, information, Experience)	5	Sketch 1 projector	อ.ไพบุลย์
3	Site & Dimensionality	5	Sketch 2 projector	อ.ไพบุลย์
4	Color	5	Present ผลงาน projector	อ.ไพบุลย์

5	Material	5	Sketch 1 projector	อ.ไพฑูริย์
6	Shop drawing & Spec	5	Sketch 2 projector	อ.ไพฑูริย์
7	ป้ายเพื่ออำนวยความสะดวกและความปลอดภัย	5	Present ผลงาน projector	อ.ไพฑูริย์
8	Case Study	5	ตรวจผลงาน พร้อมวิจารณ์งาน 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.ไพฑูริย์
13	กราฟฟิกสำหรับท้องถิ่น	5	Sketch 2 projector	อ.ไพฑูริย์
14	การส่งเสริมเอกภาพและสุนทรีย์ภาพกับสิ่งแวดล้อม	5	Presentผลงาน 50%แรก projector	อ.ไพฑูริย์
15	การนำเสนองานออกแบบ(เทคนิค,รูปแบบ)	5	Presentผลงาน 50%หลัง projector	อ.ไพฑูริย์

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผล	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล (%)
คุณธรรมและจริยธรรม	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

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

- NB studio ; Outsize ;Singapore
- Alex W.White ; The elements of Graphic Design ; Newyork Published by Allworth Press 2011
- Qiaoying Pand.AlenaPao ; Way of Finding ;Hong Kong 2011
- Gra-Phics in and out ;Choi's gallery; China 2011

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

- Paco Asensio ; Unique window Display Handbook2009 ; page one public
- ผศ. สุมิตรา ศรีวิบูลย์ ; Corporate Identity 2546 ; เลิฟแอนด์ลิฟเฟิล
- ปาพจน์ หนูนักดี ; Graphic Design Principle (หลักการและกระบวนการออกแบบงานกราฟิกดีไซน์); นนทบุรี ไอดีซี 2553

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

- Type player 2 ; Sandu publishing Singapore 2011
- <http://www.segd.org/>

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 คุณระเบียบวินัย และทำตนเป็นตัวอย่างที่ดี

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- แบบประเมินการสอนของสำนักทะเบียนประมวลสอบ สจล.
- ในสัปดาห์สุดท้ายของการเรียน เป็นแสดงผลงานบนบอร์ดโดยเปิดโอกาสให้อาจารย์ในรายวิชาอื่นร่วมวิจารณ์ผลงานนักศึกษา โดยให้ทั้งผู้เรียนและผู้สอนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประเมินผลสัมฤทธิ์ในการเรียนวิชาดังกล่าว แบบฝึกหัดในชั้นเรียน

3. การปรับปรุงการสอน

มีการเพิ่มเทคนิคใหม่ๆในการออกแบบให้นักศึกษาได้เรียนรู้และเข้าใจ มีการนำเสนอผลงานผ่านทาง Power point เพื่อต้องการที่จะอธิบายรายละเอียดต่างๆและต่อยอดหรือแนะนำรูปแบบต่างๆให้นักศึกษาได้ฝึกฝนทักษะที่เคยได้เรียนรู้มาบ้างแล้ว ได้เรียนรู้และเข้าใจเพิ่มขึ้นไปอีก

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

เกณฑ์การให้คะแนนมาจากการส่งชิ้นงานที่ได้มีการ workshop ภายในชั่วโมง และความเข้าใจเกี่ยวกับพื้นฐานต่างๆของโจทย์นั้นๆ ส่งตรงตามเวลาและมีความเรียบร้อย

5.การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

นำข้อมูลการประเมินประสิทธิผลของแบบฝึกหัดและการสอบ มาวิเคราะห์ โดยความคิดเห็นของผู้สอน นักศึกษาและบุคคลภายนอก มาวางแผนการสอนใหม่ให้ สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน และตลาดวิชาชีพ รวมทั้งตอบรับกับวัตถุประสงค์ ของหลักสูตร พร้อมทั้งจัดให้มีกิจกรรมการศึกษาที่น่าสนใจ
