

## รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
คณะ/วิทยาเขต/วิทยาลัย	คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สาขาวิชา	การออกแบบ

## หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

### 1. รหัสและชื่อรายวิชา

02286005      การออกแบบกิจกรรมการตลาด  
EVENT MARKETING DESIGN

### 2. จำนวนหน่วยกิต

หน่วยกิต      3 (1-4-4)

### 3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศิลป์ หมวดวิชาเลือก กลุ่มวิชานิเทศศิลป์  
หลักสูตรที่ใช้

- ☐ หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศิลป์  
☒ หลายหลักสูตร

ประเภทของรายวิชา

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

### 4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ไพบุลย์ ตระกูลใจดี

### 5. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 2/2556 ชั้นปีที่ 2

### 6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

- ☒ ไม่มี  
☐ มี ดังนี้

### 7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

- ☒ ไม่มี  
☐ มี ดังนี้

## 8. สถานที่เรียน

☒ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กรุงเทพฯ

## 9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

วันที่ 20 ตุลาคม 2556

## หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

## 1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

- 1) เพื่อให้นักศึกษาได้ศึกษาได้เข้าใจถึงความหมายของกิจกรรมทางการตลาด
- 2) เพื่อให้นักศึกษาสามารถออกแบบส่วนประกอบต่างๆ ของกิจกรรมทางการตลาดได้
- 3) เพื่อให้นักศึกษาสามารถสร้างสรรค์ และกำหนดอุปกรณ์การใช้งานในกิจกรรมการตลาดได้

## 2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เป็นการเรียนเชิงปฏิบัติการ และได้เรียนรู้ทางภาคทฤษฎี พร้อมการฝึกทักษะทางการออกแบบกิจกรรมทางการตลาด เพื่อให้นักศึกษาได้รับประสบการณ์และความรู้อย่างครบถ้วน โดยมีการจัดกิจกรรมจำลอง และการทัศนศึกษาในกิจกรรมการตลาดจริง

## หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

## 1. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาการจัดกิจกรรมทางการตลาดที่เหมาะสมกับสถานการณ์ในปัจจุบันโดยศึกษาวิเคราะห์ตัวสินค้าหรือแบรนด์ เพื่อสร้างและดึงดูดกลุ่มเป้าหมาย เน้นการจัดกิจกรรมเพื่อการสร้างแบรนด์ โดยตอบสนองการประชาสัมพันธ์สินค้า และส่งเสริมการตลาดในรูปแบบต่างๆ เช่น การตลาดแบบครบวงจร และลูกค้าสัมพันธ์

## 2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

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

## 3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

- อาจารย์ประจำรายวิชา ประกาศเวลาให้คำปรึกษาภายในชั่วโมงเรียน
- อาจารย์ประจำรายวิชา จัดเวลาให้คำปรึกษา เป็นรายบุคคล หรือรายกลุ่มตามความต้องการ 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (เฉพาะรายที่ต้องการ)

**หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา**
**1. คุณธรรม จริยธรรม**

คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- 1) เน้นการรักษาเวลาทั้งในการเข้าเรียน การส่งงานและการเข้าสอบ
- 2) นักศึกษาต้องเป็นผู้ที่มีความรับผิดชอบและรู้จักหน้าที่ของตนเอง
- 3) สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 4) ไม่ลอกเลียน หรือนำผลงานผู้อื่นมาเป็นของตนเอง

วิธีการสอน

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

วิธีการประเมินผล

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

**2. ความรู้**

ความรู้ที่ต้องได้รับ

- 1) เน้นความรู้ในทางการสื่อสารไม่ว่าจะเป็นทางการตลาดและ การโฆษณา โดยเฉพาะเป็นความรู้ที่ทันกับเหตุการณ์ปัจจุบัน
- 2) ความรู้ในการใช้เทคโนโลยีและทักษะทางการออกแบบ
- 3) ความรู้ในด้านทฤษฎีทางศิลปะและหลักการออกแบบกิจกรรมทางการตลาด

วิธีการสอน

- 1) ใช้การบรรยายพร้อมยกตัวอย่างในสื่อการสอน
- 2) ให้นักศึกษาทำรายงานโดยรวบรวมตามที่กำหนด
- 3) ให้นักศึกษาออกแบบกิจกรรมทางการตลาด

วิธีการประเมินผล

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

**3. ทักษะทางปัญญา**

ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- 1) เน้นความสามารถในการวิเคราะห์สรุป และแก้ไขปัญหาทางการออกแบบได้
- 2) เน้นความสามารถนำความรู้ไปประยุกต์สร้างสรรค์ผลงานได้อย่างเหมาะสม

- 3) สามารถคิดอย่างเป็นระบบ
- 4) สามารถบูรณาการความรู้ทางศิลปะและเทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสม

#### 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 ผู้สอนวิจารณ์โต้ตอบกับนักศึกษา
- 3) นักศึกษาวิจารณ์ผลงานผู้อื่น ผู้สอนร่วมอภิปรายชี้แนะ

#### วิธีการประเมินผล

- 1) ให้คะแนนการทำงานจากผลงาน
- 2) ให้คะแนนการนำเสนอผลงาน
- 3) ผู้สอนสังเกตการวิจารณ์โต้ตอบของนักศึกษา

### 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) โครงงานสัปดาห์สุดท้ายของการเรียน

## หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

### 1. แผนการสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง การสอน	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	ผู้สอน
1	INTRODUCTION ความหมายของ Event	5	คิดโครงการ Event projector	อ.ไพบุลย์
2	Concept, Mood& Toneและชื่อของ EVENT	5	ตั้ง Concept ตั้งชื่อ Event projector	อ.ไพบุลย์
3	ชนิดและประเภทของ EVENT	5	การเขียนรายละเอียดของ projector	อ.ไพบุลย์
4	Design Plan& Zoning	5	Design Zoning projector	อ.ไพบุลย์
5	Design Stage& Design	5	Design Stage projector	อ.ไพบุลย์
6	Design Landmark & Sign ,Gateway	5	Design Gateway projector	อ.ไพบุลย์
7	Design graphic for event	5	Design logo และป้าย projector	อ.ไพบุลย์
8	Activity on Event	5	กิจกรรม on stage & booth projector	อ.ไพบุลย์
9	System แสง สี เสียง และ Effect ต่างๆ	5	เขียนรายการ order (system) projector	อ.ไพบุลย์
10	Staff& Backstage	5	การออกแบบชุด Staff projector	อ.ไพบุลย์
11	Script และกำหนดการ	5	คิงานนิทรรศการ See all scenes	อ.ไพบุลย์
12	Opening และพิธีกร	5	การคิด Gimmick พิธีเปิด งานprojector	อ.ไพบุลย์
13	Show on exhibition	5	Present Project	อ.ไพบุลย์
14	Show on exhibition	5	Present Project	อ.ไพบุลย์
15	Show on exhibition	5	Present Project	อ.ไพบุลย์

## 2. แผนการประเมินการเรียนรู้

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผล	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล (%)
เข้าเรียน และจริยธรรม	- ความรับผิดชอบ - การตรงต่อเวลา - จริยธรรมสำนึกทาง ออกแบบ	การเข้าเรียนไม่ต่ำกว่า 15 ครั้ง	ทุกครั้งที่มีการเรียน	10
เข้าเรียน	- ปฏิบัติใน work shop Design ภายในห้องเรียน	ผลงาน	ทุกครั้งที่มีการเรียน	40
Project 1	จัดทำรายงานโดย - ดูงาน Event - ทำจัดการสรุปการดู, ศึกษา	ผลงาน	สัปดาห์ที่ 1	10
Project 2	ทำการออกแบบและทำ งาน Event Workshop ภายใน งานนิทรรศการ See all scenes	ผลงาน	สัปดาห์ที่ 11-15	40

### หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

#### 1. ตำราและเอกสารหลัก

พิชัย ศิริจันทร์พันธ์ BrandAge Essential 2010 brand Management Tribute to devid Aaker

พิชัย ศิริจันทร์พันธ์ BrandAge Essential 2010 Super Tools

พิชัย ศิริจันทร์พันธ์ BrandAge Essential 2010 IMC : Tribute to กูรูผู้ให้กำเนิด

#### 2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

ชื่อจิตต์ แจ่งเจนกิจ :IMC&Marketing Communication กลยุทธ์สื่อสารการตลาด: 2543 เลิฟ แอนด์ ลิฟ

อนันตชัย ยูระประถม :Corporate social responsibility 2550 สำนักพิมพ์มติชน

เกรียงไกร กาญจนะภักดิน : Interactive Communications 2549:เกียวกโด เนชั่น พรินต์ติ้ง

Designer : Wang Yu : Stage Design 2012 : Artpower

#### 3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

Jacobo Krauel :Creative Events 2010 :linkbook

Jacobo Krauel : Events art innovation and creativity 2010 :linkbook

กฤษรา(ชูโรมาน) วัชรภากรวิธา : การจัดแสง สำหรับเวที 2548 : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

**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**

- แบบประเมินการสอนของสำนักทะเบียนประมวลสอบ สจล.
- ในสัปดาห์สุดท้ายของการเรียน เป็นแสดงผลงานบนบอร์ดโดยเปิดโอกาสให้อาจารย์ในรายวิชาอื่นร่วมวิจารณ์ผลงานนักศึกษา โดยให้ทั้งผู้เรียนและผู้สอนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประเมินผลสัมฤทธิ์ในการเรียนวิชาดังกล่าว แบบฝึกหัดในชั้นเรียน

**3. การปรับปรุงการสอน**

มีการเพิ่มเทคนิคใหม่ๆในการออกแบบให้นักศึกษาได้เรียนรู้และเข้าใจ มีการนำเสนองานผ่านทาง Power point เพื่อต้องการที่จะอธิบายรายละเอียดต่างๆและต่อยอดหรือแนะนำรูปแบบต่างๆให้นักศึกษาได้ฝึกฝนทักษะที่เคยได้เรียนรู้มาบ้างแล้ว ได้เรียนรู้และเข้าใจเพิ่มขึ้นไปอีก

**4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา**

เกณฑ์การให้คะแนนมาจากการส่งชิ้นงานที่ได้มีการ workshop ภายในชั่วโมง และความเข้าใจเกี่ยวกับพื้นฐานต่างๆ ของโจทย์นั้นๆ ส่งตรงตามเวลาและมีความเรียบร้อย

**5. การดำเนินการ ทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา**

นำข้อมูลการประเมินประสิทธิผลของแบบฝึกหัดและการสอบ มาวิเคราะห์ โดยความคิดเห็นของผู้สอน นักศึกษา และบุคคลภายนอก มาวางแผนการสอนใหม่ให้ สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน และตลาดวิชาชีพ รวมทั้งตอบรับกับวัตถุประสงค์ ของหลักสูตร พร้อมทั้งจัดให้มีกิจกรรมการศึกษาที่น่าสนใจ