

## รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา	มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
วิทยาเขต / คณะ / ภาควิชา	วิทยาเขตสุพรรณบุรี โรงเรียนการท่องเที่ยวและการบริการ หลักสูตร ศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาออกแบบนิทรรศการและการจัดแสดง

## หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

## 1. รหัส และ ชื่อรายวิชา

2072203 การออกแบบ 2 มิติด้วยคอมพิวเตอร์ (2 Dimensional Computer aided Design)

## 2. จำนวนหน่วยกิต

3 (2-2-5) หน่วยกิต

## 3. หลักสูตร และ ประเภทของรายวิชา

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบนิทรรศการและการจัดแสดง ประเภทวิชาบังคับ

## 4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา และ อาจารย์ผู้สอน

ผศ. มานะ เอี่ยมบัว

## 5. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 1 / 2560 ชั้นปีที่ 2

## 6. วิชาที่ต้องเรียนมาก่อน ( Pre – requisite ) ถ้ามี

วิชาการจัดองค์ประกอบการออกแบบ

## 7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน ( co – requisites ) ถ้ามี

วิชาการออกแบบนิทรรศการเบื้องต้น

## 8. สถานที่เรียน

ห้องคอมพิวเตอร์ อาคารกลางน้ำ

## 9. วันที่จัดทำ หรือ ปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

## หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมาย และ วัตถุประสงค์

### 1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

- 1.1 เพื่อให้นักศึกษาสามารถใช้คอมพิวเตอร์ในการออกแบบ 2 มิติได้
- 1.2 เพื่อให้ศึกษานำความรู้มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ได้

### 2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา / ปรับปรุงรายวิชา

- 2.1 เพื่อปรับกิจกรรมให้เหมาะสมกับสภาวะสิ่งแวดล้อมปัจจุบันให้มีความทันสมัยตลอด

## หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

### 1. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาหลักการและวิธีการใช้โปรแกรมสำเร็จรูป สำหรับการสร้างภาพกราฟิกทางการออกแบบ นิทรรศการและการจัดแสดง ศึกษาเทคนิคการสร้างภาพ 2 มิติ ฝึกปฏิบัติการสร้างภาพกราฟิกประกอบเรื่องราวในการนำเสนองาน

### 2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยายการฝึก	สอนเสริม	ปฏิบัติ / งานภาคสนาม / การฝึกงาน	ศึกษาด้วยตนเอง
บรรยาย 15 ครั้ง (2 ชม./1ครั้ง) ต่อภาคการศึกษา	-	ปฏิบัติงาน 15 ครั้ง (2 ชม./1ครั้ง) ต่อภาคการศึกษา	ศึกษาค้นคว้าข้อมูล 15 ครั้ง (5 ชม./ 1 ครั้ง)

### 3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ ที่อาจารย์ให้คำปรึกษา และ แนะนำทางวิชาการ แก่นักศึกษา เป็นรายบุคคล

อาจารย์จัดเวลาในการให้คำปรึกษา เป็นรายบุคคล เป็นกลุ่ม 1 ชั่วโมง / สัปดาห์ (เฉพาะรายที่ต้องการ)

อาจารย์ประจำรายวิชาเปิดช่องทาง Facebook เพื่อให้ให้นักศึกษาได้ปรึกษาเนื้อหาในรายวิชา

## หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

### 1. คุณธรรม จริยธรรม

#### 1.1 คุณธรรม จริยธรรม ที่ต้องพัฒนา

- 1.1.1 ตระหนักในคุณค่า คุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์ สุจริต

- 1.1.2 มีวินัย ตรงต่อเวลา และ รับผิดชอบตนเอง และสังคม
- 1.1.3 มีจรรยาบรรณทางวิชาการ และวิชาชีพ
- 1.1.4 เคารพสิทธิ และ รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่า และศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์
- 1.1.5 เคารพกฎระเบียบ และข้อบังคับต่างๆ ขององค์กร และ สังคม

### 1.2 วิธีการสอน

- 1.2.1 มอบหมายงานในชั่วโมงเรียน
- 1.2.2 การนำเสนอโดยใช้รูปแบบเทคโนโลยีที่เหมาะสม
- 1.2.3 การกำหนดเวลาส่งงาน และเวลาเรียนในชั้นเรียน
- 1.2.4 อาจารย์เป็นแบบอย่างในเรื่องคุณธรรม และจริยธรรมแก่นักศึกษา

### 1.3 วิธีการประเมินผล

- 1.3.1 สังเกตพฤติกรรมในขณะที่เรียนในชั้นเรียนจากการเสนอผลงาน และการปฏิบัติงาน
- 1.3.2 จากการตรวจผลงาน การปฏิบัติกิจกรรม
- 1.3.3 สังเกตจากการเข้าเรียน และการส่งงานตรงต่อเวลาที่กำหนด

## 2. ความรู้

### 2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

- 2.1.1 มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาที่ศึกษางานแสดง รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา
- 2.1.2 สามารถวิเคราะห์ ออกแบบ ในการออกแบบนิทรรศการและงานแสดงในรูปแบบต่างๆได้
- 2.1.3 สามารถเรียนรู้สิ่งใหม่ ติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการและวิวัฒนาการออกแบบ
- 2.1.4 รู้ เข้าใจและสนใจพัฒนาความรู้ ความชำนาญทางการออกแบบอย่างต่อเนื่อง
- 2.1.5 มีความรู้ในแนวกว้างของสาขาวิชาที่ศึกษาเพื่อให้สังเกตเห็นการเปลี่ยนแปลง และเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีใหม่ ๆ
- 2.1.6 มีประสบการณ์ในการพัฒนาและ/หรือการประยุกต์การออกแบบนิทรรศการและงานแสดงที่ใช้งานได้จริง
- 2.1.7 สามารถบูรณาการความรู้ในที่ศึกษากับความรู้ในศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

## 2.2 วิธีการสอน

- 2.2.1 การบรรยายโดยใช้ power point
- 2.2.2 จัดทำเอกสารประกอบการสอน
- 2.2.3 จัดทำแบบทดสอบท้ายเทอม
- 2.2.4 ศึกษาเอกสารที่เพิ่มเติม
- 2.2.5 ปฏิบัติการจริง เพื่อเป็นประสบการณ์

## 2.3 วิธีการประเมินผล

- 2.3.1 ประเมินจากกิจกรรมการออกแบบระหว่างเทอม
- 2.3.2 ประเมินจากกิจกรรมจริงระหว่างเทอม
- 2.3.3 ประเมินจากแบบสอบถามผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในกิจกรรม
- 2.3.4 ประเมินจากการเขียน พุด การนำเสนองาน

## 3. ทักษะทางปัญญา

### 3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- 3.1.1 คิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างเป็นระบบ
- 3.1.2 สามารถสืบค้นความรู้ด้านการออกแบบและธุรกิจการออกแบบเพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์
- 3.1.3 สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ
- 3.1.4 สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับงานออกแบบนิทรรศการและงานแสดงได้อย่างเหมาะสม

### 3.2 วิธีการสอน

- 3.2.1 การสอนแบบศึกษาทฤษฎีหลักการของเนื้อหา
- 3.2.2 การเสนอผลงานได้ถูกต้องตามหลักวิชาการเฉพาะ
- 3.2.3 การฝึกปฏิบัติงานจริง
- 3.2.4 ได้ฝึกการใช้ความคิด สร้างสรรค์การออกแบบ
- 3.2.5 ให้ศึกษาจากพื้นที่แสดงงานจริง และ จากสื่อต่างๆ

### 3.3 วิธีการประเมินผล

- 3.3.1 ประเมินจากกิจกรรมระหว่างเทอม
- 3.3.2 ประเมินจากกิจกรรมจัดจริงโดยแบ่งเป็นกลุ่ม

- 3.3.3 ประเมินจากความคิดสร้างสรรค์ผลงาน
- 3.3.4 ประเมินจากแบบทดสอบผลการเรียน
- 3.3.5 สังเกตจากการเสนอผลงาน และ การแก้ปัญหา

#### 4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และ ความรับผิดชอบ

##### 4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และ ความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- 4.1.1 สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มาชี้นำสังคมในประเด็นที่เหมาะสม
- 4.1.2 สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์ทั้งส่วนตัวและส่วนรวม พร้อมทั้งแสดงจุดยืนอย่างพอเหมาะทั้งของตนเองและของกลุ่ม

##### 4.2 วิธีการสอน

- 4.2.1 แบ่งนักศึกษาเป็นกลุ่ม โดยกำหนดหากิจกรรมที่จะจัดจริง ให้นักศึกษาไปแบ่งหน้าที่รับผิดชอบกันในกลุ่ม สร้างสรรค์งาน และหาประสบการณ์ในการจัดแสดงจริง
- 4.2.2 ผลงานของแต่ละกิจกรรมให้ทำระหว่างเทอม จัดนักศึกษาเป็นกลุ่ม โดยมีความรับผิดชอบในหลายๆด้าน

##### 4.3 วิธีการประเมินผล

- 4.3.1 ประเมินตน และ ประเมินจากเพื่อนร่วมชั้นเรียน
- 4.3.2 ประเมินระหว่างปฏิบัติงานเป็นกลุ่ม และเสนอผลงาน จากผลงานที่ทำเสร็จร่วมกัน

#### 5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

##### 5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- 5.1.1 มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงานที่เกี่ยวกับการออกแบบ
- 5.1.2 สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหาโดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์หรือการแสดงสถิติประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์
- 5.1.3 สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม
- 5.1.4 สามารถใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม

##### 5.2 วิธีการสอน

- 5.2.1 การสร้างสรรค์การออกแบบผลงาน โดยใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม
- 5.2.2 ให้สืบค้นข้อมูลเพิ่มเติม จาก internet

## 5.2.3 ให้ติดต่อสื่อสารทาง Facebook

## 5.3 วิธีการประเมินผล

ประเมินจากผลงานระหว่างเทอม และผลงานจัดแสดงจริง การใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม และมีความทันสมัย

## หมวดที่ 5 แผนการสอน และ การประเมินผล

## 1.แผนการสอน

ลำดับ ที่	หัวข้อ / รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อที่ใช้ ( ถ้ามี )	อาจารย์ผู้สอน
1	บทที่ 1 หลักการ ออกแบบกราฟิก	4	1.อาจารย์ผู้สอนแนะนำตัวและอธิบายรายวิชา แนะนำหนังสือ และ website เพิ่มเติม 2.บรรยายประกอบสื่อ power point 3.ซักถาม ข้อเสนอแนะในเนื้อหา	ผศ.มานะ เอี่ยมบัว
2-3	บทที่ 2 การใช้งาน โปรแกรม Photoshop - การใช้งาน Selections - การใช้งาน Layer - การสร้าง Path และ Clipping Path	8	นำเข้าสู่บทเรียน : จรรยาบรรณของการใช้ คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต 1.สาธิต หน้าห้อง 2.ทำกิจกรรมในชั่วโมง 3.ให้นักศึกษาสืบค้นผลงานด้วยคอมพิวเตอร์ 2	ผศ.มานะ เอี่ยมบัว
4-5	บทที่ 3 การสร้างสรรค์ งานด้วย โปรแกรม Photoshop - การพิมพ์ตัวอักษร - การสร้างปุ่ม - การตกแต่งรูปภาพด้วย เมนู Image และ Filter	8	นำเข้าสู่บทเรียน : มารยาทในการใช้ห้อง คอมพิวเตอร์ร่วมกัน 1.สาธิต หน้าห้อง 2.กิจกรรมที่ 1 ทำกิจกรรมท้ายชั่วโมง 3.นำเสนอผลงานท้ายชั่วโมง	ผศ.มานะ เอี่ยมบัว
6-7	บทที่ 4 การออกแบบสื่อ สิ่งพิมพ์ 2 มิติ - หลักการออกแบบสื่อ สิ่งพิมพ์ - ประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ - ขนาดกระดาษ - การจัดองค์ประกอบสื่อ สิ่งพิมพ์	8	1.บรรยายประกอบสื่อ power point 2.กิจกรรมที่ 2 ให้นักศึกษาออกแบบสื่อ สิ่งพิมพ์ 2 มิติ 3.ให้นักศึกษาผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ 2 มิติ 4. นำเสนอหน้าห้องเรียน	ผศ.มานะ เอี่ยมบัว

8-11	บทที่ 5 การสร้างตราสัญลักษณ์ด้วย Illustrator - การสร้างเส้น - การสร้างภาพ - การสร้างตัวอักษร - การลงสี	16	1.บรรยายประกอบสื่อ power point 2.กิจกรรมที่ 3 ให้นักศึกษาออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ 2 มิติ 3.ให้นักศึกษาผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ 2 มิติ 4. นำเสนอหน้าห้องเรียน	ผศ.มานะ เอี่ยมบัว
12-15	บทที่ 6 การนำเสนองานนิทรรศการ	12	1.บรรยายประกอบสื่อ power point 2. กิจกรรมที่ 4 ให้นักศึกษานำเสนอภาพ 2 มิติงานนิทรรศการและการจัดแสดง	ผศ.มานะ เอี่ยมบัว
	สอบปลายภาค	4	ข้อสอบอัตนัย 10 ข้อ ตามสาระการเรียนรู้ดังนี้ บทที่ 1-6 จำนวน 10 ข้อโดยเฉลี่ย	ผศ.มานะ เอี่ยมบัว

## 2.แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
1	1.1.1, 1.1.2, 1.1.3, 1.1.4, 1.1.5, 2.1.1,2.1.2, 2.1.3, 2.1.4, 2.1.5,2.1.6, 2.1.7 3.1.1, 3.1.23.1.3, 3.1.4, 4.1.1, 4.1.2, 5.1.1, 5.1.2, 5.1.3, 5.1.4	-ผลงานการการออกแบบกราฟิก -ผลงานการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ 2 มิติ	3	15%
2,3,4	1.1.1, 1.1.2, 1.1.3, 1.1.4, 1.1.5, 2.1.1,2.1.2, 2.1.3, 2.1.4, 2.1.5,2.1.6, 2.1.7 3.1.1, 3.1.23.1.3, 3.1.4, 4.1.1, 4.1.2, 5.1.1, 5.1.2, 5.1.3, 5.1.4	-รายงานเนื้อหาการจัดนิทรรศการ -การออกแบบกราฟิก นิทรรศการ โครงการ EVEX ศูนย์สร้างสรรค์การออกแบบ -การผลิตงานพิมพ์ด้วยคอมพิวเตอร์ 2 มิติ นิทรรศการ EVEX ศูนย์สร้างสรรค์การออกแบบ	4-14	50%
	1.1.1, 2.1.1 3.1.1	ข้อสอบอัตนัย	15	35%

## หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

### 1. เอกสาร และ ตำราหลัก

1. ดวงพร เกียงคำ. 2553. *Insight Photoshop CS5* . โปรวีชั่น : กรุงเทพมหานคร.
2. นพดล วศิณสิทธิสุข . 2554. *สร้างโมเดลสามมิติด้วย Sketch Up 8+V Ray*. โปรวีชั่น : กรุงเทพมหานคร.

### 2. เอกสาร และ ข้อมูลแนะนำ

แนะนำเอกสารที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. [http:// www.depthai.go.th](http://www.depthai.go.th) , [http:// www.tcdc.orth](http://www.tcdc.orth)

## หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

### 1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

การประเมินประสิทธิผลของรายวิชากรออกแบบนิทรรศการเบื้องต้น จัดทำโดยมีกิจกรรม และ ความเห็นจากนักศึกษา ดังนี้

- แบบประเมินผู้สอน และ แบบประเมินรายวิชา
- การแนะนำ ปรับปรุง แก้ไข ผลงานนักศึกษาระหว่างเทอม
- ประเมินผลงานกิจกรรมจากผู้ชมผลงาน
- สังเกตจากพฤติกรรมของผู้เรียน

### 2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

การเก็บข้อมูลเพื่อประเมินการสอน ดังนี้

- ทดสอบผลประเมินเรียนรู้
- ผลการสอบ
- สังเกตการณ์สอนจากผลงานกิจกรรมของนักศึกษา

### 3. การปรับปรุงการสอน

หลังจากประเมินการสอนจึงปรับปรุงการสอน โดยจัดกิจกรรมและหาข้อมูลเพิ่มเติมในการปรับปรุง การสอนดังนี้

- การปรับปรุงเอกสารประกอบการสอน

### 4. การตรวจสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

- คณะกรรมการบริหารหลักสูตรพิจารณาผลการเรียนของนักศึกษา



5. การดำเนินการทบทวน และการทบทวน และการวางแผนปรับปรุงประสิทธิภาพของรายวิชา

- มีการปรับปรุงรายวิชาตามข้อเสนอแนะและความเหมาะสม
- เปลี่ยนอาจารย์ผู้สอน เพื่อให้ความรู้หลากหลายด้านและมีความทันสมัยอยู่ตลอดเวลา