

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา	มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา	วิทยาเขต สุพรรณบุรี โรงเรียนการท่องเที่ยวและการบริการ หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาออกแบบนิทรรศการและการจัดแสดง

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

- รหัสและชื่อรายวิชา
2072402 กราฟิกสำหรับสภาพแวดล้อม (Environmental Graphic Design)
- จำนวนหน่วยกิต
3(2-2-5) หน่วยกิต
- หลักสูตรและประเภทของรายวิชา
หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบนิทรรศการและการจัดแสดง หมวดวิชาเฉพาะด้าน
- อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน
อาจารย์รัตนนภดล สมิตินันท์
- ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน
ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 ชั้นปีที่ 3
- รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)
-
- รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)
-
- สถานที่เรียน
วิทยาเขตสุพรรณบุรี
- วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด
-

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

- จุดมุ่งหมายของรายวิชา
 - 1.1 เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้และความเข้าใจหลักการออกแบบกราฟิกสำหรับพื้นที่สภาพแวดล้อม
 - 1.2 เพื่อให้ นักศึกษานำความรู้ที่ได้มาใช้ในการออกแบบกราฟิกสำหรับพื้นที่สภาพแวดล้อม
 - 1.3 เพื่อให้ นักศึกษาฝึกปฏิบัติการออกแบบ แก้ปัญหางานกราฟิกเพื่อส่งเสริมงานจัดแสดงและนิทรรศการ
- วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา
เพื่อให้รายวิชานี้ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และทักษะในงานออกแบบกราฟิกสภาพแวดล้อม ซึ่งเป็นองค์ประกอบอีกอย่างหนึ่งของงานออกแบบนิทรรศการและการจัดแสดง

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาการประยุกต์ใช้หลักการออกแบบกราฟิกสำหรับพื้นที่สภาพแวดล้อมภายในและภายนอก การใช้องค์ประกอบการออกแบบกราฟิก การกำหนดตำแหน่งและทิศทาง การตกแต่งการใช้วัสดุ ขั้นตอนการติดตั้งและเทคนิคการผลิต รวมทั้งฝึกปฏิบัติการแก้ปัญหาโดยการออกแบบตราสัญลักษณ์ การใช้ตัวอักษร และระบบป้ายสัญลักษณ์

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

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

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

อาจารย์จัดเวลาในการให้คำปรึกษา เป็นรายบุคคล เป็นกลุ่ม 1 ชั่วโมง / สัปดาห์ (เฉพาะรายที่ต้องการ) อาจารย์ประจำรายวิชาเปิดช่องทาง Facebook เพื่อให้นักศึกษาได้ปรึกษาเนื้อหาในรายวิชา

หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- 1) ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต
- 2) มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
- 3) เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์
- 4) เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กรและสังคม
- 5) สามารถวิเคราะห์ผลกระทบจากการใช้คอมพิวเตอร์ต่อบุคคล องค์กรและสังคม
- 6) มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

1.2 วิธีการสอน

- 1) สอนแบบสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม สำหรับนักออกแบบ
- 2) การนำเสนอผลงานของตนเอง โดยให้สามารถอธิบายแนวความคิดและขั้นตอนการปฏิบัติงานอย่างละเอียด

1.3 วิธีการประเมินผล

- 1) การนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน

2. ความรู้

2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

- 1) มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีกราฟิกสำหรับสภาพแวดล้อม
- 2) สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจ และอธิบายความต้องการในออกแบบกราฟิกสำหรับสภาพแวดล้อม รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา
- 3) สามารถวิเคราะห์ ออกแบบกราฟิกสำหรับสภาพแวดล้อมในรูปแบบต่างๆได้
- 4) สามารถเรียนรู้สิ่งใหม่ ติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการและวิวัฒนาการออกแบบกราฟิกสำหรับสภาพแวดล้อม
- 5) รู้ เข้าใจและสนใจพัฒนาความรู้ ความชำนาญทางการออกแบบอย่างต่อเนื่อง
- 6) มีประสบการณ์ในการพัฒนาและ/หรือการประยุกต์การออกแบบกราฟิกสำหรับสภาพแวดล้อมที่ใช้งานได้จริง
- 7) สามารถบูรณาการความรู้ในที่ศึกษากับความรู้ในศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

2.2 วิธีการสอน

- 1) สอนโดยการบรรยาย
- 2) สอนโดยการให้นำเสนอหน้าชั้นเรียน

2.3 วิธีการประเมินผล

- 1) การนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน
- 2) คุณภาพงานและความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ

3. ทักษะทางปัญญา

3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- 1) คิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างเป็นระบบ
- 2) สามารถสืบค้นความรู้ด้านการออกแบบและธุรกิจการออกแบบกราฟิกสำหรับสภาพแวดล้อมเพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์
- 3) สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ
- 4) สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับงานออกแบบกราฟิกสำหรับสภาพแวดล้อมได้อย่างดี

3.2 วิธีการสอน

- 1) ให้นักศึกษาออกแบบงานกราฟิกสำหรับสภาพแวดล้อม
- 2) นำเสนองานและวิเคราะห์ร่วมกันในชั้นเรียน

3.3 วิธีการประเมินผล

- 1) การนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน
- 2) คุณภาพงานและความคิดสร้างสรรค์

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- 1) สามารถใช้กราฟิกสำหรับสภาพแวดล้อมสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลายอย่างมีประสิทธิภาพ
- 2) สามารถใช้ความรู้ในกราฟิกสำหรับสภาพแวดล้อมมาขึ้นนำสังคมในประเด็นที่เหมาะสม

- 3) มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม
- 4) สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์ทั้งส่วนตัวและส่วนรวม รวมทั้งแสดงจุดยืนอย่างพอเหมาะทั้งของตนเองและของกลุ่ม

4.2 วิธีการสอน

- 1) ให้นำเสนองานเป็นกลุ่ม

4.3 วิธีการประเมินผล

- 1) ประเมินผลโดยดูจากผลงาน
- 2) ประเมินโดยเพื่อนร่วมชั้นเรียนที่ได้ฟังการนำเสนอผลงาน

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- 1) มีทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์ในการออกแบบ กำหนดขนาดสัดส่วน ทำงานที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบกราฟิกสำหรับสภาพแวดล้อม
- 2) สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหาขนาดสัดส่วนของกราฟิกสำหรับสภาพแวดล้อมกับการใช้งานได้อย่างเหมาะสม
- 3) สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการร่างแบบ เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม
- 4) สามารถใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม

5.2 วิธีการสอน

- 1) ให้นักศึกษานำเสนอผลงาน โดยวางแผนในการทำงานอย่างละเอียด ทั้งแนวความคิด ขั้นตอนงบประมาณค่าใช้จ่าย

5.3 วิธีการประเมินผล

- 1) ประเมินผลโดยดูจากผลงาน

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน สื่อที่ใช้ (ถ้ามี)	ผู้สอน
1	แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบกราฟิกสำหรับสภาพแวดล้อม	3	1.นำเข้าสู่บทเรียน - เรื่องมารยาทและบุคลิกภาพในการเรียน 2.แจ้งรายละเอียดการเรียนการสอน 3.สอนบรรยาย ถาม-ตอบ -แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ลักษณะการเสวนา	อ.รัตนนภดล สมิตินันท์

2-3	กราฟิกสำหรับสภาพแวดล้อม 1ความหมาย 2ความเป็นมา 3ความสำคัญ 4 องค์ประกอบการออกแบบ	6	1.นำเข้าสู่บทเรียน 2. สอนบรรยาย ถาม-ตอบ 3. ให้นักศึกษาหาข้อมูลพื้นที่สำหรับงานออกแบบกราฟิกสำหรับสภาพแวดล้อม	อ.รัตนนภดล สมิตินันท์
4-5	การออกแบบตัวอักษรและระบบป้ายสัญลักษณ์	6	1.นำเข้าสู่บทเรียน 2. สอนบรรยาย ถาม-ตอบ 3. ให้นักศึกษาสร้างแบบร่างการออกแบบสัญลักษณ์	อ.รัตนนภดล สมิตินันท์
6-7	การวางแผนงาน กำหนดตำแหน่งทิศทาง	6	1.นำเข้าสู่บทเรียน 2.บรรยาย ถาม-ตอบ <u>กิจกรรม1</u> ให้นักศึกษานำเสนอพื้นที่สำหรับงานออกแบบ	อ.รัตนนภดล สมิตินันท์
8-9	เทคนิคการผลิต วัสดุ การคำนวณค่าใช้จ่าย	6	1.นำเข้าสู่บทเรียน 2.บรรยาย ถาม-ตอบ <u>กิจกรรมที่ 2</u> นำเสนอวางแผนงาน	อ.รัตนนภดล สมิตินันท์
10	ขั้นตอนการติดตั้ง	6	1.นำเข้าสู่บทเรียน 2.บรรยาย ถาม-ตอบ 3.แลกเปลี่ยนความรู้ร่วมกันโดยวิเคราะห์แบบร่างผลงาน	อ.รัตนนภดล สมิตินันท์
11-13	การใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการออกแบบ	6	1.นำเข้าสู่บทเรียน 2.บรรยาย ถาม-ตอบ <u>กิจกรรม3</u> นำเสนอแบบร่างผลงานส่วนที่1	อ.รัตนนภดล สมิตินันท์
14-15	กระบวนการออกแบบ	6	1.นำเข้าสู่บทเรียน 2.บรรยาย ถาม-ตอบ <u>กิจกรรม 4</u> นำเสนอแบบร่างผลงานส่วนที่ 2	อ.รัตนนภดล สมิตินันท์
		45		
สอบปลายภาคเรียน (นำเสนอผลงานการออกแบบ)				อ.รัตนนภดล สมิตินันท์

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
1	1.1.1, 1.1.2	1.3.1	1, 2, 3, 4, 5	10%
2	2.1.1, 2.1.2, 2.1.3, 2.1.4, 2.1.5, 2.1.6, 2.1.7, 3.1.1, 3.1.3, 3.1.4, 4.1.1, 4.1.2, 4.1.3, 4.1.4, 5.1.1, 5.1.2, 5.1.3, 5.1.4	2.3.1, 2.3.2 4.3.1, 4.3.2 5.3.1	6, 7, 8, 9, 10, 11	10%
3	2.1.1, 2.1.2, 2.1.3, 2.1.4, 2.1.5, 2.1.6, 2.1.7, 3.1.1, 3.1.3, 3.1.4, 4.1.1, 4.1.2, 4.1.3, 4.1.4, 5.1.1, 5.1.2, 5.1.3, 5.1.4	1.3.1, 2.3.1, 2.3.2 3.3.1, 3.3.2	12, 13	10%
4	2.1.1, 2.1.2, 2.1.3, 2.1.4, 2.1.5, 2.1.6, 2.1.7, 3.1.1, 3.1.3, 3.1.4, 4.1.1, 4.1.2, 4.1.3, 4.1.4, 5.1.1, 5.1.2, 5.1.3, 5.1.4	4.3.1, 4.3.2	14, 15	20%
	1.1.1, 1.1.2, 2.1.1, 2.1.2 3.1.1, 3.1.2, 4.1.1 5.1.1, 5.1.2	1.3.1 2.3.1, 2.3.2 3.3.1, 3.3.2 4.3.1, 4.3.2 5.3.1	สอบปลายภาค	50%

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. เอกสารและตำราหลัก

เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธยา. มปป. *Environmental Graphic*. มปป.

David Dernie. 2006. *Exhibition Design*. W.W.Norton&Company: New York. London

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

-

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

-

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- ประเมินในระบบประเมินผู้สอน ของโรงเรียนการท่องเที่ยวและการบริการ
- การสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษา

- ผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- ประเมินในระบบประเมินผู้สอน ของศูนย์สุพรรณบุรี
- การสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักศึกษา
- ผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

3. การปรับปรุงการสอน

- สรุปผลการประเมินในระบบประเมินผู้สอน ของศูนย์สุพรรณบุรี
- จากผลการเรียน คุณภาพของผลงาน และความสนใจของผู้เรียน

4. การตรวจสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

ในระหว่างกระบวนการสอนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ในรายหัวข้อ ตามที่คาดหวังจากการเรียนรู้ในรายวิชา ได้จาก การสอบถามนักศึกษา หรือสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษา รวมถึงพิจารณาจากการนำเสนอผลงานของนักศึกษา

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

จากผลการประเมิน และทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิผลรายวิชา ได้มีการวางแผนการปรับปรุงการสอน และรายละเอียดรายวิชา เพื่อให้เกิดคุณภาพมากขึ้น ดังนี้

- ปรับปรุงรายวิชาทุก 3 ปี หรือตามข้อเสนอแนะและผลทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ตามข้อ 4