



รายละเอียดของรายวิชา

บริบทอินเทอร์เน็ตแก็กฟนิทรรศการ
รหัสวิชา 2073306

ภาคเรียนที่ 2/2560

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบนิทรรศการและการจัดแสดง
โรงเรียนการท่องเที่ยวและการบริการ
มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาหลักการ มิติ และแนวคิดของอินเตอร์แอ็กชันเพื่อการออกแบบงานแสดงและนิทรรศการ

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย การฝึก	สอนเสริม	ปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
บรรยาย 20	-----	การฝึก 80	ศึกษาไปพร้อมกับแบบฝึกหัด

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล
10 ชั่วโมง

หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

การมาให้ตรงต่อเวลา

1.2 วิธีการสอน

ให้ดูตัวอย่างงานมากขึ้น

1.3 วิธีการประเมินผล

ดูจากแบบฝึกหัดที่ให้ไปว่ามีการใช้องค์ความรู้ที่เรียนไปมาน้อยเพียงใด

2. ความรู้

2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

การแยกแยะ Diagram ของการคิดและความเข้าใจในเรื่องของการจัดการพื้นที่แสดงงาน

Interactive

2.2 วิธีการสอน

สอนให้นักศึกษาเข้าใจการแยกแยะDiagramของการคิดและทำความเข้าใจในเรื่องของการจัดการพื้นที่ที่ใช้ในการออกแบบพื้นที่ภายในนิทรรศการและงานแสดง

2.3 วิธีการประเมินผล

ดูจากแบบฝึกหัดที่ให้ไปว่ามีการใช้องค์ความรู้ที่เรียนไปมาน้อยเพียงใด

3. ทักษะทางปัญญา

3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

กระบวนการคิด แบบเป็นขั้นเป็นตอน

3.2 วิธีการสอน

สอนวิธีการแยกแยะข้อมูล ให้นักศึกษาเห็นถึงความสำคัญในเรื่องการจัดการระบบการคิด

3.3 วิธีการประเมินผล

ดูจากการเริ่มต้นการคิดแบบฝึกหัดที่ให้ไปว่ามีการลำดับความคิดไปตามแนวทางของวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ
 - 4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา
การสื่อสารเรื่องที่เกิดขึ้นให้ผู้อื่นเข้าใจในงานออกแบบ
 - 4.2 วิธีการสอน
ให้มีการนำเสนอหาใช้เรียน และมีการเสนอความคิดเห็นภายในห้องเรียนทุกครั้ง
 - 4.3 วิธีการประเมินผล
สังเกตจากบรรยากาศของห้องเรียน และวิธีการอธิบายข้อมูล
5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
 - 5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา
มีการวางแผน และการคำนวณพื้นที่ การสื่อสารเรื่องที่เกิดขึ้นให้ผู้อื่นเข้าใจในงานออกแบบ
 - 5.2 วิธีการสอน
ให้มีการนำเสนอหาใช้เรียน และมีการเสนอความคิดเห็นภายในห้องเรียนทุกครั้ง
 - 5.3 วิธีการประเมินผล
สังเกตจากบรรยากาศของห้องเรียน และวิธีการอธิบายข้อมูล

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

คุณภาพงานตัวอย่างจากwebsite	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อที่ใช้ (ถ้ามี)	ผู้สอน
ทดลองทำโมเดลการออกแบบพื้นที่	อธิบายรายละเอียดรายวิชา	1		สธนวิษฐ์ ประกอบผล
	ทำความเข้าใจกับรูปแบบของงาน Interactive design 1	5	คุณภาพงานตัวอย่างจาก website	สธนวิษฐ์ ประกอบผล
3	ทำความเข้าใจกับรูปแบบของงาน Interactive design 2		คุณภาพงานตัวอย่างจาก website ทดลองทำโมเดลการออกแบบพื้นที่	สธนวิษฐ์ ประกอบผล

4	ทำความเข้าใจกับรูปแบบของงาน Interactive design 3	5	ดูภาพงานตัวอย่างจาก website ทดลองทำโมเดลการออกแบบพื้นที่	สรณวัชร ประกอบผล
5	เริ่มออกแบบงาน interactive เบื้องต้น 1	5	ดูภาพงานตัวอย่างจาก website ทดลองทำโมเดลการออกแบบพื้นที่	สรณวัชร ประกอบผล
6	เริ่มออกแบบงาน interactive เบื้องต้น 2	5	ดูภาพงานตัวอย่างจาก website ทดลองทำโมเดลการออกแบบพื้นที่	สรณวัชร ประกอบผล
7	เริ่มออกแบบงาน interactive เบื้องต้น 3	5	ดูภาพงานตัวอย่างจาก website ทดลองทำโมเดลการออกแบบพื้นที่	สรณวัชร ประกอบผล
8	เริ่มออกแบบงาน interactive เบื้องต้น 4	5	ดูภาพงานตัวอย่างจาก website ทดลองทำโมเดลการออกแบบพื้นที่	สรณวัชร ประกอบผล
9	นำเสนอผลงานการออกแบบ ครั้งที่ 1	5	ดูภาพงานตัวอย่างจาก website ทดลองทำโมเดลการออกแบบพื้นที่	สรณวัชร ประกอบผล

10	นำเสนอผลงานการออกแบบ ครั้งที่ 2	5	ดูภาพงานตัวอย่างจาก website ทดลองทำโมเดลการออกแบบพื้นที่	สรณวัชร ประกอบผล
11	นำเสนอผลงานการออกแบบ ครั้งที่ 3	5	ดูภาพงานตัวอย่างจาก website ทดลองทำโมเดลการออกแบบพื้นที่	สรณวัชร ประกอบผล
12	นำเสนอแผนงานการออกแบบพร้อมงานออกแบบจริง ครั้งที่ 1	5	ดูภาพงานตัวอย่างจาก website ทดลองทำโมเดลการออกแบบพื้นที่	สรณวัชร ประกอบผล
13	นำเสนอแผนงานการออกแบบพร้อมงานออกแบบจริง ครั้งที่ 2	5		สรณวัชร ประกอบผล
14	นำเสนอแผนงานการออกแบบพร้อมงานออกแบบจริง ครั้งที่ 3	5		สรณวัชร ประกอบผล
15	นำเสนอแผนงานการออกแบบพร้อมงานออกแบบจริง ครั้งที่ 4	5		สรณวัชร ประกอบผล

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
1	ทำความเข้าใจกระบวนการสร้างความคิด การออกแบบอินเตอร์แอกทีฟ	แบบฝึกหัด		
2	ทำความเข้าใจกระบวนการสร้างความคิด การออกแบบอินเตอร์แอกทีฟ	แบบฝึกหัด		

3	ทำความเข้าใจกระบวนการ สร้างความคิด การออกแบบ อินเตอร์แอกทีฟ	แบบฝึกหัด		
4	เริ่มออกแบบพื้นที่ เบื้องต้น 1	แบบฝึกหัด		
5	เริ่มออกแบบพื้นที่ เบื้องต้น 2	แบบฝึกหัด	สัปดาห์ที่ 5	10 คะแนน
6	เริ่มออกแบบพื้นที่ เบื้องต้น 3	แบบฝึกหัด		
7	นำเสนอผลงานการ ออกแบบ ครั้งที่ 1	แบบฝึกหัด		
8	นำเสนอผลงานการ ออกแบบ ครั้งที่ 2	แบบฝึกหัด	สัปดาห์ที่ 8	20 คะแนน
9	นำเสนอแผนงานการ ออกแบบพร้อมงาน ออกแบบจริง ครั้งที่ 1	แบบฝึกหัด		
10	นำเสนอแผนงานการ ออกแบบพร้อมงาน ออกแบบจริง ครั้งที่ 2	แบบฝึกหัด		
11	ผลิตงานออกแบบใน ลักษณะของโมเดล	แบบฝึกหัด	สัปดาห์ที่ 11	10 คะแนน
12	ผลิตงานออกแบบใน ลักษณะของโมเดล	แบบฝึกหัด		
13	ผลิตงานออกแบบใน ลักษณะของโมเดล	แบบฝึกหัด	สัปดาห์ที่ 13	10 คะแนน
14	ผลิตงานออกแบบบนพื้นที่ จริงผลิตงานออกแบบใน ลักษณะของโมเดล	แบบฝึกหัด		
15	ผลิตงานออกแบบใน ลักษณะของโมเดล	โครงการ	สัปดาห์ที่ 15	50 คะแนน

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. เอกสารและตำราหลัก
 -
2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ
 -
3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ
 - vimeo.com
 - youtube.com

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา
 - ปรับแนวทางการสอนให้มีความยืดหยุ่นตามความสนใจของนักศึกษาแต่ต้องมีลำดับและอยู่ภายใต้แนวทางหลักของวัตถุประสงค์การเรียนรู้
2. กลยุทธ์การประเมินการสอน
 - ดูจากการเริ่มต้นการคิดแบบฝึกหัดที่ให้ไปว่ามีการลำดับความคิดไปตามแนวทางของวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้
3. การปรับปรุงการสอน
 - ปรับแนวทางการสอนให้มีความยืดหยุ่นตามความสนใจของนักศึกษาแต่ต้องมีลำดับและอยู่ภายใต้แนวทางหลักของวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เพิ่มเติมการให้นักศึกษาได้เห็นภาพรวมของการเขียนมากยิ่งขึ้น
4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา
 - ดูจากการเริ่มต้นการคิดแบบฝึกหัดที่ให้ไปว่ามีการลำดับความคิดไปตามแนวทางของวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้
5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา
 1. ประเมินภาพรวมของผลงาน เพื่อให้เห็นข้อดีและข้อเสียของการสอน
 2. วางแผนแนวทางการสอน โดยเน้นแก้ไขที่ปัญหา และ เสริมในส่วนที่ขาด
 3. สังเกตทักษะของนักศึกษาให้มากขึ้น