

## รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต

วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา

ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้งพิษณุโลก วิทยาการจัดการ

### หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

3653704 การออกแบบกราฟิกในงานธุรกิจ

(Graphic Design in Business)

2. จำนวนหน่วยกิต

3 (2-2-5) หน่วยกิต

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ธนวัฒน์ ด้านพิษณุพันธ์

5. ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 1 / ชั้นปีที่ 3, 4

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

ไม่มี

8. สถานที่เรียน

ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้งพิษณุโลก

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

วันที่ 31 พฤษภาคม 2554

ปรับปรุงครั้งล่าสุด 15 พฤษภาคม 2555

## หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

### 1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

- 1) เพื่อให้ นักศึกษามีความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการในองค์ประกอบพื้นฐานและหลักของการออกแบบ
- 2) เพื่อให้ นักศึกษารู้จักแนวทางการวางแผนทางศิลปะและการทำหัวเรื่องโดยรู้ขนาดและสัดส่วนหลักในการออกแบบ
- 3) เพื่อให้ นักศึกษาได้เกิดความรู้ ความเข้าใจในการที่จะนำวิชาความรู้ที่ได้ไปประกอบอาชีพในด้านกราฟิกหรือในงานธุรกิจ

### 2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

- 1) เพื่อให้ นักศึกษามีฐานความรู้ที่เป็นรูปธรรมในการศึกษาวิชาอื่นๆในสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
- 2) เพื่อให้ นักศึกษาสามารถประยุกต์ความรู้ในวิชานี้เพื่อแก้ปัญหาเกี่ยวกับบุคคลในองค์การ

## หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

### 1. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาเกี่ยวกับองค์ประกอบของการออกแบบหลักการในการออกแบบรวมถึงจิตวิทยาในการออกแบบการวางแผนการจัดการ การสร้างผลงานกราฟิกและการนำเสนอผลงานที่สร้างสรรค์ให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายในการออกแบบโดยใช้โปรแกรมมาตรฐานในงานธุรกิจ

Study of design components, principles of design, including designing psychology, planning, management, graphic production and presentation that are related to designing purposes. Using business standard software or appropriate software designing.

### 2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย การฝึก	สอนเสริม	ปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
30 ช.ม. ต่อภาคการศึกษา	สอนเสริมตามความต้องการของนักศึกษา	30 ช.ม. ต่อภาคการศึกษา	5 ช.ม. ต่อภาคการศึกษา

### 3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

อาจารย์จัดเวลาคำปรึกษากับนักศึกษาเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่มตามความต้องการของนักศึกษาและในกรณีมีเหตุจำเป็น

## หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

### 1. คุณธรรมจริยธรรม

#### 1.1 คุณธรรมจริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- (1) ตระหนักในคุณค่าคุณธรรมจริยธรรมเสียสละและซื่อสัตย์สุจริต
- (2) มีวินัยตรงต่อเวลาความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
- (3) มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีมสามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับความสำคัญ
- (4) เคารพสิทธิรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นรวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์
- (5) เคารพกฎหมายระเบียบข้อบังคับต่างๆขององค์กรและสังคม
- (6) สามารถวิเคราะห์ผลกระทบจากการใช้คอมพิวเตอร์ต่อบุคคลองค์กรและสังคม
- (7) มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

#### 1.2 วิธีการสอน

บรรยายจาก **Power Point** พร้อมยกตัวอย่างประกอบ

#### 1.3 วิธีการประเมินผล

แบบฝึกหัดทบทวน

### 2. ความรู้

#### 2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

- (1) มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาที่ศึกษา
- (2) สามารถวิเคราะห์ปัญหาเข้าใจและอธิบายความต้องการทางคอมพิวเตอร์รวมทั้งประยุกต์ความรู้ทักษะและการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญห
- (3) สามารถวิเคราะห์ออกแบบติดตั้งปรับปรุงระบบคอมพิวเตอร์ให้ตรงตามข้อกำหนด
- (4) สามารถติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการและวิวัฒนาการคอมพิวเตอร์
- (5) รู้เข้าใจและสนใจพัฒนาความรู้ ความชำนาญทางคอมพิวเตอร์อย่างต่อเนื่อง

(6) มีความรู้ในแนวทางของสาขาวิชาที่ศึกษาเพื่อให้สังเกตเห็นการเปลี่ยนแปลงและเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีใหม่ๆ

(7) มีประสบการณ์ในการพัฒนาซอฟต์แวร์ประยุกต์

(8) สามารถบูรณาการความรู้ที่ศึกษากับความรู้ในศาสตร์อื่นๆที่เกี่ยวข้อง

## 2.2 วิธีการสอน

บรรยายจาก **Power Point** พร้อมยกตัวอย่างประกอบ

## 2.3 วิธีการประเมินผล

แบบฝึกหัดทบทวน

## 3. ทักษะทางปัญญา

### 3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

(1) คิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างเป็นระบบ

(2) สามารถสืบค้นตีความและประเมินสารสนเทศเพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์

(3) สามารถรวบรวมศึกษาวิเคราะห์และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ

(4) สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาทางคอมพิวเตอร์ได้อย่างเหมาะสม

### 3.2 วิธีการสอน

บรรยายจาก **Power Point** พร้อมยกตัวอย่างประกอบ

### 3.3 วิธีการประเมินผล

แบบฝึกหัดทบทวน

## 4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

### 4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

(1) สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลายสามารถสนทนาทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศอย่างมีประสิทธิภาพ

(2) สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกแก่การแก้ไขปัญหาสถานการณ์ต่างๆ ในกลุ่มทั้งบทบาทของผู้นำหรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน

(3) สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มาชี้นำสังคมในประเด็นที่เหมาะสม

(4) มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบในกลุ่ม

(5) สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์ทั้งส่วนตัวและส่วนรวมพร้อมทั้งแสดงจุดยืนอย่างพอเหมาะทั้งของตนเองและผู้อื่น

(6) มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเองและทางวิชาชีพ

#### 4.2 วิธีการสอน

บรรยายจาก **Power Point** พร้อมยกตัวอย่างประกอบ

#### 4.3 วิธีการประเมินผล

แบบฝึกหัดทบทวน

### 5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

#### 5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- (1) มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็น ที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงานที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์
- (2) สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหาโดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์หรือการแสดงสถิติประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์
- (3) สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียนเลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม
- (4) สามารถใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม

#### 5.2 วิธีการสอน

บรรยายจาก **Power Point** พร้อมยกตัวอย่างประกอบ

#### 5.3 วิธีการประเมินผล

แบบฝึกหัดทบทวน

## หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

### 1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้การสอนสื่อที่ใช้	ผู้สอน
1	- แนะนำการเรียนการสอน - บทที่ 1 ความหมายของการออกแบบกราฟิก และกระบวนการออกแบบ	4	- อาจารย์ผู้สอนปฐมนิเทศแนะนำรายวิชา วิธีเรียนและการประเมินวัดผล - แจกแนวการสอน - บรรยาย - แบบฝึกหัด	อ.ธนวัฒน์ ด้านพิษณุพันธ์
2	บทที่ 2 ความรู้เกี่ยวกับภาพกราฟิก	4	- บรรยาย - ฝึกปฏิบัติด้วยทั้งทฤษฎีและปฏิบัติ - มอบหมายงาน - แบบฝึกหัด	อ.ธนวัฒน์ ด้านพิษณุพันธ์

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
3	บทที่ 3 หลักการออกแบบ	4	- บรรยาย - ฝึกปฏิบัติด้วยทั้งทฤษฎีและปฏิบัติ - มอบหมายงาน - แบบฝึกหัด	อ.ธนวัฒน์ ด้านพิษณุพันธ์
4	บทที่ 4 องค์ประกอบศิลป์	4	- บรรยาย - ฝึกปฏิบัติด้วยทั้งทฤษฎีและปฏิบัติ - มอบหมายงาน - แบบฝึกหัด	อ.ธนวัฒน์ ด้านพิษณุพันธ์
5	บทที่ 5 สีกับการออกแบบ	4	- บรรยาย - ฝึกปฏิบัติด้วยทั้งทฤษฎีและปฏิบัติ - มอบหมายงาน - แบบฝึกหัด	อ.ธนวัฒน์ ด้านพิษณุพันธ์
6	บทที่ 6 การออกแบบสัญลักษณ์	4	- บรรยาย - ฝึกปฏิบัติด้วยทั้งทฤษฎีและปฏิบัติ - มอบหมายงาน - แบบฝึกหัด	อ.ธนวัฒน์ ด้านพิษณุพันธ์
7	สอบกลางภาค			
8	บทที่ 7 ตัวอักษรในงานออกแบบ กราฟิก	4	- บรรยาย - ฝึกปฏิบัติด้วยทั้งทฤษฎีและปฏิบัติ - มอบหมายงาน - แบบฝึกหัด	อ.ธนวัฒน์ ด้านพิษณุพันธ์
9	บทที่ 8 การออกแบบสิ่งพิมพ์	4	- บรรยาย - ฝึกปฏิบัติด้วยทั้งทฤษฎีและปฏิบัติ - มอบหมายงาน - แบบฝึกหัด	อ.ธนวัฒน์ ด้านพิษณุพันธ์
10	บทที่ 9 การจัดการสื่อในงาน ออกแบบสิ่งพิมพ์	4	- บรรยาย - ฝึกปฏิบัติด้วยทั้งทฤษฎีและปฏิบัติ - มอบหมายงาน - แบบฝึกหัด	อ.ธนวัฒน์ ด้านพิษณุพันธ์

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
11	บทที่ 10 เครื่องข่ายของงานออกแบบ กราฟิก	4	- บรรยาย - ฝึกปฏิบัติด้วยทั้งทฤษฎีและปฏิบัติ - มอบหมายงาน - แบบฝึกหัด	อ.ธนวัฒน์ ด้านพิษณุพันธ์
12-15	ทบทวนบทเรียน	4	อภิปราย แสดงความคิดเห็น	อ.ธนวัฒน์ ด้านพิษณุพันธ์
16	สอบปลายภาค			

## 2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ ประเมิน	สัดส่วนของการ ประเมินผล
1		การทำงานที่ตามมอบหมาย	1-15	50%
2		ความตรงต่อเวลาและเวลาเรียน	1-15	10%
3		สอบปลายภาค	16	30%

## หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

### 1. ตำราที่กำหนด

ชวาลิน เนียมสอน. (2554). การออกแบบกราฟิกในงานธุรกิจ. กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือมหาวิทยาลัย  
ราชภัฏสวนดุสิต

### 2. แหล่งอ้างอิงที่สำคัญ

ปาพจน์ หนูนักดี. (2553). หลักการและกระบวนการออกแบบ (Graphic Design Principles).  
นนทบุรี: ไลต์ซีพีริเมียร์.

ปิยะบุตร สุทธิธิดารา และอนัน วาไชยะ. (2553). เรียนรู้การทำงานกราฟิกดีไซน์สิ่งพิมพ์แบบมืออาชีพ  
(Graphic Design Artwork Photoshop + Illustrator). นนทบุรี: ไลต์ซีพีริเมียร์.

วรพงศ์ วรชาติอุดมพงศ์. (2535). ออกแบบกราฟิก. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ศิลปาบรรณาคาร.

### 3. หนังสือและเอกสารอ้างอิงที่แนะนำ

ชีวาวัฒน์ บุญศิวนนท์. (2547). VRMLเทคนิคการสร้างกราฟิก 3 มิติบนอินเทอร์เน็ต. กรุงเทพมหานคร ;  
ซีเอ็ดยูเคชั่น.

อนุรักษ์ วิไลวัลย์. (2549). PHOTOSHOP CS Retouch Master. กรุงเทพมหานคร; ซีเอ็ด ยูเคชั่น.

## หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา
  - การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน
  - การสังเกตการณ์จากพฤติกรรมของผู้เรียน
  - แบบประเมินผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา
  - ข้อเสนอแนะผ่านเว็บที่อาจารย์ผู้สอนได้จัดทำเป็นช่องทางการสื่อสารกับนักศึกษา
2. กลยุทธ์การประเมินการสอน
  - การสอนควรเป็นไปในลักษณะที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญมีการบรรยายถึงเนื้อหาหลักและแนะนำให้ผู้เรียนทำการค้นคว้าหรือทำความเข้าใจปลีกย่อยด้วยตนเอง
  - การสอนควรเน้นการได้มาซึ่งทฤษฎีและกฎเกณฑ์ต่างๆในเชิงวิเคราะห์และชี้ให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างทฤษฎีกับปรากฏการณ์ต่างๆเพื่อทำการทดลองปฏิบัติการจริงและมีโอกาสใช้เครื่องมือด้วยตนเอง
  - การสอนควรสอดแทรกเนื้อหา/กิจกรรมที่ส่งเสริมด้านคุณธรรมจริยธรรมเพื่อทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการเรียนรู้ การนำเสนอและการอภิปรายโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสื่อสารกับผู้อื่น
3. การปรับปรุงการสอน
  - สัมมนาการจัดการเรียนการสอน
  - การวิจัยในและนอกชั้นเรียน
4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา
  - การทวนสอบการให้คะแนนจากการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษาโดยอาจารย์ท่านอื่นหรือผู้ทรงคุณวุฒิที่ไม่ใช่อาจารย์ประจำหลักสูตร
  - มีการตั้งคณะกรรมการในสาขาวิชาตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษาโดยตรวจสอบข้อสอบรายงานวิธีการให้คะแนนสอบและการให้คะแนนพฤติกรรม
5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา
  - ปรับปรุงรายวิชาทุกปีหรือตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ตามข้อ 4
  - เปลี่ยนหรือสลับอาจารย์ผู้สอน เพื่อให้นักศึกษามีมุมมองในเรื่องการประยุกต์ความรู้กับปัญหาที่มาจากงานวิจัยของอาจารย์