



รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)

รหัสวิชา PPD 3405 รายวิชา การออกแบบสิ่งพิมพ์โฆษณา

สาขาวิชา ออกแบบสิ่งพิมพ์และบรรจุภัณฑ์ คณะ/วิทยาลัย คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

ภาคการศึกษา ๒ ปีการศึกษา ๒๕๕๘

หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

๑. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา	PPD 3405
ชื่อรายวิชาภาษาไทย	การออกแบบสิ่งพิมพ์โฆษณา
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ	Advertising Design

๒. จำนวนหน่วยกิต 3 (2-2-5)

๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

๓.๑ หลักสูตร	วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาออกแบบสิ่งพิมพ์และบรรจุภัณฑ์
๓.๒ ประเภทของรายวิชา	วิชาเฉพาะด้าน (วิชาแกน)

๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

๔.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา	อาจารย์ สหภาพ กลีบลำเจียก
๔.๒ อาจารย์ผู้สอน	อาจารย์ สหภาพ กลีบลำเจียก

๕. สถานที่ติดต่อ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม / E – Mail ajarnsahapop@hotmail.com

๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

๖.๑ ภาคการศึกษาที่	๒ / ชั้นปีที่ ๒๕๕๘
๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้	ประมาณ ๓๒ คน

๗. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี) -

๘. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี) -

๙. สถานที่เรียน คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

๑๐.วันที่จัดทำหรือปรับปรุง วันที่ 18 เดือน ธันวาคม พ.ศ. 2558
รายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

- เพื่อให้ศึกษามารู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา และความสำคัญของงานออกแบบโฆษณา
- เพื่อให้ศึกษามารู้ความเข้าใจถึงประเภทของงานสิ่งพิมพ์โฆษณา
- เพื่อให้ศึกษามารู้ความเข้าใจในองค์ประกอบของงานสิ่งพิมพ์โฆษณา
- เพื่อให้ศึกษามารู้ความเข้าใจในหลักการออกแบบงานสิ่งพิมพ์โฆษณา
- เพื่อให้ศึกษามารู้ความเข้าใจในการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการออกแบบงานสิ่งพิมพ์โฆษณา

๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อให้ศึกษามารู้ความเข้าใจถึงการออกแบบสิ่งพิมพ์โฆษณา การนำองค์ความรู้ในวิชาการออกแบบต่างๆ มาใช้ประยุกต์ใช้ในการออกแบบสิ่งพิมพ์โฆษณา รวมทั้งการนำองค์ประกอบพื้นฐานทางการออกแบบมาใช้ในการทำงาน แนวโน้มของการใช้สิ่งพิมพ์โฆษณาที่ส่งผลในเรื่องของการวิเคราะห์ทางการตลาด และการใช้เทคโนโลยีต่างๆ รวมทั้ง โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการนำมาใช้ในการออกแบบ

หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

๑. คำอธิบายรายวิชา

ความหมายและความสำคัญของการโฆษณา ประเภทและคุณสมบัติของสิ่งพิมพ์โฆษณา การออกแบบโดยวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย หลักการออกแบบที่เกี่ยวข้องทางจิตวิทยาการโฆษณา การใช้สี ตัวอักษร พื้นที่ ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการออกแบบ และการฝึกปฏิบัติ

The meaning and importance of advertising . Types and properties of print ads. Designed by analyzing prospects Psychological principles related advertising, the color space used in the design of computer software . And practice

๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาคสนาม/การฝึกงาน (ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
2 ชั่วโมง/สัปดาห์	สอนเสริมตามความต้องการของนักศึกษา	ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง/สัปดาห์	4 ชั่วโมง/สัปดาห์

๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

(ผู้รับผิดชอบรายวิชาโปรดระบุข้อมูล ตัวอย่างเช่น ๑ ชั่วโมง / สัปดาห์)

๓.๑ ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน ห้อง ชั้น 1 อาคาร 44 คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

๓.๒ ปรึกษาผ่านโทรศัพท์ที่ทำงาน / มือถือ หมายเลข 0859001661

๓.๓ ปรึกษาผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) ajarnsahapop@hotmail.com

๓.๔ ปรึกษาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook/Twitter/Line) <https://web.facebook.com/sahapop.gleblumjeak?ref=bookmarks>

๓.๕ ปรึกษาผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Internet/Webboard) <http://www.teacher.ssru.ac.th/sahapop/>

หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบต่อผลการเรียนรู้ จากหลักสูตรหมวดวิชาเฉพาะสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

รายวิชา	(1) คุณธรรม จริยธรรม						(2) ความรู้								(3) ทักษะทาง ปัญญา				(4) ทักษะทางความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและความ รับผิดชอบต่อ						(5) ทักษะการ วิเคราะห์เชิง ตัวเลข การ สื่อสารและการ ใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ			
	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4
PPD3405 การออกแบบสิ่งพิมพ์โฆษณา	○	○	○	○	●	●	●	○	●	○	○	○	○	○	●	○	○	○	○	○	○	○	●	●	●	○	○	○

๑. คุณธรรม จริยธรรม

๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- ☐ (๑) ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม
- ☐ (๒) มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
- ☐ (๓) มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตามสามารถทำงานเป็นทีมและสามารถแก้ไขข้อขัดแย้ง และลำดับความสำคัญ
- ☐ (๔) เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์
- ☒ (๕) เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กรและสังคม
- ☒ (๖) มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

๑.๒ วิธีการสอน

(๑)แจกข้อปฏิบัติในห้องเรียน การเข้าห้องเรียน การตรงต่อเวลา การแต่งกายให้ถูกต้องตามข้อกำหนดของ มหาวิทยาลัย การสลับแบบฝึกหัด การบ้าน งานที่มอบหมายให้ตรงเวลา

(๒)แจกข้อปฏิบัติและบทลงโทษ ในการนำผลงานของคนอื่น มาเป็นผลงานของตนเอง

๑.๓ วิธีการประเมินผล

(๑)ตรวจสอบบันทึกพฤติกรรม การเข้าเรียน และส่งงานที่ได้รับมอบหมายตามขอบเขต ที่ให้และตรง เวลา

(๒)พิจารณาไม่เหินแค้น และไม่อนุญาตให้ส่งงาน ในผลงานที่นำงานของผู้อื่นมาแอบอ้างใช้ในการทำงาน

๒. ความรู้

๒.๑ ความรู้ที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาวิชา
- (๒) สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจและอธิบายความต้องการการออกแบบสิ่งพิมพ์และบรรจุภัณฑ์ รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา
- (๓) สามารถวิเคราะห์ ออกแบบ ปรับปรุงหรือประเมินองค์ประกอบ ต่างๆ ของการออกแบบสิ่งพิมพ์ และบรรจุภัณฑ์
- (๔) สามารถติดตามความก้าวหน้าและวิวัฒนาการออกแบบสิ่งพิมพ์และบรรจุภัณฑ์ เทคโนโลยีที่นำมาใช้ รวมทั้งการนำไปประยุกต์
- (๕) มีความรู้ ความเข้าใจและสนใจพัฒนาความรู้ ความชำนาญทางการออกแบบสิ่งพิมพ์และบรรจุภัณฑ์อย่างต่อเนื่อง
- (๖) มีความรู้ในแนวกว้างของสาขาออกแบบสิ่งพิมพ์ บรรจุภัณฑ์ และเทคโนโลยีการพิมพ์ เล็งเห็นการเปลี่ยนแปลง และเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีใหม่ๆ
- (๗) มีประสบการณ์ในการพัฒนาและ/หรือการประยุกต์ซอฟต์แวร์ การออกแบบสิ่งพิมพ์และบรรจุภัณฑ์ที่ใช้งานได้จริง
- (๘) สามารถบูรณาการความรู้ในสาขาวิชาออกแบบสิ่งพิมพ์ บรรจุภัณฑ์ และเทคโนโลยีการพิมพ์ กับความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

๒.๒ วิธีการสอน

- (๑) บรรยาย
- (๒) สาธิต
- (๓) การทำงานเดี่ยว การค้นคว้า การนำเสนองาน
- (๔) นักศึกษาฝึกปฏิบัติงาน

๒.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) การทำงานในแต่ละสัปดาห์
- (๒) การทำผลงานกลางภาค (Midterm Project)
- (๓) การทำผลงานปลายภาค (Final Project)
- (๔) การนำเสนอผลงาน จากการทำงานที่อ้างอิงได้จากหลักการและทฤษฎีในเนื้อหาวิชา

๓. ทักษะทางปัญญา

๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- ☒ (๑) คิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างมีระบบ
- ☐ (๒) สามารถสืบค้น ศึกษา วิเคราะห์ และประเมินสารสนเทศ เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์
- ☐ (๓) สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ
- ☐ (๔) สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาการออกแบบสิ่งพิมพ์และบรรจุภัณฑ์ ได้อย่างเหมาะสม

๓.๒ วิธีการสอน

(๑) การมอบหมายให้นักศึกษานำเสนอกระบวนการที่ถูกต้องในการสร้างสร้งงานออกแบบโดยอ้างอิงได้จากหลักการและทฤษฎีในเนื้อหาวิชา

(๒) การมอบหมายให้นักศึกษาหาข้อมูลเพื่อใช้ประกอบนำเสนอผลงาน

๓.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) การทำงานในแต่ละสัปดาห์
- (๒) การทำผลงานกลางภาค (Midterm Project)
- (๓) การทำผลงานปลายภาค (Final Project)
- (๔) การนำเสนอผลงาน จากการทำงานที่อ้างอิงได้จากหลักการและทฤษฎีในเนื้อหาวิชา

๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- ☐ (๑) สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลายและสามารถสนทนา ทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศอย่างมีประสิทธิภาพ
- ☐ (๒) สามารถให้ความช่วยเหลือ และอำนวยความสะดวกแก่การแก้ปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ ในกลุ่มทั้งในบทบาทของผู้นำหรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน
- ☐ (๓) สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มาชี้นำสังคมในประเด็นที่เหมาะสม
- ☐ (๔) มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม
- ☒ (๕) สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์ ทั้งส่วนตัวและส่วนรวมพร้อมทั้งแสดงจุดยืนอย่างพอเหมาะ

ทั้งของตนเองและของกลุ่ม

- ☒ (๖) มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ ทั้งของตนเองและทางวิชาชีพ อย่างต่อเนื่องคุณสมบัติต่าง ๆ นี้สามารถ วัด

ร่วมกับคุณสมบัติข้อ (1), (2), และ (3) ได้ในระหว่างการทำกิจกรรมร่วมกัน

๔.๒ วิธีการสอน

(๑) การมอบหมายให้นักศึกษามีการสืบค้นทางอิเล็กทรอนิกส์เพื่อนำมาใช้ประกอบอ้างอิงการนำเสนอผลงาน ในแต่ละครั้ง

(๒) การนำเสนอความคิดเห็นร่วมกันทั้งจากอาจารย์ และเพื่อนร่วมชั้นเรียนเพื่อนำไปพัฒนาผลงานสร้างสร้งงานออกแบบ

๔.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) การทำงานในแต่ละสัปดาห์
- (๒) การทำผลงานกลางภาค (Midterm Project)

(๓) การทำผลงานปลายภาค (Final Project)

(๔) การนำเสนอผลงาน จากการทำงานที่อ้างอิงได้จากหลักการและทฤษฎีในเนื้อหาวิชา

๕. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

๕.๑ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

● (๑) มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงาน ที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และการใช้ คอมพิวเตอร์ ออกแบบสิ่งพิมพ์และบรรจุภัณฑ์

○ (๒) สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหา โดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์หรือการแสดงสถิติประยุกต์ต่อปัญหา ที่เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์

○ (๓) สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม

○ (๔) สามารถใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม

๕.๒ วิธีการสอน

(๑) ให้นักศึกษาใช้โปรแกรมสำเร็จรูปที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบที่นิยมใช้ในปัจจุบัน เพื่อนำมาสร้างสรรค์ผลงาน สดุดท้ายก่อนส่งงาน

๕.๓ วิธีการประเมินผล

(๑) การทำงานในแต่ละสัปดาห์

(๒) การทำผลงานกลางภาค (Midterm Project)

(๓) การทำผลงานปลายภาค (Final Project)

๖. ด้านอื่นๆ -

หมายเหตุ

สัญลักษณ์ ● หมายถึง ความรับผิดชอบหลัก

สัญลักษณ์ ○ หมายถึง ความรับผิดชอบรอง

เว้นว่าง หมายถึง ไม่ได้รับผิดชอบ

ซึ่งจะปรากฏอยู่ในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล

๑. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๑	-แนะนำรายวิชา -แนะนำแผนการสอน และการประเมินผล -แนะนำข้อตกลงของชั้นเรียน -แนะนำอุปกรณ์สำหรับนักศึกษาที่ต้อง	4	บรรยาย	อาจารย์สหภาพ กลีบ ลำเจียก

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
	นำมาในการเรียนการสอน			
๒	- ประวัติความเป็นมาในการออกแบบ สิ่งพิมพ์โฆษณา - กระบวนการเตรียมการก่อนการ ออกแบบหนังสือพิมพ์มอบหมายงาน	4	บรรยาย อภิปราย ศึกษารณศึกษา สืบค้นผ่านสื่อ อิเล็กทรอนิกส์	อาจารย์สหภาพ กลีบ ลำเจียก
๓	- การออกแบบสิ่งพิมพ์โฆษณาโดยอาศัย หลักการ Grid system มอบหมาย งาน *นักศึกษานาเสนอผลงานที่ได้รับ มอบหมาย และร่วมแสดงความคิดเห็น	4	บรรยาย อภิปราย ศึกษารณศึกษา สืบค้นผ่านสื่อ อิเล็กทรอนิกส์	อาจารย์สหภาพ กลีบ ลำเจียก
๔-๕	- การใช้ภาพประกอบ เทคนิค ประเภท เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบ มอบหมายงาน *นักศึกษานาเสนอผลงานที่ได้รับ มอบหมาย และร่วมแสดงความคิดเห็น	8	บรรยาย อภิปราย ศึกษารณศึกษา สืบค้นผ่านสื่อ อิเล็กทรอนิกส์	อาจารย์สหภาพ กลีบ ลำเจียก
๖	การออกแบบสิ่งพิมพ์โฆษณาประเภท 2 มิติ เช่น Poster / Leaflets มอบหมายงานกลางภาค *นักศึกษานาเสนอผลงานที่ได้รับ มอบหมาย และร่วมแสดงความคิดเห็น	4	บรรยาย อภิปราย ศึกษารณศึกษา สืบค้นผ่านสื่อ อิเล็กทรอนิกส์	อาจารย์สหภาพ กลีบ ลำเจียก
๗	ตรวจแบบร่างงานกลางภาค	4	บรรยาย อภิปราย ศึกษารณศึกษา สืบค้นผ่านสื่อ อิเล็กทรอนิกส์	อาจารย์สหภาพ กลีบ ลำเจียก

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๘	สอบกลางภาค (นำเสนองาน)	4	นำเสนอผลงาน อภิปราย	อาจารย์สหภาพ กลีบ ลำเจียก
๙	- การออกแบบสิ่งพิมพ์โฆษณาประเภท งานชุด (Series Campaign) มอบหมายงาน	4	บรรยาย อภิปราย ศึกษารณศึกษา สืบค้นผ่านสื่อ อิเล็กทรอนิกส์	อาจารย์สหภาพ กลีบ ลำเจียก
๑๐-๑๑	- หลักการตลาดที่มีความจำเป็นสำหรับ การนำมาวิเคราะห์ใช้ในงานออกแบบ โฆษณา มอบหมายงาน *นักศึกษานำเสนอผลงานที่ได้รับ มอบหมาย และร่วมแสดงความคิดเห็น	8	บรรยาย อภิปราย ศึกษารณศึกษา สืบค้นผ่านสื่อ อิเล็กทรอนิกส์	อาจารย์สหภาพ กลีบ ลำเจียก
๑๒	การออกแบบสิ่งพิมพ์โฆษณาประเภท แผ่นพับ รูปเล่ม เช่น Brochure / Catalog มอบหมายงาน *นักศึกษานำเสนอผลงานที่ได้รับมอบ หมาย และร่วมแสดงความคิดเห็น	4	บรรยาย อภิปราย ศึกษารณศึกษา สืบค้นผ่านสื่อ อิเล็กทรอนิกส์	อาจารย์สหภาพ กลีบ ลำเจียก
๑๓-๑๔	การออกแบบสิ่งพิมพ์ขนาดใหญ่ และงาน ออกแบบสิ่งพิมพ์โฆษณาที่อิงกับสภาพ สิ่งแวดล้อม (Environmental Design) มอบหมายงาน *นักศึกษานำเสนอผลงาน ที่ได้รับมอบ หมาย และร่วมแสดงความคิด เห็น	8	บรรยาย อภิปราย ศึกษารณศึกษา สืบค้นผ่านสื่อ อิเล็กทรอนิกส์	อาจารย์สหภาพ กลีบ ลำเจียก

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๑๕	นำเสนอแบบร่างปลายภาค ครั้งที่ 1	4	นำเสนอผลงาน อภิปราย	อาจารย์สหภาพ กลีบ ลำเจียก
๑๖	นำเสนอแบบร่างปลายภาค ครั้งที่ 2	4	นำเสนอผลงาน อภิปราย	อาจารย์สหภาพ กลีบ ลำเจียก
๑๗	สอบปลายภาค (นำเสนองาน)	4	นำเสนอผลงาน อภิปราย	อาจารย์สหภาพ กลีบ ลำเจียก

๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

(ระบุวิธีการประเมินผลการเรียนรู้หัวข้อย่อยแต่ละหัวข้อตามที่ปรากฏในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบของรายวิชา
(Curriculum Mapping) ตามที่กำหนดในรายละเอียดของหลักสูตร สัปดาห์ที่ประเมิน และสัดส่วนของการประเมิน)

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วน ของการประเมินผล
1(5), 1(6)	การเข้าเรียน ตรงต่อเวลา มีส่วนร่วม	ทุกสัปดาห์	10%
1(6), 2(1), 2(3), 3(1), 4(5), 4(6), 5(1)	ผลงานและการนำเสนอการออกแบบระหว่างเทอม	3-6, 9-14	50%
1(6), 2(1), 2(3), 3(1), 4(5), 4(6), 5(1)	การนำเสนอแบบร่างงานกลางภาค	7	5%
1(6), 2(1), 2(3), 3(1), 4(5), 4(6), 5(1)	ผลงานและการนำเสนองานกลางภาค	8	10%
1(6), 2(1), 2(3), 3(1), 4(5), 4(6), 5(1)	การนำเสนอแบบร่างงานปลายภาค	15,16	10%
1(6), 2(1), 2(3), 3(1), 4(5), 4(6), 5(1)	ผลงานและการนำเสนองานปลายภาค	17	15%

หมวดที่ ๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

๑. ตำราและเอกสารหลัก

(๑) สื่อการสอนประกอบการสอนวิชาการออกแบบสิ่งพิมพ์โฆษณา, สหภาพ กليبลำเจียก, (2557)

๒. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

๑) Stone, Terry Lee, Managing the design process Concept Development. China, Rockport Publishing, 2010

๒) อารยะ ศรีกัลยาณบุตร, การออกแบบสิ่งพิมพ์. กรุงเทพฯ, สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย, 2550

๓. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

-

หมวดที่ ๗ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

การประเมินประสิทธิผลในรายวิชานี้ที่จัดทำโดยนักศึกษา ได้จัดกิจกรรมในการนำแนวคิดและความเห็นจากนักศึกษาได้ดังนี้

- แบบประเมินรายวิชา
- แบบประเมินผู้สอน

๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- ผลการเรียนรู้ของนักศึกษา
- ผลงานของนักศึกษา

๓. การปรับปรุงการสอน

หลังจากผลการประเมินการสอนในข้อ 2 จึงมีการปรับปรุงการสอน โดยการจัดกิจกรรมในการระดมสมอง และหาข้อมูลเพิ่มเติมในการปรับปรุงการสอน ดังนี้

- จัดประชุมอาจารย์ในสาขาวิชาหลังปิดภาคเรียนเพื่อนำผลมาพัฒนาการเรียนการสอน

๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

อาจารย์ประจำวิชาตรวจสอบผลการ

เรียนรู้ของผู้เรียน นอกเหนือจากแบบทดสอบ อาจเป็นการให้นักศึกษาทำให้อุสอบถามหรือให้อธิบาย หรือวิเคราะห์สรุปสิ่งที่เรียนรู้มาว่าเป็นไปตามผลการเรียนรู้ในรายวิชาหรือไม่

๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

จากผลการประเมิน และทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิผลรายวิชา ได้มีการวางแผนการปรับปรุงการสอน และรายละเอียดวิชา เพื่อให้เกิดคุณภาพมากขึ้น ดังนี้

--

- ปรับปรุงรายวิชาทุก 3 ปี หรือตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ตามขอ 4
