



มคอ 3

1033308 การออกแบบงานกราฟิกเพื่อการศึกษา

ผู้สอน อาจารย์จักรพงษ์ วารี

รายวิชานี้เป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตร  
ครุศาสตรบัณฑิตสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อสารการศึกษา  
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

# รายละเอียดของวิชา

## ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

### หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อชุดวิชา  
1033308 การออกแบบงานกราฟิกเพื่อการศึกษา
2. จำนวนหน่วยกิต  
3 หน่วยกิต 3(2-2-5)
3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา  
ครุศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อสารการศึกษา
4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน  
อาจารย์จักรพงษ์ วารี
5. ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน  
สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 2
6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)  
-
7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)  
-
8. สถานที่เรียน  
มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ คณะครุศาสตร์
9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด  
มิถุนายน 2559

### หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา  
เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับสื่อการเรียนการสอน ดังนี้
  - 1.1 มีความรู้ความเข้าใจพื้นฐานในการออกแบบกราฟิก
  - 1.2 มีความรู้ความเข้าใจและสามารถออกแบบองค์ประกอบศิลป์และการสื่อความหมาย

- 1.3 สามารถใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อสร้างสรรค์งานกราฟิกและผลิตสื่อกราฟิกเพื่อการศึกษา
- 1.4 สามารถใช้กราฟิกเพื่อการศึกษาและประเมินผลการออกแบบกราฟิกอย่างเป็นระบบ

## 2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

- 2.1 เพื่อให้ให้นักศึกษามีความรู้และทักษะในการออกแบบกราฟิกเพื่อการศึกษาให้เชื่อมโยงสัมพันธ์กับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสร้างนวัตกรรมทางการศึกษาในปัจจุบัน
- 2.2 เพื่อนำองค์ความรู้แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องมาใช้ประโยชน์โดยการประยุกต์ให้เป็นส่วนหนึ่งของเนื้อหารายวิชา

## หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

### 1. คำอธิบายรายวิชา

Graphic Design for Education

พื้นฐานในการออกแบบกราฟิก ความรู้ด้านองค์ประกอบศิลป์ การสื่อความหมายและการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อสร้างสรรค์งานกราฟิก กระบวนการผลิตสื่อกราฟิก การใช้กราฟิกเพื่อการศึกษา และประเมินผลการออกแบบกราฟิกอย่างเป็นระบบ

Fundamental elements of graphic designs, knowledge on art components, communication and uses of computer programs to create graphics, graphic production processes, uses of graphics for education and systematic evaluation of graphic designs

### 2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา	บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ /งาน	การศึกษาด้วยตนเอง
45 ชั่วโมง/ภาคเรียน	บรรยาย 20 ชั่วโมง ต่อภาคเรียน	ใช้ระบบการจัดการเรียนรู้ออนไลน์สอนเสริมตามความต้องการของนักศึกษาได้ทุกคน	ฝึกปฏิบัติงานและนำเสนอผลงาน 25 ชั่วโมง ต่อภาคเรียน	การศึกษาด้วยตนเอง จากเอกสาร ตำราและสื่อออนไลน์ 5 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

### 3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

- อาจารย์จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล หรือรายกลุ่มตามความต้องการของนักศึกษา
- อาจารย์ประจำรายวิชา ประกาศเวลาให้คำปรึกษาผ่านระบบการจัดการเรียนรู้ออนไลน์และสื่อสังคมออนไลน์

## หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

### 1. คุณธรรม จริยธรรม

#### 1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

พัฒนาผู้เรียนให้มีความรับผิดชอบ มีวินัย มีจรรยาบรรณวิชาชีพครู เคารพในสิทธิของข้อมูลส่วนบุคคล การไม่เปิดเผยข้อมูล การไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ทางซอฟต์แวร์ และไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ทางปัญญา มีความซื่อสัตย์ในการใช้ซอฟต์แวร์เพื่อการผลิตสื่อเทคโนโลยีอย่างมีคุณภาพ โดยมีคุณธรรมจริยธรรมตามคุณสมบัติหลักสูตร ดังนี้

- ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต
- มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
- มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีมและสามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับความสำคัญ

- เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์

- เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กรและสังคม
- สามารถวิเคราะห์ผลกระทบจากการใช้คอมพิวเตอร์ต่อบุคคลองค์กรและสังคม
- มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพครู

#### 1.2 วิธีการสอน

- บรรยายพร้อมยกตัวอย่างกรณีศึกษาเกี่ยวกับประเด็นทางจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบงานกราฟิกเพื่อการศึกษา เช่น การเผยแพร่และแบ่งปันภาพถ่ายที่ไม่เหมาะสมในสื่อสังคมออนไลน์ การละเมิดลิขสิทธิ์ภาพถ่าย ตลอดจนส่งเสริมให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการออกแบบงานกราฟิก ค้นคว้าและนำเสนอข้อมูลงานกราฟิกเกี่ยวข้องกับคุณธรรม จริยธรรมและการทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม

- การฝึกปฏิบัติการออกแบบงานกราฟิก
- การนำเสนอผลงาน รายงานและการค้นคว้า
- อภิปรายแสดงความคิดเห็น

#### 1.3 วิธีการประเมินผล

- พฤติกรรมการเข้าเรียน และส่งงานที่ได้รับมอบหมายตามขอบเขตที่ให้และตรงเวลา

- มีการอ้างอิงเอกสารที่ได้นำมาทำรายงาน อย่างถูกต้องและเหมาะสม
- ประเมินผลการวิเคราะห์กรณีศึกษา
- ประเมินผลการนำเสนอรายงานที่มอบหมาย

## 2. ความรู้

### 2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

พื้นฐานในการออกแบบกราฟิก ความรู้ด้านองค์ประกอบศิลป์ การสื่อความหมายและการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อสร้างสรรค์งานกราฟิก กระบวนการผลิตสื่อกราฟิก การใช้กราฟิกเพื่อการศึกษา และประเมินผลการออกแบบกราฟิกอย่างเป็นระบบ

### 2.2 วิธีการสอน

บรรยาย อภิปราย สาธิตการวิเคราะห์การออกแบบกราฟิก ความรู้ด้านองค์ประกอบศิลป์ การสื่อความหมายและการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อสร้างสรรค์งานกราฟิก กระบวนการผลิตสื่อกราฟิก การใช้กราฟิกเพื่อการศึกษา และประเมินผลการออกแบบกราฟิกอย่างเป็นระบบโดยให้นักศึกษาส่งผลงานในระบบการจัดการเรียนรู้ออนไลน์และการนำเสนอผลงาน (Final Project) เป็นรายบุคคล

### 2.3 วิธีการประเมินผล

- ประเมินจากผลงานที่ฝึกปฏิบัติตามหัวข้อที่ผู้สอนกำหนดเป็นรายสัปดาห์
- สอบกลางภาคข้อสอบที่เน้นการวัดหลักการและทฤษฎี
- การนำเสนอผลงาน (Final Project) เป็นรายบุคคล

## 3. ทักษะทางปัญญา

### 3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

พัฒนาความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณและสร้างสรรค์เพื่อนำเสนอและสร้างสรรค์นวัตกรรมทางการศึกษาโดยการออกแบบงานกราฟิกเพื่อการศึกษา

### 3.2 วิธีการสอน

- การมอบหมายให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติด้านทักษะการออกแบบงานกราฟิกเพื่อการสร้างนวัตกรรมทางการศึกษา โดยกำหนดกรอบแนวคิดในการสร้างเรื่องราวเพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้ในแง่มุมต่างๆ ผ่านภาพถ่ายดิจิทัล อาทิ การนำเสนอวิถีชีวิต ประเพณีและวัฒนธรรมของคนในสังคมเมืองและชนบท ด้วยการเรียนรู้แบบกำกับตนเอง (self-regulation)

- การสะท้อนแนวคิดอย่างสร้างสรรค์จากการออกแบบงานกราฟิก
- การวิเคราะห์ประเด็นต่างๆ อภิปรายและตกผลึกแนวคิด

### 3.3 วิธีการประเมินผล

ประเมินจากผลงานและการนำเสนอ

## 4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

#### 4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- พัฒนาทักษะในการสร้างสัมพันธภาพระหว่างผู้เรียนด้วยกัน
- พัฒนาความเป็นผู้นำและผู้ตามในการทำงานเป็นทีม
- พัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเอง และมีความรับผิดชอบในงานที่มอบหมายให้ครบถ้วนตาม

กำหนดเวลา

#### 4.2 วิธีการสอน

- จัดกิจกรรมกลุ่มในการวิเคราะห์ปัญหากรณีศึกษา
- มอบหมายงานรายกลุ่ม และรายบุคคล
- การนำเสนอผลงาน

#### 4.3 วิธีการประเมินผล

- ประเมินตนเอง และเพื่อน ด้วยแบบฟอร์มที่กำหนด
- รายงานที่นำเสนอ พฤติกรรมการทำงานเป็นทีม
- รายงานการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

### 5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

#### 5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- พัฒนาทักษะในการสื่อสารทั้งการพูด การฟัง การแปล การเขียน นำเสนอ
- พัฒนาทักษะในการวิเคราะห์ข้อมูลจากกรณีศึกษา
- พัฒนาทักษะการประเมินผลการออกแบบกราฟิกอย่างเป็นระบบ
- ทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสื่อสาร

#### 5.2 วิธีการสอน

- มอบหมายงานให้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง จาก Website สื่อการสอน E-learning และ  
ทำรายงานโดยเน้นการนำตัวเลข หรือมีสถิติอ้างอิง จากแหล่งที่มาข้อมูลที่น่าเชื่อถือ

- นำเสนอโดยใช้รูปแบบและเทคโนโลยีที่เหมาะสม
- ให้นักศึกษาประเมินผลการออกแบบกราฟิกทางการศึกษาอย่างเป็นระบบตามเกณฑ์การ

ประเมินที่กำหนดและสรุปเป็นสารสนเทศ

#### 5.3 วิธีการประเมินผล

- การจัดทำรายงาน และนำเสนอด้วยสื่อเทคโนโลยี
- การมีส่วนร่วมในการอภิปรายและวิธีการอภิปราย
- ผลการประเมินการออกแบบกราฟิกทางการศึกษา

## หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

### 1. แผนการสอน

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อที่ใช้ (ถ้ามี)	ผู้สอน
1	แนะนำรายวิชา - แนะนำการเรียน - ข้อตกลงในการเรียน - พระราชบัญญัติ การศึกษาแห่งชาติ - พรบ.การกระทำผิด เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550	3	การบรรยาย การอภิปราย และการศึกษา ด้วยตนเอง	อาจารย์ จักรพงษ์ วารี
2	หลักการพื้นฐานในการ ออกแบบกราฟิก	3	การบรรยาย การอภิปราย และการศึกษา ด้วยตนเองหลักการและทฤษฎีการพื้นฐาน ในการออกแบบกราฟิก	
3	ความรู้ด้านองค์ประกอบ ศิลป์ในการออกแบบ กราฟิก	3	การบรรยาย การอภิปราย วิเคราะห์ ภาพกราฟิกและการสาธิตการใช้ออกแบบ องค์ประกอบศิลป์	
4	กราฟิกและการสื่อ ความหมาย	3	การบรรยาย การอภิปราย การสาธิตและ การฝึกปฏิบัติออกแบบกราฟิกและการสื่อ ความหมายในแง่มุมต่างๆ	
5	กระบวนการผลิตสื่อ กราฟิก	3	การบรรยาย การอภิปรายหลักการและ กระบวนการผลิตสื่อกราฟิก	
6	กระบวนการผลิตสื่อ กราฟิก	3	การฝึกปฏิบัติการออกแบบการผลิตสื่อ กราฟิกทางการศึกษาตามศาสตร์สาขาวิชา ต่างๆ	
7	กระบวนการผลิตสื่อ กราฟิก	3	การฝึกปฏิบัติการออกแบบการผลิตสื่อ กราฟิกทางการศึกษาตามช่วงชั้นและ	

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อที่ใช้ (ถ้ามี)	ผู้สอน
			ความสนใจของผู้เรียน	
8	สอบกลางภาค			
9	Info graphic และการใช้กราฟิกเพื่อการศึกษา	3	การบรรยาย การอภิปรายหลักการการใช้กราฟิกเพื่อการศึกษา การวิเคราะห์กรณีศึกษาและการประยุกต์ใช้กราฟิกเพื่อการศึกษาและการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม	
10	หลักการประเมินและการประเมินผลการออกแบบกราฟิก	3	การบรรยาย การอภิปรายหลักการประเมินผล การสร้างเกณฑ์การประเมินผลและฝึกปฏิบัติการประเมินผล การออกแบบกราฟิก	
11-13	การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อสร้างสรรค์งานกราฟิก	9	การฝึกปฏิบัติสร้างสรรค์งานกราฟิกทางการศึกษาประเภทสิ่งพิมพ์ ได้แก่ แผ่นพับ โปสเตอร์ ที่มีเนื้อสาระที่เป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ	
14-15	การนำเสนอและงานกราฟิกเพื่อการศึกษา	6	การนำเสนอผลงานกราฟิกเพื่อการศึกษา (Final Project) ที่มีลักษณะเป็นสื่อการสอนประเภทสิ่งพิมพ์	
16	การประเมินผลการออกแบบกราฟิก	3	การประเมินผลการออกแบบกราฟิก	

## 2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	ลำดับที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล



1	คุณธรรม จริยธรรม ทักษะ ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบ	การเข้าชั้นเรียน การมี ส่วนร่วมในกิจกรรมในชั้น เรียน	ตลอดภาค การศึกษา	10%
2	ความรู้ ทักษะทางปัญญา และ ทักษะการวิเคราะห์ การสื่อสาร และทักษะการออกแบบกราฟิก เพื่อการศึกษา	การทำกิจกรรมตามที่ได้ ได้รับมอบหมายและการ สร้างงานมัลติมีเดียเพื่อ การศึกษา	ตลอดภาค การศึกษา	30%
3	ความรู้	สอบกลางภาค	8	20%
4	ความรู้	การนำเสนอผลงาน ภาพถ่าย(Final Project)	14-15	40%

## หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

### 1. เอกสารและตำราหลัก

เอกสารประกอบการเรียนรู้ วิชา 1033308 การออกแบบงานกราฟิกเพื่อการศึกษา

### 2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

ชญัฐ นันทชนก.(2558). **Infographic Design ฉบับ Quick Start + Easy Workshop + Make Money**.สำนักพิมพ์ : ชิมพลิฟาย

ศิริพรรณ ปีเตอร์.(2549).การออกแบบกราฟิก : **Graphic Design**. สำนักพิมพ์ โอเดียนสโตร์,  
สนพ.

ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์.(2558).ประวัติศาสตร์การออกแบบกราฟิก .สำนักพิมพ์ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

### 3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

<http://www.ict.up.ac.th/itichai/cidtec/assets/uploaded/documents/57dadbe443421aafc69049adda94fa7d.pdf>

<http://wichidtra.blogspot.com/2014/11/chapter-8.html>

## หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของชุดวิชา

### 1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

การประเมินประสิทธิผลในรายวิชานี้ ที่จัดโดยมหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ ได้ให้นักศึกษาเข้าประเมินผลการเรียนการสอนทางเว็บไซต์ของระบบบริหารการศึกษา สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน และการจัดประเมินผู้สอนโดยใช้แบบประเมินของคณะครุศาสตร์

### 2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

การประเมินการสอน พิจารณาจากผลการประเมินประเมินผู้สอนและผลการเรียนของนักศึกษาการสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาและผู้ร่วมสอน

### 3. การปรับปรุงการสอน

การประมวลความคิดเห็นของนักศึกษา การประเมินการสอนของตนเองและสรุปปัญหาอุปสรรคแนวทางแก้ไขเมื่อสิ้นสุดการสอน เพื่อเป็นข้อมูลเบื้องต้นในการปรับปรุงรายวิชาในภาคการศึกษาต่อไปและปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาให้ทันสมัยและเหมาะสมกับนักศึกษารุ่นต่อไป

### 4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

ในระหว่างกระบวนการสอนชุดวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ในรายหัวข้อ ตามที่คาดหวังจากการเรียนรู้ในรายวิชา ได้จากการสอบถามนักศึกษา หรือการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษา รวมถึงพิจารณาจากผลการฝึกปฏิบัติ และหลังการออกผลการเรียนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์โดยรวมในวิชา การทวนสอบการให้คะแนนจากการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษาโดยอาจารย์อื่นหรือผู้ทรงคุณวุฒิที่ไม่ใช่อาจารย์ประจำชุดวิชา

### 5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

1. นำข้อคิดเห็นของนักศึกษาจากข้อ 1 มาประมวล เพื่อจัดกลุ่มเนื้อหาความรู้ที่ต้องปรับปรุงวิธีการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง และรูปแบบของการศึกษานอกสถานที่ ผลจากการประมวลจะนำไปปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนในรุ่นต่อไป

2. นำผลการประเมินการสอนของตนเองจากข้อ 2 มาจัดกลุ่มเทียบเคียงกับข้อคิดเห็นของนักศึกษาเพื่อพัฒนาเนื้อหาสาระให้ทันสมัย ปรับวิธีการเรียนการสอนและวิธีการประเมินผลให้ตรงกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

3. ปรับปรุงรายวิชาทุกปี หรือตามข้อเสนอแนะปรับปรุงการสอนในข้อ 3 และผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ตามข้อ 4