



มหาวิทยาลัยรังสิต  
รายละเอียดของรายวิชา

วิทยาลัยการออกแบบ ภาควิชาการออกแบบนิเทศศิลป์

หลักสูตร ศิลป์บัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

|                     |   |  |
|---------------------|---|--|
| VCD245              | การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร<br>(Corporate Identity Design)   | 3 (1-4-4)  |
| วิชาบังคับร่วม      | -   |  |
| วิชาบังคับก่อน      | -   |  |
| ภาคการศึกษา         | 1/2568  |  |
| กลุ่ม               | 01, 02, 03, 04  |  |
| ประเภทของวิชา       | <input type="checkbox"/> วิชาปรับพื้นฐาน<br><input type="checkbox"/> วิชาศึกษาทั่วไป<br><input checked="" type="checkbox"/> วิชาเฉพาะ<br><input type="checkbox"/> วิชาเลือกเสรี |  |
| อาจารย์ผู้รับผิดชอบ | อ.ชลิตา รัชตะพงศ์ธร   | <input checked="" type="checkbox"/> อาจารย์ประจำ                                       |
| อาจารย์ผู้สอน       | อ.ชลิตา รัชตะพงศ์ธร   | <input checked="" type="checkbox"/> อาจารย์ประจำ <input type="checkbox"/> อาจารย์พิเศษ |
| สถานที่สอน          |   | <input checked="" type="checkbox"/> ในที่ตั้ง <input type="checkbox"/> นอกที่ตั้ง      |
| วันที่จัดทำ         | 8 กรกฎาคม 2568  |  |

หมวดที่ 2 วัตถุประสงค์ของรายวิชาและส่วนประกอบของรายวิชา

1. วัตถุประสงค์ของรายวิชา

- 1) ให้นักศึกษาได้เรียนรู้และเข้าใจบทบาทความสำคัญของการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร
- 2) นักศึกษาสามารถประยุกต์ใช้ทฤษฎีความรู้มาแก้ปัญหาด้านการออกแบบ ในงานอัตลักษณ์องค์กรได้อย่างเหมาะสม ตลอดจนพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานออกแบบชิ้นใหม่และเป็นไปได้จริง
- 3) นักศึกษาสามารถนำเสนอผลงานและกระบวนการความคิดออกแบบสร้างสรรค์ ได้อย่างเป็นระบบ รวมทั้งมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

## 2. คำอธิบายรายวิชา

หลักและกระบวนการออกแบบอัตลักษณ์หรือยี่ห้อ ศึกษาและทดลองการออกแบบอัตลักษณ์ องค์กร เช่น ตราสัญลักษณ์ ผ่านกระบวนการออกแบบเรียนจากการศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล เพื่อสร้างภาพลักษณ์ให้กับบริษัท ตัวผลิตภัณฑ์และการบริการ

## 3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษา

มี .....3.....ชั่วโมง/สัปดาห์

- e-mail : chalida.r@rsu.ac.th
- Facebook : Chalida R Noknok
- Line : Nokano
- อื่น ระบุ.....

## 4. ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLO):

1. อธิบายหลักการและองค์ประกอบของอัตลักษณ์องค์กรได้อย่างถูกต้อง
2. วิเคราะห์ข้อมูลขององค์กรเพื่อนำไปใช้ในการออกแบบอัตลักษณ์ได้อย่างเหมาะสม
3. ออกแบบตราสัญลักษณ์และองค์ประกอบอัตลักษณ์ที่สะท้อนภาพลักษณ์องค์กร
4. นำเสนอแนวคิดและผลงานออกแบบอัตลักษณ์องค์กรอย่างมีประสิทธิภาพ

### หมวดที่ 3 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การพัฒนาผลการเรียนรู้ในมาตรฐานผลการเรียนรู้แต่ละด้านที่มุ่งหวัง มีดังต่อไปนี้

1. ความรู้ : บัณฑิตเป็นผู้มีความรู้และความเข้าใจในการออกแบบการนิเทศศิลป์ การประยุกต์ใช้การออกแบบผลงาน

| ●   | ผลการเรียนรู้ (PLO)   | วิธีการสอน  | วิธีการประเมินผล   |
|-----|---|---|--|
| 1.2 | มีความรู้ด้านนวัตกรรมเทคโนโลยี และธุรกิจที่ช่วยเสริมสร้างการเป็นนักออกแบบ เป็นผู้ประกอบการด้านการออกแบบสร้างสรรค์             | 1 การบรรยาย พร้อมตัวอย่างกรณีศึกษา และการจัดทำแบบฝึกหัดในแต่ละหัวข้อ<br>2. ให้นักศึกษาความรู้ด้วยตนเอง โดยใช้ระบบสารสนเทศในการค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติม<br>3. นำเสนองานออกแบบในรูปแบบไฟล์ PDF หรือ VDO | 1. ประเมินจากการทำ Project การนำเสนอ Project และรายงาน<br>2. ประเมินคุณภาพของผลงานและการนำเสนอ ให้คะแนนจากงานที่มอบหมาย  |
| 1.3 | มีความรู้ความเข้าใจในการค้นคว้าข้อมูลและวิเคราะห์เพื่อหาแนวทางการออกแบบอย่างเป็นระบบสามารถนำไปปรับใช้ในการสร้างผลงานที่ยอมรับ | 1 การบรรยาย พร้อมตัวอย่างกรณีศึกษา และการจัดทำแบบฝึกหัดในแต่ละหัวข้อ<br>2. ให้นักศึกษาความรู้ด้วยตนเอง โดยใช้ระบบสารสนเทศในการค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติม<br>3. นำเสนองานออกแบบในรูปแบบไฟล์ PDF หรือ VDO | 1. ประเมินจากการทำ Project การนำเสนอ Project และรายงาน<br>2. ประเมินคุณภาพของผลงานและการนำเสนอ ให้คะแนนจากงานที่มอบหมาย  |
| 1.4 | มีความรู้ความเข้าใจในความแตกต่างแนวทาง แนวคิดและมุมมองของตนเองเพื่อนำเสนอและสร้างสรรค์ผลงานที่มีเอกลักษณ์ของตนเอง             | 1 การบรรยาย พร้อมตัวอย่างกรณีศึกษา และการจัดทำแบบฝึกหัดในแต่ละหัวข้อ<br>2. ให้นักศึกษาความรู้ด้วยตนเอง โดยใช้ระบบสารสนเทศในการค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติม<br>3. นำเสนองานออกแบบในรูปแบบไฟล์ PDF หรือ VDO | 1. ประเมินจากการทำ Project การนำเสนอ Project และรายงาน<br>2. ประเมินคุณภาพของผลงานและการนำเสนอ ให้คะแนนจากงานที่มอบหมาย<br>● เกณฑ์การประเมิน นักศึกษาทำคะแนนได้ไม่ต่ำกว่า 50% ของคะแนนเต็ม |

2. ทักษะวิชาชีพ: บัณฑิตเป็นผู้มีทักษะการออกแบบนิเทศศิลป์ เทคโนโลยี การเป็นผู้ประกอบ และภาษาอังกฤษในการสร้างในการออกแบบผลงานที่มีประสิทธิภาพ

| ●   | ผลการเรียนรู้ (PLO)   | วิธีการสอน  | วิธีการประเมินผล   |
|-----|---|---|--|
| 2.1 | PLO 2.1. สามารถประยุกต์ใช้ความคิดสร้างสรรค์และเทคโนโลยีในการออกแบบที่มีคุณค่าทั้งทางเศรษฐกิจและสังคม เพื่อสร้างผลงานที่มีประสิทธิภาพและเป็นประโยชน์ต่อสังคม | <ol style="list-style-type: none"> <li>1 สอนแบบบรรยายโดยใช้ปัญหานำและตามด้วยการแก้ปัญหาของการออกแบบ เพื่อกระตุ้นการคิดวิเคราะห์และส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน</li> <li>2 มอบหมายงานให้ค้นคว้าเพิ่มเติม</li> <li>3 มอบหมายการบ้านให้ฝึกแก้ปัญหาโดยใช้ซอฟต์แวร์ออกแบบ และนำเสนอผลงาน</li> </ol>               | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ประเมินจากการทำ Project การนำเสนอ Project และรายงาน</li> <li>2. ประเมินคุณภาพของผลงานและการนำเสนอให้คะแนนจากงานที่มอบหมาย</li> </ol> |
| 2.4 | PLO 2.4. สามารถประยุกต์ใช้ทักษะการออกแบบการสื่อสารในการสร้างผลงานที่มีคุณภาพและประสิทธิภาพทางธุรกิจและการตลาด   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1 สอนแบบบรรยายโดยใช้ปัญหานำและตามด้วยการแก้ปัญหาของการออกแบบ เพื่อกระตุ้นการคิดวิเคราะห์และส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน</li> <li>2 มอบหมายงานให้ค้นคว้าเพิ่มเติม</li> <li>3 มอบหมายการบ้านให้ฝึกปฏิบัติออกแบบ แก้ปัญหาโดยใช้ซอฟต์แวร์ออกแบบ และนำเสนอผลงาน</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ประเมินจากการทำ Project การนำเสนอ Project และรายงาน</li> <li>2. ประเมินคุณภาพของผลงานและการนำเสนอให้คะแนนจากงานที่มอบหมาย</li> </ol> |

3. ทักษะคิดและจริยธรรม: บัณฑิตเป็นผู้มีทักษะและคุณธรรมวิชาชีพ ความเคารพต่อผลงานของตนเอง และผู้อื่น สร้างความสุข ส่วนร่วมกับชุมชนและสังคม

| ●   | ผลการเรียนรู้ (PLO)   | วิธีการสอน   | วิธีการประเมินผล   |
|-----|---|--|--|
| 3.2 | PLO 3.2. การมีจรรยาบรรณวิชาชีพ การรักษาความซื่อสัตย์ และความเคารพต่อความคิด และผลงานของตนเองและผู้อื่น ในทางวิชาชีพและชีวิตประจำวัน | 1.การบรรยายและอภิปรายประเด็นทางจริยธรรม และจรรยาบรรณวิชาชีพนักออกแบบ<br>2.การสอนสอดแทรกในหัวข้อเรื่องที่มีเนื้อหาเกี่ยว ข้องกับคุณธรรมและจริยธรรม<br>3.การใช้กรณีศึกษาทางด้านคุณ ธรรม จริยธรรมและจรรยาบรรณทางวิชาชีพ | การสังเกตการแสดงความคิดเห็นของผู้เรียน ต่อปัญหาด้านจริยธรรมพื้นฐาน จากพฤติกรรมที่ขัดต่อหลักจริยธรรมฯ และการให้แนวปฏิบัติที่ถูกต้องซึ่งเป็นที่ยอมรับในชั้นเรียน<br><b>เกณฑ์การประเมิน:</b><br>การประเมินผลจากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ เช่น การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน และกิจกรรมการเรียนรู้ |
| 3.4 | PLO 3.4. การมีความกล้าและเปิดรับความคิดเห็นจากผู้อื่นทั้งในการประกอบวิชาชีพ และสร้างสรรค์ในสังคม                                    | 1.การบรรยายและอภิปรายประเด็นทางจริยธรรม และจรรยาบรรณวิชาชีพนักออกแบบ<br>2.การสอนสอดแทรกในหัวข้อเรื่องที่มีเนื้อหาเกี่ยว ข้องกับคุณธรรมและจริยธรรม<br>3.การใช้กรณีศึกษาทางด้านคุณ ธรรม จริยธรรมและจรรยาบรรณทางวิชาชีพ | การสังเกตการแสดงความคิดเห็นของผู้เรียน ต่อปัญหาด้านจริยธรรมพื้นฐาน จากพฤติกรรมที่ขัดต่อหลักจริยธรรมฯ และการให้แนวปฏิบัติที่ถูกต้องซึ่งเป็นที่ยอมรับในชั้นเรียน<br><b>เกณฑ์การประเมิน:</b><br>การประเมินผลจากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ เช่น การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน และกิจกรรมการเรียนรู้ |

4. บุคลิกภาพ: บัณฑิตเป็นผู้มีการคิดสร้างสรรค์ กล้าแสดงออก การทำงานร่วมกัน สามารถการปรับปรุงและพัฒนาสร้างเอกลักษณ์ในงานออกแบบ

| ●   | ผลการเรียนรู้ (PLO)   | วิธีการสอน   | วิธีการประเมินผล   |
|-----|---|--|--|
| 4.1 | PLO 4.1. มีความคิดสร้างสรรค์ และเปิดโอกาสการแสดงออกทางความคิดที่แตกต่าง เรียนรู้การแสดงทางความคิดผ่านแนวคิดและผลงานในรูปแบบต่าง ๆ อย่างเหมาะสม                  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. สอนแบบบรรยายถามตอบ สนับสนุนให้มีการปฏิสัมพันธ์สื่อสารกัน โดยมีงานมอบหมายให้เป็นการรายงานหน้าชั้นเรียน</li> <li>2. สอนแบบบรรยายโดยใช้ปัญหำนำ และตามด้วยการแก้ปัญหาของการออกแบบ เพื่อกระตุ้นการคิดวิเคราะห์และส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. สังเกตพฤติกรรมและการแสดงออกในการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนของนักศึกษา</li> <li>2. ประเมินและให้คะแนนจากงานที่มอบหมาย</li> </ol> |
| 4.3 | PLO 4.3. พัฒนาคุณลักษณะส่วนบุคคลที่เชื่อมโยงกับความสุขของตนเอง และความเป็นอยู่ร่วมกันในการช่วยเหลือผู้อื่นและการเข้าร่วมกิจกรรมที่ส่งเสริมการพัฒนาตนเองและสังคม | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. สอนแบบบรรยายถามตอบ สนับสนุนให้มีการปฏิสัมพันธ์สื่อสารกัน โดยมีงานมอบหมายให้เป็นการรายงานหน้าชั้นเรียน</li> <li>2. สอนแบบบรรยายโดยใช้ปัญหำนำ และตามด้วยการแก้ปัญหาของการออกแบบ เพื่อกระตุ้นการคิดวิเคราะห์และส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. สังเกตพฤติกรรมและการแสดงออกในการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนของนักศึกษา</li> <li>2. ประเมินและให้คะแนนจากงานที่มอบหมาย</li> </ol> |
| 4.4 | PLO 4.4. การเรียนรู้และพัฒนาทักษะผ่านการปรับปรุงและพัฒนางานออกแบบเพื่อสร้างความเชี่ยวชาญและเอกลักษณ์ที่โดดเด่นในงานออกแบบ                                       | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. สอนแบบบรรยายถามตอบ สนับสนุนให้มีการปฏิสัมพันธ์สื่อสารกัน โดยมีงานมอบหมายให้เป็นการรายงานหน้าชั้นเรียน</li> <li>2. สอนแบบบรรยายโดยใช้ปัญหำนำ และตามด้วยการแก้ปัญหาของการออกแบบ เพื่อกระตุ้นการคิดวิเคราะห์และส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. สังเกตพฤติกรรมและการแสดงออกในการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนของนักศึกษา</li> <li>2. ประเมินและให้คะแนนจากงานที่มอบหมาย</li> </ol> |

## หมวดที่ 4 แผนการสอนและการประเมินผล

### 1. แผนการสอน

| สัปดาห์<br>ที่ | หัวข้อ/รายละเอียด  | กิจกรรมการเรียนการสอน<br>และสื่อที่ใช้  | จำนวน<br>ชั่วโมง | ผู้สอน             |
|----------------|--|---|------------------|--------------------|
| 1              | <ul style="list-style-type: none"> <li>- แนะนำรายวิชา การประเมินผลและกฎระเบียบของการศึกษา</li> <li>- บรรยายความรู้เบื้องต้น และ บทบาทสำคัญของ การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร ครั้งที่ 1</li> <li>- อธิบายพร้อมผลงานจริงของผู้สอนและผลงานของนักออกแบบชั้นนำ</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- บรรยาย ทฤษฎีประกอบ โดยใช้สื่อ Keynote / Movie/Online</li> </ul>  | 5                | อ.ชลิตา<br>อ.วัชระ |
| 2              | <ul style="list-style-type: none"> <li>- บรรยายความรู้เบื้องต้น และ บทบาทสำคัญของ การออกแบบ อัตลักษณ์องค์กร ครั้งที่ 2</li> <li>- บรรยายประวัติความเป็นมาในงาน ออกแบบ สัญลักษณ์และการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร ครั้งที่ 1</li> <li>- ยกตัวอย่าง กรณีศึกษา (Case Study) ที่ใกล้เคียงกับงานที่นักศึกษา จะได้รับมอบหมายต่อไป</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- บรรยาย ทฤษฎีประกอบ โดยใช้สื่อ Keynote / Movie/Online</li> </ul>  | 5                | อ.ชลิตา<br>อ.วัชระ |
| 3              | <ul style="list-style-type: none"> <li>- บรรยายประวัติความเป็นมาในงานออกแบบ สัญลักษณ์และการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร</li> <li>- องค์กรประกอบสำคัญอื่นๆ ในการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร เช่น จิตวิทยา หลักการตลาด ฯลฯ ครั้งที่ 1</li> <li>- กรณีศึกษาในการ ออกแบบอัตลักษณ์องค์กรที่ประสบความสำเร็จ (Case Study)</li> </ul>                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- บรรยาย ทฤษฎีประกอบ โดยใช้สื่อ Keynote / Movie/Online</li> </ul>  | 5                | อ.ชลิตา<br>อ.วัชระ |
| 4              | <ul style="list-style-type: none"> <li>- องค์กรประกอบสำคัญอื่นๆ ในการออกแบบ อัตลักษณ์องค์กร เช่น จิตวิทยา หลักการตลาด ฯลฯ ครั้งที่ 2</li> <li>- ขั้นตอน และกระบวนการในการออกแบบ อัตลักษณ์องค์กรครั้งที่ 1</li> <li>- กรณีศึกษา (Case Study)</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- นักศึกษานำเสนอโครงการ ออกแบบ อัตลักษณ์องค์กร (งานกลุ่ม) ส่งเสริมให้นักศึกษาส่ง ผลงานประกวดออกแบบ ตราสัญลักษณ์</li> </ul> | 5                | อ.ชลิตา<br>อ.วัชระ |

| สัปดาห์<br>ที่ | หัวข้อ/รายละเอียด   | กิจกรรมการเรียนการสอน<br>และสื่อที่ใช้  | จำนวน<br>ชั่วโมง | ผู้สอน            |
|----------------|---|---|------------------|-------------------|
| 5              | <ul style="list-style-type: none"> <li>- ขั้นตอน และ กระบวนการในการออกแบบ<br/>อัตลักษณ์องค์กรครั้งที่ 2</li> <li>- ความสำคัญในการ ทำค้นคว้า วิจัย วิเคราะห์<br/>ข้อมูล เพื่องานการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร<br/>(Research/Audit/ Analysis) ครั้งที่ 1</li> <li>- กรณีศึกษาใน ออกแบบอัตลักษณ์องค์กรที่<br/>ประสบความสำเร็จ (Case Study)</li> </ul> | บรรยาย ทฤษฎีประกอบ<br>โดยใช้สื่อ Keynote /<br>Movie/Online<br>นักศึกษา นำ<br>เสนอข้อมูลที่ค้น<br>คว้าในโครงการออกแบบ<br>อัตลักษณ์องค์กรครั้งที่ 1<br>(งานกลุ่ม)   | 5                | อ.ชลิตา<br>อ.วัชร |
| 6              | <ul style="list-style-type: none"> <li>- ความสำคัญในการทำค้นคว้า วิจัย วิเคราะห์<br/>ข้อมูลเพื่องานการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร<br/>(Research/Audit/Analysis) ครั้งที่ 2</li> <li>- ยกตัวอย่าง กรณีศึกษา (Case Study)</li> </ul>  | บรรยาย ทฤษฎีประกอบ<br>โดยใช้สื่อ Keynote /<br>Movie/Online<br>- นักศึกษานำเสนอข้อมูลที่<br>ค้นคว้าในโครงการ<br>ออกแบบอัตลักษณ์องค์กร<br>ครั้งที่ 2 (งานกลุ่ม)<br>- ผู้สอนตรวจข้อมูลและ<br>แนะนำ<br>เพื่อไปพัฒนาในคราวต่อไป                          | 5                | อ.ชลิตา<br>อ.วัชร |
| 7              | <ul style="list-style-type: none"> <li>- ขั้นตอน และกระบวนการในการออกแบบอัตลักษณ์<br/>องค์กร (Design Strategies and Development)<br/>ครั้งที่ 1</li> <li>- กรณีศึกษาในการออกแบบสัญลักษณ์และ<br/>อัตลักษณ์องค์กรที่ประสบความสำเร็จ (Case<br/>Study)</li> </ul>   | บรรยาย ทฤษฎีประกอบ<br>โดยใช้สื่อ Keynote /<br>Movie /Online<br>- นักศึกษานำเสนอ รูปแบบ<br>การวิจัย วิเคราะห์ ข้อมูล<br>การแก้ไข<br>ปัญหาในโครงการ ออกแบบ<br>อัตลักษณ์องค์กร(งานกลุ่ม)<br>- ผู้สอนตรวจข้อมูล และ<br>แนะนำ<br>เพื่อไปพัฒนาในคราวต่อไป | 5                | อ.ชลิตา<br>อ.วัชร |

| สัปดาห์<br>ที่ | หัวข้อ/รายละเอียด   | กิจกรรมการเรียนการสอน<br>และสื่อที่ใช้   | จำนวน<br>ชั่วโมง | ผู้สอน             |
|----------------|---|--|------------------|--------------------|
| 8              | <ul style="list-style-type: none"> <li>- ขั้นตอน และ กระบวนการในการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร (Design Strategies and Development) ครั้งที่ 2</li> <li>- กรณีศึกษาการออกแบบอัตลักษณ์ สำหรับองค์กรที่ประสบความสำเร็จ (Case Study)</li> </ul>                             | <p>บรรยาย: ทฤษฎีประกอบ โดย ใช้สื่อ Keynote / Movie /Online</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- นักศึกษานำเสนอทิศทางในการออกแบบของโครงการออกแบบ อัตลักษณ์องค์กร (งานกลุ่ม) เป็นการเก็บคะแนนกลางภาค</li> <li>- ผู้สอนตรวจงาน และให้คำแนะนำเรื่องการออกแบบเพื่อไปพัฒนาในคราวต่อไป</li> </ul> | 5                | อ.ชลิตา<br>อ.วัชระ |
| 9              | <ul style="list-style-type: none"> <li>- องค์ประกอบที่สำคัญต่างๆ ในการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร เรื่อง ระบบกริด Grid System; สี Color System; ตัวอักษร Typeface</li> <li>- ยกตัวอย่างกรณีศึกษา (Case Study)</li> </ul>  | <p>บรรยาย ทฤษฎีประกอบ โดย ใช้สื่อ Keynote / Movie /Online</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- นักศึกษานำเสนองานออกแบบของโครงการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร ครั้งที่ 1 (งานกลุ่ม)</li> <li>- ผู้สอนตรวจงาน และให้คำแนะนำเรื่องการออกแบบเพื่อไปพัฒนาในคราวต่อไป</li> </ul>                        | 5                | อ.ชลิตา<br>อ.วัชระ |
| 10             | <ul style="list-style-type: none"> <li>- องค์ประกอบที่สำคัญต่างๆ เรื่อง Visual Style, Graphic Motifs ในการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร - กรณีศึกษาการทำคู่มือในการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร Corporate Identity Manual / Guideline ที่ประสบความสำเร็จ (Case Study)</li> </ul> | <p>บรรยายทฤษฎีประกอบโดย ใช้สื่อ Keynote / Movie /Online</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- นักศึกษานำเสนอทิศทางในการออกแบบของโครงการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร ครั้งที่ 2 (งานกลุ่ม)</li> <li>- ผู้สอนตรวจแบบร่างและ</li> </ul>   | 5                | อ.ชลิตา<br>อ.วัชระ |

| ลำดับ<br>ที่ | หัวข้อ/รายละเอียด   | กิจกรรมการเรียนการสอน<br>และสื่อที่ใช้   | จำนวน<br>ชั่วโมง | ผู้สอน             |
|--------------|---|--|------------------|--------------------|
|              |   | แนะนำในการออกแบบเพื่อ<br>ไปพัฒนาในคราวต่อไป  |                  |                    |
| 11           | - องค์ประกอบที่สำคัญต่างๆ ในการทำคู่มือการ<br>ออกแบบอัตลักษณ์องค์กร Corporate Identity<br>Manual / Guideline ครั้งที่ 1<br>- กรณีศึกษาการทำ คู่มือในการออกแบบอัตลักษณ์<br>องค์กร Corporate Identity Manual /<br>Guideline ที่ประสบความสำเร็จ (Case Study)   | บรรยาย ทฤษฎีประกอบ<br>โดย ใช้สื่อ Keynote /<br>Movie /Online<br>- นักศึกษานำ เสนองงานออก<br>แบบของ โครงการออกแบบ<br>อัตลักษณ์องค์กร ครั้งที่ 3<br>(งานกลุ่ม)<br>- ผู้สอนตรวจแบบร่างและ<br>แนะนำในการออกแบบเพื่อ<br>ไปพัฒนาในคราวต่อไป  | 5                | อ.ชลิตา<br>อ.วัชระ |
| 12           | - องค์ประกอบที่สำคัญต่างๆ ในการทำคู่มือการ<br>ออกแบบอัตลักษณ์องค์กร Corporate Identity<br>Manual / Guideline ครั้งที่ 2<br>- กรณีศึกษาการทำคู่มือในการออกแบบอัตลักษณ์<br>องค์กร Corporate Identity Manual /<br>Guideline ที่ประสบความสำเร็จ<br>(Case Study) | บรรยาย ทฤษฎีประกอบ<br>โดย ใช้สื่อ Keynote<br>/Movie<br>/Online<br>-นักศึกษานำเสนอการทำ<br>คู่มือ ในการออกแบบ อัต<br>ลักษณ์องค์กร Corporate<br>Identity Manual /<br>Guideline ครั้งที่ 1(งาน<br>กลุ่ม)<br>- ผู้สอนตรวจงาน และให้<br>คำแนะนำเรื่องการออกแบบ<br>เพื่อไปพัฒนาในคราวต่อไป | 5                | อ.ชลิตา<br>อ.วัชระ |
| 13           | - องค์ประกอบที่สำคัญต่างๆ ในการทำคู่มือการ<br>ออกแบบอัตลักษณ์องค์กร Corporate Identity<br>Manual / Guideline ที่ประสบความสำเร็จ<br>(Case Study)   | บรรยาย : ทฤษฎีประกอบ<br>โดยใช้สื่อ Keynote<br>/Movie<br>/Online<br>-นักศึกษานำเสนอการทำ<br>คู่มือ ในการออกแบบ อัต  | 5                | อ.ชลิตา<br>อ.วัชระ |

| ลำดับ<br>ที่ | หัวข้อ/รายละเอียด   | กิจกรรมการเรียนการสอน<br>และสื่อที่ใช้  | จำนวน<br>ชั่วโมง | ผู้สอน             |
|--------------|---|---|------------------|--------------------|
|              |   | ลักษณะองค์กร Corporate Identity Manual / Guideline ครั้งที่ 2 (งานกลุ่ม)<br>- ผู้สอนตรวจงาน และให้คำแนะนำเรื่องการออกแบบ เพื่อไปพัฒนาในคราวต่อไป  |                  |                    |
| 14           | - องค์ประกอบที่สำคัญต่างๆ ในการทำคู่มือการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร Corporate Identity Manual / Guideline | บรรยาย : ทฤษฎีประกอบ โดย ใช้สื่อ Keynote /Movie /Online<br>-นักเรียนนำเสนอการทำคู่มือ ในการออกแบบ อัตลักษณ์องค์กร Corporate Identity Manual / Guideline ครั้งที่ 3 (งานกลุ่ม)<br>- ผู้สอนตรวจงาน และให้คำแนะนำเรื่องการออกแบบ เพื่อไปพัฒนาในคราวต่อไป | 5                | อ.ชลิตา<br>อ.วัชระ |
| 15           | - สรุปการเรียนการสอน  | นักเรียนนำเสนอและส่งโครงการทั้งหมด ปลายภาค อย่างสมบูรณ์ (งานกลุ่ม)  | 5                | อ.ชลิตา<br>อ.วัชระ |
|              | รวม   |   | 75               |                    |

## 2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

| ผลการเรียนรู้ (PLO)               | วิธีการประเมินผลการเรียนรู้   | สัปดาห์ที่ประเมิน   | สัดส่วนของการประเมินผล |
|-----------------------------------|---|---------------------|------------------------|
| 1.2, 1.3, 1.4, 2.1, 2.3, 3.1, 3.4 | - นำเสนอทิศทางการออกแบบของโครงการ ออกแบบอัตลักษณ์องค์กร (งานเดี่ยว)<br>- นำเสนอและส่งโครงการทั้งหมด ปลายภาค อย่างสมบูรณ์ (งานกลุ่ม) | 8<br>15             | 25%<br>25%             |
| 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 4.1           | การเข้าชั้นเรียน การมีส่วนร่วม อภิปราย เสนอ<br>ความคิดเห็นในชั้นเรียน การทดสอบย่อย  | ตลอดภาค<br>การศึกษา | 10%                    |
| 3.2, 3.4, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4      | วิเคราะห์กรณีศึกษา คนควา การนำเสนอ Project<br>การทำงานกลุ่มและผลงาน   | 13 -16              | 40%                    |

### หมวดที่ 5 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

#### 1. ตำราและเอกสารหลัก

- Wow Branding. Logo Savvy : Top brand design firms share their naming and identity strategies, United States of America: Rockport Publishers, Inc. 2007.
- Healey, Matthew. What is Branding: Essential Design Handbooks, United Kingdom : RotoVision SA 2010.
- Mono. Branding: From Brief to Finished Solution, United Kingdom : RotoVision SA 2002.
- Liska, Steven. Business Graphics : 500 Designs that link graphic aesthetic and business savvy, United States of America: Rockport Publishers, Inc. 2007.
- DeNeve, Rose. The designer's guide to creating corporate I.D. Systems, United States of America: North Light Books, 1992.
- ผศ.สุมิตรา ศรีวิบูลย์ : Corporate Identity การออกแบบอัตลักษณ์, นนทบุรี: สำนักพิมพ์ Core Function, 2547
- Fashionary: The Fashion Business Manual: Fashionary International LTD., 2019

## 2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

- วิทวัส ชัยปาณี: สร้างแบรนด์อย่างสร้างสรรค์, กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มติชน, 2549
- ผศ.ธีรพันธ์ โล่ห์ทองคำ : การสื่อสารการตลาดแบบครบวงจรเชิงปฏิบัติการ, กรุงเทพฯ :บริษัท ทีปป์ พอยท์ จำกัด, 2545
- ดร.ปริญ ลักษิตานนท์: Psychology & Consumer Behavior, กรุงเทพฯ : บริษัท ทีปป์ พอยท์ จำกัด, 2544
- ปาพจน์ หนูนภักดี: Graphic Design Principles หลักการและกระบวนการออกแบบงานกราฟิกดีไซน์, นนทบุรี: สำนักพิมพ์ ไอดีซี, 2553
- Hembree, Ryan. The Complete Graphic Designer, Massachusettes: Rockport Publishers, 2006

## 3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อในประมวลรายวิชา เช่น

[www.commarts.com](http://www.commarts.com)

[www.landor.com](http://www.landor.com)

[www.identityworks.com](http://www.identityworks.com)

[www.interbrand.com](http://www.interbrand.com)

[www.logodeignlove.com](http://www.logodeignlove.com) [www.logoorange.com](http://www.logoorange.com) และเว็บไซต์ที่ค้นหาข้อมูลเพื่อประกอบการวิจัยตามหัวข้องานที่ได้รับมอบหมายเช่น Google และ Wikipedia เป็นต้น

## หมวดที่ 6 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

### 1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

การเก็บข้อมูลความคิดเห็นของนักศึกษาจากวิธีการ ดังต่อไปนี้

- การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น สนทนาระหว่างผู้สอนและผู้เรียน
- การพัฒนาการและ สะท้อนความคิดจากพฤติกรรมของผู้เรียน โดยสังเกตจากผู้สอน
- การทำแบบประเมินอาจารย์ผู้สอน และแบบประเมินรายวิชาโดยนักศึกษา
- การติดต่อนอกชั้นเรียนทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ได้แก่ Facebook และ e-mail หรือการเข้าปรึกษาที่ห้องพักตามเวลาที่กำหนด

### 2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

การประเมินตามผลลัพธ์การเรียนรู้ (Outcome-Based Assessment)

- ตรวจสอบว่า นศ.บรรลุผลลัพธ์ตาม Course Learning Outcomes (CLO) หรือไม่
- ใช้เครื่องมือประเมินผล ที่ระบุเกณฑ์ชัดเจนว่า จะประเมินจากอะไร ที่ชัดเจนในการประเมินงานหรือโปรเจกต์

### 3. การปรับปรุงการสอน

- ประเมินจากข้อมูลที่ได้รับจากนักศึกษา ผ่านโครงการงานและการสอบถาม
- ประเมินจากผลงานจากโครงการงานทั้งหมดของนักศึกษา
- ประเมินจากรายงานที่ให้นักศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ การสร้างสรรค์ผลงานออกแบบ และนำเสนอหน้าชั้นเรียน
- ประเมินผลจากการส่งงานสอบ

### 4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

- สัมภาษณ์นักศึกษา .....
- การสังเกตพฤติกรรมนักศึกษา.....
- การตรวจสอบการให้คะแนนและประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา.....
- การประเมินความรู้รอบยอดโดยการทดสอบ.....
- รายงานผลการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ในแต่ละด้าน.....
- แบบสำรวจ/แบบสอบถาม.....
- อื่นๆ ระบุ.....

### 5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

จากผลการประเมินและการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิภาพผลรายวิชา ได้มีการปรับปรุงการสอนและรายละเอียดวิชา เพื่อให้เกิดคุณภาพมากขึ้น ดังนี้

- ปรับปรุงวิธีการสอน ทุกภาคการศึกษา จากข้อมูลที่ได้รับจาก ข้อที่ 1-4
- ปรับปรุงเนื้อหาบทเรียนให้สอดคล้องกับการนำไปประยุกต์ใช้งานจริงและตามความเหมาะสมในการเรียนรู้เพิ่มเติมให้ทันต่อความก้าวหน้าสำหรับสร้างงานในช่วงนั้นๆ รวมทั้งรวบรวมข้อมูล และนำข้อมูลที่ได้รับมาวางแผนปรับปรุงคุณภาพให้ดีขึ้นต่อไป