



รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชาคณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม / สาขาออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย

หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

๑. รหัสและชื่อรายวิชา

GMD ๒๑๐๒ ออกแบบบรรจุภัณฑ์ ๒

๒. จำนวนหน่วยกิต

๓ หน่วยกิต (๒-๒-๕)

๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

วิทยาศาสตร์บัณฑิต (ออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย) หมวดวิชาเฉพาะด้าน

๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ จิตติมา เสือทอง

๕. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

ภาคต้น / ชั้นปีที่ ๒

๖. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite)

ไม่มี

๗. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites)

ไม่มี

๘. สถานที่เรียน

คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

๙. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

วันที่ ๕ มิถุนายน ๒๕๖๗

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

- เพื่อให้ศึกษามีความรู้ ความเข้าใจในการออกแบบ และมีทักษะในการออกแบบบรรจุภัณฑ์
- เพื่อให้ศึกษามีทักษะในการแก้ปัญหาทางการออกแบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- เพื่อให้ศึกษามีความรู้ความสามารถในด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์ ไปประยุกต์ใช้ในการศึกษารายวิชาอื่นในสาขาออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียได้

๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อให้ศึกษามีทักษะในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ขั้นพื้นฐาน สามารถประยุกต์ใช้ได้สอดคล้องกับแนวโน้มความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี และเป็นพื้นฐานการเรียนในวิชาอื่นๆ

หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

๑. คำอธิบายรายวิชา

หลักการออกแบบ หน้าที่ และโครงสร้างของบรรจุภัณฑ์ชนิดต่างๆ ที่ซับซ้อนมากขึ้น การออกแบบเป็นชุด ฝึกปฏิบัติการออกแบบบรรจุภัณฑ์พื้นฐาน ซอง กล่องพับอย่างง่ายๆ และฝึกปฏิบัติการทำหุ่นจำลองเท่าจริง

๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/ภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
๒ ชั่วโมงต่อสัปดาห์	ไม่มี	๒ ชั่วโมงต่อสัปดาห์	๕ ชั่วโมงต่อสัปดาห์

๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

อาจารย์ประจำรายวิชาจัดเวลาให้คำปรึกษานักศึกษาเป็นรายบุคคล หรือ รายกลุ่ม เมื่อนักศึกษาแสดงความ ต้องการ จำนวน ๒ ชั่วโมงต่อสัปดาห์ โดยอาจารย์จะแจ้งวันเวลาให้นักศึกษาทราบ

หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

ตารางแสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา)Curriculum Mapping(

● ความรับผิดชอบหลัก

○ ความรับผิดชอบรอง

คุณธรรม จริยธรรม						ความรู้								ทักษะทางปัญญา				ทักษะทางความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบต่อ						ทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การ สื่อสารและการใช้ เทคโนโลยี			
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
0	0	0	•	0	0	•	0	0	0	0	0	0	0	0	•	0	0	0	0	0	0	0	•	•	0	•	0

๑. คุณธรรม จริยธรรม

๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์

๑.๒ วิธีการสอน

- กำหนดกฎเกณฑ์ในการเรียนการสอน ความรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมาย
- มีการสอดแทรกเนื้อหา หรือยกตัวอย่างประกอบในการสอนประเด็นที่มีความเกี่ยวข้องกับ จรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพทางการออกแบบ

๑.๓ วิธีการประเมินผล

- การเข้าเรียน การเข้าร่วมกิจกรรม
- มีการนำเสนอและส่งงานที่ได้รับมอบหมาย อย่างถูกต้องและสม่ำเสมอ

๒. ความรู้

๒.๑ ความรู้ที่ต้องได้รับ

- มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญ ในเนื้อหาสาขาวิชา การออกแบบ กราฟิกและมัลติมีเดีย

๒.๒ วิธีการสอน

- บรรยาย ยกตัวอย่างกรณีศึกษา ประกอบกับการให้นักศึกษาฝึกการปฏิบัติการออกแบบ บรรจุภัณฑ์ขั้นพื้นฐานในชั้นเรียน
- มอบหมายงานให้ ค้นคว้า อภิปรายผล และนำเสนอรายงานทั้งรายบุคคล และเป็นกลุ่ม

๒.๓ วิธีการประเมินผล

- งานออกแบบในระหว่างภาคเรียน ปลายภาคการศึกษา การนำเสนอหน้าชั้นเรียน

๓. ทักษะทางปัญญา

๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- สามารถสืบค้น ศึกษา และประเมินผล เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์

๓.๒ วิธีการสอน

- ใช้การฝึกปฏิบัติระหว่างชั้นเรียนฝึกให้นักศึกษาวิเคราะห์ปัญหาจากกรณีตัวอย่าง โดยการค้นคว้า และรวบรวมจากเอกสารต่างๆ

๓.๓ วิธีการประเมินผล

- ขั้นตอนการทำงาน การวิเคราะห์ และนำเสนองานที่ได้รับมอบหมาย

๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเองและทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง

๔.๒ วิธีการสอน

- มอบหมายงานฝึกปฏิบัติระหว่างชั้นเรียน มีการส่งงานตามกำหนด

๔.๓ วิธีการประเมินผล

- ขั้นตอนการทำงาน การวิเคราะห์ และนำเสนองานที่ได้รับมอบหมาย

๕. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

๕.๑ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงานที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีทางการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย

- สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการ นำเสนออย่างเหมาะสม

๕.๒ วิธีการสอน

- มีการนำเสนอหน้าชั้นเรียน โดยใช้รูปแบบ และเทคโนโลยีที่เหมาะสม

๕.๓ วิธีการประเมินผล

- การจัดทำรายงาน และการนำเสนอหน้าชั้นเรียนด้วยสื่อเทคโนโลยี
- การตอบคำถามหน้าชั้นเรียน

หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล

๑. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	รูปแบบการสอน	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน สื่อที่ใช้ (ถ้ามี)	ผู้สอน
๑	แนะนำรายวิชา วัตถุประสงค์ ประโยชน์ และเป้าหมายของวิชา ออกแบบบรรจุภัณฑ์ ๒	On site	๔	- บรรยายเนื้อหา - PowerPoint - อธิบายตัวอย่างงาน - นักศึกษาปฏิบัติงาน ในชั้นเรียน	ผศ.จิตติมา
๒	ความรู้ในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ ในการสร้างBranding	On demand	๔	- บรรยายเนื้อหา เอกสารประกอบการสอน ผศ.จิตติมา - PowerPoint - อธิบายตัวอย่างงาน	ผศ.จิตติมา
๓-๕	มอบหมายงานการออกแบบบรรจุ ภัณฑ์ในการสร้างBranding	Online / On site	๔	- บรรยายเนื้อหา เอกสาร ประกอบการสอน อ จิตติมา. สื่อทอง - PowerPoint - อธิบายตัวอย่างงาน - นักศึกษาปฏิบัติงาน ในชั้นเรียน	ผศ.จิตติมา
๖	ความรู้เรื่องการออกแบบบรรจุ ภัณฑ์เป็นชุด	On demand	๔	- อธิบายตัวอย่างงาน	ผศ.จิตติมา
๗-๑๐	มอบหมายงานการออกแบบบรรจุ ภัณฑ์เป็นชุด		๔	- นักศึกษานำเสนอผลงาน หน้าชั้นเรียน	ผศ.จิตติมา

				- วิจารณ์งาน	
๑๑	Final Project มอบหมายงาน	Online / On site	๔	- บรรยายเนื้อหา เอกสาร ประกอบการสอน อ จิตติมา. สื่อทอง - PowerPoint - อธิบายตัวอย่างงาน - นักศึกษาปฏิบัติงาน ในชั้นเรียน	ผศ.จิตติมา
๑๒	Final Project : นักศึกษาส่งแบบ ร่าง	On site	๔	- อธิบายตัวอย่างงาน - นักศึกษาปฏิบัติงาน ในชั้นเรียน	ผศ.จิตติมา
๑๓- ๑๕	Final Project : นักศึกษา ปฏิบัติงาน	On site	๔	อธิบายตัวอย่างงาน - นักศึกษาปฏิบัติงาน ในชั้นเรียน	ผศ.จิตติมา
๑๖	นักศึกษาส่งFinal Project	On site	๔	- นักศึกษานำเสนอผลงาน หน้าชั้นเรียน - วิจารณ์งาน	ผศ.จิตติมา
๑๗	สอบปลายภาค				
	รวม		๖๐		

๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้	กิจกรรม การ ประเมิน	สัปดาห์ที่กำหนด	สัดส่วนของการประเมิน
(๑)	๑.๔, ๒.๑, ๓.๒, ๔.๖, ๕.๑, ๕.๓	งาน ออกแบบ ใน ระหว่าง ภาคเรียน ๓ ชั้น - งาน กลุ่ม - งาน รายบุคคล	๓-๑๒	๖๐
(๒)	๑.๔, ๒.๑, ๓.๒, ๔.๖, ๕.๑, ๕.๓	งาน Final Project	๑๓-๑๖	๓๐
(๓)	๔.๖	การเข้า เรียนและ การมีส่วน ร่วมในชั้น เรียน	ตลอดเทอม การศึกษา	๑๐

หมวดที่ ๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

๑. ตำราและเอกสารหลัก

อาจารย์จิตติมา เสือทอง. ๒๕๖๕. เอกสารประกอบการสอนรายวิชาวิชา GMD ๒๑๐๒ ออกแบบบรรจุภัณฑ์ ๒

๒. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

-Matthew Healey. (๒๐๐๘). What is Branding?. Singapore : Pro Vision Pte. Ltd.

-Robert Klanten. (๒๐๑๐). Boxed and Labelled New Approaches to Packaging Design.

Berlin : Gestalten.

-Steven Heller and Lita Talarico. (๒๐๐๙). Design School Confidential. Massachusetts
:Rockport Publishers

๓. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

หมวดที่ ๗ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- การสนทนาระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน
- แบบประเมินผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา

๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน

มีการแต่งตั้งคณะกรรมการในสาขาเพื่อร่วมกันประเมินผลงานของนักศึกษา

๓. การปรับปรุงการสอน

การประชุมในสาขาวิชา เพื่อร่วมกันหาแนวทางหรือวางแผนการปรับปรุงพัฒนารายวิชา อาจารย์มีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวิชาที่สอน มีการพัฒนาการสอนโดยดูงาน อบรมที่เกี่ยวข้องกับรายวิชาที่สอน

๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

มีคณะกรรมการในสาขาวิชาตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษา และความเหมาะสมคะแนน) / เกรดและการให้คะแนนนักศึกษา (

๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

ปรับปรุงรายวิชาทุก ๕ ปี หรือตามผลการสัมมนาการจัดการเรียนการสอน