

	แผนการจัดการเรียนรู้ (WBL/PJBL/WIL/AL/STEM)	หน่วยการเรียนรู้ที่ 2
	รหัสวิชา 31608 - 2011 วิชา การออกแบบกราฟิกอัตลักษณ์	สอนครั้งที่ 3
	ชื่อหน่วย ออกแบบตราสัญลักษณ์และองค์ประกอบหลักทางทัศนศิลป์ของแบรนด์	ทฤษฎี ...10..... ชั่วโมง ปฏิบัติ ...18.... ชั่วโมง
เรื่อง / งาน ร่างแบบตราสัญลักษณ์เบื้องต้น		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ผู้เรียนสามารถปฏิบัติงานการสร้างสรรค์ตราสัญลักษณ์และองค์ประกอบทางทัศนศิลป์โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกตามหลักทฤษฎีสีและตัวอักษร

2. อ้างอิงมาตรฐาน / เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

-ไม่มีอ้างอิงมาตรฐาน

3. สมรรถนะประจำหน่วย

3.1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับประเภทของตราสัญลักษณ์ การใช้เครื่องมือสร้างเส้นเวกเตอร์ ภายใต้ภาพของตัวอักษร และทฤษฎีสีมาตรฐาน

3.2 ออกแบบตราสัญลักษณ์และจัดระเบียบองค์ประกอบภาพรวมของแบรนด์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

4.1 จำแนกประเภทของตราสัญลักษณ์รูปแบบต่างๆ ได้ถูกต้อง (K2)

4.2 อธิบายหลักการร่างแบบ (Sketching) และสัดส่วนทางศิลปะได้ถูกต้อง (K2)

4.3 อธิบายการใช้เครื่องมือสร้างเส้นเวกเตอร์ (Vector) ได้ถูกต้อง (K2)

4.4 ระบุรูปแบบไฟล์กราฟิกมาตรฐานสำหรับการใช้งานในสื่อต่างๆ ได้ถูกต้อง (K1)

5. สารการเรียนรู้

5.1 จำแนกประเภทของตราสัญลักษณ์รูปแบบต่างๆ

5.2 หลักการร่างแบบ (Sketching) และสัดส่วนทางศิลปะ

5.3 การใช้เครื่องมือสร้างเส้นเวกเตอร์ (Vector)

5.4 รูปแบบไฟล์กราฟิกมาตรฐานสำหรับการใช้งานในสื่อต่างๆ

6. กิจกรรมการเรียนรู้

1. บรรยายและศึกษาการจำแนกประเภทของตราสัญลักษณ์รูปแบบต่างๆ เพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติงาน (ทฤษฎี, เดียว, 10 นาที)

ครู: นำเสนอหัวข้อการจำแนกประเภทของตราสัญลักษณ์รูปแบบต่างๆ ผ่านสื่อนำเสนอ และนำภาพตราสัญลักษณ์ (Logo) ของแบรนด์หรือสินค้าที่คุ้นเคยมาให้นักศึกษาดู แล้วตั้งคำถามกระตุ้นความคิด เช่น "ตราสัญลักษณ์นี้สื่อถึงอะไร หรือ "องค์ประกอบใดที่ทำให้จดจำได้ง่าย"

นักเรียน: ฟังคำบรรยายและร่วมกันสังเกตการยกตัวอย่างของสัญลักษณ์แบรนด์ และเสนอความคิดเห็นจากคำถามการกระตุ้นของครู และได้เรียนรู้วิธีแปลงแนวความคิด/อัตลักษณ์ให้กลายเป็น "ภาพร่างแบบตราสัญลักษณ์เบื้องต้น"

2. ปฏิบัติการการออกแบบร่างตราสัญลักษณ์ให้ตนเอง (Personal Logo) ขึ้นกิจกรรมกลุ่มย่อย ให้สมาชิกในแต่ละกลุ่มช่วยกันเสนอความคิดและจัดระเบียบความคิดหรือแนวคิดที่ต้องการสื่อและปฏิบัติร่างแบบตรา

สัญลักษณ์เบื้องต้นเพื่อทดลองจัดวางองค์ประกอบและเลือกรูปแบบที่ดีที่สุด (ปฏิบัติ, กลุ่มย่อย 2-3 คน, 30 นาที)

ครู: ครูแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มย่อย 2-3 คน แจกใบกิจกรรม เรื่อง สร้างสัญลักษณ์แบรนด์สินค้าที่ผู้เรียนสนใจ ให้แต่ละกลุ่มร่วมกันวิเคราะห์แบรนด์สินค้าตัวอย่างพร้อมนำเสนอเลือกแบรนด์สินค้าเพื่อการปฏิบัติงานต่อไป

นักเรียน: นักเรียนแบ่งกลุ่มย่อย 2-3 คน ร่วมกันทำใบงานร่างแบบสัญลักษณ์แบรนด์สินค้าที่ผู้เรียนสนใจ นักเรียนทำการ "ร่างแบบตราสัญลักษณ์เบื้องต้น" ลงในกระดาษอย่างน้อย 1-2 แบบ เพื่อทดลองจัดวางองค์ประกอบและเลือกรูปแบบที่ดีที่สุด

ครู: ให้คำแนะนำ เดินสังเกต ให้ข้อเสนอแนะ และปรับแก้จุดบกพร่องของแบบร่างเป็นรายกลุ่ม

4. สรุปผลการเรียนรู้และทดสอบย่อยสัปดาห์ที่ 2 การเรียนรู้ ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันตอบคำถามจากกิจกรรมที่ครูจัดขึ้น (ทฤษฎีและปฏิบัติ, เดี่ยว, 10 นาที)

ครู: ครูให้ตัวแทนแต่ละกลุ่มเสนอผลงานและให้สมาชิกในกลุ่มตัดสินใจเลือกแบบร่าง 1 ใน 2 ออกมานำเสนอให้ตรงกับแบรนด์สินค้า

นักเรียน : นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันนำเสนอผลงานร่างแบบสัญลักษณ์แบรนด์สินค้าที่ผู้เรียนสนใจ มา นำเสนอทีละกลุ่ม และตอบคำถามสรุปบทเรียน และทำการสะท้อนคิด (Reflection) สั้นๆ ว่าได้เรียนรู้อะไร ติดขัดปัญหาใด และจะนำไปใช้อย่างไร

5.ขั้นสรุปการเรียนรู้การสอน สรุปประเด็นสำคัญจากการร่างแบบ ชี้ให้เห็นว่าการร่างภาพเบื้องต้นช่วยคัดกรองความคิดเห็นก่อนนำไปพัฒนาต่อในรูปแบบงาน vector ในโปรแกรมกราฟิก และบันทึกผลหลังการสอนเพื่อ ประเมินความเข้าใจและนำไปปรับปรุงการสอน

ครู : สะท้อนคิดสรุปประเด็นสำคัญจากการร่างแบบ ชี้ให้เห็นว่าการร่างภาพเบื้องต้นช่วยคัดกรองไอเดียก่อนนำไปพัฒนาต่อในโปรแกรมกราฟิกได้อย่างไร

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- 7.1 สื่อนำเสนอหัวข้อการจำแนกประเภทของตราสัญลักษณ์รูปแบบต่าง ๆ
- 7.2 งานกราฟิกสัญลักษณ์ตัวอย่าง
- 7.3 คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่อพ่วง
- 7.3 ตัวอย่างสื่อสิ่งพิมพ์ / ตัวอย่างงานกราฟิกสัญลักษณ์/ สื่อออนไลน์

8. หลักฐานการเรียนรู้

8.1. หลักฐานความรู้

- 1) ผลการทำแบบทดสอบก่อนเรียน/หลังเรียน/ระหว่างเรียน
- 2) ผลการตอบคำถามในชั้นเรียน
- 3) บันทึกการอภิปราย/สรุปความรู้
- 4) การนำเสนอผลงานของนักเรียน

8.2. หลักฐานการปฏิบัติงาน

- 1) ผลงานภาพร่างแบบสัญลักษณ์แบรนด์สินค้า
- 2) ผลงานภาพร่างแบบสัญลักษณ์ได้จากการฝึกการใช้จัดวางองค์ประกอบพื้นฐาน
- 3) การมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม

9. การวัดและประเมินผล

9.1 เกณฑ์การปฏิบัติงาน

- 1) ผลงานตราสัญลักษณ์เบื้องต้นถูกร่างด้วยมือตามแนวคิดที่กำหนด

- 2) วิเคราะห์ลายเส้นและองค์ประกอบกราฟิกถูกสเก็ทซ์เพื่อนำเสนอความหลากหลายของแนวคิด
- 3) มีความรับผิดชอบ ตรงต่อเวลา และให้ความร่วมมือกับผู้อื่น

9.2 วิธีการประเมิน

- 1) การสังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานของนักศึกษา
- 2) การตรวจผลงาน/ใบงานปฏิบัติ

9.3 เครื่องมือประเมิน

- 1) แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานของนักศึกษา
- 2) แบบประเมินผลงาน (Rubric Score) สำหรับงานปฏิบัติ

10. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

10.1 ผลการจัดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

-

10.2 ปัญหา อุปสรรคที่พบ

-

10.3 การแก้ไขปัญหา

- 1) ผลการแก้ไขปัญหาที่ส่งผลลัพธ์ที่ดีต่อผู้เรียน

-

- 2) แนวทางแก้ปัญหาในครั้งต่อไป

-

	ใบกิจกรรม ที่ 2	หน่วยการเรียนรู้ที่ 2
	รหัสวิชา 31608 - 2011 วิชา การออกแบบกราฟิกอัตลักษณ์	สอนครั้งที่ 3
	ชื่อหน่วย ออกแบบตราสัญลักษณ์และองค์ประกอบหลักทางทัศนศิลป์ของแบรนด์	ทฤษฎี ...10..... ชั่วโมง ปฏิบัติ ...18.... ชั่วโมง
เรื่อง / งาน ร่างแบบตราสัญลักษณ์เบื้องต้น		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ผู้เรียนสามารถปฏิบัติงานการสร้างสรรค์ตราสัญลักษณ์และองค์ประกอบทางทัศนศิลป์โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกตามหลักทฤษฎีและตัวอักษร

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

- ไม่มีการอ้างอิงมาตรฐานอาชีพ -

3. สมรรถนะประจำหน่วย

3.1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับประเภทของตราสัญลักษณ์ การใช้เครื่องมือสร้างเส้นเวกเตอร์ ภายใต้ภาพของตัวอักษร และทฤษฎีสีมาตรฐาน

3.2 ออกแบบตราสัญลักษณ์และจัดระเบียบองค์ประกอบภาพรวมของแบรนด์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 4.1 จำแนกประเภทของตราสัญลักษณ์รูปแบบต่างๆ ได้ถูกต้อง (K2)
- 4.2 อธิบายหลักการร่างแบบ (Sketching) และสัดส่วนทางศิลปะได้ถูกต้อง (K2)
- 4.3 อธิบายการใช้เครื่องมือสร้างเส้นเวกเตอร์ (Vector) ได้ถูกต้อง (K2)
- 4.4 ระบุรูปแบบไฟล์กราฟิกมาตรฐานสำหรับการใช้งานในสื่อต่างๆ ได้ถูกต้อง (K1)

5. เครื่องมือ วัสดุ และอุปกรณ์

- 5.1 กระดาษ สเก็ตภาพ
- 5.2 ชุดเครื่องเขียนด้วยมือ
- 5.3 กระดานรองวาดเขียน

6. ขั้นตอนการทำกิจกรรม

ปฏิบัติการการออกแบบร่างตราสัญลักษณ์ให้ตนเอง (Personal Logo) ขั้นกิจกรรมกลุ่มย่อย ให้สมาชิกในแต่ละกลุ่มช่วยกันเสนอความคิดและจัดระเบียบความคิดหรือแนวคิดที่ต้องการสื่อและปฏิบัติร่างแบบตราสัญลักษณ์เบื้องต้นเพื่อทดลองจัดวางองค์ประกอบและเลือกรูปแบบที่ดีที่สุด (ปฏิบัติ, กลุ่มย่อย 2-3 คน, 30 นาที)

ครู: ครูแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มย่อย 2-3 คน แจกใบงาน เรื่อง สร้างสัญลักษณ์แบรนด์สินค้าที่ผู้เรียนสนใจ ให้แต่ละกลุ่มร่วมกันวิเคราะห์แบรนด์สินค้าตัวอย่างพร้อมนำเสนอเลือกแบรนด์สินค้าเพื่อการปฏิบัติงานต่อไป

นักเรียน: นักเรียนแบ่งกลุ่มย่อย 2-3 คน ร่วมกันทำใบกิจกรรมร่างแบบสัญลักษณ์แบรนด์สินค้าที่ผู้เรียนสนใจ นักเรียนทำการ "ร่างแบบตราสัญลักษณ์เบื้องต้น" ลงในกระดาษอย่างน้อย 1-2 แบบ เพื่อทดลองจัดวางองค์ประกอบและเลือกรูปแบบที่ดีที่สุด

ครู: ให้คำแนะนำ เดินสังเกต ให้ข้อเสนอแนะ และปรับแก้จุดบกพร่องของแบบร่างเป็นรายกลุ่ม

7. สรุปและอภิปราย

ครูให้ผู้เรียนวิเคราะห์ ร่างแบบสัญลักษณ์แบรนด์สินค้า ว่าสื่อถึงแบรนด์ของสินค้า ผ่านแบบประเมินตนเอง

8. การประเมินผล

1. กิจกรรม : วาดแบบร่างตราสัญลักษณ์" ลงในกระดาษอย่างน้อย 1-2 แบบ เพื่อทดลองจัดวางองค์ประกอบและเลือกรูปแบบที่ดีที่สุด

ผ่านการประเมิน ดีมาก (3 คะแนน) พอใช้ (2 คะแนน) ควรปรับปรุง (1 คะแนน)

2. การวิเคราะห์วาดแบบร่างตราสัญลักษณ์ตรงตามองค์ประกอบในการสร้างแบรนด์สินค้า

2.1 วิเคราะห์ข้อมูลและอัตลักษณ์ของแบรนด์สินค้า เพื่อนำมาใช้กำหนดแนวคิดในการออกแบบตราสัญลักษณ์ได้อย่างเหมาะสม

2.2 วาดแบบร่างตราสัญลักษณ์ตามหลักองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ โดยคำนึงถึงรูปทรง สี เส้น ตัวอักษร และความสมดุลขององค์ประกอบ

2.3 ออกแบบตราสัญลักษณ์ให้สื่อถึงเอกลักษณ์และบุคลิกของแบรนด์สินค้า มีความโดดเด่น จดจำง่าย และสามารถนำไปใช้ในการสร้างแบรนด์ได้อย่างเหมาะสม

3. เทคนิคการวาดแบบร่างตราสัญลักษณ์ ตามหลักองค์ประกอบทางทัศนศิลป์และบุคลิกของแบรนด์สินค้า

3.1 กำหนดแนวคิดและบุคลิกของแบรนด์ วิเคราะห์ลักษณะ จุดเด่น กลุ่มเป้าหมาย และบุคลิกของแบรนด์ เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบตราสัญลักษณ์

3.2 ใช้หลักองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ในการวาดแบบร่าง เลือกใช้จุด เส้น รูปทรง สี และพื้นที่ว่างอย่างเหมาะสม เพื่อให้ตราสัญลักษณ์มีความสมดุล สวยงาม และสื่อสารได้ชัดเจน

3.3 ทดลองวาดแบบร่างหลายรูปแบบและคัดเลือกผลงาน สร้างแบบร่างตราสัญลักษณ์หลายแนวทาง แล้ววิเคราะห์เปรียบเทียบความเหมาะสม ความโดดเด่น และความสอดคล้องกับบุคลิกของแบรนด์สินค้า เพื่อพัฒนาเป็นแบบที่สมบูรณ์ที่สุด

4. การจัดองค์ประกอบของสัญลักษณ์

4.1 ความสมดุล (Balance) จัดวางรูปทรง เส้น และองค์ประกอบต่าง ๆ ให้มีความสมดุลเหมาะสม และมองดูสบายตา

4.2 ความเรียบง่ายและชัดเจน (Simplicity & Clarity) ออกแบบสัญลักษณ์ให้ไม่ซับซ้อน สามารถมองเห็นและจดจำได้ง่าย รวมถึงสื่อความหมายได้อย่างชัดเจน

4.3 ความเป็นเอกภาพ (Unity) จัดองค์ประกอบทุกส่วนให้มีความสัมพันธ์และสอดคล้องกัน เพื่อให้สัญลักษณ์สะท้อนเอกลักษณ์และบุคลิกของแบรนด์ได้อย่างเหมาะสม

5. กระบวนการทำงานและการปฏิบัติงาน

5.1 วิเคราะห์แบรนด์สินค้า ศึกษาประเภทสินค้า กลุ่มเป้าหมาย จุดเด่น และบุคลิกของแบรนด์ เพื่อกำหนดแนวคิดในการออกแบบตราสัญลักษณ์

5.2 สร้างและพัฒนาแบบร่างตราสัญลักษณ์ นำแนวคิดมาวาดแบบร่างหลายรูปแบบ โดยประยุกต์ใช้หลักองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ เช่น เส้น รูปร่าง รูปทรง สี และพื้นที่ว่าง

5.3 ประเมินและปรับปรุงแบบร่าง วิเคราะห์ความเหมาะสมของตราสัญลักษณ์ด้านความสวยงาม ความชัดเจน ความเป็นเอกลักษณ์ และความสอดคล้องกับแบรนด์ ก่อนคัดเลือกแบบที่เหมาะสมเพื่อนำไปพัฒนาต่อ

สรุปเกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

10 – 12 คะแนน: ระดับ ดีมาก (ผ่านเกณฑ์ขั้นสูง)

7 – 9 คะแนน: ระดับ ดี (ผ่านเกณฑ์)

1 – 6 คะแนน: ระดับ ปรับปรุง (ไม่ผ่านเกณฑ์)

10. เอกสารอ้างอิง /เอกสารค้นคว้าเพิ่มเติม

ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์. (2553). *@design: หลักการออกแบบศิลปะ (Principles of Design)*. กรุงเทพฯ: ไร่เลย์.

“เนื้อหาครอบคลุมองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ เช่น จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง สี พื้นที่ว่าง ความสมดุล เอกภาพ รวมถึงหลักการออกแบบสัญลักษณ์ ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบตราสัญลักษณ์ให้สอดคล้องกับบุคลิกของแบรนด์ได้”