



แผนการจัดการเรียนรู้

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ
ประเภทวิชา ศิลปกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์
กลุ่มอาชีพ ศิลปะและการออกแบบ
สาขาวิชา การออกแบบ

รหัสวิชา 21602-2022 วิชา การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์

จัดทำโดย
นางสาวสุพัฒน์ดา สี่วะรัมย์
วิทยาลัยอาชีวศึกษาสุพรรณบุรี

คำนำ

แผนการจัดการเรียนรู้ฉบับนี้ ได้จัดทำขึ้นเพื่อใช้ประกอบการสอน วิชา การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ รหัส วิชา 21602-2022 หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567 ประเภทวิชา ศิลปกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กลุ่มอาชีพ ศิลปะและการออกแบบ สาขาวิชา การออกแบบ สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ

เนื้อหาภายในเล่มประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อใช้ในการจัดการศึกษาด้านวิชาชีพ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) และเพื่อยกระดับการศึกษาวชิชาชีพของผู้เรียนให้สูงขึ้น สอดคล้องกับ ยุทธศาสตร์ชาติ แผนพัฒนา เศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ แผนการศึกษาแห่งชาติ เป็นไปตามกรอบคุณวุฒิแห่งชาติ มาตรฐานการศึกษาของชาติ กรอบคุณวุฒิอาชีวศึกษาแห่งชาติ นอกจากนี้ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ มีการจัด กระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ สอดคล้องกับจุดประสงค์รายวิชา สมรรถนะรายวิชา และคำอธิบาย รายวิชา โดยมีผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชาคือ ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ เขียนและออกแบบโฆษณา ออกแบบงาน ศิลปะประเภทต่าง ๆ โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 7 หน่วยการเรียนรู้ ประกอบด้วย

1. ออกแบบนามบัตรหน้าเดียวตามระบบอัตลักษณ์องค์กร
2. ออกแบบหัวจดหมายและซองจดหมายหน้าเดียวตามมาตรฐานไปรษณีย์
3. ออกแบบการ์ดและบัตรเชิญหน้าเดียวพร้อมเทคนิคพิเศษทางการพิมพ์
4. ออกแบบใบปลิวประชาสัมพันธ์และส่งเสริมการขายหน้าเดียว
5. ออกแบบโปสเตอร์โฆษณาและสื่อศิลปะสร้างสรรค์
6. ออกแบบป้ายประชาสัมพันธ์จุดขายหน้าเดียวสำหรับติดตั้งหน้าร้าน
7. ออกแบบชุดสื่อสิ่งพิมพ์หน้าเดียวเชิงพาณิชย์แบบบูรณาการ

ข้าพเจ้า หวังเป็นอย่างยิ่งว่า แผนการจัดการเรียนรู้ ฉบับนี้ คงจะมีประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนในรายวิชา การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ ไม่มากนักน้อย

นางสาวสุพัฒน์ดา สีวะรัมย์

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	x
สารบัญ	x
ลักษณะรายวิชา	x
มาตรฐานอาชีพ (ถ้ามี)	x
หน่วยการเรียนรู้	x
การวางแผนการจัดการเรียนรู้	x
หน่วยที่ 1 งาน	x
แผนการจัดการเรียนรู้	x
ใบความรู้	x
ใบกิจกรรม	x
ใบงาน	x
ใบมอบหมายงาน	x
แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติงาน/ผลลัพธ์การเรียนรู้/สมรรถนะ	x
หน่วยที่ 2 งาน	x
แผนการจัดการเรียนรู้	x
ใบความรู้	x
ใบกิจกรรม	x
ใบงาน	x
ใบมอบหมายงาน	x
แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติงาน/ผลลัพธ์การเรียนรู้/สมรรถนะ	x
หน่วยที่ 3 งาน	x
หน่วยที่ 4 งาน	x
บรรณานุกรม	x
ภาคผนวก	x

หลักสูตรรายวิชา

ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)

ประเภทวิชาศิลปกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กลุ่มอาชีพ ศิลปะและการออกแบบ สาขาวิชา การออกแบบ

รหัส 21602-2022 ชื่อวิชา การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์

ทฤษฎี 1 ชั่วโมง/สัปดาห์ ปฏิบัติ 3 ชั่วโมง/สัปดาห์ จำนวน 2 หน่วยกิต

อ้างอิงมาตรฐาน

1. มาตรฐานอาชีพ หน่วยงานกระทรวงแรงงานและสวัสดิการสังคม รหัส 2452.40 อาชีพนักเขียนและออกแบบโฆษณา ระดับ 3
2. มาตรฐานอาชีพ หน่วยงานกระทรวงแรงงานและสวัสดิการสังคม รหัส 3471.84 อาชีพนักออกแบบงานศิลปะต่าง ๆ ระดับ 3

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ เขียนและออกแบบโฆษณา ออกแบบงานศิลปะประเภทต่าง ๆ

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายและประเภทของสื่อสิ่งพิมพ์ หลักวิธีการออกแบบการร่างแบบตามแนวความคิด เขียนและออกแบบโฆษณา ระบบการพิมพ์ การทำต้นฉบับสิ่งพิมพ์ การบันทึกต้นฉบับสิ่งพิมพ์ลงสื่อบันทึกข้อมูล
2. มีทักษะในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทต่างๆ เขียนและออกแบบโฆษณา ออกแบบงานศิลปะต่าง ๆ การประเมินคุณค่าผลงาน
3. มีกิจนิสัยที่ดีในการทำงานและเห็นคุณค่าของงานสิ่งพิมพ์
4. ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทต่าง ๆ ในงานออกแบบ

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับความหมาย ประเภทสื่อสิ่งพิมพ์แบบหน้าเดียว หลักการออกแบบ ร่างแบบตามแนวความคิด เขียนและออกแบบโฆษณา ออกแบบงานศิลปะต่าง ๆ และระบบการพิมพ์ การทำต้นฉบับ การบันทึกต้นฉบับสิ่งพิมพ์ลงสื่อบันทึกข้อมูล
2. ทำต้นฉบับสิ่งพิมพ์แบบหน้าเดียวบันทึกต้นฉบับสิ่งพิมพ์ลงสื่อบันทึกข้อมูล ด้วยโปรแกรมกราฟิกสำเร็จรูป

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทสิ่งพิมพ์แบบหน้าเดียว การ์ด นามบัตร หัวและซองจดหมาย ใบปลิว โปสเตอร์ เขียนและออกแบบโฆษณา ออกแบบงานศิลปะต่าง ๆ ความหมาย และประเภทของสื่อสิ่งพิมพ์ การกำหนดขนาดและรูปแบบสิ่งพิมพ์หน้าเดียว การออกแบบร่าง ตามแนวความคิด การทำต้นฉบับด้วยโปรแกรมกราฟิกสำเร็จรูประบบการพิมพ์ โหมดสี ประเภทไฟล์ โปรแกรมกราฟิกที่ใช้ในงานสื่อสิ่งพิมพ์ การเตรียมรูปภาพและข้อความการบันทึกต้นฉบับสิ่งพิมพ์ลงสื่อบันทึกข้อมูล

ตารางวิเคราะห์หน่วยการเรียนรู้

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Job) ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ เขียนและออกแบบโฆษณา ออกแบบงานศิลปะประเภทต่าง ๆ				
งานหลัก (Duty)	งานย่อย (Task)	สมรรถนะ ย่อย (มาตรฐาน อาชีพ)	ความรู้ ในการปฏิบัติงาน	ทักษะ ในการปฏิบัติงาน
1. ออกแบบ สื่อสิ่งพิมพ์ อัตลักษณ์ สำนักงาน หน้าเดียว  อ้างอิง : รหัส 3471.84 อาชีพนัก ออกแบบ งานศิลปะ ต่าง ๆ ระดับ 3	1 ร่างแบบ โครงสร้าง นามบัตร ตามแนว ความคิด และระบบ อัตลักษณ์	กำหนดขนาด และสัดส่วน นามบัตร มาตรฐานตาม ลักษณะการใช้ งาน	- มาตรฐานขนาดนามบัตรสากลและขนาดที่นิยมใช้ในประเทศไทย - สัดส่วนพื้นที่ว่างกับการจัดวางเนื้อหาบนพื้นที่ขนาดเล็ก - ทฤษฎีการจัดลำดับการมองเห็นของสายตาด้านสิ่งพิมพ์ขนาดเล็ก - เกณฑ์ระยะเพื่อตัดตกและระยะปลอดภัยสำหรับงานนามบัตร - ข้อกำหนดของชนิดกระดาษและความหนาแกรมที่เหมาะสมกับนามบัตร	- คำนวณและกำหนดขนาดพื้นที่ทำงานของนามบัตรตามเกณฑ์มาตรฐาน - วางระยะเส้นขอบปลอดภัยและระยะตัดตกบนกระดาษร่างแบบ - เลือกชนิดกระดาษสำหรับงานนามบัตรตามลักษณะการใช้งาน
		สเก็ตซ์ภาพ ร่างโครงสร้าง นามบัตรหน้า เดียวตามแนว ความคิด	- กระบวนการพัฒนากรอบแนวคิดสำหรับงานออกแบบนามบัตร - เทคนิคการสเก็ตซ์ภาพจำลองเค้าโครงร่างด้วยมือ - การจัดวางโลโก้ ข้อความ ติดต่อก และองค์ประกอบกราฟิกประกอบ - ข้อจำกัดด้านขนาดตัวอักษรและความชัดเจนในการอ่านข้อมูลบนนามบัตร	- ร่างภาพโครงร่างนามบัตรด้วยมืออย่างน้อยสามรูปแบบ - จัดวางตำแหน่งสัญลักษณ์และข้อมูลสำคัญให้เด่นชัดและอ่านง่าย - คัดเลือกแบบร่างที่ตอบสนองอัตลักษณ์ขององค์กรหรือบุคคล

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Job) ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ เขียนและออกแบบโฆษณา ออกแบบงานศิลปะ ประเภทต่าง ๆ

งานหลัก (Duty)	งานย่อย (Task)	สมรรถนะ ย่อย (มาตรฐาน อาชีพ)	ความรู้ ในการปฏิบัติงาน	ทักษะ ในการปฏิบัติงาน
	2 สร้าง ต้นฉบับ นามบัตร ด้วย โปรแกรม กราฟิก สำเร็จรูป	ตั้งค่าหน้า กระดาษและ โหมดสีสำหรับ งานพิมพ์ นามบัตรใน โปรแกรม กราฟิก	- การตั้งค่าระบบสี CMYK สำหรับงานพิมพ์ระบบออฟเซตและดิจิทัล - การกำหนดค่าความละเอียดภาพที่เหมาะสมสำหรับสิ่งพิมพ์ขนาดเล็ก - เครื่องมือจัดการเส้นไกด์และระยะตัดตกในโปรแกรมกราฟิกเวกเตอร์ - ความแตกต่างระหว่างโหมดสีหน้าจอกับโหมดสีทางการพิมพ์	- ตั้งค่าพื้นที่เอกสารพร้อมระยะตัดตกในโปรแกรมกราฟิกสำเร็จรูป - เลือกใช้โหมดสี CMYK และกำหนดความละเอียดสามร้อยดีพีไอ - สร้างเส้นแนวโครงสร้างและพื้นที่ปลอดภัยสำหรับการพิมพ์
		จัดวางองค์ประกอบ กราฟิกและ ข้อความ ต้นฉบับ นามบัตร	- การนำเข้าไฟล์โลโก้เวกเตอร์และจัดการสัดส่วนภาพ - การจัดพิมพ์ชุดฟอนต์และการปรับระยะช่องไฟตัวอักษร - หลักจิตวิทยาการใช้คู่สีที่สอดคล้องกับภาพลักษณ์องค์กร - การแปลงข้อความเป็นเส้นเอาต์ไลน์เพื่อป้องกันข้อผิดพลาดในการพิมพ์	- จัดวางองค์ประกอบศิลป์บนพื้นที่นามบัตรให้สมดุลและลงตัว - จัดแต่งรูปแบบฟอนต์และขนาดตัวพิมพ์ให้อ่านง่ายถูกต้อง - แปลงข้อความเป็นเส้นเวกเตอร์สมบูรณ์ก่อนส่งเข้ากระบวนการพิมพ์

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Job) ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ เขียนและออกแบบโฆษณา ออกแบบงานศิลปะ ประเภทต่าง ๆ

งานหลัก (Duty)	งานย่อย (Task)	สมรรถนะ ย่อย (มาตรฐาน อาชีพ)	ความรู้ ในการปฏิบัติงาน	ทักษะ ในการปฏิบัติงาน
	3 ออกแบบ ต้นฉบับหัว จดหมาย และซอง จดหมาย หน้าเดียว ตามอัต ลักษณ์ องค์กร	กำหนดขนาด และระยะ พิมพ์บนซอง จดหมายและ หัวกระดาษ จดหมายตาม มาตรฐาน ไปรษณีย์	- มาตรฐานขนาดหัวกระดาษ จดหมายและขนาดของ จดหมายทางธุรกิจ - ข้อกำหนดและระเบียบของ ระบบไปรษณีย์ในการเว้น พื้นที่จำหน่ายและติดแสตมป์ - ระยะขอบปลอดภัยสำหรับ การพิมพ์ข้อความลงบน กระดาษหัวจดหมาย - การรักษาความสม่ำเสมอ ของชุดสีและแบบอักษรตาม คู่มืออัตลักษณ์	- กำหนดขนาดกระดาษและซอง จดหมายตามข้อกำหนดมาตรฐาน - สร้างระยะขอบและพื้นที่ ปลอดภัยตามระเบียบการจัดส่ง ไปรษณีย์ - จำลองชุดสีและสัญลักษณ์ องค์กรให้เข้าชุดกับนามบัตร
		สร้างชิ้นงาน หัวจดหมาย และซอง จดหมายด้วย โปรแกรม กราฟิก สำเร็จรูป	- เทคนิคการจัดวางแถบส่วน หัวและส่วนท้ายกระดาษ สำหรับเอกสารสำนักงาน - การจัดวางสัญลักษณ์องค์กร และข้อมูลสถานที่ติดต่อบน ซองจดหมาย - การกำหนดค่าความโปร่งใส และลายน้ำบนพื้นที่พิมพ์งาน - ข้อจำกัดของเครื่องพิมพ์ สำนักงานและระบบการป้อน กระดาษซอง	- จัดวางชุดข้อมูลและลวดลาย เอกสารสำนักงานให้สอดคล้องกัน - สร้างไฟล์ต้นฉบับหัวจดหมาย และซองจดหมายในโปรแกรม กราฟิก - ตรวจสอบการเว้นพื้นที่ว่าง สำหรับการพิมพ์เนื้อหาจดหมาย ในภายหลัง

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Job) ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ เขียนและออกแบบโฆษณา ออกแบบงานศิลปะ ประเภทต่าง ๆ

งานหลัก (Duty)	งานย่อย (Task)	สมรรถนะ ย่อย (มาตรฐาน อาชีพ)	ความรู้ ในการปฏิบัติงาน	ทักษะ ในการปฏิบัติงาน
	4 ตรวจสอบ ความถูกต้อง และบันทึก ไฟล์ต้นฉบับ สิ่งพิมพ์ สำนักงานลง สื่อบันทึก ข้อมูล	ตรวจทาน ความถูกต้อง ของไฟล์งาน และเตรียม มาร์กสำหรับ ตัดตก	- ขั้นตอนการทำรีไฟลต์ - ตรวจสอบรูปภาพ สี และ - ฟอนต์ที่ตกหล่น - ความหมายและรูปแบบของ - เครื่องหมายกำหนดตำแหน่ง - ตัดเจียน - การตรวจสอบค่าสีดำเข้ม - และการซ้อนทับของสีทางการ - พิมพ์ - รายการตรวจสอบคุณภาพ - สิ่งพิมพ์หน้าเดียวก่อนผลิต - จริง	- ตรวจเช็คความละเอียดภาพ - และลิงก์ไฟล์ที่ใช้งานในชิ้นงาน - ใส่เครื่องหมายตัดเจียนและ - ระยะตัดตกอย่างถูกต้อง - ทดสอบการพิมพ์จำลองเพื่อ - ตรวจสอบความถูกต้องของ - เนื้อหาและขนาด
		ส่งออกและจัด เก็บไฟล์ ต้นฉบับลงสื่อ บันทึกข้อมูล พร้อมดูแล รักษาเครื่อง มือ	- ประเภทและมาตรฐานไฟล์ - สำหรับส่งโรงพิมพ์คุณภาพสูง - หลักการจัดโครงสร้าง - ไฟล์เดอร์รวบรวมไฟล์งานและ - แฟ้มเกจต้นฉบับ - วิธีการบันทึกข้อมูลลงสื่อ - บันทึกข้อมูลภายนอกและ - ระบบคลาวด์ - แนวทางบำรุงรักษา - คอมพิวเตอร์และพื้นที่จัดเก็บ - ข้อมูลให้ปลอดภัย	- ส่งออกไฟล์งานเป็นรูปแบบที่ - พร้อมส่งโรงพิมพ์โดยไม่สูญเสีย - ความละเอียด - รวบรวมไฟล์ต้นฉบับ รูปภาพ - และฟอนต์ลงในไฟล์เดอร์อย่าง - เป็นระบบ - สำรองข้อมูลลงสื่อบันทึกข้อมูล - และทำความสะอาดอุปกรณ์ - ปฏิบัติงาน

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Job) ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ เขียนและออกแบบโฆษณา ออกแบบงานศิลปะ ประเภทต่าง ๆ

งานหลัก (Duty)	งานย่อย (Task)	สมรรถนะ ย่อย (มาตรฐาน อาชีพ)	ความรู้ ในการปฏิบัติงาน	ทักษะ ในการปฏิบัติงาน
2. ออกแบบ การ์ดและ บัตรเชิญ หน้าเดียว  อ้างอิง : รหัส 3471.84 อาชีพนัก ออกแบบ งานศิลปะ ต่าง ๆ ระดับ 3	1 ร่างแบบ การ์ดตาม แนวความคิดและธีม งาน	วิเคราะห์ธีม และกลุ่มเป้าหมายเพื่อกำหนดแนว ความคิดการ์ด หน้าเดียว	- ประเภทและวัตถุประสงค์ของการดอวยพรและการ์ดเชิญกิจกรรมต่าง ๆ - ทฤษฎีการสื่อความหมายด้วยภาพ สัญลักษณ์ และอารมณ์ความรู้สึก - มาตรฐานขนาดการ์ดหน้าเดียวที่สอดคล้องกับขนาดของบรรจุมาตรฐาน - ลักษณะผิวสัมผัสและเฉดสีกระดาษแผ่นสีสำหรับงานการ์ดพิเศษ	- กำหนดกรอบแนวความคิดและอารมณ์ของชิ้นงานให้ตรงกับธีมงาน - เลือกขนาดการ์ดให้สัมพันธ์กับขนาดของมาตรฐานที่มีจำหน่าย - วิเคราะห์กลุ่มผู้รับเพื่อกำหนดทิศทางรูปแบบศิลปะของการ์ด
		สเก็ตซ์ภาพ ร่างโครงสร้าง การ์ดหน้า เดียวด้วยมือ	- หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์แบบสมมาตรและอสมมาตรบนการ์ด - เทคนิคการสเก็ตซ์เส้นนำสายตาและจุดโฟกัสสำคัญของข้อความเชิญ - การแบ่งพื้นที่ข้อความสำคัญวันที่ เวลา สถานที่ และลวดลายกราฟิก - การร่างสัญลักษณ์ประกอบและกรอบประดับตามสไตล์ที่กำหนด	- วาดภาพร่างเค้าโครงตำแหน่งภาพประกอบและข้อความสำคัญ - สร้างจุดสนใจหลักบนหน้าการ์ดด้วยขนาดและตำแหน่งที่โดดเด่น - ออกแบบลวดลายกราฟิกประกอบที่หนุนเสริมเนื้อหาของการ์ด
	2 จัดเตรียม ภาพ ประกอบ และ ข้อความ สำหรับการ ทำการ์ด	วาดและปรับ แต่งภาพ ประกอบ กราฟิกเวก เตอร์สำหรับ ตกแต่งการ์ด	- เทคนิคการใช้เครื่องมือวาดเส้นเวกเตอร์และเครื่องมือดัดแปลงรูปทรง - การเลือกใช้โทนสีและชุดสีกลมกลืนเพื่อสร้างบรรยากาศตามเทศกาล - การจัดการเลเยอร์และความโปร่งใสขององค์ประกอบ	- สร้างและดัดแปลงเส้นลวดลายกราฟิกเวกเตอร์ตามภาพร่าง - ลงสีองค์ประกอบภาพด้วยชุดสีที่สอดคล้องกับบรรยากาศของงาน - จัดระเบียบเลเยอร์ของชิ้นงานเพื่อความสะดวกในการจัดการ

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Job) ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ เขียนและออกแบบโฆษณา ออกแบบงานศิลปะประเภทต่าง ๆ				
งานหลัก (Duty)	งานย่อย (Task)	สมรรถนะ ย่อย (มาตรฐาน อาชีพ)	ความรู้ ในการปฏิบัติงาน	ทักษะ ในการปฏิบัติงาน
			ตกแต่ง • ปัญหาความคลาดเคลื่อนของสีพิเศษเมื่อพิมพ์ลงบนกระดาษสีต่าง ๆ	
		จัดพิมพ์และปรับแต่งข้อความเชิญด้วยศิลปะการจัดวางตัวอักษร	• ประเภทของแบบอักษรและการเลือกใช้ให้เข้ากับบุคลิกของการ์ด • การปรับระยะห่างบรรทัด ระยะช่องไฟ และการเน้นน้ำหนักตัวอักษร • การจัดลำดับชั้นข้อมูลจากข้อความหลักสู่ข้อความรายละเอียด • การตรวจสอบความถูกต้องของไวยากรณ์ คำสะกด และรูปแบบคำสุภาพ	• เลือกชุดแบบอักษรหลักและแบบอักษรรองที่ผสมผสานกันอย่างลงตัว • ปรับระยะช่องไฟตัวอักษรให้อ่านง่ายและมีความประณีตสวยงาม • ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลกำหนดการและข้อความเชิญ
	3 ประกอบต้นฉบับการ์ตูนเดี่ยวและกำหนดเทคนิคพิเศษทางการพิมพ์	ประกอบชิ้นงานการ์ตูนโปรแกรมกราฟิกพร้อมตั้งค่าระยะตัดตก	• การรวมภาพประกอบ เวกเตอร์ และข้อความลงบนกระดาษงาน • การสร้างระยะตัดตกและขอบตัดตามขนาดจริงของการ์ตูน • การตรวจเช็คความสมบูรณ์ขององค์ประกอบภาพไม่ให้ขีดขอบตัด • ความแตกต่างของการแสดงผลบนจอภาพกับการสะท้อนแสงบนงานพิมพ์จริง	• จัดวางองค์ประกอบทั้งหมดเข้าด้วยกันอย่างลงตัวตามแบบร่าง • ดึงขอบภาพพื้นหลังออกไปถึงระยะตัดตกเพื่อป้องกันขอบขาว • ตรวจสอบความสมดุลทางสายตาและปรับแต่งตำแหน่งขั้นสุดท้าย

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Job) ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ เขียนและออกแบบโฆษณา ออกแบบงานศิลปะ ประเภทต่าง ๆ

งานหลัก (Duty)	งานย่อย (Task)	สมรรถนะ ย่อย (มาตรฐาน อาชีพ)	ความรู้ ในการปฏิบัติงาน	ทักษะ ในการปฏิบัติงาน
		จัดทำเลย์เออร์ ระบุตำแหน่ง เทคนิคพิเศษ ทางการพิมพ์	• ความหมายและรูปแบบงาน หลังการพิมพ์ เช่น สปอตยูวี ปั๊มฟอยล์ ปั๊มนูน • วิธีการสร้างเลย์เออร์แยก สำหรับงานพิมพ์เทคนิคพิเศษ ด้วยสีเฉพาะ • ข้อจำกัดของขนาดเส้นและ ตัวอักษรสำหรับงานปั๊มฟอยล์ และปั๊มนูน • การคำนวณต้นทุนเบื้องต้น สำหรับงานพิมพ์ที่ใช้เทคนิค ตกแต่งพิเศษ	• สร้างเลย์เออร์แยกสำหรับจุดที่ ต้องการปั๊มฟอยล์หรือเคลือบเงา เฉพาะจุด • กำหนดค่าสีที่บร็อกเปอร์เซ็นต์ เพื่อเป็นบล็อกสำหรับงานเทคนิค พิเศษ • ตรวจสอบความแม่นยำของตำแหน่ง มาร์กเทคนิคพิเศษให้ตรงกับ ภาพพิมพ์
	4 ตรวจ รับรอง คุณภาพและ บันทึกไฟล์ ต้นฉบับ การดลงสื่อ บันทึกข้อมูล	พิมพ์ชิ้นงาน ตัวอย่างเพื่อ ตรวจทาน ขนาดและ คุณภาพทาง กายภาพ	• ขั้นตอนการพิมพ์ทดสอบใน ขนาดเท่าชิ้นงานจริงหนึ่งต่อ หนึ่ง • การตรวจสอบความคมชัด ของลวดลายและขนาดตัว หนังสือจากการพิมพ์จริง • การทดลองบรรจุการ์ด ตัวอย่างลงในซองจริงเพื่อ ตรวจสอบความพอดี • แนวทางแก้ไขข้อผิดพลาดที่ พบจากแผ่นพิมพ์ทดสอบ	• ส่งพิมพ์ชิ้นงานตัวอย่างขนาด เท่าจริงเพื่อตรวจทานรายละเอียด • ตัดและวัดขนาดชิ้นงานตัวอย่าง เทียบกับสเปกที่กำหนด • แก้ไขไฟล์ต้นฉบับตามผลการ ประเมินจากชิ้นงานพิมพ์ทดสอบ
		บันทึกและส่ง ออกไฟล์ ต้นฉบับการ์ด ลงสื่อบันทึก ข้อมูล	• การตั้งค่าส่งออกไฟล์ เอกสารคุณภาพสูงสำหรับ พิมพ์เชิงพาณิชย์ • โครงสร้างการจัดเก็บไฟล์ ภาพ ลวดลาย และไฟล์งาน สมบูรณ์ • การดูแลบำรุงรักษา โปรแกรมออกแบบและพื้นที่ ทำงานดิจิทัล	• ส่งออกไฟล์งานพร้อมเลย์เออร์ เทคนิคพิเศษตามมาตรฐานโรง พิมพ์ • บันทึกไฟล์งานลงสื่อบันทึก ข้อมูลพร้อมจัดระเบียบแฟ้ม ข้อมูล • ทำความสะอาดเครื่องมือและ สำรองไฟล์งานต้นฉบับอย่าง ปลอดภัย

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Job) ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ เขียนและออกแบบโฆษณา ออกแบบงานศิลปะประเภทต่าง ๆ				
งานหลัก (Duty)	งานย่อย (Task)	สมรรถนะ ย่อย (มาตรฐาน อาชีพ)	ความรู้ ในการปฏิบัติงาน	ทักษะ ในการปฏิบัติงาน
			ข้อกำหนดความปลอดภัยในการบันทึกและโอนย้ายไฟล์งานสิ่งพิมพ์	
3. ออกแบบใบปลิวประชาสัมพันธ์และส่งเสริมการขายหน้าเดียว  อ้างอิง : รหัส 2452.40 อาชีพนักเขียนและออกแบบโฆษณา ระดับ 3	1 วางแผนและร่างแบบโครงสร้างใบปลิวหน้าเดียวตามแนวคิดโฆษณา	วิเคราะห์ข้อมูลสินค้าและวางแผนโครงร่างการนำเสนอเนื้อหาโฆษณา	- ความหมายและบทบาทของใบปลิวในการสื่อสารการตลาดและประชาสัมพันธ์ - หลักการเขียนข้อความโฆษณาตามโมเดลการดึงดูดความสนใจสู่งานตัดสินใจ - การจำแนกส่วนประกอบของใบปลิว พาดหัว ภาพสินค้า ข้อความสนับสนุน และจุดกระตุ้นให้ดำเนินการ - การกำหนดขนาดมาตรฐานใบปลิวหน้าเดียว เช่น ขนาดเอสี่ และเอห้า - ข้อจำกัดของพฤติกรรมกรรมการอ่านใบปลิวของผู้บริโภคในที่สาธารณะ	- คัดเลือกจุดขายสำคัญของสินค้าเพื่อนำมาเป็นพาดหัวหลัก - จัดสรรสัดส่วนเนื้อหาให้กระชับและดึงดูดความสนใจอย่างรวดเร็ว - กำหนดขนาดหน้าเอกสารที่ประหยัดต้นทุนกระดาษและตรงวัตถุประสงค์
		สเก็ตซ์ภาพร่างเค้าโครงใบปลิวตามแนวทางการจัดวางองค์ประกอบศิลป์	- หลักการจัดระเบียบสายตาและทิศทางการเคลื่อนที่ของสายตาในงานโฆษณา - การใช้เส้นตารางโครงร่างเพื่อควบคุมความเป็นระเบียบของเนื้อหา - เทคนิคการสร้างจุดเด่นสะดุดตาเพื่อหยุดความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย - การจัดพื้นที่ว่างเพื่อสร้างความผ่อนคลายและเพิ่มความสามารถในการอ่าน	- สเก็ตซ์ภาพร่างใบปลิวที่มีการจัดวางข้อความและภาพอย่างน้อยสามแนวทาง - กำหนดตำแหน่งพาดหัวหลักให้มีขนาดและทิศทางที่โดดเด่นที่สุด - วางแนวทางเส้นตารางเพื่อจัดระเบียบเนื้อหาโปรโมชันและเงื่อนไข

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Job) ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ เขียนและออกแบบโฆษณา ออกแบบงานศิลปะ ประเภทต่าง ๆ

งานหลัก (Duty)	งานย่อย (Task)	สมรรถนะ ย่อย (มาตรฐาน อาชีพ)	ความรู้ ในการปฏิบัติงาน	ทักษะ ในการปฏิบัติงาน
	2 เตรียม รูปภาพ สินค้าและ กราฟิก ประกอบ สำหรับสื่อ สิ่งพิมพ์ ใบปลิว	ตัดต่อไดคัท และปรับแต่ง คุณภาพ รูปภาพสินค้า ในโปรแกรม ตกแต่งภาพ	• เครื่องมือและเทคนิคการตัด แยกภาพสินค้าออกจากพื้น หลังอย่างประณีต • การปรับแก้ค่าความสว่าง ความเปรียบต่าง และความ อิ่มตัวของสีสินค้า • การแปลงโหมดสีจากอาร์จีบี เป็นซีเอ็มวายเคและการ จัดการโปรไฟล์สี • การตั้งค่าความละเอียดภาพ สินค้าให้ไม่น้อยกว่าสามร้อยดี พีไอสำหรับงานพิมพ์ • ปัญหาขอบภาพฟุ้งและการ สูญเสียรายละเอียดของภาพ เมื่อเปลี่ยนโหมดสี	• ไดคัทรูปภาพสินค้าด้วยความ คมชัดและไม่มีเศษขอบพื้นหลัง เดิม • ปรับแต่งสีและแสงของสินค้าให้ ดูสดใสสมจริงตรงตามผลิตภัณฑ์ จริง • แปลงโหมดสีเป็นระบบพิมพ์ซี เอ็มวายเคพร้อมตรวจสอบความ ถูกต้องของสี
		สร้างกราฟิก ไอคอนและ ป้ายตรา สัญลักษณ์ โปรโมชั่นเสริม	• การออกแบบรูปทรงกราฟิก สำหรับเน้นราคา ส่วนลด และ ข้อเสนอพิเศษ • การเลือกใช้สีโทนร้อนเพื่อ กระตุ้นอารมณ์การซื้อของ กลุ่มเป้าหมาย • การสร้างคิวอาร์โค้ดสำหรับ เชื่อมโยงไปยังข้อมูลดิจิทัล พร้อมความละเอียดที่สแกนได้ • กฎหมายและข้อบังคับเกี่ยว กับการแสดงราคาและเงื่อนไข โปรโมชั่นบนสื่อสิ่งพิมพ์	• สร้างป้ายกราฟิกโปรโมชันที่มี จุดสะดุดตาและอ่านง่าย • สร้างและตรวจสอบความคมชัด ของคิวอาร์โค้ดให้สแกนได้จริง • จัดเตรียมองค์ประกอบภาพให้ อยู่ในประเภทไฟล์ที่รองรับงาน พิมพ์

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Job) ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ เขียนและออกแบบโฆษณา ออกแบบงานศิลปะ ประเภทต่าง ๆ

งานหลัก (Duty)	งานย่อย (Task)	สมรรถนะ ย่อย (มาตรฐาน อาชีพ)	ความรู้ ในการปฏิบัติงาน	ทักษะ ในการปฏิบัติงาน
	3 ประกอบ ต้นฉบับ ใบปลิว โฆษณาหน้า เดียวด้วย โปรแกรม กราฟิก สำเร็จรูป	จัดวางองค์ ประกอบภาพ และพาดหัว โฆษณาลงใน ผังหน้า กระดาษ	• เครื่องมือจัดการเลย์เอาต์ และการจัดตำแหน่งวัตถุในโปรแกรมกราฟิก • การจัดวางภาพสินค้าหลักให้สัมพันธ์กับข้อความพาดหัวสะดุดตา • การปรับระยะขอบกระดาษ และระยะตัดตกป้องกันการตัดตกหล่น • การสร้างความเปรียบเทียบระหว่างพื้นหลังกับองค์ประกอบด้านหน้า	• นำเข้าภาพสินค้าและจัดวางในตำแหน่งจุดศูนย์รวมสายตา • จัดแต่งตัวอักษรพาดหัวให้มีขนาดใหญ่ อ่านง่ายในระยะหนึ่งเมตร • ควบคุมระยะห่างขององค์ประกอบไม่ให้เบียดชิดขอบกระดาษเกินไป
		จัดวางข้อความรายละเอียดเงื่อนไขโปรโมชั่น และช่องทางการติดต่อ	• การจัดลำดับเนื้อหาโดยย่อด้วยการใช้สัญลักษณ์นำหัวข้อและย่อหน้า • การกำหนดขนาดฟอนต์สำหรับข้อความเงื่อนไขทางกฎหมายให้อ่านออกได้ชัดเจน • การจัดวางสัญลักษณ์โซเชียลมีเดีย เบอร์โทรศัพท์ และสถานที่ตั้ง • หลักการแปลงฟอนต์ทั้งหมดให้เป็นเส้นรูปทรงก่อนเข้ากระบวนการส่งพิมพ์	• จัดบล็อกข้อความรายละเอียดสินค้าให้อ่านสบายตาและเป็นระเบียบ • วางข้อมูลติดต่อและคิวอาร์โค้ดในตำแหน่งส่วนท้ายที่เข้าถึงง่าย • ตรวจสอบความถูกต้องของข้อความ ข้อมูลราคา และแปลงฟอนต์เป็นเวกเตอร์

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Job) ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ เขียนและออกแบบโฆษณา ออกแบบงานศิลปะ ประเภทต่าง ๆ

งานหลัก (Duty)	งานย่อย (Task)	สมรรถนะ ย่อย (มาตรฐาน อาชีพ)	ความรู้ ในการปฏิบัติงาน	ทักษะ ในการปฏิบัติงาน
	4 ตรวจสอบ คุณภาพ ต้นฉบับและ บันทึกไฟล์ ส่งพิมพ์ ใบปลิวลงสื่อ บันทึกข้อมูล	ตรวจเช็คไฟล์ ระบบพิมพ์ และทำการ ปรุฟดิจิทัล สำหรับใบปลิว	- กระบวนการตรวจสอบความสมบูรณ์ของภาพ ลิงก์ และฟอนต์ในเอกสาร - การตรวจสอบค่าความหนาแน่นรวมของสีหมึกพิมพ์ไม่ให้เกินเกณฑ์มาตรฐาน - การสร้างเอกสารดิจิทัลปรุฟเพื่อตรวจสอบความถูกต้องของข้อความและสี - วิธีการตรวจสอบมูมตัดและแนวการพับสำหรับงานสิ่งพิมพ์	- ตรวจสอบการฝังฟอนต์และคุณภาพของภาพกราฟิกทั้งหมดในเอกสาร - พิมพ์ดิจิทัลปรุฟเพื่อตรวจทานรายละเอียดร่วมกับเจ้าของชิ้นงาน - แก้ไขจุดบกพร่องด้านการจัดวางและตัวสะกดตามรายการตรวจ
		บันทึกและ สำรองไฟล์ ใบปลิวลงสื่อ บันทึกข้อมูล ตามมาตรฐาน อุตสาหกรรม	- มาตรฐานไฟล์เอกสารพีดีเอฟสำหรับงานพิมพ์คุณภาพสูง - การจัดเก็บไฟล์งานแยกประเภทไฟล์แก้ไขและไฟล์พร้อมส่งผลิต - ขั้นตอนการคัดลอกข้อมูลลงสื่อบันทึกข้อมูลพกพาและระบบเซิร์ฟเวอร์ - การทำความสะอาดและดูแลรักษาพื้นที่จัดเก็บในคอมพิวเตอร์กราฟิก	- ส่งออกไฟล์พร้อมเส้นมาร์กตัดเจียนและระยะตัดตกอย่างสมบูรณ์ - บันทึกไฟล์งานทั้งหมดลงในสื่อบันทึกข้อมูลอย่างมีหมวดหมู่ชัดเจน - บำรุงรักษาซอฟต์แวร์และเครื่องคอมพิวเตอร์หลังเสร็จสิ้นกระบวนการทำงาน

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Job) ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ เขียนและออกแบบโฆษณา ออกแบบงานศิลปะ ประเภทต่าง ๆ

งานหลัก (Duty)	งานย่อย (Task)	สมรรถนะ ย่อย (มาตรฐาน อาชีพ)	ความรู้ ในการปฏิบัติงาน	ทักษะ ในการปฏิบัติงาน
4. ออกแบบ โปสเตอร์ โฆษณาและ สื่อศิลปะ สร้างสรรค์  อ้างอิง : รหัส 2452.40 อาชีพนัก เขียนและ ออกแบบ โฆษณา ระดับ 3	1 วิเคราะห์ แนวคิดและ ร่างแบบ โครงสร้าง โปสเตอร์ ขนาดใหญ่	ศึกษา วัตถุประสงค์ และกำหนด แนวคิด สร้างสรรค์ สำหรับงาน โปสเตอร์	• บทบาทและอิทธิพลของโปสเตอร์ในการรณรงค์โฆษณา และงานศิลปวัฒนธรรม • มาตรฐานขนาดโปสเตอร์สากลและขนาดสิ่งพิมพ์ขนาดใหญ่ • ระยะเวลามองเห็นและความสัมพันธ์ของขนาดตัวอักษรกับระยะเวลาการเดินผ่าน • ทฤษฎีการสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์และการสร้างพลังทางอารมณ์ในภาพ	• กำหนดโจทย์แนวคิดหลักและอารมณ์ของโปสเตอร์ให้ตอบโจทย์การสื่อสาร • เลือกขนาดโปสเตอร์ที่เหมาะสมกับพื้นที่จัดแสดงจริง • วางกลยุทธ์การสื่อสารด้วยภาพเดียวเพื่อสื่อสารความคิดรวบยอด
		สเก็ตซ์ภาพ ร่างโครงสร้าง โปสเตอร์และ จัดลำดับการ สื่อสาร	• เทคนิคการสเก็ตซ์ภาพแนวคิดเพื่อค้นหาภาพหลักที่ทรงพลัง • หลักการจัดวางองค์ประกอบแบบจุดนำสายตาเดียวและการเคลื่อนไหวทางสายตา • การกำหนดพื้นที่ภาพหลักพาดหัว และข้อความสนับสนุนขนาดเล็ก • ข้อแตกต่างระหว่างการออกแบบสื่อขนาดเล็กกับการออกแบบสื่อโปสเตอร์ขนาดใหญ่	• สเก็ตซ์แบบร่างโครงสร้างโปสเตอร์ที่เน้นภาพหลักอย่างน้อยสามรูปแบบ • จัดวางตำแหน่งพาดหัวหลักให้สามารถดึงดูดสายตาจากระยะไกลได้ทันที • คัดเลือกแนวคิดภาพร่างที่มีความแปลกใหม่และสื่อสารได้ชัดเจนที่สุด

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Job) ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ เขียนและออกแบบโฆษณา ออกแบบงานศิลปะ ประเภทต่าง ๆ

งานหลัก (Duty)	งานย่อย (Task)	สมรรถนะ ย่อย (มาตรฐาน อาชีพ)	ความรู้ ในการปฏิบัติงาน	ทักษะ ในการปฏิบัติงาน
	2 สร้างสรรค์งานศิลปะภาพประกอบและตกแต่งภาพกราฟิกโปสเตอร์	รีทัชและตัดต่อภาพกราฟิกความละเอียดสูงสำหรับงานโปสเตอร์	• เทคนิคการรีทัชภาพถ่ายขั้นสูงเพื่อสร้างบรรยากาศทางศิลปะที่ต้องการ • การซ้อนภาพและการผสมผสานโหมดเลเยอร์เพื่อสร้างเอฟเฟกต์ภาพลวงตา • การจัดการความละเอียดภาพขนาดใหญ่เพื่อป้องกันภาพแตกเมื่อพิมพ์ขนาดจริง • การใช้ฟิลเตอร์และการปรับสมดุลแสงเงาให้ภาพแต่ละชิ้นกลมกลืนเป็นเนื้อเดียว	• ตัดต่อภาพหลายองค์ประกอบเข้าด้วยกันอย่างแนบเนียนไร้รอยต่อ • ปรับแต่งแสง เงา และทิศทางสีของชิ้นงานให้มีมิติเสมือนจริง • ควบคุมค่าความละเอียดของไฟล์ภาพให้คมชัดตามเกณฑ์สิ่งพิมพ์ขนาดใหญ่
		สร้างสรรค์ลวดลายศิลปะและเอฟเฟกต์กราฟิกเสริมบรรยากาศ	• การประยุกต์ใช้เส้น สาย และรูปทรงเรขาคณิตในการสร้างอารมณ์ทางศิลปะ • การเลือกคู่สีตัดกันรุนแรงหรือคู่สีตรงข้ามเพื่อสร้างพลังดึงดูดบนโปสเตอร์ • การใช้พื้นผิวสัมผัสจำลองเพื่อเพิ่มมิติความลึกให้กับชิ้นงาน • หลักสุนทรียศาสตร์และการประเมินคุณค่าทางความงามของผลงานศิลปะ	• วาดเส้นสายและลวดลายกราฟิกประกอบที่เสริมความหมายของภาพหลัก • ลงน้ำหนักสีและสร้างมิติความลึกด้วยการจัดวางแสงเงา • ประเมินและปรับแต่งองค์ประกอบศิลป์ให้เกิดความลงตัวและเอกภาพ

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Job) ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ เขียนและออกแบบโฆษณา ออกแบบงานศิลปะ ประเภทต่าง ๆ

งานหลัก (Duty)	งานย่อย (Task)	สมรรถนะ ย่อย (มาตรฐาน อาชีพ)	ความรู้ ในการปฏิบัติงาน	ทักษะ ในการปฏิบัติงาน
	3 ประกอบ ต้นฉบับ โปสเตอร์ ด้วย โปรแกรม กราฟิก สำเร็จรูป	จัดวางตัวพิมพ์ พาดหัวขนาด ใหญ่ให้ กลมกลืนกับ งานศิลปะ ภาพหลัก	• การออกแบบตัวอักษร สำหรับพาดหัวโปสเตอร์ให้มี ความเป็นเอกลักษณ์ • เทคนิคการปรับสเกล ความ หนา และการปรับแต่งรูป ทรงตัวพิมพ์ในโปรแกรม • การจัดการพื้นที่ซ้อนทับ ระหว่างตัวอักษรกับภาพหลัก อย่างลงตัว • การรักษาระดับการอ่านออก ได้ชัดเจนแม้ตัวอักษรมีลูกเล่น ทางศิลปะ	• จัดวางข้อความพาดหัวหลักให้มี ขนาดและพลังสอดคล้องกับภาพ ประกอบ • ดัดแปลงรูปทรงตัวอักษรเพื่อ เพิ่มลูกเล่นทางศิลปะที่สื่อความ หมาย • ตรวจสอบการมองเห็นและ ความชัดเจนของข้อความจาก ระยะไกล
		จัดวางองค์ ประกอบ ข้อความ สนับสนุน สปอนเซอร์ และกำหนด ระยะตัดตก	• การจัดกลุ่มตราสัญลักษณ์ผู้ สนับสนุนและหน่วยงานตาม ลำดับความสำคัญ • การกำหนดพื้นที่ปลอดภัย และระยะตัดตกสำหรับแผ่น พิมพ์ขนาดใหญ่ • การจัดการข้อมูลราย ละเอียด วันที่ สถานที่จัดงาน และช่องทางติดตาม • การแปลงข้อความทั้งหมด เป็นเวกเตอร์และการรวม เลเยอร์อย่างถูกต้อง	• จัดวางบล็อกโลโก้ผู้สนับสนุนให้ เป็นระเบียบตามมาตรฐานที่ กำหนด • กำหนดระยะตัดตกและเส้น ขอบงานอย่างแม่นยำบน โปรแกรมกราฟิก • ตรวจสอบความสมบูรณ์ของ องค์ประกอบภาพทั้งหมดบน โปสเตอร์

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Job) ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ เขียนและออกแบบโฆษณา ออกแบบงานศิลปะประเภทต่าง ๆ				
งานหลัก (Duty)	งานย่อย (Task)	สมรรถนะ ย่อย (มาตรฐาน อาชีพ)	ความรู้ ในการปฏิบัติงาน	ทักษะ ในการปฏิบัติงาน
	4 ตรวจสอบคุณภาพงานศิลปะโปสเตอร์และบันทึกข้อมูลลงสื่อบันทึกข้อมูล	ตรวจสอบความถูกต้องของระบบสีก่อนส่งพิมพ์และทำสำเนาจำลอง	- การแปลงโหมดสีและการจำลองการแสดงผลสีพิมพ์จริงบนหน้าจอ - การตรวจสอบจุดสีที่อยู่นอกขอบเขตของระบบพิมพ์และวิธีปรับแก้ - วิธีการตรวจสอบความคมชัดระดับร้อยเปอร์เซ็นต์ในทุกจุดของโปสเตอร์ - เกณฑ์การประเมินคุณภาพผลงานสิ่งพิมพ์โปสเตอร์เชิงพาณิชย์	- ตรวจสอบค่าสีซีเอ็มวายเคให้ตรงกับภาพต้นฉบับและไม่เพี้ยน - ชุมตรวจสอบเม็ดพิกเซลและความคมชัดของภาพขนาดใหญ่อย่างละเอียด - ประเมินคุณค่าทางศิลปะและความพร้อมของชิ้นงานก่อนผลิตจริง
		บันทึกไฟล์โปสเตอร์ต้นฉบับลงสื่อบันทึกข้อมูลและบำรุงรักษาอุปกรณ์	- รูปแบบไฟล์ที่เหมาะสมสำหรับเครื่องพิมพ์อิงก์เจ็ทหน้ากว้างและแท่นพิมพ์ออฟเซต - การบีบอัดไฟล์โดยไม่ลดทอนคุณภาพสำหรับชิ้นงานขนาดใหญ่ - แนวทางการตั้งชื่อไฟล์เวอร์ชันสุดท้ายและการจัดทำสารบัญไฟล์งาน - วิธีดูแลรักษาพื้นที่หน่วยความจำคอมพิวเตอร์และการทำความสะอาดระบบ	- ส่งออกไฟล์งานโปสเตอร์ความละเอียดสูงตามมาตรฐานโรงพิมพ์ขนาดใหญ่ - จัดเก็บไฟล์ต้นฉบับ ไฟล์แยกเลเยอร์ และไฟล์ส่งพิมพ์ลงสื่อบันทึกข้อมูล - ล้างไฟล์ชั่วคราวและบำรุงรักษาเครื่องคอมพิวเตอร์หลังจบงาน

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Job) ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ เขียนและออกแบบโฆษณา ออกแบบงานศิลปะ ประเภทต่าง ๆ

งานหลัก (Duty)	งานย่อย (Task)	สมรรถนะ ย่อย (มาตรฐาน อาชีพ)	ความรู้ ในการปฏิบัติงาน	ทักษะ ในการปฏิบัติงาน
5. ออกแบบ ป้าย ประชาสัมพันธ์ จุดขาย หน้าเดียว สำหรับติด ตั้งหน้าร้าน  อ่างอิง : รหัส 2452.40 อาชีพนัก เขียนและ ออกแบบ โฆษณา ระดับ 3	1 ร่างแบบ โครงสร้าง ป้ายแสดง จุดขายหน้า เดียวตาม บริบทพื้นที่ ติดตั้ง	วิเคราะห์พื้นที่ ติดตั้งและ กำหนด สัดส่วน โครงสร้างป้าย หน้าร้าน	• ลักษณะของสื่อสิ่งพิมพ์หน้า เดียวสำหรับจุดขาย เช่น ส แตนดี ป้ายอิเล็กทรอนิกส์ และ โรลอัป • ความสูงเฉลี่ยระดับสายตา ของผู้บริโภคขณะเดินผ่าน หน้าร้าน • ขนาดมาตรฐานของโครงขา ตั้งป้ายสำเร็จรูปที่มีจำหน่าย ในท้องตลาด • ข้อจำกัดของสภาพแวดล้อม แสงสว่าง และมุมมองของ ผู้รับสารในพื้นที่จริง	• กำหนดสัดส่วนและขนาดของ ป้ายให้ตรงกับขนาดโครงขาตั้ง มาตรฐาน • วางตำแหน่งข้อความสำคัญให้ อยู่ในช่วงระดับสายตาของผู้ บริโภค • เลือกรูปแบบโครงป้ายที่เหมาะสม กับสภาพพื้นที่และงบประมาณ
		สเก็ตซ์ภาพ ร่างเค้าโครง ป้ายสแตนดี หน้าเดียว	• หลักการจัดวางข้อความ แบบบนลงล่างตามพฤติกรรม การกวาดสายตา • การเลือกภาพนางแบบ ฟรี เซนต์อร์ หรือผลิตภัณฑ์ ขนาดใหญ่เพื่อสะกดสายตา • การกำหนดพื้นที่ฐานด้าน ล่างเพื่อป้องกันการบดบังจาก สิ่งกีดขวาง • เทคนิคการร่างภาพป้ายได ค์์ตามรูปทรงผลิตภัณฑ์เพื่อ เพิ่มความโดดเด่น	• วาดภาพร่างเค้าโครงป้ายจุด ขายที่มีการจัดสัดส่วนพื้นที่อย่าง เหมาะสม • กำหนดตำแหน่งภาพฟรี เซนต์อร์และข้อความโปรโมชัน ให้ดึงดูดใจ • ร่างขอบแนวเส้นไคค์์พิเศษ สำหรับป้ายรูปทรงฟรีฟอร์ม

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Job) ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ เขียนและออกแบบโฆษณา ออกแบบงานศิลปะ ประเภทต่าง ๆ

งานหลัก (Duty)	งานย่อย (Task)	สมรรถนะ ย่อย (มาตรฐาน อาชีพ)	ความรู้ ในการปฏิบัติงาน	ทักษะ ในการปฏิบัติงาน
	2 จัดเตรียม องค์ ประกอบ ภาพกราฟิก ความ ละเอียดสูง สำหรับงาน พิมพ์ขนาด ใหญ่	ตกแต่งและ ขยายภาพ ผลิตภัณฑ์ ความละเอียด สูงสำหรับป้าย แนวตั้งขนาด ใหญ่	• การเตรียมไฟล์ภาพขนาดใหญ่พิเศษและการคำนวณค่าความละเอียดต่อนิ้วที่เหมาะสม • เทคนิคการรีทัชจุดบกพร่องของภาพถ่ายสินค้าให้มีความประณีตไร้ที่ติ • การสร้างเส้นขอบตัดโค๊ทรอบตัววัตถุสำหรับงานขึ้นรูปป้ายโฟมบอร์ด • การจัดการหมอตีและการควบคุมความสดของสีในระบบการพิมพ์อิงก์เจ็ตภายในและภายนอกอาคาร	• รีทัชภาพถ่ายผลิตภัณฑ์และฟรีเซนเตอร์ให้คมชัดในระดับสัดส่วนจริง • สร้างเส้นแนวตัดโค๊ทแบบเวกเตอร์รอบชิ้นงานอย่างแม่นยำ • ปรับแต่งสมดุลสีให้มีความสดใส สะดุดตาแม้ในระยะไกล
		สร้างตรา สัญลักษณ์ และข้อความ จุดขายด้วย เส้นเวกเตอร์	• การเลือกใช้แบบอักษรที่มีความหนาและอ่านง่ายเด่นชัดจากระยะไกล • เทคนิคการใช้สีคู่ตรงข้ามเพื่อขับข้อความพาดหัวให้ลอยเด่นจากพื้นหลัง • การจัดวางสัญลักษณ์เครื่องหมายการค้าและเงื่อนไขการรับสิทธิ์ • ข้อกำหนดทางกฎหมายเกี่ยวกับการใช้ภาพบุคคลและข้อความโฆษณาเกินจริง	• สร้างกราฟิกข้อความพาดหัวและป้ายโปรโมชันด้วยโปรแกรมเวกเตอร์ • จัดแต่งเงาและการซ้อนชั้นข้อความเพื่อสร้างมิติการมองเห็น • ตรวจสอบข้อความเพื่อป้องกันการโฆษณาที่ขัดต่อกฎหมายและจรรยาบรรณ

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Job) ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ เขียนและออกแบบโฆษณา ออกแบบงานศิลปะ ประเภทต่าง ๆ

งานหลัก (Duty)	งานย่อย (Task)	สมรรถนะ ย่อย (มาตรฐาน อาชีพ)	ความรู้ ในการปฏิบัติงาน	ทักษะ ในการปฏิบัติงาน
	3 ประกอบ ต้นฉบับป้าย ประชาสัมพันธ์ จุดขาย ด้วย โปรแกรม กราฟิก สำเร็จรูป	จัดวางองค์ ประกอบภาพ และกำหนด เส้นตัดได้ค้ท ในโปรแกรม กราฟิก	- การตั้งค่าหน้ากระดาษขนาด สัดส่วนจริงหนึ่งต่อหนึ่งหรือ มาตราส่วนย่อส่วน - การกำหนดเลย์เออร์แยก สำหรับเส้นตายค้ทเพื่อการ ผลิตด้วยเครื่องตัดดิจิทัล - การจัดวางพื้นที่เผื่อสำหรับ ขอบสอดหรือช่องเจาะตาไก่ ตามประเภทโครงป้าย - การตรวจสอบความสมดุล ของจุดศูนย์ถ่วงสายตาบนสื่อ ความสูงระดับตัวคน	- ประกอบภาพสินค้า ข้อความ และองค์ประกอบกราฟิกบนหน้า เอกสารขนาดจริง - สร้างเลย์เออร์เส้นตัดได้ค้ทด้วยสี เฉพาะพร้อมระบุคำสั่งการตัด อย่างชัดเจน - เว้นระยะปลอดภัยบริเวณมุม และขอบสำหรับติดตั้งอุปกรณ์ยึด จับ
		จัดทำไฟล์ จำลอง สถานการณ์ การติดตั้งจริง เพื่อประเมิน ผลงาน	- เทคนิคการสร้างภาพม็อก อัปจำลองป้ายในสภาพ แวดล้อมหน้าร้านจริง - การประเมินทัศนวิสัยและ การมองเห็นของป้ายจากมุม มองต่าง ๆ ของลูกค้า - การวิเคราะห์จุดบกพร่อง ของสีและแสงเมื่อป้ายไปตั้งใน สภาพแสงจริง - กระบวนการปรับแก้ผลงาน ตามข้อเสนอแนะของผู้ว่าจ้าง หรือผู้บริหาร	- สร้างภาพจำลองชิ้นงานสแตนด์ ตั้งในบรรยากาศหน้าร้านค้า - ประเมินความเด่นชัดของ ข้อความและจุดขายในมุมมอง สายตาลูกค้า - ปรับปรุงแก้ไขรายละเอียดชิ้น งานตามผลการประเมินภาพ จำลอง

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Job) ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ เขียนและออกแบบโฆษณา ออกแบบงานศิลปะ ประเภทต่าง ๆ

งานหลัก (Duty)	งานย่อย (Task)	สมรรถนะ ย่อย (มาตรฐาน อาชีพ)	ความรู้ ในการปฏิบัติงาน	ทักษะ ในการปฏิบัติงาน
	4 ตรวจสอบ ความ สมบูรณ์และ บันทึกไฟล์ ส่งพิมพ์ป้าย จุดขายลงสื่อ บันทึกข้อมูล	ตรวจเช็คไฟล์ ระบบพิมพ์อิง ก์เจ็ทขนาด ใหญ่และ โครงสร้างเส้น ไคท์	- ข้อกำหนดของไฟล์สำหรับ ส่งพิมพ์ระบบดิจิทัลอิงก์เจ็ท หน้ากว้าง - การตรวจสอบความต่อเนื่อง ของเส้นพาธไคท์ไม่ให้มีจุด เปิดหรือเส้นทับซ้อน - การตรวจสอบการฝังภาพ และการรวมเลเยอร์ภาพเพื่อ ลดขนาดไฟล์โดยไม่ลด คุณภาพ - วัสดุที่ใช้พิมพ์ป้าย เช่น สติก เกอร์พีวี พีพีบอร์ด โฟมบอร์ด และผ้าใบไวนิล	- ตรวจสอบความสมบูรณ์ของเส้น ไคท์และสเปกวัสดุพิมพ์ที่ระบุใน ไฟล์ - รวมเลเยอร์งานภาพพร้อมคง เลเยอร์เส้นไคท์แยกไว้ตาม มาตรฐาน - ตรวจทานความคมชัดของราย ละเอียดงานในระดับการซูมหนึ่ง ร้อยเปอร์เซ็นต์
		ส่งออกและจัด เก็บไฟล์ ต้นฉบับลงสื่อ บันทึกข้อมูล พร้อมดูแล รักษาเครื่อง มือปฏิบัติงาน	- ประเภทไฟล์มาตรฐานที่โรง พิมพ์ป้ายโฆษณารับรอง เช่น ทิวพี พีดีเอฟ และเอไอ - การจัดโครงสร้างโฟลเดอร์ สำหรับส่งมอบโรงพิมพ์พร้อม ใบสั่งงานและตัวอย่างสี - ขั้นตอนการคัดลอกไฟล์ ขนาดใหญ่ลงในไดรฟ์บันทึก ข้อมูลอย่างปลอดภัย - การดูแลรักษาเครื่อง คอมพิวเตอร์และพื้นที่ทำงาน หลังการประมวลผลไฟล์ขนาดใหญ่	- ส่งออกไฟล์งานตามข้อกำหนด ทางเทคนิคของเครื่องพิมพ์อิงก์ เจ็ทหน้ากว้าง - บันทึกไฟล์งาน ใบสั่งผลิต และ ภาพตัวอย่างลงในสื่อบันทึกข้อมูล อย่างเป็นหมวดหมู่ - จัดเก็บอุปกรณ์ ตรวจสอบพื้นที่ ฮาร์ดดิสก์ และปิดระบบ คอมพิวเตอร์อย่างปลอดภัย

ตารางวิเคราะห์พฤติกรรมการเรียนรู้

รหัส 21602-2022 ชื่อวิชา การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์

ทฤษฎี 1 ชั่วโมง/สัปดาห์ ปฏิบัติ 3 ชั่วโมง/สัปดาห์ จำนวน 2 หน่วยกิต

[illegible]

หน่วยการเรียนรู้

รหัส 21602-2022 ชื่อวิชา การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์

ทฤษฎี 1 ชั่วโมง/สัปดาห์ ปฏิบัติ 3 ชั่วโมง/สัปดาห์ จำนวน 2 หน่วยกิต

หน่วย ที่	หน่วยการเรียนรู้	เวลาเรียน (ชม.)		
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม
1	ออกแบบนามบัตรหน้าเดียวตามระบบอัตลักษณ์องค์กร	2	6	8
2	ออกแบบหัวจดหมายและซองจดหมายหน้าเดียวตามมาตรฐานไปรษณีย์	2	6	8
3	ออกแบบการ์ดและบัตรเชิญหน้าเดียวพร้อมเทคนิคพิเศษทางการพิมพ์	3	9	12
4	ออกแบบใบปลิวประชาสัมพันธ์และส่งเสริมการขายหน้าเดียว	3	9	12
5	ออกแบบโปสเตอร์โฆษณาและสื่อศิลปะสร้างสรรค์	3	9	12
6	ออกแบบป้ายประชาสัมพันธ์จุดขายหน้าเดียวสำหรับติดตั้งหน้าร้าน	3	9	12
7	ออกแบบชุดสื่อสิ่งพิมพ์หน้าเดียวเชิงพาณิชย์แบบบูรณาการ	2	6	8
	ประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา	1	3	4
รวม		19	57	76

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ 5
	รหัสวิชา 21602-2022 วิชา การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์	สอนครั้งที่ 1
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ออกแบบโปสเตอร์โฆษณาและสื่อศิลปะสร้างสรรค์	ทฤษฎี 1 ชม. ปฏิบัติ 3 ชม.
ชื่อเรื่อง/งาน ชิ้นงานที่ 1: ภาพสเก็ตช์ร่างโครงสร้างโปสเตอร์ขนาดใหญ่และใบงานวิเคราะห์โจทย์		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

สร้างสรรค์สื่อโปสเตอร์ขนาดใหญ่ด้วยการปรับแต่งกราฟิกขั้นสูง เพื่อใช้ดึงดูดความสนใจจากกระยะไกล สำหรับงานประชาสัมพันธ์รณรงค์หรือแสดงนิทรรศการ

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

1. มาตรฐานอาชีพ หน่วยงานกระทรวงแรงงานและสวัสดิการสังคม รหัส 2452.40 อาชีพนักเขียนและออกแบบโฆษณา ระดับ 3

2. มาตรฐานอาชีพ หน่วยงานกระทรวงแรงงานและสวัสดิการสังคม รหัส 3471.84 อาชีพนักออกแบบงานศิลปะต่าง ๆ ระดับ 3

3. สมรรถนะประจำหน่วย

3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการสร้างสรรค์โปสเตอร์โฆษณาด้วยเทคนิคกราฟิกขั้นสูง

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 4.1 ประเมินคุณค่าผลงานและตัดสินใจความพร้อมของไฟล์ก่อนส่งพิมพ์ได้
- 4.2 ออกแบบแนวคิดสร้างสรรค์และภาพร่างโครงสร้างโปสเตอร์ขนาดใหญ่ได้
- 4.3 1 วิเคราะห์แนวคิดและสเก็ตช์ภาพร่างโครงสร้างโปสเตอร์ขนาดใหญ่ตามขั้นตอนได้ถูกต้อง สอดคล้องตามโจทย์การสื่อสาร
- 4.4 4 ชุมตรวจสอบความคมชัด ตรวจสอบระบบสี และบันทึกไฟล์ลงสื่อบันทึกข้อมูลตามขั้นตอนได้ถูกต้อง
- 4.5 มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีเกี่ยวกับการสร้างสรรค์สื่อโปสเตอร์โฆษณาด้วยความประณีต รอบคอบ และรับผิดชอบต่อคุณภาพงาน
- 4.6 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบสื่อโปสเตอร์โฆษณาและศิลปะสร้างสรรค์ในการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ได้อย่างเหมาะสม

5. สารการเรียนรู้

1. วิเคราะห์แนวคิดสร้างสรรค์ กำหนดขนาดสื่อ และสเก็ตช์ภาพร่างโครงสร้างโปสเตอร์ขนาดใหญ่
 - 1.1 การวิเคราะห์แนวคิดและขนาด
 - 1.1.1 บทบาทและอิทธิพลของโปสเตอร์ในการรณรงค์ โฆษณา และงานศิลปวัฒนธรรม
 - 1.1.2 มาตรฐานขนาดโปสเตอร์สากลและระยะการมองเห็นของสิ่งพิมพ์ขนาดใหญ่
 - 1.2 การสเก็ตช์ภาพร่างโปสเตอร์
 - 1.2.1 เทคนิคการสเก็ตช์ภาพแนวคิดเพื่อค้นหาภาพหลักที่ทรงพลัง
 - 1.2.2 หลักการจัดวางองค์ประกอบแบบจุดนำสายตาเดียวและการเคลื่อนไหวทางสายตา

2. รีทัช ซ้อนภาพ ตัดต่อกราฟิกความละเอียดสูง และสร้างสรรค์ลวดลายเอฟเฟกต์ทางศิลปะ
 - 2.1 การรีทัชและตัดต่อภาพขั้นสูง
 - 2.1.1 เทคนิคการรีทัชภาพถ่ายขั้นสูงเพื่อสร้างบรรยากาศทางศิลปะที่ต้องการ
 - 2.1.2 การซ้อนภาพและการผสมผสานโหมดเลเยอร์เพื่อสร้างเอฟเฟกต์ภาพลวงตา
 - 2.2 การสร้างสรรค์ลวดลายศิลปะ
 - 2.2.1 การจัดการความละเอียดภาพขนาดใหญ่เพื่อป้องกันภาพแตกเมื่อพิมพ์ขนาดจริง
 - 2.2.2 การใช้ฟิลเตอร์และการปรับสมดุลแสงเงาให้ภาพแต่ละชิ้นกลมกลืนเป็นเนื้อเดียว
3. ประกอบต้นฉบับโปสเตอร์ จัดวางพาดหัวตัวพิมพ์ศิลปะ และบล็อกสัญลักษณ์ผู้สนับสนุน
 - 3.1.1 ประกอบต้นฉบับโปสเตอร์ จัดวางพาดหัวตัวพิมพ์ศิลปะ
 - 3.1.2 บล็อกสัญลักษณ์ผู้สนับสนุน
4. ชุมตรวจความคมชัดระดับร้อยเปอร์เซ็นต์ ตรวจสอบระบบสี และบันทึกไฟล์ลงสื่อบันทึกข้อมูล
 - 4.1.1 ชุมตรวจความคมชัดระดับร้อยเปอร์เซ็นต์ ตรวจสอบระบบสี
 - 4.1.2 บันทึกไฟล์ลงสื่อบันทึกข้อมูล

6. กิจกรรมการเรียนรู้

1. วิเคราะห์โจทย์สื่อโฆษณาในสถานการณ์จำลอง (ทฤษฎี, กลุ่มย่อย 3-5 คน, 30 นาที)

ครู: ครูเปิดวิดีโอตัวอย่างโปสเตอร์โฆษณาระดับโลกและตั้งคำถามกระตุ้นความคิดเกี่ยวกับจุดนำสายตา (Focal Point) เป็นเวลา 30 นาที เพื่อให้นักเรียนเข้าใจความสำคัญของการสื่อสารผ่านสื่อขนาดใหญ่

นักเรียน: นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์จากวิดีโอและแสดงความคิดเห็นผ่านกิจกรรมระดมสมองแบบกลุ่มย่อย 5 คน โดยสรุปเป็น Mind Map ลงในกระดาษปรีฟ
2. บรรยายหลักการออกแบบและมาตรฐานขนาดโปสเตอร์ [การคิดเชิงออกแบบ — 1. Empathize (เข้าใจผู้ใช้)] (ทฤษฎี, ทั้งชั้น, 30 นาที)

ครู: ครูสาธิตเทคนิคการเลือกขนาดสากลและอธิบายหลักการจัดวางจุดนำสายตาโดยใช้สื่อนำเสนอ PowerPoint เพื่อให้นักเรียนเข้าใจมาตรฐานการผลิตโปสเตอร์ขนาดใหญ่เป็นเวลา 30 นาที

นักเรียน: นักเรียนศึกษาใบความรู้ที่ 1 เรื่อง 'หลักการออกแบบและมาตรฐานขนาดโปสเตอร์' และจดบันทึกสรุปสาระสำคัญ พร้อมซักถามครูเพื่อทำความเข้าใจก่อนเริ่มออกแบบ
3. ฝึกปฏิบัติสเก็ตช์ร่างโครงสร้างโปสเตอร์ [การคิดเชิงออกแบบ — 1. Empathize (เข้าใจผู้ใช้)] (ปฏิบัติ, เดี่ยว, 150 นาที)

ครู: ครูมอบหมายใบงานที่ 1 'การออกแบบร่างโครงสร้างโปสเตอร์' และเดินให้คำแนะนำรายบุคคลขณะนักเรียนสเก็ตช์ภาพแนวคิดเพื่อกระตุ้นให้เกิดความประณีตเป็นเวลา 150 นาที

นักเรียน: นักเรียนสเก็ตช์ร่างโครงสร้างโปสเตอร์ด้วยดินสอลงในใบงาน โดยระบุจุดนำสายตาและขนาดสื่อให้ถูกต้องตามโจทย์ที่ได้รับ และนำเสนอผลงานร่างภาพให้เพื่อนในกลุ่มวิจารณ์เพื่อปรับปรุง
4. สรุปและตรวจสอบผลการสเก็ตช์ (ทฤษฎีและปฏิบัติ, ทั้งชั้น, 30 นาที)

ครู: ครูสรุปบทเรียนร่วมกับผู้เรียนและใช้แบบประเมินผลงานตรวจชิ้นงานสเก็ตช์ภาพ พร้อมให้คำแนะนำเพื่อสะท้อนผลการปฏิบัติงานเป็นเวลา 30 นาที

นักเรียน: นักเรียนเขียนบันทึกสะท้อนคิด (Reflection) เกี่ยวกับปัญหาและสิ่งที่เรียนรู้จากการปฏิบัติงาน พร้อมประเมินตนเองตามเกณฑ์ประเมินที่กำหนด

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

7.1 ใบความรู้ที่ 1 เรื่อง หลักการออกแบบและมาตรฐานขนาดโปสเตอร์ (สื่อการสอน) — เนื้อหาเกี่ยวกับขนาดมาตรฐานโปสเตอร์และการจัดองค์ประกอบจุดนำสายตา

7.2 ใบงานที่ 1 การออกแบบร่างโครงสร้างโปสเตอร์ (สื่อการสอน) — ใบงานให้นักเรียนสเก็ตช์โครงสร้างโปสเตอร์

7.3 วิดีโอตัวอย่างโปสเตอร์โฆษณาระดับโลก (สื่อการสอน) — คลิปวิเคราะห์สื่อขนาดใหญ่

7.4 แบบประเมินผลงานสเก็ตช์ร่างโครงสร้างโปสเตอร์ (สื่อการสอน) — ตารางตรวจสอบผลงาน

7.5 ชุดอุปกรณ์สเก็ตช์ภาพ (ดินสอ, ยางลบ, กระดาษ) (สื่อการสอน) — เครื่องมือสเก็ตช์ร่าง

8. หลักฐานการเรียนรู้

8.1 หลักฐานความรู้

1. ระบุและอธิบายเกี่ยวกับหลักการจัดวางองค์ประกอบแบบจุดนำสายตาเดี่ยวสำหรับโปสเตอร์ขนาดใหญ่ผ่านแบบทดสอบท้ายกิจกรรม

2. ระบุและอธิบายเกี่ยวกับมาตรฐานขนาดโปสเตอร์สากลและระยะการมองเห็นของสิ่งพิมพ์ผ่านใบงานที่ 1

8.2 หลักฐานการปฏิบัติงาน

1. แสดงผลงานการสเก็ตช์ร่างโครงสร้างโปสเตอร์ที่ถูกต้องตามโจทย์การสื่อสารและมาตรฐานงานอาชีพ

2. แสดงการใช้เครื่องมือในการถ่ายทอดแนวคิดเชิงสร้างสรรค์ลงบนชิ้นงานภาพร่างโครงสร้างโปสเตอร์

9. การวัดและประเมินผล

9.1 เกณฑ์การปฏิบัติงาน

1. ความถูกต้องของสเก็ตช์ร่างตามมาตรฐานขนาดและจุดนำสายตาไม่น้อยกว่าร้อยละ 80
2. ความสมบูรณ์ของใบงานและการนำเสนอผลงานผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
3. คะแนนพฤติกรรมความประณีตและความรับผิดชอบผ่านเกณฑ์ร้อยละ 90

9.2 วิธีการประเมิน

1. การตรวจผลงานสเก็ตช์ร่าง
2. การตรวจใบงานที่ 1
3. การสังเกตพฤติกรรมการทำงาน

9.3 เครื่องมือประเมิน

1. แบบประเมินผลงานสเก็ตช์ร่างโครงสร้างโปสเตอร์
2. แบบประเมินใบงานที่ 1
3. แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล

ตารางการวัดและประเมินผล

เครื่องมือประเมิน	วิธีการประเมิน	เกณฑ์การปฏิบัติงาน
แบบประเมินผลงานสเก็ตร่างโครงสร้างโปสเตอร์	การตรวจผลงานสเก็ตร่าง	ความถูกต้องของสเก็ตร่างตามมาตรฐานขนาดและจุดนำสายตาไม่น้อยกว่าร้อยละ 80
แบบประเมินใบงานที่ 1	การตรวจใบงานที่ 1	ความสมบูรณ์ของใบงานและการนำเสนอผลงานผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล	การสังเกตพฤติกรรมการทำงาน	คะแนนพฤติกรรมความประณีตและความรับผิดชอบผ่านเกณฑ์ร้อยละ 90

10. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

10.1 ข้อสรุปหลังการจัดการเรียนรู้

.....

.....

10.2 ปัญหาที่พบ

.....

.....

10.3 แนวทางแก้ปัญหา

.....

.....

	ใบความรู้ที่ 1	หน่วยที่ 5
	รหัสวิชา 21602-2022 วิชา การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์	สอนครั้งที่ 1
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ออกแบบโปสเตอร์โฆษณาและสื่อศิลปะสร้างสรรค์	ทฤษฎี 1 ชม. ปฏิบัติ 3 ชม.
ชื่อเรื่อง/งาน ภาพสเก็ตช์ร่างโครงสร้างโปสเตอร์ขนาดใหญ่ตามโจทย์การสื่อสาร พร้อมระบุจุดนำสายตาและขนาดสากลในใบงานที่ 1 ความยาว 1 ชุด		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

สร้างสรรค์สื่อโปสเตอร์ขนาดใหญ่ด้วยการปรับแต่งกราฟิกขั้นสูง เพื่อใช้ดึงดูดความสนใจจากกระยะไกล สำหรับงานประชาสัมพันธ์รณรงค์หรือแสดงนิทรรศการ

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

1. มาตรฐานอาชีพ หน่วยงานกระทรวงแรงงานและสวัสดิการสังคม รหัส 2452.40 อาชีพนักเขียนและออกแบบโฆษณา ระดับ 3
2. มาตรฐานอาชีพ หน่วยงานกระทรวงแรงงานและสวัสดิการสังคม รหัส 3471.84 อาชีพนักออกแบบงานศิลปะต่าง ๆ ระดับ 3

3. สมรรถนะประจำหน่วย

- 3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการสร้างสรรค์โปสเตอร์โฆษณาด้วยเทคนิคกราฟิกขั้นสูง

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 4.1 ประเมินคุณค่าผลงานและตัดสินใจความพร้อมของไฟล์ก่อนส่งพิมพ์ได้
- 4.2 ออกแบบแนวคิดสร้างสรรค์และภาพร่างโครงสร้างโปสเตอร์ขนาดใหญ่ได้
- 4.3 1 วิเคราะห์แนวคิดและสเก็ตช์ภาพร่างโครงสร้างโปสเตอร์ขนาดใหญ่ตามขั้นตอนได้ถูกต้องสอดคล้องตามโจทย์การสื่อสาร
- 4.4 4 ชุมตรวจสอบความคมชัด ตรวจสอบระบบสี และบันทึกไฟล์ลงสื่อบันทึกข้อมูลตามขั้นตอนได้ถูกต้อง
- 4.5 มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีเกี่ยวกับการสร้างสรรค์สื่อโปสเตอร์โฆษณาด้วยความประณีต รอบคอบ และรับผิดชอบต่อคุณภาพงาน
- 4.6 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบสื่อโปสเตอร์โฆษณาและศิลปะสร้างสรรค์ในการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ได้อย่างเหมาะสม

5. สารการเรียนรู้

1. บทบาทและอิทธิพลของโปสเตอร์: โปสเตอร์เป็นสื่อกราฟิกขนาดใหญ่ที่มีบทบาทสำคัญในการสื่อสารประชาสัมพันธ์ รณรงค์ และเผยแพร่งานศิลปวัฒนธรรม เพื่อดึงดูดความสนใจจากกระยะไกล
2. มาตรฐานขนาดโปสเตอร์สากล: การกำหนดขนาดสิ่งพิมพ์ขนาดใหญ่ เช่น ขนาด A0, A1, B1 หรือขนาดพิเศษตามการใช้งาน เพื่อให้สอดคล้องกับระยะการมองเห็นของกลุ่มเป้าหมาย
3. เทคนิคการสเก็ตช์ภาพแนวคิดและการจัดวางจุดนำสายตา (Focal Point): การสร้างจุดเด่นเพียงจุดเดียวบนภาพเพื่อดึงดูดสายตาผู้รับสาร และการจัดวางองค์ประกอบให้เกิดการเคลื่อนไหวทางสายตาอย่างราบรื่น

6. แบบฝึกหัด/แบบทดสอบ

1. จงอธิบายบทบาทและความสำคัญของโปสเตอร์ขนาดใหญ่ในการสื่อสารประชาสัมพันธ์
2. ขนาดมาตรฐานสากล เช่น A1 และ A0 มีความเหมาะสมกับการนำไปใช้งานประเภทใด มากที่สุด
3. จงระบุหลักการการจัดวางจุดนำสายตา (Focal Point) ในการสเก็ตช์ภาพร่างโครงสร้างโปสเตอร์

7. เอกสารอ้างอิง (ชั้นหน้าใหม่)

เอกสารประกอบการสอนวิชาการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ หน่วยที่ 5 เรื่อง ออกแบบโปสเตอร์โฆษณาและสื่อศิลปะสร้างสรรค์

8. ภาคผนวก (เฉลยแบบฝึกหัด เฉลยแบบทดสอบ ฯ)

เฉลยแบบฝึกหัด:

1. โปสเตอร์ขนาดใหญ่มีบทบาทสำคัญในการดึงดูดความสนใจจากระยะไกล สำหรับงานประชาสัมพันธ์รณรงค์หรือแสดงนิทรรศการ
2. ขนาด A1 และ A0 เหมาะสำหรับงานโปสเตอร์ติดตั้งในพื้นที่สาธารณะที่มีระยะการมองเห็นไกล
3. การกำหนดจุดเด่นเพียงจุดเดียวและจัดวางองค์ประกอบรอบจุดเด่นเพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหวทางสายตาไปยังข้อความสำคัญ

	ใบงานที่ 1	หน่วยที่ 5
	รหัสวิชา 21602-2022 วิชา การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์	สอนครั้งที่ 1
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ออกแบบโปสเตอร์โฆษณาและสื่อศิลปะสร้างสรรค์	ทฤษฎี 1 ชม.
	ชื่อเรื่อง/งาน ชิ้นงานที่ 1: ภาพสเก็ตช์ร่างโครงสร้างโปสเตอร์ขนาดใหญ่และใบงานวิเคราะห์โจทย์	ปฏิบัติ 3 ชม.

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้จากการปฏิบัติงาน

ผู้เรียนวิเคราะห์โจทย์การสื่อสารและกำหนดขนาดมาตรฐานโปสเตอร์สากลได้อย่างถูกต้อง พร้อมทั้งสเก็ตช์ภาพร่างโครงสร้างโปสเตอร์ขนาดใหญ่ที่แสดงจุดนำสายตาได้อย่างชัดเจนและสอดคล้องตามหลักการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

1. มาตรฐานอาชีพ หน่วยงานกระทรวงแรงงานและสวัสดิการสังคม รหัส 2452.40 อาชีพนักเขียนและออกแบบโฆษณา ระดับ 3

2. มาตรฐานอาชีพ หน่วยงานกระทรวงแรงงานและสวัสดิการสังคม รหัส 3471.84 อาชีพนักออกแบบงานศิลปะต่าง ๆ ระดับ 3

3. สมรรถนะการปฏิบัติงาน

3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการสร้างสรรค์โปสเตอร์โฆษณาด้วยเทคนิคกราฟิกขั้นสูง

3.2 สเก็ตช์ร่างโครงสร้างและรีทัชภาพกราฟิกความละเอียดสูงตามขั้นตอน

3.3 ประกอบและตรวจสอบคุณภาพต้นฉบับโปสเตอร์ตามมาตรฐานก่อนส่งพิมพ์

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

4.1 ประเมินคุณค่าผลงานและตัดสินใจความพร้อมของไฟล์ก่อนส่งพิมพ์ได้

4.2 ออกแบบแนวคิดสร้างสรรค์และภาพร่างโครงสร้างโปสเตอร์ขนาดใหญ่ได้

4.3 1 วิเคราะห์แนวคิดและสเก็ตช์ภาพร่างโครงสร้างโปสเตอร์ขนาดใหญ่ตามขั้นตอนได้ถูกต้องสอดคล้องตามโจทย์การสื่อสาร

4.4 4 ชุมตรวจสอบความคมชัด ตรวจสอบระบบสี และบันทึกไฟล์ลงสื่อบันทึกข้อมูลตามขั้นตอนได้ถูกต้อง

4.5 มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีเกี่ยวกับการสร้างสรรค์สื่อโปสเตอร์โฆษณาด้วยความประณีต รอบคอบ และรับผิดชอบต่อคุณภาพงาน

4.6 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบสื่อโปสเตอร์โฆษณาและศิลปะสร้างสรรค์ในการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ได้อย่างเหมาะสม

5. เครื่องมือ วัสดุ และอุปกรณ์

5.1 กระดาษวาดเขียนหรือกระดาษสเก็ตช์ ขนาด A3 จำนวน 1 แผ่น

5.2 ดินสอดำ 2B และยางลบ จำนวน 1 ชุด

5.3 ปากกาตัดเส้นหรือมาร์กเกอร์ จำนวน 1 ด้าม

5.4 ไม้บรรทัดยาว 30 เซนติเมตร จำนวน 1 อัน

5.5 ใบงานที่ 1 เรื่องการวิเคราะห์โจทย์และขนาดสากล จำนวน 1 ชุด

6. คำแนะนำ/ข้อควรระวัง

ให้ผู้เรียนปฏิบัติงานสเก็ตช์ร่างโครงสร้างโปสเตอร์ขนาดใหญ่ตามโจทย์การสื่อสารที่กำหนด พร้อมทั้งกรอกข้อมูลลงในใบงานที่ 1 ให้ครบถ้วน แล้วส่งมอบผลงานภาพสเก็ตช์และใบงานให้ครูผู้สอนตรวจสอบ ต้องตรวจสอบความถูกต้องของสัดส่วนขนาดโปสเตอร์ ตำแหน่งจุดนำสายตา และความสะอาดเรียบร้อยของลายเส้นก่อนส่งงานทุกครั้ง เกณฑ์การให้คะแนนให้ศึกษาจากแบบประเมินใบงานที่กำหนดไว้ ข้อควรระวังคือต้องระมัดระวังไม่ให้เกิดอุบัติเหตุ และหลีกเลี่ยงการกีดกันนักเรียนจนแรงจนเกินไปเพื่อให้สามารถแก้ไขเส้นโครงสร้างได้ง่าย

7. ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

- 7.1 เตรียมอุปกรณ์การสเก็ตช์ภาพและใบงานที่ 1 ให้พร้อมใช้งาน
- 7.2 ศึกษาโจทย์การสื่อสารและวัตถุประสงค์ของงานโปสเตอร์โฆษณา
- 7.3 กำหนดขนาดสากลและระยะการมองเห็นของโปสเตอร์ลงในใบงาน
- 7.4 ร่างเส้นโครงสร้างและกำหนดตำแหน่งจุดนำสายตาบนกระดาษสเก็ตช์
- 7.5 วาดรายละเอียดองค์ประกอบหลักและพื้นที่จัดวางข้อความคร่าว ๆ
- 7.6 ตรวจสอบสัดส่วนและความสมดุลของภาพร่างตามโจทย์ที่กำหนด
- 7.7 ปรับวัตถุประสงค์และทำความสะอาดลายเส้นให้มีความคมชัดเรียบร้อย
- 7.8 จัดเก็บอุปกรณ์และทำความสะอาดพื้นที่ปฏิบัติงานให้เรียบร้อย

8. สรุปและวิจารณ์ผล

ผู้เรียนสรุปผลการปฏิบัติงานโดยการอธิบายแนวคิดในการกำหนดขนาดสากลและการวางตำแหน่งจุดนำสายตาบนภาพสเก็ตช์ พร้อมทั้งวิจารณ์จุดเด่นและข้อควรปรับปรุงของโครงสร้างโปสเตอร์ตนเองเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาชิ้นงานในขั้นตอนต่อไป

9. การประเมินผล

เพื่อประเมินความสามารถในการวิเคราะห์โจทย์และการวางโครงสร้างโปสเตอร์โดยใช้หลักการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์

- 1) ความถูกต้องของการวิเคราะห์โจทย์และการกำหนดขนาดสากลในใบงาน
- 2) ความสมบูรณ์และสัดส่วนของภาพสเก็ตช์ร่างโครงสร้างโปสเตอร์
- 3) การกำหนดตำแหน่งจุดนำสายตา (Focal Point) บนภาพสเก็ตช์
- 4) การสรุปผลและการวิจารณ์เชิงวิเคราะห์

คะแนนเต็ม 20 คะแนน · เกณฑ์ผ่าน 16 คะแนน

เกณฑ์ผ่านคือ 16 คะแนนขึ้นไป (ร้อยละ 80)

10. เอกสารอ้างอิง /เอกสารค้นคว้าเพิ่มเติม

- 1) เอกสารประกอบการสอน วิชาการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ หน่วยที่ 5
- 2) ใบความรู้ที่ 1 เรื่อง หลักการออกแบบและมาตรฐานขนาดโปสเตอร์
- 3) ตำราการออกแบบกราฟิกและสื่อสิ่งพิมพ์ยุคดิจิทัล

	ใบมอบหมายงานที่ 1	หน่วยที่ 5
	รหัสวิชา 21602-2022 วิชา การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์	สอนครั้งที่ 1
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ออกแบบโปสเตอร์โฆษณาและสื่อศิลปะสร้างสรรค์	ทฤษฎี 1 ชม. ปฏิบัติ 3 ชม.
ชื่อเรื่อง/งาน ชิ้นงานที่ 1: ภาพสเก็ตช์ร่างโครงสร้างโปสเตอร์ขนาดใหญ่และใบงานวิเคราะห์โจทย์		

1. ผลงานหรือผลการปฏิบัติงาน

ภาพสเก็ตช์ร่างโครงสร้างโปสเตอร์ขนาดใหญ่และใบงานที่ 1 (เรื่องการวิเคราะห์โจทย์และขนาดสากล)

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

1. มาตรฐานอาชีพ หน่วยงานกระทรวงแรงงานและสวัสดิการสังคม รหัส 2452.40 อาชีพนักเขียนและออกแบบโฆษณา ระดับ 3

2. มาตรฐานอาชีพ หน่วยงานกระทรวงแรงงานและสวัสดิการสังคม รหัส 3471.84 อาชีพนักออกแบบงานศิลปะต่าง ๆ ระดับ 3

3. สมรรถนะการปฏิบัติงาน

3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการสร้างสรรค์โปสเตอร์โฆษณาด้วยเทคนิคกราฟิกขั้นสูง

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

4.1 ประเมินคุณค่าผลงานและตัดสินใจความพร้อมของไฟล์ก่อนส่งพิมพ์ได้

4.2 ออกแบบแนวคิดสร้างสรรค์และภาพร่างโครงสร้างโปสเตอร์ขนาดใหญ่ได้

4.3 1 วิเคราะห์แนวคิดและสเก็ตช์ภาพร่างโครงสร้างโปสเตอร์ขนาดใหญ่ตามขั้นตอนได้ถูกต้อง สอดคล้องตามโจทย์การสื่อสาร

4.4 4 ชุมตรวจสอบความคมชัด ตรวจสอบระบบสี และบันทึกไฟล์ลงสื่อบันทึกข้อมูลตามขั้นตอนได้ถูกต้อง

4.5 มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีเกี่ยวกับการสร้างสรรค์สื่อโปสเตอร์โฆษณาด้วยความประณีต รอบคอบ และรับผิดชอบต่อคุณภาพงาน

4.6 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบสื่อโปสเตอร์โฆษณาและศิลปะสร้างสรรค์ในการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ได้อย่างเหมาะสม

5. รายละเอียดของงาน

1. วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์และจุดนำสายตา (Focal Point) จากสื่อโปสเตอร์ตัวอย่าง 2. จัดทำแผนผังความคิด (Mind Map) สรุปแนวคิดการสื่อสาร 3. สเก็ตช์ภาพร่างโครงสร้างโปสเตอร์ขนาดใหญ่ลงในใบงานที่ 1 โดยต้องระบุมาตรฐานขนาดสากลและกำหนดตำแหน่งจุดนำสายตาให้ชัดเจน

(อาจมีแบบ รูปภาพ หรืออื่น ๆ ประกอบ)

6. กำหนดเวลาส่งงาน สิ้นสุดการปฏิบัติงานในสัปดาห์ที่ 1

7. แนวทางในการปฏิบัติงาน

1. ศึกษาใบความรู้ที่ 1 เรื่องหลักการออกแบบและมาตรฐานขนาดโปสเตอร์ 2. ระดมสมองวิเคราะห์โจทย์ร่วมกับสมาชิกในกลุ่ม 3. ปฏิบัติการสเก็ตช์ภาพด้วยดินสอโดยเน้นความถูกต้องตามสัดส่วนและหลักทัศนียภาพ 4. นำผลงานร่างภาพให้เพื่อนในกลุ่มช่วยวิจารณ์เพื่อนำมาปรับปรุงก่อนส่งมอบ 5. เขียนบันทึกสะท้อนคิด (Reflection) และประเมินตนเองตามเกณฑ์ที่กำหนด

8. แหล่งค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติม

วิดีโอตัวอย่างโปสเตอร์โฆษณาระดับโลก, ใบความรู้ที่ 1 เรื่อง หลักการออกแบบและมาตรฐานขนาดโปสเตอร์, ใบงานที่ 1 การออกแบบร่างโครงสร้างโปสเตอร์, ชุดอุปกรณ์สเก็ตซ์ภาพ

9. การประเมินผล

ประเมินจากความถูกต้องของสเก็ตซ์ร่างตามมาตรฐานขนาดและจุดนำสายตา (ร้อยละ 80), ความสมบูรณ์ของใบงานและการนำเสนอผลงาน (ร้อยละ 80), และคะแนนพฤติกรรมความประณีตและความรับผิดชอบ (ร้อยละ 90)

	ใบกิจกรรมที่ 1	หน่วยที่ 5
	รหัสวิชา 21602-2022 วิชา การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์	สอนครั้งที่ 1
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ออกแบบโปสเตอร์โฆษณาและสื่อศิลปะสร้างสรรค์	ทฤษฎี 1 ชม. ปฏิบัติ 3 ชม.
ชื่อเรื่อง/งาน ชิ้นงานที่ 1: ภาพสเก็ตช์ร่างโครงสร้างโปสเตอร์ขนาดใหญ่และใบงานวิเคราะห์โจทย์		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้การปฏิบัติกิจกรรม

สร้างสรรค์สื่อโปสเตอร์ขนาดใหญ่ด้วยการปรับแต่งกราฟิกขั้นสูง เพื่อใช้ดึงดูดความสนใจจากกระยะไกล สำหรับงานประชาสัมพันธ์องค์กรหรือแสดงนิทรรศการ

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

1. มาตรฐานอาชีพ หน่วยงานกระทรวงแรงงานและสวัสดิการสังคม รหัส 2452.40 อาชีพนักเขียนและออกแบบโฆษณา ระดับ 3
2. มาตรฐานอาชีพ หน่วยงานกระทรวงแรงงานและสวัสดิการสังคม รหัส 3471.84 อาชีพนักออกแบบงานศิลปะต่าง ๆ ระดับ 3

3. สมรรถนะประจำกิจกรรม

- 3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการสร้างสรรค์โปสเตอร์โฆษณาด้วยเทคนิคกราฟิกขั้นสูง

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 4.1 ประเมินคุณค่าผลงานและตัดสินใจความพร้อมของไฟล์ก่อนส่งพิมพ์ได้
- 4.2 ออกแบบแนวคิดสร้างสรรค์และภาพร่างโครงสร้างโปสเตอร์ขนาดใหญ่ได้
- 4.3 1 วิเคราะห์แนวคิดและสเก็ตช์ภาพร่างโครงสร้างโปสเตอร์ขนาดใหญ่ตามขั้นตอนได้ถูกต้อง สอดคล้องตามโจทย์การสื่อสาร
- 4.4 4 ชุมตรวจสอบความคมชัด ตรวจสอบระบบสี และบันทึกไฟล์ลงสื่อบันทึกข้อมูลตามขั้นตอนได้ถูกต้อง
- 4.5 มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีเกี่ยวกับการสร้างสรรค์สื่อโปสเตอร์โฆษณาด้วยความประณีต รอบคอบ และรับผิดชอบต่อคุณภาพงาน
- 4.6 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบสื่อโปสเตอร์โฆษณาและศิลปะสร้างสรรค์ในการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ได้อย่างเหมาะสม

5. เครื่องมือ วัสดุ และอุปกรณ์

- 5.1 วิดีโอตัวอย่างโปสเตอร์โฆษณา
- 5.2 PowerPoint
- 5.3 ใบความรู้ที่ 1 เรื่อง หลักการออกแบบและมาตรฐานขนาดโปสเตอร์
- 5.4 ใบงานที่ 1 การออกแบบร่างโครงสร้างโปสเตอร์

6. ขั้นตอนการทำกิจกรรม

1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน: นักเรียนร่วมกันรับชมวิดีโอตัวอย่างโปสเตอร์โฆษณาระดับโลกและร่วมกันวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ จุดนำสายตา (Focal Point) เป็นกลุ่มย่อย พร้อมสรุปผลการระดมสมองลงในกระดาษปรีฟ
2. ขั้นการศึกษาข้อมูล: นักเรียนศึกษาใบความรู้ที่ 1 เรื่อง 'หลักการออกแบบและมาตรฐานขนาดโปสเตอร์' และฟังการบรรยายสาธิตเทคนิคการเลือกขนาดสากลและการจัดวางจุดนำสายตาจากครู

3. ขั้นปฏิบัติกิจกรรม: นักเรียนปฏิบัติงานในใบงานที่ 1 'การออกแบบร่างโครงสร้างโปสเตอร์' โดยลงมือสเก็ตซ์ภาพร่างโครงสร้างโปสเตอร์ด้วยดินสอ กำหนดขนาดสื่อและระบุจุดนำสายตาให้ถูกต้องตามโจทย์ พร้อมนำเสนอผลงานให้เพื่อนในกลุ่มช่วยวิจารณ์เพื่อปรับปรุง

4. ขั้นสรุปและประเมินผล: นักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียน เขียนบันทึกสะท้อนคิด (Reflection) เกี่ยวกับปัญหาและสิ่งที่เรียนรู้ พร้อมประเมินตนเองตามเกณฑ์ที่กำหนด

7. สรุปและอภิปราย

ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์โจทย์การสื่อสาร ทำความเข้าใจบทบาทความสำคัญของโปสเตอร์ขนาดใหญ่ ตลอดจนเข้าใจมาตรฐานขนาดสากลและหลักการจัดวางจุดนำสายตาเพื่อนำไปใช้เป็นแนวทางในการออกแบบโครงสร้างโปสเตอร์โฆษณาได้อย่างถูกต้อง

8. การประเมินผล

ประเมินจากความถูกต้องของผลงานภาพสเก็ตซ์ร่างโครงสร้างโปสเตอร์และความสมบูรณ์ของใบงานที่ 1 รวมถึงการสังเกตพฤติกรรมความร่วมมือและความรับผิดชอบในการปฏิบัติงานรายบุคคลและกลุ่ม

9. เอกสารอ้างอิง /เอกสารค้นคว้าเพิ่มเติม

เอกสารประกอบการสอนวิชาการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ หน่วยที่ 5 เรื่อง ออกแบบโปสเตอร์โฆษณาและสื่อศิลปะสร้างสรรค์ สัปดาห์ที่ 1

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ 5
	รหัสวิชา 21602-2022 วิชา การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์	สอนครั้งที่ 2
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ออกแบบโปสเตอร์โฆษณาและสื่อศิลปะสร้างสรรค์	ทฤษฎี 1 ชม. ปฏิบัติ 3 ชม.
ชื่อเรื่อง/งาน ชิ้นงานที่ 2: ไฟล์ภาพกราฟิกความละเอียดสูงผ่านการรีทัช ช้อนภาพ และใส่เอฟเฟกต์ทางศิลปะ		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

สร้างสรรค์สื่อโปสเตอร์ขนาดใหญ่ด้วยการปรับแต่งกราฟิกขั้นสูง เพื่อใช้ดึงดูดความสนใจจากกระยะไกล สำหรับงานประชาสัมพันธ์รณรงค์หรือแสดงนิทรรศการ

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

1. มาตรฐานอาชีพ หน่วยงานกระทรวงแรงงานและสวัสดิการสังคม รหัส 2452.40 อาชีพนักเขียนและออกแบบโฆษณา ระดับ 3

2. มาตรฐานอาชีพ หน่วยงานกระทรวงแรงงานและสวัสดิการสังคม รหัส 3471.84 อาชีพนักออกแบบงานศิลปะต่าง ๆ ระดับ 3

3. สมรรถนะประจำหน่วย

3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการสร้างสรรค์โปสเตอร์โฆษณาด้วยเทคนิคกราฟิกขั้นสูง

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

4.1 สร้างสรรค์ลวดลายเอฟเฟกต์ทางศิลปะและภาพกราฟิกความละเอียดสูงได้

4.2 2 รีทัชภาพ ตัดต่อกราฟิกความละเอียดสูงและสร้างสรรค์ลวดลายเอฟเฟกต์ทางศิลปะตามขั้นตอนได้ถูกต้อง

4.3 มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีเกี่ยวกับการสร้างสรรค์สื่อโปสเตอร์โฆษณาด้วยความประณีต รอบคอบ และรับผิดชอบต่อคุณภาพงาน

4.4 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบสื่อโปสเตอร์โฆษณาและศิลปะสร้างสรรค์ในการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ได้อย่างเหมาะสม

5. สารการเรียนรู้

1. วิเคราะห์แนวคิดสร้างสรรค์ กำหนดขนาดสื่อ และสเก็ชภาพร่างโครงสร้างโปสเตอร์ขนาดใหญ่

1.1 การวิเคราะห์แนวคิดและขนาด

1.1.1 บทบาทและอิทธิพลของโปสเตอร์ในการรณรงค์ โฆษณา และงานศิลปวัฒนธรรม

1.1.2 มาตรฐานขนาดโปสเตอร์สากลและระยะการมองเห็นของสิ่งพิมพ์ขนาดใหญ่

1.2 การสเก็ชภาพร่างโปสเตอร์

1.2.1 เทคนิคการสเก็ชภาพแนวคิดเพื่อค้นหาภาพหลักที่ทรงพลัง

1.2.2 หลักการจัดวางองค์ประกอบแบบจุดนำสายตาเดียวและการเคลื่อนไหวทางสายตา

2. รีทัช ช้อนภาพ ตัดต่อกราฟิกความละเอียดสูง และสร้างสรรค์ลวดลายเอฟเฟกต์ทางศิลปะ

2.1 การรีทัชและตัดต่อภาพขั้นสูง

2.1.1 เทคนิคการรีทัชภาพถ่ายขั้นสูงเพื่อสร้างบรรยากาศทางศิลปะที่ต้องการ

2.1.2 การช้อนภาพและการผสมผสานโหมดเลเยอร์เพื่อสร้างเอฟเฟกต์ภาพลวงตา

2.2 การสร้างสรรค์ลวดลายศิลปะ

2.2.1 การจัดการความละเอียดภาพขนาดใหญ่เพื่อป้องกันภาพแตกเมื่อพิมพ์ขนาดใหญ่

2.2.2 การใช้ฟิลเตอร์และการปรับสมดุลแสงเงาให้ภาพแต่ละชิ้นกลมกลืนเป็นเนื้อเดียว

3. ประกอบต้นฉบับโปสเตอร์ จัดวางพาดหัวตัวพิมพ์ศิลปะ และบล็อกสัญลักษณ์ผู้สนับสนุน

3.1.1 ประกอบต้นฉบับโปสเตอร์ จัดวางพาดหัวตัวพิมพ์ศิลปะ

3.1.2 บล็อกสัญลักษณ์ผู้สนับสนุน

4. ชุมตรวจความคมชัดระดับร้อยเปอร์เซ็นต์ ตรวจสอบระบบสี และบันทึกไฟล์ลงสื่อบันทึกข้อมูล

4.1.1 ชุมตรวจความคมชัดระดับร้อยเปอร์เซ็นต์ ตรวจสอบระบบสี

4.1.2 บันทึกไฟล์ลงสื่อบันทึกข้อมูล

6. กิจกรรมการเรียนรู้

1. ทบทวนภาพถ่ายความละเอียดสูงและปัญหาภาพแตก (ทฤษฎีและปฏิบัติ, ทั้งชั้น, 30 นาที)

ครู: ครูกล่าวทักทายและใช้คำถามนำอภิปรายปัญหาภาพแตกในการขยายงานพิมพ์ขนาดใหญ่ พร้อมแจกใบความรู้ที่ 2 เรื่อง 'การรีทัช ซ้อนภาพ และสร้างสรรค์ลวดลายเอฟเฟกต์กราฟิกความละเอียดสูง' ให้นักเรียนศึกษา 10 นาที

นักเรียน: นักเรียนร่วมอภิปรายปัญหาภาพถ่ายเดิมที่เคยพบและศึกษาใบความรู้ที่ 2 เป็นรายบุคคล พร้อมซักถามข้อสงสัยกับครู

2. นิยามปัญหาการซ้อนภาพและข้อจำกัดความละเอียด [การคิดเชิงออกแบบ — ชั้น 2: 2. Define (นิยามปัญหา)] (ทฤษฎีและปฏิบัติ, จับคู่, 50 นาที)

ครู: ครูสาธิตการวิเคราะห์ข้อจำกัดความละเอียดภาพขนาดใหญ่ (Resolution) และการซ้อนภาพ (Blending Mode) พร้อมแจกใบงานที่ 3 เรื่อง 'การวิเคราะห์และนิยามปัญหาภาพรีทัช' ให้นักเรียนทำเป็นคู่

นักเรียน: นักเรียนวิเคราะห์โจทย์และทำใบงานที่ 3 ร่วมกับคู่ของตนเองเพื่อกำหนดขอบเขตปัญหาการรีทัชและเลือกภาพต้นฉบับความละเอียดสูง

3. ระดมความคิดและปฏิบัติกรรติทัช ซ้อนภาพกราฟิก [การคิดเชิงออกแบบ — ชั้น 3: 3. Ideate (ระดมความคิด)] (ปฏิบัติ, เดี่ยว, 120 นาที)

ครู: ครูแนะนำเทคนิคการระดมแนวคิดเอฟเฟกต์ศิลปะ และคอยให้คำปรึกษาขณะนักเรียนลงมือปฏิบัติกรรติทัช ซ้อนภาพ และใส่ฟิลเตอร์ความละเอียดสูงในใบปฏิบัติงานที่ 2

นักเรียน: นักเรียนระดมความคิดทางเลือกในการใส่เอฟเฟกต์ศิลปะและลงมือปฏิบัติกรรติทัชภาพ ซ้อนภาพ และปรับสมดุลแสงเงาในใบปฏิบัติงานที่ 2 เป็นรายบุคคล (ผู้เรียนที่เสร็จเร็วช่วยเพื่อนกลุ่มที่ติดขัด)

4. สรุปผลงานรีทัชและประเมินตนเอง (ทฤษฎีและปฏิบัติ, ทั้งชั้น, 40 นาที)

ครู: ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนนำเสนอผลงานภาพกราฟิกความละเอียดสูง และให้ข้อมูลสะท้อนกลับ (Feedback) พร้อมแจกแบบประเมินตนเองและแบบทดสอบย่อยข้อที่ 2

นักเรียน: นักเรียนสะท้อนการเรียนรู้ผ่านการตอบคำถาม อภิปรายปัญหาที่พบ ทำแบบทดสอบย่อย และประเมินผลงานของตนเองและเพื่อนในชั้น

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

7.1 ใบความรู้ที่ 2 เรื่อง การรีทัช ซ้อนภาพ และสร้างสรรค์ลวดลายเอฟเฟกต์กราฟิก (สื่อการสอน) — เอกสารสรุปเนื้อหาเทคนิคการรีทัชภาพถ่ายขั้นสูงและการผสมผสานโหมดเลเยอร์

7.2 ใบงานที่ 3 เรื่อง การวิเคราะห์และนิยามปัญหาภาพรีทัช (สื่อการสอน) — แบบฝึกหัดสำหรับวิเคราะห์ข้อจำกัดความละเอียดภาพและเลือกภาพต้นฉบับ

7.3 ใบปฏิบัติงานที่ 2 เรื่อง ปฏิบัติการรีทัชและซ้อนภาพกราฟิกความละเอียดสูง (สื่อการสอน) — ขั้นตอนปฏิบัติงานสร้างสรรค์ลวดลายเอฟเฟกต์และรีทัชภาพ

7.4 ไฟล์ภาพต้นฉบับความละเอียดสูง (แหล่งการเรียนรู้) — คลังภาพถ่ายคุณภาพสูงสำหรับใช้ฝึกซ้อนภาพ

7.5 แบบทดสอบย่อยหน่วยที่ 5 ตอนที่ 2 (สื่อการสอน) — ข้อสอบปรนัยและอัตนัยวัดความเข้าใจการรีทัชและซ้อนภาพ

8. หลักฐานการเรียนรู้

8.1 หลักฐานความรู้

1. ระบุหรืออธิบายเกี่ยวกับหลักการรีทัชภาพถ่ายชั้นสูงและการซ้อนภาพเพื่อสร้างบรรยากาศทางศิลปะในใบงานที่ 3

2. ผลการประเมินจากแบบทดสอบย่อยหน่วยที่ 5 ตอนที่ 2 เรื่องการสร้างสรรค์ลวดลายเอฟเฟกต์กราฟิกความละเอียดสูง

3. บันทึกการตอบคำถามและอภิปรายแนวความคิดการแก้ปัญหาภาพตกในกิจกรรมกลุ่ม

8.2 หลักฐานการปฏิบัติงาน

1. แสดงผลงานการรีทัช ซ้อนภาพ และใส่ฟิลเตอร์ตกแต่งภาพกราฟิกความละเอียดสูงในใบปฏิบัติงานที่ 2

2. แสดงการใช้เครื่องมือโปรแกรมกราฟิกในการปรับสมดุลแสงเงาและผสมผสานโหมดเลเยอร์

3. แสดงหลักฐานเอกสารเกี่ยวกับการปฏิบัติงาน เช่น ภาพถ่ายหน้าจอขั้นตอนการทำงานและไฟล์งานกราฟิกดิจิทัล

9. การวัดและประเมินผล

9.1 เกณฑ์การปฏิบัติงาน

1. ความถูกต้องสมบูรณ์ของการวิเคราะห์ปัญหาและรีทัชภาพกราฟิกความละเอียดสูงในใบงานและใบปฏิบัติงานไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

2. ทักษะการใช้เครื่องมือรีทัช ซ้อนภาพ และสร้างเอฟเฟกต์ทางศิลปะตามขั้นตอนถูกต้องตามเกณฑ์มาตรฐานไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

3. พฤติกรรมการปฏิบัติงานด้วยความประณีต รอบคอบ และรับผิดชอบตามแบบสังเกตพฤติกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 90

9.2 วิธีการประเมิน

1. ตรวจใบงานที่ 3 และแบบทดสอบย่อยหน่วยที่ 5 ตอนที่ 2

2. ประเมินชิ้นงานไฟล์ภาพกราฟิกความละเอียดสูงด้วยแบบประเมินผลงาน (Rubric)

3. สังเกตพฤติกรรมระหว่างการปฏิบัติงานด้วยแบบสังเกตพฤติกรรม

9.3 เครื่องมือประเมิน

1. แบบตรวจใบงานที่ 3 และแบบทดสอบย่อย

2. แบบประเมินผลงานการรีทัชและซ้อนภาพกราฟิก

3. แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล

ตารางการวัดและประเมินผล

เครื่องมือประเมิน	วิธีการประเมิน	เกณฑ์การปฏิบัติงาน
แบบตรวจใบงานที่ 3 และแบบทดสอบย่อย	ตรวจใบงานที่ 3 และแบบทดสอบย่อยหน่วยที่ 5 ตอนที่ 2	ความถูกต้องสมบูรณ์ของการวิเคราะห์ปัญหาและรีทัชภาพกราฟิกความละเอียดสูงในใบงานและใบปฏิบัติงานไม่น้อยกว่าร้อยละ 80
แบบประเมินผลงานการรีทัชและซ้อนภาพกราฟิก	ประเมินชิ้นงานไฟล์ภาพกราฟิกความละเอียดสูงด้วยแบบประเมินผลงาน (Rubric)	ทักษะการใช้เครื่องมือรีทัช ซ้อนภาพ และสร้างเอฟเฟกต์ทางศิลปะตามขั้นตอนถูกต้องตามเกณฑ์มาตรฐานไม่น้อยกว่าร้อยละ 80
แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล	สังเกตพฤติกรรมระหว่างการปฏิบัติงานด้วยแบบสังเกตพฤติกรรม	พฤติกรรมการปฏิบัติงานด้วยความประณีต รอบคอบ และรับผิดชอบตามแบบสังเกตพฤติกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 90

10. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

10.1 ข้อสรุปหลังการจัดการเรียนรู้

.....

.....

10.2 ปัญหาที่พบ

.....

.....

10.3 แนวทางแก้ปัญหา

.....

.....

	ใบความรู้ที่ 2	หน่วยที่ 5
	รหัสวิชา 21602-2022 วิชา การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์	สอนครั้งที่ 2
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ออกแบบโปสเตอร์โฆษณาและสื่อศิลปะสร้างสรรค์	ทฤษฎี 1 ชม. ปฏิบัติ 3 ชม.
ชื่อเรื่อง/งาน ส่งไฟล์ภาพกราฟิกความละเอียดสูง (.psd หรือ .tiff) ที่ผ่านการรีทัช ช้อนภาพและใส่เอฟเฟกต์ศิลปะ พร้อมบันทึกผลการปฏิบัติงานลงในแบบบันทึกที่กำหนด		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

สร้างสรรค์สื่อโปสเตอร์ขนาดใหญ่ด้วยการปรับแต่งกราฟิกขั้นสูง เพื่อใช้ดึงดูดความสนใจจากกระยะไกล สำหรับงานประชาสัมพันธ์องค์กรหรือแสดงนิทรรศการ

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

1. มาตรฐานอาชีพ หน่วยงานกระทรวงแรงงานและสวัสดิการสังคม รหัส 2452.40 อาชีพนักเขียนและออกแบบโฆษณา ระดับ 3
2. มาตรฐานอาชีพ หน่วยงานกระทรวงแรงงานและสวัสดิการสังคม รหัส 3471.84 อาชีพนักออกแบบงานศิลปะต่าง ๆ ระดับ 3

3. สมรรถนะประจำหน่วย

- 3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการสร้างสรรค์โปสเตอร์โฆษณาด้วยเทคนิคกราฟิกขั้นสูง

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 4.1 สร้างสรรค์ลวดลายเอฟเฟกต์ทางศิลปะและภาพกราฟิกความละเอียดสูงได้
- 4.2 2 รีทัชภาพ ตัดต่อกราฟิกความละเอียดสูงและสร้างสรรค์ลวดลายเอฟเฟกต์ทางศิลปะตามขั้นตอนได้ถูกต้อง
- 4.3 มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีเกี่ยวกับการสร้างสรรค์สื่อโปสเตอร์โฆษณาด้วยความประณีต รอบคอบ และรับผิดชอบต่อคุณภาพงาน
- 4.4 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบสื่อโปสเตอร์โฆษณาและศิลปะสร้างสรรค์ในการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ได้อย่างเหมาะสม

5. สารการเรียนรู้

เนื้อหาการเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ 2 เน้นทักษะการเตรียมภาพสำหรับงานพิมพ์ขนาดใหญ่โดยมีประเด็นสำคัญดังนี้: 1. การจัดการความละเอียดภาพ (Resolution): การทำความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างขนาดจริงของสื่อกับค่า DPI เพื่อป้องกันปัญหาภาพแตก (Pixelation) เมื่อพิมพ์งานขนาดใหญ่ 2. เทคนิคการรีทัชภาพถ่ายขั้นสูง: การลบส่วนเกิน การปรับแก้จุดบกพร่องของภาพ และการปรับสมดุลแสงเงา (Brightness/Contrast/Levels) ให้ภาพมีความสมจริงและมีมิติ 3. การช้อนภาพและการผสมผสานเลเยอร์ (Blending Modes): การเลือกใช้โหมดเลเยอร์เพื่อสร้างเอฟเฟกต์ภาพลวงตาหรือการจัดองค์ประกอบซ้อนทับให้มีความกลมกลืนเป็นเนื้อเดียวกัน 4. การสร้างสรรค์ลวดลายเอฟเฟกต์ทางศิลปะ: การประยุกต์ใช้ฟิลเตอร์ (Filters) และเครื่องมือสร้างเอฟเฟกต์ต่างๆ เพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้กับโปสเตอร์โฆษณา โดยต้องพิจารณาความกลมกลืนตามหลักสุนทรียศาสตร์

6. แบบฝึกหัด/แบบทดสอบ

1. จงอธิบายสาเหตุที่ภาพถ่ายความละเอียดต่ำส่งผลต่อคุณภาพงานพิมพ์โปสเตอร์ขนาดใหญ่
2. การปรับใช้ Blending Mode แบบใดที่เหมาะสมที่สุดสำหรับการช้อนภาพถ่ายคนลงบนพื้นหลังที่มีแสงสีซับซ้อน
3. ทำแบบทดสอบย่อยหน่วยที่ 5 ตอนที่ 2 เรื่องการสร้างสรรค์ลวดลายเอฟเฟกต์กราฟิกความละเอียดสูงจำนวน 10 ข้อ
4. วิเคราะห์ปัญหาจากใบงานที่ 3 เรื่องการนิยามปัญหาการรีทัชภาพ

7. เอกสารอ้างอิง (ชั้นหน้าใหม่)

เอกสารประกอบการสอนรายวิชาการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ (21602-2022) หน่วยที่ 5, คู่มือการใช้งานโปรแกรมกราฟิกสากลระดับมืออาชีพ

8. ภาคผนวก (เฉลยแบบฝึกหัด เฉลยแบบทดสอบ ฯ)

เฉลยแบบทดสอบย่อยหน่วยที่ 5 ตอนที่ 2: 1. ข, 2. ก, 3. ง, 4. ค, 5. ก, 6. ข, 7. ค, 8. ง, 9. ก, 10. ข (หมายเหตุ: คำตอบยึดตามหลักการจัดการไฟล์ภาพและการรีทัชที่เน้นความคมชัดและระบบสีมาตรฐานงานพิมพ์)

	ใบงานที่ 2	หน่วยที่ 5
	รหัสวิชา 21602-2022 วิชา การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์	สอนครั้งที่ 2
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ออกแบบโปสเตอร์โฆษณาและสื่อศิลปะสร้างสรรค์	ทฤษฎี 1 ชม. ปฏิบัติ 3 ชม.
ชื่อเรื่อง/งาน ชิ้นงานที่ 2: ไฟล์ภาพกราฟิกความละเอียดสูงผ่านการรีทัช ช้อนภาพ และใส่เอฟเฟกต์ทางศิลปะ		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้จากการปฏิบัติงาน

ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ภาพกราฟิกความละเอียดสูงด้วยเทคนิคการรีทัช ช้อนภาพ และใส่เอฟเฟกต์ทางศิลปะให้กลมกลืนเป็นเนื้อเดียวกัน พร้อมทั้งบันทึกไฟล์ต้นฉบับได้อย่างถูกต้องตามมาตรฐานงานออกแบบสิ่งพิมพ์ขนาดใหญ่

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

1. มาตรฐานอาชีพ หน่วยงานกระทรวงแรงงานและสวัสดิการสังคม รหัส 2452.40 อาชีพนักเขียนและออกแบบโฆษณา ระดับ 3

2. มาตรฐานอาชีพ หน่วยงานกระทรวงแรงงานและสวัสดิการสังคม รหัส 3471.84 อาชีพนักออกแบบงานศิลปะต่าง ๆ ระดับ 3

3. สมรรถนะการปฏิบัติงาน

3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการสร้างสรรค์โปสเตอร์โฆษณาด้วยเทคนิคกราฟิกขั้นสูง

3.2 สเก็ตช์ร่างโครงสร้างและรีทัชภาพกราฟิกความละเอียดสูงตามขั้นตอน

3.3 ประกอบและตรวจสอบคุณภาพต้นฉบับโปสเตอร์ตามมาตรฐานก่อนส่งพิมพ์

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

4.1 สร้างสรรค์ลวดลายเอฟเฟกต์ทางศิลปะและภาพกราฟิกความละเอียดสูงได้

4.2 2 รีทัชภาพ ตัดต่อกราฟิกความละเอียดสูงและสร้างสรรค์ลวดลายเอฟเฟกต์ทางศิลปะตามขั้นตอนได้ถูกต้อง

4.3 มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีเกี่ยวกับการสร้างสรรค์สื่อโปสเตอร์โฆษณาด้วยความประณีต รอบคอบ และรับผิดชอบต่อคุณภาพงาน

4.4 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบสื่อโปสเตอร์โฆษณาและศิลปะสร้างสรรค์ในการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ได้อย่างเหมาะสม

5. เครื่องมือ วัสดุ และอุปกรณ์

5.1 เครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล จำนวน 1 เครื่อง

5.2 โปรแกรมกราฟิกสากล (Adobe Photoshop) ลิขสิทธิ์แท้

5.3 ไฟล์ภาพต้นฉบับความละเอียดสูง จำนวน 3 ภาพ

5.4 เมสส์ปากกาสำหรับงานกราฟิก จำนวน 1 ชุด

5.5 สื่อบันทึกข้อมูลดิจิทัล (Flash Drive ขนาด 32 GB ขึ้นไป) จำนวน 1 ชิ้น

5.6 ใบปฏิบัติงานที่ 2 เรื่อง ปฏิบัติการรีทัชและช้อนภาพกราฟิกความละเอียดสูง จำนวน 1 ชุด

6. คำแนะนำ/ข้อควรระวัง

ให้ผู้เรียนปฏิบัติงานรีทัช ช้อนภาพ และใส่เอฟเฟกต์ทางศิลปะลงบนภาพกราฟิกความละเอียดสูงตามขั้นตอนในใบปฏิบัติงาน พร้อมส่งมอบไฟล์ภาพดิจิทัล (.psd หรือ .tiff) และแบบบันทึกผลการปฏิบัติงาน โดยต้องตรวจสอบความคมชัดของภาพ ความกลมกลืนของแสงเงา และความถูกต้องของชื่อไฟล์ก่อนส่งมอบงานทุกครั้ง

เกณฑ์การให้คะแนนให้ศึกษาจากแบบประเมินผลงานที่กำหนดไว้ ทั้งนี้ ผู้เรียนต้องระมัดระวังการใช้เครื่องมือตัดต่อเพื่อไม่ให้ไฟล์ต้นฉบับเสียหาย และจัดเก็บอุปกรณ์หลังเลิกใช้งานด้วยความปลอดภัย

7. ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

- 7.1 เตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์และสวมใส่อุปกรณ์ป้องกันไฟฟ้าสถิตหากจำเป็น
- 7.2 เปิดโปรแกรมกราฟิกสากลและนำเข้าไฟล์ภาพต้นฉบับความละเอียดสูงตามโจทย์ที่ได้รับ
- 7.3 วิเคราะห์องค์ประกอบภาพและกำหนดขอบเขตพื้นที่รีทัชด้วยเครื่องมือคัดลอก
- 7.4 ปฏิบัติการรีทัชข้อบกพร่องและปรับสมดุลแสงเงาของภาพถ่ายให้คมชัด
- 7.5 ซ้อนภาพถ่ายหลายเลเยอร์และปรับแต่งโหมดการผสมภาพให้กลมกลืนเป็นเนื้อเดียว
- 7.6 ประยุกต์ใช้ฟิลเตอร์และสร้างสรรค์ลวดลายเอฟเฟกต์ทางศิลปะตามแนวความคิดออกแบบ
- 7.7 ตรวจสอบความสมบูรณ์ของภาพรวมและซูมดูรายละเอียดพิกเซลไม่ให้ภาพแตก
- 7.8 บันทึกไฟล์ต้นฉบับในรูปแบบนามสกุล .psd หรือ .tiff ลงในสื่อบันทึกข้อมูล
- 7.9 จัดเก็บไฟล์สำรองและปิดโปรแกรมคอมพิวเตอร์ให้เรียบร้อย
- 7.10 ทำความสะอาดพื้นที่ปฏิบัติงานและจัดเก็บอุปกรณ์ทุกชิ้นเข้าที่เดิม

8. สรุปและวิจารณ์ผล

ผู้เรียนสรุปผลการปฏิบัติงานโดยอธิบายปัญหาและแนวทางแก้ไขในการรีทัช ซ้อนภาพ พร้อมวิจารณ์ความกลมกลืนของเอฟเฟกต์ทางศิลปะบนชิ้นงานของตนเองเทียบกับโจทย์ที่ได้รับ

9. การประเมินผล

เพื่อประเมินทักษะการใช้ซอฟต์แวร์กราฟิกในการรีทัชและการจัดการไฟล์งานคุณภาพสูง

- 1) ทักษะการรีทัชภาพถ่ายและการปรับสมดุลแสงเงา
- 2) การซ้อนภาพและปรับแต่งโหมดเลเยอร์ให้กลมกลืน
- 3) การใส่เอฟเฟกต์ทางศิลปะและความละเอียดพิกเซล
- 4) การจัดการไฟล์และการบันทึกงานตามมาตรฐาน

คะแนนเต็ม 20 คะแนน · เกณฑ์ผ่าน 16 คะแนน

เกณฑ์ผ่านคือ 16 คะแนนขึ้นไป (ร้อยละ 80)

10. เอกสารอ้างอิง /เอกสารค้นคว้าเพิ่มเติม

- 1) สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา. หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- 2) วุฒิชัย 2026. เทคนิคการรีทัชและซ้อนภาพดิจิทัลขั้นสูง. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ศิลปอาร์ต.
- 3) คู่มือการใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop สำหรับงานกราฟิกสิ่งพิมพ์.

	ใบมอบหมายงานที่ 2	หน่วยที่ 5
	รหัสวิชา 21602-2022 วิชา การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์	สอนครั้งที่ 2
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ออกแบบโปสเตอร์โฆษณาและสื่อศิลปะสร้างสรรค์	ทฤษฎี 1 ชม. ปฏิบัติ 3 ชม.
ชื่อเรื่อง/งาน ชิ้นงานที่ 2: ไฟล์ภาพกราฟิกความละเอียดสูงผ่านการรีทัช ช้อนภาพ และใส่เอฟเฟกต์ทางศิลปะ		

1. ผลงานหรือผลการปฏิบัติงาน

ไฟล์ดิจิทัลภาพกราฟิกความละเอียดสูง (.psd หรือ .tiff) ที่ผ่านกระบวนการรีทัช ช้อนภาพ และใส่ฟิลเตอร์เอฟเฟกต์ทางศิลปะให้กลมกลืนเป็นเนื้อเดียว พร้อมแบบบันทึกผลการปฏิบัติงานรีทัชภาพ

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

1. มาตรฐานอาชีพ หน่วยงานกระทรวงแรงงานและสวัสดิการสังคม รหัส 2452.40 อาชีพนักเขียนและออกแบบโฆษณา ระดับ 3

2. มาตรฐานอาชีพ หน่วยงานกระทรวงแรงงานและสวัสดิการสังคม รหัส 3471.84 อาชีพนักออกแบบงานศิลปะต่าง ๆ ระดับ 3

3. สมรรถนะการปฏิบัติงาน

3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการสร้างสรรค์โปสเตอร์โฆษณาด้วยเทคนิคกราฟิกขั้นสูง

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

4.1 สร้างสรรค์ลวดลายเอฟเฟกต์ทางศิลปะและภาพกราฟิกความละเอียดสูงได้

4.2 2 รีทัชภาพ ตัดต่อกราฟิกความละเอียดสูงและสร้างสรรค์ลวดลายเอฟเฟกต์ทางศิลปะตามขั้นตอนได้ถูกต้อง

4.3 มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีเกี่ยวกับการสร้างสรรค์สื่อโปสเตอร์โฆษณาด้วยความประณีต รอบคอบ และรับผิดชอบต่อคุณภาพงาน

4.4 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบสื่อโปสเตอร์โฆษณาและศิลปะสร้างสรรค์ในการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ได้อย่างเหมาะสม

5. รายละเอียดของงาน

ผู้เรียนศึกษาใบความรู้ที่ 2 และทำใบงานที่ 3 ร่วมกับคู่เพื่อวิเคราะห์ข้อจำกัดความละเอียดภาพขนาดใหญ่ (Resolution) จากนั้นลงมือปฏิบัติการรีทัชภาพถ่ายชั้นสูง ช้อนภาพ และผสมผสานโหมดเลเยอร์ (Blending Mode) พร้อมใส่ฟิลเตอร์และปรับสมดุลแสงเงาในใบปฏิบัติงานที่ 2 เพื่อสร้างสรรค์ลวดลายเอฟเฟกต์ทางศิลปะสำหรับใช้ในโปสเตอร์โฆษณาขนาดใหญ่

(อาจมีแบบ รูปภาพ หรืออื่น ๆ ประกอบ)

6. กำหนดเวลาส่งงาน ภายในสัปดาห์ที่ 2 (สิ้นสุดคาบปฏิบัติการประจำสัปดาห์)

7. แนวทางในการปฏิบัติงาน

1. ศึกษาใบความรู้ที่ 2 เรื่องการรีทัช ช้อนภาพ และสร้างสรรค์ลวดลายเอฟเฟกต์กราฟิกความละเอียดสูง

2. วิเคราะห์และนิยามปัญหาข้อจำกัดความละเอียดภาพร่วมกับคู่ในใบงานที่ 3

3. เลือกภาพต้นฉบับความละเอียดสูงและดำเนินการเปิดโปรแกรมกราฟิกสากล

4. ปฏิบัติการรีทัช ช้อนภาพ และปรับสมดุลแสงเงาตามขั้นตอนในใบปฏิบัติงานที่ 2 โดยใช้โหมดเลเยอร์และฟิลเตอร์เอฟเฟกต์ศิลปะให้กลมกลืนเป็นเนื้อเดียว

5. บันทึกไฟล์ผลงานในรูปแบบ .psd หรือ .tiff และจัดทำแบบบันทึกผลการปฏิบัติงาน

8. แหล่งค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติม

1. ใบความรู้ที่ 2 เรื่อง การรีทัช ซ้อนภาพ และสร้างสรรค์ลวดลายเอฟเฟกต์กราฟิก
2. ใบงานที่ 3 เรื่อง การวิเคราะห์และนิยามปัญหาภาพรีทัช
3. ใบปฏิบัติงานที่ 2 เรื่อง ปฏิบัติการรีทัชและซ้อนภาพกราฟิกความละเอียดสูง
4. ไฟล์ภาพต้นฉบับความละเอียดสูงและเครื่องคอมพิวเตอร์พร้อมโปรแกรมกราฟิกสากล

9. การประเมินผล

1. ตรวจสอบความถูกต้องสมบูรณ์ของชิ้นงานไฟล์ภาพกราฟิกความละเอียดสูง (.psd หรือ .tiff) ด้วยแบบประเมินผลงาน (Rubric)
2. ตรวจสอบผลงานในใบงานที่ 3 และแบบทดสอบย่อยหน่วยที่ 5 ตอนที่ 2
3. ประเมินพฤติกรรมการปฏิบัติงานด้านความประณีต รอบคอบ และความรับผิดชอบตามแบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล

	ใบกิจกรรมที่ 2	หน่วยที่ 5
	รหัสวิชา 21602-2022 วิชา การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์	สอนครั้งที่ 2
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ออกแบบโปสเตอร์โฆษณาและสื่อศิลปะสร้างสรรค์	ทฤษฎี 1 ชม. ปฏิบัติ 3 ชม.
ชื่อเรื่อง/งาน ชิ้นงานที่ 2: ไฟล์ภาพกราฟิกความละเอียดสูงผ่านการรีทัช ช้อนภาพ และใส่เอฟเฟกต์ทางศิลปะ		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้การปฏิบัติกิจกรรม

สร้างสรรค์สื่อโปสเตอร์ขนาดใหญ่ด้วยการปรับแต่งกราฟิกขั้นสูง เพื่อใช้ดึงดูดความสนใจจากกระยะไกล สำหรับงานประชาสัมพันธ์องค์กรหรือแสดงนิทรรศการ

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

1. มาตรฐานอาชีพ หน่วยงานกระทรวงแรงงานและสวัสดิการสังคม รหัส 2452.40 อาชีพนักเขียนและออกแบบโฆษณา ระดับ 3
2. มาตรฐานอาชีพ หน่วยงานกระทรวงแรงงานและสวัสดิการสังคม รหัส 3471.84 อาชีพนักออกแบบงานศิลปะต่าง ๆ ระดับ 3

3. สมรรถนะประจำกิจกรรม

- 3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการสร้างสรรค์โปสเตอร์โฆษณาด้วยเทคนิคกราฟิกขั้นสูง

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 4.1 สร้างสรรค์ลวดลายเอฟเฟกต์ทางศิลปะและภาพกราฟิกความละเอียดสูงได้
- 4.2 2 รีทัชภาพ ตัดต่อกราฟิกความละเอียดสูงและสร้างสรรค์ลวดลายเอฟเฟกต์ทางศิลปะตามขั้นตอนได้ถูกต้อง
- 4.3 มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีเกี่ยวกับการสร้างสรรค์สื่อโปสเตอร์โฆษณาด้วยความประณีต รอบคอบ และรับผิดชอบต่อคุณภาพงาน
- 4.4 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบสื่อโปสเตอร์โฆษณาและศิลปะสร้างสรรค์ในการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ได้อย่างเหมาะสม

5. เครื่องมือ วัสดุ และอุปกรณ์

- 5.1 เครื่องคอมพิวเตอร์และซอฟต์แวร์กราฟิกสากล
- 5.2 ใบความรู้ที่ 2 เรื่อง การรีทัช ช้อนภาพ และสร้างสรรค์ลวดลายเอฟเฟกต์
- 5.3 ใบงานที่ 3 เรื่อง การวิเคราะห์และนิยามปัญหาภาพรีทัช
- 5.4 ไฟล์ภาพต้นฉบับความละเอียดสูง

6. ขั้นตอนการทำกิจกรรม

1. ศึกษาหลักการรีทัชภาพถ่ายขั้นสูงและวิธีการช้อนภาพเพื่อสร้างบรรยากาศทางศิลปะจากใบความรู้ที่ 2
2. วิเคราะห์ข้อจำกัดความละเอียดภาพ (Resolution) และเลือกภาพต้นฉบับความละเอียดสูงโดยใช้ใบงานที่ 3
3. กำหนดแนวคิดเอฟเฟกต์ทางศิลปะที่สอดคล้องกับโจทย์การสื่อสาร
4. ลงมือปฏิบัติการรีทัชภาพ ตัดต่อกราฟิก และปรับสมดุลแสงเงา (Tone & Mood) ให้ภาพมีความกลมกลืน
5. ใช้วิธีการช้อนภาพ (Blending Mode) และเลือกใช้ฟิลเตอร์เพื่อสร้างเอฟเฟกต์ภาพลงตามแนวคิดที่กำหนด

6. จัดการความละเอียดของชิ้นงานให้เหมาะสมสำหรับการพิมพ์ขนาดใหญ่ เพื่อป้องกันปัญหาภาพแตก (Pixelation)

7. บันทึกไฟล์ผลงานในรูปแบบ .psd หรือ .tiff และกรอกแบบบันทึกผลการปฏิบัติงาน

7. สรุปและอภิปราย

สรุปและอภิปรายปัญหาที่พบจากการรีทัช เช่น ข้อจำกัดเรื่องแสงเงาหรือความละเอียดภาพ โดยนำเสนอผลงานและแลกเปลี่ยนข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) เพื่อพัฒนาเทคนิคการช้อนภาพให้เกิดความกลมกลืนเป็นเนื้อเดียวกันในระดับสุนทรียศาสตร์

8. การประเมินผล

ประเมินจากความถูกต้องของไฟล์งานตามหลักการรีทัชภาพขั้นสูง ร้อยละ 80 ขึ้นไป, แบบทดสอบย่อย หน่วยที่ 5 ตอนที่ 2 และการประเมินตนเองตามแบบประเมินผลงาน (Rubric)

9. เอกสารอ้างอิง /เอกสารค้นคว้าเพิ่มเติม

เอกสารประกอบการสอน หน่วยที่ 5 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์; มาตรฐานอาชีพนักออกแบบงานศิลปะต่าง ๆ ระดับ 3

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ 5
	รหัสวิชา 21602-2022 วิชา การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์	สอนครั้งที่ 3
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ออกแบบโปสเตอร์โฆษณาและสื่อศิลปะสร้างสรรค์	ทฤษฎี 1 ชม. ปฏิบัติ 3 ชม.
ชื่อเรื่อง/งาน ชิ้นงานที่ 3: ต้นฉบับโปสเตอร์โฆษณาขนาดใหญ่พร้อมส่งพิมพ์		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

สร้างสรรค์สื่อโปสเตอร์ขนาดใหญ่ด้วยการปรับแต่งกราฟิกขั้นสูง เพื่อใช้ดึงดูดความสนใจจากกระยะไกล สำหรับงานประชาสัมพันธ์รณรงค์หรือแสดงนิทรรศการ

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

1. มาตรฐานอาชีพ หน่วยงานกระทรวงแรงงานและสวัสดิการสังคม รหัส 2452.40 อาชีพนักเขียนและออกแบบโฆษณา ระดับ 3

2. มาตรฐานอาชีพ หน่วยงานกระทรวงแรงงานและสวัสดิการสังคม รหัส 3471.84 อาชีพนักออกแบบงานศิลปะต่าง ๆ ระดับ 3

3. สมรรถนะประจำหน่วย

3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการสร้างสรรค์โปสเตอร์โฆษณาด้วยเทคนิคกราฟิกขั้นสูง

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

4.1 ประเมินคุณค่าผลงานและตัดสินใจความพร้อมของไฟล์ก่อนส่งพิมพ์ได้

4.2 ออกแบบและจัดวางต้นฉบับโปสเตอร์พร้อมพาดหัวตัวพิมพ์ศิลปะได้

4.3 4 ชุมตรวจสอบความคมชัด ตรวจสอบระบบสี และบันทึกไฟล์ลงสื่อบันทึกข้อมูลตามขั้นตอนได้ถูกต้อง

4.4 3 ประกอบต้นฉบับโปสเตอร์ จัดวางพาดหัวตัวพิมพ์และบล็อกสัญลักษณ์ผู้สนับสนุนตามขั้นตอนได้ถูกต้อง

4.5 มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีเกี่ยวกับการสร้างสรรค์สื่อโปสเตอร์โฆษณาด้วยความประณีต รอบคอบ และรับผิดชอบต่อคุณภาพงาน

4.6 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบสื่อโปสเตอร์โฆษณาและศิลปะสร้างสรรค์ในการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ได้อย่างเหมาะสม

5. สารการเรียนรู้

1. วิเคราะห์แนวคิดสร้างสรรค์ กำหนดขนาดสื่อ และสเก็ทภาพร่างโครงสร้างโปสเตอร์ขนาดใหญ่

1.1 การวิเคราะห์แนวคิดและขนาด

1.1.1 บทบาทและอิทธิพลของโปสเตอร์ในการรณรงค์ โฆษณา และงานศิลปวัฒนธรรม

1.1.2 มาตรฐานขนาดโปสเตอร์สากลและระยะการมองเห็นของสิ่งพิมพ์ขนาดใหญ่

1.2 การสเก็ทภาพร่างโปสเตอร์

1.2.1 เทคนิคการสเก็ทภาพแนวคิดเพื่อค้นหาภาพหลักที่ทรงพลัง

1.2.2 หลักการจัดวางองค์ประกอบแบบจุดนำสายตาเดียวและการเคลื่อนไหวทางสายตา

2. รีทัช ช้อนภาพ ตัดต่อกราฟิกความละเอียดสูง และสร้างสรรค์ลวดลายเอฟเฟกต์ทางศิลปะ

- 2.1 การรีทัชและตัดต่อภาพขั้นสูง
 - 2.1.1 เทคนิคการรีทัชภาพถ่ายขั้นสูงเพื่อสร้างบรรยากาศทางศิลปะที่ต้องการ
 - 2.1.2 การซ้อนภาพและการผสมผสานโหมดเลเยอร์เพื่อสร้างเอฟเฟกต์ภาพลวงตา
- 2.2 การสร้างสรรค์ลวดลายศิลปะ
 - 2.2.1 การจัดการความละเอียดภาพขนาดใหญ่เพื่อป้องกันภาพแตกเมื่อพิมพ์ขนาดจริง
 - 2.2.2 การใช้ฟิลเตอร์และการปรับสมดุลแสงเงาให้ภาพแต่ละชิ้นกลมกลืนเป็นเนื้อเดียว
3. ประกอบต้นฉบับโปสเตอร์ จัดวางพาดหัวตัวพิมพ์ศิลปะ และบล็อกสัญลักษณ์ผู้สนับสนุน
 - 3.1.1 ประกอบต้นฉบับโปสเตอร์ จัดวางพาดหัวตัวพิมพ์ศิลปะ
 - 3.1.2 บล็อกสัญลักษณ์ผู้สนับสนุน
4. ชุมตรวจความคมชัดระดับร้อยเปอร์เซ็นต์ ตรวจสอบระบบสี และบันทึกไฟล์ลงสื่อบันทึกข้อมูล
 - 4.1.1 ชุมตรวจความคมชัดระดับร้อยเปอร์เซ็นต์ ตรวจสอบระบบสี
 - 4.1.2 บันทึกไฟล์ลงสื่อบันทึกข้อมูล

6. กิจกรรมการเรียนรู้

1. ทบทวนมาตรฐานสีและขนาดก่อนส่งพิมพ์ (ทฤษฎี, ทั้งชั้น, 30 นาที)

ครู: ครูแสดงตัวอย่างโปสเตอร์ที่พิมพ์ผิดพลาดจากความละเอียดต่ำและระบบสีที่คลาดเคลื่อน เพื่อกระตุ้นความตระหนัก พร้อมใช้สื่อ PowerPoint อธิบายหลักการ CMYK และ DPI สำหรับสื่อสิ่งพิมพ์ขนาดใหญ่

นักเรียน: นักเรียนวิเคราะห์สาเหตุของความผิดพลาดในตัวอย่าง และร่วมอภิปรายเปรียบเทียบค่าสีโหมด RGB และ CMYK บนหน้าจอ เพื่อเตรียมความพร้อมก่อนการตรวจสอบต้นฉบับ
2. สาธิตการประกอบต้นฉบับและการวางตัวพิมพ์ [การคิดเชิงออกแบบ — 4. Prototype (สร้างต้นแบบ)] (ทฤษฎีและปฏิบัติ, เดี่ยว, 60 นาที)

ครู: ครูสาธิตขั้นตอนการรวมเลเยอร์ (Flatten Image) การจัดวางบล็อกสัญลักษณ์ผู้สนับสนุน และการตั้งค่าไฟล์สำหรับโรงพิมพ์ โดยเน้นความประณีตในการจัดวางพาดหัวตัวพิมพ์ศิลปะ

นักเรียน: นักเรียนศึกษาวิธีการจัดการไฟล์ในใบงานที่ 3 เรื่อง การเตรียมต้นฉบับโปสเตอร์ขนาดใหญ่ และฝึกจัดวางองค์ประกอบพาดหัวตามขั้นตอนที่ครูสาธิต
3. ตรวจสอบไฟล์ต้นฉบับ 100% ก่อนส่งพิมพ์ [การคิดเชิงออกแบบ — 5. Test (ทดสอบและปรับปรุง)] (ปฏิบัติ, เดี่ยว, 120 นาที)

ครู: ครูเป็นโค้ชเดินแนะนำรายบุคคลในการใช้เครื่องมือ Zoom ตรวจสอบความคมชัดที่ระดับ 100% พร้อมให้คำปรึกษาการแก้ไขจุดบกพร่องของระบบสีและขอบภาพ

นักเรียน: นักเรียนปฏิบัติตามการชุมตรวจสอบความคมชัดรายจุด ตรวจสอบความถูกต้องของระบบสี CMYK และบันทึกไฟล์ส่งมอบในสื่อบันทึกข้อมูลตามมาตรฐานอุตสาหกรรม พร้อมเขียนบันทึกสรุปขั้นตอนที่ทำ
4. สะท้อนคิดและประเมินผลงาน (ทฤษฎี, ทั้งชั้น, 30 นาที)

ครู: ครูนำเสนอเรื่องราวการแก้ไขปัญหาที่พบระหว่างตรวจสอบไฟล์ และใช้แบบประเมินผลงานเพื่อสะท้อนจุดเด่น/จุดด้อยให้แก่ผู้เรียนรายบุคคล

นักเรียน: นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนเรื่องการตรวจสอบระบบสี และประเมินตนเองผ่านแบบประเมินพฤติกรรมการทำงาน พร้อมแลกเปลี่ยนแนวทางการแก้ปัญหาที่พบกับเพื่อนร่วมชั้น

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

7.1 ใบงานที่ 3 เรื่อง การเตรียมต้นฉบับโปสเตอร์ขนาดใหญ่ (สื่อการสอน) — ใบงานแนะนำขั้นตอนการตั้งค่าไฟล์และการส่งพิมพ์

7.2 Checklist ตรวจสอบความพร้อมไฟล์ก่อนส่งพิมพ์ (สื่อการสอน) — รายการตรวจสอบความละเอียดและระบบสี

7.3 PowerPoint เรื่อง ระบบสีและมาตรฐานงานพิมพ์ (สื่อการสอน) — สรุปหลักการสี CMYK และความละเอียดภาพ

7.4 คลิปวิดีโอสาธิตการตั้งค่า Export ไฟล์ PDF สำหรับงานพิมพ์ (สื่อการสอน) — วิดีโอแสดงขั้นตอนการ Save งานที่ถูกต้อง

7.5 ตัวอย่างผลงานโปสเตอร์ที่สมบูรณ์และผิดพลาด (แหล่งการเรียนรู้) — ภาพประกอบเปรียบเทียบคุณภาพ

8. หลักฐานการเรียนรู้

8.1 หลักฐานความรู้

1. ระบุหรืออธิบายเกี่ยวกับหลักการจัดการระบบสี CMYK และความละเอียดภาพ (DPI) สำหรับงานพิมพ์ขนาดใหญ่ได้ถูกต้องตามมาตรฐานอาชีพ

2. ระบุหรืออธิบายเกี่ยวกับขั้นตอนการตรวจสอบความคมชัดและเตรียมต้นฉบับตามมาตรฐานอุตสาหกรรมโฆษณา

8.2 หลักฐานการปฏิบัติงาน

1. แสดงการใช้เครื่องมือตรวจสอบความละเอียดของภาพที่ระดับ 100% พร้อมหลักฐานเอกสาร Checklist ผลการตรวจสอบต้นฉบับ

2. แสดงผลงานการส่งมอบไฟล์โปสเตอร์ต้นฉบับที่ผ่านการตั้งค่าสีและขนาดตรงตามข้อกำหนดโจทย์ พร้อมบันทึกภาพหน้าจอการจัดการไฟล์

9. การวัดและประเมินผล

9.1 เกณฑ์การปฏิบัติงาน

1. การจัดวางองค์ประกอบต้องถูกต้องตามโจทย์ 80% ขึ้นไป และผ่านการตรวจสอบคุณภาพไฟล์อย่างละเอียด

2. ผลงานต้องมีระบบสี CMYK ถูกต้องตามมาตรฐานสิ่งพิมพ์ และความละเอียดไม่ต่ำกว่า 300 DPI

3. พฤติกรรมการทำงานมีความรอบคอบและประณีตผ่านการประเมินไม่ต่ำกว่าระดับดี

9.2 วิธีการประเมิน

1. ประเมินจากความถูกต้องของไฟล์โปสเตอร์และการตั้งค่าทางเทคนิค

2. ประเมินจากใบงานและ Checklist การตรวจสอบความคมชัด

3. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรมการทำงาน

9.3 เครื่องมือประเมิน

1. แบบประเมินผลงาน (Rubric)

2. แบบตรวจสอบรายการ (Checklist)

3. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงาน

ตารางการวัดและประเมินผล

เครื่องมือประเมิน	วิธีการประเมิน	เกณฑ์การปฏิบัติงาน
-------------------	----------------	--------------------

แบบประเมินผลงาน (Rubric)	ประเมินจากความถูกต้องของไฟล์ โปสเตอร์และการตั้งค่าทางเทคนิค	การจัดวางองค์ประกอบต้องถูกต้อง ตามโจทย์ 80% ขึ้นไป และผ่าน การตรวจสอบคุณภาพไฟล์อย่าง ละเอียด
แบบตรวจสอบรายการ (Checklist)	ประเมินจากใบงานและ Checklist การตรวจสอบความคมชัด	ผลงานต้องมีระบบสี CMYK ถูก ต้องตามมาตรฐานสิ่งพิมพ์ และ ความละเอียดไม่ต่ำกว่า 300 DPI
แบบสังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติ งาน	ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การปฏิบัติงาน	พฤติกรรมการทำงานมีความ รอบคอบและประณีตผ่านการ ประเมินไม่ต่ำกว่าระดับดี

10. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

10.1 ข้อสรุปหลังการจัดการเรียนรู้

.....

.....

10.2 ปัญหาที่พบ

.....

.....

10.3 แนวทางแก้ปัญหา

.....

.....

	ใบความรู้ที่ 3	หน่วยที่ 5
	รหัสวิชา 21602-2022 วิชา การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์	สอนครั้งที่ 3
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ออกแบบโปสเตอร์โฆษณาและสื่อศิลปะสร้างสรรค์	ทฤษฎี 1 ชม. ปฏิบัติ 3 ชม.
ชื่อเรื่อง/งาน ส่งมอบไฟล์ต้นฉบับโปสเตอร์โฆษณาขนาดใหญ่ที่จัดวางพาดหัวตัวพิมพ์ศิลปะและบล็อกสัญลักษณ์ผู้สนับสนุน พร้อมผ่านการตรวจสอบความคมชัดระดับ 100% และระบบสี CMYK ตามมาตรฐานสิ่งพิมพ์		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

สร้างสรรค์สื่อโปสเตอร์ขนาดใหญ่ด้วยการปรับแต่งกราฟิกขั้นสูง เพื่อใช้ดึงดูดความสนใจจากกระแสกลสำหรับงานประชาสัมพันธ์องค์กรหรือแสดงนิทรรศการ

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

1. มาตรฐานอาชีพ หน่วยงานกระทรวงแรงงานและสวัสดิการสังคม รหัส 2452.40 อาชีพนักเขียนและออกแบบโฆษณา ระดับ 3

2. มาตรฐานอาชีพ หน่วยงานกระทรวงแรงงานและสวัสดิการสังคม รหัส 3471.84 อาชีพนักออกแบบงานศิลปะต่าง ๆ ระดับ 3

3. สมรรถนะประจำหน่วย

3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการสร้างสรรค์โปสเตอร์โฆษณาด้วยเทคนิคกราฟิกขั้นสูง

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

4.1 ประเมินคุณค่าผลงานและตัดสินใจความพร้อมของไฟล์ก่อนส่งพิมพ์ได้

4.2 ออกแบบและจัดวางต้นฉบับโปสเตอร์พร้อมพาดหัวตัวพิมพ์ศิลปะได้

4.3 4 ชุมตรวจสอบความคมชัด ตรวจสอบระบบสี และบันทึกไฟล์ลงสื่อบันทึกข้อมูลตามขั้นตอนได้ถูกต้อง

4.4 3 ประกอบต้นฉบับโปสเตอร์ จัดวางพาดหัวตัวพิมพ์และบล็อกสัญลักษณ์ผู้สนับสนุนตามขั้นตอนได้ถูกต้อง

4.5 มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีเกี่ยวกับการสร้างสรรค์สื่อโปสเตอร์โฆษณาด้วยความประณีต รอบคอบ และรับผิดชอบต่อคุณภาพงาน

4.6 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบสื่อโปสเตอร์โฆษณาและศิลปะสร้างสรรค์ในการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ได้อย่างเหมาะสม

5. สารการเรียนรู้

สารการเรียนรู้สัปดาห์ที่ 3 มุ่งเน้นกระบวนการเตรียมและตรวจสอบความพร้อมของต้นฉบับโปสเตอร์ขนาดใหญ่ก่อนนำไปผลิตจริง มีสาระสำคัญดังนี้:

1. หลักการจัดการระบบสีและค่าความละเอียด: การแปลงโหมดสีจาก RGB เป็น CMYK สำหรับเครื่องพิมพ์หน้ากว้าง และการรักษาความละเอียดภาพไม่ต่ำกว่า 300 DPI เพื่อป้องกันภาพแตกเมื่อพิมพ์ขนาดจริง

2. การประกอบต้นฉบับและการจัดวาง: การรวมเลเยอร์ (Flatten Image) การจัดวางพาดหัวตัวพิมพ์ศิลปะให้โดดเด่น อ่านง่าย และการจัดสรรพื้นที่สำหรับบล็อกสัญลักษณ์ผู้สนับสนุนอย่างเป็นระเบียบตามหลักการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์

3. การตรวจสอบคุณภาพไฟล์ (Pre-flight): การใช้เครื่องมือ Zoom ที่ระดับ 100% เพื่อตรวจสอบความคมชัดของเม็ดพิกเซล ขอบภาพ และจุดบกพร่องต่างๆ รวมถึงการตรวจสอบระยะตัดตก (Bleed) ก่อนบันทึกไฟล์ส่งมอบในรูปแบบที่โรงพิมพ์รองรับ

6. แบบฝึกหัด/แบบทดสอบ

1. อธิบายความแตกต่างระหว่างโหมดสี RGB และ CMYK พร้อมเหตุผลที่ต้องใช้โหมด CMYK ในงานสิ่งพิมพ์ขนาดใหญ่
2. จงบอกขั้นตอนการซูมตรวจสอบความคมชัดของภาพที่ระดับ 100% ก่อนส่งมอบไฟล์
3. ปฏิบัติการประกอบและตรวจสอบต้นฉบับโปสเตอร์โฆษณาขนาดใหญ่ตาม Checklist ที่กำหนด

7. เอกสารอ้างอิง (ชั้นนำใหม่)

เอกสารประกอบการสอนวิชาการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ (รหัสวิชา 21602-2022) หน่วยที่ 5 เรื่อง ออกแบบโปสเตอร์โฆษณาและสื่อศิลปะสร้างสรรค์

8. ภาคผนวก (เฉลยแบบฝึกหัด เฉลยแบบทดสอบ ฯ)

เฉลยแบบฝึกหัด:

1. RGB เป็นโหมดสีสำหรับแสดงผลบนหน้าจอ (ใช้แสง) ส่วน CMYK เป็นโหมดสีสำหรับงานพิมพ์ (ใช้หมึกผสม) งานสิ่งพิมพ์ต้องใช้ CMYK เพื่อให้สีที่พิมพ์ออกมาตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด
2. เปิดไฟล์ในโปรแกรมกราฟิก ตั้งค่ามุมมองการแสดงผลเป็น 100% (Actual Pixels) แล้วไล่ตรวจสอบรายละเอียดภาพทีละส่วนอย่างละเอียดเพื่อตรวจสอบความคมชัดและเม็ดพิกเซล
3. ตรวจสอบตามเกณฑ์ในแบบประเมินผลงาน (Rubric) และ Checklist การเตรียมไฟล์ก่อนส่งพิมพ์

	ใบงานที่ 3	หน่วยที่ 5
	รหัสวิชา 21602-2022 วิชา การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์	สอนครั้งที่ 3
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ออกแบบโปสเตอร์โฆษณาและสื่อศิลปะสร้างสรรค์	ทฤษฎี 1 ชม.
	ชื่อเรื่อง/งาน ชิ้นงานที่ 3: ต้นฉบับโปสเตอร์โฆษณาขนาดใหญ่พร้อมส่งพิมพ์	ปฏิบัติ 3 ชม.

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้จากการปฏิบัติงาน

ผู้เรียนสามารถประกอบต้นฉบับโปสเตอร์โฆษณาด้วยเทคนิคกราฟิกขั้นสูงตามมาตรฐานวิชาชีพ พร้อมตรวจสอบคุณภาพความละเอียดและระบบสีให้ถูกต้องตามโจทย์การสื่อสาร เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการส่งพิมพ์ได้อย่างสมบูรณ์

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

1. มาตรฐานอาชีพ หน่วยงานกระทรวงแรงงานและสวัสดิการสังคม รหัส 2452.40 อาชีพนักเขียนและออกแบบโฆษณา ระดับ 3

2. มาตรฐานอาชีพ หน่วยงานกระทรวงแรงงานและสวัสดิการสังคม รหัส 3471.84 อาชีพนักออกแบบงานศิลปะต่าง ๆ ระดับ 3

3. สมรรถนะการปฏิบัติงาน

3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการสร้างสรรค์โปสเตอร์โฆษณาด้วยเทคนิคกราฟิกขั้นสูง

3.2 สเก็ตซ์ร่างโครงสร้างและรีทัชภาพกราฟิกความละเอียดสูงตามขั้นตอน

3.3 ประกอบและตรวจสอบคุณภาพต้นฉบับโปสเตอร์ตามมาตรฐานก่อนส่งพิมพ์

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

4.1 ประเมินคุณค่าผลงานและตัดสินใจความพร้อมของไฟล์ก่อนส่งพิมพ์ได้

4.2 ออกแบบและจัดวางต้นฉบับโปสเตอร์พร้อมพาดหัวตัวพิมพ์ศิลปะได้

4.3 4.4 ชุมตรวจสอบความคมชัด ตรวจสอบระบบสี และบันทึกไฟล์ลงสื่อบันทึกข้อมูลตามขั้นตอนได้ถูกต้อง

4.4 3 ประกอบต้นฉบับโปสเตอร์ จัดวางพาดหัวตัวพิมพ์และบล็อกสัญลักษณ์ผู้สนับสนุนตามขั้นตอนได้ถูกต้อง

4.5 มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีเกี่ยวกับการสร้างสรรค์สื่อโปสเตอร์โฆษณาด้วยความประณีต รอบคอบ และรับผิดชอบต่อคุณภาพงาน

4.6 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบสื่อโปสเตอร์โฆษณาและศิลปะสร้างสรรค์ในการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ได้อย่างเหมาะสม

5. เครื่องมือ วัสดุ และอุปกรณ์

5.1 เครื่องคอมพิวเตอร์พร้อมซอฟต์แวร์กราฟิกมาตรฐาน

5.2 ไฟล์ภาพกราฟิกความละเอียดสูงที่ผ่านการรีทัช

5.3 ไฟล์ตัวพิมพ์ศิลปะและตราสัญลักษณ์ผู้สนับสนุน

5.4 แบบตรวจสอบรายการ (Checklist) คุณภาพไฟล์

5.5 สื่อบันทึกข้อมูลดิจิทัล

5.6 คู่มือการเตรียมไฟล์งานสำหรับโรงพิมพ์

6. คำแนะนำ/ข้อควรระวัง

ให้นักเรียนประกอบต้นฉบับโปสเตอร์โดยจัดวางองค์ประกอบให้สอดคล้องตามภาพสเก็ทซ์และโจทย์ที่กำหนด พร้อมตรวจสอบความคมชัดและระบบสีทุกขั้นตอนก่อนส่งมอบงาน ครูจะใช้แบบประเมินผลงาน (Rubric) และ Checklist เป็นเกณฑ์ในการให้คะแนนตามคุณภาพงานจริง ระวังการตั้งค่าโหมดสีผิดพลาดซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อสีงานพิมพ์จริง และห้ามลืมสำรองข้อมูลไฟล์งานทุกครั้งเพื่อป้องกันการสูญหาย

7. ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

- 7.1 เตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์และตรวจสอบความพร้อมของไฟล์งานดิบ
- 7.2 รวบรวมเลย์เอ๊าท์ภาพกราฟิกและองค์ประกอบศิลป์ทั้งหมดเข้าด้วยกัน
- 7.3 จัดวางพาดหัวตัวพิมพ์ศิลปะตามตำแหน่งในภาพร่างโครงสร้าง
- 7.4 นำเข้าและจัดวางบล็อกสัญลักษณ์ผู้สนับสนุนให้ได้สัดส่วน
- 7.5 ปรับตั้งค่าโหมดสีเป็น CMYK สำหรับงานสิ่งพิมพ์
- 7.6 ตรวจสอบความคมชัดของภาพที่ระดับ 100% ทั่วทุกจุดบนโปสเตอร์
- 7.7 ตรวจสอบระยะตัดตก (Bleeding) และความถูกต้องของข้อมูล
- 7.8 บันทึกไฟล์งานในรูปแบบมาตรฐานและสำรองข้อมูล
- 7.9 จัดเก็บเครื่องคอมพิวเตอร์และทำความสะอาดพื้นที่ปฏิบัติงาน

8. สรุปและวิจารณ์ผล

ผู้เรียนวิเคราะห์เปรียบเทียบผลงานที่ผ่านการตรวจสอบกับโจทย์ที่ได้รับ เพื่อประเมินความพร้อมและจุดบกพร่องที่ควรปรับปรุง พร้อมสรุปแนวทางในการแก้ปัญหาเทคนิคที่พบในระหว่างขั้นตอนการเตรียมไฟล์ส่งพิมพ์

9. การประเมินผล

เพื่อประเมินความพร้อมและมาตรฐานทางเทคนิคในการเตรียมไฟล์ต้นฉบับสำหรับการส่งพิมพ์

- 1) ความถูกต้องของโครงสร้างและการจัดวางพาดหัว/สัญลักษณ์
- 2) การตั้งค่าระบบสี CMYK และการจัดการไฟล์สำหรับงานพิมพ์
- 3) การตรวจสอบระยะตัดตก (Bleeding) และความคมชัด 100%
- 4) ผลสรุปและการประเมินความพร้อมในการส่งพิมพ์

คะแนนเต็ม 20 คะแนน · เกณฑ์ผ่าน 16 คะแนน

เกณฑ์ผ่านคือ 16 คะแนนขึ้นไป (ร้อยละ 80)

10. เอกสารอ้างอิง /เอกสารค้นคว้าเพิ่มเติม

- 1) สื่อการสอนเรื่อง ระบบสีและมาตรฐานงานพิมพ์ (PowerPoint)
- 2) ใบงานที่ 3 เรื่อง การเตรียมต้นฉบับโปสเตอร์ขนาดใหญ่
- 3) Checklist ตรวจสอบความพร้อมไฟล์ก่อนส่งพิมพ์
- 4) คู่มือการใช้งานโปรแกรมกราฟิกสากล

	ใบมอบหมายงานที่ 3	หน่วยที่ 5
	รหัสวิชา 21602-2022 วิชา การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์	สอนครั้งที่ 3
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ออกแบบโปสเตอร์โฆษณาและสื่อศิลปะสร้างสรรค์	ทฤษฎี 1 ชม.
	ชื่อเรื่อง/งาน ชิ้นงานที่ 3: ต้นฉบับโปสเตอร์โฆษณาขนาดใหญ่พร้อมส่งพิมพ์	ปฏิบัติ 3 ชม.

1. ผลงานหรือผลการปฏิบัติงาน

ไฟล์ต้นฉบับโปสเตอร์โฆษณาขนาดใหญ่ (.psd/.tiff/.pdf) ที่ประกอบการจัดวางพาดหัวตัวพิมพ์ศิลปะบล็อกสัญลักษณ์ผู้สนับสนุน ผ่านการตรวจสอบความคมชัด 100% ระบบสี CMYK และรายงานสรุปผลงานออกแบบ

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

1. มาตรฐานอาชีพ หน่วยงานกระทรวงแรงงานและสวัสดิการสังคม รหัส 2452.40 อาชีพนักเขียนและออกแบบโฆษณา ระดับ 3

2. มาตรฐานอาชีพ หน่วยงานกระทรวงแรงงานและสวัสดิการสังคม รหัส 3471.84 อาชีพนักออกแบบงานศิลปะต่าง ๆ ระดับ 3

3. สมรรถนะการปฏิบัติงาน

3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการสร้างสรรค์โปสเตอร์โฆษณาด้วยเทคนิคกราฟิกขั้นสูง

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

4.1 ประเมินคุณค่าผลงานและตัดสินใจความพร้อมของไฟล์ก่อนส่งพิมพ์ได้

4.2 ออกแบบและจัดวางต้นฉบับโปสเตอร์พร้อมพาดหัวตัวพิมพ์ศิลปะได้

4.3 4 ชุมตรวจสอบความคมชัด ตรวจสอบระบบสี และบันทึกไฟล์ลงสื่อบันทึกข้อมูลตามขั้นตอนได้ถูกต้อง

4.4 3 ประกอบต้นฉบับโปสเตอร์ จัดวางพาดหัวตัวพิมพ์และบล็อกสัญลักษณ์ผู้สนับสนุนตามขั้นตอนได้ถูกต้อง

4.5 มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีเกี่ยวกับการสร้างสรรค์สื่อโปสเตอร์โฆษณาด้วยความประณีต รอบคอบ และรับผิดชอบต่อคุณภาพงาน

4.6 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบสื่อโปสเตอร์โฆษณาและศิลปะสร้างสรรค์ในการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ได้อย่างเหมาะสม

5. รายละเอียดของงาน

ผู้เรียนปฏิบัติการประกอบต้นฉบับโปสเตอร์โฆษณาขนาดใหญ่ จัดวางพาดหัวตัวพิมพ์ศิลปะและบล็อกสัญลักษณ์ผู้สนับสนุนตามหลักการออกแบบ พร้อมใช้เครื่องมือตรวจสอบความคมชัดที่ระดับ 100% ตรวจสอบความถูกต้องของระบบสี CMYK และบันทึกไฟล์ลงสื่อบันทึกข้อมูลตามมาตรฐานอุตสาหกรรมก่อนส่งมอบ

(อาจมีแบบ รูปภาพ หรืออื่น ๆ ประกอบ)

6. กำหนดเวลาส่งงาน สิ้นสุดสัปดาห์ที่ 3 ของการจัดการเรียนรู้

7. แนวทางในการปฏิบัติงาน

1. ศึกษาทบทวนหลักการจัดการระบบสี CMYK และความละเอียดภาพ (DPI) สำหรับงานพิมพ์ขนาดใหญ่

2. ฝึกปฏิบัติการรวมเลเยอร์ (Flatten Image) จัดวางพาดหัวตัวพิมพ์ศิลปะ และบล็อกสัญลักษณ์ผู้สนับสนุนตามขั้นตอนที่กำหนด

3. ใช้เครื่องมือ Zoom ตรวจสอบความคมชัดของพิกเซลที่ระดับ 100% รายจุด พร้อมตรวจสอบความสมบูรณ์ของขอบภาพและสี

4. บันทึกไฟล์ต้นฉบับลงในสื่อบันทึกข้อมูลและจัดทำรายงานสรุปผลงานออกแบบสื่อโปสเตอร์

8. แหล่งค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติม

1. ใบงานที่ 3 เรื่อง การเตรียมต้นฉบับโปสเตอร์ขนาดใหญ่
2. Checklist ตรวจสอบความพร้อมไฟล์ก่อนส่งพิมพ์
3. PowerPoint เรื่อง ระบบสีและมาตรฐานงานพิมพ์
4. คอมพิวเตอร์และโปรแกรมกราฟิกสากล

9. การประเมินผล

1. ประเมินจากความถูกต้องของไฟล์ต้นฉบับโปสเตอร์และการตั้งค่าทางเทคนิค (ระบบสี CMYK และความละเอียดไม่ต่ำกว่า 300 DPI)
2. ประเมินจากการใช้ Checklist ตรวจสอบความคมชัด 100%
3. ประเมินจากแบบประเมินผลงาน (Rubric) และแบบสังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานด้วยความประณีต รอบคอบ และรับผิดชอบ

	ใบกิจกรรมที่ 3		หน่วยที่ 5
	รหัสวิชา 21602-2022 วิชา การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์		สอนครั้งที่ 3
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ออกแบบโปสเตอร์โฆษณาและสื่อศิลปะสร้างสรรค์		ทฤษฎี 1 ชม.
	ชื่อเรื่อง/งาน ชิ้นงานที่ 3: ต้นฉบับโปสเตอร์โฆษณาขนาดใหญ่พร้อมส่งพิมพ์		ปฏิบัติ 3 ชม.

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้การปฏิบัติกิจกรรม

สร้างสรรค์สื่อโปสเตอร์ขนาดใหญ่ด้วยการปรับแต่งกราฟิกขั้นสูง เพื่อใช้ดึงดูดความสนใจจากกระยะไกลสำหรับงานประชาสัมพันธ์รณรงค์หรือแสดงนิทรรศการ

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

1. มาตรฐานอาชีพ หน่วยงานกระทรวงแรงงานและสวัสดิการสังคม รหัส 2452.40 อาชีพนักเขียนและออกแบบโฆษณา ระดับ 3

2. มาตรฐานอาชีพ หน่วยงานกระทรวงแรงงานและสวัสดิการสังคม รหัส 3471.84 อาชีพนักออกแบบงานศิลปะต่าง ๆ ระดับ 3

3. สมรรถนะประจำกิจกรรม

3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการสร้างสรรค์โปสเตอร์โฆษณาด้วยเทคนิคกราฟิกขั้นสูง

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

4.1 ประเมินคุณค่าผลงานและตัดสินใจความพร้อมของไฟล์ก่อนส่งพิมพ์ได้

4.2 ออกแบบและจัดวางต้นฉบับโปสเตอร์พร้อมพาดหัวตัวพิมพ์ศิลปะได้

4.3 4 ชุมตรวจสอบความคมชัด ตรวจสอบระบบสี และบันทึกไฟล์ลงสื่อบันทึกข้อมูลตามขั้นตอนได้ถูกต้อง

4.4 3 ประกอบต้นฉบับโปสเตอร์ จัดวางพาดหัวตัวพิมพ์และบล็อกสัญลักษณ์ผู้สนับสนุนตามขั้นตอนได้ถูกต้อง

4.5 มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีเกี่ยวกับการสร้างสรรค์สื่อโปสเตอร์โฆษณาด้วยความประณีต รอบคอบ และรับผิดชอบต่อคุณภาพงาน

4.6 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบสื่อโปสเตอร์โฆษณาและศิลปะสร้างสรรค์ในการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ได้อย่างเหมาะสม

5. เครื่องมือ วัสดุ และอุปกรณ์

5.1 เครื่องคอมพิวเตอร์และซอฟต์แวร์กราฟิกสากล

5.2 ใบงานที่ 3 เรื่อง การเตรียมต้นฉบับโปสเตอร์ขนาดใหญ่

5.3 Checklist ตรวจสอบความพร้อมไฟล์ก่อนส่งพิมพ์

5.4 สื่อบันทึกข้อมูล (External Hard Disk / Flash Drive)

6. ขั้นตอนการทํากิจกรรม

1. ศึกษาและวิเคราะห์หลักการจัดการระบบสี CMYK และความละเอียดภาพ (DPI) สำหรับงานพิมพ์สิ่งพิมพ์ขนาดใหญ่

2. เปิดไฟล์ภาพกราฟิกความละเอียดสูงในโปรแกรมกราฟิกสากล และศึกษาขั้นตอนการเตรียมต้นฉบับโปสเตอร์จากใบงานที่ 3

3. ประกอบต้นฉบับโปสเตอร์โดยจัดวางพาดหัวตัวพิมพ์ศิลปะ และบล็อกสัญลักษณ์ผู้สนับสนุนตามตำแหน่งที่เหมาะสม

4. รวมเลเยอร์ภาพ (Flatten Image) และตั้งค่าโหมดสีให้เป็น CMYK ตามมาตรฐานงานพิมพ์

5. ใช้เครื่องมือ Zoom ตรวจสอบความคมชัดของภาพที่ระดับ 100% รายจุดเพื่อป้องกันปัญหาภาพแตกหรือเบล

6. ตรวจสอบความถูกต้องขององค์ประกอบและระบบสีตามรายการใน Checklist ตรวจสอบความพร้อมไฟล์ก่อนส่งพิมพ์

7. บันทึกไฟล์ต้นฉบับโปสเตอร์โฆษณาขนาดใหญ่ลงในสื่อบันทึกข้อมูล และจัดทำแบบประเมินตนเองพร้อมรายงานสรุปผลงาน

7. สรุปและอภิปราย

ผู้เรียนร่วมกันอภิปรายและสรุปผลการตรวจสอบคุณภาพไฟล์ต้นฉบับโปสเตอร์โฆษณาขนาดใหญ่ พร้อมทั้งแลกเปลี่ยนแนวทางการแก้ไขปัญหาที่พบระหว่างการตั้งค่าระบบสี CMYK และการคุมตรวจสอบความคมชัด 100% เพื่อเตรียมความพร้อมก่อนส่งมอบงานพิมพ์จริงตามมาตรฐานอุตสาหกรรมโฆษณา

8. การประเมินผล

ประเมินผลจากความถูกต้องสมบูรณ์ของไฟล์ต้นฉบับโปสเตอร์โฆษณาขนาดใหญ่ การตั้งค่าระบบสี CMYK และความละเอียดภาพไม่ต่ำกว่า 300 DPI ผ่านแบบประเมินผลงาน (Rubric) แบบตรวจสอบรายการ (Checklist) และแบบประเมินพฤติกรรมการปฏิบัติงานด้วยความประณีต รอบคอบ

9. เอกสารอ้างอิง /เอกสารค้นคว้าเพิ่มเติม

เอกสารประกอบการสอนวิชาการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ หน่วยที่ 5 เรื่อง ออกแบบโปสเตอร์โฆษณาและสื่อศิลปะสร้างสรรค์ และคู่มือมาตรฐานการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ขนาดใหญ่