



คำอธิบายรายวิชา

รายวิชา การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์

รหัสวิชา ง 32238

ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 5

เวลา 3 คาบ / สัปดาห์

รวม 60 คาบ / ภาคเรียน

จำนวน 1.5 หน่วยกิต

ครูผู้สอนชื่อ นายภูริวัฒน์ เกื้อทาน

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ศึกษาและเรียนรู้เกี่ยวกับความหมาย ความสำคัญ องค์ประกอบ กระบวนการในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ ประเภทต่างๆ หลักการออกแบบ ทฤษฎีสี การใช้ตัวอักษรในสื่อสิ่งพิมพ์ ภาพประกอบทางการพิมพ์ การออกแบบ และจัดทำสื่อสิ่งพิมพ์ทั่วไปและเทคโนโลยีการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ยุคดิจิทัล ซึ่งมีกระบวนการในการออกแบบและผลิตแตกต่างกัน รู้จักโปรแกรมสำเร็จรูปในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ

ฝึกทักษะและปฏิบัติตามกระบวนการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทต่างๆ การเลือกและใช้องค์ประกอบในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ โดยคำนึงถึงความเหมาะสม สอดคล้อง สวยงาม และประโยชน์ใช้สอย

เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจและมีทักษะเกี่ยวกับการ การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ การออกแบบด้วยการสืบค้นหารูปแบบที่เหมาะสมและประยุกต์ใช้ในการออกแบบผลงานด้วยความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนและทักษะในการประยุกต์ใช้โปรแกรมทางด้านกราฟิกต่างๆ ประกอบการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ตามที่ได้รับมอบหมายและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวันอย่างมีจิตสำนึกและเห็นคุณค่าวิชาชีพ

จุดประสงค์การเรียนรู้รายวิชา

1. อธิบายเกี่ยวกับ ความหมาย ความสำคัญ องค์ประกอบ กระบวนการในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทต่างๆ
2. อธิบายหลักการออกแบบ ทฤษฎีสี การใช้ตัวอักษรในสื่อสิ่งพิมพ์ ภาพประกอบทางการพิมพ์ได้
3. สืบค้นและรวบรวมองค์ประกอบในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ได้
4. ปฏิบัติงานออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทต่างๆ ตามจินตนาการได้อย่างเหมาะสม
5. ประยุกต์ใช้เครื่องมือและโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในงานออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ได้
6. ใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวันอย่างมีจิตสำนึกและเห็นคุณค่าและมีคุณลักษณะที่ดีในการทำงาน



แผนจัดการเรียนรู้

สัปดาห์ที่	หน่วยการเรียนรู้/เนื้อหา	กิจกรรม
1	บทที่ 1 แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ - ความหมาย ความเป็นมา ประเภท - การออกแบบกราฟิกส์ - การสร้างเลย์เอาท์ - ระบบกริดในงานออกแบบ	- บรรยาย ยกตัวอย่าง - ให้นักเรียนค้นคว้าประจำหน่วยการเรียนรู้ - สรุปบทเรียน - ถามตอบ - ตอบคำถามท้ายบทเรียน
2	บทที่ 2 หลักการออกแบบ - องค์ประกอบพื้นฐานการออกแบบ - หลักการจัดวางส่วนประกอบ - หลักในการออกแบบที่ดี - หลักการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ - เทคนิคการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์	- บรรยาย ยกตัวอย่าง - ให้นักเรียนค้นคว้าประจำหน่วยการเรียนรู้ - สรุปบทเรียน - ถามตอบ - ตอบคำถามท้ายบทเรียน
3	บทที่ 3 ทฤษฎีสี - ขั้นตอนการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ - ความหมาย ความสำคัญ การเกิดสี ระบบสี - ทฤษฎีสี องค์ประกอบสี - ระบบสีในการออกแบบ - ระบบสีในการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ - หลักการใช้สีสื่อความรู้สึก	- บรรยาย ยกตัวอย่าง - ให้นักเรียนค้นคว้าประจำหน่วยการเรียนรู้ - สรุปบทเรียน - ถามตอบ - ตอบคำถามท้ายบทเรียน
4	บทที่ 4 การใช้ตัวอักษรในสื่อสิ่งพิมพ์ - กำเนิดตัวอักษรไทย - วิวัฒนาการรูปแบบตัวอักษรไทย - ตัวพิมพ์ไทย - ชุด แบบ ขนาด โครงสร้างตัวอักษรพิมพ์ไทย - ลักษณะ ส่วนประกอบ หลักการเลือกใช้ตัวพิมพ์ - การจัดหน้าพิมพ์ - โครงสร้างภาษาไทยในระบบคอมพิวเตอร์ - การจัดเรียงคำด้วยคอมพิวเตอร์	- บรรยาย สาธิต ยกตัวอย่าง - ให้นักเรียนค้นคว้า - สรุปบทเรียน - ถามตอบ - ตอบคำถามท้ายบทเรียน

สัปดาห์ที่	หน่วยการเรียนรู้/เนื้อหา	กิจกรรม
5	บทที่ 5 ภาพประกอบทางการพิมพ์ - ความหมายความสำคัญ หน้าที่ ประเภทของ ภาพประกอบ การจัดองค์ประกอบภาพ - การใช้ภาพประกอบ - เทคนิคการจัดภาพประกอบ ข้อควรคำนึงในการจัด	- อธิบาย สาธิต ยกตัวอย่าง - ให้นักเรียนค้นคว้า - สรุปบทเรียน - ถามตอบ - ตอบคำถามท้ายบทเรียน แนะนำ - ให้นักเรียนทำแบบทดสอบ
6	บทที่ 6 พื้นฐานการใช้งานโปรแกรม Photoshop - ประโยชน์และการประยุกต์ใช้โปรแกรม - เวอร์ชันโปรแกรม การดาวน์โหลด การติดตั้ง - หน้าต่าง ส่วนประกอบ เครื่องมือในโปรแกรม	- บรรยาย ยกตัวอย่าง สาธิต - ให้นักเรียนใช้งานโปรแกรม - ให้นักเรียนปฏิบัติตามคำสั่ง - สรุปที่ได้จากบทเรียน - ถามตอบ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น
7	ปฏิบัติการใช้งานโปรแกรม Photoshop - การเปิด-ปิด โปรแกรม - การสร้าง การบันทึก การเปิด-ปิด ไฟล์ภาพ - การปรับแต่งภาพ การเลือก การตัด การวาง - การใช้งาน Layer, effect, มุมมองและชุดเครื่องมือ	- บรรยาย ยกตัวอย่าง สาธิต - ให้นักเรียนใช้งานโปรแกรม - ให้นักเรียนปฏิบัติตามคำสั่ง - สรุปที่ได้จากบทเรียน - ถามตอบ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น
8	บทที่ 7 การออกแบบบัตรเชิญ - ประโยชน์ของบัตรเชิญ ขนาดของบัตรเชิญ - รูปแบบและโอกาสในการใช้บัตรเชิญ - ตัวอย่างบัตรเชิญ - ขั้นตอนการออกแบบและสร้างบัตรเชิญด้วยโปรแกรม	- บรรยาย แสดงตัวอย่าง สาธิต - ให้นักเรียนใช้งานโปรแกรม - ให้นักเรียนปฏิบัติตามคำสั่ง - สรุปที่ได้จากบทเรียน - ถามตอบ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น
9	ปฏิบัติงาน ใบงานที่ 1 การออกแบบบัตรเชิญ - ร่างแบบ (เลย์เอาต์) กำหนดองค์ประกอบ - รวบรวมภาพ ข้อมูล แบบอักษร ที่สอดคล้องเหมาะสม	- ปฏิบัติงานตามใบงานที่ได้รับ ครูแนะนำ - นักเรียนสอบถาม ทบทวน ศึกษาคู่มือ - นักเรียนจัดส่งผลงาน - ประเมินผลงานนักเรียน
10	ปฏิบัติงาน ใบงานที่ 1 การออกแบบบัตรเชิญ (ต่อ) - สร้างภาพกราฟิกส์ จัดวางองค์ประกอบ - ปรับแต่ง ตัดต่อ แต่งเติม - ใช้คอมพิวเตอร์และโปรแกรมในการสร้างงาน	- ปฏิบัติงานตามใบงานที่ได้รับ ครูแนะนำ - นักเรียนสอบถาม ทบทวน ศึกษาคู่มือ - นักเรียนจัดส่งผลงาน - ประเมินผลงานนักเรียน

สัปดาห์ที่	หน่วยการเรียนรู้/เนื้อหา	กิจกรรม
11	บทที่ 8 การออกแบบรายการอาหาร เมนูอาหาร - ประโยชน์ของรายการอาหาร ขนาดของเมนู - รูปแบบและการนำไปใช้ - ตัวอย่างรายการอาหาร เมนูอาหาร -ขั้นตอนการออกแบบและสร้างด้วยโปรแกรม	- บรรยาย แสดงตัวอย่าง สาธิต - ให้นักเรียนใช้งานโปรแกรม - ให้นักเรียนปฏิบัติตามคำสั่ง - สรุปที่ได้จากบทเรียน - ถามตอบ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น
12	ปฏิบัติงาน ใบงานที่ 2 การออกแบบรายการอาหาร เมนูอาหาร - ร่างแบบ (เลย์เอาต์) กำหนดองค์ประกอบ - รวบรวมภาพ ข้อมูล แบบอักษร ที่สอดคล้องเหมาะสม	- ปฏิบัติงานตามใบงานที่ได้รับ ครูแนะนำ - สอบถาม ทบทวน ศึกษาคู่มือ - นักเรียนจัดส่งผลงาน - ประเมินผลงานนักเรียน
13	ปฏิบัติงาน ใบงานที่ 2 การออกแบบรายการอาหาร เมนูอาหาร - สร้างภาพกราฟิกส์ จัดวางองค์ประกอบ - ปรับแต่ง ตัดต่อ แต่งเติม - ใช้คอมพิวเตอร์และโปรแกรมในการสร้างงาน	- ปฏิบัติงานตามใบงานที่ได้รับ ครูแนะนำ - สอบถาม ทบทวน ศึกษาคู่มือ - นักเรียนจัดส่งผลงาน - ประเมินผลงานนักเรียน
14	บทที่ 9 การออกแบบปกนิตยสาร โปสเตอร์ - ประโยชน์ของปกนิตยสาร ขนาดของนิตยสาร - ประเภท รูปแบบและโอกาสในการใช้ - ตัวอย่างปกนิตยสาร โปสเตอร์ -ขั้นตอนการออกแบบและสร้างบัตรเชิญด้วยโปรแกรม	- บรรยาย แสดงตัวอย่าง สาธิต - ให้นักเรียนใช้งานโปรแกรม - ให้นักเรียนปฏิบัติตามคำสั่ง - สรุปที่ได้จากบทเรียน - ถามตอบ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น
15	ปฏิบัติงาน ใบงานที่ 3 การออกแบบปกนิตยสาร โปสเตอร์ - ร่างแบบ (เลย์เอาต์) กำหนดองค์ประกอบ - รวบรวมภาพ ข้อมูล แบบอักษร ที่สอดคล้องเหมาะสม	- ปฏิบัติงานตามใบงานที่ได้รับ ครูแนะนำ - สอบถาม ทบทวน ศึกษาคู่มือ - นักเรียนจัดส่งผลงาน - ประเมินผลงานนักเรียน
16	ปฏิบัติงาน ใบงานที่ 3 การออกแบบปกนิตยสาร โปสเตอร์ - สร้างภาพกราฟิกส์ จัดวางองค์ประกอบ - ปรับแต่ง ตัดต่อ แต่งเติม - ใช้คอมพิวเตอร์และโปรแกรมในการสร้างงาน	- ปฏิบัติงานตามใบงานที่ได้รับ ครูแนะนำ - สอบถาม ทบทวน ศึกษาคู่มือ - นักเรียนจัดส่งผลงาน - ประเมินผลงานนักเรียน

สัปดาห์ที่	หน่วยการเรียนรู้/เนื้อหา	กิจกรรม
17	บทที่ 10 การออกแบบป้ายโฆษณา ไลน์ล - สื่อโฆษณา และป้ายป้ายโฆษณา - ตำแหน่งการจัดวางและสถานที่ติดตั้ง - โครงสร้าง ความปลอดภัยและความเหมาะสม - ขนาดและสัดส่วน	- บรรยาย แสดงตัวอย่าง สาธิต - ให้นักเรียนใช้งานโปรแกรม - ให้นักเรียนปฏิบัติตามคำสั่ง - สรุปที่ได้จากบทเรียน - ถามตอบ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น
18	ปฏิบัติงาน ใบงานที่ 4 ออกแบบป้ายโฆษณา ไลน์ล - ร่างแบบ (เลย์เอาต์) กำหนดองค์ประกอบ - รวบรวมภาพ ข้อมูล แบบอักษร ที่สอดคล้องเหมาะสม - สร้างภาพกราฟิกส์ จัดวางองค์ประกอบ - ปรับแต่ง ตัดต่อ แต่งเติม - ใช้คอมพิวเตอร์และโปรแกรมในการสร้างงาน	- แบ่งกลุ่ม ครูแนะนำ - ปฏิบัติงานตามใบงานที่ได้รับ - สอบถาม ทบทวน ศึกษาคู่มือ - นักเรียนจัดส่งผลงาน - ประเมินผลงานนักเรียน
19	บทที่ 11 เทคโนโลยีการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ยุคดิจิทัล - การเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีการพิมพ์ - การพัฒนาการพิมพ์ - เทคโนโลยีกับการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ - แนวโน้มธุรกิจการพิมพ์และบทบทบาท - สื่อสิ่งพิมพ์ในอินเทอร์เน็ต และบทบทบาท	- บรรยาย ยกตัวอย่าง - ให้นักเรียนค้นคว้าประจำหน่วยการเรียนรู้ - สรุปบทเรียน - ถามตอบ - ตอบคำถามท้ายบทเรียน
20	ประเมินผลผู้เรียน	



หน่วยการเรียนรู้

รายวิชา การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์

รหัสวิชา ง 32238

ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 5

เวลา 3 คาบ / สัปดาห์

รวม 60 คาบ / ภาคเรียน

จำนวน 1.5 หน่วยกิต

ครูผู้สอนชื่อ นายภูริวัฒน์ เกื้อทาน

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

หน่วยการเรียนรู้	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	สัปดาห์ที่	ลำดับที่	เรื่อง	เวลา
1	พื้นฐานและความเข้าใจ	1	1	แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์	3
		2	2	หลักการออกแบบ	3
		3	3	ทฤษฎีสี	3
		4-5	4	การใช้ตัวอักษรในสื่อสิ่งพิมพ์	6
2	ทักษะในการใช้งานโปรแกรม	6-7	5	ภาพและองค์ประกอบทางการพิมพ์	6
		8-9	6	พื้นฐานการใช้งานโปรแกรม Photoshop	6
3	ประยุกต์ใช้ความรู้	10-11	7	การออกแบบบัตรเชิญ	6
		12-13	8	การออกแบบรายการอาหาร เมนูอาหาร	6
		14-15	9	การออกแบบปกนิตยสาร โปสเตอร์	6
		16-18	10	การออกแบบป้ายโฆษณา ไลน์ล	9
		19	11	เทคโนโลยีการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ยุคดิจิทัล	6
		20		ประเมินผู้เรียน	3
รวม					40



การวัดและประเมินผล

รายวิชา การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์
เวลา 3 คาบ / สัปดาห์
ครูผู้สอนชื่อ นายภูริวัฒน์ เกื้อทาน

รหัสวิชา ง 32238
รวม 60 คาบ / ภาคเรียน

ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 5
จำนวน 1.5 หน่วยกิต

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

เกณฑ์การประเมิน

ประเมินความรู้	40	คะแนน (K Knowledge)
ประเมินทักษะและผลงาน	50	คะแนน (S Skill)
ประเมินคุณลักษณะ	10	คะแนน (A Attitude)

สัดส่วนคะแนน ระหว่างภาค : ปลายภาค (80 : 20)

คะแนนระหว่างภาค 80 คะแนน

1. ประเมินจากความรู้ 20 คะแนน
2. ประเมินจากทักษะ 50 คะแนน
3. ประเมินจากคุณลักษณะ 10 คะแนน

คุณลักษณะ	คะแนน
ความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย	2
มีระเบียบวินัย ซื่อสัตย์ สำนึกดี เคารพครู-อาจารย์	2
ตรงต่อเวลา มาเรียนสม่ำเสมอ ไม่ขาด ไม่มาสาย	2
ความมุ่งมั่น ตั้งใจ อุตสาหะในการแก้ปัญหา	2
เสียสละ แบ่งปัน มีน้ำใจ มีจิตสาธารณะ	2
รวม	10

คะแนนสอบปลายภาค 20 คะแนน

คะแนนแยกตามจุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์	ข้อ 1	ข้อ 2	ข้อ 3	ข้อ 4	ข้อ 5	ข้อ 6	รวม
คะแนน	20	20	10	20	20	10	100
การวัด/ประเมินผล	สอบกลางภาค	ปลายภาค	ใบงาน 1-4			คุณลักษณะ	



ใบงานและโครงการงาน

รายวิชา การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์
เวลา 3 คาบ / สัปดาห์
ครูผู้สอนชื่อ นายภูริวัฒน์ เกื้อทาน

รหัสวิชา ง 32238
รวม 60 คาบ / ภาคเรียน

ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 5
จำนวน 1.5 หน่วยกิต

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ใบงาน

ใบงานที่	งานที่มอบหมาย	กำหนดเวลา	คะแนน
1	ออกแบบบัตรเชิญ	2 สัปดาห์	10
2	ออกแบบรายการอาหาร เมนูอาหาร	2 สัปดาห์	10
3	ออกแบบปกนิตยสาร โปสเตอร์	2 สัปดาห์	10
4	ออกแบบป้ายโฆษณา ไวเนล	3 สัปดาห์	10



ใบงาน

รายวิชา การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์
เวลา 3 คาบ / สัปดาห์
ครูผู้สอนชื่อ นายภูริวัฒน์ เกื้อทาน

รหัสวิชา ง 32238
รวม 60 คาบ / ภาคเรียน
กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 5
จำนวน 1.5 หน่วยกิต

ใบงานที่ 1 ออกแบบบัตรเชิญ

1. ออกแบบบัตรเชิญ ขนาด A5 (21 ซม. x 14.85 ซม.)
2. เลือกรูปแบบบัตรเชิญในโอกาสที่สนใจ เช่น งานแต่งงาน งานบวช งานขึ้นบ้านใหม่ งานฉลองต่างๆ
3. รวบรวมภาพ ข้อความเรียนเชิญ แบบอักษรที่เหมาะสม
4. ออกแบบและจัดทำบัตรเชิญ ด้วยแกรม Adobe Photoshop กำหนดความละเอียดที่ 100 Pixel/cm
5. ส่งชิ้นงานที่สมบูรณ์แล้ว ใน Network ที่กำหนดให้ (ประเภทไฟล์ JPG, PNG)

เกณฑ์การให้คะแนน	คะแนนเต็ม	งานไม่สมบูรณ์	ไม่ส่งงาน
1. สีพื้นหลัง ภาพประกอบ มีความเหมาะสม ขนาดถูกต้อง	4	2	0
2. แบบอักษร และข้อความในชิ้นงานมีความเหมาะสม สวยงาม	4	2	0
3. ส่งงานตามกำหนดเวลา	2	1	0
รวม	10	5	0



ใบงาน

รายวิชา การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์

รหัสวิชา ง 32238

ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 5

เวลา 3 คาบ / สัปดาห์

รวม 60 คาบ / ภาคเรียน

จำนวน 1.5 หน่วยกิต

ครูผู้สอนชื่อ นายภูริวัฒน์ เกื้อทาน

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ใบงานที่ 2 ออกแบบรายการอาหาร เมนูอาหาร

1. กำหนดออกแบบรายการ เมนูอาหาร ขนาด A4 (21 ซม. X 29.7 ซม.)
2. เลือกรูปแบบกลุ่มรายการอาหาร เช่น อาหารไทย อาหารฟาดฟู้ด อาหารญี่ปุ่น กลุ่มเครื่องดื่ม กลุ่มกาแฟ
3. รวบรวมข้อมูลกลุ่มอาหารที่สนใจ รูปภาพที่เกี่ยวข้อง แบบอักษรที่เหมาะสม
4. ออกแบบและจัดทำเมนูอาหาร ด้วยแกรม Adobe Photoshop กำหนดความละเอียดที่ 100 Pixel/cm
5. ส่งชิ้นงานที่สมบูรณ์แล้ว ใน Network ที่กำหนดให้ (ประเภทไฟล์ JPG, PNG)

เกณฑ์การให้คะแนน	คะแนนเต็ม	งานไม่สมบูรณ์	ไม่ส่งงาน
1. สีพื้นหลัง ภาพประกอบ มีความเหมาะสม ขนาดถูกต้อง	4	2	0
2. แบบอักษร และข้อความในชิ้นงานมีความเหมาะสม สวยงาม	4	2	0
3. ส่งงานตามกำหนดเวลา	2	1	0
รวม	10	5	0



ใบงาน

รายวิชา การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์

รหัสวิชา ง 32238

ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 5

เวลา 3 คาบ / สัปดาห์

รวม 60 คาบ / ภาคเรียน

จำนวน 1.5 หน่วยกิต

ครูผู้สอนชื่อ นายภูริวัฒน์ เกื้อทาน

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ใบงานที่ 3 ออกแบบปกนิตยสาร โปสเตอร์

1. กำหนดออกแบบรายการ เมนูอาหาร ขนาด A3 (29.7 x 42 ซม.)
2. เลือกรูปแบบนิตยสาร โปสเตอร์ เช่น โปสเตอร์ภาพยนตร์ ปกนิตยสารหน้าและหลัง ปกสมุดโรงเรียนหน้าหลัง
3. รวบรวมข้อมูลตามรูปแบบที่สนใจ รูปภาพที่เกี่ยวข้อง แบบอักษรที่เหมาะสม
4. ออกแบบและจัดทำ ด้วยแกรม Adobe Photoshop กำหนดความละเอียดที่ 100 Pixel/cm
5. ส่งชิ้นงานที่สมบูรณ์แล้ว ใน Network ที่กำหนดให้ (ประเภทไฟล์ JPG, PNG)

เกณฑ์การให้คะแนน	คะแนนเต็ม	งานไม่สมบูรณ์	ไม่ส่งงาน
1. สีพื้นหลัง ภาพประกอบ มีความเหมาะสม ขนาดถูกต้อง	4	2	0
2. แบบอักษร และข้อความในชิ้นงานมีความเหมาะสม สวยงาม	4	2	0
3. ส่งงานตามกำหนดเวลา	2	1	0
รวม	10	5	0



ใบงาน

รายวิชา การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์

รหัสวิชา ง 32238

ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 5

เวลา 3 คาบ / สัปดาห์

รวม 60 คาบ / ภาคเรียน

จำนวน 1.5 หน่วยกิต

ครูผู้สอนชื่อ นายภูริวัฒน์ เกื้อทาน

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ใบงานที่ 4 ออกแบบป้ายโฆษณา ไวเนล

1. ให้นักเรียนจับกลุ่ม 10 คน ร่วมกันออกแบบป้ายโฆษณา/ป้ายไวเนล
2. กำหนดให้ป้าย ขนาด A0 (120 x 85 ซม.)
3. เลือกรูปแบบป้ายโฆษณา เช่น ป้ายร้านค้า ป้ายสินค้า ป้ายรณรงค์ ป้ายคำขวัญ ป้ายประชาสัมพันธ์หน่วยงาน
4. รวบรวมข้อมูลตามรูปแบบที่สนใจ รูปภาพที่เกี่ยวข้อง แบบอักษรที่เหมาะสม
5. ออกแบบและจัดทำ ด้วยแกรม Adobe Photoshop กำหนดความละเอียดที่ 100 Pixel/cm
6. ส่งชิ้นงานที่สมบูรณ์แล้ว ใน Network ที่กำหนดให้ (ประเภทไฟล์ JPG, PNG)

เกณฑ์การให้คะแนน	คะแนนเต็ม	งานไม่สมบูรณ์	ไม่ส่งงาน
1. สีพื้นหลัง ภาพประกอบ มีความเหมาะสม ขนาดถูกต้อง	4	2	0
2. แบบอักษร และข้อความในชิ้นงานมีความเหมาะสม สวยงาม	4	2	0
3. ส่งงานตามกำหนดเวลา	2	1	0
รวม	10	5	0