การถอดบทเรียนประสบการณ์และการเรียนรู้
ด้าน การจัดการความรู้ด้านการเรียนการสอน
วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต

1 ชื่อ-สกุล ผู้เล่าเรื่อง อาจารย์พรหมพงษ์ แก้วดวงเด่น

2 ชื่อ-สกุล ผู้บันทึก ผศ.ดร.จิรัชฌา วิเชียรปัญญา

3 บทบาท หน้าที่และความรับผิดชอบของผู้เล่าเรื่อง

อาจารย์ผู้สอน รายวิชา ADS357 การผลิตสิ่งพิมพ์โฆษณา

4 เรื่องที่เล่า

การออกแบบแนวคิด และการสร้างสรรค์สิ่งพิมพ์โฆษณา

5 ความเป็นมาของเรื่องที่เล่า

ในปีการศึกษา 2561 เป็นต้นมา รายวิชา ADS357 การผลิตสิ่งพิมพ์โฆษณา ได้จัดให้มีการเรียนการสอน โดยการผลิตสื่อให้เชื่อมโยงกับชุมชนต่างๆ โดยมีการใช้สินค้าในกลุ่ม OTOP เป็นจุดเริ่มต้นที่จะให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้และบูรณาการความรู้ที่ได้รับจากรายวิชา นำไปใช้ในการผลิตสื่อให้กับผลิตภัณฑ์ OTOP

เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยให้การสอนมีประสิทธิภาพ โดยให้นักศึกษาค้นคว้าของมูลของ OTOP ผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต นำข้อมูลที่ได้มาคิด วิเคราะห์ สำหรับการออกแบบ นักศึกษาจะมีอิสระในการทดลองการออกแบบ โดยที่อาจารย์ผู้สอนจะไม่กำหนดวิธีการที่ตายตัว นักศึกษาจะทำการวาดภาพสิ่งที่จะออกแบบลงบนกระดาษ อาจารย์ผู้สอนจะทำหน้าที่เป็นพี่เลี้ยงคอยให้คำแนะนำในการออกแบบ

หลังจากที่ได้รูปแบบที่เหมาะสมแล้ว นักศึกษาจะนำมาวาดแบบด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ซึ่งจะใช้โปรแกรมทั้งหมด 3 โปรแกรม ได้แก่ Adobe Photoshop Adobe Illustrator และ Adobe Indesign ซึ่งนักศึกษาจะได้ฝึกทักษะทั้ง 3 โปรแกรมก่อนที่จะลงปฏิบัติจริง

6 วิธีการ/ขั้นตอน หรือกระบวนการที่ทำให้งานนั้นประสบความสำเร็จ เทคนิคหรือกลยุทธ์ที่ใช้ ผู้มีส่วนร่วม อุปสรรคหรือปัญหาในการทำงาน และแนวทางแก้ไข

ในการเรียนการสอน รายวิชา ADS357 การผลิตสิ่งพิมพ์โฆษณา ผู้สอนได้มอบโจทย์โครงงานปลายภาคให้กับนักศึกษาในสัปดาห์ที่ 4 ของการศึกษา โดยให้นักศึกษาค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับสินค้า OTOP ที่นักศึกษาสนใจมาคนละ 1 ผลิตภัณฑ์ เพื่อที่จะให้นักศึกษาผลิตสื่อโฆษณาให้กับผลิตภัณฑ์ OTOP ที่นักศึกษาได้ทำการเลือกมา เมื่อนักศึกษาได้ข้อมูลมาแล้วก็จะทำการออกแบบสื่อโฆษณา ในการนี้นักศึกษาไม่สามารถลงพื้นที่จริงได้ เนื่องจากข้อจำกัดในด้านเวลา จึงเริ่มต้นด้วยการค้นคว้าหาข้อมูลจากเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตมาใช้ในการออกแบบสื่อโฆษณาให้กับสินค้า OTOP ซึ่งมีกระบวนการที่จะทำงานให้สำเร็จดังนี้

6.1 อาจารย์ผู้สอนและนักศึกษาจะทำการตกลงว่าจะต้องวางแผนร่วมกันก่อนในรายวิชานี้ เราจะมีกระบวนการเรียนการสอนอย่างไร เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้เลือกสินค้า OTOP มาคนละ 1 ชิ้น เพื่อที่จะให้สินค้าที่นักศึกษาเลือกมานั้นจะไม่ซ้ำกัน

6.2 อาจารย์ผู้สอนเตรียมเครื่องมือในการสอน โดยสร้าง Group ใน Facebook เป็นตัวกลางในการสื่อสารข้อมูลต่างๆ กับนักศึกษา

6.3 ในการสอนภาคบรรยาย อาจารย์ผู้สอนได้บรรยายเรื่องการออกแบบในหัวข้อต่างๆ เช่น ทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์ การออกแบบโลโก้ การคิดสโลแกน การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทต่างๆ การออกแบบบรรจุภัณฑ์ การออกแบบสื่อออนไลน์ หลังจากนั้นจะให้การบ้านเพื่อให้นักศึกษา

6.4 ในการสอนภาคปฏิบัติ อาจารย์ผู้สอนได้แบ่งการศึกษาโปรแกรมทั้งหมด 3 โปรแกรม ได้แก่ Adobe Photoshop Adobe Illustrator และ Adobe Indesign โดยแบ่งการสอนโปรแกรมละ 3 สัปดาห์ เมื่อสอนจบในแต่ละสัปดาห์อาจารย์ผู้สอนจะสั่งการบ้านเพื่อให้นักศึกษาได้ฝึกปฏิบัติเพื่อให้เกิดความเชี่ยวชาญในคำสั่งต่างๆ ในโปรแกรมที่ได้เรียนในแต่ละสัปดาห์ และจะมีการสอบปฏิบัติการใช้โปรแกรมทั้ง 3 ข้างต้น จะทำให้รู้ว่านักศึกษามีความรู้ ความเชี่ยวชาญในการใช้โปรแกรมทั้ง 3 มากน้อยเพียงใด

6.5 ก่อนที่นักศึกษาจะทำโครงการปลายภาค นักศึกษาจะต้องนำเสนอข้อมูลสินค้า OTOP ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point เพื่อที่จะทำให้นักศึกษาทั้งหมดได้เห็นภาพรวมในการทำงานของนักศึกษาแต่ละคน โดยอาจารย์ผู้สอนจะให้คำแนะนำนักศึกษาแต่ละคนหลังจากนำเสนองานจบแล้ว

6.6 นอกเวลาเรียนอาจารย์ผู้สอน จะเปิดให้นักศึกษาปรึกษาผ่านระบบ Group Facebook และ inbox ผ่าน Facebook ของอาจารย์ผู้สอน

6.7 อาจารย์ผู้สอน จะแนะนำข้อมูลการออกแบบ และตัวอย่างชิ้นงาน รวมถึงเอกสารการสอนของอาจารย์ผู้สอน จะโพสไว้ใน Group Facebook

7 ผลลัพธ์หรือความสำเร็จที่เกิดขึ้น และสิ่งที่ผู้เล่าเรื่องที่ได้เรียนรู้จากประสบการณ์ดังกล่าว

7.1 ความเป็นกันเองระหว่างอาจารย์ผู้สอนกับนักศึกษา จะทำให้นักศึกษามีความสุขและพร้อมที่จะทำงานร่วมกัน

7.2 นักศึกษาจะมีกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง จากการคัดกรองข้อมูลสื่อสารสนเทศจากอินเทอร์เน็ต เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาใช้ในการออกแบบสื่อโฆษณาได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของนักศึกษา

7.3 อาจารย์ผู้สอนพบว่า นักศึกษามีความรู้ความสามารถในการสร้างสรรค์งานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ไม่เท่ากัน อาจารย์ผู้สอนจึงต้องให้คำแนะนำกับนักศึกษาเพิ่มเติมสำหรับนักศึกษาที่ยังใช้โปรแกรมยังไม่คล่อง ทั้งมาพบด้วยตนเองและให้คำแนะนำผ่าน Inbox Facebook

7.4 หลังจากนักศึกษาทำโครงการปลายภาคแล้ว นักศึกษามีความภาคภูมิใจในผลงานของตัวเองที่ผลิตออกมาก โดยนักศึกษาบางคนนำข้อมูลของกิจการที่บ้านมาทำหรือนำกิจการของที่บ้านมาต่อยอด ได้รับคำชมจากผู้ปกครอง และผู้ปกครองนำสื่อที่นักศึกษาผลิตไปใช้งาน