

|                                                    |  |                |
|----------------------------------------------------|--|----------------|
| แผนการเรียนรู้ที่ 8                                |  | หน่วยที่ 8     |
| ชื่อวิชา การสร้างแบรนด์ธุรกิจดิจิทัล               |  | สอนครั้งที่ 35 |
| ชื่อหน่วย ฝึกปฏิบัติการสร้างแบรนด์ให้กับผลิตภัณฑ์  |  | คาบรวม 4       |
| ชื่อเรื่อง ฝึกปฏิบัติการสร้างแบรนด์ให้กับผลิตภัณฑ์ |  | จำนวนคาบ 72    |

## 1. สาระสำคัญ

การสร้างแบรนด์จำเป็นต้องมีความรู้พื้นฐานการตลาด เพื่อนำความรู้มาประยุกต์ใช้ในการสร้างแบรนด์ เช่น การสร้างภาพลักษณ์ให้องค์กร การออกแบบภาพกราฟิก การเขียนเนื้อหาเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ ซึ่งกิจกรรมต่างๆเหล่านี้ ต้องใช้ความรู้และเทคนิคในการโน้มน้าวหรือดึงดูดให้ลูกค้าสนใจ

สังคมไทยในปัจจุบันมีความตื่นตัวต่อการต่อต้านทุจริตมากขึ้น มีการให้ความสนใจต่อข่าวสาร และตระหนักถึงผลกระทบของการทุจริตที่มีต่อประเทศมากขึ้น มีการแสดงออกซึ่งการต่อต้านการทุจริต ในชีวิตประจำวันและการแสดงออกผ่านสื่อสาธารณะและสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ประชาชนในแต่ละช่วงวัยได้รับกระบวนการกล่อมเกลாதองสังคมว่าการทุจริตถือเป็นพฤติกรรมที่ผิดกฎหมายและทำให้เกิด ความเสียหายต่อประเทศชาติ

## 2. สมรรถนะประจำหน่วย

- วิเคราะห์การตลาดเบื้องต้นเกี่ยวกับเครื่องดื่ม น้ำผักและผลไม้รวม 100%
- การออกแบบโลโก้
- การออกแบบบรรจุภัณฑ์
- มีเจตคติที่ดีในการฝึกปฏิบัติการสร้างแบรนด์ให้กับผลิตภัณฑ์โดยคำนึงถึงจริยธรรมในวิชาชีพ

## 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

### 3.1 จุดประสงค์ปลายทาง(ทั่วไป)

มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคุณธรรมจริยธรรมที่ดีในการฝึกปฏิบัติการสร้างแบรนด์ให้กับผลิตภัณฑ์บนพื้นฐานหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง และมีพฤติกรรมสอดคล้องกับคุณธรรม จริยธรรม ด้านความรับผิดชอบ

### 3.2 จุดประสงค์นำทาง(เชิงพฤติกรรม)

- สามารถวิเคราะห์การตลาดเบื้องต้นเกี่ยวกับเครื่องดื่ม น้ำผักและผลไม้รวม 100% ได้
- สามารถออกแบบโลโก้ได้
- สามารถออกแบบบรรจุภัณฑ์ได้
- นักเรียนทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จตามกำหนด

5. น้อมนำหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงด้านความรอบคอบมาใช้ในการเรียน
6. บูรณาการสวนพฤกษศาสตร์ในการฝึกปฏิบัติการสร้างแบรนด์ให้กับผลิตภัณฑ์
7. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาของการทุจริตในสังคมไทย
8. เพื่อให้สามารถวิเคราะห์ประเภทและรูปแบบของการทุจริต
9. เพื่อให้ตระหนักและเห็นความสำคัญในการมีส่วนร่วมแก้ไขปัญหาการทุจริตคอร์รัปชันในสังคมไทย

#### 4. สาระการเรียนรู้ (เนื้อหาสาระ)

1. วิเคราะห์การตลาดเบื้องต้นเกี่ยวกับเครื่องต้มน้ำผักและผลไม้รวม 100%
2. การออกแบบโลโก้
3. การออกแบบบรรจุภัณฑ์
4. การปราบทุจริตด้วยจิตพอเพียง

##### 4.1 mine map การทุจริตในสังคมไทย

#### 5. กิจกรรมการเรียนรู้

##### ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

- ครูพูดถึงคุณธรรมจริยธรรมในสังคมที่เกี่ยวข้องกับการฝึกปฏิบัติการสร้างแบรนด์ให้กับผลิตภัณฑ์
- ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณธรรม จริยธรรมในการฝึกปฏิบัติการสร้างแบรนด์ให้กับผลิตภัณฑ์

##### ขั้นสอน

- ครูอธิบายการใช้งานการฝึกปฏิบัติการสร้างแบรนด์ให้กับผลิตภัณฑ์ พร้อมทั้งให้นักเรียนทำตามไปพร้อมๆ กัน
- ครูให้นักเรียนดูวิดีโอจาก YouTube เรื่องการฝึกปฏิบัติการสร้างแบรนด์ให้กับผลิตภัณฑ์ พร้อมทั้งอธิบายไปพร้อมๆ กัน

- ครูอธิบายเรื่องการฝึกปฏิบัติการสร้างแบรนด์ให้กับผลิตภัณฑ์ และให้นักเรียนนำเสนอและการจัดพิมพ์ผลงานการนำเสนอเก็บข้อมูลพรรณไม้จากสวนพฤกษศาสตร์ของวิทยาลัยฯ

- ครูอธิบายการใช้งานการฝึกปฏิบัติการสร้างแบรนด์ให้กับผลิตภัณฑ์ ให้นักเรียนดู พร้อมทั้งอธิบาย
- ครูให้นักเรียนดูวิดีโอจาก YouTube เรื่องการฝึกปฏิบัติการสร้างแบรนด์ให้กับผลิตภัณฑ์
- ครูให้นักเรียนเปรียบเทียบความแตกต่าง และความเหมือนกันของการฝึกปฏิบัติการสร้างแบรนด์ให้กับผลิตภัณฑ์ ลงใน Google site พร้อมทั้งประเมินคุณธรรมจริยธรรมด้านความรับผิดชอบ
- นักเรียนทำใบงานที่ 6.1, 6.2, 6.3
- นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน โดยน้อมนำหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงด้านความรอบคอบมาใช้ในการเรียน

- ครูสอนกิจกรรมการป้องกันการทุจริต หน่วยที่ 8 เรื่องปราบปรามทุจริตด้วยจิตพอเพียง โดยให้นักเรียนทำกิจกรรมที่ 8.1 mine map การทุจริตในสังคมไทย

### ขั้นสรุป

- ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่เรียนมาและเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถาม

## 6. สื่อการเรียนรู้

- พรพรรณ โสภภาพ . การสร้างแบรนด์ธุรกิจดิจิทัล. นนทบุรี : สำนักพิมพ์ ศูนย์หนังสือ เมืองไทย จำกัด, 2564.
- ใบงานที่ 8.1, 8.2
- แบบทดสอบหน่วยที่ 8
- วิดีโอจาก YouTube
- Google Apps
- Power Point
- google form
- ใบความรู้ 8.1 ปัญหาการทุจริตในสังคมไทย
- วิดีทัศน์ เรื่องการทุจริตในสังคมไทย

## 7. หลักฐานการเรียนรู้

- ใบงานที่ 8.1, 8.2
- แบบฝึกหัดหน่วยที่ 8
- รายงานผลการทดสอบใน google form

## 8. การวัดและการประเมินผล (ด้านความรู้ ด้านทักษะ และด้านเจตคติ )

### วิธีการวัดผล

- ให้ทำแบบทดสอบหน่วยที่ 8
- ให้ทำแบบทดสอบใน google form
- สังเกตพฤติกรรมด้านคุณธรรมจริยธรรม
- ให้ทำกิจกรรม mine map การทุจริตในสังคมไทย

### เครื่องมือประเมิน

- แบบฝึกหัดท้ายบทที่ 8
- google form
- แบบประเมินคุณธรรมจริยธรรม
- แบบประเมินพฤติกรรม ปราบปรามทุจริตด้วยจิตพอเพียง
- แบบประเมินผลงาน ปราบปรามทุจริตด้วยจิตพอเพียง

### เกณฑ์การประเมิน

- เกณฑ์การประเมินแบบฝึกหัดท้ายบท และ google form

แบบฝึกหัดแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ 10 คะแนน ตอบถูก 1 คะแนน ตอบผิด 0  
คะแนน

- เกณฑ์การประเมินคุณธรรมจริยธรรม

| ความประพฤติ                                     | คะแนน   |
|-------------------------------------------------|---------|
| มีพฤติกรรมที่สอดคล้องกับคุณธรรมจริยธรรม         | 2 คะแนน |
| มีพฤติกรรมที่สอดคล้องกับคุณธรรมจริยธรรมบางครั้ง | 1 คะแนน |
| พฤติกรรมไม่สอดคล้องกับคุณธรรมจริยธรรม           | 0 คะแนน |

### 9. เอกสารอ้างอิง

- พรพรรณ โสภภาพล . การสร้างแบรนด์ธุรกิจดิจิทัล. นนทบุรี : สำนักพิมพ์ ศูนย์หนังสือ เมืองไทย  
จำกัด, 2564.

### 10. บันทึกหลังการสอน

[illegible]

.....

.....

.....

## แบบทดสอบก่อนเรียนหน่วยที่ 8

**คำชี้แจง** จงเลือกข้อที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

1. ข้อใดคือขั้นตอนการเปิดไฟล์ใหม่
  1. File > New
  2. File > Open
  3. File > Open File
  4. File > Create
  5. New > Open
2. ข้อใดคือประโยชน์ของโปรแกรม Photoshop
  1. ตัดต่อวิดีโอ
  2. ตัดต่อเสียง
  3. ตัดต่อภาพ
  4. บันทึกภาพจากหน้าจอ
  5. สร้าง Animation 3D
3. ข้อใดเป็นโปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบภาพกราฟิก
  1. Adobe Photoshop
  2. Adobe Illuslayer
  3. MS Word

4. Adobe Dreamweaver
5. Zoom
4. ข้อใดคือวิธีการ Copy ภาพหรือวัตถุในโปรแกรม Adobe Photoshop
  1. Ctrl+v
  2. Ctrl+t
  3. Alt+คลิกลากไปยังตำแหน่งที่ต้องการ
  4. Shift+c
  5. Ctrl+z
5. ข้อใดคือวิธีในการหมุนภาพหรือวัตถุ
  1. Ctrl+v
  2. Ctrl+t
  3. Ctrl+s
  4. Ctrl+l
  5. Ctrl+o
6. ข้อใดคือวิธีในการกลับด้านของภาพหรือวัตถุ
  1. Ctrl+t > คลิกขวา > Property
  2. Ctrl+t > คลิกขวา > Flip album
  3. Ctrl+r > คลิกขวา > Property
  4. Ctrl+m > คลิกขวา > Flip vertical
  5. Ctrl+t > คลิกขวา > Flip vertical
7. ข้อใดคือเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างวัตถุสี่เหลี่ยม
  1. Move tool
  2. Zoom tool
  3. Horizontal type tool
  4. Rectangle tool
  5. Clone stamp
8. ข้อใดคือความหมายของการออกแบบโลโก้
  1. เพื่อให้ผู้บริโภคจดจำถึงองค์กร หรือผลิตภัณฑ์มากที่สุด
  2. เพื่อให้สินค้ามีคุณภาพ
  3. เพื่อให้องค์กรมีภาพลักษณ์ที่ดี
  4. เพื่อให้ขายสินค้าได้
  5. เพื่อให้ลูกค้ามีความสนใจในผลิตภัณฑ์
9. ข้อใดคือประโยชน์ของความสอดคล้องในการออกแบบภาพกราฟิก
  1. เพื่อให้เกิดความหลากหลายของลูกค้า

2. เพื่อสร้างเอกลักษณ์ของแบรนด์ที่กลมกลืนกัน
  3. เพื่อสร้างชื่อเสียงให้กับแบรนด์
  4. เพื่อกระตุ้นให้เกิดความอยากซื้อสินค้า
  5. เพื่อให้ง่ายต่อการออกแบบ
10. ข้อใดคือบรรจุภัณฑ์
1. น้ำส้ม
  2. อาหาร
  3. ขวดน้ำดื่ม
  4. จักรยาน
  5. กระดาษรายงาน

#### แบบทดสอบหลังเรียนหน่วยที่ 8

คำชี้แจง จงเลือกข้อที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

1. ข้อใดคือวิธีการ Copy ภาพหรือวัตถุในโปรแกรม Adobe Photoshop
  1. Ctrl+v
  2. Ctrl+t
  3. Alt+คลิกลากไปยังตำแหน่งที่ต้องการ
  4. Shift+c
  5. Ctrl+z
2. ข้อใดคือขั้นตอนการเปิดไฟล์ใหม่
  1. File > New
  2. File > Open
  3. File > Open File
  4. File > Create
  5. New > Open
3. ข้อใดเป็นโปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบภาพกราฟิก
  1. Adobe Photoshop
  2. Adobe Illuslayer
  3. MS Word
  4. Adobe Dreamweaver
  5. Zoom
4. ข้อใดคือประโยชน์ของโปรแกรม Photoshop
  1. ตัดต่อวิดีโอ



2. ตัดต่อเสียง
3. ตัดต่อภาพ
4. บันทึกภาพจากหน้าจอ
5. สร้าง Animation 3D
5. ข้อใดคือวิธีในการหมุนภาพหรือวัตถุ
  1. Ctrl+v
  2. Ctrl+t
  3. Ctrl+s
  4. Ctrl+l
  5. Ctrl+o
6. ข้อใดคือวิธีในการกลับด้านของภาพหรือวัตถุ
  1. Ctrl+t > คลิกขวา > Property
  2. Ctrl+t > คลิกขวา > Flip album
  3. Ctrl+r > คลิกขวา > Property
  4. Ctrl+m > คลิกขวา > Flip vertical
  5. Ctrl+t > คลิกขวา > Flip vertical
7. ข้อใดคือบรรจุมัณท์
  1. น้ำส้ม
  2. อาหาร
  3. ขวดน้ำดื่ม
  4. จักรยาน
  5. กระดาษรายงาน
8. ข้อใดคือประโยชน์ของความสอดคล้องในการออกแบบภาพกราฟิก
  1. เพื่อให้เกิดความหลากหลายของลูกค้า
  2. เพื่อสร้างเอกลักษณ์ของแบรนด์ที่กลมกลืนกัน
  3. เพื่อสร้างชื่อเสียงให้กับแบรนด์
  4. เพื่อกระตุ้นให้เกิดความอยากซื้อสินค้า
  5. เพื่อให้ง่ายต่อการออกแบบ
9. ข้อใดคือเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างวัตถุสี่เหลี่ยม
  1. Move tool
  2. Zoom tool
  3. Horizontal type tool
  4. Rectangle tool
  5. Clone stamp

10. ข้อใดคือความหมายของการออกแบบโลโก้

1. เพื่อให้ผู้บริโภคจดจำถึงองค์กร หรือผลิตภัณฑ์มากที่สุด
2. เพื่อให้สินค้ามีคุณภาพ
3. เพื่อให้องค์กรมีภาพลักษณ์ที่ดี
4. เพื่อให้ขายสินค้าได้
5. เพื่อให้ลูกค้ามีความสนใจในผลิตภัณฑ์