

## รายวิชาประวัติศาสตร์เรขศิลป์

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา สาขาออกแบบนิเทศศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

### หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

#### 1. รหัสและชื่อรายวิชา

8041102 ประวัติศาสตร์เรขศิลป์

History of Graphic Design

#### 2. จำนวนหน่วยกิต

3 หน่วยกิต (2-2-5)

#### 3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

3.1 หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (ออกแบบนิเทศศิลป์)

3.2 ประเภทของรายวิชา

วิชาเฉพาะด้าน

#### 4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

4.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา

อาจารย์ ศิริวัฒน์ แสนเสริม

4.2 อาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ ศิริวัฒน์ แสนเสริม

#### 5. ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 1 ชั้นปีที่ 2

#### 6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

นักศึกษาต้องเรียนในรายวิชาต่างๆในหลักสูตรตามแผนการเรียนที่โปรแกรมจัดให้

#### 7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

#### 8. สถานที่เรียน

อาคารทวารวดีศรีราชภัฏ

#### 9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

วันที่ 15 เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2559

## หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

### 1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

เพื่อ ศึกษาประวัติศาสตร์ศิลป์ เรขศิลป์ โดยเฉพาะ การออกแบบเรขศิลป์หลังการปฏิวัติอุตสาหกรรม โดยศึกษาพัฒนาการทางด้าน รูปแบบ แนวความคิด และอิทธิพลจาก สังคม วัฒนธรรมที่ส่งต่องานออกแบบเรขศิลป์

### 2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

1. เพื่อให้นักศึกษาได้ศึกษารูปแบบ ปรัชญา และแนวความคิดของงานออกแบบเรขศิลป์ยุคต่าง ๆ
2. เพื่อให้นักศึกษาสามารถอธิบายอิทธิพลหรือผลกระทบจากสังคม วัฒนธรรมและการเมือง ที่มีต่องานออกแบบเรขศิลป์
3. เพื่อให้นักศึกษาสามารถ วิเคราะห์ วิจาร์ณ และเปรียบเทียบรูปแบบและอิทธิพลในงานออกแบบเรขศิลป์
4. เพื่อให้นักศึกษาเกิดความรู้ ความเข้าใจประวัติศาสตร์การออกแบบเรขศิลป์ และสามารถเปรียบเทียบคุณค่าผลงานเรขศิลป์ในประวัติศาสตร์
5. เพื่อต้องการให้นักศึกษาวิเคราะห์ เชื่อมโยงแนวคิด ความเชื่อ และบริบทแวดล้อมต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลในการงานออกแบบเรขศิลป์

## หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

### 1. คำอธิบายรายวิชา

ประวัติความเป็นมาการออกแบบเรขศิลป์หลังการปฏิวัติอุตสาหกรรม พัฒนาการ การเปลี่ยนแปลงของทัศนคติ ความเชื่อ สังคม วัฒนธรรม รูปแบบและแนวคิดของผลงานที่ส่งผลกระทบการเปลี่ยนแปลงออกแบบเรขศิลป์

### 2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
บรรยาย 40 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	สอนเสริมตามความต้องการของนักศึกษาเฉพาะราย	มีการฝึกปฏิบัติงาน 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์	การศึกษาด้วยตนเอง 3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

### 3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

- อาจารย์จัดทำเอกสารประกอบการสอน และจัดเวลาให้คำปรึกษารายบุคคลหรือรายกลุ่มตามความต้องการ 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

## หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

### 1. คุณธรรม จริยธรรม

#### 1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

พัฒนาผู้เรียนให้มีความรับผิดชอบ มีวินัยในตนเอง มีความซื่อสัตย์ โดยมีคุณธรรมจริยธรรมในการออกแบบ ตามคุณสมบัติหลักสูตร ดังนี้

- ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรมในการออกแบบ
- ความรับผิดชอบต่อตนเอง มีวินัย และตรงต่อเวลา
- เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
- เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ของห้องเรียน องค์กรและสังคม
- มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีมและสามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับความสำคัญ

- เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์

#### 1.2 วิธีการสอน

- บรรยายพร้อมยกตัวอย่างกรณีศึกษาเกี่ยวกับประเด็นทางจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับ

ประวัติศาสตร์การออกแบบเรขศิลป์

- อภิปรายกลุ่ม และร่วมแสดงความคิดเห็น

#### 1.3 วิธีการประเมินผล

- พฤติกรรมการเข้าเรียน และส่งงานที่ได้รับมอบหมายตามขอบเขตที่ให้และตรงเวลา
- ประเมินผลการวิเคราะห์จากผลงานการออกแบบสื่อที่เหมาะสม
- ประเมินผลจากพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม

### 2. ความรู้

#### 2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

ได้รับความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์เรขศิลป์โดยสังเขป โดยเฉพาะหลังการปฏิวัติอุตสาหกรรมถึงปัจจุบัน ทั้งตะวันตกและตะวันออก ในเรื่องของความเปลี่ยนแปลง คติ ความเชื่อ สังคม

วัฒนธรรม รูปแบบ ผลงานศิลปะโดยลำดับ และสามารถนำไปใช้ในงานออกแบบได้ อย่างมีจริยธรรม  
คุณธรรม ต่อตนเอง และสังคม

## 2.2 วิธีการสอน

บรรยาย อภิปราย ฝึกปฏิบัติจากข้อมูลที่ได้ในเชิงประวัติศาสตร์ ให้สามารถนำไปใช้ในการ  
ออกแบบ ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง นำเสนอ และสรุปแนวทางการปฏิบัติร่วมกัน โดยอาจารย์เป็น  
ตัวเชื่อมโยงของข้อมูลการศึกษาและนำเสนอ

## 2.3 วิธีการประเมินผล

- ทดสอบปลายภาค ด้วยข้อสอบที่เน้นการวัดหลักการและทฤษฎี
- ความสมบูรณ์ของงานที่ได้รับมอบหมาย การค้นคว้าข้อมูล การนำเสนอข้อมูล

## 3. ทักษะทางปัญญา

### 3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

พัฒนาความสามารถในการเชื่อมโยงประวัติศาสตร์การออกแบบเรขศิลป์ สำหรับการ  
นำไปใช้ในการออกแบบเรขศิลป์ในปัจจุบัน

### 3.2 วิธีการสอน

- การมอบหมายให้นักศึกษาคิดสืบค้น วิเคราะห์ข้อมูล รูปแบบ แนวคิด ของงานออกแบบ  
เรขศิลป์ในช่วง ต่างๆ
- ให้นักศึกษานำเสนอข้อมูลในรูปแบบ รายงาน การนำเสนอผลงาน และการสร้างสรรค์  
ผลงานการออกแบบเรขศิลป์
- วิพากษ์ วิจารณ์ และวิเคราะห์

### 3.3 วิธีการประเมินผล

- ประเมินจากการนำเสนอผลงานในชั้นเรียน
- ประเมินจากประสิทธิผลจากการฝึกปฏิบัติและผลงานสำเร็จ
  - ประเมินจากประสิทธิผลจากการศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูล
- สอบกลางภาคและปลายภาค

## 4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

### 4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- สามารถสื่อสารและการสื่อความหมายกับกลุ่มคนหลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ  
มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี
- พัฒนาความเป็นผู้นำและผู้ตามในการทำงานเป็นทีม
- พัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเอง และมีความรับผิดชอบต่อในงานที่มอบหมายให้ครบถ้วนตาม  
กำหนดเวลา

- สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในการแก้ปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน มนุษย์สัมพันธ์ของเพื่อนร่วมชั้นเรียน การมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมในชั้นเรียน ความรับผิดชอบต่อตนเองและส่วนรวม

#### 4.2 วิธีการสอน

- บรรยาย/อภิปรายกลุ่ม
  - มอบหมายให้นักศึกษาทำงานเป็นกลุ่ม/ทีม
  - ให้นักศึกษาศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง /ทำรายงาน/ฝึกปฏิบัติ/ฝึกปฏิบัติการออกแบบ
- บรรจุกิจกรรมจากสถานการณ์ที่กำหนดให้
- ศึกษาค้นคว้าข้อมูล วิเคราะห์และสังเคราะห์เพื่อให้ได้มาซึ่งแนวคิดในการออกแบบ
  - จัดกิจกรรมกลุ่มในการวิเคราะห์กรณีศึกษาจากรูปแบบทางประวัติศาสตร์เรขศิลป์
  - พัฒนากระบวนการในการทำงานเป็นทีม และวิธีการนำเสนอข้อมูล

#### 4.3 วิธีการประเมินผล

- ประเมินตนเอง จากผลงานที่ออกแบบ และนำเสนอรายงานการศึกษาด้วยตนเอง
- ประเมินจากพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม
- ประเมินจากการอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน
- ประเมินจากประสิทธิผลของงานที่ได้รับมอบหมาย /รายงาน/การนำเสนอผลงาน/ฝึกปฏิบัติ
- สังเกตการณ์ปฏิบัติงานของรายบุคคลและงานที่ต้องทำร่วมกับผู้อื่น

### 5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

#### 5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- พัฒนาทักษะในการวิเคราะห์ข้อมูล การอ้างอิงจากกรณีศึกษา
- พัฒนาทักษะในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสืบค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต
- ทักษะในการนำเสนอรายงาน โดยการใช้รูปแบบ เครื่องมือ และเทคโนโลยีที่เหมาะสม

#### 5.2 วิธีการสอน

- มอบหมายงานให้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง มีสติอ้างอิง จากแหล่งที่มาข้อมูลที่น่าเชื่อถือ
- นำเสนอการใช้รูปแบบและเทคโนโลยีที่เหมาะสม

#### 5.3 วิธีการประเมินผล

- การจัดทำรายงาน การศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูล และนำเสนอด้วยสื่อเทคโนโลยี การมีอ้างอิงสถิติ จากแหล่งที่มาข้อมูลที่น่าเชื่อถือ
- ประเมินจากประสิทธิผลจากการฝึกปฏิบัติและผลงานสำเร็จ

## หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

### 1. แผนการสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียน การสอน สื่อที่ใช้ (ถ้ามี) ชั้นงาน/วิธีการประเมิน	ผู้สอน
1	<b>บรรยาย: ตอนที่1 ความหมาย ของประวัติศาสตร์</b> - ความหมายของวิชา ประวัติศาสตร์ศิลป์ - ความสำคัญของการศึกษา ประวัติศาสตร์เรขศิลป์ - การแบ่งช่วงเวลาใน ประวัติศาสตร์เรขศิลป์	4	<b>บรรยายประกอบ Power Point</b> - ความเป็นมา ความสำคัญ บริบท มิติ อิทธิพล และ แนวคิดของประวัติศาสตร์เรข ศิลป์ พร้อมยกตัวอย่างประกอบ <b>กิจกรรม</b> - นักศึกษาร่วมอภิปราย/นำเสนอ ประสบการณ์ทางประวัติศาสตร์ <b>วิธีการประเมินผล</b> - ประเมินผลจากความรู้ความเข้าใจจาก การตอบข้อซักถาม	อ.ศิริวัฒน์ แสนเสริม
2	<b>บรรยาย: ตอนที่ 2 : ประวัติเรข ศิลป์ในยุคประวัติศาสตร์</b> - ประวัติศาสตร์เรขศิลป์ในยุค ก่อนประวัติศาสตร์ - ประวัติเรขศิลป์ในยุค ประวัติศาสตร์ - การคิดค้นอักษร - การเกิดภาษาภาพ - การคิดค้นระบบพิมพ์	4	<b>บรรยายประกอบ Power Point</b> - เรขศิลป์ยุคก่อนประวัติศาสตร์และยุค ประวัติศาสตร์ พร้อมยกตัวอย่างประกอบ - การคิดค้นอักษร ภาษาภาพ ระบบพิมพ์ พร้อมยกตัวอย่างประกอบ <b>กิจกรรม</b> - นักศึกษาร่วมอภิปราย/นำเสนอ ประสบการณ์ทางประวัติศาสตร์ <b>ใบงานที่1</b> วิเคราะห์ภาพผลงานออกแบบ และตัวอักษรที่มีความสัมพันธ์กับ ประวัติศาสตร์	อ.ศิริวัฒน์ แสนเสริม
3	<b>บรรยาย: ตอนที่ 3 เรขศิลป์ หลังปฏิวัติอุตสาหกรรม :</b> Graphic design in the first half of the twentieth century - เรขศิลป์แบบ Modern Art - เรขศิลป์แบบ Pictorial Modernism	4	<b>บรรยายประกอบ Power Point</b> พร้อมยกตัวอย่างประกอบ <b>กิจกรรม</b> - นักศึกษาร่วมอภิปราย/นำเสนอ ประสบการณ์การทางประวัติศาสตร์ - สืบค้นข้อมูลนักออกแบบและผลงานเด่น <b>วิธีการประเมินผล</b> - ประเมินผลจากความรู้ความเข้าใจจาก การตอบข้อซักถาม	อ.ศิริวัฒน์ แสนเสริม

4	<b>บรรยาย: ตอนที่ 3 เรขศิลป์</b> <b>หลังปฏิวัติอุตสาหกรรม :</b> Graphic design in the first half of the twentieth century (ต่อ) - ภาษาใหม่ของรูปทรง New Language of Form - The Bauhaus and the New Typography	4	<b>บรรยายประกอบ Power Point</b> พร้อมยกตัวอย่างประกอบ <b>กิจกรรม :</b> วิเคราะห์ภาพผลงานออกแบบเรขศิลป์ <b>ใบงานที่2</b> ศึกษาข้อมูลและผลงานออกแบบที่เกี่ยวข้องวิธีการประเมินผล - ประเมินผลจากความรู้ความเข้าใจจากการตอบข้อซักถาม	อ.ศิริวัฒน์ แสนเสริม
5	<b>บรรยาย: ตอนที่4 : เรขศิลป์ในศตวรรษที่20 – The Age of Information</b> - The International Typographic Style - The New York School	4	<b>บรรยายประกอบ Power Point</b> พร้อมยกตัวอย่างประกอบ <b>กิจกรรม</b> - นักศึกษาร่วมอภิปราย/นำเสนอประสบการณ์การทางประวัติศาสตร์ - สืบค้นข้อมูลนักออกแบบและผลงานเด่น <b>กิจกรรม :</b> - นักศึกษาร่วมอภิปราย/นำเสนอประสบการณ์ทางประวัติศาสตร์ <b>วิธีการประเมินผล</b> - ประเมินผลจากความรู้ความเข้าใจจากการตอบข้อซักถาม	อ.ศิริวัฒน์ แสนเสริม
6	<b>4บรรยาย: ตอนที่4 : เรขศิลป์ในศตวรรษที่20 – The Age of Information</b> - ระบบการออกแบบเอกลักษณ์องค์กร Corporate Identity and Visual System	4	<b>บรรยายประกอบ Power Point</b> พร้อมยกตัวอย่างประกอบ <b>กิจกรรม</b> - นักศึกษาร่วมอภิปราย/นำเสนอประสบการณ์การทางประวัติศาสตร์ - สืบค้นข้อมูลนักออกแบบและผลงานเด่น <b>วิธีการประเมินผล</b> - ประเมินผลจากความรู้ความเข้าใจจากการตอบข้อซักถาม <b>ใบงานที่3</b> ศึกษาข้อมูลและผลงานออกแบบที่เกี่ยวข้อง	อ.ศิริวัฒน์ แสนเสริม
7	<b>บรรยาย: ตอนที่4 : เรขศิลป์ในศตวรรษที่20 – The Age of Information</b> -การพัฒนาภาพความคิด The conceptual Image	4	<b>บรรยายประกอบ Power Point</b> พร้อมยกตัวอย่างประกอบ <b>กิจกรรม</b> - นักศึกษาร่วมอภิปราย/นำเสนองานใบงานที่3	อ.ศิริวัฒน์ แสนเสริม

	- Postmodern Design		- สืบค้นข้อมูลนักออกแบบและผลงานเด่น <b>วิธีการประเมินผล</b> - ประเมินผลจากความรู้ความเข้าใจจากการตอบข้อซักถาม	
8	<b>บรรยาย: ตอนที่4 : เรขศิลป์ในศตวรรษที่20 – The Age of Information</b> -National Visions within a Global Dialogue -The Digital Revolution— and Beyond	4	<b>บรรยายประกอบ Power Point</b> พร้อมยกตัวอย่างประกอบ <b>กิจกรรม</b> - นักศึกษาร่วมอภิปราย/นำเสนอ ประสบการณ์การทางประวัติศาสตร์ <b>ใบงานที่4</b> สืบค้นข้อมูลนักออกแบบและผลงานเด่น <b>วิธีการประเมินผล</b> - ประเมินผลจากความรู้ความเข้าใจจากการตอบข้อซักถาม	อ.ศิริวัฒน์ แสนเสริม
9. สอบกลางภาค				
10	<b>บรรยาย: ตอนที่5 : เรขศิลป์ไทย</b>	4	<b>บรรยายประกอบ Power Point</b> พร้อมยกตัวอย่างประกอบ <b>กิจกรรม</b> - นักศึกษาร่วมอภิปราย/นำเสนอ ประสบการณ์เรขศิลป์ไทย - สืบค้นข้อมูลนักออกแบบและผลงานเด่น <b>วิธีการประเมินผล</b> - ประเมินผลจากความรู้ความเข้าใจจากการตอบข้อซักถาม	อ.ศิริวัฒน์ แสนเสริม
11	ประวัติศาสตร์เรขศิลป์ไทย	4	<b>บรรยายประกอบ Power Point</b> พร้อมยกตัวอย่างประกอบ <b>กิจกรรม</b> - นักศึกษาร่วมอภิปราย/นำเสนอ ประสบการณ์การทางประวัติศาสตร์ - สืบค้นข้อมูลนักออกแบบและผลงานเด่น <b>วิธีการประเมินผล</b> - ประเมินผลจากความรู้ความเข้าใจจากการตอบข้อซักถาม	อ.ศิริวัฒน์ แสนเสริม
12	ทบทวนเนื้อหา	4	<b>บรรยายประกอบ Power Point</b> ประวัติความเป็นมา วิวัฒนาการ พร้อมยกตัวอย่างประกอบ	อ.ศิริวัฒน์ แสนเสริม



			<b>กิจกรรม</b> - นักศึกษาร่วมอภิปราย/นำเสนอ ประสบการณ์ทางประวัติศาสตร์ - สืบค้นข้อมูลนักร้องแบบและผลงานเด่น <b>วิธีการประเมินผล</b> - ประเมินผลจากความรู้ความเข้าใจจาก การตอบข้อซักถาม	
สัปดาห์ ที่13-14	ฝึกปฏิบัติการออกแบบเรขศิลป์ จากแรงบันดาลใจจากสไตล์และ รูปแบบจากประวัติศาสตร์เรข ศิลป์	12	-ฝึกปฏิบัติการออกแบบเรขศิลป์จากแรง บันดาลใจจากสไตล์และรูปแบบจาก ประวัติศาสตร์เรขศิลป์ตามโจทย์ที่กำหนด	อ.ศิริวัฒน์ แสนเสริม
15	สอบปลายภาค	3		สอบนอกตาราง

## 2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

การ ประเมิน	งานที่จะใช้ประเมินผลผู้เรียน	สัปดาห์ ที่กำหนด	สัดส่วนของการ ประเมินผล
(1)	สอบ - สอบปลายภาค ( นอกตาราง )	16	20 %
(2)	การเข้าชั้นเรียน การมีส่วนร่วมอภิปราย แสดงความคิดเห็นในชั้นเรียน	ตลอดเทอม	10 %
(3)	สืบค้น วิเคราะห์กรณีศึกษา และการนำเสนอ	ตลอดเทอม	35 %
(4)	ผลงานการออกแบบ	ตลอดเทอม	35 %

### เกณฑ์การประเมินผล

- คะแนนเก็บระหว่างภาค 7 0% จากกิจกรรมปฏิบัติงาน
- คะแนนปลายภาค 3 0% จากการสอบปลายภาค
- ใช้ระบบเกรด (A B+ B C+ C D+ D I E) ใช้หลักอิงเกณฑ์และอิงกลุ่ม
 

คะแนน 100-80	ระดับคะแนน	A
คะแนน 75-79	ระดับคะแนน	B+
คะแนน 70-74	ระดับคะแนน	B
คะแนน 69-65	ระดับคะแนน	C+

คะแนน 64-60	ระดับคะแนน	C
คะแนน 59-55	ระดับคะแนน	D+
คะแนน 54-50	ระดับคะแนน	D
คะแนน 49-0	ระดับคะแนน	E

## หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

### 1. เอกสารและตำราหลัก

-

### 2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

1. พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง. **ประวัติศาสตร์เรขศิลป์ : ก่อนสงครามโลกครั้งที่ 1** ภาควิชาานฤมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
2. พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง. **ประวัติศาสตร์นฤมิตศิลป์**. กรุงเทพฯ. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์, 2547.
3. วิรุณ ตั้งเจริญ. **ประวัติศาสตร์ศิลป์และการออกแบบ**. กรุงเทพฯ. สันติศิริการพิมพ์, 2552.
4. Phillip Meggs; Alston Puvis. **Meggs' history of graphic design**. Hoboken, New Jersey : Wiley, cop. 2012.
5. Richard Hollis. **Graphic Design A Concise History**. London. Thames & Hudson Ltd.2001

### 3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

ตำรา เอกสารที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบ และประวัติศาสตร์การออกแบบเรขศิลป์ ทั้งสิ่งพิมพ์และดิจิทัล

## หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

### 1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

การประเมินประสิทธิผลในรายวิชานี้ ที่จัดทำโดยนักศึกษา ได้จัดกิจกรรมในการนำแนวคิดและความเห็นจากนักศึกษาได้ดังนี้

- การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน
- การสังเกตการณ์จากพฤติกรรมของผู้เรียน
- แบบประเมินผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา

### 2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- (1) อาจารย์ผู้สอนประเมินการสอนของตนเอง
- ( 2) คู่มือการเรียนรู้ของนักศึกษา และทำรายงานสรุปพัฒนาการของนักศึกษา ปัญหา อุปสรรค และแนวทางแก้ไขหรือการเปลี่ยนแปลง/ปรับปรุงรายวิชา
- แบบสอบถามการประเมินการสอน
  - ผลสัมฤทธิ์ของการเรียนของนักศึกษา
  - การสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน
  - การทวนสอบผลการประเมินการเรียนรู้

### 3. การปรับปรุงการสอน

หลังจากผลการประเมินการสอนในข้อ 2 จึงมีการปรับปรุงการสอน โดยการจัดกิจกรรมในการ ระดมสมอง และหาข้อมูลเพิ่มเติมในการปรับปรุงการสอน (ซึ่งวิชาใหม่ยังไม่มีการเรียนการสอน)

### 4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

ในระหว่างกระบวนการสอนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ในรายหัวข้อ ตามที่คาดหวังจาก การเรียนรู้ในวิชา ได้จาก การสอบถามนักศึกษา หรือการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษา รวมถึงพิจารณา จากผลการทดสอบย่อย และหลังการออกผลการเรียนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์โดยรวมในวิชา ได้ดังนี้

- การทวนสอบการให้คะแนนจากการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษาโดยอาจารย์อื่น หรือ ผู้ทรงคุณวุฒิ ที่ไม่ใช่อาจารย์ประจำหลักสูตร
- มีการตั้งคณะกรรมการในสาขาวิชา ตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษา โดย ตรวจสอบข้อสอบ รายงาน วิธีการให้คะแนนสอบ และการให้คะแนนพฤติกรรม

### 5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

จากผลการประเมิน และทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิผลรายวิชา ได้มีการวางแผนการปรับปรุง การสอน และรายละเอียดวิชา เพื่อให้เกิดคุณภาพมากขึ้น ดังนี้

- ปรับปรุงทุก 3 ปี หรือตามข้อเสนอแนะผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ตามข้อ 4