


รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)

	คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์			
	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง			
	สาขาวิชา	การออกแบบ	กลุ่มวิชา	นิเทศศิลป์
	หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชานิเทศศิลป์		
	หลักสูตรฉบับ พ.ศ.	2548		
ปีการศึกษา	2555	ภาคการศึกษา	1	
รหัสวิชา	02046031	หน่วยกิต	3(1-4)	
ชื่อรายวิชา	ชื่อภาษาไทย	ความคิดสร้างสรรค์		
	ชื่อภาษาอังกฤษ	Creative Thinking		

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสวิชาและชื่อวิชา	02046031	ความคิดสร้างสรรค์		
2. จำนวนหน่วยกิต	3(1-4)			
3. หลักสูตรและประเภทรายวิชา	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศิลป์ กลุ่มวิชาบังคับ			
4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน	1. อาจารย์ไพบุลย์ ตระกูลใจดี 2. อาจารย์พรรณศรี ชูอารยะประทีป 3. อาจารย์พีรพงศ์ พงษ์ประภาพันธ์			
5. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน	ภาคการศึกษาที่ 1 ชั้นปีที่ 4			
6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite)	ไม่มี			
7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites)	ไม่มี			
8. สถานที่เรียน	คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์			
	อาคาร ชื่อปฏิบัติการศิลปะ			
	ห้อง -			
	วันที่สอน	ศุกร์	เวลา	9.00 – 15.00
9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด	เมษายน 2555			

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายรายวิชา
 1. เพื่อให้ศ.ตระหนักถึงความสำคัญของทฤษฎีความคิดและใช้ทฤษฎีออกแบบปรับใช้กับงานสร้างสรรค์ของตนได้
 2. ศึกษาทฤษฎีการออกแบบสมัยใหม่(Modernism)
 3. เพื่อเรียนรู้กระบวนการวิธีในการก่อรูปความคิดอย่างเป็นระบบสามารถปฏิบัติงานตามเรื่องที่กำหนด
 4. ให้ศ.สามารถปฏิบัติงานเพื่อก่อให้เกิดเป็นความก้าวหน้าตามแนวทางเฉพาะตน

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา (ตามที่ระบุไว้ในรายละเอียดหลักสูตร)

02046031	ชื่อวิชาภาษาไทย ความคิดสร้างสรรค์	หน่วยกิต
	ชื่อวิชาภาษาอังกฤษ Creative Thinking	3(1-4)
คำอธิบายรายวิชาภาษาไทย ศึกษา/ แสวงหาจากแหล่งข้อมูลทุกประเภท อาทิ แรงบันดาลใจ วิธีคิด ทฤษฎีแนวคิดที่เกี่ยวข้อง ฯลฯ และสามารถก่อรูปความคิด-พัฒนา-แก้ไข-สร้างความคิดใหม่		
คำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ The investigation of all sources of information such as motives, ways of thinking, related line of thought to formulate, develop, adjust and revise creative idea.		

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

ภาคบรรยาย	13 ชั่วโมง (คิดจากแผนการสอน/ข้อกำหนดหน่วยกิต)
ภาคปฏิบัติ	16 x 4 = 64 ชั่วโมง (คิดจากข้อกำหนดหน่วยกิต)
ศึกษาด้วยตนเอง	---

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

วันพุธ 10.00 – 13.00, 3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรมจริยธรรม

1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องการพัฒนา

ให้นักศ.มีทัศนคติในการแสวงหา, เรียนรู้จากแรงผลักดันที่ถูกต้อง(ไม่ใช่คะแนน) แต่เป็นความ
อยากรู้ทางปัญญา(intellectual curiosity) ซึ่งนศ.จะต้องปฏิบัติด้วยตนเอง และนศ.ควรเรียนรู้ที่จะเคารพ
ความคิดของผู้อื่นด้วย(ในบริบทของการออกแบบ ความแตกต่างปรากฏอยู่ในรูปของสไตล์การออกแบบ
และความคิด) การได้แรงบันดาลใจ กับการลอกเลียนมีความแตกต่างกันการศึกษา,เรียนรู้ หรือนำไปใช้
ประโยชน์ควรต้องระบุที่มา และการวิจารณ์ต่อความคิดที่ต่างต่างนั้นต้องมีเหตุผล

1.2 วิธีการสอน

เน้นการทำให้นักศ.เข้าใจเนื้อหาที่“ประเด็น”, ด้วยการแยกแยะให้เห็นว่ามีองค์ประกอบ หรือ สิ่งสนับสนุนอื่นๆสัมพันธ์กันเป็นความคิดนั้นๆได้อย่างไร เมื่อศ.เข้าใจเนื้อหาชัดเจน (เป็นเสมือน ตัวอย่าง) ก็อาจก่อให้เกิดแรงบันดาลใจให้นักศ.เรียนรู้, ริเริ่มเอง แล้วปฏิบัติเอียนั้นคู่ขนานไปกับการเรียนรู้ แนวคิดต่างๆ ที่เพิ่มเข้ามาในแต่ละคาบ

1.3 วิธีการประเมินผล

การพบปรึกษางานนอกชั้นเรียนของนศ.จะเป็นช่องทางให้ทราบถึงทัศนคติและการใฝ่รู้ ของนศ.แต่ละคน

2. ความรู้

2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

รู้ทฤษฎีความคิด(ออกแบบ)ที่สำคัญเช่นในห้วงต้นของศ.20,มีความคิดว่าโลกควรมีระบบ/ ระเบียบเดียวทำให้เกิดการออกแบบที่เน้นไปที่รูป/ภาพ(การมองเห็น-vision)ที่เรียกว่า“Visual Literacy” ซึ่งเป็นฐานของความคิดในเรื่องการออกแบบมาถึงปัจจุบัน(ตัวอย่างเช่น สัญญลักษณ์ภาพตามสนามบิน) เข้าใจและรู้จักการคิดวิเคราะห์ ,การวิเคราะห์ในแง่ที่เป็นเครื่องมือแสวงหาความรู้ ความรู้ในเรื่องของ การปรับใช้ความคิด(ของตนเอง/จากทฤษฎีที่เรียน)ที่แสดงผ่านถ้อยคำและนามธรรมให้ปรากฏเห็นได้ในรูป ของงานออกแบบได้อย่างไร? เช่นทฤษฎีมีว่างานออกแบบสะท้อนวัฒนธรรมผ่านรูปทรงให้เราเห็นได้ ก็เกิดมีการออกแบบอักษรไทยในย่านเยาวราช ที่มีรูปทรงแสดงความเป็น“จีน” และอื่นๆอีกเช่น ความเป็น“อินเดีย” ความเป็น“ไทยล้านนา” ฯ

2.2 วิธีการสอน

นอกเหนือจากการบรรยาย และตัวอย่างแล้ว ยังมีการนำเสนองาน(ดูในแผนการประเมินการเรียนรู้) และการพูดคุยพิจารณาความคิดในชั้นเรียน และในที่สุดนศ.จะทำงานของตนเองโดยการพบ/ปรึกษากับ ผู้สอนนอกเวลาเรียนเป็นรายบุคคล

2.3 วิธีการประเมินผล

สำหรับความรู้โดยภาพรวมผู้สอนได้วางกรอบเพื่อใช้พิจารณาประเมินจากงานมอบหมายดังนี้ ความคิด, การมีข้อมูลสนับสนุน/เชื่อมโยง ซึ่งได้ให้ความสำคัญเป็นอันดับต้นๆ

3. ทักษะทางปัญญา

3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

การอ่านเพื่อวิเคราะห์(Critical Reading) และการอธิบาย, ขยายความ สื่อสารด้วยการพูด/เขียน

3.2 วิธีการสอน

จะเป็นการบรรยาย, ศึกษาจากข้อเขียน, เนื้อหา, บทความที่เลือกสรร (ซึ่งจะได้มอบหมายให้อ่านล่วงหน้า) และเนื้อหาที่เป็นประเด็นในคาบนั้นๆจะเป็นจุดเริ่มเพื่อกระตุ้นความคิดให้แตก แขนงออกไป ประเด็นที่แตกแขนงออกไปนี้จะถูกหยิบยกและนศ.อาจเลือกใช้เป็นความคิดสำหรับ งานปฏิบัติได้ต่อไป(งานมอบหมายดูใน แผนการประเมินการเรียนรู้)

3.3 วิธีการประเมินผล

พิจารณางานมอบหมายในแง่ของความแตกต่าง /สืบหน้าไปจากลักษณะที่นศ. ผู้นั้นเคยทำอยู่ หรือพูดสั้นๆว่าผลงานมีรูปแบบ/เนื้อหาแตกต่างไปจากเดิม (ดูเกณฑ์การประเมินผลงานในแผนการสอน /สัปดาห์ที่1)

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

งานออกแบบที่มีเป้าหมายท้ายสุดเพื่อสื่อสาร จำเป็นต้องมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ทั้งโดยตรงเช่น

ในงานโฆษณา มีอาร์ตไดเรกเตอร์ทำงานกับก๊อปปีไรเตอร์ และโดยอ้อมเช่นการได้ความ/ข้อมูลที่จำเป็นจากบุคคลหรือสถานที่ต่างๆ

ในชั้นเรียนนี้ผู้สอนจะเน้นการมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันในลักษณะของการวิจารณ์/แสดงความคิดเห็น โดยตระหนักว่าเป็นการสอบทานหาว่าทำงานได้ผลหรือไม่ เพื่อแก้ไขพัฒนาในขณะเดียวกัน การแสดงความคิดเห็นก็ต้องมีเหตุผล

4.2 วิธีการสอน

ในประเด็นนี้ ผู้สอนกำหนดให้มีการเสนองาน และแสดงความคิดเห็นร่วมกัน (ดูในทักษะทางปัญญา/วิธีการสอน)

4.3 วิธีการประเมินผล

การเข้าชั้นเรียน การมีส่วนร่วม มีสัดส่วนเป็น10%, นอกจากนี้การพบ/ปรึกษางานนอกชั้นเรียนยังทำให้มีช่องทางในการพิจารณาเรื่องความรับผิดชอบได้อีกด้วย

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา ปัจจุบันศ.ที่เรียนออกแบบมีลักษณะที่เรียกว่าComputer-based Designer มีทักษะการใช้เทคโนโลยีอยู่เป็นพื้นฐานสำคัญ ทั้งการสืบค้นข้อมูล, สื่อสาร, รวมทั้งเป็นเครื่องมือทำงานต้นแบบ อย่างไรก็ตามสิ่งที่ต้องพัฒนา คือการเชื่อมโยงความรู้(ข้อมูล/ตัวเลข), วิเคราะห์ความเกี่ยวข้องที่สนับสนุนความคิดในงานออกแบบ ตัวอย่างงานออกแบบในประเด็นนี้ก็คือ แผนที่(ซึ่งเต็มไปด้วยข้อมูลที่ถูกรวบรวมแล้ว), หรืองานออกแบบที่เรียกว่า Info Graphics(รูปแบบพื้นฐานก็คือ Charts, Diagrams)

5.2 วิธีการสอน

ในแง่ทักษะการวิเคราะห์ทั้งเชิงตัวเลขและเชิงประเด็นความคิดจะถูกสอนผ่านตัวงานออกแบบและในการบรรยาย(วิเคราะห์) เช่นในงานที่ต้องมีการสำรวจเก็บข้อมูล แล้วนำมาเป็นฐานคิดในการออกแบบ อย่างงานสร้างภาพจำลองทางสถาปัตยกรรม

5.3 วิธีการประเมินผล

จากกรอบความคิดที่ใช้ประเมินผลงานปฏิบัติ ได้ให้ความสำคัญไว้เป็นอันดับต้นๆ อย่างไรก็ตาม การประเมินในประเด็นนี้ มีลักษณะเป็นบูรณาการมากกว่าแยกย่อยเป็นส่วน กล่าวคือปรากฏผลเป็นงานออกแบบคือForm ที่สามารถสื่อความหมายเป็นที่เข้าใจได้

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมงการสอน	กิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อที่ใช้	ผู้สอน
1	-แนะนำวิชา, แนวคิด และแนวทางการสอนเพื่อเข้าถึงเนื้อหา(approach) -แนวทาง(design approach) การทำงานปฏิบัติที่มอบหมาย -ข้อพิจารณาในการประเมินงานปฏิบัติ : ความคิดตั้งต้น, การมีข้อมูลในการสนับสนุน การทำงาน,	1	บรรยาย powerpoint มอบหมายงานปฏิบัติ # 1	วิทยา

	การพัฒนางานให้มีความคืบหน้า, ความแตกต่าง/เปลี่ยนแปลงเมื่อเทียบกับงานของตนเอง		เสนอประเด็นศึกษา/ปฏิบัติโดยนศ.เอง (เป็นการบอกล่วงหน้าเพื่อเตรียมการไปพร้อมกับการเรียนตามแผนการสอน)	
2	-ทฤษฎีกับงานออกแบบกราฟิก -ที่มาของทฤษฎีความคิด -ทฤษฎี กับ การปฏิบัติ นักออกแบบอ่านข้อเขียน, ศึกษาความคิด/ทฤษฎีการออกแบบเพื่อที่จะกระตุ้นเราให้ตั้งคำถาม, เต็มโตทางความคิด และเปลี่ยนแปลงงานตนเอง	1	บรรยาย power point	วิทยา
3	-Modern Design : แรงบันดาลใจจากจักรกล functional, minimal, ordered, rational -แนวคิด“Visual Literacy” กับทฤษฎีการออกแบบพื้นฐาน การให้ความสำคัญกับ“vision”ที่มีความเป็นสากล	1	บรรยาย powerpoint ภาพยนตร์ “ Objectified “	วิทยา
4	-The International Style กับงาน Corporate Design งานออกแบบในยุค50sที่มีรากจากงานโมเดิร์นในยุโรป ถูกนำมาปรับใช้ในอเมริกาโดย Paul Rand, Leste Beall และHerbert Bayer(มาจากบาเฮาส์)	1	บรรยาย power point	วิทยา
5	-“ประเด็น”ทางกราฟิกดีไซน์: การศึกษาผ่านข้อเขียน, บทความที่เลือก -ศึกษา“ประเด็น”ทางกราฟิกในงานออกแบบ เช่นแบบตัวอักษรที่ชื่อHelveticaมีประเด็นว่า แบบตัวอักษรไม่ควรมีลักษณะทางวัฒนธรรมว่าเป็นของชาติอะไร มันควรมีบุคคลิกที่เป็นกลาง(neutrality)	1	บรรยาย power point ภาพยนตร์ Helvitica มอบหมายงานปฏิบัติ # 2 “งานศึกษา/เขียนในประเด็นที่กำหนด”	วิทยา
6	-สัญลักษณ์เบื้องต้น(1):ศึกษาSIGN ชนิดต่างๆ คือ ICON, INDEX, SYMBOL สัญลักษณ์เป็นทฤษฎีความคิดว่าด้วยเรื่องสัญลักษณ์(signs)ต่างๆ สัญลักษณ์เป็นเครื่องมือ, วิธีคิด หรือวิธีการในการเข้าใจความหมายของsigns	1	บรรยาย power point	วิทยา

	ในบริบทต่างๆ ซึ่งบริบทนี้เองทำให้ มันสื่อความหมายได้			
7	-สัญลักษณ์เบื้องต้น(2): Visual Structure เปรียบเทียบกับภาษาเขียน ประโยคถูก เขียนโดยมีไวยากรณ์กำกับ ทำให้เกิด โครงสร้างประโยคเช่น ประโยคที่มี น้ำเสียงเสียดสีหรือประโยคเปรียบเทียบ ในภาพ มีโครงสร้างเช่นกัน เช่นเราเคย เห็นลักษณะ ก่อน/หลัง(เปรียบเทียบ) หรือภาพที่มีลำดับการบรรยาย(narrative) รูปเล่าเรื่องพระพุทธเจ้า มีพระพุทธเจ้าหลายองค์ ปรากฏอยู่บนผนังเดียวกันหลายๆจุด	1	บรรยาย power point	วิทยา
8	-สัญลักษณ์ : การใช้ทฤษฎีกับงาน ปฏิบัติออกแบบ -ตัวอย่างงานออกแบบด้วยแนวคิดนี้ งานออกแบบเป็นvisual communication ในความหมายว่า นักออกแบบจงใจใช้รูป, รอย,ภาพ,ฯ(forms) เพื่อสื่อความหมาย นักออกแบบจึงพยายามสร้างความหมาย ด้วยการประสม ประสาน ปรับ เปลี่ยนformsต่างๆเพื่อสร้างความหมาย หรือสื่อสาร	1	บรรยาย power point มอบหมายงานปฏิบัติ # 3 งานปฏิบัติ	วิทยา
9	-วิเคราะห์งานออกแบบโฆษณา ในประเด็นเรื่องSignsและความหมาย ศึกษาตัวอย่างการวิเคราะห์ด้วยแนวคิด สัญลักษณ์	1	บรรยาย power point	วิทยา
10	-รูป/ภาพ/Images) กับ การสื่อความหมาย รูปบรรจุความหมาย(information)ไว้เสมอ เช่น มุมมอง(ทัศนคติ)ของผู้ทำ หรือการ บิดเบือนความหมาย หรือการซ่อนเร้น ความหมายบางอย่าง การ”อ่าน”ภาพได้เข้าใจ มองเห็นประเด็น ว่าภาพมีศักยภาพได้ดังนี้ ในทางกลับกันเราก็สามารถสร้าง/กำหนด/ ควบคุม(manipulate)“รูป/ภาพ”ในงาน ออกแบบได้ดียิ่งขึ้น	1	บรรยาย power point มอบหมายงานปฏิบัติ # 4 งานปฏิบัติ	วิทยา
11	-สไตล์ กับ งานออกแบบกราฟิก -สไตล์ ในฐานะที่เป็น แนวคิด(concept)	1	บรรยาย power point	วิทยา

	รูปที่วาดด้วยมือ กับรูปถ่ายมีความแตกต่างกันในแง่ของความน่าเชื่อถือ(ความจริง), “สาร”บางอย่างนำเสนอในสไตล์หนึ่ง อาจมีความน่าเชื่อถือน้อยกว่าอีกสไตล์หนึ่ง เช่นความเป็นทางการกับความเป็นกันเอง			
12	-Artist กับ Designers : การสลับเปลี่ยนที่ทางซึ่งกันและกัน -แนวคิดเรื่อง Authorships นักออกแบบอาจเล่นบทบาทอาชีพที่สื่อสาร “message” ของคนอื่น หรือนักออกแบบอาจนำเสนอmessageของตนเองในนามของตนเองเหมือนที่อาร์ติสต์ทำเช่นงานของอ.สันติ ลอลัชวี	1	บรรยาย power point	วิทยา
13	-Visual Cultureในฐานะที่เป็นความรู้(field of study)ที่ช่วยทำความเข้าใจกับการสื่อสาร,การสร้างความหมายในสังคมร่วมสมัย -หัวเรื่อง-subjectที่ควรเข้าใจเช่นภาพถ่าย กับความเชื่อว่าภาพถ่ายเป็นความจริง	1	บรรยาย power point	วิทยา
14	-“กลยุทธ์การสื่อสารออนไลน์” : งานการสื่อสาร/โฆษณา/ออกแบบร่วมสมัย สำรวจ ศึกษา งานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับนศ.ออกแบบ	3	บรรยาย power point internet	ภัทรเมธ
15	นศ.นำเสนองานที่มอบหมาย # 1	3	นศ.จัดแสดงงานในชั้นเรียน	นศ.
16	นศ.นำเสนองานที่มอบหมาย # 1	3	นศ.จัดแสดงงานในชั้นเรียน	นศ.

หมายเหตุ : วิชานี้ไม่มีการสอบในห้องสอบ, แต่นศ.อาจต้องหยุดเรียนในระหว่างสัปดาห์การสอบ

2. แผนการประเมินการเรียนรู้

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผล	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล (%)
1	การเข้าชั้นเรียน	เข้าเรียนทุกครั้ง	1-16	20
2	งานศึกษา/เขียน	ประเมินจากข้อเขียน	5	20
3	งานปฏิบัติ	ประเมินจากงาน	8	20
4	งานปฏิบัติ	ประเมินจากงาน	10	20
5	งานปฏิบัติ (นศ.เสนอประเด็นปฏิบัติเอง)	ประเมินจากงาน	15-16	20

การพิจารณาเกณฑ์ผ่านในรายวิชาผู้เรียนจะต้อง

1. มีเวลาเข้าชั้นเรียนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80 ของเวลาเรียนทั้งหมด
หากเวลาเรียนไม่พอตามที่กำหนดจะพิจารณาผลเป็นตกเนื่องจากเวลาเรียนไม่พอ ไม่มีสิทธิ์สอบ
โดยได้รับค่าระดับคะแนน Fa (Failed, Insufficient Attendance)
2. ผู้เรียนจะต้องมีคะแนนรวมทั้งรายวิชาไม่ต่ำกว่าร้อยละ 50 ของคะแนนรวมทั้งหมด
3. ผู้ที่ผ่านเกณฑ์ข้อ 2 จะได้รับค่าระดับคะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนร้อยละ 80 ขึ้นไป	จะได้ค่าระดับคะแนน	A
คะแนนร้อยละ 75-79	จะได้ค่าระดับคะแนน	B+
คะแนนร้อยละ 70-74	จะได้ค่าระดับคะแนน	B
คะแนนร้อยละ 65-69	จะได้ค่าระดับคะแนน	C+
คะแนนร้อยละ 60-64	จะได้ค่าระดับคะแนน	C
คะแนนร้อยละ 55-59	จะได้ค่าระดับคะแนน	D+
คะแนนร้อยละ 50-54	จะได้ค่าระดับคะแนน	D
คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 50	จะได้ค่าระดับคะแนน	F

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

Armstrong, Helen, ed. Graphic Design Theory : readings from the field. New York :Princeton Architectural Press, 2009.

Bignell, Jonathan. Media Semiotics : an introduction. 2nd ed. New York : Manchester University Press. 2002.

Cobley, Paul, and Litza Jansz, ed. By Richard Appignanest. Semiotics. New York : Totem Books USA. 1998.

Hall, Sean. This means this, this means that : A user's guide to semiotics. London : Laurence King Publishing Ltd. 2007.

Heller, Steven and Georgette Balance, eds. Graphic Design History. New York : Allworth Press. 2001.

Lupton, Ellen, and J Abbot Miller, eds. The ABC's of Triangle, Square, Circle : The Bauhaus and Design Theory. New York : Princeton Architectural Press, 2000.

Mirzoeff, Nicholas. An introduction to Visual Culture. New York : Routledge. 2000.

Ockerse, Thomas, and Hans van Dijk. Semiotics and Graphic Design Education. Visible Language, Vol XIII, No.4, 1979.

Sturken, Marita and Lisa Cartwright. Practices of Looking : an introduction to Visual Culture. New York : Oxford University Press Inc. 2004.

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

Sandar, Ziauddin และ Patrick Curry, ed. By Richard Appignanesi . วรณัฐ จรุงรัตนพงศ์ แปล , นพพร ประชากุล และ ชุติศักดิ์ ภัทรกุลวณิชช์ บรรณาธิการแปล , สู่โลกหลังสมัยใหม่. กรุงเทพฯ : โครงการสรรพสาส์น สำนักพิมพ์มูลนิธิเด็ก. 2548.

ประชา สุวิธานนท์. ดีไซน์+คัลเจอร์. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ฟ้าเดียวกัน. 2551.

ประชา สุวิธานนท์, ดีไซน์+คัลเจอร์2. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ฟ้าเดียวกัน. 2552.

3. เอกสารและข้อมูลแนะ

<http://www.designobserver.com>

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

ให้นักศึกษาทำการประเมินประสิทธิผลของรายวิชาผ่านทางระบบประเมินการสอนที่จัดขึ้น โดยมีหัวข้อในการประเมินดังนี้

1. มีการแจ้งให้นักศึกษาทราบกฎเกณฑ์และรายละเอียดของการเรียนการสอน
2. ตรงต่อเวลาในการสอน
3. เข้าสอนครบตามที่กำหนด
4. ใช้สื่อการสอนที่ช่วยให้เข้าใจดีขึ้น
5. มีความรู้ความสามารถในการสอนให้นักศึกษาเข้าใจเนื้อหาได้ดี
6. มอบหมายงานให้นักศึกษาทำในปริมาณที่เหมาะสม
7. ตรวจงานและชี้แจงข้อบกพร่องของนักศึกษาในงานที่ให้ทำ
8. เปิดโอกาสให้นักศึกษาคิดวิเคราะห์แก้ไขปัญหาและสร้างสรรค์
9. เปิดโอกาสให้นักศึกษาซักถามในเวลาเรียน
10. เปิดโอกาสให้นักศึกษาซักถามนอกเวลาเรียน
11. สอนเนื้อหาครบตามที่กำหนดไว้ในแผนการสอน
12. โดยภาพรวมนักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มขึ้นจากการเรียนวิชานี้
13. ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม คุณระเบียบวินัย และทำตนเป็นตัวอย่างที่ดี

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- การสังเกตการณ์สอนของผู้ร่วมทีมการสอน
- ผลงานนักศึกษา