หลักสูตรระดับปริญญา ■ ตรี ☐ โท ☐ เอก

รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)

รหัสวิชา VCD ๓๙๐๒ รายวิชา วิธีวิจัยทางการออกแบบนิเทศศิลป์

สาขาวิชา การออกแบบนิเทศศิลป์ คณะ ศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ภาคการศึกษา ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๖

หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

๑. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา VCD ๓๙๐๒

ชื่อรายวิชาภาษาไทย วิธีวิจัยทางการออกแบบนิเทศศิลป์

ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ Research Methodology in Visual Communication Design

๒. จำนวนหน่วยกิต ๓ (๒-๒-๕)

๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

๓.๑ หลักสูตร ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

๓.๒ ประเภทของรายวิชา เฉพาะด้าน

๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

๔.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา อาจารย์ ภาณุวัฒน์ กาหลิบ

๔.๒ อาจารย์ผู้สอน อาจารย์ ภาณุวัฒน์ กาหลิบ

๕. สถานที่ติดต่อ สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ / **E – Mail** panuwad.ka@ssru.ac.th

๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

๖.๑ ภาคการศึกษาที่ ๒ / ชั้นปีที่ ๓

๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้ ประมาณ ๗๐ คน

๗. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี) ไม่มี

๘. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี) ไม่มี

๙. สถานที่เรียน อาคารมหาวชิราลงกรณ ชั้น ๒ ห้อง ๕๘๒๐๓

๑๐.วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด วันที่ ๒๖ เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๖๖

หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

เพื่อให้นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจ ในวิธีวิจัยทางการออกแบบนิเทศศิลป์สามารถนำไปใช้อย่างสอดคล้องกับความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี แนวโน้มของสมัยนิยม เป็นพื้นฐานการเรียนในวิชาอื่น ๆ

๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

พัฒนาและปรับปรุงเนื้อหาให้มีความทันสมัย สอดคล้องกับสภาพปัจจุบัน ตามความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย และนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการค้นคว้า

หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

๑. คำอธิบายรายวิชา

ระเบียบขั้นตอน วิธีการวิจัย การกำหนดปัญหาวิจัย การค้นคว้า วิเคราะห์ข้อมูล โดยเนินกระบวนการการวิจัยเพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาในการออกแบบ โดยให้นักศึกษาเลือกค้นคว้าในหัวข้อที่สนใจ เพื่อเป็นปฐมบทสำหรับการทำโครงการพิเศษ การออกแบบนิเทศศิลป์

Research steps, and methodologies, research question identifying, data collection and data analysis with an emphasis on research for designing problem solving.

๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน (ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
๓๐ ชั่วโมง	ตามความต้องการของนักศึกษาเฉพาะราย	๓๐ ชั่วโมง	๕ ชั่วโมง / สัปดาห

๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

๓.๑ ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน ห้อง ชั้น ๒ อาคาร มหาวชิราลงกรณ คณะศิลปกรรมศาสตร์

๓.๒ ปรึกษาผ่านโทรศัพท์ที่ทำงาน / มือถือ หมายเลข ๐๒-๑๖๐๑๓๗๓ ต่อ ๒๐๑

๓.๓ ปรึกษาผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) panuwad.ka@ssru.ac.th

๓.๔ ปรึกษาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) https://www.facebook.com/todpanuwad.kalip

๓.๕ ปรึกษาผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Internet/Webboard) https://elfar.ssru.ac.th/panuwad_ka

หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

๑. คุณธรรม จริยธรรม

๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

○ (๒) ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต

● (๓) มีวินัย ตรงต่อเวลา และมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม

○ (๓) มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีม สามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับความสำคัญของการแก้ไขปัญหา

● (๔) เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์

○ (๕) เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่างๆขององค์กรและสังคม

● (๖) มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

๑.๒ วิธีการสอน

(๑) มีการสอดแทรกเนื้อหาด้านความซื่อสัตย์ สุจริต และจรรยาบรรณวิชาชีพในการเรียน

(๒) มีการกำหนดข้อตกลงในการเข้าชั้นเรียน

(๓) ใช้การสอนแบบสื่อสารสองทางโดยเปิดโอกาสให้นักศึกษาถามตอบและร่วมแสดงความคิดเห็น

(๔) ให้มีการวิจารณ์ผลงานโดยผู้สอนและผู้ร่วมชั้นเรียน

๑.๓ วิธีการประเมินผล

(๑) ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมายและการร่วมกิจกรรม

(๔) ประเมินจากความรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย

๒. ความรู้

๒.๑ ความรู้ที่ต้องพัฒนา

● (๑) มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญ ในเนื้อหาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์

● (๒) สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจ และอธิบายความต้องการงานออกแบบนิเทศศิลป์ รวมทั้งประยุกต์ความรู้ทักษะ และการใช้ความคิดสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับการแก้ปัญหา

○ (๓) สามารถวิเคราะห์ ออกแบบ ปรับปรุง และ/หรือประเมินองค์ประกอบต่างๆของการออกแบบนิเทศศิลป์

○ (๔) สามารถติดตามความก้าวหน้า และวิวัฒนาการงานออกแบบนิเทศศิลป์ เทคโนโลยีที่นำมาใช้ รวมทั้งการนำไปประยุกต์

○ (๕) มีความรู้ ความเข้าใจและสนใจพัฒนาความรู้ความชำนาญการออกแบบนิเทศศิลป์ อย่างต่อเนื่อง

○ (๖) มีความรู้ ในแนวกว้างขวางของการออกแบบนิเทศศิลป์ ความเปลี่ยนแปลงผลกระทบจากเทคโนโลยีใหม่ๆ

○ (๗) มีประสบการณ์ในการพัฒนา หรือการประยุกต์ซอฟแวร์ การออกแบบนิเทศศิลป์ที่ใช้งานได้จริง

● (๘) สามารถบูรณาการความรู้ในสาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ กับความรู้ในศาสตร์อื่นๆ

๒.๒ วิธีการสอน

(๑) บรรยาย

(๒) การค้นคว้าจากแหล่งเทคโนโลยีสารสนเทศ

(๓) การฝึกปฏิบัติการออกแบบนิทรรศการ

(๔) การนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรีย

๒.๓ วิธีการประเมินผล

(๑) การสอบปฏิบัติกลางภาคเรียนและปลายภาคเรียน

(๒) ประเมินจากผลงานที่นักศึกษาจัดทำ

(๓) ประเมินจากการนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน

๓. ทักษะทางปัญญา

๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

● (๑) คิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างเป็นระบบ

● (๒) สามารถสืบค้น ตีความ วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ

○ (๓) สามารถรวบรวมศึกษาวิเคราะห์และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการทางการออกแบบนิเทศศิลป์

● (๔) สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ และทักษะการแก้ปัญหาการออกแบบนิเทศศิลป์อย่างเหมาะสม

๓.๒ วิธีการสอน

(๑) กรณีศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบนิเทศศิลป์

(๒) การอภิปรายกลุ่ม

(๓) ให้นักศึกษามีโอกาสปฏิบัติจริง

๓.๓ วิธีการประเมินผล

(๑) ประเมินจากผลงานและการปฏิบัติของนักศึกษา

(๒) ประเมินจากการนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน

๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

○ (๑) สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลาย สามารถสนทนาทั้งภาษาไทย และภาษาต่างประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ

● (๒) สามารถให้ความช่วยเหลือ อำนวยความสะดวกแก้การแก้ปัญหา สถานการณ์ต่างๆ ในกลุ่ม ทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน

○ (๓) สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มาชี้นำสังคมในประเด็นที่เหมาะสม

● (๔) มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเอง และรับผิดชอบงานในกลุ่ม

○ (๕) สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์ทั้งส่วนตัวและส่วนรวมพร้องทั้งแสดงจุดยืนอย่างเหมาะสมทั้งของตนเองและของกลุ่ม

● (๖) มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเองและทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง ในระหว่างการทำกิจกรรมร่วมกัน

๔.๒ วิธีการสอน

(๑) กำหนดกิจกรรมให้มีการทำงานเป็นเดี่ยว และนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน

(๒) กำหนดกิจกรรมให้มีการทำงานเป็นกลุ่ม และนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน

๔.๓ วิธีการประเมินผล

(๑) ประเมินจากพฤติกรรมและการแสดงออกของนักศึกษา

(๒) ประเมินจากการนำเสนอรายงานกลุ่มหน้าชั้นเรียน

๕. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

๕.๑ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

● (๑) มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงาน ที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และการใช้คอมพิวเตอร์ในการออกแบบนิทรรศการ

○ (๒) สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหา โดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์ หรือการแสดงสถิติประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์

● (๓) สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม

○ (๔) สามารถใช้มารสนเทศและเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม

๕.๒ วิธีการสอน

(๑) ให้นักศึกษานำเสนอผลงานโดยจัดจัดทำสื่อประกอบการนำเสนอ และใช้อุปกรณ์การนำเสนอเครื่องมือต่างๆ อย่างเหมาะสม ๕.๓ วิธีการประเมินผล

(๑) ประเมินจากคุณภาพของสื่อ และอุปกรณ์ที่ใช้ในการนำเสนออย่างถูกต้องเหมาะสม

๖. ด้านอื่นๆ

-

<u>หมายเหตุ</u>

สัญลักษณ์ ● หมายถึง ความรับผิดชอบหลัก

สัญลักษณ์ ○ หมายถึง ความรับผิดชอบรอง

เว้นว่าง หมายถึง ไม่ได้รับผิดชอบ

ซึ่งจะปรากฏอยู่ในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping

หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล

๑. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๑	๑.แนะนำเนื้อหารายวิชาและกระบวนการเรียนการสอน ๒. ปรับพื้นฐานความรู้ความเข้าใจในรายวิชา	๔	๑. การบรรยายในชั้นเรียน หรือเชิงปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ หรือสื่อวีดิทัศน์ ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ
๒	บทที่ ๑ วิธีวิจัยทางการออกแบบนิเทศศิลป์	๔	๑. การบรรยายในชั้นเรียน หรือเชิงปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ หรือสื่อวีดิทัศน์ ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ
๓	บทที่ ๒ การรวบรวมข้อมูลพื้นฐาน ปัญหาและวิธีแก้ไข	๔	๑. การบรรยายในชั้นเรียน หรือเชิงปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ หรือสื่อวีดิทัศน์ ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ
๔	บทที่ ๓ การตั้งวัตถุประสงค์งานวิจัย	๔	๑. การบรรยายในชั้นเรียน หรือเชิงปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ หรือสื่อวีดิทัศน์ ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ
๕	บทที่ ๔ ระเบียบวิธีวิจัยทางการออกแบบ	๔	๑. การบรรยายในชั้นเรียน หรือเชิงปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ หรือสื่อวีดิทัศน์ ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ
๖	Case of Design	๔	๑. ปฏิบัติงานออกแบบ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ
๗	Case of Design	๔	๑. ปฏิบัติงานออกแบบ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ
๘	**สอบกลางภาค**			
๙	นำเสนอหัวข้อวิจัย ครั้งที่ ๑	๔	๑. การบรรยายในชั้นเรียน หรือเชิงปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ หรือสื่อวีดิทัศน์ ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ
๑๐	Case of Design	๔	๑. ปฏิบัติงานออกแบบ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ
๑๑	Case of Design	๔	๑. ปฏิบัติงานออกแบบ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๑๒	นำเสนอหัวข้อวิจัย ครั้งที่ ๒	๔	๑. การบรรยายในชั้นเรียน หรือเชิงปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ หรือสื่อวีดิทัศน์ ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ
๑๓	Case of Design	๔	๑. ปฏิบัติงานออกแบบ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ
๑๔	Case of Design	๘	๑. ปฏิบัติงานออกแบบ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ
๑๕	การวิพากษ์และสรุปผลการวิจัย	๔	๑. การบรรยายในชั้นเรียน หรือเชิงปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ หรือสื่อวีดิทัศน์ ๒. ปฏิบัติงานออกแบบ ๓. ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ
๑๖	บรรณานุกรมและภาคผนวก	๔	๑. การบรรยายในชั้นเรียน	อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ
๑๗	**สอบปลายภาค**			

๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
๑.๒, ๑.๓, ๒.๑, ๒.๒, ๒.๓, ๒.๘, ๓.๑, ๓.๒, ๓.๔, ๔.๒, ๔.๔, ๔.๖, ๕.๑, ๕.๓	การเข้าเรียน ความตรงต่อเวลา การมีส่วนร่วมกิจกรรม	๑-๑๖	๑๐%
	การฝึกปฏิบัติ	๒-๑๕	๕๐%
	การสอบกลางภาคเรียน	๘	๑๐%
	การสอบปลายภาคเรียน	๑๗	๓๐%

หมวดที่ ๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

๑. ตำราและเอกสารหลัก

เอกสารประกอบการสอนวิชา วิธีวิจัยทางการออกแบบนิเทศศิลป์ โดย อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ

๒. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

ปาริชาต สถาปิตานนท์. ๒๕๔๖. ระเบียบวิธีวิจัยการสื่อสาร. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง. ๒๕๔๕. วิธีวิทยาการวิจัยการออกแบบผลิตภัณฑ์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

๓. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

Zeka design. 2022. 12 Graphic Design Principles. Retrieve on: https://www.zekagraphic.com/12-principles-of-graphic-design/.

Visme. 2022. What is Graphic Design? Retrieve on: https://visme.co/blog/graphic-design/#a-brief-history-of-graphic-design

หมวดที่ ๗ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

ให้นักศึกษาประเมินประสิทธิผลของรายวิชาได้แก่ วิธีการสอน การจัดกิจกรรม เนื้อหา พร้อมข้อเสนอแนะเพื่อการ ปรับปรุง

๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน

ประเมินจากผลการเรียนของนักศึกษาและการประเมินผู้สอนตามแบบประเมินของมหาวิทยาลัย

๓. การปรับปรุงการสอน

หลังจากผลการประเมินในข้อ ๒ ได้มีการจัดประชุมอาจารย์ในสาขาวิชา เพื่อระดมสมองในการวิเคราะห์ปัญหาเพื่อนำไปพัฒนาการเรียนการสอน

๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

ตรวจสอบผลการเรียนรู้ของนักศึกษา จากผลการเรียนของผู้เรียน สอบถามหรือให้อธิบาย สรุปสิ่งที่เรียนรู้ว่าเป็นไปตามผลการเรียบรู้ในรายวิชาหรือไม่

๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

จากผลการประเมิน ข้อ ๑ และข้อ ๒ และการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิผลรายวิชา ได้มีการวางแผนการปรับปรุงการสอนตามข้อเสนอแนะ

****

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)
ตามที่ปรากฏในรายละเอียดของหลักสูตร (Programme Specification) มคอ. ๒

รายวิชา	(๑) คุณธรรม จริยธรรม						(๒) ความรู้								(๓) ทักษะทางปัญญา				(๔) ทักษะทางความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ						(๕) ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ			
หมวดวิชาเฉพาะด้าน	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๗	๘	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๑	๒	๓	๔
VCD ๓๙๐๒ วิธีวิจัยทางการออกแบบนิเทศศิลป์ Research Methodology in Visual Communication Design	○	●	○	●	○	●	●	●	○	○	○	○	○	●	●	●	○	●	○	●	○	●	○	●	●	○	●	○