

**ประมวลรายวิชา (Course Syllabus)**  
**การออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ คณะศิลปกรรมศาสตร์**  
**มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา**

1. รหัสวิชา	CPD2234
2. จำนวนหน่วยการเรียน	3(2-2-5)
3. ชื่อวิชา	การนำเสนอผลงาน (Presentation of Work )
4. คณะ/สาขาวิชา	การออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์
5. ภาคเรียนที่	1/2565
6. ชื่อผู้สอน	รศ.ดร.รจนา จันทราสา
7. ชื่อหลักสูตร	ชื่อเต็ม : ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (การออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์) ชื่อย่อ : ศป.บ.(การออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์)
8. วิชาระดับ	ปริญญาตรี ชั้นปีที่ 2
9. สภาพวิชา	บังคับ
10. จำนวนชั่วโมงที่สอน	4 ชั่วโมง/สัปดาห์

**จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์**

**1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา**

- 1.1 เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจในเทคนิคการนำเสนองานออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ทันสมัยและงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ มีทักษะในการนำเสนองานออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ทันสมัยในรูปแบบต่าง ๆ ได้
- 1.2 เพื่อให้ นักศึกษาสามารถนำทักษะในการนำเสนองานออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ทันสมัยและงานออกแบบผลิตภัณฑ์อื่น ๆ ไปใช้ในการสื่อสารผลงานทางการออกแบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 1.3 เพื่อให้ นักศึกษาสามารถนำความรู้ความสามารถในการนำเสนองานออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ทันสมัยและผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ เน้นการศึกษาขั้นตอนการจัดทำรูปแบบการทำเสนอผลงานด้านการออกแบบได้เป็นอย่างดี

**2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา**

เพื่อให้ นักศึกษามีทักษะในการนำเสนอผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์ที่เน้นงานการสื่อสารด้วยภาพ เนื้อหา วิเคราะห์เอกลักษณ์เด่น ๆ ด้านรูปแบบ แนวคิด รวมทั้งวัสดุที่นำมาใช้ในการออกแบบรูปแบบต่างๆ สู่การนำเสนอผลงานด้านออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ทันสมัย ฝึกปฏิบัติการจัดทำรูปแบบการนำเสนอผลงานด้านออกแบบและปฏิบัติการทำผลิตภัณฑ์ที่ทันสมัย และงานออกแบบผลิตภัณฑ์ต่างๆ สามารถประยุกต์ใช้ได้สอดคล้องกับแนวโน้มความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี และเป็นพื้นฐานการเรียนในวิชาอื่นๆ

**ลักษณะและการดำเนินการ**

**1. คำอธิบายรายวิชา**

เทคนิคและวิธีการนำเสนอผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ในรูปแบบต่าง ๆ การสื่อความหมายด้วยภาพ และภาษา การเตรียมผลงานและจัดทำผลงานส่วนบุคคลอย่างมืออาชีพ

**2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา**

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/ภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
บรรยาย 30 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	ไม่มี	ฝึกปฏิบัติ 30 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	5 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

**3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล**

อาจารย์ประจำรายวิชาจัดเวลาให้คำปรึกษานักศึกษาเป็นรายบุคคล หรือ รายกลุ่ม เมื่อนักศึกษาแสดงความต้องการ จำนวน 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

### การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

คุณธรรม จริยธรรม						ความรู้								ทักษะทางปัญญา				ทักษะทางความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ						ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยี			
1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4
•	•	•	•	○	•	○	○	○	○	○	○	○	•	•	•	•	•	○	○	○	○	•	•	•	•	•	•

#### 1. คุณธรรม จริยธรรม

##### 1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
- มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีมและสามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับความสำคัญ
- มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

##### 1.2 วิธีการสอน

- กำหนดกฎเกณฑ์ในการเรียนการสอน เรื่องการเข้าเรียน ความรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมาย
- มีการสอดแทรกเนื้อหา หรือยกตัวอย่างประกอบในการสอนประเด็นที่มีความเกี่ยวข้องกับจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพทางการออกแบบ

##### 1.3 วิธีการประเมินผล

- การเข้าเรียน การเข้าร่วมกิจกรรม การตรงต่อเวลา
- มีการนำเสนอและส่งงานที่ได้รับมอบหมาย อย่างถูกต้องและสม่ำเสมอ

#### 2. ความรู้

##### 2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

- มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญ ในเนื้อหาในการนำเสนอผลงานการออกแบบได้
- สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจ และอธิบายการเทคนิคการนำเสนอผลงานการออกแบบ เน้นการศึกษา ด้านรูปแบบ แนวคิด รวมทั้งวัสดุที่นำมาใช้ ฝึกปฏิบัติการออกแบบและปฏิบัติการทำผลิตภัณฑ์ต้นแบบ รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหามุ่งเน้นการออกแบบ
- มีความรู้ความเข้าใจในกระบวนการคิดและการสื่อสารตามขั้นตอนของการนำเสนอผลงานการออกแบบได้
- นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจในการบูรณาการกิจกรรมในห้องเรียนสู่การปฏิบัติในการถ่ายทอดองค์ความรู้สู่ชุมชนในการพัฒนาผลิตภัณฑ์
- นักศึกษาได้ร่วมทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมโดยร่วมกันทำกิจกรรมบำรุง ศาสนสถาน

##### 2.2 วิธีการสอน

- บรรยาย ยกตัวอย่างขั้นตอนการดำเนินงานออกแบบและเทคนิคและวิธีการนำเสนอผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ในรูปแบบต่าง ๆ การสื่อความหมายด้วยภาพ และภาษา การเตรียมผลงานและจัดทำผลงานส่วนบุคคลอย่างมีอาชีพ
- มอบหมายงานให้ ค้นคว้า อภิปรายผล และนำเสนอรายงานทั้งรายบุคคล และเป็นกลุ่ม
- มอบหมายงานแต่ละบุคคลโดยเน้นการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาปรับใช้ในการนำเสนอผลงานการออกแบบของตนเองได้

##### 2.3 วิธีการประเมินผล

- การทดสอบก่อนเรียนโดยให้นักศึกษาทำ SKETCH DESIGN ในหัวข้อ การนำองค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้กับการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมและผลิตภัณฑ์สำหรับตกแต่งบ้าน
- รูปแบบและงานออกแบบออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรม ในระหว่างภาคเรียน งานโครงการกลางภาค และปลายภาคการศึกษา

- การทดสอบหลังเรียนโดยให้นักศึกษาทำ SKETCH DESIGN และรูปแบบการนำเสนอผลงานในหัวข้อการนำองค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้กับการออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้าน

### 3. ทักษะทางปัญญา

#### 3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- คิดอย่างมีวิจารณ์ญาณและอย่างเป็นระบบ
- สามารถสืบค้น ศึกษา และประเมินผล เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์
- สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาได้อย่างเหมาะสม

#### 3.2 วิธีการสอน

- ฝึกให้นักศึกษาวิเคราะห์ปัญหาจากกรณีตัวอย่าง โดยการค้นคว้า และรวบรวมจากเอกสารต่างๆ
- ใช้การฝึกปฏิบัติระหว่างชั้นเรียน

#### 3.3 วิธีการประเมินผล

- ขั้นตอนการทำงาน การวิเคราะห์ และนำเสนองานที่ได้รับมอบหมาย

### 4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

#### 4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกแก่การแก้ปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ ในกลุ่มทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน
- มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม
- มีความรับผิดชอบต่อพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเองและทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง

#### 4.2 วิธีการสอน

- ให้นักศึกษาทำงานเป็นกลุ่ม หรือโครงการในลักษณะของการทำงานเป็นทีม โดยมีการสลับการเป็นหัวหน้า

#### 4.3 วิธีการประเมินผล

- รายงานที่นำเสนอ และพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม

### 5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

#### 5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงานที่เกี่ยวกับเทคโนโลยีทางการออกแบบ
- สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการ นำเสนออย่างเหมาะสม

#### 5.2 วิธีการสอน

- มีการนำเสนอหน้าชั้นเรียน โดยใช้รูปแบบ และเทคโนโลยีที่เหมาะสม

#### 5.3 วิธีการประเมินผล

- การจัดทำรายงาน และการนำเสนอหน้าชั้นเรียนด้วยสื่อเทคโนโลยี
- การตอบคำถามหน้าชั้นเรียน

#### แผนการสอนและการประเมินผล

คาบที่	เนื้อหา/สาระการเรียนรู้	วิธีสอนกิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้	วิธีการประเมิน
1.	Introduction	1. แนะนำรายวิชา 2. t - test ทดสอบ ก่อนเรียน	1.บรรยายและใบ/ความรู้ แบบทดสอบ	พฤติกรรม / คะแนนที่ได้จากแบบทดสอบ
2-3	ความสำคัญของการนำเสนองานออกแบบ ความหมายของการออกแบบ ความหมายคำที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ อุตสาหกรรม ความสำคัญของการนำเสนองานออกแบบ แบบทดสอบและกิจกรรมการฝึกทักษะ	1.อธิบายความหมายของการออกแบบ 2.อธิบายความหมายคำที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ อุตสาหกรรมและ ความสำคัญของการ	1.เอกสาร หนังสือ และสิ่งพิมพ์ต่างๆ 2. แผ่นใส และ สไลด์ทัศนวัสดุอื่นๆ 3.ศึกษาค้นคว้า และอภิปราย	1.การประเมินศักยภาพ ของนักศึกษาด้าน ความรู้พื้นฐาน ความ สนใจ ตั้งใจ 2. การสังเกตการณ์มีส่วนร่วม ร่วมของนักศึกษา

		นำเสนองานออกแบบ 3.สรุป	4.ถามและตอบใน ชั้นเรียน	3.สรุปความรู้ของ นักศึกษา
4-5	<b>การเสนอแรงบันดาลใจในการออกแบบ</b> ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ การนำเสนอแผ่นงานแรงบันดาลใจ (Mood Board) แบบทดสอบและกิจกรรมการฝึกทักษะ	1.อธิบายความคิด สร้างสรรค์ในการออกแบบ 2.อธิบายการนำเสนอแผ่น งานแรงบันดาลใจ (Mood Board) 3.สรุป	1.เอกสาร หนังสือ และสิ่งพิมพ์ต่างๆ 2. แผ่นใส และ สไลด์ทัศนวิสัยอื่นๆ 3.ศึกษาค้นคว้า และอภิปราย 4.ถามและตอบใน ชั้นเรียน <b>ออนไลน์</b>	1.การสังเกตการณ์ ทำงานที่ได้รับ มอบหมาย 2.การถามตอบ 3.การปฏิบัติงาน
6-7	<b>เทคนิคการทำงานออกแบบ</b> แบบร่างขั้นต้น (Idea Sketch) จุดประสงค์ของแบบร่างขั้นต้น วิธีการทำแบบร่างขั้นต้น แบบทดสอบและกิจกรรมการฝึกทักษะ	1.อธิบายกระบวนการ ออกแบบและจัดทำแบบ ร่างขั้นต้น (Idea Sketch) 2.อธิบายจุดประสงค์ของ แบบร่างขั้นต้น 3.วิธีการทำแบบร่างขั้นต้น 4.สรุป	1.เอกสาร หนังสือ และสิ่งพิมพ์ต่างๆ 2. แผ่นใส และ สไลด์ทัศนวิสัยอื่นๆ 3.ศึกษาค้นคว้า และอภิปราย 4.ถามและตอบใน ชั้นเรียน	1.การสังเกตการณ์ ทำงานที่ได้รับ มอบหมาย 2.การถามตอบ 3.การปฏิบัติงาน
8.	<b>สอบกลางภาค</b>			
9-10	<b>เทคนิคการทำงานออกแบบ (ต่อ)</b> การทำงานออกแบบ Sketch Design จุดประสงค์ของงานออกแบบ รายละเอียดของงานออกแบบ เทคนิคการทำงานออกแบบ Sketch Design ให้เร็ว แบบทดสอบและกิจกรรมการฝึกทักษะ	1.อธิบายการทำงาน ออกแบบ Sketch Design 2.อธิบายจุดประสงค์ของ งานออกแบบและ รายละเอียดของงาน ออกแบบ เทคนิคการทำงานออกแบบ Sketch Design ให้เร็ว 3.สรุป	1.เอกสาร หนังสือ และสิ่งพิมพ์ต่างๆ 2. แผ่นใส และ สไลด์ทัศนวิสัยอื่นๆ 3.ศึกษาค้นคว้า และอภิปราย 4.ถามและตอบใน ชั้นเรียน <b>ออนไลน์</b>	1.การสังเกตการณ์ ทำงานที่ได้รับ มอบหมาย 2.การถามตอบ 3.การปฏิบัติงาน
11-12	<b>เทคนิคการทำแบบนำเสนองาน</b> จุดประสงค์ของแบบนำเสนองาน Plate Presentation วิธีการทำแบบนำเสนองาน ประเภทของแบบนำเสนองาน แบบทดสอบและกิจกรรมการฝึกทักษะ	1.อธิบายจุดประสงค์ของ แบบนำเสนองาน Plate Presentation วิธีการทำแบบนำเสนองาน ประเภทของแบบนำเสนอ งาน 2.สรุป	1.เอกสาร หนังสือ และสิ่งพิมพ์ต่างๆ 2. แผ่นใส และ สไลด์ทัศนวิสัยอื่นๆ 3.ศึกษาค้นคว้า และอภิปราย 4.ถามและตอบใน ชั้นเรียน	1.การสังเกตการณ์ ทำงานที่ได้รับ มอบหมาย 2.การถามตอบ 3.การปฏิบัติงาน
13-14	<b>เทคนิคการทำหุ่นจำลอง</b> จุดประสงค์ในการทำหุ่นจำลอง ประเภทของหุ่นจำลอง Models เทคนิคการทำหุ่นจำลอง แบบทดสอบและกิจกรรมการฝึกทักษะ	1.อธิบายจุดประสงค์ในการ ทำหุ่นจำลอง ประเภทของหุ่นจำลอง Models เทคนิคการทำหุ่นจำลอง 2.สรุป	1.เอกสาร หนังสือ และสิ่งพิมพ์ต่างๆ 2. แผ่นใส และ สไลด์ทัศนวิสัยอื่นๆ 3.ศึกษาค้นคว้า และอภิปราย 4.ถามและตอบใน	1.การสังเกตการณ์ ทำงานที่ได้รับ มอบหมาย 2.การถามตอบ 3.การปฏิบัติงาน

			ชั้นเรียน	
15-16	การสื่อสารเพื่อนำเสนองาน ความหมายของการสื่อสาร องค์ประกอบในการสื่อสารนำเสนองาน การฝึกปฏิบัติการสื่อสาร แบบทดสอบและกิจกรรมการฝึกทักษะ	1.อธิบายการสื่อสารเพื่อนำเสนองาน ความหมายของการสื่อสาร องค์ประกอบในการสื่อสารนำเสนองาน การฝึกปฏิบัติการสื่อสาร 2.สรุป	1.เอกสาร หนังสือ และสิ่งพิมพ์ต่างๆ 2. แผ่นใส และ โสตทัศนวัสดุอื่นๆ 3.ศึกษาค้นคว้า และอภิปราย 4.ถามและตอบในชั้นเรียน	1.การสังเกตการณ์ ทำงานที่ได้รับมอบหมาย 2.การถามตอบ 3.การปฏิบัติงาน
17.	ส่ง งานทั้งหมด (พร้อมสอบ)			

หมายเหตุ ให้นักศึกษาเตรียมเครื่องมือและอุปกรณ์เช่น สีต่างๆ สมุด SKETCH ที่ใช้ในการเรียนมาทุกครั้งเพื่อตอบสนองกับการสอนได้เป็นอย่างดี และช่วยให้นักศึกษามีประสิทธิภาพในการเรียนมากยิ่งขึ้น

## 2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมที่	กิจกรรมการประเมิน	สัปดาห์ที่กำหนด	สัดส่วนของการประเมิน
(1)	งานออกแบบในระหว่างภาคเรียน - งานเดี่ยว Sketch Design เดือนละ 4 แผ่น รวม 16 แผ่น ส่งเดือนละ 4 แผ่น ขนาด A3 กระดาษ 100 ปอนด์ชนิดเรียบ		30
(2)	งานเดี่ยว Project กลางเทอม		30
	งานเดี่ยว Project ท้ายเทอม		30
(3)	การเข้าเรียนและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ขาดได้ 2 ครั้ง สาย 3 ครั้ง = ขาด 1 ครั้ง	ตลอดเทอมการศึกษา	10
		รวม	100

### 2.1 การประเมินผล

อักษร	ผลการศึกษา	ช่วงคะแนน	ค่าระดับคะแนน
A	ดีเยี่ยม	86-100	4
A-	ดีเยี่ยม	82-85	3.75
B+	ดีมาก	78-81	3.5
B	ดี	74-77	3
B-	ค่อนข้างดี	70-73	2.75
C+	ปานกลางค่อนข้างดี	66-69	2.5
C	ปานกลาง	62-65	2
C-	ปานกลางค่อนข้างอ่อน	58-61	1.75
D+	ค่อนข้างอ่อน	54-57	1.5
D	อ่อน	50-53	1
D-	อ่อนมาก	46-49	0.75
F	ตก	0-45	0

### ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

#### 1. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

นวนน้อย บุญวงศ์. 2545. หลักการออกแบบ. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นิรัช สุดสังข์.2548.การวิจัยการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม.กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

นิรัช สุดสังข์.2547.ออกแบบอุตสาหกรรม.กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

ประเวศ วะสี. 2534. วัฒนธรรมกับการพัฒนา. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

วิบูลย์ ลี้สุวรรณ. 2532. เครื่องจักรสานในประเทศไทย. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

วิบูลย์ ลี้สุวรรณ. 2546. ศิลปะชาวบ้าน Folk Art. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์อมรินทร์.

ธีระชัย สุขสด. 2544. การออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

สมพร เทพสิทธา. 2550. การดำเนินชีวิตแบบเศรษฐกิจพอเพียง ชุมชนและแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียง **ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง**ในบริบทของศาสนาและวัฒนธรรม. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

สามารถ จันทร์สุรย์. 2534. ภูมิปัญญาท้องถิ่น. ในคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, สำนักงาน. การสัมมนาทางวิชาการภูมิปัญญาท้องถิ่น.

เสน่ห์ จามริก, 2529. การเมืองไทยกับการพัฒนารัฐธรรมนูญ กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

สุนทวิทย์ แสงไพโรจน์. 2544. ความพึงพอใจของผู้บริโภคต่อผลิตภัณฑ์หัตถกรรมเครื่องจักสานจากใบหญ้าแฝก. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง[ออนไลน์].เข้าถึงได้จาก<http://www.wt.ac.th/~mayuree /ebook/batik1.htm>

สำเนียง สร้อยนาคพงษ์ ,2539. การใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนการสอนในโรงเรียน. **สารพัฒนาหลักสูตร**

อรสุดา เจริญรัตน์. 2546. เศรษฐกิจพอเพียงภายใต้การเปลี่ยนแปลงของสังคมไทย.กรุงเทพฯ: พิมพ์ครั้งที่ 1บริษัทพิมพ์ดี จำกัด

อภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ (นายกรัฐมนตรี). ( 2552 ). <http:// www. pm. go.th /blog / 3233>

อุดมศักดิ์ สาริบุตร.2548 ออกแบบเฟอร์นิเจอร์. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์

สถาพร ดีบุญมี ณ ชุมแพ.2549 ออกแบบอุตสาหกรรม.กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์

อุดมศักดิ์ สาริบุตร.2549.เทคโนโลยีผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม.กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์

<http://www.midnightuniv.org>

<http://www.tangnamo.com/community/com1.htm>

[http://www.prdnorth.in.th/The\\_King/justeconomic.php](http://www.prdnorth.in.th/The_King/justeconomic.php)

#### การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

##### 1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- การสนทนาระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน
- แบบประเมินผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา

##### 2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ
- ความเชี่ยวชาญ ประสิทธิภาพในการใช้เครื่องมือ
- ความมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่น
- การนำเสนอผลงาน และการสื่อสาร

##### 3. การปรับปรุงการสอน

การประชุมในสาขาวิชา เพื่อร่วมกันหาแนวทางหรือวางแผนการปรับปรุงพัฒนารายวิชา

##### 4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

มีคณะกรรมการในสาขาวิชา ตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษา (คะแนน/เกรด) และการให้

นักศึกษา

##### 5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

ปรับปรุงรายวิชาทุก 5 ปี หรือตามผลการสัมมนาการจัดการเรียนการสอน