

ประมวลรายวิชา (Course Syllabus)
การออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

1. รหัสวิชา	CPD2234
2. จำนวนหน่วยการเรียน	3(2-2-5)
3. ชื่อวิชา	การออกแบบของที่ระลึก (Souvenir Design)
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 ความเข้าใจในประวัติความเป็นมาของการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกต่าง ๆ มีทักษะในการนำเสนองานออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกในรูปแบบต่าง ๆ ได้
- 1.2 เพื่อให้ นักศึกษาสามารถนำทักษะในการนำเสนองานออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกและงานออกแบบผลิตภัณฑ์อื่น ๆ ไปใช้ในการสื่อสารผลงานทางการออกแบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 1.3 เพื่อให้ นักศึกษาสามารถนำความรู้ความสามารถในการนำเสนองานออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกต่าง ๆ เน้น การศึกษาขั้นตอนการจัดทำรูปแบบการทำเสนอผลงานด้านการออกแบบได้เป็นอย่างดี

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อให้ นักศึกษาเข้าใจความเป็นมาและเอกลักษณ์เฉพาะถิ่นเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก และมีทักษะในการนำเสนอผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่เน้นงานการสื่อสารด้วยภาพ เนื้อหา วิเคราะห์เอกลักษณ์เด่น ๆ ด้านรูปแบบ แนวคิด รวมทั้งวัสดุที่นำมาใช้ในการออกแบบรูปแบบต่างๆ สู่การนำเสนอผลงานด้านออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก ฝึกปฏิบัติการจัดทำรูปแบบการนำเสนอผลงานด้านออกแบบและปฏิบัติการทำผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก และงานออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกต่างๆ สามารถประยุกต์ใช้ได้สอดคล้องกับแนวโน้มความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี และเป็นพื้นฐานการเรียนในวิชาอื่นๆ

ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

ความเป็นมา เอกลักษณ์ของของที่ระลึกในแต่ละท้องถิ่นเพื่อนำองค์ความรู้มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบของที่ระลึกที่ส่งเสริมเอกลักษณ์ขององค์กรที่มุ่งเน้นการจัดจำหน่าย

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

- มีความรู้และความเข้าใจเข้าใจความเป็นมาและเอกลักษณ์เฉพาะถิ่นเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก
- สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจ และอธิบายการเทคนิคการนำเสนอผลงานการออกแบบ เน้นการศึกษา ด้านรูปแบบ แนวคิด รวมทั้งวัสดุที่นำมาใช้ ฝึกปฏิบัติการออกแบบและปฏิบัติการทำผลิตภัณฑ์ต้นแบบ รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหาทางการออกแบบ
- มีความรู้ความเข้าใจในกระบวนการคิดและการสื่อสารตามขั้นตอนของการนำเสนอผลงานการออกแบบได้
- นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจในการบูรณาการกิจกรรมในห้องเรียนสู่การปฏิบัติในการถ่ายทอดองค์ความรู้สู่ชุมชนในการพัฒนาผลิตภัณฑ์

- นักศึกษาได้ร่วมทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมโดยร่วมกันทำกิจกรรมบำรุง ศาสนสถาน

2.2 วิธีการสอน

- บรรยาย ยกตัวอย่างขั้นตอนการดำเนินงานออกแบบและเทคนิคและวิธีการนำเสนอผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ในรูปแบบต่าง ๆ การสื่อความหมายด้วยภาพ และภาษา การเตรียมผลงานและจัดทำผลงานส่วนบุคคลอย่างมืออาชีพ
- มอบหมายงานให้ ค้นคว้า อภิปรายผล และนำเสนอรายงานทั้งรายบุคคล และเป็นกลุ่ม
- มอบหมายงานแต่ละบุคคลโดยเน้นการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาปรับใช้ในการนำเสนอผลงานออกแบบของตนเองได้

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
- มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเองและทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง

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

- มีการนำเสนองานหน้าชั้นเรียน 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	ความเป็นมาและเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น4ภาค เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก	1.อธิบายความหมายของการออกแบบ 2.อธิบายความหมายคำที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ ความสำคัญของการนำเสนองานออกแบบ 3.สรุป	1.เอกสาร หนังสือ และสิ่งพิมพ์ต่างๆ 2. แผ่นใส และ โสตทัศนวัสดุอื่นๆ 3.ศึกษาค้นคว้า และอภิปราย 4.ถามและตอบในชั้นเรียน	1.การประเมินศักยภาพของนักศึกษาด้านความรู้พื้นฐาน ความสนใจ ตั้งใจ 2. การสังเกตการณ์มีส่วนร่วมของนักศึกษา 3.สรุปความรู้ของนักศึกษา
4-5	การเสนอแรงบันดาลใจในการออกแบบ ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ การนำเสนอแผนงานแรงบันดาลใจ (Mood Board) กระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ วงจรผลิตภัณฑ์ กระบวนการออกแบบของ Earle แบบทดสอบและกิจกรรมการฝึกทักษะ	1.อธิบายความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ 2อธิบายการนำเสนอแผนงานแรงบันดาลใจ (Mood Board) 3.สรุป	1.เอกสาร หนังสือ และสิ่งพิมพ์ต่างๆ 2. แผ่นใส และ โสตทัศนวัสดุอื่นๆ 3.ศึกษาค้นคว้า และอภิปราย 4.ถามและตอบในชั้นเรียน ออนไลน์	1.การสังเกตการณ์ทำงานที่ได้รับมอบหมาย 2.การถามตอบ 3.การปฏิบัติงาน
6-7	การวิเคราะห์งานเทคนิคการวิเคราะห์ SCAMPER กลยุทธ์ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์แบบร่างขั้นต้น (Idea Sketch) จุดประสงค์ของแบบร่างขั้นต้น วิธีการทำแบบร่างขั้นต้น แบบทดสอบและกิจกรรมการฝึกทักษะ	1.อธิบายกระบวนการออกแบบและจัดทำแบบร่างขั้นต้น (Idea Sketch) 2.อธิบายจุดประสงค์ของแบบร่างขั้นต้น 3.วิธีการทำแบบร่างขั้นต้น 4.สรุป	1.เอกสาร หนังสือ และสิ่งพิมพ์ต่างๆ 2. แผ่นใส และ โสตทัศนวัสดุอื่นๆ 3.ศึกษาค้นคว้า และอภิปราย 4.ถามและตอบใน	1.การสังเกตการณ์ทำงานที่ได้รับมอบหมาย 2.การถามตอบ 3.การปฏิบัติงาน

			ชั้นเรียน	
8.	สอบกลางภาค			
9-10	<p>เทคนิคการทำงานออกแบบ (ต่อ)</p> <p>การทำงานออกแบบ Sketch Design</p> <p>จุดประสงค์ของงานออกแบบ</p> <p>รายละเอียดของงานออกแบบ</p> <p>เทคนิคการทำงานออกแบบ Sketch Design ให้เร็ว</p> <p>แบบทดสอบและกิจกรรมการฝึกทักษะ</p>	<p>1.อธิบายการทำงานออกแบบ Sketch Design</p> <p>2.อธิบายจุดประสงค์ของงานออกแบบและรายละเอียดของงานออกแบบ</p> <p>เทคนิคการทำงานออกแบบ Sketch Design ให้เร็ว</p> <p>3.สรุป</p>	<p>1.เอกสาร หนังสือ และสิ่งพิมพ์ต่างๆ</p> <p>2. แผ่นใส และ โสตทัศนวัสดุอื่นๆ</p> <p>3.ศึกษาค้นคว้า และอภิปราย</p> <p>4.ถามและตอบในชั้นเรียนออนไลน์</p>	<p>1.การสังเกตการณ์ทำงานที่ได้รับมอบหมาย</p> <p>2.การถามตอบ</p> <p>3.การปฏิบัติงาน</p>
11-12	<p>การวิเคราะห์คุณค่าของผลิตภัณฑ์</p> <p>วิเคราะห์ประโยชน์ใช้สอย</p>	<p>1.อธิบายจุดประสงค์ของแบบนำเสนองาน Plate Presentation</p> <p>วิธีการทำแบบนำเสนองานประเภทของแบบนำเสนอ</p> <p>งาน</p> <p>2.สรุป</p>	<p>1.เอกสาร หนังสือ และสิ่งพิมพ์ต่างๆ</p> <p>2. แผ่นใส และ โสตทัศนวัสดุอื่นๆ</p> <p>3.ศึกษาค้นคว้า และอภิปราย</p> <p>4.ถามและตอบในชั้นเรียน</p>	<p>1.การสังเกตการณ์ทำงานที่ได้รับมอบหมาย</p> <p>2.การถามตอบ</p> <p>3.การปฏิบัติงาน</p>
13-14	<p>ความคิดสร้างสรรค์กับการออกแบบผลิตภัณฑ์</p> <p>กระบวนการคิดสร้างสรรค์</p> <p>ระดับความคิดสร้างสรรค์</p> <p>เทคนิคการคิดสร้างสรรค์</p> <p>การวางแผนและควบคุมการผลิต</p> <p>การบริหารและการปฏิบัติงาน</p>	<p>1.อธิบายจุดประสงค์ในการทำหุ่นจำลอง</p> <p>ประเภทของหุ่นจำลอง Models</p> <p>เทคนิคการทำหุ่นจำลอง</p> <p>2.สรุป</p>	<p>1.เอกสาร หนังสือ และสิ่งพิมพ์ต่างๆ</p> <p>2. แผ่นใส และ โสตทัศนวัสดุอื่นๆ</p> <p>3.ศึกษาค้นคว้า และอภิปราย</p> <p>4.ถามและตอบในชั้นเรียน</p>	<p>1.การสังเกตการณ์ทำงานที่ได้รับมอบหมาย</p> <p>2.การถามตอบ</p> <p>3.การปฏิบัติงาน</p>
15-16	<p>การสื่อสารเพื่อนำเสนองาน</p> <p>ความหมายของการสื่อสาร</p> <p>องค์ประกอบในการสื่อสารนำเสนองาน</p> <p>การฝึกปฏิบัติการสื่อสาร</p> <p>แบบทดสอบและกิจกรรมการฝึกทักษะ</p>	<p>1.อธิบายการสื่อสารเพื่อนำเสนองาน</p> <p>ความหมายของการสื่อสาร</p> <p>องค์ประกอบในการสื่อสารนำเสนองาน</p> <p>การฝึกปฏิบัติการสื่อสาร</p> <p>2.สรุป</p>	<p>1.เอกสาร หนังสือ และสิ่งพิมพ์ต่างๆ</p> <p>2. แผ่นใส และ โสตทัศนวัสดุอื่นๆ</p> <p>3.ศึกษาค้นคว้า และอภิปราย</p> <p>4.ถามและตอบในชั้นเรียน</p>	<p>1.การสังเกตการณ์ทำงานที่ได้รับมอบหมาย</p> <p>2.การถามตอบ</p> <p>3.การปฏิบัติงาน</p>
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 กระดาษ100 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

นวนลัย บัญวงษ์. 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 เทพสิทธิ์. 2550. การดำเนินชีวิตแบบเศรษฐกิจพอเพียง ชุมชนและแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียง ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงในบริบทของศาสนาและวัฒนธรรม. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

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

เสน่ห์ จามริก, 2529. การเมืองไทยกับการพัฒนารัฐธรรมนูญ กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

สุนททรัพย์ 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 1 บริษัทพิมพ์ดี จำกัด อภิสัทธี เวชชาชีวะ (นายกรัฐมนตรื). (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

การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- การสนทนาระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน
- แบบประเมินผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ
- ความเชี่ยวชาญ ประสิทธิภาพในการใช้เครื่องมือ
- ความมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่น
- การนำเสนอผลงาน และการสื่อสาร

3. การปรับปรุงการสอน

การประชุมในสาขาวิชา เพื่อร่วมกันหาแนวทางหรือวางแผนการปรับปรุงพัฒนารายวิชา

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

มีคณะกรรมการในสาขาวิชา ตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้นักศึกษา (คะแนน/เกรด) และการให้นักศึกษา

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

ปรับปรุงรายวิชาทุก 5 ปี หรือตามผลการสัมมนาการจัดการเรียนการสอน