



มหาวิทยาลัยรังสิต

รายละเอียดของรายวิชา

คณะ ศิลปะและการออกแบบ

หลักสูตร ศิลปะบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

COD 106	ประวัติศาสตร์การออกแบบ (Design History)	3 (3-0-6)
วิชาบังคับร่วม	-	
วิชาบังคับก่อน	-	
ภาคการศึกษา	1/2568	
กลุ่ม	01, 02, 03, 04	
ประเภทของวิชา	<input type="checkbox"/> วิชาปรับพื้นฐาน <input type="checkbox"/> วิชาศึกษาทั่วไป <input checked="" type="checkbox"/> วิชาเฉพาะ <input type="checkbox"/> วิชาเลือกเสรี	
อาจารย์ผู้รับผิดชอบ	ผศ.วิษณุ นาท กัตัญญทวิทิพย์	<input checked="" type="checkbox"/> อาจารย์ประจำ
สถานที่สอน		<input checked="" type="checkbox"/> ในที่ตั้ง <input type="checkbox"/> นอกที่ตั้ง
วันที่จัดทำ	9 กันยายน 2568	

หมวดที่ 2 วัตถุประสงค์ของรายวิชาและส่วนประกอบของรายวิชา

1. วัตถุประสงค์ของรายวิชา

- 1) นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจในบริบท ความหมายและขอบเขตของงานการออกแบบนิเทศศิลป์
- 2) นักศึกษาทราบมูลเหตุที่มาและปัจจัยของการเกิดผลงานการออกแบบนิเทศศิลป์
- 3) นักศึกษาเรียนรู้ถึงวิธีการและแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบนิเทศศิลป์
- 4) นักศึกษาสามารถคิดวิเคราะห์ห้ถึงเหตุ-ผล และปัจจัยแวดล้อมต่างๆ ที่มีผลต่องานออกแบบฯ
- 5) นักศึกษาสามารถนำความรู้ที่ได้รับ ไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบในรายวิชาอื่นๆ ต่อไป

1. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาประวัติการออกแบบ และผลงานการออกแบบที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบนิเทศศิลป์ ทั้งในอดีตและปัจจุบัน เพื่อให้ทราบถึงความเปลี่ยนแปลงและพัฒนาการของการออกแบบนิเทศศิลป์ ทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ

2. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษา

มี3.....ชั่วโมง/สัปดาห์

- e-mail : vishnunad.k@rsu.ac.th
- Facebook :.....
- Line : COD106
- อื่น ระบุ.....

หมวดที่ 3 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การพัฒนาผลการเรียนรู้ในมาตรฐานผลการเรียนรู้แต่ละด้านที่มุ่งหวัง มีดังต่อไปนี้

1. คุณธรรม จริยธรรม

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
1.1	<ul style="list-style-type: none"> มีระเบียบ วินัย ตรงต่อเวลา และมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น 	<ul style="list-style-type: none"> ปฏิบัติตนเป็นแบบอย่างแก่นักศึกษา โดยเข้าสอนก่อนเวลาเรียนทุกคาบ การตั้งคำถามตามเนื้อหาที่สอนในแต่ละสัปดาห์ โดยให้นักศึกษาได้ค้นหาคำตอบ ตอบคำถามและแสดงความคิดเห็น หรือตั้งข้อสังเกต และข้อสงสัยต่างๆ 	<ul style="list-style-type: none"> นักศึกษาที่เข้าเรียนตรงเวลาจะได้คะแนนเข้าเรียน 10 คะแนน สำหรับนักศึกษาที่เข้าเรียนช้าจะได้คะแนนลดหลั่นลงไป การตอบคำถาม นักศึกษาทุกคนจะได้คะแนนที่ได้ร่วมแสดงความคิดเห็น

2. ความรู้

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
2.1	<ul style="list-style-type: none"> ● มีความรู้ในบริบทของการออกแบบนิเทศศิลป์ที่เกิดขึ้นตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน ● เข้าใจถึงเหตุและผล ตลอดจนปัจจัยแวดล้อมอื่นๆ ที่ก่อให้เกิดรูปแบบงานนิเทศศิลป์ในช่วงเวลาต่างๆ 	<ul style="list-style-type: none"> ● การตั้งคำถามตามเนื้อหาที่สอนในแต่ละสัปดาห์ โดยให้นักศึกษาได้ค้นหาคำตอบ ตอบคำถามและแสดงความคิดเห็น หรือตั้งข้อสังเกต และข้อสงสัยต่างๆ ● มอบหมายงานให้ค้นคว้าเพิ่มเติม ● มอบหมายการบ้านเป็นงานปฏิบัติตามหัวข้อที่เรียน 	<ul style="list-style-type: none"> ● ประเมินและให้คะแนน จากการตอบคำถาม ● ประเมินจากการนำเสนอการค้นคว้าที่กำหนดให้เพิ่มเติม ● ประเมินจากผลงานปฏิบัติงานออกแบบ

3. ทักษะทางปัญญา

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
3.1	<ul style="list-style-type: none"> ● สามารถคิด วิเคราะห์ ได้อย่างเป็นระบบ ● มีวิจารณญาณ ในการแก้ปัญหา บนพื้นฐานของเหตุผล ● สามารถสืบค้นความรู้ และสรุปประเด็น ● สามารถนำความรู้มาบูรณาการในการออกแบบต่อไปได้ 	<ul style="list-style-type: none"> ● การตั้งคำถามตามเนื้อหาที่สอนในแต่ละสัปดาห์ โดยให้นักศึกษาได้ค้นหาคำตอบ ตอบคำถามและแสดงความคิดเห็น หรือตั้งข้อสังเกต และข้อสงสัยต่างๆ ● มอบหมายงานให้ค้นคว้าเพิ่มเติม ● มอบหมายการบ้านเป็นงานปฏิบัติตามหัวข้อที่เรียน 	<ul style="list-style-type: none"> ● ประเมินและให้คะแนน จากการตอบคำถาม ● ประเมินจากการนำเสนอการค้นคว้าที่กำหนดให้เพิ่มเติม ● ประเมินจากผลงานปฏิบัติงานออกแบบ

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
4.1	<ul style="list-style-type: none"> ● สามารถสร้างสัมพันธ์ภาพระหว่างผู้เรียนด้วยกัน ● มีความรับผิดชอบในภาระงานที่ได้รับมอบหมายตามกำหนด 	<ul style="list-style-type: none"> ● มอบหมายการบ้านเป็นงานกลุ่มปฏิบัติตามหัวข้อที่เรียนเพื่อสนับสนุนให้นักศึกษามีการปฏิสัมพันธ์สื่อสารกัน โดยมีงานมอบหมาย 	<ul style="list-style-type: none"> ● สังเกตพฤติกรรมและการแสดงออกในการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนของนักศึกษา ● ประเมินและให้คะแนนจากงานที่มอบหมาย

5. ทักษะ การสื่อสาร และ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
5.1	<ul style="list-style-type: none"> ● สามารถอ่าน แปล เขียน พูด ฟัง ตลอดจนวิเคราะห์ เหตุและผล ● สามารถถ่ายทอดความคิดเห็นในการนำเสนอได้ ● สามารถสืบค้นข้อมูลเพื่อการทำงานหรือนำเสนอได้ ● สามารถใช้อุปกรณ์เครื่องมือและเทคโนโลยีต่างๆ ในการนำเสนอได้ 	<ul style="list-style-type: none"> ● มอบหมายงานให้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง จาก Website สื่อการสอน e-Learning และทำรายงาน โดยเน้นการอ้างอิง จากแหล่งที่มาข้อมูลที่น่าเชื่อถือ ● มอบหมายการบ้านเป็นงานปฏิบัติตามหัวข้อที่เรียน 	<ul style="list-style-type: none"> ● ประเมินและให้คะแนนงานและการนำเสนอ

หมวดที่ 4 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
1	บทที่ 1 แนะนำรายวิชา กฎระเบียบการเรียนการสอน การประเมินผลการเรียน เก็บคะแนนสอบทุกสัปดาห์	การตั้งคำถามพื้นฐานการ ออกแบบกราฟิก เพื่อทดสอบ ก่อนเรียนในบทเรียน และให้ นักศึกษาค้นหาคำตอบเพื่อ เก็บคะแนนปฏิบัติงานในชั้น เรียน	3	อ.วิษณุ นาท กัตัญญูทวีทิพย์
2	บทที่ 2 The Ancient Near East and Far East (5000-1000 BC.)	การตั้งคำถามออกแบบกราฟิก หัวข้อ The Ancient Near East and Far East (5000-1000 BC.) โดยให้นักศึกษาค้นหา คำตอบเพื่อเก็บคะแนนในชั้น เรียน	3	อ.วิษณุ นาท กัตัญญูทวีทิพย์
3	บทที่ 3 Greeks, Etruscans and Romans (1000 B.C. – 500 A.D.)	การตั้งคำถามออกแบบกราฟิก หัวข้อ Greeks, Etruscans and Romans (1000 B.C. – 500 A.D.) โดย ให้นักศึกษาค้นหาคำตอบเพื่อ เก็บคะแนนในชั้นเรียน	3	อ.วิษณุ นาท กัตัญญูทวีทิพย์
4	บทที่ 4 Middle Ages: Early, High and Late (500 – 1300)	การตั้งคำถามออกแบบกราฟิก หัวข้อ Middle Ages: Early, High and Late (500 – 1300) โดยให้นักศึกษาค้นหาคำตอบ เพื่อเก็บคะแนนในชั้นเรียน	3	อ.วิษณุ นาท กัตัญญูทวีทิพย์
5	บทที่ 5 Early Renaissance (1300 – 1400) High Renaissance and Mannerism (1400-1600)	การตั้งคำถามออกแบบกราฟิก หัวข้อ Early Renaissance (1300 – 1400) และ High Renaissance and Mannerism (1400-1600) โดยให้นักศึกษา ค้นหาคำตอบเพื่อเก็บคะแนน ในชั้นเรียน	3	อ.วิษณุ นาท กัตัญญูทวีทิพย์
7	บทที่ 6 Age of Absolutism and Expansion (1600 – 1700)	การตั้งคำถามออกแบบกราฟิก หัวข้อ Age of Absolutism and Expansion (1600 – 1700)	3	อ.วิษณุ นาท กัตัญญูทวีทิพย์

ลำดับ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
		โดยให้นักศึกษาค้นหาคำตอบ เพื่อเก็บคะแนนในชั้นเรียน		
8	บทที่ 7 Age of Enlightenment and Revolution (1700 – 1800)	การตั้งคำถามออกแบบกราฟิก หัวข้อ Age of Enlightenment and Revolution (1700 – 1800) โดยให้นักศึกษาค้นหา คำตอบเพื่อเก็บคะแนนในชั้น เรียน	3	อ.วิษณุ นาท กตัญญูทวีทิพย์
9	บทที่ 8 Age of Imperialism, Nationalism and Industrialization (1800 – 1900)	การตั้งคำถามออกแบบกราฟิก หัวข้อ Age of Imperialism, Nationalism & Industrialization (1800 – 1900) โดยให้ นักศึกษาค้นหาคำตอบเพื่อ เก็บคะแนนในชั้นเรียน	3	อ.วิษณุ นาท กตัญญูทวีทิพย์
10	บทที่ 9 Graphic Design ในช่วงปี 1900-1920	การตั้งคำถามออกแบบกราฟิก หัวข้อ Graphic Design ในช่วงปี 1900-1920 โดยให้ นักศึกษาค้นหาคำตอบเพื่อ เก็บคะแนนในชั้นเรียน	3	อ.วิษณุ นาท กตัญญูทวีทิพย์
11	บทที่ 9 Graphic Design ในช่วงปี 1920-1940	การตั้งคำถามออกแบบกราฟิก หัวข้อ Graphic Design ในช่วงปี 1920-1940 โดยให้ นักศึกษาค้นหาคำตอบเพื่อ เก็บคะแนนในชั้นเรียน	3	อ.วิษณุ นาท กตัญญูทวีทิพย์
12	บทที่ 9 Graphic Design ในช่วงปี 1940-1960	การตั้งคำถามออกแบบกราฟิก หัวข้อ Graphic Design ในช่วงปี 1940-1960 โดยให้ นักศึกษาค้นหาคำตอบเพื่อ เก็บคะแนนในชั้นเรียน	3	อ.วิษณุ นาท กตัญญูทวีทิพย์
13	บทที่ 9 Graphic Design ในช่วงปี 1960-1980	การตั้งคำถามออกแบบกราฟิก หัวข้อ Graphic Design ในช่วงปี 1960-1980 โดยให้ นักศึกษาค้นหาคำตอบเพื่อ เก็บคะแนนในชั้นเรียน	3	อ.วิษณุ นาท กตัญญูทวีทิพย์

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
14	บทที่ 9 Graphic Design ในช่วงปี 1980-2000	หัวข้อ Graphic Design ในช่วงปี 1980-2000 โดยให้ นักศึกษาค้นหาคำตอบเพื่อ เก็บคะแนนในชั้นเรียน	3	อ.วิษณุ นาท กตัญญูทวีทิพย์
15	บทที่ 10 Graphic Design ในช่วงปี 2000 ถึงปัจจุบัน	การตั้งคำถามออกแบบกราฟิก หัวข้อ Graphic Design ในช่วงปี 2000 ถึงปัจจุบัน โดยให้นักศึกษาค้นหาคำตอบ เพื่อเก็บคะแนนในชั้นเรียน	3	อ.วิษณุ นาท กตัญญูทวีทิพย์
รวม			45	

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	ลำดับที่ที่ประเมิน	สัดส่วนของการ ประเมินผล
1.1,	การเข้าชั้นเรียน	ตลอดภาคการศึกษา	10%
1.1, 2.1, 3.1, 4.1, 5.1	การมีส่วนร่วม อภิปราย เสนอความคิดเห็น ในชั้นเรียน และการทดสอบย่อย	ตลอดภาคการศึกษา	60%
3.1, 4.1, 5.1	วิเคราะห์กรณีศึกษา ค้นคว้า การนำเสนอ Project การทำงานกลุ่มและผลงานออกแบบ	2, 3 ,14, 15	30%

หมวดที่ 5 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

James Craig & Bruce Barton. 30 Centuries of Graphic Design.

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

Philip B Meggs. A History of Graphic Design.

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

เว็บไซต์ ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อในประมวลรายวิชา เช่น Wikipedia เป็นต้น

หมวดที่ 6 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

การเก็บข้อมูลความคิดเห็นของนักศึกษาจากวิธีการ ดังต่อไปนี้

- การสนทนากลุ่มระหว่างระหว่างผู้สอนและผู้เรียน
- การสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน
- การทำแบบประเมินอาจารย์ผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา โดยนักศึกษา
- จากการติดต่อโดยตรงทาง e-mail หรือการเข้าพบขอคำปรึกษาที่ห้องพักตามเวลาที่กำหนด

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- การประเมินผลการเรียนของนักศึกษา ทั้งคะแนนเก็บ และคะแนนสอบ
- การทวนสอบผลประเมินการเรียนรู้

3. การปรับปรุงการสอน

- ทำการเก็บสถิติผลการสอบข้อเขียนของนักศึกษาแต่ละข้อ เพื่อประเมินความเข้าใจในการเรียนรู้ของนักศึกษาแต่ละบทเรียน และนำไปปรับใช้ในการสอนภาคการศึกษาต่อไป
- ทำการวิจัยในชั้นเรียน และนอกชั้นเรียน

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

- สัมภาษณ์นักศึกษา
- การสังเกตพฤติกรรมนักศึกษา.....
- การตรวจสอบการให้คะแนนและประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา.....
- การประเมินความรู้รวบยอดโดยการทดสอบ.....
- รายงานผลการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ในแต่ละด้าน.....
- แบบสำรวจ/แบบสอบถาม.....
- อื่นๆ

- ในระหว่างกระบวนการสอนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ในรายหัวข้อ ตามที่คาดหวังจากการเรียนรู้ในวิชา ได้จาก การให้นักศึกษาทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน และทำการประเมินผลการทดสอบ
- และหลังการออกผลการเรียนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ โดยการตั้งคณะกรรมการสอบได้ภายนอก ตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยตรวจสอบข้อสอบ รายงาน วิธีการให้คะแนนสอบ และการให้คะแนนพฤติกรรม

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

จากผลการประเมินและการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิภาพผลรายวิชา ได้มีการปรับปรุงการสอนและรายละเอียดวิชา เพื่อให้เกิดคุณภาพมากขึ้น ดังนี้

- ปรับปรุงวิธีการสอน ทุกภาคการศึกษา จากข้อมูลที่ได้รับจาก ข้อที่ 1-4
- ปรับปรุงเนื้อหาการเรียน ให้เหมาะสมกับความถนัดของผู้เรียนที่แตกต่างในแต่ละสาขาวิชา

