



รายละเอียดของรายวิชา

รายวิชา เทคนิคการร่างภาพสำหรับนักออกแบบนิทรรศการ

Sketching for Event and Exhibition

รหัสวิชา 2071204

ภาคเรียนที่ 2/2561

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบนิทรรศการและการจัดแสดง

โรงเรียนการท่องเที่ยวและการบริการ

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

สารบัญ

		หน้า
หมวดที่ 1	ข้อมูลทั่วไป	3
หมวดที่ 2	จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์	4
หมวดที่ 3	ลักษณะและการดำเนินการ	5
หมวดที่ 4	การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา	5
หมวดที่ 5	แผนการสอนและการประเมินผล	10
หมวดที่ 6	ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน	15
หมวดที่ 7	การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา	16

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1.1 พุทธิพิสัย (ความรู้ที่ได้รับจากการเรียน)

เพื่อให้นักศึกษาที่ไม่มีพื้นฐานด้านศิลปะและการออกแบบ เบื้องต้น สามารถเรียนรู้และเข้าใจ สามารถปฏิบัติในขั้นตอนต่างๆได้อย่างเหมาะสมและถูกต้อง

1.2 ทักษะพิสัย (ความสามารถ ทักษะที่ได้รับจากการเรียน)

- เพื่อศึกษาเตรียมความพร้อมด้านทักษะเทคนิควิธีต่าง ๆ ทางศิลปะและการออกแบบ
- เข้าใจหลักการเขียนภาพสัดส่วนแสงเงาและองค์ประกอบศิลป์ที่ถูกต้อง
- เพื่อศึกษาและฝึกทักษะพื้นฐานการเขียนภาพลายเส้น ภาพเหมือนจริงจากสิ่งที่มีอยู่ในธรรมชาติและสิ่งก่อสร้างสถาปัตยกรรมได้
- เพื่อสามารถนำความรู้ความเข้าใจในการออกแบบแสง ในโครงการต่างๆที่ได้รับมอบหมายได้

1.3 จิตพิสัย (ทัศนคติ คุณธรรม จริยธรรม ที่ได้รับจากการเรียน)

เพื่อให้ศึกษามีทัศนคติที่ดีต่ออาชีพ และแสดงออกซึ่งคุณธรรมและจริยธรรมในการปฏิบัติงาน และปฏิบัติตนต่อผู้อื่นอย่างสม่ำเสมอ

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

- เพื่อให้ผู้เรียนได้ความรู้ความเข้าใจถึงหลักการวาดภาพลายเส้นที่ถูกต้อง
- เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนภาพลายเส้นเพื่อสื่อสารภาพต่างๆในเชิงการออกแบบที่ถูกต้องและรวดเร็ว
- เพื่อสร้างสรรค์งานออกแบบโดยใช้เทคนิคการเขียนภาพ การใช้น้ำหนัก แสงและเงา
- เพื่อฝึกทักษะการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการเขียนภาพเพื่อการออกแบบ
- เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ความเข้าใจไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ทางการออกแบบให้เกิดเทคนิคใหม่ๆในการสร้างงานเฉพาะตน

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาหลักและทฤษฎีการเขียนภาพลงลายเส้น ฝึกปฏิบัติการเขียนลายเส้น การลงน้ำหนักแสงเงา ภาพเหมือนจริงจากสิ่งที่มีอยู่ในธรรมชาติ ได้แก่ทิวทัศน์ คน สัตว์ สิ่งของ สิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น ได้แก่ หุ่นปูนปั้น สิ่งก่อสร้าง สถาปัตยกรรมต่างๆ ให้ได้สัดส่วน แสงเงา และองค์ประกอบศิลป์ที่ถูกต้อง

Study the principles and theories of drawing. Practice writing lines. To light down the shadow Realistic view of what is in nature. The scenery of people, animals, things that man-made stucco, architectural buildings. Get the right amount of shadow and composition art.

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยายการฝึก	สอนเสริม	ปฏิบัติ/งานภาคสนาม/ การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
30 ชั่วโมง	ไม่มี	30 ชั่วโมง	75 ชั่วโมง

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

3.3.1 นักศึกษานัดวันเวลาล่วงหน้า หรือมาพบอาจารย์ประจำรายวิชาเป็นรายบุคคล หรือกลุ่ม ตามเวลานัดหมาย ด้วยวิธีการสื่อสารและช่องทางการสื่อสาร เช่น ไลน์ โทรศัพท์ หรือมาพบด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ เป็นต้น

3.3.2 อาจารย์ผู้สอนกำหนดวันเวลาให้คำปรึกษาแก่นักศึกษาที่สนใจและต้องการขอรับคำปรึกษา (Office hour) หรือหลังเลิกเรียนในรายวิชา (เฉพาะรายที่ต้องการ)

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

นักศึกษาต้องมีคุณธรรม จริยธรรมเพื่อให้สามารถดำเนินชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคมอย่างราบรื่น และเป็นประโยชน์ต่อส่วนรวมตามสายงานทางด้านงานนิเทศการและการจัดแสดงงาน โดยมาตรฐานด้านคุณธรรม จริยธรรมต้องครอบคลุมสิ่งต่อไปนี้

- 1) ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต
- 2) มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
- 3) มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีมและสามารถแก้ไข

ข้อขัดแย้งและลำดับความสำคัญ

○ 4) เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์

- 5) เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่างๆ ขององค์กรและสังคม
- 6) สามารถวิเคราะห์ผลกระทบจากการใช้คอมพิวเตอร์ต่อบุคคลองค์กร และสังคม
- 7) มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

1.2 วิธีการสอน

ปลูกฝังให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการตรงต่อเวลา การแต่งกาย ความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น ความเสียสละเวลาส่วนตัวเพื่องานส่วนรวม รู้จักหน้าที่การทำงานเป็นกลุ่ม ทั้งในภาวะผู้นำและภาวะผู้ตาม มีความซื่อสัตย์ โดยสอดแทรกในรายวิชาเรียนทุกรายวิชาและนอกเวลาเรียน มอบรางวัลสำหรับนักศึกษาที่มีคุณธรรมจริยธรรม ตามเกณฑ์ Competency ที่หลักสูตรกำหนดทุกปี การศึกษาและทุกชั้นปีของนักศึกษา ในโครงการคุณบัตร์เพชร มีการจัดกิจกรรมที่เน้นส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม ให้นักศึกษาเป็นผู้กำหนดและดำเนินกิจกรรม โดยมีอาจารย์ที่ปรึกษาเป็นผู้ดูแลในทุกภาคเรียน เช่น โครงการ EVEX ตัดเข็มและคุณบัตร์เพชร เป็นต้น

1.3 วิธีการประเมินผล

- 1) ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานและการเข้าร่วมกิจกรรม
- 2) ประเมินจากการดำเนินกิจกรรม ทั้งหน่วยงานภายในและหน่วยงานภายนอกที่หลักสูตรมอบหมาย
- 3) ประเมินตามกรอบ Competency ของหลักสูตรโดยอาจารย์ผู้สอนมีส่วนร่วมในการประเมินทุกรายวิชา มอบรางวัลสำหรับนักศึกษาที่ได้ผลการประเมินมากที่สุดในแต่ละชั้นปีทุกภาคเรียน

2. ความรู้

2.1 ผลการเรียนรู้ด้านความรู้

นักศึกษาต้องมีความรู้เกี่ยวกับสาขาวิชาออกแบบนิทรรศการและการจัดแสดง และมีทักษะ ความเชี่ยวชาญในสาขาวิชาเพื่อใช้ประกอบอาชีพและพัฒนาสังคม ดังนั้นมาตรฐานความรู้ต้องครอบคลุมสิ่งต่อไปนี้

- 1) มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาที่ศึกษา
- 2) สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจและอธิบายความต้องการในออกแบบนิทรรศการและงานแสดง รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา
- 3) สามารถวิเคราะห์ ออกแบบ ในการจัดงานนิทรรศการและงานจัดแสดงในรูปแบบต่างๆ
- 4) สามารถเรียนรู้สิ่งใหม่ ติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการและวิวัฒนาการออกแบบ
- 5) รู้ เข้าใจและสนใจพัฒนาความรู้ ความชำนาญทางการออกแบบอย่างต่อเนื่อง
- 6) มีความรู้ในแนวกว้างของสาขาวิชาที่ศึกษาเพื่อให้สังเกตเห็นการเปลี่ยนแปลง และเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีใหม่ๆ
- 7) มีประสบการณ์ในการพัฒนาและ/หรือการประยุกต์การออกแบบนิทรรศการและงานแสดงที่ใช้งานได้จริง

- 8) สามารถบูรณาการความรู้ที่ศึกษากับความรู้ในศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

2.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านความรู้

ใช้วิธีการสอนในหลากหลาย เน้นให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ทั้งในรูปแบบการสืบค้น การศึกษาดูงานนอกสถานที่ การฝึกปฏิบัติงานจริง โดยมีอาจารย์หรือผู้เชี่ยวชาญ ที่มีประสบการณ์ตรงมาเป็นวิทยากรพิเศษ เป็นผู้ดูแลสอดคล้องกับเนื้อหาวิชา มีการจัดนิทรรศการผลงานของนักศึกษาเพื่อเป็นการเผยแพร่ผลงานให้ปรากฏ และสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้เรียน

2.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านความรู้

ประเมินจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการปฏิบัติของนักศึกษา ในด้านต่างๆ โดย

- 1) การทดสอบย่อย
- 2) การสอบกลางภาคเรียนและปลายภาคเรียน
- 3) ประเมินจากผลงานของนักศึกษา
- 4) ประเมินจากการจัดกิจกรรมในชั้นเรียน
- 5) ประเมินจากความพึงพอใจของผู้เข้าชมผลการจัดนิทรรศการ

3 ทักษะทางปัญญา

3.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

นักศึกษาต้องสามารถพัฒนาตนเองและประกอบวิชาชีพได้ โดยพึ่งตนเองได้เมื่อจบการศึกษาแล้ว ดังนั้นนักศึกษาจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาทักษะทางปัญญาไปพร้อมคุณธรรม จริยธรรม และความรู้เกี่ยวกับสาขาวิชาที่ศึกษาในขณะที่สอนนักศึกษา อาจารย์ต้องเน้นให้นักศึกษาคิดหาเหตุผล เข้าใจที่มาและสาเหตุปัญหา วิธีการแก้ปัญหา รวมทั้งแนวคิดด้วยตนเอง ในรูปแบบ PDCA นักศึกษาต้องมีคุณสมบัติต่างๆ จากการสอนเพื่อให้เกิดทักษะทางปัญญา ดังนี้

- 1) คิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างเป็นระบบ
- 2) สามารถสืบค้นความรู้ด้านการออกแบบและธุรกิจการออกแบบเพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์
- 3) สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ
- 4) สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับงานออกแบบนิทรรศการและงานแสดงได้อย่างเหมาะสม

3.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

การสอนในรูปแบบ Active Learning ใช้กรณีศึกษาทำในรูปแบบ PDCA โดยการประยุกต์ใช้ศาสตร์ทางการออกแบบนิทรรศการและการจัดแสดงในการทำงานร่วมกับผู้อื่น มีการแบ่งหน้าที่การทำงาน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น แก้ปัญหาเฉพาะหน้า มีการอภิปรายกลุ่ม และเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ใช้ความรู้เพื่อการปฏิบัติงานจริง

1.3.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา จากการใช้กรณีศึกษาในการปฏิบัติงานจริง ในรูปแบบ PDCA โดยให้ผู้ที่เกี่ยวข้องประเมินความพึงพอใจ และทำการอภิปรายกลุ่มเพื่อสรุปผลการดำเนินงานวิเคราะห์ปัญหาและหาแนวทางการแก้ปัญหาเพื่องานครั้งต่อไป

4 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

นักศึกษาต้องออกไปประกอบอาชีพซึ่งส่วนใหญ่ต้องเกี่ยวข้องกับบุคคล การติดต่อประสานงาน การปฏิบัติงาน ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนจึงเน้นกรณีตัวอย่างให้นักศึกษาปฏิบัติงานจริง เป็นต้นดังนั้นอาจารย์ในรายวิชาต่างๆจึงสอดแทรกให้นักศึกษาเรียนรู้เรื่อง กาลเทศะ การเข้าสังคม การทำงานกับผู้อื่น อาทิ รายวิชาบุคลิกภาพและจริยธรรมสำหรับนักออกแบบ รายวิชาการเป็นผู้ประกอบการ สำหรับนักออกแบบนิทรรศการและการจัดแสดง เป็นต้น

- 1) สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลายและสามารถสนทนาทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศอย่างมีประสิทธิภาพ
- 2) สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในการแก้ไขปัญหาในสถานการณ์ต่างๆ ในกลุ่มทั้งบทบาทผู้นำ หรือบทบาทของผู้ร่วมทีม
- 3) สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์ มาชี้นำสังคมในประเด็นที่เหมาะสม
- 4) มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบต่องานในกลุ่ม
- 5) สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์ทั้งส่วนตัวและส่วนรวม พร้อมทั้งแสดงจุดยืนอย่างพอเหมาะทั้งของตนเองและของกลุ่ม
- 6) มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเองและทางวิชาชีพอย่าง

ต่อเนื่อง

4.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

การสอนในรูปแบบ Active Learning กำหนดกิจกรรมให้ทำงานเป็นกลุ่ม มีการประสานงานกับผู้อื่นหรือค้นคว้าหาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลอื่นๆ รวมถึงการหาข้อมูลจาก การสัมภาษณ์บุคคลหรือผู้มีประสบการณ์ โดยมีความคาดหวังในผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างตัวบุคคลและความสามารถในการรับผิดชอบดังนี้

- 1) สามารถทำงานกับผู้อื่นได้อย่างดี
- 2) มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย
- 3) สามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์และวัฒนธรรมองค์กรที่ไปปฏิบัติงานได้

อย่างดี

- 4) มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับผู้ร่วมงานในองค์กรและบุคคลทั่วไป
- 5) มีภาวะผู้นำ

4.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

ประเมินจากพฤติกรรมและการแสดงออกของนักศึกษาในการนำเสนอรายงานกลุ่มในชั้นเรียนและสังเกตจากพฤติกรรมที่แสดงออกในการร่วมกิจกรรมต่างๆ และความครบถ้วนชัดเจนตรงประเด็นของข้อมูลที่ดำเนินกิจกรรม การทำงานเป็นทีม สร้างสรรค์ผลงานการออกแบบแสงให้เหมาะสมกับแนวคิดของรูปแบบงานที่ได้รับมอบหมาย อย่างเหมาะสม มีเหตุมีผล และสามารถแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างเป็นระบบ

5 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

นักศึกษาต้องมีทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและเทคโนโลยีสารสนเทศดังนี้

- 1) มีทักษะในการใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงานที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ
- 2) สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหาโดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์หรือการแสดงสถิติประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์
- 3) สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียนในการนำเสนออย่างเหมาะสม
- 4) สามารถใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม

5.2 วิธีการสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

ในการเรียนการสอนด้านการออกแบบนิทรรศการและการจัดแสดง จำเป็นต้องมีการเขียนแบบ การออกแบบคำนวณตัวเลขเพื่อหาขนาดสัดส่วน เพื่อนำแบบไปผลิต เป็นชิ้นงานหรือผลงานจริง ส่วนการนำเสนอแบบจำเป็นต้องมีการออกแบบและนำเสนอแบบผ่านระบบสารสนเทศ ทำให้นักศึกษาสามารถใช้ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5.3 วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

1) การประเมินจากผลงานการออกแบบ การเขียนแบบ และการนำเสนอผ่านระบบสารสนเทศ ที่มีความถูกต้องและมีประสิทธิภาพ

2) การประเมินจากความสามารถในการอธิบายถึงข้อจำกัด เหตุผล ในการเลือกใช้เครื่องมือต่างๆ การอภิปราย กรณีศึกษาต่างๆ ที่มีการนำเสนอต่อชั้นเรียน

6 วิธีการสอน

- 1) บรรยายเนื้อหาประวัติทางประวัติศาสตร์ศิลปะและการออกแบบ
- 2) บรรยายทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในแต่ละบทเรียน พร้อมสาธิตการเขียนภาพด้วยเทคนิคต่างๆ พร้อมยกตัวอย่างภาพเขียนของศิลปินต่างๆ เพื่อสร้างแรงบันดาลใจ
- 3) นำนักศึกษาไปเขียนรูปนอกสถานที่นอกห้องเรียน เพื่อสร้างความมั่นใจและเพิ่มจินตนาการให้กับผู้เรียน
- 4) อภิปราย วิเคราะห์และสังเคราะห์งานหน้าชั้นทุกครั้ง เพื่อให้นักศึกษาได้เห็นถึงข้อดีข้อเสียงานของตนไปฝึกฝนพัฒนาฝีมือต่อไปอย่างเข้าใจ
- 5) บูรณาการการเรียนการสอนกับโครงการ EVEX เสริมทีมเสริมประสบการณ์นอกห้องเรียน

7 วิธีการประเมินผล

- 7.1 พิจารณาจากพฤติกรรมการเข้าเรียนและการทำงานที่ได้รับมอบหมายอย่างถูกต้องและตรงเวลา
- 7.2 พิจารณาจากการร่วมอภิปรายที่มีเหตุผลถูกต้อง เหมาะสมและสร้างสรรค์
- 7.3 ประเมินผลจากการสอบ การตอบคำถาม รายงานและใบงานที่มอบหมาย
- 7.4 ประเมินจากความสำเร็จของผลงานที่ได้รับมอบหมาย
- 7.5 ประเมินการทำงานร่วมกับเพื่อนร่วมงาน และบุคคลอื่นๆ หรือการประสานงานกับหน่วยงานอื่น
- 7.6 ผลสัมฤทธิ์ของผลงานนักศึกษา จากผู้สอนและจากแบบประเมินขององค์กรและสถานประกอบการภายนอก

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อเรื่อง	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	อาจารย์ผู้สอน
1	อธิบายเนื้อหาทฤษฎีวิชา กิจกรรมต่างๆ หลักเกณฑ์การประเมินผลคะแนน และการจัดนิทรรศการผลงาน ภาพเขียน	3	นำเข้าสู่บทเรียน พูดถึงบุคลิกภาพการเข้าชั้นเรียน บรรยายเนื้อหา Power Point ถาม- ตอบ	อ.วรรณิกา
2	บทที่ 1 ประวัติศาสตร์ศิลปะและการออกแบบ ของตะวันตกและตะวันออก ทักษะทางศิลปะและการออกแบบ	3	นำเข้าสู่บทเรียน พูดเรื่องความคิดสร้างสรรค์ กับการบูรณาการในรายวิชา บรรยายเนื้อหาในบทเรียน กิจกรรมที่1 จัดกลุ่มนักศึกษา มอบหมายงานให้นักศึกษา ค้นคว้าเพิ่มเติม จากหนังสือและ Internet	อ.วรรณิกา
3	บทที่ 2 หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์	3	นำเข้าสู่บทเรียน พูดเรื่องจรรยาบรรณของนักออกแบบ บรรยายเนื้อหาในบทเรียน กิจกรรมที่2 นักศึกษา แต่ละกลุ่ม นำเสนอข้อมูลที่ค้นคว้าหน้าชั้นอภิปราย	อ.วรรณิกา
4	บทที่ 3 ทักษะการวาดเส้นเบื้องต้น	3	นำเข้าสู่บทเรียน พูดเรื่องคุณธรรมจริยธรรมในการออกแบบ สาธิต ยกตัวอย่างงานวาดเส้น กิจกรรมที่3 มอบหมายงาน การวาดเส้นด้วยดินสอ การลากเส้นแบบต่างๆ	อ.วรรณิกา
5	บทที่ 4 ทักษะการเขียนภาพลายเส้นหุ่นปูนปั้นรูปทรงเลขาคณิต	3	นำเข้าสู่บทเรียน เน้นเรื่องบุคลิกภาพสาธิต และมอบหมายงาน กิจกรรมที่4 วาดเส้นด้วยดินสอ หุ่นปูนปั้นรูปทรงเลขาคณิต	อ.วรรณิกา
6	บทที่ 5 ทักษะการเขียนภาพลายเส้น เน้นการมองสัดส่วนและแสงเงาของหุ่นปูนปั้นรูปทรงเลขาคณิต	3	นำเข้าสู่บทเรียน พูดเรื่องบุคลิกภาพและคุณธรรมจริยธรรมในนักออกแบบ กิจกรรมที่5 มอบหมายงานฝึกทักษะการสังเกตแสงเงาของวัตถุ หุ่นปูนปั้นรูปทรงเลขาคณิต	อ.วรรณิกา
7	บทที่ 6 ทักษะการเขียนภาพสิ่งของต่างๆ	3	นำเข้าสู่บทเรียน พูดเรื่องบุคลิกภาพและคุณธรรมจริยธรรมในนักออกแบบ กิจกรรมที่6 มอบหมายงานฝึกทักษะ	อ.วรรณิกา

สัปดาห์ที่	หัวข้อเรื่อง	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	อาจารย์ ผู้สอน
			การเขียนภาพสิ่งของต่างๆ วิจารณ์ผลงาน	
9	การเขียนภาพจากธรรมชาติ และภาพสิ่งของ	3	นำเข้าสู่บทเรียน พูดเรื่องบุคลิกภาพ และคุณธรรมจริยธรรมในน้กออกแบบ กิจกรรมที่7 มอบหมายงานเขียนภาพ จากธรรมชาตินอกห้องเรียน เช่น ภาพ ใบไม้ ดอกไม้ ก้อนหิน ฯลฯ วิจารณ์ผลงาน	อ.วรรณิกา
10	บทที่ 7 การเขียนภาพเพื่องาน ออกแบบ	3	นำเข้าสู่บทเรียน พูดเรื่องบุคลิกภาพ และคุณธรรมจริยธรรมในน้กออกแบบ บรรยายเนื้อหาการเขียนภาพเพื่องาน ออกแบบ	อ.วรรณิกา
5	บทที่ 4 ทักษะการเขียนภาพ ลายเส้นหุ่นปูนปั้นรูปทรงเลขาคณิต	3	นำเข้าสู่บทเรียน เน้นเรื่องบุคลิกภาพ สาธิต และมอบหมายงาน กิจกรรมที่4 วาดเส้นด้วยดินสอ หุ่นปูน ปั้นรูปทรงเลขาคณิต	อ.วรรณิกา
11	บทที่ 8 ทักษะการเขียนภาพ สิ่งของ	3	นำเข้าสู่บทเรียน พูดเรื่องบุคลิกภาพ และคุณธรรมจริยธรรมในน้กออกแบบ กิจกรรมที่8 ฝึกทักษะการเขียนภาพ สิ่งของที่อยู่รอบตัว เช่นเฟอร์นิเจอร์ โต๊ะ เก้าอี้ ดินสอ ปากกา กระดาษยับ	อ.วรรณิกา
12	บทที่ 9 ทักษะการวาดภาพ สิ่งก่อสร้างสถาปัตยกรรมต่างๆ และวิวทิวทัศน์	3	นำเข้าสู่บทเรียน พูดเรื่องบุคลิกภาพ และคุณธรรมจริยธรรมในน้กออกแบบ กิจกรรมที่9 ฝึกทักษะการวาดภาพ ทัศนียภาพ สิ่งก่อสร้างสถาปัตยกรรมใน แบบต่างๆ	อ.วรรณิกา
13	การวาดภาพทัศนียภาพ	3	นำเข้าสู่บทเรียน พูดเรื่องบุคลิกภาพ และคุณธรรมจริยธรรมในน้กออกแบบ กิจกรรมที่10 มอบหมายงาน นำนักศึกษา ฝึกทักษะการเขียนทัศนียภาพนอก สถานที่ (บริเวณโดยรอบศูนย์สุพรรณบุรี และ สถานที่ท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมใน จังหวัดสุพรรณบุรี)	อ.วรรณิกา
14	บทที่ 10 การสร้างภาพแบบ สื่อผสม การใช้สี	3	นำเข้าสู่บทเรียน พูดเรื่องบุคลิกภาพ และคุณธรรมจริยธรรมในน้กออกแบบ ฝึกทักษะการสร้างภาพแบบสื่อผสมการ	อ.วรรณิกา

สัปดาห์ที่	หัวข้อเรื่อง	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	อาจารย์ผู้สอน
			ใช้สี	
15	กิจกรรม จัดนิทรรศการวาดเส้น เล่นสีครั้งที่ 5	-3	นักศึกษาจัดนิทรรศการวาดเส้นเล่นสี โดยใช้หลักการทำงานแบบPDCA	อ.วรรณิกา
16	สอบภาคปฏิบัติใน โครงการบ่มเพาะต้นกล้า EVEX กิจกรรมที่ 1		เขียนภาพทิวทัศน์นอกสถานที่ วิจารณ์ผลงาน จัดนิทรรศการแสดงผลงานภาพเขียน ของผู้เรียน	อ.วรรณิกา
17	สอบปลายภาค	3	สอบทักษะการร่างภาพเพื่อการจัด นิทรรศการ	อ.วรรณิกา

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
1	1.2,1.4,1.5,1.7, 2.1,2.2, 3.4,5.1,5.4	- ประเมินจากผลงานที่ นักศึกษาได้ค้นคว้ามา - ความรับผิดชอบงานและ การส่งงานตรงตามเวลา	1	10%
2	1.1,1.2,2.1,2.4 3.1,4.1,5.1,5.3	- ความรับผิดชอบ การส่งงาน ตรงตามเวลาที่นัดหมาย - ความถูกต้องในการเลือก ผลงานจัดแสง - ความเข้าใจในการวิเคราะห์ ข้อดีข้อเสียในการออกแบบที่ นำเสนอ	2,3,4,5	5%
3	1.1,1.2,2.1,2.2,2.4 3.1,3.4,5.1,5.4	- ประเมินจากผลงานการเขียน แบบ ความถูกต้องและความ สวยงาม - การแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นตาม กระบวนการออกแบบแสง	6	5%
4	1.1,1.2,2.1,2.2, 2.3,3.1,3.4,4.2	- ประเมินผลงานการจัดการ พื้นที่เพื่อการจัดแสง - ประเมินความถูกต้องในการ เลือกใช้วัสดุอุปกรณ์	7	10%

		- ผลสัมฤทธิ์ของผลงาน		
5	1.1,1.2,1.3,1.4,1.7 2.1,2.8,3.1,3.2,3.3, 3.4,4.1,4.4,5.1,5.3	- กระบวนการและขั้นตอน การปฏิบัติงาน การจัดแสง - วิธีการแก้ปัญหาในระหว่าง การปฏิบัติงาน - ผลสัมฤทธิ์ของผลงาน - การบูรณาการความรู้ - การทำงานร่วมกับผู้อื่น - คุณธรรมจริยธรรมในการ ทำงาน	8,9	10%
6	1.1,1.2,1.3,1.4,1.7 2.1,2.8,3.1,3.2,3.3, 3.4,4.1,4.4,5.1,5.3	- กระบวนการและขั้นตอน การปฏิบัติงาน การจัดแสง - วิธีการแก้ปัญหาในระหว่าง การปฏิบัติงาน - ผลสัมฤทธิ์ของผลงาน - การบูรณาการความรู้ - การทำงานร่วมกับผู้อื่น - คุณธรรมจริยธรรมในการ ทำงาน	10,11	10%
7	1.1,1.7,2.8,3.1, 3.3,3.4	- กระบวนการและขั้นตอน การปฏิบัติงาน 1.3.2 วิธีการ แก้ปัญหาในระหว่างการ ปฏิบัติงาน - ผลสัมฤทธิ์ของผลงาน - การบูรณาการความรู้แขนง ต่างๆ	12,13	10%
8	1.1,1.7,2.8,3.1, 3.3,3.4	- กระบวนการและขั้นตอน การปฏิบัติงาน - วิธีการแก้ปัญหาในระหว่าง การปฏิบัติงาน - ผลสัมฤทธิ์ของผลงาน - การบูรณาการความรู้แขนง ต่างๆ	14,15,16	10%
17		สอบปลายภาค	16	30 %

การประเมินผล

1.คะแนนระหว่างภาคเรียน	70	คะแนน
1.1 ปฏิบัติงานรายสัปดาห์	50	คะแนน
1.2 รายงาน	10	คะแนน
1.3 ปฏิบัติงาน (จัดแสดงนิทรรศการผลงานภาพเขียน)	10	คะแนน
2. สอบปลายภาค	30	คะแนน
2.1 สอบทักษะการร่างภาพเพื่อการจัดนิทรรศการ	30	คะแนน

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้		
ระดับคะแนน A	ร้อยละ	90-100
ระดับคะแนน B ⁺	ร้อยละ	85-89
ระดับคะแนน B	ร้อยละ	75-84
ระดับคะแนน C ⁺	ร้อยละ	70-74
ระดับคะแนน C	ร้อยละ	60-69
ระดับคะแนน D ⁺	ร้อยละ	55-59
ระดับคะแนน D	ร้อยละ	50-54
ระดับคะแนน E	ต่ำกว่าร้อยละ	50

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. เอกสารและตำราหลัก

เกียรติคุณชลุต นิมเสมอ. วาดเส้นสร้างสรรค์ (Creative Drawing) กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์
อมรินทร์, 2550

วัชรพงษ์ หงส์สุวรรณ. วาดเส้นพื้นฐาน Entrance & Admission. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์
วาดศิลป์, บจก , 2552

ชาญพิชิต พงศ์ทองสำราญ. วาดเส้น. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์โอเดียนส์ไตร์, 2549

วิศิษฐ์ พิมพ์มล. วาดเส้น. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์วาดศิลป์ , 2551

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

1	วัชรพงษ์ หงส์สุวรรณ. วาดเส้นพื้นฐาน Entrance & Admission. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์วาดศิลป์, บจก , 2552
2	วิศิษฐ์ พิมพ์มล. วาดเส้น. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์วาดศิลป์ , 2551

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

1	http://www.thaiartstudio.com/2012-03-06-06-54-26/
2	http://www.rspg.rmutk.ac.th/rspg/?page_id=112
3	https://flipartsclassroomthailand.wordpress.com

หมวดที่ 7 การประเมิน และการปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาการจัดองค์ประกอบการออกแบบ จัดทำโดยนักศึกษา โดยมีกิจกรรมและความเห็นจากนักศึกษา ดังนี้

- แบบประเมินผู้สอน และ แบบประเมินรายวิชา
- การสนทนาระหว่างผู้สอน และ ผู้เรียน
- สังเกตจากพฤติกรรมของผู้เรียน

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

การเก็บข้อมูลเพื่อประเมินการสอนมีดังนี้

- การทดสอบผลประเมินการเรียนรู้
- ผลการสอบ
- สังเกตการณ์สอน จากผลงานของนักศึกษา

3. การปรับปรุงการสอน

หลังจากประเมินการสอน (ข้อ 2) จึงปรับปรุงการสอน โดยจัดกิจกรรม และหาข้อมูลเพิ่มเติม ในการปรับปรุงการสอนดังนี้

- การทำวิจัยในชั้นเรียน

4. การตรวจสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

ติดตามจากผลงานของนักศึกษาในระหว่างภาคเรียน ประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยวิธีการให้คะแนนผลงาน และ คะแนนพฤติกรรมในโครงการปมเพาะต้นกล้า (กิจกรรมที่ 1)

5. การดำเนินการทบทวน และการทบทวน และการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

- มีการปรับปรุงรายวิชา ตามข้อเสนอแนะ และความเหมาะสม
- เปลี่ยนอาจารย์ผู้สอน เพื่อให้ให้นักศึกษาได้เรียนรู้ และมีแนวคิดที่แตกต่าง และเหมาะสมกับสถานการณ์