


รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)

	คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง		
	สาขาวิชา	ภาพยนตร์และวิดีโอ	กลุ่มวิชา การออกแบบ
	หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต	
	หลักสูตรฉบับ พ.ศ.	2548	
ปีการศึกษา	2554	ภาคการศึกษา	2
รหัสวิชา	02106004	หน่วยกิต	3(1-4)
ชื่อรายวิชา	ชื่อภาษาไทย	การเขียนบทภาพยนตร์	
	ชื่อภาษาอังกฤษ	Screen Writing	

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสวิชาและชื่อวิชา	02106004	การเขียนบทภาพยนตร์		
2. จำนวนหน่วยกิต	3(1-4)			
3. หลักสูตรและประเภทรายวิชา	หลักสูตรศิลปกรรมศาสตร ประเภทรายวิชาบังคับ			
4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน		1.อาจารย์กิตติ ศรมณี 2.อาจารย์สุวรรณี สุระเชษฐคมสัน		
5. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน	ภาคการศึกษาที่ 2 ชั้นปีที่ 2			
6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite)				
7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites)				
8. สถานที่เรียน	คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์			
	อาคารโรงถ่ายภาพยนตร์			
	ห้อง 5			
	วันที่สอน	วันพุธ	เวลา	13.00-18.00 น.
9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด		พฤศจิกายน 2554		

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายรายวิชา

การเขียนบทภาพยนตร์เป็นหัวใจหลักของการผลิตหรือสร้างภาพยนตร์สักเรื่องหนึ่ง นักศึกษาสาขาภาพยนตร์จำเป็นต้องศึกษาและฝึกฝนการเขียนบทภาพยนตร์ซึ่งเป็นวิชาบังคับในหลักสูตรอันจะทำให้ นักศึกษาสามารถเข้าใจหัวใจหลักของการผลิตภาพยนตร์ สามารถนำองค์ความรู้จากการศึกษารายวิชานี้ไปพัฒนาต่อยอดสร้างสรรค์ผลงานของตนเองและนำไปประกอบอาชีพในวงการภาพยนตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา (ตามที่ระบุไว้ในรายละเอียดหลักสูตร)

รหัสวิชา	ชื่อวิชาภาษาไทย : การเขียนบทภาพยนตร์	หน่วยกิต
	ชื่อวิชาภาษาอังกฤษ : Screen Writing	
	คำอธิบายรายวิชาภาษาไทย ศึกษาศิลปะการเขียนบทภาพยนตร์ โดยฝึกหัดให้รู้จักการวางโครงเรื่อง และสาระสำคัญของเรื่อง เพื่อสร้างจินตนาการในการถ่ายทอดอย่างมีประสิทธิภาพจริงจังและ เหมาะสมกับเหตุผล โดยมีการพัฒนาการเขียนบทอย่างต่อเนื่องเป็นระยะจนกระทั่งเสร็จ สั้นสมบูรณ์สามารถนำไปใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์ได้จริง	
	คำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ The study of screen writing art; practice in plotting and theme drafting to boost imagination in effective and logical communication; step-by-step development of screen writing skills from start to finish actual film production.	

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

ภาคบรรยาย	48 ชั่วโมง
ภาคปฏิบัติ	48 ชั่วโมง
ศึกษาด้วยตนเอง	48 ชั่วโมง

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

นักศึกษาสามารถเข้ารับคำปรึกษาได้ตลอดเวลาทำการ เฉลี่ยสัปดาห์ละ 6 ชั่วโมง คิดเป็นคนละประมาณ 1 ชั่วโมง ระหว่างเวลา 16.00 -18.00 น. วันจันทร์ถึงวันเสาร์

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรมจริยธรรม

1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องการพัฒนา

นักศึกษาจำเป็นต้องได้รับการสอดแทรกความรู้เรื่องคุณธรรมจริยธรรมในระหว่างการศึกษาวิชา การเขียนบทภาพยนตร์ตลอดภาคการศึกษา โดยต้องตระหนักถึงการสร้างสรรค์ผลงานบนพื้นฐานของ คุณธรรมและจริยธรรมของสังคม

1.2 วิธีการสอน

บรรยายสอดแทรกลงไปในเรื่องเนื้อหาการเรียนการสอน

1.3 วิธีการประเมินผล

แบบฝึกหัดการเขียนบทภาพยนตร์ ตามหัวข้อต่างๆซึ่งต้องตั้งอยู่บนหลักการมนุษยวิทยา

2. ความรู้

2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

นักศึกษาต้องได้รับความรู้เกี่ยวกับการเขียนบทภาพยนตร์ ทั้งทางด้านการบริหารจัดการความคิด สร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ ศึกษารูปแบบ กระบวนการ และองค์ประกอบสำคัญในการสร้างผลงาน จน สามารถเขียนบทภาพยนตร์เพื่อการถ่ายทำได้จริง

2.2 วิธีการสอน

บรรยายเนื้อหาแต่ละส่วนตามหัวข้อต่างๆที่เกี่ยวข้องครอบคลุมบริบทของรายวิชา ให้ฝึกฝนผ่านการทำแบบฝึกหัดซึ่งต้องทดลองฝึกฝนปฏิบัติงานจริง

2.3 วิธีการประเมินผล

ให้คะแนนแบ่งตามหัวข้อของแบบฝึกหัด
สังเกตพัฒนาการของนักศึกษาเป็นรายบุคคล

3. ทักษะทางปัญญา

3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

นักศึกษาต้องได้รับการพัฒนาทักษะทางปัญญาผ่านการฟัง คิด อ่าน เขียน และปฏิบัติ สร้างสรรค์ผลงานให้บรรลุเป้าหมายของแบบฝึกหัดและวัตถุประสงค์ของรายวิชา

3.2 วิธีการสอน

บรรยายเนื้อหาแต่ละส่วนตามหัวข้อต่างๆที่เกี่ยวข้องครอบคลุมบริบทของรายวิชา ให้ฝึกฝนผ่านการทำแบบฝึกหัดซึ่งต้องทดลองฝึกฝนปฏิบัติงานจริง

3.3 วิธีการประเมินผล

ให้คะแนนแบ่งตามหัวข้อของแบบฝึกหัด
สังเกตพัฒนาการของนักศึกษาเป็นรายบุคคล

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

นักศึกษาต้องสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้จักประเมิน ประเมินตนเองว่ามี ศักยภาพเพียงใด รู้จักนำเอาจุดเด่นของตนเองมาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อเพื่อนร่วมงานได้ดีขึ้น

4.2 วิธีการสอน

ฝึกฝนกระบวนการทำงานกลุ่ม ตั้งหัวข้อและให้ทดลองปฏิบัติงานร่วมกัน

4.3 วิธีการประเมินผล

ให้คะแนนแบ่งตามหัวข้อของแบบฝึกหัด
สังเกตพัฒนาการของนักศึกษาเป็นรายบุคคล
ประเมินผลงานภาพรวมของงานกลุ่ม

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

นักศึกษาต้องสามารถใช้เทคโนโลยีในยุคปัจจุบัน โดยเฉพาะอินเทอร์เน็ตเพื่อประโยชน์ในการ สร้างสรรค์ผลงานของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5.2 วิธีการสอน

บรรยายและแสดงตัวอย่างการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเข้าถึงข้อมูลต่างๆที่จำเป็นและเป็นประโยชน์สำหรับการเขียนบทภาพยนตร์ ตลอดจนให้นักศึกษาฝึกฝนการค้นคว้าเพื่อสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง และใช้ ช่องทางเทคโนโลยีสารสนเทศในการพัฒนาผลงานของตนเองให้เกิดประโยชน์สูงสุด

5.3 วิธีการประเมินผล

ให้คะแนนแบ่งตามหัวข้อของแบบฝึกหัด
สังเกตพัฒนาการของนักศึกษาเป็นรายบุคคล

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง การสอน	กิจกรรมการเรียนรู้ สอนและสื่อที่ใช้	ผู้สอน
1	ชี้แจงเนื้อหาวิชา กรอบการเรียนรู้การสอน การวัดประเมินผล บรรยายเรื่อง - ความสำคัญของบท ภาพยนตร์ - บทภาพยนตร์ขนาดสั้น (อ.สุวรรณี)	6	การทำแผนผังความคิด (Mind Map) สื่อการสอน : บทความ/บทเพลง/ VDO Clips (งานเดี่ยว) แบบฝึกหัด : เขียนเรื่องสั้นจากหัวข้อที่ กำหนด	อ.กิตติ อ.สุวรรณี
2	บรรยายเรื่อง - ประเภทของภาพยนตร์ - ฉายภาพยนตร์ตัวอย่าง (อ.สุวรรณี)	6	การเขียนโครงเรื่อง (Plot)และประเด็น (Theme)ตามประเภท ของ ภาพยนตร์ (งานเดี่ยว) แบบฝึกหัด : เขียนเรื่องสั้น จากหัวข้อที่กำหนด	อ.กิตติ อ.สุวรรณี
3	บรรยายเรื่อง - โครงสร้างของบทภาพยนตร์ (Structure) (อ.สุวรรณี)	6	การเขียนโครงสร้างจาก สิ่งของใกล้ตัว (งานเดี่ยว) แบบฝึกหัด : เขียนเรื่องสั้น จากหัวข้อที่กำหนด	อ.กิตติ อ.สุวรรณี

4	บรรยายเรื่อง - การเตรียมตัวเพื่อการเขียนบทภาพยนตร์ (Preparation for Film Script Writing) - การศึกษาค้นคว้าเพื่อการเขียนบทภาพยนตร์ (Research for Film Script Writing) (อ.สุวรรณี)	6	การศึกษาค้นคว้าข้อมูล เพื่อการเขียนบทภาพยนตร์ (งานเดี่ยว) แบบฝึกหัด : เขียนเรื่องสั้นจากหัวข้อที่กำหนด	อ.กิตติ อ.สุวรรณี
5	บรรยายเรื่อง - การออกแบบตัวละคร (Character) - ฉายตัวอย่างตัวละคร (อ.กิตติ)	6	การออกแบบตัวละคร (Character) (งานกลุ่ม) แบบฝึกหัด : เขียนเรื่องสั้นจากหัวข้อที่กำหนด	อ.กิตติ อ.สุวรรณี
6	บรรยายเรื่อง - ความขัดแย้ง/ ปมปัญหา (Conflict) - ฉายตัวอย่าง Conflict: ข้าว VDO Clips (อ.กิตติ)	6	การสร้างสรรค์ความขัดแย้ง/ ปมปัญหา (Conflict) (งานเดี่ยว) แบบฝึกหัด : เขียนเรื่องสั้นจากหัวข้อที่กำหนด	อ.กิตติ อ.สุวรรณี
7	บรรยายเรื่อง - การกระทำ/พฤติกรรม/สถานการณ์ (Action) - ฉายตัวอย่าง Action (อ.กิตติ)	6	การออกแบบการ กระทำ/พฤติกรรม/สถานการณ์ (Action) (งานเดี่ยว) แบบฝึกหัด : เขียนเรื่องสั้นจากหัวข้อที่กำหนด	อ.กิตติ อ.สุวรรณี
8	บรรยายเรื่อง - จุดพลิกผัน/จุดหักเห (Plot Point) (อ.สุวรรณี)	6	การออกแบบจุดพลิกผัน/จุดหักเห (Plot Point) (งานเดี่ยว) แบบฝึกหัด : เขียนเรื่องสั้นจากหัวข้อที่กำหนด	อ.กิตติ อ.สุวรรณี
9	บรรยายเรื่อง - ประเด็น (Theme) - โครงเรื่อง (Plot) (อ.กิตติ)	6	การสร้างสรรค์ประเด็น (Theme) และโครงเรื่อง (Plot) (งานเดี่ยว) แบบฝึกหัด : เขียนเรื่องสั้น	อ.กิตติ อ.สุวรรณี

			จากหัวข้อที่กำหนด	
10	บรรยายเรื่อง - Paradigm (อ.สุวรรณี)	6	การสร้างสรรค์ Paradigm (งานเดี่ยว) แบบฝึกหัด : เลือกจากเรื่อง สั้นที่เขียนมา	อ.กิตติ อ.สุวรรณี
11	บรรยายเรื่อง - โครงเรื่องขนาดยาว (Treatment) (อ.สุวรรณี)	6	การเขียนโครงเรื่อง ขนาดยาว(Treatment) (งานเดี่ยว) แบบฝึกหัด : เลือกจากเรื่อง สั้นที่เขียนมา	อ.กิตติ อ.สุวรรณี
12	บรรยายเรื่อง - การเขียน Scenario (อ.สุวรรณี)	6	การเขียน Scenario (งานเดี่ยว) แบบฝึกหัด : เลือกจากเรื่อง สั้นที่เขียนมา	อ.กิตติ อ.สุวรรณี
13	บรรยายเรื่อง - การเขียน Screenplay (อ.สุวรรณี)	6	การเขียน Screenplay (งานเดี่ยว) แบบฝึกหัด : เลือกจากเรื่อง สั้นที่เขียนมา	อ.กิตติ อ.สุวรรณี
14	บรรยายเรื่อง - การเขียน Screenplay (อ.สุวรรณี)	6	การเขียน Screenplay (งานเดี่ยว) แบบฝึกหัด : เลือกจากเรื่อง สั้นที่เขียนมา	อ.กิตติ อ.สุวรรณี
15	บรรยายเรื่อง - การเขียน Shooting Script (อ.สุวรรณี)	6	การเขียน Shooting Script (งานเดี่ยว) แบบฝึกหัด : เลือกจากเรื่อง สั้นที่เขียนมา	อ.กิตติ อ.สุวรรณี
16	บรรยายเรื่อง - การเขียน Shooting Script (อ.สุวรรณี)	6	การเขียน Shooting Script (งานเดี่ยว) แบบฝึกหัด : เลือกจากเรื่อง สั้นที่เขียนมา	อ.กิตติ อ.สุวรรณี

3. แผนการประเมินการเรียนรู้

กิจกรรม ที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการ ประเมินผล	สัปดาห์ที่ ประเมิน	สัดส่วนของการ ประเมินผล (%)
1	งานข้อสรุปจากแผนผังความคิด (Mind Map)	ต้องบริหาร จัดการความคิดได้ รวมถึงสามารถเขียนเรื่องสั้น อย่างง่ายได้	1	5%
2	งานโครงเรื่องตามประเภทของ ภาพยนตร์(Genre)	เขียนโครง เรื่องตาม ประเภท ได้	2	5%
3	งานโครงสร้างจากสิ่งของใกล้ตัว (Structure)	เขียนเรื่องสั้นที่มีโครงสร้างที่ดี ได้	3	5%
4	งานค้นคว้าข้อมูล (Research)	รู้จักและฝึกฝนการค้นคว้า ข้อมูลเพื่อนำมาใช้ในการเขียน บทได้	4	5%
5	งานออกแบบตัวละคร (Character)	ออกแบบตัวละครให้มีความ สมจริงได้	5	5%
6	งานออกแบบความขัดแย้ง/ ปมปัญหา(Conflict)	ออกแบบความขัดแย้งอันเป็น ปมสำคัญของเรื่องได้	6	5%
7	งานออกแบบการกระทำ/ พฤติกรรม/สถานการณ์(Action)	ออกแบบการกระทำ/ พฤติกรรม/สถานการณ์ได้	7	5%
8	งานออกแบบจุดพลิกผัน/ จุดหักเห(Plot Point)	ออกแบบจุดพลิกผันได้	8	5%
9	งานสร้างสรรค์ประเด็น (Theme)และโครงเรื่อง(Plot) (ประเมินผลกลางภาค)	เขียนประเด็นและ โครงเรื่องได้	9	5%
10	งานParadigm	มีความเข้าใจหน้าที่และการใช้ งานของParadigm โดย สามารถแยกแยะโครงเรื่อง ออกเป็น Paradigmได้	10	5%
11	งานโครงเรื่องขนาดยาว (Treatment)	เขียนโครงเรื่องขนาดยาวได้	11	5%
12	งาน Scenario	เขียน Scenario ได้	12	5%
13	งาน Screenplay	เขียน Screenplayได้	13	5%
14	งานแก้ไข Screenplay	เขียน Screenplayได้	14	5%
15	งาน Shooting Script	เขียน Shooting Script ได้	15	5%
16	งานแก้ไข Shooting Script	เขียน Shooting Script ได้	16	5%

17	วินัยการเข้าเรียน		ทุก สัปดาห์	5%
18	สอบข้อเขียน		สอบปลาย ภาค	15%

การพิจารณาเกณฑ์ผ่านในรายวิชาผู้เรียนจะต้อง

1. มีเวลาเข้าชั้นเรียนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80 ของเวลาเรียนทั้งหมด หากเวลาเรียนไม่พอตามที่กำหนดจะพิจารณาผลเป็นตกเนื่องจากเวลาเรียนไม่พอ ไม่มีสิทธิ์สอบ โดยได้รับค่าระดับคะแนน Fa (Failed, Insufficient Attendance)
2. ผู้เรียนจะต้องมีคะแนนรวมทั้งรายวิชาไม่ต่ำกว่าร้อยละ 50 ของคะแนนรวมทั้งหมด
3. ผู้ที่ผ่านเกณฑ์ข้อ 2 จะได้รับค่าระดับคะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนร้อยละ 80 ขึ้นไป	จะได้ค่าระดับคะแนน	A
คะแนนร้อยละ 75-79	จะได้ค่าระดับคะแนน	B+
คะแนนร้อยละ 70-74	จะได้ค่าระดับคะแนน	B
คะแนนร้อยละ 65-69	จะได้ค่าระดับคะแนน	C+
คะแนนร้อยละ 60-64	จะได้ค่าระดับคะแนน	C
คะแนนร้อยละ 55-59	จะได้ค่าระดับคะแนน	D+
คะแนนร้อยละ 50-54	จะได้ค่าระดับคะแนน	D
คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 50	จะได้ค่าระดับคะแนน	F

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

- 1.1.Claudia, Hunter Johnson. *Crafting Short Screenplays that Connect*, Focal Press, 2000
- 1.2.Burroway, Janet. *Writing Fiction: A Guide to Narrative Craft*, 5th ed. New York: Harper Collins,1999
- 1.3.Egri, Lajos. *The Art of Dramatic Writing*, New York: Simon and Schuster,1960
- 1.4.Mckee, Robert. *Story: Substance, Structure, Style and Principles of Screenwriting*. New York: Harper Collins,1997
- 1.5.Stern, Jerome. *Making Sharply Fiction*. New York: Norton 1991

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

- 2.1 Llouyd Kaufman. *How to make your own damn movie: Secret of the renegade director*, New York, 2003
- 2.2.ธิดา ผลิตผลการพิมพ์ ปั่นหนังเป็นตัว: แปลจาก Which Lie Did I Tell by William Goldman, กรุงเทพฯ: คนทำหนังสือ, 2547

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

- 3.1. www.screenwriting.info/
- 3.2. www.writerswrite.com/screenwriting/
- 3.3. www.screenwriting.com/
- 3.4. www.screenwritingbasics.com/

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

ให้นักศึกษาทำการประเมินประสิทธิผลของรายวิชาผ่านทางระบบประเมินการสอนที่จัดขึ้น โดยมีหัวข้อในการประเมินดังนี้

1. มีการแจ้งให้นักศึกษาทราบกฎเกณฑ์และรายละเอียดของการเรียนการสอน
2. ตรงต่อเวลาในการสอน
3. เข้าสอนครบตามที่กำหนด
4. ใช้สื่อการสอนที่ช่วยให้เข้าใจดีขึ้น
5. มีความรู้ความสามารถในการสอนให้นักศึกษาเข้าใจเนื้อหาได้ดี
6. มอบหมายงานให้นักศึกษาทำในปริมาณที่เหมาะสม
7. ตรวจงานและชี้แจงข้อบกพร่องของนักศึกษาในงานที่ให้ทำ
8. เปิดโอกาสให้นักศึกษาคิดวิเคราะห์แก้ไขปัญหาและสร้างสรรค์
9. เปิดโอกาสให้นักศึกษาซักถามในเวลาเรียน
10. เปิดโอกาสให้นักศึกษาซักถามนอกเวลาเรียน
11. สอนเนื้อหาครบตามที่กำหนดไว้ในแผนการสอน
12. โดยภาพรวมนักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มขึ้นจากการเรียนวิชานี้
13. ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม คุณและเปียบวินัย และทำตนเป็นตัวอย่างที่ดี

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- การสังเกตการณ์สอนของผู้ร่วมทีมการสอน
- ผลงานนักศึกษา