

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์
สาขาวิชา การออกแบบ

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

02246102 (ภาษาไทย) เทคนิคการเสนองาน
(ภาษาอังกฤษ) PRESENTATION TECHNIQUES

2. จำนวนหน่วยกิต

3 (2-2-5)

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

หลักสูตรที่ใช้

- ☒ หลักสูตร หลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตร์
☐ หลายหลักสูตร

ประเภทของรายวิชา

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> วิชาศึกษาทั่วไป | <input type="checkbox"/> วิชาแกน |
| <input checked="" type="checkbox"/> วิชาพื้นฐานวิชาชีพ | <input type="checkbox"/> วิชาเฉพาะด้าน |
| <input type="checkbox"/> วิชาชีพ | <input type="checkbox"/> วิชาเอก |
| <input type="checkbox"/> วิชาเลือก | <input type="checkbox"/> วิชาอื่นๆ (ระบุ)..... |

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา/ อาจารย์ผู้สอน

1. อ.ศศินันท์ ศิริจันทร์รัตน์
2. อ.สมบัติ ตั้งสถิตยางกูร

5. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 1 ชั้นปีที่ 1

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

- ☒ ไม่มี
☐ มี ดังนี้

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

- ☒ ไม่มี
☐ มี ดังนี้

8. สถานที่เรียน

- ☒ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กรุงเทพฯ
☐ ระบุ.....

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

20 เมษายน 2555

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

- 1.1 เพื่อให้นักศึกษามีความรู้และฝึกหัด เกี่ยวกับหลักการร่างภาพ เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบ
- 1.2 เพื่อให้นักศึกษาเกิดความเข้าใจในการใช้การนำเสนองาน บนหลักพื้นฐานของสัดส่วนทัศนียภาพ (Perspective)
- 1.3 เพื่อให้นักศึกษาสามารถนำความรู้ที่ได้ ซึ่งจะยึดเทคนิคการใช้สีขาวดำ (Monochromatic) ในการนำเสนอผลงานให้ถูกต้อง และเทคนิคการใช้ลายเส้นแบบต่าง ๆ เพื่อให้เกิดมิติความลึก รวมไปถึงการแสดงความแตกต่างของวัตถุได้ เช่น ไม้, โลหะ, แก้ว ฯลฯ
- 1.4 เพื่อให้นักศึกษาสามารถนำความรู้ที่ได้ ซึ่งจะยึดเทคนิคการใช้สื่อ (Media) แบบต่าง ๆ กัน ได้แก่ ดินสอสี สีหมึก สีชอล์ก และปากกาเมจิก (Marker) ในการนำเสนองานได้อย่างถูกต้อง และเพื่อให้เกิดมิติความลึก รวมไปถึงการแสดงความแตกต่างของวัตถุได้
- 1.5 เพื่อให้นักศึกษาสามารถนำความรู้ที่ได้ ไปประยุกต์ใช้ในงานออกแบบลักษณะอื่นๆ ได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
- 1.6 เพื่อให้นักศึกษามีความกล้าคิด กล้าตัดสินใจและกล้าแสดงออกที่ถูกต้อง ในการนำเสนอผลงานทางความคิดที่นักศึกษาได้ปฏิบัติ

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อปรับปรุงรายวิชาให้เป็นไปตามแนวทางของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาเทคนิคการนำเสนอผลงาน เน้นความเข้าใจการจัดองค์ประกอบและทัศนียภาพของวัตถุ รวมถึงผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม หลักการใช้สี เทคนิคอุปกรณ์การเขียนและสื่อผสมอื่นๆ การสื่อสารและการถ่ายทอดความคิด แนวคิดเอกลักษณ์องค์กร เพื่อนำไปสู่การนำเสนอผลงานการออกแบบที่มีประสิทธิภาพ

A study of design presentation which focuses on the use of tools and techniques to create a presentation in which all design elements can represent and communicate through concept and corporate identity of industrially made products.

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติงาน ภาคสนาม/การฝึกงาน	ศึกษาด้วยตนเอง
บรรยาย 30 ชั่วโมงต่อ ภาคการศึกษา	สอนเสริมตามความ ต้องการของนักศึกษา เฉพาะราย	การฝึกปฏิบัติงาน ภาคสนาม 30 ชั่วโมงต่อ ภาคการศึกษา	การศึกษาด้วยตนเอง 75 ชั่วโมงต่อ ภาคการศึกษา

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

อาจารย์จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล หรือ รายกลุ่มตามความต้องการ 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์
(เฉพาะรายที่ต้องการ)

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- 1) การสร้างควมมีระเบียบวินัย ความซื่อสัตย์ ตรงต่อเวลา ความรับผิดชอบในการทำงาน
ขยันและใฝ่รู้

วิธีการสอน

- 1) การกำหนดข้อปฏิบัติและหลักเกณฑ์ต่างๆ ของการเข้าเรียน เช่น การเข้าเรียนตรงเวลา
และเข้าเรียนอย่างสม่ำเสมอ
- 2) การสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรมในด้านระเบียบวินัย ความรับผิดชอบและมีความซื่อสัตย์ต่อการทำงาน
ที่ได้รับมอบหมาย

วิธีการประเมินผล

- 1) ร้อยละ 80 ของนักศึกษา เข้าเรียนและส่งงานตามที่มอบหมายตรงเวลา
- 2) ร้อยละ 80 ของนักศึกษา ปฏิบัติตามกฎหมายที่อาจารย์ผู้สอนกำหนดและปฏิบัติตามข้อกำหนดที่อาจารย์ผู้สอนและนักศึกษากำหนดร่วมกัน

2. ความรู้

ความรู้ที่ต้องได้รับ

- 1) นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจ และความสามารถในการฝึกฝนทักษะในการนำเสนองาน ด้วยเทคนิคการใช้สีขาวดำ (Monochromatic) และการเขียนภาพแบบทัศนียภาพ (Perspective) โดยเน้นหนักในด้านของการใช้ลายเส้นแบบต่างๆ เพื่อให้เกิดมิติความชัดลึกและแสงเงาเสมือนจริง และสามารถถ่ายทอดสิ่งมองเห็นด้วยตา และสิ่งที่อยู่ในความคิดออกมาเป็นภาพโดยมีขนาดสัดส่วนที่ถูกต้อง
- 2) นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจ และความสามารถในการฝึกฝนทักษะในการนำเสนองาน ด้วยเทคนิคการใช้สีจากสื่อต่างๆ เพื่อให้เกิดรูปทรงที่มีมิติและแสงเงาที่ถูกต้อง และสามารถถ่ายทอดสิ่งที่อยู่ในความคิดออกมาเป็นภาพได้อย่างถูกต้องสมบูรณ์ และมีขนาดสัดส่วนถูกต้องเหมาะสมกับหน้ากระดาษ
- 3) นักศึกษามีความกล้าคิด กล้าตัดสินใจและกล้าแสดงออกที่ถูกต้อง ในการนำเสนอผลงานทางความคิดที่นักศึกษาได้ปฏิบัติ
- 4) นักศึกษาสามารถนำความรู้ที่ได้รับจากเนื้อหาวิชา มาเป็นพื้นฐานในการเรียนวิชาอื่นๆ เพื่อประยุกต์ความรู้ให้เกิดประโยชน์ต่อการเรียนและการออกแบบในสาขาต่างๆ ได้

วิธีการสอน

- 1) การบรรยาย และการสาธิตประกอบตัวอย่าง พร้อมกับการฝึกปฏิบัติในชั้นเรียนตามหัวข้อของแผนการสอนรายสัปดาห์
- 2) การเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้มีการถาม-ตอบในชั้นเรียนเพื่อความเข้าใจที่ถูกต้อง
- 3) วิจารณ์และวิเคราะห์ผลงานของนักศึกษาที่ปฏิบัติในชั้นเรียน
- 4) มอบหมายงานเพื่อการฝึกฝนปฏิบัติแล้วค้นคว้าข้อมูลด้วยตนเองที่บ้าน

วิธีการประเมินผล

- 1) ประเมินจากการมีส่วนร่วม และการถาม-ตอบในชั้นเรียน
- 2) การวัดผลจากแบบฝึกปฏิบัติและโครงงานออกแบบที่มอบหมาย
- 3) การวัดผลโดยการสอบกลางภาคและการสอบปลายภาคเรียน

3. ทักษะทางปัญญา

ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- 1) ความรู้และทักษะในการใช้สื่อ (Media) สีเดียว (Monotone) แบบต่างๆ กันได้แก่ ดินสอ ปากกาลูกกลิ้ง ปากกาหัว BALL และปากกาเมจิก ในการนำเสนอผลงานสีเดียว (Monotone) ได้อย่างถูกต้อง

- 2) ความรู้และทักษะในการใช้สื่อ (Media) แบบต่างๆกัน ได้แก่ ดินสอสี สีหมึก สีชอล์ก และปากกาเมจิก (Marker) ในการนำเสนองานได้อย่างถูกต้อง

วิธีการสอน

- 1) การบรรยาย พร้อมกับการสาธิตประกอบตัวอย่าง แสดงขั้นตอนการร่างภาพด้วยเทคนิควิธีการที่แตกต่างกันตามสื่อที่ใช้ และเทคนิคการลงสีในแบบต่างๆ ในการนำเสนอผลงานเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์

วิธีการประเมินผล

- 1) การวัดผลจากแบบฝึกปฏิบัติที่มอบหมายในแต่ละสัปดาห์
- 2) การวัดผลจากโครงงานที่มอบหมาย
- 3) การสอบวัดผลกลางภาคเรียนและปลายภาคเรียน

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- 1) การมอบหมายงานที่จำเป็นต้องติดต่อขอข้อมูลกับหน่วยงานหรือบุคคลอื่นทั้งทางด้าน การติดต่อสื่อสารและด้านการนำเสนอเอกสารประกอบ
- 2) มีความรับผิดชอบต่อภาระหน้าที่ของตนเอง

วิธีการสอน

- 1) มอบหมายให้ทำแบบฝึกปฏิบัติ ที่ต้องนำข้อมูลจากการติดต่อประสานงานมาใช้ประกอบในการทำงานที่มอบหมาย

วิธีการประเมินผล

- 1) ประเมินจาก ความหลากหลายของแหล่งข้อมูล รายละเอียดและความถูกต้องของข้อมูลที่ปรากฏอยู่บนผลงานที่มอบหมาย

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- 1) ทำแบบฝึกปฏิบัติและการออกแบบผลิตภัณฑ์ ที่ต้องมีการใช้ทักษะในการสืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต การใช้เครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่มีเทคโนโลยี เช่น กล้องถ่ายภาพดิจิทัล เป็นต้น มาสนับสนุนการทำแบบฝึกปฏิบัติ

วิธีการสอน

- 1) การมอบหมายให้ทำแบบฝึกปฏิบัติ ที่ต้องมีการใช้ทักษะในการสืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต การใช้เครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่มีเทคโนโลยี มาสนับสนุนการทำแบบฝึกปฏิบัติและการออกแบบ

วิธีการประเมินผล

1) ประเมินจากความหลากหลายของการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ รายละเอียดและความถูกต้องของข้อมูลที่ปรากฏอยู่บนผลงานที่มอบหมาย

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง			กิจกรรมการสอน/สื่อ การสอน	อาจารย์ผู้สอน
1	ปฐมนิเทศรายวิชา -ชี้แจงจุดมุ่งหมายของวิชาและอธิบายหัวข้อการ เรียนการสอนในแต่ละสัปดาห์ -ชี้แจงวิธีการเรียนและหลักเกณฑ์การให้คะแนน -ชี้แจงอุปกรณ์การเรียนที่จำเป็นต้องใช้ในการเรียน -ดูตัวอย่างผลงานของนักศึกษารุ่นก่อน บทที่ 1 เทคนิคการร่างภาพ -อธิบายถึงหลักการร่างภาพเช่นวิธีวัดขนาดสัดส่วน ของวัตถุโดยดินสอเป็นเครื่องมือช่วยเพื่อกำหนด ขนาดของภาพที่เหมาะสมกับหน้า กระดาษและการ เลือกมุมมองที่เหมาะสม -ทดสอบพื้นฐานของนักศึกษา	2	2	5	- บรรยายเนื้อหา รายวิชา - ดูสไลด์ประกอบคำ บรรยาย - มอบหมายงาน เพื่อให้ นักศึกษาปฏิบัติงาน โดย มีอาจารย์ให้การชี้แนะ ขณะปฏิบัติงาน	อ.ศศินันท์ ศิรินทร์รัตนะ อ.สมบัติ ตั้งสถิตยงกูร
2	บทที่ 2 การเปลี่ยนภาพที่เห็นให้ภาพสีโทนเดียว -อธิบายถึงหลักการเปลี่ยนภาพที่มองเป็น Gray scale โดยการศึกษาจาก ภาพตัวอย่างที่เป็นสี และ เปลี่ยนเป็นภาพขาวดำ -ศึกษาน้ำหนักของสีต่างๆ เมื่อเปลี่ยนเป็นภาพขาว- ดำ และสามารถนำไปใช้ได้ถูกต้อง -มอบหมายงานให้นักศึกษาปฏิบัติ	2	2	5	- บรรยายเนื้อหา รายวิชา - ดูสไลด์ประกอบคำ บรรยาย - มอบหมายงาน เพื่อให้ นักศึกษาปฏิบัติงาน โดย มีอาจารย์ให้การชี้แนะ ขณะปฏิบัติงาน	อ.ศศินันท์ ศิรินทร์รัตนะ อ.สมบัติ ตั้งสถิตยงกูร
3	บทที่ 3 การวาดภาพพื้นผิวแบบต่างๆ -อธิบายถึงวิธีการวาดพื้นผิว(Texture) และเทคนิค การวาดที่สามารถแสดงถึงเนื้อวัสดุ(Material) อัน ประกอบไปด้วย แก้ว โลหะ และพลาสติก เป็นต้น	2	2	5	- บรรยายเนื้อหา รายวิชา - ดูสไลด์ประกอบคำ บรรยาย	อ.ศศินันท์ ศิรินทร์รัตนะ อ.สมบัติ ตั้งสถิตยงกูร

	<p>โดยการศึกษาหาจุดเด่นของลักษณะพื้นผิวและวัสดุแบบต่างๆ จากภาพวาดและภาพถ่าย รวมไปถึงการสังเกตจากวัตถุรอบตัวทั้งที่เป็นของธรรมชาติ และของที่มนุษย์สร้างขึ้น</p> <p>-มอบหมายงานให้นักศึกษาปฏิบัติ</p>				<p>- มอบหมายงาน เพื่อให้ นักศึกษาปฏิบัติงาน โดยมีอาจารย์ให้การชี้แนะขณะปฏิบัติงาน</p>	
4	<p>บทที่ 4 การเขียนภาพทัศนียภาพแบบต่างๆ</p> <p>-อธิบายหลักการเขียนภาพ แบบทัศนียภาพ (Perspective) ทั้งแบบ 1P- Perspective และ 2P-Perspective รวมไปถึงภาพแบบ Bird-eye view และ Worm-eye view</p> <p>-มอบหมายงานให้นักศึกษาปฏิบัติ</p>	2	2	5	<p>- บรรยายเนื้อหา รายวิชา</p> <p>- ดูสไลด์ประกอบคำบรรยาย</p> <p>- มอบหมายงาน เพื่อให้ นักศึกษาปฏิบัติงาน โดยมีอาจารย์ให้การชี้แนะขณะปฏิบัติงาน</p>	<p>อ.ศศินันท์ ศิริจันทร์รัตนะ</p> <p>อ.สมบัติ ตั้งสถิตยางกูร</p>
5	<p>บทที่ 5 การร่างภาพด้วยความรวดเร็ว ครั้งที่ 1</p> <p>-อธิบายถึงหลักการ Quick Sketch เบื้องต้น การกำหนดขนาดและสัดส่วนด้วยสายตา เพื่อให้ นักศึกษาฝึกฝนการตัดสินใจเฉพาะหน้า ใช้ทักษะที่เรียนมา ทำการร่างภาพให้เสร็จในเวลาที่กำหนด ภายใต้อุปกรณ์ที่มีหรือเตรียมมามาเท่านั้น</p> <p>-ให้นักศึกษาทำงาน Quick Sketch ในห้องเรียน</p>	2	2	5	<p>- บรรยายเนื้อหา รายวิชา</p> <p>- ดูสไลด์ประกอบคำบรรยาย</p> <p>-ให้นักศึกษาทำงาน Quick Sketch ครั้งที่ 1 โดยมีอาจารย์ให้การชี้แนะขณะปฏิบัติงาน</p>	<p>อ.ศศินันท์ ศิริจันทร์รัตนะ</p> <p>อ.สมบัติ ตั้งสถิตยางกูร</p>
6	<p>บทที่ 5 การร่างภาพด้วยความรวดเร็ว ครั้งที่ 2</p> <p>-ให้นักศึกษาทำงาน Quick Sketch ในห้องเรียน</p>	2	2	5	<p>-ให้นักศึกษาทำงาน Quick Sketch ครั้งที่ 2 โดยมีอาจารย์ให้การชี้แนะขณะปฏิบัติงาน</p>	<p>อ.ศศินันท์ ศิริจันทร์รัตนะ</p> <p>อ.สมบัติ ตั้งสถิตยางกูร</p>
7	<p>บทที่ 5 การร่างภาพด้วยความรวดเร็ว ครั้งที่ 3</p> <p>-ให้นักศึกษาทำงาน Quick Sketch ในห้องเรียน</p>	2	2	5	<p>-ให้นักศึกษาทำงาน Quick Sketch ครั้งที่ 3 โดยมีอาจารย์ให้การชี้แนะขณะปฏิบัติงาน</p>	<p>อ.ศศินันท์ ศิริจันทร์รัตนะ</p> <p>อ.สมบัติ ตั้งสถิตยางกูร</p>
8	<p>บทที่ 5 การร่างภาพด้วยความรวดเร็ว ครั้งที่ 4</p> <p>-ให้นักศึกษาทำงาน Quick Sketch ในห้องเรียน</p>	2	2	5	<p>-ให้นักศึกษาทำงาน Quick Sketch ครั้งที่ 4 โดยมีอาจารย์ให้การชี้แนะขณะปฏิบัติงาน</p>	<p>อ.ศศินันท์ ศิริจันทร์รัตนะ</p> <p>อ.สมบัติ ตั้งสถิตยางกูร</p>

9	สัปดาห์สอบกลางภาคการศึกษา การทดสอบความรู้กลางภาค	2	2	5	-ทดสอบความรู้กลางภาค	อ.ศศินันท์ ศิรินทร์รัตนะ อ.สมบัติ ตั้งสถิตยางกูร
10	บทที่ 6 เทคนิคการใช้สีเมจิก (Marker) เบื้องต้น -อธิบายถึงเทคนิคการใช้สี Marker เบื้องต้นในการ ถ่ายทอดนำเสนอผลงาน -มอบหมายงานให้นักศึกษาทดลองใช้สีเมจิก (Marker) เพื่อให้นักศึกษาได้ฝึกหัดการใช้สีเมจิก (Marker) ได้อย่างถูกต้อง	2	2	5	- บรรยายเนื้อหา รายวิชา - สาธิตการใช้สีเมจิก ประกอบคำบรรยาย - มอบหมายงาน เพื่อให้ นักศึกษาปฏิบัติงาน โดย มีอาจารย์ให้การชี้แนะ ขณะปฏิบัติงาน	อ.ศศินันท์ ศิรินทร์รัตนะ อ.สมบัติ ตั้งสถิตยางกูร
11	บทที่ 6 เทคนิคการใช้สีเมจิก (Marker) เบื้องต้น -ให้นักศึกษาทดลองวาดวัตถุรูปทรงเรขาคณิต พื้นฐาน เพื่อให้นักศึกษาได้ฝึกหัดการใช้สี Marker ถ่ายทอดเรื่องของน้ำหนักความเข้มและขนาด สัดส่วน ได้อย่างถูกต้อง	2	2	5	- มอบหมายงาน เพื่อให้ นักศึกษาปฏิบัติงาน โดย มีอาจารย์ให้การชี้แนะ ขณะปฏิบัติงาน	อ.ศศินันท์ ศิรินทร์รัตนะ อ.สมบัติ ตั้งสถิตยางกูร
12	บทที่ 7 เทคนิคการใช้สีชอล์ก (Pastel) เบื้องต้น -อธิบายถึงเทคนิคการใช้สีชอล์ก (Pastel) เบื้องต้น ในการถ่ายทอดนำเสนอผลงาน -มอบหมายงานให้นักศึกษาทดลองใช้สีชอล์ก (Pastel) เพื่อให้นักศึกษาได้ฝึกหัดการใช้สีชอล์ก (Pastel) ได้อย่างถูกต้อง	2	2	5	- บรรยายเนื้อหา รายวิชา - สาธิตการใช้สีชอล์ก ประกอบคำบรรยาย - มอบหมายงาน เพื่อให้ นักศึกษาปฏิบัติงาน โดย มีอาจารย์ให้การชี้แนะ ขณะปฏิบัติงาน	อ.ศศินันท์ ศิรินทร์รัตนะ อ.สมบัติ ตั้งสถิตยางกูร
13	บทที่ 8 เทคนิคการใช้สีผสม (Marker& Pastel) -อธิบายถึงเทคนิคการใช้สีชอล์ก (Pastel) และสีเม- จิก (Marker) ในการนำเสนอผลงานภาพผลิตภัณฑ์ -มอบหมายงานให้นักศึกษาทดลองใช้สีผสม (Marker& Pastel) เพื่อให้นักศึกษาทำงานได้อย่าง ถูกต้อง	2	2	5	- บรรยายเนื้อหา รายวิชา - สาธิตเทคนิคการใช้ สีผสมประกอบคำ บรรยาย - มอบหมายงาน เพื่อให้ นักศึกษาปฏิบัติงาน โดย มีอาจารย์ให้การชี้แนะ ขณะปฏิบัติงาน	อ.ศศินันท์ ศิรินทร์รัตนะ อ.สมบัติ ตั้งสถิตยางกูร

14	บทที่ 9 เทคนิคการสร้างพื้นหลัง(Background) -อธิบายถึงเทคนิคการใช้สีชอล์ก (Pastel) เบื้องต้น ในการสร้างพื้นหลัง (Background) ประกอบการ นำเสนอชิ้นงาน -มอบหมายงานให้นักศึกษาทดลองวาดการสร้างพื้น หลัง(Background)	2	2	5	- บรรยายเนื้อหา รายวิชา - สาธิตเทคนิคการสร้าง พื้นหลังประกอบคำ บรรยาย - มอบหมายงาน เพื่อให้ นักศึกษาปฏิบัติงาน โดย มีอาจารย์ให้การชี้แนะ ขณะปฏิบัติงาน	อ.ศศินันท์ ศิรินทร์รัตนะ อ.สมบัติ ตั้งสถิตยางกูร
15	มอบหมายงาน Final Project โดยให้นักศึกษา ปฏิบัติงานในห้อง	2	2	5	- มอบหมายงาน เพื่อให้ นักศึกษาปฏิบัติงาน	อ.ศศินันท์ ศิรินทร์รัตนะ อ.สมบัติ ตั้งสถิตยางกูร
16	นักศึกษาปฏิบัติงาน Final Project ในห้องต่อจาก สัปดาห์ที่แล้วโดยมีอาจารย์ให้การชี้แนะขณะ ปฏิบัติงาน	2	2	5	นักศึกษาปฏิบัติงาน ต่อ จากสัปดาห์ที่แล้ว	อ.ศศินันท์ ศิรินทร์รัตนะ อ.สมบัติ ตั้งสถิตยางกูร
17	นักศึกษาปฏิบัติงาน Final Project ในห้องต่อจาก สัปดาห์ที่แล้วโดยมีอาจารย์ให้การชี้แนะขณะ ปฏิบัติงาน	2	2	5	นักศึกษาปฏิบัติงาน ต่อ จากสัปดาห์ที่แล้ว	อ.ศศินันท์ ศิรินทร์รัตนะ อ.สมบัติ ตั้งสถิตยางกูร
18	การทดสอบความรู้ปลายภาค ตรวจและวิจารณ์ Final Project ซึ่ถึงข้อดีและข้อ ควรปรับปรุงของแต่ละคน	2	2	5	-ทดสอบความรู้ปลาย ภาค	อ.ศศินันท์ ศิรินทร์รัตนะ อ.สมบัติ ตั้งสถิตยางกูร

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรม	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมิน
1	1.1-1.2	การเข้าร่วมชั้นเรียนและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ตลอดภาคการศึกษา	10
2	2.1-2.3, 3.1	การสอบวัดผลกลางภาค	สอบกลางภาค	10
3	1.1, 2.1-2.2, 3.1, 4.1-4.3, 5.2	การทำผลงานตามที่มอบหมายประจำสัปดาห์	ตลอดภาคการศึกษา	60
4	1.1, 2.1-2.2, 3.1, 5.2	การทำงานสมุด SKETCH	16	10
5	2.1-2.3, 3.1	การสอบวัดผลปลายภาค	สอบปลายภาค	10

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน
1. ตำราและเอกสารหลัก

1. Koos Eissen and Roselien Steur, Sketching drawing Techniques for Product Designer, Singapore, Page One Publishing Pte Ltd, 2008
2. Trevor J. Fairbrother, Sargent Portrait Drawings 42 works by John Singer Sargent, New York. Dover Publications, Inc. 1983
3. Bryan Peterson, Learning to See Creatively, New York, N.Y.: Watson-Guptill Publications, 1988
4. Yoshiharu Shiharu, New Marker Techniques, Tokyo, Japan, Graphic-sha Publishing Co., Ltd. ,2002

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

1. ศุภพงศ์ ยืนยง, หลักการเขียนภาพ. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ โอ. เอส. พรินติ้ง เฮ้าส์, 2547
2. Stephen Kliment, Cesar Pelli, Architectural Sketching and Rendering, New York, N.Y.: Watson-Guptill Publications, 1994
3. J.D. Hillberry, Drawing Realistic Textures in Pencil, Cincinnati, Ohio: North Light Books Publishers, 1999

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

- 1 www.idsa.org
- 2 www.designboom.com
- 3 www.tcdc.or.th
- 4 www.designinnovathai.com

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา**1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา**

- 1.1 การประเมินการเรียนการสอนออนไลน์ของสถาบันฯ
- 1.2 การประเมินการเรียนการสอนด้วยแบบประเมินที่ผู้สอนสร้าง

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- 2.1 การสังเกตการณ์การมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน
- 2.2 การตั้งคำถามของนักศึกษา
- 2.3 ผลงานนักศึกษา

3. การปรับปรุงการสอน

- 2.4 ประชุมระดมสมองกับผู้สอนร่วม ศึกษาปัญหาและแนวทางเพื่อค้นหาวิธีการปรับปรุงการสอน

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

- 4.1 ทวนสอบจากการสอบกลางภาคและปลายภาค
- 4.2 ทวนสอบจากผลการเรียนรู้ของนักศึกษาทั้ง 5 ด้าน

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

นำผลที่ได้จากการประเมินและผลลัพธ์ทางการเรียนเป็นกรอบในการปรับปรุงการสอน และออกแบบแบบสอบถามเพื่อศึกษาความต้องการก่อนเริ่มเรียน

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

รายวิชา กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพ	● ความรับผิดชอบหลัก			○ ความรับผิดชอบรอง			✕ ไม่มี								
	1. คุณธรรม จริยธรรม			2. ความรู้			3. ทักษะทางปัญญา			4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ			5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การ สื่อสาร และเทคโนโลยีสารสนเทศ		
	1) มีวินัย อดทน ตรงต่อเวลา ซื่อสัตย์ และมีความรับผิดชอบในการพัฒนา ตนเอง 2) มีคุณธรรมและจริยธรรมต่อ จรรยาบรรณวิชาชีพการออกแบบ ผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม 3) มีความตระหนักต่อการไม่ละเมิด ลิขสิทธิ์ทางปัญญาและทางทรัพย์สินของ ผู้อื่น			1) มีความรู้และเข้าใจทฤษฎีและหลักการที่ สำคัญทางการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม 2) มีความรู้ ความชำนาญการภาคปฏิบัติเชิง วิชาชีพนำออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม โดยสามารถอธิบายแนวความคิด ที่มาของ ผลงานออกแบบของตนเองได้อย่างมี ประสิทธิภาพ 3) สามารถบูรณาการองค์ความรู้ในด้าน ศิลปะและการออกแบบและความรู้ใน ศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้องได้อย่างมี ประสิทธิภาพ			1) มีวิธีคิดวิธีสร้างสรรค์งานออกแบบอย่าง เป็นระบบ 2) สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการ ออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมได้อย่าง สร้างสรรค์ 3) สามารถนำความรู้และทักษะความ เชี่ยวชาญด้านการออกแบบไปใช้ประกอบ อาชีพในอุตสาหกรรมได้			1) นักศึกษาสามารถทำงานเป็นทีมได้อย่างมี ประสิทธิภาพ 2) สามารถแก้ไขสถานการณ์ต่างๆ ทั้งใน บทบาทของผู้นำหรือผู้ร่วมทีมได้ 3) มีความรับผิดชอบต่อการกระทำที่ของ ตนเอง			1) มีทักษะความชำนาญการในการใช้ เทคโนโลยีต่างๆเพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์ อุตสาหกรรมได้ 2) มีทักษะในการสืบค้นข้อมูลทาง สารสนเทศต่างๆ ด้วยการใช้อินเทอร์เน็ต 3) สามารถคำนวณค่าตัวแปรต่างๆ ในการ ขั้นตอนการออกแบบและการผลิต เช่น ค่าจ้าง ต้นทุนวัตถุดิบ ค่าขนส่ง ค่าใช้จ่าย การทำต้นแบบ เป็นต้น		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
02246102 เทคนิคการเสนองาน	○	○	○	●	●	○	●	○	○	✕	○	○	○	○	✕