

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
คณะ/วิทยาเขต/วิทยาลัย	สถาปัตยกรรมศาสตร์
สาขาวิชา	การออกแบบสันทะสามมิติ

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

02366002 ชื่อรายวิชา (ภาษาไทย) การออกแบบ 2 มิติ
(ภาษาอังกฤษ) TWO-DIMENSION DESIGN

2. จำนวนหน่วยกิต

3 หน่วยกิต (2-2-5)

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสันทะสามมิติ วิชาพื้นฐานวิชาชีพ

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา/ อาจารย์ผู้สอน

1. อาจารย์ นิรวรรณ รัตนวิจารณ์

5. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 1 ชั้นปีที่ 1

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite)

ไม่มี

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites)

ไม่มี

8. สถานที่เรียน

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กรุงเทพฯ

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

วันที่ 27 มีนาคม พ.ศ. 2555

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1.1 เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจ ในภาคทฤษฎีที่เกี่ยวกับพื้นฐานการรับรู้ในการมองของมนุษย์ องค์ประกอบในการออกแบบ 2 มิติ และหลักการจัดองค์ประกอบของภาพ

1.2 เพื่อให้ นักศึกษาได้ฝึกฝนทักษะ นำทฤษฎีที่ได้เรียนรู้มาทดลองประยุกต์ในภาคปฏิบัติได้อย่างสร้างสรรค์ และมีประสิทธิภาพ

1.3 เพื่อให้ นักศึกษาได้บูรณาการความรู้ที่ได้รับการถ่ายทอด และทักษะความสามารถที่ได้รับการฝึกฝนใน รายวิชา สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับงานออกแบบสเนเทศสามมิติ หรือนงานออกแบบประเภทที่เกี่ยวข้องได้อย่าง เหมาะสม

1.4 เพื่อให้ นักศึกษาสามารถนำความรู้ที่ได้รับจากเนื้อหาวิชา และทักษะที่ได้รับจากการฝึกฝนและการทำงาน ปฏิบัติในรายวิชา มาเป็นพื้นฐานในการศึกษาเพื่อการออกแบบขั้นสูง และรายวิชาอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องได้

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

หลักการรับรู้ในการมองของมนุษย์นั้น จัดเป็นองค์ความรู้ที่ผู้เรียนด้านการออกแบบสเนเทศสามมิติต้องศึกษา วิชาการออกแบบ 2 มิตินี้ถือเป็นวิชาพื้นฐานที่สำคัญอย่างยิ่ง เป็นการเตรียมความพร้อมให้แก่ผู้เรียนได้มีความเข้าใจถึง องค์ประกอบและปัจจัยด้านต่างๆ ที่เกี่ยวข้องก่อนนำไปใช้ในการออกแบบสื่อสารด้วยรูปแบบที่แตกต่าง การพัฒนา ปรับปรุงรายวิชานี้มุ่งเน้นการสร้างความรู้ความเข้าใจเนื้อหาภาคทฤษฎี ควบคู่กับการฝึกทักษะการปฏิบัติการด้านการ ออกแบบ 2 มิติ ทั้งสามารถผสานองค์ความรู้พื้นฐานทางศิลปะการจัดองค์ประกอบภาพเพื่อให้เกิดความประณีต สวยงามร่วมอีกด้วย

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาพื้นฐานการรับรู้ในการมองของมนุษย์ ได้แก่ กฎของเกสทอลท์ ภาพและพื้นภาพความสัมพันธ์ระหว่างที่ ว้าง ขนาดและสัดส่วน ต่อการรับรู้ของมนุษย์ ประเภทและหน้าที่ขององค์ประกอบในการออกแบบสองมิติได้แก่ จุด เส้น ระนาบ ลักษณะพื้นผิว ค่าน้ำหนักความเข้มสี และสี หลักการจัดองค์ประกอบได้แก่ ความสมดุล เอกภาพ จังหวะ และการเน้น เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบ

To present the principles related to human perception, such as the principle of Gestalt, figure and ground, including the relationship between space, size, and proportion. To construct a

study focusing on two-dimensional space and visual elements as shape, line, plane, color and texture in relation to communicating ideas and application in designing

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	ปฏิบัติ	ศึกษด้วยตนเอง	สอนเสริม
บรรยาย 30 ชั่วโมง ต่อภาคการศึกษา	ปฏิบัติ 30 ชั่วโมง ต่อภาคการศึกษา	การศึกษาด้วยตนเอง 75 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	สอนเสริมตามความต้องการ ของนักศึกษาเฉพาะราย

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

อาจารย์จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล หรือ รายกลุ่มตามความต้องการ 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์
(เฉพาะรายที่ต้องการ)

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- 1.1.1 การสร้างควมมีระเบียบวินัย ตรงต่อเวลาทั้งการเข้าเรียนและการส่งงานที่ได้รับมอบหมายตามระยะเวลาที่กำหนด
- 1.1.2 การปฏิบัติงานนอกแบบด้วยความซื่อสัตย์ ไม่ลอกเลียนแบบผลงานหรือความคิดของผู้อื่น
- 1.1.3 การมีความรับผิดชอบทั้งต่อตนเองและสังคม เช่น ไม่สร้างผลงานที่มีเนื้อหารุนแรง ลามกอนาจาร ส่อเสียดหรือหมิ่นประมาทผู้อื่น เป็นต้น
- 1.1.4 การเป็นผู้มีความอดุสาหะ มานะ อดทน ต่อความยากลำบากในการปฏิบัติงานสู่สัมฤทธิ์ผล
- 1.1.5 การเป็นผู้ใฝ่รู้ ใฝ่ใจในสิ่งที่ศึกษา ค้นคว้าความรู้เพิ่มเติมที่เป็นประโยชน์ด้วยตนเอง

1.2 วิธีการสอน

- 1.2.1 การกำหนดข้อปฏิบัติ หลักเกณฑ์ในการเข้าเรียนและการส่งงาน เช่น กำหนดเวลาในการเข้าเรียนและการส่งงานอย่างเคร่งครัดชัดเจน แต่งกายอย่างสุภาพเหมาะสมตามกาลเทศะ เป็นต้น
- 1.2.2 การปลูกฝังความเป็นผู้มีคุณธรรม ซื่อสัตย์ต่อวิชาชีพ ภาคภูมิใจในผลงานของตนและละอายต่อการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น ซึ่งถือว่าผิดจรรยาบรรณวิชาชีพอย่างร้ายแรง โดยสอดแทรกไปพร้อมกับการสอนและการปฏิบัติในเนื้อหาวิชา
- 1.2.3 การกำหนดให้ผู้เรียนเตรียมความพร้อมก่อนเข้าชั้นเรียน ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ และอุปกรณ์ที่ต้องใช้ปฏิบัติงาน รวมถึงระบบการจัดเก็บผลงานเข้าแฟ้มสะสมงาน (Portfolios) อีกด้วย

- 1.2.4 การให้คำแนะนำหรือกำหนดหัวข้อในการปฏิบัติงานอย่างรัดกุม เพื่อหลีกเลี่ยงความเสี่ยงต่อการสร้างผลงานที่ผิดหลักจรรยาบรรณและศีลธรรมอันดี
- 1.2.5 การให้โอกาสแก่ผู้เรียนในการแก้ไขปรับปรุงคุณภาพของผลงาน ให้ได้ตามมาตรฐานของวิชา
- 1.2.6 การให้คำแนะนำและแหล่งข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการค้นคว้าเพิ่มเติมของผู้เรียน

1.3 วิธีการประเมินผล

- 1.3.1 ความมีวินัยตรงต่อเวลาในการเข้าเรียน ส่งงานที่ได้รับมอบหมายตามขอบเขตและเวลาที่กำหนด ปฏิบัติตามหลักเกณฑ์การเข้าเรียนที่กำหนดได้อย่างสม่ำเสมอ
- 1.3.2 สังเกตพฤติกรรมกรปฏิบัติงานและผลงานโดยรวมของผู้เรียน ว่าไม่ซ้ำหรือคล้ายคลึงกับผลงานของผู้อื่น และมีได้นำผลงานที่ไม่ใช่ของตนเองมาส่ง รวมทั้งสร้างสรรค์ผลงานที่มีเนื้อหาจริงใจของผู้เรียนได้
- 1.3.3 สังเกตพฤติกรรมผู้เรียนว่ามีความพร้อม และกระตือรือร้นต่อการเรียน ฝึกฝนที่จะศึกษาเพิ่มพูนความรู้ที่ได้เรียนด้วยตนเองนอกเหนือจากการเรียนในห้องเรียน ใส่ใจต่อคุณภาพผลงานและรู้คุณค่าของการเรียน

2. ความรู้

2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

- 2.1.1 ความรู้ด้านหลักจิตวิทยาเบื้องต้นเกี่ยวกับการรับรู้ทางการมอง อ้างอิงตามหลักทฤษฎีของ Gestalt psychology อาทิ การมองเห็นรูปร่างรูปทรง ภาพและพื้นภาพ ความสัมพันธ์ระหว่างที่ว่าง ขนาด สัดส่วนและระยะ ต่อการรับรู้ของมนุษย์ เป็นต้น
- 2.1.2 ความรู้ด้านการใช้ภาพเพื่อการสื่อความหมายขั้นต้น
- 2.1.3 ความรู้ด้านทฤษฎีสี และการประยุกต์ใช้ในการออกแบบ
- 2.1.4 ความรู้ด้านทัศนธาตุและหลักในการจัดองค์ประกอบทางศิลปะ

2.2 วิธีการสอน

- 2.2.1 การสอนโดยวิธีการบรรยายประกอบการฉายสไลด์ภาพตัวอย่างผลงาน พร้อมกับการฝึกปฏิบัติการออกแบบในห้องปฏิบัติการ ตามหัวข้อและเนื้อหาของแผนการสอนรายสัปดาห์
- 2.2.2 การวิจารณ์ผลงานของผู้เรียนเป็นรายบุคคล หรือ รายกลุ่ม เพื่อสร้างความเข้าใจและกระตุ้นให้ผู้เรียนพัฒนาผลงานของตนเองอย่างสม่ำเสมอ
- 2.2.3 การเปิดโอกาสให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นในหัวข้อและเนื้อหาการเรียนรู้อย่างกว้างขวางถึงวิพากษ์วิจารณ์ผลงานการออกแบบทั้งของตนเองและผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์

- 2.2.4 การส่งเสริมให้ผู้เรียนค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม การฝึกปฏิบัติการออกแบบนอกเวลาเรียน รวมทั้งการทดลองทางการออกแบบค้นหารูปแบบและเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆ เพื่อเป็นการทบทวนและต่อยอดความรู้ที่ได้รับจากวิชานี้
- 2.2.5 การทดสอบวัดความรู้และทักษะเบื้องต้นก่อนการเรียน และการทดสอบวัดผลปลายภาค หลัง การฝึกฝนและการเรียนรู้ เพื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบประสิทธิผลของการเรียน

2.3 วิธีการประเมินผล

- 2.3.1 วัดผลจากคุณภาพของผลงานการออกแบบ โดยเน้นการประมวลความรู้ภาคทฤษฎีสู่การ ออกแบบที่มีความคิดสร้างสรรค์ในผลงาน การบรรลุตามวัตถุประสงค์ ถูกต้องตามขอบเขตของ หัวข้อการทำงานที่กำหนด
- 2.3.2 วัดผลจากการสอบภาคทฤษฎีปลายภาคการศึกษา

3. ทักษะทางปัญญา

3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- 3.1.1 ทักษะการวิเคราะห์หลักการทฤษฎีทางการรับรู้ทางการมองของมนุษย์ด้านต่างๆ สู่การ ออกแบบผลงานตามหัวข้อที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้องเหมาะสมและสร้างสรรค์
- 3.1.2 ทักษะการสังเกตสิ่งต่างๆ รอบตัว และการประยุกต์ใช้เพื่อสร้างสรรค์เนื้อหาของผลงาน
- 3.1.3 ทักษะการกำหนดกระบวนการวิธีการทำงาน วางแผน และแก้ปัญหาการออกแบบ ให้สามารถ บรรลุตามเป้าหมายของหัวข้อการทำงานได้
- 3.1.4 ทักษะการบูรณาการความรู้ที่ได้รับเข้ากับการออกแบบอื่นๆ ที่อยู่ภายใต้ขอบเขตของการ ออกแบบสนเทศสามมิติอย่างสร้างสรรค์
- 3.1.5 ทักษะการวิเคราะห์และประเมินคุณภาพ ทั้งในด้านความคิดสร้างสรรค์ อัตลักษณ์ของผลงาน และเทคนิควิธีการที่ใช้ในการผลิตผลงานการออกแบบทั้งของตนเองและผู้อื่น

3.2 วิธีการสอน

- 3.2.1 การสอนโดยวิธีการบรรยายประกอบการฉายสไลด์ภาพตัวอย่างผลงาน พร้อมกับการฝึก ปฏิบัติการออกแบบในห้องปฏิบัติการ ตามหัวข้อและเนื้อหาของแผนการสอนรายสัปดาห์
- 3.2.2 การให้แบบฝึกหัด เพื่อให้ผู้เรียนฝึกฝนการสร้างแนวความคิดก่อนปฏิบัติการออกแบบ
- 3.2.3 การให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติในเรื่องการจัดองค์ประกอบและหลักการสร้างสรรค์งานออกแบบ 2 มิติ
- 3.2.4 การทดสอบวัดความรู้และทักษะเบื้องต้นก่อนการเรียน และการทดสอบวัดผลปลายภาค หลัง การฝึกฝนและการเรียนรู้ เพื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบประสิทธิผลของการเรียน

3.3 วิธีการประเมินผล

- 3.3.1 วัดผลจากคุณภาพของผลงานการออกแบบ โดยเน้นการประมวลความรู้ภาคทฤษฎีสู่การออกแบบที่มีความคิดสร้างสรรค์ในผลงาน การบรรลุตามวัตถุประสงค์ ถูกต้องตามขอบเขตของหัวข้อการทำงานที่กำหนด
- 3.3.2 วัดผลจากการทดสอบภาคทฤษฎีปลายภาคการศึกษา

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- 4.1.1 ทักษะทางการถ่ายทอดแนวความคิดและผลงานออกแบบสร้างสรรค์ผ่านสื่อนำเสนอประเภทต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 4.1.2 ทักษะการฝึกตนให้เป็นผู้มีทัศนคติที่ดีกล้าแสดงออกทางความคิดในทางสร้างสรรค์ เคารพต่อความเห็น และมีใจเปิดกว้างพร้อมรับฟังคำวิจารณ์ของผู้อื่น แล้วนำมาปรับปรุงการเรียนของตน

4.2 วิธีการสอน

- 4.2.1 การกำหนดรูปแบบและขอบเขตโดยรวมของการนำเสนอผลงานการออกแบบ ตั้งแต่การแสดงแนวความคิดทางการออกแบบ กระบวนการที่ใช้ในการออกแบบ จนถึงผลงานที่สำเร็จแล้ว ให้เหมาะสมกับหัวข้อการทำงานแต่ละครั้ง
- 4.2.2 การให้คำแนะนำแก่ผู้เรียนเกี่ยวกับขั้นตอนและวิธีการในการสร้างสรรค์สื่อนำเสนอผลงาน ให้เหมาะสมและเกิดประสิทธิภาพสูงสุดในการส่งเสริมผลงานออกแบบ
- 4.2.3 การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงออกทางความเห็นของตนที่มีต่อแนวความคิดและผลงานการออกแบบ ทั้งของตนเองและเพื่อนร่วมชั้นเรียน

4.3 วิธีการประเมินผล

- 4.3.1 การเรียบเรียงเนื้อหาในการนำเสนอผลงานที่ได้รับมอบหมายอย่างมีประสิทธิภาพ
- 4.3.2 การสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการแสดงออกทางความเห็นอย่างสร้างสรรค์ ให้เกิดประโยชน์ในการพัฒนาผลงานการออกแบบ ทั้งของตนเองและเพื่อนร่วมชั้นเรียน

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- 5.1.1 ทักษะการสื่อสารเกี่ยวกับผลงานการออกแบบ ทั้งด้วยการพูดและการเขียนอย่างมีประสิทธิภาพ

5.2 วิธีการสอน

- 5.2.1 การจัดให้มีการนำเสนอผลงานการออกแบบของผู้เรียนหน้าชั้นเรียน ด้วยการอธิบายประกอบสื่อนำเสนอและรายงานผลการออกแบบ

5.2.2 การมอบหมายงานรายงานผลการออกแบบของทุกหัวข้อที่ได้รับมอบหมายให้ทำในวิชา

5.3 วิธีการประเมินผล

5.3.1 ประเมินจากคุณภาพการนำเสนอผลงานด้วยการพูดอธิบายหน้าชั้นเรียน การตอบคำถามต่อข้อซักถามของผู้ฟังอย่างมีประสิทธิภาพ

5.3.2 ประเมินจากคุณภาพความสมบูรณ์ของเนื้อหาตามหัวข้อรายงานผลการออกแบบที่กำหนดให้

6. ทักษะพิสัยทางศิลปะและการออกแบบ

6.1 ทักษะพิสัยทางศิลปะและการออกแบบที่ต้องพัฒนา

6.1.1 ทักษะในการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบด้วยการวาดภาพ ระบายสี โดยใช้สีหลากหลายประเภทตามแต่ละหัวข้อที่ได้รับมอบหมาย ด้วยความประณีตและความสวยงาม

6.1.2 ทักษะการใช้อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบ 2 มิติ และงานศิลปะต่างๆ อย่างปลอดภัยและมีประสิทธิภาพ

6.1.3 ทักษะการสร้างสรรค์ผลงานด้วยการผสมผสานเทคนิควิธีการที่หลากหลาย อาทิ การวาดภาพด้วยดินสอ การระบายสี การตัดแปะ การถ่ายภาพ การทำคอมพิวเตอร์กราฟิก เป็นต้น

6.2 วิธีการสอน

6.2.1 การมอบหมายงานที่สนับสนุนให้เกิดการฝึกทักษะทางการวาดภาพระบายสี โดยเน้นหนักเรื่องคุณภาพของผลงานและความประณีต สะอาด สวยงาม

6.2.2 การมอบหมายงานที่กระตุ้นให้เกิดการออกแบบ โดยใช้ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการผสมผสานเทคนิคที่หลากหลายเข้าด้วยกันอย่างสวยงามลงตัว

6.2.3 การกำหนดให้ผู้เรียนทำงานในห้องปฏิบัติการออกแบบ โดยแนะนำการใช้อุปกรณ์ให้เหมาะสมกับการทำงาน

6.3 วิธีการประเมินผล

6.3.1 ประเมินจากคุณภาพการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบด้วยการวาดภาพ ระบายสี หรือเทคนิควิธีการอื่นๆ ที่กำหนดให้อย่างสวยงาม

6.3.2 ประเมินจากความเอาใจใส่ในความประณีต การรักษาความสะอาด ความเรียบร้อยของผลงาน

6.3.3 ประเมินจากการสร้างสรรค์ผลงานถูกต้องตามข้อกำหนดต่างๆ ของแต่ละหัวข้อที่ได้รับมอบหมายอย่างเคร่งครัด

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง			กิจกรรมการสอน/ สื่อการสอน	อาจารย์ ผู้สอน
		บรรยาย	ปฏิบัติ	ศึกษาด้วย ตนเอง		
1	แนะนำรายวิชา -ชี้แจงวัตถุประสงค์รายวิชา หัวข้อบรรยาย การวัดผลและการประเมินผล -แนะนำหนังสืออ่านเพิ่มเติม -ข้อปฏิบัติในการเข้าชั้นเรียน และการส่งงาน ความเข้าใจเบื้องต้นต่อการออกแบบ 2 มิติ	2	2	5	- บรรยายเนื้อหาวิชา - ดุสไลด์ประกอบคำบรรยาย - การทดสอบวัดความรู้ความ เข้าใจ และความสามารถเบื้องต้น ของผู้เรียนก่อนการเรียน	อ.นิรวรรณ
2	การรับรู้ทางการมองเห็นของรูปร่างและ รูปทรง (Perception of Figure & Ground) : Gestalt Psychology and Visual Perception, Figure & Ground, Grouping Laws	2	2	5	- บรรยายเนื้อหาวิชา - ดุสไลด์ประกอบคำบรรยาย - มอบหมายงาน แบบฝึกหัดที่ <u>1</u> <u>Figure & Ground</u>	อ.นิรวรรณ
3	องค์ประกอบของรูปร่างและรูปทรง 1 : Point, Line, Plane, Volume	2	2	5	- วิจัยผลงานแบบฝึกหัด 1 - บรรยายเนื้อหาวิชา - ดุสไลด์ประกอบคำบรรยาย - มอบหมายงาน แบบฝึกหัด <u>2</u> <u>Using point, line, plane</u> <u>to create tone</u>	อ.นิรวรรณ
4	องค์ประกอบของรูปร่างและรูปทรง 2 : Shape and Form, Frame of Reference	2	2	5	- วิจัยผลงานแบบฝึกหัด 2 - บรรยายเนื้อหาวิชา - ดุสไลด์ประกอบคำบรรยาย - มอบหมายงาน แบบฝึกหัด <u>3</u> <u>Transformation of shape</u>	อ.นิรวรรณ
5	องค์ประกอบของรูปร่างและรูปทรง 3 : Texture, Tone and Value	2	2	5	- วิจัยผลงานแบบฝึกหัด 3 - บรรยายเนื้อหาวิชา - ดุสไลด์ประกอบคำบรรยาย - มอบหมายงาน แบบฝึกหัด <u>4</u> <u>Dividing an image into</u> <u>value planes</u>	อ.นิรวรรณ
6	องค์ประกอบของรูปร่างและรูปทรง 4 : Space, Depth, Distance	2	2	5	- วิจัยผลงานแบบฝึกหัด 4 - บรรยายเนื้อหาวิชา - ดุสไลด์ประกอบคำบรรยาย	อ.นิรวรรณ

					- มอบหมายงาน แบบฝึกหัด 5 <u>using planes to create depth cues</u>	
7	องค์ประกอบของรูปร่างและรูปทรง 5 : Repetition, Structure, Similarity, Gradation, Radiation	2	2	5	- วิเคราะห์ผลงานแบบฝึกหัด 5 - บรรยายเนื้อหาทฤษฎี - ดูสไลด์ประกอบคำบรรยาย - มอบหมายงาน แบบฝึกหัด 6 <u>Pattern cubes</u>	อ.นิรารณ
8	สี 1 : Dimension of Color, Color Theory, Color Mixing	2	2	5	- วิเคราะห์ผลงานแบบฝึกหัด 6 - บรรยายเนื้อหาทฤษฎี - ดูสไลด์ประกอบคำบรรยาย - มอบหมายงาน แบบฝึกหัด 7 <u>Optical color mixing</u>	อ.นิรารณ
9	สี 2 : Color Harmonies, Hue Relationship, Color Balance and Proportion, Psychology of Color	2	2	5	- วิเคราะห์ผลงานแบบฝึกหัด 7 - บรรยายเนื้อหาทฤษฎี - ดูสไลด์ประกอบคำบรรยาย - มอบหมายงาน แบบฝึกหัด 8 <u>Color relief composition - Art expression</u>	อ.นิรารณ
10	หลักการจัดองค์ประกอบ 1 : Unity, Harmony, Balance	2	2	5	- วิเคราะห์ผลงานแบบฝึกหัด 8 - บรรยายเนื้อหาทฤษฎี - ดูสไลด์ประกอบคำบรรยาย - มอบหมายงาน แบบฝึกหัด 9 <u>Composition - Poster</u>	อ.นิรารณ
11	หลักการจัดองค์ประกอบ 2 : Hierarchy, Continuity, Rhythm	2	2	5	- วิเคราะห์ผลงานแบบฝึกหัด 9 - บรรยายเนื้อหาทฤษฎี - ดูสไลด์ประกอบคำบรรยาย - มอบหมายงาน แบบฝึกหัด 10 <u>Composition on 3D object</u>	อ.นิรารณ
12	หลักการจัดองค์ประกอบ 3 : Proportion, Scale	2	2	5	- วิเคราะห์ผลงานแบบฝึกหัด 10 - บรรยายเนื้อหาทฤษฎี - ดูสไลด์ประกอบคำบรรยาย - มอบหมายงาน แบบฝึกหัด 11 <u>Composition - Image cropping</u>	อ.นิรารณ
13	หลักการจัดองค์ประกอบ ๔ : Anomaly, Contrast, Emphasis,	2	2	5	- วิเคราะห์ผลงานแบบฝึกหัด 11 - บรรยายเนื้อหาทฤษฎี	อ.นิรารณ

	Concentration				- ดุสไลด์ประกอบคำบรรยาย - มอบหมายงาน แบบฝึกหัด 12 <u>Composition - Collage</u>	
14	การทดสอบวัดผลความรู้ โดยการปฏิบัติงานโครงการออกแบบ 2 มิติ สร้างสรรค์ หรือ Final Project : Personal visual expression	2	2	5	- วิจัยผลงานแบบฝึกหัด 12 - บรรยายเนื้อหารายวิชา - ดุสไลด์ประกอบคำบรรยาย - มอบหมายงาน Final Project	อ.นิรารณ
15	การนำเสนอผลงาน Final Project และ ส่ง เพิ่มสะสมงาน	2	2	5	- วิจัยผลงาน Final Project - บรรยายสรุปผลภาพรวมการ เรียนรู้เนื้อหาวิชา	อ.นิรารณ
	รวมทั้งหมด	30	30	75		

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรม	ผลการเรียนรู้ด้าน	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ ประเมิน	สัดส่วนของการ ประเมิน (%)
1	คุณธรรม จริยธรรม ข้อ 1.1.1, 1.1.2, 1.1.3, 1.1.4 และ 1.1.5	ประเมินตามเกณฑ์ที่กำหนดในข้อ 1.3.1, 1.3.2 และ 1.3.3	ทุกสัปดาห์ที่มี การเรียนการสอน	10
2	ความรู้ ข้อ 2.1.1, 2.1.2, 2.1.3 และ 2.1.4	ประเมินตามเกณฑ์ที่กำหนดในข้อ 2.3.1 และ 2.3.2	สัปดาห์ที่ 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13 และ 15	30
3	ทักษะทางปัญญา ข้อ 3.1.1, 3.1.2, 3.1.3, 3.1.4 และ 3.1.5	ประเมินตามเกณฑ์ที่กำหนดในข้อ 3.3.1 และ 2.3.2	สัปดาห์ที่ 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13 และ 15	30
4	ทักษะความสัมพันธ์ระหว่าง บุคคลและความรับผิดชอบ ข้อ 4.1.1 และ 4.1.2	ประเมินตามเกณฑ์ที่กำหนดในข้อ 4.3.1 และ 4.3.2	ทุกสัปดาห์ที่มี การเรียนการสอน	5
5	ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศ ข้อ 5.1.1	ประเมินตามเกณฑ์ที่กำหนดในข้อ 5.3.1 และ 5.3.2	สัปดาห์ที่ 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13 และ 15	5
6	ทักษะพิสัยทางศิลปะ และการออกแบบ ข้อ 6.1.1, 6.1.2 และ 6.1.3	ประเมินตามเกณฑ์ที่กำหนดในข้อ 6.3.1, 6.3.2 และ 6.3.3	สัปดาห์ที่ 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13 และ 15	20

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน
1. ตำราและเอกสารหลัก

-

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

1. Alan Pipes, **Foundations of Art and Design**, 2nded, Laurence King Publishing, London, UK, 2008.
2. Charles Wallschlaeger and Cynthia Busic-Snyder, **Basic Visual Concepts And Principles For Artists, Architects And Designers**, McGraw-Hill, Boston, MA, 1992.
3. Bryan L. Peterson, **Design Basics for Creative Results**, 2nded, How Design Books, Cincinnati, OH, 2003.
4. Ellen Lupton and Jennifer Cole Phillips, **Graphic Design: The New Basics**, Princeton Architectural Press, New York, NY, 2008.
5. Wucius Wong, **Principles of Form and Design**, John Wiley & Sons, Inc., New York, NY, 1993.
6. Wucius Wong, **Principles of Color Design**, 2nded, John Wiley & Sons, Inc., New York, NY, 1996.

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

1. Christian Leborg, **Visual Grammar**, Princeton Architectural Press, New York, NY, 2006.
2. Gyorgy Doczi, **The Power of Limits: Proportional Harmonies in Nature, Art, and Architecture**, Shambhala Publications, Inc., Boston, MA, 2005.
3. Kimberly Elam, **Geometry of Design: Studies in Proportion and Composition**, Princeton Architectural Press, New York, NY, 2001.
4. William Lidwell, Kritina Holden, and Jill Butler, **Universal Principles of Design**, Rockport Publishers, Beverly, MA, 2010.

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา
1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

จะทำการประเมินโดยการแบบสอบถามที่ผู้สอนจัดทำขึ้นเพื่อเป็นการประเมินย้อนกลับให้กับผู้สอนในเรื่องประสิทธิผลของรายวิชา

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

จะประเมินการสอนโดยระบบการประเมินการสอนที่สถาบันฯจัดทำขึ้น

3. การปรับปรุงการสอน

ผู้สอนจะดำเนินการปรับปรุงการสอนโดยสังเกตจากพฤติกรรมของผู้เรียนว่ามีลักษณะเบี่ยงไปจากที่ผู้สอนคาดหวังหรือไม่ และจะปรับกลยุทธ์ในการสอนตามสถานการณ์ที่เหมาะสม

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

ทวนสอบจากคะแนนข้อสอบ และงานที่มอบหมาย

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

ผู้สอนจะนำข้อมูลจากแบบสอบถามเรื่องประสิทธิผลการสอน และการประเมินการสอนมาทบทวนและพัฒนาการสอนในภาคการศึกษาต่อไป
