

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
สาขาวิชา	การออกแบบ

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

02296111 ทักษะศิลป์ในภาพยนตร์ 1
VISUAL ARTS FOR FILM 1

2. จำนวนหน่วยกิต

3 หน่วยกิต (1-4-4)

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

หลักสูตรที่ใช้

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย

ประเภทของรายวิชา

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> วิชาศึกษาทั่วไป | <input type="checkbox"/> วิชาบังคับเรียน |
| <input checked="" type="checkbox"/> วิชาพื้นฐานวิชาชีพ | <input type="checkbox"/> วิชาเลือกแขนงภาพยนตร์ |
| <input type="checkbox"/> วิชาเลือกแขนงดิจิทัล มีเดีย | <input type="checkbox"/> วิชาเลือก |
| <input type="checkbox"/> วิชาเลือกเสรี | <input type="checkbox"/> วิชาอื่นๆ (ระบุ)..... |

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

อาจารย์กิตติ ศรมณี / อาจารย์ขุน มังกรวงษ์

5. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 1 ชั้นปีที่ 1

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

ไม่มี

8. สถานที่เรียน

อาคารโรงถ่ายภาพยนตร์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

วันที่ 27 มีนาคม 2556

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1. สามารถวาดเส้น และเขียนสี ภาพหุ่นนิ่ง คน และทิวทัศน์ โดยมีการจัดองค์ประกอบภาพ การใช้สี และแสงเงา อย่างถูกต้อง
2. เข้าใจในการเขียนแสงเงา น้ำหนัก โครงสร้างของรูปทรงต่างๆ รวมถึง ทฤษฎีสี คุณสมบัติของสี สามารถเขียน และ ใช้สี เลียนแบบวัตถุจริงให้ถูกต้อง และสร้างสรรค์ได้
3. สามารถเขียนบทบาท ภาพบรรยากาศ งานออกแบบต่างๆเพื่อใช้ในงานภาพยนตร์ได้

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

1. นักศึกษาสามารถนำความรู้ทางทัศนศิลป์ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในส่วนหนึ่งของการสร้างภาพยนตร์
2. นักศึกษาสามารถมีทักษะทางทัศนศิลป์ที่ดี ในการสร้างสรรค์ผลงานที่สามารถสื่อสารถ่ายทอดความคิดให้ออกมาเป็นผลงานได้

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาพื้นฐานของงานศิลปกรรมในภาพยนตร์ ที่ว่าด้วยการวาดเส้น จากหุ่นนิ่ง ทิวทัศน์และมนุษย์ เรียนรู้เรื่อง รูปทรง แสงเงา ระยะ การสร้างมิติ และศึกษาเทคนิค วิธีการใช้สี เพื่อสร้างบรรยากาศ อารมณ์ให้กับภาพ ศึกษาทฤษฎีสี คุณสมบัติของสีชนิดต่างๆ เช่น สีวัตถุธาตุ สีของแสงและเทคนิคพิเศษแบบต่างๆ โดยเน้นการปฏิบัติให้นักศึกษาเข้าใจและเกิดทักษะไปประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับงานภาพยนตร์ในรูปแบบต่างๆได้

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติงานภาคสนาม/ การฝึกงาน	ศึกษาด้วยตนเอง
บรรยาย 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (15 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา)	สอนเสริมตามความต้องการของนักศึกษา เฉพาะราย	มีฝึกปฏิบัติงาน 4 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (60 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา)	การศึกษาด้วยตนเอง 4 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (60 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา)

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

- อาจารย์ประจำรายวิชา ประกาศเวลาให้คำปรึกษาผ่านเว็บไซต์คณะ
- อาจารย์จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล หรือ รายกลุ่มตามความต้องการ 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (เฉพาะรายที่ต้องการ)

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

กำหนดให้นักศึกษาเข้าเรียนและส่งงานในชั้นเรียนตามเวลา และจำนวนที่กำหนด และมีการตรวจสอบข้อมูลของงานที่ส่งว่าเป็นของนักศึกษาเองหรือไม่

คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- 1) มีวินัย อดทน ตรงต่อเวลา ซื่อสัตย์ และมีความรับผิดชอบในการพัฒนาตนเอง
- 2) -
- 3) มีความตระหนักรู้ต่อการไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ทางปัญญาและทางทรัพย์สินของผู้อื่น

วิธีการสอน

- 1) มีการยกตัวอย่างและการอบรมเพื่อให้ผู้เรียนตระหนักถึงจริยธรรมของนักสร้างภาพยนตร์ตลอดหลักสูตร
- 2) มีการพูดคุยแลกเปลี่ยนทัศนคติเกี่ยวกับวิกฤติจริยธรรมในสังคมระหว่างผู้เรียนและผู้สอนเพื่อให้ตระหนักรู้ถึงจริยธรรมของผู้ผลิตสื่อสู่มวลชน

วิธีการประเมินผล

- 1) วัดและประเมินความมีวินัย ตรงต่อเวลา ซื่อสัตย์ และมีความรับผิดชอบในการพัฒนาตนเอง
- 2) วัดและประเมินจากผลงานสร้างสรรค์ของผู้เรียน

2. ความรู้

ความรู้ที่ต้องได้รับ

นักศึกษาต้องมีความรู้เกี่ยวกับวิชาทัศนศิลป์ ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ ซึ่งเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับการประกอบอาชีพทางภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ดังนั้นมาตรฐานความรู้ต้องประกอบด้วยสิ่งต่อไปนี้

- 1) มีความรู้และเข้าใจทฤษฎีและหลักการที่สำคัญทางทัศนศิลป์ในภาพยนตร์
- 2) มีความรู้ ความชำนาญ ทักษะฝีมือทางภาคปฏิบัติทางทัศนศิลป์ในภาพยนตร์ โดยสามารถอธิบายแนวความคิด ที่มาของผลงานสร้างสรรค์ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 3) สามารถบูรณาการองค์ความรู้ในด้านทัศนศิลป์ในภาพยนตร์และความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วิธีการสอน

ใช้การเรียนการสอนโดยเน้นหลักการภาคปฏิบัติ เพื่อทดลองนำเทคนิคทางทัศนศิลป์ ไปใช้งานภาพยนตร์ โดยให้เหมาะสมกับสภาพสังคมและเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไป รวมถึงจัดให้มีการเรียนรู้จากสถานการณ์ และสถานที่จริง

วิธีการประเมินผล

ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการปฏิบัติของนักศึกษาด้วยการทดสอบจากผลงานสร้างสรรค์ที่ได้รับมอบหมาย

3. ทักษะทางปัญญา

ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

นักศึกษาต้องสามารถนำความรู้และทักษะที่ได้จากการเรียนไปประกอบวิชาชีพได้ภายหลังจากจบการศึกษา ซึ่งจำเป็นต้องแข่งขันกับตลาดโลก จึงต้องเน้นให้นักศึกษามีความเข้มข้นด้านความคิดสร้างสรรค์เป็นสำคัญ ตลอดจนมีความรู้ทางทักษะฝีมือ รสนิยมทางศิลปะ เพื่อใช้ในการผลิตภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย นักศึกษาจึงจะสามารถมีศักยภาพในการแข่งขันกับผู้อื่น เมื่อสำเร็จการศึกษา ดังนี้

- 1) มีวิธีคิดวิธีสร้างสรรค์ผลงานอย่างเป็นระบบ
- 2) นักศึกษามีทักษะฝีมือความชำนาญทางทัศนศิลป์ ในระดับที่สามารถถ่ายทอดความคิดได้อย่างชัดเจน
- 3) สามารถนำความรู้ทางทัศนศิลป์ไปประยุกต์ใช้ผลิตผลงานภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ได้อย่างมีความคิดสร้างสรรค์

วิธีการสอน

- 1) เน้นการปฏิบัติเพื่อให้เกิดทักษะ ความชำนาญทางทัศนศิลป์
- 2) การฝึกปฏิบัติงานตามหัวข้อต่าง ๆ ทั้งในสตูดิโอ และภาคสนาม
- 3) เน้นให้นักศึกษาสามารถนำเสนอผลงาน และการพัฒนาความคิดได้อย่างเป็นระบบ

วิธีการประเมินผล

ประเมินตามผลงานและการปฏิบัติของนักศึกษา ผ่านผลงานสร้างสรรค์

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- 1) นักศึกษาสามารถทำงานเป็นทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 2) สามารถแก้ไขสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในบทบาทของผู้นำหรือผู้ตาม
- 3) มีความรับผิดชอบต่อภาระหน้าที่ของตนเอง
- 4) มีความรับผิดชอบต่อการตัดสินใจและการกระทำของตนเอง

วิธีการสอน

ฝึกการทำงานเป็นกลุ่มทั้งในชั้นเรียนและปฏิบัติภาคสนาม

วิธีการประเมินผล

สามารถประเมินได้จากการนำเสนอผลงานในชั้นเรียน การสอบถามโดยตรง ตลอดจนสังเกตจากพฤติกรรมที่แสดงออกในการทำกิจกรรมนั้น ๆ

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา
ไม่มี

วิธีการสอน

ไม่มี

วิธีการประเมินผล

ไม่มี

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการสอน/ สื่อการสอน	อาจารย์ผู้สอน
1	ชี้แจงเนื้อหารายวิชา ทฤษฎี และรูปแบบงานวาด เส้นในภาพยนตร์	5	PowerPoint	อ.กิตติ ศรมณี, อ.ขุน มังกรวงษ์
2	วาดเส้น portrait contour	5	แบบคนจริง	อ.กิตติ ศรมณี, อ.ขุน มังกรวงษ์
3	วาดเส้น portrait ลงแสงเงา	5	แบบคนจริง	อ.กิตติ ศรมณี, อ.ขุน มังกรวงษ์
4	วาดเส้น portrait ด้วยสีไม้	5	แบบคนจริง	อ.กิตติ ศรมณี, อ.ขุน มังกรวงษ์
5	วาดเส้น Human figure แบบ contour ใน อากัปกิริยาต่างๆ	5	แบบคนจริง	อ.กิตติ ศรมณี, อ.ขุน มังกรวงษ์
6	วาดเส้น Human figure ด้วยสีไม้ ในอากัปกิริยาต่างๆ	5	แบบคนจริง	อ.กิตติ ศรมณี, อ.ขุน มังกรวงษ์
7	วาดจับบุคลิกภาพ Character drawing	5	แบบคนจริง	อ.กิตติ ศรมณี, อ.ขุน มังกรวงษ์
8	วาดทัศนียภาพ	5	ออกนอกสถานที่	อ.กิตติ ศรมณี, อ.ขุน มังกรวงษ์
9	วาด Set interior	5	Set ฉากในโรงถ่าย ภาพยนตร์	อ.กิตติ ศรมณี, อ.ขุน มังกรวงษ์
10	วาดภาพ Set interior ด้วยสีน้ำ	5	Set ฉากในโรงถ่าย ภาพยนตร์	อ.กิตติ ศรมณี, อ.ขุน มังกรวงษ์
11	วาดภาพ Landscape ด้วยสีน้ำ	5	ออกนอกสถานที่	อ.กิตติ ศรมณี, อ.ขุน มังกรวงษ์
12	วาดคนในขนาดภาพต่างๆ ด้วยสีน้ำ	5	แบบคนจริง	อ.กิตติ ศรมณี, อ.ขุน มังกรวงษ์

13	เขียน Story board	5	ตัวอย่างผลงาน story board ของ ภาพยนตร์ระดับ โลก นักศึกษา ปฏิบัติงานเขียน Story Board	อ.กิตติ ศรมณี, อ.ขุน มังกรวงษ์
14	วาด Conceptual Board	5	ตัวอย่างผลงาน Conceptual board ของ ภาพยนตร์ระดับ โลก นักศึกษา ปฏิบัติงานเขียน Conceptual Board	อ.กิตติ ศรมณี, อ.ขุน มังกรวงษ์
15	(ออกนอกสถานที่ 3 วัน 2 คืน ต่างจังหวัด)	5	นักศึกษา ปฏิบัติงานสอบ ทักษะศิลป์นอก สถานที่	อ.กิตติ ศรมณี, อ.ขุน มังกรวงษ์

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรม	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ ประเมิน	สัดส่วนของการ ประเมิน
1.	ผลงานทัศนศิลป์ปฏิบัติการ ในสตูดิโอ จำนวน 15 ชิ้น และ ปฏิบัตินอก สถานที่จำนวน 5 ชิ้น	จากจำนวนงาน 20 ชิ้น	1-15	90%
2.	จำนวนการเข้าเรียน และ การตรงต่อเวลาในการเข้า เรียนและการส่งงาน	จากจำนวนการเรียน 15 ครั้ง	1-15	10%

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

Teel Sale Claudia Betti , **Drawing A contemporary Approach** .Wardsworth Publishing Company. USA. 2007

Keith Micklewright , **Drawing , Mastering the Language visual Expression**. Laurence King Publishing Ltd, UK. 2005

Barbara Bradley , **Drawing People : How to portray the Clothed Figure**.North Light Books. Ohio. 2006

Jeff Mellem , **Sketching People : Life Drawing Basics**. North Light Books. Ohio.2009

Christopher Hart, **Figure It out ! : The Beginner's Guide to Drawing People**. 2009

Simon Jennings, **Body Parts : A Practical Guide for Artists** . focal press , USA 2007

Mark Simon , **Storyboard : Motion in Art** . focal press , USA . 2007

John Hart , **The Art of the Storyboard : A Filmmaker's introduction** . focal press , USA . 2008

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

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 คุณละระเบียบวินัย และทำตนเป็นตัวอย่างที่ดี

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

ในการเก็บข้อมูลเพื่อประเมินการสอน ได้มีกลยุทธ์ ดังนี้

1. การสังเกตการณ์สอนของผู้ร่วมทีมการสอน
2. ผลงานนักศึกษา
3. ผลการสอบ

3. การปรับปรุงการสอน

หลังจากผลการประเมินการสอนในข้อ 2 จึงมีการปรับปรุงการสอน โดยการจัดกิจกรรมในการระดมสมอง และหาข้อมูลเพิ่มเติมในการปรับปรุงการสอน ดังนี้

1. สัมมนาการจัดการเรียนการสอน
2. การวิจัยในและนอกชั้นเรียน

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

ในระหว่างกระบวนการสอนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ในรายหัวข้อ ตามที่คาดหวังจากการเรียนรู้ในวิชา ได้จาก การสอบถามนักศึกษา หรือการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษา รวมถึงพิจารณาจากผลการทดสอบย่อย และหลังการออกผลการเรียนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์โดยรวมในวิชาได้ดังนี้

1. การทวนสอบการให้คะแนนจากการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษาโดยอาจารย์อื่น หรือผู้ทรงคุณวุฒิที่ไม่ใช่อาจารย์ประจำหลักสูตร
2. มีการตั้งคณะกรรมการในสาขาวิชา ตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยตรวจสอบข้อสอบ รายงาน วิธีการให้คะแนนสอบ และการให้คะแนนพฤติกรรม

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

จากผลการประเมิน และทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิผลรายวิชา ได้มีการวางแผนการปรับปรุงการสอนและรายละเอียดวิชา เพื่อให้เกิดคุณภาพมากขึ้น ดังนี้

1. ปรับปรุงรายวิชาทุก 3 ปี หรือตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ตามข้อ 4
2. เปลี่ยนหรือสลับอาจารย์ผู้สอน เพื่อให้นักศึกษามีมุมมองในเรื่องการประยุกต์ความรู้กับปัญหาที่มาจากงานวิจัยของอาจารย์
