

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
สาขาวิชา	การออกแบบ

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

02296213 ทักษะศิลป์ในภาพยนตร์ 3
VISUAL ARTS FOR FILM 3

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

5. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 1 ชั้นปีที่ 2

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. สามารถสร้างสรรค์องค์ประกอบของภาพเพื่อสร้างความหมาย และอารมณ์ให้กับภาพยนตร์ได้
2. เข้าใจในการใช้แสง สี น้ำหนัก พื้นที่ว่าง ตำแหน่งได้อย่างสื่อสารมีความหมาย
3. สามารถสื่อสารแนวความคิดออกมาเป็นผลงานภาพยนตร์ได้

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

1. นักศึกษาสามารถนำความรู้ที่ได้โดยไปประยุกต์ใช้ส่วนหนึ่งของงานสร้างภาพยนตร์ได้
2. นักศึกษาสามารถมีทักษะที่ดี ในการสร้างสรรค์ผลงานที่สามารถสื่อสารถ่ายทอดความคิดให้ออกมาเป็นผลงานได้

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษารูปแบบ แนวความคิด ของการจัดวางองค์ประกอบต่างๆ ที่ปรากฏในงานศิลปะทั้งที่เป็นงานจิตรกรรม ภาพยนตร์ศิลปะ ภาพยนตร์บันเทิง ที่มีความโดดเด่น ทั้งในประวัติศาสตร์ และปัจจุบัน ศึกษาทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์ในภาพยนตร์ที่ว่าด้วย การใช้ แสง สี น้ำหนัก การจัดวางตำแหน่ง ของวัตถุ และตัวละคร เพื่อให้เกิดเป็นองค์ประกอบที่สวยงาม มีผลต่ออารมณ์ สามารถแสดงความหมายได้ โดยเน้นการปฏิบัติงาน เพื่อให้เกิดความเข้าใจในการจัดวางองค์ประกอบภาพ เพื่อสื่อความหมาย โดยเน้นแนวความคิดเป็นสำคัญ

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติงานภาคสนาม/ การฝึกงาน	ศึกษด้วยตนเอง
บรรยาย 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (15 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา)	สอนเสริมตามความต้องการของนักศึกษา เฉพาะราย	มีฝึกปฏิบัติงาน 4 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (60 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา)	การศึกษด้วยตนเอง 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 อุดหนุน 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	อธิบายความสำคัญของวิชา และหลักการจัดองค์ประกอบภาพในภาพยนตร์	5	PowerPoint	อ.กิตติ ศรมณี
2	เสนอแนวความคิดการสร้าง Character ให้กับตัวละครด้วย Element ต่างๆ เพื่อให้เกิดอารมณ์ความหมาย	5	ตัวอย่างผลงานการสร้าง Character เชิงศิลป์ ในรูปแบบขาวดำ ทั้งที่เป็นภาพถ่าย และภาพยนตร์	อ.กิตติ ศรมณี
3	ถ่ายภาพขาวดำ สร้างสรรค์ผลงาน Character เพื่อศึกษา น้ำหนัก แสงเงา การแต่งหน้า แต่งกาย อากัปกิริยา	5	สาธิต และปฏิบัติงานในโรงถ่ายภาพยนตร์	อ.กิตติ ศรมณี
4	เสนอแนวความคิดการสร้าง Character ให้กับตัวละครด้วยสี เพื่อให้เกิดความหมายทางอารมณ์	5	ตัวอย่างผลงานการสร้าง Character เชิงศิลป์ ในรูปแบบสี ทั้งที่เป็นภาพถ่าย และภาพยนตร์	อ.กิตติ ศรมณี
5	ถ่ายภาพสี สร้างสรรค์ผลงาน Character เพื่อศึกษา น้ำหนัก แสงเงา และอิทธิพลของสี การแต่งหน้า แต่งกาย อากัปกิริยา ที่สะท้อนถึงบุคลิกภาพในเรื่องราว นั้น	5	สาธิต และปฏิบัติงานในโรงถ่ายภาพยนตร์	อ.กิตติ ศรมณี
6	เสนอแนวความคิดการสร้างฉาก ด้วย Element ต่างๆ เพื่อให้เกิดอารมณ์ความหมาย	5	ตัวอย่างผลงานการสร้างฉาก ภาพยนตร์ ในรูปแบบขาวดำ ทั้งที่เป็นภาพถ่าย และภาพยนตร์	อ.กิตติ ศรมณี
7	ถ่ายภาพขาวดำ สร้างสรรค์ฉาก เพื่อศึกษา น้ำหนัก แสงเงา พื้นผิว ให้เกิดมิติ ระยะ	5	สาธิต และปฏิบัติงานในโรงถ่ายภาพยนตร์	อ.กิตติ ศรมณี
8	เสนอแนวความคิดการสร้างฉาก ด้วยสี เพื่อให้เกิดความหมายทางอารมณ์	5	ตัวอย่างผลงานการสร้างฉาก	อ.กิตติ ศรมณี

			ภาพยนตร์ ในรูปแบบสี ทั้งที่เป็นภาพถ่าย และภาพยนตร์	
9	ถ่ายภาพสี สร้างสรรค์ฉากเพื่อศึกษา น้ำหนัก แสงเงา พื้นผิว และสี ให้เกิดมิติ ระยะ และอารมณ์ที่เกิดจากสี	5	สาธิต และปฏิบัติงานในโรงถ่ายภาพยนตร์	อ.กิตติ ศรีมณี
10	เสนอแนวความคิดการจัดองค์ประกอบระหว่างตัวละคร อุปกรณ์ประกอบฉาก เพื่อให้เกิดอารมณ์ความหมาย	5	ตัวอย่างผลงานการจัดองค์ประกอบในภาพยนตร์ที่มีความโดดเด่นทางด้านองค์ประกอบ	อ.กิตติ ศรีมณี
11	ถ่ายภาพขาวดำ และสี สร้างสรรค์ฉาก เพื่อศึกษา น้ำหนัก แสงเงา พื้นผิว และสี ให้เกิดมิติ ระยะ และอารมณ์ที่เกิดจากสี และการจัดวางในตำแหน่งที่แตกต่างกัน	5	สาธิต และปฏิบัติงานในโรงถ่ายภาพยนตร์	อ.กิตติ ศรีมณี
12	เสนอแนวความคิดการสร้างเรื่องราวเพื่อกำหนดมุกกลิ้ง และการจัดวางองค์ประกอบให้สอดคล้องกับเนื้อหา	5	ตัวอย่างผลงานการจัดมุกกลิ้งในภาพยนตร์ที่มีความโดดเด่นทางด้านองค์ประกอบ	อ.กิตติ ศรีมณี
13	ถ่ายภาพด้วย การใช้มุกกลิ้ง กับนักแสดง และฉากที่ให้ผลทางอารมณ์แตกต่างกัน	5	สาธิต และปฏิบัติงานในโรงถ่ายภาพยนตร์	อ.กิตติ ศรีมณี
14	เสนอแนวความคิดการสร้างสรรค์ผลงานให้สอดคล้องกับภาพยนตร์ตระกูลต่างๆ	5	ตัวอย่างผลงานการสร้างอารมณ์ให้กับภาพให้สอดคล้องส่งเสริม แนวคิดของภาพยนตร์ประเภทต่างๆ	อ.กิตติ ศรีมณี
15	ถ่ายภาพ โดยจัดองค์ประกอบภาพให้ถ่ายทอดอารมณ์ให้สอดคล้องกับภาพยนตร์ตระกูลนั้นๆ	5	สาธิต และปฏิบัติงานในโรงถ่ายภาพยนตร์	อ.กิตติ ศรีมณี

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรม	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมิน
1.	ผลงานทัศนศิลป์ปฏิบัติการในสตูดิโอ จำนวน 7 ชิ้น	จากจำนวนงาน 7 ชิ้น	1-15	90%
2.	จำนวนการเข้าเรียน และการตรงต่อเวลาในการเข้าเรียนและการส่งงาน	จากจำนวนการเรียน 15 ครั้ง	1-15	10%

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

An Anthony , **Philosophy of Film and Motion Picture** , Blackwell publishing Ltd. Australia. 2006

Bert Cardullo , **Cinematic Illusions : Realism, Subjectivity , and Avant-Garde** . Cambridge Scholars Publishing . UK , 2008

Cheryl L.Krueger , **Mise en scene : cinema et lecture** , 2005

Gustavo Mercado , **The Filmmaker's eye** Learning (and Breaking) The rules of cinematic composition . Focal Press , USA , 2001

John Gibbs , **Mise en scene : Film Style and Interpretation (Shot Cuts)** , 2002

Nadia Bozak , **The Cinematic Footprint : Light , Camera , Natural Resources** . USA , 2001

Peter Wollen , **Sign and Meaning in the Cinema : New and Enlarged Edition** , Indiana University press . Blomington , 1972

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 คุณระเบียบวินัย 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
