



รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
คณะ/วิทยาเขต/วิทยาลัย	คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สาขาวิชา	การออกแบบ

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

02296225	การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์
	Production Design

2. จำนวนหน่วยกิต

3 หน่วยกิต (1-4-4)

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย

กลุ่มวิชาเลือกหมวดแขนงวิชาภาพยนตร์

หลักสูตรที่ใช้

- ☒ หลักสูตร ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
- ☐ หลายหลักสูตร

ประเภทของรายวิชา

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> วิชาศึกษาทั่วไป | <input type="checkbox"/> วิชาพื้นฐานวิชาชีพ |
| <input type="checkbox"/> วิชาบังคับเรียน | <input checked="" 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 2 ชั้นปีที่ 2

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

ไม่มี

8. สถานที่เรียน

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กรุงเทพฯ

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

วันที่ 15 ตุลาคม 2556

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1. เพื่อให้นักศึกษาสามารถควบคุมความงามทางศิลปะ ซึ่งสามารถตอบสนองประโยชน์ใช้สอยและมีความเหมาะสมกับประเภทและเอกลักษณ์ของภาพยนตร์
2. สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบกำกับศิลป์ในภาพยนตร์ได้อย่างเหมาะสมและมีความเป็นไปได้ในการสร้าง
3. เพื่อให้นักศึกษาสามารถนำความรู้และทักษะนำไปใช้ได้จริงในวิชาชีพ

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เทคนิคการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์มีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ทำให้ต้องมีการเปลี่ยนแปลงเนื้อหาการสอน โดยต้องพัฒนาเครื่องมือให้มีความทันสมัยกับการผลิตภาพยนตร์ในปัจจุบัน ประกอบกับผู้สอนต้องค้นหาเครื่องมือทางคอมพิวเตอร์ใหม่ให้สอดคล้องกับการพัฒนาจะทำให้ นักศึกษา มีความทันสมัย สามารถใช้ความรู้ในการปฏิบัติงานได้เท่าทันวงการวิชาชีพ

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาทฤษฎี แนวความคิด เทคนิคและกระบวนการในการออกแบบฉากในชั้นสูง เน้นให้นักศึกษาสามารถใช้จินตนาการสร้างฉากจากบทภาพยนตร์โดยการค้นคว้า วิเคราะห์ข้อมูลก่อนลงมือปฏิบัติการ การออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก การควบคุมโทนสีของภาพยนตร์ให้มีความกลมกลืน และสอดคล้องกันกับเนื้อเรื่องให้เกิดความงดงามด้านศิลปะ ตลอดจนหน้าที่รับผิดชอบของผู้ออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติงาน ภาคสนาม/การฝึกงาน	ศึกษาด้วยตนเอง
บรรยาย 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (15 ชั่วโมงต่อ ภาคการศึกษา)	สอนเสริมตามความ ต้องการของนักศึกษา เฉพาะราย	มีการฝึกปฏิบัติงาน 4 ชั่วโมง ต่อสัปดาห์ (60 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา)	การศึกษาด้วยตนเอง 4 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (60 ชั่วโมง ต่อภาคการศึกษา)

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

อาจารย์จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล หรือ รายกลุ่มตามความต้องการ 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (เฉพาะ
รายที่ต้องการ)

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- 1) ผู้สอนบังคับให้ส่งงานตรงต่อเวลา เพื่อฝึกวินัยและความรับผิดชอบ
- 2) ผลงานของนักศึกษาต้องมีจรรยาบรรณสื่อสารมวลชน
- 3) ห้ามให้นักศึกษาละเมิดลิขสิทธิ์ทางปัญญาจากผลงานผู้อื่น

วิธีการสอน

- 1) ชี้แจงเรื่องการตรงต่อเวลาและการส่งผลงาน บอกข้อกำหนดการเรียน
- 2) ผู้สอนวิจารณ์ผลงาน โดยแทรกการอบรมจรรยาบรรณสื่อสารมวลชน
- 3) ผู้สอนตรวจผลงานโดย ห้ามให้นักศึกษาละเมิดลิขสิทธิ์ทางปัญญา จากผลงานผู้อื่น

วิธีการประเมินผล

- 1) ผลงานนักศึกษาที่ส่งงานล่าช้า มีผลต่อการประเมินคะแนน
- 2) สังเกตจากผลงานนักศึกษา หากเป็นผลงานที่ขาดจรรยาบรรณต้องให้แก้ไข
- 3) สังเกตจากผลงานนักศึกษา หากเป็นผลงานที่ละเมิดลิขสิทธิ์ทางปัญญาต้องให้แก้ไข

2. ความรู้

ความรู้ที่ต้องได้รับ

- 1) ได้รับความรู้การออกแบบงานสร้างในงานภาพยนตร์
- 2) มีความชำนาญในการปฏิบัติงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์
- 3) สามารถบูรณาการความรู้ทางศิลปะ เครื่องมือคอมพิวเตอร์และภาพยนตร์ร่วมกัน

วิธีการสอน

- 1) สอนทฤษฎีการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์
- 2) สอนการปฏิบัติงานสร้างฉากเพื่อถ่ายทำภาพยนตร์
- 3) ให้นักศึกษาร่วมกันสร้างสรรค์ผลงานโดยบูรณาการความรู้ทางศิลปะการออกแบบ และภาพยนตร์ร่วมกัน

วิธีการประเมินผล

- 1) ประเมินจากการตรวจผลงานการออกแบบ
- 2) ประเมินจากการตรวจผลงานการสร้างฉากในการถ่ายทำภาพยนตร์
- 3) ประเมินคะแนนจากผลงานโครงงานภาพยนตร์สั้น

3. ทักษะทางปัญญา

ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- 1) มีวิธีคิดสร้างสรรค์ในผลงานของตนเอง
- 2) สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการผลิตภาพยนตร์
- 3) สามารถนำทักษะความชำนาญไปใช้ประกอบอาชีพได้

วิธีการสอน

- 1) ยกตัวอย่างผลงานที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างดี
- 2) ให้นักศึกษาร่วมกันนำความรู้ศิลปะการออกแบบมาผลิตภาพยนตร์
- 3) ใช้โจทย์การทำงานที่นำมาจากวงการวิชาชีพจริง

วิธีการประเมินผล

- 1) ประเมินความคิดสร้างสรรค์จากผลงาน
- 2) ประเมินการประยุกต์ความรู้จากการออกแบบงานสร้างมาใช้ในผลงานภาพยนตร์
- 3) ประเมินผลเปรียบเทียบกับผลงานวิชาชีพจริง

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- 1) มีความสามารถทำงานเป็นทีม
- 2) มีความสามารถแก้ไขสถานการณ์ต่างๆในบทบาทผู้นำหรือผู้ร่วมทีม
- 3) มีความรับผิดชอบในหน้าที่ตนเอง
- 4) มีความรับผิดชอบต่อการตัดสินใจ

วิธีการสอน

- 1) มอบหมายงานบางชิ้นให้เป็นงานกลุ่ม
- 2) มอบหมายโจทย์การทำงานให้นักศึกษาร่วมกันแก้ไขปัญหา
- 3) มอบหมายงานกลุ่มโดยให้นักศึกษาแบ่งหน้าที่การทำงาน

- 4) การนำเสนองานกลุ่มให้นักศึกษานำเสนอผลงานในภาระหน้าที่ตนเอง

วิธีการประเมินผล

- 1) สังเกตพฤติกรรมการทำงานเป็นกลุ่มของนักศึกษา
- 2) สังเกตพฤติกรรมการแก้ปัญหาการทำงานเป็นกลุ่มของนักศึกษา
- 3) สังเกตพฤติกรรมการทำงานของนักศึกษาในหน้าที่ของตนเอง
- 4) ประเมินคะแนนจากภาระหน้าที่ของนักศึกษาในการทำงานกลุ่ม

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- 1) มีทักษะความชำนาญในการใช้เทคโนโลยี
- 2) มีทักษะในการสืบค้นข้อมูลด้วยอินเทอร์เน็ต
- 3) สามารถคำนวณมาตราส่วนในการเขียนแบบสร้างฉาก

วิธีการสอน

- 1) ฝึกฝนให้ใช้คอมพิวเตอร์ในการทำงาน
- 2) ฝึกฝนให้สืบค้นข้อมูลด้วยอินเทอร์เน็ต มาใช้ในการทำงาน
- 3) สอนวิธีการคำนวณมาตราส่วนในการเขียนแบบสร้างฉาก

วิธีการประเมินผล

- 1) ประเมินคะแนนจากการสอบปฏิบัติภายในห้อง
- 2) ประเมินคะแนนจากผลงานการออกแบบ ที่นักศึกษารู้จักค้นคว้าข้อมูลด้วยตนเอง
- 3) ประเมินคะแนนจากการสอบปฏิบัติภายในห้อง

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการสอน/ สื่อการสอน	อาจารย์ผู้สอน
1 5พ.ย. 56	<p>แนะนำรายวิชา</p> <ul style="list-style-type: none"> - เนื้อหารายวิชา ความเกี่ยวข้องในหลักสูตร - การนำไปใช้ในการประกอบวิชาชีพ - วันเวลาสถานที่เรียนและการเข้าชั้นเรียน - การส่งผลงาน และการประเมินผลงาน <p>บรรยาย</p> <p>ความหมาย PRODUCTION DESIGN ให้เข้าใจที่มาและความสำคัญ ของการออกแบบงานสร้าง ภาพยนตร์ กระบวนการทำงานออกแบบงานสร้าง พร้อมชม DVD เบื้องหลังการทำงานออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์จริง</p> <p>ภาคปฏิบัติ ความหมายของภาพ CONCEPTUAL BOARD, KEY SCENE , KEY VISUAL หลักการเขียนภาพ ฝึกปฏิบัติเขียนภาพนอกสถานที่เพื่อนำมาใช้เป็น CONCEPTUAL BOARD</p>	5	<p>บรรยาย</p> <p>ยกตัวอย่างประกอบ อภิปราย</p> <p>ฉายภาพยนตร์</p> <ul style="list-style-type: none"> - Power Point - DVD Player - Projector 	อ.กิตติ ศรมณี
2 12พ.ย.56	<p>บรรยาย เพื่อให้นักศึกษาได้รู้หลักการสร้างฉากในสตูดิโอ , วิธีการเขียนแบบลักษณะต่างๆ ,สัดส่วนของฉากและเฟอร์นิเจอร์</p> <p>ปฏิบัติ ให้นักศึกษานำภาพห้องจานิตยสารมาดัดแปลงเป็นงานออกแบบฉาก และเขียนแบบภาพแปลนที่มีมาตราส่วนถูกต้อง</p>	5	<p>บรรยายประกอบ</p> <p>ปฏิบัติงาน</p> <ul style="list-style-type: none"> - Power Point - Computer - Projector 	อ.กิตติ ศรมณี
3 19พ.ย.56	<p>บรรยาย การเขียนภาพ Perspective เทคนิค Perspective 1 จุด, Perspective 2 จุดและ Perspective 3 จุด การถอดแบบแปลนเป็นภาพ Perspective ,เทคนิคการเขียนแหล่งกำเนิดแสงและเงา</p> <p>ปฏิบัติ นำภาพแปลนฉากจากสัปดาห์ก่อนมาเขียนภาพ Perspective ให้มีมาตราส่วนถูกต้อง</p>	5	<p>บรรยายประกอบ</p> <p>ปฏิบัติงาน</p> <ul style="list-style-type: none"> - Power Point - Computer - Projector 	อ.กิตติ ศรมณี
4 26พ.ย.56	<p>บรรยาย การเขียนแบบ Elevation Side เพื่อนำไปสร้าง Model ,ลักษณะแบบจำลองประเภทต่างๆ , ความสำคัญของแบบจำลองในการออกแบบงาน</p>	5	<p>บรรยายประกอบ</p> <p>ปฏิบัติงาน</p> <ul style="list-style-type: none"> - Power Point 	อ.กิตติ ศรมณี

	สร้างภาพยนตร์ ปฏิบัติ นำแบบแปลนฉากจากสัปดาห์ก่อนมาเขียน แบบ Elevation Side เพื่อนำไปสร้างแบบจำลอง ให้มีมาราส่วนที่ถูกต้อง		- Computer - Projector	
5 3ธ.ค.56	บรรยายหลักการออกแบบ 1 (Principle of Design1) เพื่อให้.ศ. เข้าใจความสำคัญของทัศนธาตุในงานออกแบบ หลักการใช้ทัศนธาตุเพื่อการออกแบบงานสร้าง เมื่อเข้าใจแล้วสามารถนำไปเป็นแนวคิดในกระบวนการออกแบบออกแบบฉากต่อไป	5	บรรยายประกอบ ปฏิบัติงาน - Power Point - Computer - Projector	อ.กิตติ ศรมณี
6 17ธ.ค.56	บรรยายหลักการออกแบบ 2 (Principle of Design2) เพื่อให้.ศ. เข้าใจความสำคัญของงานออกแบบ หลักการพื้นฐานของการออกแบบ เมื่อเข้าใจแล้วสามารถนำไปเป็นแนวคิดในกระบวนการออกแบบออกแบบฉากต่อไป	5	บรรยายประกอบ ปฏิบัติงาน - Power Point - Computer - Projector	อ.กิตติ ศรมณี
7 7 ม.ค.57	พานักศึกษาทัศนศึกษา ดูการออกแบบงานสร้าง ภาพยนตร์ตำนานสมเด็จพระนเรศวร จ.กาญจนบุรี	5	- กล้องถ่ายภาพนิ่ง และกล้องวิดีโอ	อ.กิตติ ศรมณี
8 14ม.ค.57	บรรยาย กระบวนการออกแบบงานสร้างตั้งแต่ ขั้นตอนการตีความบทภาพยนตร์ ,การวางแผนคิด การออกแบบ จนถึงการทำงานในกองถ่ายทำ โดย ยกตัวอย่างการทำงานของมืออาชีพ ปฏิบัติ ให้นักศึกษานำบทภาพยนตร์มาตีความงาน ออกแบบและศึกษาข้อมูลอ้างอิง นำเสนองานกับ ผู้สอน	5	บรรยาย - Power Point - Computer - Projector	อ.กิตติ ศรมณี
9 21ม.ค.57	บรรยาย วิธีการหาสถานที่ถ่ายทำและการสร้างฉาก ในสตูดิโอและการสร้างฉากบนสถานที่จริง ข้อดีและ ข้อเสีย ยกตัวอย่างการทำงานของมืออาชีพ ปฏิบัติ นำเสนองาน Conceptual Board และ Story Board ผู้เรียนและผู้สอนร่วมอภิปราย นำไปปรับแก้ไข	5	บรรยาย - Power Point - Computer - Projector	อ.กิตติ ศรมณี
10 28ม.ค.57	บรรยาย วิธีการหา Set Decoration การหาของ ประกอบฉากและการสร้างอุปกรณ์ประกอบฉาก ปฏิบัติ นำเสนองาน Scout Location ,งาน	5	บรรยาย - Power Point - Computer	อ.กิตติ ศรมณี

	ออกแบบฉาก ,งานแบบแปลน,ภาพ Perspective ผู้เรียนและผู้สอนร่วมอภิปราย นำไปปรับแก้ไข		- Projector	
11 4ก.พ.57	ติดตามงานสร้างฉากในแต่ละกลุ่มให้คำแนะนำ การแก้ปัญหาในสตูดิโอ ปฏิบัติ นักศึกษาทำงานสร้างฉากและตกแต่งฉาก ในสตูดิโอ โดยผู้สอนดูแลอย่างใกล้ชิด	5	ปฏิบัติงาน - อุปกรณ์สร้างฉาก เช่น ไม้,สี,นั่งร้าน - โรงถ่ายทำ	อ.กิตติ ศรมณี
12 11ก.พ.57	ติดตามงานถ่ายทำจริงในสถานที่จริง ผู้สอนให้ คำแนะนำ การแก้ปัญหางานสร้างฉาก,การจัดแสง และถ่ายทำ ปฏิบัติ นักศึกษาทำการจัดแสงฉากในสตูดิโอเพื่อ เตรียมตัวถ่ายทำจริง โดยผู้สอนดูแลอย่างใกล้ชิด	5	ปฏิบัติงาน - กล้องวีดีโอ - ไฟถ่ายทำ - Monitor	อ.กิตติ ศรมณี
13 18ก.พ.57	ติดตามงานถ่ายทำจริงในสถานที่จริง ผู้สอน คำแนะนำ การแก้ปัญหางานถ่ายทำ ปฏิบัติ นักศึกษาทำการถ่ายทำจริง แบ่งหน้าที่การ ทำงานชัดเจนคือผู้กำกับ ให้ ตากล้อง ผู้ช่วยกล้อง ผู้กำกับศิลป์ ผู้บันทึกเสียง โดยผู้สอนดูแลอย่าง ใกล้ชิด		ปฏิบัติงาน - กล้องวีดีโอ - ไฟถ่ายทำ - Monitor	อ.กิตติ ศรมณี
14 25ก.พ.57	นักศึกษาปฏิบัติงานตัดต่อภาพยนตร์		-คอมพิวเตอร์ตัด ต่อภาพยนตร์	อ.กิตติ ศรมณี
15 4 มี.ค.57	นำเสนอโครงการงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ผู้สอนชมงานถ่ายทำฉบับสมบูรณ์ ให้คำแนะนำ และร่วมอภิปรายผล ปฏิบัติ นักศึกษานำเสนองานถ่ายทำฉบับสมบูรณ์	5	นำเสนองาน วิจารณ์ร่วม อภิปราย - Computer - Projector	อ.กิตติ ศรมณี

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรม	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมิน
Conceptual Board	การวาด Conceptual Board	ความงามทางศิลปะ การนำไปใช้ในงานภาพยนตร์	1	10%
Plan	การเขียนแบบ Plan	ความถูกต้อง ความงามทางศิลปะ การนำไปใช้ในงานภาพยนตร์	2	10%
Perspective	การเขียนแบบ Perspective	ความถูกต้อง ความงามทางศิลปะ การนำไปใช้ในงานภาพยนตร์	3	10%
Model	การออกแบบ Model	ความถูกต้อง ความงามทางศิลปะ การนำไปใช้ในงานภาพยนตร์	4	10%
Concept Design	รู้จักใช้แนวความคิดในการออกแบบ	ความถูกต้อง ความงามทางศิลปะ การนำไปใช้ได้จริง	6	10%
ทัศนศึกษา	รายงานไปทัศนศึกษา	เนื้อหาความถูกต้อง	7	10%
Pre-production	นำเสนอ Pre-production	ความถูกต้อง ความงามทางศิลปะ การนำไปใช้ในงานภาพยนตร์	12	10%
ภาพยนตร์ฉบับสมบูรณ์	นำเสนอ ภาพยนตร์ฉบับสมบูรณ์	ความงามทางศิลปะ การเล่าเรื่อง ความเหมาะสมกับภาพยนตร์	15	30%

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

เชมพัทธ์ พัชวรวิญญ์ การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์. กรุงเทพฯ : สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2552.

จันนิภา เจตสมนา การผลิตภาพยนตร์ขั้นสูง หน่วยที่ 1-7. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2542.

ปกรณั พรหมพิทักษ์ การผลิตภาพยนตร์ขั้นสูง หน่วยที่ 8-15. กรุงเทพฯ:มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2542.

LoBrutto, Vincent. *The Filmmaker's Guide to Production Design*. New York : Allworth Press, 2002.

Rizzo Michael. *The Art Direction Handbook For Film*. Oxford : Focal Press, 2005.

Etteggui, Peter. *Production Design and Art Direction*. Crans-Pres-Celigny : Roto Vision Book, 1998.

Olson, Robert. *Art Direction for Film and Video*. Boston : Focal Press, 1993.

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

ประวิทย์ แต่งอักษร *มาทำหนังกันเถอะ*. กรุงเทพฯ: ไบโอสโคป พลัส, 2551.

รศ.เลอสม สภาปิตานนท์ *การออกแบบคืออะไร*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2537.

Etteggui, Peter. *Cinematography Screencraft*. Crans-Pres-Celigny : Roto Vision Book, 1998.

Marcie Begleiter. *From Word to Image*. Los Angeles : Michael Wiese, 2001.

Hoggett, Chris. *Stage Crafts*. New York : St.Martin's Press, 1976.

Holt, Michael. *Stage Design and Properties*. London : Phaidon Press, 1993.

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

<http://www.famousframes.com/>

<http://www.filmreference.com/>

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

ให้นักศึกษาทำการประเมินประสิทธิผลของรายวิชาผ่านทางระบบประเมินการสอนของสถาบันที่จัดขึ้น 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 ได้มีกลยุทธ์ดังนี้

- การสังเกตการณ์สอนของผู้ร่วมทีมสอน
- ผลงานนักศึกษา
- ผลการสอบ

3. การปรับปรุงการสอน

หลังจากผลการประเมินการสอนในข้อ 2 จึงมีการปรับปรุงการสอน โดยการจัดกิจกรรมในการระดมสมอง และหาข้อมูลเพิ่มเติมในการปรับปรุงการสอน ดังนี้

- สัมมนาการจัดการเรียนการสอน

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

ในระหว่างกระบวนการสอนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ในรายหัวข้อ ตามที่คาดหวังจากการเรียนรู้ในวิชา ได้จากการสอบถามนักศึกษา หรือการสุ่มตรวจผลงานนักศึกษา รวมถึงพิจารณาจากผลการทดสอบย่อยและหลังการออกผลการเรียนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์โดยรวมในวิชาได้ดังนี้

- การทวนสอบการให้คะแนนจากการสุ่มตรวจผลงานนักศึกษาโดยอาจารย์อื่น หรือผู้ทรงคุณวุฒิที่ไม่ใช่อาจารย์ประจำหลักสูตร
- มีการตั้งคณะกรรมการในสาขาวิชา ตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยตรวจสอบข้อสอบ รายงานวิธีการให้คะแนนสอบและการใช้คะแนนพฤติกรรม

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

จากผลการประเมินและทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิผลรายวิชา ได้มีการวางแผนการปรับปรุงการสอนและรายละเอียดวิชาเพื่อให้เกิดคุณภาพมากขึ้นดังนี้

- ปรับปรุงรายวิชาทุก 3 ปี หรือตามข้อเสนอแนะผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ตามข้อ 4
- เปลี่ยนหรือสลับอาจารย์ผู้สอน เพื่อให้นักศึกษาเกิดมุมมองในเรื่องการประยุกต์ความรู้นี้กับปัญหาที่มาจากงานวิจัยของอาจารย์
