



รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)

รหัสวิชา GMD 1211 รายวิชา การวาดเส้นสร้างสรรค์

สาขาวิชา การออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย

คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ภาคการศึกษา 2 ปีการศึกษา 2568

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา	GMD1211
ชื่อรายวิชาภาษาไทย	การวาดเส้นสร้างสรรค์
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ	Creative Drawing

2. จำนวนหน่วยกิต 3 หน่วยกิต (2-2-5)

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

วิทยาศาสตร์บัณฑิต (ออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย) หมวดวิชาเฉพาะด้าน

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

4.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุภัทรา ลูกรักษ์
4.2 อาจารย์ผู้สอน	ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุภัทรา ลูกรักษ์

5. สถานที่ติดต่อ ห้อง 4243 / E – Mail : supatra.lo@ssru.ac.th

6. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

- 6.1 ภาคการศึกษาที่ 2 / ชั้นปีที่ 1 กลุ่มเรียน 002
- 6.2 จำนวนผู้เรียนที่รับได้ ประมาณหมู่เรียนละ 40 คน

7. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี) ไม่มี

8. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี) ไม่มี

9. สถานที่เรียน สถานที่เรียนห้องเรียน online และ onsite อาคาร ๔๒ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

10. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด 25 พฤศจิกายน 2568

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1. พุณท์ทักษะความสามารถและเข้าใจหลักการในการวาดเส้นในรูปแบบต่างๆ เพื่อนำไป ประยุกต์ใช้ในการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย
2. เข้าใจกระบวนการสร้างสรรค์ของการวาดเส้น ในทางเนื้อหา องค์ประกอบศิลป์ รวมถึงใช้เครื่องมือและอุปกรณ์ในการฝึกฝนทักษะปฏิบัติงานเส้นสร้างสรรค์อย่างเข้าใจ สามารถนำเสนอผลงานและแสดงทัศนะในทางสร้างสรรค์ได้ถูกต้องตามจุดมุ่งหมาย
3. นักศึกษามีทักษะความชำนาญในการวาดเส้นด้วยเทคนิคและวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ เช่น ดินสอ ปากกา สี อุปกรณ์วาดภาพแบบดิจิทัล เป็นต้น และสามารถนำไปใช้เป็นพื้นฐานในการออกแบบผลงานต่างๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกับการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย
4. นักศึกษามีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีทักษะในการค้นคว้า รวมทั้งปรับปรุงและพัฒนาตนเองให้ก้าวหน้าอยู่เสมอ สามารถแก้ปัญหาด้วยหลักการและเหตุผล ปฏิบัติงานด้วยหลักวิชาการที่มีการวางแผนควบคุม อย่างรอบคอบ อันจะก่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ตามเป้าหมายอย่างประหยัด รวดเร็วและมีคุณภาพ

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อให้เนื้อหาวิชาที่มีความทันสมัยและสอดคล้องต่อวิชาชีพที่นักศึกษาจะต้องนำไปใช้ในอนาคต

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

การวาดเส้นเฉพาะทาง ฝึกปฏิบัติเน้นทักษะการนำเสนอในวิชาชีพออกแบบ ด้วยเทคนิคและอุปกรณ์ การวาดเส้นที่หลากหลาย เพื่อพัฒนาทักษะไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานออกแบบ และแบบร่างเพื่อนำเสนอแนวคิดในงานออกแบบ ภาพประกอบในผลงานออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/ภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์	ไม่มี	2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์	5 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

ห้องพักอาจารย์ สถานที่ ห้อง 4721 เวลาให้คำปรึกษา 8 ชั่วโมง/สัปดาห์ (17.00 น.- 17.50 น. ทุกวัน โดยนักศึกษาควรติดต่อ และนัดหมายก่อนเข้าพบ) หรือสามารถติดต่อทาง มือถือ : 0968246688 / E-mail: khwanchai.su@ssru.ac.th

หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- มีความรู้ความเข้าใจในคุณค่าวิชาชีพ
- มีความซื่อสัตย์ สุจริต มีวินัย เคารพและสามารถปฏิบัติตามระเบียบของสถาบันและสังคม
- สามารถบริหารเวลาและปรับวิถีชีวิตอย่างสร้างสรรค์ในสังคม
- มีจิตสำนึกและพฤติกรรมที่คำนึงถึงประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าประโยชน์ส่วนตัว

1.2 วิธีการสอน

- บรรยายสอดแทรกเนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้องกับจรรยาบรรณวิชาชีพ
- สอดแทรก คุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์ ต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย
- กำหนดให้ส่งงานตามกำหนด

1.3 วิธีการประเมินผล

- สังเกตพฤติกรรมการแสดงออกในชั้นเรียน
- สังเกตพฤติกรรมการทำงาน การส่งงานตรงเวลา ความซื่อสัตย์ในการทำงาน

2. ความรู้

2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

● มีความรู้ ความเข้าใจ ทฤษฎี เกี่ยวกับหลักการทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาวิชาสาขาวิชาการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย

● มีความรู้และความเข้าใจในองค์ความรู้ทางด้านอื่นที่สัมพันธ์ที่สัมพันธ์กับองค์ความรู้ทางด้านการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียโดยสามารถนำมาบูรณาการและนำมาประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม

● มีความรู้เกี่ยวกับเทคนิคการปฏิบัติงานด้านการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียโดยใช้วิธีการเรียนรู้จากประสบการณ์

● สามารถติดตามการเปลี่ยนแปลงทางวิชาการและวิชาชีพทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง

2.2 วิธีการสอน

● บรรยายเนื้อหาโดยใช้โจทย์ปัญหาในการออกแบบเพื่อนำไปสู่การเรียนรู้ การแก้ปัญหา และฝึกปฏิบัติงานสร้างสรรค์ตามที่ได้รับมอบหมาย

2.3 วิธีการประเมินผล

- ผลงานการวาดเส้นตามเทคนิควิธีการที่กำหนดให้ตลอดภาคเรียน

3. ทักษะทางปัญญา

3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- สามารถสืบค้น ประมวลข้อมูล หลักฐาน แนวคิดต่างๆ ในการระบุและวิเคราะห์ปัญหาได้ด้วยตนเอง
- สามารถประยุกต์ความรู้ทางด้านการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย และด้านอื่นๆ ที่สัมพันธ์กัน

รวมทั้งใช้ทักษะทางวิชาชีพและดุลยพินิจในการแก้ไขปัญหาในสถานการณ์ต่างๆ อย่างสร้างสรรค์ โดยคำนึงถึงผลกระทบที่อาจเกิดจากการตัดสินใจ

- สามารถติดตาม ประเมินผลและรายงานผลได้อย่างถูกต้องครบถ้วน

3.2 วิธีการสอน

- การวิเคราะห์โจทย์ที่กำหนดเพื่อนำไปใช้สร้างสรรค์ผลงาน
- การปฏิบัติการวาดเส้นเพื่อการสร้างสรรค์งานตามโจทย์ที่กำหนดให้

3.3 วิธีการประเมินผล

- รายงานการวิเคราะห์วิจารณ์ผลงานตลอดภาคเรียน
- การจัดแสดงผลงานนิทรรศการของนักศึกษา

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- สามารถปฏิบัติและรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายอย่างมีประสิทธิภาพ
- มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นและปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์และวัฒนธรรมองค์กรได้เป็นอย่างดี

- สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในการแก้ไขปัญหาในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในบทบาทผู้นำหรือในบทบาทของผู้ร่วมทีม

- มีความรับผิดชอบการพัฒนาความรู้ความสามารถทางวิชาชีพด้านการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียของตนเองอย่างต่อเนื่อง

4.2 วิธีการสอน

- มอบหมายงานให้ทำงานกลุ่มและมีการนำเสนองาน

4.3 วิธีการประเมินผล

- ประเมินจากการนำเสนอรายงานกลุ่ม

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- มีทักษะการใช้วิธีวิเคราะห์เชิงปริมาณเพื่อตัดสินใจอย่างสร้างสรรค์ในการแปลความหมายและเสนอแนะแนวทางในการแก้ปัญหาหรือข้อโต้แย้ง

- สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งการพูดและการเขียน รู้จักเลือกใช้รูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสมกับปัญหาและกลุ่มผู้ฟังที่แตกต่างกัน

- สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและเทคนิคการสื่อสารที่เหมาะสมในการเก็บรวบรวมข้อมูล การแปลความหมาย และการสื่อสารสารสนเทศ

5.2 วิธีการสอน

• มอบหมายให้นักศึกษาสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับผลงานของศิลปินแล้วตัวอย่างงานที่เกี่ยวข้องทางสื่อออนไลน์ เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์งาน

- นำเสนอผลงานโดยใช้รูปแบบและเทคโนโลยีที่เหมาะสม

5.3 วิธีการประเมินผล

- สังเกตพฤติกรรมในการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีเพื่อนำเสนอผลงาน
- ผลงานตลอดภาคเรียน

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

ครั้งที่ (ชม.)	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	การประเมิน
1	แนะนำรายวิชา	Onsite/online - แนะนำ มคอ.๓ และอภิปรายออกแบบการเรียนรู้ สื่อ PPT และเอกสารประกอบการเรียน (PDF) ใน google-classroom	- แบบฝึกหัด - ใบงาน
2-3	วาดภาพเพื่อสื่อความหมาย การสร้างคาแรคเตอร์จากรูปทรง	- บรรยาย และสาธิต - ปฏิบัติงานในชั้นเรียน	- แบบฝึกหัด - ใบงาน
4-5	ศึกษา Figure ในการวาดภาพคนเต็มตัว Gesture ฝึกวาดท่าทางของมนุษย์	- บรรยาย และสาธิต - ปฏิบัติงานในชั้นเรียน	- แบบฝึกหัด - ใบงาน
6-7	โครงสร้างใบหน้าแบบต่าง เช่น เหมือนจริง ตัดทอนส่วน	ศึกษาการวาดภาพใบหน้าคน สื่อการสอน - YouTube https://www.youtube.com/watch?v=HrWTaOLKK5Q&t=237s	- แบบฝึกหัด - ใบงาน
8	สอบกลางภาค		
9-10	ภาพประกอบ 2D vector แยกแสงเงา มิติของภาพ ออกแบบแสงเงา ค้นหาสไตล์และเทคนิค	- บรรยาย และสาธิต - ปฏิบัติงานในชั้นเรียน เอกสารและส่งงาน google classroom	- แบบฝึกหัด - ใบงาน
11-12	วาดภาพ Landscape ฝึกทัศนมิติ	ศึกษาเกี่ยวกับทัศนมิติ และมุมมองในการตีเส้นฉาก - บรรยาย และสาธิต - ปฏิบัติงานในชั้นเรียน สื่อการสอน - YouTube https://www.youtube.com/watch?v=Cr9Goc9y MI	- แบบฝึกหัด - ใบงาน

13-16	Final Project การออกแบบตัวละคร	Onsite/online - บรรยาย และสาธิต - ปฏิบัติงานในชั้นเรียน สื่อการสอน - Powerpoint - Google Meet เอกสารและส่งงาน google classroom	- เช็ชชื่อเข้าชั้นเรียน - แบบฝึกหัด
17	สอบปลายภาค		

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	กิจกรรมการประเมิน	สัปดาห์ที่กำหนด	สัดส่วนของการประเมิน
นักศึกษามีทักษะความชำนาญในการวาดเส้นด้วยเทคนิคและวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบผลงานอื่น ๆ	การเข้าเรียนและชิ้นงานระหว่างภาคเรียน	ทุกสัปดาห์	70
	ผลงานสร้างสรรค์	15-16	20
นักศึกษามีความรับผิดชอบต่อตนเอง	การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน (จิตพิสัย)	ตลอดเทอมการศึกษา	10

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. เอกสารและตำราหลัก

- ขวัญใจ สุขก้อน, เอกสารการสอนวิชา วาดเส้น 1. 2560
 วัชรพงศ์ หงษ์สุวรรณ. วาดเส้นพื้นฐาน. กรุงเทพฯ. 2552.
 สุภัทรา ลูกรักษ์. การออกแบบบุคลิกตัวละคร. กรุงเทพฯ. 2567.

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

-

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

www.pinterest.com

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

การเก็บข้อมูลความคิดเห็นของนักศึกษาจากวิธีการ ดังต่อไปนี้

- การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น สนทนาระหว่างผู้สอนและผู้เรียน
- การพัฒนาการและ สะท้อนความคิดจากพฤติกรรมของผู้เรียน โดยสังเกตจากผู้สอน
- การทำแบบประเมินอาจารย์ผู้สอน และแบบประเมินรายวิชาโดยนักศึกษา
- การติดต่อนอกชั้นเรียนทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์ได้แก่ Facebook และ e-mail หรือการเข้าปรึกษาที่ห้องพักตามเวลาที่กำหนด

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- ประเมินจากผลงานจากโครงการทั้งหมดของนักศึกษา โดยใช้หลักเกณฑ์ดังนี้
 - ความคิดสร้างสรรค์
 - ความเชี่ยวชาญ ประณีตในการใช้เครื่องมือ
 - ความมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่น
 - การนำเสนอผลงาน และการสื่อสาร
- ประเมินจากผลงานที่ปฏิบัติในชั้นเรียน

3. การปรับปรุงการสอน

• ทำการประเมินคุณภาพผลงานของนักศึกษาทั้งกระบวนการทำงาน ตลอดจนพัฒนาการของการสร้างงาน และการได้มาซึ่งงานที่สมบูรณ์ เพื่อประเมินความเข้าใจใน การเรียนรู้ของนักศึกษา และนำไปปรับใช้ในการสอนภาคการศึกษาต่อไป

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

• ในระหว่างกระบวนการสอนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ในแต่ละบทเรียน ตามที่คาดหวังจากการเรียนรู้ในวิชา ได้จากการให้นักศึกษาทำโครงการในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน และมีการประเมินจากผลงานของนักศึกษา

• หลังการออกผลการเรียนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ โดยการตั้งคณะกรรมการสอบไล่ภายนอก ตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้อของนักศึกษา โดยตรวจสอบจากผลงานของนักศึกษา พัฒนาการ การตั้งโจทย์ของโครงการ วิธีการให้คะแนน และประเมินการให้คะแนน

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

จากผลการประเมินและการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิภาพผลรายวิชา ได้มีการปรับปรุงการสอน และรายละเอียดวิชา เพื่อให้เกิดคุณภาพมากขึ้น ดังนี้

- ปรับปรุงวิธีการสอน ทุกภาคการศึกษา จากข้อมูลที่ได้รับจาก ข้อที่ 1-4

- ปรับปรุงเนื้อหาบทเรียน ให้สอดคล้องกับการนำไปประยุกต์ใช้งานจริง และตามความเหมาะสมในการเรียนรู้เพิ่มเติมให้ทันต่อความก้าวหน้าสำหรับสร้างงานในช่วงนั้นๆ รวมทั้งรวบรวมข้อมูลและนำข้อมูลที่ได้รับมาวางแผนปรับปรุงคุณภาพให้ดีขึ้นต่อไป

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)
ตามที่ปรากฏในรายละเอียดของหลักสูตร (Programme Specification) มคอ. 2

	คุณธรรมจริยธรรม					ความรู้				ทักษะทางปัญหา			ทักษะทางความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ				ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี			
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	
	● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง																			
GMD1211 การวาดเส้นสร้างสรรค์	●	○	○	●	○	●	●	○	○	●	●	○	●	○	●	○	○	○	●	○

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ