



รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)

รหัสวิชา APP1102 ประวัติศาสตร์ศิลป์เพื่องานออกแบบ
สาขาวิชา การออกแบบแฟชั่น และสินค้าไลฟ์สไตล์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ
สวนสุนันทา
ภาคการศึกษา 1 ปีการศึกษา 2568

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

- | | |
|--------------------------------|---|
| 1. รหัสวิชาและชื่อรายวิชา | APP1102 ประวัติศาสตร์ศิลป์เพื่องานออกแบบ
(History of Art for Design) |
| 2. จำนวนหน่วยกิต | 3(2-2-5) |
| 3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา | |
| 3.1 หลักสูตร | ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสินค้าไลฟ์สไตล์ |
| 3.2 ประเภทของรายวิชา | กลุ่มวิชาพื้นฐานสำหรับวิชาชีพ |
| 4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา | |
| 4.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา | อาจารย์สาขาวิชาการออกแบบการออกแบบแฟชั่นและสินค้าไลฟ์-
สไตล์ |
| 4.2 อาจารย์ผู้สอน | อาจารย์ ดร. ชัยชาญ จารุกัลล์ |
| 5. ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน | ภาคเรียนที่ 1/2568 นักศึกษาชั้นปีที่ 1 กลุ่มเรียน 001 |
| 6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน |ไม่มี..... |
| 7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน |ไม่มี..... |
| 8. สถานที่เรียน/ติดต่อ | อาคาร 58 ห้อง 58302 คณะศิลปกรรมศาสตร์ |
- APP1102 ประวัติศาสตร์ศิลป์เพื่องานออกแบบ

E – Mail: Chaichan.ja@ssru.ac.th

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดครั้งล่าสุด วันที่ 6 มิถุนายน 2568**หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์****2.1 จุดมุ่งหมายของรายวิชา**

2.1.1 เพื่อมีความรู้และเข้าใจประวัติความเป็นมาของศิลปกรรมตะวันตก และศิลปกรรมตะวันออก รวมถึงศิลปกรรมไทย โดยศึกษาวิวัฒนาการและรูปแบบของงานศิลปกรรมอันมีผลมาจาก แนวความคิด คติ ความเชื่อและอิทธิพลที่มีต่องานออกแบบ ตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์จนถึง ศิลปะร่วมสมัย

2.1.2 เพื่อสามารถพัฒนาความรู้ความสามารถไปใช้ในการพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์ งานออกแบบแฟชั่นและสินค้าไลฟ์สไตล์ได้

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

ปรับปรุงเนื้อหาให้มีความสอดคล้องกับสถานการณ์ที่เป็นปัจจุบัน โดยผู้เรียนจะต้องมีความรู้ความเข้าใจประวัติความเป็นมาของศิลปกรรมตะวันตก ศิลปกรรมตะวันออก และศิลปกรรมไทย โดยมุ่งหมายไปที่การศึกษาวิวัฒนาการของงานศิลปะ รูปแบบของการแสดงออก รวมไปถึงกระบวนการสร้างสรรค์และการเลือกใช้วัสดุที่ผู้สร้าง หรือ ศิลปินใช้ในการสำแดงงานศิลปกรรมอันเป็นผลมาจากการสื่อสารถึงแนวความคิด คติ ความเชื่อ และอิทธิพลที่มีต่องานศิลปกรรม ตั้งแต่ศิลปะสมัยก่อนประวัติศาสตร์ ศิลปะสมัยประวัติศาสตร์ และศิลปะสมัยใหม่ จนถึงงานศิลปะร่วมสมัยในปัจจุบัน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำมาประยุกต์สร้างสรรค์ผลงานของตนเองในอนาคต

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ**3.1 คำอธิบายรายวิชา**

คำอธิบายรายวิชา (ภาษาไทย)

ประวัติศาสตร์ วิวัฒนาการของศิลปะสากลในแต่ละยุค วิวัฒนาการทางแนวความคิด ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ งานออกแบบของศิลปินและนักออกแบบ วิเคราะห์ผลงานต่างๆ เพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบผลงาน

Course Description (English)

Historically study the Art evolution in each era, conceptual framework evolution in arts creation, artists and designer's work and analyze their work to apply in designing.

3.2 จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

กิจกรรม	จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์	จำนวนชั่วโมงรวมทั้งภาคการศึกษา
การบรรยาย (Lecture)	2 ชั่วโมง / สัปดาห์	34 ชั่วโมง
การฝึกปฏิบัติ / งานภาคสนาม / การฝึกงาน (Practice / Fieldwork / Internship)	2 ชั่วโมง / สัปดาห์	34 ชั่วโมง
การศึกษาด้วยตนเอง (Self-directed Learning)	5 ชั่วโมง / สัปดาห์	85 ชั่วโมง
การสอนเสริม (Supplemental Teaching) (กรณีที่มีประกาศจากมหาวิทยาลัย)	ตามความเหมาะสม	

3.3 จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล (Academic Consultation Hours)

- จำนวนชั่วโมงให้คำปรึกษา: 2 ชั่วโมง / สัปดาห์
- ช่องทางการให้คำปรึกษา:

3.1 เข้าพบด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน

– ห้องพักอาจารย์ ชั้น 3 อาคาร 58 คณะศิลปกรรมศาสตร์

3.2 ทางโทรศัพท์ที่ทำงาน

– หมายเลข 0-2160-1382 ต่อ 302

3.3 ทางอีเมล

– jarukarus@ssru.ac.th

3.4 ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์

– Facebook / Twitter / Line

3.5 ผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์

– Google Classroom

– http://www.elfar.ssu.ac.th/chaichan_ja/

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การพัฒนาผลการเรียนรู้ในมาตรฐานผลการเรียนรู้แต่ละด้านที่มุ่งหวัง มีดังต่อไปนี้

4.1 คุณธรรมจริยธรรม

4.1.1 คุณธรรมจริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- 1 (1) มีจิตสำนึกในคุณธรรม จริยธรรม ความซื่อสัตย์ ความเสียสละ และความรับผิดชอบต่อ
- 2 (5) เคารพกฎระเบียบ ข้อบังคับขององค์กร สถาบัน และสังคม

4.1.2 วิธีการสอน

1. บรรยายและอภิปรายเกี่ยวกับคุณค่าทางจริยธรรมในงานศิลปกรรมจากแต่ละยุค โดยเฉพาะศิลปกรรมไทย
2. มอบหมายงานค้นคว้าเรื่องแนวคิดคุณธรรมในงานศิลปกรรมไทยและศิลปะตะวันออก
3. ส่งเสริมการทำงานเป็นทีมและนำเสนอผลงานต่อสาธารณะ เพื่อฝึกความรับผิดชอบต่อและ จริยธรรมในการทำงานร่วมกัน

4.1.3 วิธีการประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมการทำงานรายบุคคลและรายกลุ่ม
2. ประเมินจากการเข้าเรียนตรงเวลา ส่งงานตามกำหนด และความซื่อสัตย์ในการทำงาน
3. ใช้แบบประเมินทักษะด้านคุณธรรมและจริยธรรม

4.2. ความรู้

4.2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

- 1(1) ความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะและการออกแบบการออกแบบ แฟชั่น และสินค้าไลฟ์สไตล์

2(2) วิเคราะห์และอธิบายความเชื่อมโยงระหว่างศิลปะในอดีตกับการออกแบบในปัจจุบัน

3(4) ติดตามพัฒนาการด้านการออกแบบและสามารถประยุกต์ใช้ได้

4.2.2 วิธีการสอน

1. ค้นคว้าเชิงลึกเกี่ยวกับพัฒนาการของศิลปกรรมตะวันตก ตะวันออก และไทย
2. วิเคราะห์คติ แนวคิด และวัสดุในงานศิลปกรรม
3. ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ในการค้นคว้าและนำเสนอ เช่น สร้างเว็บไซต์ / เว็บเพจแสดงผลงาน

4.2.3 วิธีการประเมินผล

- ประเมินจากผลงานที่มอบหมายโดยพิจารณาด้านแนวคิด เทคนิค และการประยุกต์ใช้
- ประเมินจากการนำเสนอผลงานในรูปแบบดิจิทัล เช่น เว็บไซต์/เว็บเพจ

4.3 ทักษะทางปัญญา

4.3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- 1 (1) คิดอย่างมีวิจารณญาณ และเป็นระบบ
- 2 (2) สามารถสืบค้น ประเมินผล เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหา
- 2 (3) รวบรวมศึกษาวิเคราะห์ สรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ

4.3.2 วิธีการสอน

1. การค้นคว้าสืบค้นจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ อย่างถูกต้องและเรียบเรียงอย่างมีระเบียบวิธี
2. การวิเคราะห์ข้อมูลที่ศึกษาและสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมได้

4.3.3 วิธีการประเมินผล

1. ความถูกต้องในการจัดเรียงลำดับข้อมูลและความแม่นยำจากการสืบค้น
2. ความสมบูรณ์ในการนำเสนอ วิเคราะห์และอภิปรายในผลงานที่นักศึกษาได้ทำเพื่อสร้างองค์ความรู้ให้กับตนเองและสมาชิกในชั้นเรียน

4.4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4.4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- 1(1) สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลายและสามารถสนทนา ทั้งภาษาไทย และภาษาต่างประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ

- 2 (4) มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบต่องานในกลุ่ม
- 3 (5)สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์ ทั้งส่วนตัวและส่วนรวม พร้อมทั้งแสดงจุดยืนอย่างเหมาะสม

4.2 วิธีการสอน

1. การสร้างเว็บไซต์เพื่อนำเสนอผลงานของนักศึกษา

4.3 วิธีการประเมินผล

1. ตรวจสอบจากการนำเสนอผลงานที่ถูกต้อง
2. การส่งผลงานตรงตามกำหนดเวลา

4.5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

4.5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- 1(1) ความสามารถในการใช้เครื่องมือสืบค้นข้อมูลด้านศิลปะและการออกแบบ
- 2(2) การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพในรูปแบบต่าง ๆ
- 3 (3) การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้และการนำเสนอผลงาน

5.2 วิธีการสอน

1. ต้องมีการสร้างพื้นที่บนระบบอินเทอร์เน็ตเพื่อนำเสนอผลงานค้นคว้าประวัติศาสตร์ ศิลปะตะวันออกและตะวันตกของตนเองต่อสาธารณชน

5.3 วิธีการประเมินผล

1. ประเมินจากคุณภาพของผลงานที่นำเสนอผ่านระบบออนไลน์ ออฟไลน์ และไฮบริด
2. ประเมินจากความเหมาะสมของเทคนิคและการใช้เทคโนโลยีในการนำเสนอผลงาน

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

ศึกษาและวิเคราะห์ประวัติศาสตร์ศิลปกรรมไทย ศิลปกรรมตะวันตก และศิลปกรรมตะวันออก โดยเน้นวิวัฒนาการของรูปแบบ แนวความคิด คติความเชื่อ และอิทธิพลที่มีต่องานศิลปะและการออกแบบตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์จนถึงปัจจุบัน ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์ร่วมสมัย โดยมีความเข้าใจด้านสุนทรียศาสตร์ วัฒนธรรม และความคิดสร้างสรรค์

5.1. แผนการสอน

สัปดาห์/ ชั่วโมง	ผลลัพธ์การเรียนรู้ (LOs)	หัวข้อเนื้อหา	วิธีการเรียนรู้	ผลงาน/ หลักฐานการ เรียนรู้	สื่อ	การประเมินผล
1 / 4 ชม.	LO1: เข้าใจพื้นฐานของ การศึกษาด้าน ประวัติศาสตร์ศิลปะ	-แนะนำรายวิชา - แนวคิด ความหมาย รูปแบบของศิลปะ -ความเชื่อมโยงของ ศิลปะกับวัฒนธรรมและ สังคม	- บรรยาย - ถามตอบ - ทดสอบก่อนเรียน	- แบบทดสอบ ความรู้ก่อน เรียน	Slide, Movie, เอกสาร	Checklist, Q&A
2-5 / 4 ชม.	LO2: เข้าใจพัฒนาการของ ศิลปกรรมตะวันตก	- ยุคก่อนประวัติศาสตร์- ร่วมสมัย - ศิลปะกรีก โรมัน เรอเนซองส์ บาโรก โม เดิร์น	- บรรยาย - กิจกรรมกลุ่มย่อย - ค้นคว้า-อภิปราย	- รายงานการ ค้นคว้า - ถอดบทเรียน ภาพตัวอย่าง	Slide, Flipchart, หนังสือ	Q&A, Participation, Rubric
6-9 / 4	LO3: วิเคราะห์รูปแบบ	- อินเดีย จีน ญี่ปุ่น	- ค้นคว้า	- เอกสาร	Slide,	Rubric, Q&A

ชม.	และแนวคิดของศิลปกรรม ตะวันออกและไทย	- ศิลปะไทย: ทวารวดี- รัตนโกสินทร์	- เปรียบเทียบ แนวคิด-รูปแบบ	วิเคราะห์ - สรุปรูปภาพ เปรียบเทียบ	ภาพประกอบ, วีดิทัศน์	
10-11 / 4 ชม.	LO4: ประยุกต์ใช้แรง บันดาลใจจาก ประวัติศาสตร์ศิลปะในการ ออกแบบ (รายบุคคล)	- การออกแบบของ ตกแต่งโต๊ะทำงาน - วิเคราะห์ กลุ่มเป้าหมาย 23-28 ปี	- การระดมสมอง - Moodboard, Sketch	- Mood tone - Sketch Design	แบบฟอร์ม Moodboard Slide	Rubric การออกแบบ, การนำเสนอ
14-15 / 4 ชม.	LO5: สร้างสรรค์งาน ออกแบบร่วมกันในบริบท จริง (รายกลุ่ม)	- ของตกแต่งผนังสำหรับ กลุ่มเป้าหมายวัยทำงาน สร้างสรรค์	- ระดมสมอง - จัดทำ Moodboard, 3D Mockup - นำเสนอผลงาน ผ่านออนไลน์	- ผลงาน ออกแบบ 3D - การนำเสนอ ผ่านเว็บ/IG	ซอฟต์แวร์ ออกแบบ แพลตฟอร์ม ออนไลน์	Rubric: กลุ่ม, การมี ส่วนร่วม, ความคิด สร้างสรรค์
16 / 2 ชม.	LO6: ประเมินความเข้าใจ องค์รวมผ่านข้อสอบปลาย ภาค	- ทบทวนองค์ความรู้ ทั้งหมด - ประมวลแนวคิดและ ภาพรวม	- ถาม-ตอบ - ข้อสอบปลายภาค	- ข้อสอบ (ข้อเขียน, วิเคราะห์ภาพ ศิลปะ)	Flipchart, Slide	Rubric ข้อสอบ

Learning Outcomes (LOs) เชิงพฤติกรรม

Learning Outcomes	พฤติกรรมที่คาดหวัง
LO1	เข้าใจนิยาม พัฒนาการ ความหมายของศิลปะในมิติประวัติศาสตร์
LO2	จำแนกยุคสมัยของศิลปกรรมตะวันตก พร้อมลักษณะเด่น
LO3	วิเคราะห์รูปแบบ แนวคิด และสัญลักษณ์ในศิลปกรรมเอเชียและไทย
LO4	ดึงแรงบันดาลใจจากประวัติศาสตร์มาสร้างแนวคิดผลิตภัณฑ์ร่วมสมัย
LO5	ทำงานเป็นทีม นำเสนอผลงานผ่านเทคโนโลยีร่วมสมัย
LO6	สังเคราะห์องค์ความรู้และแสดงผลการเรียนรู้ผ่านข้อสอบปลายภาค

แนวคิดและวิธีวิทยาที่ควรเสริม

1. Constructivist Learning: ผู้เรียนสร้างความเข้าใจด้วยตนเองจากประสบการณ์การเรียนรู้และบริบทของวัฒนธรรม (Fosnot, 2013)
2. Design Thinking-Based History: การใช้ประวัติศาสตร์เป็นแหล่งข้อมูลในการออกแบบผ่านขั้นตอน empathize – define – ideate – prototype – test
3. Interdisciplinary Approach: เชื่อมโยงศิลปะเข้ากับสังคม เทคโนโลยี และจิตวิทยา (Efland, 2002)

ตัวอย่างกรณีศึกษาการออกแบบ (สรุปท้าย)

ภูมิภาค	ตัวอย่าง ผลิตภัณฑ์	ลักษณะเด่น
ยุโรป	Alessi (อิตาลี)	ใช้แนวคิดประติมากรรมกรีก-โรมันในการออกแบบของใช้บนโต๊ะอาหาร
ญี่ปุ่น	Nendo Studio	ผสมผสานมรดกงานไม้ญี่ปุ่นกับแนวคิดมินิมอล

ไทย	แบรนด์ PASAYA	นำลายไทยมาประยุกต์สู่ผ้าทอร่วมสมัย พร้อมเทคนิคผลิตภัณฑ์อัจฉริยะ
-----	------------------	---

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ตารางสรุปการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง (LOs)	วิธีการประเมินผล	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วน (%)
LO1, LO2, LO3, LO4, LO5	- ประเมินรายงานการค้นคว้าและการนำเสนอแบบรายบุคคล - วิเคราะห์ประเด็นเชิงประวัติศาสตร์ศิลป์และนำเสนอเป็นรายงานเชิงวิเคราะห์	สัปดาห์ 2-11	50%
LO4, LO5	- ประเมินผลงานออกแบบ (Moodboard + Sketch Design) - ประเมินเทคนิคการนำเสนอผ่านสื่อออนไลน์ (Website, IG, Canva) - ประเมินความคิดสร้างสรรค์และความเชื่อมโยงกับแรงบันดาลใจจากศิลปะในประวัติศาสตร์	สัปดาห์ 12-15	20%
LO1-LO5	- การสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน เช่น: ▪ ความตรงต่อเวลาในการส่งงาน ▪ การมีส่วนร่วมในการอภิปราย ▪ การทำงานกลุ่มและการช่วยเหลือผู้อื่น ▪ การรับคำติชมและพัฒนา	ตลอดภาคเรียน	10%
LO2, LO3	- ข้อสอบปลายภาค: ทดสอบความรู้เชิงวิเคราะห์ - ตอบคำถามจากภาพ/ผลงานศิลปกรรมในประวัติศาสตร์ - ข้อเขียนเชิงวิเคราะห์/เปรียบเทียบ	สัปดาห์ 16	20%

มคอ. 3

หลักสูตรระดับปริญญา ตรี โท เอก

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. เอกสารตำราหลัก

สุภัทรดิศ ดิศกุล. **ศิลปะในประเทศไทย**. กรุงเทพฯ: ธรรมศาสตร์, 2539

สุภัทรดิศ ดิศกุล, หม่อมเจ้า. **ศิลปะในประเทศไทย**. พิมพ์ครั้งที่ 13. กรุงเทพฯ: มติชน, 2550.

Elgammal, A., Mazzone, M., Liu, B., Kim, D., & Elhoseiny, M. (2018). *The shape of art history in the eyes of the machine*. arXiv.

Sigaki, H. Y. D., Perc, M., & Ribeiro, H. V. (2018). *History of art paintings through the lens of entropy and complexity*. arXiv.

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

Chusid, M. (2024). *Images old and new: Buddhist painting preservation and the transmission of tradition in premodern Japan*. *Ars Orientalis*, 54, 1–XX. University of Michigan.

<https://journals.publishing.umich.edu/ars/article/id/7031/>

Elgammal, A., Mazzone, M., Liu, B., Kim, D., & Elhoseiny, M. (2018). *The shape of art history in the eyes of the machine*. arXiv.

<https://arxiv.org/abs/1801.07729>

Furmanik-Kowalska, M. (2023). *Cultural tradition or kitsch? Buddhist iconography in the art of contemporary East Asian women artists*. *Art of the Orient*, 12, 65–78.

https://www.researchgate.net/publication/379083947_CULTURAL_TRADITION_OR_KITSCH_Buddhist_Iconography_in_the_Art_of_Contemporary_East_Asian_Women_Artists

Honna, S., & Matsui, A. (2025). *Disruptive transformation of artworks in master-disciple relationships: The case of Ukiyo-e artworks*. arXiv. <https://arxiv.org/abs/2505.08284>

Sigaki, H. Y. D., Perc, M., & Ribeiro, H. V. (2018). *History of art paintings through the lens of entropy and complexity*. arXiv.
<https://arxiv.org/abs/1809.05760>

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

- จีรพันธ์ สมประสงค์. **ศิลปะประจำชาติ**. กรุงเทพฯ : โอ. เอส.พรี้นติ้ง, 2532
- ไชศรีศรีอรุณ. **พระพุทธรูปรอบองค์พระปฐมเจดีย์**. กรุงเทพฯ: อมรินทร์การพิมพ์, 2539.
- เชษฐดิ้งสัญชี่. **พระพุทธรูปอินเดีย**. กรุงเทพฯ: ด้านสุทธาการพิมพ์, 2554.
- โชติกัลยาณมิตร. **พจนานุกรมสถาปัตยกรรมและศิลปะเกี่ยวเนื่อง**. กรุงเทพฯ: การไฟฟ้าฝ่ายผลิตแห่งประเทศไทย, 2518.
- พิริยะ ไกรฤกษ์. **ศิลปะทักษิณก่อนพุทธศตวรรษที่ 19**. กรุงเทพฯ: อัมรินทร์การพิมพ์, 2523.
- . **ประวัติศาสตร์ศิลปะและโบราณคดีในประเทศไทย**. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พรี้นติ้ง กรุ๊ป, 2533.
- ผาสุข อินทรารุช. **พุทธศาสนาและประติมานวิทยา**. นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์, 2530.
- ศักดิ์ชัย สายสิงห์. **พระพุทธรูปในประเทศไทย: รูปแบบ พัฒนาการ และความเชื่อของคนไทย**. กรุงเทพฯ: สมาพันธ์, 2556.
- ศุณย์โบราณคดีภาคเหนือ คณะสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. **พุทธศิลป์ล้านนา: คุณค่า ศรัทธา และการอนุรักษ์**. เชียงใหม่: ศูนย์วิจัยและบริการวิชาการ คณะสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2555.
- สมคิด จิระทัศน์กุล. **วัด: พุทธศาสนสถาปัตยกรรมไทย**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2544.
- . **คติสัญลักษณ์และความหมายของซุ้มประตูหน้าต่างไทย**. กรุงเทพฯ: อัมรินทร์พรี้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง, 2546
- สมิทธิภัทร์ และมยุรีวีระประเสริฐ. **ศิลปกรรมบนแผ่นทับหลัง**. กรุงเทพฯ: กรมศิลปากร, 2533.
- สันติเล็กสุขุม. **ประวัติศาสตร์ศิลปะไทย (ฉบับย่อ): การเริ่มต้นและการสืบเนื่องงานช่างในศาสนา**. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ, 2554.

สุนทร ฌ รังษี. **ปรัชญาอินเดีย**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2530.

สุรพล ดำริห์กุล. **ประวัติศาสตร์และศิลปะทมิฬไทย**. กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ, 2547.

สุริยวุฒิสุขสวัสดิ์, หม่อมราชวงศ์. **พระพุทธปฏิมาในพระบรมมหาราชวัง**. กรุงเทพฯ: สำนักกราชเลขาธิการ, 2535.

เสนอ นิลเดช. **ประวัติศาสตร์สถาปัตยกรรมไทย**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2544.

เสมอชัย พูลสุวรรณ. **สัญลักษณ์ในงานจิตรกรรมไทยระหว่างพุทธศตวรรษที่ 19 – 24**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2539.

เอกสุดา สิงห์ลำพอง. **เทพปฏิมาสยาม**. นนทบุรี: มิวเซียมเพรส, 2553.

หนังสือและตำราภาษาอังกฤษ

Barrett, T. (2011). *Why is that art? Aesthetics and criticism of contemporary art* (2nd ed.). Oxford University Press.

Clunas, C. (2009). *Art in China*. Oxford University Press.

Hauser, A. (1999). *The social history of art* (Vols. 1–4). Routledge.

Lynton, N. (2001). *The story of modern art* (2nd ed.). Phaidon.

Mason, P. (2005). *History of Japanese art* (2nd ed.). Pearson.

Stokstad, M., & Cothren, M. W. (2018). *Art history* (6th ed.). Pearson.

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

ให้นักศึกษาประเมินประสิทธิผลของรายวิชา ได้แก่ วิธีการสอน การจัดกิจกรรม เนื้อหารายวิชา พร้อมข้อเสนอแนะในการปรับปรุง

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

ประเมินโดยคณะกรรมการวิชาการของคณะฯ

3. การปรับปรุงการสอน

- คณะกำหนดให้อาจารย์ผู้สอนทบทวนและปรับปรุงกลยุทธ์และวิธีสอนจากผลการประเมิน ประสิทธิภาพรายวิชา

- สาขาวิชาสนับสนุนผู้สอนทำการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

- คณะฯ มีคณะกรรมการประเมินความเหมาะสมของการให้คะแนนโดยการสุ่มรายวิชาภายในรอบเวลาหลักสูตร

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

- ผู้สอนนำเสนอแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาในรายวิชาในกลุ่มคณะกรรมการองค์ความรู้เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้และแนวทางการปรับปรุงร่วมกัน

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

ตามที่ปรากฏในรายละเอียดของหลักสูตร (Programme Specification) มคอ. ๒

รายวิชา	คุณธรรม จริยธรรม			ความรู้			ทักษะทางปัญญา			ทักษะความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ			ทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ		ทักษะพิสัย			
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	1	2		
	<input checked="" type="checkbox"/> ความรับผิดชอบหลัก									<input type="checkbox"/> ความรับผิดชอบรอง								
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	1	2		
รหัสวิชา CDP 1121	●	●	●	●	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○	●	●	●	○

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบของมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา

รายวิชา: APP1102 ประวัติศาสตร์ศิลป์เพื่องานออกแบบ (History of Art for Design)

หมวดวิชา: วิชาเฉพาะด้านกลุ่มวิชาชีพ (ภาคบังคับ)

ระดับ: ปริญญาตรี สาขาการออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์

มาตรฐานผลการเรียนรู้	รหัสย่อย	คำอธิบายย่อ	ความรับผิดชอบ
ด้านที่ 1: คุณธรรม จริยธรรม	1.1	ความซื่อสัตย์ สุจริต และวินัย	●
	1.5	เคารพกติกาและข้อกำหนดในชั้นเรียน	●
	1.6	การพิจารณาผลกระทบของงานออกแบบต่อสังคม	○
ด้านที่ 2: ความรู้	2.1	เข้าใจพัฒนาการของศิลปะและประวัติศาสตร์ศิลป์	●
	2.2	เข้าใจความเชื่อ คติ แนวคิดที่สะท้อนในศิลปกรรม	●
	2.4	การประยุกต์ใช้ความรู้ด้านศิลปะในบริบทการออกแบบ	○
ด้านที่ 3: ทักษะทางปัญญา	3.3	การคิดวิเคราะห์และเชื่อมโยงศิลปะกับการออกแบบ	●
ด้านที่ 4: ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลฯ	4.3	การทำงานร่วมกับผู้อื่น / รับผิดชอบในทีม	●
	4.4	การแสดงความคิดเห็นริเริ่มในบริบทของการตีความศิลปะ	○

ด้านที่ 5: ทักษะการสื่อสารและเทคโนโลยี	5.1	การใช้เทคโนโลยีเพื่อการนำเสนอ / ออกแบบ	●
	5.3	การเลือกใช้เครื่องมือดิจิทัลอย่างเหมาะสม	○

คำอธิบายสัญลักษณ์

สัญลักษณ์	ความหมาย
•	ความรับผิดชอบหลัก (Major Responsibility): เนื้อหาและกิจกรรมของรายวิชานี้เน้นผลลัพธ์นี้อย่างเข้มข้น
○	ความรับผิดชอบรอง (Minor Responsibility): รายวิชานี้สนับสนุนหรือแทรกผลลัพธ์นี้ในลักษณะเสริม

ตาราง Curriculum Mapping

รายวิชา: APP1102 ประวัติศาสตร์ศิลป์เพื่องานออกแบบ (History of Art for Design)

รหัส PLO	ผลการเรียนรู้ระดับหลักสูตร (Program Learning Outcomes)	รหัส CLO	ผลการเรียนรู้ของรายวิชา (Course Learning Outcomes)	สอดคล้อง (✓)
PLO1	แสดงความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับศิลปะ ประวัติศาสตร์ และ พัฒนาการของศิลปกรรมที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ	CLO1	อธิบายวิวัฒนาการศิลปะตะวันตก ตะวันออก และ ไทยได้อย่างมีเหตุผล	✓
PLO2	วิเคราะห์แนวความคิด คติ ความเชื่อ และอิทธิพลที่ส่งผลต่อการสร้างสรรค์งานศิลปกรรม	CLO2	วิเคราะห์แนวคิดและบริบททางวัฒนธรรมในศิลปกรรมต่าง ๆ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ	✓

PLO3	ประยุกต์ใช้ความรู้ด้านประวัติศาสตร์ศิลป์เพื่อสร้างสรรค์งาน ออกแบบร่วมสมัย	CLO3	สังเคราะห์แรงบันดาลใจจากศิลปกรรมในแต่ละยุค เพื่อออกแบบสินค้าไลฟ์สไตล์ร่วมสมัย	✓
PLO4	มีคุณธรรม จริยธรรม และความรับผิดชอบในวิชาชีพนัก ออกแบบ	CLO4	แสดงความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ และมีจริยธรรมในการ ทำงานออกแบบและการทำงานกลุ่ม	✓
PLO5	สื่อสารข้อมูลทางการออกแบบได้อย่างมีประสิทธิภาพโดยใช้ สื่อดิจิทัล เทคโนโลยีสารสนเทศ หรือสื่ออื่น ๆ	CLO5	นำเสนอผลงานออกแบบที่อ้างอิงจากประวัติศาสตร์ ศิลป์ด้วยเทคนิคและสื่อดิจิทัลที่เหมาะสม	✓

Mapping ระหว่าง CLOs กับ PLOs

CLOs ↓ / PLOs →	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5
CLO1	✓				
CLO2	✓	✓			
CLO3		✓	✓		
CLO4				✓	
CLO5			✓		✓