



รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)

รหัสวิชา.....PAI2630.....รายวิชา.....ศิลปะคอมพิวเตอร์

สาขาวิชา.....จิตรกรรม.....คณะ/วิทยาลัย.....ศิลปกรรมศาสตร์..... มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ภาคการศึกษา..๒..ปีการศึกษา.....๒๕๖๘.....

หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

๑. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา	PAI2630
ชื่อรายวิชาภาษาไทย	ศิลปะคอมพิวเตอร์ ๑
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ	Computer Art ๑

๒. จำนวนหน่วยกิต

๓(๒-๒-๕)

๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

๓.๑ หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม
๓.๒ ประเภทของรายวิชา	หมวดวิชาเฉพาะด้าน กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน

๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

๔.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา	อาจารย์ ดร.พศุทธิ์ กรรณรัตนสูตร
๔.๒ อาจารย์ผู้สอน	อาจารย์ ดร.พศุทธิ์ กรรณรัตนสูตร

๕. สถานที่ติดต่อ

สาขาวิชาจิตรกรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
E – Mail pasutt.ka@ssru.ac.th

๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

๖.๑ ภาคการศึกษาที่	๒ / ชั้นปีที่ ๓ (กลุ่ม ๐๐๑ และ ๐๐๒)
๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้	ประมาณ ๓๖ คน

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

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

๙. สถานที่เรียน

อาคาร ๕๘ ห้องเรียน ๕๘๓๐๑ คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

๑๐.วันที่จัดทำหรือปรับปรุง วันที่...1...เดือน...พฤศจิกายน.....พ.ศ.๒๕๖๘....
รายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

- เพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการใช้เทคนิคจากสื่อ และคอมพิวเตอร์สร้างสรรค์ผลงาน
- เพื่อสร้างผลงานด้วยสื่อสมัยใหม่ เช่น ภาพนิ่ง วิดีโอขนาดสั้น
- เรียนรู้พื้นฐานของการสร้างสรรค์ศิลปะเพื่อตอบสนองแพลตฟอร์มใหม่ๆที่เกิดขึ้น
- สนับสนุนให้นักศึกษามีช่องทางในการทดลองเรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะในฐานะทรัพย์สินบนโลกดิจิทัล
- สามารถประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อพัฒนาตนเองนำไปสู่การบูรณาการวิชาชีพที่เปิดกว้างในอนาคต
- สามารถนำผลงานในรายวิชาไปใช้

ก่อให้เกิดผลลัพธ์ที่เป็นประโยชน์ได้จริงทั้งในรูปแบบรายได้และการใช้งานเพื่อประชาสัมพันธ์โครงการที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชา

๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อสามารถต่อยอดความคิดสร้างสรรค์ในการใช้เทคนิคจากสื่อ และคอมพิวเตอร์สร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัย

หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

๑. คำอธิบายรายวิชา

(ภาษาไทย) การใช้คอมพิวเตอร์ เพื่อการสร้างสรรค์งานศิลปะ เรียนรู้การใช้เครื่องมือเพื่อเป็นสื่ออีกรูปแบบหนึ่ง ฝึกปฏิบัติ เพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดและเทคนิคงานคอมพิวเตอร์

๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาคสนาม/การฝึกงาน (ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
๖๔ ชั่วโมง	-	๓๒ ชั่วโมง	๘๐ ชั่วโมง

๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

(ผู้รับผิดชอบรายวิชาโปรดระบุข้อมูล ตัวอย่างเช่น ๑ ชั่วโมง / สัปดาห์)

- ๓.๑ ปริญญาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน ห้อง ...-... ชั้น ...-... อาคาร ...-... คณะ/วิทยาลัย.....-.....
- ๓.๒ ปริญญาผ่านโทรศัพท์ที่ทำงาน / มือถือ หมายเลข๐๘๓๙๙๙๔๔๘๘....
- ๓.๓ ปริญญาผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) pasutt.ka@ssru.ac.th.....
- ๓.๔ ปริญญาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook/Twitter/Line).....-.....
- ๓.๕ ปริญญาผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Internet/Webboard).....-.....

หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

๑. คุณธรรม จริยธรรม

๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- (๑) เพื่อให้เกิดความวิริยะอุตสาหะในการค้นคว้าและพัฒนาแนวทางการสร้างผลงานที่มีลักษณะเฉพาะตัว

๑.๒ วิธีการสอน

- (๑) แนะนำแนวทางและยกตัวอย่างผลงานและแนวความคิดในการสร้างผลงานที่หลากหลายเพื่อให้เกิดแรงบันดาลใจในการหารูปแบบเพื่อสร้างผลงานจิตรกรรมของนักศึกษา

๑.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ร้อยละ ๙๐ ของนักศึกษาเข้าเรียนตรงต่อเวลา
- (๒) ร้อยละ ๙๕ ของนักศึกษาปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ที่อาจารย์ผู้สอนกำหนด

๒. ความรู้

๒.๑ ความรู้ที่ต้องพัฒนา

- (๑) เข้าใจการจัดทำและนำเสนอศิลป์ผ่านสื่อสารสนเทศ
- (๒) เพื่อสามารถถ่ายทอดความคิด ความรู้ที่ออกมาเป็นผลงานจิตรกรรมผ่านสื่อสารสนเทศได้

๒.๒ วิธีการสอน

- (๑) การบรรยาย พร้อมยกตัวอย่างและให้แนวทางในการฝึกปฏิบัติ
- (๒) นักศึกษาไปค้นคว้าและทดลองปฏิบัติให้เกิดความชำนาญ
- (๓) นักศึกษาปฏิบัติงานตามที่ได้รับมอบหมายและนำเสนอผลงานในชั้นเรียน

๒.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
- (๒) ประเมินจากผลงานส่วนบุคคลที่ได้รับมอบหมาย

๓. ทักษะทางปัญญา

๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- (๑) นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจในการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อเป็นสื่อและสร้างสรรค์งานศิลป์ได้

- (๒) มีความรู้ความเข้าใจ สามารถประยุกต์ใช้ข้อมูลต่างๆ พัฒนาผลงานของตนเองได้

๓.๒ วิธีการสอน

- (๑) แนะนำแนวทางในการหารูปแบบและความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

๓.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้และการนำเสนอผลงาน

๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- (๑) การทำงานร่วมกันเพื่อสร้างบรรยากาศและสังคมแห่งการเรียนรู้
- (๒) ความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย

๔.๒ วิธีการสอน

- (๑) นำเสนอตัวอย่างและให้นักศึกษา เรียนรู้จากสื่อต่างๆเพิ่มเติม
- (๒) ให้นักศึกษาปฏิบัติงานพร้อมกันเพื่อสร้างสังคมของการทำงานร่วมกันและช่วยเหลือเกื้อกูลกัน

๔.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากผลการทำงาน

๕. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

๕.๑ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- (๑) สามารถใช้ข้อมูลสารสนเทศเพื่อการสืบค้น และแสวงหาความรู้เพิ่มเติม

๕.๒ วิธีการสอน

- (๑) แนะนำแหล่งค้นคว้าข้อมูลต่างๆ เพื่อสร้างแนวทางที่หลากหลาย ในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

๕.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากการใช้ข้อมูลที่ได้รับมาพัฒนาผลงานอย่างเป็นรูปธรรม

หมายเหตุ

- สัญลักษณ์ ● หมายถึง ความรับผิดชอบหลัก
- สัญลักษณ์ ○ หมายถึง ความรับผิดชอบรอง
- เว้นว่าง หมายถึง ไม่ได้รับผิดชอบ

ซึ่งจะปรากฏอยู่ในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล

๑. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๑	แนะนำเนื้อหารายวิชาและทดสอบพื้นฐานความรู้	๔	-แนวการสอน -แบบทดสอบพื้นฐานความรู้เกี่ยวกับ VDO Art	อ.ดร.พศุทธิ์ กรรณรัตนสูตร
๒	เรียนรู้ VDO Art	๔	- VDO Art ในฐาน contemporary art -บรรยายและตอบข้อซักถาม	อ.ดร.พศุทธิ์ กรรณรัตนสูตร
๓	เรียนเทคนิค VDO	๔	-ให้ปฏิบัติงานที่เกี่ยวข้อง กับ Media ในระดับพื้นฐานในห้อง computer lab ของสถาบัน	อ.ดร.พศุทธิ์ กรรณรัตนสูตร
๔	เรียนโปรแกรมเพิ่มเติม	๔	-เรียนโปรแกรมเพิ่มเติม -ชมผลงาน Video art เพิ่มเติม	อ.ดร.พศุทธิ์ กรรณรัตนสูตร
๕	Mid Term Project การลงภาคสนาม การสัมภาษณ์ การตัดต่อ	๔	-นำเสนอผลงานที่ได้เรียนมาแล้วเป็นรายบุคคล เก็บคะแนน	อ.ดร.พศุทธิ์ กรรณรัตนสูตร
๖	นำเสนอโครงการรายบุคคล	๔	-เสนอผลงานVDO รายบุคคล แลกเปลี่ยนร่วมกันในชั้นเรียน	อ.ดร.พศุทธิ์ กรรณรัตนสูตร
๗	นำเสนอโครงการ (ต่อ)	๔	-เสนอผลงานVDO รายบุคคล แลกเปลี่ยนร่วมกันในชั้นเรียน	อ.ดร.พศุทธิ์ กรรณรัตนสูตร
๘	Midterm Project		-ส่งงาน Midterm Project	
๙	ส่งงาน Mid Term Project รายบุคคล	๔	-แนะนำแนวทาง แกไขจุดบกพร่อง พัฒนาเทคนิค วิธีการและความคิด	อ.ดร.พศุทธิ์ กรรณรัตนสูตร
๑๐	บรรยายเรื่อง การทำสารคดี	๔	-เรียนรู้ และเข้าใจการทำสารคดี การลงพื้นที่	อ.ดร.พศุทธิ์ กรรณรัตนสูตร
๑๑	บรรยายเรื่อง การทำสารคดี (ต่อ)	๔	-ทดลองVDO สารคดี นำเสนอรายบุคคล -การเรียนการสอนแบบ Hyflex Learning	อ.ดร.พศุทธิ์ กรรณรัตนสูตร
๑๒	Final Project สารคดีความยาวไม่เกิน 10 นาที	๔	-ให้ผู้เรียนลงพื้นที่ที่ตนเองเลือก พร้อมนำเสนอ ปัญหาของพื้นที่ เขียนบรรยายสิ่งที่พบเจอ	อ.ดร.พศุทธิ์ กรรณรัตนสูตร
๑๓	เสนอผลงานรายบุคคล	๔	-นำเสนอผลงานรายบุคคล	อ.ดร.พศุทธิ์ กรรณรัตนสูตร

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๑๔	เสนอผลงานรายบุคคล (ต่อ)	๔	-แนะนำทาง แก้อุปกรณ์พร้อม พัฒนา เทคนิค วิธีการและความคิด -ฟังคำวิจารณ์ร่วมกัน	อ.ดร.พศุทธิ์ กรรณรัตน์สุตร
๑๕	Final Project สารคดี	๔	-เสนอผลงานVDO รายบุคคล แลกเปลี่ยน ร่วมกันในห้องเรียน	อ.ดร.พศุทธิ์ กรรณรัตน์สุตร
๑๖	Final Project สารคดี (ต่อ)	๔	-สรุป ให้คำแนะนำ เสนอแนะ ส่งต่อ ทักษะและชุดความคิดต่อการสร้างสรรค์ ศิลปะอื่นๆต่อไป	อ.ดร.พศุทธิ์ กรรณรัตน์สุตร
๑๗	สอบปลายภาค			

๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

(ระบุวิธีการประเมินผลการเรียนรู้หัวข้อย่อยแต่ละหัวข้อตามที่ปรากฏในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบของรายวิชา (Curriculum Mapping) ตามที่กำหนดในรายละเอียดของหลักสูตร สัปดาห์ที่ประเมิน และสัดส่วนของการประเมิน)

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วน ของการประเมินผล
๑	งานที่ได้รับมอบหมาย	๕,๘,๑๐,๑๑,๑๓,๑๖	๘๐
๒	สอบ	๘,๑๖	-
๓	การมีส่วนร่วมในกิจกรรม	๑ - ๑๖	๒๐

หมวดที่ ๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

๑. ตำราและเอกสารหลัก

- ๑) Digital Art: Creative Practices in Context โดย Catherine Mason
- ๒) The Art of Digital Design โดย Timothy Samara

๒. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

- ๑) Adobe Creative Cloud Tutorials และคู่มือการใช้งาน (<https://helpx.adobe.com>)
- ๒) Lynda.com/LinkedIn Learning - Digital Arts Courses

๓. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

- ๑) โปรแกรม Finalcut Pro, Premiere Pro โปรแกรมการสอนสนับสนุน

หมวดที่ ๗ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

ให้นักศึกษาประเมินประสิทธิผลของรายวิชา ได้แก่ วิธีการสอน การจัดกิจกรรม เนื้อหารายวิชาพร้อมข้อเสนอแนะในการปรับปรุง

๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน

ประเมินโดยคณะกรรมการวิชาการของคณะ

๓. การปรับปรุงการสอน

คณะกำหนดให้อาจารย์ผู้สอนทบทวนและปรับปรุงกลยุทธ์และวิธีสอนจากผลการประเมินประสิทธิภาพรายวิชา

๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

คณะฯ มีคณะกรรมการประเมินความเหมาะสมของการให้คะแนนโดยการสุ่มรายวิชาภายในรอบเวลาหลักสูตร

๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

ผู้สอนนำเสนอแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาในรายวิชาในกลุ่มคณะกรรมการองค์ความรู้เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้และแนวทางการปรับปรุงร่วมกัน

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)
ตามที่ปรากฏในรายละเอียดของหลักสูตร (Programme Specification) มคอ. ๒

รายวิชา	คุณธรรม จริยธรรม						ความรู้								ทักษะทาง ปัญญา			ทักษะความสัมพันธ์ระหว่าง บุคคลและความรับผิดชอบ ระหว่างบุคคลและความ รับผิดชอบ						ทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี สารสนเทศเชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศ			
	●ความรับผิดชอบหลัก						○ความรับผิดชอบรอง																				
หมวดวิชาเฉพาะด้าน	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๗	๘	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๑	๒	๓	๔
รหัสวิชา PA1๒๖๑๗	○	○	○	●	○	○	●	○	○	●	○	●	●	○	●	○	○	●	○	○	●	○	●	●	●	●	●
ชื่อรายวิชา																											
ศิลปะคอมพิวเตอร์ 1																											
Computer Art 1																											

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ