



## รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)

รหัสวิชา APP๑๑๐๑ รายวิชา การวาดเส้นพื้นฐานเพื่องานออกแบบ  
สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา  
ภาคการศึกษาที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘

### หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

#### ๑. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา	APP๑๑๐๑
ชื่อรายวิชาภาษาไทย	การวาดเส้นพื้นฐานเพื่องานออกแบบ
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ	Basic Drawing for Design

#### ๒. จำนวนหน่วยกิต

๓ (๒-๒-๕)

#### ๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

๓.๑ หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
๓.๒ ประเภทของรายวิชา	วิชาแกน

#### ๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

๔.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา	อาจารย์กวีธา ธรรมเจริญสถิต
๔.๒ อาจารย์ผู้สอน	อาจารย์กวีธา ธรรมเจริญสถิต

#### ๕. สถานที่ติดต่อ

สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ / E – Mail kreetha.th@ssru.ac.th

#### ๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

๖.๑ ภาคการศึกษาที่	๑ / ชั้นปีที่ ๑
๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้	๔๕ คน

#### ๗. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (ถ้ามี)

ไม่มี

#### ๘. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (ถ้ามี)

ไม่มี

#### ๙. สถานที่เรียน

อาคารมหาชิราลงกรณ ชั้น M ห้อง ๕๘M๐๑

#### ๑๐. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด วันที่ ๘ เดือนพฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๘

## หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

### ๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

- ๑.๑ เพื่อให้รู้ถึงหลักการวาดเส้นสองมิติและสามมิติ โดยเน้นรูปร่าง รูปทรง แสง เงา ระยะ และพื้นผิวของวัตถุ
- ๑.๒ เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในวัสดุอุปกรณ์ และเทคนิคการวาดเส้น
- ๑.๓ เพื่อให้เกิดทักษะในการทำแบบร่างเพื่องานออกแบบ

### ๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อพัฒนาและปรับปรุงเนื้อหาให้มีความทันสมัยสอดคล้องกับสภาพปัจจุบัน ตามความต้องการของกลุ่มเป้าหมายและนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการค้นคว้า

## หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

### ๑. คำอธิบายรายวิชา

หลักเทคนิคการวาดเส้นพื้นฐานรูปแบบสองมิติและสามมิติ จากองค์ประกอบทางศิลปะ รูปร่าง รูปทรง แสง เงา ระยะ และพื้นผิวของวัตถุ ฝึกปฏิบัติการวาดเส้นเพื่อเป็นพื้นฐานของงานออกแบบที่เกี่ยวข้อง

### ๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาคสนาม/การฝึกงาน (ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
๓๐ ชั่วโมง	ตามความต้องการของ นักศึกษาเฉพาะราย	๓๐ ชั่วโมง	๗๕ ชั่วโมง

### ๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

- ๓.๑ ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน ห้องพักอาจารย์ ชั้น M อาคาร มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา คณะศิลปกรรมศาสตร์
- ๓.๒ ปรึกษามานโทรศัพทท์ที่ทำงาน / มือถือ หมายเลข ๐๒-๑๖๐๑๓๗๓ ต่อ ๒๐๒
- ๓.๓ ปรึกษามานจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) kreetha.th@ssru.ac.th
- ๓.๔ ปรึกษามานเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Internet/Web board) www.teacher.ssru.ac.th/kreetha\_th/

## หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

### ๑. คุณธรรม จริยธรรม

#### ๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

● (๓) มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีม สามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับความสำคัญของการแก้ไขปัญหา

(๔) เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์

#### ๑.๒ วิธีการสอน

(๑) แจ้งข้อปฏิบัติในชั้นเรียน การตรงต่อเวลา การแต่งกายให้ถูกต้องตามระเบียบมหาวิทยาลัย

(๒) การส่งงานให้ตรงต่อเวลา และไม่ลอกเลียนงานผู้อื่น

#### ๑.๓ วิธีการประเมินผล

(๑) ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย และการร่วมกิจกรรม

(๔) ประเมินจากความรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย

## ๒. ความรู้

### ๒.๑ ความรู้ที่ต้องพัฒนา

● (๒) สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจ และอธิบายความต้องการงานออกแบบนิเทศศิลป์ รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และใช้ความคิดสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา

(๘) การทดสอบมาตรฐานนี้ สามารถทำได้โดยการทดสอบจากข้อสอบของแต่ละวิชาในชั้นเรียน ตลอดระยะเวลาที่ศึกษาอยู่ในหลักสูตร

### ๒.๒ วิธีการสอน

- (๑) บรรยาย
- (๒) การค้นคว้าจากแหล่งเทคโนโลยีสารสนเทศ
- (๓) การฝึกปฏิบัติการออกแบบนิเทศศิลป์
- (๔) การนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน

### ๒.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) การสอบปฏิบัติกลางภาคเรียนและปลายภาคเรียน
- (๒) ประเมินจากผลงานที่นักศึกษาจัดทำ
- (๓) ประเมินจากการนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน

## ๓. ทักษะทางปัญญา

### ๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- (๑) คิดอย่างมีวิจารณญาณและเป็นระบบ
- (๒) สามารถสืบค้น ตีความ วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ

### ๓.๒ วิธีการสอน

- (๑) กรณีศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบนิเทศศิลป์
- (๒) การอภิปรายกลุ่ม
- (๓) ให้นักศึกษามีโอกาสปฏิบัติจริง

### ๓.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากผลงานและการปฏิบัติของนักศึกษา
- (๒) ประเมินจากการนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน

## ๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

### ๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

● (๕) สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์ ทั้งส่วนตัวและส่วนรวมพร้อมทั้งแสดงจุดยืนอย่างพอเหมาะทั้งของตนเองและของกลุ่ม

### ๔.๒ วิธีการสอน

(๑) กำหนดกิจกรรมให้มีการทำงานเป็นกลุ่ม ที่ต้องค้นคว้าหาข้อมูลจากการสัมภาษณ์บุคคลอื่น หรือผู้มีประสบการณ์ และนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน

### ๔.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากพฤติกรรมและการแสดงออกของนักศึกษา

(๒) ประเมินจากการนำเสนอรายงานกลุ่มหน้าชั้นเรียน

(๓) ประเมินจากความถูกต้อง และคุณภาพของผลงาน

**๕. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ****๕.๑ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา**

● (๑) มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงาน ที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และการใช้คอมพิวเตอร์ในการออกแบบนิเทศศิลป์

(๓) สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม

**๕.๒ วิธีการสอน**

(๑) ให้นักศึกษานำเสนอผลงานโดยจัดจัดทำสื่อประกอบการนำเสนอ และใช้อุปกรณ์การนำเสนอเครื่องมือต่างๆ อย่างเหมาะสม

**๕.๓ วิธีการประเมินผล**

(๑) ประเมินจากคุณภาพของสื่อ และอุปกรณ์ที่ใช้ในการนำเสนออย่างถูกต้องเหมาะสม

**๖. ด้านอื่นๆ**

-

**หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล****๑. แผนการสอน**

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๑	- แนะนำเนื้อหาวิชาและกระบวนการเรียนการสอน - ปรับพื้นฐานความรู้ความเข้าใจในรายวิชา	๔	กิจกรรมการเรียนการสอน - แจงรายละเอียดในแผนการเรียนประจำวิชา - บรรยายเนื้อหาของวิชา - นักศึกษาทำแบบทดสอบความรู้ก่อนเรียน สื่อที่ใช้ - Power point - Google Classroom/Meet	อ.กวีธา ธรรมเจริญสถิต
๒	- ความหมายและความสำคัญ - รูปแบบและประเภทของวาดเส้นเพื่องานออกแบบ - วัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิคงานวาดเส้น	๔	กิจกรรมการเรียนการสอน - บรรยาย - ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ สื่อที่ใช้ - Power point	

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			- Google Classroom/Meet	อ.กวีธา ธรรมเจริญสถิต
๓	- ประวัติการวาดเส้น - ทักษะธาตุและหลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ - การรับรู้ภาพ	๔	กิจกรรมการเรียนการสอน - บรรยาย - ฝึกปฏิบัติการลงน้ำหนักที่ หลากหลาย - ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ สื่อที่ใช้ - Power point - Google Classroom/Meet	
๔-๕	- การวาดภาพหุ่นนิ่ง (still life) - หลักการวาดเส้นแสดงรูปร่าง และรูปทรง - เทคนิคการแรเงาเส้นเงา (Hatching)	๘	กิจกรรมการเรียนการสอน - บรรยาย - ฝึกปฏิบัติการจัดองค์ประกอบ ด้วยดินสอดำ - ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ สื่อที่ใช้ - Power point - Google Classroom/Meet	
๖-๗	- การวาดคนครึ่งตัว (portrait) - หลักการวาดเส้นแสดงปริมาตร - เทคนิคการแรเงาเส้นเงาแบบแสดง ทรง (Contour hatching)	๘	กิจกรรมการเรียนการสอน - บรรยาย - ฝึกปฏิบัติการแรเงาเส้นเงาด้วย ปากกามึกซึม - ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ สื่อที่ใช้ - Power point - Google Classroom/Meet	
๘	- <b>สอบกลางภาค</b>			
๙-๑๐	- การวาดคนเต็มตัว (Figure) - หลักการวาดเส้นแสดงท่าทาง - เทคนิคการแรเงาเส้นเงาแบบขวาง (Cross hatching)	๘	กิจกรรมการเรียนการสอน - บรรยาย - ฝึกปฏิบัติการวาดภาพ ทัศนียภาพ - ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ สื่อที่ใช้ - Power point	อ.กวีธา ธรรมเจริญสถิต

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			- Google Classroom/Meet	อ.กวีธา ธรรมเจริญสถิต
๑๑-๑๒	- การวาดภาพสัตว์ (Animal) - ค่าต่างแสงของวัตถุ (Chiaroscuro) - เทคนิคการแรเงาแบบขีดสั้นๆ (Tick hatching)	๘	กิจกรรมการเรียนการสอน - บรรยาย - ฝึกปฏิบัติการวาดทัศนียภาพ ด้วยเส้นตรงหรือเส้นโค้ง - ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ สื่อที่ใช้ - Power point - Google Classroom	
๑๓-๑๔	- การวาดเส้นทิวทัศน์ - หลักทัศนียภาพ (Perspective) แบบเส้นตรงและเส้นโค้ง - เทคนิคการแรเงา/แสงแบบสาน หรือทอ (Basket or woven hatching)	๘	กิจกรรมการเรียนการสอน - บรรยาย - ฝึกปฏิบัติ - ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ สื่อที่ใช้ - Power point - Google Classroom	
๑๕-๑๖	- การบูรณาการงานวาดเส้นเพื่อ การออกแบบ - การประยุกต์ใช้โปรแกรม คอมพิวเตอร์เพื่อการนำเสนอ ผลงานวาดเส้น	๘	กิจกรรมการเรียนการสอน - บรรยาย - ฝึกปฏิบัติ - ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสนเทศ สื่อที่ใช้ - Power point - Google Classroom	
๑๗	<b>สอบปลายภาค</b>			

## ๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	ลำดับที่ที่ประเมิน	สัดส่วน ของการประเมินผล
๑.๓, ๑.๔, ๒.๒,	การเข้าเรียน ความตรงต่อเวลา การมีส่วนร่วมกิจกรรม	๑-๑๖	๑๐%
๒.๘, ๓.๑, ๓.๒,	การฝึกปฏิบัติ	๔-๑๕	๕๐%
๔.๕, ๕.๑, ๕.๓	การสอบกลางภาคเรียน	๘	๑๐%
	การสอบปลายภาคเรียน	๑๗	๓๐%

## หมวดที่ ๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

### ๑. ตำราและเอกสารหลัก

๑) สุชาติ เกาทอง. (2536). **วาดเส้น**. กรุงเทพฯ: โอ.เอส. พรีนติ้ง

### ๒. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

๑) ทวีพงษ์ ลิมาภรณ์วณิชย์. (2547). **คัมภีร์วาดเส้น**. สงขลา: ลิมบราเดอร์สการพิมพ์

### ๓. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

๑) เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ

## หมวดที่ ๗ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

### ๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

ให้นักศึกษาประเมินประสิทธิผลของรายวิชาได้แก่ วิธีการสอน การจัดกิจกรรม เนื้อหา พร้อมข้อเสนอแนะเพื่อการ ปรับปรุง

### ๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน

ประเมินจากผลการเรียนของนักศึกษาและการประเมินผู้สอนตามแบบประเมินของมหาวิทยาลัย

### ๓. การปรับปรุงการสอน

หลังจากผลการประเมินในข้อ ๒ ได้มีการจัดประชุมอาจารย์ในสาขาวิชา เพื่อระดมสมองในการวิเคราะห์ปัญหาเพื่อนำไปพัฒนาการเรียนการสอน

### ๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

ตรวจสอบผลการเรียนรู้ของนักศึกษา จากผลการเรียนของผู้เรียน สอบถามหรือให้อธิบาย สรุปสิ่งที่เรียนรู้ว่าเป็นไปตามผลการเรียนรู้ในรายวิชาหรือไม่

### ๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

จากผลการประเมิน ข้อ ๑ และข้อ ๒ และการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิผลรายวิชา ได้มีการวางแผนการปรับปรุงการสอนตามข้อเสนอแนะ

\*\*\*\*\*

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)  
ตามที่ยปรากฏในรายละเอียดของหลักสูตร (Programed Specification) มคอ. ๒

รายวิชา	(๑) คุณธรรม จริยธรรม						(๒) ความรู้							(๓) ทักษะทางปัญญา				(๔) ทักษะทางความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและความ รับผิดชอบ						(๕) ทักษะการ วิเคราะห์เชิง ตัวเลข การ สื่อสารและการใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศ				
	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๗	๘	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๑	๒	๓	๔
หมวดวิชาแกน																												
รหัสวิชา APP๑๑๐๑ รายวิชา การวาดเส้นพื้นฐานเพื่อ งานออกแบบ (Basic Drawing for Design)	○	○	●	●	○	○	○	●	○	○	○	○	○	●	●	●	○	○	○	○	○	○	●	○	●	○	●	○