



ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

คณะ เทคโนโลยีอุตสาหกรรม สาขาวิชา ออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย

หมวดที่ 1 ข้อมูลโดยทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

GMD 3201 สุนทรียศาสตร์กับการออกแบบ

2. จำนวนหน่วยกิต 3 หน่วยกิต (2-2-5)

3. หลักสูตร และประเภทของรายวิชา

วิทยาศาสตร์บัณฑิต (ออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย)

ประเภทของรายวิชา หมวดวิชาเฉพาะด้าน กลุ่มวิชาแกน

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา และอาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ ดวงรัตน์ ด่านไถยนำ อาจารย์ผู้สอน

5. ภาคการศึกษา/ ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 2 ชั้นปีที่ 3 ทั้ง 2 หมู่เรียน จำนวน 90 คน

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ไม่มี)

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ไม่มี)

8. สถานที่เรียน คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

18 ธันวาคม 2568

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมาย และวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1. เพื่อให้นักศึกษาสามารถอธิบายถึงหลักทางสุนทรียศาสตร์

2. ให้สามารถนำหลักการ ทฤษฎี ทางด้านการสุนทรียศาสตร์มาประยุกต์ใช้ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม
3. นักศึกษาเข้าใจ การวิจารณ์งานศิลปะและการออกแบบโดยใช้หลักสุนทรียะ
4. นักศึกษาสามารถประยุกต์ใช้หลักการและทฤษฎีทางสุนทรียะเบื้องต้นออกมาเป็นชิ้นงานออกแบบตามจุดประสงค์

2.วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ ปรับปรุงรายวิชา

นักศึกษาเข้าใจในหลักสุนทรียศาสตร์แห่งความงามในงานศิลปะและงานออกแบบ ปรัชญา แนวคิด ปัจจัยและองค์ประกอบที่ทำให้รับรู้ถึงความงามจากการได้เห็นภาพ การได้ยินเสียงหรือการได้สัมผัสพื้นผิว คุณค่าในความงามของงานศิลปะและงานออกแบบ พัฒนาการของความงามกับการออกแบบตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน สามารถถ่ายทอดความรู้สึกทางสุนทรียรส สร้างประสบการณ์ในวิชาชีพการออกแบบด้วยการวิพากษ์วิจารณ์ วิเคราะห์เปรียบเทียบความงามสู่การทำงานออกแบบ

หมวดที่ 3 ลักษณะ และการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

ทฤษฎี หลักการ ปรัชญา และแนวความคิดเรื่องสุนทรียศาสตร์ในงานศิลปะและงานออกแบบ ปัจจัย และองค์ประกอบที่ทำให้รับรู้ถึงความงามจากการมองเห็น การได้ยิน หรือการสัมผัส คุณค่าความงามในงานศิลปะ และการออกแบบ วิเคราะห์เปรียบเทียบความงามสู่การออกแบบ

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/ภาคสนาม/การฝึกงาน	งานการศึกษาด้วยตัวเอง
บรรยาย 30 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	สอนเสริมตามความต้องการของนักศึกษา	ฝึกปฏิบัติ 30 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	การศึกษาด้วยตัวเอง 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษา และแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

- อาจารย์ประจำรายวิชาจัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล หรือรายกลุ่มตามความต้องการ 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (เฉพาะรายที่ต้องการ)

แผนที่กระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา
(Curriculum Mapping) ● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

รายวิชา	คุณธรรม จริยธรรม						ความรู้								ทักษะทาง ปัญหา				ทักษะทาง ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบ						ทักษะการ วิเคราะห์ เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยี			
	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4
GMD 2206 สุนทรียศาสตร์กับการออกแบบ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

พัฒนาผู้เรียนให้มีความรับผิดชอบ มีวินัย มีจรรยาบรรณวิชาชีพ มีความซื่อสัตย์ในวิชาชีพอย่างมีคุณภาพ โดยมีคุณธรรมจริยธรรมตามคุณสมบัติหลักสูตร ดังนี้

- มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเอง และสังคม (2)
- มีภาวะการเป็นผู้นำ และเป็นผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีม และสามารถแก้ไขข้อขัดแย้ง และลำดับความสำคัญ (3)
- มีจรรยาบรรณทางวิชาการ และวิชาชีพ (6)

1.2 วิธีการสอน

- อธิบายกฎเกณฑ์ และสร้างข้อตกลงร่วมกันในการเรียนการสอนและการประเมินผล การชั่งกฎเกณฑ์ และข้อตกลงนั้นอย่างเคร่งครัด
- อธิบายและแสดงตัวอย่างข้อคิดเห็นทางความงามแบบ แบ่งกลุ่มนักศึกษาเพื่อการทำงานเป็นทีม
- อธิบายและแสดงตัวอย่างวิธีการอ้างอิงข้อมูลทั้งเชิงวิชาการและแรงบันดาลใจที่นำมาการพัฒนาผลงานออกแบบที่เหมาะสมทางวิชาการ และวิชาชีพในการออกแบบ

1.3 วิธีการประเมินผล

- พฤติกรรมการเข้าเรียน และส่งผลงานที่ได้รับมอบหมายตรงเวลา

- มีการอ้างอิงเอกสารที่ได้รับมาฝึกปฏิบัติและนำมาใช้ในอย่างถูกต้องเหมาะสม
- สอบข้อเขียนเพื่อวัดผล ความรู้และความเข้าใจของนักศึกษาต่อรายวิชา
- ประเมินผลจากพัฒนาการของนักศึกษาในแต่ละบุคคล และการรายงานกลุ่ม
- ประเมินผลจากผลงานนักศึกษา ที่ได้รับมอบหมาย และหัวข้องานที่นักศึกษาร่วมกันคิด

2. ความรู้

2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

- มีความรู้ความเข้าใจในหลักการสุนทรียศาสตร์ และสามารถประยุกต์ใช้ กระบวนการคิดสร้างสรรค์ เพื่อนำมาใช้กับหลักคิดด้านสุนทรียศาสตร์ (1)
- เนื้อหา ความหมาย การพัฒนาแนวความคิด รสนิยม ทักษะ ปรัชญาด้านสุนทรียศาสตร์ ทั้งในอดีตและปัจจุบันรวมทั้งประโยชน์ในการนำไปใช้ทำงานศิลปะและงานออกแบบ (2)
- สามารถวิเคราะห์ ออกแบบ ปรับปรุงและ/หรือประเมิน องค์ประกอบต่างๆ ของการออกแบบกราฟิก และมัลติมีเดีย โดยใช้หลักสุนทรียศาสตร์ (3)
- สามารถบูรณาการความรู้ในสาขาวิชาสุนทรียศาสตร์ กับความรู้ในศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง (8)

2.2 วิธีการสอน

- บรรยายเนื้อหา ความหมายและขอบเขตของสุนทรียศาสตร์
- บรรยายเรื่องปรัชญา ทักษะ แนวความคิดทางความงามในศิลปะ
- บรรยายเรื่องแนวความคิด รสนิยม ความงามของศิลปะและงานออกแบบในยุคสมัยต่างๆ
- แสดงตัวอย่างงานศิลปะและงานออกแบบที่สะท้อนปรัชญา ทักษะ แนวความคิดและรสนิยมความงามแบบต่างๆ
- กำหนดให้ฝึกการคิดวิเคราะห์คุณค่าความงามในศิลปะและงานออกแบบ
- ทอสอบการ

2.3 วิธีการประเมินผล

- นักศึกษาสามารถอธิบายสาระสำคัญของแนวความคิดด้านสุนทรียศาสตร์ในยุคสมัยต่างๆได้
- นักศึกษาสามารถพัฒนาแนวความคิดและรสนิยมความงามเพื่อใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์งานศิลปะ
- นักศึกษาสามารถวิเคราะห์คุณค่าความงามในศิลปะและงานออกแบบโดยอ้างอิงกับปรัชญาและแนวความคิดด้านสุนทรียศาสตร์

3. ทักษะทางปัญญา

3.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

- คิดอย่างมีวิจารณ์ญาณและอย่างเป็นระบบ มีความคิดสร้างสรรค์ มีกระบวนการทางความคิดและการทำงานที่เป็นระบบ สามารถวิเคราะห์เชื่อมโยงและทำความเข้าใจอย่างเป็นเหตุเป็นผล

วิธีการสอน (2)

- สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินผล เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์ การใช้ความเชื่อมโยงระหว่างแนวคิดและรสนิยมความงามกับการแสดงออกผ่านงานศิลปะและงานออกแบบ (4)
- สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาได้อย่างเหมาะสม สามารถวิเคราะห์แนวทางการคิดเห็น และการแสดงออก ด้วยกระบวนการต่าง ๆ ที่เป็นผลมาจากปรัชญาความงาม จากตัวอย่างงานศิลปะประเภทต่าง ๆ ทั้งในอดีตและปัจจุบัน (6)

3.2 วิธีการสอน

- บรรยายเนื้อหา ความหมายและขอบเขตของสุนทรียศาสตร์
- บรรยายเรื่องปรัชญา ทศนะ แนวความคิดทางความงามในศิลปะ
- บรรยายเรื่องแนวความคิด รสนิยม ความงามของศิลปะและงานออกแบบในยุคสมัยต่างๆ
- แสดงตัวอย่างงานศิลปะและงานออกแบบที่สะท้อนปรัชญา ทศนะ แนวความคิดและรสนิยมความงามแบบต่างๆ
- กำหนดให้ฝึกการคิดวิเคราะห์คุณค่าความงามในศิลปะและงานออกแบบ

3.3 วิธีการประเมินผล

- นักศึกษาสามารถอธิบายสาระสำคัญของแนวความคิดด้านสุนทรียศาสตร์ในยุคสมัยต่างๆได้
- นักศึกษาสามารถพัฒนาแนวความคิดและรสนิยมความงามเพื่อใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์งานศิลปะ
- นักศึกษาสามารถวิเคราะห์คุณค่าความงามในศิลปะและงานออกแบบโดยอ้างอิงกับปรัชญาและแนวความคิดด้านสุนทรียศาสตร์

4 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- มีความเข้าใจพื้นฐานของการอยู่ร่วมกันในสังคม สามารถในการติดต่อ สื่อสารข่าวสารให้เป็นที่เข้าใจได้ ถูกต้อง มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น มีความรับผิดชอบต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม (2)
- มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบต่องานในกลุ่มในรายวิชาสุนทรียศาสตร์ (4)
- มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเองและทางวิชาชีพโดยอาศัยปรัชญาทางสุนทรียศาสตร์ (6)

-

4.2 วิธีการสอน

- บรรยายและแสดงตัวอย่างแนวคิดปรัชญาทางสุนทรียศาสตร์ ความงามในด้านจิตใจ ความงามของการอยู่ร่วมกัน ความงามในสัญลักษณ์ทางศาสนา ความงามในสติ สมาธิและปัญญา
- กำหนดโจทย์งานให้นักศึกษานำเสนอผลงาน โดยร่วมกันวิจารณ์และอภิปรายเป็นกลุ่ม
- บรรยายเรื่องแนวความคิด รสนิยม ความงามของศิลปะและงานออกแบบในยุคสมัยต่างๆ

4.3 วิธีการประเมิน

- การประเมินผลการทำงานเป็นกลุ่ม สังเกตพฤติกรรมที่แสดงถึงความสัมพันธ์และการอยู่ร่วมกันของนักศึกษา
- ทดสอบทัศนคติที่แสดงถึงความรับผิดชอบต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม
- นักศึกษาอภิปรายผล และวิจารณ์งานศิลปะร่วมกัน

4.3 ประเมินผล

- นักศึกษาสามารถอธิบายสาระสำคัญของแนวความคิดด้านสุนทรียศาสตร์ในยุคสมัยต่างๆได้
- นักศึกษาสามารถพัฒนาแนวความคิดและรสนิยมความงามเพื่อใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์งานศิลปะ
- นักศึกษาสามารถวิเคราะห์คุณค่าความงามในศิลปะและงานออกแบบโดยอ้างอิงกับปรัชญาและแนวความคิดด้านสุนทรียศาสตร์

5 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

- มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงานที่เกี่ยวกับปรัชญาทางสุนทรียศาสตร์ (1)
- นักศึกษาสามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม (3)

5.2 วิธีการสอน

- แสดงตัวอย่างงานศิลปะและงานออกแบบที่สะท้อนปรัชญา ทัศนคติ แนวความคิดและรสนิยมความงามแบบต่างๆ
- กำหนดให้นักศึกษาฝึกการคิดวิเคราะห์คุณค่าความงามในศิลปะและงานออกแบบ
- บรรยายและแสดงตัวอย่างการสื่อสารผ่านงานศิลปะและงานออกแบบในระดับต่างๆ เช่น การเป็นสื่อส่งผ่านความคิด

5.3 วิธีการประเมินผล

- นักศึกษาสามารถนำเสนอผลงาน สื่อสารความคิด ทัศนคติและความรู้สึกให้ผู้อื่นเข้าใจได้ด้วยวิธีการที่เหมาะสม เช่น การพูด การเขียน การใช้ภาษาภาพ ภาษาทางความรู้สึกด้วยวาจา

- นักศึกษาสามารถวิเคราะห์และวิจารณ์ ตระหนักและชื่นชมในคุณค่าและความงามของศิลปะและวัฒนธรรมของไทยและสากล มีวิสัยทัศน์ที่นำไปสู่การสร้างสรรค์ในการสร้างสรรค์งานออกแบบ
- แบบทดสอบข้อเขียน และวิจารณ์งานศิลปะ

หมวดที่ 5 แผนการสอน และการประเมินผล

1. แผนการสอน

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนคาบ	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อที่ใช้	การวัดผล
1	แนะนำแนวทางในการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ การวัดประเมินผล แนะนำแหล่งข้อมูล เพื่อศึกษาเพิ่มเติม	4	Onsite /Google Classroom อธิบายการเรียนการสอน ปรับพื้นฐานความรู้ ความเข้าใจ บรรยาย ยกตัวอย่าง สาคิต ถามตอบ	การเข้าชั้นเรียน และ ในเว็บไซต์อาจารย์
2	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับหลักสุนทรียศาสตร์, ความหมาย,ความเป็นมาทางสุนทรียศาสตร์	4	Onsite /Google Classroom บรรยาย ยกตัวอย่าง สาคิต ถามตอบ กิจกรรม/นักศึกษาฝึกปฏิบัติ	การเข้าชั้นเรียน การ ถามตอบระหว่างเรียน และทำแบบทดสอบ
3	ประวัติศาสตร์ทางด้านสุนทรียศาสตร์	4	Onsite /Google Classroom บรรยาย ยกตัวอย่าง สาคิต ถามตอบ กิจกรรม/นักศึกษาฝึกปฏิบัติ	การเข้าชั้นเรียน เช็ค ชื่อและถามตอบ ใน ระหว่างเรียน
4	ทฤษฎีความงามทางสุนทรียศาสตร์สมัยโบราณ	4	Onsite /Google Classroom /Google Drive บรรยาย ยกตัวอย่าง สาคิต ถามตอบ กิจกรรม/นักศึกษาฝึกปฏิบัติ	การเข้าชั้นเรียน เช็ค ชื่อและถามตอบ ใน ระหว่างเรียน
5	ทฤษฎีความงามทางสุนทรียศาสตร์ในสมัยกลาง	4	Onsite /Google Classroom /Google Drive บรรยาย ยกตัวอย่าง สาคิต ถามตอบ กิจกรรม/นักศึกษาฝึกปฏิบัติ	การเข้าชั้นเรียน เช็ค ชื่อและถามตอบ ใน ระหว่างเรียน ไปงาน
6	ทฤษฎีความงามในศตวรรษที่ 18-19	4	Onsite /Google Classroom บรรยาย ยกตัวอย่าง สาคิต ถามตอบ กิจกรรม/นักศึกษาฝึกปฏิบัติ/ vdo	การเข้าชั้นเรียน การ ถามตอบระหว่างเรียน และทำแบบทดสอบ

7	ทฤษฎีความงามในศตวรรษที่ 20 สรุปเนื้อหาสุนทรียศาสตร์ แบบตะวันตก	4	Onsite /Google Classroom บรรยาย ยกตัวอย่าง สาธิต ถาม ตอบ	การเข้าชั้นเรียน และ การถามตอบระหว่าง เรียน
8	สอบกลางภาค	-	สอบกลางภาค	-
9	สุนทรียศาสตร์ทาง ภาพยนตร์	4	Onsite /Google Classroom บรรยาย ยกตัวอย่าง กิจกรรม/ นักศึกษาฝึกปฏิบัติ/ vdo	การเข้าชั้นเรียน และ การถามตอบระหว่าง เรียน การวิเคราะห์
10	การตัดสินและการประเมิน คุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ 1-2	4	บรรยาย กิจกรรม/นักศึกษาฝึก ปฏิบัติ และนักศึกษานำเสนอ ผลงานกลุ่ม VDO/วิเคราะห์ วิจารณ์	การเข้าชั้นเรียน และ การถามตอบระหว่าง เรียน ใบงาน
11	การตัดสินและการประเมิน คุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ 3-4	4	Onsite /Google Classroom บรรยาย กิจกรรม/นักศึกษาฝึก ปฏิบัติ และนักศึกษานำเสนอ ผลงานกลุ่ม VDO/วิเคราะห์ วิจารณ์	การเข้าชั้นเรียน และ การถามตอบระหว่าง เรียน
12	การตัดสินและการประเมิน คุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ 5-6	4	Onsite /Google Classroom บรรยายและกิจกรรม/นักศึกษาฝึก ปฏิบัติ และนักศึกษานำเสนอ ผลงานกลุ่ม VDO/วิเคราะห์ วิจารณ์	การเข้าชั้นเรียน และ การถามตอบระหว่าง เรียน ใบงาน
13	ลัทธิศิลปะและการ ออกแบบ สมัยหลัง ศตวรรษที่ 20	4	Onsite /Google Classroom บรรยาย และยกตัวอย่าง ถาม ตอบ กิจกรรม/นักศึกษาฝึกปฏิบัติ	การเข้าชั้นเรียน และ การถามตอบระหว่าง เรียน ใบงาน
14	ศิลปะวิจารณ์	4	Onsite /Google Classroom บรรยาย และยกตัวอย่าง และสอบ ปฏิบัติ	การเข้าชั้นเรียน การ ถามตอบระหว่าง เรียน และทำ แบบทดสอบ
15	สุนทรียศาสตร์ในงาน ออกแบบ	4	Onsite /Google Classroom บรรยาย ยกตัวอย่าง สาธิต ถาม ตอบ นำเสนอผลงาน	การเข้าชั้นเรียน และ การถามตอบระหว่าง เรียน นศ ส่งผลงาน ออกแบบ
16	นักศึกษานำเสนอผลงาน การออกแบบ	4	Onsite /Google Classroom นักศึกษานำเสนอผลงาน	การเข้าชั้นเรียน และ การถามตอบระหว่าง

				เรียน นศ นำเสนอ ผลงานสรุป
17	สอบปลายภาค			

2 แผนการประเมินผลการเรียนรู้

การประเมิน	งานที่จะใช้ประเมินผู้เรียน	สัปดาห์ที่กำหนด	สัดส่วนของการประเมินผล
(1)	กิจนิสัย ความตั้งใจ และการร่วมกิจกรรม พฤติกรรม การเข้าเรียน และส่งผลงานที่ได้รับมอบหมายตรงเวลา	ตลอดเทอม	10%
(2)	การส่งผลงานรายงานและการนำเสนอผลงานทางสุนทรียศาสตร์ ผลงานกลุ่มตามหลักทฤษฎีความงามที่กำหนด ผลงานการออกแบบ	ตลอดเทอม	30%
(3)	การนำเสนอผลงานด้านสุนทรียศาสตร์	ตลอดเทอม	30%
(4)	การสอบ	8 และ 17	30%

เกณฑ์การวัดผลและการประเมินผลตามข้อตกลงในชั้นเรียน ระหว่างผู้สอนและนักศึกษา

1. การวัดผล

- คะแนน Project 30 %
- คะแนน Assignment 20 %
- คะแนน Exercise 10 %
- คะแนนสอบ 30 %

2. การประเมินผล (เกณฑ์การให้ระดับคะแนน) อิงกลุ่ม - อิงเกณฑ์

ระดับคะแนน A = 90 % - 100 %

ระดับคะแนน B+ = 85 % - 89 %

ระดับคะแนน B = 75 % - 84 %

ระดับคะแนน C+ = 70 % - 74 %

ระดับคะแนน C = 60 % - 69 %

ระดับคะแนน D+ = 55 % - 59 %

ระดับคะแนน D = 50 % - 54 %

ระดับคะแนน F = ต่ำกว่า 50 %

*มาสายเกิน 30 นาที / ไม่มาเรียน / ไม่ส่งแบบร่าง / ไม่ส่งผลงาน / ไม่มานำเสนอผลงาน นับเป็นขาดเรียน

*ต้องมีเวลาเรียนรวมทั้งหมด ไม่น้อยกว่า 75% (ขาดได้ไม่เกิน 4 ครั้ง) จึงจะได้รับการประเมินผล หากขาดเกิน ให้ถอนรายวิชาหรือได้ F *การส่งงานล่าช้า ไม่ตรงตามวันเวลาที่กำหนดจะถูกหัก 10 %

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

เอกสารประกอบคำสอนในรายวิชาสุนทรียศาสตร์โดยอาจารย์ดวงรัตน์ ด้านไถยนำ

ไพโรจน์ ชุมณี, สุนทรียศาสตร์ : ปรัชญา และการสร้างสรรค์ศิลปกรรม

บุญย์ นิลเกษ. สุนทรียศาสตร์เบื้องต้น, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, ๒๕๒๓.

สุเชาว์น ชอยชุม. สุนทรียศาสตร์ปัญหาและทฤษฎีเกี่ยวกับความงามและศิลปะ, มหามงกุฎราชวิทยาลัย กรุงเทพฯ, ๒๕๓๘.

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

จรรยา โกมุทร์ัตนานนท์. สุนทรียศาสตร์กรีก – ยุคฟื้นฟู, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ , ๒๕๔๗.

พิน ดอกบัว. ปวงปรัชญาจีน, สำนักพิมพ์สยาม กรุงเทพฯ, ๒๕๔๘.

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

สไตส์ วันศิริวงศ์. ความงามข้ามกาลเวลา, สำนักพิมพ์มูลนิธิเด็ก กรุงเทพฯ, ๒๕๕๒.

John Lane. The Living Tree : Art and The Sacred, Green Books Limited, UK.,1988.

หมวดที่ 7 การประเมิน และปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา
 - การสนทนาระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน
 - แบบประเมินผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา
2. กลยุทธ์การประเมินการสอน
 - ประเมินโดยคณะกรรมการประเมิน
3. การปรับปรุงการสอน
 - การประชุมในสาขาวิชา เพื่อร่วมกันหาแนวทางหรือวางแผนการปรับปรุงพัฒนารายวิชา
4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา
 - มีคณะกรรมการในสาขาวิชาตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษา (คะแนน/เกรด) และการให้คะแนนนักศึกษา
5. การดำเนินการทบทวน และการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา
 - ทบทวนประสิทธิผลของรายวิชา โดยพิจารณาจากผลการประเมินการสอนโดยนักศึกษา ผลการประเมินโดยคณะกรรมการประเมินของคณะ การรายงานรายวิชาโดยอาจารย์ผู้สอน

- ทบทวนประสิทธิผลของรายวิชา ผู้สอนรับผิดชอบในการทบทวนเนื้อหาที่สอนและกลยุทธ์การสอนที่ใช้ และนำเสนอแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาในรายงานรายวิชา เสนอต่อคณะกรรมการ เพื่อใช้ในการสอน
- ปรับปรุงรายวิชาทุกปี หรือตามผลการจัดการเรียนการสอนในรายวิชานี้