



รายละเอียดของรายวิชา(Course Specification)

รหัสวิชา DDI3204 รายวิชา เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่องานออกแบบเชิงพื้นที่

สาขาวิชา การออกแบบและนวัตกรรมดิจิทัล คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

ภาคการศึกษา ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

๑. รหัสและชื่อรายวิชา

| | |
|-----------------------|---|
| รหัสวิชา | DDI3204 |
| ชื่อรายวิชาภาษาไทย | เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่องานออกแบบเชิงพื้นที่ |
| ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ | Digital Technology for Spatial Design |

๒. จำนวนหน่วยกิต ๓ (๒-๒-๕) บรรยาย-ปฏิบัติ

๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

| | |
|----------------------|---|
| ๓.๑ หลักสูตร | ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบและนวัตกรรมดิจิทัล |
| ๓.๒ ประเภทของรายวิชา | หมวดวิชาเฉพาะด้าน กลุ่มวิชาแกน ระดับปริญญาตรี |

๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

| | |
|--------------------------------|--------------------------------|
| ๔.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา | อาจารย์ ดร.ดวงใจ ลิ้มศักดิ์ศรี |
| ๔.๒ อาจารย์ผู้สอน | อาจารย์ ดร.ดวงใจ ลิ้มศักดิ์ศรี |

๕. สถานที่ติดต่อ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์/ E – Mail Doungjai.li@ssru.ac.th

๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

| | |
|----------------------------|---------------------------------|
| ๖.๑ ภาคการศึกษาที่ | ๑ / ๒๕๖๘ (ภาคต้น) / ชั้นปีที่ ๓ |
| ๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้ | ประมาณ ๒๐ คน |

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

๘. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน(Co-requisites)(ถ้ามี)

๙. สถานที่เรียน คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

๑๐.วันที่จัดทำหรือปรับปรุง

วันที่ ๒๐ เดือน มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๘

รายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

หมวดที่๒จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจหลักการออกแบบเชิงพื้นที่ภายในอาคารอย่างมีระบบ และสามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบในรูปแบบ 2 มิติและ 3 มิติได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมุ่งเน้นการออกแบบที่ตอบสนองต่อการใช้งานจริงของผู้ใช้งาน ผ่านกระบวนการคิดเชิงวิจยและการออกแบบ สามารถวิเคราะห์บริบท การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหาเชิงพื้นที่ การนำเสนอแนวคิดอย่างเป็นระบบ และเชื่อมโยงองค์ความรู้สู่การพัฒนาผลงานในเชิงพาณิชย์ได้ในอนาคต

๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อให้เนื้อหาทันสมัยสอดคล้องกับเทคโนโลยีดิจิทัลในงานออกแบบ พัฒนทักษะการคิดเชิงผู้ใช้และเชิงพาณิชย์ บูรณาการกระบวนการออกแบบทางสถาปัตยกรรม การออกแบบที่มีความหมายเชิงพื้นที่ ที่ตอบโจทย์ความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย เข้ากับแนวคิด Active Learning เพื่อให้นักศึกษาสามารถสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณภาพ พร้อมต่อยอดสู่การประกอบวิชาชีพในอนาคต

หมวดที่๓ลักษณะและการดำเนินการ

๑. คำอธิบายรายวิชา

(ภาษาไทย) หลักการและทฤษฎีการออกแบบเชิงพื้นที่ การจัดวางผัง องค์ประกอบงานตกแต่งและสัดส่วนที่เหมาะสมกับการใช้สอยพื้นที่ภายในอาคาร การเลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการสร้างงานออกแบบสภาพแวดล้อมในรูปแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ การจัดทำรายการประกอบแบบ และการนำเสนอภาพจำลองงานออกแบบเชิงพื้นที่

(ภาษาอังกฤษ) Principles and theories of spatial design, layout planning, decorative elements and proportions suitable for indoor space use, the use of digital technology as a tool to create environment designs in 2D and 3D formats, preparation of specification, presentation of spatial design simulations.

๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

| บรรยาย (ชั่วโมง) | สอนเสริม (ชั่วโมง) | การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาคสนาม/การฝึกงาน(ชั่วโมง) | การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง) |
|----------------------------|-----------------------|---|--|
| บรรยาย ๒ ชั่วโมงต่อสัปดาห์ | - | ฝึกปฏิบัติ ๒ ชั่วโมงต่อสัปดาห์ | การศึกษาด้วยตนเอง ๕ ชั่วโมงต่อสัปดาห์ |

๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

จัดให้นักศึกษาพบอาจารย์เพื่อขอคำปรึกษาและแนะนำสัปดาห์ละ ๒ ชั่วโมง โดยอาจารย์จะแจ้งวันเวลาให้นักศึกษาทราบล่วงหน้า

๓.๑ ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน ห้อง ชั้น อาคาร คณะ/วิทยาลัย.....

๓.๒ ปรึกษาผ่านโทรศัพท์ที่ทำงาน / มือถือ หมายเลข ๐๙๙-๙๑๕๒๙๔๔

๓.๓ ปรึกษาผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) Doungjai.li@ssru.ac.th

๓.๔ ปรึกษาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook/Twitter/Line)Archiize20

๓.๕ ปรึกษาผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Internet/Webboard).....

หมวดที่๔การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

๑.คุณธรรม จริยธรรม

๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีความรู้ ความเข้าใจ และตระหนักในคุณค่า คุณธรรม จริยธรรม เสียสละ ซื่อสัตย์สุจริตมีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ
- (๒) มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคมสามารถปฏิบัติตามระเบียบขององค์กรและสังคม มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีม และสามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับความสำคัญ
- (๓) เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์
- (๔) 4) มีจิตสำนึกและพฤติกรรมที่คำนึงถึงประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าประโยชน์ส่วนตน

๑.๒ วิธีการสอน

- (๑) การทำงานเป็นทีม คิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ในการใช้การออกแบบแก้ปัญหาได้อย่างมีเหตุผล
- (๒) วิธีการสอน ระดมสมองแลกเปลี่ยนความคิดเห็นภายในกลุ่ม สร้างชิ้นงานอย่างสร้างสรรค์

๑.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากการตรงเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย
- (๒) ประเมินจากความรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย
- (๓) การเสนอความคิดเห็นในชั้นเรียน การรับฟังและเคารพความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของเพื่อนร่วมชั้นเรียน
- (๔) การประเมินผลจากการนำเสนอผลงานที่ได้รับมอบหมาย

๒. ความรู้

๒.๑ ความรู้ที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาวิชา
- (๒) มีความรู้ ความเข้าใจในองค์ความรู้ทางด้านอื่นที่สัมพันธ์ในองค์ความรู้ในรายวิชา โดยสามารถบูรณาการและ

นำมาประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม

- (๓) มีความรู้เกี่ยวกับเทคนิคการปฏิบัติงานโดยใช้วิธีการเรียนรู้จากประสบการณ์
- (๔) สามารถติดตามการเปลี่ยนแปลงทางวิชาการและวิชาชีพ ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง

๒.๒ วิธีการสอน

- (๑) ให้นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจหลักการออกแบบสถาปัตยกรรม
- (๒) ให้นักศึกษาสามารถนำความรู้ที่ได้จากหลักการออกแบบสถาปัตยกรรม นำมาออกแบบและประยุกต์ใช้กับงานที่กำหนดได้

๒.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) การนำเสนอผลงานในชั้นเรียน
- (๒) การบูรณาการความรู้ในการออกแบบ โดยสามารถประยุกต์ความรู้ ทักษะ ที่เหมาะสมได้

๓.ทักษะทางปัญญา

๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- (๑) คิดอย่างมีวิจารณ์ญาณและอย่างเป็นระบบ
- (๒) สามารถสืบค้น ตีความ ประมวลข้อมูล และประเมินผล เพื่อใช้ในการระบุ วิเคราะห์และแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์
- (๓) สามารถติดตาม ประเมินผลและรายงานผลได้อย่างถูกต้อง ครบถ้วน

๓.๒ วิธีการสอน

- (๑) ทักษะทางปัญญา ที่เกิดจากนำองค์ความรู้ที่ได้มาวิเคราะห์ สังเคราะห์ ตามกระบวนการหลักการออกแบบได้อย่างเหมาะสม
- (๒) ระดมความคิดแลกเปลี่ยนความคิดเห็นภายในกลุ่ม นำเสนอการออกแบบต่างๆ

๓.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินตามสภาพจริงจากผลงาน และการปฏิบัติของนักศึกษา เช่น ประเมินจากการนำเสนอรายงานในชั้นเรียน เป็นต้น
- (๒) การส่งงานตามกำหนด ความครบถ้วนของผลงานที่ได้รับมอบหมาย

๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- (๑) สามารถให้ความช่วยเหลือ และอำนวยความสะดวกแก่การแก้ปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ ในกลุ่มทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน
- (๒) มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นและปรับตัวเข้ากับสถานการณ์และวัฒนธรรมองค์กรได้เป็นอย่างดี
- (๓) มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม และ รับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเองและทางวิชาชีพ อย่างต่อเนื่อง
- (๔) สามารถปฏิบัติงานและรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายอย่างมีประสิทธิภาพ

๔.๒ วิธีการสอน

- (๑) การทำงานเป็นกลุ่มเสนอความคิดเห็น แลกเปลี่ยนประสบการณ์นำมาประยุกต์ใช้ในการวิเคราะห์เพื่อการออกแบบ
- (๒) วิธีการสอน มอบหมายโจทย์การออกแบบเพื่อให้นักศึกษาระดมความคิดเห็นภายในกลุ่ม นำเสนองานผ่านกระบวนการและหลักการออกแบบ
- (๓) วิธีการประเมินผล จากการตรงต่อเวลา คุณภาพของผลงานและสังเกตความร่วมมือ ของสมาชิกในกลุ่ม

๔.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับผู้ร่วมงานในองค์กรและกับบุคคลทั่วไป
- (๒) การส่งงานตามกำหนด ความครบถ้วนของผลงานที่ได้รับมอบหมาย
- (๓) การเข้าห้องเรียน

๕. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

๕.๑ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีทักษะการใช้วิธีวิเคราะห์เชิงปริมาณเพื่อตัดสินใจอย่างสร้างสรรค์ในการแปลความหมายและเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขปัญหาหรือข้อโต้แย้ง
- (๒) สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งการพูดและการเขียน รู้จักเลือกใช้รูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสมกับปัญหาและกลุ่มผู้ฟังที่แตกต่างกัน

- (๓) สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและเทคนิคการสื่อสารที่เหมาะสมในการเก็บรวบรวมข้อมูล การแปลความหมาย และการสื่อสารสารสนเทศที่เกี่ยวข้องในการปฏิบัติวิชาชีพอย่างเหมาะสม

๕.๒ วิธีการสอน

- (๑) ฝึกการคำนวณขนาดและสัดส่วนองค์ประกอบต่างๆที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ
- (๒) วิธีการสอน โดยการให้นักศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลการออกแบบสถาปัตยกรรมที่เหมาะสมกับการใช้งานได้

๕.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ใช้การประเมินจากความรับผิดชอบ การส่งงานตรงเวลา ความตั้งใจในชั้นเรียน
- (๒) การวัดความรู้ความเข้าใจหลักการออกแบบสถาปัตยกรรม
- (๓) วัดความสามารถในการวางแผนการทำงานด้วยการบูรณาการความรู้ได้อย่างเหมาะสมในผลงาน

๖. ด้านอื่นๆ -

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 | แนะนำวิชา (Introduction) เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่องานออกแบบเชิงพื้นที่ แนวโน้มเทคโนโลยีออกแบบ + บทนำ กระบวนการวิจัย Project Design: โครงการออกแบบ บ้านผู้สูงวัยแบบ Smart Wellness แนวคิดหลัก “บ้านที่ให้ความรู้สึกปลอดภัย สงบ และเป็นมิตรกับผู้สูงวัย พร้อมเทคโนโลยีที่มองไม่เห็นแต่ทำงานเพื่อความสบายใจ” | ๔ | อธิบายรายวิชา บรรยายเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อ งานออกแบบเชิงพื้นที่ วิเคราะห์เทคโนโลยีดิจิทัลในงาน ออกแบบ / กิจกรรม Brainstorm + ตั้งคำถามวิจัยเบื้องต้น | อ.ดร.ดวงใจ |
| ๒ | แนวคิด ทฤษฎีการออกแบบเชิงพื้นที่ และสัดส่วน | ๔ | กระบวนการออกแบบ สภาพแวดล้อมอย่างมีประสิทธิภาพ | อ.ดร.ดวงใจ |

| สัปดาห์ที่ | หัวข้อ/รายละเอียด | จำนวน (ชม.) | กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้ | ผู้สอน |
|------------|---|-------------|--|------------|
| | การวิจัยและวิเคราะห์ผู้ใช้ (โดยเฉพาะผู้ สูงวัย) User-Centered Design | | Design Process + Design Thinking เรียนทฤษฎี Human scale / Modular / Universal Design + วิเคราะห์พื้นที่ตัวอย่าง + Sketch Bubble Diagram Pre-Design / Problem Definition การสำรวจข้อมูลเบื้องต้น วิเคราะห์ บริบท (Site, User, ข้อจำกัดต่าง ๆ) - ให้ทำ User Analysis และ Site Mapping - สอดแทรกงานวิจัยผู้ใช้งานสูงวัย | |
| ๓ | การวางผังและการจัดองค์ประกอบ ภายใน | ๔ | การจัดวางผังและองค์ประกอบ ตกแต่ง ฝึกวางผังพื้นที่ใช้สอยจริง + จัดทำ Functional Zoning + User Journey Mapping ประสบการณ์ ของผู้ใช้งาน (User Experience) Schematic Design (SD) การพัฒนาแนวคิดเบื้องต้นจากโจทย์ หรือความต้องการผู้ใช้ -วาง zoning, bubble diagram - sketch แปลนความสัมพันธ์ฟังก์ชัน | อ.ดร.ดวงใจ |

| ลำดับที่ | หัวข้อ/รายละเอียด | จำนวน (ชม.) | กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้ | ผู้สอน |
|----------|---|-------------|--|------------|
| ๔-๗ | พื้นฐานการใช้โปรแกรม 2D และ 3D การเลือกวัสดุ พื้นผิว แสง สี ในงาน ออกแบบ 3D การจัดองค์ประกอบภายใน + การ ออกแบบเฟอร์นิเจอร์ การ Render และสร้างภาพจำลอง เสมือนจริง | ๔ | ฝึกใช้ AutoCAD / Layout Tool เพื่อสร้างแปลนพื้น แสดงการ เชื่อมโยง การใช้งานจริง ใช้ SketchUp เพื่อขึ้น Mass Model + วางพื้นที่ใช้สอยเบื้องต้น Design Development (DD) -ใช้ 2D/3D Software เพื่อพัฒนา แบบ - สร้าง Mass Model บน SketchUp ปรับแบบให้ชัดเจน ทั้งรูปแบบ วัสดุ แสง สี ทดลองใส่วัสดุในโมเดล + ทดลองแสง ธรรมชาติและแสงประดิษฐ์ + วาง วัสดุในบริบทผู้สูงวัย -ปรับแบบให้ชัดเจน ทั้งรูปแบบ วัสดุ แสง สี จำลองเฟอร์นิเจอร์ใน 3D Layout + วิเคราะห์ระยะใช้งานจริงสำหรับผู้สูงวัย Presentation Render ภาพจากโมเดล + ฝึกใช้ เครื่องมือเทคโนโลยีที่เหมาะสม + สร้าง Storytelling ภาพ | อ.ดร.ดวงใจ |
| ๘ | สอบกลางภาค | | | |
| ๙ | การจัดทำรายการประกอบแบบ (BOQ / Layout Sheet) | | ดึงข้อมูลวัสดุจากโมเดล + จัดทำ ตารางรายการวัสดุ + ทำ layout เอกสารสรุปแบบ | อ.ดร.ดวงใจ |
| ๑๐-๑๑ | ภาพจำลองการออกแบบเชิงพื้นที่ การทำ Mood Board และ Concept Presentation | | ออกแบบ Mood Board + บูรณา การ concept และ user insight + Render + Present Board + | อ.ดร.ดวงใจ |

| ลำดับที่ | หัวข้อ/รายละเอียด | จำนวน (ชม.) | กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้ | ผู้สอน |
|----------|---|-------------|---|------------|
| | | | Gallery Walk Critique | |
| ๑๒ | การวิเคราะห์บริบทพื้นที่จริง / สมมุติ | | Site Analysis / SWOT / สรุป pain point + วางกลยุทธ์ออกแบบตอบ โจทย์ผู้ส่งวัย | อ.ดร.ดวงใจ |
| ๑๓ | การพัฒนาแนวคิดออกแบบจากข้อมูล วิจัย | | ร่างแนวคิดออกแบบจาก user insight + ใช้ Design Thinking + ทำ Storyboard | อ.ดร.ดวงใจ |
| ๑๔ | การพัฒนาแบบจำลอง 3D และการ ทดลองใช้งาน | | แก้แบบจาก feedback + นำเสนอ แบบร่าง + สร้าง Mock-up หรือ Scene Simulation | อ.ดร.ดวงใจ |
| ๑๕ | การเตรียม Presentation Board และ Business Value | | จัดทำ Board นำเสนอแนวคิด + ฟีก Pitch เชิงพาณิชย์ + Value Proposition + Feedback รอบ สุดท้าย | อ.ดร.ดวงใจ |
| ๑๖ | การนำเสนอผลงาน Final และการ สะท้อนตนเอง | | นำเสนอ Final Project + รับคำ วิจารณ์ + เขียน Reflection + สรุป การเรียนรู้ | อ.ดร.ดวงใจ |
| ๑๗ | สอบปลายภาค | | | |

๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

(ระบุวิธีการประเมินผลการเรียนรู้หัวข้อย่อยแต่ละหัวข้อตามที่ปรากฏในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบของรายวิชา (Curriculum Mapping) ตามที่กำหนดในรายละเอียดของหลักสูตรลำดับที่ประเมินและสัดส่วนของการประเมิน)

| ผลการเรียนรู้ | วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ | ลำดับที่ประเมิน | สัดส่วน ของการประเมินผล |
|-----------------------|-----------------------------|-----------------|-------------------------|
| ๑.๑,๒,๒,๓,๒,๔,๒,๕,๒,๖ | คะแนนเก็บสะสมในชั้นเรียน | ๑-๑๗ | ๖๐% |
| ๑.๑,๒,๒,๓,๒,๔,๒,๕,๒,๖ | คะแนนจากงานที่ทำเป็นทีม | ๓, ๑๒-๑๕ | ๓๐% |
| ๑.๑,๒,๒,๓,๒,๔,๒,๕,๒,๖ | การเข้าชั้นเรียน | ๑ ถึง ๑๗ | ๑๐% |
| รวม | | | ๑๐๐% |

หมายเหตุ : หากเข้าเรียนไม่ถึง 80 % จะไม่มีสิทธิประเมินผล / ถูกปรับตกในรายวิชานี้
เงื่อนไขการให้คะแนนในแต่ละชั้น

1. ต้องส่งงานตรงเวลาที่กำหนด หากส่งงานไม่ทัน จะถูกหักคะแนนตามความล่าช้าของงาน
2. ต้องส่งงานทุกชิ้น หากขาดส่งงานชิ้นใดชิ้นหนึ่ง ถือว่าเนื้อหาปฏิบัติการณ์ไม่ครบถ้วน จะถูกปรับตกในวิชานี้
3. คะแนนงานการจัดองค์ประกอบแต่ละชิ้น พิจารณาจากความถูกต้อง ความประณีต ความงามของการจัดองค์ประกอบ ความตรงต่อเวลา และความคิดสร้างสรรค์ โดยอาจารย์แต่ละท่านพิจารณากำหนดสัดส่วนของคะแนนของแต่ละชิ้นงานตามความเหมาะสมของหัวข้อ
4. การขอแก้คะแนน (Regrade) สำหรับงานชิ้นใดๆ ให้นักศึกษาปฏิบัติตามเงื่อนไขและกำหนดส่งงานแก้คะแนน ตามดุลยพินิจของอาจารย์เจ้าของหัวข้อนั้นๆ ชิ้นงานที่ส่งขอแก้คะแนนจะสามารถได้คะแนนสูงสุดไม่เกิน B และการส่งงานเพื่อขอแก้คะแนนให้ทำได้ไม่เกิน 2 ครั้ง
5. ผลคะแนนจากชิ้นงานออกแบบปลายภาค ไม่สามารถขอแก้คะแนนได้

หมวดที่ ๒ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

๑. ตำราและเอกสารหลัก

- ๑) เลอสม สถาปัตตานนท์. ๒๕๕๕. การออกแบบเบื้องต้น . กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ด้านสถาปัตยกรรมพิมพ์.
กิติ สันธุเสก. ๒๕๕๓. การออกแบบภายในพื้นฐาน หลักการพิจารณาเบื้องต้น . กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่ง จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ๒) ตรึงใจ บุรณสมภพ. ๒๕๑๕. การออกแบบสถาปัตยกรรมเมืองร้อนในประเทศไทย. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์สำนักทำเนียบนายกรัฐมนตรี
- ๓) เลอสม สถาปัตตานนท์. ๒๕๓๔. บ้าน การออกแบบสถาปัตยกรรมพื้นฐาน. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ด้านสถาปัตยกรรมพิมพ์.
- ๔) รองศาสตราจารย์เอกพล สิริชัยนันท์. ๒๕๕๕. สถาปัตยกรรม:ความคิด. กรุงเทพฯ : วิพลัส กรู๊ป
- ๕) เลอสม สถาปัตตานนท์. ๒๕๕๘. องค์ประกอบ:สถาปัตยกรรมพื้นฐาน. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ๖) รองศาสตราจารย์ สุวัฒน์ บุญฤทธิ์กิจ. ๒๕๕๕. การออกแบบเบื้องต้น1 . กรุงเทพฯ.
- ๗) วสะ บุรพาเดชะ. Data Storytelling in Marketing ใช้ดาต้าเล่าเรื่องแบบมืออาชีพ.
- ๘) ธีรพล คุชาเจริญ. DATA STORYTELLING & VISUALIZATION ศาสตร์และศิลป์แห่งการสื่อสารด้วยข้อมูล.
- ๗) Will Storr. The Science of Storytelling. 2566
- ๘) Ty Bennett. The Power of Storytelling.
- ๙) B. Rain Bennet. 6 Second Video Storytelling.
- ๑๐) Francis D.K. Ching. Architecture: Space, Form and Order
- ๑๑) Paul Jcques Grillo. - What is Design
- ๑๒) Francis D.K. Ching. - Architecture: Space, Form and Order

๒. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

- ๑) Christine M.Piotrowski. Professional Practice for Interior Designers : John Wiley & Sons Inc.; 2002.
- ๒) Riichi Miyake. Light & Space Modern Architecture

๓) Cole Nussbaumer Knaflic. Storytelling with Data

๔) เนาวนิตย์ สงคราม (ใจมั่น). การสร้าง Digital Video & Digital Storytelling เพื่อการเรียนรู้การสอนยุคดิจิทัล

๓. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

หมวดที่๗ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

ให้นักศึกษาประเมินสิทธิผลของรายวิชา ได้แก่ การสอน การจัดกิจกรรมในและนอกห้องเรียน อุปกรณ์สนับสนุนการเรียน การสอนที่มีผลการเรียนรู้

๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน

(ระบุวิธีการประเมินที่จะได้ข้อมูลการสอน เช่น จากผู้สังเกตการณ์ หรือทีมผู้สอน หรือผลการเรียนของนักศึกษา เป็นต้น)

ประเมินโดยคณะฯแต่งตั้งคณะกรรมการประเมิน มีการสังเกตการสอนจากอาจารย์หัวหน้าสาขาวิชา และการประเมินจากนักศึกษา

๓. การปรับปรุงการสอน

(อธิบายกลไกและวิธีการปรับปรุงการสอน เช่น คณะ/ภาควิชามีการกำหนดกลไกและวิธีการปรับปรุงการสอนไว้อย่างไรบ้าง

การวิจัยในชั้นเรียน การประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน เป็นต้น)

สาขาวิชากำหนดให้อาจารย์ผู้สอนทบทวนและปรับปรุงกลยุทธ์และวิธีการสอนจากผลการประเมินประสิทธิภาพของรายวิชา นอกจากนี้ควรกำหนดให้อาจารย์ผู้สอนเข้ารับการฝึกอบรมกลยุทธ์การสอนหรือการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน ควรมีการประชุมอาจารย์ทั้งสาขาวิชาเพื่อหารือปัญหาการเรียนรู้ของนักศึกษาและร่วมกันหาแนวทางแก้ไข

๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

(อธิบายกระบวนการที่ใช้ในการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ของรายวิชา เช่น

ทวนสอบจากคะแนนข้อสอบ หรืองานที่มอบหมาย กระบวนการอาจจะต่างกันไปสำหรับรายวิชาที่แตกต่างกัน หรือสำหรับมาตรฐานผลการเรียนรู้แต่ละด้าน)

คณะฯ มีคณะกรรมการประเมินข้อสอบและความเหมาะสมของการให้คะแนน โดยการสุ่มรายวิชา ภายในรอบเวลาหลักสูตร สาขาวิชามีการประเมินข้อสอบและพิจารณาเกณฑ์การให้คะแนนรวมถึงผลคะแนนของนักศึกษแต่ละเทอม

๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

(อธิบายกระบวนการในการนำข้อมูลที่ได้จากการประเมินจากข้อ ๑ และ ๒ มาวางแผนเพื่อปรับปรุงคุณภาพ)

สาขาวิชา มีระบบทบทวนประสิทธิผลของรายวิชา โดยพิจารณาจากผลการประเมินการสอนโดยนักศึกษา และจากคณะกรรมการของคณะฯ การรายงานรายวิชาโดยอาจารย์ผู้สอน หลังการทบทวนประสิทธิผลของรายวิชา อาจารย์ผู้สอนรับผิดชอบในการทบทวน เนื้อหาที่สอนและกลยุทธ์ที่ใช้สอน และนำเสนอ แนวทางในการปรับปรุงและพัฒนา เสนอต่อคณะกรรมการประจำหลักสูตรพิจารณา ให้ความคิดเห็นและสรุปวางแผนพัฒนาปรับปรุง พร้อมนำเสนอภาควิชาและคณะฯ เพื่อใช้ในการสอนครั้งต่อไป

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

ตามที่ปรากฏในรายละเอียดของหลักสูตร (Programme Specification) มคอ. ๒

| รายวิชา | คุณลักษณะบัณฑิต | | | | 1. ด้านคุณธรรม และจริยธรรม | | | | 2. ด้านความรู้ | | | | 3. ด้าน ทักษะทาง ปัญญา | | | 4. ด้านทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบ | | | | 5. ด้านการ วิเคราะห์เชิง ตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศ | | | 6. ด้าน ทักษะ พิสัย |
|---|-----------------|---|---|---|-------------------------------|---|---|---|----------------|---|---|---|------------------------------|---|---|--|---|---|---|--|--|--|------------------------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 1 | | | | |
| DDI3204 เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่องานออกแบบเชิงพื้นที่ | ● | ○ | ○ | ○ | ○ | ● | ○ | ○ | ○ | ● | ○ | ○ | ● | ○ | ○ | ● | ○ | ○ | ● | | | | |

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ