



รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)

รหัสวิชา APP1101 รายวิชา วาดเส้นพื้นฐานเพื่อการออกแบบแฟชั่น
สาขาวิชา การออกแบบเครื่องแต่งกาย คณะ ศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
ภาคการศึกษา ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๖

หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

๑. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา	APP1101
ชื่อรายวิชาภาษาไทย	การวาดเส้นพื้นฐานเพื่องานออกแบบ
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ	Basic Drawing for Fashion Design.

๒. จำนวนหน่วยกิต

๓ (๒-๒-๕)

๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

๓.๑ หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบเครื่องแต่งกาย
๓.๒ ประเภทของรายวิชา	กลุ่มวิชาเฉพาะ

๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

๔.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา	ผศ.นภดล สังวาลเพชร
๔.๒ อาจารย์ผู้สอน	ผศ.นภดล สังวาลเพชร (หมู่เรียน ๐๐๒-๐๐๓)

๕. สถานที่ติดต่อ

อาคาร ๕๘ คณะศิลปกรรมศาสตร์ ชั้น ๓
E – Mail: noppadon.sa@ssru.ac.th

๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

๖.๑ ภาคการศึกษาที่	๑ / ชั้นปีที่ ๑
๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้	ประมาณ ๔๓ คน

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

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

๙. สถานที่เรียน

อาคาร ๕๘ คณะศิลปกรรมศาสตร์ ห้อง ๕๘/๕๘๓๐๓

๑๐. วันที่จัดทำหรือปรับปรุง วันที่ ๓/ เดือน กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๖๖
รายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจในการวาดเส้นขั้นพื้นฐาน การขึ้นโครงสร้างรูป การลงน้ำหนัก การกำหนดระยะ และทิศทางของแสง เรียนรู้การใช้เทคนิคต่างๆ ในการวาดเส้น มีความเข้าใจเรื่องรูปทรง ลักษณะพื้นผิว ผักผ่อนการวาดเส้นจนเกิดความชำนาญ มีทักษะที่ดีในการวาดรายละเอียดของเสื้อผ้าได้อย่างถูกต้อง รวมถึงการฝึกวาดเส้นอย่างสร้างสรรค์ เพื่อให้ นักศึกษาได้ฝึกการใช้จินตนาการถ่ายทอดออกมาเป็นรูปธรรมและสามารถพัฒนาทักษะจากกระบวนการศึกษาเรียนรู้เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

นักศึกษาสามารถเข้าใจพื้นฐานในการวาดเส้นที่ถูกต้อง สามารถวาดโครงสร้าง กำหนดแสงเงา ระยะวัตถุและถ่ายทอดให้เห็นถึงความแตกต่างของพื้นผิววัตถุของได้อย่างชัดเจน มีความคิดสร้างสรรค์ ควบคู่ไปกับทักษะการวาดที่ดี สามารถค้นหาแนวทางการวาดและเทคนิคที่เหมาะสมกับตัวเองได้ เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมในการนำไปใช้ในการวาดเพื่อการออกแบบเครื่องแต่งกายและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในสายงานออกแบบอื่นๆได้ต่อไป

หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

๑. คำอธิบายรายวิชา

หลักการวาดเส้นที่เน้นลายเส้นชนิดต่างๆ รูปทรง แสง เงา พื้นผิวระยะใกล้-ไกล ตลอดจนการแก้ปัญหาทางด้านเทคนิค วัสดุอุปกรณ์ให้เหมาะสมกับเรื่องราวและสภาพแวดล้อม

Principles of drawing with emphasis on various types of drawing including shape, light, shadow, close and distance surface, together with solving technical and equipment problems in line with context and environment.

๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาคสนาม/การฝึกงาน (ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
๒ ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ๓๔ ชั่วโมงต่อภาค การศึกษา		๒ ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ๓๔ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	๕ ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ๘๕ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา

๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

๒ ชั่วโมง / สัปดาห์

๓.๑ ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน ห้องพักอาจารย์ ชั้น ๓ อาคาร ๕๘ คณะศิลปกรรมศาสตร์

๓.๒ ปรึกษาผ่านโทรศัพท์ที่ทำงาน หมายเลข -

๓.๓ ปรึกษาผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) : noppadon.sa@ssru.ac.th

๓.๔ ปรึกษาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook/Twitter/Line) knot_not

๓.๕ ปรึกษาผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Internet/Webboard) https://elfar.ssru.ac.th/noppadon_sa/

หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

๑. คุณธรรม จริยธรรม

๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- ☐ (1) ตระหนักในคุณค่าของคุณธรรม จริยธรรม
- ☒ (2) มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
- ☐ (3) มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีมและสามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับความสำคัญได้
- ☐ (4) เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์
- ☐ (5) เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กรและสังคม
- ☐ (6) มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

๑.๒ วิธีการสอน

(๑) กำหนดหลักเกณฑ์ กฎระเบียบและข้อตกลงในการเรียนการสอน เช่น การเข้าเรียนให้ตรงเวลา การมาเรียนอย่างสม่ำเสมอและการขาดเรียน เป็นต้น

(๒) สอดแทรกเรื่องราวที่เกี่ยวกับคุณธรรมและจริยธรรมโดยเฉพาะเรื่องจรรยาบรรณวิชาชีพ ลิขสิทธิ์ทางปัญญาไว้ในเนื้อหาวิชาที่สอน

๑.๓ วิธีการประเมินผล

(๑) พฤติกรรมการเข้าชั้นเรียน

(๒) การส่งงานที่ได้รับมอบหมายตามกำหนดที่ให้และเวลา

๒. ความรู้

๒.๑ ความรู้ที่ต้องพัฒนา

● (1) มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับทฤษฎีและทักษะที่สำคัญในเนื้อหาเกี่ยวกับหลักการวาดเส้น พื้นฐานเพื่องานแฟชั่น

○ (2) สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจและอธิบายความต้องการด้านงานวิจัยทางด้านการวาดเส้น พื้นฐานเพื่องานแฟชั่นมาประยุกต์ ทักษะที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหาแต่ละครั้ง

○ (3) สามารถวิเคราะห์ ออกแบบ ปรับปรุงและ/หรือประเมิน องค์ประกอบต่าง ๆ ของงานออกแบบ เครื่องแต่งกายในลักษณะของหลักการวาดเส้นพื้นฐานเพื่องานแฟชั่น

○ (4) สามารถติดตามความก้าวหน้า และวิวัฒนาการของการออกแบบเครื่องแต่งกายรวมทั้งการนำไปประยุกต์ใช้ตามความนิยมของสังคม โดยงานจะออกมาในลักษณะของงานร่วมสมัย

○ (5) มีความรู้ ความเข้าใจและสนใจพัฒนาความรู้ ความชำนาญทางการหลักการวาดเส้นพื้นฐานเพื่องานแฟชั่นอย่างต่อเนื่อง

○ (6) มีความรู้ในแนวกว้างของสาขาการวาดเส้นพื้นฐานเพื่องานแฟชั่น เล็งเห็นการเปลี่ยนแปลง และเข้าใจผลกระทบจากสื่อและผลงานการผลิตเครื่องแต่งกายของแบรนด์จากนานาประเทศทั่วโลก

○ (7) มีประสบการณ์ในการหลักการวาดเส้นพื้นฐานเพื่องานแฟชั่น

○ (8) สามารถบูรณาการความรู้ในด้านการหลักการวาดเส้นพื้นฐานเพื่องานแฟชั่นกับความรู้ในศาสตร์อื่นๆที่เกี่ยวข้องการทดสอบมาตรฐานนี้สามารถทำได้โดยการทดสอบแต่ละวิชาในชั้นเรียน ตลอดระยะเวลาที่ศึกษาอยู่ในหลักสูตร

๒.๒ วิธีการสอน

- (๑) บรรยายเกี่ยวกับหลักการวาดเส้นพื้นฐานเพื่อการออกแบบเครื่องแต่งกาย
- (๒) ฝึกฝนทักษะการวาดเส้นภายในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน

๒.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) สอบกลาง /สอบปลายภาค
- (๒) ประเมินจากความสำเร็จของผลงานที่ได้รับมอบหมาย
- (๓) ประเมินจากการนำเสนอหน้าชั้นเรียน

๓. ทักษะทางปัญญา**๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา**

- ☐ (1) คิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างเป็นระบบ
- ☐ (2) สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินสารสนเทศ เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์
- ☐ (3) สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ
- ☐ (4) สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาที่อาจเกิดขึ้นในกระบวนการวาดเส้น

พื้นฐานเพื่องานแฟชั่นได้อย่างเหมาะสม

การวัดมาตรฐานในข้อนี้ สามารถทำได้โดยการสังเกตนักศึกษาในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น สามารถอธิบายแนวคิดของการแก้ปัญหา และวิธีการแก้ปัญหาโดยการประยุกต์ความรู้ที่เรียนมา

๓.๒ วิธีการสอน

- (๑) มอบหมายงานให้นักศึกษาได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตัวเอง
- (๒) สามารถวิเคราะห์ โครงสร้าง แสงเงาและเข้าใจรายละเอียดของชิ้นงานได้

๓.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากงานที่มอบหมาย
- (๒) ประเมินจากการนำเสนอแนวคิดและผลสำเร็จของงาน
- (๓) ประเมินจากความเข้าใจในผลงานตัวเองสามารถตอบข้อซักถามได้

๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- ☐ (1) สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลายและสามารถสนทนาทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศอย่างมีประสิทธิภาพ
 - ☐ (2) สามารถให้ความช่วยเหลือ และอำนวยความสะดวกแก่การแก้ปัญหาสถานการณ์ต่างๆ ในกลุ่มทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน
 - ☐ (3) สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มาชี้นำสังคมในประเด็นที่เหมาะสม
 - ☐ (4) มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม
 - ☐ (5) สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์ ทั้งส่วนตัวและส่วนรวม พร้อมทั้งแสดงจุดยืนอย่างพอเหมาะทั้งของตนเองและของกลุ่ม
 - ☐ (6) มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ ทั้งของตนเอง และทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง
- คุณสมบัติต่างๆ นี้สามารถวัดรวมกับคุณสมบัติในข้อ (1), (2), และ (3) ได้ในระหว่างการทำกิจกรรมร่วมกัน พร้อมทั้งแสดงจุดยืนอย่างพอเหมาะทั้งของตนเองและของกลุ่ม

๔.๒ วิธีการสอน

- (1) สามารถทำงานกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี
- (2) มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย
- (3) สามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์และวัฒนธรรมองค์กรที่ไปปฏิบัติงานได้เป็นอย่างดี
- (4) มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับผู้ร่วมงานในองค์กรและกับบุคคลทั่วไป
- (5) มีภาวะผู้นำ

๔.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากผลสำเร็จของงานกลุ่มและความร่วมมือในการทำงานของแต่ละบุคคล
- (๒) คุณภาพของผลงานและความตรงต่อเวลา

๕. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

๕.๑ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- ☐ (1) มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงาน ที่เกี่ยวกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่องานออกแบบเครื่องแต่งกาย

- ☐ (2) สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหา โดยใช้สารสนเทศหรือการแสดงสถิติประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์
- ☐ (3) สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม
- ☐ (4) สามารถใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม

๕.๒ วิธีการสอน

- (๑) ให้นักศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองจากเว็บไซต์ และแหล่งจากข้อมูลที่นำเสนอ
- (๒) สอนการนำเสนอผลงานอย่างมืออาชีพโดยใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีสื่อสาร

๕.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากการนำเสนอผลงานโดย การถ่ายทอดกระบวนการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาส่วนร่วมได้อย่างเหมาะสม
- (๒) นักศึกษาสามารถคิด วิเคราะห์และแก้ปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นระหว่างการทำงานได้

๖. ด้านอื่นๆ

.....-.....

หมายเหตุ

สัญลักษณ์ ● หมายถึง ความรับผิดชอบหลัก

สัญลักษณ์ ○ หมายถึง ความรับผิดชอบรอง

เว้นว่าง หมายถึง ไม่ได้รับผิดชอบ

ซึ่งจะปรากฏอยู่ในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล

๑. แผนการสอน

ลำดับที่	หัวข้อ /รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
1	-แนะนำรายวิชาและระเบียบต่างๆของการศึกษาในรายวิชา	4	1. ผู้สอนแนะนำ ชี้แจงรายวิชาว่าดำเนินพื้นฐานเพื่อการออกแบบเครื่องแต่งกาย และระเบียบต่างๆของการศึกษาในรายวิชา กำหนดวิธีการทำงานที่ต้องปฏิบัติ 2. แนะนำอุปกรณ์ที่ต้องใช้ระหว่างการเรียนรู้	ผศ.นภดล สังวาลเพชร

2	-ทฤษฎีการวาดเส้นขั้นพื้นฐาน การแบ่งขนาดสัดส่วน การจัดวางหน้ากระดาษ ลักษณะเส้น น้ำหนักเส้น รูปร่าง รูปทรงเรขาคณิต	4	1. ผู้สอนอธิบายทฤษฎีการวาดเส้นขั้นพื้นฐานโดยให้ผู้เรียนฝึกการวาดโดยสังเกตจากวัตถุต้นแบบจริง 2. ผู้เรียนฝึกวาดรูปทรงวัตถุรายละเอียดและส่วนประกอบการจัดองค์ประกอบ	ผศ.นภดล สังวาลเพชร
3	-ฝึกวาดโครงสร้าง สัดส่วน รูปทรงเรขาคณิตชนิดต่างๆ	4	1. อธิบายให้ผู้เรียนทราบถึงหลักการโครงสร้าง สัดส่วน 2. ฝึกให้ผู้เรียนวาดรูปทรงเรขาคณิต	ผศ.นภดล สังวาลเพชร
4	-การกำหนดระยะใกล้ ไกล ของวัตถุ การตกกระทบแสง เงา ที่มีผลต่อวัตถุในระยะต่างๆ	4	1. ผู้สอนอธิบายวิธีการสังเกตรระยะใกล้ ไกล และแสงเงาที่ตกกระทบ และสะท้อน 2. ผู้สอนอธิบายพร้อมยกตัวอย่างการสร้างสรวงงานจากการใช้พื้นผิววัสดุให้เกิดเป็นงานศิลปะ	ผศ.นภดล สังวาลเพชร
5	- การวาดพื้นผิวและรายละเอียดของวัตถุชนิดต่างๆ	4	1.ผู้สอนชี้แจงให้ทราบถึงการแบ่งสัดส่วนและการวางองค์ประกอบโดยรวม 2.ให้นักศึกษาฝึกวาดโดยใช้หลักการจัดองค์ประกอบในการวาด 3. ผู้เรียนฝึกวาดวัตถุที่มีพื้นผิวแตกต่างกัน	ผศ.นภดล สังวาลเพชร
6	- การวาดพื้นผิวบนโครงสร้างต่างๆ	4	1.ผู้สอนชี้แจงให้ทราบถึงการแบ่งสัดส่วนและการวางองค์ประกอบโดยรวม 2.ให้นักศึกษาฝึกวาดโดยใช้หลักการจัดองค์ประกอบในการวาด 3. ผู้เรียนฝึกวาดวัตถุที่มีพื้นผิวแตกต่างกัน	ผศ.นภดล สังวาลเพชร

7	- ฝึกวาดรูปทรงธรรมชาติ (organic form)	4	1. ผู้สอนอธิบายทฤษฎีการวาดรูปทรงธรรมชาติโดยให้ผู้เรียนฝึกการวาดโดยสังเกตจากวัตถุต้นแบบจริง 2. ผู้เรียนฝึกวาดรูปทรงธรรมชาติรายละเอียดและส่วนประกอบการจัดองค์ประกอบ	ผศ.นภดล สังวาลเพชร
8	สอบกลางภาค	4	นักศึกษาทำการสอบกลางภาค	ผศ.นภดล สังวาลเพชร
9	- ฝึกวาดระยะใกล้ ไกล ของวัตถุในธรรมชาติ การดกกระทบของแสงเงา ที่มีผลต่อวัตถุในระยะต่างๆ	4	1.ผู้สอนอธิบายระยะใกล้ ไกล แสงที่ตกกระทบและสะท้อนบนพื้นผิวธรรมชาติชนิดต่างๆ 2. นักศึกษาฝึกปฏิบัติการวาด	ผศ.นภดล สังวาลเพชร
10	- การวาดพื้นผิวและรายละเอียดของวัตถุในธรรมชาติ	4	1.ผู้สอนอธิบายการวาดรายละเอียดและผิวสัมผัสของวัตถุธรรมชาติ 2. นักศึกษาปฏิบัติโดยการฝึกวาดพื้นผิวในลักษณะต่างๆ	ผศ.นภดล สังวาลเพชร
11	- การวาดรูปแบบ เลือฟ้า ชุด เครื่องประกอบการแต่งกายต่างๆ	4	1.ผู้สอนอธิบายพร้อมยกตัวอย่างขั้นตอนการวาดเครื่องแต่งกายรูปแบบต่างๆ 2. นักศึกษาฝึกปฏิบัติการวาด	ผศ.นภดล สังวาลเพชร
12	-การวาดรูปแบบ เลือฟ้า ชุด เครื่องประกอบการแต่งกายต่างๆ	4	1.ผู้สอนอธิบายการจำแนกรูปทรงและแนะนำเทคนิคการเครื่องแต่งกายชนิดต่างๆ 2. นักศึกษาฝึกปฏิบัติการวาด	ผศ.นภดล สังวาลเพชร
13	-การวาดรูปแบบ เลือฟ้า ชุด เครื่องประกอบการแต่งกายต่างๆ	4	1.ผู้สอนอธิบายขั้นตอนและแนะนำเทคนิคการวาดเครื่องแต่งกายและเครื่องประกอบการแต่งกาย 2.นักศึกษาศึกษาปฏิบัติ	ผศ.นภดล สังวาลเพชร

14	- การวาดสว่นประกอบของใบหน้า	4	1.ผู้สอนอธิบายเทคนิคการวาดและ สัดส่วนของใบหน้า 2.ให้ผู้เรียนฝึกวาด	ผศ.นภดล สังวาล เพชร
15	-การวาดทรงผม	4	1.ผู้สอนสรุปหลักการวาดทรงผม 3.นักศึกษานำเสนอผลงานผ่าน ช่องทางออนไลน์	ผศ.นภดล สังวาล เพชร
16	- การฝึกวาดจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ - การจัดองค์ประกอบ และการ นำเสนอผลงานด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์	4	1.ผู้สอนอธิบายหลักการเลือกภาพ ต้นแบบจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ 2. ให้นักศึกษาได้ฝึกทักษะโดยการ สังเกตและฝึกวาดจากภาพต้นแบบ จากสื่ออิเล็กทรอนิกส์	ผศ.นภดล สังวาล เพชร
17	สอบปลายภาค	4	นักศึกษาส่งแฟ้มสะสมผลงาน ทั้งหมดและสอบเก็บคะแนน	ผศ.นภดล สังวาล เพชร

๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ ประเมิน	สัดส่วน ของการประเมินผล
1	คะแนนเก็บ	2-7, 9-16	50%
2	สอบกลางภาค	8	20%
3	สอบปลายภาค	17	20%
4	การเข้าชั้นเรียนและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	1-17	10%

หมวดที่ ๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

๑. ตำราและเอกสารหลัก

- ๑) เอกสารประกอบคำสอน รายวิชา FAD ๑๑๐๒ วาดเส้นพื้นฐานเพื่อการออกแบบเครื่องแต่งกาย

๒. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

- ๑) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ไพรวัลย์ ดาเกลี้ยง. จิตรกรรมพื้นฐาน. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: พิมพ์ที่ บริษัท แปลนพรีนติ้ง จำกัด, 2557
- ๒) เศรษฐมนตร์ กาญจนกุล. แสง-เงา. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ดีแอลเอส กรุงเทพฯ, 2539
- ๓) Kathryn Hagen. Fashion Illustration for designers. พิมพ์ครั้งที่ 1. New Jersey: Upper Saddle River, 2548
- ๔) ศุภพงศ์ ยืนยง. หลักการเขียนภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์, 2547
- ๕) นิวัต หนนนท์. แสงเงาเนื้อหาและการสร้างสรรค์. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์, 2530

๓. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

- ๑) www.artinstructionblog.com/drawing-lesson-a-theory-of-light-and-shade

หมวดที่ ๓/ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

การประเมินประสิทธิผลในรายวิชานี้ จัดทำโดยให้นักศึกษาจัดกิจกรรมการนำเสนอแนวคิดและความเห็นดังนี้

- การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน
- การสังเกตจากพฤติกรรมของผู้เรียน
- แบบประเมินผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา
- ข้อเสนอแนะผ่านช่องทางการสื่อสารที่อาจารย์ผู้สอนจัดทำขึ้น

๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน

ในการเก็บข้อมูลเพื่อประเมินการสอน ได้มีกลยุทธ์ ดังนี้

- ผลการสอบ
- ผลประเมินความพึงพอใจการเรียนรู้การสอน
- การทวนสอบผลประเมินการเรียนรู้

๓. การปรับปรุงการสอน

- ประมวลปัญหาและอุปสรรค ผ่านความคิดเห็นของนักศึกษา หาแนวปฏิบัติที่เหมาะสมเพื่อสรุปเป็นข้อมูลในการแก้ไขปรับปรุงรายวิชาต่อไป

- เพิ่มเติมเนื้อหาใหม่ ปรับปรุงรายละเอียดวิชาให้ทันสมัยและเหมาะสมกับนักศึกษารุ่นต่อไป

๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

จากผลการประเมิน และผลสอบสัมฤทธิ์ผลรายวิชา ได้มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ ดังนี้

- ให้นักศึกษาฝึกการวาดเส้นในรูปแบบต่างๆตามหัวข้อที่เคยได้ศึกษาไปแล้ว

- นำข้อเสนอที่รับจากนักศึกษามาทบทวนเพื่อปรับปรุงการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับผู้เรียนมากยิ่งขึ้น

๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

จากผลการประเมินและผลสอบสัมฤทธิ์ผลรายวิชา ได้มีการวางแผนการปรับปรุงการสอน และรายละเอียดในรายวิชาเพื่อให้เกิดคุณภาพมากขึ้น ดังนี้

- ปรับปรุงเนื้อหาและเทคนิควิธีการสอนในรายวิชาทุก ๑ ปี หรือตามข้อเสนอแนะและผลการประเมิน

- เชิญวิทยากรผู้เชี่ยวชาญด้านการวาดเส้นจากภายนอกมาร่วมสอน

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

ตามที่ปรากฏในรายละเอียดของหลักสูตร (Programme Specification) มคอ. ๒

รายวิชา	คุณธรรม จริยธรรม	ความรู้	ทักษะทาง ปัญญา	ทักษะความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ	ทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การ สื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศเชิง ตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศ	ทักษะ ด้าน อื่น ๆ																												
							● ความรับผิดชอบหลัก														○ ความรับผิดชอบรอง													
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	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						
รหัสวิชา FAD ๑๑๐๓/ ชื่อรายวิชา วาดเส้นพื้นฐานเพื่อการ ออกแบบแฟชั่น Basic Drawing for Fashion Design.	○	●	○	○	○	○	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	-				

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ