



รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)

รหัสวิชา CPD ๑๑๒๖ รายวิชา การออกแบบ ๓ มิติ

สาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ภาคการศึกษา ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๖

หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

๑. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา	CPD ๑๑๒๖
ชื่อรายวิชาภาษาไทย	การออกแบบ ๓ มิติ
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ	Three Dimension Design

๒. จำนวนหน่วยกิต

๓ (๒-๒-๕)

๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

๓.๑ หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (การออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์)
๓.๒ ประเภทของรายวิชา	หมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน ประเภทวิชาบังคับ

๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

๔.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์นภดล สังวาลเพชร
๔.๒ อาจารย์ผู้สอน	ผู้ช่วยศาสตราจารย์นภดล สังวาลเพชร

๕. สถานที่ติดต่อ

แขนงวิชาการออกแบบสินค้าไลฟ์สไตล์
E – Mail: noppadon.sa@ssru.ac.th

๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

๖.๑ ภาคการศึกษาที่	๒/๒๕๖๖
๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้	ประมาณ ๓๐ คน

๗. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite)

ไม่มี

๘. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites)

ไม่มี

๙. สถานที่เรียน

ห้อง ๕๘๓๐๑ การออกแบบสินค้าไลฟ์สไตล์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

๑๐. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

วันที่ ๒๗ พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๖๖

หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

- เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับทัศนธาตุทางศิลปะ การจัดองค์ประกอบ และหลักการออกแบบ ๓ มิติ
- เพื่อให้มีความสามารถในการสร้างสรรค์งานออกแบบจากความสัมพันธ์ของรูปทรงและพื้นที่ ผ่านแนวคิดและการสื่อความหมาย
- เพื่อให้ นักศึกษาสามารถนำความรู้ความสามารถในด้านการออกแบบ ๓ มิติ ไปประยุกต์ใช้ในการศึกษารายวิชาอื่นด้านการออกแบบ

ผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ได้

๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

- เพื่อพัฒนาเนื้อหาให้เหมาะสม และสามารถนำไปใช้ในรายวิชาอื่นๆ ได้
- เพื่อปรับปรุงกระบวนการสอนให้สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน

หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

๑. คำอธิบายรายวิชา

การออกแบบ ๓ มิติ เน้นความคิดสร้างสรรค์ ฝึกฝนทักษะและกระบวนการสร้างความคิด และความงามในการออกแบบจากความรู้ความเข้าใจในทัศนธาตุทางศิลปะ และการออกแบบการจัดองค์ประกอบ และหลักการออกแบบ ความเข้าใจเรื่องความสัมพันธ์ของรูปทรงและพื้นที่ การสื่อความหมาย และความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ

Three dimension design emphasizes creative ideas, training skills and process of creating ideas and beauty in design from knowledge and understanding in visual element in art and design, arranging of elements and principles of design, understanding regarding relations of contours and area, meaning communication and design creative ideas.

๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาคสนาม/การฝึกงาน (ชั่วโมง)	การศึกษด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
๑๕ ชั่วโมง ต่อภาคการศึกษา	ตามความต้องการของ นักศึกษา	๔๕ ชั่วโมง ต่อภาคการศึกษา	๖๐ ชั่วโมง ต่อสัปดาห์

๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล ๑ ชั่วโมงต่อสัปดาห์

- ๓.๑ ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน ห้อง ๕๘๓๐๓ ชั้น ๓ อาคาร ๕๘ คณะศิลปกรรมศาสตร์
- ๓.๒ ปรึกษาผ่านโทรศัพท์ที่ทำงาน / มือถือ หมายเลข ๐๘๔-๙๙๖๕๕๙๖
- ๓.๓ ปรึกษาผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) noppadon.sa@ssru.ac.th
- ๓.๔ ปรึกษาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook/Twitter/Line) www.facebook.com/iknot.ing
- ๓.๕ ปรึกษาผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Internet/Webboard) https://elfar.ssru.ac.th/noppadon_sa/my/

หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

๑. คุณธรรม จริยธรรม

๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีความซื่อสัตย์
- (๒) มีวินัย ตรงต่อเวลา มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
- (๓) มีจรรยาบรรณวิชาชีพที่ถูกต้อง

๑.๒ วิธีการสอน

- (๑) กำหนดข้อตกลงในการเข้าชั้นเรียน และการส่งงานให้ตรงเวลา
- (๒) กำหนดให้มีวัฒนธรรมองค์กร เพื่อเป็นการปลูกฝังให้นักศึกษามีระเบียบวินัย รวมทั้งการแต่งกายให้เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย
- (๓) มีการสอดแทรกเรื่องคุณธรรม จริยธรรมรวมทั้งจัดกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม

๑.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนด การร่วมกิจกรรม
- (๒) ประเมินจากวินัย และความพร้อมในการเข้าร่วมกิจกรรม
- (๓) ประเมินจากความรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย

๒. ความรู้

๒.๑ ความรู้ที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีความรู้และความเข้าใจในหลักการ และทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาวิชาที่ศึกษา
- (๒) สามารถวิเคราะห์ อธิบาย ประยุกต์องค์ความรู้มาใช้ในงานออกแบบ
- (๓) สามารถบูรณาการความรู้ และ/หรือ ทักษะในวิชาที่ศึกษาเข้ากับความรู้ในศาสตร์อื่นที่เกี่ยวข้อง

๒.๒ วิธีการสอน

- (๑) เน้นหลักทฤษฎี และการประยุกต์ใช้ในทางปฏิบัติในสภาพแวดล้อมจริง
- (๒) ให้เรียนรู้จากสถานการณ์จริง โดยการศึกษาดูงาน และเชิญผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ตรงมาเป็นวิทยากรพิเศษ

๒.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากรายงานที่นักศึกษาทำส่ง และทดสอบย่อยโดยเน้นเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎี
- (๒) ประเมินจากชิ้นงานผลิตภัณฑ์ที่ตถกรรมที่นักศึกษาทำส่ง

๓. ทักษะทางปัญญา

๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- (๑) สามารถรวบรวม ศึกษา คิดวิเคราะห์ และสรุปประเด็นที่ศึกษาอย่างเป็นระบบ
- (๒) สามารถประยุกต์ความรู้ และทักษะมาใช้ในการแก้ไขปัญหาได้อย่างเหมาะสม
- (๓) มีความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานทางด้านการออกแบบ

๓.๒ วิธีการสอน

- (๑) จัดให้มีการนำเสนอ วิเคราะห์และอภิปรายในผลงานที่นักศึกษาได้ทำ เพื่อสร้างองค์ความรู้ให้กับตนเองและสมาชิกในชั้นเรียน

๓.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากสภาพจริงจากผลงาน และขั้นตอนการปฏิบัติงานของนักศึกษา

๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- (๑) สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลายได้อย่างเหมาะสม
- (๒) มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบต่องานในกลุ่ม
- (๓) สามารถแสดงความคิดเห็น และแก้ไขสถานการณ์ทั้งส่วนตัวและส่วนรวม

๔.๒ วิธีการสอน

- (๑) มอบหมายให้ทำงานเป็นกลุ่ม

๔.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากพฤติกรรมและการแสดงออกของนักศึกษา ในการนำเสนอรายงานกลุ่มในชั้นเรียน
- (๒) สังเกตจากการร่วมกิจกรรมต่างๆ

๕. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

๕.๑ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็น เช่น คอมพิวเตอร์ช่วยสนับสนุนการทำงานด้านการออกแบบ
- (๒) สามารถใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีสื่อสารได้อย่างเหมาะสม

๕.๒ วิธีการสอน

- (๑) มอบหมายให้สืบค้นข้อมูล และนำเสนอผลงานออนไลน์

๕.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากเทคนิคการนำเสนอ

๖. ทักษะพิสัย

๖.๑ ทักษะพิสัยที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีทักษะการปฏิบัติงานออกแบบผลิตภัณฑ์ตามเนื้อหารายวิชา และสามารถพัฒนาทักษะของตนเอง อย่างมีประสิทธิภาพ
- (๒) นำความรู้ทางทฤษฎีมาใช้ในการปฏิบัติงานด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ได้

๖.๒ วิธีการสอน

- (๒) จัดให้มีการนำเสนอ วิเคราะห์และอภิปรายในผลงานที่นักศึกษาได้ทำ เพื่อสร้างองค์ความรู้ให้กับตนเองและสมาชิกในชั้นเรียน

๖.๓ วิธีการประเมินผล

- (๒) ประเมินจากสภาพจริงจากผลงาน และขั้นตอนการปฏิบัติงานของนักศึกษา

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	แนะนำรายวิชา วัตถุประสงค์ของวิชา เกณฑ์และวิธีการ วัดผล กำหนดข้อตกลงต่างๆ ในการเรียนการสอน ทดสอบความรู้พื้นฐานด้านการออกแบบ ๓ มิติ	๔	บรรยาย	ผศ.นภดล สິงวาลเพ็ชร
๒	หลักการออกแบบ ๓ มิติ - ความหมายของการออกแบบ - การออกแบบ ๓ มิติ - รูปแบบ และขั้นตอนการออกแบบ ๓ มิติ	๔	บรรยายแบบมีส่วนร่วม - Powerpoint	ผศ.นภดล สິงวาลเพ็ชร
๓	องค์ประกอบของการออกแบบ ๓ มิติ - จุด เส้น - รูปร่าง รูปทรง - พื้นผิว ที่ว่าง	๔	บรรยายแบบมีส่วนร่วม - Powerpoint	ผศ.นภดล สິงวาลเพ็ชร
๔	ทฤษฎีการออกแบบ ๓ มิติ - จังหวะ การซ้ำ ทิศทาง การลดหลั่น - ความสมดุล ความกลมกลืน การตัดกัน - โครงสร้าง	๔	บรรยายแบบมีส่วนร่วม - Powerpoint	ผศ.นภดล สິงวาลเพ็ชร
๕	เส้นในการออกแบบ ๓ มิติ - โครงสร้างชั้นด้วยเส้น	๔	ปฏิบัติ - ยกตัวอย่างกรณีศึกษา - นักศึกษาฝึกปฏิบัติการ ออกแบบ	ผศ.นภดล สິงวาลเพ็ชร
๖	เส้นในการออกแบบ ๓ มิติ - โครงสร้างเส้นยึดเหนี่ยว	๔	ปฏิบัติ - ยกตัวอย่างกรณีศึกษา - นักศึกษาฝึกปฏิบัติการ ออกแบบ	ผศ.นภดล สິงวาลเพ็ชร
๗	ระนาบในการออกแบบ ๓ มิติ - โครงสร้างระนาบ	๔	ปฏิบัติ - ยกตัวอย่างกรณีศึกษา - นักศึกษาฝึกปฏิบัติการ ออกแบบ	ผศ.นภดล สິงวาลเพ็ชร
๘	ระนาบในการออกแบบ ๓ มิติ - โครงสร้างผนัง	๔	ปฏิบัติ - ยกตัวอย่างกรณีศึกษา - นักศึกษาฝึกปฏิบัติการ ออกแบบ	ผศ.นภดล สິงวาลเพ็ชร
๙	รูปทรงในการออกแบบ ๓ มิติ - โครงสร้างปริซึม และทรงกระบอก	๔	ปฏิบัติ - ยกตัวอย่างกรณีศึกษา	ผศ.นภดล สິงวาลเพ็ชร

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			- นักศึกษาฝึกปฏิบัติการ ออกแบบ	
๑๐	รูปทรงในการออกแบบ ๓ มิติ - การประกอบ และเชื่อมต่อรูปทรง	๔	ปฏิบัติ - ยกตัวอย่างกรณีศึกษา - นักศึกษาฝึกปฏิบัติการ ออกแบบ	ผศ.นภดล สัจवालเพชร
๑๑	รูปทรงหลายเหลี่ยมในการออกแบบ ๓ มิติ - โครงสร้างรูปทรงหลายเหลี่ยม	๔	ปฏิบัติ - ยกตัวอย่างกรณีศึกษา - นักศึกษาฝึกปฏิบัติการ ออกแบบ	ผศ.นภดล สัจवालเพชร
๑๒	รูปทรงหลายเหลี่ยมในการออกแบบ ๓ มิติ - โครงสร้างซ้	๔	ปฏิบัติ - ยกตัวอย่างกรณีศึกษา - นักศึกษาฝึกปฏิบัติการ ออกแบบ	ผศ.นภดล สัจवालเพชร
๑๓	การออกแบบ ๓ มิติ ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์ - การออกแบบกับการดำรงชีวิต - ประเภทของงานออกแบบ - คุณภาพที่ควรคำนึงถึง ในการออกแบบ	๔	บรรยายแบบมีส่วนร่วม - Powerpoint	ผศ.นภดล สัจवालเพชร
๑๔	สร้างสรรค์ผลงาน ๓ มิติ ตามความถนัด	๑๒	นักศึกษาปฏิบัติ	ผศ.นภดล สัจवालเพชร
๑๕				
๑๖				
๑๗	สอบปลายภาค	-	นักศึกษานำเสนอผลงาน	ผศ.นภดล สัจवालเพชร

๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน ผลการเรียนรู้	เครื่องมือและเกณฑ์ การประเมิน	ลำดับที่ที่ประเมิน	สัดส่วน ของการประเมินผล
มีวินัย ตรงต่อเวลา มีความรับผิดชอบ ต่อตนเองและสังคม	การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ความมีระเบียบวินัย ความตรงต่อเวลา	- สังเกตการมีส่วนร่วม	ทุกสัปดาห์	๑๐%
มีความรู้และความเข้าใจ ในหลักการ และทฤษฎีที่ สำคัญในเนื้อหาวิชาการ ออกแบบ ๓ มิติ	ประเมินความคิด สร้างสรรค์ และการแก้ ปัญหาในเวลาจำกัดจาก ผลงานออกแบบจากการ ปฏิบัติการในชั้นเรียน	- ประเมินจากการปฏิบัติงาน ตามโจทย์กำหนด	สัปดาห์ ๕-๑๖	๖๐%

นำความรู้ทางทฤษฎีมาใช้ในการปฏิบัติงานด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ได้	ทดสอบความรู้ปลายภาค การนำเสนอผลงาน	- ประเมินจากผลงานการออกแบบ	สัปดาห์ ๑๗	๓๐%
--	------------------------------------	----------------------------	------------	-----

หมวดที่ ๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

๑. ตำราและเอกสารหลัก

นภดล สัจवालเพ็ชร. (๒๕๖๓). เอกสารคำสอนการออกแบบ ๓ มิติ. มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
 มาโนช กงกชนันทน์. (๒๕๕๙). ศิลปะการออกแบบ. พิมพ์ครั้งที่๓. กรุงเทพมหานคร: โอเอส พรินติ้งเฮาส์ จำกัด.
 อาชัญ นักสอน. (๒๕๕๘). ศิลปะการออกแบบทัศนอุตสาหกรรม. กรุงเทพมหานคร: ทริปป์ล กรุ๊ป จำกัด.

หมวดที่ ๗ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- ๑.๑ นักศึกษาทำแบบประเมินการเรียนการสอนในเว็บไซต์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด
- ๑.๒ เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอน มีการเปิดโอกาสให้นักศึกษา เขียนข้อร้องเรียน และข้อเสนอแนะต่อกระบวนการเรียนการสอน

๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- ๒.๑ สังเกตจากพฤติกรรมระหว่างการเรียนการสอน และนำมาเปรียบเทียบกับผลการเรียนที่ได้
- ๒.๒ นำข้อร้องเรียน และข้อเสนอแนะมาวิเคราะห์เปรียบเทียบกับการเรียนการสอนครั้งอื่นๆ

๓. การปรับปรุงการสอน

สาขาวิชา มีการกำหนดในการปรับปรุงการเรียนการสอน โดยนำผลข้อร้องเรียนต่างๆ ที่นักศึกษาเสนอแนะมาใช้เป็นแนวทางในการปรับการเรียนการสอน

๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

สาขาวิชา มีการกำหนดให้นักศึกษา นำผลงานมานำเสนอเป็นนิทรรศการ เป็นการเผยแพร่ต่อสาธารณะ เพื่อเป็นการประเมินผลการเรียนการสอนในแต่ละรายวิชา

๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

- ๕.๑ สาขา มีการประชุม เพื่อสรุป และหาแนวทาง จากผลการประเมินการเรียนการสอนจากนักศึกษา
- ๕.๒ นำแนวทางที่ได้ใช้แก้ปัญหา ปรับปรุงการเรียนการสอนในครั้งต่อไป

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

ตามที่ปรากฏในรายละเอียดของหลักสูตร (Programme Specification) มคอ. ๒

รายวิชา	คุณธรรม จริยธรรม			ความรู้			ทักษะทางปัญญา			ทักษะความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และ ความรับผิดชอบ			ทักษะการ วิเคราะห์ เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศ		ทักษะพิสัย	
	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๑	๒	๑	๒
	● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง															
รหัสวิชา CPD ๑๑๒๖ ชื่อรายวิชาการออกแบบ ๓ มิติ Three Dimension design	○	●	○	●	○	○	○	○	●	○	○	●	○	●	○	●

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ