

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา	มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
คณะ/สาขาวิชา	มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ศิลปะ

หมวดที่ 1. ข้อมูลทั่วไป

- รหัสและชื่อรายวิชา
8051106 องค์ประกอบศิลป์ในงานออกแบบดิจิทัลอาร์ต
Art Composition in Digital Art Design
- จำนวนหน่วยกิต
3(2-2-5) จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
- หลักสูตรและประเภทของรายวิชา
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบดิจิทัลอาร์ต
- อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา
อาจารย์ผู้สอน
กลุ่ม 61/63 อาจารย์ อลงกรณ์ ศุภเอม
กลุ่ม 61/64 อาจารย์ อลงกรณ์ ศุภเอม
- ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน
ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษาที่ 2561
- รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)
ไม่มี
- รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisite) (ถ้ามี)
ไม่มี
- สถานที่เรียน
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม จังหวัดนครปฐม

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

1 มกราคม พ.ศ. 2562

หมวดที่ 2. จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

หลังจากที่เรียนรายวิชา องค์ประกอบศิลป์ในงานออกแบบดิจิทัลอาร์ต แล้ว นักศึกษามีความสามารถในการกระทำสิ่งต่อไปนี้ได้

1.1 มีความรู้ในทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์ในงานออกแบบดิจิทัลอาร์ต

1.2 เป็นผู้เรียนที่ใฝ่หาความรู้ หมั่นศึกษาเล่าเรียน ทั้งทางตรงและทางอ้อม มีความสามารถเชิงคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์ องค์ประกอบต่างๆ เพื่อนำมาใช้ในงานออกแบบดิจิทัลอาร์ต

1.3 สามารถปฏิบัติสร้างสรรค์ผลงานออกแบบดิจิทัลอาร์ตตามความมุ่งหมายต่าง ๆ ได้ ในระบบคอมพิวเตอร์กราฟิก

1.4 เป็นผู้เรียนที่มีคุณภาพ ทางด้านความรู้ ทักษะ และมีเจตคติที่ดีต่อวิชาชีพ เห็นคุณค่าและประโยชน์ของงานออกแบบดิจิทัลอาร์ต

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

หมวดที่ 3. ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

การจัดองค์ประกอบในงานดิจิทัลอาร์ต และการฝึกปฏิบัติสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดคุณค่าทางความคิดสร้างสรรค์ และความงามทางศิลปะ

Composition in digital art works, and practice in art creation for value of creativity and artistic beauty

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการเรียน

บรรยาย	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/ การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง	สอนเสริม
30 ชั่วโมง	30 ชั่วโมง	75 ชั่วโมง	ตามความต้องการของ นักศึกษา

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

อาจารย์จัดทำเอกสารประกอบการสอนให้นักศึกษาเรียนเพิ่มเติมทางเว็บไซต์ และแนะนำ เพิ่มเติม กรณีที่นักศึกษามีความสนใจตามรายบุคคล

หมวดที่ 5. แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		วิธีการสอน	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อและแหล่งการเรียนรู้	ชิ้นงาน/ภาระงาน
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ				
1	<p>แนะนำรายวิชา</p> <p>- ชี้แจงจุดประสงค์รายวิชา</p> <p>1. ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับงานดิจิทัลอาร์ต</p> <p>- ความเป็นมาของงานดิจิทัลอาร์ต</p> <p>- ประเภทของงานออกแบบดิจิทัลอาร์ต</p> <p>- รูปแบบของงานออกแบบดิจิทัลอาร์ต</p>	2	2	<p>1. การบรรยาย</p> <p>2. การอภิปราย</p> <p>3. การใช้กรณีศึกษา (Case)</p>		<p>1. เอกสารประกอบการสอน</p> <p>2. Power Point</p>	<p>การเข้าห้องเรียน</p> <p>10 คะแนน</p>
2	<p>2. ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์ในงานดิจิทัลอาร์ต</p> <p>2.1 ทิศนาคต</p> <p>2.2 หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์</p> <p>- ความสมดุล (Balance)</p>	2	2	<p>1. การบรรยาย</p> <p>2. การอภิปราย</p> <p>3. การใช้กรณีศึกษา (Case)</p> <p>4. การฝึกปฏิบัติ (Practice)</p>	<p>สร้างกลุ่มบนโซเชียล (Facebook) ใช้ส่งผลงานออกแบบเพื่อการอภิปรายในชั้นเรียน</p>	<p>1. เอกสารประกอบการสอน</p> <p>2. Power Point</p>	<p>งานชิ้นที่ 1</p> <p>- สมดุล (Balance)</p> <p>3 คะแนน</p>
3	<p>2.2 หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์</p> <p>- สัดส่วน (Proportion)</p>	2	2	<p>1. การบรรยาย</p> <p>2. การอภิปราย</p> <p>3. การใช้กรณีศึกษา (Case)</p> <p>4. การฝึกปฏิบัติ (Practice)</p>	<p>ส่งผลงานออกแบบใน Facebook เพื่อการอภิปรายในชั้นเรียน</p>	<p>1. เอกสารประกอบการสอน</p> <p>2. Power Point</p>	<p>งานชิ้นที่ 2</p> <p>- สัดส่วน Proportion</p> <p>3 คะแนน</p>
4	<p>2.2 หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์</p> <p>- จังหวะ (Rhythm)</p>	2	2	<p>1. การบรรยาย</p> <p>2. การอภิปราย</p>	<p>ส่งผลงานออกแบบใน Facebook เพื่อการอภิปรายในชั้นเรียน</p>	<p>1. เอกสารประกอบการสอน</p> <p>2. Power</p>	<p>งานชิ้นที่ 3</p> <p>- จังหวะ (Rhythm)</p> <p>3 คะแนน</p>

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		วิธีการสอน	กิจกรรมการเรียน การสอน	สื่อและ แหล่งการ เรียนรู้	ชิ้นงาน/ภาระ
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ				
				3. การใช้ กรณีศึกษา (Case) 4. การฝึก ปฏิบัติ (Practice)		Point	
5	2.2 หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ - จุดสนใจหรือการเน้น (Emphasis)	2	2	1. การ บรรยาย 2. การ อภิปราย 3. การใช้ กรณีศึกษา (Case) 4. การฝึก ปฏิบัติ (Practice)	ส่งผลงานออกแบบ ใน Facebook เพื่อการ อภิปรายในชั้นเรียน	1. เอกสาร ประกอบการ สอน 2. Power Point	งานชิ้นที่ 4 - จุดสนใจ Emphasis 4 คะแนน
6	2.2 หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ - ความกลมกลืน (Harmony) - การตัดกัน (Contrast)	2	2	1. การ บรรยาย 2. การ อภิปราย 3. การใช้ กรณีศึกษา (Case) 4. การฝึก ปฏิบัติ (Practice)	ส่งผลงานออกแบบ ใน Facebook เพื่อการ อภิปรายในชั้นเรียน	1. เอกสาร ประกอบการ สอน 2. Power Point	งานชิ้นที่ 5 - ความกลมกลืน (Harmony) 4 คะแนน งานชิ้นที่ 6 - การตัดกัน (Contrast) 4 คะแนน
7	2.2 หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ - เอกภาพ (Unity)	2	2	1. การ บรรยาย 2. การ อภิปราย 3. การใช้ กรณีศึกษา (Case) 4. การฝึก ปฏิบัติ (Practice)	ส่งผลงานออกแบบใน Facebook เพื่อการ อภิปรายในชั้นเรียน	1. เอกสาร ประกอบการ สอน 2. Power Point	งานชิ้นที่ 7 - เอกภาพ (Unity) 4 คะแนน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		วิธีการสอน	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน	สื่อและ แหล่งการ เรียนรู้	ชิ้นงาน/ภาระ
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ				
8	สอบกลางภาค	0	3				10 คะแนน
9	การจัดองค์ประกอบศิลป์ในงาน ออกแบบดิจิทัล อาร์ต 2 มิติ (2D Graphics)	2	2	1. การ บรรยาย 2. การ อภิปราย 3. การใช้ กรณีศึกษา (Case) 4. การฝึก ปฏิบัติ (Practice)	ปฏิบัติการออกแบบ ภาพ 2 มิติ	1. เอกสาร ประกอบการ สอน 2. Power Point	ฝึกปฏิบัติการ ออกแบบดิจิทัล อาร์ต ชั้นที่ 1 5 คะแนน
10	การจัดองค์ประกอบศิลป์ในงาน ออกแบบดิจิทัลอาร์ต 2 มิติ แบบ ภาพเคลื่อนไหว (2D Motion Graphics)	2	2	1. การ บรรยาย 2. การ อภิปราย	ปฏิบัติการออกแบบงาน ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ	1. เอกสาร ประกอบการ สอน 2. Power Point 3. VDO	ฝึกปฏิบัติการ ออกแบบดิจิทัล อาร์ต ชั้นที่ 2 5 คะแนน
11	การจัดองค์ประกอบศิลป์ในงาน ออกแบบดิจิทัล อาร์ต 3 มิติ (3D Graphics)	2	2	1. การ บรรยาย 2. การ อภิปราย 3. การใช้ กรณีศึกษา (Case) 4. การฝึก ปฏิบัติ (Practice)	ปฏิบัติการออกแบบ ภาพ 3 มิติ	1. เอกสาร ประกอบการ สอน 2. Power Point	ฝึกปฏิบัติการ ออกแบบดิจิทัล อาร์ต ชั้นที่ 3 5 คะแนน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		วิธีการสอน	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน	สื่อและ แหล่งการ เรียนรู้	ชิ้นงาน/ภาระ งาน
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ				
12	การจัดองค์ประกอบศิลป์ในงาน ออกแบบดิจิทัลอาร์ต 3 มิติ แบบ ภาพเคลื่อนไหว (3D Motion Graphics)	2	2	1. การ บรรยาย 2. การ อภิปราย 3. การใช้ กรณีศึกษา (Case) 4. การฝึก ปฏิบัติ (Practice)	ปฏิบัติการออกแบบ ภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ	1. เอกสาร ประกอบการ สอน 2. Power Point 3. VDO	ฝึกปฏิบัติการ ออกแบบดิจิทัล อาร์ต ชั้นที่ 4 5 คะแนน
13	องค์ประกอบด้านเสียงในงานออกแบบ ดิจิทัลอาร์ต	2	2	1. การ บรรยาย 2. การ อภิปราย 3. การฝึก ปฏิบัติ (Practice)	ปฏิบัติการบันทึกและตัด ต่อเสียง	1. เอกสาร ประกอบการ สอน 2. Power Point 3. VDO	ฝึกปฏิบัติการ บันทึกและตัดต่อ 5 คะแนน
14	การสร้างสรรค์ผลงานออกแบบดิจิทัล อาร์ต (Pre-Final Project)	2	2	1. การ บรรยาย 2. การ อภิปราย 3. การฝึก ปฏิบัติ (Practice)	นำเสนอแบบร่าง โครงงาน	1. เอกสาร ประกอบการ สอน 2. Power Point 3. VDO	ฝึกปฏิบัติการ ออกแบบสร้าง สรรค์ผลงาน ชิ้นแบบร่างโครง 5 คะแนน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		วิธีการสอน	กิจกรรมการเรียน การสอน	สื่อและ แหล่งการ เรียนรู้	ชิ้นงาน/ภาระ
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ				
15	การสร้างสรรค์ผลงานออกแบบดิจิทัล อาร์ต (Final Project)	2	2	1. การ บรรยาย 2. การ อภิปราย 3. การฝึก ปฏิบัติ (Practice)	การพัฒนาโครงงาน	1. เอกสาร ประกอบการ สอน 2. Power Point 3. VDO	ฝึกปฏิบัติการ ออกแบบสร้าง สรรค์ผลงาน ชิ้นพัฒนาโครง การ 5 คะแนน
16	การนำเสนอผลงานออกแบบดิจิทัล อาร์ต (Final Project)	2	2	1. การ บรรยาย 2. การ อภิปราย 3. การฝึก ปฏิบัติ (Practice)	นำเสนอผลงานชิ้น สุดท้าย	1. เอกสาร ประกอบการ สอน 2. Power Point 3. VDO	การ นำเสนอ Final Pr ชิ้นสุดท้าย 10 คะแนน
17	สอบปลายภาค	0	3				10 คะแนน
	รวม	30.00	36.00				

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมที่	งานที่ใช้ประเมินผลผู้เรียน	สัปดาห์ที่ประเมิน	คะแนน	สัดส่วนการประเมิน
1	การสังเกตพฤติกรรม	1-7 , 9-16	5.00	5.00
2	การประเมินผลงาน/บทเรียนที่ถอด ประสบการณ์จากนักศึกษา	9-13	25.00	25.00
3	การประเมินการบ้าน	2-7	25.00	25.00
4	การประเมินรายงาน/โครงงาน	14-15	10.00	10.00
5	การประเมินการวิพากษ์/การนำเสนอผลงาน	16	10.00	10.00

กิจกรรมที่	งานที่ใช้ประเมินผลผู้เรียน	สัปดาห์ที่ประเมิน	คะแนน	สัดส่วนการประเมิน
6	การเข้าชั้นเรียน/การเข้าร่วมกิจกรรม	1-7 , 9-16	5.00	5.00
7	การสอบกลางภาค	8	10.00	10.00
8	การสอบปลายภาค	17	10.00	10.00
		รวม	100.00	100.00

หมวดที่ 6. ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. เอกสารและตำราหลัก

วิรุณ ตั้งเจริญ.การออกแบบ.กรุงเทพมหานคร:โรงพิมพ์โอเอสพริ้นติ้ง.2539.

นวนน้อย บุญวงษ์. หลักการออกแบบ. กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2542.

วิรุณ ตั้งเจริญ. ออกแบบกราฟิก. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2545.

เลอสม สถาปิตานนท์. เทคนิคในการออกแบบ. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2545.

มานโซ กงกะนันท์. ศิลปะการออกแบบ. กรุงเทพมหานคร : ส.เอเชีย เพรส. 2549.

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

พงษ์ศักดิ์ เขยทิพย์. เทคนิคการออกแบบงานกราฟิก. 2544.

นพดล วศินสิทธิสุข. สร้างแบบจำลอง 3 มิติ ด้วย SketchUp Pro 6. 2550.

เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธยา.การออกแบบสองมิติ.กรุงเทพมหานคร:จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.2545.

David Dabner. **Graphic Design School**. London:Thames & Hudson Ltd. 2004.

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

วารสาร หรือนิตยสาร เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่

- วิดีโอสอนการใช้โปรแกรม SketchUp

<http://www.google.com/sketchup/training/videos.html>

- เว็บไซต์รายวิชา

<http://art.pantown.com>