

หมวดที่ 1. ข้อมูลทั่วไป**1. รหัสและชื่อรายวิชา**

8052117 พื้นฐานประติมากรรม
Basic Sculpture

2. จำนวนหน่วยกิต

3(2-2-5) จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบดิจิทัลอาร์ต

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา

อาจารย์ผู้สอน

กลุ่ม 59/46 อาจารย์ ชีร์ คำหอม

กลุ่ม 59/46 อาจารย์ อรรถ อารี
รอบ

กลุ่ม 59/47 อาจารย์ ชีร์ คำหอม

กลุ่ม 59/47 อาจารย์ อรรถ อารี
รอบ

5. ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษาที่ 2560

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

8. สถานที่เรียน

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม วิทยาเขต มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

หมวดที่ 2. จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

หมวดที่ 3. ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

ปฏิบัติการปั้นประติมากรรม 3 มิติ ตามหลักทฤษฎีโครงสร้าง ปริมาตร เพื่อเป็น
พื้นฐานความเข้าใจในการสร้างรูปทรง 3 มิติ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการเรียน

-

บรรยาย	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง	สอนเสริม
30 ชั่วโมง	30 ชั่วโมง	75 ชั่วโมง	ตามความต้องการของนักศึกษา

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

หมวดที่ 4. การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

สถานะ	ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการประเมินผล
○	1.ตระหนักในคุณค่า รู้และเข้าใจหลักคุณธรรมจริยธรรมที่สำคัญต่อ		
●	2.มีวินัย ตรงต่อเวลา เสียสละ ซื่อสัตย์สุจริต มีความรับผิดชอบต่อตนเอง วิชาชีพ และสังคม		
●	3.เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์		
○	4.ประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดีต่อผู้อื่นทั้งทางกาย วาจา และใจ		
○	5.ปฏิบัติตามกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กรและสังคม		

2. ความรู้

สถานะ	ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการประเมินผล
●	1. มีความรู้และความเข้าใจสาระสำคัญของหลักการทางด้านการออกแบบดิจิทัลอาร์ต ทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ สามารถนำไปประยุกต์ต่อยอด ประดิษฐ์ และสร้างสรรค์ได้อย่างเหมาะสม		
●	2. มีความรู้ในการค้นคว้า การแก้ปัญหาและพัฒนาทางด้านการออกแบบดิจิทัลอาร์ต อย่างเป็นระบบ		
●	3. สามารถบูรณาการความรู้ทางด้านการออกแบบดิจิทัลอาร์ต กับความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง		
○	4. มีความรู้ในทางด้านการออกแบบดิจิทัลอาร์ต ที่สัมพันธ์กับบริบทของสังคมและวัฒนธรรม และรู้เท่าทันสถานการณ์ความเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ทั้งในระดับท้องถิ่น ระดับชาติและระดับนานาชาติ		

3. ทักษะทางปัญญา

สถานะ	ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการประเมินผล
●	1. มีกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ สามารถค้นคว้า รวบรวมและประเมินข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายอย่างมีวิจารณญาณ		
●	2. สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ และเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์		

สถานะ	ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการประเมินผล
●	3.มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินคุณค่าทางสุนทรียะได้อย่างมีวิจารณ์ญาณ		
●	4.สามารถใช้ทักษะและประสบการณ์ สร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง		
●	5.สามารถบูรณาการความรู้กับศาสตร์อื่น เพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางวิชาการและวิชาชีพได้		
○	6.สามารถประยุกต์ใช้กระบวนการเทคโนโลยีและนวัตกรรมการออกแบบที่เหมาะสมในการแก้ปัญหา		

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

สถานะ	ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการประเมินผล
●	1.เข้าใจความแตกต่างระหว่างบุคคลและมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น เข้าใจบทบาท หน้าที่ของตนเอง และรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น		
○	2.สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกแก่การแก้ไขปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ มีความรับผิดชอบงานของตนเองและสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ		
○	3.มีทักษะกระบวนการกลุ่มในการแก้ปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ		
●	4.แสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล และเคารพในความคิดเห็นที่แตกต่าง		

สถานะ	ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการประเมินผล
○	5.มีความรับผิดชอบในการพัฒนาตนเอง วิชาชีพ องค์กร และสังคมอย่างต่อเนื่อง		

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

สถานะ	ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการประเมินผล
○	1.สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล เพื่อสร้างสรรค์ และเผยแพร่ผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ		
●	2.สามารถนำเสนอแนวคิด และผลงานได้อย่างมีเหตุผล เป็นลำดับขั้นตอน ชัดเจน ด้วยวิธีการและรูปแบบได้อย่างเหมาะสม		
○	3.มีความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้เชิงตัวเลข และเทคโนโลยีที่เหมาะสม สำหรับงานออกแบบดิจิทัลอาร์ต		
○	4.สามารถสื่อสารภาษาไทย และภาษาสื่อสารด้วยวิธีอื่น เช่น ภาษาภาพ ภาษาเสียง ภาษากาย และภาษาคอมพิวเตอร์ ในสังคมไทย และสังคมโลกได้อย่างมีประสิทธิภาพ		
●	5.สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการติดต่อสื่อสารและนำเสนอข้อมูลข่าวสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ		

หมวดที่ 5. แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		วิธีการสอน	สื่อและแหล่งการเรียนรู้	ชั้นงาน/ภาระงาน	การประเมินการเรียนรู้
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ				
1		2	2				
2		2	2				
3		2	2				
4		2	2				
5		2	2				
6		2	2				
7		2	2				
8		2	2				
9		2	2				
10		2	2				
11		2	2				
12		2	2				
13		2	2				
14		2	2				
15		2	2				
	รวม	30.00	30.00				

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมที่	งานที่ใช้ประเมินผลผู้เรียน	สัปดาห์ที่ประเมิน	คะแนน	สัดส่วนการประเมิน
		รวม		100.00

หมวดที่ 6. ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. เอกสารและตำราหลัก
2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ
3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

หมวดที่ 7. การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา
2. กลยุทธ์การประเมินการสอน
3. การปรับปรุงการสอน

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

4.1 การทวนผลสัมฤทธิ์โดยนักศึกษา

ด้านที่ 1 ด้านคุณธรรมจริยธรรม

ด้านที่ 2 ด้านความรู้

ด้านที่ 3 ด้านทักษะทางปัญญา

ด้านที่ 4 ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

ด้านที่ 5 ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

4.2 การทวนผลสัมฤทธิ์โดยอาจารย์ผู้สอน

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา