



มหาวิทยาลัยรังสิต

รายละเอียดของรายวิชา

วิทยาลัย/คณะ ดิจิทัลอาร์ต ภาควิชา คอมพิวเตอร์อาร์ต

หลักสูตร ศิลปบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ANV 102	การปั้น (Sculpture)	3 (2-2-5)
วิชาบังคับร่วม	-	
วิชาบังคับก่อน	-	
ภาคการศึกษา	2/2567	
กลุ่ม	01 - 03	
ประเภทของวิชา	☐ วิชาแกน ☐ วิชาเฉพาะด้าน ☒ วิชาเอก	
อาจารย์ผู้รับผิดชอบ	อ.ธิดาพงษ์ เนืองพิมพ์	อาจารย์ประจำ
อาจารย์ผู้สอน	อ.ศักดิ์ชัย ดีทุม	☐ อาจารย์ประจำ ☒ อาจารย์พิเศษ
สถานที่สอน		☒ ในที่ตั้ง ☐ นอกที่ตั้ง
วันที่จัดทำ	5 มกราคม 2568	

หมวดที่ 2 วัตถุประสงค์ของรายวิชาและส่วนประกอบของรายวิชา

1. วัตถุประสงค์ของรายวิชา

- 1) เพื่อศึกษาขั้นตอนของการปฏิบัติงานปั้น การใช้วัสดุอุปกรณ์ การพิจารณาผลงาน ที่จะนำไปสู่การวางแผนการปฏิบัติงานปั้นที่เป็นระบบและมีประสิทธิภาพ
- 2) เพื่อศึกษาและเรียนรู้หลักการปั้นรูปเหมือนคนจริงขั้นพื้นฐาน

2. คำอธิบายรายวิชา

การสร้างชิ้นงานด้วยมือ การใช้วัสดุอุปกรณ์สำหรับงานปั้น ทฤษฎีทางองค์ประกอบศิลป์สำหรับงาน 3 มิติ การแสดงออกทางรูปทรง พื้นที่ว่าง ปริมาตร ระบายสี พื้นผิว และสัดส่วน ความสัมพันธ์ระหว่าง แนวความคิดกับการออกแบบรูปทรง 3 มิติ

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษา

มี 4 ชั่วโมง/สัปดาห์

- ☐ e-mail :.....
- ☒ Facebook : ANV102-การปั้น 2/67
- ☐ Line :.....
- ☐ อื่น ระบุ.....

หมวดที่ 3 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การพัฒนาผลการเรียนรู้ในมาตรฐานผลการเรียนรู้แต่ละด้านที่มุ่งหวัง มีดังต่อไปนี้

1. คุณธรรม จริยธรรม

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
1.1	ชื่อสัตว์สูงจิต มีวินัย และมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม	- กำหนดข้อตกลงการเข้าชั้นเรียน การส่งงาน การคิดลำดับคะแนน ให้นักศึกษาทุกคนรับทราบ - กระตุ้นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในชั้นเรียน การถาม-ตอบเกี่ยวกับการปฏิบัติงาน	สร้างเกณฑ์สำหรับพิจารณาคะแนนในแต่ละหัวข้อให้ชัดเจน และแจ้งให้นักศึกษาทราบก่อนเริ่มเรียน
1.2	มีทัศนคติที่เปิดกว้าง ยอมรับฟังแนวคิดของผู้อื่น		

2. ความรู้

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
2.1	รอบรู้ในศาสตร์ทางศิลปกรรม และศาสตร์อื่นที่เกี่ยวข้อง	ผู้สอนมีหน้าที่แนะนำชื่อศิลปิน ผลงานที่มีชื่อเสียง เพจหรือเว็บไซต์ที่มีข้อมูล เพื่อช่วยกระตุ้นให้นักศึกษาสามารถค้นคว้าเพิ่มเติม นอกจากการเรียนในชั้นเรียน	พัฒนาการด้านเทคนิคการปั้น และความสมบูรณ์ของผลงานสำเร็จของนักศึกษา
2.4	มีความรู้เกี่ยวกับมาตรฐานหรือธรรมเนียมปฏิบัติในการประกอบวิชาชีพด้านศิลปกรรมศาสตร์ในสาขาวิชาที่ศึกษา		

3. ทักษะทางปัญญา

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
3.4	มีความคิดสร้างสรรค์ และมี ปฏิภาณไหวพริบในการสร้าง ผลงาน	สร้างโจทย์ที่กระตุ้นให้นักศึกษาสามารถคิด และสร้างสรรค์ได้อย่างอิสระ	คุณภาพของผลงาน ที่มี ความสมบูรณ์ทั้งด้าน เทคนิคและความคิด สร้างสรรค์
3.1	สามารถค้นคว้า รวบรวม และ ประเมินข้อมูล จากแหล่งข้อมูล ที่หลากหลายอย่างมีวิจารณญาณ		

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
4.2	มีความรับผิดชอบต่องานของตนเอง และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ อย่างมีประสิทธิภาพ	- กระตุ้นให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้ผ่าน การพูดคุย ซักถามในชั้นเรียนได้ ตลอดเวลา - สร้างโจทย์ให้มีการปฏิบัติงานแบบส่วน บุคคลและแบบงานกลุ่มไปควบคู่กัน	การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ของนักศึกษากับผู้สอน และกับสมาชิกในกลุ่ม ของตนเอง
4.3	สามารถแสดงความคิดเห็นอย่างมี เหตุผล ตรงไปตรงมา และเคารพ ในความคิดเห็นที่แตกต่าง		

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
5.2	สามารถเลือกใช้เทคโนโลยี สารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลเพื่อ การสร้างสรรค์ผลงาน หรือการ นำเสนอผลงานได้อย่างมี ประสิทธิภาพ	นักศึกษาต้องนำเสนอผลงานของตนเอง เพื่อ ยืนยันแนวคิดและรูปแบบการทำงาน	พิจารณาจากการพูดคุย ซักถามและการสร้าง เป้าหมายร่วมกันระหว่าง ผู้สอนกับนักศึกษา

6. ทักษะพิสัย

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
6	สามารถใช้ทักษะปฏิบัติทาง ศิลปกรรมศาสตร์ในการสร้างสรรค์ ผลงานของตน	กำหนดเป้าหมายในการสร้างสรรค์ผลงานแต่ ละหัวข้อให้ชัดเจน รวมถึงขอบเขตเวลา	พิจารณาจากคุณภาพ ผลงาน ที่มีความสมบูรณ์ ทั้งด้านเทคนิคและ ภาพรวมของผลงาน

หมวดที่ 4 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
1 จ.6 อ.7 ม.ค.	Introduction • แนะนำเนื้อหาการเรียน ชี้แจงข้อตกลงการเข้าชั้นเรียน การส่งงาน และระเบียบในชั้นเรียน • แนะนำอุปกรณ์ • แนะนำแหล่งข้อมูลออนไลน์ สำหรับการศึกษาเพิ่มเติม • บรรยายหัวข้อตำแหน่งและสัดส่วนศรีษะมนุษย์ในหุ่นเหลี่ยม	<u>กิจกรรม</u> ให้นักศึกษาวาดเส้นรูปหุ่นเหลี่ยม <u>การบ้าน</u> ให้นักศึกษาจัดเตรียมอุปกรณ์การเรียนให้ครบตามที่กำหนด และวาดภาพผลงานในชั้นเรียนให้สมบูรณ์ <u>สื่อที่ใช้</u> หุ่นเหลี่ยม, PDF File และ Movies	4	อ.ศักดิ์ชัย ดีทุม
2 จ.13 อ.14 ม.ค.	บรรยายหัวข้อ “สัดส่วนและตำแหน่งของส่วนประกอบในรูปทรงศรีษะมนุษย์” ศึกษาการวาดสัดส่วน ของศรีษะมนุษย์จากต้นแบบคนจริง	<u>กิจกรรม</u> ให้นักศึกษาวาดเส้นรูปเหมือนเพื่อน ด้านหน้าตรง / ด้านข้าง <u>การบ้าน</u> ให้นักศึกษาวาดภาพผลงานในชั้นเรียนให้สมบูรณ์ และปรับภาพถ่ายเพื่อน <u>สื่อที่ใช้</u> หุ่นเหลี่ยม, PDF File และ Movies	4	อ.ศักดิ์ชัย ดีทุม
3 จ.20 อ.21 ม.ค.	บรรยายหัวข้อ “การวิเคราะห์ระนาบของรูปทรงศรีษะมนุษย์” ศึกษาการวาดระนาบ และจุดสังเกตสำคัญของศรีษะมนุษย์จากแบบคนจริง	<u>กิจกรรม</u> ให้นักศึกษาวาดวิเคราะห์ระนาบภาพศรีษะเพื่อนจากภาพถ่าย <u>การบ้าน</u> ให้นักศึกษาวาดภาพผลงานในชั้นเรียนให้สมบูรณ์ <u>สื่อที่ใช้</u> หุ่นเหลี่ยม, PDF File และ Movies	4	อ.ศักดิ์ชัย ดีทุม
4 จ.27 อ.28 ม.ค.	เริ่มขึ้นโครงสร้างพื้นฐาน ปรับขนาดสัดส่วนผลงานให้ใกล้เคียงกับต้นแบบ	<u>กิจกรรม</u> ให้นักศึกษาวัดสัดส่วนศรีษะเพื่อนเพื่อใช้ในการทำงาน และขึ้นโครงสร้างดินน้ำมัน <u>สื่อที่ใช้</u> ภาพถ่าย, หุ่นเหลี่ยม, PDF File และ Movies	4	อ.ศักดิ์ชัย ดีทุม
5 จ.3 อ.4 ก.พ.	กำหนดขนาด สัดส่วน เส้นแกนกลาง ปรับขนาดสัดส่วนผลงานให้ใกล้เคียงกับต้นแบบ	<u>กิจกรรม</u> ให้นักศึกษาปรับสัดส่วนและโครงสร้างให้ใกล้เคียงต้นแบบ <u>สื่อที่ใช้</u> แบบคนจริง(เพื่อน), PDF File และ Movies	4	อ.ศักดิ์ชัย ดีทุม
6 จ.10 อ.11 ก.พ.	ปฏิบัติงานในชั้นเรียน	<u>กิจกรรม</u> นักศึกษาปรับรูปทรงใบหน้า เพิ่มโครงสร้างจมูก <u>สื่อที่ใช้</u> แบบคนจริง(เพื่อน), PDF File และ Movies	4	อ.ศักดิ์ชัย ดีทุม

7 จ.17 อ.18 ก.พ.	ตรวจงานครั้งที่ 1 โครงสร้าง พื้นฐาน	กิจกรรม ให้นักศึกษาปรับสัดส่วนและ โครงสร้างให้เหมือนต้นแบบ และตรวจงาน ท้ายชั่วโมงเรียน <u>การบ้าน</u> ให้นักศึกษาวาดภาพ ตา หู จมูก และปาก <u>สื่อที่ใช้</u> แบบคนจริง(เพื่อน), PDF File และ Movies	4	อ.ศักดิ์ชัย ดีทุม
พักระหว่างทอม (จ.24 – ศ.28 ก.พ.)				
8 จ.3 อ.4 มี.ค.	บรรยายหัวข้อ “ตำแหน่ง โครงสร้าง รูปทรงของโหนกแก้ม เบ้าตา และดวงตา”	กิจกรรม ให้นักศึกษาปรับสัดส่วนและ โครงสร้างให้เหมือนต้นแบบ <u>สื่อที่ใช้</u> แบบคนจริง(เพื่อน), PDF File และ Movies	4	อ.ศักดิ์ชัย ดีทุม
9 จ.10 อ.11 มี.ค.	บรรยายหัวข้อ “ตำแหน่ง โครงสร้าง รูปทรงของปาก”	กิจกรรม ให้นักศึกษาปรับสัดส่วนและ โครงสร้างให้เหมือนต้นแบบ <u>สื่อที่ใช้</u> แบบคนจริง(เพื่อน), PDF File และ Movies	4	อ.ศักดิ์ชัย ดีทุม
10 จ.17 อ.18 มี.ค.	ตรวจงานครั้งที่ 2 โครงสร้าง และอวัยวะบนใบหน้า	กิจกรรม ให้นักศึกษาปรับสัดส่วนและ โครงสร้างให้เหมือนต้นแบบ และตรวจงาน ท้ายชั่วโมงเรียน <u>สื่อที่ใช้</u> แบบคนจริง(เพื่อน), PDF File และ Movies	4	อ.ศักดิ์ชัย ดีทุม
11 จ.24 อ.25 มี.ค.	บรรยายหัวข้อ “ตำแหน่ง โครงสร้าง รูปทรงของหู”	กิจกรรม ให้นักศึกษาปรับสัดส่วนและ โครงสร้างให้เหมือนต้นแบบ <u>สื่อที่ใช้</u> แบบคนจริง(เพื่อน), PDF File และ Movies	4	อ.ศักดิ์ชัย ดีทุม
12 จ.31 อ.1 เม.ย.	บรรยายหัวข้อ “ตำแหน่ง โครงสร้าง รูปทรงของทรงผม”	กิจกรรม ให้นักศึกษาปรับสัดส่วนและ โครงสร้างให้เหมือนต้นแบบ <u>สื่อที่ใช้</u> แบบคนจริง(เพื่อน), PDF File และ Movies	4	อ.ศักดิ์ชัย ดีทุม
13 จ.7 อ.8 เม.ย.	ปฏิบัติงานในชั้นเรียน	กิจกรรม ให้นักศึกษาปรับสัดส่วนและ โครงสร้างให้เหมือนต้นแบบ <u>สื่อที่ใช้</u> แบบคนจริง(เพื่อน), PDF File และ Movies	4	อ.ศักดิ์ชัย ดีทุม
14 จ.14 อ.15 เม.ย.	หยุดชดเชย วันสงกรานต์			

15 จ.21 อ.22 เม.ย.	ตรวจงานครั้งที่ 3 - ผลงานสมบูรณ์	กิจกรรม ให้นักศึกษาปรับตัวส่วนและ โครงสร้างให้เหมือนต้นแบบ และตรวจงาน ท้ายชั่วโมงเรียน สื่อที่ใช้ แบบคนจริง(เพื่อน), PDF File และ Movies	4	อ.ศักดิ์ชัย ดีทุม
รวม			52	

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ ประเมิน	สัดส่วนของ การประเมินผล
2.1, 3.4 และ 6	การประยุกต์ใช้ข้อมูล ความถูกต้อง และคุณภาพผลงาน	7, 11 และ 15	70 %
6	การเรียนรู้และความเข้าใจ	2-4 และ 12	20 %
1.1, 4.2 และ 5.2	ความเอาใจใส่ในการทำงานและการเข้าชั้นเรียน	ทุกสัปดาห์	10 %

2.1 ตารางโครงสร้างคะแนน

หัวข้อ	สัดส่วนคะแนน
ตรวจงานครั้งที่ 1 โครงสร้างพื้นฐาน	20
ตรวจงานครั้งที่ 2 โครงสร้างและรายละเอียดเพิ่มเติม	20
ตรวจงานครั้งที่ 3 ผลงานสมบูรณ์	30
ผลงานวาดเส้นรูปหุ่นเหลี่ยม 1 ชิ้น	5
ผลงานวาดเส้นรูปเหมือนเพื่อน 1 ชิ้น	5
ผลงานวาดเส้นวิเคราะห์ระนาบรูปเหมือนเพื่อน 1 ชิ้น	5
งานวาดเส้น ดา หู จมูก และปาก 1 ชิ้น	5
การเข้าชั้นเรียน	10
รวม	100

2.2 การประเมินผล

ระดับคะแนน	80 - 100 %	= A	ระดับคะแนน	75 - 79 %	= B+
ระดับคะแนน	70 - 74 %	= B	ระดับคะแนน	65 - 69 %	= C+
ระดับคะแนน	60 - 64 %	= C	ระดับคะแนน	55 - 59 %	= D+
ระดับคะแนน	50 - 54 %	= D	ระดับคะแนน	0 - 49 %	= F

2.3 การเข้าชั้นเรียน

เข้าชั้นเรียนหลัง 15 นาที = มาสาย

เข้าชั้นเรียนหลัง 30 นาที = ขาดเรียน

มาสาย 3 ครั้ง = ขาดเรียน 1 ครั้ง / ขาดเรียน 3 ครั้ง ให้ถอนรายวิชา หรือ ตก (F)
 ขาดสอบกลางภาคหรือปลายภาค โดยไม่แจ้งเหตุผลล่วงหน้า = ตก (F)

หมวดที่ 5 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

ใช้สื่อการสอนที่ผู้สอนเรียบเรียงขึ้นเป็นเอกสารหลัก

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

- <https://www.facebook.com/prokovt/>
- <https://www.facebook.com/artofanatomy.thailand/>
- Sarah Simblet. 2001. *Anatomy for the Artist*.
- Stephen Rogers Peck. 1951. *Atlas of Human Anatomy for the Artist*.

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

-

หมวดที่ 6 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

แบบประเมินการสอนจากนักศึกษา จัดทำโดยมหาวิทยาลัย

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- จากการพูดคุยสอบถามกับนักศึกษาในชั้นเรียน
- จากการทำแบบประเมินของผู้เรียนในแบบประเมินของทางมหาวิทยาลัย
- สรุปข้อมูลเพื่อนำเสนอคณะกรรมการกำกับมาตรฐานวิชาการของสาขาวิชา

3. การปรับปรุงการสอน

- นำข้อเสนอแนะจากนักศึกษา อาจารย์ภายในสาขาวิชาฯ และผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก มาพิจารณาเพื่อปรับปรุงการสอนในปีการศึกษาต่อไป
- ติดตามข้อมูลข่าวสารใหม่ ๆ เพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาเนื้อหาวิชาให้ทันสมัยอยู่เสมอ

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

- ☐ สัมภาษณ์นักศึกษา
- ☐ การสังเกตพฤติกรรมนักศึกษา
- ☐ การตรวจสอบการให้คะแนนและประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา
- ☐ การประเมินความรู้รวบยอดโดยการทดสอบ
- ☐ รายงานผลการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ในแต่ละด้าน
- ☐ แบบสำรวจ/แบบสอบถาม
- ☒ อื่นๆ ระบุ : คุณภาพของผลงานแต่ละสัปดาห์

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

- พิจารณาจากคุณภาพผลงานและการตอบรับของนักศึกษาต่อเนื้อหาการสอน
- ทิศทางและเนื้อหาที่จำเป็นต่อการทำงานในวิชาชีพดิจิทัลอาร์ต