



มหาวิทยาลัยรังสิต

รายละเอียดของรายวิชา

วิทยาลัย/คณะ ดิจิทัลอาร์ต ภาควิชา คอมพิวเตอร์อาร์ต

หลักสูตร ศิลปบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

DGA 110	วาดเส้นพื้นฐาน (Introduction to Drawing)	3 (2-2-5)
วิชาบังคับร่วม	-	
วิชาบังคับก่อน	-	
ภาคการศึกษา	1/2568	
กลุ่ม	01 - 08	
ประเภทของวิชา	☐ วิชาแกน ☒ วิชาเฉพาะด้าน ☐ วิชาเอก	
อาจารย์ผู้รับผิดชอบ	อ. ธิตินพงษ์ เนืองพิมพ์	อาจารย์ประจำ
อาจารย์ผู้สอน	อ. ธิตินพงษ์ เนืองพิมพ์ ผศ. ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล ผศ. ปฐม สุปรียาพร ผศ. สุทัศน์ ปาละมะ ผศ. หทัยชนก เชียงทอง อ. ศักดิ์ชัย ดีทุม	☒ อาจารย์ประจำ ☒ อาจารย์ประจำ ☒ อาจารย์ประจำ ☒ อาจารย์ประจำ ☒ อาจารย์ประจำ ☐ อาจารย์ประจำ ☒ ในที่ตั้ง
สถานที่สอน		☐ อาจารย์พิเศษ ☐ อาจารย์พิเศษ ☐ อาจารย์พิเศษ ☐ อาจารย์พิเศษ ☐ อาจารย์พิเศษ ☒ อาจารย์พิเศษ ☐ นอกที่ตั้ง
วันที่จัดทำ	3 กรกฎาคม 2568	

หมวดที่ 2 วัตถุประสงค์ของรายวิชาและส่วนประกอบของรายวิชา

1. วัตถุประสงค์ของรายวิชา

- 1) เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจถึงหลักพื้นฐานของการวาดเส้น สำหรับวิชาชีพดิจิทัลอาร์ต
- 2) เพื่อให้เกิดการบูรณาการความรู้ระหว่างศาสตร์ของการวาดเส้นและการจัดองค์ประกอบภาพ

2. คำอธิบายรายวิชา

พื้นฐานการวาดเส้นโดยฝึกทักษะความชำนาญของการถ่ายทอด โดยเน้นโครงสร้าง รูปทรง แสงเงา เพื่อความเข้าใจของการวาดรูปทรง 3 มิติแบบโพลีกอน เพื่อพัฒนาต่อยอดในการวาดภาพเคลื่อนไหว ซึ่งเป็นพื้นฐานความรู้ ความเข้าใจในการออกแบบงานดิจิทัลอาร์ตทุกประเภท

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษา

มี 4 ชั่วโมง/สัปดาห์

- ☐ e-mail :
- ☒ Facebook : แยกตามกลุ่มผู้สอน
- ☐ Line :
- ☐ อื่น ระบุ.....

4. ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLOs):

- 1) นักศึกษามีความเข้าใจหลักการขั้นพื้นฐานของการวาดเส้นและการใช้วัสดุอุปกรณ์ที่เหมาะสม
- 2) นักศึกษาได้ทดลองบูรณาการความรู้ของการวาดเส้นและการจัดองค์ประกอบภาพเพื่อสร้างสรรค์

ผลงานของตนเอง

หมวดที่ 3 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การพัฒนาผลการเรียนรู้ในมาตรฐานผลการเรียนรู้แต่ละด้านที่มุ่งหวัง มีดังต่อไปนี้

1. คุณธรรม จริยธรรม

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
1.1	ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย และมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม	สอดแทรกเนื้อหาด้านความมีวินัย ตรงต่อเวลา รับผิดชอบต่อตนเองและสังคม	พิจารณาจากความสม่ำเสมอในการเข้าชั้นเรียน และการส่งงาน

2. ความรู้

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
---	---------------	------------	------------------

2.1	มีความรู้และความเข้าใจใน ทฤษฎี หลักการ วิธีการใน สาขาวิชาชีพ	สาธิตการปฏิบัติงานวาดเส้นอย่างเป็น ขั้นตอน และให้นักศึกษาทดลองปฏิบัติ ตาม โดยเน้นให้นักศึกษาปฏิบัติงานใน ชั้นเรียนเป็นหลัก	พิจารณาจากพัฒนาการ ของผลงานวาดเส้น
-----	--	--	------------------------------------

3. ทักษะทางปัญญา

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
3.4	สามารถประยุกต์ความรู้ และทักษะกับการแก้ไข ปัญหาในวิชาชีพได้อย่าง เหมาะสม	ยกตัวอย่างภาพผลงานของศิลปินวาด เส้นที่มีชื่อเสียง ให้นักศึกษาได้เห็นถึง มุมมองในการออกแบบภาพให้น่าดู และ การใช้เทคนิควาดเส้นต่าง ๆ เพื่อสร้าง ความน่าสนใจให้กับผลงาน	พิจารณาจากผลงานที่มี ความสมบูรณ์ ทางเทคนิค และการจัดภาพ

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
4.3	สามารถแสดงความคิดเห็น อย่างมีเหตุผล ตรงไปตรงมา และเคารพในความคิดเห็นที่ แตกต่าง	แนะนำแลกเปลี่ยนบุคคลและส่วนรวม ใน เรื่องวิธีการวาด การจัดภาพ และความ สมบูรณ์ในผลงาน	พิจารณาจากการ เปลี่ยนแปลงในผลงาน

หมวดที่ 4 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
1 จ. 18 อ. 19 พ. 20 ส.ค. 68	Contour Drawing ● แนะนำเนื้อหาวิชา ชี้แจง ข้อตกลง การเข้าชั้นเรียน การ ส่งงาน และระเบียบในชั้นเรียน ● แนะนำอุปกรณ์วาดเส้น ● อธิบายความสำคัญของการ วาดเส้นที่ใช้กับงานศิลปะทุก แขนง โดยเฉพาะดิจิทัลอาร์ต	กิจกรรม ให้นักศึกษาฝึกวาดภาพ แบบ Contour Line จากหุ่นที่ กำหนดให้ คนละ 5 ภาพขึ้นไป โดย ใช้ดินสอและปากกาถูกลิ้น การบ้าน มอบหมายให้นักศึกษาจัดเตรียม อุปกรณ์การเรียนให้ครบตามที่ กำหนด สื่อที่ใช้ หุ่นนั่งต้นแบบ, PDF File,	4	อ. ชิตพงษ์ เนื่องพิมพ์ ผศ. ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล ผศ..ปฐม สุริยาพร ผศ. สุทัศน์ ปาละมะ ผศ. หทัยชนก เชียงทอง อ. ศักดิ์ชัย ดีทุม

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
		Movies และสื่อออนไลน์		
2 จ. 25 อ. 26 พ. 27 ส.ค. 68	Gesture Drawing ● ศึกษาและทดลองวาดเส้นที่มีลักษณะแตกต่างกัน ● ฝึกใช้เส้นเพื่อสื่อความหมายด้านอารมณ์และความรู้สึก	กิจกรรม ให้นักศึกษา ● ใช้ดินสอฝีกวาด เส้นตั้ง, เส้นนอน, เส้นฟันปลา เส้นคลื่น และเส้นก้นหอย แบบไป-กลับ เน้นความต่อเนื่องและความห่างของช่องไฟ ฝึกใช้ดินสอ วาดเส้นแบบอิสระ สร้างเส้นที่มีน้ำหนักที่แตกต่างกัน ● ใช้ดินสอฝีกวาดเส้นแบบ Gesture จากภาพที่กำหนด การบ้าน ให้นักศึกษาวาดภาพสิ่งของจากภาพที่กำหนดให้ โดยทดลองใช้เส้นที่แตกต่างกัน <u>สื่อที่ใช้</u> หุ่นนิ่งต้นแบบ, PDF File, Movies และสื่อออนไลน์	4	อ. ชิตพงษ์ เนื่องพิมพ์ ผศ. ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล ผศ..ปฐม สุปรียาพร ผศ. สุทัศน์ ปาละมะ ผศ. หทัยชนก เชียงทอง อ. ศักดิ์ชัย ดีทุม
3 จ. 1 อ. 2 พ. 3 ก.ย. 68	Structure Basics 1 ● ศึกษาการวาดโครงสร้างรูปทรงเรขาคณิตแบบแยกชิ้น ● ศึกษาเส้นกึ่งกลาง เส้นแนวตั้ง เส้นแนวนอน ● ฝึกการวาดวัตถุให้เป็น 3 มิติ	กิจกรรม ให้นักศึกษาวาดภาพ เน้นเส้นโครงสร้าง จากหุ่นนิ่งรูปทรงเรขาคณิตพื้นฐาน แบบแยกชิ้น <u>การบ้าน</u> ให้นักศึกษาวาดต่อจากในชั้นเรียนให้สมบูรณ์ <u>สื่อที่ใช้</u> หุ่นนิ่งต้นแบบ, PDF File, Movies และสื่อออนไลน์	4	อ. ชิตพงษ์ เนื่องพิมพ์ ผศ. ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล ผศ..ปฐม สุปรียาพร ผศ. สุทัศน์ ปาละมะ ผศ. หทัยชนก เชียงทอง อ. ศักดิ์ชัย ดีทุม
4 จ. 8 อ. 9 พ. 10 ก.ย. 68	Structure Basics 2 ศึกษาการวาดภาพวัตถุให้ดูเป็น 3 มิติ จากหุ่นนิ่งแบบกลุ่มมากกว่า 3 ชิ้นขึ้นไป	กิจกรรม ให้นักศึกษาวาดภาพ เน้นเส้นโครงสร้าง จากหุ่นนิ่งรูปทรงเรขาคณิตพื้นฐาน แบบกลุ่ม <u>การบ้าน</u> ให้นักศึกษาจัดแบบสำหรับวาดเอง ให้แต่ละชิ้นมีวัตถุอยู่ร่วมกันอย่างน้อย 3 ชิ้น วาดแบบ Polygon สามมิติ จำนวน 1 ภาพ <u>สื่อที่ใช้</u> หุ่นนิ่งต้นแบบ, PDF File, Movies และสื่อออนไลน์	4	อ. ชิตพงษ์ เนื่องพิมพ์ ผศ. ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล ผศ..ปฐม สุปรียาพร ผศ. สุทัศน์ ปาละมะ ผศ. หทัยชนก เชียงทอง อ. ศักดิ์ชัย ดีทุม
5 จ. 15 อ. 16	Shading Basics ● ศึกษาส่วนประกอบของแสงและเงา ● ศึกษาเทคนิคการสร้างค่า	กิจกรรม ให้นักศึกษา ● ใช้ดินสอฝีกวาดแรงเงา เพื่อสร้างค่าน้ำหนักที่แตกต่าง ● ใช้ดินสอวาดภาพลงแสงเงาจาก	4	อ. ชิตพงษ์ เนื่องพิมพ์ ผศ. ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล ผศ..ปฐม สุปรียาพร ผศ. สุทัศน์ ปาละมะ

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
พ. 17 ก.ย. 68	น้ำหนักและแสงเงาด้วยดินสอ	หุ่นนิ่งรูปทรงเรขาคณิต <u>การบ้าน</u> ให้นักศึกษาวาดต่อจากใน ชั้นเรียนให้สมบูรณ์ <u>สื่อที่ใช้</u> หุ่นนิ่งต้นแบบ, PDF File, Movies และสื่อออนไลน์		ผศ. หทัยชนก เชียงทอง อ. ศักดิ์ชัย ดีทุม
6 จ. 22 อ. 23 พ. 24 ก.ย. 68	Shading Basics: White Pencil on Black Paper ● อธิบายเรื่องค่าน้ำหนัก แสง และเงา ที่เป็นปัจจัยที่ทำให้เกิด ระยะขึ้นในการมองเห็น ● ศึกษาการเขียนแสง โดยมี วัตถุเป็นกลุ่ม จัดวางในระยะที่ แตกต่างกัน ด้วยเทคนิคดินสอ ขาวบนกระดาษดำ	<u>กิจกรรม</u> ให้นักศึกษา ● ฝึกใช้ดินสอขาววาดบนกระดาษ ดำ เพื่อสร้างค่าน้ำหนัก ● วาดภาพลงแสงเงาจากหุ่นต้นแบบ ที่กำหนดให้ จำนวน 1 ภาพ เน้นค่า น้ำหนัก แสงเงา และการสร้างระยะ <u>การบ้าน</u> ให้นักศึกษาวาดภาพต่อจาก ในชั้นเรียนให้สมบูรณ์ <u>สื่อที่ใช้</u> หุ่นนิ่งต้นแบบ, PDF File, Movies และสื่อออนไลน์	4	อ. ธิดิพงษ์ เนืองพิมพ์ ผศ. ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล ผศ. ปฐม สุปรียาพร ผศ. สุทัศน์ ปาละมะ ผศ. หทัยชนก เชียงทอง อ. ศักดิ์ชัย ดีทุม
7 จ. 29 อ. 30 ก.ย. พ. 1 ต.ค. 68	Shading Basics: Toned Paper ศึกษาการเขียนแสงและเงา โดย มีวัตถุเป็นกลุ่ม จัดวางในระยะที่ แตกต่างกัน ด้วยเทคนิคดินสอ ขาวและดินสอดำบนกระดาษ เทา	<u>กิจกรรม</u> ให้นักศึกษา ● ฝึกใช้ดินสอขาวและดินสอดำบน กระดาษเทา เพื่อสร้างค่าน้ำหนัก ● วาดภาพลงแสงเงาจากหุ่นต้นแบบ ที่กำหนดให้ จำนวน 1 ภาพ เน้นค่า น้ำหนัก แสงเงา และการสร้างระยะ <u>การบ้าน</u> ให้นักศึกษาวาดภาพต่อจาก ในชั้นเรียนให้สมบูรณ์ <u>สื่อที่ใช้</u> หุ่นนิ่งต้นแบบ, PDF File, Movies และสื่อออนไลน์	4	อ. ธิดิพงษ์ เนืองพิมพ์ ผศ. ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล ผศ. ปฐม สุปรียาพร ผศ. สุทัศน์ ปาละมะ ผศ. หทัยชนก เชียงทอง อ. ศักดิ์ชัย ดีทุม
Term Break 6-10 ต.ค. 68				
8 <u>จ. 13</u> อ. 14 พ. 15 ต.ค. 68	Drapery-Cloth Drawing ศึกษารูปแบบและเทคนิคการ สร้างค่าน้ำหนัก และแสงเงาบน รูปทรงที่มีความซับซ้อนมากขึ้น เช่นกระดาษขยับและผ้า	<u>กิจกรรม</u> ให้นักศึกษาใช้ดินสอวาด ภาพลงแสงเงาจากภาพต้นแบบที่ กำหนดให้ <u>การบ้าน</u> ให้นักศึกษาวาดต่อจากใน ชั้นเรียนให้สมบูรณ์ <u>สื่อที่ใช้</u> หุ่นนิ่งต้นแบบ, PDF File, Movies และสื่อออนไลน์	4	อ. ธิดิพงษ์ เนืองพิมพ์ ผศ. ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล ผศ. ปฐม สุปรียาพร ผศ. สุทัศน์ ปาละมะ ผศ. หทัยชนก เชียงทอง อ. ศักดิ์ชัย ดีทุม
9	Textures Drawing ศึกษาลักษณะแสงเงาที่ตก	<u>กิจกรรม</u> ให้นักศึกษาใช้ดินสอวาด ภาพลงแสงเงา จากวัตถุที่มีพื้นผิว	4	อ. ธิดิพงษ์ เนืองพิมพ์ ผศ. ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล

ลำดับ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
จ. 20 อ. 21 พ. 22 ต.ค. 68	กระบวนพื้นผิววัตถุที่มีความ แตกต่างกัน ระหว่างพื้นผิวด้าน, พื้นผิวหยาบ, พื้นผิวโปร่งใส และพื้นผิวมันวาว	ด้าน, พื้นผิวหยาบ, พื้นผิวโปร่งใส และพื้นผิวมันวาว <u>การบ้าน</u> ให้นักศึกษาวาดต่อจากใน ชั้นเรียนให้สมบูรณ์และครบตามที่ กำหนด <u>สื่อที่ใช้</u> หุ่นนิ่งต้นแบบ, PDF File, Movies และสื่อออนไลน์		ผศ..ปฐม สุปรียาพร ผศ. สุทัศน์ ปาละมะ ผศ. หทัยชนก เชียงทอง อ. ศักดิ์ชัย ดีทุม
10 จ. 27 อ. 28 พ. 29 ต.ค. 68	เก็บคะแนนกลางภาค วาดภาพหุ่นนิ่ง เน้นความ สมบูรณ์ของการจัด องค์ประกอบภาพ การสร้างค่า น้ำหนัก และความสมบูรณ์ของ ผลงาน	<u>กิจกรรม</u> ให้นักศึกษาวาดภาพจากหุ่น นิ่งต้นแบบที่กำหนดให้ ส่งงานใน ชั่วโมงเรียน <u>สื่อที่ใช้</u> หุ่นนิ่งต้นแบบ, PDF File, Movies และสื่อออนไลน์		อ. ชิตพิชญ์ เนื่องพิมพ์ ผศ. ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล ผศ..ปฐม สุปรียาพร ผศ. สุทัศน์ ปาละมะ ผศ. หทัยชนก เชียงทอง อ. ศักดิ์ชัย ดีทุม
11 จ. 3 อ. 4 พ. 5 พ.ย. 68	Charcoal Drawing ศึกษารูปแบบการวาดเส้นด้วย เกรยองและดินสอชาร์โคล	<u>กิจกรรม</u> ให้นักศึกษาทดลองใช้เกรย องและดินสอชาร์โคลวาดภาพ <u>สื่อที่ใช้</u> หุ่นนิ่งต้นแบบ, PDF File, Movies และสื่อออนไลน์		อ. ชิตพิชญ์ เนื่องพิมพ์ ผศ. ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล ผศ..ปฐม สุปรียาพร ผศ. สุทัศน์ ปาละมะ ผศ. หทัยชนก เชียงทอง อ. ศักดิ์ชัย ดีทุม
12 จ. 10 อ. 11 พ. 12 พ.ย. 68	Pen drawing ศึกษารูปแบบการวาดเส้นด้วย ปากกาลูกกลิ้ง	<u>กิจกรรม</u> ให้นักศึกษาทดลองใช้ ปากกาลูกกลิ้งวาดภาพ <u>สื่อที่ใช้</u> หุ่นนิ่งต้นแบบ, PDF File, Movies และสื่อออนไลน์		อ. ชิตพิชญ์ เนื่องพิมพ์ ผศ. ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล ผศ..ปฐม สุปรียาพร ผศ. สุทัศน์ ปาละมะ ผศ. หทัยชนก เชียงทอง อ. ศักดิ์ชัย ดีทุม
13 จ. 17 อ. 18 พ. 19 พ.ย. 68	Ink drawing ศึกษารูปแบบการวาดเส้นด้วย หมึกดำ พู่กันจุ่มหมึก, ไม้จุ่ม หมึก	<u>กิจกรรม</u> ให้นักศึกษาทดลองใช้หมึก ดำ พู่กันจุ่มหมึก, ไม้จุ่มหมึกวาดภาพ <u>สื่อที่ใช้</u> หุ่นนิ่งต้นแบบ, PDF File, Movies และสื่อออนไลน์		อ. ชิตพิชญ์ เนื่องพิมพ์ ผศ. ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล ผศ..ปฐม สุปรียาพร ผศ. สุทัศน์ ปาละมะ ผศ. หทัยชนก เชียงทอง อ. ศักดิ์ชัย ดีทุม
14 จ. 24 อ. 25	Pre-Final ศึกษาการจัดองค์ประกอบภาพ และกำหนดขั้นตอนการวาด ภาพในเวลาที่กำหนด	<u>กิจกรรม</u> ให้นักศึกษาเลือกเทคนิคที่ สนใจ เพื่อวาดภาพหุ่นนิ่ง แบบกลุ่ม <u>การบ้าน</u> ให้นักศึกษาวาดต่อจากใน ชั้นเรียนให้สมบูรณ์		อ. ชิตพิชญ์ เนื่องพิมพ์ ผศ. ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล ผศ..ปฐม สุปรียาพร ผศ. สุทัศน์ ปาละมะ

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนรู้และการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
พ. 26 พ.ย. 68		สื่อที่ใช้ หุ่นนิ่งต้นแบบ, PDF File, Movies และสื่อออนไลน์		ผศ. หทัยชนก เชียงทอง อ. ศักดิ์ชัย ดีทุม
15 จ. 1 อ. 2 พ. 3 ธ.ค. 68	เก็บคะแนนปลายภาค ออกแบบภาพหุ่นนิ่ง ที่มีความ หลากหลายของรูปทรง พื้นผิว และระยะ เน้นความสมบูรณ์ ของการจัดองค์ประกอบภาพ เทคนิคการสร้างค่าน้ำหนัก และ ความสมบูรณ์ของผลงาน	กิจกรรม ให้นักศึกษาออกแบบภาพ หุ่นนิ่งตามที่ตนเองสนใจ สื่อที่ใช้ PDF File, Movies และสื่อ ออนไลน์	4	อ. ธิดิพงษ์ เนื่องพิมพ์ ผศ. ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล ผศ. ปฐม สุปรียาพร ผศ. สุทัศน์ ปาละมะ ผศ. หทัยชนก เชียงทอง อ. ศักดิ์ชัย ดีทุม
รวม			60	

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการ ประเมินผล
1.1, 4.1 และ 5.1	การเข้าชั้นเรียน, การส่งงานตรงเวลา และ การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ทุกสัปดาห์	14%
2.1, 3.3 และ 6	คุณภาพและความสมบูรณ์ของผลงาน	2-9, 10, 11-14, 15	86%

หมวดที่ 5 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

- เอกสารที่ผู้สอนเรียบเรียงขึ้นโดยเฉพาะ

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

- ชลูด นิยมเสมอ (ศาสตราจารย์เกียรติคุณ). 2553. วาดเส้นสร้างสรรค์. สำนักพิมพ์อัมรินทร์พรินต์ติ้ง. กรุงเทพฯ
- ทวีพงษ์ ลิมาภรณ์วิชช์. 2547. คัมภีร์วาดเส้น. บจก.ลิบบราเคอรีสการพิมพ์. กรุงเทพฯ
- ธาณี สังข์เอี้ยว. 2552. วาดเส้นฝีมือ ชู วาดเส้นพื้นฐาน. สำนักพิมพ์วาดศิลป์. กรุงเทพฯ
- บรรจงศักดิ์ พิมพ์ทอง. 2550. การวาดเส้น. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพฯ
- พิชญ ประเสริฐผล. วาดเส้นด้วยดินสอ. สำนักพิมพ์สนุกวาด. กรุงเทพฯ
- ลาก อำไพรัตน์. 2548. เทคนิคการวาดดินสอสี. สำนักพิมพ์เศรษฐศิลป์. กรุงเทพฯ
- รศ.สุชาติ เกาทอง. 2536. วาดเส้น. สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์. กรุงเทพฯ
- สมบัติ นิยมเวช. 2547. พื้นฐานการวาดเส้น. สำนักพิมพ์เอสบี. กรุงเทพฯ.
- สุระเดช แก้วท่าไม้. วาดเส้นให้เป็นสี. สำนักพิมพ์เอ็มไอเอส. กรุงเทพฯ
- Bert Dodson. 1990. Keys to Drawing. North Light Book.

- Ian Sidaway. 2003. How to Draw Still Life: A Step-by-Step Guide for Beginners with 10 Projects. New Holland.
- Mark Drawing for the Absolute Beginner: A Clear & Easy Guide to Successful Drawin.
- Prosenjit Saha & Arundhati Saha. 2010. Drawing Still Life. Unicorn Books.
- Rudy De Reyna. 1996. How to Draw What You See (Practical Art Books). Watson-Guptill

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

- <https://www.learnhowtodraw.com/>
- <https://www.deviantart.com>
- <https://www.proko.com/>

หมวดที่ 6 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

แบบประเมินการสอนจากนักศึกษา จัดทำโดยมหาวิทยาลัย

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

นำข้อเสนอแนะจากการประเมินของนักศึกษาและจากการประชุมกับกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก มาใช้เป็นข้ออ้างอิงในการปรับปรุง

3. การปรับปรุงการสอน

- ประมวลข้อเสนอแนะจากนักศึกษา อาจารย์ภายในหลักสูตรฯ และผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก เพื่อปรับปรุงการสอนในปีการศึกษาต่อไป

- ติดตามข้อมูลข่าวสารใหม่ๆ เพื่อการพัฒนาปรับปรุงสื่อการเรียนการสอนให้ทันสมัยอยู่เสมอ

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

- ☐ สัมภาษณ์นักศึกษา
- ☐ การสังเกตพฤติกรรมนักศึกษา.....
- ☐ การตรวจสอบการให้คะแนนและประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา.....
- ☐ การประเมินความรู้รวบยอดโดยการทดสอบ.....
- ☐ รายงานผลการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ในแต่ละด้าน.....
- ☐ แบบสำรวจ/แบบสอบถาม.....
- ☒ อื่นๆ ระบุ ...พิจารณาจากปัญหาที่พบในการสอนและคุณภาพของผลงานในภาพรวม

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

ผลการประเมินความพึงพอใจจากนักศึกษา คุณภาพผลงานในภาพรวม และทิศทางของความต้องการในวิชาชีพดิจิทัล อาร์ต จะเป็นตัวแปรที่มีผลต่อการปรับปรุงการเรียนการสอนในปีการศึกษาถัดไป