



รายงานผลการดำเนินการของรายวิชา

รหัสวิชา CAA๒๖๑๐ คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่อนำเสนองานสถาปัตยกรรม ๔

Computer Graphic for Architectural Presentation ๔

สาขาวิชา เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เพื่อนำเสนองานสถาปัตยกรรม

คณะ เทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

ภาคการศึกษา ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๕

หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

๑. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา	CAA๒๖๐๙
ชื่อรายวิชาภาษาไทย	คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่อนำเสนองานสถาปัตยกรรม ๔
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ	Computer Graphic for Architectural Presentation ๔

๒. รายวิชาที่ต้องเรียนก่อนรายวิชานี้ (ถ้ามี)

-

๓. อาจารย์ผู้รับผิดชอบ อาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา	อาจารย์ธีระเดช จินจะโปะ
อาจารย์ผู้สอน	อาจารย์ธีระเดช จินจะโปะ

๔. ภาคการศึกษา/ปีการศึกษาที่เปิดสอนรายวิชา ๒/๒๕๖๕

๕. สถานที่เรียน ห้องเรียน ๔๒/๔๒๒๓ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

หมวดที่ ๒ การจัดการเรียนการสอนที่เปรียบเทียบกับแผนการสอน

๑. รายงานชั่วโมงการสอนจริงเทียบกับแผนการสอน

หัวข้อ	จำนวน ชั่วโมงตาม แผนการ สอน	จำนวน ชั่วโมง ที่สอน จริง	ระบุเหตุผลที่การสอนจริงต่างจาก แผนการสอนหากมีความแตกต่างกัน ๒๕%
แนะนำเนื้อหา และความเข้าใจในกระบวนการเรียน การสอน แนะนำโปรแกรมที่จะใช้งาน	๔	๑	วันหยุดนักขัตฤกษ์ ใช้การแนะนำรายวิชาใน รูปแบบออนไลน์
<u>บทที่ ๑ หลักพื้นฐานของการนำเสนองาน สถาปัตยกรรมด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิก</u> <ul style="list-style-type: none"> - หลักการนำเสนองานสถาปัตยกรรมด้วย คอมพิวเตอร์ - การวิเคราะห์แบนด์แคแรคเตอร์เพื่อการ นำเสนองานสถาปัตยกรรม - หลักการนำเสนอภาพเสนองาน ๓ มิติ มุมมอง และองค์ประกอบภาพ - Animation กับ งานสถาปัตยกรรม - การเขียนสตอรี่บอร์ด (Storyboard) - การประยุกต์ใช้สื่อสถาปัตยกรรม การเลือกโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการนำเสนองาน ให้เหมาะสม	๘	๘	
<u>บทที่ ๒ เครื่องมือภายในโปรแกรมเรนเดอร์ Lumion และการเตรียมไฟล์งานสถาปัตยกรรม</u> <ul style="list-style-type: none"> - แนะนำ Spec เครื่องพิวเตอร์เพื่อการทำงาน ด้านออกแบบสถาปัตยกรรม - เรียนรู้คำสั่งโปรแกรมและการเริ่มต้น โปรแกรมใช้งาน - เครื่องมือในโปรแกรม และการคำสั่งหน้าที่ การใช้งาน 	๘	๘	

หัวข้อ	จำนวน ชั่วโมงตาม แผนการ สอน	จำนวน ชั่วโมง ที่สอน จริง	ระบุเหตุผลที่การสอนจริงต่างจาก แผนการสอนหากมีความแตกต่างเกิน ๒๕%
<ul style="list-style-type: none"> - การเรียนรู้เครื่องมือในโปรแกรม Lumion ๑๑ - จากจัดเตรียมไฟล์งานออกแบบ สถาปัตยกรรมก่อนนำเข้า โปรแกรม Lumion ๑๑ - Import File การนำเข้าโมเดลงานออกแบบ สถาปัตยกรรมจากโปรแกรมอื่นๆ Sketchup, Revit, Autodesk ,andsmax <p>การใช้งานการควบคุมมุมมองผ่าน เม้าส์และคีย์บอร์ด</p>			
<p><u>บทที่ ๓ การกำหนด และตั้งค่าบรรยากาศการของ งานออกแบบ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ควบคุมเส้นทางการเคลื่อนที่ของดวงอาทิตย์ และความสูงของดวงอาทิตย์ - การควบคุมบรรยากาศกลางวันและ กลางคืน - การปรับสภาพของท้องฟ้าให้เป็นช่วงเวลา ต่างๆ ตามต้องการ(Weather and Environment) - การตกแต่งบรรยากาศในส่วนของเนินดิน และ Landscape <p>การบันทึกไฟล์งาน (Scene)และการส่งออกไฟล์งาน (Export)</p>	๘	๘	
<p><u>บทที่ ๔ การใส่วัสดุ (Materials)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - วัสดุในงานสถาปัตยกรรม - การนำเข้าวัสดุสถาปัตยกรรม - วัตถุเรืองแสงและฟุ้งกระจาย - การใส่วัสดุกลุ่มเป็นกระจก - การใส่วัสดุกลุ่มไม้ 	๘	๘	

หัวข้อ	จำนวน ชั่วโมงตาม แผนการ สอน	จำนวน ชั่วโมง ที่สอน จริง	ระบุเหตุผลที่การสอนจริงต่างจาก แผนการสอนหากมีความแตกต่างเกิน ๒๕%
<ul style="list-style-type: none"> - การใส่วัสดุกลุ่มเหล็ก - การใส่วัสดุกลุ่มผ้า - การใส่กระเบื้องปูพื้น (Tile flooring) การใส่วัสดุปิดผิวกลุ่มอื่นๆ			
<u>บทที่ ๕ การสร้างบรรยากาศงานภูมิสถาปัตยกรรม และงานสถาปัตยกรรม</u> <ul style="list-style-type: none"> ● การสร้างน้ำและการปรับชนิดของน้ำ ● การสร้างหญ้าและการสร้างพื้นผิว ● การตั้งโมเดลเข้ามาตกแต่งบรรยากาศ ภายในงาน เช่น ต้นไม้, รถ, คน, เฟอร์นิเจอร์, อาคาร ฯลฯ และการปรับ ตกแต่งค่าต่างๆ การใส่เสียง Effect บรรยากาศต่างๆ การใส่ Effect ต่างๆ เช่น น้ำพุ, น้ำตก, ไฟ, หมอก, ควัน, ใบไม้ร่วง ฯลฯ และการปรับตกแต่งค่าต่างๆ	๘	๘	
<u>บทที่ ๖ การใส่แสงประดิษฐ์ในงานออกแบบและการ ปรับตกแต่งค่าต่างๆ</u> <ul style="list-style-type: none"> ● แสงชนิดต่างๆในงานสถาปัตยกรรม ● ตัวอย่างโคมไฟรูปแบบต่างๆ ● แสงธรรมชาติ ● แสงประดิษฐ์ ● ลักษณะของแสง 	๘	๘	
<u>บทที่ ๗ การสร้างภาพเคลื่อนไหวในงาน สถาปัตยกรรม</u> <ul style="list-style-type: none"> ● การสร้างภาพเคลื่อนไหวให้กับงานที่สร้าง จากโปรแกรม Lumion ● เทคนิคการสร้างวัตถุเคลื่อนไหว 	๘	๘	

หัวข้อ	จำนวน ชั่วโมงตาม แผนการ สอน	จำนวน ชั่วโมง ที่สอน จริง	ระบุเหตุผลที่การสอนจริงต่างจาก แผนการสอนหากมีความแตกต่างกัน ๒๕%
<p>หลักการตั้งกล้องให้กับงานที่สร้างจากโปรแกรม</p> <ul style="list-style-type: none"> • การให้กล้องเคลื่อนที่, ซูม, เลื่อน แบบ Animation • การตั้งค่าความเร็วของคลิปแต่ละคลิปที่สร้าง • การส่งออกไฟล์ Animation • การปรับตกแต่งภาพ Filter ต่างๆให้กับภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว • การใส่ Special Effects ให้กับคลิปวิดีโอ • การใส่ Special Effects หลายๆ ชนิดให้กับวิดีโอทั้งหมด • การใส่เพลงให้กับวิดีโอ • เทคนิคการทำกริ่ง คนเดิน • เทคนิคการ Animation ให้กับวัตถุ • เทคนิคการ Output ผลงานเป็นวิดีโอและภาพนิ่ง 			
<p><u>บทที่ ๘ การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการสร้างสื่อผสมแอนิเมชัน (Animation)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • ตัวอย่างงานนำเสนอสื่อผสมแอนิเมชัน (Animation) • การใส่ข้อความใน วิดีโอ • การใส่ตัวอักษร และภาพ <p>การใส่เสียง</p>	๔	๔	
<p>ปฏิบัติงาน Final Project</p>	๔	๔	
<p>สอบปลายภาค</p>	๔	๔	

๒. หัวข้อที่สอนไม่ครอบคลุมตามแผน

ระบุหัวข้อที่สอนไม่ครอบคลุมตามแผน และพิจารณานัยสำคัญของหัวข้อต่อผลการเรียนรู้ของรายวิชาและหลักสูตร ในกรณีที่มีนัยสำคัญให้เสนอแนวทางชดเชย

หัวข้อที่สอนไม่ครอบคลุมตามแผน (ถ้ามี)	นัยสำคัญของหัวข้อที่สอนไม่ครอบคลุมตามแผน	แนวทางชดเชย
-	-	-

๓. ประสิทธิภาพของวิธีสอนที่ทำให้เกิดผลการเรียนรู้ตามที่ระบุในรายละเอียดของรายวิชา

ผลการเรียนรู้	วิธีสอนที่ระบุในรายละเอียดรายวิชา	ประสิทธิภาพ		ปัญหาของการใช้วิธีสอน (ถ้ามี) พร้อมข้อเสนอแนะในการแก้ไข
		มี	ไม่มี	
คุณธรรม จริยธรรม	<ul style="list-style-type: none"> - บรรยาย พร้อมยกตัวอย่างประกอบ - เปิดโอกาสให้นักศึกษาร่วมแสดงความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์ - สอดแทรกคุณธรรมและจริยธรรมที่ต้องรับผิดชอบต่อสิ่งที่ตนเองกระทำและความรับผิดชอบต่อสังคมในด้านวิชาชีพ สถาบันศรัทธา - อธิบายถึงกฎระเบียบและข้อบังคับต่างๆ ขององค์กร และสังคมที่ต้องพึงระวังในการทำงาน 	/		<ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษาควรบริหารเวลาในการเรียนและการส่งงานและปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรม ในการความรับผิดชอบต่อตัวเองและสังคมส่วนรวมให้มากขึ้น - นักศึกษาควรรู้จักกฎระเบียบและข้อบังคับต่างๆ ขององค์กร - กฎระเบียบและข้อบังคับในการใช้คอมพิวเตอร์ส่วนรวมในการทำงาน
ความรู้	<ul style="list-style-type: none"> - บรรยาย และปฏิบัติการโปรแกรมคอมพิวเตอร์ภายในชั้นเรียน 	/		-
ทักษะทาง ปัญญา	<ul style="list-style-type: none"> - มอบหมายงานให้นักศึกษาไปศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์ แบบรายบุคคล และงานกลุ่ม 	/		-

ผลการเรียนรู้	วิธีสอนที่ระบุในรายละเอียดรายวิชา	ประสิทธิผล		ปัญหาของการใช้วิธีสอน (ถ้ามี) พร้อมข้อเสนอแนะในการแก้ไข
		มี	ไม่มี	
ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ	- การให้ชิ้นงานกลุ่มโดยการให้นักศึกษา บริหารจัดการงานภายในกลุ่มเพื่อ เพิ่มความสัมพันธระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบ	/		-
ทักษะการ วิเคราะห์เชิง ตัวเลข การ สื่อสารและการ ใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ	วิเคราะห์และสรุปผลการการตั้งค่าแสง การจัดแสงเชิงตัวเลข สัดส่วนทาง สถาปัตยกรรมเชิงตัวเลข การใน คอมพิวเตอร์ในการจำลองงาน สถาปัตยกรรม	/		-

๕. ข้อเสนอการดำเนินการเพื่อปรับปรุงวิธีสอน

มอบหมายการทำงานในการสร้างทักษะการเรียนรู้ การวิเคราะห์ ด้วยตัวเองให้มากขึ้น

หมวดที่ ๓ สรุปผลการจัดการเรียนการสอนของรายวิชา

๑. จำนวนนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียน ๑๖ คน

๒. จำนวนนักศึกษาที่คงอยู่เมื่อสิ้นสุดภาคการศึกษา ๑๖ คน

๓. จำนวนนักศึกษาที่ถอน (W) ๐ คน

๔. การกระจายของระดับคะแนน (เกรด)

ระดับคะแนน (เกรด)	จำนวน	คิดเป็นร้อยละ
A	๕	๓๑

ระดับคะแนน (เกรด)	จำนวน	คิดเป็นร้อยละ
A-	๐	๐
B+	๓	๑๙
B	๑	๖
B-	๐	๐
C+	๐	๐
C	๒	๑๓
C-	๐	๐
D+	๐	๐
D	๐	๐
D-	๐	๐
F	๑	๖
I	๔	๒๕

๕. ปัจจัยที่ทำให้ระดับคะแนนผิดปกติ (ถ้ามี)

- ไม่มี

๖. ความคลาดเคลื่อนจากแผนการประเมินที่กำหนดไว้ในรายละเอียดรายวิชา

ระบุความคลาดเคลื่อนจากแผนการประเมินผลการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ใน มคอ.๓ หมวด ๕ ข้อ ๒

๖.๑ ความคลาดเคลื่อนด้านกำหนดเวลาการประเมิน

ความคลาดเคลื่อน	เหตุผล
-	

๖.๒ ความคลาดเคลื่อนด้านวิธีการประเมินผลการเรียนรู้ (ถ้ามี)

ความคลาดเคลื่อน	เหตุผล
-	

๗. การทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา

วิธีการทวนสอบ	สรุปผล
กระบวนการสอน ใช้วิธีการการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ในรายวิชา ใช้แบบทดสอบหลังเรียน	- นักศึกษาผ่านเกณฑ์ประเมิน

หมวดที่ ๔ ปัญหาและผลกระทบต่อการดำเนินการ

๑. ประเด็นด้านทรัพยากรประกอบการเรียนและสิ่งอำนวยความสะดวก

ปัญหาในการใช้แหล่งทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน (ถ้ามี)	ผลกระทบ
คอมพิวเตอร์ส่วนกลางในห้องเรียนมีคุณสมบัติภายในไม่เพียงพอต่อการตอบสนองโปรแกรมที่ใช้สอน	ไม่สามารถใช้คอมพิวเตอร์ส่วนกลางในห้องเรียนได้ต้องใช้คอมพิวเตอร์ส่วนตัวของนักศึกษา และนักศึกษาไม่มีคอมพิวเตอร์ส่วนตัวทุกคน ส่งผลต่อการเรียนที่ไม่ต่อเนื่อง

๒. ประเด็นด้านการบริหารและองค์กร

ปัญหาด้านการบริหารและองค์กร (ถ้ามี)	ผลกระทบต่อผลการเรียนรู้ของนักศึกษา
-	

หมวดที่ ๕ การประเมินรายวิชา

๑. ผลการประเมินรายวิชาโดยนักศึกษา (แบบเอกสาร)

๑.๑ ข้อวิพากษ์ที่สำคัญจากผลการประเมินโดยนักศึกษา

ผลการประเมินผู้สอนโดยนักศึกษา ค่าเฉลี่ย ๔.๔๙

๑.๒ ความเห็นของอาจารย์ผู้สอนต่อข้อวิพากษ์ตามข้อ ๑.๑

.....-.....

๒. ผลการประเมินรายวิชาโดยวิธีอื่น

๒.๑ ข้อวิพากษ์ที่สำคัญจากผลการประเมินโดยวิธีอื่น

ระบุข้อวิพากษ์ทั้งที่เป็นจุดแข็งและจุดอ่อน

.....-.....

๒.๒ ความเห็นของอาจารย์ผู้สอนต่อข้อวิพากษ์ตามข้อ ๒.๑

.....-.....

หมวดที่๖ แผนการปรับปรุง

๑. ความก้าวหน้าของการปรับปรุงการเรียนการสอนตามที่เสนอในรายงาน/รายวิชาครั้งที่ผ่านมา

แผนการปรับปรุงที่เสนอในภาคการศึกษา/ ปีการศึกษาที่ผ่านมา	ผลการดำเนินการ
-	-

๒. การดำเนินการอื่น ๆ ในการปรับปรุงรายวิชา

ปรับวิธีการสอนโดยเพิ่มการเรียนรู้แบบผู้เรียนสร้างแบบทดสอบ (Student generated exam questions) โดยการ
 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างแบบทดสอบจากสิ่งที่ได้เรียนรู้มาแล้วหลังเรียนเสร็จ

๓. ข้อเสนอแผนการปรับปรุงสำหรับภาคการศึกษา/ปีการศึกษาต่อไป

ข้อเสนอ	กำหนดเวลาที่แล้วเสร็จ	ผู้รับผิดชอบ
จัดเตรียมความพร้อมด้านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ก่อน การสอนอย่างน้อย ๑ สัปดาห์ก่อนการสอน	ก่อนสอบปลายภาค ๑ สัปดาห์	อาจารย์ผู้สอน

๔. ข้อเสนอแนะของอาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาต่ออาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

จัดหาอุปกรณ์/เทคโนโลยีที่ทันสมัย

ลงชื่อ



(อาจารย์ ชีระเดช จินจะปะ)

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา

ลงชื่อ

.....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วินัย หมั่นคตธรรม)

อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

วันที่ ๒๑ เดือนเมษายนพ.ศ. ๒๕๖๖

วันที่ ๒๑ เดือน เมษายนพ.ศ. ๒๕๖๖

ลงชื่อ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กัญพัชร์ ธนกุลวุฒิโรจน์)

อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

วันที่ ๒๑ เดือนเมษายนพ.ศ. ๒๕๖๖

ลงชื่อ

(อาจารย์ณัฐพนธ์ อนุสรณ์ทรงกูร)

อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

วันที่ ๒๑ เดือน เมษายนพ.ศ. ๒๕๖๖

ลงชื่อ

(อาจารย์พลวุฒิ ภาคสุวรรณ)

อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

วันที่ ๒๑ เดือนเมษายนพ.ศ. ๒๕๖๖

ลงชื่อ 

(อาจารย์ธีระเดช จินจะโปะ)

อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

วันที่ ๒๑ เดือน เมษายนพ.ศ. ๒๕๖๖