



รายละเอียดของรายวิชา(Course Specification)
รหัสวิชา APP1103 รายวิชาหลักการออกแบบ
สาขาวิชา การออกแบบเครื่องแต่งกาย คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
ภาคการศึกษา 1 ปีการศึกษา 2568

หมวดที่๑ ข้อมูลทั่วไป

๑. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา	APP1103
ชื่อรายวิชาภาษาไทย	หลักการออกแบบ
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ	Principles of Design

๒. จำนวนหน่วยกิต 3(2-2-5) ทฤษฎี 2 ชั่วโมง/ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง/นอกเวลา 5 ชั่วโมง

๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

๓.๑ หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาการออกแบบเครื่องแต่งกาย
๓.๒ ประเภทของรายวิชา	วิชาเฉพาะด้าน

๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

๔.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุวิธธ์ สาดสังข์ ดร. เตือนตา พรหมตาวรงค์
๔.๒ อาจารย์ผู้สอน	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุวิธธ์ สาดสังข์

๕. สถานที่ติดต่อ อาคาร 58 คณะศิลปกรรมศาสตร์ ห้องพักอาจารย์ชั้น 1/ 58102

E - Mail. Suwit.sa @ssru.ac.th

๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

๖.๑ ภาคการศึกษาที่	1 /2568 ชั้นปีที่ 1 รุ่น 68
๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้ประมาณ	60 - 70 คน (รอสรุปยอดการลงทะเบียนเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 1)

๗. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน(Pre-requisite) (ถ้ามี)ไม่มี

๘. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน(Co-requisites) (ถ้ามี)ไม่มี

๙. สถานที่เรียน อาคาร 58 คณะศิลปกรรมศาสตร์ ห้อง58102 ชั้น 1 วันจันทร์ 08:00 – 12:00

๑๐. วันที่จัดทำหรือปรับปรุง วันที่ 21 เดือน เมษายน พ.ศ.2568

รายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

หลักการออกแบบเป็นศาสตร์แขนงหนึ่งที่ใช้เป็นแนวทางช่วยในการสร้างสรรค์งานออกแบบให้มีความเหมาะสมและสมบูรณ์ มากยิ่งขึ้น ปัจจุบันนี้การออกแบบถือเป็นสิ่งสำคัญสิ่งหนึ่งในการดำรงชีวิต เพราะมนุษย์เราเริ่มเข้าสู่ยุคเทคโนโลยี อุตสาหกรรม งานออกแบบต่าง ๆ จึงเข้ามามีบทบาทในการดำรงชีวิตมากขึ้น และคำถามที่มักเกิดขึ้นต่อนักออกแบบก็คือ ออกแบบสิ่งใด ออกแบบเพื่ออะไร ออกแบบให้ใคร ออกแบบอย่างไร หรือออกแบบที่ใด เป็นต้น สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ล้วนเป็นคำถามที่นักออกแบบทุกคนต้องสามารถตอบให้ได้อย่างเหมาะสมและตอบโจทย์ปัญหาของงานดีไซน์ได้อย่างถูกต้อง และก้าวทันต่อการพัฒนาผลงานออกแบบใหม่ๆ อยู่เสมอ นอกจากนี้ นักศึกษาต้องสามารถสร้างสรรค์ผลงานและนำเสนอผลงานในรูปแบบต่างๆ ได้อย่างชัดเจน ทั้งในชั้นเรียน และการนำเสนอผ่านช่องทางออนไลน์จากสื่อต่างๆ ตามยุคสมัย

๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

๑. การปรับปรุงรูปแบบการเรียนการสอนในช่วงหลังที่มีการแพร่ระบาดของไวรัส Covid-19 ให้มีความสอดคล้องกับนโยบายของมหาวิทยาลัยที่ต้องการให้เป็นห้องเรียนแบบออนไลน์ผสมผสานการเรียนออนไลน์แบบ Hybrid ที่สามารถตอบสนองและตรงกับความต้องการของผู้เรียน
๒. การปรับปรุงแบบวิธีการส่งผลงาน ผ่านระบบออนไลน์ และมีการจัดเก็บผลงานต่างๆ เข้าเป็นระบบเพื่อการประเมิน
๓. การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ผ่านการแชร์ข้อมูลออนไลน์ หรือโปรแกรมออนไลน์ที่สามารถนำเสนอเผยแพร่ข้อมูลผลงานต่างๆ และสามารถติดต่อสื่อสารพูดคุยเพื่อการเสนอแนะกันได้
๔. ส่งเสริมให้นักศึกษามีการศึกษา ทั้งจากแนวทางทฤษฎีในภาคเอกสารและแนวทางปฏิบัติจากการฝึกฝนสร้างสรรค์งานออกแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ ตลอดจนการพัฒนาผลงานและการนำเสนอต่อหน้าชั้นเรียนหรือทางออนไลน์เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และการพัฒนาผลงานอย่างเหมาะสม
๕. การศึกษาในรายวิชานี้ได้นำแนวทางของการทำงานวิจัยเรื่อง ลวดลายจากงานศิลปกรรมในเกาะรัตนโกสินทร์ สู่ออกแบบสิ่งทอที่สามารถสะท้อนอัตลักษณ์และสร้างมูลค่าเพิ่มด้วยแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ผศ.ดร.สุวิธร์ สาดสังข์ มาใช้เป็นตัวอย่างและแนวทางการสอนในเรื่องของหลักการออกแบบ การวิเคราะห์ผลงาน ลักษณะ โครงสร้าง สี สัน ลวดลายจากลวดลายศิลปกรรมในเกาะรัตนโกสินทร์ นำมาใช้ต่อการสอนหลักองค์ประกอบศิลป์ทางการออกแบบเพื่อสร้างวิคิดและรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบสินค้าหรือผลิตภัณฑ์สินค้าแฟชั่นชิ้นทางการตลาดอย่างเหมาะสม ใหม่ ๆ ให้กับนักศึกษาได้เห็นภาพการออกแบบผลงานได้อย่างชัดเจนและเหมาะสมมากยิ่งขึ้น

หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

๑. คำอธิบายรายวิชา

หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ หลักการออกแบบเบื้องต้นและทฤษฎีความรู้พื้นฐาน การใช้สีเพื่องานออกแบบฝึกปฏิบัติสร้างสรรค์งานออกแบบ จนเกิดความชำนาญและสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับงานออกแบบแขนงต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ฝึกทักษะการสื่อสารด้วยคำอธิบาย และการสื่อสารด้วยภาพได้อย่างเหมาะสม

The Principles of composition art, basic designing and the fundamental of color theory for the design Practicing in creating design to be proficient and be able to various design related fields Practicing in communication skill by the explanations and appropriately visual communication.

๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาคสนาม/การฝึกงาน(ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ 30 ชั่วโมงต่อภาค การศึกษา	ตามประกาศของ มหาวิทยาลัย (เฉพาะ กรณีที่เกิดการเรียนการ สอน) หรือตามความ ต้องการของนักศึกษา เฉพาะรายบุคคล	2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ 30 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	5 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ 75 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา

๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

๑ ชั่วโมง / สัปดาห์

๓.๑ ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน ห้องพักอาจารย์ ชั้น 1 อาคาร 58 คณะศิลปกรรมศาสตร์

๓.๒ ปรึกษาผ่านโทรศัพท์ที่ทำงาน 02-1601392 ต่อ 102 มือถือ 0955097178

๓.๓ ปรึกษาผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (e-mail) suwit.sa@ssru.ac.th

หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

๑. คุณธรรม จริยธรรม

๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- (๑) ตระหนักในคุณค่าของคุณธรรม จริยธรรม
- (๒) มีความรับผิดชอบต่องานของตนเองและสังคม มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ เคารพกฎระเบียบ ตรงต่อเวลา
- (๓) มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีมและสามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับ

ความสำคัญได้

- (๔) เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์
- (๕) เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่างๆ ขององค์กรและสังคม
- (๖) มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

๑.๒ วิธีการสอน

(๑) ฝึกฝนให้นักศึกษาสามารถนำเสนองาน และการคิดวิจารณ์ผลงานการออกแบบของผู้ร่วมชั้น โดยอาศัยหลักการและทฤษฎีด้านหลักการออกแบบ ที่ได้ศึกษาไป เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ในกลุ่มชั้นเรียนที่กว้างขึ้นและได้เห็นแนวทางรูปแบบการคิดค้นที่หลากหลายแตกต่างกันออกไป

๑.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินผลจากความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย คุณภาพงานและความถูกต้องตามโจทย์ที่ได้รับมอบหมาย
- (๒) ประเมินจากผลงานและความตั้งใจและความสม่ำเสมอในการเข้าเรียน
- (๓) ประเมินจากความรับผิดชอบในการส่งงานตรงตามระยะเวลาที่กำหนดจะถูกนำมาใช้เป็นเกณฑ์การให้พิจารณาคะแนน

๒.๑ ความรู้ที่ต้องพัฒนา

- (๑) ได้รับความรู้ความเข้าใจในหลักเกณฑ์และขั้นตอนต่างๆเกี่ยวกับทฤษฎีและทักษะที่สำคัญ ในเนื้อหาสาขาวิชาการออกแบบเครื่องแต่งกาย และการคิดค้นหาแรงบันดาลใจในการสร้างงานออกแบบ ตามรูปแบบที่เหมาะสม ตั้งแต่กระบวนการทำงาน จนกระทั่งฝึกฝนกระบวนการคิด กำหนดประเด็นการออกแบบและพัฒนาแนวความคิด และเข้าใจพื้นฐานการออกแบบ
- (๒) สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจและอธิบายความต้องการด้านการออกแบบ ของสังคม รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหาแต่ละครั้ง
- (๓) สามารถวิเคราะห์ ออกแบบปรับปรุงและ/หรือประเมิน องค์ประกอบต่างๆ ของงานออกแบบ ในลักษณะของงานสร้างสรรค์ได้
- (๔) สามารถติดตามความก้าวหน้า และวิวัฒนาการของการออกแบบ รวมทั้งการนำไปประยุกต์ใช้ตามความนิยมของสังคม โดยงานจะออกมาในลักษณะของงานร่วมสมัย
- (๕) มีความรู้ความเข้าใจและสนใจพัฒนาความรู้ ความชำนาญทางการออกแบบเครื่องแต่งกายและงานออกแบบ 2 มิติ 3 มิติอย่างต่อเนื่อง
- (๖) มีความรู้ในแนวกว้างของสาขาการออกแบบเครื่องแต่งกาย เล็งเห็นการเปลี่ยนแปลงและเข้าใจผลกระทบจากสื่อและผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกายและงานออกแบบ ของนักออกแบบจากนานาประเทศทั่วโลก
- (๗) มีประสบการณ์ในการพัฒนาและ/หรือการประยุกต์งานทางด้านวิชาการออกแบบเครื่องแต่งกายและงานออกแบบ 2 มิติ 3 มิติตามความต้องการของวงการออกแบบอย่างสากลที่ร่วมสมัยและหลากหลาย
- (๘) สามารถบูรณาการความรู้ในสาขาวิชาการออกแบบเครื่องแต่งกาย และหลักการออกแบบงาน กับความรู้ในศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้องการทดสอบมาตรฐานนี้สามารถทำได้โดยการทดสอบแต่ละวิชาในชั้นเรียน ตลอดระยะเวลาที่ศึกษาอยู่ในหลักสูตร

๒.๒ วิธีการสอน

- (๑) บรรยายเกี่ยวกับรูปแบบและแนวทาง หลักการออกแบบ ซึ่งได้แก่ เส้น สี น้ำหนัก พื้นผิว บริเวณว่าง รูปร่าง หรือรูปทรง เป็นต้น การฝึกฝนการสร้างสรรค์งานออกแบบ การประสานและกลมกลืนกันต่อหลักการ เทคนิคพื้นฐาน

ทางการออกแบบได้อย่างเหมาะสม และสามารถนำมาประยุกต์ใช้ต่อการพัฒนาการออกแบบและงานสร้างสรรค์ด้านอื่น ๆ อย่างน่าสนใจ

๒.๓ วิธีการประเมินผล

(๑) ประเมินจากผลงานที่รับผิดชอบในเรื่องของ ความตั้งใจ ความครบถ้วนสมบูรณ์ของงาน การพัฒนาทักษะในการออกแบบ ที่ได้เรียนรู้ศึกษามาใช้ต่อการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างเหมาะสมและน่าสนใจ

๓. ทักษะทางปัญญา

๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- (๑) สามารถคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณและอย่างเป็นระบบ
- (๒) สามารถสืบค้น ศึกษา และประเมินสารสนเทศ เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์
- (๓) สามารถรวบรวมศึกษา วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ
- (๔) สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาที่อาจเกิดขึ้นในกระบวนการออกแบบเครื่องแต่งกายแต่ละครั้งได้อย่างเหมาะสม

๓.๒ วิธีการสอน

- (๑) บรรยายและฝึกพัฒนากระบวนการความคิดแนวทางในสร้างสรรค์ผลงาน การทดลองปฏิบัติจริง
- (๒) มอบหมายให้นักศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบผลงานได้อย่างมีเหตุผล และสามารถนำแรงบันดาลใจนั้นมาเป็นหัวข้อในการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบ ได้อย่างเหมาะสม
- (๓) ฝึกการนำเสนอผลงานของนักศึกษาเพื่อเพิ่มความมั่นใจและฝึกการถ่ายทอดเนื้อหาเรื่องราวในการออกแบบงาน
- (๔) เปิดโอกาสให้นักศึกษาแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์ และสรุปผลงานร่วมกัน เพื่อที่นักศึกษาจะนำข้อคิดเห็นไปพัฒนาในการทำงานต่อไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๓.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินผลจากการปฏิบัติ การคิดค้นหาแรงบันดาลใจเพื่อการออกแบบ ทั้งในชั้นเรียน และการบ้านที่มอบหมายให้
- (๒) ประเมินผลจากความรู้และความเข้าใจของผู้เรียน ความสม่ำเสมอและการให้ความร่วมมือในชั้นเรียน ทั้งการเข้าชั้นเรียน และผ่านระบบออนไลน์ ตลอดจนพัฒนาการที่เกิดขึ้นระหว่างการเรียนวิชานี้จากพัฒนาการในการสร้างสรรค์ผลงานในทางที่ดีขึ้น

๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- (๑) สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลายสามารถสนทนาทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- (๒) สามารถให้ความช่วยเหลือ และอำนวยความสะดวกแก่การแก้ปัญหาสถานการณ์ต่างๆ ในกลุ่มทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน
- (๓) สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มาชี้นำสังคมในประเด็นที่เหมาะสม
- (๔) มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม

- (๕) สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์ ทั้งส่วนตัวและส่วนรวม พร้อมทั้งแสดงจุดยืนอย่างพอเหมาะทั้งของตนเองและของกลุ่ม
- (๖) มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ ทั้งของตนเอง และทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่องคุณสมบัติต่างๆ นี้สามารถวัดร่วมกับคุณสมบัติในข้อ (๑) , (๒) และ (๓) ได้ในระหว่างการทำกิจกรรมร่วมกัน

๔.๒ วิธีการสอน

- (๑) ให้นักศึกษาฝึกฝนในการสร้างสรรค์งานออกแบบ โดย ทดลองและปฏิบัติจริง
- (๒) มีการเปิดให้แสดงความคิดเห็น วิเคราะห์ และ สรุปผลงานร่วมกัน เพื่อที่นักศึกษาจะนำข้อคิดเห็นไปพัฒนาการในการทำงานต่อไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- (๓) มอบหมายงานให้นักศึกษา โดยกำหนดขอบเขตและระยะเวลาในการปฏิบัติงาน

๔.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินผลจากพฤติกรรมและทัศนคติการเรียนรู้ทั้งในชั้นเรียน ตลอดจนการนำเสนอผลงานหน้าชั้นในแต่ละครั้ง
- (๒) ประเมินผลจากความประพฤติความใส่ใจระหว่างเรียน รู้จักการเคารพตัวเองและผู้อื่น
- (๓) ประเมินผลจากการส่งงานตามกำหนดเวลาที่ได้รับมอบหมายในแต่ละครั้ง

๕. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

๕.๑ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงาน ที่เกี่ยวข้องกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และ การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่องานออกแบบเครื่องแต่งกาย
- (๒) สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหา โดยใช้สารสนเทศหรือการแสดงสถิติประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์
- (๓) สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม
- (๔) สามารถใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม

๕.๒ วิธีการสอน

- (๑) อธิบายการสอนพร้อมยกตัวอย่างการนำเสนอผลงานผ่านทางสื่อเทคโนโลยีเพื่อเป็นตัวอย่างในการเรียนรู้ให้แก่นักศึกษา มีการแลกเปลี่ยนสอบถามความรู้ผ่านช่องทางการสื่อสารทางออนไลน์ในรูปแบบต่างๆ
- (๒) มอบหมายงานให้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลตัวอย่างผลงาน จากสื่อต่างๆและนำมาศึกษาหาแนวทางในการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานรูปแบบใหม่ ๆ พร้อมลงมือปฏิบัติได้อย่างน่าสนใจและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ต่องานออกแบบ ได้อย่างน่าสนใจ

๕.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินผลจากความสามารถในการใช้เทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์ในการค้นหาแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานออกแบบ ของผู้เรียนและสามารถสร้างสรรค์ผลงานและนำเสนอได้อย่างชัดเจน

(๒) ประเมินผลจากรูปแบบผลงานการนำเสนอโดยใช้สื่อเทคโนโลยีเข้ามาเป็นส่วนประกอบอย่างเหมาะสมกับหัวข้อที่ได้รับมอบหมาย การนำเสนอผลงานผ่านทางออนไลน์และการส่งผลงานผ่านทางออนไลน์

(๓) สามารถนำสื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่ๆมาประกอบการนำเสนอผลงานการคิดค้น ตลอดจนขั้นตอนการออกแบบงาน 2 มิติและ 3 มิติ ได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

๖. ทักษะพิสัย

● (๑) มีทักษะการปฏิบัติด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายตามเนื้อหารายวิชาและสามารถพัฒนาทักษะของตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ

● ๒) นำความรู้ทางทฤษฎีมาใช้ในการปฏิบัติงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายได้

○ (๓) มีทักษะทางด้าน การนำเสนอผลงานในรูปแบบแฟชั่นโชว์ต่อสาธารณชน

○ (๔) มีทักษะความชำนาญเฉพาะทางตามความถนัดของผู้เรียน

๖.๒ วิธีการสอน

(๑) ให้นักศึกษาฝึกการนำทฤษฎีการออกแบบเครื่องแต่งกายมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบ

(๒) มอบหมายงานให้นักศึกษาสร้างสรรค์ผลงาน ตามแนวทางในการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานรูปแบบใหม่ๆ พร้อมลงมือปฏิบัติได้อย่างน่าสนใจ

๖.๓ วิธีการประเมินผล

(๑) ประเมินผลจากความสามารถในการใช้ทักษะด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายและหลักการออกแบบงาน 2 มิติและ 3 มิติ

(๒) ประเมินผลจากความชำนาญและความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานทางการออกแบบ

หมายเหตุ

สัญลักษณ์ ● หมายถึง ความรับผิดชอบหลัก

สัญลักษณ์ ○ หมายถึง ความรับผิดชอบรอง

เว้นว่าง หมายถึง ไม่ได้รับผิดชอบ

ซึ่งจะปรากฏอยู่ในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล

๑. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ / รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
1	1. แนะนำการเรียนการสอนจุดประสงค์รายวิชาและแนวทางการเรียนการสอน	4 ชั่วโมง	1. แนะนำรายวิชา วัตถุประสงค์การเรียนรู้ แนวทางการเรียนรู้ และนำเข้าสู่บทเรียนผ่านโปรแกรม Zoom Online 2. ชี้แจงรายละเอียดของรายวิชา หลักการออกแบบ	ผศ. สุวิธธ์ ศาสต์สังข์

	<p>2. ศึกษาความหมายของศิลปะ พื้นฐานหลักองค์ประกอบศิลป์ และหลักการออกแบบเบื้องต้น</p> <p>3. ส่งงาน PRE – TEST ทดสอบการสร้างสรรคผลงานการจัดองค์ประกอบศิลป์ งาน 2 มิติ บนกระดาษร้อยปอนด์ เพื่อทดสอบความถนัดพื้นฐานในการสร้างสรรคงานองค์ประกอบศิลป์ เบื้องต้นของนักศึกษาแต่ละคน</p>	<p>3. ศึกษาความหมายของศิลปะ ขอบข่ายของศิลปะ พื้นฐานหลักองค์ประกอบศิลป์ และหลักการออกแบบเบื้องต้น การยกตัวอย่างข้อมูลจากสื่อออนไลน์ และ website ที่เกี่ยวข้อง</p> <p>4. ส่งการบ้าน PRE – TEST ทดสอบการสร้างสรรคผลงานการจัดองค์ประกอบศิลป์ งาน 2 มิติ บนกระดาษร้อยปอนด์ เพื่อทดสอบความถนัดพื้นฐานในการสร้างสรรคงานองค์ประกอบศิลป์แต่ละคนต่อความเข้าใจพื้นฐานงานองค์ประกอบศิลป์และพื้นฐานการวาดภาพและการใช้สีต่องานออกแบบ 2 มิติ และให้ทำการสแกนผลงานหรือถ่ายภาพผลงานส่งงานผ่านทางช่องทางแชร์ข้อมูลออนไลน์ในระบบ Google Drive และนำเสนอในสัปดาห์ถัดไป</p> <p>สื่อที่ใช้ประกอบ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ Zoom 3. คอมพิวเตอร์ เครื่องสแกนหรือกล้องถ่ายภาพ 4. ข้อมูลเอกสารออนไลน์และWebsite ในการยกตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง 5. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อการส่งผลงาน <p>ข้อดี</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. สะดวกสบายในการจัดการเรียนการสอนและการเก็บข้อมูลการดำเนินการสอน 2. สามารถจัดเก็บข้อมูลผลงานนักศึกษาได้อย่างเป็นระบบและรวดเร็ว <p>ข้อเสีย</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. การส่งผลงานรายวิชานี้เป็นการนำเสนอเรื่องของสีสันทและงานศิลปะ การใช้ระบบออนไลน์อาจทำให้คุณภาพของงาน รายละเอียด สีสันท พื้นผิว และเทคนิคของชิ้นงานในการนำเสนอผลงานด้อยคุณภาพลง นักศึกษาแต่ละคนไม่สามารถมีเทคโนโลยี กล้อง คอมพิวเตอร์ ที่มีคุณภาพระดับสูงได้เท่าเทียมเสมอกันทุกคนทุกบ้าน การสอนและส่งงานออนไลน์ในวิชานี้จึงไม่เหมาะสมเท่าที่ควร แต่เป็นการทำตามนโยบาย สุดท้ายยังงี้ก็ต้องให้นักศึกษารวบรวมผลงานชิ้นจริงมาส่งอีกทีเพื่อทำการประเมินตามความถูกต้องของชิ้นงานและ 	
--	---	--	--

			รายละเอียดงานตามจริง ทำให้เกิดการดำเนินงาน ซ้ำซ้อนหลายรอบขึ้น	
2	1. ทดลองการ นำเสนอผลงาน สร้างสรรค์ 2 มิติ 2. ทบทวน ความหมายและความ สำคัญของหลักการ ออกแบบและ องค์ประกอบศิลป์ 3. หลักการออกแบบ ศิลปะ จุด และ เส้น และสั่งการบ้านงาน ออกแบบ 2 มิติ จุด และเส้น	4 ชั่วโมง	1. ทดลองการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ Pre – test การออกแบบ 2 มิติ ผ่านระบบการนำเสนอสื่อ ออนไลน์ Zoom พูดคุยและชี้แนะแนวทางการ ออกแบบ 2. การสอนทบทวนความหมายและความสำคัญของ หลักการออกแบบและองค์ประกอบศิลป์ รวมถึง ประเภทของการออกแบบ บรรยายด้วยโปรแกรม Zoom 3. ศึกษาและฝึกปฏิบัติองค์ประกอบศิลป์ในเรื่อง ของ จุด และเส้น ในรูปแบบต่าง ๆ บรรยายผ่าน โปรแกรม Zoom พร้อมส่งตัวอย่างการทำงานเรื่อง จุดและเส้นให้นักศึกษาดูเป็นแนวทางเพื่อทำงาน ออกแบบ 2 มิติเรื่องจุดและเส้น ส่งงานทาง Google Drive พร้อมการนำเสนอในสัปดาห์ถัดไป สั่งการบ้าน - ให้ออกแบบสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้เทคนิค องค์ประกอบศิลป์พื้นฐานเรื่อง จุด และ เส้น 2 ชิ้น 1. การสร้างสรรค์ผลงานองค์ประกอบศิลป์ด้วย เทคนิค “จุด” 1 ชิ้น และ 2. การออกแบบลวดลาย ผ้าขาวม้าโดยใช้หลักองค์ประกอบศิลป์เรื่อง “เส้น” 1 ชิ้น ลงบนกระดาษร้อยปอนด์ขนาด A4 พร้อม อธิบายแนวความคิดและรูปแบบการสร้างสรรค์ ด้านหลังของกระดาษ สื่อที่ใช้ประกอบ 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ Zoom 3. คอมพิวเตอร์ เครื่องสแกนหรือกล้องถ่ายภาพ 4. ข้อมูลเอกสารออนไลน์และWebsite ในการนกด ตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง 5. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อการ ส่งผลงาน ข้อดี	ผศ. สุวิธ สาตสังข์

			<p>1. สะดวกสบายในการจัดการเรียนการสอนและการเก็บข้อมูลการดำเนินการสอน</p> <p>2. สามารถจัดเก็บข้อมูลผลงานนักศึกษาได้อย่างเป็นระบบและรวดเร็ว</p> <p>ข้อเสีย</p> <p>1. การส่งผลงานรายวิชานี้เป็นการนำเสนอเรื่องของสีสันทและงานศิลปะ การใช้ระบบออนไลน์อาจทำให้คุณภาพของงาน รายละเอียด สีสันท พื้นผิว และเทคนิคของชิ้นงานในการนำเสนอผลงานด้วยคุณภาพลง นักศึกษาแต่ละคนไม่สามารถมีเทคโนโลยี กล้อง คอมพิวเตอร์ ที่มีคุณภาพระดับสูงได้เท่าเทียมเสมอกันทุกคนทุกบ้าน การสอนและส่งงานออนไลน์ในวิชานี้จึงไม่เหมาะสมเท่าที่ควร แต่เป็นการทำตามนโยบาย สุดท้ายยังก็ต้องให้นักศึกษารวบรวมผลงานชิ้นจริงมาส่งอีกทีเพื่อทำการประเมินตามความถูกต้องของชิ้นงานและรายละเอียดงานตามจริง ทำให้เกิดการทำงานซ้ำซ้อนหลายรอบขึ้น</p>	
3	<p>1. การนำเสนอผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ 2 มิติ เรื่อง จุดและเส้น</p> <p>2.องค์ประกอบศิลปะในเรื่องของรูปร่าง รูปทรง</p> <p>3.ตัวอย่างผลงานการสร้างสรรค์ องค์ประกอบศิลป์ เรื่องรูปร่างรูปทรง</p>	4 ชั่วโมง	<p>1. การนำเสนอผลงานรายบุคคลจากที่สั่งการบ้าน สัปดาห์ก่อนเรื่องจุดและเส้น ผ่านระบบออนไลน์ โปรแกรม zoom พร้อมแนะนำแนวทางการสร้างสรรค์ที่น่าสนใจและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่อผลงาน การสร้างสรรค์กับเพื่อนร่วมชั้น</p> <p>2. ศึกษาถึงความหมายและประเภทของรูปร่างและรูปทรง ในรูปแบบต่าง ๆ บรรยายผ่านโปรแกรม Zoom Online</p> <p>3. ยกตัวอย่างการสร้างสรรค์ผลงาน 2 มิติ และแนวทางฝึกปฏิบัติเรื่องของรูปร่างรูปทรงผ่านสื่อออนไลน์ website ที่เกี่ยวข้องหรือ Youtube</p> <p>4. ศึกษาและฝึกปฏิบัติองค์ประกอบศิลป์ในเรื่องของ รูปร่าง รูปทรงในรูปแบบต่าง ๆ บรรยายผ่านโปรแกรม Zoom พร้อมส่งตัวอย่างการทำงานเรื่องรูปร่างรูปทรงให้นักศึกษาดูเป็นแนวทางเพื่อทำงานออกแบบ 2 มิติเรื่องจุดและเส้น ส่งงานทาง Google Drive พร้อมการนำเสนอในสัปดาห์ถัดไป</p> <p>สั่งการบ้าน</p> <p>- ให้ออกแบบสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้เทคนิค องค์ประกอบศิลป์พื้นฐานเรื่อง รูปร่าง รูปทรง ลงบน</p>	<p>ผศ.สุวิธช์</p> <p>สาตสังข์</p>

			<p>กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A4 พร้อมอธิบายแนวความคิดและรูปแบบการสร้างสรรค์ ด้านหลังของกระดาษ</p> <p>- เตรียมวัสดุอุปกรณ์หรือวัสดุเหลือใช้ที่สามารถสร้างพื้นผิวบนงานศิลปะ เช่น เศษผ้า เปลือกไม้ ลูกบิดสี เป็นต้น พร้อมเครื่องมือในการสร้างสรรค์งานและการปะติด มาในชั้นเรียนสัปดาห์หน้า</p> <p>สื่อที่ใช้ประกอบ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ Zoom 3. คอมพิวเตอร์ เครื่องสแกนหรือกล้องถ่ายภาพ 4. ข้อมูลเอกสารออนไลน์และWebsite ในการยกตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง 5. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อส่งผลงาน <p>ข้อดี</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. สะดวกสบายในการจัดการเรียนการสอนและการเก็บข้อมูลการดำเนินการสอน 2. สามารถจัดเก็บข้อมูลผลงานนักศึกษาได้อย่างเป็นระบบและรวดเร็ว <p>ข้อเสีย</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. การส่งผลงานรายวิชานี้เป็นการนำเสนอเรื่องของสีสันทันและงานศิลปะ การใช้ระบบออนไลน์อาจทำให้คุณภาพของงาน รายละเอียด สีสันทัน พื้นผิว และเทคนิคของชิ้นงานในการนำเสนอผลงานด้อยคุณภาพลง นักศึกษาแต่ละคนไม่สามารถมีเทคโนโลยี กล้อง คอมพิวเตอร์ ที่มีคุณภาพระดับสูงได้เท่าเทียมเสมอกันทุกคนทุกบ้าน การสอนและส่งงานออนไลน์ในวิชานี้จึงไม่เหมาะสมเท่าที่ควร แต่เป็นการทำตามนโยบาย สุดท้ายยังก็ต้องให้นักศึกษารวบรวมผลงานชิ้นจริงมาส่งอีกทีเพื่อทำการประเมินตามความถูกต้องของชิ้นงานและรายละเอียดงานตามจริง ทำให้เกิดการทำงานซ้ำซ้อนหลายรอบขึ้น 	
4	1. การนำเสนอผลงานการออกแบบ	4 ชั่วโมง	<ol style="list-style-type: none"> 1. การนำเสนอผลงานรายบุคคลจากที่สั่งการบ้าน สัปดาห์ก่อนเรื่องรูปร่างรูปทรง ผ่านระบบออนไลน์ โปรแกรม zoom พร้อมแนะแนวทางการสร้างสรรค์ 	<p>ผศ. สุวิธธ์ สาตสังข์</p>

	<p>สร้างสรรค์ 2 มิติ เรื่อง รูปร่างรูปทรง</p> <p>2. องค์ประกอบ ศิลปะในเรื่องพื้นผิว</p> <p>3. ตัวอย่างผลงานการ สร้างสรรค์</p> <p>องค์ประกอบศิลป์ เรื่องพื้นผิว</p>	<p>ที่น่าสนใจและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่อผลงาน การสร้างสรรค์กับเพื่อนร่วมชั้น</p> <p>2. ศึกษาและฝึกปฏิบัติในเรื่องพื้นผิว โดยการค้นหา เทคนิคและวัสดุที่ช่วยเสริมในการสร้างสรรค์ผลงาน รูปแบบใหม่ ๆ ขึ้น ผ่านการบรรยายระบบออนไลน์ โปรแกรม Zoom</p> <p>2. ฝึกปฏิบัติเรื่องของพื้นผิวจากวัสดุอุปกรณ์ที่ สามารถหาได้รอบตัวหรือวัสดุเหลือใช้ต่าง ๆ</p> <p>3. ศึกษาและฝึกปฏิบัติองค์ประกอบศิลป์ในเรื่องของ พื้นผิวในรูปแบบต่าง ๆ บรรยายผ่านโปรแกรม Zoom พร้อมส่งตัวอย่างการทำงานเรื่องพื้นผิวให้ นักศึกษาดูเป็นแนวทางเพื่อทำงานออกแบบ 2 มิติ เรื่องจุดและเส้น ส่งงานทาง Google Drive พร้อม การนำเสนอในสัปดาห์ถัดไป</p> <p>ส่งการบ้าน</p> <p>- ให้ออกแบบสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้เทคนิค องค์ประกอบศิลป์พื้นฐานเรื่อง พื้นผิว ลงบน กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A4 พร้อมอธิบาย แนวความคิดและรูปแบบการสร้างสรรค์ ด้านหลัง ของกระดาษ</p> <p>สื่อที่ใช้ประกอบ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ Zoom 3. คอมพิวเตอร์ เครื่องแสกนหรือกล้องถ่ายภาพ 4. ข้อมูลเอกสารออนไลน์และWebsite ในการ ยกตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง 5. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อการ ส่งผลงาน <p>ข้อดี</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. สะดวกสบายในการจัดการเรียนการสอนและ การเก็บข้อมูลการดำเนินการสอน 2. สามารถจัดเก็บข้อมูลผลงานนักศึกษาได้อย่างเป็น ระบบและรวดเร็ว <p>ข้อเสีย</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. การส่งผลงานรายวิชานี้เป็นการนำเสนอเรื่องของ สีสันทันและงานศิลปะ การใช้ระบบออนไลน์อาจทำให้ คุณภาพของงาน รายละเอียด สีสันทัน พื้นผิว และ เทคนิคของชิ้นงานในการนำเสนอผลงานด้อย 	
--	--	---	--

			คุณภาพลง นักศึกษาแต่ละคนไม่สามารถมีเทคโนโลยี กล้อง คอมพิวเตอร์ ที่มีคุณภาพระดับสูงได้เท่าเทียมเสมอกันทุกคนทุกบ้าน การสอนและส่งงานออนไลน์ในวิชานี้จึงไม่เหมาะสมเท่าที่ควร แต่เป็นการทำตามนโยบาย สุดท้ายยังก็ต้องให้นักศึกษารวบรวมผลงานชิ้นจริงมาส่งอีกทีเพื่อทำการประเมินตามความถูกต้องของชิ้นงานและรายละเอียดงานตามจริง ทำให้เกิดการทำงานซ้ำซ้อนหลายรอบขึ้น	
5	1.องค์ประกอบศิลปะ เรื่องการใช้สี ต่อการสร้างสรรค์ผลงาน 2. การนำเสนอ ผลงานรายบุคคลจากที่สั่งการบ้านสัปดาห์ ก่อนหน้าชั้นเรียน เรื่องพื้นผิว	4 ชั่วโมง	<p>1. ศึกษาถึงความสำคัญของหลักการออกแบบ พื้นฐานเรื่องของสี ต่อการสร้างสรรค์ผลงาน ในรูปแบบต่าง ๆ ผ่านระบบการนำเสนอออนไลน์ Zoom พูดคุยและชี้แนะแนวทางการออกแบบ</p> <p>2. ฝึกปฏิบัติเรื่องของสี วงจรสี ค่าน้ำหนักของสีที่มีความเหมาะสมต่องานศิลปะเบื้องต้นผ่านระบบการนำเสนอออนไลน์ Zoom พูดคุยและชี้แนะแนวทางการออกแบบ</p> <p>3. การนำเสนอผลงานรายบุคคลจากที่สั่งการบ้าน สัปดาห์ก่อนในคลาสเรียนพร้อมการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่อผลงานการสร้างสรรค์กับเพื่อนร่วมชั้นผ่านระบบการนำเสนอออนไลน์ Zoom พูดคุยและชี้แนะแนวทางการออกแบบ</p> <p>สื่อที่ใช้ประกอบ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ Zoom 3. คอมพิวเตอร์ เครื่องสแกนหรือกล้องถ่ายภาพ 4. ข้อมูลเอกสารออนไลน์และWebsite ในการยกตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง 5. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อการสอนส่งงาน <p>สั่งการบ้าน</p> <ul style="list-style-type: none"> - ให้ออกแบบสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้เทคนิค องค์ประกอบศิลป์พื้นฐานเรื่อง สีในงานองค์ประกอบศิลป์สร้างสรรค์ ลงบนกระดาษร้อยปอนด์ขนาด A4 พร้อมอธิบายแนวความคิดและรูปแบบการสร้างสรรค์ ด้านหลังของกระดาษ - แบ่งกลุ่มกลุ่มละ 3 -4 คน ทำการปรึกษาและเตรียมอุปกรณ์ในการทำงานสร้างสรรค์เกี่ยวกับการ 	ผศ.สุวิธร์ สาตสังข์

			สร้างสรรค์ผลงานโดยผสมเทคนิคหลักการออกแบบ ศิลปะ เบื้องต้น ได้แก่ จุด เส้น รูปร่างรูปทรง พื้นผิว และสี เป็นรายกลุ่ม บนวัดถูรูปทรงต่าง ๆ หรือบนพื้นผ้า เสื้อผ้าตามความเหมาะสม และจินตนาการสร้างสรรค์	
6	1. องค์กรประกอบ ศิลปะเรื่อง สี ครั้งที่ 2 (ต่อ) การ ออกแบบสิ่งานเชิง พาณิชย ความรู้สึกที่มีต่อสี ต่องานศิลปะ และงานออกแบบ 2. การนำเสนอ ผลงานรายบุคคลจาก ที่สั่งการบ้านสัปดาห์ ก่อนหน้าชั้นเรียน	4 ชั่วโมง	1. ศึกษาและฝึกปฏิบัติส่วนประกอบสำคัญของ ศิลปะเรื่องสี ต่องานออกแบบเชิงพาณิชย และ ความรู้สึกที่มีต่อสี ต่องานศิลปะและงานออกแบบ ผ่านระบบการนำเสนอสื่อออนไลน์ Zoom พูดคุย และชี้แนะแนวทางการออกแบบ 2. การนำเสนอผลงานรายบุคคลจากที่สั่งการบ้าน สัปดาห์ก่อนในคลาสเรียนพร้อมการแลกเปลี่ยน ความคิดเห็นต่อผลงานการสร้างสรรค์กับเพื่อนร่วม ชั้น ผ่านระบบการนำเสนอสื่อออนไลน์ Zoom พูดคุยและชี้แนะแนวทางการออกแบบ <u>สื่อที่ใช้ประกอบ</u> 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ Zoom 3. คอมพิวเตอร์ เครื่องสแกนหรือกล้องถ่ายภาพ 4. ข้อมูลเอกสารออนไลน์และWebsite ในการ ยกตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง 5. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อการ สอนส่งงาน <u>สั่งการบ้าน</u> - ให้ออกแบบสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้เทคนิค องค์กรประกอบศิลป์พื้นฐานเรื่อง สี และ น้ำหนัก ต่อ การออกแบบสิ่งานเชิงพาณิชย (โปสเตอร์ กระดาษ จดหมายและซอง)ลงบนกระดาษร้อยปอนด์ขนาด A4 พร้อมอธิบายแนวความคิดและรูปแบบการ สร้างสรรค์ ด้านหลังของกระดาษ	ผศ.สุวิธธ์ สาตสังข์
7	1.สรุปเนื้อหาครั้งแรก 2. ปฏิบัติการค้นหา แรงบันดาลใจและการออกแบบผลงาน จากหัวข้อที่ได้รับใน ชั้นเรียน	4 ชั่วโมง	1. สรุปเนื้อหาสำคัญและฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับ ส่วนประกอบสำคัญของศิลปะเบื้องต้น ได้แก่ จุด เส้น รูปร่างรูปทรง พื้นผิว และสีผ่านระบบการนำเสนอ สื่อออนไลน์ Zoom พูดคุยและชี้แนะแนวทางการ ออกแบบ 2. จัดทำผลงานสร้างสรรค์และอภิปราย โดยการ แบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 3 – 4 คนทำงานสร้างสรรค์	ผศ.สุวิธธ์ สาตสังข์

	3. นำเสนอการสร้างสรรค์ผลงานที่ทำการออกแบบ		<p>เกี่ยวกับการสร้างสรรค์ผลงานโดยผสมผสานเทคนิคหลักการออกแบบศิลปะ เบื้องต้น ได้แก่ จุด เส้น รูปร่างรูปทรง พื้นผิว และสี เป็นรายกลุ่ม บนวัตถุรูปทรงต่าง ๆ ตามถนัด หรือบนพื้นผ้า เสื้อผ้าตามความเหมาะสมและจินตนาการสร้างสรรค์ผ่านระบบการนำเสนอสื่อออนไลน์ Zoom พูดคุยและชี้แนะแนวทางการออกแบบ</p> <p>สื่อที่ใช้ประกอบ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ Zoom 3. คอมพิวเตอร์ เครื่องสแกนหรือกล้องถ่ายภาพ 4. ข้อมูลเอกสารออนไลน์และWebsite ในการยกตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง 5. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อการสอนส่งงาน 	
8	1.สอบกลางภาค	4 ชั่วโมง	<p>1. สอบกลางภาคเก็บคะแนน ทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติในชั้นเรียนในการให้สร้างสรรค์ผลงานออกแบบ 2 มิติ ส่งเป็นผลงานภายในคลาสนออนไลน์ผ่านโปรแกรม google meet</p> <p>สื่อที่ใช้ประกอบ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ข้อสอบกลางภาค 2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ google meet 3. คอมพิวเตอร์ เครื่องสแกนหรือกล้องถ่ายภาพ 4. ข้อมูลเอกสารออนไลน์และWebsite 5. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลและส่งข้อสอบปฏิบัติ 	ผศ.สุวิธธ์ สาตสังข์
9	1.องค์ประกอบสำคัญที่เป็นหลักในการสร้างสรรค์ศิลปะและงานออกแบบเอกภาพ ดุลยภาพ	4 ชั่วโมง	<p>1.ศึกษาและฝึกปฏิบัติในส่วนขององค์ประกอบสำคัญที่เป็นหลักในการสร้างสรรค์ศิลปะและงานออกแบบ ได้แก่ เอกภาพ การขัดแย้ง การประสาน การซ้ำ ดุลยภาพ สมมาตร และอสมมาตรผ่านระบบการนำเสนอสื่อออนไลน์ Zoom พูดคุยและชี้แนะแนวทางการออกแบบ</p> <p>สื่อที่ใช้ประกอบ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ Zoom 3. คอมพิวเตอร์ เครื่องสแกนหรือกล้องถ่ายภาพ 4. ข้อมูลเอกสารออนไลน์และWebsite ในการยกตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง 	ผศ.สุวิธธ์ สาตสังข์

			<p>5. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อการสอนส่งงาน</p> <p><u>สั่งการบ้าน</u></p> <p>- ให้ออกแบบสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้หลักองค์ประกอบศิลป์เรื่องเอกภาพ การขัดแย้ง การประสาน การซ้ำ ดุลยภาพ สมมาตร และอสมมาตร ในรูปแบบการสร้างสรรค์ลวดลายผ้าพิมพ์ ลงบนกระดาษร้อยปอนด์ขนาด A4 พร้อมอธิบายแนวความคิดและรูปแบบการสร้างสรรค์ ด้านหลังของกระดาษ</p>	
10	<p>1. ความรู้ทั่วไปทางการออกแบบ</p> <p>2. การนำเสนอผลงานรายบุคคลจากที่สั่งการบ้านสัปดาห์ก่อนหน้าชั้นเรียน</p>	4 ชั่วโมง	<p>1. ศึกษาความหมายของการออกแบบ การสร้างแรงบันดาลใจและจินตนาการ กระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานผ่านระบบการนำเสนอสื่อออนไลน์ Zoom พูดคุยและชี้แนะแนวทางการออกแบบ</p> <p>2. การนำเสนอผลงานรายบุคคลจากที่สั่งการบ้านสัปดาห์ก่อนในคลาสเรียนพร้อมการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่อผลงานการสร้างสรรค์กับเพื่อนร่วมชั้น ผ่านระบบการนำเสนอสื่อออนไลน์ Zoom พูดคุยและชี้แนะแนวทางการออกแบบ</p> <p><u>สื่อที่ใช้ประกอบ</u></p> <p>1. Power Point ประกอบการบรรยาย</p> <p>2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ Zoom</p> <p>3. คอมพิวเตอร์ เครื่องสแกนหรือกล้องถ่ายภาพ</p> <p>4. ข้อมูลเอกสารออนไลน์และWebsite ในการยกตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง</p> <p>5. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อการสอนส่งงาน</p> <p><u>สั่งการบ้าน</u></p> <p>- ให้ออกแบบแผนภูมิต้นไม้การระดมความคิดในการสร้างสรรค์งานออกแบบตามแนวทางที่กำหนดพร้อมสร้างสรรค์แบบร่างสเก็ต (Sketch) ผลงานขนาด A4 พร้อมอธิบายแนวความคิดและรูปแบบการสร้างสรรค์ ด้านหลังของกระดาษ</p>	<p>ผศ.สุวิธธ์</p> <p>สาตสังข์</p>
11	<p>1. มนุษย์กับการออกแบบ อารยธรรมสู่เทคโนโลยี</p>		<p>1. ศึกษาแนวทางและประวัติศาสตร์เบื้องต้นของงานออกแบบต่ออารยธรรมของมนุษย์ วิวัฒนาการงานออกแบบตั้งแต่อดีตจน ปัจจุบันผ่านระบบการ</p>	<p>ผศ.สุวิธธ์</p> <p>สาตสังข์</p>

	2. การนำเสนอผลงานรายบุคคลจากที่สั่งการบ้านสัปดาห์ก่อนหน้าชั้นเรียน		นำเสนอสื่อออนไลน์ Zoom พูดคุยและชี้แนะแนวทางการออกแบบ 2. การนำเสนอผลงานรายบุคคลจากที่สั่งการบ้านสัปดาห์ในคลาสเรียนพร้อมการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่อผลงานการสร้างสรรค์กับเพื่อนร่วมชั้นผ่านระบบการนำเสนอสื่อออนไลน์ Zoom พูดคุยและชี้แนะแนวทางการออกแบบ สื่อที่ใช้ประกอบ 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ Zoom 3. คอมพิวเตอร์ เครื่องสแกนหรือกล้องถ่ายภาพ 4. ข้อมูลเอกสารออนไลน์และWebsite ในการยกตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง 5. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อการสอนส่งงาน	
11	1. ความหมายและประเภทของการออกแบบ ต่อการออกแบบงานเชิงพาณิชย์	4 ชั่วโมง	1. ศึกษาความหมายและประเภทรวมถึงฝึกการวิเคราะห์งานออกแบบ ต่อการออกแบบงานเชิงพาณิชย์ ในรูปแบบต่างๆ ผ่านระบบการนำเสนอสื่อออนไลน์ Zoom พูดคุยและชี้แนะแนวทางการออกแบบ สื่อที่ใช้ประกอบ 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ Zoom 3. คอมพิวเตอร์ เครื่องสแกนหรือกล้องถ่ายภาพ 4. ข้อมูลเอกสารออนไลน์และWebsite ในการยกตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง 5. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อการสอนส่งงาน สั่งการบ้าน - เตรียมรูปภาพตัวอย่างผลงานการออกแบบ 2 มิติ และ 3 มิติต่องานเชิงพาณิชย์อย่างละ 1 ผลงาน พร้อมทั้งศึกษาเพื่อนำมาพูดคุยแลกเปลี่ยนหน้าชั้นเรียน	ผศ. สุวิธธ์ สาตสังข์
12	1. หลักการสร้างสร้งงานตามหลักการออกแบบเชิงพาณิชย์ การแบ่ง	4 ชั่วโมง	1. ศึกษาถึงกระบวนการ กลวิธีในการสร้งสร้งงานออกแบบ เชิงพาณิชย์ และการบรรยายขั้นตอนกระบวนการออกแบบผลงานผ่านระบบการนำเสนอสื่อออนไลน์ Zoom พูดคุยและชี้แนะแนวทางการออกแบบ	ผศ. สุวิธธ์ สาตสังข์

	<p>ขั้นตอนกระบวนการออกแบบ</p> <p>2. การอภิปรายรูปภาพตัวอย่างผลงาน</p>		<p>2. การอภิปรายรูปภาพตัวอย่างผลงานการออกแบบเชิงพาณิชย์อย่างละ 1 ผลงาน พร้อมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นรายบุคคลในคลาสเรียนผ่านระบบการนำเสนอสื่อออนไลน์ Zoom พูดคุยและชี้แนะแนวทางการออกแบบ</p> <p>สื่อที่ใช้ประกอบ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ Zoom 3. คอมพิวเตอร์ เครื่องสแกนหรือกล้องถ่ายภาพ 4. ข้อมูลเอกสารออนไลน์และWebsite ในการยกตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง 5. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อการสอนส่งงาน <p>สังการบ้าน</p> <p>- ให้เตรียมอุปกรณ์ในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้หลักการออกแบบงาน 2 มิติ เชิงพาณิชย์จากทฤษฎีและหลักองค์ประกอบศิลป์ต่าง ๆ ที่ได้ทำการศึกษาที่ผ่านมาในตอนต้น พร้อมตั้งหัวข้อระดมความคิดและร่างแบบสเก็ต (Sketch) ผลงานเบื้องต้นบนกระดาษร้อยปอนด์ขนาด A4 พร้อมอธิบายแนวความคิดและรูปแบบการสร้างสรรค์ด้านหลังของกระดาษเมื่อนำมาทำผลงานร่วมกันในชั้นเรียน</p>	
13	<p>1. การฝึกปฏิบัติสร้างสรรค์การออกแบบงาน 2 มิติ เชิงพาณิชย์</p> <p>2. การนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน</p>	4 ชั่วโมง	<p>1.การฝึกปฏิบัติการออกแบบงาน 2 มิติ เชิงพาณิชย์จากทฤษฎีและหลักองค์ประกอบศิลป์ต่าง ๆ ที่ได้ทำการศึกษาที่ผ่านมาในตอนต้น เพื่อถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานการออกแบบได้อย่างเหมาะสมผ่านระบบการนำเสนอสื่อออนไลน์ Zoom พูดคุยและชี้แนะแนวทางการออกแบบ</p> <p>2. นำเสนอผลงานที่ทำการออกแบบในชั้นเรียน มานำเสนอบรรยายอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียนผ่านระบบการนำเสนอสื่อออนไลน์ Zoom พูดคุยและชี้แนะแนวทางการออกแบบ</p> <p>สื่อที่ใช้ประกอบ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ Zoom 3. คอมพิวเตอร์ เครื่องสแกนหรือกล้องถ่ายภาพ 	<p>ผศ.สุวิธช์</p> <p>สาตสังข์</p>

			<p>4. ข้อมูลเอกสารออนไลน์และWebsite ในการยกตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง</p> <p>5. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อการสอนส่งงาน</p> <p>สังการบ้าน</p> <p>- ให้เตรียมอุปกรณ์ในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้หลักการออกแบบงาน 3 มิติ เชิงพาณิชย์จากทฤษฎีและหลักองค์ประกอบศิลป์ต่าง ๆ ที่ได้ทำการศึกษาที่ผ่านมาในตอนต้น พร้อมทั้งหัวข้อระดมความคิดและร่างแบบสเก็ต (Sketch) ผลงานเบื้องต้นบนกระดาษร้อยปอนด์ขนาด A4 พร้อมอธิบายแนวความคิดและรูปแบบการสร้างสรรค์ด้านหลังของกระดาษเมื่อนำมาทำผลงานร่วมกันในชั้นเรียน</p>	
14	<p>1. การฝึกปฏิบัติสร้างสรรค์การออกแบบงาน 3 มิติ เชิงพาณิชย์</p> <p>2. การนำเสนอผลงาน</p>	4 ชั่วโมง	<p>1.การฝึกปฏิบัติการออกแบบงาน 3 มิติ เชิงพาณิชย์จากทฤษฎีและหลักองค์ประกอบศิลป์ต่าง ๆ ที่ได้ทำการศึกษาที่ผ่านมาในตอนต้น เพื่อถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานการออกแบบได้อย่างเหมาะสมในชั้นเรียนผ่านระบบการนำเสนอสื่อออนไลน์ Zoom พูดคุยและชี้แนะแนวทางการออกแบบ</p> <p>2. นำผลงานที่ทำการออกแบบในชั้นเรียน มานำเสนอบรรยายอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียนผ่านระบบการนำเสนอสื่อออนไลน์ Zoom พูดคุยและชี้แนะแนวทางการออกแบบ</p> <p>สื่อที่ใช้ประกอบ</p> <p>1. Power Point ประกอบการบรรยาย</p> <p>2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ Zoom</p> <p>3. คอมพิวเตอร์ เครื่องสแกนหรือกล้องถ่ายภาพ</p> <p>4. ข้อมูลเอกสารออนไลน์และWebsite ในการยกตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง</p> <p>5. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อการสอน</p>	<p>ผศ.สุวิธธ์</p> <p>ศาสต์สังข์</p>
15	<p>1. การนำผลงานวิจัยเรื่อง ลวดลายจากงานศิลปกรรมในเกาะรัตนโกสินทร์สู่การออกแบบสิ่งทอ</p>	4 ชั่วโมง	<p>1. การนำผลงานวิจัยเรื่อง ลวดลายจากงานศิลปกรรมในเกาะรัตนโกสินทร์สู่การออกแบบสิ่งทอที่สามารถสะท้อนอัตลักษณ์และสร้างมูลค่าเพิ่มด้วยแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์มาใช้ประกอบการเรียนการสอนในส่วนของการใช้หลักองค์ประกอบศิลป์ต่องานออกแบบเชิงพาณิชย์</p>	<p>ผศ.สุวิธธ์</p> <p>ศาสต์สังข์</p>

	ที่สามารถสะท้อนอัตลักษณ์และสร้างมูลค่าเพิ่มด้วยแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มาใช้ประกอบการเรียนการสอนครั้งที่ 1		ตั้งแต่ที่มาที่ไปจนถึงการหาแรงบันดาลใจ วิธีการศึกษา ลวดลาย โครงสร้าง สี สัน เทคนิค และ การใช้หลักองค์พื้นฐานต่าง ๆ ในการประยุกต์ให้เป็นงานสร้างสรรค์ได้อย่างเหมาะสมผ่านระบบการนำเสนอสื่อออนไลน์ Zoom พุดคุยและชี้แนะแนวทางการออกแบบ สื่อที่ใช้ประกอบ 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ Zoom 3. คอมพิวเตอร์ เครื่องสแกนหรือกล้องถ่ายภาพ 4. ข้อมูลเอกสารออนไลน์และWebsite ในการยกตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง 5. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อการสอนส่งงาน	
16	1. การนำรูปแบบผลงานสร้างสรรค์จากผลงานวิจัย ลวดลายจากงานศิลปกรรมในเกาะรัตนโกสินทร์ สู่ออกแบบสิ่งทอที่สามารถสะท้อนอัตลักษณ์และสร้างมูลค่าเพิ่มด้วยแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มาใช้ประกอบการเรียนการสอนครั้งที่ 2 และการฝึกการออกแบบงานสร้างสรรค์จากโจทย์แรงบันดาลใจ ลวดลายศิลปกรรมเกาะรัตนโกสินทร์	4 ชั่วโมง	1. การนำรูปแบบผลงานสร้างสรรค์ จากผลงานวิจัยเรื่อง ลวดลายจากงานศิลปกรรมในเกาะรัตนโกสินทร์ สู่ออกแบบสิ่งทอที่สามารถสะท้อนอัตลักษณ์และสร้างมูลค่าเพิ่มด้วยแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มาใช้ประกอบการเรียนการสอนในส่วนของการใช้หลักองค์ประกอบศิลป์ต่องานออกแบบเชิงพาณิชย์ ตั้งแต่ที่มาที่ไปจนถึงการหาแรงบันดาลใจ วิธีการศึกษา ลวดลาย โครงสร้าง สี สัน เทคนิค และ การใช้หลักองค์พื้นฐานต่าง ๆ ในการประยุกต์ให้เป็นงานสร้างสรรค์ได้อย่างเหมาะสมผ่านระบบการนำเสนอสื่อออนไลน์ Zoom พุดคุยและชี้แนะแนวทางการออกแบบ 2. จากการศึกษาให้ทำการฝึกการออกแบบลวดลายผ้าจากแรงบันดาลใจลวดลายศิลปกรรมเกาะรัตนโกสินทร์ โดยแบ่งกลุ่มละ 5 คน พร้อมการนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียนผ่านระบบการนำเสนอสื่อออนไลน์ Zoom พุดคุยและชี้แนะแนวทางการออกแบบ สื่อที่ใช้ประกอบ 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ Zoom 3. คอมพิวเตอร์ เครื่องสแกนหรือกล้องถ่ายภาพ 4. ข้อมูลเอกสารออนไลน์และWebsite ในการยกตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง	ผศ.สุวิธร์ สาตสังข์

			5. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อการสอนส่งงาน	
17	1. สอบปลายภาค	4 ชั่วโมง	1. สอบปลายภาคเก็บคะแนน ทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติผ่านระบบการนำเสนอสื่อออนไลน์ google meet <u>สื่อที่ใช้ประกอบ</u> 1. ข้อสอบ 2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ google meet 3. คอมพิวเตอร์ เครื่องสแกนหรือกล้องถ่ายภาพ 4. ข้อมูลเอกสารออนไลน์และWebsite 5. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อการสอบ	ผศ.สุวิธธ์ สาตสังข์

๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

(ระบุวิธีการประเมินผลการเรียนรู้หัวข้อย่อยแต่ละหัวข้อตามที่ปรากฏในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบของรายวิชา

(Curriculum Mapping) ตามที่กำหนดในรายละเอียดของหลักสูตรสัปดาห์ที่ประเมินและสัดส่วนของการประเมิน)

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
1		- การสร้างสรรค์ผลงานจาก ทฤษฎีหลักองค์ประกอบ ศิลป์และหลักการออกแบบ ในรูปแบบต่าง ๆ พร้อมการนำเสนอแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหน้าชั้นเรียนและผ่านระบบการสื่อสารออนไลน์ Zoom และ google drive	ตลอดภาค การศึกษาตามแต่ละสัปดาห์	35%
2		การเข้าชั้นเรียนและมีส่วนร่วม ทั้งในห้องเรียนและการสอนออนไลน์ โปรแกรม zoom	1-15	10%
3		การสอบภาคกลาง	8	20%
4		การสอบปลายภาค	17	20%
5		การนำเสนองานกลุ่มผลงาน สร้างสรรค์การออกแบบจากแนวคิดด้านต่างๆทั้งในชั้นเรียนและการสอนออนไลน์ ผ่านโปรแกรม zoom	2 – 7,15-16	15%

หมวดที่ ๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

๑. ตำราและเอกสารหลัก

๑) สุวิธ สาดสังข์, เอกสารประกอบการสอนวิชา FAD1108 รายวิชาหลักการออกแบบ 2 มิติและ 3 มิติ กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.

๒. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

กุลนิกา เหลือบจำเริญ, ๒๕๕๓. องค์ประกอบศิลป์. กรุงเทพฯ : สกายบุ๊กส์, บจก.

นวนน้อย บุนวงษ์. หลักการออกแบบ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อ้อยทิพย์ พลศรี. ๒๕๔๕. การออกแบบลวดลาย. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

สกนธ์ ภู่งามดี. ๒๕๔๕. การออกแบบการพิมพ์. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์วาดศิลป์.

อัจฉราพร ไชยะสูต. ๒๕๒๔. การออกแบบลวดลายผ้าและเทคนิคการพิมพ์. กรุงเทพฯ : สหประชาพาณิชย์.

๓. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

สุวิธ สาดสังข์. การออกแบบเครื่องแต่งการสตรีปาร์ตี้แวร์ตามแนวทฤษฎีการลอกเลียนแบบธรรมชาติของ อริสโตเติลและแรงบันดาลใจจากดอกไม้ทะเลที่สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบได้. โครงการพิเศษศิลปนิพนธ์มหาบัณฑิต. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๑.

สุวิธ สาดสังข์. ลวดลายผ้าพิมพ์จากการศึกษาเครื่องเบญจรงค์, ทุนโครงการส่งเสริมการวิจัยในอุดมศึกษาและพัฒนามหาวิทยาลัยวิจัยแห่งชาติสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, ๒๕๕๔.

สุวิธ สาดสังข์. ลวดลายผ้าพิมพ์จากการศึกษาว่าวไทย. ทุนงบรายได้มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, ๒๕๕๕.

สุวิธ สาดสังข์. การออกแบบลวดลายผ้าบนผ้าขาวม้าทอมือจากแรงบันดาลใจหมากรุกไทย. ทุนงบรายได้มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, ๒๕๕๗.

สุวิธ สาดสังข์. ลวดลายผ้าพิมพ์จากภาพถ่ายวัดอรุณราชวรารามราชวรมหาวิหาร โดยใช้เทคนิคการซ้ำลวดลาย. ทุนงบรายได้มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, ๒๕๕๕.

สุวิธ สาดสังข์. ลวดลายผ้าพิมพ์จากแรงบันดาลใจของเล่นสังกะสีไทย, ทุนงบรายได้มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, ๒๕๕๙.

สุวิธ สาดสังข์. ลวดลายผ้าพิมพ์ผ้าถุงสำเร็จรูปจากการศึกษาลวดลายสิ่งทอลาวโซ่ง (ไทยทรงดำ) บ้านดอนมะนาว จังหวัดสุพรรณบุรี, ทุนงบรายได้มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, ๒๕๖๐

สุวิธ สาดสังข์. ลวดลายจากงานศิลปกรรมในเกาะรัตนโกสินทร์ สู่ออกแบบสิ่งทอที่สามารถสะท้อนอัตลักษณ์และสร้างมูลค่าเพิ่มด้วยแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์, ทุนงบประมาณแผ่นดิน, ๒๕๖๕

หมวดที่ ๗ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- เปิดโอกาสให้นักศึกษาแสดงความคิดเห็นต่อการเรียนการสอนผ่านแบบประเมินรายวิชา

- ให้นักศึกษาประเมินพัฒนาการการเรียนรู้ การคิดวิเคราะห์และการนำไปประยุกต์ใช้ของตนเองโดยเปรียบเทียบระหว่างก่อนและหลังการเรียนรายวิชานี้

๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- ประเมินผลการสอนจากแบบการประเมินรายวิชา

- ประเมินผลจากคะแนนสอบและผลงานของนักศึกษา

๓. การปรับปรุงการสอน

- ประมวลปัญหาและอุปสรรค ความคิดเห็นของนักศึกษา หาแนวปฏิบัติที่เหมาะสมเพื่อสรุปเป็นข้อมูลในการแก้ไขปรับปรุงรายวิชาต่อไป

- ปรับปรุงรายละเอียดวิชาให้ทันสมัยและเหมาะสมกับนักศึกษารุ่นต่อไป

๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

- ตรวจสอบการให้คะแนนในรายวิชา
- เปรียบเทียบการให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนดเพื่อให้มีมาตรฐานการให้คะแนน
- มีการจัดแสดงผลงานและการนำเสนอผลงานตลอดการศึกษาปลายเทอมทั้งในรูปแบบนิทรรศการและการแสดง โดยเชิญให้อาจารย์ในสาขาวิชาท่านอื่นๆ และผู้มีความรู้เฉพาะทางภายนอกและนักศึกษาชั้นปีอื่นๆ หรือบุคคลภายนอก เข้าร่วมชมผลงานและประเมินผลความพึงพอใจทั้งการจัดการและผลงานของนักศึกษา

๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

- ประเมินจากผลการเรียนการสอนและการแสดงความคิดเห็นของนักศึกษา พร้อมทั้งนำผลการประเมินที่ได้ มาเปรียบเทียบกับผลการประเมินรายวิชาการสอนของตนเอง เพื่อพัฒนาเนื้อหาสาระและแนวทางในการสอนให้มีความเหมาะสม พร้อมทั้งปรับวิธีการเรียนการสอนให้ทันสมัยและตรงกับผลการเรียนรู้ให้เกิดประสิทธิผลที่ดีที่สุด
