



รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)

รหัสวิชา FLP ๒๒๐๑ รายวิชาการออกแบบและพัฒนาแฟชั่นและสินค้าไลฟ์สไตล์
สาขาวิชาการออกแบบเครื่องแต่งกาย คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
ภาคการศึกษา ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘

หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

๑. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา	FLP ๒๒๐๑
ชื่อรายวิชาภาษาไทย	การออกแบบและพัฒนาแฟชั่นและสินค้าไลฟ์สไตล์
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ	Desing and Development of Fashion and lifestyle products.

๒. จำนวนหน่วยกิต

๓(๒-๒-๕)

๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

๓.๑ หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
๓.๒ ประเภทของรายวิชา	สาขาวิชาการออกแบบเครื่องแต่งกาย

๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

๔.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เตชิต เจียพ่วง
๔.๒ อาจารย์ผู้สอน	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เตชิต เจียพ่วง

๕. สถานที่ติดต่อ

คณะศิลปกรรมศาสตร์/ taechit.ch@ssru.ac.th

๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

๖.๑ ภาคการศึกษาที่	๑ / ชั้นปีที่ ๒
๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้	กลุ่ม ๐๐๑ ๑๙ คน
	กลุ่ม ๐๐๒ ๒๓ คน

๗. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite)

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

๙. สถานที่เรียน

 อาคาร ๕๘ คณะศิลปกรรมศาสตร์ ห้อง๕๘/๕๘M๐๔

๑๐.วันที่จัดทำหรือปรับปรุง ฉบับปรับปรุงพ.ศ.๒๕๖๐
รายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

การออกแบบและพัฒนาแฟชั่นและสินค้าไลฟ์สไตล์ เป็นวิชาที่มุ่งเน้นกระบวนการทางความคิด การใช้เหตุและผลวางแผนและวิเคราะห์ ถึงแนวทางในการนำแนวความคิดมาสังเคราะห์เป็นผลงานการออกแบบที่มีความเชื่อมโยงกันของสินค้าแฟชั่นและสินค้าไลฟ์สไตล์ให้ได้เป็นรูปแบบทำงาน และรูปแบบของคอลเล็กชั่นที่มีความสมบูรณ์ การเรียนรู้ทำความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบการนำเสนอชีวิตของกลามผู้บริโภค ที่ผ่านการค้นคว้าวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อกำหนดแนวคิดในการออกแบบและพัฒนาแฟชั่นและสินค้าไลฟ์สไตล์ โดยมาแนวโน้มการตลาด มาเป็นปัจจัยในการสร้างสรรค์ผลงาน และนำความรู้มาผลิตต้นแบบ และทดสอบสินค้าให้ตอบสนองกับความต้องการของกลุ่มผู้บริโภคในปัจจุบัน โดยใช้รูปแบบ เทคนิคการสร้างสรรค์จากที่ได้ศึกษามาพัฒนาต่อยอดเป็นผลงานชิ้นสำเร็จ โดยมีการกำหนดประเด็นให้นักศึกษาได้ลองออกแบบภายใต้หัวข้อต่างๆ เน้นการปฏิบัติโดยการสร้างผลงานออกมาเป็นชิ้นงานจริง เพื่อการฝึกทักษะในการทำงาน การสร้างสรรค์เทคนิคต่างๆ เพื่อให้เกิดความชำนาญ รวมถึงการฝึกพูดนำเสนอผลงานอย่างเป็นรูปแบบและน่าสนใจ เพื่อเป็นการปูพื้นฐานในการก้าวไปสู่อาชีพนักออกแบบที่ดีต่อไปในอนาคต นักศึกษาจะต้องมีความรู้ความเข้าใจในกระบวนการทำงานจริงในการออกแบบและพัฒนาแฟชั่นและสินค้าไลฟ์สไตล์มากขึ้นและรู้จักวิธีการค้นหาข้อมูลจากแหล่งต่างๆ รวมถึงการค้นหาแหล่งวัตถุดิบอันเป็นปัจจัยเบื้องต้นที่สำคัญในการทำงาน

๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

ส่งเสริมให้นักศึกษาสามารถเข้าใจถึงวิธิตัด การหาแรงบันดาลใจในการออกแบบและพัฒนาแฟชั่นและสินค้าไลฟ์สไตล์ และถ่ายทอดแนวความคิดนั้นออกมาเป็นผลงานได้อย่างเป็นรูปธรรม มีทักษะการออกแบบที่ดี เพื่อนำมาซึ่งความสมบูรณ์ของผลงาน ผ่านกระบวนการทำงานที่มีขั้นตอนและสามารถสื่อสารนำเสนอผลงานการออกแบบได้อย่างดี

หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

๑. คำอธิบายรายวิชา

การเรียนรู้ทำความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบการนำเสนอชีวิตของกลามผู้บริโภค ที่ผ่านการค้นคว้าวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อกำหนดแนวคิดในการออกแบบและพัฒนาแฟชั่นและสินค้าไลฟ์สไตล์ โดยมาแนวโน้มการตลาด มาเป็นปัจจัยในการสร้างสรรค์ผลงาน และนำความรู้มาผลิตต้นแบบ และทดสอบสินค้าให้ตอบสนองกับความต้องการของกลุ่มผู้บริโภคในปัจจุบัน

Learning to understand the lifestyles of the consumer group Through research and data analysis To formulate concepts for designing and developing fashion and lifestyle products. By coming to market trends Become a factor in creating works. and bring knowledge to produce prototypes and test products to meet the needs of today's consumer groups.

๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา (ระบุเป็นจำนวนชั่วโมงต่อภาคเรียน)

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาคสนาม/การฝึกงาน (ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
๒ ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ๒๘ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	ตามประกาศของมหาวิทยาลัย (เฉพาะกรณีที่เกิดการเรียนการสอน) หรือตามความต้องการของนักศึกษา เฉพาะรายบุคคล	๒ ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ๒๘ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	๕ ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ๗๐ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา

๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

วิธีการแจ้งให้นักศึกษาทราบในวันแรกเกี่ยวกับหลักเกณฑ์การเรียนการสอนและนัดเวลาการให้คำปรึกษาและแนะนำเรื่องการเรียนรู้ โดยจัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล หรือ รายกลุ่มตามความต้องการ ๑ ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (เฉพาะรายที่ต้องการ)

- ๓.๑ ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน ห้องพักอาจารย์ ชั้น ๑ อาคาร ๕๘ คณะศิลปกรรมศาสตร์
- ๓.๒ ปรึกษาผ่านโทรศัพท์ที่ทำงาน / มือถือ หมายเลข ๐๙๐๕๑๔๖๓๙๙
- ๓.๓ ปรึกษาผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) taechit.ch@ssru.ac.th
- ๓.๔ ปรึกษาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ Facebook ออ เอ
- ๓.๕ ปรึกษาผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Internet/Webboard) -

หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

๑. คุณธรรม จริยธรรม

๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- (๑) พัฒนาผู้เรียนให้ตระหนักถึงคุณค่า คุณธรรม จริยธรรม และความซื่อสัตย์สุจริต เคารพในสิทธิของบุคคลอื่น ไม่ลอกเลียนผลงานของผู้อื่น มีทัศนคติที่ดีในการเรียนรู้
- (๒) มีความรับผิดชอบต่อนตนเองและสังคม มีวินัย เคารพกฎระเบียบ ตรงต่อเวลา
- (๓) มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

๑.๒ วิธีการสอน

- (๑) กำหนดหลักเกณฑ์ กฎระเบียบและข้อตกลงในการเรียนการสอน
- (๒) บรรยายหลักทฤษฎีและหลักการนำมาใช้ในงานออกแบบ
- (๓) บรรยายหลักการออกแบบและกระบวนการสร้างสรรค์งาน
- (๔) กำหนดให้มีการค้นคว้าหาข้อมูล การค้นหาแรงบันดาลใจเพื่อนำมาปฏิบัติเป็นงานออกแบบในหัวข้อต่างๆ เพื่อสร้างทักษะให้เกิดความคิดและความชำนาญในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน
- (๕) สอนให้นักศึกษามีคุณธรรมซื่อสัตย์ต่อตนเองไม่ลอกเลียนงานของผู้อื่น

๑.๓ วิธีการประเมินผล

(๑) ประเมินผลจากพฤติกรรมการเข้าชั้นเรียน ความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย ชั่งงานมีคุณภาพ และส่งตรงตามระยะเวลาที่กำหนด

(๒) ประเมินผลจากพฤติกรรมการนำเสนอผลงานแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน

(๓) ประเมินจากผลงานและความตั้งใจและความสม่ำเสมอในการเข้าเรียน

๒. ความรู้**๒.๑ ความรู้ที่ต้องพัฒนา**

- (๑) มีความรู้ความเข้าใจในหลักการออกแบบเครื่องแต่งกายได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม
- (๒) เรียนรู้ขั้นตอนการทำงาน การค้นหาแรงบันดาลใจในการออกแบบ
- (๓) สามารถทำงานภายใต้กรอบเวลาและหัวข้อที่กำหนดได้
- (๔) ฝึกฝนกระบวนการคิดและสามารถพัฒนาแนวความคิดนั้นให้ปรากฏออกมาเป็นผลงานได้อย่างลงตัว
- (๕) อธิบายถึงที่มาที่ไปได้ของผลงาน เข้าใจวิธีการตัดเย็บและเทคนิคเพื่อให้ได้มาซึ่งผลงานออกแบบที่สมบูรณ์

๒.๒ วิธีการสอน

- (๑) บรรยายถึงหลักการออกแบบและพัฒนาแฟชั่นและสินค้าไลฟ์สไตล์
- (๒) ทำความเข้าใจถึงวิธีคิดงานและกระบวนการในการเลือกวัสดุที่ใช้ในการออกแบบอย่างเหมาะสม
- (๓) ฝึกปฏิบัติ ค้นหาแรงบันดาลใจทั้งในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียนในการออกแบบและพัฒนาแฟชั่นและสินค้าไลฟ์สไตล์
- (๔) มีการสร้างความเข้าใจในการออกแบบและการประยุกต์การนำการออกแบบและพัฒนาแฟชั่นและสินค้าไลฟ์สไตล์ไปใช้ในการทำงานจริง

๒.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) นักศึกษาที่สามารถพัฒนาด้านทักษะและกระบวนการทางความคิดให้สามารถตอบโจทย์ได้อย่างชัดเจน
- (๒) นักศึกษาสามารถแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นเองได้ด้วยตนเอง มีความเข้าใจในวิธีเย็บแลเทคนิคต่างๆ
- (๓) สามารถนำเสนอผลงานการออกแบบและพัฒนาแฟชั่นและสินค้าไลฟ์สไตล์มาได้อย่างสมบูรณ์
- (๔) พฤติกรรมการให้ความร่วมมือในชั้นเรียนภายในห้องเรียน ความสม่ำเสมอในการเข้าเรียน ส่งงาน

ครบถ้วน

๓. ทักษะทางปัญญา**๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา**

- (๑) พัฒนาแนวความคิดวิเคราะห์และรวบรวมองค์ความรู้ ข้อมูลในการทำงานได้เป็นอย่างดี
- (๒) สามารถผลิตผลงานที่มีคุณภาพตอบโจทย์ได้อย่างชัดเจน
- (๓) มีขั้นตอนนำความรู้ที่ได้จากการเรียนวิชานี้ไปเป็นพื้นฐานที่ดีเพื่อการออกแบบและพัฒนาแฟชั่นและสินค้าไลฟ์สไตล์

(๔) มีวิธีการนำเสนอผลงานที่ได้มาตรฐานข้อมูลครบถ้วนและสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ฟังได้ เพื่อเสริมสร้างความมั่นใจและทักษะที่ดีในการพูดอธิบายผลงานได้ตรงประเด็นและทำความเข้าใจได้โดยง่าย

๓.๒ วิธีการสอน

- (๑) บรรยายและมุ่งเน้นให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติจริงจนเกิดความแม่นยำในทุกกระบวนการ เริ่มจากวิธีคิด ในการออกแบบและพัฒนาแฟชั่นและสินค้าไลฟ์สไตล์

- (๒) มอบหมายให้นักศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์แนวความเป็นไปได้ในการออกแบบเบื้องต้น
- (๓) คิดหาวิธีแก้ปัญหาที่อาจเกิดขึ้นในกระบวนการทำงาน ใช้เหตุผลในการตัดสินใจ
- (๔) ฝึกการวิเคราะห์คู่มือในงานออกแบบโดยยกตัวอย่างเพื่อให้เห็นภาพอย่างชัดเจน
- (๕) นักศึกษามีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์งานร่วมกัน เพื่อฝึกให้นักศึกษาเรียนรู้ที่จะเปิดใจและนำข้อคิดเห็นไปเป็นแนวทางเพื่อพัฒนาผลงาน

๓.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ความรู้และความเข้าใจของผู้เรียน
- (๒) การปฏิบัติงานภายในชั้นเรียน
- (๓) ความสม่ำเสมอและการให้ความร่วมมือในชั้นเรียน
- (๔) รูปแบบผลงานและการส่งงานตรงตามกำหนด
- (๕) การสอบกลางภาค และการสอบปลายภาค

๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- (๑) พัฒนาทัศนคติที่ดีในการเรียนรู้ พัฒนาทักษะในการสร้างสัมพันธ์ภาพระหว่างผู้เรียนด้วยกัน
- (๒) มีภาวะความเป็นผู้นำกล้าแสดงออกในทางที่ดี กล้าพูด มีความมั่นใจในตัวเอง
- (๓) เป็นผู้ฟังที่ดี สามารถทนต่อคำวิจารณ์ของผู้อื่นได้ เปิดกว้างและเคารพสิทธิของผู้อื่น
- (๔) มีความรับผิดชอบในงานที่มอบหมายให้ครบถ้วนตามกำหนดเวลา
- (๕) -มีความรับผิดชอบต่อวิชาชีพของตนเอง ไม่ลอกเลียนแบบงานของผู้อื่นและมีการพัฒนาการเรียนรู้ทั้ง

ของตนเองอย่างต่อเนื่อง

๔.๒ วิธีการสอน

- (๑) ให้นักศึกษาฝึกวิเคราะห์ และบรรยายถึงแนวคิดวิธีการในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบแฟชั่นคอลเล็กชั่น ได้อย่างถูกต้องและมีขั้นตอน
- (๒) ฝึกนำเสนอผลงานวิเคราะห์ผลงาน แลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกัน เพื่อที่นักศึกษาจะนำข้อคิดเห็นไปพัฒนาการในการทำงานต่อไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- (๓) มีการนำส่วนงานวิจัยเรื่องการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีจากลวดลายจากภาพวาดสีน้ำในวังสวนสุนันทามาเป็นส่วนหนึ่งในการเรียนการสอนในสัปดาห์ที่ 9-11 เป็นหลัก และยังเชื่อมโยงไปถึงสัปดาห์สุดท้ายของการเรียนการสอน
- (๔) มอบหมายงานให้นักศึกษา โดยกำหนดขอบเขตและระยะเวลาในการปฏิบัติงานอย่างชัดเจน

๔.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินผลจากความประพฤติระหว่างเรียน การเคารพตัวเองและผู้อื่น
- (๒) ประเมินผลจากการส่งงานตามกำหนดเวลาที่ได้รับมอบหมายในแต่ละครั้ง

๕. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

๕.๑ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- (๑) พัฒนาทักษะความรู้ความเข้าใจในทฤษฎีของรายวิชา

- (๒) พัฒนาทักษะในการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล
- (๓) พัฒนาทักษะในการสืบค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต
- (๔) พัฒนาทักษะในการทำงานร่วมกันเป็นหมู่คณะ

๕.๒ วิธีการสอน

(๑) อธิบายการสอนพร้อมยกตัวอย่างการนำเสนอผลงานผ่านทางสื่อเทคโนโลยีเพื่อเป็นตัวอย่างในการเรียนรู้ให้นักศึกษา

(๒) มอบหมายงานให้นักศึกษาหาข้อมูลจากเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเครื่องแต่งกาย มานำเสนอแลกเปลี่ยนกันในห้องเรียน

๕.๓ วิธีการประเมินผล

(๑) ประเมินผลจากรูปแบบผลงานการนำเสนอโดยใช้สื่อเทคโนโลยีเข้ามาเป็นส่วนประกอบอย่างเหมาะสม

(๒) สามารถนำสื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่มาประยุกต์ใช้กับงานออกแบบหรือนำเสนอผลงานได้

๖. ด้านอื่นๆ -

หมายเหตุ

สัญลักษณ์ ● หมายถึง ความรับผิดชอบหลัก

สัญลักษณ์ ○ หมายถึง ความรับผิดชอบรอง

เว้นว่าง หมายถึง ไม่ได้รับผิดชอบ

ซึ่งจะปรากฏอยู่ในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล

๑. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๑	๑. แนะนำรายวิชาและระเบียบต่างๆ ของการศึกษาในรายวิชา ๒. อธิบายเนื้อหาการออกแบบ และพัฒนาแฟชั่นและสินค้าไลฟ์สไตล์ (Online)	๔ ชั่วโมง	๑. ผู้สอนแนะนำ ชี้แจงรายวิชาและ ระเบียบต่างๆของการศึกษาในรายวิชา ๒. ผู้สอนอธิบายเนื้อหาการออกแบบที่ เกี่ยวข้องกับการออกแบบและพัฒนา แฟชั่นและสินค้าไลฟ์สไตล์ วิธีการทำงานที่นักศึกษาต้องปฏิบัติ ตลอดภาคการศึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เตชิต เจยพ่วง

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			๓. กำหนดข้อตกลงในการเข้าเรียนและ การส่งงาน สื่อที่ใช้ประกอบ ๑. Write board ๒. คอมพิวเตอร์ ๓. Mind Mapping Online ๔. Facebook Page ๕. หนังสือ INSPIRED BY FASHION DIARIES	
๒	๑. ศึกษาหลักการค้นหาข้อมูลและ กำหนดแนวทางในการออกแบบ (Online)	๔ ชั่วโมง	๑. ผู้สอนอธิบายขั้นตอนการทำงานการ ออกแบบและพัฒนาแฟชั่นและสินค้า โลกฟิสไตล์ วิธีคิดงาน วิธีการค้นหาแรงบันดาลใจ ขั้นตอนการรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง สื่อที่ใช้ประกอบ ๑. Write board ๒. คอมพิวเตอร์ ๓. Mind Mapping Online ๔. Facebook Page ๕. หนังสือ INSPIRED BY FASHION DIARIES สิ่งการบ้าน - ให้นักศึกษาหาแหล่งข้อมูลทาง เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบไว้ เป็นข้อมูลในการทำงาน	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เตชิต เจยพ่วง
๓	๑. การนำเสนอหัวข้อที่มาของแรงบันดาลใจในการออกแบบของแต่ละ บุคคล (Online)	๔ ชั่วโมง	๑. นักศึกษาทำการเสนอแนะข้อมูลและ หัวข้อที่ได้ทำการศึกษามาเบื้องต้น พร้อมสรุปเนื้อหาที่เป็นประเด็นในการ ออกแบบ ๒. ฝึกให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์สิ่งที่จะ นำมาใช้ในการออกแบบ ๓. ผู้สอนชี้แนะแนวทางในการคัดเลือก หัวข้อให้เหมาะสมกับความต้องการของ นักศึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เตชิต เจยพ่วง

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			<p>สื่อที่ใช้ประกอบ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Write board 2. คอมพิวเตอร์ 3. Mind Mapping Online 4. Facebook Page 5. หนังสือ INSPIRED BY FASHION DIARIES <p>ส่งการบ้าน</p> <p>- ให้นักศึกษาทำ Inspiration Board</p>	
๔	๑. การออกแบบและพัฒนาแฟชั่นและสินค้าไลฟ์สไตล์ ผูกออกแบบจากแรงบันดาลใจตามหัวข้อที่นักศึกษาเลือก (Online)	๔ ชั่วโมง	<p>๑. ผู้สอนอธิบายให้ผู้เรียนทราบถึงขั้นตอนการออกแบบและพัฒนาแฟชั่นและสินค้าไลฟ์สไตล์</p> <p>๒. ผู้สอนอธิบายพร้อมยกตัวอย่างงานออกแบบของดีไซน์เนอร์ที่มีชื่อเสียง</p> <p>๓. มอบหมายงานให้นักศึกษาทดลองออกแบบจากแรงบันดาลใจที่เลือกไว้</p> <p>สื่อที่ใช้ประกอบ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Write board 2. คอมพิวเตอร์ 3. Mind Mapping Online 4. Facebook Page 5. หนังสือ INSPIRED BY FASHION DIARIES <p>ส่งการบ้าน</p> <p>- ให้นักศึกษาศึกษารายละเอียดจากตัวอย่างงาน Cat Walk</p>	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เตชิต เจยพ่วง
๕	1. การออกแบบและพัฒนาแฟชั่นและสินค้าไลฟ์สไตล์ แบบองค์รวมทั้งคอลเลคชั่น (Online)	4 ชั่วโมง	<p>1. ผู้สอนอธิบายให้ผู้เรียนทราบถึงการขั้นตอนการออกแบบ การสร้างคอลเลคชั่นและการสร้างความต่อเนื่องให้คอลเลคชั่นอย่างสมดุลลงตัว</p> <p>2. ให้นักศึกษาฝึกออกแบบคอลเลคชั่นและนำเสนอผลงานในชั้นเรียน</p> <p>สื่อที่ใช้ประกอบ</p>	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เตชิต เจยพ่วง

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			1.เอกสารประกอบการสอน 2. Write board 3. คอมพิวเตอร์ 4. LCD Projector 5.Power Point สัปดาห์บ้าน - ให้นักศึกษาค้นหาและรวบรวมข้อมูล ของแหล่งวัตถุดิบที่ใช้ในการออกแบบ	
๖	๑. ขั้นตอนการเลือกใช้โทนสีในการ ออกแบบให้เหมาะสมลงตัวกับคอล เลกชันของสินค้าแฟชั่นและสินค้าไลฟ์ สไตล์ (Online)	๔ ชั่วโมง	๑. ผู้สอนแนะนำให้ผู้เรียนทราบถึง ขั้นตอนการเลือกสีในการออกแบบโดย ต้องอิงจากแนวโน้มแฟชั่นเทรนด์บวก กับแรงบันดาลใจที่ใช้ในการออกแบบ ๒. นักศึกษาวิเคราะห์ เลือกสีที่ สอดคล้องกันกับการออกแบบคอล เลกชันกำหนดสัดส่วน ปริมาณการใช้สี ให้เหมาะสม สื่อที่ใช้ประกอบ ๑. Write board ๒. คอมพิวเตอร์ ๓. LCD Projector ๔. Power Point สัปดาห์บ้าน - ให้นักศึกษาทำ Color Tone พร้อมชื่อ สีและระบุค่า CMYK ของสีที่ใช้ในการ ออกแบบ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เตชิต เจยพ่วง
๗	๑. ขั้นตอนการเลือกผ้าและวัสดุที่ใช้ใน การตกแต่ง (Online)	๔ ชั่วโมง	๑. ผู้สอนบรรยายขั้นตอนการเลือก เนื้อผ้าให้เหมาะสมกับคอลเลกชัน ๒. อธิบายถึงความแตกต่างของเนื้อผ้า และรูปแบบการนำไปใช้ ๓. ให้นักศึกษาฝึกวิเคราะห์และเลือกผ้า และวัสดุตกแต่งที่เหมาะสมกับงานของ ตนเอง	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เตชิต เจยพ่วง

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			<p>๔. นักศึกษาแลกเปลี่ยนแหล่งข้อมูลด้าน แหล่งข้อมูล วัตถุประสงค์ รับฟังข้อคิดเห็น ข้อเสนอแนะร่วมกัน</p> <p>สื่อที่ใช้ประกอบ</p> <p>๑. Write board</p> <p>๒. คอมพิวเตอร์</p> <p>๓. LCD Projector</p> <p>๔. Power Point</p> <p>สังการบ้าน</p> <p>- ให้นักศึกษาหาตัวอย่างเนื้อผ้าที่จะ นำมาใช้ในการออกแบบพร้อมระบุชื่อ ผ้า</p>	
๘	สอบกลางภาค (Online)	๔ ชั่วโมง	<p>๑. ให้นักศึกษานำสิ่งที่ได้เรียนมาทั้งในเรื่อง การเลือกแรงบันดาลใจ วิธีคิดแนวทางการออกแบบ การเลือกสีและวัสดุ มาใช้ในการออกแบบคอลเลคชั่นตามหัวข้อที่ได้รับ</p> <p>สื่อที่ใช้ประกอบ</p> <p>๑. Write board</p> <p>๒. กระดาษข้อสอบ</p>	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เตชิต เจยพ่วง
๙	๑. ศึกษาหัวข้อของการออกแบบ ลวดลายตามที่ได้รับมอบหมายเพื่อการ ออกแบบและพัฒนาแฟชั่นและสินค้าไลฟ์สไตล์ (Online)	๔ ชั่วโมง	<p>๑. ให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติการรับหัวข้อในเรื่องวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยนำวิจัยในโครงการมรดกภูมิปัญญาของการย้อมสีด้วยค่าแสดงวัฒนธรรมไทยสู่การพัฒนาสินค้าแฟชั่นและไลฟ์สไตล์</p> <p>กรณีศึกษา ศูนย์ผ้าทอไทย บ้านดอนมูล อำเภอท่าวังผา จังหวัดน่าน มาใช้ในการบรรยาย</p> <p>สื่อที่ใช้ประกอบ</p> <p>๑. Write board</p> <p>๒. คอมพิวเตอร์</p>	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เตชิต เจยพ่วง

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			๓. LCD Projector ๔. Power Point สั่งการบ้าน - ให้นักศึกษาค้นหาและรวบรวมข้อมูลของวัฒนธรรมท้องถิ่น	
๑๐	๑. การนำเสนอข้อมูลวัฒนธรรมท้องถิ่น ๒. ฝึกตีความและทำการออกแบบ ลวดลาย (Online)	๔ ชั่วโมง	๑. นักศึกษาการนำเสนอข้อมูล วัฒนธรรมท้องถิ่น ๒. นักศึกษาทดลองปฏิบัติจริงด้วยฝึก ตีความ และทำการออกแบบผลงาน ๑. Write board ๒. คอมพิวเตอร์ ๓. LCD Projector ๔. Power Point สั่งการบ้าน - ให้นักศึกษาออกแบบผลงานการ ออกแบบต่อจากในชั้นเรียน	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เตชิต เจยพ่วง
๑๑	๑. นักศึกษาออกแบบเครื่องแต่งกายโดย เน้นการใช้เทคนิคการตัดเย็บหรือการ ตกแต่งวัสดุเข้ามาเป็นองค์ประกอบหลัก ในการทำงานการออกแบบและพัฒนา แฟชั่นและสินค้าไลฟ์สไตล์ นักศึกษา ปฏิบัติงาน	๔ ชั่วโมง	๑. นักศึกษาปฏิบัติงาน	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เตชิต เจยพ่วง
๑๒	๑. ฝึกการนำเสนอผลงานการออกแบบ (Online)	๔ ชั่วโมง	๑. นักศึกษาเสนอผลงานจากการ ออกแบบและพัฒนาแฟชั่นและสินค้า ไลฟ์สไตล์ ๒. ผู้สอนเสนอข้อคิดเห็น คำแนะนำ ความเป็นไปได้ในการทำงานรวมถึง ปัญหาที่อาจเกิดขึ้นเพื่อให้นักศึกษาได้ คิดถึงวิธีแก้ปัญหาในการทำงานไว้ เบื้องต้น สื่อที่ใช้ประกอบ ๑. Write board ๒. คอมพิวเตอร์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เตชิต เจยพ่วง

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			๓. LCD Projector ๔. Power Point สั่งการบ้าน - ให้นักศึกษาส่งเย็บชุดจริง ๑ ชุด ส่งวันสอบปลายภาค	
๑๓	๑. นักศึกษาปฏิบัติงาน	๔ ชั่วโมง	๑. นักศึกษาปฏิบัติงาน	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เตชิต ฉวยพ่วง
๑๔	๑. นักศึกษาปฏิบัติงาน	๔ ชั่วโมง	๑. นักศึกษาปฏิบัติงาน	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เตชิต ฉวยพ่วง
๑๕	๑. นักศึกษาปฏิบัติงาน	๔ ชั่วโมง	๑. นักศึกษาปฏิบัติงาน	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เตชิต ฉวยพ่วง
๑๖	๑. อาจารย์ผู้สอนสรุปผลการสอน (Online)	๔ ชั่วโมง	๑. อาจารย์ผู้สอนสรุปผลการสอน ๒. นักศึกษาสรุปการเรียนรู้ การตอบข้อซักถาม สรุปผลการเรียน สื่อที่ใช้ประกอบ ๑. Write board ๒. คอมพิวเตอร์ ๓. LCD Projector ๔. Power Point	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เตชิต ฉวยพ่วง
๑๗	สอบปลายภาค	๔ ชั่วโมง	๑. นักศึกษาส่งชุดจริง ๒. เรียกเก็บแฟ้มสะสมผลงานเพื่อตรวจประเมินความสามารถและความสม่ำเสมอในการส่งงาน สื่อที่ใช้ประกอบ ๑. Write board ๒. คอมพิวเตอร์ ๓. LCD Projector ๔. Power Point	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เตชิต ฉวยพ่วง

๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัดส่วนที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
๑	การเข้าเรียน ความตรงต่อเวลา การมีส่วนร่วมกิจกรรม	การนำเสนอผลงาน	10%
๒	การฝึกปฏิบัติ	สอบกลางภาค	30%
๓	การสอบกลางภาคเรียน	สอบปลายภาค	40%
๔	การสอบปลายภาคเรียน	การเข้าเรียนและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	20%

หมวดที่ ๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

๑. ตำราและเอกสารหลัก

๑) เตชิต เจียพวง. INSPIRED BY FASHION DIARIES. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัดภาพพิมพ์, 2560.

๒. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

๑) ดร.พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง . การออกแบบและพัฒนาแฟชั่นและมัณฑนภัณฑ์ .พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: บริษัท วิสคอมเซ็นเตอร์ จำกัด , 2550.

๒) Varin Chantrachareon . Fashion Knowing . พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: ดอกหญ้ากรุ๊ป , 2545.

๓) วิจัยโครงการมรดกภูมิปัญญาของการย้อมสีด้วยค่าแสดงในวัฒนธรรมไทยสู่การพัฒนาสินค้าแฟชั่นและไลฟ์สไตล์ ภาคนิสศึกษา ศูนย์ผ้าทอไทย บ้านดอนมูล อำเภอท่าวังผา จังหวัดน่าน

๓. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

๑) Hannelore Eberle . Clothing Technology . พิมพ์ครั้งที่ 2. United Kingdom: Cotton Technology International, 2539.

๒) เอกสารประกอบการฝึกอบรมหลักสูตร “จากนักออกแบบสู่นักวางแผนและพัฒนาผลิตภัณฑ์” โดย อ.ทรงเดช ต้นสุรัตน์ มูลนิธิพัฒนาอุตสาหกรรมเครื่องนุ่งห่มไทย

หมวดที่ ๗ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- เปิดโอกาสให้นักศึกษาแสดงความคิดเห็นต่อการเรียนการสอนผ่านแบบประเมินรายวิชา
- ให้นักศึกษาประเมินพัฒนาการการเรียนรู้ การคิดวิเคราะห์และการนำไปประยุกต์ใช้ของตนเองโดยเปรียบเทียบ ระหว่างก่อนและหลังการเรียนรายวิชานี้

๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- ประเมินผลการสอนจากแบบการประเมินรายวิชา
- ประเมินผลจากคะแนนสอบและผลงานของนักศึกษา

๓. การปรับปรุงการสอน

- ประมวลปัญหาและอุปสรรค ผ่านความคิดเห็นของนักศึกษา หาแนวปฏิบัติที่เหมาะสมเพื่อสรุปเป็นข้อมูลในการแก้ไขปรับปรุงรายวิชาต่อไป
- เพิ่มเติมเนื้อหาใหม่ ปรับปรุงรายละเอียดวิชาให้ทันสมัยและเหมาะสมกับนักศึกษารุ่นต่อไป

๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

- ตรวจสอบการให้คะแนนในรายวิชา
- เปรียบเทียบการให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด เพื่อให้มีมาตรฐานการให้คะแนน

๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

- ประเมินจากผลการเรียนการสอนและการแสดงความคิดเห็นของนักศึกษา พร้อมทั้งนำผลการประเมินที่ได้ มาเปรียบเทียบกับผลการประเมินรายวิชาการสอนของตนเอง เพื่อพัฒนาเนื้อหาสาระและแนวทางในการสอนให้มีความเหมาะสม พร้อมทั้งปรับวิธีการเรียนการสอนให้ทันสมัยและตรงกับผลการเรียนรู้ให้เกิดประสิทธิผลที่ดีที่สุด

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

ตามที่ปรากฏในรายละเอียดของหลักสูตร (Programme Specification) มคอ. ๒

รายวิชา	คุณธรรม จริยธรรม							ความรู้					ทักษะทาง ปัญญา			ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ			ทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การ สื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศเชิง ตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศ				ทักษะ ด้าน อื่น ๆ
	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๗	๑	๒	๓	๔	๕	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๔	
	● ความรับผิดชอบหลัก							○ ความรับผิดชอบรอง															
หมวดวิชาเฉพาะด้าน	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๗	๑	๒	๓	๔	๕	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๔	
รหัสวิชา FAD๒๒๑๘	○	●	○	○	○	○	○	●	○	○	○	●	○	●	●	●	○	○	●	○	●	●	
ชื่อรายวิชา การออกแบบและพัฒนา แฟชั่นและสินค้าไลฟ์สไตล์																							
Control fashion and lifestyle products																							

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ