

รหัสวิชา FDD1103

ชื่อรายวิชา กระบวนการคิดเชิงออกแบบและศิลปะการเล่าเรื่อง

หน่วยกิต 3(2-2-5)

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

คณะ/วิทยาลัย ศิลปกรรมศาสตร์

รายละเอียดของรายวิชา
Course Specification (TQF3/OBE3)
หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป
Section 1 General Information

1. รหัสและชื่อรายวิชา

ไทย FDD1103 กระบวนการคิดเชิงออกแบบและศิลปะการเล่าเรื่อง

อังกฤษ FDD1103 Design Thinking and Art of Storytelling

2. จำนวนหน่วยกิต

3(2-2-5) หน่วยกิต

3. หมวดวิชา

วิชาบังคับ

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา : อาจารย์ ดร.ดวงใจ ลิ้มศักดิ์ศรี

อาจารย์ผู้สอน : อาจารย์ ดร.ดวงใจ ลิ้มศักดิ์ศรี

สถานที่ติดต่อ : อาคาร 58 คณะศิลปกรรมศาสตร์

e-mail : Dounjai.li@ssru.ac.th

5. ภาคการศึกษาและชั้นปีที่เรียน

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 ชั้นปีที่ 1

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

ไม่มี

8. สถานที่เรียน

อาคาร 58 คณะศิลปกรรมศาสตร์

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

[คลิกพิมพ์]

10. ความสอดคล้องระหว่างรายวิชากับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs)

รหัสวิชา FDD1103

ชื่อรายวิชา กระบวนการคิดเชิงออกแบบและศิลปะการเล่าเรื่อง

หน่วยกิต 3(2-2-5)

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

คณะ/วิทยาลัย ศิลปกรรมศาสตร์

รายวิชามุ่งพัฒนาความรู้และทักษะด้านกระบวนการคิดเชิงออกแบบ การวิเคราะห์และสังเคราะห์ปัญหา การสร้างนวัตกรรม และศิลปะการเล่าเรื่อง โดยใช้การเรียนรู้แบบ Active Learning และ Project-Based Learning นักศึกษาศึกษาปัญหาจากผู้ใช้งาน สังคม เทคโนโลยี และสภาพแวดล้อมจริง ก่อนพัฒนาแนวคิด สร้างต้นแบบ ทดสอบ และนำเสนอผลงานอย่างสร้างสรรค์และรับผิดชอบ พร้อมทั้งปฏิบัติตามกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา จึงสอดคล้องกับ SDG 4, SDG 8, SDG 9, SDG 11, SDG 12, SDG 16 และ SDG 17 โดยมี SDG 4, SDG 9 และ SDG 11 เป็นเป้าหมายหลักของรายวิชา.

หมวดที่ 2 คำอธิบายรายวิชาและผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

Section 2 Course Description and Course Learning Outcomes: CLOs

1. คำอธิบายรายวิชา

ภาษาไทย

ขั้นตอนการคิดเชิงออกแบบ กระบวนการคิดเพื่อแก้ไขปัญหาอย่างเหมาะสม ศึกษาแนวคิดและปรัชญาในการออกแบบ แนวทางการวิเคราะห์และสังเคราะห์ปัญหาสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไปในเชิงออกแบบ สถาปัตยกรรมและสภาพแวดล้อม เทคโนโลยีและนวัตกรรม วิถีชีวิต สังคมและการเป็นอยู่ตามยุคสมัย เทคนิคการเล่าเรื่องที่น่าสนใจและเชื่อมโยงได้ ส่งเสริมแบรนด์หรือสถานะออนไลน์ของด้วยศิลปะการเล่าเรื่อง

ภาษาอังกฤษ

Design thinking process a thought process for solving problems appropriately study of the concept and philosophy of design; approach to the analysis and synthesis of environmental problems in architectural design and environment technology and innovation; way of life; society and modern living; compelling and relatable storytelling techniques; boost brand or online presence with the art of storytelling

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
30 ชั่วโมง/ภาคเรียน 2 ชั่วโมง/สัปดาห์	30 ชั่วโมง/ภาคเรียน 2 ชั่วโมง/สัปดาห์	75 ชั่วโมง/ภาคเรียน 5 ชั่วโมง/สัปดาห์

ประเภทรายวิชา ☒ บรรยาย ☒ ฝึกปฏิบัติ

3. จำนวนชั่วโมงให้คำปรึกษานักศึกษารายบุคคล

3.1 การให้คำปรึกษาทางวิชาการ (อย่างน้อย 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์)

3.2 การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการให้คำปรึกษาทางวิชาการ

4. จุดมุ่งหมายรายวิชา

2.1 อธิบายแนวคิด ทฤษฎี ปรัชญา และขั้นตอนของกระบวนการคิดเชิงออกแบบและศิลปะการเล่าเรื่อง รวมถึงความสัมพันธ์กับการออกแบบสถาปัตยกรรม สภาพแวดล้อม เทคโนโลยี และนวัตกรรมดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง

2.2 วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อระบุปัญหา ความต้องการ และโอกาสในการออกแบบ จากการเปลี่ยนแปลงด้านสภาพแวดล้อม เทคโนโลยี วิถีชีวิต และสังคม เพื่อกำหนดแนวทางแก้ปัญหาที่เหมาะสมกับบริบท

2.3 ประยุกต์ใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบและเทคนิคการเล่าเรื่องในการพัฒนาแนวคิดหรืองานสร้างสรรค์ ที่สามารถสื่อสารคุณค่า อัตลักษณ์ แบรินด์ หรือสถานะออนไลน์ได้อย่างน่าสนใจและเชื่อมโยงกับกลุ่มเป้าหมาย

2.4 สื่อสาร นำเสนอ และทำงานร่วมกับผู้อื่นในการพัฒนาผลงานออกแบบและนวัตกรรมดิจิทัล โดยเลือกใช้เครื่องมือและวิธีการที่เหมาะสม พร้อมปฏิบัติงานตามจริยธรรม ข้อกฎหมาย ข้อบังคับ และกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา

5. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs)

CLO 1 อธิบายแนวคิด ทฤษฎี ปรัชญา และขั้นตอนของกระบวนการคิดเชิงออกแบบ รวมถึงหลักการและเทคนิคของศิลปะการเล่าเรื่องที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบและนวัตกรรมดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง

CLO 2 สื่อสารและนำเสนอผลการวิเคราะห์ปัญหา แนวคิด และกระบวนการพัฒนางานออกแบบผ่านการเล่าเรื่อง ทั้งในรูปแบบรายบุคคลและการทำงานเป็นทีม โดยเลือกใช้เครื่องมือและวิธีการที่เหมาะสมกับบริบทและกลุ่มเป้าหมาย

CLO 3 สืบค้น เลือกใช้ และอ้างอิงข้อมูล ภาพ เนื้อหา และสื่อดิจิทัลในการสร้างผลงานออกแบบและการเล่าเรื่อง โดยปฏิบัติตามข้อบังคับ กฎหมายที่เกี่ยวข้อง รวมถึงกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาและจริยธรรมในการใช้สื่อ

CLO 4 ประยุกต์ใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบในการวิเคราะห์และสังเคราะห์ปัญหาจากการเปลี่ยนแปลงด้านสภาพแวดล้อม เทคโนโลยี วิถีชีวิต และสังคม เพื่อสร้างสรรค์ต้นแบบผลงานออกแบบและการเล่าเรื่องที่สื่อสารคุณค่า อัตลักษณ์ หรือแบรนด์ได้อย่างเหมาะสม

6. ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (Program Learning Outcomes – PLOs) และผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course Learning Outcomes - CLOs)

PLOs	ความรู้ (K)	ทักษะ (S)	จริยธรรม (E)	คุณลักษณะ (C)
PLO 1 อธิบายแนวคิด ทฤษฎีการออกแบบและนวัตกรรมดิจิทัล	✓			
สื่อสารและนำเสนอผลงานทั้งรูปแบบรายบุคคลและทำงานเป็นทีมโดยใช้เครื่องมือและวิธีการ ที่เหมาะสมตามบริบทของงานที่ได้รับมอบหมาย		✓		✓
PLO 3 สื่อสารและนำเสนอผลการออกแบบด้วยภาษาอังกฤษ				

รหัสวิชา FDD1103

ชื่อรายวิชา กระบวนการคิดเชิงออกแบบและศิลปะการเล่าเรื่อง

หน่วยกิต 3(2-2-5)

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

คณะ/วิทยาลัย ศิลปกรรมศาสตร์

PLOs	ความรู้ (K)	ทักษะ (S)	จริยธรรม (E)	คุณลักษณะ (C)
PLO 4 ปฏิบัติงานด้านการออกแบบและนวัตกรรมดิจิทัลที่สอดคล้องกับจรรยาบรรณวิชาชีพ				
PLO 5 ปฏิบัติงานด้านการออกแบบและนวัตกรรมดิจิทัลตามกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา			✓	
PLO 6 ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสำหรับการออกแบบและนวัตกรรมดิจิทัลได้				
PLO 7 ออกแบบงานสร้างสรรค์ในสายอาชีพด้านการออกแบบและนวัตกรรมดิจิทัล		✓		
PLO 8 ดำเนินการวิจัยด้านการออกแบบและนวัตกรรมดิจิทัล				
PLO 9 ปฏิบัติงานในสถานประกอบการโดยใช้ความรู้ด้านการออกแบบและนวัตกรรมดิจิทัลตามกฎระเบียบและข้อบังคับขององค์กร พร้อมดำเนินการปรับปรุงและแก้ไขข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นจากงานที่ได้รับผิดชอบ				

ความสอดคล้องของ PLOs/CLOs	CLO 1	CLO 2	CLO 3	CLO 4	CLO 5
PLO 1 อธิบายแนวคิด ทฤษฎีการออกแบบและนวัตกรรมดิจิทัล	✓				
สื่อสารและนำเสนองานทั้งรูปแบบรายบุคคลและทำงานเป็นทีมโดยใช้เครื่องมือและวิธีการที่เหมาะสมตามบริบทของงานที่ได้รับมอบหมาย		✓			
PLO 3 สื่อสารและนำเสนอผลงานการออกแบบด้วยภาษาอังกฤษ					
PLO 4 ปฏิบัติงานด้านการออกแบบและนวัตกรรมดิจิทัลที่สอดคล้องกับจรรยาบรรณวิชาชีพ					
PLO 5 ปฏิบัติงานด้านการออกแบบและนวัตกรรมดิจิทัลตามกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา			✓		

รหัสวิชา FDD1103

ชื่อรายวิชา กระบวนการคิดเชิงออกแบบและศิลปะการเล่าเรื่อง

หน่วยกิต 3(2-2-5)

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

คณะ/วิทยาลัย ศิลปกรรมศาสตร์

ความสอดคล้องของ PLOs/CLOs	CLO 1	CLO 2	CLO 3	CLO 4	CLO 5
PLO 6 ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสำหรับการออกแบบและนวัตกรรมดิจิทัลได้					
PLO 7 ออกแบบงานสร้างสรรค์ในสาขาอาชีพด้านการออกแบบและนวัตกรรมดิจิทัล				✓	
PLO 8 ดำเนินการวิจัยด้านการออกแบบและนวัตกรรมดิจิทัล					
PLO 9 ปฏิบัติงานในสถานประกอบการโดยใช้ความรู้ด้านการออกแบบและนวัตกรรมดิจิทัลตามกฎระเบียบและข้อบังคับขององค์กร พร้อมดำเนินการปรับปรุงและแก้ไขข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นจากงานที่ได้รับผิดชอบ					

เกณฑ์ประการประกันคุณภาพ: 1.2 หลักสูตรแสดงถึงการกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของทุกรายวิชา โดยถูกออกแบบและได้รับการจัดรูปแบบอย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course Learning Outcomes - CLOs) กรณีไม่ได้ใช้หลักสูตรแบบ OBE

LOs/CLOs	คุณธรรม จริยธรรม	ความรู้	ทักษะ ทาง ปัญญา	ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ	ทักษะการ วิเคราะห์เชิง ตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศ	ทักษะการ จัดการเรียนรู้ (เฉพาะครู ศาสตร์)
LO1/CLO1		✓	✓		✓	
LO2/CLO2		✓			✓	
LO3/CLO3			✓		✓	
LO4/CLO4		✓	✓		✓	
LO5/CLO5	✓			✓		

7. การปรับปรุงรายวิชาตามข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (เปิดสอนรายวิชานี้ครั้งแรกไม่ต้องกรอก)

รหัสวิชา FDD1103

ชื่อรายวิชา กระบวนการคิดเชิงออกแบบและศิลปะการเล่าเรื่อง

หน่วยกิต 3(2-2-5)

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

คณะ/วิทยาลัย ศิลปกรรมศาสตร์

ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	การปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ

เกณฑ์ประการประกันคุณภาพ: 3.6 ข้อมูลการปรับปรุงรายวิชาตามข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เพื่อแสดงว่ากระบวนการเรียนการสอนมีการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้มั่นใจว่าตอบโจทย์ความต้องการของภาคอุตสาหกรรมการทำงาน และสอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง

รหัสวิชา FDD1103

ชื่อรายวิชา กระบวนการคิดเชิงออกแบบและศิลปะการเล่าเรื่อง

หน่วยกิต 3(2-2-5)

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

คณะ/วิทยาลัย ศิลปกรรมศาสตร์

หมวดที่ 3 การพัฒนาผู้เรียนที่สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs)

Section 3 Student Improvement in relation to Course Learning Outcomes (CLOs)

1. ความสอดคล้องระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs) กับวิธีการสอน การวัดและการประเมินผล

CLOs	ระบุ ผลลัพธ์	วิธีการสอนและการให้ผลป้อนกลับ (Active Learning) (ต้องสัมพันธ์กับหมวด 2 ข้อ 6)	วิธีวัดและ ประเมินผล
CLO 1	K	1. การบรรยายเชิงปฏิสัมพันธ์เกี่ยวกับ Design Thinking แนวคิด และปรัชญาการออกแบบ และหลักการเล่าเรื่อง 2. การเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาเกี่ยวกับงานออกแบบ สถาปัตยกรรม สภาพแวดล้อม เทคโนโลยี และสื่อดิจิทัล 3. ให้ข้อเสนอแนะจากงานที่มอบหมาย โดยชี้จุดที่เข้าใจถูกต้องและประเด็นที่ควรปรับปรุง 4. ใช้คำถามสะท้อนคิดเพื่อให้นักศึกษาประเมินความเข้าใจของตนเอง	ประเมินพิจารณา ความถูกต้อง ความครบถ้วน และความสามารถ ในการเชื่อมโยง แนวคิด
CLO 2	S/C	1. การทำงานกลุ่มเพื่อวิเคราะห์กรณีศึกษาและกลุ่มเป้าหมาย 2. การจัดทำ Storyboard, Mood Board, Customer Journey หรือ Presentation Board 3. การนำเสนอแบบรายบุคคลและเป็นทีม 4. การเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนและการวิจารณ์ผลงานในชั้นเรียน 5. ให้นักศึกษาปรับปรุงผลงานจากข้อเสนอแนะก่อนส่งฉบับสมบูรณ์	ประเมินการ ทำงานเดี่ยว ประเมินความ ความน่าสนใจของ เรื่องเล่า การ บริหารเวลา และ การมีส่วนร่วมของ สมาชิก
CLO 3	E	1. การอภิปรายประเด็นจริยธรรมในการใช้ AI และสื่อดิจิทัล 2. การวิเคราะห์ข้อบังคับ กฎหมาย ที่เกี่ยวข้องและกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา 3. ให้คำแนะนำระหว่างปฏิบัติงาน การวิจารณ์ผลงาน	ใบงานวิเคราะห์ กรณีศึกษา แบบประเมิน จริยธรรมและ

รหัสวิชา FDD1103

ชื่อรายวิชา กระบวนการคิดเชิงออกแบบและศิลปะการเล่าเรื่อง

หน่วยกิต 3(2-2-5)

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

คณะ/วิทยาลัย ศิลปกรรมศาสตร์

			ความถูกต้องใน การสร้างผลงาน สร้างสรรค์
CLO 4	S	1.การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน หรือ Project-Based Learning 2. การศึกษาปัญหาจริงจากผู้ใช้ ชุมชน แบรินด์ หรือบริบททางสังคม 3. การดำเนินงานตามขั้นตอน Empathize, Define, Ideate, Prototype และ Test 4. การระดมความคิดและคัดเลือกแนวทางแก้ปัญหา 5. การใช้ศิลปะการเล่าเรื่องเพื่อสื่อสารคุณค่า อัตลักษณ์ แบรินด์ หรือสถานะออนไลน์	ประเมิน กระบวนการคิด เชิงออกแบบ ความสร้างสรรค์ ความเหมาะสมกับ บริบท คุณภาพ ของต้นแบบ และ ประสิทธิภาพของ การเล่าเรื่อง

2. การกำหนดดัชนีผลลัพธ์การเรียนรู้ (Outcome Index)

CLO 1: อธิบายแนวคิด ทฤษฎี ปรัชญา และขั้นตอนของกระบวนการคิดเชิงออกแบบ รวมถึงหลักการและเทคนิคของศิลปะการเล่าเรื่องที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบและนวัตกรรมดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy): พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb):		
Below Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)	Meet Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)	Exceeds Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)
อธิบายเนื้อหาได้บางส่วน มี ความคลาดเคลื่อนหรือไม่ครบถ้วน และยังไม่สามารถเชื่อมโยงแนวคิด กับงานออกแบบและนวัตกรรม ดิจิทัลได้ชัดเจน	อธิบายเนื้อหาได้ถูกต้องเป็นส่วน ใหญ่ จำแนกองค์ประกอบสำคัญ และเชื่อมโยงแนวคิดกับงาน ออกแบบและนวัตกรรมดิจิทัลได้ ตามเกณฑ์	อธิบายเนื้อหาได้ถูกต้อง ครบถ้วน เป็นระบบ เปรียบเทียบ ความสัมพันธ์ และยกตัวอย่างการ ประยุกต์ใช้ได้อย่างชัดเจนและ เหมาะสม

รหัสวิชา FDD1103

ชื่อรายวิชา กระบวนการคิดเชิงออกแบบและศิลปะการเล่าเรื่อง

หน่วยกิต 3(2-2-5)

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

คณะ/วิทยาลัย ศิลปกรรมศาสตร์

CLO 2: สื่อสารและนำเสนอผลการวิเคราะห์ปัญหา แนวคิด และกระบวนการพัฒนางานออกแบบผ่านการเล่าเรื่อง ทั้งในรูปแบบรายบุคคลและการทำงานเป็นทีม โดยเลือกใช้เครื่องมือและวิธีการที่เหมาะสมกับบริบทและกลุ่มเป้าหมาย

ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy):

พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb):

Below Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)	Meet Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)	Exceeds Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)
สื่อสารและนำเสนอเนื้อหาไม่ชัดเจน ลำดับเรื่องไม่ต่อเนื่อง เลือกใช้เครื่องมือไม่เหมาะสมกับบริบทหรือกลุ่มเป้าหมาย และมีส่วนร่วมในการทำงานเป็นทีมน้อย	สื่อสารและนำเสนอผลการวิเคราะห์ แนวคิด และกระบวนการพัฒนางานได้ชัดเจน เป็นลำดับ เลือกใช้เครื่องมือเหมาะสมกับบริบทและกลุ่มเป้าหมาย และทำงานร่วมกับทีมได้ตามบทบาท	สื่อสารและนำเสนอได้ชัดเจน เป็นระบบ น่าสนใจ และโน้มน้าวกลุ่มเป้าหมายได้ ประยุกต์ใช้เครื่องมืออย่างสร้างสรรค์ พร้อมมีบทบาทสำคัญในการทำงานและพัฒนาผลงานของทีมงาน

CLO 3 : สืบค้น เลือกใช้ และอ้างอิงข้อมูล ภาพ เนื้อหา และสื่อดิจิทัลในการสร้างผลงานออกแบบและการเล่าเรื่อง โดยปฏิบัติตามข้อบังคับ กฎหมายที่เกี่ยวข้อง รวมถึงกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาและจริยธรรมในการใช้สื่อ

ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy):

พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb):

Below Expectation	Meet Expectation	Exceeds Expectation
-------------------	------------------	---------------------

รหัสวิชา FDD1103

ชื่อรายวิชา กระบวนการคิดเชิงออกแบบและศิลปะการเล่าเรื่อง

หน่วยกิต 3(2-2-5)

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

คณะ/วิทยาลัย ศิลปกรรมศาสตร์

ผลลัพธ์ที่แสดงออก ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)	ผลลัพธ์ที่แสดงออก ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)	ผลลัพธ์ที่แสดงออก สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)
สืบค้นและเลือกใช้สื่อได้ไม่เหมาะสม อ้างอิงไม่ครบถ้วน หรือไม่ถูกต้อง และยังไม่ปฏิบัติตามกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาและจริยธรรมได้ตามเกณฑ์	สืบค้นและเลือกใช้สื่อจากแหล่งที่เหมาะสม อ้างอิงได้ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่ ตรวจสอบสิทธิการใช้งาน และปฏิบัติตามกฎหมายและจริยธรรมได้ตามเกณฑ์	สืบค้นและคัดเลือกสื่อจากแหล่งที่น่าเชื่อถืออย่างมีวิจารณญาณ อ้างอิงได้ถูกต้องครบถ้วน ตรวจสอบสิทธิได้ชัดเจน และใช้สื่ออย่างรับผิดชอบตามกฎหมายและจริยธรรม

CLO 4: ประยุกต์ใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบในการวิเคราะห์และสังเคราะห์ปัญหาจากการเปลี่ยนแปลงด้านสภาพแวดล้อม เทคโนโลยี วิถีชีวิต และสังคม เพื่อสร้างสรรค์ต้นแบบผลงานออกแบบและการเล่าเรื่องที่สื่อสารคุณค่า อัตลักษณ์ หรือแบรนด์ได้อย่างเหมาะสม

ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy):

พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb):

Below Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)	Meet Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)	Exceeds Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)
ประยุกต์ใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบได้ไม่ครบถ้วน วิเคราะห์ปัญหาได้บางส่วน ต้นแบบยังไม่ตอบโจทย์บริบทหรือกลุ่มเป้าหมาย และการเล่าเรื่องยังสื่อสารคุณค่าได้ไม่ชัดเจน	ประยุกต์ใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบได้ตามขั้นตอน วิเคราะห์และสังเคราะห์ปัญหา พัฒนาต้นแบบที่ตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมาย และเล่าเรื่องเพื่อสื่อสารคุณค่าหรืออัตลักษณ์ได้ตามเกณฑ์	ประยุกต์ใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบได้อย่างเป็นระบบ วิเคราะห์ปัญหาเชิงลึก พัฒนาและปรับปรุงต้นแบบจากผลทดสอบได้อย่างสร้างสรรค์ และเล่าเรื่องเพื่อสื่อสารคุณค่าหรือแบรนด์ได้อย่างโดดเด่นและมีประสิทธิภาพ

เกณฑ์ประการประกันคุณภาพ:

3.3 มีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลาย โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

3.4 มีกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ การเรียนรู้วิธีการเรียนรู้ และปลูกฝังให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต (เช่น การตั้งคำถามอย่างสร้างสรรค์และมีวิจารณญาณ ทักษะในการประมวลผลข้อมูล ทักษะการนำเสนอแนวคิดใหม่ ๆ และแนวทางปฏิบัติใหม่ ๆ)

3.5 มีกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความคิดใหม่ ๆ ความคิดสร้างสรรค์ การสร้างนวัตกรรม และแนวคิดของผู้ประกอบการ

4.1 มีวิธีการประเมินผู้เรียนที่หลากหลาย โดยสอดคล้องกับการบรรลุผลสำเร็จของผลการเรียนรู้ที่คาดหวังและวัตถุประสงค์การเรียนการสอน

4.2 นโยบายการประเมินผู้เรียน การอุทิศทรัพยากรประเมินถูกแสดงไว้อย่างชัดเจน มีการสื่อสารไปยังผู้เรียนและนำไปใช้อย่างสม่ำเสมอ

4.3 การประเมินผู้เรียนต้องมีมาตรฐานและกระบวนการที่แสดงความก้าวหน้าและการสำเร็จการศึกษาของผู้เรียนไว้อย่างชัดเจน มีการสื่อสารไปยังผู้เรียน และนำไปใช้อย่างสม่ำเสมอ

4.4 วิธีการประเมินผู้เรียนต้องแสดงให้เห็นถึงเกณฑ์การให้คะแนน (rubrics) การเฉลยคำตอบ (marking schemes) เวลาในการประเมิน (timelines) และกฎระเบียบในการประเมิน (regulations) โดยวิธีการประเมินเหล่านี้ต้องมีความเที่ยงตรง คงเส้นคงวา และยุติธรรม

4.5 วิธีการประเมินผู้เรียนต้องแสดงถึงการบรรลุผลสำเร็จของผลการเรียนรู้ที่คาดหวังระดับหลักสูตร และผลการเรียนรู้ระดับรายวิชา

4.6 มีการป้อนกลับผลการประเมินให้แก่ผู้เรียนอย่างทันท่วงที

4.7 การประเมินผู้เรียนและกระบวนการ มีการทบทวนและปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้มั่นใจว่าตอบโจทยความต้องการของภาคอุตสาหกรรมการทำงาน และสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

รหัสวิชา FDD1103

ชื่อรายวิชา กระบวนการคิดเชิงออกแบบและศิลปะการเล่าเรื่อง

หน่วยกิต 3(2-2-5)

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

คณะ/วิทยาลัย ศิลปกรรมศาสตร์

หมวดที่ 4 แผนการสอนและการประเมิน Section 4 Lesson Plan and Assessments

1. แผนการสอน (จัดการเรียนการสอนไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์)

สัปดาห์ที่	หัวข้อ	CLOs	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้	ผังการทดสอบ	อาจารย์ ผู้สอน
1	บทนำสู่กระบวนการคิดเชิงออกแบบและศิลปะการเล่าเรื่อง ความหมาย ความสำคัญ และความสัมพันธ์กับงานออกแบบและนวัตกรรมดิจิทัล	CLO1	ท2, ป2	บรรยายเชิงปฏิสัมพันธ์ วิเคราะห์ตัวอย่าง และกิจกรรม Think-Pair-Share	ระดมความคิด แผนผังความคิด	DJ
2	แนวคิด ทฤษฎี และปรัชญาการออกแบบ การออกแบบที่ยึดมนุษย์เป็นศูนย์กลาง และการออกแบบเพื่อแก้ปัญหา	CLO1	ท2, ป2	วิเคราะห์กรณีศึกษาและอภิปรายเปรียบเทียบแนวคิดการออกแบบ	วิเคราะห์แนวคิดและปรัชญาการออกแบบ	DJ
3	ขั้นตอนของกระบวนการคิดเชิงออกแบบ: Empathize, Define, Ideate, Prototype และ Test	CLO1, CLO2	ท2, ป2	กิจกรรมจำลองกระบวนการคิดเชิงออกแบบจากปัญหาใกล้ตัว	กระบวนการคิดเชิงออกแบบและการนำเสนอ	DJ
4	การศึกษาผู้ใช้และบริบท การสังเกต การสัมภาษณ์ พฤติกรรม ความต้องการ และปัญหาของผู้ใช้	CLO2, CLO4	ท2, ป2	ฝึกสัมภาษณ์ สังเกต และจัดทำ	แบบสัมภาษณ์ บันทึกการสังเกต	DJ
5	การวิเคราะห์และสังเคราะห์ปัญหา การตีความข้อมูล การค้นหาประเด็นสำคัญ และการกำหนดปัญหาการออกแบบ	CLO2, CLO4	ท2, ป2	Problem Statement และ Design Challenge	กระบวนการคิดเชิงออกแบบและการนำเสนอ	DJ
6	การเปลี่ยนแปลงด้านสภาพแวดล้อม เทคโนโลยี วิถีชีวิต และสังคมที่มีผลต่องานออกแบบ สถาปัตยกรรมและสภาพแวดล้อม	CLO1, CLO4	ท2, ป2	วิเคราะห์กรณีศึกษา พร้อมอภิปรายในการออกแบบ	กระบวนการคิดเชิงออกแบบและการนำเสนอ	DJ

รหัสวิชา FDD1103

ชื่อรายวิชา กระบวนการคิดเชิงออกแบบและศิลปะการเล่าเรื่อง

หน่วยกิต 3(2-2-5)

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

คณะ/วิทยาลัย ศิลปกรรมศาสตร์

สัปดาห์ที่	หัวข้อ	CLOs	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้	ผังการทดสอบ	อาจารย์ ผู้สอน
7	เทคนิคการสร้างแนวคิดและการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์	CLO2, CLO4	ท2, ป2	Workshop ระดมความคิด คัดเลือก และพัฒนาแนวทาง แก้ปัญหา	Idea Sketch ประเมินแนวคิด	DJ
8	สอบกลางภาค	CLO1-4	ท2, ป2	กระบวนการคิดเชิงออกแบบ เพื่อสร้างสรรค์ต้นแบบและเรื่อง เล่าที่สื่อสารคุณค่า อัตลักษณ์ หรือแบรนด์	นำเสนอแนวคิด การออกแบบ	DJ
9	การนำเสนอแนวคิดการออกแบบ ระยะที่ 1: ผู้ใช้ ปัญหา บริบท และ แนวคิดเบื้องต้น	CLO2, CLO4	ท2, ป2	Project Design	นำเสนอแนวคิด การออกแบบ	DJ
10	ระยะที่ 2 : การพัฒนาและ ปรับปรุงแบบร่าง	CLO2, CLO4	ท2, ป2	Project Design	นำเสนอแนวคิด การออกแบบ	DJ
11	ระยะที่ : การพัฒนาและปรับปรุง แบบร่างขั้นสุดท้าย	CLO2, CLO4	ท2, ป2	Project Design	นำเสนอแนวคิด ต้นแบบ	DJ
12	การเล่าเรื่องสำหรับงานออกแบบ และแบรนด์ Brand Story และอัต ลักษณ์	CLO2, CLO4	ท2, ป2	Workshop พัฒนาเรื่องราวจาก แนวคิดการออกแบบ	Design Story ฉบับร่าง	DJ
13	การออกแบบเรื่องเล่าให้เหมาะกับ กลุ่มเป้าหมายและช่องทางสื่อ เช่น ข้อความ ภาพ เสียง วิดีโอ และสื่อ ออนไลน์	CLO2, CLO4	ท2, ป2	วิเคราะห์และวางแผนช่องทาง การสื่อสาร	Communication Plan	DJ
14	การออกแบบ Storyboard และ การจัดองค์ประกอบภาพ	CLO2, CLO4	ท2, ป2	Workshop สร้าง Storyboard, Mood Board และต้นแบบสื่อ	Storyboard และ ต้นแบบสื่อครั้งที่ 1	DJ
15	พัฒนาการออกแบบ Storyboard และ การจัดองค์ประกอบภาพ	CLO2, CLO4	ท2, ป2	พัฒนาด้านแบบสื่อ	ต้นแบบสื่อ	DJ

รหัสวิชา FDD1103

ชื่อรายวิชา กระบวนการคิดเชิงออกแบบและศิลปะการเล่าเรื่อง

หน่วยกิต 3(2-2-5)

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

คณะ/วิทยาลัย ศิลปกรรมศาสตร์

สัปดาห์ที่	หัวข้อ	CLOs	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้	ผังการทดสอบ	อาจารย์ ผู้สอน
16	กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาและจริยธรรมในการใช้ข้อมูล ภาพ เสียง แบบอักษร สื่อดิจิทัล และ AI	CLO3	ท2, ป2	วิเคราะห์กรณีศึกษา ตรวจสอบแหล่งที่มาและสิทธิการใช้งาน	ประเมินแนวคิด	DJ
17	การนำเสนอผลงานปลายภาค การบูรณาการกระบวนการคิดเชิงออกแบบ ต้นแบบ และศิลปะการเล่าเรื่อง	CLO2, CLO3, CLO4	ท2, ป2	Final Presentation	ผลงานต้นแบบ สมบูรณ์ การ นำเสนอ	DJ

หมายเหตุ:

1. ท คือ ภาคทฤษฎี และ ป คือ ภาคปฏิบัติ
2. ระบุด้วยชื่ออาจารย์ผู้สอน XXX ชื่อ สกุล เช่น DJ: อาจารย์ ดร.ดวงใจ ลิ้มศักดิ์ศรี
3. กิจกรรมการสอน (Teaching Activities) หมายถึง กิจกรรมและสื่อที่ผู้สอนนำมาใช้เพื่อนำพาการเรียนรู้ และ กิจกรรมการเรียนรู้ (Learning Activities) หมายถึง กิจกรรมที่ผู้สอนต้องกำหนดและมอบหมายให้ในชั้นเรียน (หรือนอกชั้นเรียน) เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิด “ประสบการณ์การเรียนรู้” ด้วยตัวเอง

2. แผนการประเมิน (ระบุสัปดาห์ที่ประเมิน)

การวัดและประเมินผล	สัดส่วน	CLO 1	CLO 2	CLO 3	CLO 4	CLO 5
ทดสอบย่อย Q	0%	-	-	-	-	-
การมอบหมายงาน A	30%	✓	✓	✓	✓	-
โครงงานและการนำเสนอ P	50%	-	✓	-	✓	-
สอบกลางภาค M	20%	✓	-	-	✓	-
สอบปลายภาค F	0%	-	-	-	-	-

รหัสวิชา FDD1103

ชื่อรายวิชา กระบวนการคิดเชิงออกแบบและศิลปะการเล่าเรื่อง

หน่วยกิต 3(2-2-5)

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

คณะ/วิทยาลัย ศิลปกรรมศาสตร์

3. ผังการทดสอบ (Test Blueprint ระบุหัวข้อและจำนวนข้อสอบ/ข้อประเมิน/การมอบหมายงาน)

หัวข้อ	สัดส่วน	CLO 1	CLO 2	CLO 3	CLO 4	CLO 5
ทดสอบย่อย	0%					
การมอบหมายงาน	30%	แนวคิด ทฤษฎี และขั้นตอน Design Thinking	การศึกษาผู้ใช้ และการสื่อสาร ผลการวิเคราะห์	การสืบค้น อ้างอิง และ ตรวจสอบสิทธิ การใช้สื่อ	การสร้าง แนวคิดและ Storyboard เบื้องต้น	
โครงงานและการนำเสนอ	50%		การเล่าเรื่อง การนำเสนอ และการทำงาน เป็นทีม	การอ้างอิงและ การใช้สื่ออย่าง ถูกต้องตาม กฎหมายและ จริยธรรม	กระบวนการคิด เชิงออกแบบ คุณภาพต้นแบบ การทดสอบและ ปรับปรุงผลงาน	
สอบกลางภาค	20%	แนวคิด ทฤษฎี ปรัชญา ขั้นตอน Design Thinking และ หลักการ Storytelling			การวิเคราะห์ ปัญหาและการ ประยุกต์ กระบวนการคิด เชิงออกแบบ จากกรณีศึกษา	
สอบปลายภาค	0%					

รหัสวิชา FDD1103

ชื่อรายวิชา กระบวนการคิดเชิงออกแบบและศิลปะการเล่าเรื่อง

หน่วยกิต 3(2-2-5)

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

คณะ/วิทยาลัย ศิลปกรรมศาสตร์

4. เกณฑ์ประเมินผลการเรียน

ร้อยละ	ระดับผลการเรียน	ความหมาย
86 – 100	A	ดีเยี่ยม
82 – 85	A-	ดีเยี่ยม
78 – 81	B+	ดีมาก
74 – 77	B	ดี
70 – 73	B-	ค่อนข้างดี
66 – 69	C+	ปานกลางค่อนข้างดี
62 – 65	C	ปานกลาง
58 – 61	C-	ปานกลางค่อนข้างอ่อน
54 – 57	D+	ค่อนข้างอ่อน
50 – 53	D	อ่อน
46 – 49	D-	อ่อนมาก
0 – 45	F	ตก

เกณฑ์ประการประกันคุณภาพ:

4.5 วิธีการประเมินผู้เรียนต้องแสดงถึงการบรรลุผลสำเร็จของผลการเรียนรู้ที่คาดหวังระดับหลักสูตร และผลการเรียนรู้ระดับรายวิชา

หมวด 5 สื่อการเรียนรู้และสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

Section 5 Learning Resources and Support Facilities

1. สื่อการเรียนรู้และสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

- 1.1 เอกสารประกอบการสอน
- 1.2 หนังสือ ตำรา หรือ ทรัพยากรเรียนรู้จากสำนักวิทยบริการ
- 1.3 ห้องปฏิบัติการ
- 1.4 เว็บไซต์ ซอฟต์แวร์ หรืออุปกรณ์
- 1.5 สถานที่ฝึกปฏิบัติและฝึกประสบการณ์

2. แพลตฟอร์มการเรียนรู้

<https://ssrudlp.ssru.ac.th/>

3. สื่อการเรียนรู้จากแหล่งภายนอก

บอกแหล่ง Web Site, YouTube , Social Media, e-learning ฯลฯ

- 3.1
- 3.2
- 3.3

4. งานวิจัยประกอบการเรียนรู้ในรายวิชา (ถ้ามี)

- 2.1 ชื่องานวิจัย 1
- 2.2 ชื่องานวิจัย 2

เกณฑ์ประกันคุณภาพ:

3.4 มีกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ การเรียนรู้วิธีการเรียนรู้ และปลูกฝังให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต (เช่น การตั้งคำถามอย่างสร้างสรรค์และมีวิจารณญาณ ทักษะในการประมวลผลข้อมูล ทักษะการนำเสนอแนวคิดใหม่ ๆ และแนวทางปฏิบัติใหม่ ๆ)

หมวด 6 การประเมินและการปรับปรุงรายวิชา

Section 6 Course Evaluation and Improvement

1. การประเมินรายวิชาโดยนักศึกษา

- ☒ แบบประเมินรายวิชา
- ☒ แบบประเมินสำหรับการประเมินอาจารย์ (เว็บไซต์ reg)
- ☒ การสนทนา แลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างอาจารย์และนักศึกษา
- ☒ การสะท้อนพฤติกรรมของนักศึกษา
- ☒ การรับข้อเสนอแนะจากนักศึกษา ผ่านช่องทางการสื่อสารที่อาจารย์กำหนด
- ☐ อื่นๆ (ระบุ) ...

2. กลยุทธ์ในการประเมินการจัดการเรียนการสอน

- ☒ ผลการสอบของนักศึกษา
- ☒ การตรวจสอบ/การยืนยันผลการเรียนรู้ทางวิชาการและผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษา
- ☐ การประเมินโดยคณะกรรมการสอบ
- ☐ การสังเกตการณ์โดยทีมผู้สอน
- ☐ การสังเกตการณ์โดยผู้มีส่วนได้เสีย (ระบุ) ...
- ☐ อื่นๆ (ระบุ) ...

3. แผนการปรับปรุงการดำเนินการรายวิชา

- ☒ การจัดสัมมนาหรือการประชุมเกี่ยวกับการสอนและการเรียนรู้ กับ ผู้มีส่วนได้เสีย
- ☐ การทำวิจัยด้านการจัดการเรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียน
- ☐ อื่นๆ (ระบุ) ...

4. การทวนสอบผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษาที่สอดคล้องกับ PLOs และ CLOs

- ☒ การจัดตั้งคณะกรรมการเพื่อตรวจสอบผลการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้
เช่น การตรวจสอบข้อสอบ การตรวจสอบการมอบหมายงาน การให้คะแนน และการประเมินผล
- ☒ การทบทวนการให้คะแนนและการประเมินโดยคณะกรรมการวิชาการของคณะ/ภาควิชา
- ☐ การตรวจสอบผลการให้คะแนนโดยการสุ่มตรวจจากอาจารย์/ผู้เชี่ยวชาญที่ไม่ได้
รับผิดชอบหลักสูตรนั้น
- ☐ อื่นๆ (ระบุ) ...

รหัสวิชา FDD1103

ชื่อรายวิชา กระบวนการคิดเชิงออกแบบและศิลปะการเล่าเรื่อง

หน่วยกิต 3(2-2-5)

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

คณะ/วิทยาลัย ศิลปกรรมศาสตร์

5. แผนการทบทวนและปรับปรุงรายวิชา

- ☒ การปรับปรุงรายวิชาประจำปีตามข้อเสนอแนะของผู้ตรวจสอบในข้อ 4
- ☒ การปรับปรุงรายวิชาประจำปีโดยพิจารณาจากการประเมินและความคิดเห็นของนักศึกษา
- ☐ อื่นๆ (ระบุ) ...



(อาจารย์ ดร.ดวงใจ ลิ้มศักดิ์ศรี)

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา

วันที่ 9 กรกฎาคม พ.ศ.2569