



รายละเอียดของรายวิชา(Course Specification)
รหัสวิชา FAS3201 รายวิชา การสร้างสรรค์เทคนิคงานออกแบบแฟชั่น
สาขาวิชา การออกแบบเครื่องแต่งกาย คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
ภาคการศึกษา 1 ปีการศึกษา 2569

หมวดที่๑ข้อมูลทั่วไป

๑. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา	FAS3201
ชื่อรายวิชาภาษาไทย	การสร้างสรรค์เทคนิคงานออกแบบแฟชั่น
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ	Creative Techniques in Fashion 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. สุวิธ สาดสังข์
๔.๒ อาจารย์ผู้สอน	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุวิธ สาดสังข์

๕. สถานที่ติดต่อ อาคาร 58 คณะศิลปกรรมศาสตร์ ห้องพักอาจารย์ชั้น 1 / 58102

E – Mail. Suwit.sa @ssru.ac.th

๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

๖.๑ ภาคการศึกษาที่	1 /2569 ชั้นปีที่ 3 sec 001
๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้ประมาณ	25 – 30 คน

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

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

๙. สถานที่เรียน อาคาร 58 คณะศิลปกรรมศาสตร์ ห้อง58102 ชั้น 1

๑๐.วันที่จัดทำหรือปรับปรุง วันที่ 17 เดือน มีนาคม ม พ.ศ.2569

รายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

งานออกแบบปัจจุบันนี้มีความหลากหลายและแปลกใหม่ เพื่อให้สอดคล้องกับสังคมและวิถีชีวิตที่มีการเปลี่ยนแปลงไป ไม่ว่าจะเป็นทั้งทางด้าน ธรรมชาติ อุตสาหกรรม หรือเทคโนโลยี ต่างก็มีความเจริญก้าวหน้าขึ้นมาก การออกแบบก็เป็นส่วนหนึ่งที่เข้ามามีบทบาทต่อสังคม ซึ่งงานออกแบบต่าง ๆ ต้องมีความโดดเด่นและน่าสนใจ จึงจะสามารถดึงดูดความต้องการของผู้บริโภคได้ การออกแบบเครื่องแต่งกายก็เช่นกัน ควรมีการค้นคว้าวัสดุและรูปแบบเทคนิคใหม่ ๆ มา พัฒนางานออกแบบเครื่องแต่งกาย ซึ่งถือว่าเป็นสิ่งจำเป็นที่ช่วยเสริมให้งานออกแบบเครื่องแต่งกายนั้น ๆ มีความน่าสนใจ และตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคให้มีโอกาสเลือกสวมใส่ได้มากขึ้น

ดังนั้นการเรียนการสอนจึงเน้นเพื่อให้นักศึกษาได้ฝึกฝนเพิ่มพูนทักษะทางการออกแบบและการค้นคว้าวัสดุเทคนิครูปแบบใหม่ ๆ ในการนำมาพัฒนากระบวนการคิดทางการออกแบบได้อย่างน่าสนใจและเหมาะสม

๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

ส่งเสริมให้นักศึกษามีการค้นคว้าวัสดุและเทคนิครูปแบบใหม่ ทั้งจากแนวทางทฤษฎีในภาคเอกสารและ แนวทางปฏิบัติจากการทดลองค้นคว้าเพื่อให้เกิดการเรียนรู้และการพัฒนาผลงานอย่างเหมาะสม

การศึกษาในรายวิชานี้ได้นำแนวทางของการทำงานวิจัยเรื่อง ลวดลายจากงานศิลปกรรมในเกาะรัตนโกสินทร์ สู่ออกแบบสิ่งทอที่สามารถสะท้อนอัตลักษณ์และสร้างมูลค่าเพิ่มด้วยแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของ ผศ.สุวิทย์ สาดสังข์ มาใช้เป็นตัวอย่างและแนวทางการสอนในเรื่องของเทคนิคการออกแบบลวดลาย การวิเคราะห์ผลงาน ลักษณะ โครงสร้าง สี สีนํามาใช้ต่อการสอนเทคนิคในการการสร้างสรรค์ลวดลายผ้าพิมพ์ เพื่อสร้างวิธีคิดและรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบสินค้าหรือผลิตภัณฑ์สินค้าแฟชั่นทางการตลาดอย่างเหมาะสม ใหม่ ๆ ให้กับนักศึกษาได้เห็นภาพการออกแบบผลงานได้อย่างชัดเจนและเหมาะสมมากยิ่งขึ้น

หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

๑. คำอธิบายรายวิชา

(ภาษาไทย) การเรียนรู้และทำความเข้าใจเกี่ยวกับชนิดและคุณสมบัติเฉพาะของวัสดุที่นำมาใช้ในงานออกแบบ โดย เน้นการปฏิบัติทดลองเทคนิคใหม่ ๆ เพื่อการเลือกนำไปใช้ในการสร้างสรรค์งานออกแบบอย่างมีคุณค่า

(ภาษาอังกฤษ) Type and characteristic of various materials used in designing with the emphasis on practice and trial of innovation techniques with the purposes of selective application in creating valuable designs.

๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาคสนาม/การฝึกงาน(ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
30 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	ตามประกาศของมหาวิทยาลัย (เฉพาะกรณีที่เกิดการเรียนการสอน) หรือตามความต้องการของนักศึกษา เฉพาะรายบุคคล	30 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	75 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา

๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ โดยแจ้งกำหนดเวลาที่แน่นอนให้นักศึกษาทราบครั้งแรกในการเรียน

๓.๑ ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน ห้อง . ชั้น๑... อาคาร ..๕๘..... คณะ ศิลปกรรมศาสตร์

๓.๒ ปรึกษาผ่านโทรศัพท์ที่ทำงาน / มือถือ หมายเลข๐๙๐๙๖๙๒๙๖๙.....

๓.๓ ปรึกษาผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์)E-Mail(.....suwit.sa @ssru.ac.th.....

๓.๔ ปรึกษาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์)Facebook/Line(.....bobbyteddycu.....

๓.๕ ปรึกษาผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์)Internet/Webboard(.....-.....

หมวดที่๔การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

๑.คุณธรรม จริยธรรม

๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

☐ ๑.๑ ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต

☒ ๑.๒ มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม

☐ ๑.๓ มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีมและสามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับ

ความสำคัญ

☐ ๑.๔ เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็น

มนุษย์

☐ ๑.๕ เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่างๆ ขององค์กรและสังคม

☒ ๑.๖ มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

๑.๒ วิธีการสอน

๑ การอธิบายพร้อมยกตัวอย่างกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้อง

๒ อภิปรายกลุ่ม

๓ นักศึกษาศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมด้วยตนเอง

๑.๓ วิธีการประเมินผล

- ๑ พฤติกรรมการเข้าชั้นเรียน การส่งงานที่ได้รับมอบหมายตามกำหนดที่ให้และเวลา
- ๒ การอ้างอิงเอกสาร บุคคลอื่น
- ๓ ประเมินผลงานอภิปรายกลุ่ม และ การแสดงความคิดเห็นกรณีศึกษา

๒.๑ ความรู้ที่ต้องพัฒนา

- ☒ ๒.๑ มีความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญด้านวัสดุและเทคนิคทางการออกแบบแพชั่น
- ☐ ๒.๒ สามารถวิเคราะห์แก้ปัญหาเข้าใจและอธิบายความต้องการของสังคมเกี่ยวกับงานด้านวัสดุและเทคนิคทางการออกแบบแพชั่น รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้รูปแบบกระบวนการออกแบบที่เหมาะสมกับสถานการณ์
- ☐ ๒.๓ สามารถวิเคราะห์ ออกแบบ และปรับปรุง/หรือประเมิน องค์ประกอบต่างๆ ของงานออกแบบทางด้านวัสดุและเทคนิคทางการออกแบบแพชั่นในลักษณะของงานสร้างสรรค์
- ☐ ๒.๔ สามารถติดตามความก้าวหน้าและวิวัฒนาการของงานออกแบบวัสดุและเทคนิคทางการออกแบบแพชั่นและสามารถนำมาใช้โดยการอนุรักษ์หรือประยุกต์งานในลักษณะของงานร่วมสมัยให้เข้ากับบริบททางสังคม
- ☒ ๒.๕ มีความรู้และความเข้าใจและสนใจพัฒนาความรู้ ความชำนาญวัสดุและเทคนิคทางการออกแบบแพชั่น
- ☒ ๒.๖ มีความรู้ในแนวทางของวัสดุและเทคนิคทางการออกแบบแพชั่น เล็งเห็นการเปลี่ยนแปลงและเข้าใจผลกระทบ ที่เกิดขึ้นในวงการเครื่องแต่งกายในรูปแบบใหม่
- ☐ ๒.๗ มีประสบการณ์ในการพัฒนาและ/หรือการประยุกต์งานทางด้านการออกแบบวัสดุและเทคนิคทางการออกแบบแพชั่นตามความต้องการของวงการอุตสาหกรรมเครื่องแต่งกายแต่ละครั้ง
- ☐ ๒.๘ สามารถบูรณาการความรู้ในสาขาวิชาการออกแบบเครื่องแต่งกายกับความรู้ในศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

๒.๒ วิธีการสอน

- ๑ บรรยาย
- ๒ ฝึกปฏิบัติ
- ๓ ทำงานเดี่ยว /งานกลุ่ม
- ๔ การวิเคราะห์งานและมอบหมายให้นักศึกษาค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

บรรยายเกี่ยวกับความหมายและรูปแบบ ชนิดต่าง ๆ ของวัสดุและเทคนิคที่ใช้ ในการออกแบบสร้างสรรค์ ผลงานตลอดจนสามารถวิเคราะห์ และนำวัสดุและเทคนิครูปแบบต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้ต่อการพัฒนาการออกแบบและงานสร้างสรรค์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม

๒.๓ วิธีการประเมินผล

- ๑ สอบกลาง/สอบปลายภาค
- ๒ ประเมินจากผลงานที่มอบหมาย
- ๓ ประเมินจากการนำเสนอานกลุ่ม

ประเมินจากผลงานที่รับผิดชอบในเรื่องของ ความตั้งใจ ความครบถ้วนสมบูรณ์ของงาน การพัฒนาทักษะในการนำวัสดุและเทคนิคต่างๆ ที่ได้เรียนรู้ศึกษามาใช้ต่อการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างเหมาะสมและน่าสนใจ

๓.ทักษะทางปัญญา

๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- ☐ ๓.๑ คิดอย่างมีวิจารณ์ญาณและอย่างเป็นระบบ
- ☒ ๓.๒ สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินสารสนเทศ เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์
- ☐ ๓.๓ สามารถ รวบรวมศึกษา วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ
- ☐ ๓.๔ สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาได้อย่างเหมาะสม

๓.๒ วิธีการสอน

- ๑ การมอบหมายงานฝึกให้นักศึกษาพัฒนาทักษะด้านวัสดุและเทคนิคทางการออกแบบแฟชั่น เพื่อการออกแบบเครื่องแต่งกายที่ชัดเจนเฉพาะบุคคล
- ๒ การมอบหมายงาน ให้นักศึกษาฝึกทักษะด้านวัสดุและเทคนิคทางการออกแบบแฟชั่น ตามแบบฝึกหัดที่กำหนดให้ พร้อมทั้งนำเสนอผลงานและวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน

๓.๓ วิธีการประเมินผล

- ๑ ประเมินจากงานที่มอบหมาย
- ๒ ประเมินจากการนำเสนอแนวคิดในการทำงานกลุ่ม
- ๓ ประเมินจากการตอบข้อซักถาม

๔.๔ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- ☐ ๔.๑ สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลายความสามารถสนทนาทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- ☐ ๔.๒ สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกแก่การแก้ไขปัญหาสถานการณ์ต่างๆ ในกลุ่มทั้งบทบาทของผู้นำหรือบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน
- ☐ ๔.๓ สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มาชี้นำสังคมในประเด็นที่เหมาะสม
- ☒ ๔.๔ มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเอง และรับผิดชอบงานในกลุ่ม
- ☐ ๔.๕ สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นการแก้ไขสถานการณ์ทั้งส่วนตัวและส่วนรวม พร้อมทั้งแสดงจุดยืนอย่างพอเหมาะทั้งของตนเองและของกลุ่ม
- ☐ ๔.๖ มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเองและทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง

๔.๒ วิธีการสอน

- ๑ การมอบหมายงานทั้งกลุ่มและบุคคล
- ๒ ให้นักศึกษามีการแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์ และ สรุปผลงานร่วมกัน เพื่อที่นักศึกษาจะนำข้อคิดเห็นไปพัฒนาการในการทำงานต่อไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- ๓ ให้นักศึกษาสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกัน เช่น การจับคู่สลับกันเป็นแบบในการฝึกฝนทักษะด้านวัสดุและเทคนิคทางการออกแบบแฟชั่น

๔.๓ วิธีการประเมินผล

- ๑ ประเมินผลสัมฤทธิ์ของงานที่ได้รับมอบหมาย
- ๒ ประเมินผลจากคะแนนสอบ
- ๓ ประเมินผลจากการส่งงานตามกำหนดเวลาที่ได้รับมอบหมายในแต่ละครั้ง

๕. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

๕.๑ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- ☐ ๕.๑ มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงานที่เกี่ยวกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ทางการออกแบบเครื่องแต่งกาย
- ☐ ๕.๒ สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหาโดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์หรือการแสดงสถิติประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์
- ☒ ๕.๓ สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม
- ☒ ๕.๔ สามารถใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม

๕.๒ วิธีการสอน

- ๑ ฝึกให้นักศึกษาสืบค้นข้อมูลจากสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อนำมาใช้อ้างอิงกระบวนการแนวความคิด ใน การศึกษาด้านวัสดุและเทคนิคทางการออกแบบแฟชั่น ตลอดจนประยุกต์ข้อมูลเพื่อนำไปใช้ต่อการออกแบบเครื่องแต่งกาย
- ๒ การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองจากเว็บไซต์ E-Learning โดยมีการอ้างอิงแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ

๕.๓ วิธีการประเมินผล

- ๑ ประเมินผลจากรูปแบบผลงานการนำเสนอโดยใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีประกอบอย่างเหมาะสม
- ๒ การมีส่วนร่วมในการอภิปราย วิเคราะห์และแก้ปัญหาต่างๆ สามารถนำเสนอข้อมูลสนับสนุนโครงการ พิเศษการออกแบบเครื่องแต่งกายจากสื่อต่างๆ โดยใช้เครื่องมือ และเทคโนโลยีประกอบการน าเสนอได้อย่างเหมาะสม

๖. ด้านอื่นๆ

-

หมายเหตุ

สัญลักษณ์ ☒ หมายถึง ความรับผิดชอบหลัก

สัญลักษณ์ ☐ หมายถึง ความรับผิดชอบรอง

เว้นว่าง หมายถึง ไม่ได้รับผิดชอบ

ซึ่งจะปรากฏอยู่ในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล

๑. แผนการสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ /รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
1	1. แนะนำรายวิชา และระเบียบ ต่างๆ ของการศึกษาใน รายวิชา 2. อธิบายเนื้อหา รายวิชาเกี่ยวกับ วัสดุ และเทคนิคทางการ ออกแบบ รวมถึง กำหนดวิธีการทำงาน ที่ต้อง ปฏิบัติ 3. อธิบาย ความหมายและ รูปแบบ ต่าง ๆ ของ วัสดุและเทคนิคที่ใช้ ใน การออกแบบ	4 ชั่วโมง	1. ผู้สอนแนะนำ ชี้แจงรายวิชาและ ระเบียบ ต่างๆของการศึกษาใน รายวิชา สื่อสารผ่านทาง ออนไลน์โดยใช้โปรแกรม google meet online 2. ผู้สอนอธิบายเนื้อหาวิชา เกี่ยวกับวัสดุและ เทคนิคทางการ ออกแบบ รวมถึงกำหนดวิธีการ ท างานที่ต้องปฏิบัติ สื่อสารผ่านทางออนไลน์โดย ใช้โปรแกรม google meet online 3. ผู้สอนอธิบายถึงความหมายและ ลักษณะ รูปแบบต่าง ๆ ของวัสดุ และเทคนิคที่ใช้ในการ ออกแบบ รวมถึงการน าเสนอภาพประกอบ ผลงานการออกแบบของนัก ออกแบบต่าง ๆ ที่ใช้ วัสดุและ เทคนิครูปแบบที่น่าสนใจ สื่อสารผ่าน ทางออนไลน์โดยใช้โปรแกรม google meet online <u>สื่อที่ใช้ประกอบ</u> 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ google meet online 3. คอมพิวเตอร์ เครื่องสแกนหรือกล้องถ่ายภาพ 4. ข้อมูลเอกสารออนไลน์และWebsite ในการ น กตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง 5. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อการ ส่งผลงาน	ผศ.สุวิธธ์ สาตสังข์
2	1. วัสดุพื้นฐานที่ใน การออกแบบ และ การสร้างสรรค์ ผลงาน 2. เทคนิคพื้นฐานใน การ สร้างสรรค์ ผลงานการออกแบบ	4 ชั่วโมง	1. ผู้สอนอธิบายถึงรูปแบบของวัสดุ ชนิดต่าง ๆ ที่ สามารถนำมา ประยุกต์ใช้ต่อการสร้างสรรค์ ผลงานการออกแบบเช่น ไม้ ผ้า โลหะ พลาสติก เป็นต้น 2. ผู้สอนอธิบายถึงเทคนิครูปแบบ ต่าง ๆ ที่ สามารถนำมาประยุกต์ใช้ ต่อการพัฒนางาน ออกแบบและการ สร้างสรรค์เช่น การผูก การพัน การ เชื่อม การเพ้นท์ การปัก การเย็บ หรือการ ปะติด เป็นต้น <u>สื่อที่ใช้ประกอบ</u>	ผศ.สุวิธธ์ สาตสังข์

			1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ google meet online 3. คอมพิวเตอร์ เครื่องสแกนหรือกล้องถ่ายภาพ 4. ข้อมูลเอกสารออนไลน์และWebsite ในการ นกตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง 5. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อการ ส่งผลงาน 6. ตัวอย่างชิ้นงานวัสดุและเทคนิค จจริงที่ใช้ในการ ออกแบบผลงานต่าง ๆ สั่งการบ้าน - เตรียมกระดาษร้อย ปอนด์ขนาด A4 - เตรียม วัสดุเหลือใช้ชนิดต่าง ๆ เช่น กระดาษ หนังสือพิมพ์ เศษ อะไหล่ เลื่อม เศษผ้า เป็น ต้น กระดาษหนังสือพิมพ์ เศษอะไหล่ เลื่อม เศษผ้า เป็นต้น	
3	1. การสร้างสรรค์งาน ออกแบบ 2 มิติจาก วัสดุเหลือใช้ โดยใช้ เทคนิค การปะติด 2. การนำเสนอ ผลงานการ ออกแบบ งาน 2 มิติ	4 ชั่วโมง	1. ผู้สอนทำการนำเสนอตัวอย่าง รูปแบบงาน การออกแบบของนัก ออกแบบที่นำวัสดุเหลือใช้ มา สร้างสรรค์การออกแบบงาน 2 มิติ ที่น่าสนใจ 2. นักศึกษาทำการฝึกปฏิบัติ สร้างสรรค์การ ออกแบบงาน 2 มิติ จากวัสดุเหลือใช้โดยใช้ เทคนิคการ ปะติด สื่อสารผ่านทางออนไลน์โดยใช้ โปรแกรม google meet online 3. นักศึกษาทำการนำเสนอผลงาน สร้างสรรค์ การออกแบบงาน 2 มิติ จากวัสดุเหลือใช้โดยให้ นักศึกษาใน ห้องร่วมกันแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนแนวความคิด และ รูปแบบวิธีการ สร้างสรรค์ผลงานซึ่ง กันและกัน <u>สื่อที่ใช้ประกอบ</u> 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ google meet online 3. คอมพิวเตอร์ เครื่องสแกนหรือกล้องถ่ายภาพ 4. ข้อมูลเอกสารออนไลน์และWebsite ในการ นกตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง 5. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อการ ส่งผลงาน	ผศ.สุวิธ สาดสังข์

			6. ตัวอย่างผลงานการออกแบบ วัสดุและเทคนิค ในลักษณะงาน 2 มิติ	
4	1. การค้นหาแนว ทางการออกแบบ ผลงานจากการ สร้างสรรค์งาน 2 มิติ เรื่องของ แรง บันดาลใจ สี วัสดุ และเทคนิค	4 ชั่วโมง	1. ผู้สอนอธิบายถึงการค้นหา แนวทางในการ สร้างสรรค์ผลงาน จากงานศิลปะ 2 มิติมาขยาย ขอบข่ายงานในการค้นหาเรื่องของ แรงบันดาลใจ สี วัสดุ และเทคนิค ที่สามารถนำมาใช้ในงาน ออกแบบ อื่น ๆ ได้ 2. ผู้สอนอธิบายถึงวิธีการค้นหา โทนสีแนวใหม่ จากงานศิลปะ 2 มิติ เพื่อใช้ในการขยายขอบเขต งาน โดยนักศึกษาใช้คอมพิวเตอร์ในการ ทำงาน ควบคู่ไปกับการบรรยาย 3. นักศึกษาฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับการ ค้นหาแนวทาง ในการออกแบบเรื่อง ของ สี แรงบันดาลใจ วัสดุ และ เทคนิค จากงานศิลปะ 2 มิติ เพื่อ นำไป ประยุกต์ใช้ต่อการพัฒนางาน ออกแบบอื่นๆ ได้ <u>สื่อที่ใช้ประกอบ</u> 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ google meet online 3. คอมพิวเตอร์ เครื่องสแกนหรือกล้องถ่ายภาพ 4. ข้อมูลเอกสารออนไลน์และWebsite ในการ นักตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง 5. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อการ ส่งผลงาน	ผศ.สุวิธ สาตสังข์
5	1. การอภิปราย บุคคลในการนำเสนอ การค้นหาแนว ทางการออกแบบ 2. การแลกเปลี่ยน แนวความคิดในการ นำเสนอผลงาน	4 ชั่วโมง	1. นักศึกษาทำการอภิปรายบุคคล ในการ นำเสนอการค้นหาแนว ทางการออกแบบผลงาน จากงาน ศิลปะ สื่อสารผ่านทางออนไลน์โดยใช้ โปรแกรม google meet online 2 มิติเพื่อนำไปสร้าง ขอบข่ายเรื่องของ แรง บันดาลใจ สี วัสดุ และเทคนิค ที่สามารถนำไป ประยุกต์ต่อการออกแบบ อื่น ๆ ได้ 2. การแลกเปลี่ยนแนวความคิดใน การนำเสนอ ผลงาน และ ทำการวิเคราะห์สรุป สื่อสารผ่าน ทางออนไลน์โดยใช้โปรแกรม google meet online <u>สื่อที่ใช้ประกอบ</u> 1. Power Point ประกอบการบรรยาย	ผศ.สุวิธ สาตสังข์

			2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ google meet online 3. คอมพิวเตอร์ เครื่องสแกนหรือกล้องถ่ายภาพ 4. ข้อมูลเอกสารออนไลน์และWebsite ในการ นกตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง 5. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อการ ส่งผลงาน	
6	1. การบรรยายวัสดุ ที่ใช้ในการ ผลิต เสื้อผ้าชนิดต่าง ๆ ครั้งที่ 1 2. Final Project Design “ Surface and Detail Collection “ Research and Apply Detail Catwalk	4 ชั่วโมง	1. ผู้สอนอธิบายถึงวัสดุรูปแบบต่าง ๆ ที่สามารถ ใช้ในการผลิตเสื้อผ้า รวมถึงวิธีการใช้งานและการ นำไป ประยุกต์ใช้สร้างสรรค์ต่อการออกแบบ เครื่องแต่งกาย สื่อสารผ่านทางออนไลน์โดยใช้ โปรแกรม google meet online 2. นักศึกษาทำความเข้าใจกับ รูปแบบวิธีการ ปฏิบัติงาน Final Project Design “ Surface and Detail Collection “ Research and Apply Detail Catwalk ซึ่งเป็นลักษณะการ สร้างสรรค์งาน ออกแบบเครื่องแต่งกายโดยใช้ ลักษณะการตกแต่งรายละเอียดบน เสื้อผ้าให้เกิด ความน่าสนใจใหม่ ๆ ขึ้น และไม่เหมือนใคร สื่อที่ ใช้ประกอบ สื่อสารผ่านทางออนไลน์โดยใช้ โปรแกรม google meet online <u>สื่อที่ใช้ประกอบ</u> 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ google meet online 3. คอมพิวเตอร์ เครื่องสแกนหรือกล้องถ่ายภาพ 4. ข้อมูลเอกสารออนไลน์และWebsite ในการ นกตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง 5. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อการ ส่งผลงาน 6. ตัวอย่างแฟ้มผลงาน การออกแบบโปรเจค เสื้อผ้าที่มีการตกแต่งรายละเอียด สังการบ้าน 1. หารูปเสื้อผ้าที่มามีการตกแต่ง รายละเอียด หรืองานดีเทลบนตัวชุด จากInternet หรือ นิตยสารแฟชั่น จำนวนคนละ 5 – 7 ชุด	ผศ.สุวิธธ์ สาตสังข์

7	1. การบรรยายวัสดุที่ใช้ในการผลิตเสื้อผ้าชนิดต่าง ๆ ครั้งที่ 2 2. Final Project Design “ Surface Collection “ Research and Apply Detail Catwalk ครั้งที่ 1 กระบวนการตีความวิเคราะห์ 5 New Detail จาก Catwalk Support	4 ชั่วโมง	1. ผู้สอนอธิบายถึงวัสดุรูปแบบต่าง ๆ ที่ใช้ในการผลิตเสื้อผ้ารวมถึง วิธีการใช้งาน และการนำไปประยุกต์ใช้ สร้างสรรค์ต่อการออกแบบเครื่องแต่งกาย 2. ตรวจความคืบหน้าของงาน Final Project Design “ Surface Collection “ Research and Apply Detail Catwalk ครั้งที่ 1 กระบวนการตีความ จากรูปภาพ 5 New Details ที่ได้ให้เตรียมมา เพื่อศึกษาถึงวัสดุและเทคนิคของนักออกแบบที่ใช้ในการออกแบบชุด นั้น ๆ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนา ผลงานการออกแบบ New Detail For Design คือการนำดีเทลมาจัด องค์ประกอบให้เกิดรูปแบบน่าสนใจใหม่ ๆ ขึ้น <u>สื่อที่ใช้ประกอบ</u> 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ google meet online 3. คอมพิวเตอร์ เครื่องสแกนหรือกล้องถ่ายภาพ 4. ข้อมูลเอกสารออนไลน์และWebsite ในการนำตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง 5. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อการส่งผลงาน 6. รูปภาพเสื้อผ้าที่มีการตกแต่ง รายละเอียดหรืองานดีเทลบนตัวชุดจาก Internet หรือ นิตยสารแฟชั่น จำนวน คนละ 5 – 7 ชุด <u>สังการบ้าน</u> 1. ให้นักศึกษานำ 5 New Details ทั้ง 5 ที่ได้ทำการ จัดองค์ประกอบให้เป็น งาน New Design ใหม่แล้วไปตีความ ขยายผลเพื่อค้นหาแนวทางการออกแบบ เรื่องของโทนสี แรงบันดาลใจ แนวความคิด วัสดุและเทคนิคที่สามารถ ใช้ในการพัฒนางานออกแบบ	ผศ.สุวิธ สาดสังข์
8	1. การบรรยายเทคนิคที่ใช้ในการตกแต่งเสื้อผ้ารูปแบบต่าง ๆ ครั้งที่ 1	4 ชั่วโมง	1. ผู้สอนทำการอธิบายถึง คุณสมบัติของเทคนิคที่ใช้ในการ ตกแต่งเสื้อผ้า รูปแบบต่าง ๆ ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ต่อการ สร้างสรรค์งานออกแบบได้อย่างเหมาะสม	ผศ.สุวิธ สาดสังข์

	2. การจัดองค์ประกอบ Design & Composition - โทนสี (Color way) - แรงบันดาลใจ (Inspiration) - แนวความคิด (Concept) - วัสดุและเทคนิค (Material & Techniques)		2. นักศึกษานำเสนอความคืบหน้า ของงาน Final Project “ Surface Collection” ใน ส่วน ของการจัดองค์ประกอบ Design & Composition ได้แก่ โทนสี (Color way) แรงบันดาลใจ (Inspiration) แนวความคิด (Concept) วัสดุและเทคนิค (Material & Techniques) ทำการ นำเสนอ วิเคราะห์ และสรุป กระบวนการคิด สื่อที่ใช้ประกอบ <u>สื่อที่ใช้ประกอบ</u> 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. Write board 3. คอมพิวเตอร์ 4. LCD Projector	
9	1. การบรรยายเทคนิคที่ใช้ในการตกแต่งเสื้อผ้ารูปแบบต่าง ๆ ครั้งที่ 2 2. การออกแบบคอลเล็กชั่นและจัดองค์ประกอบ คอลเล็กชั่น Mix & Match Items โดยใช้งาน New Detail พัฒนางานออกแบบ	4 ชั่วโมง	1. ผู้สอนทำการอธิบายถึง คุณสมบัติของเทคนิคที่ใช้ในการ ตกแต่งเสื้อผ้า รูปแบบต่าง ๆ ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ต่อการ สร้างสรรค์งานออกแบบได้อย่าง เหมาะสม สื่อสารผ่านทางออนไลน์โดยใช้โปรแกรม google meet online 2. นักศึกษาทำการออกแบบคอลเล็กชั่นงาน Final Project “ Surface Collection” ใน ส่วน ของ การออกแบบเสื้อผ้าจำนวน 9 ชิ้น และนำมา Mix& Match Items จำนวน 3 ชุด โดยใช้ New Detail For Design มาพัฒนา รูปแบบงานออกแบบให้มีความ น่าสนใจมากขึ้น สื่อสารผ่านทางออนไลน์โดยใช้โปรแกรม google meet online <u>สื่อที่ใช้ประกอบ</u> 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. Write board 3. คอมพิวเตอร์ 4. LCD Projector สังการบ้าน 1. นักศึกษาทำการแบ่งกลุ่ม ทำการค้นคว้าและฝึกทดลองสร้าง ผลงาน เกี่ยวกับเรื่องวัสดุ และเทคนิคที่ใช้ในการตกแต่งเสื้อผ้า และเครื่องแต่งกายตามที่ได้รับ มอบหมายแต่ละกลุ่ม	ผศ.สุวิธร์ สาตสังข์

10	1. การบรรยายจากแนวคิด กระบวนการวิจัย เรื่อง การออกแบบ ลวดลายผ้าพิมพ์เพื่อส่งเสริมการ พัฒนาการท่องเที่ยว ชุมชนแพรกหน้าแดง จังหวัดสมุทรสงคราม กรณีศึกษาร้านข้าวใหม่ปละมาน 2. การอภิปรายกลุ่ม การนำเสนอ ค้นคว้าเกี่ยวกับเรื่องวัสดุ และ เทคนิคที่ใช้ในการ ตกแต่งเสื้อผ้า และเครื่อง แต่งกาย	4 ชั่วโมง	1. การบรรยายจากแนวคิดกระบวนการวิจัย เรื่อง การออกแบบลวดลายผ้าพิมพ์เพื่อส่งเสริมการ พัฒนาการท่องเที่ยวชุมชนแพรกหน้าแดง จังหวัด สมุทรสงคราม กรณีศึกษาร้านข้าวใหม่ปละมาน เพื่อให้ นักศึกษาได้เห็นแนวทางในการสร้างสรรค์ เทคนิคการออกแบบลวดลายผ้าพิมพ์และการ พัฒนาผลงานสู่การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใน รูปแบบต่างๆสื่อสารผ่านทางออนไลน์โดยใช้ โปรแกรม google meet online 2. นักศึกษาทำการอภิปรายกลุ่ม ฝึกการนำเสนอ ค้นคว้าและนำเสนอ ผลงานเกี่ยวกับเรื่องวัสดุ และ เทคนิคที่ใช้ในการตกแต่งเสื้อผ้า และเครื่อง แต่งกาย สื่อสารผ่านทางออนไลน์โดยใช้โปรแกรม google meet online <u>สื่อที่ใช้ประกอบ</u> 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. Write board 3. คอมพิวเตอร์ 4. LCD Projector	ผศ.สุวิธธ์ สาดสังข์
11	1. การจัด องค์ประกอบคอ เล็คชั่น (Collection) และ การกำหนด โอกาสการใช้สอย (Occasion) 2. การเลือกสรรวัสดุ และเทคนิค ในการ สร้างสรรค์ผลงาน การ ออกแบบเพื่อใช้ ในงาน Final Project “ Surface and Detail Collection”	4 ชั่วโมง	1. ผู้สอนอธิบายถึงการ จัด องค์ประกอบ Collection และ การกำหนดโอกาสการใช้สอย (Occasion) เพื่อสร้างสรรค์งาน ออกแบบที่ น่าสนใจให้มีความ เหมาะสม และมีขั้นตอน กระบวนการค้นคว้าเทคนิคการ สร้างสรรค์ ผลงานที่แปลกใหม่ 2. นักศึกษานำเสนอความคืบหน้า ในส่วนการ ค้นหาวัสดุและเทคนิคที่ มีความเหมาะสมต่อการ ออกแบบ สร้างสรรค์ผลงาน Final Project “ Surface Collection” <u>สื่อที่ใช้ประกอบ</u> 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. Write board 3. คอมพิวเตอร์ 4. LCD Projector	ผศ.สุวิธธ์ สาดสังข์
12	1. ความคืบหน้าของ งาน Final Project “ Surface	4 ชั่วโมง	1. ส่งรายละเอียดความคืบหน้าของ งาน Final Project “ Surface Collection” 70% ในการ	ผศ.สุวิธธ์ สาดสังข์

	Collection” 70% - ความสมบูรณ์ของ บอร์ดการนำเสนอ - รูปแบบงานศิลปะที่ได้ทดลอง ทำขึ้นจริง		ทดลองและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น ต่าง ๆ โดยมี การส่งความคืบหน้างาน - ด้านความสมบูรณ์ของบอร์ด การนำเสนอ ทั้งหมดพร้อมการ ออกแบบคอลเล็คชั่นและการ Mix & Match ลงสีสมบูรณ์แล้ว - รูปแบบงานศิลปะที่ได้ทดลอง ทำขึ้นจริงเพื่อน นำมาพัฒนาให้เกิด งานที่มีความเหมาะสมและ ถูกต้อง <u>สื่อที่ใช้ประกอบ</u> 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. Write board 3. คอมพิวเตอร์ 4. LCD Projector	
13	1. การนำวัสดุและ เทคนิครูปแบบ ใหม่ ๆ นำมาประยุกต์ใช้ ต่องาน ออกแบบ สร้างสรรค์รวมถึง เทคนิค การสลาย โครงสร้าง (Deconstruction)	4 ชั่วโมง	1. ผู้สอนอธิบายเรื่องของการนำ วัสดุและเทคนิค รูปแบบ ใหม่ ๆ ที่ น่าสนใจ มาพัฒนางาน ออกแบบที่มี ความสวยงามและมีการสร้างสรรค์ ที่น่าสนใจ แปลกใหม่เพื่อให้เข้าใจ ถึงหลักการ ออกแบบที่มี กระบวนการและขั้นตอนในการ สร้างสรรค์งาน อย่างมี ประสิทธิภาพ โดยใช้ เทคนิคการ สลายโครงสร้าง (Deconstruction) ที่กำลังเป็นที่ สนใจในสังคม การออกแบบ ณ ปัจจุบันนี้ สื่อที่ใช้ประกอบ สื่อสารผ่านทางออนไลน์โดยใช้โปรแกรม google meet online <u>สื่อที่ใช้ประกอบ</u> 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. Write board 3. คอมพิวเตอร์ 4. LCD Projector <u>สังการบ้าน</u> 1. เตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ทำการฝึก ปฏิบัติการ สร้างสรรค์งานออกแบบ โดยใช้เทคนิคการ สลายโครงสร้าง (Deconstruction) ซึ่งเป็น เทคนิค การสร้างสรรค์งานออกแบบแนวทาง ใหม่ ได้แก่ เลื้อยผ้ามือสอง อุปกรณ์ในการตัดเย็บ อุปกรณ์ใน การตกแต่งเสื้อผ้า	ผศ.สุวิธธ์ สาตสังข์

14	1. การสร้างสรรค์งานออกแบบ ด้วยเทคนิคการสลายโครงสร้าง	4 ชั่วโมง	1. นักศึกษาทำการฝึกปฏิบัติการ สร้างสรรค์งานออกแบบ โดยใช้ เทคนิคการสลายโครงสร้าง (Deconstruction) ซึ่งเป็นเทคนิค การสร้างสรรค์งานออกแบบแนวทางใหม่ <u>สื่อที่ใช้ประกอบ</u> 1. Write board 2. คอมพิวเตอร์ 3. LCD Projector	ผศ.สุวิธธ์ สาตสังข์
15	1. การนำผลงานการออกแบบ ด้วยเทคนิคการสลายโครงสร้างมาทดลองพัฒนาการร่างคอลเลกชั่น ทางารออกแบบแฟชั่น	4 ชั่วโมง	1. นักศึกษาทำการฝึกทดลองการ นำผลงานการออกแบบ ด้วยเทคนิค การสลายโครงสร้างมาพัฒนาการ สร้างคอลเลกชั่นทางการออกแบบแฟชั่นเพื่อใช้ต่อการสร้างแบรนด์ สินค้าหรือการขายทางตลาดสินค้า จริง <u>สื่อที่ใช้ประกอบ</u> 1. Write board 2. คอมพิวเตอร์ 3. LCD Projector	ผศ.สุวิธธ์ สาตสังข์
16	1. ส่งความคืบหน้า 90% ผลงาน และการตัดเย็บชุดจริง Final Project “ Surface and Detail Collection	4 ชั่วโมง	1. ส่งความคืบหน้า 90% ผลงาน และการตัดเย็บชุดจริง Final Project “ Surface and Detail Collection “ เพื่อความพร้อมใน การเตรียมการนำเสนอหน้าชั้นเรียน ในสัปดาห์ต่อไป <u>สื่อที่ใช้ประกอบ</u> 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. Write board 3. คอมพิวเตอร์ 4. LCD Projector	ผศ.สุวิธธ์ สาตสังข์
17	สัปดาห์สอบปลายภาค การนำเสนอผลงาน Final Project “ Surface and Detail Collection “ - แฟ้มผลงานสมบูรณ์ - CD Power Point	4 ชั่วโมง	1. นักศึกษาทำการสอบ การ นำเสนอผลงาน Final Project “ Surface and Detail Collection “ ประกอบด้วย - แฟ้มผลงานสมบูรณ์ - CD Power Point - ชุดตัดเย็บจริงจำนวน 1 -2 <u>สื่อที่ใช้ประกอบ</u> 1. Power Point ประกอบการ บรรยาย	ผศ.สุวิธธ์ สาตสังข์

	- ชุดตัดเย็บจริง จำนวน 1 – 2 ชุด		2. Write board 3. คอมพิวเตอร์ 4. LCD Projector	
--	-------------------------------------	--	--	--

๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

(ระบุวิธีการประเมินผลการเรียนรู้หัวข้อย่อยแต่ละหัวข้อตามที่ปรากฏในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบของรายวิชา

(Curriculum Mapping) ตามที่กำหนดในรายละเอียดของหลักสูตรสัปดาห์ที่ประเมินและสัดส่วนของการประเมิน)

กิจกรรม ที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ ประเมิน	สัดส่วนของ การ ประเมินผล
1	๑.๒,๑.๖,๒.๑, ๒.๕,๒.๖,๓.๒, ๔.๔	- การนำเสนอการค้นคว้าแนว ทางการออกแบบ ผลงานจาก งานศิลปะ 2 มิติเพื่อนำไปสร้าง ขอบข่าย เรื่องของ แรงบันดาลใจ สี วัสดุ และเทคนิค ที่ สามารถนำไปประยุกต์ต่อการ ออกแบบ อื่น ๆ ได้	5	15%
2	๑.๒,๑.๖,๒.๑, ๒.๕,๒.๖,๓.๒, ๔.๒,๔.๔,๕.๓, ๕.๔	สอบปลายภาค การสอบ การนำเสนอผลงาน Final Project “ Surface and Detail Collection “ ประกอบด้วย - แฟ้มผลงานสมบูรณ์ - CD Power Point - ชุดตัดเย็บจริงจำนวน 1 -2 ชุด	พัฒนาผลงาน ตลอดภาค การศึกษา สรุปผลงาน และการ นำเสนอ สัปดาห์ ที่ 17	40%
3	๑.๒,๑.๖	การเข้าชั้นเรียนและการมีส่วนร่วม ร่วมในชั้นเรียน	1-17	10%
4	๑.๒,๑.๖,๒.๑, ๒.๕,๒.๖,๓.๒, ๔.๔,๕.๓,๕.๔	การอภิปรายกลุ่ม ฝึกการ นำเสนอค้นคว้าและ นำเสนอผลงานเกี่ยวกับเรื่อง วัสดุ และเทคนิคที่ใช้ใน	10	20%

		การตกแต่งเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย		
5	๒.๑,๒.๕,๒.๖, ๓.๒, ๕.๓,๕.๔	การฝึกปฏิบัติการสร้างสรรค์งานออกแบบ โดยการใช้นิเทศการสลายโครงสร้าง (Deconstruction) ซึ่งเป็นเทคนิคการสร้างสรรค์งานออกแบบแนวทางใหม่	13 - 15	15%

หมวดที่๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

๑. ตำราและเอกสารหลัก

- ๑ สุวิธ สาดสังข์, แผ่นซีดีเอกสารประกอบการสอนวิชาวัสดุและเทคนิคทางการออกแบบแฟชั่น

๒.เอกสารและข้อมูลสำคัญ

๑ ผศ. สาคร ชลสาคร. วัสดุที่ใช้การผลิตและตกแต่งเสื้อผ้า, กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คณะศึกษาศาสตร์ ,สถาบันเทคโนโลยีราชมงคลคลองหก,2546.

๒ ฉัตรชัย อรรถปักษ์. องค์ประกอบศิลปะ, กรุงเทพฯ : บริษัท วิทย์พัฒน์ จำกัด , พิมพ์ครั้งที่ 1, 2548.

๓ Contemporary Fashion Illustration Techniques By Naoki Watanabe)๔(Fashion Source Book , Second Edition By Kathryn McKelvey

๓. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

๑ website ต่างประเทศ

๒ เอกสารงานวิจัยต่างๆ

สุวิธ สาดสังข์. การออกแบบเครื่องแต่งการสตรีปาร์ตี้แวร์ตามแนวทฤษฎีการลอกเลียนแบบธรรมชาติของอริสโตเติลและแรงบันดาลใจจากดอกไม้ทะเลที่สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบได้.โครงการพิเศษศิลปนิพนธ์มหาบัณฑิต. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,2551.

สุวิธ สาดสังข์. ลวดลายผ้าพิมพ์จากการศึกษาเครื่องเบญจรงค์, ทุนโครงการส่งเสริมการวิจัยในอุดมศึกษาและพัฒนามหาวิทยาลัยวิจัยแห่งชาติสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา,๒๕๕๔

หมวดที่๗ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

การประเมินประสิทธิผลในรายวิชานี้ จัดทำโดยให้นักศึกษาจัดกิจกรรมการนำเสนอแนวคิดและความเห็นดังนี้

- การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน
- การสังเกตจากพฤติกรรมของผู้เรียน
- แบบประเมินผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา

- ข้อเสนอแนะผ่านช่องทางการสื่อสารที่อาจารย์ผู้สอนจัดทำขึ้น

๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน

(ระบุวิธีการประเมินที่จะได้ข้อมูลการสอน เช่น จากผู้สังเกตการณ์ หรือทีมผู้สอน หรือผลการเรียนของนักศึกษา เป็นต้น)

ในการเก็บข้อมูลเพื่อประเมินการสอน ได้มีกลยุทธ์ ดังนี้

- ผลการสอบ
- ผลประเมินความพึงพอใจการเรียนการสอน
- การทวนสอบผลประเมินการเรียนรู้

๓. การปรับปรุงการสอน

(อธิบายกลไกและวิธีการปรับปรุงการสอน เช่น คณะ/ภาควิชามีการกำหนดกลไกและวิธีการปรับปรุงการสอนไว้ อย่างไรบ้าง การวิจัยในชั้นเรียน การประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน เป็นต้น)

หลังจากผลการประเมินการสอนในข้อ 2 มีการปรับปรุงการสอน โดยการหาข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อปรับปรุงการสอน ดังนี้

- สัมมนาการจัดการเรียนการสอน
- การวิจัยในและนอกชั้นเรียน
- สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อหาข้อเสนอแนะ

๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

(อธิบายกระบวนการที่ใช้ในการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ของรายวิชา เช่น ทวนสอบจากคะแนนข้อสอบ หรืองานที่มอบหมาย กระบวนการอาจจะต่างกันไปตามสำหรับรายวิชาที่แตกต่างกัน หรือ สำหรับ มาตรฐานผลการเรียนรู้แต่ละด้าน ตลอดจนการนำผลงานสร้างสรรค์ตลอดภาคการศึกษา แสดงผลงานในรูปแบบ แฟ้มชิ้นงานต่อที่สาธารณะชนทั้งภายในคณะและบุคคลภายนอก ในปลายภาคการศึกษาเพื่อให้ได้รับการประเมินและคำติชมจากผู้ชมผลงานทั้งในรูปแบบการพูดคุยแลกเปลี่ยนหรือแบบสอบถามความพึงพอใจ)

จากผลการประเมิน และผลสอบสัมฤทธิ์ผลรายวิชา ได้มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ ดังนี้

- ให้นักศึกษาแสดงผลงานสร้างสรรค์ตลอดภาคการศึกษาโดยการเชื่อมโยงกับรายวิชาอื่นที่เกี่ยวข้อง และให้อาจารย์ผู้สอนท่านอื่นช่วยประเมินหรือจากบุคคลภายนอกสาขาวิชา
- นำข้อเสนอที่ได้มาทบทวนและปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอน ในครั้งต่อไปเพื่อการพัฒนา

๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

(อธิบายกระบวนการในการนำ ข้อมูลที่ได้จากการประเมินจากข้อ ๑ และ ๒ มาวางแผนเพื่อปรับปรุงคุณภาพ) จากผลการประเมิน และผล สอบสัมฤทธิ์ผลรายวิชา ได้มีการวางแผนการปรับปรุงการสอน และรายละเอียดวิชา เพื่อให้เกิดคุณภาพมากขึ้น ดังนี้

- ปรับปรุงเนื้อหาและเทคนิควิธีการสอนในรายวิชาทุก 1 ปี หรือตามข้อเสนอแนะและผลการประเมิน
- เชิญวิทยากรจากภายนอก เพื่อให้นักศึกษามีมุมมองที่หลากหลาย

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)
ตามที่ปรากฏในรายละเอียดของหลักสูตร (Programme Specification) มคอ. ๒

รายวิชา	คุณธรรม จริยธรรม				ความรู้				ทักษะทางปัญญา			ทักษะความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและความ รับผิดชอบระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบต่อ			ทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การ สื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศ เชิงตัวเลข การ สื่อสารและการใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศ			ทักษะด้านอื่น ๆ	
	● ความรับผิดชอบหลัก												○ ความรับผิดชอบรอง						
หมวดวิชาเฉพาะด้าน	1	2	3,4,5	6	1	5	6	2,3,4, 7,8	1	2	3,4	1,2,3	4	5,6	1	2	3,4		
รหัสวิชา FAD 2106 ชื่อ รายวิชาภาษาไทย วัสดุ และเทคโนโลยีทางการ ออกแบบแฟชั่น ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ Material and Techniques for Fashion Design	○	●	○	●	●	●	●	○	○	●	○	○	●	○	○	○	●		

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ