



รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)

รหัสวิชา PER ๒๔๑๐ รายวิชา การประดิษฐ์และตกแต่งเครื่องแต่งกาย
สาขาวิชาศิลปะการแสดง (ศิลปะการละคร) คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
ภาคการศึกษา ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘

๑. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา	PER ๒๔๑๐
ชื่อรายวิชาภาษาไทย	การประดิษฐ์และตกแต่งเครื่องแต่งกาย
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ	Costume Making for Decoration

๒. จำนวนหน่วยกิต ๓ (๒-๒-๕)

๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

๓.๑. หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
๓.๒. ประเภทของรายวิชา	กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน/วิชาเลือก

๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

๔.๑. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา	อาจารย์บรรดิษฐ์ วรรณยุกต์
๔.๒. อาจารย์ผู้สอน	อาจารย์บรรดิษฐ์ วรรณยุกต์ / วิทยากรพิเศษ

๕. สถานที่ติดต่อ สาขาวิชาศิลปะการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา E-mail : Bundit.va@ssru.ac.th

๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

๖.๑. ภาคการศึกษา	๑/๒๕๖๘ นักศึกษาชั้นปีที่ ๓ สาขาวิชาศิลปะการละคร
๖.๒. จำนวนนักเรียนที่รับได้	ประมาณ ๓๐ คน

๗. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

วิชาที่ต้องศึกษามาก่อนและ/หรือเรียนพร้อมกัน : PER ๒๔๑๐ รายวิชา การประดิษฐ์และตกแต่งเครื่องแต่งกาย

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

๙. สถานที่เรียน

๕๘๒๐๔ ห้องปฏิบัติการสาขาวิชาศิลปะการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

โรงเรียนครุศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

๑๐. วันที่จัดทำหรือปรับปรุง วันที่ ๑๐ เดือนมิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๘

รายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

๑.๑ เพื่อให้ นักศึกษามีการพัฒนากระบวนการความคิด ที่เกี่ยวกับการออกแบบเครื่องแต่งกายอย่างมีระบบและเป็นเหตุเป็นผล

๑.๒ เพื่อฝึกทักษะทางด้านปฏิบัติ และนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย ในบริบทของบทละคร รูปแบบการแสดงประเภทอื่นๆ หรือผ่านสื่อออนไลน์

๑.๓ เพื่อพัฒนาให้นักศึกษามีสุนทรียะ รสนิยมที่ดี และมีจรรยาบรรณในการออกแบบ

๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

๒.๑ เพื่อปรับปรุงพื้นฐานและพัฒนาศักยภาพความสามารถด้าน ทักษะ ทฤษฎี ของผู้เรียน โดยการนำเสนอผลงานในรูปแบบการบรรยาย อภิปราย ฝึกปฏิบัติและรูปเล่มรายงานซึ่งจะนำไปสู่การเรียนรู้ในรายวิชาการออกแบบเครื่องแต่งกาย ได้

๒.๒ เพื่อปลูกฝัง ความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบ สุนทรียะ รสนิยมที่ดี และจรรยาบรรณทางด้านวิชาชีพ ศิลปะการแสดง

หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

๑. คำอธิบายรายวิชา

ทักษะขั้นสูงในการออกแบบและสร้างเครื่องแต่งกายสำหรับละคร การใช้เลือกใช้วัสดุ การใช้วัสดุพื้นถิ่น การใช้วัสดุทดแทน การออกแบบลวดลาย การจัดวางลวดลายสำหรับเครื่องแต่งกาย การสร้าง

Advance skills of costume design and costume making, Selecting materials, The use of local materials, Materials substitution, Design pattern for costume,

Designing and making costume craft and decoration

๒ จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การ ฝึกงาน(ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
๑๕	ไม่มี	๖๐	๖๐

๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

- ๓.๑. ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน ห้อง ๕๘๒๐๕ ชั้น ๒ อาคารเฉลิมพระเกียรติ ๖๐ พรรษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา คณะศิลปกรรมศาสตร์ ๑ ชั่วโมง/สัปดาห์
- ๓.๒. ปรึกษาผ่านโทรศัพท์ที่ทำงาน/มือถือ หมายเลข ๐๙๕- ๘๓๐-๘๕๖๒ หรือ LINE ๑ ชั่วโมง/สัปดาห์
- ๓.๓. ปรึกษาผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ E-mail- Bundit.va @ssru.ac.th ๒ ชั่วโมง/สัปดาห์
- ๓.๔ ปรึกษาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ Line ID : Othello_๑๒

หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

๑.คุณธรรม จริยธรรม

๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- (๑) การตรงต่อเวลา
- (๒) ความรับผิดชอบ และซื่อสัตย์ในงานที่ได้รับมอบหมาย
- (๓) ความขยัน และความตั้งใจ
- (๔) การรับฟังความเห็นของผู้อื่น

๑.๒ วิธีการสอน

- (๑) ผู้สอนชี้แจง กฎระเบียบ ในเรื่องการเข้าเรียน การส่งงาน
- (๒) ผู้สอนร่วมซักถาม กับผู้เรียน

๑.๓ มีการประเมินผล

- (๑) ผู้สอนประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการเข้าเรียน การส่งงาน และปฏิสัมพันธ์ของผู้เรียน กับผู้ร่วมชั้นเรียน
- (๒) ผู้สอนประเมินจากการซักถามแบบสุ่ม

๒.ความรู้

๒.๑ ความรู้ที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีความรู้ความเข้าใจประวัติศาสตร์ และอิทธิพลที่มีผลต่อเครื่องแต่งกาย ยุคศตวรรษที่ ๒๑
- (๒) สามารถนำองค์ความรู้ศาสตร์ต่างๆ มาบูรณาการกับเครื่องแต่งกายได้
- (๓) มีความรู้ในเรื่องของการจัดการ การตลาด ความต้องการของผู้บริโภค

๒.๒ วิธีการสอน

- (๑) ผู้สอนบรรยาย สาธิต และร่วมซักถาม ยกตัวอย่างประกอบ สื่อวีดิทัศน์ ต่างๆ
- (๒) ผู้สอนมอบหมายใบงาน
- (๓) ผู้สอนพาไปเรียนรู้จากสถานที่จริง

๒.๓ มีการประเมินผล

- (๑) ผู้สอนประเมินจากการทดสอบย่อย กลางภาค และปลายภาค
- (๒) ผู้สอนประเมินจากภาระงานที่ได้รับมอบหมาย แบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม
- (๓) ผู้สอนประเมินจากการสังเกตผู้เรียนในชั้นเรียน

๓. ทักษะทางปัญญา

๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีการคิดวิเคราะห์ ตีความ สังเคราะห์ และประมวลความรู้อย่างมีเหตุผลเป็นระบบ
- (๒) มีการวิจารณ์โดยใช้กระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์และนำเสนอได้ อย่างมีขั้นตอนบนพื้นฐานของเหตุผล

๓.๒ วิธีการสอน

- (๑) ผู้สอนบรรยาย สาธิต และร่วมซักถาม ยกตัวอย่างประกอบ สื่อวีดิทัศน์ ต่างๆ
- (๒) ผู้สอนมอบหมายใบงาน
- (๓) ผู้สอนพาไปเรียนรู้จากสถานที่จริง

๓.๓ มีการประเมินผล

- (๑) ผู้สอนประเมินจากการทดสอบย่อย กลางภาค และปลายภาค
- (๒) ผู้สอนประเมินจากภาระงานที่ได้รับมอบหมาย แบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม

๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- (๑) ความตรงต่อเวลา
- (๒) ทักษะด้านการวางแผนในการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

- (๓) สามารถรับฟังความคิดเห็น และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

๔.๒ วิธีการสอน

- (๑) มอบหมายงานในแต่ละโครงการ ทั้งงานเดี่ยวและงานกลุ่ม
- (๒) ลงชื่อและเวลาการเข้าปฏิบัติงาน การส่งสมุดรายงานผล (Handbook)
- (๓) วิจารณ์การฝึกปฏิบัติ การนำเสนอรายงานด้วยเหตุผลตามหลักวิชา พร้อมทั้งเสนอแนะแนวทางการแก้ไข เพื่อการพัฒนารายบุคคล และรายกลุ่ม

๔.๓ มีการประเมินผล

- (๑) สังเกตพฤติกรรมในการเข้าเรียน การส่งงาน การฝึกปฏิบัติรายบุคคล และกลุ่ม
- (๒) สังเกตพัฒนาการของพฤติกรรมผู้เรียนที่ควรแก้ไขเป็นรายบุคคล และกลุ่ม
- (๓) ผู้สอนประเมินจากการทดสอบย่อย กลางภาค ปลายภาค
- (๔) ผู้สอนประเมินจากการสังเกตผู้เรียนในชั้นเรียน

๕.ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

๕.๑ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีทักษะในการสืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต
- (๒) มีทักษะในการอธิบายลักษณะโครงสร้าง และวัสดุของเครื่องแต่งกาย ให้กับทีมงานที่เกี่ยวข้องได้

- (๓) มีทักษะในการคำนวณโครงสร้าง, ค่าใช้จ่าย ของงานเครื่องแต่งกายให้สอดคล้องกับบริบทของความต้องการลูกค้าได้

๕.๒ วิธีการสอน

- (๑) ผู้สอนบรรยาย สาธิต และร่วมซักถาม ยกตัวอย่างประกอบ สื่อวีดิทัศน์ ต่างๆ
- (๒) ผู้สอนมอบหมายใบงาน

๕.๓ มีการประเมินผล

- (๑) ผู้สอนประเมินจากการทดสอบย่อย กลางภาค และปลายภาค
- (๒) ผู้สอนประเมินจากภาระงานที่ได้รับมอบหมาย แบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม
- (๓) ผู้สอนประเมินจากการสังเกตผู้เรียนในชั้นเรียน

๖. ด้านอื่นๆ

๖.๑ ทักษะพิสัย

- (๑) ให้ความสำคัญต่อการปฏิบัติงานอย่างเป็นระบบและมีความประณีต

- (๒) มีทักษะความคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ที่สร้างสรรค์

๖.๒ วิธีการสอน

- (๑) ผู้สอนบรรยาย สาธิต และร่วมซักถาม ยกตัวอย่างประกอบ สื่อวีดิทัศน์ ต่างๆ
- (๒) ผู้สอนมอบหมายใบงาน
- (๓) ผู้สอนพาไปเรียนรู้จากสถานที่จริง

๖.๓ มีการประเมินผล

- (๑) สังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานและจดบันทึก
- (๒) สร้างแบบประเมินพฤติกรรมการปฏิบัติงาน
- (๓) พิจารณาผลการปฏิบัติงาน รวมทั้งงานที่มอบหมาย

หมายเหตุ

สัญลักษณ์ ● หมายถึง ความรับผิดชอบหลัก

สัญลักษณ์ ○ หมายถึง ความรับผิดชอบรอง

เว้นว่าง หมายถึง ไม่ได้รับผิดชอบ

ซึ่งจะปรากฏอยู่ในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

หมวดที่ ๕ แผนการสอนและประเมินผล

๑. แผนการสอน

สัปดาห์	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชั่วโมง)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๑	๑. ชี้แจงและอธิบายแนวทางการศึกษารายวิชา ๒. ทบทวนกระบวนการคิดสร้างสรรค์งานออกแบบเครื่องแต่งกาย ๓. ศึกษาประวัติศาสตร์และอิทธิพลที่มี เครื่องแต่งกายในยุคศตวรรษ ที่ ๒๐ - ๒๑	๕	สื่อ ออนไลน์ ผ่านโปรแกรม Google Classroom ๑. การบรรยาย Power Point ๒. ใบงานที่ ๑ ฝึกปฏิบัติการวาดเครื่องแต่งกาย ตามยุคสมัยที่นักศึกษาชื่นชอบ (ปฏิบัติในชั้นเรียน)	อ.บรรดิษฐ์ วรานุยุตร

ลำดับ	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชั่วโมง)	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
	(ปี ค.ศ. ๑๙๐๐ – ๑๙๓๐)		-ทดสอบ -Feedback -การศึกษาด้วยตนเอง Flipped Classroom Youtube.com	
๒	๑. ศึกษาประวัติศาสตร์และอิทธิพลที่มี เครื่องแต่งกายในยุคศตวรรษ ที่ ๒๐ - ๒๑ - ปี ค.ศ. ๑๙๐๐ – ๑๙๓๐ ๒. ฝึกปฏิบัติการออกแบบเครื่องแต่งกายด้วยworkshop	๕	สื่อ ออนไลน์ ผ่านโปรแกรม Google Classroom ๑. การบรรยาย Power Point ๒. ใบงานที่ ๒ ฝึกปฏิบัติการวาดเครื่องแต่งกาย ตามตัวละครที่นักศึกษาชื่นชอบ (ปฏิบัติในชั้นเรียน) -ทดสอบ -Feedback -การศึกษาด้วยตนเอง Flipped Classroom Youtube.com	อ.บรรดิษฐ์ วรานุกฤต
๓	๑. หลักการทำ Key Visual , Mood Board for costume - การหา Idea Concept - ศึกษาวิธีการนำเสนอผลงาน - ฝึกปฏิบัติการ	๕	สื่อ ออนไลน์ ผ่านโปรแกรม Google Classroom ๑. การบรรยาย Power Point ๒. ใบงานที่ ๑ ฝึกปฏิบัติการทำ Key Visual ,	อ.บรรดิษฐ์ วรานุกฤต

สัปดาห์	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชั่วโมง)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
	๒.เทคนิคการสร้างพื้นผิวและ วัสดุบนเครื่องแต่งกาย		Mood Board for costume -ทดสอบ -Feedback -การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง Flipped Classroom Youtube.com	
๔-๖	๑. วิเคราะห์ โครงสร้างเครื่อง แต่งกาย - ฝึกปฏิบัติการจัดสร้าง โครงสร้างเครื่องแต่งกาย	๕	สื่อ ออนไลน์ ผ่านโปรแกรม Google Classroom ๑. การบรรยาย Power Point ๒. ใบงานที่ ๓ ฝึกปฏิบัติการ ทำ Key Visual , Mood Board for costume -ทดสอบ -Feedback -การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง Flipped Classroom Youtube.com	อ.บรรดิษฐ์ วรรณยุกต์
๗	นักศึกษานำเสนอผลงาน แนวคิดในการออกแบบ mid term pject	๕	-Illustrator program -Youtube.com	อ.บรรดิษฐ์ วรรณยุกต์
๘	Midterm Exam		Individual Project	อ.บรรดิษฐ์ วรรณยุกต์
๙ - ๑๐	-- พัฒนาแบบ	๑๐	Flipped Classroom	อ.บรรดิษฐ์ วรรณยุกต์

สัปดาห์	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชั่วโมง)	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
	Costume Design and Body Painting Design Painting 2025		๑.อภิปรายร่วมกัน ๒.Feedback	
๑๑	นำเสนอต้นแบบงานออกแบบ Costume Design and Body Painting Design Painting 2025	๕	ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ๑.อภิปรายร่วมกัน ๒.Feedback	อ.บรรดิษฐ์ วรรณยุกต์
๑๒	รายงานด้วยคืบหน้างาน ๓๐% ออกแบบ Costume Design and Body Painting Design Painting 2025	๕	ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ๑.อภิปรายร่วมกัน ๒.Feedback	อ.บรรดิษฐ์ วรรณยุกต์
๑๓	รายงานด้วยคืบหน้างาน ๕๐% ออกแบบ Costume Design and Body Painting Design Painting 2025	๑๐	ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ๑.อภิปรายร่วมกัน ๒.Feedback	อ.บรรดิษฐ์ วรรณยุกต์
๑๔	รายงานด้วยคืบหน้างาน ๙๐% ออกแบบ Costume Design and Body Painting Design Painting 2025	๕	ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ๑.อภิปรายร่วมกัน ๒.Feedback	อ.บรรดิษฐ์ วรรณยุกต์ /วิทยากรพิเศษ

สัปดาห์	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชั่วโมง)	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๑๕	นำเสนอผลงานการออกแบบ ๑๐๐% Costume Design and Body Painting Design Painting 2025		ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ๑.อภิปรายร่วมกัน ๒.Feedback	อ.บรรดิษฐ์ วรรณยุกต์ /วิทยากรพิเศษ
๑๖	จัดแสดงผลงาน	๕	ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ๑.อภิปรายร่วมกัน ๒.Feedback	อ.บรรดิษฐ์ วรรณยุกต์ /วิทยากรพิเศษ
๑๗	ถอดองค์ความรู้	๕	๑.อภิปรายร่วมกัน ๒.Feedback	อ.บรรดิษฐ์ วรรณยุกต์ /วิทยากรพิเศษ

๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

(ระบุวิธีการประเมินผลการเรียนรู้หัวข้อย่อยแต่ละหัวข้อตามที่ปรากฏในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบของรายวิชา (Curriculum Mapping) ตามที่กำหนดในรายละเอียดของหลักสูตร สัปดาห์ที่ประเมิน และสัดส่วนของการประเมิน)

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
- คุณธรรมและจริยธรรม - ทักษะความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและความ รับผิดชอบ	(๑) ผู้สอนประเมินจากการสังเกต พฤติกรรมการเข้าเรียน การส่งงาน และปฏิสัมพันธ์ของผู้เรียนกับผู้ร่วมชั้นเรียน (๒) ผู้สอนประเมินจากการซักถาม	ทุกสัปดาห์	๑๐

- ความรู้	(๑) ผู้สอนประเมินจากการสอบกลางภาคและปลายภาค (๒) ผู้สอนประเมินจากภาระงานที่ได้รับมอบหมายแบบงานเดี่ยว	๘ และ ๑๗	๖๐
- ทักษะทางปัญญา - ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ - ทักษะพิสัย	(๑) ผู้สอนประเมินจากการทดสอบย่อย (๒) ผู้สอนประเมินจากภาระงานที่ได้รับมอบหมายแบบเดี่ยวและกลุ่ม	๔,๖,๗,๘,๑๑ และ ๑๒	๓๐

หมวดที่ ๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

๑.ตำราและเอกสารหลัก

- ๑) เอกสารประกอบการสอนรายวิชา PER ๒๓๐๓ การออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง 1 Costume Design for Performance I
- ๒) Power Point และสื่อภาพยนตร์

๒.เอกสารและข้อมูลสำคัญ

- ๑) ตำราและหนังสือ
พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง, **พจนานุกรมประกอบภาพคำศัพท์แฟชั่น**, พิมพ์ครั้งที่ ๑. กรุงเทพฯ: อินฟอร์มีเดีย อินเทอร์เน็ต, ๒๕๔๙.

Costume Designer's Handbook: A Complete Guide for Amateur and Professional Costume Designers Paperback – November 2, 1992.

Richard E La Motte (Author), **Costume Design 101** – 2nd edition: The Business and Art of Creating Costume for Film and Television (Costume Design 101: The Business and Art of Creating)

Tortora, Phyllis and Keith Eubank. **Survey of Historic Costume**. Third Edition, New York: Fairchild Publications, 2000.

Tan Huaixiang, **Character Costume Figure Drawing**, Second Edition: Step-by-Step Drawing Methods for Theatre Costume Designers, 2010.

๓.เอกสารและข้อมูลแนะนำ

- ๑) <http://www.artsalive.ca/en/eth/design/costume.html>
- ๒) <http://www.nida.edu.au/courses/undergraduate/costume>
- ๓) เว็บไซต์ทางศิลปะการแสดง และการออกแบบเครื่องแต่งกาย งานประกวดละครเวที Tony Award
- ๔) <http://www.pinterest.com>
- ๕) <http://www.nationaltheatre.org.uk/support-us/american-associates-of-the-national-theatre>
- ๖) <http://www.theatrecrafts.com>

หมวดที่ ๗ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

๑.กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- ๑) แบบประเมินผู้สอนโดนผ่านทางเว็บไซต์ของมหาวิทยาลัย
- ๒) การสะท้อนความคิดของผู้เรียน ผ่านทางการสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนทางตรง และทางอ้อม เช่น LINE

๒.กลยุทธ์การประเมินการสอน

- ๑) สังเกตจากการเข้าเรียน ความสนใจ และความร่วมมือในชั้นเรียน ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐
- ๒) การทดสอบย่อย การสอบกลางภาค และการสอบปลายภาค

๓.การปรับปรุงการสอน

- ผลจากการประเมินการสอนของนักศึกษาในรอบปีที่ผ่านมา ผู้สอนได้นำมาปรับปรุงวิธีการสอนดังนี้
- ๑) ปรับวิธีการสอนตามศักยภาพของผู้เรียนโดยการอิงตามกลุ่มผู้เรียน
 - ๒) จัดฝึกปฏิบัติเพิ่มเติมนอกเหนือจากเวลาเรียน สำหรับผู้เรียนที่มีพัฒนาการทางการเรียนไม่ตามเกณฑ์ หรือผู้เรียนที่ต้องการพัฒนาตนเองที่สูงขึ้น
 - ๓) ให้คำแนะนำนักศึกษาเพื่อการพัฒนา หรือแก้ไขเป็นรายบุคคล หรือกลุ่ม

๔.การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

- ๑) ทบทวนเนื้อหาวิชาท้ายคาบเรียน
- ๒) ทำการทดสอบย่อย ในเนื้อหาของสัปดาห์ที่ผ่านมา ก่อนเริ่มเนื้อหาใหม่
- ๓) การสุ่มทดสอบ

๕.การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

ปรับปรุงเนื้อหาในรายวิชาทุกปี เพื่อให้ทันสมัยอยู่เสมอ เชิญวิทยากรผู้เชี่ยวชาญจากภายนอกมาให้ความรู้ รวมถึงการทัศนศึกษาสถานที่จริง

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา
(Curriculum Mapping)

ตามที่ปรากฏในรายละเอียดของหลักสูตร (Programme Specification) มคอ. ๒

รายวิชา	คุณธรรม จริยธรรม				ความรู้			ทักษะทางปัญญา			ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และ ความรับผิดชอบ ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบ			ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเชิง ตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศ			ทักษะด้านอื่น ๆ		
	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๑	๒	
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป																			
รายวิชา PER ๓๓๐๖ การออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง ๒ Costume Design for Performance II		○	●		○	●	○		●	○			●			●	●	●	●

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ