



## รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)

รหัสวิชา LPD๑๒๐๓ รายวิชา คอมพิวเตอร์ในการออกแบบสินค้าไลฟ์สไตล์  
สาขาวิชา การออกแบบสินค้าไลฟ์สไตล์ คณะ ศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา  
ภาคการศึกษา ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๖

### หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

#### ๑. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา	LPD๑๒๐๓
ชื่อรายวิชาภาษาไทย	คอมพิวเตอร์ในการออกแบบสินค้าไลฟ์สไตล์
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ	Lifestyle Product Design by Computer Program

#### ๒. จำนวนหน่วยกิต

๓

#### ๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

๓.๑ หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
๓.๒ ประเภทของรายวิชา	วิชาเฉพาะด้าน

#### ๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

๔.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา	ผศ.ดร.คณิน ไพรวันรัตน์
๔.๒ อาจารย์ผู้สอน	ผศ.ดร.คณิน ไพรวันรัตน์

#### ๕. สถานที่ติดต่อ

สาขาวิชาการออกแบบแฟชั่นและสินค้าไลฟ์สไตล์ คณะศิลปกรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา./ E – Mail: [khanin.ph@ssru.ac.th](mailto:khanin.ph@ssru.ac.th)

#### ๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

๖.๑ ภาคการศึกษาที่	๒/๒๕๖๘ ชั้นปีที่ ๑
๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้	ประมาณ ๓๐ คน

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

-

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

-

#### ๙. สถานที่เรียน ห้อง ๕๘๔๐๐ อาคารคณะศิลปกรรมศาสตร์

๑๐.วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด วันที่ ๑ เดือนตุลาคม พ.ศ. ๒๕๖๘

## หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

### ๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

- เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับโปรแกรมที่ใช้ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์และนำมาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์
- เพื่อสามารถพัฒนาความรู้ความสามารถไปใช้ในการประยุกต์ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ได้

### ๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

ปรับปรุงเนื้อหาให้มีความสอดคล้องกับสภาพปัจจุบันโดยใช้โปรแกรมที่พัฒนาที่สุดและใช้โปรแกรมตามความต้องการของตลาด

## หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

### ๑. คำอธิบายรายวิชา

(ภาษาไทย)หลักการทำงาน ประเภท ของโปรแกรมออกแบบต่างๆ เรียนรู้ชุดเครื่องมือคำสั่ง ฝึกปฏิบัติออกแบบผลิตภัณฑ์ บรรจุกัณฑ์ ตราสินค้า เพื่อใช้ในการจำลองแบบและนำเสนอผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์

(ภาษาอังกฤษ) This course is to understand in various designing programs, features, functions and commanding tools, practice in product design and packaging design in order to make a model and present a lifestyle product

### ๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน (ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
๓๐	-	๓๐	๑๕

### ๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

(ผู้รับผิดชอบรายวิชาโปรดระบุข้อมูล ตัวอย่างเช่น ๑ ชั่วโมง / สัปดาห์)

๓.๑ ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน ห้อง ๕๘๓๐๑ ชั้น ๓ อาคารคณะศิลปกรรมศาสตร์

๓.๒ ปรึกษามานโทรศัพทที่ทำงาน / มือถือ หมายเลข ๐๖๑๙๑๙๕๙๒๙

๓.๓ ปรึกษาผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) khanin.ph@ssru.ac.th

๓.๔ ปรึกษาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) Joom Ja

๓.๕ ปรึกษาผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Internet/Webboard) www.teacher.ssru.ac.th/khanin\_ph/

## หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

### ๑. คุณธรรม จริยธรรม

#### ๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีความซื่อสัตย์
- (๒) มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม

#### ๑.๒ วิธีการสอน

- (๑) กำหนดกฎเกณฑ์การส่งงาน การแต่งกาย การเข้าชั้นเรียน
- (๒) สอนจริยธรรมเรื่องการคัดลอกผลงานและผลกระทบต่อตัวบุคคลและสังคม

#### ๑.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากการตรงเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนด การร่วมกิจกรรม
- (๒) การทุจริตในการสอบ และการส่งงานรายสัปดาห์

### ๒. ความรู้

#### ๒.๑ ความรู้ที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีสำคัญในเนื้อหาที่ศึกษา
- (๓) สามารถบูรณาการความรู้ และ/หรือ ทักษะในวิชาที่ศึกษาเข้ากับความรู้ในศาสตร์

#### ๒.๒ วิธีการสอน

- (๑) ใช้การสอนโดยเริ่มจากการให้นักศึกษาวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์จริงมาลงในคอมพิวเตอร์แล้วปรับเปลี่ยนให้นักศึกษาออกแบบเองในคอมพิวเตอร์
- (๒) ใช้การสอนการใช้แบบฝึกหัดถ่ายบทและตัวอย่างงาน เพื่อฝึกการบูรณาการความรู้และทักษะ
- (๓) ให้นักศึกษาตั้งคำถามและคำตอบระหว่างการเรียน

#### ๒.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) แบบฝึกหัดถ่ายบท
- (๒) การสอบปลายภาคเรียน

### ๓. ทักษะทางปัญญา

#### ๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- (๓) มีความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานทางด้านทางการออกแบบ

#### ๓.๒ วิธีการสอน

- (๑) ยกตัวอย่างผลิตภัณฑ์มาให้ให้นักศึกษามาทำการวิเคราะห์
- (๒) ให้นักศึกษาปฏิบัติงานจริง

#### ๓.๓ วิธีการประเมินผล

- ประเมินจากตามผลงาน และการปฏิบัติงานของนักศึกษา เช่น รายงาน แบบทดสอบ

**๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ**

- ๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา
- (๒) ความรับผิดชอบในการการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม
- ๔.๒ วิธีการสอน
- (๑) กำหนดโจทย์ให้นักศึกษาแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าทั้งงานกลุ่มและเดี่ยว
- ๔.๓ วิธีการประเมินผล
- ประเมินผลจากงานกลุ่มและเดี่ยวด้วยคำถามทบทวนท้ายบท

**๕. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี**

- ๕.๑ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา
- (๑) สามารถใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีอย่างเหมาะสม
- ๕.๒ วิธีการสอน
- ให้นักศึกษาวิเคราะห์และใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมในการนำเสนอผลงาน
- ๕.๓ วิธีการประเมินผล
- (๑) ประเมินจากการนำเสนอการแก้ปัญหาที่เหมาะสม
  - (๒) ประเมินจากการประยุกต์ใช้โปรแกรมเพื่อการแก้ปัญหา

**๖. ทักษะพิสัย**

- ๖.๑ ทักษะพิสัยที่ต้องพัฒนา
- (๑) ทักษะการปฏิบัติงานออกแบบผลิตภัณฑ์ตามเนื้อหารายวิชา และสามารถพัฒนาทักษะของตนเอง อย่างมีประสิทธิภาพ
- ๖.๒ วิธีการสอน
- ให้นักศึกษาวิเคราะห์และใช้ความรู้และทักษะทางปัญญา ใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสม
- ๖.๓ วิธีการประเมินผล
- (๑) ประเมินจากการแก้ปัญหาที่เหมาะสม
  - (๒) ประเมินจากผลงานนักศึกษา

**หมายเหตุ**

- สัญลักษณ์ ● หมายถึง ความรับผิดชอบหลัก
- สัญลักษณ์ ○ หมายถึง ความรับผิดชอบรอง

เว้นว่าง หมายถึง ไม่ได้รับผิดชอบ

ซึ่งจะปรากฏอยู่ในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

## หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล

## ๑. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๑	แนะนำรายวิชา และเนื้อหาภาพรวม ใน แต่ละบท	๔	วีดิทัศน์ Hyflex	ผศ.ดร.คณิน ไพรวรรณรัตน์
๒	ภาพรวมของการออกแบบผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์ 1.1 ความหมายและขอบเขต 1.2 ความสำคัญในการออกแบบสมัยใหม่ 1.3 วิวัฒนาการของกระบวนการออกแบบ	๔	Slide -เอกสารประกอบการสอน	ผศ.ดร.คณิน ไพรวรรณรัตน์
๓	พื้นฐานของการออกแบบโดยใช้ผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์ด้วยคอมพิวเตอร์ 2.1 ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับซอฟต์แวร์ 2.2 เครื่องมือและซอฟต์แวร์	๔	Slide -เอกสารประกอบการสอน( e- Book) -โปรแกรม 3 มิติ	ผศ.ดร.คณิน ไพรวรรณรัตน์
๔	คอมพิวเตอร์ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์ : การสร้างโมเดลจากวัตถุ 3 มิติ	๔	Slide -เอกสารประกอบการสอน( e- Book) -โปรแกรม 3 มิติสำเร็จรูป -วีดิทัศน์ Hyflex	ผศ.ดร.คณิน ไพรวรรณรัตน์
๕	คอมพิวเตอร์ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์ : การสร้างโมเดลจากวัตถุ 2 มิติ	๔	Slide -เอกสารประกอบการสอน( e- Book) -โปรแกรม 3 มิติสำเร็จรูป	ผศ.ดร.คณิน ไพรวรรณรัตน์
๖	คอมพิวเตอร์ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์ : การใส่วัสดุและพื้นผิว	๔	Slide -เอกสารประกอบการสอน( e- Book) -โปรแกรม 3 มิติสำเร็จรูป	ผศ.ดร.คณิน ไพรวรรณรัตน์

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๗	คอมพิวเตอร์ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์ : การจัดแสงและเงา	๔	Slide -เอกสารประกอบการสอน( e- Book) -โปรแกรม 3 มิติสำเร็จรูป	ผศ.ดร.คณิน ไพรวรรณรัตน์
๘	คอมพิวเตอร์ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์ : ประมวลผลภาพเพื่อการนำเสนอ	๔	Slide -เอกสารประกอบการสอน( e- Book) -โปรแกรม 3 มิติสำเร็จรูป	ผศ.ดร.คณิน ไพรวรรณรัตน์
๙	การพิมพ์ 3 มิติและการสร้างต้นแบบ : ประเภทและข้อจำกัดของเครื่องพิมพ์ 3 มิติ	๔	Slide & Movie -เอกสารประกอบการสอน	ผศ.ดร.คณิน ไพรวรรณรัตน์
๑๐	การพิมพ์ 3 มิติและการสร้างต้นแบบ : โปรแกรมเสริมของเครื่องพิมพ์ 3 มิติ	๔	-เอกสารประกอบการสอน -โปรแกรมเสริมเครื่องพิมพ์ 3 มิติ	ผศ.ดร.คณิน ไพรวรรณรัตน์
๑๑	การสร้างต้นแบบเสมือนจริง	๔	-โปรแกรม 3 มิติสำเร็จรูป -โปรแกรมเสริมเครื่องพิมพ์ 3 มิติ -เครื่องพิมพ์ 3 มิติ	ผศ.ดร.คณิน ไพรวรรณรัตน์
๑๒	นักศึกษาทำโครงการ	๔	-โปรแกรม 3 มิติสำเร็จรูป -โปรแกรมเสริมเครื่องพิมพ์ 3 มิติ -เครื่องพิมพ์ 3 มิติ	ผศ.ดร.คณิน ไพรวรรณรัตน์
๑๓	นักศึกษาทำโครงการ	๔	-โปรแกรม 3 มิติสำเร็จรูป -โปรแกรมเสริมเครื่องพิมพ์ 3 มิติ -เครื่องพิมพ์ 3 มิติ	ผศ.ดร.คณิน ไพรวรรณรัตน์
๑๔	นักศึกษาทำโครงการ	๔	-โปรแกรม 3 มิติสำเร็จรูป -โปรแกรมเสริมเครื่องพิมพ์ 3 มิติ -เครื่องพิมพ์ 3 มิติ	ผศ.ดร.คณิน ไพรวรรณรัตน์
๑๕	นักศึกษาทำโครงการ	๔	-โปรแกรม 3 มิติสำเร็จรูป -โปรแกรมเสริมเครื่องพิมพ์ 3 มิติ -เครื่องพิมพ์ 3 มิติ	ผศ.ดร.คณิน ไพรวรรณรัตน์
๑๖	นำเสนอและส่งผลงาน	๔	นักศึกษานำเสนอผลงานการออกแบบรายบุคคล	เป็น ผศ.ดร.คณิน ไพรวรรณรัตน์

## ๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
๒(๑),๒(๓) ๓(๑) ๔(๒) ๕(-)	- แบบฝึกหัดท้ายบท - คำถามทบทวนท้ายบท - การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า - การตอบคำถามและตั้งคำถาม	๒-๑๒	๖๐%
๖(๑)	โครงการปลายภาคเรียน	๑๓-๑๖	๒๐%
๑(๑),๑(๒)	การรับผิดชอบต่องาน,ตรงต่อเวลา	ตลอดภาคเรียน	๑๐%
๒(๑),๒(๓)	สอบปลายภาค	๑๗	๑๐%

## หมวดที่ ๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

## ๑. ตำราและเอกสารหลัก

- ๑) พูนศักดิ์ ฐนพันธ์พานิช. (2561). 3Ds Max for Beginners. นนทบุรี: สำนักพิมพ์ ลักกี้ บุ๊คส์.
- ๒) ปิยะบุตร สุทธิธิดารา. (2554). 3ds max 2012 new basic. นนทบุรี: ไอดีซี.
- ๓) ภัททิรา เหลืองวิลาศ. (2550). เรียนลัด รู้จริง เป็นไว 3Ds Max. กรุงเทพฯ: บริษัท เสริมวิทย์ อินเฟอร์เมชั่น เทคโนโลยี จำกัด.

## ๒. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

- ๑) ปิติ รังษิณานนท์. (2553). 3D Advanced Workshop. กรุงเทพฯ: บริษัท เอส.พี.ซี. บุ๊คส์.
- ๒) วรรณรัชต์ สุทธิคันสนีย์ และ อนัน วาโชะ. (2548). 3ds max Workshop. นนทบุรี: ไอดีซี.

## ๓. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

- ๑) อนุศาสน์ สุวรรณพรหม และ พีรพล อริยรัตน์. [ม.ป.ป.]. Character Training with 3Ds max. กรุงเทพฯ. พีวี พี ซัพพลายส์.

## หมวดที่ ๗ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

### ๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

ให้นักศึกษาประเมินประสิทธิผลของรายวิชา ได้แก่ วิธีการสอน การจัดกิจกรรม เนื้อหารายวิชา พร้อมข้อเสนอแนะ ในการปรับปรุง

### ๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน

ประเมินโดยคณะกรรมการวิชาการของคณะฯ

### ๓. การปรับปรุงการสอน

- คณะกำหนดให้อาจารย์ผู้สอนทบทวนและปรับปรุงกลยุทธ์และวิธีสอนจากผลการประเมิน ประสิทธิภาพรายวิชา
- สาขาวิชาสนับสนุนผู้สอนทำการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน

### ๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

คณะฯ มีคณะกรรมการประเมินความเหมาะสมของการให้คะแนนโดยการสุ่มรายวิชาภายใน รอบเวลาหลักสูตร

### ๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

ผู้สอนนำเสนอแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาในรายวิชาในกลุ่มคณะกรรมการองค์ความรู้เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้และแนวทางการปรับปรุงร่วมกัน

\*\*\*\*\*

## แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

ตามที่ปรากฏในรายละเอียดของหลักสูตร (Program Specification) มคอ. ๒

รายวิชา	คุณธรรม จริยธรรม			ความรู้			ทักษะทางปัญญา			ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ			ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ		ทักษะพิสัย	
	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๑	๒	๑	๒
	● ความรับผิดชอบหลัก						○ ความรับผิดชอบรอง									
หมวดวิชาเฉพาะ	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๑	๒	๑	๒
รหัสวิชา CPD ๑๑๒๔ คอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบ	●	●	○	●	○	●	○	○	●	○	●	○	○	○	●	○

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ