



รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)

รหัสวิชา LPD3302 รายวิชา สินค้าไลฟ์สไตล์กับการสร้างแบรนด์ (Branding of Lifestyle Product)
สาขาวิชา การออกแบบแฟชั่นและสินค้าไลฟ์สไตล์ คณะ ศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ภาคการศึกษา ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๔

หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

๑. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา LPD3302
ชื่อรายวิชาภาษาไทย การสื่อสารกับการออกแบบ
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ Branding of Lifestyle Product

๒. จำนวนหน่วยกิต ๓ (๒-๒-๕)

๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

๓.๑ หลักสูตร ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
๓.๒ ประเภทของรายวิชา วิชาเฉพาะด้าน

๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

๔.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา ศุภวรรณ สัญญาลักษณ์ฤชัย
๔.๒ อาจารย์ผู้สอน ศุภวรรณ สัญญาลักษณ์ฤชัย

๕. สถานที่ติดต่อ การออกแบบแฟชั่นและสินค้าไลฟ์สไตล์ คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา/ E – Mail : suppawan.sa@ssru.ac.th

๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

๖.๑ ภาคการศึกษาที่ ๑ ชั้นปีที่ ๓ /๒๕๖๔
๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้ ประมาณ ๑๒ คน

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

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

๙. สถานที่เรียน ห้อง ๕๘/๕๘๓๐๒ อาคารคณะศิลปกรรมศาสตร์

๑๐.วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด วันที่ ๑ เดือน กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๖๔

หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

- เพื่อปูพื้นฐานความรู้ด้านการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ นักศึกษาจะได้เรียนรู้วิธีสร้างสรรค์ชิ้นงานให้ตอบโจทย์ผู้ใช้งานจริง เข้าใจกระบวนการผลิต และพัฒนาแนวคิดไปสู่สินค้าที่ใช้งานได้จริงในชีวิตประจำวัน

๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

ปรับปรุงเนื้อหาให้มีความสอดคล้องกับสภาพปัจจุบันโดยใช้การสื่อสารด้วยภาพและภาษา การบูรณาการองค์ความรู้กับการประยุกต์ใช้ในบริบทของผู้ประกอบการผลิตภัณฑ์

หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

๑. คำอธิบายรายวิชา

(ภาษาไทย) การเรียนรู้ รูปแบบธุรกิจสินค้าไลฟ์สไตล์ การสร้างแนวความคิดของธุรกิจสินค้าไลฟ์สไตล์ การตลาด การสร้างแบรนด์ ตราสินค้ากับการสร้างภาพลักษณ์ ฝึกปฏิบัติการสร้างแบรนด์ และนำเสนอการจัดจำหน่ายสินค้าไลฟ์สไตล์

(ภาษาอังกฤษ) The study in the business model of lifestyle product, business concept, branding, marketing, brand image creation, practice in brand building and offer a distribution of lifestyle products

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา ๓ (๒-๒-๕)

๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน (ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
๓๐	ตามความต้องการของนักศึกษาเฉพาะราย	๓๐	๗๕

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

รายวิชา LPD2201 การสื่อสารกับการออกแบบ แขนงวิชาการออกแบบสินค้าไลฟ์สไตล์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

จัดให้นักศึกษาพบอาจารย์เพื่อขอคำปรึกษาและแนะนำสัปดาห์ละ 1 ชั่วโมง โดยอาจารย์จะแจ้งวันเวลาให้นักศึกษาทราบ

3.1 ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน ชั้น ๓ อาคาร ๕๘ คณะศิลปกรรมศาสตร์

3.2 ปรึกษาผ่านโทรศัพท์ที่ทำงาน / มือถือ หมายเลข

3.3 ปรึกษาผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) suppawan.sa @ssru.ac.th

3.4 ปรึกษาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook/Twitter/Line) Facebook : Line การสื่อสารการออกแบบ

3.5 ปรึกษาผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Internet/Webboard) : https://ssrudlp.ssru.ac.th/teacher/suppawan_sa

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. ด้านความรู้

1.1 ผลการเรียนรู้ด้านความรู้

- (1) รอบรู้ในศาสตร์ทางศิลปกรรม และศาสตร์อื่นที่เกี่ยวข้อง

1.2 วิธีการสอน

- (1) มีความรู้ในทางการสื่อสารกับการออกแบบ เกี่ยวกับวิธีการและเทคนิคการสื่อสารในงานออกแบบผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์

1.3 วิธีการประเมินผล

- (1) ประเมินผลจากการเข้าชั้นเรียน
- (2) การส่งงานตรงตามกำหนดเวลา
- (3) ประเมินผลจากงานที่ได้รับมอบหมาย

2. ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

2.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

- มีภาวะผู้นำ เข้าใจบทบาทหน้าที่ของตนเอง รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และ มนุษยสัมพันธ์ที่ดี
- มีความรับผิดชอบต่องานของตนเอง และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.2 วิธีการสอน

- (1) รับฟังความคิดเห็นการสื่อสารในงานออกแบบผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์
- (2) มอบหมายงานรายบุคคล นำเสนองานออกแบบผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์

2.3 วิธีการประเมินผล

- (1) ประเมินผลจากการนำเสนอ
- (2) การส่งงานตรงตามกำหนดเวลา
- (3) ประเมินผลจากงานที่ได้รับมอบหมาย

3) ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

3.1 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

- จัดกิจกรรมโครงการ การตั้งคำถามที่มาจากชีวิตจริง ฝึกการวิเคราะห์ ปัญหา
- การสาธิตโดยผู้สอน สื่อต่างๆ และจัดให้ผู้เรียนลงมือทำ
- ให้ข้อมูลเสริมแก่ผู้เรียนอย่างเหมาะสมเพื่อการปรับปรุงและพัฒนาทักษะติดตามผล

3.2 วิธีการสอน

- (1) ให้โจทย์การสื่อสารการออกแบบกับเหตุการณ์ปัจจุบัน
- (2) มอบหมายงานรายบุคคล นำเสนองานออกแบบผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์

3.3 วิธีการประเมินผล

- (1) ประเมินผลจากการนำเสนอ
- (2) การส่งงานตรงตามกำหนดเวลา
- (3) ประเมินผลจากงานที่ได้รับมอบหมาย

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	เนื้อหา	รูปแบบการเรียนการสอน	โปรแกรม/วิธีการจัดการเรียนการสอน	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อที่ใช้(ถ้ามี)	ผู้สอน
1	แนะนำคำอธิบายรายวิชา แก่นักศึกษาเรื่องเกณฑ์การประเมินผลการ	Hyflex Learning (On site / Online / On Demand)	Google Meet / สื่อการสอน บันทึก VDO ให้ นศ.เรียนรู้ผ่าน Google classroom หรือ Youtube	บรรยายในห้องเรียน ฟังบรรยายในระบบการประชุมทางไกล (Google Meet) คลิป์วิดีโอ	อ.ศุภวรรณ สัญญา ลักษณะฤชัย
2	การเรียนรู้ รูปแบบธุรกิจสินค้าไลฟ์สไตล์	Hybrid Learning (On site / Online)	สื่อการสอน/ Google Meet	บรรยายในห้องเรียน ฟังบรรยายในระบบการประชุมทางไกล (Google Meet)	อ.ศุภวรรณ สัญญา ลักษณะฤชัย
3	การสร้างแนวความคิดของธุรกิจสินค้าไลฟ์สไตล์	Hybrid Learning (On site / Online)	สื่อการสอน/ Google Meet	บรรยายในห้องเรียน ฟังบรรยายในระบบการประชุมทางไกล (Google Meet)	อ.ศุภวรรณ สัญญา ลักษณะฤชัย
4	การตลาด - ศึกษาตลาด - พฤติกรรมผู้บริโภค - ตลาดและคู่แข่ง - การวางกลยุทธ์การตลาด	Hybrid Learning (On site / Online)	สื่อการสอน/ Google Meet Google classroom	บรรยายในห้องเรียน ฟังบรรยายในระบบการประชุมทางไกล (Google Meet) สื่อคลิป์วิดีโอ	อ.ศุภวรรณ สัญญา ลักษณะฤชัย
5	การตลาด - ส่วนประสมทางการตลาด - การตลาดดิจิทัล	Hybrid Learning (On site / Online)	สื่อการสอน/ Google Meet Google classroom	บรรยายในห้องเรียน ฟังบรรยายในระบบการประชุมทางไกล (Google Meet) สื่อคลิป์วิดีโอ	อ.ศุภวรรณ สัญญา ลักษณะฤชัย
6	วิเคราะห์การตลาด	Hybrid Learning (On site / Online)	สื่อการสอน/ Google Meet Google classroom	บรรยายในห้องเรียน ฟังบรรยายในระบบการประชุมทางไกล (Google Meet) สื่อคลิป์วิดีโอ	อ.ศุภวรรณ สัญญา ลักษณะฤชัย
7	การสร้างแบรนด์ ความหมายและความสำคัญของแบรนด์	Hybrid Learning (On site / Online)	สื่อการสอน/ Google Meet Assignment Google classroom	บรรยายในห้องเรียน ฟังบรรยายในระบบการประชุมทางไกล (Google Meet) สื่อคลิป์วิดีโอ	อ.ศุภวรรณ สัญญา ลักษณะฤชัย

8	สอบกลางภาค				อ.ศุภวรรณ สัญญา ลักษณ์ฤชัย
9	การสร้างแบรนด์ - กลุ่มเป้าหมาย - อัตลักษณ์แบรนด์	Hybrid Learning (On site / Online)	สื่อการสอน/ Google Meet / คลิป VDO	ให้คำปรึกษา แนะนำในการ ทำงานในห้องเรียน และระบบการประชุม ทางไกล (Google Meet)	อ.ศุภวรรณ สัญญา ลักษณ์ฤชัย
10	การสร้างแบรนด์ - Storytelling - กลยุทธ์การสื่อสาร	Hybrid Learning (On site / Online)	สื่อการสอน/ Google Meet / คลิป VDO / Assignment	ให้คำปรึกษา แนะนำในการ ทำงานในห้องเรียน และระบบการประชุม ทางไกล (Google Meet)	อ.ศุภวรรณ สัญญา ลักษณ์ฤชัย
11	การสร้างแบรนด์ - การสร้างแบรนด์ สำหรับธุรกิจ/ องค์กร (Corporate Brand) - การสร้างแบรนด์ สำหรับบุคคล (Personal Brand)	Hybrid Learning (On site / Online)	สื่อการสอน/ Google Meet	ให้คำปรึกษา แนะนำในการ ทำงานในห้องเรียน และระบบการประชุม ทางไกล (Google Meet)	อ.ศุภวรรณ สัญญา ลักษณ์ฤชัย
12	การสร้างแบรนด์ - การออกแบบโลโก้ (Brand Design)	Hybrid Learning (On site / Online)	สื่อการสอน/ Google Meet / Assignment	ให้คำปรึกษา แนะนำในการ ทำงานในห้องเรียน และระบบการประชุม ทางไกล (Google Meet)	อ.ศุภวรรณ สัญญา ลักษณ์ฤชัย
13	ฝึกปฏิบัติ WORKSHOP: การ ทำ Mood Board	Hybrid Learning (On site / Online)	สื่อการสอน/ Google Meet	ให้คำปรึกษา แนะนำในการ ทำงานในห้องเรียน และระบบการประชุม ทางไกล (Google Meet)	อ.ศุภวรรณ สัญญา ลักษณ์ฤชัย
14	ตราสินค้ากับการ สร้างภาพลักษณ์	Hybrid Learning (On site / Online)	สื่อการสอน/ Google Meet / Assignment	ให้คำปรึกษา แนะนำในการ ทำงานในห้องเรียน และระบบการประชุม ทางไกล (Google Meet)	อ.ศุภวรรณ สัญญา ลักษณ์ฤชัย
15	การนำเสนอการจัด จำหน่ายสินค้าไลฟ์ สไตล์	Hybrid Learning (On site / Online)	สื่อการสอน/ Google Meet	ให้คำปรึกษา แนะนำในการ ทำงานในห้องเรียน และระบบการประชุม ทางไกล (Google Meet)	อ.ศุภวรรณ สัญญา ลักษณ์ฤชัย
16	โจทย์ Final Project	Hybrid Learning (On site / Online)	สื่อการสอน/ Google Meet	ให้คำปรึกษา แนะนำในการ ทำงานในห้องเรียน และระบบการประชุม ทางไกล (Google Meet)	อ.ศุภวรรณ สัญญา ลักษณ์ฤชัย
17	นำเสนอ Final Project	On site	นศ.ส่งผลงานใน Final Assignment	ตรวจงาน Final Project ให้คำแนะนำ/ข้อเสนอแนะ/ ในงานออกแบบ	อ.ศุภวรรณ สัญญา ลักษณ์ฤชัย

			และนำเสนอผลงาน ออกแบบรายบุคคลใน ชั้นเรียน		
--	--	--	---	--	--

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

2. แผนการประเมินผล การเรียนรู้ กิจกรรมที่	วิธีการประเมินผลการ เรียนรู้	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วน ของการประเมินผล
1	การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ทุกสัปดาห์	10
2	สอบกลางภาค	8	30
3	งานที่ได้รับมอบหมายส่วน บุคคล	7,10,12,14	30
4	งาน Final Project	17	40

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

เพียรธัญญกิจ, สุนีย์. (2021). *การสื่อสารการตลาดแบบบูรณาการ*. สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

Keller, K. L., & Kotler, P. (2016). *Marketing management* (15th ed.). Pearson Education.

Mootee, I. (2013). *Design thinking for strategic innovation: What they can't teach you at business or design school*. John Wiley & Sons.

รุจิราพันธุ์, พิมพ์ภัส. (2023). *การจัดการแบรนด์ไลฟ์สไตล์*. สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

โชติกเสถียร, วิชัย. (2022). *การออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการตลาด*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

Harvard Business Review. Harvard Business Publishing.

Journal of Product & Brand Management. Emerald Publishing.

วารสารการจัดการธุรกิจ. มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.

วารสารการตลาด. มหาวิทยาลัยศรีปทุม.

Design Management Institute. (n.d.). *Research and resources*. <https://www.dmi.org>