

**รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)**

รหัสวิชา LPD ๒๒๐๕ รายวิชา นวัตกรรมสินค้าไลฟ์สไตล์

สาขาวิชาการออกแบบแฟชั่นและสินค้าไลฟ์สไตล์ คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ภาคการศึกษา ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘

หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป**๑. รหัสและชื่อรายวิชา**

รหัสวิชา	LPD ๒๒๐๕
ชื่อรายวิชาภาษาไทย	นวัตกรรมสินค้าไลฟ์สไตล์
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ	Innovation of Lifestyle Product

๒. จำนวนหน่วยกิต

๓ (๒-๒-๕)

๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

๓.๑ หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (การออกแบบแฟชั่นและสินค้าไลฟ์สไตล์)
๓.๒ ประเภทของรายวิชา	หมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน ประเภทวิชาพื้นฐาน

๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

๔.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา	ผศ.ดร.เอกพงศ์ อินแก้ว
๔.๒ อาจารย์ผู้สอน	ผศ.ดร.เอกพงศ์ อินแก้ว

๕. สถานที่ติดต่อ

แขนงวิชาการออกแบบสินค้าไลฟ์สไตล์
E – Mail: akapong.in@ssru.ac.th

๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

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

๗. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite)

ไม่มี

๘. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites)

ไม่มี

๙. สถานที่เรียน

ห้อง ๕๘๓๐๒ การออกแบบสินค้าไลฟ์สไตล์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

๑๐. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

วันที่ ๒๔ เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๖๘

หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

- เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจแนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมในผลิตภัณฑ์สินค้าไลฟ์สไตล์
- นักศึกษาสามารถสร้างสรรค์ และประยุกต์ใช้นวัตกรรมในการออกแบบสินค้าไลฟ์สไตล์

๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อให้มีความเหมาะสมกับสถานการณ์ปัจจุบัน และสอดคล้องกับวิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

๑. คำอธิบายรายวิชา

การเรียนรู้ วิเคราะห์ข้อมูลนวัตกรรมในผลิตภัณฑ์ต่างๆ ค้นหาและสร้างนวัตกรรมผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์ ใช้นวัตกรรมการตลาดและการสร้างสรรค์มูลค่าผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์

This course is intended to understand the innovative data analysis in products, innovation finding and creating lifestyle products and using marketing innovation and creating value for lifestyle products

๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาคสนาม/การฝึกงาน (ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
๑๕ ชั่วโมง ต่อภาคการศึกษา	ตามความต้องการของ นักศึกษา	๔๕ ชั่วโมง ต่อภาคการศึกษา	๖๐ ชั่วโมง ต่อสัปดาห์

๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล ๑ ชั่วโมงต่อสัปดาห์

๓.๑ ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน ห้อง ๕๘๓๐๓ ชั้น ๓ อาคาร ๕๘ คณะศิลปกรรมศาสตร์

๓.๒ ปรึกษาผ่านโทรศัพท์ที่ทำงาน / มือถือ หมายเลข -

๓.๓ ปรึกษาผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) akapong.in@ssru.ac.th

๓.๔ ปรึกษาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook/Twitter/Line) -

๓.๕ ปรึกษาผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Internet/Webboard)

หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

๑. คุณธรรม จริยธรรม

๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- (๑) ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย และมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
- (๒) มีทัศนคติที่เปิดกว้าง ยอมรับฟังแนวคิดของผู้อื่น
- (๓) มีจิตอาสา จิตสำนึกสาธารณะ

๑.๒ วิธีการสอน

- (๑) มีการสอดแทรกเรื่องคุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณในการประกอบอาชีพด้านการออกแบบ
- (๒) กำหนดให้มีวัฒนธรรมองค์กร เพื่อเป็นการปลูกฝังให้นักศึกษามีระเบียบวินัย รวมทั้งการแต่งกายให้เป็นไปตามระเบียบ

ของมหาวิทยาลัย

๑.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากผลงานการออกแบบ และการตรวจสอบการลอกเลียนแบบ
- (๒) ประเมินจากวินัย และความพร้อมในการเข้าร่วมกิจกรรม

๒. ความรู้

๒.๑ ความรู้ที่ต้องพัฒนา

- (๑) รอบรู้ในศาสตร์ทางศิลปกรรม และศาสตร์อื่นที่เกี่ยวข้อง
- (๒) มีความสามารถในการค้นคว้า แก้ปัญหาและพัฒนาทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ อย่างเป็นระบบ
- (๓) ความรู้ในทางศิลปะที่สัมพันธ์กับบริบททางสังคม ภูมิปัญญาและวัฒนธรรม
- (๔) มีความรู้เกี่ยวกับมาตรฐานหรือธรรมเนียมปฏิบัติในการประกอบวิชาชีพด้านศิลปกรรมศาสตร์ในสาขาวิชาที่ศึกษา

๒.๒ วิธีการสอน

- (๑) เน้นหลักทฤษฎี และการประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติในสภาพแวดล้อมจริง
- (๓) ให้เรียนรู้จากสถานการณ์จริง โดยการศึกษาดูงาน และเชิญผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ตรงมาเป็นวิทยากรพิเศษ

๒.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียน การตั้งคำถาม และทดสอบย่อยโดยเน้นเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎี
- (๓) ประเมินจากชิ้นงานผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ ที่นักศึกษานำเสนอ

๓. ทักษะทางปัญญา

๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- (๑) สามารถค้นคว้า รวบรวม และประเมินข้อมูล จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย อย่างเป็นวิจารณ์
- (๒) สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ และเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์
- (๓) สามารถบูรณาการความรู้กับศาสตร์อื่นเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางวิชาการและวิชาชีพได้
- (๔) มีความคิดสร้างสรรค์ และมีปฏิภาณไหวพริบในการสร้างผลงาน

๓.๒ วิธีการสอน

นำเสนอเทคนิคและเครื่องมือพร้อมทั้งสร้างชิ้นงานตัวอย่างเพื่อเป็นแนวทางในการทำงาน โดยให้นักศึกษาสามารถเลือกเทคนิคและเครื่องมือในการปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๓.๓ วิธีการประเมินผล

ประเมินจากสภาพจริงจากผลงาน และขั้นตอนการปฏิบัติงานของนักศึกษา

๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ**๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา**

- (๑) มีภาวะผู้นำ เข้าใจบทบาทหน้าที่ของตนเอง รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และ มนุษยสัมพันธ์ที่ดี
- (๒) มีความรับผิดชอบต่องานของตนเอง และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- (๓) สามารถแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล ตรงไปตรงมา และเคารพใน ความคิดเห็นที่แตกต่าง

๔.๒ วิธีการสอน

- (๑) จัดกิจกรรมกลุ่มในการทำโครงการ
- (๒) จัดกิจกรรมการเรียนรู้นอกสถานที่

๔.๓ วิธีการประเมินผล

ประเมินจากพฤติกรรม และการแสดงออกของนักศึกษา ในการทำงานเป็นกลุ่ม

๕. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ**๕.๑ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา**

- (๑) สามารถสื่อสารด้วยการพูด ฟัง อ่าน เขียนในการสื่อสารโดยทั่วไป ตลอดจนใช้ วิธีการสื่อสารทางศิลปกรรม และ นำเสนองานได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- (๒) สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลเพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน หรือการนำเสนอผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- (๓) มีความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้เชิงตัวเลข หรือเทคโนโลยีที่เหมาะสมสำหรับงานศิลปกรรม

๕.๒ วิธีการสอน

จัดกิจกรรมโครงการ ให้นักศึกษาฝึกวิเคราะห์ และนำเสนอผ่านสื่อต่างๆ ให้เหมาะสม

๕.๓ วิธีการประเมินผล

ประเมินจากการนำเสนอผลงาน การสื่อสาร และวิธีการในการนำเสนอผลงาน

๖. ทักษะพิสัย**๖.๑ ทักษะพิสัยที่ต้องพัฒนา**

สามารถใช้ทักษะปฏิบัติทางศิลปกรรมศาสตร์ในการสร้างสรรค์ผลงานของตน

๖.๒ วิธีการสอน

จัดให้มีการนำเสนอ วิเคราะห์และอภิปรายในผลงานที่นักศึกษาได้ทำ เพื่อสร้างองค์ความรู้ให้กับตนเองและสมาชิกในชั้นเรียน

๖.๓ วิธีการประเมินผล

ประเมินจากสภาพจริงจากผลงาน และขั้นตอนการปฏิบัติงานของนักศึกษา

หมายเหตุ

สัญลักษณ์ ● หมายถึง ความรับผิดชอบหลัก

สัญลักษณ์ ○ หมายถึง ความรับผิดชอบรอง

เว้นว่าง หมายถึง ไม่ได้รับผิดชอบ

ซึ่งจะปรากฏอยู่ในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล

๑. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๑	แนะนำรายวิชา และทำข้อตกลงในการเรียนการสอน	๔	- วีดิทัศน์แนะนำรายวิชา - Powerpoint	ผศ.ดร.เอกพงศ์ อินแก้ว
๒	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับนวัตกรรมสินค้าไลฟ์สไตล์ - แนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรม - บทบาทของนวัตกรรมในการพัฒนานาผลิตภัณฑ์	๔	บรรยายแบบมีส่วนร่วม - Powerpoint	ผศ.ดร.เอกพงศ์ อินแก้ว
๓	การวิเคราะห์ตลาดและแนวโน้มผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์	๔	บรรยายแบบมีส่วนร่วม - Powerpoint	ผศ.ดร.เอกพงศ์ อินแก้ว
๔	แนวคิดและกระบวนการพัฒนานวัตกรรมผลิตภัณฑ์	๔	บรรยายแบบมีส่วนร่วม - Powerpoint	ผศ.ดร.เอกพงศ์ อินแก้ว
๕	การสร้างแนวคิดและกระบวนการพัฒนานวัตกรรม ผลิตภัณฑ์	๔	ปฏิบัติ - นักศึกษานำเสนอแนวทาง	ผศ.ดร.เอกพงศ์ อินแก้ว
๖	กระบวนการสร้างและพัฒนาแนวคิดผลิตภัณฑ์	๔	บรรยายแบบมีส่วนร่วม - Powerpoint	ผศ.ดร.เอกพงศ์ อินแก้ว
๗	การสร้างและพัฒนาแนวคิดผลิตภัณฑ์	๔	ปฏิบัติ -นักศึกษานำเสนอ	ผศ.ดร.เอกพงศ์ อินแก้ว
๘	นวัตกรรมด้านวัสดุและเทคโนโลยีในผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์	๔	บรรยายแบบมีส่วนร่วม - Powerpoint	ผศ.ดร.เอกพงศ์ อินแก้ว
๙	การเลือกนวัตกรรมด้านวัสดุและเทคโนโลยีในผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์	๔	ปฏิบัติ -นักศึกษานำเสนอ	ผศ.ดร.เอกพงศ์ อินแก้ว
๑๐	นวัตกรรมการตลาดและการสร้างมูลค่า	๔	บรรยายแบบมีส่วนร่วม - Powerpoint	ผศ.ดร.เอกพงศ์ อินแก้ว
๑๑	การสื่อสารแบรนด์เชิงนวัตกรรม	๔	บรรยายแบบมีส่วนร่วม - Powerpoint	ผศ.ดร.เอกพงศ์ อินแก้ว
๑๒	นำเสนอแนวคิดการออกแบบนวัตกรรมสินค้าไลฟ์สไตล์	๔	ปฏิบัติ -นำเสนอผลงานโดยใช้สื่อตามความเหมาะสม	ผศ.ดร.เอกพงศ์ อินแก้ว
๑๓	นำเสนอผลงานการออกแบบ ครั้งที่ ๑ - นักศึกษานำเสนอแนวคิดพร้อมแบบร่าง	๔	ปฏิบัติ -นำเสนอผลงานโดยใช้สื่อตามความเหมาะสม	ผศ.ดร.เอกพงศ์ อินแก้ว
๑๔	นำเสนอผลงานการออกแบบ ครั้งที่ ๒ - นักศึกษานำเสนอการพัฒนาผลงาน	๔	ปฏิบัติ -นำเสนอผลงานโดยใช้สื่อตามความเหมาะสม	ผศ.ดร.เอกพงศ์ อินแก้ว

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๑๕	นำเสนอผลงานการออกแบบ ครั้งที่ ๓ - นักศึกษานำเสนอแบบจำลอง	๔	ปฏิบัติ -นำเสนอผลงานแบบจำลอง ๑	ผศ.ดร.เอกพงศ์ อินแก้ว
๑๖	นำเสนอผลงานการออกแบบ ครั้งที่ ๕ - นักศึกษานำเสนอความคืบหน้าผลงานต้นแบบ	๔	ปฏิบัติ -นำเสนอผลงาน	ผศ.ดร.เอกพงศ์ อินแก้ว
๑๗	นำเสนอผลงานการออกแบบ สมบูรณ์ - นักศึกษานำเสนอผลงานการออกแบบสมบูรณ์	๔	นักศึกษานำเสนอผลงาน - โดยใช้สื่อตามความเหมาะสม	ผศ.ดร.เอกพงศ์ อินแก้ว

๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน ผลการเรียนรู้	เครื่องมือและเกณฑ์ การประเมิน	ลำดับที่ประเมิน	สัดส่วน ของการประเมินผล
รอบรู้ในศาสตร์ทาง ศิลปกรรม และศาสตร์ อื่นที่เกี่ยวข้อง	ประเมินจากปฏิสัมพันธ์ ในชั้นเรียน การตั้งคำถาม และทดสอบย่อย และ ประเมินจากชิ้นงาน ผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ ที่ นักศึกษานำเสนอ	- สังเกตการนำความรู้รอบตัวมา ใช้ในงานออกแบบ	ทุกลำดับที่	๖๐%
มีภาวะผู้นำ เข้าใจ บทบาทหน้าที่ของตนเอง รับฟังความคิดเห็นของ ผู้อื่น และ มนุษย์สัมพันธ์ ที่ดี	ประเมินจากพฤติกรรม และการแสดงออกของ นักศึกษา ในการทำงาน เป็นกลุ่ม	- สังเกตพฤติกรรมการทำงาน	ทุกลำดับที่	๑๐%
มีความรับผิดชอบต่องานของตนเอง และสามารถทำงานร่วมกับ ผู้อื่นได้อย่าง มี ประสิทธิภาพ	ประเมินจากพฤติกรรม และการแสดงออกของ นักศึกษา ในการทำงาน เป็นกลุ่ม	- ประเมินจากผลงานการ ออกแบบ	ลำดับที่ ๑๗	๑๐%
สามารถเลือกใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศใน การสืบค้นข้อมูลเพื่อการ สร้างสรรค์ผลงาน หรือ การนำเสนอผลงานได้ อย่างมีประสิทธิภาพ	ประเมินจากการนำเสนอ ผลงาน การสื่อสาร และ วิธีการในการนำเสนอ ผลงาน	- ประเมินจากผลงานการ ออกแบบ	ลำดับที่ ๗- ๑๗	๒๐%

หมวดที่ ๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

๑. ตำราและเอกสารหลัก

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (๒๕๖๘). เจาะเทรนด์โลก 2026. กรุงเทพฯ : สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน).

๒. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

Milton, P. R. (2011). **Product Design**. London: Laurence King.

Siem Haffmans, M. v. (2018). **Product that Flow**. Amsterdam: BIS.

สิงห์ อินทรชูโต (2556). **พัฒนาเศษวัสดุอย่างสร้างสรรค์**. ปทุมธานี : สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ.

Routledge. **Sustainable Design** กับการสร้างอัตลักษณ์ให้กับผลิตภัณฑ์. (2018) [ออนไลน์]

เข้าถึงจากจาก <http://www.tcdc.or.th>

หมวดที่ ๗ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

ให้นักศึกษาประเมินประสิทธิผลของรายวิชา ได้แก่ วิธีการสอน การจัดกิจกรรม เนื้อหารายวิชา พร้อมข้อเสนอแนะในการปรับปรุง

๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน

ประเมินโดยใช้แบบสอบถามของมหาวิทยาลัย และนำมาวิเคราะห์เพื่อปรับปรุงการสอน

๓. การปรับปรุงการสอน

จัดการประชุมสาขาวิชา เพื่อแจ้งผลการประเมิน และร่วมกันหาวิธีการแก้ไข เพื่อปรับปรุงการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

สาขาวิชามีการจัดโครงการแสดงผลงานนักศึกษาเพื่อเป็นการประเมินผลงานต่อสาธารณชน

๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

พิจารณาความรู้ การคิดวิเคราะห์ และการประยุกต์ใช้ จากการแสดงผลงาน และนำผลมาวางแผนปรับปรุงการสอนในครั้งถัดไป

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

รายวิชา	คุณธรรม จริยธรรม			ความรู้			ทักษะทางปัญญา			ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ			ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ			ทักษะพิสัย
	● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง															
หมวดวิชาเฉพาะด้าน	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๑
รหัสวิชา LPD ๒๒๐๕ ชื่อรายวิชา นวัตกรรมสินค้าไลฟ์สไตล์ Innovation of Lifestyle Product	○	○	○	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ