



รายงานผลการดำเนินการของรายวิชา

รหัสวิชา APP1103 รายวิชาหลักการออกแบบ

สาขาวิชา การออกแบบเครื่องแต่งกาย คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

ภาคการศึกษา 1 ปีการศึกษา 2568

หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

๑. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา APP1103

ชื่อรายวิชาภาษาไทย หลักการออกแบบ

ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ Principles of Two and Three Dimensional Design

๒. รายวิชาที่ต้องเรียนก่อนรายวิชานี้ (ถ้ามี)

ไม่มี

๓. อาจารย์ผู้รับผิดชอบ อาจารย์ผู้สอนและกลุ่มเรียน (section)

ดร.เตือนตา พรมุตตาวรงค์ / กลุ่ม 003

๔. ภาคการศึกษา/ปีการศึกษาที่เปิดสอนรายวิชา

สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 1 / 2568

๕. สถานที่เรียน

อาคารคณะศิลปกรรมศาสตร์ ห้อง 58/58102

หมวดที่๒การจัดการเรียนการสอนที่เปรียบเทียบกับแผนการสอน

๑.รายงานชั่วโมงการสอนจริงเทียบกับแผนการสอน

หัวข้อ	จำนวน ชั่วโมงตาม แผนการ สอน	จำนวน ชั่วโมงที่ สอนจริง	ระบุเหตุผลที่การสอนจริงต่างจาก แผนการสอนหากมีความแตกต่าง เกิน ๒๕%
1. แนะนำรายวิชา วัตถุประสงค์การเรียนรู้ และนำเข้าสู่บทเรียน 2. ชี้แจงรายละเอียดของวิชา 3. ศึกษาพื้นฐานหลักการออกแบบ 2 มิติ และงาน 3 มิติ (สอนผ่านระบบออนไลน์)	4	4	
1. ศึกษาถึงความหมายและความสำคัญของ หลักการออกแบบและองค์ประกอบศิลป์ รวมถึงประเภทของการออกแบบ 2. ศึกษาและฝึกปฏิบัติองค์ประกอบศิลป์ใน เรื่องของ จุด และเส้น ในรูปแบบต่าง ๆ (สอนผ่านระบบออนไลน์)	4	4	
1. ศึกษาถึงความหมายและประเภทของ รูปร่างรูปทรงและมวล ในรูปแบบต่าง ๆ 2. ฝึกปฏิบัติเรื่องของรูปร่างรูปทรงและมวล 3. การนำเสนอผลงานรายบุคคลจากที่สั่ง การบ้านสัปดาห์ก่อนหน้าชั้นเรียนพร้อมการ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่อผลงานการ สร้างสรรค์กับเพื่อนร่วมชั้น (สอนผ่านระบบออนไลน์)	4	4	

หัวข้อ	จำนวน ชั่วโมงตาม แผนการ สอน	จำนวน ชั่วโมงที่ สอนจริง	ระบุเหตุผลที่การสอนจริงต่างจาก แผนการสอนหากมีความแตกต่าง เกิน ๒๕%
<p>.1ศึกษาและฝึกปฏิบัติในเรื่องพื้นผิว โดยการ ค้นหาเทคนิคและวัสดุที่ช่วยเสริมในการ สร้างสรรค์ผลงานรูปแบบใหม่ ๆ ขึ้น</p> <p>2. ฝึกปฏิบัติเรื่องของพื้นผิวจากวัสดุ อุปกรณ์ที่เตรียมมาหรือวัสดุเหลือใช้ต่าง ๆ</p> <p>3. การนำเสนอผลงานรายบุคคลจากที่ส่ง การบ้านสัปดาห์ก่อนหน้าชั้นเรียนพร้อมการ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่อผลงานการ สร้างสรรค์กับเพื่อนร่วมชั้น (สอนผ่านระบบออนไลน์)</p>	4	4	
<p>1. ศึกษาถึงความสำคัญของหลักการ ออกแบบพื้นฐานเรื่องของสี น้ำหนักและแสง เงา ในรูปแบบต่าง ๆ</p> <p>.2ฝึกปฏิบัติเรื่องของสี วงจรสี ค่าน้ำหนัก ของสีที่มีความเหมาะสมต่องานศิลปะ เบื้องต้น</p> <p>.3การนำเสนอผลงานรายบุคคลจากที่ส่ง การบ้านสัปดาห์ก่อนหน้าชั้นเรียนพร้อมการ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่อผลงานการ สร้างสรรค์กับเพื่อนร่วมชั้น</p>	4	4	
<p>1. ศึกษาและฝึกปฏิบัติส่วนประกอบสำคัญของ ศิลปะเรื่องสี ต่องานออกแบบเชิง พาณิชย์และการสร้างสรรค์</p> <p>.2การนำเสนอผลงานรายบุคคลจากที่ส่ง การบ้านสัปดาห์ก่อนหน้าชั้นเรียนพร้อมการ</p>	4	4	

หัวข้อ	จำนวน ชั่วโมงตาม แผนการ สอน	จำนวน ชั่วโมงที่ สอนจริง	ระบุเหตุผลที่การสอนจริงต่างจาก แผนการสอนหากมีความแตกต่าง เกิน ๒๕%
แลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่อผลงานการ สร้างสรรค์กับเพื่อนร่วมชั้น			
1. สรุปเนื้อหาสำคัญและฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับ ส่วนประกอบสำคัญของศิลปะเบื้องต้น ได้แก่ จุด เส้น รูปร่างรูปทรง พื้นผิว และสี .2อภิปรายแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 3 4- คนทำงานสร้างสรรค์เกี่ยวกับการสร้างสรรค์ ผลงานโดยผสมผสานเทคนิคหลักการ ออกแบบศิลปะ เบื้องต้น ได้แก่ จุด เส้น รูปร่างรูปทรง พื้นผิว และสี เป็นรายกลุ่ม บนวัตถุรูปทรงต่าง ๆ ตามถนัด หรือบนพื้น ผ้า เสื้อผ้าตามความเหมาะสมและจินตนาการ สร้างสรรค์	4	4	
1. สอบกลางภาคเก็บคะแนน ทั้งภาคทฤษฎี และปฏิบัติ	4	4	
1.ศึกษาและฝึกปฏิบัติในส่วนของ องค์ประกอบสำคัญที่เป็นหลักในการ สร้างสรรค์ศิลปะและงานออกแบบ ได้แก่ การ ซ้ำ จังหวะ ลวดลาย การหลดหลั่น และ ทิศทาง	4	4	
1.ศึกษาและฝึกปฏิบัติในส่วนของ องค์ประกอบสำคัญที่เป็นหลักในการ สร้างสรรค์ศิลปะและงานออกแบบ ได้แก่ ความกลมกลืน การตัดกัน ความสมดุล และ เอกภาพ	4	4	

หัวข้อ	จำนวน ชั่วโมงตาม แผนการ สอน	จำนวน ชั่วโมงที่ สอนจริง	ระบุเหตุผลที่การสอนจริงต่างจาก แผนการสอนหากมีความแตกต่าง เกิน ๒๕%
.2การนำเสนอผลงานรายบุคคลจากที่ส่ง การบ้านสัปดาห์ก่อนหน้าชั้นเรียนพร้อมการ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่อผลงานการ สร้างสรรค์กับเพื่อนร่วมชั้น			
1.ศึกษาความหมายและประเภทรวมถึงฝึก การวิเคราะห์งานออกแบบประเภท 2 มิติ และ 3 มิติ ต่อการออกแบบงานเชิงพาณิชย์ 2. การนำเสนอผลงานรายบุคคลจากที่ส่ง การบ้านสัปดาห์ก่อนหน้าชั้นเรียนพร้อมการ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่อผลงานการ สร้างสรรค์กับเพื่อนร่วมชั้น	4	4	
.1ศึกษาถึงกระบวนการ กลวิธีในการ สร้างสรรค์งานออกแบบประเภท 2 มิติ และ 3 มิติ เชิงพาณิชย์ 2.			
1.การฝึกปฏิบัติการออกแบบงาน 3 มิติ เชิง พาณิชย์จากทฤษฎีและหลักองค์ประกอบ ศิลป์ต่าง ๆ ที่ได้ทำการศึกษาที่ผ่านมาใน ตอนต้น เพื่อถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานการ ออกแบบได้อย่างเหมาะสม	4	4	
1.การฝึกปฏิบัติการออกแบบงาน 3 มิติ เชิง พาณิชย์จากทฤษฎีและหลักองค์ประกอบ ศิลป์ต่าง ๆ ที่ได้ทำการศึกษาที่ผ่านมาใน ตอนต้น เพื่อถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานการ ออกแบบได้อย่างเหมาะสม	4	4	

หัวข้อ	จำนวน ชั่วโมงตาม แผนการ สอน	จำนวน ชั่วโมงที่ สอนจริง	ระบุเหตุผลที่การสอนจริงต่างจาก แผนการสอนหากมีความแตกต่าง เกิน ๒๕%
.1 การนำผลงานวิจัยเรื่อง ลวดลายผ้าพิมพ์ จากการศึกษาว่าชาวไทยมาใช้ประกอบการ เรียนการสอนในส่วนของการใช้หลัก องค์ประกอบศิลป์ต่องานออกแบบเชิง พาณิชย์ ตั้งแต่ที่มาที่ไปการหาแรงบันดาลใจ วิธีการศึกษา ลวดลาย โครงสร้าง สี สัน เทคนิค และการใช้หลักองค์พื้นฐานต่าง ๆ ในการประยุกต์ให้เป็นงานสร้างสรรค์ได้อย่าง เหมาะสม	4	4	
.1 การนำผลงานวิจัยเรื่อง ลวดลายผ้าพิมพ์ จากการศึกษาว่าชาวไทยมาใช้ประกอบการ เรียนการสอนในส่วนของการใช้หลัก องค์ประกอบศิลป์ต่องานออกแบบเชิง พาณิชย์ ตั้งแต่ที่มาที่ไปการหาแรงบันดาลใจ วิธีการศึกษา ลวดลาย โครงสร้าง สี สัน เทคนิค และการใช้หลักองค์พื้นฐานต่าง ๆ ในการประยุกต์ให้เป็นงานสร้างสรรค์ได้อย่าง เหมาะสม 2. จากการศึกษาให้ทำการฝึกการออกแบบ ลวดลายผ้าจากแรงบันดาลใจว่าชาวไทยพร้อม การนำเสนอหน้าชั้นเรียน	4	4	
1. สอบปลายภาคเก็บคะแนน ทั้งภาคทฤษฎี และปฏิบัติ	4	4	

๒. หัวข้อที่สอนไม่ครอบคลุมตามแผน

ระบุหัวข้อที่สอนไม่ครอบคลุมตามแผน และพิจารณานัยสำคัญของหัวข้อต่อผลการเรียนรู้ของรายวิชาและหลักสูตร ใน
กรณีที่มีนัยสำคัญให้เสนอแนวทางชัดเจน

หัวข้อที่สอนไม่ครอบคลุมตาม แผน (ถ้ามี)	ภัยสำคัญของหัวข้อที่สอนไม่ ครอบคลุมตามแผน	แนวทางชดเชย
-	-	-

๓. ประสิทธิภาพของวิธีสอนที่ทำให้เกิดผลการเรียนรู้ตามที่ระบุในรายละเอียดของรายวิชา

ผลการเรียนรู้	วิธีสอนที่ระบุใน รายละเอียดรายวิชา	ประสิทธิผล		ปัญหาของการใช้วิธีสอน (ถ้ามี) พร้อมข้อเสนอแนะในการแก้ไข
		มี	ไม่มี	
คุณธรรม จริยธรรม	<ul style="list-style-type: none"> - พัฒนาผู้เรียนให้ตระหนักถึงคุณค่า คุณธรรม จริยธรรม และความซื่อสัตย์สุจริต - เคารพในสิทธิของบุคคลอื่น มีทัศนคติที่ดีในการเรียนรู้ - มีความรับผิดชอบต่องานของตนเองและสังคม มีวินัย - เคารพกฎระเบียบ ตรงต่อเวลา - มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ ไม่ลอกเลียนผลงานของผู้อื่น 	/		

ผลการเรียนรู้	วิธีสอนที่ระบุใน รายละเอียดรายวิชา	ประสิทธิผล		ปัญหาของการใช้วิธีสอน (ถ้ามี) พร้อมข้อเสนอแนะในการแก้ไข
		มี	ไม่มี	
ความรู้	<ul style="list-style-type: none"> - ได้รับความรู้ความเข้าใจในหลักเกณฑ์และขั้นตอนต่างๆ ในการคิดค้นหาแรงบันดาลใจในการสร้างงานออกแบบ 2 มิติ 3 มิติตามรูปแบบที่เหมาะสม ตั้งแต่กระบวนการกำหนดหัวข้อ จนกระทั่งฝึกฝนกระบวนการคิด กำหนดประเด็นการออกแบบ และพัฒนาแนวความคิด และเข้าใจพื้นฐานการออกแบบ - มีความรู้ความเข้าใจและสนใจพัฒนาความรู้ ความชำนาญทางการออกแบบ 2 มิติ 3 มิติอย่างต่อเนื่อง - มีความรู้ในแนวกว้างของสาขาการออกแบบเครื่องแต่งกาย เล็งเห็นการเปลี่ยนแปลงและเข้าใจผลกระทบจากสื่อและผลงานออกแบบเครื่องแต่งกายและงานออกแบบ 2 มิติ 3 มิติของนักออกแบบจากนานาชาติทั่วโลก - มีประสบการณ์ในการพัฒนาและ/หรือการประยุกต์งานทางด้าน การออกแบบเครื่องแต่งกาย และงานออกแบบ 2 มิติ 3 มิติ ตามความต้องการของวงการออกแบบอย่างสากล 	/		

ผลการเรียนรู้	วิธีสอนที่ระบุใน รายละเอียดรายวิชา	ประสิทธิผล		ปัญหาของการใช้วิธีสอน (ถ้ามี) พร้อมข้อเสนอแนะในการแก้ไข
		มี	ไม่มี	
ทักษะทางปัญญา	- สามารถสืบค้น ตีความ และ ประเมินสารสนเทศ เพื่อใช้ในการ แก้ไขปัญหาอย่าง สร้างสรรค์	/		
ทักษะความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและความ รับผิดชอบ	- สามารถสื่อสารกับกลุ่มคน หลากหลายสามารถสนทนา ทั้งภาษาไทยและ ภาษาต่างประเทศได้อย่างมี ประสิทธิภาพ - ความรับผิดชอบในการ กระทำของตนเองและ รับผิดชอบต่องานในกลุ่ม	/		หากจำนวนนักศึกษาที่มากไป ทำให้ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่มีต่อ ผลงานล่าช้า และกินเวลานานเกินไป ผู้สอนจำเป็นต้องควบคุมเวลาในการ อภิปรายให้เหมาะสม
ทักษะการวิเคราะห์เชิง ตัวเลข การสื่อสารและการ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	- สามารถสื่อสารอย่างมี ประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและ การเขียน เลือกใช้รูปแบบของ สื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม - สามารถใช้สารสนเทศและ เทคโนโลยีสื่อสารอย่าง เหมาะสม	/		

๔. ข้อเสนอการดำเนินการเพื่อปรับปรุงวิธีสอน

เนื่องจากเป็นวิชาที่ต้องเน้นการฝึกฝนให้เกิดทักษะและความชำนาญ ดังนั้นนักศึกษาควรมีการฝึกปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง ควบคู่ไปกับทบทวนสอนทฤษฎีอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้เกิดทักษะในการออกแบบและพัฒนาผลงาน และเป็นพื้นฐานสำคัญในการทำงานออกแบบต่อไปได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

หมวดที่ ๓ สรุปผลการจัดการเรียนการสอนของรายวิชา

๑. จำนวนนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียน 35 คน
 ๒. จำนวนนักศึกษาที่คงอยู่เมื่อสิ้นสุดภาคการศึกษา 35 คน
 ๓. จำนวนนักศึกษาที่ถอน (W) 0 คน

๔. การกระจายของระดับคะแนน (เกรด)

ระดับคะแนน	จำนวน	คิดเป็นร้อยละ
A	5	14.3
A-	1	2.9
B+	4	11.4
B	4	11.4
B-	3	8.6
C+	0	0
C	1	2.9
C-	4	11.4
D+	4	11.4
D	2	5.7
D-	0	0
F	5	14.3
I	0	0

๕. ปัจจัยที่ทำให้ระดับคะแนนผิดปกติ (ถ้ามี)

ไม่มี

๖. ความคลาดเคลื่อนจากแผนการประเมินที่กำหนดไว้ในรายละเอียดรายวิชา

ระบุความคลาดเคลื่อนจากแผนการประเมินผลการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ใน มคอ.๓ หมวด ๕ ข้อ ๒

๖.๑ ความคลาดเคลื่อนด้านกำหนดเวลาการประเมิน

ความคลาดเคลื่อน	เหตุผล
-	-

๖.๒ ความคลาดเคลื่อนด้านวิธีการประเมินผลการเรียนรู้ (ถ้ามี)

ความคลาดเคลื่อน	เหตุผล
-	-

๗. การทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา

วิธีการทวนสอบ	สรุปผล
ภายหลังบทเรียนผู้สอนจะให้นักศึกษาทดลองปฏิบัติทำผลงานออกแบบองค์ประกอบศิลป์และการนำเสนอ เพื่อเปรียบเทียบพัฒนาการ และเปิดโอกาสให้นักศึกษาสามารถตรวจสอบคะแนนเก็บและสามารถทำงานเพิ่มเติมเพื่อแก้ไขคะแนนให้ดีขึ้นได้	นักศึกษาส่วนมากมีผลการเรียนที่ดีขึ้นและนักศึกษารับทราบและยอมรับผลการเรียนของตนเอง

หมวดที่ ๔ ปัญหาและผลกระทบต่อการดำเนินการ

๑. ประเด็นด้านทรัพยากรประกอบการเรียนและสิ่งอำนวยความสะดวก

ปัญหาในการใช้แหล่งทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน (ถ้ามี)	ผลกระทบ
ทางสาขาไม่มีอุปกรณ์ที่พร้อมและมีพื้นที่ในการทำงานที่จำกัด	ทำให้นักศึกษาไม่ได้รับการฝึกปฏิบัติอย่างสมบูรณ์และพัฒนาได้เต็มความสามารถ

๒. ประเด็นด้านการบริหารและองค์กร

ปัญหาด้านการบริหารและองค์กร(ถ้ามี)	ผลกระทบต่อผลการเรียนรู้ของนักศึกษา
-	-

หมวดที่ ๕ การประเมินรายวิชา

๑. ผลการประเมินรายวิชาโดยนักศึกษา (แบบเอกสาร)

๑.๑ ข้อวิพากษ์ที่สำคัญจากผลการประเมินโดยนักศึกษา

1. จุดแข็ง มีการวางแผนการสอนและการดำเนินงานอย่างเป็นระบบ การสอนมีทั้งการ บรรยาย การสาธิต และการฝึกปฏิบัติทั้งในและนอกสถานที่ เพื่อให้เข้าใจและมีความชัดเจนต่อ กระบวนการศึกษา และการให้ผลการศึกษา เป็นไปอย่างยุติธรรม มีการสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนที่เอื้อต่อการเรียนรู้

2. จุดอ่อน การเรียนการสอนในรายวิชาหลักการออกแบบ 2 มิติ 3 มิติต้องมีการใช้พื้นที่ใน การฝึก ภาควิชาปฏิบัติแต่พื้นที่ในการเรียนการสอนไม่เอื้ออำนวยอย่างมาก ห้องมีขนาดเล็กเมื่อเทียบกับจำนวนนักศึกษา ห้องน้ำที่ใช้ล้าง สี พู่กันก็ต้อง ขึ้นไปอีกชั้น จึงทำให้การทำงานในชั้นเรียนขาดความสะดวกและล่าช้า

๑.๒ ความเห็นของอาจารย์ผู้สอนต่อข้อวิพากษ์ตามข้อ ๑.๑

ในรายวิชาหลักการออกแบบ 2 มิติ 3 มิติ การเรียนการสอนในชั่วโมงจึงเน้นภาคทฤษฎี และการยกตัวอย่างผลงาน ส่วนงานปฏิบัติถ้าต้องใช้พื้นที่ในการทำงานและอุปกรณ์ต่าง ๆ ในบางคาบจึง ส่งเป็นการบ้านไปทำที่บ้านแทนและค่อยกลับมา นำเสนอผลงานและขั้นตอนการทำงานชิ้นงานในอาทิตย์ ถัดไป

๒. ผลการประเมินรายวิชาโดยวิธีอื่น

๒.๑ ข้อวิพากษ์ที่สำคัญจากผลการประเมินโดยวิธีอื่น

1. จุดแข็ง

เนื้อหาสาระของรายวิชาเป็นไปตามหลักสูตร และนักศึกษาส่วนใหญ่สนใจ ฝึกฝนการดำเนินการ และตั้งใจ ออกหาข้อมูลเพื่อสรุปผลการวิเคราะห์ปัญหา

2. จุดอ่อน

นักศึกษาบางคนซึ่งเป็นส่วนน้อยยังขาดความกระตือรือร้นในการเข้าชั้นเรียน และการทำงานเนื่องจาก บางครั้งมีการออกนอกสถานที่ควบคุมได้ยากหรือการทำงานส่วนใหญ่จะทำงานเป็นทีมจึงคิดว่าเพื่อนจะช่วยทำและบางทีก็ไม่ มาทำให้ขาดประสิทธิภาพการทำงานลงไปบางส่วน

๒.๒ ความเห็นของอาจารย์ผู้สอนต่อข้อวิพากษ์ตามข้อ ๒.๑

เนื่องจากนักศึกษาบางคนซึ่งเป็นส่วนน้อยดังกล่าว ขาดความกระตือรือร้นใน การเข้าชั้นเรียนและการ ทำงาน จึงมีแก้ปัญหาโดยการนัดแนะภายในมหาลัยก่อนออกฝึกปฏิบัตินอก สถานที่และเช็ครายชื่อเสมอทุกครั้งที่มาและกลับ และพยายามให้นักเรียนในแต่ละกลุ่มมีหน้าที่เฉพาะตน หมุนเวียนกัน พร้อมทั้งการพิจารณาให้คะแนนก็จะเช็คเป็นรายบุคคล ไปเพื่อไม่ให้เกิดการฝากงานกันทำหรือการขาดความรับผิดชอบได้

หมวดที่ ๖ แผนการปรับปรุง

๑. ความก้าวหน้าของการปรับปรุงการเรียนการสอนตามที่เสนอในรายงาน/รายวิชาครั้งที่ผ่านมา

แผนการปรับปรุงที่เสนอในภาคการศึกษา/ ปีการศึกษาที่ผ่านมา	ผลการดำเนินการ
-	-

๒. การดำเนินการอื่น ๆ ในการปรับปรุงรายวิชา
ไม่มี

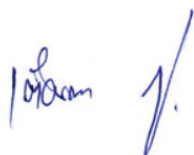
๓. ข้อเสนอแผนการปรับปรุงสำหรับภาคการศึกษา/ปีการศึกษาต่อไป

ข้อเสนอ	กำหนดเวลาที่แล้วเสร็จ	ผู้รับผิดชอบ
1. การพยายามนำเสนอแนวทางการ สร้างสรรค์ผลงาน รูปแบบใหม่ ๆ ลงไปในทฤษฎีการเรียนการสอน การ ยกตัวอย่างชิ้นงาน เพื่อให้ นักศึกษาเกิดความสนใจ และพัฒนา ความคิดนักศึกษาให้ทันต่อยุคสมัย ของ เทคโนโลยีทางการออกแบบทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติ ที่ เปลี่ยนแปลงไป อย่างรวดเร็ว	ในระหว่างการศึกษาตลอด ภาคการศึกษาเพื่อการพัฒนา ที่ต่อเนื่อง	อาจารย์ผู้สอน

๔. ข้อเสนอแนะของอาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาต่ออาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

นักศึกษาควรได้รับการส่งเสริมให้มีโครงการในการสนับสนุนให้นักศึกษาได้สามารถ ออกไปศึกษาดูงานหรือศึกษา รูปแบบวิธีการทางการออกแบบงาน 2 มิติ และ 3 มิติ ตามพิพิธภัณฑ์ และ ศูนย์พัฒนาส่งเสริมทางการออกแบบ เป็นต้น หรือ การเชิญผู้มีความชำนาญทางด้านการออกแบบ ผลงานที่มีชื่อเสียงในปัจจุบัน และมีมุมมองแนวคิดใหม่ ๆ ทาง การออกแบบ เข้ามาเพื่อบรรยายให้นักศึกษา ได้เห็นถึงรูปแบบการทำงานในวงการออกแบบจริง และช่วยส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ที่มีโลกทัศน์ กว้างไกลขึ้น

ลงชื่อ



(ดร.เตือนตา พรมุตตาวรงค์)

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา

วันที่ ...25... เดือน.....พ.ย.....พ.ศ. ...2568....

ลงชื่อ



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สิริชชา สำลีทอง)

อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

วันที่ ...25... เดือน.....พ.ย.....พ.ศ. ...2568....