

๑. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๑	แนะนำวิชา (Introduction) เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่องานออกแบบเชิงพื้นที่ แนวโน้มเทคโนโลยีออกแบบ + บทนำกระบวนการวิจัย Project Design: โครงการออกแบบบ้านผู้สูงวัยแบบ Smart Wellness แนวคิดหลัก “บ้านที่ให้ความรู้สึกลดภัย สงบ และเป็นมิตรกับผู้สูงวัย พร้อมเทคโนโลยีที่มองไม่เห็นแต่ทำงานเพื่อความสบายใจ” ”	๔	อธิบายรายวิชา บรรยายเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่องานออกแบบเชิงพื้นที่ วิเคราะห์เทคโนโลยีดิจิทัลในงานออกแบบ / กิจกรรม Brainstorm + ตั้งคำถามวิจัยเบื้องต้น	อ.ดร.ดวงใจ
๒	แนวคิด ทฤษฎีการออกแบบเชิงพื้นที่และสัดส่วน การวิจัยและวิเคราะห์ผู้ใช้ (โดยเฉพาะผู้สูงวัย) User-Centered Design	๔	กระบวนการออกแบบสภาพแวดล้อมอย่างมีประสิทธิภาพ Design Process + Design Thinking เรียนทฤษฎี Human scale / Modular / Universal Design + วิเคราะห์พื้นที่ตัวอย่าง + Sketch Bubble Diagram Pre-Design / Problem Definition การสำรวจข้อมูลเบื้องต้น วิเคราะห์บริบท (Site, User, ข้อจำกัดต่าง ๆ) - ให้ทำ User Analysis และ Site Mapping - สอดแทรกงานวิจัยผู้ใช้งานสูงวัย	อ.ดร.ดวงใจ
๓	การวางผังและการจัดองค์ประกอบภายใน	๔	การจัดวางผังและองค์ประกอบตกแต่ง ผังวางผังพื้นที่ใช้สอยจริง + จัดทำ Functional Zoning + User Journey Mapping ประสบการณ์ของผู้ใช้งาน (User Experience) Schematic Design (SD) การพัฒนาแนวคิดเบื้องต้นจากโจทย์	อ.ดร.ดวงใจ

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			หรือความต้องการผู้ใช้ -วาง zoning, bubble diagram - sketch แปลนความสัมพันธ์ฟังก์ชัน	
๔-๗	พื้นฐานการใช้โปรแกรม 2D และ 3D การเลือกวัสดุ พื้นผิว แสง สี ในงาน ออกแบบ 3D การจัดองค์ประกอบภายใน + การ ออกแบบเฟอร์นิเจอร์ การ Render และสร้างภาพจำลอง เสมือนจริง	๔	ฝึกใช้ AutoCAD / Layout Tool เพื่อสร้างแปลนพื้น แสดงการ เชื่อมโยง การใช้งานจริง ใช้ SketchUp เพื่อขึ้น Mass Model + วางพื้นที่ใช้สอยเบื้องต้น Design Development (DD) -ใช้ 2D/3D Software เพื่อพัฒนา แบบ - สร้าง Mass Model บน SketchUp ปรับแบบให้ชัดเจน ทั้งรูปแบบ วัสดุ แสง สี ทดลองใส่วัสดุในโมเดล + ทดลองแสง ธรรมชาติและแสงประดิษฐ์ + วาง วัสดุในบริบทผู้สูงวัย -ปรับแบบให้ชัดเจน ทั้งรูปแบบ วัสดุ แสง สี จำลองเฟอร์นิเจอร์ใน 3D Layout + วิเคราะห์ระยะใช้งานจริงสำหรับผู้สูง วัย Presentation Render ภาพจากโมเดล + ฝึกใช้ เครื่องมือเทคโนโลยีที่เหมาะสม + สร้าง Storytelling ภาพ	อ.ดร.ดวงใจ
๘	สอบกลางภาค			
๙	การจัดทำรายการประกอบแบบ (BOQ / Layout Sheet)		ดึงข้อมูลวัสดุจากโมเดล + จัดทำ ตารางรายการวัสดุ + ทำ layout เอกสารสรุปแบบ	อ.ดร.ดวงใจ
๑๐-๑๑	ภาพจำลองการออกแบบเชิงพื้นที่ การทำ Mood Board และ Concept Presentation		ออกแบบ Mood Board + บูรณา การ concept และ user insight + Render + Present Board +	อ.ดร.ดวงใจ

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			Gallery Walk Critique	
๑๒	การวิเคราะห์บริบทพื้นที่จริง / สมมุติ		Site Analysis / SWOT / สรุป pain point + วางกลยุทธ์ออกแบบตอบโจทย์ผู้ส่ววัย	อ.ดร.ดวงใจ
๑๓	การพัฒนาแนวคิดออกแบบจากข้อมูลวิจัย		ร่างแนวคิดออกแบบจาก user insight + ใช้ Design Thinking + ทำ Storyboard	อ.ดร.ดวงใจ
๑๔	การพัฒนาแบบจำลอง 3D และการทดลองใช้งาน		แก้แบบจาก feedback + นำเสนอแบบร่าง + สร้าง Mock-up หรือ Scene Simulation	อ.ดร.ดวงใจ
๑๕	การเตรียม Presentation Board และ Business Value		จัดทำ Board นำเสนอแนวคิด + ผูก Pitch เชิงพาณิชย์ + Value Proposition + Feedback รอบสุดท้าย	อ.ดร.ดวงใจ
๑๖	การนำเสนอผลงาน Final และการสะท้อนตนเอง		นำเสนอ Final Project + รับคำวิจารณ์ + เขียน Reflection + สรุปการเรียนรู้	อ.ดร.ดวงใจ
๑๗	สอบปลายภาค			

๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

(ระบุวิธีการประเมินผลการเรียนรู้หัวข้อย่อยแต่ละหัวข้อตามที่ปรากฏในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบของรายวิชา (Curriculum Mapping) ตามที่กำหนดในรายละเอียดของหลักสูตรลำดับที่ประเมินและสัดส่วนของการประเมิน)

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	ลำดับที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
๑.๑,๒,๒,๓,๒,๔.๒,๕.๒,๖	คะแนนเก็บสะสมในชั้นเรียน	๑-๑๗	๖๐%
๑.๑,๒,๒,๓,๒,๔.๒,๕.๒,๖	คะแนนจากงานที่ทำเป็นทีม	๓, ๑๒-๑๕	๓๐%
๑.๑,๒,๒,๓,๒,๔.๒,๕.๒,๖	การเข้าชั้นเรียน	๑ ถึง ๑๗	๑๐%
รวม			๑๐๐%

หมายเหตุ : หากเข้าเรียนไม่ถึง 80 % จะไม่มีสิทธิประเมินผล / ถูกปรับตกในรายวิชานี้
เงื่อนไขการให้คะแนนในแต่ละชั้น

- ต้องส่งงานตรงเวลาที่กำหนด หากส่งงานไม่ทัน จะถูกหักคะแนนตามความล่าช้าของงาน
- ต้องส่งงานทุกชิ้น หากขาดส่งงานชิ้นใดชิ้นหนึ่ง ถือว่าเนื้อหาปฏิบัติการณ์ไม่ครบถ้วน จะถูกปรับตกในวิชานี้
- คะแนนงานการจัดองค์ประกอบแต่ละชิ้น พิจารณาจากความถูกต้อง ความประณีต ความงามของการจัดองค์ประกอบ ความตรง

ต่อเวลา และความคิดสร้างสรรค์ โดยอาจารย์แต่ละท่านพิจารณากำหนดสัดส่วนของคะแนนของแต่ละชิ้นงานตามความเหมาะสมของหัวข้อ

4. การขอแก้คะแนน (Regrade) สำหรับงานชิ้นใดๆ ให้นักศึกษาปฏิบัติตามเงื่อนไขและกำหนดส่งงานแก้คะแนน ตามดุลยพินิจของอาจารย์เจ้าของหัวข้อนั้นๆ ชิ้นงานที่ส่งขอแก้คะแนนจะสามารถได้คะแนนสูงสุดไม่เกิน B และการส่งงานเพื่อขอแก้คะแนนให้ทำได้ไม่เกิน 2 ครั้ง
5. ผลคะแนนจากชิ้นงานออกแบบปลายภาค ไม่สามารถขอแก้คะแนนได้