



## รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)

รหัสวิชา FLP3201 การออกแบบเพื่อผู้ประกอบการ (DESIGN FOR ENTREPRENEUR)

สาขาวิชาการออกแบบแฟชั่น และสินค้าไลฟ์สไตล์ (แขนงวิชาการออกแบบแฟชั่น) คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

ภาคการศึกษา ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๔

### หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

#### ๑. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา	FLP๓๒๐๑
ชื่อรายวิชาภาษาไทย	การออกแบบเพื่อผู้ประกอบการ
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ	Design For Entrepreneur

#### ๒. จำนวนหน่วยกิต

๓ หน่วยกิต (๒-๒-๕)

#### ๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

๓.๑ หลักสูตร	หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
๓.๒ ประเภทของรายวิชา	วิชาแกน

#### ๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

๔.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา	ดร.เตือนตา พรมุตตาวรงค์
๔.๒ อาจารย์ผู้สอน	ดร.เตือนตา พรมุตตาวรงค์

#### ๕. สถานที่ติดต่อ

Line กลุ่มวิชา FLP๓๒๐๑ การออกแบบเพื่อผู้ประกอบการ

#### ๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

๖.๑ ภาคการศึกษาที่	๒ / ๒๕๖๔ ชั้นปีที่ ๓
๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้	กลุ่มเรียน ๐๐๑ จำนวน น.ศ. ๖๐ คน

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

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

๙. สถานที่เรียน คณะศิลปกรรมศาสตร์ ๕๘/๕๘M๐๕

๑๐. วันที่จัดทำหรือปรับปรุง วันที่ ๒๕ เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๖๔

รายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

## หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

### ๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

เพื่อให้ นักศึกษาเรียนรู้ คีศึกษา ระบบ กระบวนการผลิตของสถานประกอบการ ผลิตภัณ์ การสร้างแนวคิด ผลิตภัณ์ กระบวนการออกแบบและพัฒนาต้นแบบผลิตภัณ์ ฝึกปฏิบัติการออกแบบ สร้างต้นแบบ และนำเสนอผลงาน ต้นแบบเพื่อผู้ประกอบการผลิตภัณ์

### ๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อให้ นักศึกษาสามารถค้นหาตัวตน ความแตกต่าง สามารถถอดอัตลักษณ์ จุดเด่นของงานออกแบบ และสร้าง เอกลักษณะ เฉพาะเพื่อให้นักศึกษาสามารถปรับตัวเข้าสู่อุตสาหกรรมแฟชั่น สามารถวิเคราะห์โจทย์ต่างๆ ที่หลากหลาย เพื่อ ประยุกต์ใช้ในงานออกแบบผลงานสำหรับผู้ประกอบการ และ ธุรกิจแฟชั่น

## หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

### ๑. คำอธิบายรายวิชา

เพื่อให้ นักศึกษาสามารถค้นหาเอกลักษณ์ของตัวเอง สร้างจุดเด่น และปรับตัวเข้าสู่อุตสาหกรรมแฟชั่นได้อย่างดี ไม่ ว่าจะเป็นการสร้างธุรกิจของตนเอง หรือ เป็นนักออกแบบมืออาชีพ สามารถวิเคราะห์โจทย์ต่างๆ ที่หลากหลาย ปรับ ประยุกต์ใช้ในงานออกแบบ สร้างผลงานที่โดดเด่น สำหรับผู้ประกอบการ และ ธุรกิจแฟชั่นขนาดเล็ก ขนาดใหญ่ได้อย่างมี ความเข้าใจ

### ๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาคนาม/การฝึกงาน (ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
บรรยาย ๓๐ ชั่วโมง ต่อภาคการศึกษา	สอนเสริมตามความ ต้องการของนักศึกษา เฉพาะราย	การฝึกปฏิบัติ ๓๐ ชั่วโมง ต่อภาคการศึกษา	ศึกษาด้วยตนเอง ๕ ชั่วโมงต่อสัปดาห์

### ๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

(ผู้รับผิดชอบรายวิชาโปรดระบุข้อมูล ตัวอย่างเช่น ๑ ชั่วโมง / สัปดาห์)

๓.๑ ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน ชั้น ๑ อาคาร ๕๔ คณะศิลปกรรมศาสตร์

๓.๒ ปรึกษาผ่านโทรศัพท์ที่ทำงาน / มือถือ หมายเลข

๓.๓ ปรึกษาผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์

๓.๔ ปรึกษาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์

๓.๕ ปรึกษาผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Internet/Webboard) line กลุ่มวิชา

## หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

### ๑. คุณธรรม จริยธรรม

#### ๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- (๒) มีวินัย ตรงต่อเวลา และมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม

#### ๑.๒ วิธีการสอน

- (๑) บรรยายพร้อมภาพตัวอย่างประกอบ
- (๒) อภิปรายกลุ่ม
- (๓) กำหนดให้นักศึกษาทำโครงการกลุ่ม

#### ๑.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) พฤติกรรมการเข้าชั้นเรียน การทำงานเป็นทีม ความรับผิดชอบต่องาน ที่ได้รับมอบหมายและการตรงต่อเวลา
- (๒) มีการอ้างอิงเอกสารที่นำมาทำรายงานอย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ
- (๓) ประเมินผลโครงการ
- (๔) ประเมินผลการนำเสนองานที่มอบหมาย

### ๒. ความรู้

#### ๒.๑ ความรู้ที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาสาขาวิชาการออกแบบแฟชั่น และสินค้าไลฟ์สไตล์ (แขนงวิชาการออกแบบแฟชั่น)

#### ๒.๒ วิธีการสอน

- (๑) บรรยาย อภิปราย
- (๒) การทำงานกลุ่ม Focus Group
- (๓) การเสนอรายงาน
- (๔) การจัดทำโครงการ Project based learning และ Student center

#### ๒.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ทดสอบย่อย สอบกลางภาค สอบปลายภาค
- (๒) นำเสนอรายงาน
- (๓) นำเสนอโครงการ
- (๔) นำเสนอผลงาน

### ๓. ทักษะทางปัญญา

#### ๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- (๒) สามารถสืบค้นตีความและประเมินสารสนเทศเพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์

#### ๓.๒ วิธีการสอน

- (๑) มอบหมายให้นักศึกษาทำโครงการ และนำเสนอผลจากการศึกษา
- (๒) อภิปรายกลุ่ม
- (๓) นำเสนอรายงาน

(๔) เชี่ยวชาญการมาแบ่งปันประสบการณ์ตรงในการทำงานในประเทศ และต่างประเทศ

### ๓.๓ วิธีการประเมินผล

(๑) มอบหมายให้นักศึกษาทำโครงการ และนำเสนอผลจากการศึกษา

## ๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

### ๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- (๑) สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลายสามารถสนทนาทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- (๕) สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์ทั้งส่วนตัวและส่วนรวม พร้อมทั้งแสดงจุดยืนอย่างพอเหมาะทั้งของตนเองและของกลุ่ม

### ๔.๒ วิธีการสอน

- (๑) จัดกิจกรรมกลุ่ม
- (๒) มอบหมายงานรายกลุ่มและรายบุคคล
- (๓) นำเสนอรายงาน
- (๔) นำเสนอโครงการ

### ๔.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินตนเองและเพื่อนด้วยแบบฟอร์มที่กำหนด
- (๒) ประเมินรายงานที่นำเสนอ
- (๓) ประเมินรายงานที่นำเสนอพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม/เดี่ยว
- (๔) ประเมินโครงการที่นำเสนอพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม

## ๕. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

### ๕.๑ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

-

### ๕.๒ วิธีการสอน

-

### ๕.๓ วิธีการประเมินผล

-

## ๖. ทักษะพิสัย

๖.๒ มีความรู้ทางทฤษฎีมาใช้ในการปฏิบัติงานด้านการออกแบบแฟชั่นได้

### หมายเหตุ

- สัญลักษณ์ ● หมายถึง ความรับผิดชอบหลัก
- สัญลักษณ์ ○ หมายถึง ความรับผิดชอบรอง
- เว้นว่าง หมายถึง ไม่ได้รับผิดชอบ

ซึ่งจะปรากฏอยู่ในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

## หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล

### ๑. แผนการสอน

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน/ผู้รับผิดชอบ
๑	บรรยายผลงาน แนวคิดในการ สร้างสรรค์ พัฒนาผลิตภัณฑ์ การ สร้างแบรนด์ แบ่งปันประสบการณ์ ตรงตลอดระยะเวลา๑๙ ปี	๔	<ul style="list-style-type: none"> <li>สอนโดยการบรรยาย</li> <li>สื่อ Power-point ประกอบการสอน</li> </ul>	
๒	Project based learning 1 (SELF- PORTRAIT) ให้นักศึกษาค้นหาตัวตน อัตลักษณ์ จุดเด่น จุดเก่ง ออกแบบ คอลเลคชั่น ๑-๓ ชุด	๔	<ul style="list-style-type: none"> <li>สอนโดยการบรรยาย</li> <li>สื่อ Power-point ประกอบการสอน</li> <li>นำเสนอผลงาน</li> </ul>	
๓	Project based learning 2 (SELF- PORTRAIT) ให้นักศึกษา ค้นหาตัวตน อัตลักษณ์ จุดเด่น จุด เก่ง ออกแบบคอลเลคชั่น ๑-๓ ชุด	๔	<ul style="list-style-type: none"> <li>สอนโดยการบรรยาย</li> <li>สื่อ Power-point ประกอบการสอน</li> <li>นำเสนอผลงาน</li> </ul>	
๔-๕	Focus Group ให้นักศึกษาแต่ละ กลุ่มร่วมกันออกแบบจากโจทย์ที่ทำ ทนาย คอลเลคชั่น ๑-๓ ชุด จากวัสดุ ที่มีข้อจำกัดแตกต่าง หลากหลาย ทั้ง รูปทรง สีล้น และพื้นผิว	๔	<ul style="list-style-type: none"> <li>สอนโดยการบรรยาย</li> <li>สื่อ Power-point ประกอบการสอน</li> <li>วัสดุที่มีข้อจำกัด แตกต่าง หลากหลาย ทั้งรูปทรง สีล้น และ พื้นผิว</li> </ul>	
๖-๗	Focus Group ให้นักศึกษาแต่ละ กลุ่มร่วมกันออกแบบจากโจทย์ที่ทำ ทนาย คอลเลคชั่น ๑-๓ ชุด จากวัสดุ	๔	<ul style="list-style-type: none"> <li>สอนโดยการบรรยาย</li> <li>สื่อ Power-point ประกอบการสอน</li> </ul>	

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน/ผู้รับผิดชอบ
	ที่มีข้อจำกัดแตกต่างกัน หลากหลาย ทั้ง รูปทรง สีล้น และพื้นผิว		<ul style="list-style-type: none"> <li>วัสดุที่มีข้อจำกัด แตกต่างกัน หลากหลาย ทั้งรูปทรง สีล้น</li> </ul>	
๘	FASHION BRAND & POSITIONING	๔	<ul style="list-style-type: none"> <li>สอนโดยการบรรยาย</li> <li>สื่อ Power-point ประกอบการสอน</li> <li>ชมแฟชั่นโชว์ เปรียบ เทียบแบรนด์ต่างๆ</li> </ul>	
๙	FASHION BRAND & POSITIONING	๔	<ul style="list-style-type: none"> <li>สอนโดยการบรรยาย</li> <li>สื่อ Power-point ประกอบการสอน</li> <li>ชมแฟชั่นโชว์ เปรียบ เทียบแบรนด์ต่างๆ</li> </ul>	
๑๐-๑๑	Project based learning 1 : Fashion brand นำเสนอผลงาน	๔	<ul style="list-style-type: none"> <li>สอนโดยการบรรยาย</li> <li>สื่อ Power-point ประกอบการสอน</li> </ul>	
๑๒-๑๓	Project based learning 2 : Fashion brand นำเสนอผลงาน	๔	<ul style="list-style-type: none"> <li>สอนโดยการบรรยาย</li> <li>สื่อ Power-point ประกอบการสอน</li> </ul>	
๑๔	GUEST SPEAKER	๔	<ul style="list-style-type: none"> <li>สอนโดยการพูดคุย แลกเปลี่ยนประสบ การณ์</li> <li>Q&amp;A</li> </ul>	

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน/ผู้รับผิดชอบ
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• สื่อ Power-point ประกอบการสอน</li> </ul>	
๑๕	Project based learning 3 : Fashion brand นำเสนอผลงาน	๔	<ul style="list-style-type: none"> <li>• สอนโดยการบรรยาย</li> <li>• สื่อ Power-point ประกอบการสอน</li> </ul>	
๑๖	Project based learning 4 : Fashion brand นำเสนอผลงาน	๔	<ul style="list-style-type: none"> <li>• สอนโดยการบรรยาย</li> <li>• สื่อ Power-point ประกอบการสอน</li> <li>• เอกสารประกอบการ</li> </ul>	
๑๗	Project based learning 5 : Fashion brand นำเสนอผลงาน	๔	<ul style="list-style-type: none"> <li>• อภิปรายกลุ่ม</li> <li>• สื่อ Power-point ประกอบการเรียนการสอน</li> </ul>	

## ๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ ประเมิน	สัดส่วน ของการประเมินผล
๑.๒, ๒.๑, ๓.๒	สอบกลางภาค	๙	๒๐%
	สอบปลายภาค	๑๔	๒๐%
๑.๒, ๒.๑, ๓.๒, ๔.๑, ๔.๕, ๖.๒	การปฏิบัติงานเดี่ยว Project based learning การนำเสนอผลงาน การจัดนิทรรศการผลงาน	๑๕-๑๖-๑๗	๔๐%
๑.๒, ๒.๑, ๓.๒, ๔.๑, ๔.๕	การเข้าชั้นเรียน การบันทึกการเรียนการสอน การมีส่วนร่วมกิจกรรม	ตลอดภาค การศึกษา	๒๐%

## หมวดที่ ๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

### ๑. ตำราและเอกสารหลัก

กรรณก วงศ์สวัสดิ์. (2565). การสร้างแบรนด์ส่วนตัวในอุตสาหกรรมแฟชั่นไทย: กลยุทธ์และความสำเร็จ. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

จิตตินันท์ เตชะโกเมนท์. (2564). นวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบแฟชั่นยุคใหม่. วารสารการออกแบบแห่งประเทศไทย, 12(2), 45-62.

นภาพร ชัยวรรณ. (2566). ผู้ประกอบการแฟชั่นมีอาชีพ: คู่มือการสร้างธุรกิจแฟชั่นอย่างยั่งยืน. สำนักพิมพ์พัฒนาธุรกิจ.

มานพ คำตา. (2565). การปรับตัวและการพัฒนาตนเองของนักออกแบบแฟชั่นไทยในตลาดโลก. วารสารการจัดการแฟชั่นสมัยใหม่, 9(3), 78-95.

สุภารัตน์ พิณประดิษฐ์. (2564). การวิเคราะห์เชิงกลยุทธ์สำหรับธุรกิจแฟชั่นขนาดเล็กและขนาดกลาง. สำนักพิมพ์นวัตกรรมธุรกิจ.

Anderson, J. K. (2022). *Personal branding in the fashion industry: Strategies for emerging designers*. Fashion Business Press.

Chen, L. M. (2023). Sustainable entrepreneurship in fashion: Innovative business models for small and medium enterprises. *International Journal of Fashion Design*, 15(3), 45-62.

Katz, R. S. (2021). *Design thinking and creativity: Transforming challenges into fashion opportunities*. Creative Design Publishing.

Nguyen, T. H., & Rodriguez, M. (2022). Adaptability and professional development in contemporary fashion design. *Journal of Fashion Innovation*, 8(2), 112-129.

Wong, S. P. (2023). Navigating industry dynamics: A comprehensive guide for fashion entrepreneurs. *Global Fashion Management Review*, 11(4), 78-95.

## หมวดที่ ๗ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

### ๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

การประเมินประสิทธิผลในรายวิชานี้ ที่จัดทำโดยนักศึกษา ได้จัดกิจกรรมในการนำแนวคิดและความเห็นจากนักศึกษาดังนี้

- การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน
- การสังเกตการณ์จากพฤติกรรมของผู้เรียน
- แบบประเมินผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา

### ๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน

ในการเก็บข้อมูลเพื่อประเมินการสอน ได้มีกลยุทธ์ ดังนี้

- ผลการสอบและการปฏิบัติ
- การทวนสอบผลประเมินการเรียนรู้

### ๓. การปรับปรุงการสอน

หลังจากผลการประเมินการสอนในข้อ ๒ จึงมีการปรับปรุงการสอน โดยการจัดกิจกรรมในการระดมสมอง และหาข้อมูลเพิ่มเติมในการปรับปรุงการสอน ดังนี้

- สัมมนาการจัดการเรียนการสอน
- การวิจัยในและนอกชั้นเรียน

### ๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

ในระหว่างกระบวนการสอนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ในรายหัวข้อ ตามที่คาดหวังจากการเรียนรู้ในวิชา ได้จากการสอบถามนักศึกษา หรือการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษา รวมถึงพิจารณาจากผลการทดสอบย่อย และหลังการออกผลการเรียนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์โดยรวมในวิชาได้ดังนี้

- มีการตั้งคณะกรรมการในแขนงวิชา ตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยมีการตรวจสอบข้อสอบ รายงาน วิธีการให้คะแนนสอบ และการให้คะแนนพฤติกรรม

### ๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

จากผลการประเมิน และทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิผลรายวิชา ได้มีการวางแผนการปรับปรุงการสอนและรายละเอียดวิชา เพื่อให้เกิดคุณภาพมากขึ้น ดังนี้

ปรับปรุงรายวิชาทุก ๕ ปี หรือตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ตามข้อ ๔

\*\*\*\*\*

