



รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)

รหัสวิชา LPD๒๖๐๔ รายวิชา การออกแบบสินค้าที่ระลึก
แขนงวิชา การออกแบบสินค้าไลฟ์สไตล์ คณะ ศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
ภาคการศึกษา ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘

หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

๑. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา	LPD๒๖๐๔
ชื่อรายวิชาภาษาไทย	การออกแบบสินค้าที่ระลึก
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ	Souvenir Design

๒. จำนวนหน่วยกิต

๓

๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

๓.๑ หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
๓.๒ ประเภทของรายวิชา	วิชาเฉพาะด้าน

๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

๔.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา	ผศ.ดร.คณิน ไพรวันรัตน์
๔.๒ อาจารย์ผู้สอน	ผศ.ดร.คณิน ไพรวันรัตน์ ดร.ณิชานันท์ เสริมศรี

๕. สถานที่ติดต่อ

สาขาวิชาการออกแบบแฟชั่นและสินค้าไลฟ์สไตล์ คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา/ E – Mail: khanin.ph@ssru.ac.th

๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

๖.๑ ภาคการศึกษาที่	๒/๒๕๖๘ ชั้นปีที่ ๓
๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้	ประมาณ ๓๐ คน

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

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

๙. สถานที่เรียน ห้อง ๕๘๓๐๔ อาคารคณะศิลปกรรมศาสตร์

๑๐.วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด วันที่ ๑ เดือนตุลาคม พ.ศ. ๒๕๖๘

หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

- เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้และทักษะในการวิเคราะห์อัตลักษณ์ของสถานที่ท่องเที่ยว ทูนาทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญา และวัสดุท้องถิ่น เพื่อนำไปสู่กระบวนการออกแบบสินค้าที่ระลึกที่มีความเหมาะสมและมีเอกลักษณ์
- เพื่อพัฒนาความสามารถในการออกแบบและสร้างสรรค์สินค้าที่ระลึกชุมชนซึ่งสามารถเพิ่มมูลค่าและส่งเสริมการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน

๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อปรับปรุงเนื้อหาและกระบวนการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับบริบทการท่องเที่ยวร่วมสมัย แนวโน้มการออกแบบ และความต้องการของชุมชนท้องถิ่น

หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

๑. คำอธิบายรายวิชา

(ภาษาไทย) การเรียน วิเคราะห์ อัตลักษณ์ของสถานที่ท่องเที่ยว ทูนาทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญา และวัสดุท้องถิ่น ฝึกปฏิบัติการออกแบบสินค้าที่ระลึกชุมชนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว

(ภาษาอังกฤษ) Study and analyze in a local identity in tourist attractions, local wisdom, cultural capital and local materials. This course is offered to practice in design a souvenir in a local community to support tourism industry

๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน (ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
๓๐	-	๓๐	๑๕

๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

(ผู้รับผิดชอบรายวิชาโปรดระบุข้อมูล ตัวอย่างเช่น ๑ ชั่วโมง / สัปดาห์)

๓.๑ ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน ห้อง ๕๘๓๐๑ ชั้น ๓ อาคารคณะศิลปกรรมศาสตร์

๓.๒ ปรึกษามานโทรศัพทท์ที่ทำงาน / มือถือ หมายเลข ๐๖๑๘๑๘๕๙๒๘

๓.๓ ปรึกษามานจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) khanin.ph@ssru.ac.th

๓.๔ ปรึกษามานเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) Joom Ja

๓.๕ ปรึกษามานเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Internet/Webboard) www.teacher.ssru.ac.th/khanin_ph/

หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

๑. คุณธรรม จริยธรรม

๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- (๑) ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย และมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม

๑.๒ วิธีการสอน

- (๑) แจ้งข้อปฏิบัติในห้องเรียน การเข้าห้องเรียน การทำงานร่วมกัน การส่งงานที่ได้รับมอบหมายให้ตรงเวลา
- (๒) เน้นการทำงานโดยไม่คัดลอกผลงานผู้อื่นมาโดยไม่มีการอ้างอิง

๑.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินผลจากการเข้าชั้นเรียนการส่งงานตรงตามกำหนดเวลา
- (๒) ประเมินผลจากงานที่ได้รับมอบหมาย

๒. ทักษะทางปัญญา

๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- (๒) สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ และเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์
- (๓) สามารถบูรณาการความรู้กับศาสตร์อื่นเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางวิชาการและวิชาชีพได้

๓.๒ วิธีการสอน

- (๑) การสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน การใช้กรณีศึกษา การอภิปราย วิเคราะห์ ประเด็นปัญหา สถานการณ์ปัจจุบัน

๓.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินผลจากผลงานสอบนำเสนอรายบุคคล

๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- (๒) มีความรับผิดชอบต่องานของตนเอง และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๔.๒ วิธีการสอน

- (๑) มอบหมายงานกลุ่มโดยการจัดนิทรรศการแสดงผลงานศิลปนิพนธ์ร่วมกัน

๔.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากการจัดนิทรรศการแสดงผลงานศิลปนิพนธ์
- (๒) ประเมินผลจากการมีส่วนร่วมในการทำงาน

๕. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

๕.๑ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- (๒) สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลเพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน หรือการนำเสนอผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

- (๓) มีความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้เชิงตัวเลข หรือเทคโนโลยีที่เหมาะสมสำหรับงานศิลปกรรม

๕.๒ วิธีการสอน

(๑) การสาธิตโดยผู้สอน สื่อต่างๆ และจัดให้ผู้เรียนลงมือทำ

๕.๓ วิธีการประเมินผล

(๑) ประเมินจากการนำเสนอข้อมูลด้วยเทคโนโลยีที่เหมาะสมในการสอบความก้าวหน้า

๖. ทักษะพิสัย

๖.๑ ทักษะพิสัยที่ต้องพัฒนา

● (๑) สามารถใช้ทักษะปฏิบัติทางศิลปกรรมศาสตร์ในการสร้างสรรค์ผลงานของตน

๖.๒ วิธีการสอน

(๑) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาต่าง ๆ ให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์สถานการณ์จำลอง และสถานการณ์เสมือนจริง และนำเสนอการแก้ปัญหาที่เหมาะสม เรียนรู้เทคนิคการการแสดงจากสื่อต่างๆ

๖.๓ วิธีการประเมินผล

(๑) การวัดมาตรฐานผลการเรียนรู้ด้านทักษะพิสัยนี้อาจทำได้ในระหว่างการสอน โดยจัดให้นักศึกษาสอบรายบุคคล และรายกลุ่ม อาจให้นักศึกษาจับกลุ่มฝึกปฏิบัติและนำเสนอต่อนักศึกษาในชั้นเรียน โดยมีการวิจารณ์ในเชิงวิชาการระหว่างอาจารย์และกลุ่มนักศึกษา

หมายเหตุ

สัญลักษณ์ ● หมายถึง ความรับผิดชอบหลัก

สัญลักษณ์ ○ หมายถึง ความรับผิดชอบรอง

เว้นว่าง หมายถึง ไม่ได้รับผิดชอบ

ซึ่งจะปรากฏอยู่ในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล

๑. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๑	แนะนำรายวิชา ความสำคัญของสินค้าที่ระลึก	๔	อธิบายรายวิชายกตัวอย่างสินค้าที่ระลึก วิเคราะห์ร่วมกัน สื่อ: สไลด์, ตัวอย่างสินค้า, วิกิทัศน์ Hyflex	ผศ.คณิน ไพรวันรัตน์ ดร.ณิชานันท์ เสริมศรี
๒	อัตลักษณ์ ทุนวัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น	๔	บรรยาย ระดมไอเดียอัตลักษณ์พื้นที่ สื่อ: สไลด์, แผ่นภาพ, กระดาน Brainstorm	ผศ.คณิน ไพรวันรัตน์ ดร.ณิชานันท์ เสริมศรี
๓	ลงพื้นที่สำรวจชุมชน	๔	เก็บข้อมูล สัมภาษณ์ บันทึกภาพ สื่อ: แบบฟอร์มเก็บข้อมูล, กล้อง/มือถือ	ผศ.คณิน ไพรวันรัตน์ ดร.ณิชานันท์ เสริมศรี
๔	วิเคราะห์ข้อมูลชุมชน	๔	กลุ่มนำเสนอข้อมูล วิเคราะห์ SWOT สื่อ: กระดาษ A1, Post-it, สไลด์	ผศ.คณิน ไพรวันรัตน์ ดร.ณิชานันท์ เสริมศรี
๕	การสร้างแนวคิดการออกแบบ (Concept)	๔	ทำ Concept Board ตั้งโจทย์การออกแบบ สื่อ: นิตยสาร, ภาพประกอบ, กระดาษโปสเตอร์	ผศ.คณิน ไพรวันรัตน์ ดร.ณิชานันท์ เสริมศรี
๖	ศึกษาวัสดุท้องถิ่น เทคนิคการผลิต	๔	วิเคราะห์วัสดุ สื่อ: ตัวอย่างวัสดุ, วิกิทัศน์ Hyflex	ผศ.คณิน ไพรวันรัตน์ ดร.ณิชานันท์ เสริมศรี
๗	ทดลองวัสดุ	๔	ทดลองขึ้นรูปเบื้องต้น สื่อ: อุปกรณ์แปรรูปวัสดุ	ผศ.คณิน ไพรวันรัตน์ ดร.ณิชานันท์ เสริมศรี
๘	พัฒนาความคิดผ่านสเกตช์	๔	ฝึกวาดสเกตช์ วิจัยงานต้นแบบ สื่อ: อุปกรณ์สเกตช์, ตัวอย่างดีไซน์	ผศ.คณิน ไพรวันรัตน์ ดร.ณิชานันท์ เสริมศรี
๙	พัฒนาแบบรายละเอียดสินค้า	๔	ปรับแบบ ทำภาพร่างละเอียด สื่อ: คอมพิวเตอร์/แท็บเล็ต, กระดาษแบบ	ผศ.คณิน ไพรวันรัตน์ ดร.ณิชานันท์ เสริมศรี
๑๐	ออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์	๔	Workshop สร้างโลโก้และแพ็คเกจ สื่อ: โปรแกรมกราฟิก, ตัวอย่างบรรจุภัณฑ์	ผศ.คณิน ไพรวันรัตน์ ดร.ณิชานันท์ เสริมศรี
๑๑	สร้างต้นแบบสินค้า 1	๔	ทดลองผลิตต้นแบบ แก้ปัญหาเฉพาะหน้า สื่อ: วัสดุทำโมเดล, อุปกรณ์งานช่าง	ผศ.คณิน ไพรวันรัตน์ ดร.ณิชานันท์ เสริมศรี
๑๒	สร้างต้นแบบสินค้า 2	๔	ปรับปรุงต้นแบบ ประกอบและตกแต่ง สื่อ: วัสดุตกแต่ง, อุปกรณ์งานฝีมือ	ผศ.คณิน ไพรวันรัตน์ ดร.ณิชานันท์ เสริมศรี
๑๓	สร้างต้นแบบสินค้า 3	๔	ปรับปรุงต้นแบบ ประกอบและตกแต่ง สื่อ: วัสดุตกแต่ง, อุปกรณ์งานฝีมือ	ผศ.คณิน ไพรวันรัตน์ ดร.ณิชานันท์ เสริมศรี
๑๔	ทดสอบต้นแบบและประเมินผล	๔	Peer Review ปรับปรุงหลังการประเมิน	ผศ.คณิน ไพรวันรัตน์

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			สื่อ: แบบประเมินต้นแบบ, ตัวอย่างมาตรฐาน	ดร.ณิชานันท์ เสริมศรี
๑๕	นำเสนอผลงาน Final ต่อผู้เชี่ยวชาญ/ชุมชน	๔	นำเสนอ ตอบคำถาม รับ Feedback สื่อ: สไลด์, ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ	ผศ.คณิน ไพรวรรณรัตน์ ดร.ณิชานันท์ เสริมศรี
๑๖	ประเมินรายวิชาและจัดแสดงผลงาน	๔	Reflection นิทรรศการชิ้นงาน สื่อ: แบบประเมิน	ผศ.คณิน ไพรวรรณรัตน์ ดร.ณิชานันท์ เสริมศรี

๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
๑(๑)	- การเข้าเรียนและส่งงานตรงเวลา - ตรวจสอบความซื่อสัตย์ของงานที่ส่ง	๑-๑๖	๕%
๓(๒) ๓(๓)	- การนำเสนอวิเคราะห์ข้อมูลรายบุคคล/กลุ่ม - การแก้ปัญหาระหว่างออกแบบ - การอภิปรายและ Case Study	๓-๑๐	๑๐%
๔(๒)	- การทำงานกลุ่มระหว่างสร้างต้นแบบ - การประเมินการทำงานในทีม - การจัดนิทรรศการผลงาน	๑๑-๑๖	๑๐%
๕(๒) ๕(๓)	- นำเสนอความก้าวหน้าโดยใช้เทคโนโลยี - ใช้โปรแกรมออกแบบโลโก้/บรรจุภัณฑ์	๙-๑๒	๕%
๖(๑)	- สอบปฏิบัติสร้างต้นแบบ - ประเมินผลงาน Prototype - Peer Review	๑๑-๑๕	๗๐%

หมวดที่ ๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

๑. ตำราและเอกสารหลัก

- พูนศักดิ์ ธนพันธ์พานิช. (2561). 3Ds Max for Beginners. นนทบุรี: สำนักพิมพ์ ลักกี้ บุ๊คส์.
- ปิยะบุตร สุทธิดาราร. (2554). 3ds max 2012 new basic. นนทบุรี: ไอทีซี.

๓) ภัททิรา เหลืองวิลาศ. (2550). **เรียนลัด รู้จริง เป็นไว 3Ds Max**. กรุงเทพฯ: บริษัท เสริมวิทย์ อินเฟอร์เมชั่น เทคโนโลยี จำกัด.

๒. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

๑) กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม. (ไม่ระบุปี). *Cultural-Creation: การออกแบบผลิตภัณฑ์ตามทุนวัฒนธรรมชุมชน*. ศูนย์ส่งเสริมอุตสาหกรรมภาคที่ 1.

๓. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

๑) Hume, D. (2014). *Tourism art and souvenirs: The material culture of tourism*. Routledge.

๒) Dormer, P. (1997). *The culture of craft*. Manchester University Press.

หมวดที่ ๗ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

ให้นักศึกษาประเมินประสิทธิผลของรายวิชา ได้แก่ วิธีการสอน การจัดกิจกรรม เนื้อหารายวิชา พร้อมข้อเสนอแนะ ในการปรับปรุง

๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน

ประเมินโดยคณะกรรมการวิชาการของคณะฯ

๓. การปรับปรุงการสอน

- คณะกำหนดให้อาจารย์ผู้สอนทบทวนและปรับปรุงกลยุทธ์และวิธีสอนจากผลการประเมิน ประสิทธิภาพรายวิชา
- สาขาวิชาสนับสนุนผู้สอนทำการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน

๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

คณะฯ มีคณะกรรมการประเมินความเหมาะสมของการให้คะแนนโดยการสุ่มรายวิชาภายใน รอบเวลาหลักสูตร

๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

ผู้สอนนำเสนอแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาในรายวิชาในกลุ่มคณะกรรมการองค์ความรู้เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้และแนวทางการปรับปรุงร่วมกัน

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

ตามที่ปรากฏในรายละเอียดของหลักสูตร (Program Specification) มคอ. ๒

รายวิชา	คุณธรรม จริยธรรม			ความรู้			ทักษะทางปัญญา			ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ			ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ		ทักษะพิสัย	
	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๑	๒	๑	๒
	● ความรับผิดชอบหลัก						○ ความรับผิดชอบรอง									
หมวดวิชาเฉพาะ	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๑	๒	๑	๒
รหัสวิชา LPD๒๖๐๔ การออกแบบสินค้าที่ระลึก	●	○	○	○	○	○	●	●	○	○	●	○	○	○	●	●

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ