



รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)

รหัสวิชา APP ๑๑๐๓ รายวิชา หลักการออกแบบ

สาขาวิชา การออกแบบแฟชั่นและสินค้าไลฟ์สไตล์ (การออกแบบสินค้าไลฟ์สไตล์)

คณะ ศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ภาคการศึกษา ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๕

หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

๑. รหัสและชื่อรายวิชา

| | |
|-----------------------|----------------------|
| รหัสวิชา | APP ๑๑๐๓ |
| ชื่อรายวิชาภาษาไทย | หลักการออกแบบ |
| ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ | Principles of Design |

๒. จำนวนหน่วยกิต

๓ (๒-๒-๕)

๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

| | |
|----------------------|--|
| ๓.๑ หลักสูตร | ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต การออกแบบแฟชั่นและสินค้าไลฟ์สไตล์ (การออกแบบสินค้าไลฟ์สไตล์) |
| ๓.๒ ประเภทของรายวิชา | หมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาแกน |

๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

| | |
|--------------------------------|-----------------------------------|
| ๔.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา | ผู้ช่วยศาสตราจารย์นภดล สังวาลเพชร |
| ๔.๒ อาจารย์ผู้สอน | ผู้ช่วยศาสตราจารย์นภดล สังวาลเพชร |

๕. สถานที่ติดต่อ

สาขาการออกแบบสินค้าไลฟ์สไตล์
E – Mail: noppadol.sa@ssru.ac.th

๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

| | |
|----------------------------|----------------------|
| ๖.๑ ภาคการศึกษาที่ | ๑/๒๕๖๕ / ชั้นปีที่ ๑ |
| ๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้ | ประมาณ ๔๐ คน |

๗. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite)

ไม่มี

๘. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites)

ไม่มี

๙. สถานที่เรียน

ห้อง ๕๘๓๐๑ สาขาวิชาการออกแบบแฟชั่นและสินค้าไลฟ์สไตล์ (การออกแบบสินค้าไลฟ์สไตล์)
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

๑๐. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

วันที่ ๒๒ เดือน มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๕

หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

- เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับทัศนธาตุทางศิลปะ การจัดองค์ประกอบ และหลักการออกแบบ
- เพื่อให้นักศึกษาสามารถนำความรู้ความสามารถในหลักการออกแบบ ไปประยุกต์ใช้ในการศึกษารายวิชาอื่นด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์สินค้าไลฟ์สไตล์ได้

๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

- เพื่อพัฒนาเนื้อหาให้เหมาะสม และสามารถนำไปใช้ในรายวิชาอื่นๆ ได้
- เพื่อปรับปรุงกระบวนการสอนให้สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน

หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

๑. คำอธิบายรายวิชา

หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ หลักการออกแบบเบื้องต้น และทฤษฎีความรู้พื้นฐานการใช้สีเพื่องานออกแบบฝึกปฏิบัติสร้างสรรค์งานออกแบบจนเกิดความชำนาญ และสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับงานออกแบบแขนงต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ฝึกทักษะทางการสื่อสารด้วยคำอธิบายและการสื่อสารด้วยภาษาภาพได้อย่างเหมาะสม

The Principles of composition art, basic designing and the fundamental of color theory for the design Practicing in creating design to be proficient and be able to apply to various design related fields Practicing in communication skill by the explanations and appropriately visual communication

๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

| บรรยาย (ชั่วโมง) | สอนเสริม (ชั่วโมง) | การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาคสนาม/การฝึกงาน (ชั่วโมง) | การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง) |
|---------------------|-------------------------------|--|--------------------------------|
| ๓๒ ชั่วโมง | ตามความต้องการของ นักศึกษา | ๓๒ ชั่วโมง | ๘๐ ชั่วโมง |

๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล ๑ ชั่วโมงต่อสัปดาห์

- ๓.๑ ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน ห้อง ๕๘๓๐๓ ชั้น ๓ อาคาร ๕๘ คณะศิลปกรรมศาสตร์
- ๓.๒ ปรึกษาผ่านโทรศัพท์ที่ทำงาน / มือถือ หมายเลข ๐๘๔-๙๙๖๕๕๙๖
- ๓.๓ ปรึกษาผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) noppadol.sa@ssru.ac.th
- ๓.๔ ปรึกษาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook/Twitter/Line) www.facebook.com/iknot.ing, Line : knot_not
- ๓.๕ ปรึกษาผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Internet/Webboard) https://elfar.ssru.ac.th/noppadon_sa/

หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

๑. คุณธรรม จริยธรรม

๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

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

๑.๒ วิธีการสอน

- มีการสอดแทรกเรื่องคุณธรรม จริยธรรมรวมทั้งจัดกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม
- กำหนดให้มีวัฒนธรรมองค์กร เพื่อเป็นการปลูกฝังให้นักศึกษามีระเบียบวินัย และเคารพกฎกติกาต่างๆ

๑.๓ วิธีการประเมินผล

- ประเมินจากการปฏิบัติงาน และการมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน
- ประเมินจากวินัย และความพร้อมในการเข้าร่วมกิจกรรม

๒. ความรู้

๒.๑ ความรู้ที่ต้องพัฒนา

- (๑) รอบรู้ในศาสตร์ทางศิลปกรรม และศาสตร์อื่นที่เกี่ยวข้อง
- (๒) มีความสามารถในการค้นคว้า แก้ปัญหาและพัฒนาทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ อย่างเป็นระบบ
- (๓) มีความรู้ในทางศิลปะที่สัมพันธ์กับบริบททางสังคม ภูมิปัญญาและวัฒนธรรม

๒.๒ วิธีการสอน

- เน้นหลักทฤษฎี และการประยุกต์ใช้ในทางปฏิบัติ และการบูรณาการกับศาสตร์อื่นๆ ในสภาพแวดล้อมจริง

๒.๓ วิธีการประเมินผล

- ประเมินจากชิ้นงาน ที่นักศึกษานำเสนอ

๓. ทักษะทางปัญญา

๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

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

๓.๒ วิธีการสอน

- นำเสนอเทคนิคและเครื่องมือพร้อมทั้งสร้างชิ้นงานตัวอย่างเพื่อเป็นแนวทางในการทำงาน โดยให้นักศึกษาสามารถบูรณาการเทคนิค เครื่องมือ และศาสตร์อื่นๆ ในการปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๓.๓ วิธีการประเมินผล

- ประเมินจากผลงาน และขั้นตอนการปฏิบัติงานของนักศึกษา

๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ**๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา**

- (๑) มีภาวะผู้นำ เข้าใจบทบาทหน้าที่ของตนเอง รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี
- (๒) มีความรับผิดชอบต่องานของตนเอง และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- (๓) สามารถแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล ตรงไปตรงมา และเคารพในความคิดเห็นที่แตกต่าง

๔.๒ วิธีการสอน

- มอบหมายให้ทำงานเป็นกลุ่ม

๔.๓ วิธีการประเมินผล

- ประเมินจากพฤติกรรมและการแสดงออกของนักศึกษา ในการนำเสนองานกลุ่มในชั้นเรียน

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

- (๑) สามารถสื่อสารด้วยการพูด ฟัง อ่าน เขียนในการสื่อสารโดยทั่วไป ตลอดจนใช้วิธีการสื่อสารทางศิลปกรรม และนำเสนอได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- (๒) สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลเพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน หรือการนำเสนอผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- (๓) มีความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้เชิงตัวเลข หรือเทคโนโลยีที่เหมาะสมสำหรับงานศิลปกรรม

๕.๒ วิธีการสอน

- กำหนดการนำเสนอด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ หรือเทคนิคอื่นๆ ที่เหมาะสมสำหรับการเสนองานออกแบบ

๕.๓ วิธีการประเมินผล

- ประเมินจากผลงาน ขั้นตอนการปฏิบัติงาน และการนำเสนอของนักศึกษา

๖. ทักษะพิสัย**๖.๑ ทักษะพิสัยที่ต้องพัฒนา**

- (๑) สามารถใช้ทักษะปฏิบัติทางศิลปกรรมศาสตร์ในการสร้างสรรค์ผลงานของตน

๖.๒ วิธีการสอน

- จัดให้มีการเรียนการสอนแบบโครงงาน เพื่อให้ศึกษานำองค์ความรู้มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

๖.๓ วิธีการประเมินผล

- ประเมินจากผลงาน 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 วัตถุประสงค์ของวิชา เกณฑ์และวิธีการ วัตถุประสงค์ กำหนดข้อตกลงต่างๆ ในการเรียนการสอน ทดสอบความรู้พื้นฐานด้านหลักการออกแบบ | ๔ | บรรยาย - แบบทดสอบออนไลน์ - Google Meet | ผศ.นภดล สິงวาลเพ็ชร |
| ๒ | หลักการออกแบบ - ความหมายของการออกแบบ - หลักการออกแบบ - รูปแบบ และขั้นตอนการออกแบบ | ๔ | บรรยาย - Powerpoint - Google Meet | ผศ.นภดล สິงวาลเพ็ชร |
| ๓ | ทัศนธาตุ และหลักการจัดองค์ประกอบ | ๔ | บรรยาย - Powerpoint - Google Meet | ผศ.นภดล สິงวาลเพ็ชร |
| ๔ | เส้นในงานออกแบบ | ๔ | บรรยาย - ยกตัวอย่างกรณีศึกษา ปฏิบัติ - นักศึกษาฝึกปฏิบัติการ ออกแบบ ภายในเวลาที่ กำหนด | ผศ.นภดล สິงวาลเพ็ชร |
| ๕ | รูปร่าง-รูปทรงในงานออกแบบ | ๔ | บรรยาย - ยกตัวอย่างกรณีศึกษา ปฏิบัติ - นักศึกษาฝึกปฏิบัติการ ออกแบบ ภายในเวลาที่ กำหนด | ผศ.นภดล สິงวาลเพ็ชร |
| ๖ | พื้นผิว และลวดลายในงานออกแบบ | ๔ | บรรยาย - ยกตัวอย่างกรณีศึกษา ปฏิบัติ - นักศึกษาฝึกปฏิบัติการ ออกแบบ ภายในเวลาที่ กำหนด | ผศ.นภดล สິงวาลเพ็ชร |
| ๗ | เอกภาพ และการสร้างจุดสนใจในงานออกแบบ | ๔ | บรรยาย - ยกตัวอย่างกรณีศึกษา ปฏิบัติ | ผศ.นภดล สິงวาลเพ็ชร |

| ลำดับที่ | หัวข้อ/รายละเอียด | จำนวน (ชม.) | กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้ | ผู้สอน |
|----------|---|----------------|---|--------------------|
| | | | - นักศึกษาฝึกปฏิบัติการ ออกแบบ ภายในเวลาที่ กำหนด | |
| ๘ | จังหวะ และสัดส่วนในงานออกแบบ | ๔ | บรรยาย - ยกตัวอย่างกรณีศึกษา ปฏิบัติ - นักศึกษาฝึกปฏิบัติการ ออกแบบ ภายในเวลาที่ กำหนด | ผศ.นภดล สัจवालเพชร |
| ๙ | ความสมดุลในงานออกแบบ | ๔ | บรรยาย - ยกตัวอย่างกรณีศึกษา ปฏิบัติ - นักศึกษาฝึกปฏิบัติการ ออกแบบ ภายในเวลาที่ กำหนด | ผศ.นภดล สัจवालเพชร |
| ๑๐ | หลักการใช้สีในงานออกแบบ | ๔ | บรรยาย - ยกตัวอย่างกรณีศึกษา ปฏิบัติ - นักศึกษาฝึกปฏิบัติการ ออกแบบ ภายในเวลาที่ กำหนด | ผศ.นภดล สัจवालเพชร |
| ๑๑ | สัญลักษณ์ และการสื่อความหมายในงานออกแบบ | ๔ | บรรยาย - ยกตัวอย่างกรณีศึกษา ปฏิบัติ - นักศึกษาฝึก ปฏิบัติการออกแบบ ภายใน เวลาที่กำหนด | ผศ.นภดล สัจवालเพชร |
| ๑๒ | หลักการออกแบบ ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์ - การออกแบบกับการดำรงชีวิต - ประเภทของงานออกแบบ - คุณภาพที่ควรคำนึงถึง ในการออกแบบ | ๔ | บรรยาย - Powerpoint - Google Meet | ผศ.นภดล สัจवालเพชร |
| ๑๓ | สร้างสรรค์งานออกแบบ | ๔ | ปฏิบัติ | ผศ.นภดล สัจवालเพชร |
| ๑๔ | | | | |
| ๑๕ | สร้างสรรค์ผลงาน ตามความสนใจ | ๘ | นักศึกษาปฏิบัติงาน | ผศ.นภดล สัจवालเพชร |

| ลำดับที่ | หัวข้อ/รายละเอียด | จำนวน (ชม.) | กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/สื่อที่ใช้ | ผู้สอน |
|----------|-------------------|-------------|--|--------------------|
| ๑๖ | สอบปลายภาค | ๔ | <p>นักศึกษานำเสนอผลงาน</p> <p>-โดยการรวบรวมแฟ้มผลงาน</p> <p>-จัดนิทรรศการต้นแบบผลิตภัณฑ์</p> | ผศ.นภดล สังวาลเพชร |

๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

| ผลการเรียนรู้ | วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ | ลำดับที่ประเมิน | สัดส่วนของการประเมินผล |
|---|--|-----------------|------------------------|
| รอบรู้ในศาสตร์ทางศิลปกรรม และศาสตร์อื่นที่เกี่ยวข้อง | เน้นหลักทฤษฎี และการประยุกต์ใช้ในทางปฏิบัติ และการบูรณาการกับศาสตร์อื่นๆ ในสภาพแวดล้อมจริง | ทุกสัปดาห์ | ๑๐% |
| มีความคิดสร้างสรรค์ และมีปฏิภาณไหวพริบในการสร้างผลงาน | สามารถบูรณาการเทคนิค เครื่องมือ และศาสตร์อื่นๆ ในการปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ | สัปดาห์ที่ ๓-๑๓ | ๕๐% |
| มีความรับผิดชอบต่องานของตนเอง และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ | มอบหมายให้ทำงานเป็นกลุ่ม | สัปดาห์ที่ ๓-๑๓ | ๑๐% |
| สามารถใช้ทักษะปฏิบัติทางศิลปกรรมศาสตร์ในการสร้างสรรค์ผลงานของตน | จัดให้มีการเรียนการสอนแบบโครงงาน เพื่อให้ศึกษานำองค์ความรู้มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน | สัปดาห์ที่ ๑๖ | ๓๐% |

หมวดที่ ๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

๑. ตำราและเอกสารหลัก

เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ. (2556). **องค์ประกอบศิลป์ 1**. กรุงเทพมหานคร: สามลดา.

มานิช กงกะนันท์. (๒๕๕๙). **ศิลปะการออกแบบ**. พิมพ์ครั้งที่๓. กรุงเทพมหานคร: โอเอส พรินต์ติ้งเฮาส์ จำกัด.

อาชญ์ นิกสอน. (๒๕๕๘). **ศิลปะการออกแบบทัศนศึกษา**. กรุงเทพมหานคร: ทริปเพิ้ล กรุ๊ป จำกัด.

หมวดที่ ๗ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- ๑.๑ นักศึกษาทำแบบประเมินการเรียนการสอนในเว็บไซต์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด
- ๑.๒ เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอน มีการเปิดโอกาสให้นักศึกษา เขียนข้อร้องเรียน และข้อเสนอแนะต่อกระบวนการเรียนการสอน

๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- ๒.๑ สังเกตจากพฤติกรรมระหว่างการเรียนการสอน และนำมาเปรียบเทียบกับผลการเรียนที่ได้
- ๒.๒ นำข้อร้องเรียน และข้อเสนอแนะมาวิเคราะห์เปรียบเทียบกับ การเรียนการสอนครั้งอื่นๆ

๓. การปรับปรุงการสอน

สาขาวิชา มีการกำหนดในการปรับปรุงการเรียนการสอน โดยนำผลข้อร้องเรียนต่างๆ ที่นักศึกษาเสนอแนะมาใช้เป็นแนวทางในการปรับการเรียนการสอน

๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

สาขาวิชา มีการกำหนดให้นักศึกษา นำผลงานมานำเสนอเป็นนิทรรศการ เป็นการเผยแพร่ต่อสาธารณะ เพื่อเป็นการประเมินผลการเรียนการสอนในแต่ละรายวิชา

๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

- ๕.๑ สาขา มีการประชุม เพื่อสรุป และหาแนวทาง จากผลการประเมินการเรียนการสอนจากนักศึกษา
- ๕.๒ นำแนวทางที่ได้ใช้แก้ปัญหา ปรับปรุงการเรียนการสอนในครั้งต่อไป

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

| รายวิชา | คุณธรรม จริยธรรม | | | ความรู้ | | | | ทักษะทางปัญญา | | | | ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ | | | ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ | | | ทักษะพิสัย | |
|--|------------------|---|---|---------|---|---|---|---------------|---|---|---|--|---|---|---|---|---|------------|---|
| | ๑ | ๒ | ๓ | ๑ | ๒ | ๓ | ๔ | ๑ | ๒ | ๓ | ๔ | ๑ | ๒ | ๓ | ๑ | ๒ | ๓ | ๑ | |
| หมวดวิชาเฉพาะด้าน | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| รหัสวิชา APP ๑๑๐๓ ชื่อรายวิชา หลักการออกแบบ Principles of Design | ○ | ○ | ○ | ● | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ● | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ