

**รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)**

รหัสวิชา CPD ๒๒๓๓ รายวิชา การออกแบบหัตถกรรม

สาขาวิชา การออกแบบแฟชั่นและสินค้าไลฟ์สไตล์ (การออกแบบสินค้าไลฟ์สไตล์)

คณะ ศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ภาคการศึกษา ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๕

**หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป****๑. รหัสและชื่อรายวิชา**

รหัสวิชา	CPD ๒๒๓๓
ชื่อรายวิชาภาษาไทย	การออกแบบหัตถกรรม
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ	Handicraft Design

**๒. จำนวนหน่วยกิต**

๓ (๒-๒-๕)

**๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา**

๓.๑ หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต การออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์
๓.๒ ประเภทของรายวิชา	หมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน

**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 ๒
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

- เพื่อให้ศึกษามีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบ แนวคิด การผลิต และวัสดุ ในการออกแบบหัตถกรรม รวมถึงการฝึกปฏิบัติ วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อใช้ในการออกแบบ

- นักศึกษานำความรู้จากการศึกษา ไปประยุกต์ใช้กับรายวิชาอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องได้

### ๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อให้ศึกษามีทักษะในงานออกแบบหัตถกรรม เพื่อสามารถประยุกต์ใช้ได้สอดคล้องกับแนวโน้มความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี และเป็นพื้นฐานการเรียนรู้ในวิชาอื่นๆ

## หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

### ๑. คำอธิบายรายวิชา

ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น หลักการออกแบบเชิงหัตถกรรม และหัตถอุตสาหกรรม เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ

Knowledge of local wisdom, principles of handicraft Design and industrial handicraft to adapt in Design.

### 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 ปรึกษาดูด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน 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/](https://elfar.ssru.ac.th/noppadon_sa/)

## หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

### ๑. คุณธรรม จริยธรรม

#### ๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีความซื่อสัตย์
- (๒) มีวินัย ตรงต่อเวลา มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
- (๓) มีจรรยาบรรณวิชาชีพนักร้องแบบ

#### ๑.๒ วิธีการสอน

- (๑) กำหนดข้อตกลงในการเข้าชั้นเรียน และการส่งงานให้ตรงเวลา
- (๒) กำหนดให้มีวัฒนธรรมองค์กร เพื่อเป็นการปลูกฝังให้นักศึกษามีระเบียบวินัย รวมทั้งการแต่งกายให้เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย
- (๓) มีการสอดแทรกเรื่องคุณธรรม จริยธรรมรวมทั้งจัดกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม

#### ๑.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนด การร่วมกิจกรรม
- (๒) ประเมินจากวินัย และความพร้อมในการเข้าร่วมกิจกรรม
- (๓) ประเมินจากความรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย

### ๒. ความรู้

#### ๒.๑ ความรู้ที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีความรู้และความเข้าใจในหลักการ และทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาวิชาที่ศึกษา
- (๒) สามารถวิเคราะห์ อธิบาย ประยุกต์องค์ความรู้มาใช้ในการงานออกแบบ
- (๓) สามารถบูรณาการความรู้ และ/หรือ ทักษะในวิชาที่ศึกษาเข้ากับความรู้ในศาสตร์อื่นที่เกี่ยวข้อง

#### ๒.๒ วิธีการสอน

- (๑) เน้นหลักทฤษฎี และการประยุกต์ใช้ในทางปฏิบัติในสภาพแวดล้อมจริง
- (๒) ให้เรียนรู้จากสถานการณ์จริง โดยการศึกษาดูงาน และเชิญผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ตรงมาเป็นวิทยากรพิเศษ

#### ๒.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากรายงานที่นักศึกษาทำส่ง และทดสอบย่อยโดยเน้นเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎี
- (๒) ประเมินจากชิ้นงานผลิตภัณฑ์ที่ตถกรรมที่นักศึกษาทำส่ง

### ๓. ทักษะทางปัญญา

#### ๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- (๑) สามารถรวบรวม ศึกษา คิดวิเคราะห์ และสรุปประเด็นที่ศึกษาอย่างเป็นระบบ
- (๒) สามารถประยุกต์ความรู้ และทักษะมาใช้ในการแก้ไขปัญหาได้อย่างเหมาะสม
- (๓) มีความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานทางด้านการออกแบบ

#### ๓.๒ วิธีการสอน

- (๑) จัดให้มีการนำเสนอ วิเคราะห์และอภิปรายในผลงานที่นักศึกษาได้ทำ เพื่อสร้างองค์ความรู้ให้กับตนเองและสมาชิกในชั้นเรียน

#### ๓.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากสภาพจริงจากผลงาน และขั้นตอนการปฏิบัติงานของนักศึกษา

**๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ****๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา**

- (๑) สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลายได้อย่างเหมาะสม
- (๒) มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบต่องานในกลุ่ม
- (๓) สามารถแสดงความคิดเห็น และแก้ไขสถานการณ์ทั้งส่วนตัวและส่วนรวม

**๔.๒ วิธีการสอน**

- (๑) มอบหมายให้ทำงานเป็นกลุ่ม

**๔.๓ วิธีการประเมินผล**

- (๑) ประเมินจากพฤติกรรมและการแสดงออกของนักศึกษา ในการนำเสนอรายงานกลุ่มในชั้นเรียน
- (๒) สังเกตจากการร่วมกิจกรรมต่างๆ

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

- (๑) มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็น เช่น คอมพิวเตอร์ช่วยสนับสนุนการทำงานด้านการออกแบบ
- (๒) สามารถใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีสื่อสารได้อย่างเหมาะสม

**๕.๒ วิธีการสอน**

- (๑) มอบหมายให้สืบค้นข้อมูล และนำเสนอผลงานออนไลน์

**๕.๓ วิธีการประเมินผล**

- (๑) ประเมินจากเทคนิคการนำเสนอ

**๖. ทักษะพิสัย****๖.๑ ทักษะพิสัยที่ต้องพัฒนา**

- (๑) มีทักษะการปฏิบัติงานออกแบบผลิตภัณฑ์ตามเนื้อหารายวิชา และสามารถพัฒนาทักษะของตนเอง อย่างมีประสิทธิภาพ
- (๒) นำความรู้ทางทฤษฎีมาใช้ในการปฏิบัติงานด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ได้

**๖.๒ วิธีการสอน**

- (๑) จัดให้มีการนำเสนอ วิเคราะห์และอภิปรายในผลงานที่นักศึกษาได้ทำ เพื่อสร้างองค์ความรู้ให้กับตนเองและสมาชิกในชั้นเรียน

**๖.๓ วิธีการประเมินผล**

- (๑) ประเมินจากสภาพจริงจากผลงาน และขั้นตอนการปฏิบัติงานของนักศึกษา

**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	รูปแบบแนวคิดในการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรม - ความหมายและความสำคัญของการออกแบบ - องค์ประกอบต่างๆ ในการออกแบบ - การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการออกแบบ	๔	-บรรยาย โดยใช้โปรแกรม Powerpoint -ยกตัวอย่างงานออกแบบ -แบ่งกลุ่มอภิปราย	ผศ.นมาดล สິงวาลเพ็ชร
๒	การออกแบบโดยคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอย	๔	-บรรยาย โดยใช้โปรแกรม Powerpoint -ยกตัวอย่างงานออกแบบ -แบ่งกลุ่มอภิปราย	ผศ.นมาดล สິงวาลเพ็ชร
๓	ปฏิบัติการออกแบบโดยคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอย	๔	-นักศึกษาออกแบบ ผลิตภัณฑ์โดยคำนึงถึง ประโยชน์ใช้สอย -แลกเปลี่ยนแนวคิด	ผศ.นมาดล สິงวาลเพ็ชร
๔	การออกแบบโดยคำนึงถึงวัสดุ	๔	-บรรยาย โดยใช้โปรแกรม Powerpoint -ยกตัวอย่างงานออกแบบ -แบ่งกลุ่มอภิปราย	ผศ.นมาดล สິงวาลเพ็ชร
๕	ปฏิบัติการออกแบบโดยคำนึงถึงวัสดุ	๔	-นักศึกษาออกแบบ ผลิตภัณฑ์จากวัสดุ -แลกเปลี่ยนแนวคิด	ผศ.นมาดล สິงวาลเพ็ชร
๖	การออกแบบโดยคำนึงถึงความงาม	๔	-บรรยาย โดยใช้โปรแกรม Powerpoint -ยกตัวอย่างงานออกแบบ -แบ่งกลุ่มอภิปราย	ผศ.นมาดล สິงวาลเพ็ชร
๗	ปฏิบัติการออกแบบโดยคำนึงถึงความงาม	๔	-นักศึกษาออกแบบ ผลิตภัณฑ์โดยคำนึงถึงความ งาม -แลกเปลี่ยนแนวคิด	ผศ.นมาดล สິงวาลเพ็ชร
๘	การออกแบบผลิตภัณฑ์ตามหลักการออกแบบอย่าง ยั่งยืน	๔	-บรรยาย โดยใช้โปรแกรม Powerpoint -ยกตัวอย่างงานออกแบบ	ผศ.นมาดล สິงวาลเพ็ชร

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			-แบ่งกลุ่มอภิปราย	
๙	ปฏิบัติการออกแบบผลิตภัณฑ์ตามหลักการออกแบบอย่างยั่งยืน	๔	-นักศึกษาออกแบบผลิตภัณฑ์ตามหลักการออกแบบอย่างยั่งยืน -แลกเปลี่ยนแนวคิด	ผศ.นพดล สິงวาลเพ็ชร
๑๐	นักศึกษาสรุปผลงานการออกแบบ - ประโยชน์ใช้สอย - วัสดุ - ความงาม - การออกแบบอย่างยั่งยืน	๔	-จัดนิทรรศการ สรุปผลงาน -เชิญนักออกแบบ วิเคราะห์ผลงานการออกแบบ	นักออกแบบ ผศ.นพดล สິงวาลเพ็ชร
๑๑	การประยุกต์ใช้หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ในการนำเสนอผลงานอิสระ - นำเสนอหัวข้อในการออกแบบอิสระ	๔	-นักศึกษานำเสนอ -อาจารย์ให้คำแนะนำ	ผศ.นพดล สິงวาลเพ็ชร
๑๒	การประยุกต์ใช้หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ในการนำเสนอผลงานอิสระ - วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการออกแบบ	๔	-นักศึกษานำเสนอ -อาจารย์ให้คำแนะนำ	ผศ.นพดล สິงวาลเพ็ชร
๑๓	การประยุกต์ใช้หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ในการนำเสนอผลงานอิสระ - นำเสนอแบบร่าง	๔	-นักศึกษานำเสนอ -อาจารย์ให้คำแนะนำ	ผศ.นพดล สິงวาลเพ็ชร
๑๔	การประยุกต์ใช้หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ในการนำเสนอผลงานอิสระ - นำเสนอแบบจำลอง	๔	-นักศึกษานำเสนอ -อาจารย์ให้คำแนะนำ	ผศ.นพดล สິงวาลเพ็ชร
๑๕	การประยุกต์ใช้หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ในการนำเสนอผลงานอิสระ - ผลิตชิ้นงานจริง	๔	-นักศึกษาปฏิบัติงานห้องปฏิบัติการ -อาจารย์ให้คำแนะนำ	ผศ.นพดล สິงวาลเพ็ชร
๑๖	การประยุกต์ใช้หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ในการนำเสนอผลงานอิสระ - ผลิตชิ้นงานจริง (ต่อ)	๔	-นักศึกษาปฏิบัติงานห้องปฏิบัติการ -อาจารย์ให้คำแนะนำ	ผศ.นพดล สິงวาลเพ็ชร
๑๗	สอบปลายภาค	๔	นักศึกษานำเสนอผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ตัดถกรมด้วยวัสดุและเทคนิค อาจารย์สรุปผลการเรียนรู้	ผศ.นพดล สິงวาลเพ็ชร

## ๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
มีความซื่อสัตย์ มีวินัย ตรงต่อเวลา มีความรับผิดชอบ ต่อตนเองและสังคม	กำหนดข้อตกลงในการเข้าชั้นเรียน และการ ส่งงานให้ตรงเวลา กำหนดให้มีวัฒนธรรมองค์กร เพื่อเป็นการ ปลูกฝังให้นักศึกษามีระเบียบวินัย รวมทั้งการ แต่งกายให้เป็นไปตามระเบียบของ มหาวิทยาลัย	ทุกสัปดาห์	๕%
มีความรู้และความเข้าใจในหลักการ และทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาวิชาที่ ศึกษา สามารถวิเคราะห์ อธิบาย ประยุกต์องค์ความรู้มาใช้ในการ ออกแบบ	เน้นหลักทฤษฎี และการประยุกต์ใช้ในทาง ปฏิบัติในสภาพแวดล้อมจริง ให้เรียนรู้จากสถานการณ์จริง โดยการศึกษาดู งาน และเชิญผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ตรง มาเป็นวิทยากรพิเศษ	๓,๕,๗,๙	๕๐%
สามารถรวบรวม ศึกษา คัดวิเคราะห์ และสรุปประเด็นที่ศึกษาอย่างเป็น ระบบ มีความคิดสร้างสรรค์ในการ สร้างผลงานทางด้านการออกแบบ	จัดให้มีการนำเสนอ วิเคราะห์และอภิปรายใน ผลงานที่นักศึกษาได้ทำ เพื่อสร้างองค์ความรู้ ให้กับตนเองและสมาชิกในชั้นเรียน	๓,๕,๗,๙,๑๗	๑๐%
มีความรับผิดชอบในการกระทำของ ตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม	มอบหมายให้ทำงานเป็นกลุ่ม	ทุกสัปดาห์	๕%
สามารถใช้สารสนเทศและเทคโนโลยี สื่อสารได้อย่างเหมาะสม	มอบหมายให้สืบค้นข้อมูล และนำเสนอผลงาน ออนไลน์	ทุกสัปดาห์	๑๐%
มีทักษะการปฏิบัติงานออกแบบ ผลิตภัณฑ์ตามเนื้อหาวิชา และ สามารถพัฒนาทักษะของตนเอง อย่างมีประสิทธิภาพ	จัดให้มีการนำเสนอ วิเคราะห์และอภิปรายใน ผลงานที่นักศึกษาได้ทำ เพื่อสร้างองค์ความรู้ ให้กับตนเองและสมาชิกในชั้นเรียน	๑๗	๒๐%

## หมวดที่ ๒ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

## ๑. ตำราและเอกสารหลัก

๑) ศูนย์ส่งเสริมศิลปาชีพระหว่างประเทศ (๒๕๕๘). **ต้นแบบผลิตภัณฑ์**. อยุธา : กู๊ดเฮด ฟรินท์ติ้ง แอนด์ แพคเกจจิ้ง  
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 และข้อเสนอแนะมาวิเคราะห์เปรียบเทียบกับการเรียนการสอนครั้งอื่นๆ

### 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 LPD ๑๒๐๑ ชื่อรายวิชา หุ่นจำลอง Principles of Mannequin Creating	●	●	○	●	●	○	○	●	○	●	○	○	●	○	○	●	○	●

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ