

**รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)**

รหัสวิชา LPD ๑๒๐๑ รายวิชา หุ่นจำลอง

สาขาวิชา การออกแบบแฟชั่นและสินค้าไลฟ์สไตล์ (การออกแบบสินค้าไลฟ์สไตล์)

คณะ ศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ภาคการศึกษา ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๕

หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป**๑. รหัสและชื่อรายวิชา**

| | |
|-----------------------|----------------------------------|
| รหัสวิชา | LPD ๑๒๐๑ |
| ชื่อรายวิชาภาษาไทย | หุ่นจำลอง |
| ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ | Principles of Mannequin Creating |

๒. จำนวนหน่วยกิต

๓ (๒-๒-๕)

๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

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

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

- ให้นักศึกษามีความรู้เกี่ยวกับชนิด ลักษณะ ของหุ่นจำลองชนิดต่าง ๆ
- ให้นักศึกษามีความรู้ความสามารถปฏิบัติการสร้างหุ่นจำลองจากวัสดุต่าง ๆ เช่น ดินน้ำมัน ปูนปลาสเตอร์ กระดาษ ไม้ พลาสติก โลหะ รวมถึงการใช้เทคโนโลยี 3D Printing ฯลฯ
- นักศึกษานำความรู้จากการศึกษาเทคนิคการทำหุ่นจำลอง Principles of Mannequin Creating ไปประยุกต์ใช้กับรายวิชาอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องได้

๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อให้นักศึกษามีทักษะในการสร้างหุ่นจำลองที่เหมือนจริง เพื่อสามารถประยุกต์ใช้ได้สอดคล้องกับแนวโน้มความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี และเป็นพื้นฐานการเรียนรู้ในวิชาอื่นๆ

หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

๑. คำอธิบายรายวิชา

หลักการ ประเภท เทคนิควิธีการทำหุ่นจำลองผลิตภัณฑ์ ฝึกปฏิบัติการสร้างหุ่นจำลองผลิตภัณฑ์ด้วยวัสดุต่างๆ รวมทั้งการตกแต่งรายละเอียดเหมือนจริง

Study in the theory of creating mannequin, categories, production techniques, realistic decorating, and practice in creating a mannequin from various materials

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 ๐๘๔-๙๙๖๕๕๕๖
- 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 และการประยุกต์ใช้ในทางปฏิบัติในสภาพแวดล้อมจริง

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 วัดผล กำหนดข้อตกลงต่างๆ ในการเรียนการสอน | ๔ | บรรยายโดยใช้โปรแกรม Powerpoint | ผศ.นภดล สິงวาลเพ็ชร |
| ๒ | ลักษณะ และความสำคัญของหุ่นจำลอง | ๔ | บรรยายโดยใช้โปรแกรม Powerpoint | ผศ.นภดล สິงวาลเพ็ชร |
| ๓ | เทคนิค วิธีการสร้างหุ่นจำลองชนิดต่าง ๆ การตกแต่ง ผิวหน้า การตกแต่งรายละเอียด และการตกแต่งให้ดู เหมือนจริง | ๔ | บรรยายโดยใช้โปรแกรม Powerpoint พร้อมทั้งตัวอย่างจริง | ผศ.นภดล สິงวาลเพ็ชร |
| ๔ | บรรยายวัสดุประเภทกระดาษ ที่ใช้สร้างหุ่นจำลอง | ๔ | บรรยายโดยใช้โปรแกรม Powerpoint พร้อมทั้งตัวอย่างจริง | ผศ.นภดล สິงวาลเพ็ชร |
| ๕ | ปฏิบัติการ หุ่นจำลองโครงสร้างจากกระดาษ | ๔ | นักศึกษาฝึกปฏิบัติการ | ผศ.นภดล สິงวาลเพ็ชร |
| ๖ | บรรยายวัสดุประเภท ไม้ ที่ใช้สร้างหุ่นจำลอง | ๔ | บรรยายโดยใช้โปรแกรม Powerpoint พร้อมทั้งตัวอย่างจริง | ผศ.นภดล สິงวาลเพ็ชร |
| ๗ | ปฏิบัติการ หุ่นจำลอง ไม้ | ๔ | นักศึกษาฝึกปฏิบัติการ | ผศ.นภดล สິงวาลเพ็ชร |
| ๘ | สอบกลางภาค | - | - | - |
| ๙ | บรรยายวัสดุประเภท ปูนปาสเตอร์ ที่ใช้สร้างหุ่นจำลอง | ๔ | บรรยายโดยใช้โปรแกรม Powerpoint พร้อมทั้งตัวอย่างจริง | ผศ.นภดล สິงวาลเพ็ชร |
| ๑๐ | ปฏิบัติการ หุ่นจำลอง ปูนปาสเตอร์ | ๔ | นักศึกษาฝึกปฏิบัติการ | ผศ.นภดล สິงวาลเพ็ชร |
| ๑๑ | บรรยายการใช้เทคโนโลยี 3D Printing ในการสร้างสรรค์ หุ่นจำลอง | ๔ | บรรยายโดยใช้โปรแกรม Powerpoint พร้อมทั้งตัวอย่างจริง | ผู้ประกอบการ บริษัท SEPTILLION |
| ๑๒ | ปฏิบัติการ หุ่นจำลอง ด้วย 3D Printing | ๔ | นักศึกษาฝึกปฏิบัติการ | ผศ.นภดล สິงวาลเพ็ชร |
| ๑๓ | ปฏิบัติการ หุ่นจำลอง ด้วย 3D Printing (ต่อ) | ๔ | นักศึกษาฝึกปฏิบัติการ | ผศ.นภดล สິงวาลเพ็ชร |
| ๑๔ | การนำเสนอ หุ่นจำลอง ตามความถนัด | ๑๒ | นักศึกษาฝึกปฏิบัติการ อาจารย์ให้คำปรึกษา | ผศ.นภดล สິงวาลเพ็ชร |
| ๑๕ | | | | ผศ.นภดล สິงวาลเพ็ชร |
| ๑๖ | | | | ผศ.นภดล สິงวาลเพ็ชร |
| ๑๗ | สอบปลายภาค | - | ศึกษานำเสนอผลงานการ ออกแบบ หุ่นจำลอง อาจารย์สรุปผลการเรียนรู้ | ผศ.นภดล สິงวาลเพ็ชร |

๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

| ผลการเรียนรู้ | วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ | สัปดาห์ที่ประเมิน | สัดส่วนของการประเมินผล |
|---|--|-------------------|------------------------|
| มีจิตอาสา จิตสำนึกสาธารณะ | - มีการสอดแทรกเรื่องคุณธรรม จริยธรรม รวมทั้งจัดกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม - กำหนดให้มีวัฒนธรรมองค์กร เพื่อเป็นการปลูกฝังให้นักศึกษามีระเบียบวินัย และเคารพกฎกติกาต่างๆ | ทุกสัปดาห์ | ๑๐% |
| สามารถบูรณาการความรู้กับศาสตร์อื่นเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางวิชาการและวิชาชีพได้ | นำเสนอเทคนิคและเครื่องมือพร้อมทั้งสร้างชิ้นงานตัวอย่างเพื่อเป็นแนวทางในการทำงาน โดยให้นักศึกษา สามารถบูรณาการเทคนิค เครื่องมือ และศาสตร์อื่นๆ ในการปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ | ๕,๗,๑๐,๑๒,๑๓,๑๗ | ๗๐% |
| มีภาวะผู้นำ เข้าใจบทบาทหน้าที่ของตนเอง รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และมนุษยสัมพันธ์ที่ดี | มอบหมายให้ทำงานเป็นกลุ่ม | ๕,๗,๑๐,๑๒,๑๓,๑๗ | ๑๐% |
| สามารถสื่อสารด้วยการพูด ฟัง อ่าน เขียนในการสื่อสารโดยทั่วไป ตลอดจนใช้วิธีการสื่อสารทาง ศิลปกรรม และนำ เสนองงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ | กำหนดการนำเสนอด้วยโปรแกรม คอมพิวเตอร์ หรือเทคนิคอื่นๆ ที่เหมาะสม สำหรับการเสนองานออกแบบ | ๕,๗,๑๐,๑๒,๑๓,๑๗ | ๑๐% |

หมวดที่ ๒ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

๑. ตำราและเอกสารหลัก

๑) นันทินี เนียมทรัพย์. 2551. แนวทางการออกแบบรูปทรงโดยอิงวัสดุ “Form follows material”. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

๒. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

๑) อาชญ์ นักสอน. 2558. ศิลปะการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม. กรุงเทพฯ : ทริบเพิ้ล 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 | ๑ | ๒ | ๓ | ๑ | ๒ | ๓ | ๔ | ๑ | ๒ | ๓ | ๔ | ๑ | ๒ | ๓ | ๑ | ๒ | ๓ | ๑ |
| รหัสวิชา LPD ๑๒๐๑ ชื่อรายวิชา หุ่นจำลอง Principles of Mannequin Creating | ○ | ○ | ● | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ● | ● | ○ | ○ | ● | ○ | ○ | ○ |

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ