



รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)
รหัสวิชา CPD ๒๒๓๓๓ รายวิชา การออกแบบหัตถกรรม
สาขาวิชา การออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
ภาคการศึกษา ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๖

หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

๑. **รหัสและชื่อรายวิชา**

รหัสวิชา	CPD ๒๒๓๓๓
ชื่อรายวิชาภาษาไทย	การออกแบบหัตถกรรม
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ	Handicrafts Design
๒. **จำนวนหน่วยกิต** ๓ (๒-๒-๕)
๓. **หลักสูตรและประเภทของรายวิชา**

๓.๑ หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (สาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์)
๓.๒ ประเภทของรายวิชา	หมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน ประเภทวิชาบังคับ
๔. **อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน**

๔.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา	อาจารย์นภดล สິงวาลเพ็ชร และอาจารย์ธนัฐพงษ์ ไพรวรรณรัตน์
๔.๒ อาจารย์ผู้สอน	อาจารย์นภดล สິงวาลเพ็ชร และอาจารย์ธนัฐพงษ์ ไพรวรรณรัตน์
๕. **สถานที่ติดต่อ** สาขาวิชาการออกแบบแฟชั่นและสินค้าไลฟ์สไตล์ (การออกแบบสินค้าไลฟ์สไตล์)
E – Mail: noppadol.sa@ssru.ac.th
๖. **ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน**

๖.๑ ภาคการศึกษาที่	๑/๒๕๖๖
๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้	ประมาณ ๒๐ คน
๗. **รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite)** ไม่มี
๘. **รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites)** ไม่มี
๙. **สถานที่เรียน** ห้อง ๕๔๓๐๑ สาขาวิชาการออกแบบแฟชั่นและสินค้าไลฟ์สไตล์
(การออกแบบสินค้าไลฟ์สไตล์)
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
๑๐. **วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด** วันที่ ๑ เดือน มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๖

หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

- เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบแนวคิด การผลิต และการออกแบบเชิงหัตถกรรม
- นักศึกษานำความรู้จากการศึกษา ไปประยุกต์ใช้กับรายวิชาอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องได้

๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อให้มีความเหมาะสมกับสถานการณ์ปัจจุบัน และสอดคล้องกับคุณลักษณะบัณฑิตตามอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา คือ เป็นนักปฏิบัติ ถนัดวิชาการ ชำนาญการคิด มีจิตสาธารณะ

หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

๑. คำอธิบายรายวิชา

ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น หลักการออกแบบเชิงหัตถกรรม และหัตถอุตสาหกรรม เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบ

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)
๓๐ ชั่วโมง	ตามความต้องการของ นักศึกษา	๓๐ 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) มีความซื่อสัตย์
- (๒) มีวินัย ตรงต่อเวลา มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
- (๓) มีจรรยาบรรณวิชาชีพนุกอออกแบบ

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) มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม
- (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.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๑	รูปแบบแนวคิดในการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรม - ความหมายและความสำคัญของการออกแบบ - องค์ประกอบต่างๆ ในการออกแบบ - การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการออกแบบ	๔	-บรรยาย โดยใช้โปรแกรม Powerpoint -ยกตัวอย่างงานออกแบบ -แบ่งกลุ่มอภิปราย	อ.นมาดล สัจवालเพ็ชร
๒	การออกแบบโดยคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอย	๔	-บรรยาย โดยใช้โปรแกรม Powerpoint -ยกตัวอย่างงานออกแบบ -แบ่งกลุ่มอภิปราย	อ.นมาดล สัจवालเพ็ชร
๓	ปฏิบัติการออกแบบโดยคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอย	๔	-นักศึกษาออกแบบ ผลิตภัณฑ์โดยคำนึงถึง ประโยชน์ใช้สอย -แลกเปลี่ยนแนวคิด	อ.นมาดล สัจवालเพ็ชร
๔	การออกแบบโดยคำนึงถึงวัสดุ	๔	-บรรยาย โดยใช้โปรแกรม Powerpoint -ยกตัวอย่างงานออกแบบ -แบ่งกลุ่มอภิปราย	อ.นมาดล สัจवालเพ็ชร
๕	ปฏิบัติการออกแบบโดยคำนึงถึงวัสดุ	๔	-นักศึกษาออกแบบ ผลิตภัณฑ์จากวัสดุ -แลกเปลี่ยนแนวคิด	อ.นมาดล สัจवालเพ็ชร
๖	การออกแบบโดยคำนึงถึงความงาม	๔	-บรรยาย โดยใช้โปรแกรม Powerpoint -ยกตัวอย่างงานออกแบบ -แบ่งกลุ่มอภิปราย	อ.นมาดล สัจवालเพ็ชร
๗	ปฏิบัติการออกแบบโดยคำนึงถึงความงาม	๔	-นักศึกษาออกแบบ ผลิตภัณฑ์โดยคำนึงถึงความ งาม -แลกเปลี่ยนแนวคิด	อ.นมาดล สัจवालเพ็ชร
๘	การออกแบบผลิตภัณฑ์ตามหลักการออกแบบอย่าง ยั่งยืน	๔	-บรรยาย โดยใช้โปรแกรม Powerpoint -ยกตัวอย่างงานออกแบบ	อ.นมาดล สัจवालเพ็ชร

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

๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
๑(๒), ๑(๕), ๑(๖)	การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ความมีระเบียบวินัย ความตรงต่อเวลา	ทุกสัปดาห์	๑๐%
๒(๑), ๒(๒), ๒(๔), ๓(๑), ๓(๒), ๓(๓), ๕(๑), ๕(๓)	ประเมินความคิดสร้างสรรค์ และการแก้ปัญหาในเวลาจำกัดจากผลงานออกแบบจากการปฏิบัติการ ๔ ชั่วโมง	๓-๑๕	๖๐%
๔(๑), ๔(๔), ๔(๕), ๕(๑), ๕(๓)	ทดสอบความรู้ปลายภาค การนำเสนอผลงาน	๑๗	๓๐%

หมวดที่ ๖ ทฤษฎีการประกอบการเรียนการสอน

๑. ตำราและเอกสารหลัก

๑) ศูนย์ส่งเสริมศิลปาชีพระหว่างประเทศ (๒๕๕๘). ต้นแบบผลิตภัณฑ์. อัญญา : กู๊ดเฮด พรินท์ติ้ง แอนด์ แพคเกจจิ้ง กรุ๊ป จำกัด.

๒. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

-

หมวดที่ ๗ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

ให้นักศึกษาประเมินประสิทธิผลของรายวิชา ได้แก่ วิธีการสอน การจัดกิจกรรม เนื้อหารายวิชา พร้อมข้อเสนอแนะในการปรับปรุง

๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน

ประเมินโดยใช้แบบสอบถามของมหาวิทยาลัยในการประเมินการเรียนการสอนหลังจบภาคการศึกษา และนำมาวิเคราะห์เพื่อปรับปรุงการสอน

๓. การปรับปรุงการสอน

จัดการประชุมสาขาวิชา เพื่อแจ้งผลการประเมิน และร่วมกันหาวิธีการแก้ไข เพื่อปรับปรุงการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

สาขาวิชามีการจัดกิจกรรมนอกค่าย เพื่อนำความรู้ที่ได้รับจากการเรียนการสอนไปประยุกต์ใช้ในการทำกิจกรรม

๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

สาขาวิชา มีระบบการทบทวนประสิทธิผล โดยพิจารณาความรู้ การคิดวิเคราะห์ และการประยุกต์ใช้ จากการร่วมกิจกรรมนอกค่ายของนักศึกษา และนำผลมาเสนอแนะเพื่อวางแผนปรับปรุงการสอนในครั้งถัดไป

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	๑	๒
	<input checked="" type="radio"/> ความรับผิดชอบหลัก <input type="radio"/> ความรับผิดชอบรอง																	
หมวดวิชาเฉพาะด้าน	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๑	๒	๑	๒
รหัสวิชา CPD ๒๒๓๓ ชื่อรายวิชาการออกแบบหัตถกรรม Handicrafts Design	●	●	○	●	●	○	○	●	○	●	○	○	●	○	○	●	●	○

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ