

**รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)****รหัสวิชา FLP ๑๒๐๒ รายวิชา วัสดุเพื่อการออกแบบ**

สาขาวิชา การออกแบบแฟชั่นและสินค้าไลฟ์สไตล์ คณะ/วิทยาลัย ศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ภาคการศึกษา ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๖

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

รหัสวิชา	FLD ๑๒๐๒
ชื่อรายวิชาภาษาไทย	วัสดุเพื่อการออกแบบ
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ	Materials for Design

**๒. จำนวนหน่วยกิต**

๓ (๒-๒-๕)

**๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา**

๓.๑ หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (การออกแบบแฟชั่นและสินค้าไลฟ์สไตล์)
๓.๒ ประเภทของรายวิชา	หมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน ประเภทวิชาพื้นฐาน

**๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน**

๔.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา	ผศ.นภดล สິงวาลเพ็ชร
๔.๒ อาจารย์ผู้สอน	ผศ.นภดล สິงวาลเพ็ชร

**๕. สถานที่ติดต่อ**แขนงวิชาการออกแบบสินค้าไลฟ์สไตล์  
E – Mail: noppadon.sa@ssru.ac.th**๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน**

๖.๑ ภาคการศึกษาที่	๒/๒๕๖๖ / ชั้นปีที่ ๑
๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้	ประมาณ ๓๐ คน

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

ไม่มี

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

ไม่มี

**๙. สถานที่เรียน**ห้อง ๕๘๓๐๑ การออกแบบสินค้าไลฟ์สไตล์  
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา**๑๐. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด**

วันที่ ๒๗ เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๖๖

## หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

### ๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

- เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับประเภท คุณลักษณะ คุณสมบัติของวัสดุประเภทต่างๆ รวมถึงเทคนิค และวิธีการผลิต เพื่อเป็นแนวทางในการเลือกใช้ให้เหมาะสมกับงานออกแบบ
- นักศึกษาสามารถสร้างสรรค์ และประยุกต์ใช้วัสดุในการออกแบบได้
- นักศึกษานำความรู้จากการศึกษาวัสดุ ไปประยุกต์ใช้กับรายวิชาอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องได้

### ๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อให้มีความเหมาะสมกับสถานการณ์ปัจจุบัน และสอดคล้องกับวิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา คือ ผู้นำการสร้างมืออาชีพเพื่อพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน

## หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

### ๑. คำอธิบายรายวิชา

การทำความเข้าใจเกี่ยวกับความรู้พื้นฐานคุณสมบัติเฉพาะของวัสดุประเภทต่างๆ ทั้งวัสดุหลัก วัสดุตกแต่ง ทำความเข้าใจคุณลักษณะ กระบวนการผลิต เพื่อการเลือกใช้ให้เหมาะสมกับงานออกแบบแฟชั่นและสินค้าไลฟ์สไตล์ หรือการประยุกต์ใช้ความรู้สู่การผลิต การออกแบบและผลิตต้นแบบวัสดุด้วยตนเอง และนำเสนอความสำเร็จของผลงาน

In the subject, particular emphasis is placed on the overall understanding of materials performance and its evaluation as well as the process and working concept for the fashion and lifestyle products materials selection Understand and apply the Principles for making models and prototypes in the fashion and lifestyle product design field

### ๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาคสนาม/การฝึกงาน (ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
๑๕ ชั่วโมง ต่อภาคการศึกษา	ตามความต้องการของ นักศึกษา	๔๕ ชั่วโมง ต่อภาคการศึกษา	๖๐ ชั่วโมง ต่อสัปดาห์

### 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) noppadon.sa@ssru.ac.th
- ๓.๔ ปรึกษาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook/Twitter/Line) facebook: Noppadon sangwalpetch / Line: Knot\_not
- ๓.๕ ปรึกษาผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Internet/Webboard) [https://elfar.ssru.ac.th/noppadon\\_sa/my/](https://elfar.ssru.ac.th/noppadon_sa/my/)

## หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

### ๑. คุณธรรม จริยธรรม

#### ๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

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

#### ๑.๒ วิธีการสอน

- (๑) มีการสอดแทรกเรื่องคุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณในการประกอบอาชีพด้านการออกแบบ
- (๒) กำหนดให้มีวัฒนธรรมองค์กร เพื่อเป็นการปลูกฝังให้นักศึกษามีระเบียบวินัย รวมทั้งการแต่งกายให้เป็นไปตามระเบียบ

ของมหาวิทยาลัย

#### ๑.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากผลงานการออกแบบ และการตรวจสอบการลอกเลียนแบบ
- (๒) ประเมินจากวินัย และความพร้อมในการเข้าร่วมกิจกรรม

### ๒. ความรู้

#### ๒.๑ ความรู้ที่ต้องพัฒนา

- (๑) รอบรู้ในศาสตร์ทางศิลปกรรม และศาสตร์อื่นที่เกี่ยวข้อง
- (๒) มีความสามารถในการค้นคว้า แก้ปัญหาและพัฒนาทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ อย่างเป็นระบบ
- (๓) ความรู้ในทางศิลปะที่สัมพันธ์กับบริบททางสังคม ภูมิปัญญาและวัฒนธรรม
- (๔) มีความรู้เกี่ยวกับมาตรฐานหรือธรรมเนียมปฏิบัติในการประกอบวิชาชีพด้านศิลปกรรมศาสตร์ในสาขาวิชาที่ศึกษา

#### ๒.๒ วิธีการสอน

- (๑) เน้นหลักทฤษฎี และการประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติในสภาพแวดล้อมจริง
- (๓) ให้เรียนรู้จากสถานการณ์จริง โดยการศึกษาดูงาน และเชิญผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ตรงมาเป็นวิทยากรพิเศษ

#### ๒.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียน การตั้งคำถาม และทดสอบย่อยโดยเน้นเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎี
- (๓) ประเมินจากชิ้นงานผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ ที่นักศึกษานำเสนอ

### ๓. ทักษะทางปัญญา

#### ๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

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

#### ๓.๒ วิธีการสอน

นำเสนอเทคนิคและเครื่องมือพร้อมทั้งสร้างชิ้นงานตัวอย่างเพื่อเป็นแนวทางในการทำงาน โดยให้นักศึกษาสามารถเลือกเทคนิคและเครื่องมือในการปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

#### ๓.๓ วิธีการประเมินผล

ประเมินจากสภาพจริงจากผลงาน และขั้นตอนการปฏิบัติงานของนักศึกษา

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

- (๑) มีภาวะผู้นำ เข้าใจบทบาทหน้าที่ของตนเอง รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และ มนุษยสัมพันธ์ที่ดี
- (๒) มีความรับผิดชอบต่องานของตนเอง และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ
  - (๓) สามารถแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล ตรงไปตรงมา และเคารพใน ความคิดเห็นที่แตกต่าง

**๔.๒ วิธีการสอน**

- (๑) จัดกิจกรรมกลุ่มในการทำโครงงาน
- (๒) จัดกิจกรรมการเรียนรู้นอกสถานที่

**๔.๓ วิธีการประเมินผล**

ประเมินจากพฤติกรรม และการแสดงออกของนักศึกษา ในการทำงานเป็นกลุ่ม

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

(๑) สามารถสื่อสารด้วยการพูด ฟัง อ่าน เขียนในการสื่อสารโดยทั่วไป ตลอดจนใช้ วิธีการสื่อสารทางศิลปกรรม และนำเสนองานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

● (๒) สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลเพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน หรือการนำเสนอผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

(๓) มีความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้เชิงตัวเลข หรือเทคโนโลยีที่เหมาะสมสำหรับงานศิลปกรรม

**๕.๒ วิธีการสอน**

จัดกิจกรรมโครงการ ให้นักศึกษาฝึกวิเคราะห์ และนำเสนอผ่านสื่อต่างๆ ให้เหมาะสม

**๕.๓ วิธีการประเมินผล**

ประเมินจากการนำเสนอผลงาน การสื่อสาร และวิธีการในการนำเสนอผลงาน

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

สามารถใช้ทักษะปฏิบัติทางศิลปกรรมศาสตร์ในการสร้างสรรค์ผลงานของตน

**๖.๒ วิธีการสอน**

จัดให้มีการนำเสนอ วิเคราะห์และอภิปรายในผลงานที่นักศึกษาได้ทำ เพื่อสร้างองค์ความรู้ให้กับตนเองและสมาชิกในชั้นเรียน

**๖.๓ วิธีการประเมินผล**

ประเมินจากสภาพจริงจากผลงาน และขั้นตอนการปฏิบัติงานของนักศึกษา

**หมายเหตุ**

สัญลักษณ์ ● หมายถึง ความรับผิดชอบหลัก

สัญลักษณ์ ○ หมายถึง ความรับผิดชอบรอง

เว้นว่าง หมายถึง ไม่ได้รับผิดชอบ

ซึ่งจะปรากฏอยู่ในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

## หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล

## ๑. แผนการสอน

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๑	แนะนำรายวิชา และทำข้อตกลงในการเรียนการสอน	๔	- วีดิทัศน์แนะนำรายวิชา - Powerpoint	ผศ.นภดล สິงวาลเพ็ชร
๒	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับวัสดุ - ความหมายและความสำคัญของวัสดุ - ประเภทของวัสดุแบ่งตามคุณสมบัติโดยทั่วไป - คุณสมบัติของวัสดุ - การทดสอบวัสดุ - แนวโน้มของการใช้วัสดุ และการเลือกใช้วัสดุ - ความต้องการวัสดุในอนาคต	๔	บรรยายแบบมีส่วนร่วม - Powerpoint	ผศ.นภดล สິงวาลเพ็ชร
๓	ศึกษาดูงานนอกห้องเรียน	๔	ศึกษาดูงาน TCDC ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ	ผศ.นภดล สິงวาลเพ็ชร วิทยากร TCDC
๔	โลหะ - ความหมายและประเภทของโลหะ - เหล็ก - ทองเหลือง - ทองแดง - ทอง และเงิน - อะลูมิเนียม	๔	ปฏิบัติ - แบ่งกลุ่มอภิปราย - นักศึกษาออกแบบผลิตภัณฑ์ จากวัสดุโลหะ	ผศ.นภดล สິงวาลเพ็ชร
๕	ไม้ - ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับไม้และป่าไม้ในประเทศไทย - โครงสร้างและการเจริญเติบโตของต้นไม้ - ประเภทและชนิดของไม้ - ไม้ต่างประเทศที่ใช้ในประเทศไทย - การแปรรูปไม้ และผลิตภัณฑ์อื่นๆ จากไม้ - การเลือกใช้ไม้และขนาดของไม้	๔	ปฏิบัติ - แบ่งกลุ่มอภิปราย - นักศึกษาออกแบบผลิตภัณฑ์ จากวัสดุไม้	ผศ.นภดล สິงวาลเพ็ชร
๖	ไม้ไผ่และหวาย - ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับไม้ไผ่และหวาย - ประโยชน์ของไม้ไผ่และหวาย - ชนิดของไม้ไผ่และหวาย - การเตรียมไม้ไผ่และหวายเพื่อใช้งาน	๔	ปฏิบัติ - เรียนรู้จากนักออกแบบ - นักศึกษาออกแบบผลิตภัณฑ์ จากวัสดุไม้ไผ่และหวาย	ผศ.นภดล สິงวาลเพ็ชร PATAPAIN Studio
๗	เส้นใยพืช - ไบโกลาน - กก ไทล และกระจูด	๔	ปฏิบัติ - เรียนรู้จากวิทยากร - ลงพื้นที่ชุมชน โครงการ	ผศ.นภดล สິงวาลเพ็ชร มงคล อิงคุทานนท์

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผักตบชวา</li> <li>- หลู้แฝก</li> <li>- ย่านลิเภา และป่านครนารายณ์</li> <li>- ปอสา</li> </ul>		พัฒนาผลิตภัณฑ์ที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ด้วยฐานทรัพยากรธรรมชาติในชุมชน เพื่อพัฒนาท้องถิ่น ต.แพรง หนามแดง อ.อัมพวา จ.สมุทรสงคราม -นักศึกษาออกแบบผลิตภัณฑ์ จากวัสดุเส้นใยพืช	
๘	<b>ผ้า</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับผ้า</li> <li>- วัตถุดิบในการผลิตผ้า</li> <li>- ผ้าทอ</li> <li>- ผ้าถัก</li> <li>- ผ้าไม่ถักทอ</li> </ul>	๔	<b>ปฏิบัติ</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>-แบ่งกลุ่มอภิปราย</li> <li>-นักศึกษาออกแบบผลิตภัณฑ์ จากวัสดุผ้า</li> </ul>	ผศ.นภดล สังวาลเพชร
๙	<b>ปูน</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ความหมายและประเภทของปูน</li> <li>- ปูนซีเมนต์</li> <li>- ปูนปลาสเตอร์</li> <li>- ปูนดำ</li> </ul>	๔	<b>ปฏิบัติ</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>-เรียนรู้จากครูช่าง</li> <li>-แบ่งกลุ่มอภิปราย</li> <li>-นักศึกษาออกแบบผลิตภัณฑ์ จากวัสดุผ้า</li> </ul>	ผศ.นภดล สังวาลเพชร ครูช่างซัชวาลย์ สหัสสพาศน์
๑๐	<b>พลาสติก</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ประวัติและความเป็นมาของพลาสติก</li> <li>- เทอร์โมพลาสติก</li> <li>- เทอร์โมเซตติง</li> <li>- กรรมวิธีและการขึ้นรูปพลาสติก</li> <li>- กระบวนการรีไซเคิลพลาสติก</li> </ul>	๔	<b>ปฏิบัติ</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>-แบ่งกลุ่มอภิปราย</li> <li>-นักศึกษาออกแบบผลิตภัณฑ์ จากวัสดุพลาสติก</li> </ul>	ผศ.นภดล สังวาลเพชร
๑๑	<b>หลักการออกแบบโดยคำนึงถึงวัสดุ</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- แนวทางในการออกแบบโดยอิงวัสดุและเทคนิค</li> <li>- ความสัมพันธ์ระหว่างวัสดุ รูปทรง และแรงกระทำ</li> <li>- ขั้นตอนการออกแบบผลิตภัณฑ์โดยใช้แนวทางการออกแบบรูปทรงโดยอิงวัสดุ</li> <li>- กระบวนการออกแบบจากเศษวัสดุ</li> <li>- การออกแบบเพื่อสิ่งแวดล้อม</li> </ul>	๔	<b>บรรยายแบบมีส่วนร่วม</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Powerpoint</li> </ul>	ผศ.นภดล สังวาลเพชร
๑๒	<b>หลักการออกแบบโดยคำนึงถึงวัสดุ</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- นักศึกษานำเสนอผลงานอิสระ</li> </ul> <b>การแปรรูปวัสดุจากเศษวัสดุเหลือทิ้ง</b>	๔	<b>ปฏิบัติ</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Powerpoint</li> </ul>	ผศ.นภดล สังวาลเพชร

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๑๓	นำเสนอผลงานการออกแบบ ครั้งที่ ๑ - นักศึกษานำเสนอแนวคิดพร้อมแบบร่าง การออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ด้วยวัสดุแปรรูปจาก เศษวัสดุเหลือทิ้ง	๔	ปฏิบัติ - นำเสนอผลงานโดยใช้สื่อตาม ความเหมาะสม	ผศ.นภดล สั่งवालเพชร
๑๔	นำเสนอผลงานการออกแบบ ครั้งที่ ๒ - นักศึกษานำเสนอการพัฒนาผลงาน การออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ด้วยวัสดุแปรรูปจาก เศษวัสดุเหลือทิ้ง	๔	ปฏิบัติ - นำเสนอผลงานโดยใช้สื่อตาม ความเหมาะสม	ผศ.นภดล สั่งवालเพชร
๑๕	นำเสนอผลงานการออกแบบ ครั้งที่ ๓ - นักศึกษานำเสนอแบบจำลอง การออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ด้วยวัสดุแปรรูปจาก เศษวัสดุเหลือทิ้ง	๔	ปฏิบัติ - นำเสนอผลงานแบบจำลอง ๑	ผศ.นภดล สั่งवालเพชร
๑๖	นำเสนอผลงานการออกแบบ ครั้งที่ ๕ - นักศึกษานำเสนอความคืบหน้าผลงานต้นแบบ การออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ด้วยวัสดุแปรรูปจาก เศษวัสดุเหลือทิ้ง	๔	ปฏิบัติ - นำเสนอผลงาน	ผศ.นภดล สั่งवालเพชร
๑๗	นำเสนอผลงานการออกแบบ สมบูรณ์ - นักศึกษานำเสนอผลงานการออกแบบสมบูรณ์ การออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ด้วยวัสดุแปรรูปจาก เศษวัสดุเหลือทิ้ง	๔	นักศึกษานำเสนอผลงาน - โดยใช้สื่อตามความเหมาะสม	ผศ.นภดล สั่งवालเพชร

## ๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน ผลการเรียนรู้	เครื่องมือและเกณฑ์ การประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วน ของการประเมินผล
รอบรู้ในศาสตร์ทาง ศิลปกรรม และศาสตร์ อื่นที่เกี่ยวข้อง	ประเมินจากปฏิสัมพันธ์ ในชั้นเรียน การตั้งคำถาม และทดสอบย่อย และ ประเมินจากชิ้นงาน ผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ ที่ นักศึกษานำเสนอ	- สังเกตการนำความรู้รอบตัวมา ใช้ในงานออกแบบ	ทุกสัปดาห์	๖๐%
มีภาวะผู้นำ เข้าใจ บทบาทหน้าที่ของตนเอง รับฟังความคิดเห็นของ ผู้อื่น และ มนุษย์สัมพันธ์ ที่ดี	ประเมินจากพฤติกรรม และการแสดงออกของ นักศึกษา ในการทำงาน เป็นกลุ่ม	- สังเกตพฤติกรรมการทำงาน	ทุกสัปดาห์	๑๐%

มีความรับผิดชอบต่องานของตนเอง และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ	ประเมินจากพฤติกรรมและการแสดงออกของนักศึกษาในการทำงานเป็นกลุ่ม	- ประเมินจากผลงานการออกแบบ	สัปดาห์ ๑๗	๑๐%
สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลเพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน หรือการนำเสนอผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ	ประเมินจากการนำเสนอผลงาน การสื่อสาร และวิธีการในการนำเสนอผลงาน	- ประเมินจากผลงานการออกแบบ	สัปดาห์ ๔- ๑๗	๒๐%

### หมวดที่ ๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

#### ๑. ตำราและเอกสารหลัก

๑) นกตล สัจवालเพ็ชร (2560). วัสดุในงานออกแบบ. กรุงเทพมหานคร : ศูนย์ถ่ายเอกสาร งานสื่อและสิ่งพิมพ์แก้วเจ้าจอม.

#### ๒. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

๑) สิงห์ อินทรชูโต (2556). พัฒนาเศษวัสดุอย่างสร้างสรรค์. ปทุมธานี : สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ.

๒) นกตล สัจवालเพ็ชร. (2563). การศึกษานวัตกรรมปัญหา “สกุลช่างเพชรบุรี” เพื่อประยุกต์ใช้ในการ ออกแบบสร้างสรรค์. งานวิจัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.

๓) นกตล สัจवालเพ็ชร. (2563). แผนการบริหาร การเพิ่มมูลค่าภูมิปัญญาสร้างสรรค์ “สกุลช่างเพชรบุรี” ด้วยแนวคิดไทยนวัตกรรมศิลป์ เพื่อเสริมสร้างเศรษฐกิจฐานรากให้พึ่งตนเองและแข่งขันได้. งานวิจัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.

๔) นกตล สัจवालเพ็ชร. (2563). การพัฒนาคุณภาพและกระบวนการผลิตผ้าทอพื้นเมืองจังหวัดศรีสะเกษ เพื่อเสริมสร้างเศรษฐกิจฐานรากให้พึ่งตนเองและแข่งขันได้. งานวิจัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.

๕) นกตล สัจवालเพ็ชร. (2563). การออกแบบตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ผ้าไหมเพื่อยกระดับและขีดความสามารถในการแข่งขันเชิงพาณิชย์. งานวิจัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.

๖) นกตล สัจवालเพ็ชร. (2563). การออกแบบสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ภาพลักษณ์ “ตลาดต้องชมโมเดล” เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันสู่การขับเคลื่อนเศรษฐกิจฐานรากจังหวัดสิงห์บุรี. งานวิจัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.

๗) นกตล สัจवालเพ็ชร. (2566). การแปรรูปเปลือกหอยแมลงภู่ออกแบบผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์. งานวิจัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.



**หมวดที่ ๗ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา****๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา**

ให้นักศึกษาประเมินประสิทธิผลของรายวิชา ได้แก่ วิธีการสอน การจัดกิจกรรม เนื้อหารายวิชา พร้อมข้อเสนอแนะในการปรับปรุง

**๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน**

ประเมินโดยใช้แบบสอบถามของมหาวิทยาลัย และนำมาวิเคราะห์เพื่อปรับปรุงการสอน

**๓. การปรับปรุงการสอน**

จัดการประชุมสาขาวิชาฯ เพื่อแจ้งผลการประเมิน และร่วมกันหาวิธีการแก้ไข เพื่อปรับปรุงการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

**๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา**

สาขาวิชามีการจัดโครงการแสดงผลงานนักศึกษาเพื่อเป็นการประเมินผลงานต่อสาธารณชน

**๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา**

พิจารณาความรู้ การคิดวิเคราะห์ และการประยุกต์ใช้ จากการแสดงผลงาน และนำผลมาวางแผนปรับปรุงการสอนในครั้งถัดไป

\*\*\*\*\*

## แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

## ตามที่ปรากฏในรายละเอียดของหลักสูตร (Programme Specification) มคอ. ๒

รายวิชา	คุณธรรม จริยธรรม			ความรู้			ทักษะทางปัญญา			ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ			ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ			ทักษะพิสัย
	● ความรับผิดชอบหลัก			○ ความรับผิดชอบรอง												
หมวดวิชาเฉพาะด้าน	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๑
รหัสวิชา FLP ๑๒๐๒ ชื่อรายวิชา วัสดุเพื่อการออกแบบ Materials for Design	○	○	○	●	○	○	○	○	○	●	●	○	○	●	○	○

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ