

**รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)****รหัสวิชา LPD ๒๖๐๒ รายวิชา สิ่งทอไลฟ์สไตล์**

สาขาวิชา การออกแบบแฟชั่นและสินค้าไลฟ์สไตล์ (แขนงวิชาการออกแบบสินค้าไลฟ์สไตล์)

คณะ/วิทยาลัย ศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ภาคการศึกษา ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

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

รหัสวิชา	LPD ๒๖๐๒
ชื่อรายวิชาภาษาไทย	สิ่งทอไลฟ์สไตล์
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ	Lifestyle Woven Product

**๒. จำนวนหน่วยกิต**

๓ (๒-๒-๕)

**๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา**

๓.๑ หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (การออกแบบแฟชั่นและสินค้าไลฟ์สไตล์)
๓.๒ ประเภทของรายวิชา	หมวดวิชาเลือก กลุ่มวิชาแขนง ประเภทวิชาเฉพาะด้าน

**๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน**

๔.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา	ผศ.นภดล สัจवालเพ็ชร
๔.๒ อาจารย์ผู้สอน	ผศ.นภดล สัจवालเพ็ชร

**๕. สถานที่ติดต่อ**

แขนงวิชาการออกแบบสินค้าไลฟ์สไตล์  
E – Mail: noppadon.sa@ssru.ac.th

**๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน**

๖.๑ ภาคการศึกษาที่	๑/๒๕๖๗ / ชั้นปีที่ ๒
๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้	ประมาณ ๓๐ คน

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

ไม่มี

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

ไม่มี

**๙. สถานที่เรียน**

ห้อง ๕๘๓๐๒ การออกแบบสินค้าไลฟ์สไตล์  
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

**๑๐. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด**

วันที่ ๕ เดือน มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๗

## หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

### ๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

- เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับวัสดุเส้นใย คุณลักษณะ คุณสมบัติ ของสิ่งทอแต่ละประเภทกับการนำไปประยุกต์ใช้งาน การสร้างสรรค์งานสินค้าไลฟ์สไตล์

- นักศึกษาสามารถสร้างสรรค์ และประยุกต์ใช้สิ่งทอในการออกแบบได้
- นักศึกษานำความรู้ ไปประยุกต์ใช้กับรายวิชาอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องได้

### ๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อให้มีความเหมาะสมกับสถานการณ์ปัจจุบัน และสอดคล้องกับวิสัยทัศน์ของคณะ และมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

## หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

### ๑. คำอธิบายรายวิชา

การเรียนรู้ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับวัสดุเส้นใย คุณลักษณะ คุณสมบัติ ของสิ่งทอแต่ละประเภทกับการนำไปประยุกต์ใช้งาน การสร้างสรรค์งานสินค้าไลฟ์สไตล์ จากวัตถุดิบและเทคนิคสิ่งทอ ข้อมูลแนวโน้มทางการตลาดเพื่อการออกแบบ ฝึกปฏิบัติการนำองค์ความรู้ท้องถิ่น มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบและการผลิตงานสิ่งทอไลฟ์สไตล์

This course is to study the basic knowledge in fiber materials, characteristics and qualifications. In each Textile products, the students are able to apply the Textile techniques, materials, market trend and local wisdom in the community into lifestyle product design

### ๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/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) ครอบรู้ในศาสตร์ทางศิลปกรรม 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 อย่างมีวิจารณญาณ
- (๒) สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ และเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์
- (๓) สามารถบูรณาการความรู้กับศาสตร์อื่นเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางวิชาการและวิชาชีพได้
- (๔) มีความคิดสร้างสรรค์ และมีปฏิภาณไหวพริบในการสร้างผลงาน

#### ๓.๒ วิธีการสอน

นำเสนอเทคนิคและเครื่องมือพร้อมทั้งสร้างชิ้นงานตัวอย่าง 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 และ นำเสนองานได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- (๒) สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลเพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน หรือนำเสนอผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- (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

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๑	แนะนำรายวิชา และทำข้อตกลงในการเรียนการสอน	๔	- วิดีทัศน์แนะนำรายวิชา - Powerpoint	ผศ.นภดล สั่งवालเพ็ชร
๒	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเส้นใยในงานสิ่งทอ	๔	บรรยายแบบมีส่วนร่วม - Powerpoint	ผศ.นภดล สั่งवालเพ็ชร
๓	คุณลักษณะและคุณสมบัติของสิ่งทอ	๔	บรรยายแบบมีส่วนร่วม - Powerpoint	ผศ.นภดล สั่งवालเพ็ชร
๔	ศึกษาดูงานนอกห้องเรียน	๔	ศึกษาดูงาน TERMTEM STUDIO ศูนย์สร้างสรรค์งานสิ่งทอ	ผศ.นภดล สั่งवालเพ็ชร วิทยากร TERMTEM STUDIO
๕	การประยุกต์ใช้สิ่งทอในงานสร้างสรรค์ และสินค้าไลฟ์สไตล์	๔	บรรยายแบบมีส่วนร่วม -แบ่งกลุ่มอภิปราย	ผศ.นภดล สั่งवालเพ็ชร
๖	แนวโน้มทางการตลาด	๔	บรรยายแบบมีส่วนร่วม -แบ่งกลุ่มอภิปราย	ผศ.นภดล สั่งवालเพ็ชร
๗	การพัฒนาทักษะในงานสิ่งทอ	๔	บรรยายแบบมีส่วนร่วม -เรียนรู้จากนักออกแบบ - ลงพื้นที่ชุมชน	ผศ.นภดล สั่งवालเพ็ชร PATAPAI Studio
๘	การสร้างคุณค่าและความยั่งยืนในอุตสาหกรรมสิ่งทอไลฟ์สไตล์	๔	บรรยายแบบมีส่วนร่วม -เรียนรู้จากวิทยากร	ผศ.นภดล สั่งवालเพ็ชร มงคล อิงคุทานนท์
๙	การนำองค์ความรู้ท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบสิ่งทอไลฟ์สไตล์	๔	บรรยายแบบมีส่วนร่วม -แบ่งกลุ่มอภิปราย	ผศ.นภดล สั่งवालเพ็ชร
๑๐	การออกแบบสิ่งทอไลฟ์สไตล์ - นักศึกษานำเสนอผลงานอิสระ (หัวข้อการสร้างสรรค์สิ่งทอไลฟ์สไตล์)	๔	ปฏิบัติ - นักศึกษานำเสนอผลงานโดยใช้สื่อตามความเหมาะสม	ผศ.นภดล สั่งवालเพ็ชร
๑๑	นำเสนอผลงาน ครั้งที่ ๑ - นักศึกษานำเสนอแนวคิดพร้อมแบบร่าง	๔	ปฏิบัติ - นักศึกษานำเสนอผลงานโดยใช้สื่อตามความเหมาะสม	ผศ.นภดล สั่งवालเพ็ชร
๑๒	นำเสนอผลงาน ครั้งที่ ๒ - นักศึกษานำเสนอการพัฒนาผลงาน	๔	ปฏิบัติ - นักศึกษานำเสนอผลงานโดยใช้สื่อตามความเหมาะสม	ผศ.นภดล สั่งवालเพ็ชร
๑๓	นักศึกษาปฏิบัติการสร้างสรรค์สิ่งทอไลฟ์สไตล์	๔	ปฏิบัติ - นักศึกษาปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงาน	ผศ.นภดล สั่งवालเพ็ชร
๑๔		๔		
๑๕		๔		

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๑๖	นำเสนอผลงาน สมบูรณ์ - นักศึกษานำเสนอผลงานการออกแบบสมบูรณ์	๔	นักศึกษานำเสนอผลงาน - โดยใช้สื่อตามความเหมาะสม	ผศ.นภดล สังวาลเพชร
๑๗	การจัดแสดงผลงาน - การประเมินผลงานการสร้างสรรค์ สิ่งทอไลฟ์สไตล์	๔	นักศึกษานำเสนอผลงาน - โดยการจัดนิทรรศการ - ภาพถ่ายผลงานเพื่อการประชาสัมพันธ์	ผศ.นภดล สังวาลเพชร

## ๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	เครื่องมือและเกณฑ์การประเมิน	ลำดับที่ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
รอบรู้ในศาสตร์ทาง ศิลปกรรม และศาสตร์อื่นที่เกี่ยวข้อง	ประเมินจากปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียน การตั้งคำถาม และทดสอบย่อย และประเมินจากชิ้นงานผลสร้างสรรค์ ที่นักศึกษานำเสนอ	- สังเกตการนำความรู้รอบตัวมาใช้ในงานออกแบบ	ทุกลำดับที่	๖๐%
มีภาวะผู้นำ เข้าใจ บทบาทหน้าที่ของตนเอง รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และ มนุษย์สัมพันธ์ที่ดี	ประเมินจากพฤติกรรม และการแสดงออกของนักศึกษา ในการทำงาน เป็นกลุ่ม	- สังเกตพฤติกรรมการทำงาน	ทุกลำดับที่	๑๐%
มีความรับผิดชอบต่องานของตนเอง และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ	ประเมินจากพฤติกรรม และการแสดงออกของนักศึกษา ในการทำงาน เป็นกลุ่ม	- ประเมินจากผลงานการออกแบบ	ลำดับที่ ๑๗	๑๐%
สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลเพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน หรือการนำเสนอผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ	ประเมินจากการนำเสนอผลงาน การสื่อสาร และวิธีการในการนำเสนอผลงาน	- ประเมินจากผลงานการออกแบบ	ลำดับที่ ๔- ๑๗	๒๐%

## หมวดที่ ๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

### ๑. ตำราและเอกสารหลัก

๑) สิริวัฒนภวรี นารีรัตนราชกัญญา. (2566). Thai textiles trend book. กรุงเทพฯ: กรมส่งเสริมวัฒนธรรม

### ๒. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

๑) นกคณ สัจवालเพ็ชร. (2563). การพัฒนาคุณภาพและกระบวนการผลิตผ้าทอพื้นเมืองจังหวัดศรีสะเกษ เพื่อเสริมสร้างเศรษฐกิจฐานรากให้พึ่งตนเองและแข่งขันได้. งานวิจัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.

๒) นกคณ สัจवालเพ็ชร (2560). วัสดุในงานออกแบบ. กรุงเทพมหานคร : ศูนย์ถ่ายเอกสาร งานสื่อและสิ่งพิมพ์แก้วเจ้าจอม.

๓) TCDC: <https://library.tcdc.or.th/>

๔) สถาบันพัฒนาอุตสาหกรรมสิ่งทอ: <https://www.thaitextile.org/th/home/>

## หมวดที่ ๗ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

### ๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

ให้นักศึกษาประเมินประสิทธิผลของรายวิชา ได้แก่ วิธีการสอน การจัดกิจกรรม เนื้อหารายวิชา พร้อมข้อเสนอแนะในการปรับปรุง

### ๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน

ประเมินโดยใช้แบบสอบถามของมหาวิทยาลัย และนำมาวิเคราะห์เพื่อปรับปรุงการสอน

### ๓. การปรับปรุงการสอน

จัดการประชุมสาขาวิชา 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	
	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 ๒๖๐๒ ชื่อรายวิชา สิ่งทอไลฟ์สไตล์ Lifestyle Woven Product	●	○	○	○	○	○	○	○	●	●	○	○	●	○	○	○	○	●	●

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ