



รายละเอียดของรายวิชา(Course Specification)
รหัสวิชา APP1103 รายวิชาหลักการออกแบบ
สาขาวิชา การออกแบบเครื่องแต่งกาย คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
ภาคการศึกษา 1 ปีการศึกษา 2567

หมวดที่๑ข้อมูลทั่วไป

๑. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา	APP1103
ชื่อรายวิชาภาษาไทย	หลักการออกแบบ
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ	Principles of Design

๒. จำนวนหน่วยกิต 3(2-2-5) ทฤษฎี 2 ชั่วโมง/ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง/นอกเวลา 5 ชั่วโมง

๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

๓.๑ หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาการออกแบบเครื่องแต่งกาย
๓.๒ ประเภทของรายวิชา	วิชาเฉพาะด้าน

๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

๔.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุวิธธ์ สาดสังข์
๔.๒ อาจารย์ผู้สอน	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุวิธธ์ สาดสังข์

๕. สถานที่ติดต่อ อาคาร 58 คณะศิลปกรรมศาสตร์ ห้องพักอาจารย์ชั้น 1/ 58102

E – Mail. Suwit.sa @ssru.ac.th

๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

๖.๑ ภาคการศึกษาที่	1 /2567 ชั้นปีที่ 1 รุ่น 67
๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้ ประมาณ	45 คน (รอสรุปยอดการลงทะเบียนนักศึกษาชั้นปีที่ 1)

๗. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน(Pre-requisite) (ถ้ามี)ไม่มี

๘. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน(Co-requisites) (ถ้ามี) ไม่มี

๙. สถานที่เรียน อาคาร 58 คณะศิลปกรรมศาสตร์ ห้อง58G00 ชั้น 0 วันจันทร์ 08:00 – 12:00

๑๐.วันที่จัดทำหรือปรับปรุง
รายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

วันที่ 21 เดือน เมษายน พ.ศ.2567

หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

หลักการออกแบบเป็นศาสตร์แขนงหนึ่งที่ใช้เป็นแนวทางช่วยในการสร้างสรรค์งานออกแบบให้มีความเหมาะสมและสมบูรณ์ มากยิ่งขึ้น ปัจจุบันนี้การออกแบบถือเป็นสิ่งสำคัญสิ่งหนึ่งในการดำรงชีวิต เพราะมนุษย์เราเริ่มเข้าสู่ยุคเทคโนโลยี อุตสาหกรรม งานออกแบบต่าง ๆ จึงเข้ามามีบทบาทในการดำรงชีวิตมากขึ้น และคำถามที่มักเกิดขึ้นต่อนักออกแบบก็คือ ออกแบบสิ่งใด ออกแบบเพื่ออะไร ออกแบบให้ใคร ออกแบบอย่างไร หรือออกแบบที่ใด เป็นต้น สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ล้วนเป็นคำถามที่นักออกแบบทุกคนต้องสามารถตอบให้ได้อย่างเหมาะสมและตอบโจทย์ปัญหาของงานดีไซน์ได้อย่างถูกต้อง และก้าวทันต่อการพัฒนาผลงานออกแบบใหม่ๆอยู่เสมอ นอกจากนี้ นักศึกษาต้องสามารถสร้างสรรค์ผลงานและนำเสนอผลงานในรูปแบบต่างๆ ได้อย่างชัดเจน ทั้งในชั้นเรียน และการนำเสนอผ่านช่องทางออนไลน์จากสื่อต่างๆ ตามยุคสมัย

๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

๑. การปรับปรุงรูปแบบการเรียนการสอนในช่วงหลังที่มีการแพร่ระบาดของไวรัส Covid-19 ให้มีความสอดคล้องกับนโยบายของมหาวิทยาลัยที่ต้องการให้เป็นห้องเรียนแบบออนไลน์ผสมผสานการเรียนออนไลน์แบบ Hybrid ที่สามารถตอบสนองและตรงกับความต้องการของผู้เรียน
๒. การปรับปรุงแบบวิธีการส่งผลงาน ผ่านระบบออนไลน์ และมีการจัดเก็บผลงานต่างๆ เข้าเป็นระบบเพื่อการประเมิน
๓. การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ผ่านการแชร์ข้อมูลออนไลน์ หรือโปรแกรมออนไลน์ที่สามารถนำเสนอเผยแพร่ข้อมูลผลงานต่างๆ และสามารถติดต่อสื่อสารพูดคุยเพื่อการเสนอแนะกันได้
๔. ส่งเสริมให้นักศึกษามีการศึกษา ทั้งจากแนวทางทฤษฎีในภาคเอกสารและแนวทางปฏิบัติจากการฝึกฝนสร้างสรรค์งานออกแบบ 2 มิติและ 3 มิติ ตลอดจนการพัฒนาผลงานและการนำเสนอต่อหน้าชั้นเรียนหรือทางออนไลน์เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และการพัฒนาผลงานอย่างเหมาะสม
๕. การศึกษาในรายวิชานี้ได้นำแนวทางของการทำงานวิจัยเรื่อง การออกแบบผลิตภัณฑ์สินค้าแฟชั่นจากลวดลายสิ่งทอลาวโซ่งจังหวัดสุพรรณบุรีของ อ.สุวิธ สาดสังข์ มาใช้เป็นตัวอย่างและแนวทางการสอนในเรื่องของหลักการออกแบบการวิเคราะห์ผลงาน ลักษณะ โครงสร้าง สี สัน ลวดลาย จากลวดลายสิ่งทอลาวโซ่ง นำมาใช้ต่อการสอนหลักองค์ประกอบศิลป์ทางการออกแบบเพื่อสร้างวิธีคิดและรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบสินค้าหรือผลิตภัณฑ์สินค้าแฟชั่นทางการตลาดอย่างเหมาะสม ใหม่ ๆ ให้กับนักศึกษาได้เห็นภาพการออกแบบผลงานได้อย่างชัดเจนและเหมาะสมมากยิ่งขึ้น

หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

๑. คำอธิบายรายวิชา

หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ หลักการออกแบบเบื้องต้นและทฤษฎีความรู้พื้นฐาน การใช้สีเพื่องานออกแบบฝึกปฏิบัติสร้างสร้งงานออกแบบ จนเกิดความชำนาญและสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับงานออกแบบแขนงต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ฝึกทักษะการสื่อสารด้วยคำอธิบาย และการสื่อสารด้วยภาพได้อย่างเหมาะสม

The Principles of composition art, basic designing and the fundamental of color theory for the design Practicing in creating design to be proficient and be able to various design related fields Practicing in communication skill by the explanations and appropriately visual communication.

๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาคสนาม/การฝึกงาน(ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ 30 ชั่วโมงต่อภาค การศึกษา	ตามประกาศของ มหาวิทยาลัย (เฉพาะ กรณีที่เกิดการเรียนการ สอน) หรือตามความ ต้องการของนักศึกษา เฉพาะรายบุคคล	2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ 30 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	5 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ 75 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา

๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

๑ ชั่วโมง / สัปดาห์

๓.๑ ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน ห้องพักอาจารย์ ชั้น 1 อาคาร 58 คณะศิลปกรรมศาสตร์

๓.๒ ปรึกษาผ่านโทรศัพท์ที่ทำงาน 02-1601392 ต่อ 102 มือถือ 0955097178

๓.๓ ปรึกษาผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (e-mail) suwit.sa@ssru.ac.th

หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

๑.คุณธรรม จริยธรรม

๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

(๑) ตระหนักในคุณค่าของคุณธรรม จริยธรรม

(๒) มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม มีวินัย เคารพกฎระเบียบ ตรงต่อเวลา

- (๓) มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีมและสามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับความสำคัญได้
- (๔) เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์
- (๕) เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่างๆ ขององค์กรและสังคม
- (๖) มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

๑.๒ วิธีการสอน

(๑) ฝึกฝนให้นักศึกษาสามารถนำเสนองาน และการคิดวิจารณ์ผลงานการออกแบบของผู้ร่วมชั้น โดยอาศัยหลักการและทฤษฎีด้านหลักการออกแบบ ที่ได้ศึกษาไป เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ในกลุ่มชั้นเรียนที่กว้างขึ้นและได้เห็นแนวทางรูปแบบการคิดค้นที่หลากหลายแตกต่างกันออกไป

๑.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินผลจากความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย คุณภาพงานและความถูกต้องตามโจทย์ที่ได้รับมอบหมาย
- (๒) ประเมินจากผลงานและความตั้งใจและความสม่ำเสมอในการเข้าเรียน
- (๓) ประเมินจากความรับผิดชอบในการส่งงานตรงตามระยะเวลาที่กำหนดจะถูกนำมาใช้เป็นเกณฑ์การให้พิจารณาคะแนน

๒.๑ ความรู้ที่ต้องพัฒนา

- (๑) ได้รับความรู้ความเข้าใจในหลักเกณฑ์และขั้นตอนต่างๆเกี่ยวกับทฤษฎีและทักษะที่สำคัญ ในเนื้อหาสาขาวิชาการออกแบบเครื่องแต่งกาย และการคิดค้นหาแรงบันดาลใจในการสร้างงานออกแบบ ตามรูปแบบที่เหมาะสม ตั้งแต่กระบวนการทำงาน จนกระทั่งฝึกฝนกระบวนการคิด กำหนดประเด็นการออกแบบและพัฒนาแนวความคิด และเข้าใจพื้นฐานการออกแบบ
- (๒) สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจและอธิบายความต้องการด้านการออกแบบ ของสังคม รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหาค่ะ
- (๓) สามารถวิเคราะห์ ออกแบบปรับปรุงและ/หรือประเมิน องค์ประกอบต่างๆ ของงานออกแบบ ในลักษณะของงานสร้างสรรค์ได้
- (๔) สามารถติดตามความก้าวหน้า และวิวัฒนาการของการออกแบบ รวมทั้งการนำไปประยุกต์ใช้ตามความนิยมของสังคม โดยงานจะออกมาในลักษณะของงานร่วมสมัย

- (๕) มีความรู้ความเข้าใจและสนใจพัฒนาความรู้ ความชำนาญทางการออกแบบเครื่องแต่งกายและงานออกแบบ 2 มิติ 3 มิติอย่างต่อเนื่อง
- (๖) มีความรู้ในแนวกว้างของสาขาการออกแบบเครื่องแต่งกาย เล็งเห็นการเปลี่ยนแปลงและเข้าใจผลกระทบจากสื่อและผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกายและงานออกแบบ ของนักออกแบบจากนานาชาติทั่วโลก
- (๗) มีประสบการณ์ในการพัฒนาและ/หรือการประยุกต์งานทางด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายและงานออกแบบ 2 มิติ 3 มิติตามความต้องการของวงการออกแบบอย่างสากลที่ร่วมสมัยและหลากหลาย
- (๘) สามารถบูรณาการความรู้ในสาขาวิชาการออกแบบเครื่องแต่งกาย และหลักการออกแบบงาน กับความรู้ในศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้องการทดสอบมาตรฐานนี้สามารถทำได้โดยการทดสอบแต่ละวิชาในชั้นเรียน ตลอดระยะเวลาที่ศึกษาอยู่ในหลักสูตร

๒.๒ วิธีการสอน

(๑) บรรยายเกี่ยวกับรูปแบบและแนวทาง หลักการออกแบบ ซึ่งได้แก่ เส้น สี น้ำหนัก พื้นผิว บริเวณว่าง รูปร่าง หรือรูปทรง เป็นต้น การฝึกฝนการสร้างสรรค์งานออกแบบ การประสานและกลมกลืนกันต่อหลักการ เทคนิคพื้นฐานทางการออกแบบได้อย่างเหมาะสม และสามารถนำมาประยุกต์ใช้ต่อการพัฒนาการออกแบบและงานสร้างสรรค์ด้านอื่น ๆ อย่างน่าสนใจ

๒.๓ วิธีการประเมินผล

(๑) ประเมินจากผลงานที่รับผิดชอบในเรื่องของ ความตั้งใจ ความครบถ้วนสมบูรณ์ของงาน การพัฒนาทักษะในการออกแบบ ที่ได้เรียนรู้ศึกษามาใช้ต่อการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างเหมาะสมและน่าสนใจ

๓. ทักษะทางปัญญา

๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- (๑) สามารถคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณและอย่างเป็นระบบ
- (๒) สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินสารสนเทศ เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์
- (๓) สามารถรวบรวมศึกษา วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ
- (๔) สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาที่อาจเกิดขึ้นในกระบวนการออกแบบเครื่องแต่งกายแต่ละครั้งได้อย่างเหมาะสม

๓.๒ วิธีการสอน

- (๑) บรรยายและฝึกพัฒนากระบวนการความคิดแนวทางในสร้างสรรค์ผลงาน การทดลองปฏิบัติจริง
- (๒) มอบหมายให้นักศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบผลงานได้อย่างมีเหตุผล และสามารถนำแรงบันดาลใจนั้นมาเป็นหัวข้อในการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบ ได้อย่างเหมาะสม

(๓) ฝึกการนำเสนอผลงานของนักศึกษาเพื่อเพิ่มความมั่นใจและฝึกการถ่ายทอดเนื้อหาเรื่องราวในการ
ออกแบบงาน

(๔) เปิดโอกาสให้นักศึกษาแสดงความเห็น วิเคราะห์ และสรุปผลงานร่วมกัน เพื่อที่นักศึกษาจะนำ
ข้อคิดเห็นไปพัฒนาในการทำงานต่อไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๓.๓ วิธีการประเมินผล

(๑) ประเมินผลจากการปฏิบัติ การคิดค้นหาแรงบันดาลใจเพื่อการออกแบบ ทั้งในชั้นเรียน และการบ้านที่
มอบหมายให้

(๒) ประเมินผลจากความรู้และความเข้าใจของผู้เรียน ความสม่ำเสมอและการให้ความร่วมมือในชั้นเรียน
ทั้งการเข้าชั้นเรียน และผ่านระบบออนไลน์ ตลอดจนพัฒนาการที่เกิดขึ้นระหว่างการเรียนรู้จากพัฒนาการในการ
สร้างสรรค์ผลงานในทางที่ดีขึ้น

๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- (๑) สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลายสามารถสนทนาทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศได้อย่างมี
ประสิทธิภาพ
- (๒) สามารถให้ความช่วยเหลือ และอำนวยความสะดวกแก่การแก้ปัญหาสถานการณ์ต่างๆ ในกลุ่มทั้งใน
บทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน
- (๓) สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มาชี้นำสังคมในประเด็นที่เหมาะสม
- (๔) มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม
- (๕) สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์ ทั้งส่วนตัวและส่วนรวม พร้อมทั้งแสดงจุดยืน
อย่างพอเหมาะทั้งของตนเองและของกลุ่ม
- (๖) มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ ทั้งของตนเอง และทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่องคุณสมบัติต่างๆ นี้
สามารถวัดร่วมกับคุณสมบัติในข้อ (๑) , (๒) และ (๓) ได้ในระหว่างการทำกิจกรรมร่วมกัน

๔.๒ วิธีการสอน

- (๑) ให้นักศึกษาฝึกฝนในการสร้างสรรค์งานออกแบบ โดย ทดลองและปฏิบัติจริง
- (๒) มีการเปิดให้แสดงความคิดเห็น วิเคราะห์ และ สรุปผลงานร่วมกัน เพื่อที่นักศึกษาจะนำข้อคิดเห็นไป
พัฒนาการในการทำงานต่อไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- (๓) มอบหมายงานให้นักศึกษา โดยกำหนดขอบเขตและระยะเวลาในการปฏิบัติงาน

๔.๓ วิธีการประเมินผล

(๑) ประเมินผลจากพฤติกรรมและทัศนคติการเรียนรู้ทั้งในชั้นเรียน ตลอดจนการนำเสนอผลงานหน้าชั้นใน
แต่ละครั้ง

- (๒) ประเมินผลจากความประพฤติความใส่ใจระหว่างเรียน รู้จักการเคารพตัวเองและผู้อื่น
- (๓) ประเมินผลจากการส่งงานตามกำหนดเวลาที่ได้รับมอบหมายในแต่ละครั้ง

๕. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

๕.๑ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงาน ที่เกี่ยวข้องกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และ การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่องานออกแบบเครื่องแต่งกาย
- (๒) สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหา โดยใช้สารสนเทศหรือการแสดงสถิติประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์
- (๓) สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม
- (๔) สามารถใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม

๕.๒ วิธีการสอน

- (๑) อธิบายการสอนพร้อมยกตัวอย่างการนำเสนอผลงานผ่านทางสื่อเทคโนโลยีเพื่อเป็นตัวอย่างในการเรียนรู้ให้แก่นักศึกษา มีการแลกเปลี่ยนสอบถามความรู้ผ่านช่องทางการสื่อสารทางออนไลน์ในรูปแบบต่างๆ
- (๒) มอบหมายงานให้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลตัวอย่างผลงาน จากสื่อต่างๆและนำมาศึกษาหาแนวทางในการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานรูปแบบใหม่ ๆ พร้อมลงมือปฏิบัติได้อย่างน่าสนใจและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ต่องานออกแบบ ได้อย่างน่าสนใจ

๕.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินผลจากความสามารถในการใช้เทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์ในการค้นหาแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานออกแบบ ของผู้เรียนและสามารถสร้างสรรค์ผลงานและนำเสนอได้อย่างชัดเจน
- (๒) ประเมินผลจากรูปแบบผลงานการนำเสนอโดยใช้สื่อเทคโนโลยีเข้ามาเป็นส่วนประกอบอย่างเหมาะสมกับหัวข้อที่ได้รับมอบหมาย การนำเสนอผลงานผ่านทางออนไลน์และการส่งผลงานผ่านทางออนไลน์
- (๓) สามารถนำสื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่ ๆ มาประกอบการนำเสนอผลงานการคิดค้น ตลอดจนถึงขั้นตอนการออกแบบงาน 2 มิติและ 3 มิติ ได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

๖. ทักษะพิสัย

- (๑) มีทักษะการปฏิบัติด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายตามเนื้อหารายวิชาและสามารถพัฒนาทักษะของตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ

- ๒) นำความรู้ทางทฤษฎีมาใช้ในการปฏิบัติงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายได้
- (๓) มีทักษะทางการนำเสนอผลงานในรูปแบบแฟชั่นโชว์ต่อสาธารณชน
- (๔) มีทักษะความชำนาญเฉพาะทางตามความถนัดของผู้เรียน

๖.๒ วิธีการสอน

(๑) ให้นักศึกษาฝึกการนำทฤษฎีการออกแบบเครื่องแต่งกายมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบ

(๒) มอบหมายงานให้นักศึกษาสร้างสรรค์ผลงาน ตามแนวทางในการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานรูปแบบใหม่ ๆ พร้อมลงมือปฏิบัติได้อย่างน่าสนใจ

๖.๓ วิธีการประเมินผล

(๑) ประเมินผลจากความสามารถในการใช้ทักษะด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายและหลักการออกแบบงาน 2 มิติละ 3 มิติ

(๒) ประเมินผลจากความชำนาญและความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานทางการออกแบบ

หมายเหตุ

สัญลักษณ์ ● หมายถึง ความรับผิดชอบหลัก

สัญลักษณ์ ○ หมายถึง ความรับผิดชอบรอง

เว้นว่าง หมายถึง ไม่ได้รับผิดชอบ

ซึ่งจะปรากฏอยู่ในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล

๑. แผนการสอน

ลำดับที่	หัวข้อ /รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
1	1. แนะนำการเรียนการสอนจุดประสงค์ รายวิชาและแนวทางการเรียนการสอน 2. ศึกษาความหมายของศิลปะ พื้นฐานหลักองค์ประกอบ	4 ชั่วโมง	1. แนะนำรายวิชา วัตถุประสงค์การเรียนรู้ แนวทางการเรียนรู้ และนำเข้าสู่บทเรียนผ่านโปรแกรม Zoom Online 2. ชี้แจงรายละเอียดของรายวิชา หลักการออกแบบ 3. ศึกษาความหมายของศิลปะ ขอบข่ายของศิลปะ พื้นฐานหลักองค์ประกอบศิลป์ และหลักการออกแบบเบื้องต้น การยกตัวอย่างข้อมูลจากสื่อออนไลน์ และ website ที่เกี่ยวข้อง	ผศ.สุวิธธ์ ศาสต์สังข์

<p>ศิลป์ และหลักการออกแบบเบื้องต้น</p> <p>3. สัปดาห์ PRE – TEST ทดสอบการสร้างสรรคผลงานการจ้ดตงค้ประกอบศิลป์ งาน 2 มิติ บนกระดาษร้อยปอนด์ เพื่อทดสอบความถนัดพื้นฐานในการสร้างสรรค้งานองค้ประกอบศิลป์ เบื้องต้นของนักศึกษาแต่ละคน</p>		<p>4. สัปดาห์บ้าน PRE –TEST ทดสอบการสร้างสรรค้ผลงานการจ้ดตงค้ประกอบศิลป์ งาน 2 มิติ บนกระดาษร้อยปอนด์ เพื่อทดสอบความถนัดพื้นฐานในการสร้างสรรค้งานองค้ประกอบศิลป์แต่ละคนต่อความเข้าใจพื้นฐานงานองค้ประกอบศิลป์และพื้นฐานการวาดภาพและการใช้สีต้งงานออกแบบ 2 มิติ และให้ทำการสแกนผลงานหรือถ่ายภาพผลงานส่งงานผ่านทางกรแชร์ข้อมูลออนไลน์ในระบบ Google Drive และนำเสนอในสัปดาห์ถัดไป</p> <p>สื่อที่ใช้ประกอบ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ Zoom 3. คอมพิวเตอร์ เครื่องสแกนหรือกล้องถ่ายภาพ 4. ข้อมูลเอกสารออนไลน์และWebsite ในการนกดตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง 5. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อกรส่งผลงาน <p>ข้อดี</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. สะดวกสบายในการจัดการเรียนการสอนและการเก็บข้อมูลการดำเนินการสอน 2. สามารถจัดเก็บข้อมูลผลงานนักศึกษาได้อย่างเป็นระบบและรวดเร็ว <p>ข้อเสีย</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. การส่งผลงานรายวิชานี้เป็นการนำเสนอเรื่องของสีส้นและงานศิลปะ การใช้ระบบออนไลน์อาจทำให้คุณภาพของงาน รายละเอียด สีส้น พื้นผิว และเทคนิคของชิ้นงานในการนำเสนอผลงานด้อยคุณภาพลง นักศึกษาแต่ละคนไม่สามารถมีเทคโนโลยี กล้อง คอมพิวเตอร์ ที่มีคุณภาพระดับสูงได้เท่าเทียมเสมอกันทุกคนทุกบ้าน การสอนและส่งงานออนไลน์ในวิชานี้จึงไม่เหมาะสมเท่าที่ควร แต่เป็นการทำตามนโยบาย สุดท้ายยังงี้ก็ต้องให้ 	
---	--	---	--

			นักศึกษารวบรวมผลงานชิ้นจริงมาส่งอีกทีเพื่อทำการประเมินตามความถูกต้องของชิ้นงานและรายละเอียดงานตามจริง ทำให้เกิดการทำงานซ้ำซ้อนหลายรอบขึ้น	
2	<p>1. ทดลองการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ 2 มิติ</p> <p>2. ทบทวนความหมายและความสำคัญของหลักการออกแบบและองค์ประกอบศิลป์</p> <p>3. หลักการออกแบบศิลปะ จุด และ เส้น และสั่งการบ้านงานออกแบบ 2 มิติ จุด และเส้น</p>	4 ชั่วโมง	<p>1. ทดลองการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ Pre – test การออกแบบ 2 มิติ ผ่านระบบการนำเสนอสื่อออนไลน์ Zoom พูดคุยและชี้แนะแนวทางการออกแบบ</p> <p>2. การสอนทบทวนความหมายและความสำคัญของหลักการออกแบบและองค์ประกอบศิลป์ รวมถึงประเภทของการออกแบบ บรรยายด้วยโปรแกรม Zoom</p> <p>3. ศึกษาและฝึกปฏิบัติองค์ประกอบศิลป์ในเรื่องของ จุด และเส้น ในรูปแบบต่าง ๆ บรรยายผ่านโปรแกรม Zoom พร้อมส่งตัวอย่างการทำงานเรื่องจุดและเส้นให้นักศึกษาดูเป็นแนวทางเพื่อทำงานออกแบบ 2 มิติเรื่องจุดและเส้น ส่งงานทาง Google Drive พร้อมการนำเสนอในสัปดาห์ถัดไป</p> <p>สั่งการบ้าน</p> <p>- ให้ออกแบบสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้เทคนิคองค์ประกอบศิลป์พื้นฐานเรื่อง จุด และ เส้น 2 ชั้น</p> <p>1. การสร้างสรรค์ผลงานองค์ประกอบศิลป์ด้วยเทคนิค “จุด” 1 ชั้น และ 2. การออกแบบลวดลายผ้าขาวม้าโดยใช้หลักองค์ประกอบศิลป์เรื่อง “เส้น” 1 ชั้น ลงบนกระดาษร้อยปอนด์ขนาด A4 พร้อมอธิบายแนวความคิดและรูปแบบการสร้างสรรค์ด้านหลังของกระดาษ</p> <p>สื่อที่ใช้ประกอบ</p> <p>1. Power Point ประกอบการบรรยาย</p> <p>2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ Zoom</p> <p>3. คอมพิวเตอร์ เครื่องสแกนหรือกล้องถ่ายภาพ</p>	ผศ. สุวิธช์ สาตสังข์

			<p>4. ข้อมูลเอกสารออนไลน์และWebsite ในการยกตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง</p> <p>5. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อการส่งผลงาน</p> <p>ข้อดี</p> <ol style="list-style-type: none"> สะดวกสบายในการจัดการเรียนการสอนและการเก็บข้อมูลการดำเนินการสอน สามารถจัดเก็บข้อมูลผลงานนักศึกษาได้อย่างเป็นระบบและรวดเร็ว <p>ข้อเสีย</p> <ol style="list-style-type: none"> การส่งผลงานรายวิชานี้เป็นการนำเสนอเรื่องของสีสันทันและงานศิลปะ การใช้ระบบออนไลน์อาจทำให้คุณภาพของงาน รายละเอียด สีสันทัน พื้นผิว และเทคนิคของชิ้นงานในการนำเสนอผลงานด้วยคุณภาพลง นักศึกษาแต่ละคนไม่สามารถมีเทคโนโลยี กล้อง คอมพิวเตอร์ ที่มีคุณภาพระดับสูงได้เท่าเทียมเสมอกันทุกคนทุกบ้าน การสอนและส่งงานออนไลน์ในวิชานี้จึงไม่เหมาะสมเท่าที่ควร แต่เป็นการทำตามนโยบาย สุดท้ายยังก็ต้องให้นักศึกษารวบรวมผลงานชิ้นจริงมาส่งอีกทีเพื่อทำการประเมินตามความถูกต้องของชิ้นงานและรายละเอียดงานตามจริง ทำให้เกิดการทํางานซ้ำซ้อนหลายรอบขึ้น 	
3	<p>1. การนำเสนอผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ 2 มิติ เรื่อง จุดและเส้น</p> <p>2.องค์ประกอบศิลปะในเรื่องของรูปร่างรูปทรง</p> <p>3.ตัวอย่างผลงานการสร้างสรรค์</p>	4 ชั่วโมง	<ol style="list-style-type: none"> 1. การนำเสนอผลงานรายบุคคลจากที่สั่งการบ้าน สัปดาห์ก่อนเรื่องจุดและเส้น ผ่านระบบออนไลน์ โปรแกรม zoom พร้อมแนะแนวทางการสร้างสรรค์ที่น่าสนใจและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่อผลงานการสร้างสรรค์กับเพื่อนร่วมชั้น 2. ศึกษาถึงความหมายและประเภทของรูปร่างและรูปทรง ในรูปแบบต่าง ๆ บรรยายผ่านโปรแกรม Zoom Online 	<p>ผศ.สุวิธธ์</p> <p>สาตสังข์</p>

	<p>องค์ประกอบศิลป์ เรื่องรูปร่างรูปทรง</p>	<p>3. ยกตัวอย่างการสร้างสรรค์ผลงาน 2 มิติ และ แนวทางฝึกปฏิบัติเรื่องของรูปร่างรูปทรงผ่านสื่อ ออนไลน์ website ที่เกี่ยวข้องหรือ Youtube</p> <p>4. ศึกษาและฝึกปฏิบัติองค์ประกอบศิลป์ในเรื่อง ของ รูปร่าง รูปทรงในรูปแบบต่าง ๆ บรรยายผ่าน โปรแกรม Zoom พร้อมส่งตัวอย่างการทำงานเรื่อง รูปร่างรูปทรงให้นักศึกษาดูเป็นแนวทางเพื่อทำงาน ออกแบบ 2 มิติเรื่องจุดและเส้น ส่งงานทาง Google Drive พร้อมการนำเสนอในสัปดาห์ถัดไป</p> <p>สังการบ้าน</p> <p>- ให้ออกแบบสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้เทคนิค องค์ประกอบศิลป์พื้นฐานเรื่อง รูปร่าง รูปทรง ลงบน กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A4 พร้อมอธิบาย แนวความคิดและรูปแบบการสร้างสรรค์ ด้านหลัง ของกระดาษ</p> <p>- เตรียมวัสดุอุปกรณ์หรือวัสดุเหลือใช้ที่สามารถ สร้างพื้นผิวบนงานศิลปะ เช่น เศษผ้า เปลือกไม้ ลูกปัดสี เป็นต้น พร้อมเครื่องมือในการสร้างสรรค์ งานและการปะติด มาในชั้นเรียนสัปดาห์หน้า</p> <p>สื่อที่ใช้ประกอบ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ Zoom 3. คอมพิวเตอร์ เครื่องสแกนหรือกล้องถ่ายภาพ 4. ข้อมูลเอกสารออนไลน์และWebsite ในการยก ตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง 5. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อการ ส่งผลงาน <p>ข้อดี</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. สะดวกสบายในการจัดการเรียนการสอนและ การเก็บข้อมูลการดำเนินการสอน 2. สามารถจัดเก็บข้อมูลผลงานนักศึกษาได้อย่างเป็น ระบบและรวดเร็ว 	
--	--	---	--

			<p>ข้อเสีย</p> <p>1. การส่งผลงานรายวิชานี้เป็นการนำเสนอเรื่องของสีสันทและงานศิลปะ การใช้ระบบออนไลน์อาจทำให้คุณภาพของงาน รายละเอียด สีสันท พื้นผิว และเทคนิคของชิ้นงานในการนำเสนอผลงานด้วยคุณภาพลง นักศึกษาแต่ละคนไม่สามารถมีเทคโนโลยี กล้อง คอมพิวเตอร์ ที่มีคุณภาพระดับสูงได้เท่าเทียมเสมอกันทุกคนทุกบ้าน การสอนและส่งงานออนไลน์ในวิชานี้จึงไม่เหมาะสมเท่าที่ควร แต่เป็นการทำตามนโยบาย สุดท้ายยังก็ต้องให้นักศึกษารวบรวมผลงานชิ้นจริงมาส่งอีกทีเพื่อทำการประเมินตามความถูกต้องของชิ้นงานและรายละเอียดงานตามจริง ทำให้เกิดการทำงานซ้ำซ้อนหลายรอบขึ้น</p>	
4	<p>1. การนำเสนอผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ 2 มิติ เรื่อง รูปร่างรูปทรง</p> <p>2. องค์ประกอบศิลปะในเรื่องพื้นผิว</p> <p>3. ตัวอย่างผลงานการสร้างสรรค์ องค์ประกอบศิลป์ เรื่องพื้นผิว</p>	4 ชั่วโมง	<p>1. การนำเสนอผลงานรายบุคคลจากที่สั่งการบ้าน สัปดาห์ก่อนเรื่องรูปร่างรูปทรง ผ่านระบบออนไลน์ โปรแกรม zoom พร้อมแนะนำแนวทางการสร้างสรรค์ที่น่าสนใจและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่อผลงาน การสร้างสรรค์กับเพื่อนร่วมชั้น</p> <p>2. ศึกษาและฝึกปฏิบัติในเรื่องพื้นผิว โดยการค้นหาเทคนิคและวัสดุที่ช่วยเสริมในการสร้างสรรค์ผลงานรูปแบบใหม่ ๆ ขึ้น ผ่านการบรรยายระบบออนไลน์ โปรแกรม Zoom</p> <p>2. ฝึกปฏิบัติเรื่องของพื้นผิวจากวัสดุอุปกรณ์ที่สามารถหาได้รอบตัวหรือวัสดุเหลือใช้ต่าง ๆ</p> <p>3. ศึกษาและฝึกปฏิบัติองค์ประกอบศิลป์ในเรื่องของพื้นผิวในรูปแบบต่าง ๆ บรรยายผ่านโปรแกรม Zoom พร้อมส่งตัวอย่างการทำงานเรื่องพื้นผิวให้นักศึกษาดูเป็นแนวทางเพื่อทำงานออกแบบ 2 มิติ เรื่องจุดและเส้น ส่งงานทาง Google Drive พร้อมการนำเสนอในสัปดาห์ถัดไป</p>	<p>ผศ.สุวิธธ์</p> <p>สาตสังข์</p>

		<p>ส่งการบ้าน</p> <p>- ให้ออกแบบสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้เทคนิคองค์ประกอบศิลป์พื้นฐานเรื่อง พื้นผิว ลงบนกระดาษร้อยปอนด์ขนาด A4 พร้อมอธิบายแนวความคิดและรูปแบบการสร้างสรรค์ ด้านหลังของกระดาษ</p> <p>สื่อที่ใช้ประกอบ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ Zoom 3. คอมพิวเตอร์ เครื่องสแกนหรือกล้องถ่ายภาพ 4. ข้อมูลเอกสารออนไลน์และWebsite ในการยกตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง 5. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อส่งผลงาน <p>ข้อดี</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. สะดวกสบายในการจัดการเรียนการสอนและการเก็บข้อมูลการดำเนินการสอน 2. สามารถจัดเก็บข้อมูลผลงานนักศึกษาได้อย่างเป็นระบบและรวดเร็ว <p>ข้อเสีย</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. การส่งผลงานรายวิชานี้เป็นการนำเสนอเรื่องของสีสันทันและงานศิลปะ การใช้ระบบออนไลน์อาจทำให้คุณภาพของงาน รายละเอียด สีสันทัน พื้นผิว และเทคนิคของชิ้นงานในการนำเสนอผลงานด้อยคุณภาพลง นักศึกษาแต่ละคนไม่สามารถมีเทคโนโลยี กล้อง คอมพิวเตอร์ ที่มีคุณภาพระดับสูงได้เท่าเทียมเสมอกันทุกคนทุกบ้าน การสอนและส่งงานออนไลน์ในวิชานี้จึงไม่เหมาะสมเท่าที่ควร แต่เป็นการทำตามนโยบาย สุดท้ายยังงี้ก็ต้องให้นักศึกษารวบรวมผลงานชิ้นจริงมาส่งอีกทีเพื่อทำการประเมินตามความถูกต้องของชิ้นงานและ 	
--	--	--	--

			รายละเอียดงานตามจริง ทำให้เกิดการดำเนินงาน ซ้ำซ้อนหลายรอบขึ้น	
5	1.องค์ประกอบศิลปะ เรื่องการใช้สี ต่อการ สร้างสรรค์ผลงาน 2. การนำเสนอ ผลงานรายบุคคลจาก ที่ส่งการบ้านสัปดาห์ ก่อนหน้าชั้นเรียน เรื่องพื้นผิว	4 ชั่วโมง	<p>1. ศึกษาถึงความสำคัญของหลักการออกแบบ พื้นฐานเรื่องของสี ต่อการสร้างสรรค์ผลงาน ใน รูปแบบต่าง ๆ ผ่านระบบการนำเสนอสื่อออนไลน์ Zoom พูดคุยและชี้แนะแนวทางการออกแบบ</p> <p>2. ฝึกปฏิบัติเรื่องของสี วงจรสี ค่าน้ำหนักของสีที่มี ความเหมาะสมต่องานศิลปะเบื้องต้นผ่านระบบการ นำเสนอสื่อออนไลน์ Zoom พูดคุยและชี้แนะแนว ทางการออกแบบ</p> <p>3. การนำเสนอผลงานรายบุคคลจากที่ส่งการบ้าน สัปดาห์ก่อนในคลาสเรียนพร้อมการแลกเปลี่ยน ความคิดเห็นต่อผลงานการสร้างสรรค์กับเพื่อนร่วม ชั้นผ่านระบบการนำเสนอสื่อออนไลน์ Zoom พูดคุยและชี้แนะแนวทางการออกแบบ</p> <p>สื่อที่ใช้ประกอบ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ Zoom 3. คอมพิวเตอร์ เครื่องสแกนหรือกล้องถ่ายภาพ 4. ข้อมูลเอกสารออนไลน์และWebsite ในการ ยกตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง 5. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อการ สอนส่งงาน <p>ส่งการบ้าน</p> <ul style="list-style-type: none"> - ให้ออกแบบสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้เทคนิค องค์ประกอบศิลป์พื้นฐานเรื่อง สีในงานองค์ประกอบ ศิลป์สร้างสรรค์ ลงบนกระดาษร้อยปอนด์ขนาด A4 พร้อมอธิบายแนวความคิดและรูปแบบการ สร้างสรรค์ ด้านหลังของกระดาษ - แบ่งกลุ่มกลุ่มละ 3 -4 คน ทำการปรึกษาและ เตรียมอุปกรณ์ในการทำงานสร้างสรรค์เกี่ยวกับการ สร้างสรรค์ผลงานโดยผสมเทคนิคหลักการออกแบบ 	ผศ.สุวิธ สาตสังข์

			ศิลปะ เบื้องต้น ได้แก่ จุด เส้น รูปร่างรูปทรง พื้นผิว และสี เป็นรายกลุ่ม บนวัตถุรูปทรงต่าง ๆ หรือบนผืนผ้า เสื้อผ้าตามความเหมาะสม และจินตา การสร้างสรรค์	
6	1. องค์กรประกอบ ศิลปะเรื่อง สี ครั้งที่ 2 (ต่อ) การ ออกแบบสีงานเชิง พาณิชย์ ความรู้สึกที่ มีต่อสี ต่องานศิลปะ และงานออกแบบ 2. การนำเสนอ ผลงานรายบุคคลจาก ที่สั่งการบ้านสัปดาห์ ก่อนหน้าชั้นเรียน	4 ชั่วโมง	1. ศึกษาและฝึกปฏิบัติส่วนประกอบสำคัญของ ศิลปะเรื่องสี ต่องานออกแบบเชิงพาณิชย์ และ ความรู้สึกที่มีต่อสี ต่องานศิลปะและงานออกแบบ ผ่านระบบการนำเสนอสื่อออนไลน์ Zoom พูดคุย และชี้แนะแนวทางการออกแบบ 2. การนำเสนอผลงานรายบุคคลจากที่สั่งการบ้าน สัปดาห์ก่อนในคลาสเรียนพร้อมการแลกเปลี่ยน ความคิดเห็นต่อผลงานการสร้างสรรค์กับเพื่อนร่วม ชั้น ผ่านระบบการนำเสนอสื่อออนไลน์ Zoom พูดคุยและชี้แนะแนวทางการออกแบบ สื่อที่ใช้ประกอบ 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ Zoom 3. คอมพิวเตอร์ เครื่องสแกนหรือกล้องถ่ายภาพ 4. ข้อมูลเอกสารออนไลน์และWebsite ในการ ยกตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง 5. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อการ สอนส่งงาน สั่งการบ้าน - ให้ออกแบบสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้เทคนิค องค์ประกอบศิลป์พื้นฐานเรื่อง สี และ น้ำหนัก ต่อ การออกแบบสีงานเชิงพาณิชย์ (โปสเตอร์ กระจดาช จดหมายและซอง)ลงบนกระดาษร้อยปอนด์ขนาด A4 พร้อมอธิบายแนวความคิดและรูปแบบการ สร้างสรรค์ ด้านหลังของกระจดาช	ผศ.สุวิธช์ ศาสต์สังข์
7	1.สรุปเนื้อหาครั้งแรก	4 ชั่วโมง	1. สรุปเนื้อหาสำคัญและฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับ ส่วนประกอบสำคัญของศิลปะเบื้องต้น ได้แก่ จุด เส้น	ผศ.สุวิธช์ ศาสต์สังข์

	<p>2. ปฏิบัติการค้นหาแรงบันดาลใจและการออกแบบผลงานจากหัวข้อที่ได้รับในระดับเรียน</p> <p>3. นำเสนอการสร้างสรรค์ผลงานที่ทำการออกแบบ</p>		<p>รูปร่างรูปทรง พื้นผิว และสีผ่านระบบการนำเสนอออนไลน์ Zoom พูดคุยและชี้แนะแนวทางการออกแบบ</p> <p>2. จัดทำผลงานสร้างสรรค์และอภิปราย โดยการแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 3 – 4 คนทำงานสร้างสรรค์เกี่ยวกับการสร้างสรรค์ผลงานโดยผสมผสานเทคนิคหลักการออกแบบศิลปะ เบื้องต้น ได้แก่ จุด เส้น รูปร่างรูปทรง พื้นผิว และสี เป็นรายกลุ่ม บนวัตถุรูปทรงต่าง ๆ ตามถนัด หรือบนผืนผ้า เสื้อผ้าตามความเหมาะสมและจินตนาการสร้างสรรค์ผ่านระบบการนำเสนอออนไลน์ Zoom พูดคุยและชี้แนะแนวทางการออกแบบ</p> <p>สื่อที่ใช้ประกอบ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ Zoom 3. คอมพิวเตอร์ เครื่องสแกนหรือกล้องถ่ายภาพ 4. ข้อมูลเอกสารออนไลน์และWebsite ในการยกตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง 5. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อการสอนส่งงาน 	
8	1.สอบกลางภาค	4 ชั่วโมง	<p>1. สอบกลางภาคเก็บคะแนน ทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติในชั้นเรียนในการให้สร้างสรรค์ผลงานออกแบบ 2 มิติ ส่งเป็นผลงานภายในคลาสออนไลน์ผ่านโปรแกรม google meet</p> <p>สื่อที่ใช้ประกอบ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ข้อสอบกลางภาค 2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ google meet 3. คอมพิวเตอร์ เครื่องสแกนหรือกล้องถ่ายภาพ 4. ข้อมูลเอกสารออนไลน์และWebsite 5. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลและส่งข้อสอบปฏิบัติ 	<p>ผศ.สุวิธช์ สาตสังข์</p>

9	1.องค์ประกอบสำคัญที่เป็นหลักในการสร้างสรรค์ศิลปะและงานออกแบบ เอกภาพ ดุลยภาพ	4 ชั่วโมง	<p>1.ศึกษาและฝึกปฏิบัติในส่วนขององค์ประกอบสำคัญที่เป็นหลักในการสร้างสรรค์ศิลปะและงานออกแบบ ได้แก่ เอกภาพ การขัดแย้ง การประสาน การซ้ำ ดุลยภาพ สมมาตร และอสมมาตรผ่านระบบการนำเสนอสื่อออนไลน์ Zoom พูดคุยและชี้แนะแนวทางการออกแบบ</p> <p>สื่อที่ใช้ประกอบ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ Zoom 3. คอมพิวเตอร์ เครื่องสแกนหรือกล้องถ่ายภาพ 4. ข้อมูลเอกสารออนไลน์และWebsite ในการยกตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง 5. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อการสอนส่งงาน <p>สังการบ้าน</p> <p>- ให้ออกแบบสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้หลักองค์ประกอบศิลป์เรื่องเอกภาพ การขัดแย้ง การประสาน การซ้ำ ดุลยภาพ สมมาตร และอสมมาตรในรูปแบบการสร้างสรรค์สวดลายผ้าพิมพ์ ลงบนกระดาษร้อยปอนด์ขนาด A4 พร้อมอธิบายแนวความคิดและรูปแบบการสร้างสรรค์ ด้านหลังของกระดาษ</p>	ผศ.สุวิธช์ ศาสต์สังข์
10	1. ความรู้ทั่วไปทางการออกแบบ 2. การนำเสนอผลงานรายบุคคลจากที่สังการบ้านสัปดาห์ก่อนหน้าชั้นเรียน	4 ชั่วโมง	<p>1. ศึกษาความหมายของการออกแบบ การสร้างแรงบันดาลใจและจินตนาการ กระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานผ่านระบบการนำเสนอสื่อออนไลน์ Zoom พูดคุยและชี้แนะแนวทางการออกแบบ</p> <p>2. การนำเสนอผลงานรายบุคคลจากที่สังการบ้านสัปดาห์ก่อนในคลาสเรียนพร้อมการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่อผลงานการสร้างสรรค์กับเพื่อนร่วมชั้น ผ่านระบบการนำเสนอสื่อออนไลน์ Zoom พูดคุยและชี้แนะแนวทางการออกแบบ</p> <p>สื่อที่ใช้ประกอบ</p>	ผศ.สุวิธช์ ศาสต์สังข์

		<ol style="list-style-type: none"> 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ Zoom 3. คอมพิวเตอร์ เครื่องสแกนหรือกล้องถ่ายภาพ 4. ข้อมูลเอกสารออนไลน์และWebsite ในการยกตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง 5. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อการสอนส่งงาน <p>สั่งการบ้าน</p> <p>- ให้ออกแบบแผนภูมิต้นไม้การระดมความคิดในการสร้างสรรค์งานออกแบบตามแนวทางที่กำหนดพร้อมสร้างสรรค์แบบร่างสเก็ต (Sketch) ผลงานขนาด A4 พร้อมอธิบายแนวความคิดและรูปแบบการสร้างสรรค์ ด้านหลังของกระดาษ</p>	
11	<ol style="list-style-type: none"> 1. มนุษย์กับการออกแบบ อารยธรรมสู่เทคโนโลยี 2. การนำเสนอผลงานรายบุคคลจากที่สั่งการบ้านสัปดาห์ก่อนหน้าชั้นเรียน 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ศึกษาแนวทางและประวัติศาสตร์เบื้องต้นของงานออกแบบต่ออารยธรรมของมนุษย์ วิวัฒนาการงานออกแบบตั้งแต่อดีตจน ปัจจุบันผ่านระบบการนำเสนอสื่อออนไลน์ Zoom พูดคุยและชี้แนะแนวทางการออกแบบ 2. การนำเสนอผลงานรายบุคคลจากที่สั่งการบ้านสัปดาห์ในคลาสเรียนพร้อมการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่อผลงานการสร้างสรรค์กับเพื่อนร่วมชั้นผ่านระบบการนำเสนอสื่อออนไลน์ Zoom พูดคุยและชี้แนะแนวทางการออกแบบ <p>สื่อที่ใช้ประกอบ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ Zoom 3. คอมพิวเตอร์ เครื่องสแกนหรือกล้องถ่ายภาพ 4. ข้อมูลเอกสารออนไลน์และWebsite ในการยกตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง 5. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อการสอนส่งงาน 	ผศ.สุวิธร์ สาดสังข์

11	1.ความหมายและประเภทของการออกแบบ ต่อการออกแบบงานเชิงพาณิชย์	4 ชั่วโมง	<p>1.ศึกษาความหมายและประเภทรวมถึงฝึกการวิเคราะห์งานออกแบบ ต่อการออกแบบงานเชิงพาณิชย์ ในรูปแบบต่างๆ ผ่านระบบการนำเสนอสื่อออนไลน์ Zoom พูดคุยและชี้แนะแนวทางการออกแบบ</p> <p>สื่อที่ใช้ประกอบ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ Zoom 3. คอมพิวเตอร์ เครื่องสแกนหรือกล้องถ่ายภาพ 4. ข้อมูลเอกสารออนไลน์และWebsite ในการยกตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง 5. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อการสอนส่งงาน <p>สิ่งการบ้าน</p> <p>- เตรียมรูปภาพตัวอย่างผลงานการออกแบบ 2 มิติ และ 3 มิติต่องานเชิงพาณิชย์อย่างละ 1 ผลงาน พร้อมทั้งศึกษาเพื่อนำมาพูดคุยแลกเปลี่ยนหน้าชั้นเรียน</p>	ผศ.สุวิธธ์ สาตสังข์
12	1. หลักการสร้างสรรคงานตามหลักการออกแบบเชิงพาณิชย์ การแบ่งขั้นตอนกระบวนการออกแบบ 2. การอธิบายรูปภาพตัวอย่างผลงาน	4 ชั่วโมง	<p>1. ศึกษาถึงกระบวนการ กลวิธีในการสร้างสรรค์งานออกแบบ เชิงพาณิชย์ และการบรรยายขั้นตอนกระบวนการออกแบบผลงานผ่านระบบการนำเสนอสื่อออนไลน์ Zoom พูดคุยและชี้แนะแนวทางการออกแบบ</p> <p>2. การอธิบายรูปภาพตัวอย่างผลงานการออกแบบเชิงพาณิชย์อย่างละ 1 ผลงาน พร้อมแลกเปลี่ยนความคิดรายบุคคลในคลาสเรียนผ่านระบบการนำเสนอสื่อออนไลน์ Zoom พูดคุยและชี้แนะแนวทางการออกแบบ</p> <p>สื่อที่ใช้ประกอบ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ Zoom 3. คอมพิวเตอร์ เครื่องสแกนหรือกล้องถ่ายภาพ 	ผศ.สุวิธธ์ สาตสังข์

			<p>4. ข้อมูลเอกสารออนไลน์และWebsite ในการยกตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง</p> <p>5. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อการสอนส่งงาน</p> <p>สังการบ้าน</p> <p>- ให้เตรียมอุปกรณ์ในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้หลักการออกแบบงาน 2 มิติ เชิงพาณิชย์จากทฤษฎีและหลักองค์ประกอบศิลป์ต่าง ๆ ที่ได้ทำการศึกษาที่ผ่านมาในตอนต้น พร้อมตั้งหัวข้อระดมความคิดและร่างแบบสเก็ต (Sketch) ผลงานเบื้องต้นบนกระดาษร้อยปอนด์ขนาด A4 พร้อมอธิบายแนวความคิดและรูปแบบการสร้างสรรค์ด้านหลังของกระดาษเมื่อนำมาทำผลงานร่วมกันในชั้นเรียน</p>	
13	<p>1. การฝึกปฏิบัติสร้างสรรค์การออกแบบงาน 2 มิติ เชิงพาณิชย์</p> <p>2. การนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน</p>	4 ชั่วโมง	<p>1.การฝึกปฏิบัติการออกแบบงาน 2 มิติ เชิงพาณิชย์ จากทฤษฎีและหลักองค์ประกอบศิลป์ต่าง ๆ ที่ได้ทำการศึกษาที่ผ่านมาในตอนต้น เพื่อถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานการออกแบบได้อย่างเหมาะสมผ่านระบบการนำเสนอสื่อออนไลน์ Zoom พูดคุยและชี้แนะแนวทางการออกแบบ</p> <p>2. นำเสนอผลงานที่ทำการออกแบบในชั้นเรียน มาแนะนำบรรยายอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียนผ่านระบบการนำเสนอสื่อออนไลน์ Zoom พูดคุยและชี้แนะแนวทางการออกแบบ</p> <p>สื่อที่ใช้ประกอบ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ Zoom 3. คอมพิวเตอร์ เครื่องสแกนหรือกล้องถ่ายภาพ 4. ข้อมูลเอกสารออนไลน์และWebsite ในการยกตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง 5. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อการสอนส่งงาน 	ผศ.สุวิธธ์ ศาสต์สังข์

			<p>สังการบ้าน</p> <p>- ให้เตรียมอุปกรณ์ในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้หลักการออกแบบงาน 3 มิติ เชิงพาณิชย์จากทฤษฎีและหลักองค์ประกอบศิลป์ต่าง ๆ ที่ได้ทำการศึกษาที่ผ่านมาในตอนต้น พร้อมตั้งหัวข้อระดมความคิดและร่างแบบสเก็ต (Sketch) ผลงานเบื้องต้นบนกระดาษร้อยปอนด์ขนาด A4 พร้อมอธิบายแนวความคิดและรูปแบบการสร้างสรรค์ด้านหลังของกระดาษเมื่อนำมาทำผลงานร่วมกันในชั้นเรียน</p>	
14	<p>1. การฝึกปฏิบัติสร้างสรรค์การออกแบบงาน 3 มิติ เชิงพาณิชย์</p> <p>2. การนำเสนอผลงาน</p>	4 ชั่วโมง	<p>1.การฝึกปฏิบัติการออกแบบงาน 3 มิติ เชิงพาณิชย์จากทฤษฎีและหลักองค์ประกอบศิลป์ต่าง ๆ ที่ได้ทำการศึกษาที่ผ่านมาในตอนต้น เพื่อถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานการออกแบบได้อย่างเหมาะสมในชั้นเรียนผ่านระบบการนำเสนอสื่อออนไลน์ Zoom พูดคุยและชี้แนะแนวทางการออกแบบ</p> <p>2. นำผลงานที่ทำการออกแบบในชั้นเรียน มานำเสนอบรรยายอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียนผ่านระบบการนำเสนอสื่อออนไลน์ Zoom พูดคุยและชี้แนะแนวทางการออกแบบ</p> <p>สื่อที่ใช้ประกอบ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ Zoom 3. คอมพิวเตอร์ เครื่องแสกนหรือกล้องถ่ายภาพ 4. ข้อมูลเอกสารออนไลน์และWebsite ในการยกตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง 5. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อการสอน 	<p>ผศ.สุวิธช์</p> <p>ศาสต์สังข์</p>
15	<p>1. การนำผลงานวิจัยเรื่อง การออกแบบผลิตภัณฑ์สินค้าแฟชั่นจาก</p>	4 ชั่วโมง	<p>1. การนำผลงานวิจัยเรื่อง การออกแบบผลิตภัณฑ์สินค้าแฟชั่นจากลวดลายสิ่งทอลาวโซ่งจังหวัดสุพรรณบุรีมาใช้ประกอบการเรียนการสอนในส่วนของ การใช้หลักองค์ประกอบศิลป์ต่องานออกแบบ</p>	<p>ผศ.สุวิธช์</p> <p>ศาสต์สังข์</p>

	<p>ลวดลายสิ่งทอลาว โข่งจังหวัดสุพรรณบุรี มาใช้ประกอบการ เรียนการสอนครั้งที่ 1</p>		<p>เชิงพาณิชย์ ตั้งแต่ที่มาที่ไปจนถึงการหาแรงบันดาลใจ วิธีการศึกษา ลวดลาย โครงสร้าง สี สัน เทคนิค และการใช้หลักองค์พื้นฐานต่าง ๆ ในการประยุกต์ให้เป็นงานสร้างสรรค์ได้อย่างเหมาะสมผ่านระบบการนำเสนอสื่อออนไลน์ Zoom พุดคุยและชี้แนะแนวทางการออกแบบ</p> <p>สื่อที่ใช้ประกอบ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ Zoom 3. คอมพิวเตอร์ เครื่องสแกนหรือกล้องถ่ายภาพ 4. ข้อมูลเอกสารออนไลน์และWebsite ในการยกตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง 5. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อการสอนส่งงาน 	
16	<p>1. การนำรูปแบบ ผลงานสร้างสรรค์ จากผลงานวิจัยการ ออกแบบผลิตภัณฑ์ สินค้าแฟชั่นจาก ลวดลายสิ่งทอลาว โข่งจังหวัดสุพรรณบุรี มาใช้ประกอบการ เรียนการสอนครั้งที่ 2 และการฝึกการ ออกแบบงาน สร้างสรรค์จากโจทย์ แรงบันดาลใจ ลวดลายสิ่งทอลาว โข่ง</p>	4 ชั่วโมง	<p>1. การนำรูปแบบผลงานสร้างสรรค์ จากผลงานวิจัย เรื่อง การออกแบบผลิตภัณฑ์สินค้าแฟชั่นจาก ลวดลายสิ่งทอลาวโข่งจังหวัดสุพรรณบุรีมาใช้ ประกอบการเรียนการสอนในส่วนของ การใช้หลัก องค์ประกอบศิลป์ต่องานออกแบบเชิงพาณิชย์ ตั้งแต่ ที่มาที่ไปจนถึงการหาแรงบันดาลใจ วิธีการศึกษา ลวดลาย โครงสร้าง สี สัน เทคนิค และการใช้หลัก องค์พื้นฐานต่าง ๆ ในการประยุกต์ให้เป็นงาน สร้างสรรค์ได้อย่างเหมาะสมผ่านระบบการนำเสนอ สื่อออนไลน์ Zoom พุดคุยและชี้แนะแนวทางการ ออกแบบ</p> <p>2. จากการศึกษาให้ทำการฝึกการออกแบบลวดลาย ผ้าจากแรงบันดาลใจลวดลายสิ่งทอลาวโข่ง โดย แบ่งกลุ่มละ 5 คน พร้อมการนำเสนอผลงานหน้าชั้น เรียนผ่านระบบการนำเสนอสื่อออนไลน์ Zoom พุดคุยและชี้แนะแนวทางการออกแบบ</p> <p>สื่อที่ใช้ประกอบ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 	<p>ผศ.สุวิธ ศาสต์</p>

			2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ Zoom 3. คอมพิวเตอร์ เครื่องสแกนหรือกล้องถ่ายภาพ 4. ข้อมูลเอกสารออนไลน์และWebsite ในการยกตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง 5. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อการสอนส่งงาน	
17	1. สอบปลายภาค	4 ชั่วโมง	1. สอบปลายภาคเก็บคะแนน ทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติผ่านระบบการนำเสนอสื่อออนไลน์ google meet <u>สื่อที่ใช้ประกอบ</u> 1. ข้อสอบ 2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ google meet 3. คอมพิวเตอร์ เครื่องสแกนหรือกล้องถ่ายภาพ 4. ข้อมูลเอกสารออนไลน์และWebsite 5. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อการสอบ	ผศ.สุวิธธ์ ศาสต์สังข์

๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

(ระบุวิธีการประเมินผลการเรียนรู้หัวข้อย่อยแต่ละหัวข้อตามที่ปรากฏในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบของรายวิชา

(Curriculum Mapping) ตามที่กำหนดในรายละเอียดของหลักสูตรสัปดาห์ที่ประเมินและสัดส่วนของการประเมิน)

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
1		- การสร้างสรรค์ผลงานจากทฤษฎีหลักองค์ประกอบศิลป์และหลักการออกแบบในรูปแบบต่าง ๆ พร้อมการนำเสนอแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหน้าชั้นเรียนและผ่านระบบการสื่อสารออนไลน์ Zoom และ google drive	ตลอดภาคการศึกษาตามแต่ละสัปดาห์	35%

2		การเข้าชั้นเรียนและมีส่วนร่วม ทั้งในห้องเรียนและการสอน ออนไลน์ โปรแกรม zoom	1-15	10%
3		การสอบภาคกลาง	8	20%
4		การสอบปลายภาค	17	20%
5		การนำเสนองานกลุ่มผลงาน สร้างสรรค์การออกแบบจาก แนวคิดด้านต่างๆทั้งในชั้น เรียนและการสอนออนไลน์ ผ่านโปรแกรม zoom	2 – 7,15-16	15%

หมวดที่ ๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

๑. ตำราและเอกสารหลัก

๑) สุวิธ สาดสังข์, เอกสารประกอบการสอนวิชา FAD1108 รายวิชาหลักการออกแบบ 2 มิติและ 3 มิติ กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.

๒. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

กุลนิภา เหลือบจำเริญ, ๒๕๕๓. องค์ประกอบศิลป์. กรุงเทพฯ : สกายบุ๊กส์, บจก.

นวนน้อย บุญวงษ์. หลักการออกแบบ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อ้อยทิพย์ พลศรี. ๒๕๔๕. การออกแบบลวดลาย. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

สกนธ์ ภู่งามดี. ๒๕๔๕. การออกแบบการพิมพ์. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์วาดศิลป์.

อัจฉราพร ไศละสูต. ๒๕๒๔. การออกแบบลวดลายผ้าและเทคนิคการพิมพ์. กรุงเทพฯ : สหประชาพาณิชย์.

๓. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

สุวิธ สาดสังข์. การออกแบบเครื่องแต่งการสตรีปาร์ตี้แวร์ตามแนวทฤษฎีการลอกเลียนแบบธรรมชาติของ อริสโตเติลและแรงบันดาลใจจากดอกไม้ทะเลที่สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบได้. โครงการพิเศษศิลปนิพนธ์มหาบัณฑิต. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๑.

สุวิธ สาดสังข์. ลวดลายผ้าพิมพ์จากการศึกษาเครื่องเบญจรงค์, ทุนโครงการส่งเสริมการวิจัยในอุดมศึกษาและพัฒนามหาวิทยาลัยวิจัยแห่งชาติสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, ๒๕๕๔.

สุวิธ สาดสังข์. ลวดลายผ้าพิมพ์จากการศึกษาว่าวไทย. ทุนงบรายได้มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, ๒๕๕๕.

สุวิธ สาดสังข์. การออกแบบลวดลายผ้าบนผ้าขาวม้าทอมือจากแรงบันดาลใจหมากรุกไทย. ทุนงบรายได้มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, ๒๕๕๗.

สุวิธ สาดสังข์. ลวดลายผ้าพิมพ์จากภาพถ่ายวัดอรุณราชวรารามราชวรมหาวิหาร โดยใช้เทคนิคการซ้ำลวดลาย. ทุนงบรายได้มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, ๒๕๕๕.

สุวิธ สาดสังข์. ลวดลายผ้าพิมพ์จากแรงบันดาลใจของเล่นสังกะสีไทย, ทูงบรายได้มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ,๒๕๕๙.

สุวิธ สาดสังข์. ลวดลายผ้าพิมพ์ผ้าถุงสำเร็จรูปจากการศึกษาลวดลายสิ่งทอลาวโซ่ง (ไทยทรงดำ) บ้านดอนมะนาว จังหวัดสุพรรณบุรี , ทูงบรายได้มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ,๒๕๖๐

หมวดที่๗ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- เปิดโอกาสให้นักศึกษาแสดงความคิดเห็นต่อการเรียนการสอนผ่านแบบประเมินรายวิชา
- ให้นักศึกษาประเมินพัฒนาการการเรียนรู้ การคิดวิเคราะห์และการนำไปประยุกต์ใช้ของตนเองโดยเปรียบเทียบระหว่างก่อนและหลังการเรียนรายวิชานี้

๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- ประเมินผลการสอนจากแบบการประเมินรายวิชา
- ประเมินผลจากคะแนนสอบและผลงานของนักศึกษา

๓. การปรับปรุงการสอน

- ประมวลปัญหาและอุปสรรค ความคิดเห็นของนักศึกษา หาแนวปฏิบัติที่เหมาะสมเพื่อสรุปเป็นข้อมูลในการแก้ไขปรับปรุงรายวิชาต่อไป
- ปรับปรุงรายละเอียดวิชาให้ทันสมัยและเหมาะสมกับนักศึกษารุ่นต่อไป

๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

- ตรวจสอบการให้คะแนนในรายวิชา
- เปรียบเทียบการให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนดเพื่อให้มีมาตรฐานการให้คะแนน
- มีการจัดแสดงผลงานและการนำเสนอผลงานตลอดการศึกษาปลายเทอมทั้งในรูปแบบนิทรรศการและการแสดง โดยเชิญให้อาจารย์ในสาขาวิชาท่านอื่นๆ และผู้มีความรู้เฉพาะทางภายนอกและนักศึกษาชั้นปีอื่นๆ หรือบุคคลภายนอก เข้าร่วมชมผลงานและประเมินผลความพึงพอใจทั้งการจัดการและผลงานของนักศึกษา

๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

- ประเมินจากผลการเรียนการสอนและการแสดงความคิดเห็นของนักศึกษา พร้อมทั้งนำผลการประเมินที่ได้ มาเปรียบเทียบกับผลการประเมินรายวิชาการสอนของตนเอง เพื่อพัฒนาเนื้อหาสาระและแนวทางในการสอนให้มีความเหมาะสม พร้อมทั้งปรับวิธีการเรียนการสอนให้ทันสมัยและตรงกับผลการเรียนรู้ให้เกิดประสิทธิผลที่ดีที่สุด

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

ตามที่ปรากฏในรายละเอียดของหลักสูตร (Programme Specification) มคอ. ๒

รายวิชา	คุณธรรม จริยธรรม						ความรู้								ทักษะทางปัญญา				ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ						ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ				ทักษะด้านอื่น ๆ							
	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๗	๘	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔				
	<input checked="" type="radio"/> ความรับผิดชอบหลัก												<input type="radio"/> ความรับผิดชอบรอง																							
หมวดวิชาเฉพาะด้าน																																				
รหัสวิชา FAD1108																																				
ชื่อรายวิชา																																				
หลักการออกแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ																																				
Principles of Two and Three Dimensional																																				

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ