



รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)

รหัสวิชา FAD2216 รายวิชาการออกแบบลวดลายสำหรับสินค้าแฟชั่น
 สาขาวิชาการออกแบบเครื่องแต่งกาย คณะศิลปกรรมศาสตร์
 มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
 ภาคการศึกษา ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๔

หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

๑. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา	FAD๒๒๑๖
ชื่อรายวิชาภาษาไทย	การออกแบบลวดลายสำหรับสินค้าแฟชั่น
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ	Textile Motive Design for Fashion Design.

๒. จำนวนหน่วยกิต

.....

๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

๓.๑ หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
๓.๒ ประเภทของรายวิชา	สาขาวิชาการออกแบบเครื่องแต่งกาย

๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

๔.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เตชิต เฉยพ่วง
๔.๒ อาจารย์ผู้สอน	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เตชิต เฉยพ่วง

๕. สถานที่ติดต่อ

คณะศิลปกรรมศาสตร์/ taechit.ch@ssru.ac.th

๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

๖.๑ ภาคการศึกษาที่	๒ / ชั้นปีที่ ๒
๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้	ประมาณ ๖๐ คน

๗. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite)

-

๘. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

-

๙. สถานที่เรียน

อาคาร ๕๘ คณะศิลปกรรมศาสตร์ ห้อง ๕๘๑๐๒

๑๐. วันที่จัดทำหรือปรับปรุง วันที่.....เดือน.....พ.ศ.
 รายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

การออกแบบลวดลายสำหรับสินค้าแฟชั่น เป็นรายวิชาที่สร้างความเข้าใจและความชำนาญในการออกแบบลวดลายให้ตรงตามประเภทของสินค้าแฟชั่น การออกแบบลวดลายที่ดีนั้นจะต้องสามารถอธิบายถึงขอบเขตทางความคิดและการออกแบบและสื่อสารออกมาเป็นลวดลายได้ตรงตามเป้าหมาย ผลงานนั้นจึงจะถือมีความสมบูรณ์ เมื่อเป็นเช่นนั้น การสร้างแนวทางในการพัฒนาความคิดให้ออกมาเป็นลวดลายในลักษณะต่างๆ รวมถึงสามารถออกแบบลวดลายนั้นให้มีความเหมาะสมกับสินค้าแฟชั่น มีการสื่อสารอธิบายถึงแนวความคิดและผลงานนั้นอย่างเป็นระบบจึงเป็นสิ่งสำคัญ และจะต้องมีการพัฒนา ผักผ่อนให้เกิดความชำนาญ

ดังนั้นการเรียนการสอนจึงเน้นเพื่อให้นักศึกษาได้ฝึกฝนเพิ่มพูนทักษะกระบวนการคิด กำหนดประเด็นการออกแบบ การสร้างแรงบันดาลใจในการออกแบบด้วยระบบและขั้นตอนในการใช้เหตุผลและผลตอบที่มาจากที่ไปของผลงานได้อย่างมีระบบและมีประสิทธิภาพ เพื่อนำไปสู่ผลงานในการออกแบบลวดลายที่สมบูรณ์เหมาะสมกับสินค้าแฟชั่นนั้น

๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อพัฒนากระบวนการทางความคิดให้มีประสิทธิภาพและสามารถสร้างสรรค์ลวดลายสำหรับสินค้าแฟชั่น

หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

๑. คำอธิบายรายวิชา

ประวัติ วิวัฒนาการลวดลายสิ่งทอตั้งแต่ในอดีตจนถึงปัจจุบัน ประเภทของลวดลายแต่ละประเภท กระบวนการการสร้างลวดลายสิ่งทอด้วยเทคนิคต่างๆ การถัก ทอ ย้อมและพิมพ์ ฝึกปฏิบัติการออกแบบลวดลายสิ่งทอด้วยการจัดวางองค์ประกอบของลวดลายประเภทต่างๆ รวมทั้งการเลือกใช้สีที่เหมาะสม โยยสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบแฟชั่นได้อย่างลงตัว

History and evolution of textile motive designs from the past up to now, type of textile including creating textile motive with the techniques of knitting, weaving, dyeing and printing, practice in textile motive designs by setting up various types textile motives with suitable color selection, and its application to fashion design.

๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา (ระบุเป็นจำนวนชั่วโมงต่อภาคเรียน)

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาคสนาม/การฝึกงาน (ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ 28 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	ตามประกาศของ มหาวิทยาลัย (เฉพาะ กรณีซึ่งการเรียนการสอน) หรือตามความ ต้องการของนักศึกษา เฉพาะรายบุคคล	2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ 28 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	5 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ 70 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา

๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

วิธีการแจ้งให้นักศึกษาทราบในวันแรกเกี่ยวกับหลักเกณฑ์การเรียนการสอนและนัดเวลาการให้คำปรึกษาและแนะนำเรื่องการเรียนรู้ โดยจัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล หรือ รายกลุ่มตามความต้องการ 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (เฉพาะรายที่ต้องการ)

- ๓.๑ ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน ห้องพักอาจารย์ ชั้น 1 อาคาร 58 คณะศิลปกรรมศาสตร์
- ๓.๒ ปรึกษาผ่านโทรศัพท์ที่ทำงาน / มือถือ หมายเลข 0905146399
- ๓.๓ ปรึกษาผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) taechit.ch@ssru.ac.th
- ๓.๔ ปรึกษาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ Facebook ออ เอ
- ๓.๕ ปรึกษาผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Internet/Webboard) -

หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

๑. คุณธรรม จริยธรรม

๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- (๑) พัฒนาผู้เรียนให้ตระหนักถึงคุณค่า คุณธรรม จริยธรรม และความซื่อสัตย์สุจริต เคารพในสิทธิของบุคคลอื่น ไม่ลอกเลียนผลงานของผู้อื่น มีทัศนคติที่ดีในการเรียนรู้
- (๒) มีความรับผิดชอบต่องานของตนเองและสังคม มีวินัย เคารพกฎระเบียบ ตรงต่อเวลา
- (๓) มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

๑.๒ วิธีการสอน

- (๑) กำหนดหลักเกณฑ์ กฎระเบียบและข้อตกลงในการเรียนการสอน
- (๒) บรรยายหลักการนำเสนอผลงานการออกแบบแฟชั่นและหลักการนำมาใช้ในงานออกแบบ
- (๓) บรรยายหลักการออกแบบและกระบวนการสร้างสรรค์งาน
- (๔) กำหนดให้มีการค้นคว้าหาข้อมูล การค้นหาแรงบันดาลใจเพื่อนำมาปฏิบัติเป็นงานในหัวข้อต่างๆเพื่อสร้างทักษะให้เกิดความคิดและความชำนาญในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน
- (๕) สอนให้นักศึกษามีคุณธรรมซื่อสัตย์ต่อตนเองไม่ลอกเลียนงานของผู้อื่น

๑.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินผลจากพฤติกรรมการเข้าชั้นเรียน ความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย ชำนาญมีคุณภาพ และส่งตรงตามระยะเวลาที่กำหนด

(๒) ประเมินผลจากพฤติกรรมการนำเสนอผลงานแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน

(๓) ประเมินจากผลงานและความตั้งใจและความสม่ำเสมอในการเข้าเรียน

๒. ความรู้

๒.๑ ความรู้ที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีความรู้ความเข้าใจในหลักการการออกแบบลวดลายสำหรับสินค้าแฟชั่นได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม
- (๒) เรียนรู้ขั้นตอนการทำงาน การค้นหาแรงบันดาลใจในการทำงาน
- (๓) สามารถทำงานภายใต้กรอบเวลาและหัวข้อที่กำหนดได้
- (๔) ฝึกฝนกระบวนการคิดและสามารถพัฒนาแนวความคิดนั้นให้ปรากฏออกมาเป็นผลงานได้อย่างลงตัว
- (๕) อธิบายถึงที่มาที่ไปได้ของผลงาน เข้าใจวิธีการออกแบบลวดลายสำหรับสินค้าแฟชั่น

๒.๒ วิธีการสอน

- (๑) บรรยายถึงประวัติ วิวัฒนาการลวดลายสิ่งทอตั้งแต่ในอดีตจนถึงปัจจุบัน
- (๒) ทำความเข้าใจถึงวิธีคิดงานและกระบวนการประเภทของลวดลายแต่ละประเภท กระบวนการการสร้างลวดลายสิ่งทอด้วยเทคนิคต่างๆ การถัก ทอ ย้อมและพิมพ์ ฝึกปฏิบัติการออกแบบลวดลายสิ่งทอด้วยการจัดวางองค์ประกอบของลวดลายประเภทต่างๆ รวมทั้งการเลือกใช้สีที่เหมาะสม
- (๓) ฝึกปฏิบัติการนำเสนอผลงานการออกแบบแฟชั่นทั้งในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน
- (๔) การนำลวดลายไปใช้กับสินค้าแฟชั่นได้อย่างเหมาะสม

๒.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) นักศึกษาที่สามารถพัฒนาด้านทักษะและกระบวนการทางความคิดให้สามารถตอบโจทย์ได้อย่างชัดเจน
- (๒) นักศึกษาสามารถแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นเองได้ด้วยตนเอง มีความเข้าใจในวิธีการออกแบบและเทคนิคต่างๆ
- (๓) สามารถออกแบบลวดลายสำหรับสินค้าแฟชั่นได้อย่างเหมาะสมและสวยงาม
- (๔) พฤติกรรมการให้ความร่วมมือในชั้นเรียนภายในห้องเรียน ความสม่ำเสมอในการเข้าเรียน ส่งงานครบถ้วน

๓. ทักษะทางปัญญา

๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- (๑) พัฒนาแนวความคิดวิเคราะห์และรวบรวมองค์ความรู้ ข้อมูลในการทำงานได้เป็นอย่างดี
- (๒) สามารถผลิตผลงานที่มีคุณภาพตอบโจทย์ได้อย่างชัดเจน
- (๓) มีขั้นตอนนำความรู้ที่ได้จากการเรียนวิชานี้ไปเป็นพื้นฐานที่ดีเพื่อการออกแบบลวดลายสำหรับสินค้าแฟชั่น
- (๔) มีวิธีการนำเสนอผลงานออกแบบลวดลายสำหรับสินค้าแฟชั่นที่สามารถดึงดูดความสนใจ และเสริมสร้างให้สินค้าแฟชั่นมีความสวยงาม

๓.๒ วิธีการสอน

- (๑) บรรยายและมุ่งเน้นให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติจริงจนเกิดความแม่นยำในทุกกระบวนการ เริ่มจากวิธีคิดในการนำเสนอผลงานการออกแบบแฟชั่น
- (๒) มอบหมายให้นักศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์แนวทางความเป็นไปได้ในการออกแบบเบื้องต้น

- (๓) คิดหาวิธีแก้ปัญหาที่อาจเกิดขึ้นในกระบวนการทำงาน ใช้เหตุผลในการตัดสินใจ
- (๔) ฝึกการวิเคราะห์การใช้สีโดยยกตัวอย่างเพื่อให้เห็นภาพอย่างชัดเจน
- (๕) นักศึกษามีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์งานร่วมกัน เพื่อฝึกให้นักศึกษาเรียนรู้ที่จะเปิดใจ และนำข้อคิดเห็นไปเป็นแนวทางเพื่อพัฒนาผลงาน

๓.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ความรู้และความเข้าใจของผู้เรียน
- (๒) การปฏิบัติงานภายในชั้นเรียน
- (๓) ความสม่ำเสมอและการให้ความร่วมมือในชั้นเรียน
- (๔) รูปแบบผลงานและการส่งงานตรงตามกำหนด
- (๕) การสอบกลางภาค และการสอบปลายภาค

๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- (๑) พัฒนาทัศนคติที่ดีในการเรียนรู้ พัฒนาทักษะในการสร้างสัมพันธ์ภาพระหว่างผู้เรียนด้วยกัน
- (๒) มีภาวะความเป็นผู้นำกล้าแสดงออกในทางที่ดี กล้าพูด มีความมั่นใจในตัวเอง
- (๓) เป็นผู้ฟังที่ดี สามารถทนต่อคำวิจารณ์ของผู้อื่นได้ เปิดกว้างและเคารพสิทธิของผู้อื่น
- (๔) มีความรับผิดชอบในงานที่มอบหมายให้ครบถ้วนตามกำหนดเวลา
- (๕) -มีความรับผิดชอบต่อวิชาชีพของตนเองไม่ลอกเลียนแบบงานของผู้อื่นและมีการพัฒนาการเรียนรู้ทั้ง

ของตนเองอย่างต่อเนื่อง

๔.๒ วิธีการสอน

(๑) ให้นักศึกษามีความเข้าใจ ประวัติ วิวัฒนาการลวดลายสิ่งทอตั้งแต่ในอดีตจนถึงปัจจุบัน ประเภทของลวดลายแต่ละประเภท กระบวนการการสร้างลวดลายสิ่งทอด้วยเทคนิคต่างๆ การถัก ทอ ย้อมและพิมพ์ ฝึกปฏิบัติการออกแบบลวดลายสิ่งทอด้วยการจัดวางองค์ประกอบของลวดลายประเภทต่างๆ รวมทั้งการเลือกใช้สีที่เหมาะสม

(๒) ฝึกปฏิบัติงานออกแบบลวดลาย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกัน เพื่อที่นักศึกษาจะนำข้อคิดเห็นไปพัฒนาการในการทำงานต่อไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ

(๓) มีการนำหนังสือ Inspired by Fashion Diaries มาเป็นส่วนหนึ่งในการเรียนการสอนเป็นหลัก รวมถึงวิจัยเรื่องการออกแบบผลงานสร้างสรรค์ลวดลายผ้าและเครื่องแต่งกายร่วมสมัยจากภูมิปัญญา “สกุลช่างเพชรบุรี” กรณีศึกษาภาพผลงานจิตรกรรมฝาผนัง วัดใหญ่สุวรรณารามวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี มาเชื่อมโยงไปถึงลัทธิสุดท้ายของการเรียนการสอน

- (๔) มอบหมายงานให้นักศึกษา โดยกำหนดขอบเขตและระยะเวลาในการปฏิบัติงานอย่างชัดเจน

๔.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินผลจากความประพฤติระหว่างเรียน การเคารพตัวเองและผู้อื่น
- (๒) ประเมินผลจากการส่งงานตามกำหนดเวลาที่ได้รับมอบหมายในแต่ละครั้ง

๕. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

๕.๑ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- (๑) พัฒนาทักษะความรู้ความเข้าใจในทฤษฎีของรายวิชา
- (๒) พัฒนาทักษะในการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

- (๓) พัฒนาทักษะในการสืบค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต
- (๔) พัฒนาทักษะในการทำงานร่วมกันเป็นหมู่คณะ

๕.๒ วิธีการสอน

- (๑) อธิบายการสอนพร้อมยกตัวอย่างการนำเสนอผลงานผ่านทางสื่อเทคโนโลยีเพื่อเป็นตัวอย่างในการเรียนรู้ให้นักศึกษา
- (๒) มอบหมายงานให้นักศึกษาหาข้อมูลจากเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเครื่องแต่งกาย มานำเสนอ แลกเปลี่ยนกันในห้องเรียน

๕.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินผลจากรูปแบบผลงานการออกแบบลวดลายสำหรับสินค้าแฟชั่นโดยใช้สื่อเทคโนโลยีเข้ามาเป็นส่วนประกอบอย่างเหมาะสม
- (๒) สามารถนำสื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่มาประยุกต์ใช้กับงานออกแบบหรือนำเสนอผลงานได้

๖. ด้านอื่นๆ -

หมายเหตุ

สัญลักษณ์ ● หมายถึง ความรับผิดชอบหลัก

สัญลักษณ์ ○ หมายถึง ความรับผิดชอบรอง

เว้นว่าง หมายถึง ไม่ได้รับผิดชอบ

ซึ่งจะปรากฏอยู่ในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล

๑. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๑	1. แนะนำรายวิชาและระเบียบต่างๆของการศึกษาในรายวิชา 2. อธิบายเนื้อหาวิชาเกี่ยวกับารออกแบบลวดลายสำหรับสินค้าแฟชั่น (ออนไลน์)	4 ชั่วโมง	1. ผู้สอนแนะนำ ชี้แจงรายวิชาและระเบียบต่างๆของการศึกษาในรายวิชา 2. ผู้สอนอธิบายเนื้อหาวิชาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบลวดลายสำหรับสินค้าแฟชั่น วิธีการทำงานที่	ผศ. ดร. เตชิต เจยพวง

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			นักศึกษาต้องปฏิบัติตลอดภาค การศึกษา สื่อที่ใช้ประกอบ 1. Write board 2. คอมพิวเตอร์ 3. LCD Projector	
๒	1. ศึกษา ประวัติ วิวัฒนาการลวดลาย สิ่งทอตั้งแต่ในอดีตจนถึงปัจจุบัน (ออนไลน์)	4 ชั่วโมง	1. ผู้สอนอธิบายถึงประวัติ วิวัฒนาการ ลวดลายสิ่งทอตั้งแต่ในอดีตจนถึง ปัจจุบัน โดยใช้หนังสือ Inspired by Fashion Diaries และ วิจัยเรื่องการ ออกแบบผลงานสร้างสรรค์ลวดลายผ้า และเครื่องแต่งกายร่วมสมัยจากภูมิ ปัญญา “สกุลช่างเพชรบุรี” กรณีศึกษา ภาพผลงานจิตรกรรมฝาผนัง วัดใหญ่ สุวรรณารามวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี ประกอบการสอน สื่อที่ใช้ประกอบ 1. Write board 2. คอมพิวเตอร์ 3. LCD Projector ส่งการบ้าน - ให้นักศึกษาทำการค้นหาลวดลายที่ ตนมีความสนใจ	ผศ. ดร. เดชิต เฉยพวง
๓	1. ศึกษาประเภทของลวดลายแต่ละ ประเภท (ออนไลน์)	4 ชั่วโมง	1. ผู้สอนทำการบรรยายประเภทของ ลวดลายแต่ละประเภท โดยใช้หนังสือ Inspired by Fashion Diaries และ วิจัย เรื่องการออกแบบผลงานสร้างสรรค์ ลวดลายผ้าและเครื่องแต่งกายร่วม สมัยจากภูมิปัญญา “สกุลช่าง เพชรบุรี” กรณีศึกษาภาพผลงาน จิตรกรรมฝาผนัง วัดใหญ่สุวรรณาราม	ผศ. ดร. เดชิต เฉยพวง

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			วรรณิหาร จังหวัดเพชรบุรี ประกอบการ สอน สื่อที่ใช้ประกอบ 1.เอกสารประกอบการสอน 2. Power Point ประกอบการบรรยาย 3. Write board 4. คอมพิวเตอร์ 5. LCD Projector	
๔	1. ฝึกปฏิบัติการออกแบบลวดลาย (ออนไลน์)	4 ชั่วโมง	1. นักศึกษาฝึกปฏิบัติการออกแบบ ลวดลายภายในชั้นเรียน สื่อที่ใช้ประกอบ 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. Write board 3. คอมพิวเตอร์ 4. LCD Projector	ผศ. ดร. เดชิต เฉยพวง
๕	1. ศึกษากระบวนการการสร้างลวดลาย สิ่งทอด้วยเทคนิคต่างๆ การถัก ทอ ย้อมและพิมพ์ (ออนไลน์)	4 ชั่วโมง	1. ผู้สอนบรรยายกระบวนการการ สร้างลวดลายสิ่งทอด้วยเทคนิคต่างๆ การถัก ทอ ย้อมและพิมพ์ โดยใช้หนังสือ Inspired by Fashion Diaries และ วิจัยเรื่องการออกแบบ ผลงานสร้างสรรค์ลวดลายผ้าและ เครื่องแต่งกายร่วมสมัยจากภูมิปัญญา “สกุลช่างเพชรบุรี” กรณีศึกษาภาพ ผลงานจิตรกรรมฝาผนัง วัดใหญ่ สุวรรณารามวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี ประกอบการสอน 2. นักศึกษาทำ การนำเสนอผลงาน หัวข้อของแรงบันดาลใจที่ได้ค้นหามา ของแต่ละบุคคล พร้อมซักถาม แลกเปลี่ยนความคิดเห็น สื่อที่ใช้ประกอบ	ผศ. ดร. เดชิต เฉยพวง

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. Write board 3. คอมพิวเตอร์ 4. LCD Projector	
๖	1. ศึกษาการจัดวางองค์ประกอบของ ลวดลายประเภทต่างๆ รวมทั้งการ เลือกใช้สีที่เหมาะสม (ออนไลน์)	4 ชั่วโมง	1. ผู้สอนทำการอธิบายถึงเนื้อหา เกี่ยวกับหลักในการนำเสนอผลงานใน การออกแบบในรูปแบบต่างๆ โดยใช้ หนังสือ Inspired by Fashion Diaries และ วิจัยเรื่องการออกแบบผลงาน สร้างสรรค์ลวดลายผ้าและเครื่องแต่ง กายร่วมสมัยจากภูมิปัญญา “สกุลช่าง เพชรบุรี” กรณีศึกษาภาพผลงาน จิตรกรรมฝาผนัง วัดใหญ่สุวรรณาราม วรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี ประกอบการ สอน 2. นักศึกษาทำการฝึกปฏิบัติการ นำเสนอผลงานรายบุคคลในชั้นเรียน สื่อที่ใช้ประกอบ 1.เอกสารประกอบการสอน 2. Power Point ประกอบการบรรยาย 3. Write board 4. คอมพิวเตอร์ 5. LCD Projector สั่งการบ้าน - กำหนดขอบเขตของแรงบันดาลใจ และรูปแบบของการนำเสนอผลงานให้ นักศึกษาเลือกแรงบันดาลใจที่ตัวเอง ชื่นชอบ เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบ และการนำเสนอผลงานในการสอบครั้ง ต่อไป	ผศ. ดร. เตชิต เฉยพวง
๗	1. สอบปฏิบัติการออกแบบลวดลาย จากหัวข้อที่ได้รับ (ออนไลน์)	4 ชั่วโมง	1. นักศึกษาสอบปฏิบัติการออกแบบ ลวดลายจากหัวข้อที่ได้รับในชั้นเรียน สื่อที่ใช้ประกอบ	ผศ. ดร. เตชิต เฉยพวง

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. Write board 3. คอมพิวเตอร์ 4. LCD Projector	
๘	1. ให้นักศึกษาค้นหาแรงบันดาลใจในการทำงานออกแบบลวดลาย จากหัวข้อ จิตรกรรมฝาผนัง (ออนไลน์)	4 ชั่วโมง	1. ผู้สอนบรรยายถึงการค้นหาแรงบันดาลใจในการออกแบบลวดลาย 2. บรรยายจากวิจัยเรื่องการออกแบบผลงานสร้างสรรค์ลวดลายผ้าและเครื่องแต่งกายร่วมสมัยจากภูมิปัญญา “สกุลช่างเพชรบุรี” กรณีศึกษาภาพผลงานจิตรกรรมฝาผนัง วัดใหญ่สุวรรณารามวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี สื่อที่ใช้ประกอบ 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. Write board 3. คอมพิวเตอร์ 4. LCD Projector สิ่งการบ้าน - ให้นักศึกษาค้นหาแรงบันดาลใจในการออกแบบลวดลาย	ผศ. ดร. เตชิต เฉยพวง
๙	1. ศึกษานำเสนอแรงบันดาลใจในการออกแบบลวดลาย (ออนไลน์)	4 ชั่วโมง	1. ศึกษานำเสนอแรงบันดาลใจในการออกแบบลวดลาย ที่ได้ทำการศึกษาเพื่อนำมาปฏิบัติงานออกแบบตามขอบเขตที่ได้ให้ไว้ พร้อมซักถามแลกเปลี่ยนความคิดเห็น 1.เอกสารประกอบการสอน 2. Power Point ประกอบการบรรยาย 3. Write board 4. คอมพิวเตอร์ 5. LCD Projector สิ่งการบ้าน	ผศ. ดร. เตชิต เฉยพวง

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			- ให้นักศึกษาใช้แรงบันดาลใจที่ได้ทำ การค้นหานั้นนำมาใช้ในการ ออกแบบลวดลาย	
๑๐	1. นักศึกษาฝึกปฏิบัติงานการออกแบบ ลวดลาย	4 ชั่วโมง	1. นักศึกษาฝึกปฏิบัติงานการ ออกแบบลวดลาย	ผศ. ดร. เตชิต เฉยพวง
๑๑	1. นักศึกษาฝึกปฏิบัติงานการออกแบบ ลวดลาย	4 ชั่วโมง	1. นักศึกษาฝึกปฏิบัติงานการ ออกแบบลวดลาย	ผศ. ดร. เตชิต เฉยพวง
๑๒	1. นักศึกษานำเสนอผลงานการ ออกแบบลวดลาย	4 ชั่วโมง	1. นักศึกษานำผลงานการออกแบบ ลวดลาย พร้อมแลกเปลี่ยนตอบข้อ ซักถาม 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. Write board 3. คอมพิวเตอร์ 4. LCD Projector สังการบ้าน - ให้นักศึกษานำลวดลายที่ได้ออกแบบ ไปใช้คู่กับการออกแบบสินค้าแฟชั่น	ผศ. ดร. เตชิต เฉยพวง
๑๓	1. นักศึกษาฝึกปฏิบัติงานการนำ ลวดลายที่ได้ออกแบบไปใช้คู่กับการ ออกแบบสินค้าแฟชั่น (ออนไลน์)	4 ชั่วโมง	1. นักศึกษาฝึกปฏิบัติงานการนำ ลวดลายที่ได้ออกแบบไปใช้คู่กับการ ออกแบบสินค้าแฟชั่น สังการบ้าน - ให้นักศึกษาทำการผลิตชิ้นงานจริงที่ ได้ทำการนำเสนอ	ผศ. ดร. เตชิต เฉยพวง
๑๔	1. นักศึกษาเข้าสู่ขบวนการการผลิต ชิ้นงาน การออกแบบลวดลายสำหรับ สินค้าแฟชั่น (ออนไลน์)	4 ชั่วโมง	1. นักศึกษาเข้าสู่ขบวนการการผลิต ชิ้นงาน การออกแบบลวดลายสำหรับ สินค้าแฟชั่น	ผศ. ดร. เตชิต เฉยพวง
๑๕	1. นักศึกษาเข้าสู่ขบวนการการผลิต ชิ้นงาน การออกแบบลวดลายสำหรับ สินค้าแฟชั่น (ออนไลน์)	4 ชั่วโมง	1. นักศึกษาเข้าสู่ขบวนการการผลิต ชิ้นงาน การออกแบบลวดลายสำหรับ สินค้าแฟชั่น	ผศ. ดร. เตชิต เฉยพวง

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๑๖	1. นักศึกษาเข้าสู่กระบวนการการผลิต ชิ้นงาน การออกแบบลวดลายสำหรับ สินค้าแฟชั่น	4 ชั่วโมง	1. นักศึกษาเข้าสู่กระบวนการการผลิต ชิ้นงาน การออกแบบลวดลายสำหรับ สินค้าแฟชั่น	ผศ. ดร. เตชิต เฉยพวง
๑๗	สอบปลายภาค	4 ชั่วโมง	1. นักศึกษาส่งชิ้นงานจริง 2. เรียกเก็บแฟ้มสะสมผลงานเพื่อตรวจ ประเมินความสามารถและความ สม่ำเสมอในการส่งงาน สื่อที่ใช้ประกอบ 3. นักศึกษาสะสมปฏิบัติงานการ ออกแบบลวดลาย 4. ผู้สอนบรรยายสรุปการเรียนการสอน 1. Write board 2. คอมพิวเตอร์ 3. LCD Projector 4. Power Point	ผศ. ดร. เตชิต เฉยพวง

๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	ลำดับที่ ประเมิน	สัดส่วน ของการประเมินผล
๑		การนำเสนอ ผลงาน	50%
๒		สอบกลางภาค	20%
๓		สอบปลายภาค	20%

๔		การเข้าเรียนและ การมีส่วนร่วมใน ชั้นเรียน	10%
---	--	---	-----

หมวดที่ ๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

๑. ตำราและเอกสารหลัก

- ๑) เอกสารประกอบคำสอน

๒. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

- ๑) เตชิต เฉยพวง. Inspired by Fashion Diaries. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ:....., 2560.

- ๒) Ezinma Mbonu. Fashion Design Research . London: Laurence king , 2014.

- ๓) เตชิต เฉยพวง. Texture Diaries. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ:....., 2564.

๔) วิจัยเรื่องการออกแบบผลงานสร้างสรรค์ลวดลายผ้าและเครื่องแต่งกายร่วมสมัยจากภูมิปัญญา “สกุลช่างเพชรบุรี” กรณีศึกษาภาพผลงานจิตรกรรมฝาผนัง วัดใหญ่สุวรรณารามวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี

๓. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

- ๑) Richard Sorger & Jenny Udale. The Fundamentals of Fashion Design. London : An Ava Book.

๒) เอกสารประกอบการฝึกอบรมหลักสูตร “จากนักออกแบบสู่ช่างวางแผนและพัฒนาผลิตภัณฑ์” โดย อ.ทรงเดช ต้นสุรัตน์ มูลนิธิพัฒนาอุตสาหกรรมเครื่องนุ่งห่มไทย

หมวดที่ ๗ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- เปิดโอกาสให้นักศึกษาแสดงความคิดเห็นต่อการเรียนการสอนผ่านแบบประเมินรายวิชา
- ให้นักศึกษาประเมินพัฒนาการการเรียนรู้ การคิดวิเคราะห์และการนำไปประยุกต์ใช้ของตนเองโดยเปรียบเทียบ ระหว่าง ก่อนและหลังการเรียนรายวิชานี้

๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- ประเมินผลการสอนจากแบบการประเมินรายวิชา
- ประเมินผลจากคะแนนสอบและผลงานของนักศึกษา

๓. การปรับปรุงการสอน

- ประมวลปัญหาและอุปสรรค ผ่านความคิดเห็นของนักศึกษา หาแนวปฏิบัติที่เหมาะสมเพื่อสรุปเป็นข้อมูลในการแก้ไขปรับปรุงรายวิชาต่อไป

- เพิ่มเติมเนื้อหาใหม่ ปรับปรุงรายละเอียดวิชาให้ทันสมัยและเหมาะสมกับนักศึกษารุ่นต่อไป

๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

- ตรวจสอบการให้คะแนนในรายวิชา

- เปรียบเทียบการให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด เพื่อให้มีมาตรฐานการให้คะแนน

๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

- ประเมินจากผลการเรียนการสอนและการแสดงความคิดเห็นของนักศึกษา พร้อมทั้งนำผลการประเมินที่ได้ มาเปรียบเทียบกับผลการประเมินรายวิชาการสอนของตนเอง เพื่อพัฒนาเนื้อหาสาระและแนวทางในการสอนให้มีความเหมาะสม พร้อมทั้งปรับวิธีการเรียนการสอนให้ทันสมัยและตรงกับผลการเรียนรู้ให้เกิดประสิทธิผลที่ดีที่สุด

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)
ตามที่ปรากฏในรายละเอียดของหลักสูตร (Programme Specification) มคอ. ๒

รายวิชา	คุณธรรม จริยธรรม							ความรู้					ทักษะทาง ปัญญา			ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ			ทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การ สื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศเชิง ตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศ				ทักษะ ด้าน อื่น ๆ
	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๗	๑	๒	๓	๔	๕	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๔	
หมวดวิชา.....																							
รหัสวิชา FAD2216	●	○	●					●	●	○	●	○	●	○	●	●	●	○	●	●	●	○	
ชื่อรายวิชา การออกแบบลวดลายสำหรับ สินค้าแฟชั่น / Textile Motive Design for Fashion Design																							

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ