

**รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)**

รหัสวิชา FAD3221 **รายวิชา** การออกแบบตามอัตลักษณ์ของตราสินค้าแฟชั่น
สาขาวิชา การออกแบบเครื่องแต่งกาย คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
ภาคการศึกษา 2 **ปีการศึกษา** 2564

หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป**๑. รหัสและชื่อรายวิชา**

รหัสวิชา	FAD3221
ชื่อรายวิชาภาษาไทย	การออกแบบตามอัตลักษณ์ของตราสินค้าแฟชั่น
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ	Design by Fashion Brand Identities.

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	2 / ชั้นปีที่ 3
๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้	กลุ่ม 001 จำนวน 25 คน

๗. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite)

-

๘. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

-

๙. สถานที่เรียน อาคาร 58 คณะศิลปกรรมศาสตร์ ห้อง 58102

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

หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

การออกแบบตามอัตลักษณ์ของตราสินค้าแฟชั่น เป็นการสร้างความเข้าใจในกระบวนการการออกแบบสินค้าแฟชั่นที่สามารถสร้างสรรค์ได้ตรงตามตราสินค้า และสามารถออกแบบสินค้าได้ตรงตามความต้องการของผู้บริโภค

๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อพัฒนากระบวนการทางความคิดให้มีประสิทธิภาพและสามารถสร้างสร้งงานออกแบบอัตลักษณ์ของตราสินค้าแฟชั่น ในรูปแบบต่างๆออกมาเป็นผลงานในการออกแบบแฟชั่น พร้อมทั้งสามารถนำเสนอผลงานในการออกแบบได้อย่างสมบูรณ์

หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

๑. คำอธิบายรายวิชา

หลักการออกแบบแฟชั่นโดยการวิเคราะห์อัตลักษณ์และความต้องการของตลาดสินค้าแฟชั่นในปัจจุบัน โดยสามารถตอบสนองกลุ่มเป้าหมายได้อย่างชัดเจน มีการออกแบบประเภทสินค้าแฟชั่นเชิงพาณิชย์ที่มีความหลากหลายและความสร้างสรรค์

Analysis of Brand Identity and respond to demands of Fashion Market Fashion Trade, Able to meet the target group clearly, Designing for a creativities and varieties.

๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา (ระบุเป็นจำนวนชั่วโมงต่อภาคเรียน)

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

	สอน) หรือตามความ ต้องการของนักศึกษา เฉพาะรายบุคคล		
--	--	--	--

๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

วิธีการแจ้งให้นักศึกษาทราบในวันแรกเกี่ยวกับหลักเกณฑ์การเรียนการสอนและนัดเวลาการให้คำปรึกษาและแนะนำเรื่องการเรียนรู้ โดยจัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล หรือ รายกลุ่มตามความต้องการ 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (เฉพาะรายที่ต้องการ)

- ๓.๑ ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน ห้องพักอาจารย์ ชั้น 1 อาคาร 58 คณะศิลปกรรมศาสตร์
- ๓.๒ ปรึกษาผ่านโทรศัพท์ที่ทำงาน / มือถือ หมายเลข
- 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) บรรยายหลักการการออกแบบตามอัตลักษณ์ของตราสินค้าแฟชั่นและหลักการนำมาใช้ในงานออกแบบ
- (๓) บรรยายหลักการการออกแบบและกระบวนการสร้างสรรค์งาน
- (๔) กำหนดให้มีการค้นคว้าหาข้อมูล การค้นหาแรงบันดาลใจเพื่อนำมาปฏิบัติเป็นงานในหัวข้อต่างๆเพื่อสร้างทักษะให้เกิดความคิดและความชำนาญในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน
- (๕) สอนให้นักศึกษามีคุณธรรมซื่อสัตย์ต่อตนเองไม่ลอกเลียนงานของผู้อื่น

๑.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินผลจากพฤติกรรมการเข้าชั้นเรียน ความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย ชิ้นงานมีคุณภาพ และส่งตรงตามระยะเวลาที่กำหนด
- (๒) ประเมินผลจากพฤติกรรมการนำเสนอผลงานแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน
- (๓) ประเมินจากผลงานและความตั้งใจและความสม่ำเสมอในการเข้าเรียน

๒. ความรู้

๒.๑ ความรู้ที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีความรู้ความเข้าใจในหลักการการออกแบบตามอัตลักษณ์ของตราสินค้าแฟชั่นได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

- (๒) เรียนรู้ขั้นตอนการทำงาน การค้นหาแรงบันดาลใจในการทำงาน
- (๓) สามารถทำงานภายใต้กรอบเวลาและหัวข้อที่กำหนดได้
- (๔) ฝึกฝนกระบวนการคิดและสามารถพัฒนาแนวความคิดนั้นให้ปรากฏออกมาเป็นผลงานได้อย่างลงตัว
- (๕) อธิบายถึงที่มาที่ไปได้ของผลงาน เข้าใจวิธีการการออกแบบตามอัตลักษณ์ของตราสินค้าแฟชั่น

๒.๒ วิธีการสอน

- (๑) บรรยายถึงวิธีการการออกแบบตามอัตลักษณ์ของตราสินค้าแฟชั่น
- (๒) ทำความเข้าใจถึงวิธีคิดงานและกระบวนการในการการออกแบบตามอัตลักษณ์ของตราสินค้าแฟชั่น
- (๓) ฝึกปฏิบัติการนำเสนอผลงานการออกแบบแฟชั่นทั้งในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน
- (๔) การพัฒนาเทคนิคการนำเสนอผลงานการออกแบบตามอัตลักษณ์ของตราสินค้าแฟชั่น

๒.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) นักศึกษาที่สามารถพัฒนาด้านทักษะและกระบวนการทางความคิดให้สามารถตอบโจทย์ได้อย่างชัดเจน
- (๒) นักศึกษาสามารถแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นเองได้ด้วยตนเอง มีความเข้าใจในวิธีเย็บแลเทคนิคต่างๆ
- (๓) สามารถนำเสนอผลงานการออกแบบแฟชั่นได้อย่างสมบูรณ์
- (๔) พฤติกรรมการให้ความร่วมมือในชั้นเรียนภายในห้องเรียน ความสม่ำเสมอในการเข้าเรียน ส่งงานครบถ้วน

๓. ทักษะทางปัญญา

๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- (๑) พัฒนาแนวความคิดวิเคราะห์และรวบรวมองค์ความรู้ ข้อมูลในการทำงานได้เป็นอย่างดี
- (๒) สามารถผลิตผลงานที่มีคุณภาพตอบโจทย์ได้อย่างชัดเจน
- (๓) มีขั้นตอนนำความรู้ที่ได้จากการเรียนวิชานี้ไปเป็นพื้นฐานที่ดีใน การออกแบบตามอัตลักษณ์ของตราสินค้าแฟชั่น
- (๔) มีวิธีการนำเสนอผลงานการออกแบบตามอัตลักษณ์ของตราสินค้าแฟชั่นที่ได้มาตรฐานข้อมูลครบถ้วน และสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ฟังได้ เพื่อเสริมสร้างความมั่นใจและทักษะที่ดีในการพูดอธิบายผลงานได้ตรงประเด็น และทำความเข้าใจได้โดยง่าย

๓.๒ วิธีการสอน

- (๑) บรรยายและมุ่งเน้นให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติจริงจนเกิดความแม่นยำในทุกกระบวนการ เริ่มจากวิธีคิดในการออกแบบตามอัตลักษณ์ของตราสินค้าแฟชั่น
- (๒) มอบหมายให้นักศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์แนวทางความเป็นไปได้ในการออกแบบเบื้องต้น
- (๓) คิดหาวิธีแก้ปัญหาที่อาจเกิดขึ้นในกระบวนการทำงาน ใช้เหตุผลในการตัดสินใจ
- (๔) ฝึกการวิเคราะห์โดยยกตัวอย่างเพื่อให้เห็นภาพอย่างชัดเจน
- (๕) นักศึกษามีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์งานร่วมกัน เพื่อฝึกให้นักศึกษาเรียนรู้ที่จะเปิดใจและนำข้อคิดเห็นไปเป็นแนวทางเพื่อพัฒนาผลงาน

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) ให้นักศึกษาฝึกวิเคราะห์ และบรรยายถึงแนวคิดวิธีการในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบตามอัตลักษณ์ของตราสินค้าแฟชั่นได้อย่างถูกต้องและมีขั้นตอน

(๒) ฝึกนำเสนอผลงานวิเคราะห์ผลงาน แลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกัน เพื่อที่นักศึกษาจะนำข้อคิดเห็นไปพัฒนาการในการทำงานต่อไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ

(๓) มีการนำหนังสือ Inspired by Fashion Diaries มาเป็นส่วนหนึ่งในการเรียนการสอนเป็นหลัก และยังเชื่อมโยงไปถึงสัปดาห์สุดท้ายของการเรียนการสอน

(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) อธิบายการสอนพร้อมยกตัวอย่างการนำเสนอผลงานผ่านทางสื่อเทคโนโลยีเพื่อเป็นตัวอย่างในการเรียนรู้ให้แก่นักศึกษา

(๒) มอบหมายงานให้นักศึกษาหาข้อมูลจากเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเครื่องแต่งกาย มานำเสนอแลกเปลี่ยนกันในห้องเรียน

๕.๓ วิธีการประเมินผล

(๑) ประเมินผลจากรูปแบบผลงานการนำเสนอโดยใช้สื่อเทคโนโลยีเข้ามาเป็นส่วนประกอบอย่างเหมาะสม

(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. แนะนำรายวิชาและระเบียบต่างๆ ของการศึกษาในรายวิชา 2. อธิบายเนื้อหาวิชาเกี่ยวกับการ ออกแบบตามอัตลักษณ์ของตราสินค้า แฟชั่น (ออนไลน์)	4 ชั่วโมง	1. ผู้สอนแนะนำ ชี้แจงรายวิชาและ ระเบียบต่างๆของการศึกษาในรายวิชา 2. ผู้สอนอธิบายเนื้อหาวิชาที่ เกี่ยวข้องกับการออกแบบตามอัต ลักษณ์ของตราสินค้าแฟชั่น วิธีการ ทำงานที่นักศึกษาต้องปฏิบัติตลอดภาค การศึกษา สื่อที่ใช้ประกอบ 1. Write board 2. คอมพิวเตอร์ 3. LCD Projector	ผศ. ดร. เตชิต เฉยพวง
๒	1. ศึกษาหลักการในการรวบรวมแรง บันดาลใจ ในการเก็บรวบรวมข้อมูล อย่างเป็นระบบระเบียบเพื่อนำมาใช้ใน การออกแบบตามอัตลักษณ์ของตรา สินค้าแฟชั่น (ออนไลน์)	4 ชั่วโมง	1. ผู้สอนอธิบายถึงกระบวนการวิธีใน การหลักการในการรวบรวมแรง บันดาลใจ ในการเก็บรวบรวมข้อมูล อย่างเป็นระบบระเบียบเพื่อนำมาใช้ สื่อที่ใช้ประกอบ 1. Write board 2. คอมพิวเตอร์ 3. LCD Projector	ผศ. ดร. เตชิต เฉยพวง

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			<p>สั่งการบ้าน</p> <p>- ให้นักศึกษาทำการค้นหาและศึกษาข้อมูลของแรงบันดาลใจที่นักศึกษามีความสนใจในสมุดปฏิบัติงาน</p>	
๓	<p>1. การนำเสนอหัวข้อที่มาจากแรงบันดาลใจรายบุคคล</p> <p>2. ศึกษารูปแบบอัตลักษณ์ของตราสินค้าแฟชั่น (ออนไลน์)</p>	4 ชั่วโมง	<p>1. นักศึกษาทำการนำเสนอข้อมูลของแรงบันดาลใจที่นักศึกษามีความสนใจลงจากสมุดปฏิบัติงานของตนเองรายบุคคล</p> <p>2. ผู้สอนทำการบรรยายรูปแบบลักษณะของตราสินค้าแฟชั่นในรูปแบบต่างๆ เพื่อเป็นแนวทางในการนำการทำงานในครั้งต่อไป</p> <p>สื่อที่ใช้ประกอบ</p> <p>1. เอกสารประกอบการสอน</p> <p>2. Power Point ประกอบการบรรยาย</p> <p>3. Write board</p> <p>4. คอมพิวเตอร์</p> <p>5. LCD Projector</p> <p>สั่งการบ้าน</p> <p>- ให้นักศึกษาทำงานตามหัวข้อที่ได้กำหนดให้</p>	ผศ. ดร. เตชิต เฉยพวง
๔	1. ฝึกปฏิบัติ การนำเสนอผลงานรายบุคคล (ออนไลน์)	4 ชั่วโมง	<p>1. นักศึกษานำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียนทีละบุคคล ผู้สอนและนักศึกษาค้นอื่นมีการซักถามถึงผลงานนั้นพร้อมซักถามแลกเปลี่ยนความคิดเห็น</p> <p>2. ผู้สอนอธิบายหลักการในการนำเสนอผลงานการออกแบบตามอัตลักษณ์ของตราสินค้าแฟชั่นหน้าหน้าชั้นเรียนของนักศึกษา พร้อมชี้แจงถึงข้อดีและสิ่งที่ต้องแก้ไข</p> <p>สื่อที่ใช้ประกอบ</p> <p>1. Power Point ประกอบการบรรยาย</p>	ผศ. ดร. เตชิต เฉยพวง

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			2. Write board 3. คอมพิวเตอร์ 4. LCD Projector สิ่งการบ้าน - กำหนดขอบเขตของแรงบันดาลใจ และรูปแบบของการออกแบบตามอัต ลักษณ์ของตราสินค้าแฟชั่น นักศึกษา เลือกแรงบันดาลใจที่ตัวเองชื่นชอบ เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบตามอัต ลักษณ์ของตราสินค้าแฟชั่น	
๕	1. นักศึกษาฝึกปฏิบัติงานการออกแบบ ตามอัตลักษณ์ของตราสินค้าแฟชั่น (ออนไลน์)	4 ชั่วโมง	1. นักศึกษาฝึกปฏิบัติงานการออกแบบ ตามอัตลักษณ์ของตราสินค้าแฟชั่น	ผศ. ดร. เตชิต เฉยพวง
๖	1. นักศึกษาฝึกปฏิบัติงานการออกแบบ ตามอัตลักษณ์ของตราสินค้าแฟชั่น (ออนไลน์)	4 ชั่วโมง	1. นักศึกษาฝึกปฏิบัติงานการออกแบบ ตามอัตลักษณ์ของตราสินค้าแฟชั่น	ผศ. ดร. เตชิต เฉยพวง
๗	1. สอบปฏิบัติการ นักศึกษาฝึก ปฏิบัติงานการออกแบบตามอัตลักษณ์ ของตราสินค้าแฟชั่น	4 ชั่วโมง	1. นักศึกษาสอบปฏิบัติการ นักศึกษา ฝึกปฏิบัติงานการออกแบบตามอัต ลักษณ์ของตราสินค้าแฟชั่น ในชั้นเรียน รายบุคคล พร้อมซักถามแลกเปลี่ยน ความคิดเห็น สื่อที่ใช้ประกอบ 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. Write board 3. คอมพิวเตอร์ 4. LCD Projector	ผศ. ดร. เตชิต เฉยพวง
๘	1. นักศึกษาฝึกปฏิบัติงานการออกแบบ ตามอัตลักษณ์ของตราสินค้าแฟชั่น (ออนไลน์)	4 ชั่วโมง	1. ผู้สอนบรรยายการออกแบบตามอัต ลักษณ์ของตราสินค้าแฟชั่น สื่อที่ใช้ประกอบ 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. Write board 3. คอมพิวเตอร์	ผศ. ดร. เตชิต เฉยพวง

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			4. LCD Projector สั่งการบ้าน - ให้นักศึกษาวิเคราะห์ผลงานเพื่อเลือกแบบสำหรับทำต้นแบบผลิตจริง พร้อมนั้นเตรียมการนำเสนอผลงานในครั้งต่อไป	
๙	1. ศึกษานำเสนอผลงานการออกแบบ (ออนไลน์)	4 ชั่วโมง	1. ศึกษานำเสนอผลงานการออกแบบ ที่ได้ทำการศึกษาเพื่อนำมาปฏิบัติงานออกแบบตามขอบเขตที่ได้ให้ไว้ พร้อมซักถามแลกเปลี่ยนความคิดเห็น 1.เอกสารประกอบการสอน 2. Power Point ประกอบการบรรยาย 3. Write board 4. คอมพิวเตอร์ 5. LCD Projector สั่งการบ้าน - ให้นักศึกษาทำการศึกษาเข้าสู่กระบวนการการผลิตต้นแบบสินค้าแฟชั่น	ผศ. ดร. เตชิต เฉยพวง
๑๐	1. ศึกษาดำเนินงานผลิตต้นแบบสินค้าแฟชั่น (ออนไลน์)	4 ชั่วโมง	1. ศึกษาดำเนินงานผลิตต้นแบบสินค้าแฟชั่น	ผศ. ดร. เตชิต เฉยพวง
๑๑	1. ศึกษาดำเนินงานผลิตต้นแบบสินค้าแฟชั่น (ออนไลน์)	4 ชั่วโมง	1. ศึกษาดำเนินงานผลิตต้นแบบสินค้าแฟชั่น	ผศ. ดร. เตชิต เฉยพวง
๑๒	1. ศึกษาดำเนินงานผลิตต้นแบบสินค้าแฟชั่น (ออนไลน์)	4 ชั่วโมง	1. ศึกษาดำเนินงานผลิตต้นแบบสินค้าแฟชั่น	ผศ. ดร. เตชิต เฉยพวง
๑๓	1. ศึกษานำเสนอต้นแบบสินค้าแฟชั่นตามอัตลักษณ์ของตราสินค้า (ออนไลน์)	4 ชั่วโมง	1. ศึกษานำเสนอต้นแบบสินค้าแฟชั่นตามอัตลักษณ์ของตราสินค้า สื่อที่ใช้ประกอบ	ผศ. ดร. เตชิต เฉยพวง

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			1. Write board 2. คอมพิวเตอร์ 3. LCD Projector 4. นิตยสาร	
๑๔	1. นักศึกษาปฏิบัติงานถ่ายภาพผลิตภัณฑ์ต้นแบบสินค้าแฟชั่นตามอัตลักษณ์ของตราสินค้า	4 ชั่วโมง	1. นักศึกษาปฏิบัติงานถ่ายภาพผลิตภัณฑ์ต้นแบบสินค้าแฟชั่นตามอัตลักษณ์ของตราสินค้า	ผศ. ดร. เตชิต เฉยพวง
๑๕	1. นักศึกษาปฏิบัติงานนำเสนอผลงานผลิตภัณฑ์ต้นแบบสินค้าแฟชั่นตามอัตลักษณ์ของตราสินค้า (ออนไลน์)	4 ชั่วโมง	1. นักศึกษาปฏิบัติงานนำเสนอผลงานผลิตภัณฑ์ต้นแบบสินค้าแฟชั่นตามอัตลักษณ์ของตราสินค้า	ผศ. ดร. เตชิต เฉยพวง
๑๖	สอบปลายภาค (ออนไลน์)	4 ชั่วโมง	1. นักศึกษาส่งผลงานต้นแบบและนำเสนอภายในชั้นเรียน 2. เรียกเก็บแฟ้มสะสมผลงานเพื่อตรวจประเมินความสามารถและความสม่ำเสมอในการส่งงาน สื่อที่ใช้ประกอบ 1. Write board 2. คอมพิวเตอร์ 3. LCD Projector 4. Power Point	ผศ. ดร. เตชิต เฉยพวง
๑๗	1. การสรุปการเรียนการสอน การออกแบบอัตลักษณ์ของตราสินค้าแฟชั่น (ออนไลน์)	4 ชั่วโมง	1. บรรยายการสรุปการเรียนการสอน การออกแบบอัตลักษณ์ของตราสินค้าแฟชั่น สื่อที่ใช้ประกอบ 1. Write board 2. คอมพิวเตอร์ 3. LCD Projector	ผศ. ดร. เตชิต เฉยพวง

๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัดส่วนที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
๑		การนำเสนอผลงาน	50%
๒		สอบกลางภาค	20%
๓		สอบปลายภาค	20%
๔		การเข้าเรียนและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	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. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

- ๑) Richard Sorger & Jenny Udale. The Fundamentals of Fashion Design. London : An Ava Book.
- ๒) เอกสารประกอบการฝึกอบรมหลักสูตร “จากนักร้องออกแบบสู่นักวางแผนและพัฒนาผลิตภัณฑ์” โดย อ.ทรงเดช ต้นสุรัตน์ มูลนิธิพัฒนาอุตสาหกรรมเครื่องนุ่งห่มไทย

หมวดที่ ๗ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- เปิดโอกาสให้นักศึกษาแสดงความคิดเห็นต่อการเรียนการสอนผ่านแบบประเมินรายวิชา
- ให้นักศึกษาประเมินพัฒนาการการเรียนรู้ การคิดวิเคราะห์และการนำไปประยุกต์ใช้ของตนเองโดยเปรียบเทียบ ระหว่างก่อนและหลังการเรียนรายวิชานี้

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 ปัญหา			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 FAD3221	●	○	●					●	●	○	●	○	●	○	●	●	●	○	●	●	●	○	
ชื่อรายวิชา การออกแบบตามอัตลักษณ์ ของตราสินค้าแฟชั่น / Design by Fashion Brand Identities.																							

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ