

**รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)**

รหัสวิชา FAD3223 รายวิชาการนำเสนอผลงานการออกแบบแฟชั่น  
สาขาวิชาการออกแบบเครื่องแต่งกาย คณะศิลปกรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา  
ภาคการศึกษา 2 ปีการศึกษา 2564

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

รหัสวิชา	FAD3223
ชื่อรายวิชาภาษาไทย	การนำเสนอผลงานการออกแบบแฟชั่น
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ	Fashion Design Presentation

**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 45 คน

**๗. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) Presentations, fashion design. -****๘. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี) -****๙. สถานที่เรียน อาคาร 58 คณะศิลปกรรมศาสตร์ ห้อง 58102**

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

## หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

### ๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

การนำเสนอผลงานการออกแบบแฟชั่นเป็นวิชาที่ช่วยสร้างความรู้และความเข้าใจในการนำเสนอผลงานในรูปแบบต่างๆ รวมถึงการเก็บรวบรวมผลงานเพื่อนำมาใช้เป็นต้นแบบและสื่อในการอ้างอิงเพื่อสร้างความน่าเชื่อถือในการนำเสนอผลงานการออกแบบแฟชั่น

ผลงานในการออกแบบแม้ว่าจะออกแบบมาได้เป็นอย่างดีแต่ถ้าผู้ออกแบบไม่สามารถอธิบายถึงขอบเขตทางความคิดและการออกแบบให้ผู้อื่นเข้าใจได้นั้น ผลงานนั้นก็ถือว่าไม่มีความสมบูรณ์ เมื่อเป็นเช่นนั้น การสร้างแนวทางในการพัฒนาความคิดให้ออกมาเป็นรูปแบบงานในลักษณะต่างๆ รวมถึงการสื่อสารอธิบายถึงแนวความคิดและผลงานนั้นอย่างเป็นระบบจึงเป็นสิ่งสำคัญ และจะต้องมีการพัฒนา ผักผ่อนให้เกิดความชำนาญ

ดังนั้นการเรียนการสอนจึงเน้นเพื่อให้นักศึกษาได้ฝึกฝนเพิ่มพูนทักษะกระบวนการคิด กำหนดประเด็นการออกแบบ การสร้างแรงบันดาลใจในการออกแบบด้วยระบบและขั้นตอนในการใช้เหตุและผลบอกที่มาที่ไปของผลงานได้อย่างมีระบบและมีประสิทธิภาพ เพื่อนำไปสู่การนำเสนอผลงานในการออกแบบที่สมบูรณ์ และสามารถสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจระหว่างผู้รับสารและส่งสารได้เป็นอย่างดี

### ๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อพัฒนากระบวนการทางความคิดให้มีประสิทธิภาพและสามารถสร้างสรรค์สื่อในรูปแบบต่างๆออกมาเป็นผลงานในการออกแบบแฟชั่น พร้อมทั้งสามารถนำเสนอผลงานในการออกแบบได้อย่างสมบูรณ์

## หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

### ๑. คำอธิบายรายวิชา

นำเสนอผลงานการออกแบบแฟชั่นของแต่ละบุคคล ฝึกทักษะในการนำเสนอผลงานต่อหน้าสาธารณชน เพื่อให้เกิดความเชี่ยวชาญในการนำเสนอ สามารถแก้ไขเหตุการณ์เฉพาะหน้าได้และปรับการนำเสนอให้สมบูรณ์แบบ รวมทั้งเทคนิคการจัดทำ Portfolio เพื่อใช้ในการสมัครงานทางด้านกรออกแบบ Fashion ตลอดจนเทคนิคและขั้นตอนในการนำเสนอผลงานการออกแบบแฟชั่น โดยฝึกปฏิบัติจริงในรูปแบบต่างๆ

Individual fashion design presentation, and practice in public presentation with the purpose of familiarizing learners with actual presentation, immediate problem solving, and adjusting the presentation including portfolio making techniques for fashion design jobs, and steps in fashion design presentation, together with various forms of practice

## ๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา (ระบุเป็นจำนวนชั่วโมงต่อภาคเรียน)

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาคสนาม/การฝึกงาน (ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ 28 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	ตามประกาศของ มหาวิทยาลัย ( เฉพาะ กรณีที่ต้องการเรียนการ สอน ) 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 0899197745
- 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) สอนให้นักศึกษามีคุณธรรมที่สัจจต่อตนเองไม่ลอกเลียนงานของผู้อื่น

### ๑.๓ วิธีการประเมินผล

(๑) ประเมินผลจากพฤติกรรมการเข้าชั้นเรียน ความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย ชิ้นงานมีคุณภาพ และส่งตรงตามระยะเวลาที่กำหนด

(๒) ประเมินผลจากพฤติกรรมการนำเสนอผลงานแนวทางการสร้างสรรค์ผลงาน

(๓) ประเมินจากผลงานและความตั้งใจและความสม่ำเสมอในการเข้าเรียน

## ๒. ความรู้

### ๒.๑ ความรู้ที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีความรู้ความเข้าใจในหลักการการนำเสนอผลงานการออกแบบแฟชั่นได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม
- (๒) เรียนรู้ขั้นตอนการทำงาน การค้นหาแรงบันดาลใจในการทำงาน
- (๓) สามารถทำงานภายใต้กรอบเวลาและหัวข้อที่กำหนดได้
- (๔) ฝึกฝนกระบวนการคิดและสามารถพัฒนาแนวความคิดนั้นให้ปรากฏออกมาเป็นผลงานได้อย่างลงตัว
- (๕) อธิบายถึงที่มาที่ไปได้ของผลงาน เข้าใจวิธีการนำเสนอผลงานการออกแบบแฟชั่น

### ๒.๒ วิธีการสอน

(๑) บรรยายถึงวิธีการการนำเสนอผลงานการออกแบบแฟชั่นในลักษณะต่างๆ

(๒) ทำความเข้าใจถึงวิธีคิดงานและกระบวนการในการนำเสนอผลงานการออกแบบแฟชั่น

(๓) ฝึกปฏิบัติการนำเสนอผลงานการออกแบบแฟชั่นทั้งในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน

(๔) การพัฒนาเทคนิคการนำเสนอผลงานการออกแบบแฟชั่น

### ๒.๓ วิธีการประเมินผล

(๑) นักศึกษาที่สามารถพัฒนาด้านทักษะและกระบวนการทางความคิดให้สามารถตอบโจทย์ได้อย่างชัดเจน

(๒) นักศึกษาสามารถแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นเองได้ด้วยตนเอง มีความเข้าใจในวิธีเย็บแลเทคนิคต่างๆ

(๓) สามารถนำเสนอผลงานการออกแบบแฟชั่นได้อย่างสมบูรณ์

(๔) พฤติกรรมการให้ความร่วมมือในชั้นเรียนภายในห้องเรียน ความสม่ำเสมอในการเข้าเรียน ส่งงาน

ครบถ้วน

## ๓. ทักษะทางปัญญา

### ๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- (๑) พัฒนาแนวความคิดวิเคราะห์และรวบรวมองค์ความรู้ ข้อมูลในการทำงานได้เป็นอย่างดี
- (๒) สามารถผลิตผลงานที่มีคุณภาพตอบโจทย์ได้อย่างชัดเจน
- (๓) มีขั้นตอนนำความรู้ที่ได้จากการเรียนวิชานี้ไปเป็นพื้นฐานที่ดีเพื่อการนำเสนอผลงานการออกแบบ

แฟชั่น

(๔) มีวิธีการนำเสนอผลงานที่ได้มาตรฐานข้อมูลครบถ้วนและสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ฟังได้ เพื่อเสริมสร้างความมั่นใจและทักษะที่ดีในการพูดอธิบายผลงานได้ตรงประเด็นและทำความเข้าใจได้โดยง่าย

### 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 พัฒนาทักษะในการสร้างสัมพันธภาพระหว่างผู้เรียนด้วยกัน
- (๒) มีภาวะความเป็นผู้นำกล้าแสดงออกในทางที่ดี กล้าพูด มีความมั่นใจในตัวเอง
- (๓) เป็นผู้ฟังที่ดี สามารถทนต่อคำวิจารณ์ของผู้อื่นได้ เปิดกว้างและเคารพสิทธิของผู้อื่น
- (๔) มีความรับผิดชอบในงานที่มอบหมายให้ครบถ้วนตามกำหนดเวลา
- (๕) -มีความรับผิดชอบต่อวิชาชีพของตนเองไม่ลอกเลียนแบบงานของผู้อื่นและมีการพัฒนาการเรียนรู้ทั้ง

ของตนเองอย่างต่อเนื่อง

### ๔.๒ วิธีการสอน

- (๑) ให้นักศึกษาฝึกวิเคราะห์ และบรรยายถึงแนวคิดวิธีการในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานการนำเสนอ ผลงานการออกแบบแฟชั่นได้อย่างถูกต้องและมีขั้นตอน
- (๒) ฝึกนำเสนอผลงานวิเคราะห์ผลงาน แลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกัน เพื่อที่นักศึกษาจะนำ ข้อคิดเห็นไปพัฒนาการในการทำงานต่อไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- (๓) มีการนำหนังสือ Inspired by Fashion Diaries มาเป็นส่วนหนึ่งในการเรียนการสอนเป็นหลัก และยัง เชื่อมโยงไปถึงสัปดาห์สุดท้ายของการเรียนการสอน
- (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 มานำเสนอแลกเปลี่ยนกันในชั้นเรียน

### 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 นำเสนอผลงานการออกแบบ (ออนไลน์)	4 ชั่วโมง	1. ผู้สอนแนะนำ ชี้แจงรายวิชาและ ระเบียบต่างๆของการศึกษาในรายวิชา 2. ผู้สอนอธิบายเนื้อหาวิชาที่ เกี่ยวข้องกับการนำเสนอผลงานการ ออกแบบ วิธีการทำงานที่นักศึกษาต้อง ปฏิบัติตลอดภาคการศึกษา สื่อที่ใช้ประกอบ 1. Write board 2. คอมพิวเตอร์ 3. LCD Projector	ผศ. ดร. เตชิต เฉยพวง

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๒	1. ศึกษาหลักการในการรวบรวมแรง บันดาลใจ ในการเก็บรวบรวมข้อมูล อย่างเป็นระบบระเบียบเพื่อนำมาใช้ใน การนำเสนอผลงานการออกแบบ (ออนไลน์)	4 ชั่วโมง	1. ผู้สอนอธิบายถึงกระบวนการวิธีใน การหลักการในการรวบรวมแรง บันดาลใจ ในการเก็บรวบรวมข้อมูล อย่างเป็นระบบระเบียบเพื่อนำมาใช้ใน การนำเสนอผลงานการออกแบบ สื่อที่ใช้ประกอบ 1. Write board 2. คอมพิวเตอร์ 3. LCD Projector  สั่งการบ้าน - ให้นักศึกษาทำการค้นหาและศึกษา ข้อมูลของแรงบันดาลใจที่นักศึกษามี ความสนใจในสมุดปฏิบัติงาน	ผศ. ดร. เตชิต เฉยพวง
๓	1. การนำเสนอหัวข้อที่ มาจากแรง บันดาลใจรายบุคคล 2. ศึกษารูปแบบการนำเสนอผลงานใน รูปแบบต่างๆ (ออนไลน์)	4 ชั่วโมง	1. นักศึกษาทำการนำเสนอข้อมูลของ แรงบันดาลใจที่นักศึกษามีความสนใจ จากสมุดปฏิบัติงานของตนรายบุคคล 2. ผู้สอนทำการบรรยายรูปแบบการ นำเสนอผลงานในรูปแบบต่างๆ เพื่อ เป็นแนวทางในการนำการทำงานใน ครั้งต่อไป  สื่อที่ใช้ประกอบ 1.เอกสารประกอบการสอน 2. Power Point ประกอบการบรรยาย 3. Write board 4. คอมพิวเตอร์ 5. LCD Projector สั่งการบ้าน - ให้นักศึกษาทำงานการเสนอผลงาน ตามหัวข้อที่ได้กำหนดให้	ผศ. ดร. เตชิต เฉยพวง

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๔	1. ฝึกปฏิบัติ การนำเสนอผลงาน รายบุคคล (ออนไลน์)	4 ชั่วโมง	1. นักศึกษานำเสนอผลงานหน้าชั้น เรียนทีละบุคคล ผู้สอนและนักศึกษา คนอื่นมีการซักถามถึงผลงานนั้นพร้อม ซักถามแลกเปลี่ยนความคิดเห็น 2. ผู้สอนอธิบายหลักการในการ นำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียนของ นักศึกษา พร้อมชี้แจงถึงข้อดีและสิ่งที่ ต้องแก้ไข  สื่อที่ใช้ประกอบ 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. Write board 3. คอมพิวเตอร์ 4. LCD Projector สั่งการบ้าน - กำหนดขอบเขตของแรงบันดาลใจ และรูปแบบของการนำเสนอผลงานให้ นักศึกษาเลือกแรงบันดาลใจที่ตัวเอง ชื่นชอบ เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบ และการนำเสนอผลงาน	ผศ. ดร. เตชิต เฉยพวง
๕	1. นำเสนอหัวข้อการนำเสนอผลงานที่ น่าสนใจจากหนังสือ Inspired by Fashion Diaries 2. การนำเสนอผลงานจากหัวข้อที่ได้รับ มอบหมาย (ออนไลน์)	4 ชั่วโมง	1. บรรยายหนังสือ Inspired by Fashion Diaries 2. นักศึกษาทำ การนำเสนอผลงาน หัวข้อของแรงบันดาลใจที่ได้ค้นหามา ของแต่ละบุคคล พร้อมซักถาม แลกเปลี่ยนความคิดเห็น สื่อที่ใช้ประกอบ 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. Write board 3. คอมพิวเตอร์ 4. LCD Projector	ผศ. ดร. เตชิต เฉยพวง
๖	1. การนำเสนอผลงานในการออกแบบ จากหัวข้อแรงบันดาลใจในรูปแบบ ต่างๆ (ออนไลน์)	4 ชั่วโมง	1. ผู้สอนทำการอธิบายถึงเนื้อหา เกี่ยวกับหลักในการนำเสนอผลงานใน การออกแบบในรูปแบบต่างๆ	ผศ. ดร. เตชิต เฉยพวง



สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			2. นักศึกษาทำการฝึกปฏิบัติการ นำเสนอผลงานรายบุคคลในชั้นเรียน สื่อที่ใช้ประกอบ 1.เอกสารประกอบการสอน 2. Power Point ประกอบการบรรยาย 3. Write board 4. คอมพิวเตอร์ 5. LCD Projector สิ่งการบ้าน - กำหนดขอบเขตของแรงบันดาลใจ และรูปแบบของการนำเสนอผลงานให้ นักศึกษาเลือกแรงบันดาลใจที่ตัวเอง ชื่นชอบ เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบ และการนำเสนอผลงานในการสอบครั้ง ต่อไป	
๓	1. สอบปฏิบัติการค้นหาแรงบันดาลใจและการออกแบบผลงานจากหัวข้อที่ได้รับในชั้นเรียน (ออนไลน์)	4 ชั่วโมง	1. นักศึกษาสอบปฏิบัติการนำเสนอผลงานการออกแบบจากหัวข้อแรงบันดาลใจที่ได้ทำงานออกแบบมาในชั้นเรียนรายบุคคล พร้อมซักถามแลกเปลี่ยนความคิดเห็น สื่อที่ใช้ประกอบ 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. Write board 3. คอมพิวเตอร์ 4. LCD Projector	ผศ. ดร. เตชิต เฉยพวง
๔	1. การศึกษาการนำเสนอผลงานการออกแบบจากตัวศิลปิน นักออกแบบ (ออนไลน์)	4 ชั่วโมง	1. ผู้สอนบรรยายการนำเสนอผลงานการออกแบบจากตัวศิลปิน นักออกแบบ สื่อที่ใช้ประกอบ 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. Write board 3. คอมพิวเตอร์ 4. LCD Projector	ผศ. ดร. เตชิต เฉยพวง

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			<p>สั่งการบ้าน</p> <p>- ให้นักศึกษาค้นหาศิลปิน นักออกแบบที่ตนเองชื่นชอบ ทำการศึกษาเพื่อนำมาปฏิบัติงานออกแบบตามขอบเขตที่ได้ให้ไว้ พร้อมนั้นเตรียมการนำเสนอผลงานในครั้งต่อไป</p>	
๙	<p>1. ศึกษานำเสนอผลงานการออกแบบจากศิลปิน นักออกแบบที่ตนเองชื่นชอบ ที่ได้ทำการศึกษาเพื่อนำมาปฏิบัติงานออกแบบตามขอบเขตที่ได้ให้ไว้</p> <p>2. รูปแบบในการนำเสนอผลงานที่สร้าง มิติให้กับงาน (ออนไลน์)</p>	4 ชั่วโมง	<p>1. ศึกษานำเสนอผลงานการออกแบบจากศิลปิน นักออกแบบที่ตนเองชื่นชอบ ที่ได้ทำการศึกษาเพื่อนำมาปฏิบัติงานออกแบบตามขอบเขตที่ได้ให้ไว้ พร้อมซักถามแลกเปลี่ยนความคิดเห็น</p> <p>2. ผู้สอนทำการอธิบายถึงรูปแบบในการนำเสนอผลงานที่สร้าง มิติให้กับงาน เช่น ลักษณะผลงาน 2 มิติ และ 3 มิติ เป็นต้น</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>- ให้นักศึกษาทำการศึกษาค้นหาเทคนิคการสร้างมิติในรูปแบบต่างๆ ให้กับงาน ตามขอบเขตของหัวข้อที่ให้ไว้ พร้อมเตรียมนำเสนอผลงานในครั้งต่อไป</p>	ผศ. ดร. เตชิต เฉยพวง
๑๐	<p>1. ศึกษานำเสนอผลงานในรูปแบบมิติต่างๆ ตามแต่ละบุคคล</p> <p>2. ศึกษารูปแบบการนำเสนอผลงาน (ออนไลน์)</p>	4 ชั่วโมง	<p>1. ศึกษานำเสนอผลงานในรูปแบบมิติต่างๆ ตามแต่ละบุคคลพร้อมซักถามแลกเปลี่ยนความคิดเห็น</p> <p>2. ผู้สอนบรรยายรูปแบบการนำเสนอผลงานในรูปแบบต่างๆ พร้อมทั้งสาธิต</p>	ผศ. ดร. เตชิต เฉยพวง

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			<p>วิธีการนำเสนอผลงานและการตอบข้อซักถาม</p> <p>สื่อที่ใช้ประกอบ</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. เอกสารประกอบการสอน</li> <li>2. Power Point ประกอบการบรรยาย</li> <li>3. Write board</li> <li>4. คอมพิวเตอร์</li> <li>5. LCD Projector</li> </ol> <p>สิ่งการบ้าน</p> <p>- ให้นักศึกษาทำการศึกษารวบรวมข้อมูล รูปแบบ วิธีการ ในการนำเสนอผลงาน</p>	
๑๑	1. ศึกษาและทดลองปฏิบัติเทคนิคในการนำเสนอผลงาน (ออนไลน์)	4 ชั่วโมง	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ผู้สอนทำการอธิบายรูปแบบและเทคนิคในการนำเสนอผลงาน พร้อมกับให้นักศึกษาปฏิบัติในชั้นเรียน</li> </ol> <p>สื่อที่ใช้ประกอบ</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. เอกสารประกอบการสอน</li> <li>2. Power Point ประกอบการบรรยาย</li> <li>3. Write board</li> <li>4. คอมพิวเตอร์</li> <li>5. LCD Projector</li> <li>6. อุปกรณ์ในการตัดเย็บพื้นฐาน เช่น ผ้า กรรไกร เข็ม ด้าย เป็นต้น</li> </ol> <p>สิ่งการบ้าน</p> <p>- ให้นักศึกษาค้นหาแรงบันดาลใจในการออกแบบผลงานเพื่อใช้ในการนำเสนอผลงานตามหัวข้อที่กำหนดไว้</p>	ผศ. ดร. เตชิต เฉยพวง
๑๒	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ส่งรายงานทำการศึกษารวบรวมข้อมูล รูปแบบ วิธีการ ในการนำเสนอผลงาน</li> <li>2. นำเสนอผลงานจากแรงบันดาลใจตามหัวข้อที่ได้ให้ไว้ในชั้นเรียนรายบุคคล</li> </ol>	4 ชั่วโมง	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. นักศึกษาส่งรายงานทำการศึกษารวบรวมข้อมูล รูปแบบ วิธีการ ในการนำเสนอผลงาน</li> <li>2. นักศึกษาผลงานจากแรงบันดาลใจที่นำมาใช้ในการออกแบบผลงานรายบุคคลในชั้นเรียน พร้อมแลกเปลี่ยนตอบข้อซักถาม</li> </ol>	ผศ. ดร. เตชิต เฉยพวง

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
	3. ศึกษารูปแบบการนำเสนอผลงาน (ออนไลน์)		3. ผู้สอนบรรยายการศึกษา รูปแบบใน การนำเสนอผลงาน สื่อที่ใช้ประกอบ 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. Write board 3. คอมพิวเตอร์ 4. LCD Projector ส่งการบ้าน - ให้นักศึกษาจับหัวข้อในการทำงาน ตามลายบุคคล พร้อมทำศึกษาหา ข้อมูลในหัวข้อที่ตนเองได้รับ	
๑๓	1. นักศึกษานำข้อมูลการหัวข้อที่ตนเอง ได้รับเข้าปรึกษาแนวทางในการทำงาน (ออนไลน์)	4 ชั่วโมง	1. ผู้สอนบรรยายรูปแบบในการ นำเสนอผลงานในรูปแบบต่างๆ 2. ผู้สอนให้คำปรึกษา ชี้แจงเกี่ยวกับ ข้อมูลและแนวทางในการปฏิบัติงาน จากหัวข้อที่นักศึกษาได้รับเป็น รายบุคคล  สื่อที่ใช้ประกอบ 1. Write board 2. คอมพิวเตอร์ 3. LCD Projector 4. นิตยสาร	ผศ. ดร. เดชิต เฉยพวง
๑๔	1. สอบปฏิบัติการนำเสนอผลงานจาก หัวข้อที่ได้รับในชั้นเรียน (ออนไลน์)	4 ชั่วโมง	1. นักศึกษาทำการสอบปฏิบัติการ นำเสนอผลงานจากหัวข้อได้รับในชั้น เรียน พร้อมตอบข้อซักถาม สื่อที่ใช้ประกอบ 1. Write board 2. คอมพิวเตอร์ 3. LCD Projector	ผศ. ดร. เดชิต เฉยพวง
๑๕	1. การสรุปวิธีการทำงานใน กระบวนการคิดการเก็บรวบรวมข้อมูล	4 ชั่วโมง	1. บรรยาย การสรุปวิธีการทำงานใน กระบวนการคิดการเก็บรวบรวมข้อมูล	ผศ. ดร. เดชิต เฉยพวง

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
	เพื่อนำมาสร้างผลงานไปจนถึง หลัก ความสำคัญในการนำเสนอผลงาน เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่สมบูรณ์ทั้ง ผู้ออกแบบและผู้รับสาร (ออนไลน์)		เพื่อนำมาสร้างผลงานไปจนถึง หลัก ความสำคัญในการนำเสนอผลงาน อย่างเป็นระบบ สามารถตอบคำถาม แก่ผู้ซักถามได้ด้วยเหตุและผล เพื่อ สร้างความรู้และความเข้าใจทั้งกับผู้ส่ง สารและผู้รับสาร สื่อที่ใช้ประกอบ 1. Write board 2. คอมพิวเตอร์ 3. LCD Projector	
๑๖	1. การสรุปวิธีการทำงานและใจความ สำคัญในการนำเสนอผลงานการ ออกแบบแพชชั่น (ออนไลน์)	4 ชั่วโมง	1. บรรยายการสรุปวิธีการการนำเสนอ ผลงานการออกแบบแพชชั่นทำงานและ ใจความสำคัญ สื่อที่ใช้ประกอบ 1. Write board 2. คอมพิวเตอร์ 3. LCD Projector	ผศ. ดร. เดชิต เฉยพวง
๑๗	<b>สอบปลายภาค</b>	4 ชั่วโมง	1. นักศึกษาส่งชุดจริง 2. เรียกเก็บแฟ้มสะสมผลงานเพื่อ ตรวจประเมินความสามารถและความ สม่ำเสมอในการส่งงาน สื่อที่ใช้ประกอบ 1. Write board 2. คอมพิวเตอร์ 3. LCD Projector 4. Power Point	ผศ. ดร. เดชิต เฉยพวง

## ๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัดส่วนที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
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. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

๑) Richard Sorger &amp; Jenny Udde. The Fundamentals of Fashion Design. London : An Ava Book.

๒) เอกสารประกอบการฝึกอบรมหลักสูตร “จากนักร้องแบบสู่นักวางแผนและพัฒนาผลิตภัณฑ์” 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 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 FAD3223	●	○	●					●	●	○	●	○	●	○	●	●	●	○	●	●	●	○	
ชื่อรายวิชา การนำเสนอผลงานการ ออกแบบแฟชั่นPresentations of fashion design.																							

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ