

**รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)**

**รหัสวิชา** FAS๒๒๐๕ **รายวิชา** การออกแบบลวดลายสำหรับสินค้าแฟชั่น

**สาขาวิชาการออกแบบเครื่องแต่งกาย คณะศิลปกรรมศาสตร์**

**มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา**

**ภาคการศึกษา** ๑  **ปีการศึกษา** ๒๕๖๖

**หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป**

**๑. รหัสและชื่อรายวิชา**

รหัสวิชา FAS๒๒๐๕

ชื่อรายวิชาภาษาไทย การออกแบบลวดลายสำหรับสินค้าแฟชั่น

ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ Textile Motive Design for Fashion Design.

**๒. จำนวนหน่วยกิต**  …...............................................................

**๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา**

๓.๑ หลักสูตร ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

๓.๒ ประเภทของรายวิชา การออกแบบแฟชั่นและสินค้าไลฟ์สไตล์ (การออกแบบแฟชั่น)

**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 กลุ่มเรียน ๐๐๑ ประมาณ ๑๘ คน, กลุ่มเรียน ๐๐๒ ประมาณ ๑๗ คน

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

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

-

**๙. สถานที่เรียน** อาคาร ๕๘ คณะศิลปกรรมศาสตร์ ห้อง ๕๘/๕๘M๐๕

**๑๐.วันที่จัดทำหรือปรับปรุง**  วันที่.........เดือน.......................พ.ศ. ........

**รายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด**

**หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์**

**๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา**

การออกแบบลวดลายสำหรับสินค้าแฟชั่น เป็นรายวิชาที่สร้างความเข้าใจและความชำนาญในการออกแบบลวดลายให้ตรงตามประเภทของสินค้าแฟชั่น การออกแบบลวดลายที่ดีนั้นจะต้องสามารถอธิบายถึงขบวนการทางความคิดและการออกแบบและสื่อสารออกมาเป็นลวดลายได้ตรงตามเป้าหมาย ผลงานนั้นจึงจะถือมีความสมบรูณ์ เมื่อเป็นเช่นนั้น การสร้างแนวทางในการพัฒนาความคิดให้ออกมาเป็นลวดลายในลักษณะต่างๆ รวมถึงสามารถออกแบบลวดลายนั้นให้มีความเหมาะสมกับสินค้าแฟชั่น มีการสื่อสารอธิบายถึงแนวความคิดและผลงานนั้นอย่างเป็นระบบจึงเป็นสิ่งสำคัญ และจะต้องมีการพัฒนา ฝึกฝนให้เกิดความชำนาญ

ดังนั้นการเรียนการสอนจึงเน้นเพื่อให้นักศึกษาได้ฝึกฝนเพิ่มพูนทักษะกระบวนการคิด กำหนดประเด็นการออกแบบ การสร้างแรงบันดาลใจในการออกแบบด้วยระบบและขั้นตอนในการใช้เหตุและผลบอกที่มาที่ไปของผลงานได้อย่างมีระบบและมีประสิทธิภาพ เพื่อนำไปสู้ผลงานในการออกแบบลวดลายที่สมบรูณ์เหมาะสมกับสินค้าแฟชั่นนั้น

**๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา**

เพื่อพัฒนากระบวนการทางความคิดให้มีประสิทธิภาพและสามารถสร้างสรรค์ลวดลายสำหรับสินค้าแฟชั่น

**หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ**

**๑. คำอธิบายรายวิชา**

ประวัติ วิวัฒนาการลวดลายสิ่งทอตั้งแต่ในอดีตจนถึงปัจจุบัน ประเภทของลวดลายแต่ละประเภท กระบวนการการสร้างลวดลายสิ่งทอด้วยเทคนิคต่างๆ การถัก ทอ ย้อมและพิมพ์ ฝึกปฏิบัติการออกแบบบลวดลายสิ่งทอด้วยการจัดวางองค์ประกอบของลวดลายประเภทต่างๆ รวมทั้งการเลือกใช้สีที่เหมาะสม โอยสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบแฟชั่นได้อย่างลงตัว

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 | ตามประกาศของมหาวิทยาลัย ( เฉพาะกรณีที่งดการเรียนการสอน ) หรือตามความต้องการของนักศึกษาเฉพาะรายบุคคล | 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์  28 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา | 5 ชั่วโมงต่อสัปดาห์  70 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา |

**๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล**

วิธีการแจ้งให้นักศึกษาทราบในวันแรกเกี่ยวกับหลักเกณฑ์การเรียนการสอนและนัดเวลาการให้คำปรึกษาและแนะนำเรื่องการเรียน โดยจัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล หรือ รายกลุ่มตามความต้องการ ๑ ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (เฉพาะรายที่ต้องการ)

๓.๑ ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน ห้องพักอาจารย์ ชั้น ๑ อาคาร ๕๘ คณะศิลปกรรมศาสตร์

๓.๒ ปรึกษาผ่านโทรศัพท์ที่ทำงาน / มือถือ

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) มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม 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 ชิ้นงานมีคุณภาพ และส่งตรงตามระยะเวลาที่กำหนด

(๒) ประเมินผลจากพฤติกรรมการนำเสนอผลงานแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน

(๓) ประเมินจากผลงานและความตั้งใจและความสม่ำเสมอในการเข้าเรียน

**๒. ความรู้**

**๒.๑ ความรู้ที่ต้องพัฒนา**

● (๑) มีความรู้ความเข้าใจในหลักการการออกแบบลวดลายสำหรับสินค้าแฟชั่นได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

● (๒) เรียนรู้ขั้นตอนการทำงาน การค้นหาแรงบันดาลใจในทำงาน

🞅 (๓) สามารถทำงานภายใต้กรอบเวลาและหัวข้อที่กำหนดได้

● (๔) ฝึกฝนกระบวนการคิดและสามารถพัฒนาแนวความคิดนั้นให้ปรากฏออกมาเป็นผลงานได้อย่างลงตัว

🞅 (๕) อธิบายถึงที่มาที่ไปได้ของผลงาน เข้าใจวิธีการออกแบบลวดลายสำหรับสินค้าแฟชั่น

**๒.๒ วิธีการสอน**

(๑) บรรยายถึงประวัติ วิวัฒนาการลวดลายสิ่งทอตั้งแต่ในอดีตจนถึงปัจจุบัน

(๒) ทำความเข้าใจถึงวิธีคิดงานและกระบวนการประเภทของลวดลายแต่ละประเภท กระบวนการการสร้างลวดลายสิ่งทอด้วยเทคนิคต่างๆ การถัก ทอ ย้อมและพิมพ์ ฝึกปฏิบัติการออกแบบบลวดลายสิ่งทอด้วยการจัดวางองค์ประกอบของลวดลายประเภทต่างๆ 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) พัฒนาแนวความคิดวิเคราะห์และรวบองค์ความรู้ ข้อมูลในการทำงานได้เป็นอย่างดี

🞅 (๒) สามารถผลิตผลงานที่มีคุณภาพตอบโจทย์ได้อย่างชัดเจน

● (๓) มีขั้นตอนนำความรู้ที่ได้จากการเรียนวิชานี้ไปเป็นพื้นฐานที่ดีเพื่อการออกแบบลวดลายสำหรับสินค้าแฟชั่น

(๔) มีวิธีการนำเสนอผลงานออกแบบลวดลายสำหรับสินค้าแฟชั่นที่สามารถดึงดูดความสนใจ และเสริมสร้างให้สินค้าแฟชั่นมีความสวยงาม

**๓.๒ วิธีการสอน**

(๑) บรรยายและมุ่งเน้นให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติจริงจนเกิดความแม่นยำในทุกกระบวนการ เริ่มจากวิธีคิดในการนำเสนอผลงานการออกแบบแฟชั่น

(๒) มอบหมายให้นักศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์แนวทางความเป็นไปได้ในการออกแบบเบื้องต้น

(๓) คิดหาวิธีแก้ปัญหาที่อาจเกิดขึ้นในกระบวนการทำงาน ใช้เหตุผลในการตัดสินใจ

(๔) ฝึกการวิเคราะห์การใช้สีโดยยกตัวอย่างเพื่อให้เห็นภาพอย่างชัดเจน

(๕) นักศึกษามีส่วนร่วมในการแสดงความเห็น วิเคราะห์งานร่วมกัน เพื่อฝึกให้นักศึกษาเรียนรู้ที่จะเปิดใจและนำข้อคิดเห็นไปเป็นแนวทางเพื่อพัฒนาผลงาน

**๓.๓ วิธีการประเมินผล**

(๑) ความรู้และความเข้าใจของผู้เรียน

(๒) การปฏิบัติงานภายในชั้นเรียน

(๓) ความสม่ำเสมอและการให้ความร่วมมือในชั้นเรียน

(๔) รูปแบบผลงานและการส่งงานตรงตามกำหนด

(๕) การสอบกลางภาค และการสอบปลายภาค

**๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ**

**๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา**

● (๑) พัฒนาทัศนะคติที่ดีในการเรียนรู้ พัฒนาทักษะในการสร้างสัมพันธภาพระหว่างผู้เรียนด้วยกัน

● (๒) มีภาวะความเป็นผู้นำกล้าแสดงออกในทางที่ดี กล้าพูด มีความมั่นใจในตัวเอง

🞅 (๓) เป็นผู้ฟังที่ดี สามารถทนต่อคำวิจารณ์ของผู้อื่นได้ เปิดกว้างและเคารพสิทธิของผู้อื่น

(๔) มีความรับผิดชอบในงานที่มอบหมายให้ครบถ้วนตามกำหนดเวลา

(๕) -มีความรับผิดชอบต่อวิชาชีพของตนเองไม่ลอกเลียนแบบงานของผู้อื่นและมีการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเองอย่างต่อเนื่อง

**๔.๒ วิธีการสอน**

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

(๒) ฝึกปฏิบัติงานออกแบบลวดลาย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกัน เพื่อที่นักศึกษาจะนำข้อคิดเห็นไปพัฒนาการในการทำงานต่อไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ

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

(๔) มอบหมายงานให้นักศึกษา โดยกำหนดขอบเขตและระยะเวลาในการปฏิบัติงานอย่างชัดเจน

**๔.๓ วิธีการประเมินผล**

(๑) ประเมินผลจากความประพฤติระหว่างเรียน การเคารพตัวเองและผู้อื่น

(๒) ประเมินผลจากการส่งงานตามกำหนดเวลาที่ได้รับมอบหมายในแต่ละครั้ง

**๕. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ**

**๕.๑ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา**

● (๑) พัฒณาทักษะความรู้ความเข้าใจในทฤษฎีของรายวิชา

● (๒) พัฒนาทักษะในการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

● (๓) พัฒนาทักษะในการสืบค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต

🞅 (๔) พัฒนาทักษะในทำงานร่วมกันเป็นหมู่คณะ

**๕.๒ วิธีการสอน**

(๑) อธิบายการสอนพร้อมยกตัวอย่างการนำเสนอผลงานผ่านทางสื่อเทคโนโลยีเพื่อเป็นตัวอย่างในการเรียนรู้ให้แก่นักศึกษา

(๒) มอบหมายงานให้นักศึกษาหาข้อมูลจากเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเครื่องแต่งกาย มานำเสนอแลกเปลี่ยนกันในชั้นเรียน

**๕.๓ วิธีการประเมินผล**

(๑) ประเมินผลจากรูปแบบผลงานการออกแบบลวดลายสำหรับสินค้าแฟชั่นโดยใช้สื่อเทคโนโลยีเข้ามาเป็นส่วนประกอบอย่างเหมาะสม

(๒) สามารถนำสื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่มาประยุกต์ใช้กับงานออกแบบหรือนำเสนอผลงานได้

**๖. ด้านอื่นๆ -**

**หมายเหตุ**

สัญลักษณ์● หมายถึง ความรับผิดชอบหลัก

สัญลักษณ์ 🞅 หมายถึง ความรับผิดชอบรอง

เว้นว่าง หมายถึง ไม่ได้รับผิดชอบ

ซึ่งจะปรากฎอยู่ในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

**หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล**

1. **แผนการสอน**

| **สัปดาห์ที่** | **หัวข้อ/รายละเอียด** | **จำนวน(ชม.)** | **กิจกรรมการเรียน**  **การสอน/สื่อที่ใช้** | **ผู้สอน** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ๑ | 1. แนะนำรายวิชาและระเบียบต่างๆของการศึกษาในรายวิชา  2. อธิบายเนื้อหารายวิชาเกี่ยวกับการออกแบบลวดลายสำหรับสินค้าแฟชั่น (ออนไลน์) | 4 ชั่วโมง | 1. ผู้สอนแนะนำ ชี้แจงรายวิชาและระเบียบต่างๆของการศึกษาในรายวิชา  2. ผู้สอนอธิบายเนื้อหารายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบลวดลายสำหรับสินค้าแฟชั่น วิธีการทำงานที่นักศึกษาต้องปฏิบัติตลอดภาคการศึกษา  สื่อที่ใช้ประกอบ  1. Write board  2. คอมพิวเตอร์  3. LCD Projector | ผศ. ดร. เตชิต เฉยพ่วง |
| ๒ | 1. ศึกษา ประวัติ วิวัฒนาการลวดลายสิ่งทอตั้งแต่ในอดีตจนถึงปัจจุบัน (ออนไลน์) | 4 ชั่วโมง | 1. ผู้สอนอธิบายถึงประวัติ วิวัฒนาการลวดลายสิ่งทอตั้งแต่ในอดีตจนถึงปัจจุบัน โดยใช้หนังสือ Inspired by Fashion Diaries และ วิจัยเรื่องการออกแบบผลงานสร้างสรรค์ลวดลายผ้าและเครื่องแต่งกายร่วมสมัยจากภูมิปัญญา “สกุลช่างเพชรบุรี” กรณีศึกษาภาพผลงานจิตรกรรมฝาผนัง วัดใหญ่สุวรรณารามวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี ประกอบการสอน  สื่อที่ใช้ประกอบ  1. Write board  2. คอมพิวเตอร์  3. LCD Projector  สั่งการบ้าน  - ให้นักศึกษาทำการค้นหาลวดลายที่ตนมีความสนใจ | ผศ. ดร. เตชิต เฉยพ่วง |
| ๓ | 1. ศึกษาประเภทของลวดลายแต่ละประเภท (ออนไลน์) | 4 ชั่วโมง | 1.ผู้สอนทำการบรรยายประเภทของลวดลายแต่ละประเภท โดยใช้หนังสือ Inspired by Fashion Diaries และ วิจัยเรื่องการออกแบบผลงานสร้างสรรค์ลวดลายผ้าและเครื่องแต่งกายร่วมสมัยจากภูมิปัญญา “สกุลช่างเพชรบุรี” กรณีศึกษาภาพผลงานจิตรกรรมฝาผนัง วัดใหญ่สุวรรณารามวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี ประกอบการสอน  สื่อที่ใช้ประกอบ  1.เอกสารประกอบการสอน  2. Power Point ประกอบการบรรยาย  3. Write board  4. คอมพิวเตอร์  5. LCD Projector | ผศ. ดร. เตชิต เฉยพ่วง |
| ๔ | 1. ฝึกปฏิบัติการออกแบบลวดลาย (ออนไลน์) | 4 ชั่วโมง | 1. นักศึกษาฝึกปฏิบัติการออกแบบลวดลายภายในชั้นเรียน  สื่อที่ใช้ประกอบ  1. Power Point ประกอบการบรรยาย  2. Write board  3. คอมพิวเตอร์  4. LCD Projector | ผศ. ดร. เตชิต เฉยพ่วง |
| ๕ | 1.ศึกษากระบวนการการสร้างลวดลายสิ่งทอด้วยเทคนิคต่างๆ การถัก ทอ ย้อมและพิมพ์ (ออนไลน์) | 4 ชั่วโมง | 1. ผู้สอนบรรยายกระบวนการการสร้างลวดลายสิ่งทอด้วยเทคนิคต่างๆ การถัก ทอ ย้อมและพิมพ์  โดยใช้หนังสือ Inspired by Fashion Diaries และ วิจัยเรื่องการออกแบบผลงานสร้างสรรค์ลวดลายผ้าและเครื่องแต่งกายร่วมสมัยจากภูมิปัญญา “สกุลช่างเพชรบุรี” กรณีศึกษาภาพผลงานจิตรกรรมฝาผนัง วัดใหญ่สุวรรณารามวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี ประกอบการสอน  2.นักศึกษาทำ การนำเสนอผลงานหัวข้อของแรงบันดาลใจที่ได้ค้นหามาของแต่ละบุคคล พร้อมซักถามแลกเปลี่ยนความคิดเห็น  สื่อที่ใช้ประกอบ  1. Power Point ประกอบการบรรยาย  2. Write board  3. คอมพิวเตอร์  4. LCD Projector | ผศ. ดร. เตชิต เฉยพ่วง |
| ๖ | 1. ศึกษาการจัดวางองค์ประกอบของลวดลายประเภทต่างๆ รวมทั้งการเลือกใช้สีที่เหมาะสม (ออนไลน์) | 4 ชั่วโมง | 1. ผู้สอนทำการอธิบายถึงเนื้อหาเกี่ยวกับหลักในการนำเสนอผลงานในการออกแบบในรูปแบบต่างๆ โดยใช้หนังสือ Inspired by Fashion Diaries และ วิจัยเรื่องการออกแบบผลงานสร้างสรรค์ลวดลายผ้าและเครื่องแต่งกายร่วมสมัยจากภูมิปัญญา “สกุลช่างเพชรบุรี” กรณีศึกษาภาพผลงานจิตรกรรมฝาผนัง วัดใหญ่สุวรรณารามวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี ประกอบการสอน  2. นักศึกษาทำการฝึกปฏิบัติการนำเสนอผลงานรายบุคคลในชั้นเรียน  สื่อที่ใช้ประกอบ  1.เอกสารประกอบการสอน  2. Power Point ประกอบการบรรยาย  3. Write board  4. คอมพิวเตอร์  5. LCD Projector  สั่งการบ้าน  - กำหนดขอบเขตของแรงบันกาลใจและรูปแบบของการนำเสนอผลงานให้นักศึกษาเลือกแรงบันดาลใจที่ตัวเองชื่นชอบ เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบและการนำเสนอผลงานในการสอบครั้งต่อไป | ผศ. ดร. เตชิต เฉยพ่วง |
| ๗ | 1. สอบปฏิบัติการออกแบบลวดลายจากหัวข้อที่ได้รับ (ออนไลน์) | 4 ชั่วโมง | 1. นักศึกษาสอบปฏิบัติการออกแบบลวดลายจากหัวข้อที่ได้รับในชั้นเรียน  สื่อที่ใช้ประกอบ  1. Power Point ประกอบการบรรยาย  2. Write board  3. คอมพิวเตอร์  4. LCD Projector | ผศ. ดร. เตชิต เฉยพ่วง |
| 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  สั่งการบ้าน  - ให้นักศึกษาค้นหาแรงบันดาลใจในการออกแบบลวดลาย | ผศ. ดร. เตชิต เฉยพ่วง |
| ๙ | 1. นักศึกษานำเสนอแรงบันดาลใจในการออกแบบลวดลาย (ออนไลน์) | 4 ชั่วโมง | 1. นักศึกษานำเสนอแรงบันดาลใจในการออกแบบลวดลาย ที่ได้ทำการศึกษาเพื่อนำมาปฏิบัติงานออกแบบตามขอบเขตที่ได้ให้ไว้ พร้อมซักถามแลกเปลี่ยนความคิดเห็น  1.เอกสารประกอบการสอน  2. Power Point ประกอบการบรรยาย  3. Write board  4. คอมพิวเตอร์  5. LCD Projector  สั่งการบ้าน  - ให้นักศึกษาใช้แรงบันดาลใจที่ได้ทำการค้นหามานั้นนำมาใช้ในการออกแบบลวดลาย | ผศ. ดร. เตชิต เฉยพ่วง |
| ๑๐ | 1. นักศึกษาฝึกปฏิบัติงานการออกแบบลวดลาย | 4 ชั่วโมง | 1. นักศึกษาฝึกปฏิบัติงานการออกแบบลวดลาย | ผศ. ดร. เตชิต เฉยพ่วง |
| ๑๑ | 1. นักศึกษาฝึกปฏิบัติงานการออกแบบลวดลาย | 4 ชั่วโมง | 1. นักศึกษาฝึกปฏิบัติงานการออกแบบลวดลาย | ผศ. ดร. เตชิต เฉยพ่วง |
| ๑๒ | 1. นักศึกษานำเสนอผลงานการออกแบบลวดลาย | 4 ชั่วโมง | 1.นักศึกษานำผลงานการออกแบบลวดลาย พร้อมแลกเปลี่ยนตอบข้อซักถาม  1. Power Point ประกอบการบรรยาย  2. Write board  3. คอมพิวเตอร์  4. LCD Projector  สั่งการบ้าน  - ให้นักศึกษานำลวดลายที่ได้ออกแบบไปใช้คู่กับการออกแบบสินค้าแฟชั่น | ผศ. ดร. เตชิต เฉยพ่วง |
| ๑๓ | 1.นักศึกษาฝึกปฏิบัติงานการนำลวดลายที่ได้ออกแบบไปใช้คู่กับการออกแบบสินค้าแฟชั่น (ออนไลน์) | 4 ชั่วโมง | 1.นักศึกษาฝึกปฏิบัติงานการนำลวดลายที่ได้ออกแบบไปใช้คู่กับการออกแบบสินค้าแฟชั่น  สั่งการบ้าน  - ให้นักศึกษาทำการผลิตชิ้นงานจริงที่ได้ทำการนำเสนอ | ผศ. ดร. เตชิต เฉยพ่วง |
| ๑๔ | 1.นักศึกษาเข้าสู่ขบวนการการผลิตชิ้นงาน การออกแบบลวดลายสำหรับสินค้าแฟชั่น (ออนไลน์) | 4 ชั่วโมง | 1.นักศึกษาเข้าสู่ขบวนการการผลิตชิ้นงาน การออกแบบลวดลายสำหรับสินค้าแฟชั่น | ผศ. ดร. เตชิต เฉยพ่วง |
| ๑๕ | 1.นักศึกษาเข้าสู่ขบวนการการผลิตชิ้นงาน การออกแบบลวดลายสำหรับสินค้าแฟชั่น (ออนไลน์) | 4 ชั่วโมง | 1.นักศึกษาเข้าสู่ขบวนการการผลิตชิ้นงาน การออกแบบลวดลายสำหรับสินค้าแฟชั่น | ผศ. ดร. เตชิต เฉยพ่วง |
| ๑๖ | 1.นักศึกษาเข้าสู่ขบวนการการผลิตชิ้นงาน การออกแบบลวดลายสำหรับสินค้าแฟชั่น | 4 ชั่วโมง | 1.นักศึกษาเข้าสู่ขบวนการการผลิตชิ้นงาน การออกแบบลวดลายสำหรับสินค้าแฟชั่น | ผศ. ดร. เตชิต เฉยพ่วง |
| ๑๗ | **สอบปลายภาค** | 4 ชั่วโมง | 1.นักศึกษาส่งชิ้นงานจริง  2.เรียกเก็บแฟ้มสะสมผลงานเพื่อตรวจประเมินความสามารถและความสม่ำเสมอในการส่งงาน  สื่อที่ใช้ประกอบ  3.นักศึกษาส่สมุดปฏิบัติงานการออกแบบลวดลาย  4.ผู้สอนบรรยายสรุปการเรียนการสอน  1.Write board  2. คอมพิวเตอร์  3. LCD Projector  4.Power Point | ผศ. ดร. เตชิต เฉยพ่วง |

**๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ผลการเรียนรู้** | **วีธีการประเมินผลการเรียนรู้** | **สัปดาห์ที่ประเมิน** | **สัดส่วน**  **ของการประเมินผล** |
| ๑ |  | การนำเสนอผลงาน | 50% |
| ๒ |  | สอบกลางภาค | 20% |
| ๓ |  | สอบปลายภาค | 20% |
| ๔ |  | การเข้าเรียนและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน | 10% |

**หมวดที่ ๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน**

**๑. ตำราและเอกสารหลัก**

๑) เอกสารประกอบคำสอน

**๒. เอกสารและข้อมูลสำคัญ**

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

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

๓) เตชิต เฉยพ่วง. 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 “จากนักออกแบบสู่นักวางแผนและพัฒนาผลิตภัณฑ์” โดย อ.ทรงเดช ตันสุรัต 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** | | | | | **ทักษะทางปัญญา** | | | **ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ** | | | **ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ** | | | | **ทักษะด้านอื่น ๆ** |
| ● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |  |
| **หมวดวิชา............** | ๑ | ๒ | ๓ | ๔ | ๕ | ๖ | ๗ | ๑ | ๒ | ๓ | ๔ | ๕ | ๑ | ๒ | ๓ | ๑ | ๒ | ๓ | ๑ | ๒ | ๓ | ๔ |  |
| **รหัสวิชา** FAD2216  **ชื่อรายวิชา** การออกแบบลวดลายสำหรับสินค้าแฟชั่น / Textile Motive Design for Fashion Design | ● | ○ | ● |  |  |  |  | ● | ● | ○ | ● | ○ | ● | ○ | ● | ● | ● | ○ | ● | ● | ● | ○ |  |

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ