



รายละเอียดของรายวิชา(Course Specification)
รหัสวิชา FAD1108 รายวิชาหลักการออกแบบ 2 มิติ 3 มิติ
สาขาวิชา การออกแบบเครื่องแต่งกาย คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
ภาคการศึกษา 1 ปีการศึกษา 2564

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา	FAD1108
ชื่อรายวิชาภาษาไทย	หลักการออกแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ	Principles of Two and Three Dimensional Design

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

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

3.1 หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาการออกแบบเครื่องแต่งกาย
3.2 ประเภทของรายวิชา	วิชาเฉพาะด้าน

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

4.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา	ดร.เตือนตา พรมุตดาวรงค์
4.2 อาจารย์ผู้สอน	ดร.เตือนตา พรมุตดาวรงค์

5. สถานที่ติดต่อ อาคาร 58 คณะศิลปกรรมศาสตร์ ห้องพักอาจารย์ชั้น M

E – Mail. tuenta.po @ssru.ac.th

6. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

6.1 ภาคการศึกษาที่	1 / ชั้นปีที่ 1 กลุ่มเรียน 002
6.2 จำนวนผู้เรียนที่รับได้	ประมาณ 35 คน

7. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน(Pre-requisite) (ถ้ามี) -

8. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน(Co-requisites) (ถ้ามี) -

9. สถานที่เรียน อาคาร 58 คณะศิลปกรรมศาสตร์ ห้อง 58102 ชั้น M

10. วันที่จัดทำหรือปรับปรุง

วันที่ 14 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2564

รายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

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

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

1. การปรับปรุงรูปแบบการเรียนการสอนออนไลน์ในช่วงที่มีการแพร่ระบาดของไวรัส Covid-19 ให้มีความสอดคล้องกับนโยบายของมหาวิทยาลัยที่ต้องการให้เป็นห้องเรียนแบบออนไลน์ที่สามารถตอบสนองและตรงกับความต้องการของผู้เรียน
2. การปรับปรุงแบบวิธีการส่งผลงานผ่านระบบออนไลน์ และมีการจัดเก็บผลงานต่างๆ เข้าเป็นระบบเพื่อการประเมิน
3. การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ผ่านการแชร์ข้อมูลออนไลน์ หรือโปรแกรมออนไลน์ที่สามารถนำเสนอเผยแพร่ ข้อมูลผลงานต่างๆ และสามารถติดต่อสื่อสารพูดคุยเพื่อการเสนอแนะกันได้
4. ส่งเสริมให้นักศึกษามีการศึกษา ทั้งจากแนวทางทฤษฎีในภาคเอกสารและแนวทางปฏิบัติจากการฝึกฝนสร้างสรรค์งานออกแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ ตลอดจนการพัฒนาผลงานและการนำเสนอต่อหน้าชั้นเรียนหรือทางออนไลน์เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และการพัฒนาผลงานอย่างเหมาะสม
5. การศึกษาในรายวิชานี้ได้นำแนวทางของการทำงานวิจัยเรื่อง การออกแบบผลิตภัณฑ์สินค้าแฟชั่นจากโจทย์ที่กำหนด และแนวทางการสอนในเรื่องของหลักการออกแบบการวิเคราะห์ผลงาน ลักษณะ โครงสร้าง สี สัน ลวดลาย นำมาใช้ในการสอนหลักองค์ประกอบศิลป์ทางการออกแบบเพื่อสร้างวิถีคิดและรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบสินค้าหรือผลิตภัณฑ์สินค้าแฟชั่นทางการตลาดอย่างเหมาะสม ใหม่ ๆ ให้กับนักศึกษาได้เห็นภาพการออกแบบผลงานได้อย่างชัดเจน และเหมาะสมมากยิ่งขึ้น

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ หลักการออกแบบเบื้องต้นและทฤษฎีสี เพื่อเป็นแนวทางสร้างสรรค์งานออกแบบ ตลอดจนฝึกปฏิบัติงานออกแบบ 2 มิติและ 3 มิติ ฝึกทักษะทางการสื่อสารด้วยคำอธิบายและการสื่อสารด้วยภาษาภาพ เพื่อการสร้างงานออกแบบ 2 มิติและ 3 มิติอย่างเหมาะสม

Principles of setting artistic composition, and principles of basic design and color theory as guidelines for creating design works including practice in two and three dimensional designs and communication with word explanation and images through creating two and three dimensional designs appropriately

2. 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

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

1 ชั่วโมง / สัปดาห์

3.1 ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน ห้องพักอาจารย์ ชั้น M อาคาร 58 คณะศิลปกรรมศาสตร์

3.2 ปรึกษาผ่านโทรศัพท์ที่ทำงาน / มือถือ 0815584428

3.3 ปรึกษาผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) tuenta.po@ssru.ac.th

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

○ (1) ตระหนักในคุณค่าของคุณธรรม จริยธรรม

- (2) มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม มีวินัย เคารพกฎระเบียบ ตรงต่อเวลา
- (3) มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีมและสามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับ

ความสำคัญได้

- (4) เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์
- (5) เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่างๆ ขององค์กรและสังคม
- (6) มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

1.2 วิธีการสอน

(1) ฝึกฝนให้นักศึกษาสามารถนำเสนองาน และการคิดวิจารณ์ผลงานการออกแบบของผู้ร่วมชั้น โดยอาศัยหลักการและทฤษฎีด้านหลักการออกแบบ 2 มิติและ 3 มิติ ที่ได้ศึกษาไป เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ในกลุ่มชั้นเรียนที่กว้างขึ้นและได้เห็นแนวทางรูปแบบการคิดค้นที่หลากหลายแตกต่างกันออกไป

วิธีการประเมินผล

- (1) ประเมินผลจากความรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมาย คุณภาพงานและความถูกต้องตามโจทย์ที่ได้รับมอบหมาย
- (2) ประเมินจากผลงานและความตั้งใจและความสม่ำเสมอในการเข้าเรียน
- (3) ประเมินจากความรับผิดชอบในการส่งงานตรงตามระยะเวลาที่กำหนดจะถูกนำมาใช้เป็นเกณฑ์การให้พิจารณาคะแนน

2. ความรู้ที่ต้องพัฒนา

- (1) ได้รับความรู้ความเข้าใจในหลักเกณฑ์และขั้นตอนต่างๆเกี่ยวกับทฤษฎีและทักษะที่สำคัญ ในเนื้อหาสาขาวิชาการออกแบบเครื่องแต่งกาย และการคิดค้นหาแรงบันดาลใจในการสร้างงานออกแบบ 2 มิติ 3 มิติตามรูปแบบที่เหมาะสม ตั้งแต่กระบวนการทำงาน จนกระทั่งฝึกฝนกระบวนการคิด กำหนดประเด็นการออกแบบและพัฒนาแนวความคิด และเข้าใจพื้นฐานการออกแบบ
- (2) สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจและอธิบายความต้องการด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายของสังคม รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหาแต่ละครั้ง
- (3) สามารถวิเคราะห์ ออกแบบปรับปรุงและ/หรือประเมิน องค์ประกอบต่างๆ ของงานออกแบบเครื่องแต่งกายในลักษณะของงานสร้างสรรค์
- (4) สามารถติดตามความก้าวหน้า และวิวัฒนาการของการออกแบบเครื่องแต่งกายรวมทั้งการนำไปประยุกต์ใช้ตามความนิยมของสังคม โดยงานจะออกมาในลักษณะของงานร่วมสมัย
- (5) มีความรู้ความเข้าใจและสนใจพัฒนาความรู้ ความชำนาญทางการออกแบบเครื่องแต่งกายและงานออกแบบ 2 มิติ 3 มิติอย่างต่อเนื่อง

○ (6) มีความรู้ในแนวกว้างของสาขาการออกแบบเครื่องแต่งกาย เล็งเห็นการเปลี่ยนแปลงและเข้าใจผลกระทบจากสื่อและผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกายและงานออกแบบ 2 มิติ 3 มิติของนักออกแบบจากนานาชาติทั่วโลก

○ (7) มีประสบการณ์ในการพัฒนาและ/หรือการประยุกต์งานทางด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายและงานออกแบบ 2 มิติ 3 มิติตามความต้องการของวงการออกแบบอย่างสากลที่ร่วมสมัยและหลากหลาย

○ (8) สามารถบูรณาการความรู้ในสาขาวิชาการออกแบบเครื่องแต่งกายกับความรู้ในศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง การทดสอบมาตรฐานนี้สามารถทำได้โดยการทดสอบแต่ละวิชาในชั้นเรียน ตลอดระยะเวลาที่ศึกษาอยู่ในหลักสูตร

2.1 วิธีการสอน

(1) บรรยายเกี่ยวกับรูปแบบและแนวทาง หลักการออกแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ ซึ่งได้แก่ เส้น สี น้ำหนัก พื้นผิว บริเวณว่าง รูปร่าง หรือรูปทรง เป็นต้น การฝึกฝนการสร้างสรรค์งานออกแบบ การประสานและกลมกลืนกันต่อหลักการ เทคนิคพื้นฐานทางการออกแบบได้อย่างเหมาะสม และสามารถนำมาประยุกต์ใช้ต่อการพัฒนาการออกแบบและงานสร้างสรรค์ด้านอื่น ๆ อย่างน่าสนใจ

2.2 วิธีการประเมินผล

(1) ประเมินจากผลงานที่รับผิดชอบในเรื่องของ ความตั้งใจ ความครบถ้วนสมบูรณ์ของงาน การพัฒนาทักษะในการออกแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ ที่ได้เรียนรู้ศึกษามาใช้ต่อการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างเหมาะสมและน่าสนใจ

3. ทักษะทางปัญญา

3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- (1) สามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างเป็นระบบ
- (2) สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินสารสนเทศ เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์
- (3) สามารถรวบรวมศึกษา วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ
- (4) สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาที่อาจเกิดขึ้นในกระบวนการออกแบบเครื่องแต่งกายแต่ละครั้งได้อย่างเหมาะสม

3.2 วิธีการสอน

- (1) บรรยายและฝึกพัฒนากระบวนการความคิดแนวทางในสร้างสรรค์ผลงาน การทดลองปฏิบัติจริง
- (2) มอบหมายให้นักศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบผลงานได้อย่างมีเหตุผล และสามารถนำแรงบันดาลใจนั้นมาเป็นหัวข้อในการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างเหมาะสม
- (3) ฝึกการนำเสนอผลงานของนักศึกษาเพื่อเพิ่มความมั่นใจและฝึกการถ่ายทอดเนื้อหาเรื่องราวในการออกแบบงาน 2 มิติและ 3 มิติ

(4) เปิดโอกาสให้นักศึกษาแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์ และสรุปผลงานร่วมกัน เพื่อที่นักศึกษาจะนำข้อคิดเห็นไปพัฒนาในการทำงานต่อไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.3 วิธีการประเมินผล

(1) ประเมินผลจากการปฏิบัติ การคิดค้นหาแรงบันดาลใจเพื่อการออกแบบ 2 มิติ 3 มิติ ทั้งในชั้นเรียน และการบ้านที่มอบหมายให้

(2) ประเมินผลจากความรู้และความเข้าใจของผู้เรียน ความสม่ำเสมอและการให้ความร่วมมือในชั้นเรียน ตลอดจนพัฒนาการที่เกิดขึ้นระหว่างการเรียนวิชานี้

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- (1) สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลายสามารถสนทนาทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- (2) สามารถให้ความช่วยเหลือ และอำนวยความสะดวกแก่การแก้ปัญหาสถานการณ์ต่างๆ ในกลุ่มทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน
- (3) สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มาชี้นำสังคมในประเด็นที่เหมาะสม
- (4) มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม
- (5) สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์ ทั้งส่วนตัวและส่วนรวม พร้อมทั้งแสดงจุดยืนอย่างพอเหมาะทั้งของตนเองและของกลุ่ม
- (6) มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ ทั้งของตนเอง และทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่องคุณสมบัติต่างๆ นี้สามารถวัดร่วมกับคุณสมบัติในข้อ (๑) , (๒) และ (๓) ได้ในระหว่างการทำกิจกรรมร่วมกัน

4.2 วิธีการสอน

(1) ให้นักศึกษาฝึกฝนในการสร้างสรรค์งานออกแบบ 2 มิติและ 3 มิติ โดย ทดลองและปฏิบัติจริง

(2) มีการเปิดให้แสดงความคิดเห็น วิเคราะห์ และ สรุปผลงานร่วมกัน เพื่อที่นักศึกษาจะนำข้อคิดเห็นไปพัฒนาการในการทำงานต่อไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ

(3) มอบหมายงานให้นักศึกษา โดยกำหนดขอบเขตและระยะเวลาในการปฏิบัติงาน

4.3 วิธีการประเมินผล

(1) ประเมินผลจากพฤติกรรมและทัศนคติการเรียนรู้อันทั้งในชั้นเรียน ตลอดจนการนำเสนอผลงานหน้าชั้นในแต่ละครั้ง

(2) ประเมินผลจากความประพฤติความใส่ใจระหว่างเรียน รู้จักการเคารพตัวเองและผู้อื่น

(3) ประเมินผลจากการส่งงานตามกำหนดเวลาที่ได้รับมอบหมายในแต่ละครั้ง

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- (1) มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงาน ที่เกี่ยวข้องกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่องานออกแบบเครื่องแต่งกาย
- (2) สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหา โดยใช้สารสนเทศหรือการแสดงสถิติประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์
- (3) สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม
- (4) สามารถใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม

5.2 วิธีการสอน

- (1) อธิบายการสอนพร้อมยกตัวอย่างการนำเสนอผลงานผ่านทางสื่อเทคโนโลยีเพื่อเป็นตัวอย่างในการเรียนรู้ให้นักศึกษา
- (2) มอบหมายงานให้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลตัวอย่างผลงาน 2 มิติ และ 3 มิติ จากสื่อต่างๆและนำมาศึกษาหาแนวทางในการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานรูปแบบใหม่ ๆ พร้อมลงมือปฏิบัติได้อย่างน่าสนใจ

5.3 วิธีการประเมินผล

- (1) ประเมินผลจากความสามารถในการใช้เทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์ในการค้นหาแรงบันดาลใจในการออกแบบของผู้เรียน
- (2) ประเมินผลจากรูปแบบผลงานการนำเสนอโดยใช้สื่อเทคโนโลยีเข้ามาเป็นส่วนประกอบอย่างเหมาะสมกับหัวข้อที่ได้รับมอบหมาย
- (3) สามารถนำสื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่มาประกอบการนำเสนอผลงานการคิดค้น ตลอดจนขั้นตอนการออกแบบเครื่องแต่งกายได้อย่างเหมาะสม

6. ทักษะพิสัย

- (1) มีทักษะการปฏิบัติด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายตามเนื้อหาวิชาและสามารถพัฒนาทักษะของตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ
- (2) นำความรู้ทางทฤษฎีมาใช้ในการปฏิบัติงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายได้
- (3) มีทักษะทางด้านการนำเสนอผลงานในรูปแบบแฟชั่นโชว์ต่อสาธารณชน
- (4) มีทักษะความชำนาญเฉพาะทางตามความถนัดของผู้เรียน

6.2 วิธีการสอน

- (1) ให้นักศึกษาฝึกการนำทฤษฎีการออกแบบเครื่องแต่งกายมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบ

(2) มอบหมายงานให้นักศึกษาสร้างสรรค์ผลงาน 2 มิติ และ 3 มิติ ตามแนวทางในการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานรูปแบบใหม่ ๆ พร้อมลงมือปฏิบัติได้อย่างน่าสนใจ

6.3 วิธีการประเมินผล

(1) ประเมินผลจากความสามารถในการใช้ทักษะด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายและหลักการออกแบบงาน 2 มิติละ 3 มิติ

(2) ประเมินผลจากความชำนาญและความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานทางการออกแบบ

หมายเหตุ

สัญลักษณ์ ● หมายถึง ความรับผิดชอบหลัก

สัญลักษณ์ ○ หมายถึง ความรับผิดชอบรอง

เว้นว่าง หมายถึง ไม่ได้รับผิดชอบ

ซึ่งจะปรากฏอยู่ในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ /รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
1	1. แนะนำการเรียนการสอนจุดประสงค์รายวิชาและแนวทางการเรียนการสอน 2. ศึกษาความหมายของศิลปะ พื้นฐานหลักองค์ประกอบศิลป์ และหลักการออกแบบเบื้องต้น 3. สังงาน PRE – TEST ทดสอบการสร้างสรรคผลงานการจัดองค์ประกอบ	4 ชั่วโมง	1. แนะนำรายวิชา วัตถุประสงค์การเรียนรู้และนำเข้าสู่บทเรียนผ่านโปรแกรม Google Meet Online 2. ชี้แจงรายละเอียดของวิชาหลักการออกแบบ 2 มิติ 3 มิติ 3. ศึกษาความหมายของศิลปะ ขอบข่ายของศิลปะ พื้นฐานหลักองค์ประกอบศิลป์ และหลักการออกแบบเบื้องต้น การยกตัวอย่างข้อมูลจากสื่อออนไลน์ และ website ที่เกี่ยวข้อง 4. สังการบ้าน PRE –TEST ทดสอบการสร้างสรรคผลงานการจัดองค์ประกอบศิลป์ งาน 2 มิติ บนกระดาษร้อยปอนด์ เพื่อทดสอบความถนัดพื้นฐานในการสร้างสรรคงานองค์ประกอบศิลป์แต่ละคนต่อความเข้าใจพื้นฐานงาน	ดร.เตือนตา

	<p>ศิลป์ งาน 2 มิติ บนกระดาษร้อยปอนด์ เพื่อทดสอบความถนัดพื้นฐานในการสร้างสรรค์งาน</p> <p>องค์ประกอบศิลป์เบื้องต้นของนักศึกษาแต่ละคน</p>	<p>องค์ประกอบศิลป์และพื้นฐานการวาดภาพและการใช้สีทำงานออกแบบ 2 มิติ และให้ทำการสแกนผลงานหรือถ่ายภาพผลงาน ส่งงานผ่านทาง การแชร์ข้อมูลออนไลน์ในระบบ Google Drive และนำเสนอในสัปดาห์ถัดไป</p> <p><u>สื่อที่ใช้ประกอบ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ Google Meet 3. คอมพิวเตอร์เครื่องสแกนหรือกล้องถ่ายภาพ 4. ข้อมูลเอกสารออนไลน์และWebsite ในการนำตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง 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. การส่งผลงานรายวิชานี้เป็นการนำเสนอเรื่องของสีสันทและงานศิลปะ การใช้ระบบออนไลน์อาจทำให้คุณภาพของงาน รายละเอียด สีสันท พื้นผิว และเทคนิคของชิ้นงานในการนำเสนอผลงานด้อยคุณภาพลง นักศึกษาแต่ละคนไม่สามารถมีเทคโนโลยี กล้อง คอมพิวเตอร์ ที่มีคุณภาพระดับสูงได้เท่าเทียมเสมอกันทุกคนทุกบ้าน การสอนและส่งงานออนไลน์ในวิชานี้จึงไม่เหมาะสมเท่าที่ควร แต่เป็นการทำตามนโยบาย สุดท้ายยังงี้ก็ต้องให้นักศึกษารวบรวมผลงานชิ้นจริงมาส่งอีกทีเพื่อทำการประเมินตามความถูกต้องของชิ้นงานและรายละเอียดงานตามจริง ทำให้เกิดการ ทำงานซ้ำซ้อนหลายรอบขึ้น 	
--	---	---	--

2	<p>1. ทดลองการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ 2 มิติ</p> <p>2. ทบทวนความหมายและความสำคัญของหลักการออกแบบและองค์ประกอบศิลป์</p> <p>3. หลักการออกแบบศิลปะ จุด และ เส้น และสิ่งกรบ้านงานออกแบบ 2 มิติ จุด และเส้น</p>	4 ชั่วโมง	<p>1. ทดลองการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ Pre – test การออกแบบ 2 มิติ ผ่านระบบการนำเสนอสื่อออนไลน์ Google Meet พูดคุยและชี้แนะแนวทางการออกแบบ</p> <p>2. การสอนทบทวนความหมายและความสำคัญของหลักการออกแบบและองค์ประกอบศิลป์ รวมถึงประเภทของการออกแบบ บรรยายด้วยโปรแกรม Google Meet</p> <p>3. ศึกษาและฝึกปฏิบัติองค์ประกอบศิลป์ในเรื่องของ จุด และเส้น ในรูปแบบต่าง ๆ บรรยายผ่านโปรแกรม Google Meet พร้อมส่งตัวอย่างการทำงานเรื่องจุดและเส้นให้นักศึกษาดูเป็นแนวทางเพื่อทำงานออกแบบ 2 มิติเรื่องจุดและเส้น ส่งงานทาง Google Drive พร้อมการนำเสนอในสัปดาห์ถัดไปส่งการบ้าน</p> <p>- ให้ออกแบบสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้เทคนิคองค์ประกอบศิลป์พื้นฐานเรื่อง จุด และ เส้น 2 ชิ้น</p> <p>1. การสร้างสรรค์ผลงานองค์ประกอบศิลป์ด้วยเทคนิค “จุด” 1 ชิ้น และ 2. การออกแบบลวดลายผ้าขาม้าโดยใช้หลักองค์ประกอบศิลป์เรื่อง “เส้น” 1 ชิ้น ลงบนกระดาษร้อยปอนด์ ขนาด A4 พร้อมอธิบายแนวความคิดและรูปแบบการสร้างสรรค์ด้านหลังของกระดาษ</p> <p><u>สื่อที่ใช้ประกอบ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ Google Meet 3. คอมพิวเตอร์เครื่องสแกนหรือกล้องถ่ายภาพ 4. ข้อมูลเอกสารออนไลน์และWebsite ในการนกดตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง 5. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อการส่งผลงาน <p>(ซ้ำ ข้อดีและข้อเสีย)</p>	ดร.เดือนตา
---	--	-----------	--	------------

3	<p>1. การนำเสนอผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ 2 มิติ เรื่อง จุดและเส้น</p> <p>2.องค์ประกอบศิลปะในเรื่องของรูปร่าง รูปทรง</p> <p>3.ตัวอย่างผลงานการสร้างสรรค์ องค์ประกอบศิลป์ เรื่องรูปร่างรูปทรง</p>	4 ชั่วโมง	<p>1. การนำเสนอผลงานรายบุคคลจากที่สั่งการบ้าน สัปดาห์ก่อนเรื่องจุดและเส้น ผ่านระบบออนไลน์ โปรแกรม Google Meet พร้อมแนะแนวทางการสร้างสรรค์ที่น่าสนใจและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ต่อผลงานการสร้างสรรค์กับเพื่อนร่วมชั้น</p> <p>2. ศึกษาถึงความหมายและประเภทของรูปร่าง และรูปทรง ในรูปแบบต่าง ๆ บรรยายผ่าน โปรแกรม Google Meet Online</p> <p>3. ยกตัวอย่างการสร้างสรรค์ผลงาน 2 มิติและ แนวทางฝึกปฏิบัติเรื่องของรูปร่างรูปทรงผ่านสื่อออนไลน์ website ที่เกี่ยวข้องหรือ Youtube</p> <p>4. ศึกษาและฝึกปฏิบัติองค์ประกอบศิลป์ในเรื่องของรูปร่าง รูปทรงในรูปแบบต่าง ๆ บรรยายผ่าน โปรแกรม Google Meet พร้อมส่งตัวอย่างการทำงานเรื่องรูปร่างรูปทรงให้นักศึกษาดูเป็นแนวทางเพื่อทำงานออกแบบ 2 มิติเรื่องจุดและเส้น ส่งงานทาง Google Drive พร้อมการนำเสนอในสัปดาห์ถัดไป</p> <p>สั่งการบ้าน</p> <ul style="list-style-type: none"> - ให้ออกแบบสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้เทคนิค องค์ประกอบศิลป์พื้นฐานเรื่อง รูปร่าง รูปทรง ลงบนกระดาษร้อยปอนด์ขนาด A4 พร้อมอธิบาย แนวความคิดและรูปแบบการสร้างสรรค์ ด้านหลังของกระดาษ - เตรียมวัสดุอุปกรณ์หรือวัสดุเหลือใช้ที่สามารถสร้างพื้นผิวบนงานศิลปะ เช่น เศษผ้า เปลือกไม้ ลูกปัดสี เป็นต้น พร้อมเครื่องมือในการสร้างสรรค์งานและการปะติด มาในชั้นเรียนสัปดาห์หน้า <p>สื่อที่ใช้ประกอบ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ Google Meet 3. คอมพิวเตอร์เครื่องสแกนหรือกล้องถ่ายภาพ 	ดร.เดือนตา
---	--	-----------	--	------------

			<p>4. ข้อมูลเอกสารออนไลน์และWebsite ในการ นกดตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง</p> <p>5. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อการ ส่งผลงาน (ซ้ำ ข้อดีและข้อเสีย)</p>	
4	<p>1. การนำเสนอ ผลงานการออกแบบ สร้างสรรค์ 2 มิติ เรื่อง รูปร่างรูปทรง</p> <p>2. องค์ประกอบ ศิลปะในเรื่องพื้นผิว</p> <p>3. ตัวอย่างผลงานการ สร้างสรรค์ องค์ประกอบศิลป์ เรื่องพื้นผิว</p>	4 ชั่วโมง	<p>1. การนำเสนอผลงานรายบุคคลจากที่สั่งการบ้าน สัปดาห์ก่อนเรื่องรูปร่างรูปทรง ผ่านระบบ ออนไลน์</p> <p>โปรแกรม Google Meet พร้อมแนะนำแนวทางการ สร้างสรรค์ที่น่าสนใจและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ต่อผลงานการสร้างสรรค์กับเพื่อนร่วมชั้น</p> <p>2. ศึกษาและฝึกปฏิบัติในเรื่องพื้นผิว โดยการ ค้นหาเทคนิคและวัสดุที่ช่วยเสริมในการ สร้างสรรค์ผลงานรูปแบบใหม่ ๆ ขึ้น ผ่านการ บรรยายระบบออนไลน์โปรแกรม Google Meet</p> <p>2. ฝึกปฏิบัติเรื่องของพื้นผิวจากวัสดุอุปกรณ์ที่ สามารถหาได้รอบตัวหรือวัสดุเหลือใช้ต่าง ๆ</p> <p>3. ศึกษาและฝึกปฏิบัติองค์ประกอบศิลป์ในเรื่อง ของพื้นผิวในรูปแบบต่าง ๆ บรรยายผ่าน โปรแกรม Google Meet พร้อมส่งตัวอย่างการ ทำงานเรื่องพื้นผิวให้นักศึกษาคูเป็นแนวทางเพื่อ ทำงานออกแบบ 2 มิติเรื่องจุดและเส้น ส่งงาน ทาง Google Drive พร้อมการนำเสนอในสัปดาห์ ถัดไป</p> <p>สั่งการบ้าน</p> <p>- ให้ออกแบบสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้เทคนิค องค์ประกอบศิลป์พื้นฐานเรื่อง พื้นผิว ลงบน กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A4 พร้อมอธิบาย แนวความคิดและรูปแบบการสร้างสรรค์ ด้านหลัง ของกระดาษ</p> <p><u>สื่อที่ใช้ประกอบ</u></p> <p>1. Power Point ประกอบการบรรยาย</p>	ดร.เดือนตา

			<p>2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ Google Meet</p> <p>3. คอมพิวเตอร์เครื่องสแกนหรือกล้องถ่ายภาพ</p> <p>4. ข้อมูลเอกสารออนไลน์และWebsite ในการนัดตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง</p> <p>5. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อการส่งผลงาน</p> <p>(ซ้ำ ข้อดีและข้อเสีย)</p>	
5	<p>1.องค์ประกอบศิลปะ เรื่องการใช้สี ต่อการสร้างสรรค์ผลงาน</p> <p>2. การนำเสนอผลงานรายบุคคลจากที่สั่งการบ้านสัปดาห์ก่อนหน้าชั้นเรียน เรื่องพื้นผิว</p>	4 ชั่วโมง	<p>1. ศึกษาถึงความสำคัญของหลักการออกแบบพื้นฐานเรื่องของสี ต่อการสร้างสรรค์ผลงาน ในรูปแบบต่าง ๆ</p> <p>2. ฝึกปฏิบัติเรื่องของสี วงจรสีค่าน้ำหนักของสีที่มีความเหมาะสมต่องานศิลปะเบื้องต้น</p> <p>3. การนำเสนอผลงานรายบุคคลจากที่สั่งการบ้านสัปดาห์ก่อนหน้าชั้นเรียนพร้อมการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่อผลงานการสร้างสรรค์กับเพื่อนร่วมชั้น</p> <p><u>สื่อที่ใช้ประกอบ</u></p> <p>1. Power Point ประกอบการบรรยาย</p> <p>2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ Google Meet</p> <p>3. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อการส่งผลงาน</p> <p>สั่งการบ้าน</p> <p>- ให้ออกแบบสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้เทคนิคองค์ประกอบศิลปะพื้นฐานเรื่อง สีในงานองค์ประกอบศิลปะสร้างสรรค์ ลงบนกระดาษร้อยปอนด์ขนาด A4 พร้อมอธิบายแนวความคิดและรูปแบบการสร้างสรรค์ ด้านหลังของกระดาษ</p> <p>- แบ่งกลุ่มกลุ่มละ 3-4 คน ทำการปรึกษาและเตรียมอุปกรณ์ในการทำงานสร้างสรรค์เกี่ยวกับการสร้างสรรค์ผลงานโดยผสมเทคนิคหลักการออกแบบศิลปะ เบื้องต้น ได้แก่ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรงพื้นผิว และสี เป็นรายกลุ่ม บนวัสดุรูปทรง</p>	ดร.เดือนตา

			ต่าง ๆ หรือบนพื้นผ้า เสื้อผ้าตามความเหมาะสม และจินตนาการสร้างสรรค์	
6	<p>1. องค์ประกอบ ศิลปะเรื่อง สี ครั้งที่ 2 (ต่อ) การ ออกแบบสิ่งงานเชิง พาณิชย ความรู้สึกที่มีต่อสี ต่องานศิลปะ และงานออกแบบ</p> <p>2. การนำเสนอ ผลงานรายบุคคลจาก ที่สั่งการบ้านสัปดาห์ ก่อนหน้าชั้นเรียน</p>	4 ชั่วโมง	<p>1. ศึกษาและฝึกปฏิบัติส่วนประกอบสำคัญของ ศิลปะเรื่องสี ต่องานออกแบบเชิงพาณิชย และ ความรู้สึกที่มีต่อสี ต่องานศิลปะและงานออกแบบ</p> <p>2. การนำเสนอผลงานรายบุคคลจากที่สั่งการบ้าน สัปดาห์ก่อนหน้าชั้นเรียนพร้อมการแลกเปลี่ยน ความคิดเห็นต่อผลงานการสร้างสรรค์กับเพื่อน ร่วมชั้น</p> <p><u>สื่อที่ใช้ประกอบ</u></p> <p>1. Power Point ประกอบการบรรยาย</p> <p>2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ Google Meet</p> <p>3. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อการ ส่งผลงาน</p> <p><u>สั่งการบ้าน</u></p> <p>- ให้ออกแบบสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้เทคนิค องค์ประกอบศิลป์พื้นฐานเรื่อง สี และ น้ำหนัก ต่อการออกแบบสิ่งงานเชิงพาณิชย (โปสเตอร์ กระดาษจดหมายและซอง)ลงบนกระดาษร้อย ปอนด์ขนาดA4 พร้อมอธิบายแนวความคิดและ รูปแบบการสร้างสรรค์ ด้านหลังของกระดาษ</p>	ดร.เตือนตา
7	<p>1.สรุปเนื้อหาครั้งแรก</p> <p>2. ปฏิบัติการค้นหา แรงบันดาลใจและ การออกแบบผลงาน จากหัวข้อที่ได้รับใน ชั้นเรียน</p> <p>3. นำเสนอการ สร้างสรรค์ผลงานที่ ทำการออกแบบ</p>	4 ชั่วโมง	<p>1. สรุปเนื้อหาสำคัญและฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับ ส่วนประกอบสำคัญของศิลปะเบื้องต้น ได้แก่ จุด เส้น รูปร่างรูปทรง พื้นผิว และสี</p> <p>2. จัดทำผลงานสร้างสรรค์และอภิปราย โดยการ แบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 3 – 4 คนทำงานสร้างสรรค์ เกี่ยวกับการสร้างสรรค์ผลงานโดยผสมผสาน เทคนิคหลักการออกแบบศิลปะ เบื้องต้น ได้แก่ จุด เส้น รูปร่างรูปทรง พื้นผิว และสี เป็นรายกลุ่ม บนวัตถุ รูปทรงต่าง ๆ ตามถนัด หรือบนพื้นผ้า เสื้อผ้าตามความเหมาะสมและจินตนาการ สร้างสรรค์</p>	ดร.เตือนตา

			<u>สื่อที่ใช้ประกอบ</u> 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ Google Meet 3. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อการส่งผลงาน	
8	1.สอบกลางภาค	4 ชั่วโมง	1. สอบกลางภาคเก็บคะแนน ทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติในชั้นเรียนในการให้สร้างสรรค์ผลงาน ออกแบบ 2 มิติ <u>สื่อที่ใช้ประกอบ</u> 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ Google Meet 3. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อการส่งผลงาน 4. ข้อสอบ	ดร.เดือนตา
9	1.องค์ประกอบสำคัญที่เป็นหลักในการสร้างสรรค์ศิลปะและงานออกแบบ เอกภาพ ดุลยภาพ	4 ชั่วโมง	1. ศึกษาและฝึกปฏิบัติในส่วนขององค์ประกอบสำคัญที่เป็นหลักในการสร้างสรรค์ศิลปะและงานออกแบบ ได้แก่ เอกภาพ การขัดแย้ง การประสานการซ้ำ ดุลยภาพ สมมาตร และอสมมาตร <u>สื่อที่ใช้ประกอบ</u> 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ Google Meet 3. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อการส่งผลงาน <u>ส่งการบ้าน</u> - ให้ออกแบบสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้หลักองค์ประกอบศิลป์เรื่องเอกภาพ การขัดแย้ง การประสาน การซ้ำ ดุลยภาพ สมมาตร และอสมมาตร ในรูปแบบการสร้างสรรค์ลวดลายผ้า พิมพ์ลงบนกระดาษร้อยปอนด์ขนาด A4 พร้อมอธิบายแนวความคิดและรูปแบบการสร้างสรรค์ ด้านหลังของกระดาษ	ดร.เดือนตา

10	<p>1. ความรู้ทั่วไปทางการออกแบบ</p> <p>2. การนำเสนอผลงานรายบุคคลจากที่สั่งการบ้านสัปดาห์ก่อนหน้าชั้นเรียน</p>	4 ชั่วโมง	<p>1. ศึกษาความหมายของการออกแบบ การสร้างแรงบันดาลใจและจินตนาการ กระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน</p> <p>2. การนำเสนอผลงานรายบุคคลจากที่สั่งการบ้านสัปดาห์ก่อนหน้าชั้นเรียนพร้อมการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่อผลงานการสร้างสรรค์กับเพื่อนร่วมชั้น</p> <p><u>สื่อที่ใช้ประกอบ</u></p> <p>1. Power Point ประกอบการบรรยาย</p> <p>2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ Google Meet</p> <p>3. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อส่งผลงาน</p> <p>สั่งการบ้าน</p> <p>- ให้ออกแบบแผนภูมิต้นไม้การระดมความคิดในการสร้างสรรค์งานออกแบบตามแนวทางที่กำหนดพร้อมสร้างสรรค์แบบร่างสเก็ต (Sketch) ผลงานขนาด A4 พร้อมอธิบายแนวความคิดและรูปแบบการสร้างสรรค์ ด้านหลังของกระดาษ</p>	ดร.เดือนตา
11	<p>1. มนุษย์กับการออกแบบ อารยธรรมสู่เทคโนโลยี</p> <p>2. การนำเสนอผลงานรายบุคคลจากที่สั่งการบ้านสัปดาห์ก่อนหน้าชั้นเรียน</p> <p>3. ความหมายและประเภทของการออกแบบงาน 2 มิติ และ 3 มิติ ต่อการออกแบบงานเชิงพาณิชย์</p>	4 ชั่วโมง	<p>1. ศึกษาแนวทางและประวัติศาสตร์เบื้องต้นของงานออกแบบต่ออารยธรรมของมนุษย์</p> <p>วิวัฒนาการงานออกแบบตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน</p> <p>2. การนำเสนอผลงานรายบุคคลจากที่สั่งการบ้านสัปดาห์ก่อนหน้าชั้นเรียนพร้อมการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่อผลงานการสร้างสรรค์กับเพื่อนร่วมชั้น</p> <p><u>สื่อที่ใช้ประกอบ</u></p> <p>1. Power Point ประกอบการบรรยาย</p> <p>2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ Google Meet</p> <p>3. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อส่งผลงาน</p> <p>สั่งการบ้าน</p>	ดร.เดือนตา

			- เตรียมรูปภาพตัวอย่างผลงานการออกแบบ 2 มิติและ 3 มิติต่องานเชิงพาณิชย์อย่างละ 1 ผลงาน พร้อมทั้งศึกษาเพื่อนำมาพูดคุย แลกเปลี่ยนหน้าชั้นเรียน	
12	1. หลักการ สร้างสรรค์งานตาม หลักการออกแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ เชิง พาณิชย์การแบ่ง ขั้นตอนกระบวนการ ออกแบบ 2. การอภิปราย รูปภาพตัวอย่าง ผลงาน 2 มิติ 3 มิติ	4 ชั่วโมง	1. ศึกษาถึงกระบวนการ กลวิธีในการสร้างสรรค์ งานออกแบบประเภท 2 มิติ และ 3 มิติ เชิง พาณิชย์และการบรรยายขั้นตอนกระบวนการ ออกแบบผลงาน 2. การอภิปรายรูปภาพตัวอย่างผลงานการ ออกแบบ 2 มิติและ 3 มิติต่องานเชิงพาณิชย์ อย่างละ 1 ผลงาน พร้อมแลกเปลี่ยนความคิด รายบุคคลหน้าชั้นเรียน <u>สื่อที่ใช้ประกอบ</u> 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ Google Meet 3. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อการ ส่งผลงาน สั่งการบ้าน - ให้เตรียมอุปกรณ์ในการออกแบบสร้างสรรค์ ผลงานโดยใช้หลักการออกแบบงาน 2 มิติ เชิง พาณิชย์จากทฤษฎีและหลักองค์ประกอบศิลป์ ต่าง ๆ ที่ได้ทำการศึกษาที่ผ่านมาในตอนต้น พร้อมตั้งหัวข้อระดมความคิดและร่างแบบสเก็ต (Sketch) ผลงานเบื้องต้นบนกระดาษร้อยปอนด์ ขนาด A4 พร้อมอธิบายแนวความคิดและรูปแบบ การสร้างสรรค์ด้านหลังของกระดาษเมื่อนำมาทำ ผลงานร่วมกันในชั้นเรียน	ดร.เตือนตา
13	1. การฝึกปฏิบัติ สร้างสรรค์การ ออกแบบงาน 2 มิติ เชิงพาณิชย์ 2. การนำเสนอ	4 ชั่วโมง	1.การฝึกปฏิบัติการออกแบบงาน 2 มิติ เชิง พาณิชย์จากทฤษฎีและหลักองค์ประกอบศิลป์ ต่าง ๆ ที่ได้ทำการศึกษาที่ผ่านมาในตอนต้น เพื่อ ถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานการออกแบบได้อย่าง เหมาะสม	ดร.เตือนตา

	ผลงานหน้าชั้นเรียน		<p>2. นำเสนอผลงานที่ทำการออกแบบในชั้นเรียน มานำเสนอบรรยายอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน</p> <p><u>สื่อที่ใช้ประกอบ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ Google Meet 3. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อการส่งผลงาน <p>สังการบ้าน</p> <p>- ให้เตรียมอุปกรณ์ในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้หลักการออกแบบงาน 3 มิติ เชิงพาณิชย์จากทฤษฎีและหลักองค์ประกอบศิลป์ต่าง ๆ ที่ได้ทำการศึกษาที่ผ่านมาในตอนต้น พร้อมตั้งหัวข้อระดมความคิดและร่างแบบสเก็ต (Sketch) ผลงานเบื้องต้นบนกระดาษร้อยปอนด์ ขนาด 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 เพื่อถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานการออกแบบได้อย่างเหมาะสมในชั้นเรียน</p> <p>2. นำผลงานที่ทำการออกแบบในชั้นเรียน มานำเสนอบรรยายอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน</p> <p><u>สื่อที่ใช้ประกอบ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ Google Meet 3. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อการส่งผลงาน 	ดร.เตือนตา
15	<p>1. การนำผลงานวิจัย เรื่อง การออกแบบผลิตภัณฑ์สินค้า</p>	4 ชั่วโมง	<p>1. การนำผลงานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์ ลวดลายผ้าพิมพ์(จากโจทย์ที่กำหนด) ใช้ประกอบการเรียนการสอนในส่วนของการใช้หลัก</p>	ดร.เตือนตา

	แพชชันจากลวดลาย สิ่งทอ(จากโจทย์ที่ กำหนด) มาใช้ ประกอบการเรียน การสอนครั้งที่ 1		องค์ประกอบศิลป์ต้องงานออกแบบเชิงพาณิชย์ ตั้งแต่ที่มาที่ไปจนถึงการหาแรงบันดาลใจ วิธี การศึกษา ลวดลาย โครงสร้าง สี สัน เทคนิค และ การใช้หลักองค์พื้นฐานต่าง ๆ ในการประยุกต์ให้ เป็นงานสร้างสรรค์ได้อย่างเหมาะสม <u>สื่อที่ใช้ประกอบ</u> 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ Google Meet 3. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อการ ส่งผลงาน	
16	1. การนำรูปแบบ ผลงานสร้างสรรค์ จากผลงานวิจัยการ ออกแบบผลิตภัณฑ์ สินค้าแพชชันจาก ลวดลาย(ตามโจทย์ที่ กำหนด(ต่อ)) มาใช้ ประกอบการเรียน การสอนครั้งที่ 2 และการฝึกการ ออกแบบงาน สร้างสรรค์จากโจทย์ แรงบันดาลใจ ที่กำหนดได้	4 ชั่วโมง	1. การนำรูปแบบผลงานสร้างสรรค์จากโจทย์ที่ กำหนด(ต่อ) มาใช้ประกอบการเรียนการสอนใน ส่วนของการใช้หลักองค์ประกอบศิลป์ต้องงาน ออกแบบเชิงพาณิชย์ตั้งแต่ที่มาที่ไปจนถึงการหา แรงบันดาลใจ วิธีการศึกษาลวดลาย โครงสร้าง สี สัน เทคนิค และการใช้หลักองค์พื้นฐานต่าง ๆ ในการประยุกต์ให้เป็นงานสร้างสรรค์ได้อย่าง เหมาะสม 2. จากการศึกษาให้ทำการฝึกการออกแบบ ลวดลายผ้าจากแรงบันดาลใจลวดลายสิ่งทอตาม โจทย์ที่กำหนด โดยแบ่งกลุ่มละ 5 คน พร้อมการ นำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน <u>สื่อที่ใช้ประกอบ</u> 1. Power Point ประกอบการบรรยาย 2. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ Google Meet 3. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อการ ส่งผลงาน	ดร.เดือนตา
17	1. สอบปลายภาค	4 ชั่วโมง	1. สอบปลายภาคเก็บคะแนน ทั้งภาคทฤษฎีและ ปฏิบัติ <u>สื่อที่ใช้ประกอบ</u> 1. โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ Google Meet 2. ใช้ Google Classroom เช็คชื่อ	ดร.เดือนตา

			3. ไฟล์ google drive ในการแชร์ข้อมูลเพื่อการส่งผลงาน 4. ข้อสอบ	
--	--	--	---	--

๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

(ระบุวิธีการประเมินผลการเรียนรู้หัวข้อย่อยแต่ละหัวข้อตามที่ปรากฏในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบของรายวิชา (Curriculum Mapping) ตามที่กำหนดในรายละเอียดของหลักสูตรสัปดาห์ที่ประเมินและสัดส่วนของการประเมิน)

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
1	1.1,1.6,2.1,2.2,2.3, 3.2,4.1,6.1,6.2	การสร้างสรรค์ผลงานจาก ทฤษฎีหลักองค์ประกอบ ศิลป์และหลักการออกแบบ 2 มิติและ 3 มิติ ในรูปแบบ ต่าง ๆ พร้อมการนำเสนอ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ผ่านระบบการสื่อสารออนไลน์	ตลอดภาค การศึกษาตามแต่ ละสัปดาห์	35%
2	1.1,1.6,2.1,2.2,2.3, 3.2,4.1,6.1,6.2	การเข้าชั้นเรียนและมีส่วนร่วม ในการสอนผ่านระบบการ สื่อสารออนไลน์	1-15	10%
3	1.1,1.6,2.1,2.2,2.3, 3.2,4.1,6.1,6.2	การสอบภาคกลาง	8	20%
4	1.1,1.6,2.1,2.2,2.3, 3.2,4.1,6.1,6.2	การสอบปลายภาค	15	20%
5	1.1,1.6,2.1,2.2,2.3, 3.2,4.1,6.1,6.2	การนำเสนองานกลุ่มผลงาน สร้างสรรค์การออกแบบจาก แนวคิดด้านต่างๆในการ สอนผ่านระบบการสื่อสาร ออนไลน์	5 – 7,16	15%

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

- 1) เอกสารประกอบการสอนวิชา FAD1108 รายวิชาหลักการออกแบบ 2 มิติและ 3 มิติ

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

- 1) กุลนิกา เหลืออบจำเริญ,2553.**องค์ประกอบศิลป์**. กรุงเทพฯ : สกายบุ๊กส์,บจก.
- 2) นวลน้อย บุญวงศ์. **หลักการออกแบบ**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 3) อ้อยทิพย์ พลศรี.2545.**การออกแบบลวดลาย** .กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- 4) สกนธ์ ภู่งามดี.2545.**การออกแบบการพิมพ์**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์วาดศิลป์.
- 5) อัจฉราพร ไสละสุด.2524.**การออกแบบลวดลายผ้าและเทคนิคการพิมพ์**.กรุงเทพฯ : สหประชาพานิชย์.

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

- 1) สุวิธีย์ สาดสังข์. การออกแบบเครื่องแต่งการสตรีปาร์ตี้แวร์ตามแนวทฤษฎีการลอกเลียนแบบธรรมชาติของ อริสโตเติลและแรงบันดาลใจจากดอกไม้ทะเลที่สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบได้.โครงการพิเศษศิลปนิพนธ์มหาบัณฑิต. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,2551.
- 2) สุวิธีย์ สาดสังข์. ลวดลายผ้าพิมพ์จากการศึกษาเครื่องเบญจรงค์, ทุนโครงการส่งเสริมการวิจัยในอุดมศึกษาและพัฒนามหาวิทยาลัยวิจัยแห่งชาติสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา,2554.
- 3) สุวิธีย์ สาดสังข์. ลวดลายผ้าพิมพ์จากแรงบันดาลใจของเล่นสังกะสีไทย, ทุนงบรายได้มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา,2559.
- 4) สุวิธีย์ สาดสังข์.ลวดลายผ้าพิมพ์ผ้าถุงสำเร็จรูปจากการศึกษาลวดลายสิ่งทอลาวโซ่ง (ไทยทรงดำ) บ้านดอนมะนาว จังหวัดสุพรรณบุรี , ทุนงบรายได้มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, 2560.
- 5) สุวิธีย์ สาดสังข์.ลวดลายผ้าพิมพ์จากแรงบันดาลใจหมากรุกไทย, ทุนงบรายได้มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ,2561.

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา**1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา**

- เปิดโอกาสให้นักศึกษาแสดงความคิดเห็นต่อการเรียนการสอนผ่านแบบประเมินรายวิชา
- ให้นักศึกษาประเมินพัฒนาการการเรียนรู้ การคิดวิเคราะห์และการนำไปประยุกต์ใช้ของตนเองโดยเปรียบเทียบระหว่างก่อนและหลังการเรียนรายวิชานี้

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- ประเมินผลการสอนจากแบบการประเมินรายวิชา
- ประเมินผลจากคะแนนสอบและผลงานของนักศึกษา

3. การปรับปรุงการสอน

- ประมวลปัญหาและอุปสรรค ความคิดเห็นของนักศึกษา หาแนวปฏิบัติที่เหมาะสมเพื่อสรุปเป็นข้อมูลในการแก้ไขปรับปรุงรายวิชาต่อไป
- ปรับปรุงรายละเอียดวิชาให้ทันสมัยและเหมาะสมกับนักศึกษารุ่นต่อไป

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

- ตรวจสอบการให้คะแนนในรายวิชา
- เปรียบเทียบการให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนดเพื่อให้มีมาตรฐานการให้คะแนน
- มีการจัดแสดงผลงานและการนำเสนอผลงานตลอดการศึกษาปลายเทอมทั้งในรูปแบบนิทรรศการและการแสดง โดยเชิญให้อาจารย์ในสาขาวิชาท่านอื่นๆ และผู้มีความรู้เฉพาะทางภายนอกและนักศึกษาชั้นปีอื่นๆ หรือบุคคลภายนอก เข้าร่วมชมผลงานและประเมินผลความพึงพอใจทั้งการจัดการและผลงานของนักศึกษา

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

- ประเมินจากผลการเรียนการสอนและการแสดงความคิดเห็นของนักศึกษา พร้อมทั้งนำผลการประเมินที่ได้ มาเปรียบเทียบกับผลการประเมินรายวิชาการสอนของตนเอง เพื่อพัฒนาเนื้อหาสาระและแนวทางในการสอนให้มีความเหมาะสม พร้อมทั้งปรับวิธีการเรียนการสอนให้ทันสมัยและตรงกับผลการเรียนรู้ให้เกิดประสิทธิผลที่ดีที่สุด

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)
 ตามที่ปรากฏในรายละเอียดของหลักสูตร (Programme Specification)มคอ. 2

รายวิชา	คุณธรรม จริยธรรม						ความรู้								ทักษะทางปัญญา				ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ					ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ				ทักษะด้านอื่น ๆ								
	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	1	2	3	4				
	● ความรับผิดชอบหลัก												○ ความรับผิดชอบรอง																							
หมวดวิชาเฉพาะด้าน	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	1	2	3	4				
รหัสวิชาFAD1108 ชื่อรายวิชา หลักการออกแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ Principles of Two and Three Dimensional	○	●	○	○	○	●	●	○	●	○	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ