



รายละเอียดของรายวิชา(Course Specification)

รหัสวิชา FAD ๑๑๑๐ รายวิชาการออกแบบแฟชั่นด้วยคอมพิวเตอร์
สาขาวิชาการออกแบบเครื่องแต่งกายคณะศิลปกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
ภาคการศึกษา ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๔

หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

๑. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา	FAD๑๑๑๐
ชื่อรายวิชาภาษาไทย	การออกแบบแฟชั่นด้วยคอมพิวเตอร์
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ	Fashion Design by Computer.

๒. จำนวนหน่วยกิต

๓ (๒-๒-๕) ทฤษฎี ๒ ชั่วโมง/ปฏิบัติ ๒ ชั่วโมง/นอกเวลา ๕ ชั่วโมง

๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

๓.๑ หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบเครื่องแต่งกาย
๓.๒ ประเภทของรายวิชา	กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษสำหรับวิชาชีพ

๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

๔.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา	อ.ดร.เตือนตา พรมุตตาวรงค์
๔.๒ อาจารย์ผู้สอน	อ.ดร.เตือนตา พรมุตตาวรงค์

๕. สถานที่ติดต่อ

อาคาร ๕๘ คณะศิลปกรรมศาสตร์ ชั้น ๑

E – Mail:

tuenta.po@ssru.ac.th

๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

๖.๑ ภาคการศึกษาที่	๑/ ชั้นปีที่ ๒
๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้ ประมาณ	๕๐ คน

๗. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน(Pre-requisite) (ถ้ามี) ไม่มี

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

๙. สถานที่เรียน

อาคาร ๕๘ คณะศิลปกรรมศาสตร์ ห้อง ๕๘๔๐๐ ชั้น ๔

๑๐. วันที่จัดทำหรือปรับปรุง

วันที่ ๖ เดือน กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๖๕

รายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

๑. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปสำหรับงานออกแบบเครื่องแต่งกาย
๒. มีความรู้ในทฤษฎี หลักการและกระบวนการออกแบบเครื่องแต่งกายโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ สำเร็จรูปสำหรับงานออกแบบเครื่องแต่งกาย
๓. สามารถใช้ข้อมูลและสารสนเทศเพื่อการศึกษา ค้นคว้าหาแนวทางในการออกแบบเครื่องแต่งกาย
๔. สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประมวลความรู้อย่างเป็นระบบ และนำข้อมูลทางด้านการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ มาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบเครื่องแต่งกายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับหลักการและวิธีการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปที่ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย ควรมีการพัฒนาและปรับปรุงเนื้อหา ช่องทางการเรียนรู้ และการใช้สื่อการสอนที่ทันสมัย สอดคล้องกับสภาพปัจจุบัน และสถานการณ์ในภาวะ New normal

หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

๑. คำอธิบายรายวิชา

หลักการและวิธีการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปที่ใช้ในการออกแบบ และฝึกปฏิบัติการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางด้านการออกแบบ

Principles and procedures of computerized programs in designs with practice in designing through the computerized program application.

๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน(ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
๒ ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ๓๔ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	ตามประกาศของมหาวิทยาลัย (เฉพาะกรณีที่เกิดการเรียนการสอน)	๒ ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ๓๔ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	๕ ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ๘๕ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา

๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

๒ ชั่วโมง / สัปดาห์

๓.๑ ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน ห้อง . ชั้น๑... อาคาร ..๕๘..... คณะ ศิลปกรรมศาสตร์

๓.๒ ปรึกษาผ่านโทรศัพท์ที่ทำงาน / มือถือ หมายเลข๐๘๑-๕๕๘-๔๔๒๘.....

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

๓.๔ ปรึกษาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook/Line).....-

๓.๕ ปรึกษาผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Internet/Webboard).....-

หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

๑. คุณธรรม จริยธรรม

๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

๑.๑ ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต

๑.๒ มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม

๑.๓ มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีมและสามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับ
ความสำคัญ

๑.๔ เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็น
มนุษย์

๑.๕ เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่างๆ ขององค์กรและสังคม

๑.๖ มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

๑.๒ วิธีการสอน

(๑) กำหนดหลักเกณฑ์ กฎระเบียบและข้อตกลงในการเรียนการสอน เช่น การเข้าเรียนให้ตรงเวลา
การมาเรียนอย่างสม่ำเสมอและการขาดเรียน เป็นต้น

(๒) สอดแทรกเรื่องราวที่เกี่ยวกับคุณธรรมและจริยธรรมโดยเฉพาะเรื่องจรรยาบรรณวิชาชีพ ลิขสิทธิ์ทาง
ปัญญาไว้ในเนื้อหาวิชาที่สอน

๑.๓ วิธีการประเมินผล

(๑) พฤติกรรมการเข้าชั้นเรียน การส่งงานที่ได้รับมอบหมายตามกำหนดที่ให้และเวลา

(๒) การอ้างอิงเอกสารบุคคลอื่น

๒. ความรู้

๒.๑ ความรู้ที่ต้องพัฒนา

๒.๑ มีความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญด้านวิจิตรวิทยาการออกแบบเครื่องแต่งกาย

- ๒.๒ สามารถวิเคราะห์แก้ปัญหาเข้าใจและอธิบายความต้องการของสังคมเกี่ยวกับงานวิจัยทางการออกแบบเครื่องแต่งกาย รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้รูปแบบกระบวนการออกแบบที่เหมาะสมกับสถานการณ์
- ๒.๓ สามารถวิเคราะห์ ออกแบบ และปรับปรุง/หรือประเมิน องค์ประกอบต่างๆ ของงานออกแบบทางด้านวิจัยทางการออกแบบเครื่องแต่งกายในลักษณะของงานสร้างสรรค์
- ๒.๔ สามารถติดตามความก้าวหน้าและวิวัฒนาการของงานออกแบบวิจัยทางการออกแบบเครื่องแต่งกายและสามารถนำมาใช้โดยการอนุรักษ์หรือประยุกต์งานในลักษณะของงานร่วมสมัยให้เข้ากับบริบททางสังคม
- ๒.๕ มีความรู้และความเข้าใจและสนใจพัฒนาความรู้ ความชำนาญด้านวิจัยทางการออกแบบเครื่องแต่งกาย
- ๒.๖ มีความรู้ในแนวกว้างของวิจัยทางการออกแบบเครื่องแต่งกาย เล็งเห็นการเปลี่ยนแปลงและเข้าใจผลกระทบ ที่เกิดขึ้นในวงการเครื่องแต่งกายในรูปแบบใหม่ ๒
- ๒.๗ มีประสบการณ์ในการพัฒนาและ/หรือการประยุกต์งานทางด้านวิจัยทางการออกแบบเครื่องแต่งกายตามความต้องการของวงการอุตสาหกรรมเครื่องแต่งกายแต่ละครั้ง
- ๒.๘ สามารถบูรณาการความรู้ในสาขาวิชาการออกแบบเครื่องแต่งกายกับความรู้ในศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

๒.๒ วิธีการสอน

- (๑) บรรยายเกี่ยวกับทฤษฎีและหลักการออกแบบ
- (๒) ฝึกฝนทักษะการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ภายในชั้นเรียน
- (๓) ให้นักศึกษาฝึกการทำงานเดี่ยว และ งานกลุ่ม

๒.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) สอบกลาง/สอบปลายภาค
- (๒) ประเมินจากความสำเร็จของผลงานที่ได้รับมอบหมาย
- (๓) ประเมินจากการนำเสนอหน้าชั้นเรียน

๓. ทักษะทางปัญญา

๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- ๓.๑ คิดอย่างมีวิจารณ์ญาณและอย่างเป็นระบบ
- ๓.๒ สามารถสืบค้น ศึกษา และประเมินสารสนเทศ เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์
- ๓.๓ สามารถ รวบรวมศึกษา วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ
- ๓.๔ สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาได้อย่างเหมาะสม

๓.๒ วิธีการสอน

- (๑) มอบหมายงานให้นักศึกษาได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตัวเอง

(๒) การวิเคราะห์ ตอบข้อซักถาม จากการนำเสนอผลงาน

๓.๓ วิธีการประเมินผล

(๑) ประเมินจากงานที่มอบหมาย

(๒) ประเมินจากการนำเสนอแนวคิดและผลสำเร็จของงาน

(๓) ประเมินจากความเข้าใจในผลงานตัวเองสามารถตอบข้อซักถามได้

๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

๔.๑ สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลายความสามารถสนทนาทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๔.๒ สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกแก่การแก้ปัญหาสถานการณ์ต่างๆในบทบาทผู้นำและผู้ร่วมทีมทำงาน

๔.๓ สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มาชี้นำสังคมในประเด็นที่เหมาะสม

๔.๔ มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเอง และรับผิดชอบงานในกลุ่ม

๔.๕ สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นการแก้ไขสถานการณ์ทั้งส่วนตัวและส่วนรวม พร้อมทั้งแสดงจุดยืนอย่างพอเหมาะทั้งของตนเองและของกลุ่ม

๔.๖ มีความรับผิดชอบต่อพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเองและทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง

๔.๒ วิธีการสอน

(๑) การมอบหมายงานทั้งกลุ่มและบุคคล

๔.๓ วิธีการประเมินผล

(๑) ประเมินจากผลสำเร็จของงานกลุ่มและความร่วมมือในการทำงานของแต่ละบุคคล

(๒) คุณภาพของผลงานและความตรงต่อเวลา

๕. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

๕.๑ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

๕.๑ มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงานที่เกี่ยวข้องกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ทางการออกแบบเครื่องแต่งกาย

๕.๒ สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหาโดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์หรือการแสดงสถิติประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์

๕.๓ สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม

๕.๔ สามารถใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม

๕.๒ วิธีการสอน

- (๑) ให้นักศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองจากเว็บไซต์และทำรายงานโดยมีการอ้างอิงแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ
- (๒) สอนการนำเสนอผลงานอย่างมืออาชีพ

๕.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากการนำเสนอผลงานโดย การถ่ายทอดกระบวนการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามามีส่วนร่วมได้อย่างเหมาะสม
- (๒) นักศึกษาสามารถคิด วิเคราะห์และแก้ปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นระหว่างการทำงานได้

๖. ทักษะพิสัย

- ๖.๑ มีทักษะการปฏิบัติด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายตามเนื้อหารายวิชาและสามารถพัฒนาทักษะของตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ
- ๖.๒ นำความรู้ทางทฤษฎีมาใช้ในการปฏิบัติงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายได้
- ๖.๓ มีทักษะทางการนำเสนอผลงานในรูปแบบแฟชั่นโชว์ต่อสาธารณชน
- ๖.๔ มีทักษะความชำนาญเฉพาะทางตามความถนัดของผู้เรียน

หมายเหตุ

สัญลักษณ์ ● หมายถึง ความรับผิดชอบหลัก

สัญลักษณ์ ○ หมายถึง ความรับผิดชอบรอง

เว้นว่าง หมายถึง ไม่ได้รับผิดชอบ

ซึ่งจะปรากฏอยู่ในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล

๑. แผนการสอน

หลักการและวิธีการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปที่ใช้ในการออกแบบ และฝึกปฏิบัติการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางด้านกราฟิก

ลำดับที่	หัวข้อ /รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๑	แนะนำรายวิชาและระเบียบต่างๆของการศึกษาในรายวิชา	๔	๑. ผู้สอนแนะนำ ชี้แจงรายวิชาและระเบียบต่างๆของการศึกษาในรายวิชา	ดร.เดือนตา พรมุตตาวรงค์

			<p>๒. ผู้สอนอธิบายเนื้อหาวิชาเกี่ยวกับการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ กำหนดวิธีการทำงานที่ต้องปฏิบัติ</p> <p><u>สื่อที่ใช้</u></p> <p>-Power Point และ/หรือ File PDF</p> <p>ประกอบการบรรยาย</p> <p>-บรรยายด้วย Google Meet</p>	
๒	หลักการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปที่ใช้ในการออกแบบ	๔	<p>๑. ผู้สอนอธิบายการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปสำหรับงานออกแบบด้านต่างๆ</p> <p>๒. ผู้สอนอธิบายความสำคัญและการใช้งานโปรแกรม illustratorเบื้องต้น</p> <p>๓. ผู้สอนอธิบายการใช้เครื่องมือต่างๆในโปรแกรม illustrator</p> <p>๔. นักศึกษาทดลองปฏิบัติการใช้เครื่องมือต่างๆในโปรแกรม illustrator</p> <p><u>สื่อที่ใช้</u></p> <p>-Power Point และ/หรือ File PDF</p> <p>ประกอบการบรรยาย</p> <p>-บรรยายด้วย Google Meet</p> <p>-ส่งงานผ่าน Google Drive</p>	ดร.เดือนตา พรมุตตาวรงค์
๓	วิธีการใช้โปรแกรม illustrator ใช้ในการออกแบบ	๔	<p>๑. ผู้สอนอธิบายถึงเทคนิคการตัดภาพโดยการใช้โปรแกรม illustrator</p> <p>๒. ผู้สอนอธิบายถึงขั้นตอนการทำนามบัตรโดยการใช้โปรแกรม illustrator</p> <p>๓. นักศึกษาทดลองปฏิบัติการใช้โปรแกรม illustrator ในการทำนามบัตรตนเอง</p>	ดร.เดือนตา พรมุตตาวรงค์

			<p>๔. นักศึกษาทำการนำเสนอผลงานการออกแบบหน้าชั้นเรียน</p> <p>๕. นักศึกษาร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็น</p> <p><u>สื่อที่ใช้</u></p> <p>-Power Point และ/หรือ File PDF ประกอบการบรรยาย</p> <p>-บรรยายด้วย Google Meet</p> <p>-ส่งงานผ่าน Google Drive</p>	
๔	ฝึกปฏิบัติการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรม illustrator ในการวาดการ์ตูนและโครงหุ่น ด้วยเทคนิคการใช้ปากกาและฝึกลงสี	๔	<p>๑. ผู้สอนอธิบายถึงขั้นตอนการใช้โปรแกรม illustrator ในการวาดการ์ตูนและโครงหุ่นด้วย</p> <p>๒. นักศึกษาฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรม illustrator</p> <p><u>สื่อที่ใช้</u></p> <p>-Power Point และ/หรือ File PDF ประกอบการบรรยาย</p> <p>-บรรยายด้วย Google Meet</p> <p>-ส่งงานผ่าน Google Drive</p>	ดร.เดือนตา พรมุตตาวรงค์
๕	ฝึกปฏิบัติการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรม illustrator ในการออกแบบลวดลายผ้า	๔	<p>๑. ผู้สอนอธิบายถึงการใช้โปรแกรม illustrator ในการวาดภาพด้วยเทคนิคการซ้ำของลวดลายและการลงสีลวดลายผ้า</p> <p>๒. นักศึกษาฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรม illustrator ในการวาดออกแบบลวดลายผ้า</p> <p>๓. นักศึกษาทำการนำเสนอผลงานการออกแบบหน้าชั้นเรียน</p> <p>๔. นักศึกษาร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็น</p> <p><u>สื่อที่ใช้</u></p> <p>-Power Point และ/หรือ File PDF ประกอบการบรรยาย</p>	ดร.เดือนตา พรมุตตาวรงค์

			-บรรยายด้วย Google Meet -ส่งงานผ่าน Google Drive	
๖	ฝึกปฏิบัติการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรม illustrator ในการวาดเส้นในรูปแบบต่างๆ	๔	๑. ผู้สอนอธิบายถึงการใช้โปรแกรม illustrator ในการวาดภาพเส้นในรูปแบบต่างๆ ๒. ผู้สอนอธิบายถึงการลงสีและแสงเงาบนเส้น ๓. นักศึกษาฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรม illustrator ในการวาดเส้นและลงสีในรูปแบบต่างๆ <u>สื่อที่ใช้</u> -Power Point และ/หรือ File PDF ประกอบการบรรยาย -บรรยายด้วย Google Meet -ส่งงานผ่าน Google Drive	ดร.เดือนตา พรมุตตาวรงค์
๗	ฝึกปฏิบัติการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรม illustrator ในการวาดและลงสีกระโปรงในรูปแบบต่างๆ	๔	๑. ผู้สอนอธิบายถึงการใช้โปรแกรม illustrator ในการวาดกระโปรงในรูปแบบต่างๆ ๒. ผู้สอนอธิบายถึงการลงสีและแสงเงาบนกระโปรง ๓. นักศึกษาฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรม illustrator ในการวาดกระโปรงในรูปแบบต่างๆ <u>สื่อที่ใช้</u> -Power Point และ/หรือ File PDF ประกอบการบรรยาย -บรรยายด้วย Google Meet -ส่งงานผ่าน Google Drive	ดร.เดือนตา พรมุตตาวรงค์
๘	สอบกลางภาค	๔	นักศึกษาทำการสอบกลางภาค -Power Point และ/หรือ File PDF ประกอบการบรรยาย -บรรยายด้วย Google Meet -ส่งงานผ่าน Google Drive	ดร.เดือนตา พรมุตตาวรงค์

๙	ฝึกปฏิบัติการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรม illustrator ในการวาดภาพและลงสีทางแกงในรูปแบบต่างๆ	๔	<p>๑. ผู้สอนอธิบายถึงการใช้โปรแกรม illustrator ในการวาดทางแกง ในรูปแบบต่างๆ</p> <p>๒. ผู้สอนอธิบายถึงการลงสีและแสงเงาบนทางแกง ด้วยการใช้โปรแกรม illustrator</p> <p>๓. นักศึกษาฝึกปฏิบัติการวาดทางแกงรูปแบบต่างๆ</p> <p><u>สื่อที่ใช้</u></p> <p>-Power Point และ/หรือ File PDF ประกอบการบรรยาย</p> <p>-บรรยายด้วย Google Meet</p> <p>-ส่งงานผ่าน Google Drive</p>	ดร.เดือนตา พรมุตตาวรงค์
๑๐	ฝึกปฏิบัติการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรม illustrator ในการวาดและลงสีชุดเดรสและชุดแซค ในรูปแบบต่างๆ	๔	<p>๑. ผู้สอนอธิบายถึงการใช้โปรแกรม illustrator ในการวาดชุดเดรสและชุดแซคในรูปแบบต่างๆ</p> <p>๒. ผู้สอนอธิบายถึงการลงสีและแสงเงาบนชุดเดรสและชุดแซค ด้วยการใช้โปรแกรม illustrator</p> <p>๓. นักศึกษาฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรม illustrator ในการวาดชุดเดรสและชุดแซคในรูปแบบต่างๆ</p> <p><u>สื่อที่ใช้</u></p> <p>-Power Point และ/หรือ File PDF ประกอบการบรรยาย</p> <p>-บรรยายด้วย Google Meet</p> <p>-ส่งงานผ่าน Google Drive</p>	ดร.เดือนตา พรมุตตาวรงค์
๑๑	ฝึกปฏิบัติการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรม illustrator ในการวาดเครื่องประดับ ประกอบการแต่งกาย ในรูปแบบต่างๆ	๔	<p>๑. ผู้สอนอธิบายถึงการใช้โปรแกรม illustrator ในการวาดเครื่องประดับ ประกอบการแต่งกาย ในรูปแบบต่างๆ</p> <p>๒. ผู้สอนอธิบายถึงการลงสีและแสงเงาในภาพ Flat form เครื่องประดับ</p>	ดร.เดือนตา พรมุตตาวรงค์

			<p>๓. นักศึกษาฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรม illustrator ในการวาดและลงสีเครื่องประดับประกอบการแต่งกาย ในรูปแบบต่างๆ</p> <p><u>สื่อที่ใช้</u></p> <p>-Power Point และ/หรือ File PDF ประกอบการบรรยาย</p> <p>-บรรยายด้วย Google Meet</p> <p>-ส่งงานผ่าน Google Drive</p>	
๑๒	วิธีการใช้ และการฝึกปฏิบัติการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรม Photoshop ในการตกแต่งภาพ	๔	<p>๑. ผู้สอนอธิบายถึงการใช้โปรแกรม Photoshop ในการตกแต่งภาพในรูปแบบต่างๆ</p> <p>๒. นักศึกษาฝึกปฏิบัติการออกแบบโดยใช้โปรแกรม Photoshop</p> <p><u>สื่อที่ใช้</u></p> <p>-Power Point และ/หรือ File PDF ประกอบการบรรยาย</p> <p>-บรรยายด้วย Google Meet</p> <p>-ส่งงานผ่าน Google Drive</p>	ดร.เดือนตา พรมุตตาวรงค์
๑๓	ฝึกปฏิบัติการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรม Photoshop ในการทำบอร์ด Inspiration, Target Group , Life Style และ Activity	๔	<p>๑. ผู้สอนอธิบายถึงการใช้โปรแกรม illustrator ในการทำบอร์ด Inspiration, Target Group, Life Style และ Activity</p> <p>๒. ผู้สอนอธิบายถึงหลักการจัดวางองค์ประกอบในบอร์ด</p> <p>๓. นักศึกษาฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรม Photoshop ในการทำบอร์ด</p> <p>๔. นักศึกษาทำการนำเสนอผลงานการออกแบบหน้าชั้นเรียน</p> <p>๕. นักศึกษาร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็น</p> <p><u>สื่อที่ใช้</u></p>	ดร.เดือนตา พรมุตตาวรงค์

			-Power Point และ/หรือ File PDF ประกอบการบรรยาย -บรรยายด้วย Google Meet -ส่งงานผ่าน Google Drive	
๑๔	การออกแบบคอลเล็คชั่นเครื่อง แต่ง กายด้วยการใช้โปรแกรม illustrator และ Photoshop	๔	๑. ผู้สอนอธิบายถึงหลักการในการ ออกแบบคอลเล็คชั่น ชุด Party Wear ๒. ผู้สอนอธิบายถึงการเลือกใช้ เครื่องมือที่เหมาะสมกับการ ออกแบบคอลเล็คชั่นใน ๓. นักศึกษาฝึกปฏิบัติการใช้ โปรแกรม illustrator และ Photoshop ในการออกแบบคอลเล็คชั่น ๔. นักศึกษาทำการนำเสนอผลงาน การออกแบบหน้าชั้นเรียน ๕. นักศึกษาร่วมกันแลกเปลี่ยนความ คิดเห็น <u>สื่อที่ใช้</u> -Power Point และ/หรือ File PDF ประกอบการบรรยาย -บรรยายด้วย Google Meet -ส่งงานผ่าน Google Drive	ดร.เดือนตา พรมุตตาวรงค์
๑๕	การออกแบบ Window Display ด้วยการใช้โปรแกรม illustratorและ Photoshop	๔	๑. ผู้สอนอธิบายถึงหลักการในการ ออกแบบWindow Display ๒. ผู้สอนอธิบายถึงการเลือกใช้ เครื่องมือที่เหมาะสมกับในการ ออกแบบ Window Display ๓. นักศึกษาฝึกปฏิบัติการใช้ โปรแกรม illustratorและ Photoshop ในการออกแบบ Window Display <u>สื่อที่ใช้</u>	ดร.เดือนตา พรมุตตาวรงค์

			-Power Point และ/หรือ File PDF ประกอบการบรรยาย -บรรยายด้วย Google Meet -ส่งงานผ่าน Google Drive	
๑๖	การสรุปและประเมินผลจากการ นำเสนอผลงานเป็น Power Point	๔	๑. นักศึกษานำเสนองานสรุปเป็น ชิ้นงาน ๒. นักศึกษาร่วมกันแลกเปลี่ยนความ คิดเห็น <u>สื่อที่ใช้</u> -Power Point และ/หรือ File PDF ประกอบการบรรยาย -บรรยายด้วย Google Meet -ส่งงานผ่าน Google Drive	ดร.เดือนตา พรมุตตาวรงค์
๑๗	สอบปลายภาค	๔	นักศึกษาส่งผลงานทั้งหมดและสอบ ปฏิบัติงานเก็บคะแนน <u>สื่อที่ใช้</u> -Power Point และ/หรือ File PDF ประกอบการบรรยาย -ส่งงานและสอบปฏิบัติงานเก็บ คะแนนผ่าน Google Drive	ดร.เดือนตา พรมุตตาวรงค์

๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัดส่วนที่ ประเมิน	สัดส่วน ของการประเมินผล
๑.๑,๑.๖,๓.๒,๓.๔, ๖.๑,๖.๒	- วิเคราะห์กรณีศึกษา ค้นคว้า การนำเสนอ ผ่าน ระบบการสื่อสารออนไลน์ - การทำงานและผลงาน - การส่งงานตามที่มอบหมาย	ตลอดภาค การศึกษา	๔๐%
๑.๑,๑.๖,๒.๑,๒.๓, ๓.๒,๓.๔,๕.๑,๕.๓, ๕.๔,๖.๑,๖.๒	สอบกลางภาค	๘	๒๐%

๑.๑,๑.๖,๒.๑,๒.๓, ๓.๒,๓.๔,๕.๑,๕.๓, ๕.๔,๖.๑,๖.๒	สอบปลายภาค	๑๗	๓๐%
๑.๑,๑.๖,๒.๑,๒.๓, ๓.๒,๓.๔,๕.๑,๕.๓, ๕.๔	- การเข้าชั้นเรียน ผ่านระบบการสื่อสารออนไลน์ - การมีส่วนร่วม อภิปราย เสนอความคิดเห็นในชั้นเรียน	ตลอดภาค การศึกษา	๑๐%

หมวดที่ ๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

๑. ตำราและเอกสารหลัก

- ๑) เอกสารประกอบคำสอน รายวิชา FAD ๑๑๐๕ การออกแบบแฟชั่นด้วยคอมพิวเตอร์

๒. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

- ๑) วสันต์ พิงพูลผล. Professional Guide Illustrator CC คู่มือฉบับสมบูรณ์. พิมพ์ครั้งที่ ๑. นนทบุรี: ไอดีซีฯ, ๒๕๕๘
- ๒) Sandra Burke. Fashion Designer Concept of Collection. Published in China, 2011
- ๓) เกียรติพงษ์ บุญจิตร. Professional Guide Photoshop CC คู่มือฉบับสมบูรณ์. พิมพ์ครั้งที่ ๑. นนทบุรี: ไอดีซีฯ, ๒๕๕๗

๓. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

- ๑) Michael S Dorrian and Liz Farrelly. Business Cards 2 More Ways of Saying Hello. Published in London, 2006

หมวดที่ ๗ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- การประเมินประสิทธิผลในรายวิชานี้ จัดทำโดยให้นักศึกษาจัดกิจกรรมการนำเสนอแนวคิดและความเห็นดังนี้
- การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน
 - การสังเกตจากพฤติกรรมของผู้เรียน
 - แบบประเมินผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา
 - ข้อเสนอแนะผ่านช่องทางการสื่อสารที่อาจารย์ผู้สอนจัดทำขึ้น

๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- ในการเก็บข้อมูลเพื่อประเมินการสอน ได้มีกลยุทธ์ ดังนี้
- ผลการสอบ

- ผลประเมินความพึงพอใจการเรียนการสอน
- การทวนสอบผลประเมินการเรียนรู้

๓. การปรับปรุงการสอน

จากผลการประเมินการสอนในข้อ๒มีการปรับปรุงการสอน โดยการหาข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อปรับปรุงการสอน ดังนี้

- มีการประชุมเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน
- สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อหาข้อเสนอแนะ

๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

จากผลการประเมิน และผลสอบสัมฤทธิ์ผลรายวิชา ได้มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ ดังนี้

- ให้นักศึกษาฝึกการใช้คอมพิวเตอร์ในการออกแบบต่างๆตามหัวข้อที่เคยได้ศึกษาไปแล้ว
- นำข้อเสนอที่รับจากนักศึกษามาทบทวนและปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับผู้เรียนมากยิ่งขึ้น

๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

จากผลการประเมินและผลสอบสัมฤทธิ์ผลรายวิชา ได้มีการวางแผนการปรับปรุงการสอน และรายละเอียดในรายวิชาเพื่อให้เกิดคุณภาพมากขึ้น ดังนี้

- ปรับปรุงเนื้อหาและเทคนิควิธีการสอนในรายวิชาทุก๑ปี หรือตามข้อเสนอแนะและผลการประเมิน
- เชิญวิทยากรผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์จากภายนอกมาร่วมสอน

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

ตามที่ปรากฏในรายละเอียดของหลักสูตร (Programme Specification) มคอ. ๒

รายวิชา	คุณธรรม จริยธรรม						ความรู้								ทักษะทางปัญญา				ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ						ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ				ทักษะด้านอื่น ๆ	
	● ความรับผิดชอบหลัก														○ ความรับผิดชอบรอง															
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๗	๘	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๑	๒	๓	๔	๑,๒	๔
รหัสวิชาFAD๑๑๑๐ ชื่อรายวิชา ออกแบบแฟชั่นด้วย คอมพิวเตอร์ Fashion Design by Computer.	○	●	○	○	○	●	●	○	●	○	○	○	○	○	○	●	○	●	○	○	○	○	○	○	●	○	●	●	●	○

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ