



รายละเอียดของรายวิชา(Course Specification)

รหัสวิชา FAS ๒๒๐๑ รายวิชาการออกแบบแฟชั่นด้วยคอมพิวเตอร์

สาขาวิชาการออกแบบเครื่องแต่งกาย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ภาคการศึกษา ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๖

หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

๑. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา	FAS๒๒๐๑
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.เต็อนตา พรมุตดาวรงค์
๔.๒ อาจารย์ผู้สอน	อ.ดร.เต็อนตา พรมุตดาวรงค์

๕. สถานที่ติดต่อ

อาคาร ๕๘ คณะศิลปกรรมศาสตร์ ชั้น ๑

E – Mail:

tuenta.po@ssru.ac.th

๖. ภาคการศึกษา/ ชั้นปีที่เรียน

๖.๑ ภาคการศึกษาที่	๑/ ชั้นปีที่ ๒ กลุ่มเรียน ๐๐๒
๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้ประมาณ	๓๐ 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 ๒๙ เดือน มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๖

รายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

๑. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปสำหรับงานออกแบบเครื่องแต่งกาย
๒. มีความรู้ในทฤษฎี หลักการและกระบวนการออกแบบเครื่องแต่งกายโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ สำเร็จรูปสำหรับงานออกแบบเครื่องแต่งกาย
๓. สามารถใช้ข้อมูลและสารสนเทศเพื่อการศึกษาค้นคว้าหาแนวทางในการออกแบบเครื่องแต่งกาย
๔. สามารถคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์และประมวลความรู้อย่างเป็นระบบ และนำข้อมูลทางด้านการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ มาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบเครื่องแต่งกายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับหลักการและวิธีการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปที่ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย ควรมีการพัฒนาและปรับปรุงเนื้อหา ช่องทางการเรียนรู้ และการใช้สื่อการสอนที่ทันสมัย สอดคล้องกับสภาพปัจจุบัน และสถานการณ์ในภาวะ New normal

หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

๑. คำอธิบายรายวิชา

หลักการและวิธีการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปที่ใช้ในการออกแบบ 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/งาน ภาคสนาม/การฝึกงาน(ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
๒ ชั่วโมงต่อสัปดาห์	ตามประกาศของ มหาวิทยาลัย (เฉพาะ กรณีที่เกิดการเรียนการ สอน)	๒ ชั่วโมงต่อสัปดาห์	๕ ชั่วโมงต่อสัปดาห์
๓๔ ชั่วโมงต่อภาค การศึกษา		๓๔ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	๘๕ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา

๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

๒ ชั่วโมง / สัปดาห์

๓.๑ ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน ห้อง . ชั้น 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 ลิขสิทธิ์ทางปัญญาไว้ในเนื้อหาวิชาที่สอน

๑.๓ วิธีการประเมินผล

(๑) พฤติกรรมการเข้าชั้นเรียน การส่งงานที่ได้รับมอบหมายตามกำหนดที่ให้และเวลา

(๒) การอ้างอิงเอกสารบุคคลอื่น

๒. ความรู้

๒.๑ ความรู้ที่ต้องพัฒนา

- ๒.๑ มีความรู้และเข้าใจเกี่ยวหลักการและทฤษฎีที่สำคัญด้านวิธีวิจัยทางการออกแบบเครื่องแต่งกาย

- ๒.๒ สามารถวิเคราะห์แก้ปัญหาเข้าใจและอธิบายความต้องการของสังคมเกี่ยวกับงานวิจัยทางการออกแบบเครื่องแต่งกาย รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้รูปแบบกระบวนการออกแบบที่เหมาะสมกับสถานการณ์
- ๒.๓ สามารถวิเคราะห์ ออกแบบ และปรับปรุง/หรือประเมิน องค์ประกอบต่างๆ ของงานออกแบบทางด้านวิธีวิจัยทางการออกแบบเครื่องแต่งกายในลักษณะของงานสร้างสรรค์
- ๒.๔ สามารถติดตามความก้าวหน้าและวิวัฒนาการของงานออกแบบวิธีวิจัยทางการออกแบบเครื่องแต่งกายและสามารถนำมาใช้โดยการอนุรักษ์หรือประยุกต์งานในลักษณะของงานร่วมสมัยให้เข้ากับบริบททางสังคม
- ๒.๕ มีความรู้และความเข้าใจและสนใจพัฒนาความรู้ ความชำนาญด้านวิธีวิจัยทางการออกแบบเครื่องแต่งกาย
- ๒.๖ มีความรู้ในแนวกว้างของวิธีวิจัยทางการออกแบบเครื่องแต่งกาย เล็งเห็นการเปลี่ยนแปลงและเข้าใจผลกระทบ ที่เกิดขึ้นในวงการเครื่องแต่งกายในรูปแบบใหม่ ๒
- ๒.๗ มีประสบการณ์ในการพัฒนาและ/หรือการประยุกต์งานทางด้านวิธีวิจัยทางการออกแบบเครื่องแต่งกายตามความต้องการของวงการอุตสาหกรรมเครื่องแต่งกายแต่ละครั้ง
- 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 ตีความ 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 มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเองและทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง

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 มีทักษะทางด้านการนำเสนอผลงานในรูปแบบแฟชั่นโชว์ต่อสาธารณชน
- ๖.๔ มีทักษะความชำนาญเฉพาะทางตามความถนัดของผู้เรียน

หมายเหตุ

สัญลักษณ์ หมายถึง ความรับผิดชอบหลัก

สัญลักษณ์ หมายถึง ความรับผิดชอบรอง

เว้นว่าง หมายถึง ไม่ได้รับผิดชอบ

ซึ่งจะปรากฏอยู่ในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล

๑. แผนการสอน

หลักการและวิธีการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปที่ใช้ในการออกแบบ และฝึกปฏิบัติการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางด้าน การออกแบบ

ลำดับ ที่	หัวข้อ /รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๑	แนะนำรายวิชาและระเบียบต่างๆ ของการศึกษาในรายวิชา	๔	๑. ผู้สอนแนะนำชี้แจงรายวิชาและ ระเบียบต่างๆของการศึกษาใน รายวิชา ๒. ผู้สอนอธิบายเนื้อหาวิชา เกี่ยวกับการออกแบบด้วย คอมพิวเตอร์ กำหนดวิธีการทำงานที่ ต้องปฏิบัติ <u>สื่อที่ใช้</u> -Power Point และ/หรือ File PDF ประกอบการบรรยาย -บรรยายด้วย Google Meet	ดร.เดือนตา พรมุตตาวรงค์
๒	หลักการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ สำเร็จรูปที่ใช้ในการออกแบบ	๔	๑. ผู้สอนอธิบายการใช้โปรแกรม คอมพิวเตอร์สำเร็จรูปสำหรับงาน ออกแบบด้านต่างๆ ๒. ผู้สอนอธิบายความสำคัญและการ ใช้งานโปรแกรม illustratorเบื้องต้น ๓. ผู้สอนอธิบายการใช้เครื่องมือ ต่างๆในโปรแกรม illustrator ๔. นักศึกษาทดลองปฏิบัติการใช้ เครื่องมือต่างๆในโปรแกรม illustrator <u>สื่อที่ใช้</u> -Power Point และ/หรือ File PDF ประกอบการบรรยาย -บรรยายด้วย Google Meet -ส่งงานผ่าน Google Drive	ดร.เดือนตา พรมุตตาวรงค์
๓	วิธีการใช้โปรแกรม illustrator ใช้ใน การออกแบบ	๔	๑. ผู้สอนอธิบายถึงเทคนิคการตัด ภาพโดยการใช้โปรแกรม illustrator	ดร.เดือนตา พรมุตตาวรงค์

			<p>๒. ผู้สอนอธิบายถึงขั้นตอนการทำนามบัตรโดยใช้โปรแกรม illustrator</p> <p>๓. นักศึกษาทดลองปฏิบัติการใช้โปรแกรม illustrator ในการทำนามบัตรตนเอง</p> <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>	ดร.เดือนตา พรมุตตาวรงค์

			<p>๓. นักศึกษาทำการนำเสนอผลงานการออกแบบหน้าชั้นเรียน</p> <p>๔. 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>	
๖	ฝึกปฏิบัติการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรม illustrator ในการวาดเส้นในรูปแบบต่างๆ	๔	<p>๑. ผู้สอนอธิบายถึงการใช้โปรแกรม illustrator ในการวาดภาพเส้นในรูปแบบต่างๆ</p> <p>๒. ผู้สอนอธิบายถึงการลงสีและแสงเงาบนเส้น</p> <p>๓. นักศึกษาฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรม illustrator ในการวาดเส้นและลงสีในรูปแบบต่างๆ</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
๗	ฝึกปฏิบัติการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรม illustrator ในการวาดและลงสีกระโปรงในรูปแบบต่างๆ	๔	<p>๑. ผู้สอนอธิบายถึงการใช้โปรแกรม illustrator ในการวาดกระโปรงในรูปแบบต่างๆ</p> <p>๒. ผู้สอนอธิบายถึงการลงสีและแสงเงาบนกระโปรง</p> <p>๓. นักศึกษาฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรม illustrator ในการวาดกระโปรงในรูปแบบต่างๆ</p> <p><u>สื่อที่ใช้</u></p>	ดร.เดือนตา พรมุตตาวรงค์

			-Power Point และ/หรือ File PDF ประกอบการบรรยาย -บรรยายด้วย Google Meet -ส่งงานผ่าน Google Drive	
๘	สอบกลางภาค	๔	นักศึกษาทำการสอบกลางภาค -Power Point และ/หรือ File PDF ประกอบการบรรยาย -บรรยายด้วย Google Meet -ส่งงานผ่าน Google Drive	ดร.เดือนตา พรมุตดาวรงค์
๙	ฝึกปฏิบัติการออกแบบด้วย คอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรม illustrator ในการวาดภาพและลงสี ทางเงงในรูปแบบต่างๆ	๔	๑. ผู้สอนอธิบายถึงการใช้โปรแกรม illustrator ในการวาดทางเงงใน รูปแบบต่างๆ ๒. ผู้สอนอธิบายถึงการลงสีและแสง เงาบนทางเงง ด้วยการใช้โปรแกรม illustrator ๓. นักศึกษาฝึกปฏิบัติการวาด ทางเงงรูปแบบต่างๆ <u>สื่อที่ใช้</u> -Power Point และ/หรือ File PDF ประกอบการบรรยาย -บรรยายด้วย Google Meet -ส่งงานผ่าน Google Drive	ดร.เดือนตา พรมุตดาวรงค์
๑๐	ฝึกปฏิบัติการออกแบบด้วย คอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรม illustrator ในการวาดและลงสีชุดเด รสและชุดแซค ในรูปแบบต่างๆ	๔	๑. ผู้สอนอธิบายถึงการใช้โปรแกรม illustrator ในการวาดชุดเดรสและ ชุดแซคในรูปแบบต่างๆ ๒. ผู้สอนอธิบายถึงการลงสีและแสง เงาบนชุดเดรสและชุดแซค ด้วยการใช้ โปรแกรม illustrator ๓. นักศึกษาฝึกปฏิบัติการใช้ โปรแกรม illustrator ในการวาดชุด เดรสและชุดแซคในรูปแบบต่างๆ <u>สื่อที่ใช้</u>	ดร.เดือนตา พรมุตดาวรงค์

			-Power Point และ/หรือ File PDF ประกอบการบรรยาย -บรรยายด้วย Google Meet -ส่งงานผ่าน Google Drive	
๑๑	ฝึกปฏิบัติการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรม illustrator ในการวาดเครื่องประดับ ประกอบการแต่งกาย ในรูปแบบต่างๆ	๔	๑. ผู้สอนอธิบายถึงการใช้โปรแกรม illustrator ในการวาดเครื่องประดับ ประกอบการแต่งกาย ในรูปแบบต่างๆ ๒. ผู้สอนอธิบายถึงการลงสีและแสงเงาในภาพ Flat form เครื่องประดับ ๓. นักศึกษาฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรม illustrator ในการวาดและลงสีเครื่องประดับ ประกอบการแต่งกาย ในรูปแบบต่างๆ <u>สื่อที่ใช้</u> -Power Point และ/หรือ File PDF ประกอบการบรรยาย -บรรยายด้วย Google Meet -ส่งงานผ่าน Google Drive	ดร.เดือนตา พรมุตตาวรงค์
๑๒	วิธีการใช้ และการฝึกปฏิบัติการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรม Photoshop ในการตกแต่งภาพ	๔	๑. ผู้สอนอธิบายถึงการใช้โปรแกรม Photoshop ในการตกแต่งภาพในรูปแบบต่างๆ ๒. นักศึกษาฝึกปฏิบัติการออกแบบโดยใช้โปรแกรม Photoshop <u>สื่อที่ใช้</u> -Power Point และ/หรือ File PDF ประกอบการบรรยาย -บรรยายด้วย Google Meet -ส่งงานผ่าน Google Drive	ดร.เดือนตา พรมุตตาวรงค์
๑๓	ฝึกปฏิบัติการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรม Photoshop ในการทำบอร์ด	๔	๑. ผู้สอนอธิบายถึงการใช้โปรแกรม illustrator ในการทำบอร์ด	ดร.เดือนตา พรมุตตาวรงค์

	Inspiration, Target Group , Life Styleและ Activity		Inspiration, Target Group, Life Styleและ Activity ๒. ผู้สอนอธิบายถึงหลักการจัดวางองค์ประกอบในบอร์ด ๓. นักศึกษาฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรม Photoshopในการทำบอร์ด ๔. นักศึกษาทำการนำเสนอผลงานการออกแบบหน้าชั้นเรียน ๕. นักศึกษาร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็น <u>สื่อที่ใช้</u> -Power Point และ/หรือ File PDF ประกอบการบรรยาย -บรรยายด้วย Google Meet -ส่งงานผ่าน Google Drive	
๑๔	การออกแบบคอลเล็คชั่นเครื่อง แต่งกายด้วยการใช้โปรแกรม illustrator และ Photoshop	๔	๑. ผู้สอนอธิบายถึงหลักการในการออกแบบคอลเล็คชั่น ชุด Party Wear ๒. ผู้สอนอธิบายถึงการเลือกใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการออกแบบคอลเล็คชั่นใน ๓. นักศึกษาฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรม illustrator และ Photoshop ในการออกแบบคอลเล็คชั่น ๔. นักศึกษาทำการนำเสนอผลงานการออกแบบหน้าชั้นเรียน ๕. นักศึกษาร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็น <u>สื่อที่ใช้</u>	ดร.เดือนตา พรมุตตาวรงค์

			-Power Point และ/หรือ File PDF ประกอบการบรรยาย -บรรยายด้วย Google Meet -ส่งงานผ่าน Google Drive	
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> -Power Point และ/หรือ File PDF ประกอบการบรรยาย -บรรยายด้วย Google Meet -ส่งงานผ่าน Google Drive	ดร.เดือนตา พรมุตตาวรงค์
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	ดร.เดือนตา พรมุตตาวรงค์

			-ส่งงานและสอบปฏิบัติงานเก็บ คะแนนผ่าน Google Drive	
--	--	--	---	--

๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ 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 เสนอความคิดเห็นในชั้น เรียน	ตลอดภาค การศึกษา	๑๐%

หมวดที่ ๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

๑. ตำราและเอกสารหลัก

- ๑) เอกสารประกอบคำสอน รายวิชา FAS ๒๒๐๑ การออกแบบแฟชั่นด้วยคอมพิวเตอร์

๒. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

- ๑) วสันต์ พึ่งพูลผล. Professional Guide Illustrator CC คู่มือฉบับสมบูรณ์. พิมพ์ครั้งที่๑.นนทบุรี: ไอทีซีฯ,๒๕๕๘
- ๒) Sandra Burke. Fashion Designer Concept of Collection. Published in China, 2011
- ๓) เกียรติพงษ์ บุญจิตร. Professional Guide Photoshop CC คู่มือฉบับสมบูรณ์. พิมพ์ครั้งที่๑.

นนทบุรี: ไอดีซีฯ, ๒๕๕๗

๓. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

๑) Michael S Dorrian and Liz Farrelly. **Business Cards2 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

หลักสูตรระดับปริญญา ตรี โท เอก

- ปรับปรุงเนื้อหาและเทคนิควิธีการสอนในรายวิชาทุกปี หรือตามข้อเสนอแนะและผลการประเมิน
- เชิญวิทยากรผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์จากภายนอกมาร่วมสอน

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)
ตามที่ปรากฏในรายละเอียดของหลักสูตร (Programme Specification) มคอ. ๒

รายวิชา	คุณธรรม จริยธรรม						ความรู้								ทักษะทางปัญญา				ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ						ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ				ทักษะด้านอื่น ๆ	
	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
	<input checked="" type="radio"/> ความรับผิดชอบหลัก												<input type="radio"/> 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
รหัสวิชา FAS๒๒๐๑ ชื่อรายวิชา ออกแบบแฟชั่นด้วย คอมพิวเตอร์ Fashion Design by Computer.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ