

**รายละเอียดของรายวิชา(Course Specification)**

รหัสวิชา FAS ๒๒๐๑ รายวิชาการออกแบบแฟชั่นด้วยคอมพิวเตอร์
สาขาวิชา การออกแบบแฟชั่นและสินค้าไลฟ์สไตล์(การออกแบบแฟชั่น)
คณะศิลปกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
ภาคการศึกษา ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

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.เดือนตา พรมุตตาวรงค์
๔.๒ อาจารย์ผู้สอน	อ.ดร.เดือนตา พรมุตตาวรงค์

๕. สถานที่ติดต่อ

อาคาร ๕๘ คณะศิลปกรรมศาสตร์ ชั้น ๑

E – Mail:

tuenta.po@ssru.ac.th

๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

๖.๑ ภาคการศึกษาที่	๑/ ชั้นปีที่ ๒ กลุ่มเรียน ๐๐๑
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
รายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

วันที่ ๒๗ เดือน มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๗

หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

๑. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปสำหรับงานออกแบบเครื่องแต่งกาย
๒. มีความรู้ในทฤษฎี หลักการและกระบวนการออกแบบเครื่องแต่งกายโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ สำเร็จรูปสำหรับงานออกแบบเครื่องแต่งกาย
๓. สามารถใช้ข้อมูลและสารสนเทศเพื่อการศึกษา ค้นคว้าหาแนวทางในการออกแบบเครื่องแต่งกาย
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 ๓๔ ชั่วโมงต่อภาค การศึกษา	ตามประกาศของ มหาวิทยาลัย (เฉพาะ กรณีที่เกิดการเรียนการ สอน)	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 หมายเลข-.....

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 สามารถวิเคราะห์แก้ปัญหาเข้าใจและอธิบายความต้องการของสังคมเกี่ยวกับงานวิธีวิจัยทางการออกแบบเครื่องแต่งกาย 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 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) ให้นักศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองจากเว็บไซต์และทำรายงานโดยมีการอ้างอิงแหล่งข้อมูลที่นำเชื่อถือ
- (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

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ /รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๑	แนะนำรายวิชาและระเบียบต่างๆ ของการศึกษาในรายวิชา	๔	๑. ผู้สอนแนะนำ ชี้แจงรายวิชาและ 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	ดร.เดือนตา พรมุตตาวรงค์

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

			<p>๒. นักศึกษาฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรม illustrator ในการวาด ออกแบบลวดลายผ้า</p> <p>๓. นักศึกษาทำการนำเสนอผลงาน การออกแบบหน้าชั้นเรียน</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	ฝึกปฏิบัติการออกแบบด้วย คอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรม illustrator ในการวาดสื่อในรูปแบบ ต่างๆ	๔	<p>๑. ผู้สอนอธิบายถึงการใช้โปรแกรม illustrator ในการวาดภาพสื่อใน รูปแบบต่างๆ</p> <p>๒. ผู้สอนอธิบายถึงการลงสีและแสงเงาบนสื่อ</p> <p>๓. นักศึกษาฝึกปฏิบัติการใช้ โปรแกรม illustrator ในการวาดสื่อ และลงสีในรูปแบบต่างๆ</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	ฝึกปฏิบัติการออกแบบด้วย คอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรม illustrator ในการวาดและลงสี กระจ่างในรูปแบบต่างๆ	๔	<p>๑. ผู้สอนอธิบายถึงการใช้โปรแกรม illustrator ในการวาดกระจ่างใน รูปแบบต่างๆ</p> <p>๒. ผู้สอนอธิบายถึงการลงสีและแสงเงาบนกระจ่าง</p>	ดร.เดือนตา พรมุตตาวรงค์

			<p>๓. นักศึกษาฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรม illustrator ในการวาดกระโปรงในรูปแบบต่างๆ</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>	
๘	สอบกลางภาค	๔	<p>นักศึกษาทำการสอบกลางภาค</p> <p>-Power Point และ/หรือ File PDF</p> <p>ประกอบการบรรยาย</p> <p>-บรรยายด้วย Google Meet</p> <p>-ส่งงานผ่าน Google Drive</p>	<p>ดร.เดือนตา</p> <p>พรมุตดาวรงค์</p>
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</p> <p>ประกอบการบรรยาย</p> <p>-บรรยายด้วย Google Meet</p> <p>-ส่งงานผ่าน Google Drive</p>	<p>ดร.เดือนตา</p> <p>พรมุตดาวรงค์</p>
๑๐	ฝึกปฏิบัติการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรม illustrator ในการวาดและลงสีชุดเดรสและชุดแซค ในรูปแบบต่างๆ	๔	<p>๑. ผู้สอนอธิบายถึงการใช้โปรแกรม illustrator ในการวาดชุดเดรสและชุดแซคในรูปแบบต่างๆ</p> <p>๒. ผู้สอนอธิบายถึงการลงสีและแสงเงาบนชุดเดรสและชุดแซค ด้วยการใช้โปรแกรม illustrator</p>	<p>ดร.เดือนตา</p> <p>พรมุตดาวรงค์</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>	
๑๑	ฝึกปฏิบัติการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรม illustrator ในการวาดเครื่องประดับ ประกอบการแต่งกาย ในรูปแบบต่างๆ	๔	<p>๑. ผู้สอนอธิบายถึงการใช้โปรแกรม illustrator ในการวาดเครื่องประดับ ประกอบการแต่งกาย ในรูปแบบต่างๆ</p> <p>๒. ผู้สอนอธิบายถึงการลงสีและแสงเงาในภาพ Flat form เครื่องประดับ</p> <p>๓. นักศึกษาฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรม illustrator ในการวาดและลงสีเครื่องประดับ ประกอบการแต่งกาย 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>	ดร.เดือนตา พรมุตตาวรงค์
๑๒	วิธีการใช้ และการฝึกปฏิบัติการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรม Photoshop ในการตกแต่งภาพ	๔	<p>๑. ผู้สอนอธิบายถึงการใช้โปรแกรม Photoshop ในการตกแต่งภาพในรูปแบบต่างๆ</p> <p>๒. นักศึกษาฝึกปฏิบัติการออกแบบ โดยใช้โปรแกรม Photoshop</p> <p><u>สื่อที่ใช้</u></p> <p>-Power Point และ/หรือ File PDF ประกอบการบรรยาย</p> <p>-บรรยายด้วย Google Meet</p>	ดร.เดือนตา พรมุตตาวรงค์

			-ส่งงานผ่าน Google Drive	
๑๓	ฝึกปฏิบัติการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรม Photoshop ในการทำบอร์ด Inspiration, Target Group , Life Styleและ Activity	๔	๑. ผู้สอนอธิบายถึงการใช้โปรแกรม illustratorในการทำบอร์ด 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	ดร.เดือนตา พรมุตตาวรงค์
๑๔	การออกแบบคอลเล็คชั่นเครื่อง แต่งกายด้วยการใช้โปรแกรม illustrator และ Photoshop	๔	๑. ผู้สอนอธิบายถึงหลักการในการออกแบบคอลเล็คชั่น ชุด Party Wear ๒. ผู้สอนอธิบายถึงการเลือกใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการออกแบบคอลเล็คชั่นใน ๓. นักศึกษาฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรม illustrator และ Photoshop ในการออกแบบคอลเล็คชั่น ๔. นักศึกษาทำการนำเสนอผลงานการออกแบบหน้าชั้นเรียน	ดร.เดือนตา พรมุตตาวรงค์

			๕. นักศึกษาร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็น <u>สื่อที่ใช้</u> -Power Point และ/หรือ File PDF ประกอบการบรรยาย -บรรยายด้วย Google Meet -ส่งงานผ่าน Google Drive	
๑๕	การออกแบบ Window Display ด้วยการใช้โปรแกรม illustratorและ Photoshop	๔	๑. ผู้สอนอธิบายถึงหลักการในการออกแบบ Window Display ๒. ผู้สอนอธิบายถึงการเลือกใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับในการออกแบบ Window Display ๓. นักศึกษาฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรม 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	การสรุปและประเมินผลจากการนำเสนอผลงานเป็น Power Point	๔	๑. นักศึกษานำเสนองานสรุปเป็นชิ้นงาน ๒. นักศึกษาร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็น <u>สื่อที่ใช้</u> -Power Point และ/หรือ File PDF ประกอบการบรรยาย -บรรยายด้วย Google Meet -ส่งงานผ่าน Google Drive	ดร.เดือนตา พรมุตตาวรงค์
๑๗	สอบปลายภาค	๔	นักศึกษาส่งผลงานทั้งหมดและสอบปฏิบัติงานเก็บคะแนน	ดร.เดือนตา พรมุตตาวรงค์

			สื่อที่ใช้ -Power Point และ/หรือ File PDF ประกอบการบรรยาย -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 การออกแบบแพชชั่นด้วยคอมพิวเตอร์

๒. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

- ๑) วสันต์ พึ่งพูลผล. Professional Guide Illustrator CC คู่มือฉบับสมบูรณ์. พิมพ์ครั้งที่ ๑. นนทบุรี: ไอดีซีๆ, 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

- จากผลการประเมินการสอนในข้อ ๒ มีการปรับปรุงการสอน โดยการหาข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อปรับปรุงการสอน ดังนี้
- มีการประชุมเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน
 - สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อหาข้อเสนอแนะ

๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

- จากผลการประเมิน และผลสอบสัมฤทธิ์ผลรายวิชา ได้มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ ดังนี้
- ให้นักศึกษาฝึกการใช้คอมพิวเตอร์ในการออกแบบต่างๆตามหัวข้อที่เคยได้ศึกษาไปแล้ว
 - นำข้อเสนอที่รับจากนักศึกษามาทบทวนและปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับผู้เรียนมากยิ่งขึ้น

๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

จากผลการประเมินและผลสอบสัมฤทธิ์ผลรายวิชา ได้มีการวางแผนการปรับปรุงการสอน และรายละเอียด
ในรายวิชาเพื่อให้เกิดคุณภาพมากขึ้น ดังนี้

- 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				
รหัสวิชาFAS๒๒๐๑ ชื่อรายวิชา ออกแบบแฟชั่นด้วย คอมพิวเตอร์ Fashion Design by Computer.	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ