



รายละเอียดของรายวิชา

วิทยาลัย/คณะ ดิจิทัลอาร์ต ภาควิชา คอมพิวเตอร์อาร์ต

หลักสูตร ศิลปบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

DLC 379	การออกแบบเครื่องแต่งกายและคอสเพลย์ (Costume and Cosplay Design)	3 (2-2-5)
วิชาบังคับร่วม	-	
วิชาบังคับก่อน	-	
ภาคการศึกษา	1/2568	
กลุ่ม	01, 02, 03, 04	
ประเภทของวิชา	☐ วิชาปรับพื้นฐาน ☐ วิชาศึกษาทั่วไป ☒ วิชาเฉพาะ ☐ วิชาเลือกเสรี	
อาจารย์ผู้รับผิดชอบ	อ. ลัคน์สิทธา กุลดิกลกษนาสิทธิ์ อ. ยศธร ชมะโชติ อ. ธรณ์ธรรม์ ธรรมวานิช อ. ชนิตา โฉมยงค์	☐ อาจารย์ประจำ ☐ อาจารย์ประจำ ☐ อาจารย์ประจำ ☐ อาจารย์ประจำ
		☒ อาจารย์พิเศษ ☒ อาจารย์พิเศษ ☒ อาจารย์พิเศษ ☒ อาจารย์พิเศษ
อาจารย์ผู้สอน		
สถานที่สอน	ห้อง 302/306/314 อาคาร 8N	☒ ในที่ตั้ง ☐ นอกที่ตั้ง
วันที่จัดทำ	15 สิงหาคม 2568	

หมวดที่ 2 วัตถุประสงค์ของรายวิชาและส่วนประกอบของรายวิชา

1. วัตถุประสงค์ของรายวิชา

- เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจถึงหลักการออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละคร
- เพื่อให้นักศึกษาเกิดความเข้าใจในการผลิตเครื่องแต่งกายของตัวละคร
- เพื่อให้เกิดการบูรณาการระหว่างศาสตร์ของภาพประกอบและการผลิตเครื่องแต่งกาย
- นักศึกษาสามารถนำความรู้ที่ได้มาประยุกต์สร้างสรรค์ผลงานคอสเพลย์ของตนเอง

2. คำอธิบายรายวิชา

การออกแบบเครื่องแต่งกายและคอสเพลย์จากตัวละครในสื่อต่างๆ เช่น เกม แอนิเมชัน ภาพยนตร์ ที่ได้รับความนิยม การหาข้อมูล การออกแบบและสร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย และการนำเสนอผลงาน

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษา

มี3.....ชั่วโมง/สัปดาห์

e-mail

- ☒ Facebook : DLC379 Cosplay Design
- ☐ Line :.....
- ☐ อื่น ระบุ.....

4. ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLOs) :

- นักศึกษาเข้าใจถึงหลักการออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละคร
- นักศึกษาเกิดความเข้าใจในการผลิตเครื่องแต่งกายของตัวละคร
- เกิดการบูรณาการระหว่างศาสตร์ของภาพประกอบและการผลิตเครื่องแต่งกาย

นักศึกษาสามารถนำความรู้ที่ได้มาประยุกต์สร้างสรรค์ผลงานคอสเพลย์ของตนเอง

หมวดที่ 3 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การพัฒนาผลการเรียนรู้ในมาตรฐานผลการเรียนรู้แต่ละด้านที่มุ่งหวัง มีดังต่อไปนี้

1. คุณธรรม จริยธรรม

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
1.1	ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย และมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม	สอดแทรกเนื้อหาด้านคุณธรรม จริยธรรม และซื่อสัตย์สุจริตในการสร้างสรรค์ผลงาน	- สังเกต - พฤติกรรมการทำงานจะต้อง

			เป็นไปตาม คุณธรรม จริยธรรม และ ซื่อสัตย์สุจริต ไม่ละเมิดสิทธิ ในผลงานของ ผู้อื่น
--	--	--	---

2. ความรู้

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
2.4	มีความรู้เกี่ยวกับมาตรฐานหรือธรรมเนียมปฏิบัติในการประกอบวิชาชีพด้านศิลปกรรมศาสตร์ในสาขาวิชาที่ศึกษา	- บรรยายโดยใช้องค์ความรู้ที่นิยมใช้ในการออกแบบในปัจจุบัน - มอบหมายการบ้านให้ศึกษาคำศัพท์ที่นิยมในปัจจุบัน	ประเมินจากความรู้ที่ได้จากการวิเคราะห์คำศัพท์ที่นิยมในปัจจุบันและสังเคราะห์เพื่อพัฒนาแนวทางของตนเอง

3. ทักษะทางปัญญา

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
3.4	สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาในวิชาชีพได้อย่างเหมาะสม	- สอนแบบบรรยาย ถามตอบ - มอบหมายงาน	- ประเมินผลจากความสนใจในการเรียน ความอยากมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อื่น - เนื่องมาจากการส่งเสริมและสนับสนุนในความสามารถใน

			จุดเด่นของ นักศึกษาแต่ละ คน
--	--	--	-----------------------------------

6. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
6.1	สามารถใช้ทักษะปฏิบัติทาง ศิลปกรรมศาสตร์ในการ สร้างสรรค์ผลงานของตน	มอบหมายงาน	ประเมินและให้ คะแนนงานและ การนำเสนอ

หมวดที่ 4 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

ลำดับ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนรู้ สอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
1	- Intro to Cosplay Design - คอสเพลย์คืออะไร	บรรยายและสาธิต	3	อาจารย์ พิเศษ
2	ขั้นตอนการแกะแบบชุดคอสเพลย์	บรรยายและสาธิต	3	อาจารย์ พิเศษ
3	แนวทางการคอสเพลย์และ ทบทวนความรู้แก่นักศึกษา	บรรยายและสาธิต	3	อาจารย์ พิเศษ
4	แพทเทิร์นของการออกแบบชุด คอสเพลย์	บรรยายและสาธิต	3	อาจารย์ พิเศษ
5	ชนิดของผ้าและวัสดุต่างๆ	บรรยายและสาธิต	3	อาจารย์ พิเศษ
6	การประยุกต์ใช้ Pepakura ช่วย แกะแบบทำชุด	บรรยายและสาธิต	3	อาจารย์ พิเศษ
7	การเลือกวัสดุทำพรีอ์พและชุด เกราะ	บรรยายและสาธิต	3	อาจารย์ พิเศษ
8	การทำงานให้เป็นรูป + การใช้ วัสดุรีไซเคิล	บรรยายและสาธิต	3	อาจารย์ พิเศษ

ลำดับ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนรู้ สอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
9	- เรซิน เริ่มต้น-อุตสาหกรรม - การแตงหน้าคอสเพลย์	บรรยายและสาธิต	3	อาจารย์ พิเศษ
10	- แนวทางการคอสเพลย์และตรวจ ความคืบหน้านักศึกษา	บรรยายและสาธิต	3	อาจารย์ พิเศษ
11	- เทคนิคดวงตาเพื่อการสร้าง คาแรคเตอร์	บรรยายและสาธิต	3	อาจารย์ พิเศษ
12	- การออกแบบคอสเพลย์แบบเกิน จริง	บรรยายและสาธิต	3	อาจารย์ พิเศษ
13	- เทคนิคภาพยนตร์และการคอส เพลย์	บรรยายและสาธิต	3	อาจารย์ พิเศษ
14	- แนวทางการคอสเพลย์และตรวจ ความคืบหน้านักศึกษา (คาบ สุดท้าย)	บรรยายและสาธิต	3	อาจารย์ พิเศษ
15	- งานเดินแฟชั่นคอสเพลย์ / CPA Cos'Walk	บรรยายและสาธิต	3	อาจารย์ พิเศษ
รวม				

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	ลำดับที่ประเมิน	สัดส่วนของการ ประเมินผล
2.1,2.3	ผลงานภาคปฏิบัติ	4,5,6,8,9,10,11,12,13	30%
2.1,2.3,3.2	ผลงาน Midterm Project	7	15%
2.1,2.3,3.1,3.2, 3.3	ผลงาน Final Project	15	40%
4.1,5.3	การนำเสนอผลงาน	12,15	5%
1.2,4.1,4.3	การเข้าชั้นเรียน การมีส่วนร่วม อภิปราย เสนอความ คิดเห็นในชั้นเรียน	ตลอดภาคการศึกษา	10%

หมวดที่ 5 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

- **Coser Cosplay Costume Store Announces Full Body Costumes For People To Copy Styles Of Popular Superheroes.** ABNewswire (USA), December 24, 2019 NEWS, 3pp
- **Cosplay Complete! GCCW Super Fan Martha Howard Shows Off Her Latest Character.** CBS - 5 WKRG (Mobile, AL), November 30, 2020 Gulf Coast Cw, 2pp
- **Play at Any Cost: How Cosplayers Produce and Sustain Their Ludic Communal Consumption Experiences.** SEREGINA, ANASTASIA;WEIJO, HENRI A. Journal of Consumer Research. Jun2017, Vol. 44 Issue 1, p139-159. 21p. 1 Color Photograph, 1 Chart.
- **Negotiating Identity and Authenticity in Hijabi Cosplay.** Dachs, Ofer Dekel;Harman, Brian. Advances in Consumer Research. 2020, Vol. 48, p43-46. 4p.
- **The Esthetics of Cosplay.** Guo, Yuchen. Fashion Theory: The Journal of Dress, Body & Culture. Sep2022, Vol. 26 Issue 6, p839-858. 20p.
- **Fan-based creations - a look at Fan Fiction, Fan Art, Fan Films and Cosplay.** Marc, Greenberg. Comic Art, Creativity and the Law. 90-105 September, 2022.

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

- **การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีสตรีทแวร์จากแนวคิดคอสเพลย์ประเทศญี่ปุ่นเพื่อตลาดไทย.** อภิวัฒน์สร, ชาลิสา;อุทิศวรรณกุล, พัดชา. วารสารศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย; Vol 2 No 1: (March-August 2015); 7-17
- **การแต่งคอสเพลย์ของกลุ่มวัยรุ่นไทย กับการสร้างอัตลักษณ์วัฒนธรรมย่อยและบทบาทของสื่อ ; Cosplay dressing of Thai teenagers, identity-building of a subculture and the role of media.** เขมทัต พิพิธนาบรรพ์. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2008.
- **การส่งเสริมการทุนของญี่ปุ่น: เครื่องมือเพิ่ม Soft Power และผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจ.** ปาน นวม, วาสนา. วารสารญี่ปุ่นศึกษา; Vol 29 No 1 (2012): April - September 2012; 76-85.

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

-

หมวดที่ 6 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

ระบบประเมินการเรียนการสอนของมหาวิทยาลัย

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

การประชุมผู้สอนก่อนเปิดเรียน ระหว่างเทอม และปลายเทอม

3. การปรับปรุงการสอน

ปรับปรุงเนื้อหาวิชาโดยเพิ่มการสร้างแรงจูงใจในการเล่าเรื่องผ่านสื่อการ์ตูนช่อง โดยเริ่มจากการดูช่องเดียว

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

- ☐ สัมภาษณ์นักศึกษา.....
- ☐ การสังเกตพฤติกรรมนักศึกษา.....
- ☐ การตรวจสอบการให้คะแนนและประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา.....
- ☐ การประเมินความรู้รวบยอดโดยการทดสอบ.....
- ☐ รายงานผลการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ในแต่ละด้าน.....
- ☐ แบบสำรวจ/แบบสอบถาม.....
- X อื่นๆ ระบุ วัดจากคุณภาพผลงานของนักศึกษาโดยอาจารย์ผู้สอน

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

ทบทวนและปรับปรุงการให้โครงงานและเนื้อหาวิชาตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบมาตรฐานสัมฤทธิ์ผล