

สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา
บันทึกการให้ความเห็นชอบหลักสูตรนี้แล้ว
เมื่อวันที่ 23 ธ.ค. 2554

**หลักสูตรศิลปบัณฑิต
สาขาวิชาการออกแบบ
(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2554)**

**คณะเทคโนโลยีการเกษตรและเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์**



ที่ ศธ 0506(1)/12873

573
14 พ.ย. 2554

ถึง มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

ตามที่มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ได้เสนอหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบ (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2554) เพื่อให้สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา พิจารณารับทราบการให้ความเห็นชอบ ดังรายละเอียดตามหนังสือ ที่ ศธ 0537/0792 ลงวันที่ 22 มิถุนายน 2554 นั้น

สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษาได้พิจารณารับทราบการให้ความเห็นชอบหลักสูตรดังกล่าวแล้ว เมื่อวันที่ 23 กันยายน 2554

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ พร้อมนี้ได้แนบหลักสูตรไปด้วย จำนวน 2 เล่ม

สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา



ชน อธิการบดี
ขอโปรดทราบ/เห็นควรมอบให้
หนังสือตามหนังสือที่...
๗๑๑ ส.๖๑

จึงตามไป
ป้า
๑๕ พ.ย. ๕๔

14 พ.ย. 2554

สำนักมาตรฐานและประเมินผลอุดมศึกษา

โทร. 0 2610 5378

โทรสาร 0 2354 5530

สารบัญ

	หน้า
หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป.....	1
ชื่อหลักสูตร.....	1
ชื่อปริญญาและสาขาวิชา.....	1
วิชาเอก.....	1
จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร.....	1
รูปแบบของหลักสูตร.....	1
สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณา เห็นชอบหลักสูตร.....	2
ความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐาน.....	2
อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา.....	2
ชื่อ นามสกุล เลขประจำตัวบัตรประชาชน ตำแหน่ง และคุณวุฒิการศึกษาของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร	3
สถานที่จัดการเรียนการสอน.....	4
สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเป็นต้องนำมาพิจารณาในการวางแผนหลักสูตร.....	4
ผลกระทบต่อการพัฒนาและความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน.....	7
ความสัมพันธ์กับหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนในคณะ/ภาควิชาอื่นของมหาวิทยาลัย.....	8
หมวดที่ 2 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร.....	9
ปรัชญา ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร.....	9
แผนพัฒนาปรับปรุง.....	9
หมวดที่ 3 ระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการ และโครงสร้างของหลักสูตร.....	12
ระบบการจัดการศึกษา.....	12
การดำเนินการหลักสูตร.....	12
หลักสูตรและอาจารย์ผู้สอน.....	15
องค์ประกอบเกี่ยวกับประสบการณ์ภาคสนาม (การฝึกงาน และสหกิจศึกษา).....	70
ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงการหรืองานวิจัย.....	70
หมวดที่ 4 ผลการเรียนรู้ กลยุทธ์การสอนและการประเมินผล.....	72
การพัฒนาคุณลักษณะพิเศษของนักศึกษา.....	72

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละด้าน.....	73
แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)	79
หมวดที่ 5 หลักเกณฑ์ในการประเมินผลนักศึกษา.....	85
กฎระเบียบหรือหลักเกณฑ์ ในการให้ระดับคะแนน (เกรด).....	85
กระบวนการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา.....	85
เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร.....	85
หมวดที่ 6 การพัฒนาคณาจารย์.....	86
การเตรียมการสำหรับอาจารย์ใหม่.....	86
การพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่คณาจารย์.....	86
หมวดที่ 7 การประกันคุณภาพหลักสูตร.....	87
การบริหารหลักสูตร.....	87
การบริหารทรัพยากรการเรียนการสอนและการจัดการ.....	87
การบริหารคณาจารย์.....	89
การบริหารบุคลากรสายสนับสนุน.....	89
การสนับสนุนและการให้คำแนะนำนักศึกษา.....	90
ความต้องการของตลาดแรงงาน สังคม และ/หรือความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต.....	90
ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน (Key Performance Indicators).....	91
หมวดที่ 8 การประเมินและปรับปรุงหลักสูตร.....	93
การประเมินประสิทธิผลของการสอน.....	93
การประเมินหลักสูตร ในภาพรวม.....	94
การประเมินผลการดำเนินงานตามรายละเอียดหลักสูตร.....	95
การทบทวนผลการประเมินและการวางแผนปรับปรุงหลักสูตร และแผนกลยุทธ์การสอน.....	95

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
ภาคผนวก.....	96
1 สรุปราชการปรับปรุงหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบ.....	97
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ พ.ศ. 2554.....	
2 ระเบียบมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2550.....	116
3 ระเบียบมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ว่าด้วยการประเมินผลการศึกษาระดับอนุปริญญาและระดับ	126
ปริญญาตรี พ.ศ. 2550.....	
4 กำสั่งคณะเทคโนโลยีการเกษตรและเทคโนโลยีอุตสาหกรรม เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการการ	133
พัฒนาปรับปรุงหลักสูตรศิลปบัณฑิต(ออกแบบ).....	
5 ข้อมูลประวัติอาจารย์ประจำหลักสูตร.....	135

หลักสูตรศิลปบัณฑิต



สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา
วันทราบการให้คามเห็นชอบหลักสูตรนี้แล้ว

สาขาวิชาการออกแบบ

เมื่อวันที่ ๗.๕.๕๕ ๒๕๕๕

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๕๔

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
คณะ/ภาควิชา คณะเทคโนโลยีการเกษตรและเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

1. ชื่อหลักสูตร

ภาษาไทย : หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบ
ภาษาอังกฤษ : Bachelor of Fine Arts (Program in Design)

2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

ภาษาไทย ชื่อเต็ม : ศิลปบัณฑิต (การออกแบบ)
ชื่อย่อ : ศล.บ. (การออกแบบ)
ภาษาอังกฤษ ชื่อเต็ม : Bachelor of Fine Arts (Program in Design)
ชื่อย่อ : B.F.A. (Design)

3. วิชาเอก

มี 3 แขนง คือ
แขนงออกแบบผลิตภัณฑ์
แขนงออกแบบบรรจุภัณฑ์
แขนงออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก

4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร

ไม่น้อยกว่า 134 หน่วยกิต

5. รูปแบบของหลักสูตร

5.1 รูปแบบ

เป็นหลักสูตรตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๕๒ ระดับที่ ๒
ปริญญาตรี ๔ ปี

5.2 ภาษาที่ใช้

หลักสูตรจัดการศึกษาเป็นภาษาไทย

5.3 การรับเข้าศึกษาต่อ

รับเฉพาะนักศึกษาไทย

5.4 ความร่วมมือกับสถาบันอื่น

เป็นหลักสูตรของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์โดยเฉพาะ

5.5 การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา

ให้ปริญญาเพียงสาขาวิชาเดียว

6. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติเห็นชอบหลักสูตร

เป็นหลักสูตรปรับปรุงพ.ศ. 2554 ปรับปรุงจากหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบ
หลักสูตรปรับปรุงพ.ศ. 2552 กำหนดเปิดสอนในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2554 เป็นต้นไป

คณะกรรมการบริหารคณะเทคโนโลยีการเกษตรและเทคโนโลยีอุตสาหกรรมเห็นชอบให้
นำเสนอหลักสูตรต่อสภาวิชาการในการประชุมครั้งที่ 1/2554 วันที่ 24 กุมภาพันธ์ 2554

ได้พิจารณาถ้อยแถลงของหลักสูตรโดย สภาวิชาการ ในการประชุมครั้งที่ 7/2554
เมื่อวันที่ 4 เดือน เมษายน พ.ศ. 2554

ได้รับอนุมัติเห็นชอบหลักสูตรจากคณะกรรมการฝ่ายวิชาการ สภามหาวิทยาลัย ในการ
ประชุมครั้งที่ 6/2554 เมื่อวันที่ 27 เดือนเมษายน พ.ศ. 2554

สภามหาวิทยาลัยเห็นชอบหลักสูตรในการประชุมครั้งที่ 6/2554 วันที่ 26 เดือนพฤษภาคม
พ.ศ. 2554

7. ความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐาน

เนื่องจากหลักสูตรจะต้องผ่านการประเมินตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรเป็นประจำทุกปี
การศึกษา ถ้าหากผ่านเกณฑ์การประเมินครบ 2 ปีการศึกษา หรือครึ่งหนึ่งของเวลาเรียนตลอด
หลักสูตร จึงจะได้รับการรับรองและตีค่าปริญญาจาก ก.พ. และถือว่าสามารถเผยแพร่หลักสูตรได้
ดังนั้นหลักสูตร ศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2554 จึงสามารถ
เผยแพร่หลักสูตร ได้ในปีการศึกษา 2556

8. สามารถประกอบอาชีพได้หลังสำเร็จการศึกษา

บัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบ สามารถประกอบอาชีพ
ต่างๆ ได้ดังนี้

8.1 นักออกแบบทางด้านออกแบบผลิตภัณฑ์ บรรจุภัณฑ์ เทคโนโลยีผลิตภัณฑ์เคหะ เทคโนโลยี
ดิจิทัลต่างๆทั้งในภาครัฐ และเอกชน

8.2 ประกอบอาชีพส่วนตัวเกี่ยวกับการออกแบบ

8.3 นักวิจัยด้านการออกแบบในหน่วยงานภาครัฐ และเอกชน



สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา
รับทราบการให้ความเห็นชอบหลักสูตรปริญญาตรี
Z 8 ก.ร. 254

9. ชื่อ นามสกุล เลขประจำตัวบัตรประชาชน ตำแหน่ง และคุณวุฒิการศึกษาของอาจารย์
ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

อาจารย์ประจำหลักสูตร

ชื่อ-สกุล เลขประจำตัวบัตรประชาชน	ตำแหน่ง	วุฒิการศึกษา	สถาบันการศึกษา
นายไพฑูรย์ ทองทรัพย์ 36501 00299 53 8	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	ศป.ด. (การออกแบบผลิตภัณฑ์) กศ.ม. (อุตสาหกรรมศึกษา) กศ.บ. (สังคมศึกษา) ค.บ. (อุตสาหกรรมศิลป์)	มหาวิทยาลัยสุรนารี มหาวิทยาลัยนครสวรรค์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สถาบันราชภัฏกำแพงเพชร
นางอุษิต คำขมภู 3549900186206	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	กศ.ม.(อุตสาหกรรมศึกษา) ศบ.บ.(ศิลปกรรมเซรามิกส์)	มหาวิทยาลัยนครสวรรค์ สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล วิทอนชคเพาะช่าง
นายพรหมประเวศ อชิโนบุญวัฒน์ 3609900331591	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	ศบ.ม.(เทคโนโลยีการศึกษา) ศบ.บ.(ศิลปกรรม)	มหาวิทยาลัยหอการค้า สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล
นางอุบลี ทองอ่อน 36001 00482 839	อาจารย์	คอ.ม.(เทคโนโลยี ผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม) ศบ.บ.(ศิลปกรรม)	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล วิทอนชคเพาะช่าง
นายมานัส รอดชื่น 36604 00276 791	อาจารย์	คอ.ม.(เทคโนโลยี ผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม) วท.บ. (ออกแบบผลิตภัณฑ์)	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง สถาบันราชภัฏนครสวรรค์
นายรัช ทะอ้อม 3610200156984	อาจารย์	คอ.ม.(เทคโนโลยี ผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม) วท.บ. (ออกแบบผลิตภัณฑ์)	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง สถาบันราชภัฏนครสวรรค์
นางสาวทิพย์พิศ ชะโกทอง 3609900012941	อาจารย์	วท.ม. (คอมพิวเตอร์เพื่อการ ออกแบบสถาปัตยกรรม) วท.บ. (ออกแบบผลิตภัณฑ์)	มหาวิทยาลัยรังสิต สถาบันราชภัฏนครสวรรค์
นางสาวสุจิตรา อยู่หนู 3530900027134	อาจารย์	วท.ม. (คอมพิวเตอร์เพื่อการ ออกแบบสถาปัตยกรรม) ศอ.บ.(สถาปัตยกรรม)	มหาวิทยาลัยรังสิต มหาวิทยาลัยนครสวรรค์
นางสาวกัญญาพร กุญชรเสถียร 1619900009447	อาจารย์	คอ.ม.(เทคโนโลยี ผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม) ศบ.บ. (การออกแบบบรรจุภัณฑ์)	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง มหาวิทยาลัยนครสวรรค์

10. สถานที่จัดการเรียนการสอน

คณะเทคโนโลยีการเกษตรและเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

11. สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเป็นต้องนำมาพิจารณาในการวางแผนหลักสูตร

11.1 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางเศรษฐกิจ

ในสภาวะปัจจุบันเทคโนโลยีทำให้เกือบทุกแห่งในโลกสามารถผลิตสินค้าและบริการได้ ทัดเทียมกันความแตกต่างของสินค้าและบริการจึงต้องมาจากการใช้ความรู้และความคิดสร้างสรรค์ ในการผสมผสานกระบวนการผลิต และเรื่องราว ให้กลายเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีลักษณะเฉพาะและ หลากหลาย เพื่อตอบสนองผู้บริโภคตั้งแต่ระดับท้องถิ่นจนถึงระดับโลก ผู้ประกอบการที่จะยืนหยัดใน สภาพแวดล้อมใหม่ได้นั้นจึงไม่ใช่ผู้ที่เป็นเจ้าของทรัพยากรธรรมชาติ แรงงานราคาถูก หรือแหล่งเงิน ดันทุนค่า แต่ต้องเป็นเจ้าของความคิดสร้างสรรค์ที่สามารถเปลี่ยนปัจจัยการผลิตไปสู่สินค้าและบริการ ที่สามารถเอาชนะคู่แข่งได้ความมั่งคั่งทางเศรษฐกิจของประเทศไทยในอนาคตจึงไม่แตกต่างจาก ประเทศอื่นที่อยู่บนพื้นฐานของการสั่งสม คนที่มีความคิดสร้างสรรค์ (Creative People) หรือการเป็น เจ้าของสิทธิบนความคิดสร้างสรรค์อันจะเป็นแหล่งสร้างงานและรายได้ไม่รู้จบประเทศไทยจึงต้อง ดำเนินนโยบายขับเคลื่อนไปสู่ระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) หรือระบบเศรษฐกิจที่มี ผู้ประกอบการสร้างสรรค์เป็นกลไก ในการขับเคลื่อน ซึ่งจะก่อให้เกิดการจ้างงานและขยายฐานรายได้ ภาษีให้กับรัฐเพื่อให้ประเทศไทยยังรักษาฐานการเติบโตทางเศรษฐกิจได้อย่างยั่งยืน ผสมผสานกับ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 พ.ศ. 2550 – 2554 แผนนโยบายของรัฐบาลในส่วน ของกระทรวงศึกษาธิการ และประเด็นยุทธศาสตร์ ของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ สรุปได้ว่า ใน การพัฒนาสังคม และประเทศชาติให้สามารถดำรงอยู่อย่างมั่นคงในกระแสโลกาภิวัตน์ที่มีการ เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและมีแนวโน้มทวีความรุนแรงยิ่งขึ้นนั้นจำเป็นต้องสร้างความแข็งแกร่งของ ระบบและโครงสร้างต่างๆ ภายในประเทศให้สามารถพึ่งตนเอง และสร้างภูมิคุ้มกันที่ดีตามหลัก ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงโดยการเสริมสร้างทุนทางสังคมที่สำคัญที่สุด ได้แก่ การพัฒนาศักยภาพของ คนไทยในทุกทั้งทางร่างกาย จิตใจ ความรู้ความสามารถ ทักษะการประกอบอาชีพและความมั่นคงใน การดำรงชีวิตให้ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมายโดยเพิ่มจำนวนปีการศึกษาเฉลี่ยของคนไทยเป็น 20 ปี พัฒนากำลังแรงงานระดับกลางที่มีคุณภาพเพิ่มเป็นร้อยละ 60 ของกำลังแรงงานทั้งหมดและเพิ่ม สัดส่วนบุคลากรด้านการวิจัยและพัฒนาเป็น 10 คน ต่อประชากร 10,000 คน ทั้งนี้รัฐบาลยังได้ให้ ความสำคัญกับการศึกษาเพื่อสร้างองค์ความรู้ที่จะช่วยสร้างกระบวนการเรียนรู้ และการเผยแพร่รวมทั้ง ขยายผลให้เกิดประโยชน์ทั้งในระดับการปฏิบัติและระดับนโยบาย ซึ่งสอดคล้องกับประเด็น ยุทธศาสตร์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ที่มุ่งสร้างโอกาสทางการศึกษาและเพิ่มขีด ความสามารถในการแข่งขันของประชาชนในท้องถิ่นโดยใช้ความรู้เป็นฐานเพื่อเป็นพลังขับเคลื่อนการ พัฒนาเศรษฐกิจท้องถิ่นและประเทศชาติ

11.2 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางสังคมและวัฒนธรรม

วิวัฒนาการของแนวคิดการออกแบบที่มีผลมาจากการพัฒนาด้านเศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม ตั้งแต่การออกแบบพื้นถิ่น การออกแบบหัตถกรรม รวมถึงแนวคิดการออกแบบที่ได้รับอิทธิพลจากการปฏิวัติอุตสาหกรรมที่เน้นการผลิตที่เป็นรูปแบบเดียวกันจำนวนมากๆ ตลอดจนผลลัพธ์ด้านเศรษฐกิจสังคมที่เกิดจากอิทธิพลของแนวคิดการออกแบบ และนโยบายของรัฐบาล ในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยความคิดสร้างสรรค์ (Creative Economy) ซึ่งแนวคิดทางเศรษฐกิจในรูปแบบใหม่นี้ จะเป็นเครื่องนำพาเศรษฐกิจของประเทศ ให้พัฒนาไปในทิศทางที่ดีขึ้น รัฐจึงได้วางแนวทางในการส่งเสริม และสนับสนุนกิจกรรมต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ และเป็นการกระตุ้นให้ประชาชนทุกเพศทุกวัย ได้มีโอกาสใช้ความคิดสร้างสรรค์ อันจะนำมาซึ่งผลลัพธ์ทางความคิด และเกิดเป็นผลผลิตทางปัญญาของคนไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การแสดงออกทางความคิดของกลุ่มเยาวชนและคนรุ่นใหม่ ซึ่งถือเป็นกลุ่มคนที่เปี่ยมด้วยศักยภาพ และความสามารถในการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การออกแบบนวัตกรรมและการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ ที่สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจได้อย่างแท้จริงในอนาคต"

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ เป็นสถาบันอุดมศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นซึ่งมีปรัชญาว่าเป็นสถาบันอุดมศึกษาชั้นนำเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น โดยมีพันธกิจสำคัญที่เป็นอัตลักษณ์ประการหนึ่งคือ การผลิต พัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษา ภายใต้ยุทธศาสตร์สำคัญ คือ การสร้างโอกาสทางการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม ขยายบริการและโอกาสทางการศึกษาให้ทั่วถึง การเข้าถึงความรู้และผลิตกำลังคนให้สอดคล้องกับความต้องการของท้องถิ่น ปลูกจิตสำนึก ค่านิยมและคุณค่าความเป็นไทย พัฒนาแหล่งเรียนรู้ องค์กรความรู้และการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม ประเพณีที่ดีงาม พัฒนาเครือข่ายภูมิปัญญาที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน และใช้ประโยชน์ทางเศรษฐกิจและสังคมที่สามารถเพิ่มผลิตผลการผลิต การสร้างสรรค์คุณค่าพัฒนาคุณภาพชีวิต รวมทั้งส่งเสริมสืบสาน โครงการ อันเนื่องมาจากพระราชดำริที่มีอยู่ในท้องถิ่น ดังนั้นมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์จึงจำเป็นต้องพัฒนาหลักสูตรเพื่อสร้างคนไทยให้เป็นนักคิด นักสร้างสรรค์ และกระตุ้นให้คนไทย ไม่ว่าจะอยู่ ณ แห่งหนตำบลใดได้รู้จักที่จะพัฒนาทรัพย์สินทางปัญญาของคน เพื่อสร้างสรรค์เศรษฐกิจด้วยพลังคิดของคนไทย โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์บนพื้นฐานวัฒนธรรม และภูมิปัญญาไทยที่เชื่อมโยงกับความคิดและเทคโนโลยีใหม่เพื่อให้เกิดระบบเศรษฐกิจที่ผสมผสานสินทรัพย์ทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย เข้ากับองค์ความรู้ที่ครอบคลุมทั้งเทคโนโลยีนวัตกรรม ความคิดสร้างสรรค์ เพื่อผลิตสินค้าและบริการที่มีคุณลักษณะโดดเด่นเฉพาะตัวเป็นการสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจในอันที่จะสร้างงาน สร้างรายได้และยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชน

11.3 ผลกระทบจากโลกาภิวัตน์

การปรากฏของตลาดการผลิตที่เกิดขึ้นทั่วโลก และช่องทางเข้าถึงผลิตภัณฑ์ต่างประเทศที่กว้างขึ้นสำหรับผู้บริโภคและบริษัทกระแสโลกาภิวัตน์นักเศรษฐศาสตร์หลายท่านต่างยอมรับกันว่ากระแสโลกาภิวัตน์มีอิทธิพลต่อภาวะเศรษฐกิจและสังคมของประเทศต่างๆ ในโลก โดยเฉพาะประเทศที่มีระบบเศรษฐกิจและสังคมที่เชื่อมโยงและพึ่งพิงกับต่างประเทศสูง การพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว สาเหตุจากการเปลี่ยนแปลงในค่านิยม และพฤติกรรมของประชากรทำให้ตลาดเปลี่ยนแปลงเร็ว จำเป็นที่ผู้ผลิตจะต้องมีความพร้อมรับการปรับเปลี่ยนโดยต้องพร้อมในการที่จะคิดค้นประดิษฐ์สิ่งใหม่ๆ (Innovation) และใช้ความรู้ที่เกิดจากการสังสมของประสบการณ์และภูมิปัญญา มารองรับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว

จากผลกระทบดังกล่าว ทำให้สถาบันอุดมศึกษาในปัจจุบันประสบกับการเปลี่ยนแปลงของสภาพการณ์โลกทั้งในด้านสังคม เศรษฐกิจ การเมืองเป็นผลทำให้สถาบันอุดมศึกษาต้องปรับเปลี่ยนกระบวนทัศน์ บทบาท พันธกิจ และหน้าที่ ในการจัดการเรียนการสอนให้ก้าวทันต่อสถานการณ์โลกที่เปลี่ยนแปลง อีกทั้งโลกในศตวรรษที่ 21 เป็นสังคมที่ไร้พรมแดนและขับเคลื่อนด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีและการสื่อสาร ความรู้มีวงจรชีวิตที่สั้นลง เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ดังนั้นมนุษย์ในสังคมโลกยุคปัจจุบันและอนาคตจึงต้องแสวงหาความรู้ใหม่ให้อยู่ตลอดเวลา เนื่องจากความรู้ก็คือสินทรัพย์ประการหนึ่ง ด้วยเหตุนี้สถาบันอุดมศึกษาจึงต้องมีหน้าที่หลักในการผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ทันสมัย และผลงานวิจัยสำหรับการพัฒนาประเทศที่สอดคล้องกับความต้องการของสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป

11.4 ผลกระทบจากนโยบายการศึกษา

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 กล่าวคือ การจัดการศึกษาทุกระดับ ทุกประเภท ทุกรูปแบบต้องดำเนินการ โดยยึดพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติฉบับนี้เป็นหลัก ในการปฏิรูปการศึกษาตามพระราชบัญญัตินี้ได้กำหนดหน่วยงานรับผิดชอบไว้ด้วย ได้แก่ กระทรวงศึกษาธิการ ทบวงมหาวิทยาลัย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ และองค์การมหาชนเฉพาะกิจ

ศ.ดร.ลิขิต ชีรเวทิน ได้กล่าวถึงระบบการศึกษาของไทยมีปัญหาที่ต้องพิจารณาหลายข้อ ซึ่งจะยกข้อมามีพอสังเขป คือ การมุ่งเน้นการฝึกฝนมากกว่าการศึกษา (Education) แยกต่างจากการฝึกฝนวิชาชีพ (Training) การศึกษาเป็นกระบวนการที่ไม่เพียงทำให้เกิดการรู้จักคิดวิเคราะห์และใช้ปัญญา แต่จำเป็นต้องนำไปประกอบอาชีพได้ด้วย อย่างไรก็ตาม การฝึกฝนให้คนประกอบอาชีพโดยไม่ให้รู้จักคิดและใช้ปัญญาก็จะเป็นการฝึกอาชีพมากกว่าการพัฒนาตัวอย่างเช่น การฝึกให้คนทำตู้ด้วยการเลียนแบบหนึ่งใบ ผู้ทำตู้ก็สามารถทำตู้ได้อย่างสวยงามกลายเป็นผู้มีชื่อเสียง และกลายเป็นผู้เชี่ยวชาญในการทำตู้ ซึ่งเป็นการฝึกวิชาชีพ หรือ Training แต่ถ้าเป็นการศึกษา ต้องสอน

ให้ผู้นั้นรู้จักออกแบบ รู้จักทำไม้ให้เป็นไปตามรูปแบบต่างๆ รู้จักการเข้าลิ้นตามวิชาช่างไม้ จนผู้นั้น มีความอิสระ มีความสามารถจะปรับเปลี่ยนทำภาชนะต่างๆ และเครื่องมือต่างๆ ได้เอง เช่น ทำตู้ ตั้ง เติง โต๊ะ เก้าอี้ บานประตู หน้าต่าง ผู้นั้นคือผู้มีการศึกษาเนื่องจากมีความรู้ที่ริเริ่มและปรับเปลี่ยน กระบวนการใช้วิชาช่างไม้ได้เอง

จากปัญหาในระบบการศึกษาของไทย และเพื่อตอบสนองคล้องกับนโยบายการศึกษา จึง ส่งผลให้ต้องมีการพัฒนาหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการการออกแบบ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2554 ที่มุ่งผลิตบัณฑิตที่มีความรอบรู้ทั้งภาคทฤษฎี และภาคปฏิบัติในสาขาวิชา สามารถ นำไปประยุกต์ใช้ได้เหมาะสม

12. ผลกระทบจากข้อ 11 ต่อการพัฒนาหลักสูตรและความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน

12.1 การพัฒนาหลักสูตร

จากผลกระทบของกระแสโลกาภิวัตน์มีอิทธิพลต่อภาวะเศรษฐกิจและสังคมของ ประเทศต่างๆ ในโลก โดยเฉพาะประเทศที่มีระบบเศรษฐกิจและสังคมที่เชื่อมโยงและพึ่งพิงกับ ต่างประเทศสูง การพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว สาเหตุจากการเปลี่ยนแปลงใน ค่านิยม และพฤติกรรมของประชากรทำให้ตลาดเปลี่ยนแปลงเร็ว จำเป็นที่ผู้ผลิตจะต้องมีความ พร้อมรับการปรับเปลี่ยนโดยต้องพร้อมในการที่จะคิดค้นประดิษฐ์สิ่งใหม่ๆ (Innovation) และ ใช้ความรู้ที่เกิดจากการสังสมของประสบการณ์และภูมิปัญญา มารองรับกับการเปลี่ยนแปลงที่ เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ดังกล่าว ทำให้สถาบันอุดมศึกษาในปัจจุบันประสบกับการเปลี่ยนแปลงของ สภาพการณ์โลกทั้งในด้านสังคม เศรษฐกิจ การเมืองเป็นผลทำให้สถาบันอุดมศึกษาต้องปรับเปลี่ยน กระบวนทัศน์ บทบาท พันธกิจ และหน้าที่ ในการจัดการเรียนการสอนให้ก้าวทันต่อสถานการณ์ โลกที่เปลี่ยนแปลง อีกทั้งโลกในศตวรรษที่ 21 เป็นสังคมที่ไร้พรมแดนและขับเคลื่อนด้วย ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีและการสื่อสาร ความรู้มีวงจรชีวิตที่สั้นลง เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ดังนั้นจึงจัดการพัฒนาหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการการออกแบบ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2554 ผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ทันสมัย และผลิตรายงานวิจัยสำหรับการพัฒนาประเทศที่สอดคล้องกับ ความต้องการของสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป

12.2 ความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของมหาวิทยาลัย

หลักสูตรศิลปบัณฑิต มุ่งผลิตบัณฑิตที่มีความรอบรู้ทั้งภาคทฤษฎี และภาคปฏิบัติใน สาขาวิชา สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้เหมาะสม และสอดคล้องกับความต้องการของสังคม และท้องถิ่น โดยสามารถถ่ายทอดความรู้ความสามารถ ทางด้านการออกแบบได้ รวมถึงพัฒนางาน ด้านการวิจัยในสาขาวิชาการร่วมกับชุมชน และสร้างคนไทยให้มีคุณภาพทั้งในด้านวิชาการและวิชาชีพ มีความรู้และ ทักษะที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศ ชุมชน แลท้องถิ่น มีสติปัญญา มี

คุณธรรม จริยธรรม มีวินัย มีจิตสำนึก ในการสร้างงานของตนเอง มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ สามารถเรียนรู้อย่างค่อเนื่องด้วยตนเองตลอดชีวิต มีปริมาณและคุณภาพเพียงพอในการเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ ดังนั้นการพัฒนาหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบจึงเป็นส่วนหนึ่งของพันธกิจ ของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

13. ความสัมพันธ์กับหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนในคณะ/ภาควิชาอื่นของมหาวิทยาลัย (รายวิชาที่เปิดสอนเพื่อให้บริการคณะ/สาขาวิชาอื่น หรือต้องเรียนจากคณะ/สาขาวิชาอื่น)

13.1 กลุ่มวิชา/รายวิชา ในหลักสูตรนี้ที่เปิดสอนโดยคณะ/ภาควิชา/หลักสูตรอื่น เป็นรายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป จำนวน 32 หน่วยกิต

- กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร ได้แก่ วิชาการพัฒนาทักษะทางภาษาไทย, วิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน และวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร
- กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์ ได้แก่ วิชาอุดมการณ์ชีวิตและการพัฒนาคน, วิชาการรู้สารสนเทศ, วิชาการใช้สารสนเทศ และวิชาชีวิตกับคนหรือชีวิตกับศิลปะหรือชีวิตกับนาฏการ
- กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์ ได้แก่ วิชาความเป็นพลเมืองและวิชาวิถีโลกและวิถีไทย กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ ได้แก่ วิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเพื่อชีวิตและสังคม, วิชาการคิดและการแก้ปัญหา, วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้และวิชาการสร้างเสริมสุขภาพแบบองค์รวม

13.2 กลุ่มวิชา/รายวิชาในหลักสูตรที่เปิดสอนให้ภาควิชา/หลักสูตรอื่น ต้องมาเรียน เป็นรายวิชา ในหมวดวิชาเลือกเสรี ให้นักศึกษาเลือกเรียนได้ตามความสนใจทั่วไป ทั้งภายในหรือภายนอกคณะ อย่างน้อย 6 หน่วยกิต โดยความเห็นชอบของอาจารย์ที่ปรึกษา ได้แก่ รายวิชาเทคนิคการนำเสนอผลงาน, คอมพิวเตอร์เพื่อการนำเสนองาน, การออกแบบมัลติมีเดีย, เทคนิคการถ่ายภาพเพื่อการออกแบบ เป็นต้น

13.3 การบริหารจัดการ คณะกรรมการบริหารหลักสูตรร่วมกันพัฒนาแผนจัดการเรียนรู้ สำหรับนักศึกษา เพื่อจัดให้นักศึกษาได้ลงทะเบียนเรียนในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป โดยประสานงานกับอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ผู้แทนจากภาควิชาอื่นที่เกี่ยวข้อง ในด้านเนื้อหาสาระ และการจัดการเรียนการสอน ส่วนรายวิชาในหมวดวิชาเลือกเสรี ซึ่งทางสาขาวิชาเปิดโอกาสให้นักศึกษาทั้งภายในหรือภายนอกสาขาได้เลือกเรียนตามความสนใจทั่วไป โดยใช้หลักเกณฑ์ในการจัดรายวิชาต่างๆตามระเบียบของมหาวิทยาลัย

หมวดที่ 2 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร

1. ปรัชญา ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

1.1 ปรัชญาและความสำคัญ

หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบ มุ่งผลิตบัณฑิตให้มีความรอบรู้ทั้งภาคทฤษฎี และภาคปฏิบัติในสาขาวิชาออกแบบ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสมสอดคล้องกับ ความต้องการของสังคม, ท้องถิ่นและการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมและทันสมัย โดยสามารถ ถ่ายทอดความรู้ความสามารถ ทางด้านการออกแบบได้ รวมถึงพัฒนางานด้านการวิจัยในสาขาวิชา ออกแบบร่วมกับชุมชนและท้องถิ่น มุ่งเน้นไปทางด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ ตัวผลิตภัณฑ์ เฟอร์นิเจอร์ ฯลฯ ส่วนแขนงวิชาการออกแบบบรรจุภัณฑ์มุ่งเน้นไปที่การออกแบบบรรจุภัณฑ์ กระบวนการออกแบบวัสดุ ให้สอดคล้องกับแผนพัฒนาจังหวัด และส่วนแขนงวิชาออกแบบ คอมพิวเตอร์กราฟิกมุ่งเน้นไปที่การออกแบบในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ การสร้างภาพเคลื่อนไหว และภาพ 3 มิติ

1.2 วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

เพื่อผลิตบัณฑิต ที่มีความรอบรู้ทางทฤษฎี และสามารถประกอบอาชีพทางด้านการ ออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ออกแบบบรรจุภัณฑ์และออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิกได้อย่างมี ประสิทธิภาพ โดยมีคุณสมบัติดังนี้

1.2.1 มีสมรรถภาพในการประกอบอาชีพด้านการออกแบบ ทั้งทางทฤษฎี และปฏิบัติ

1.2.2 มีกระบวนการพัฒนาทางด้านการงานการออกแบบ และใช้งานเทคโนโลยีทางการ ออกแบบอย่างมีประสิทธิภาพ

1.2.3 มีวินัย มีคุณธรรม จริยธรรม ในวิชาชีพของคน

2. แผนพัฒนาปรับปรุง

2.1 พัฒนา และอนุมัติหลักสูตรให้แล้วเสร็จภายในระยะเวลา 1 ปี

2.2 ปรับปรุงหลักสูตรทุกๆ 5 ปี

แผนการพัฒนา/เปลี่ยนแปลง	กลยุทธ์	หลักฐาน/ตัวบ่งชี้
1. ปรับปรุงหลักสูตรให้มี มาตรฐานสอดคล้องกับ มาตรฐานวิชาชีพที่คุรุสภา กำหนด เกณฑ์มาตรฐาน หลักสูตรระดับบัณฑิตศึกษา พ.ศ. 2548 กรอบมาตรฐาน	1. ติดตามความเปลี่ยนแปลงและ ความต้องการกำลังคนในหน่วยงาน รัฐบาล และเอกชน และเทคโนโลยี ที่มีการพัฒนาเปลี่ยนแปลง ตลอดเวลาเพื่อเป็นข้อมูลในการ พัฒนาหลักสูตร	- มีรายงานข้อมูลความต้องการ กำลังคนทางด้านการออกแบบ และเทคโนโลยีดิจิทัลที่เป็น ปัจจุบัน

แผนการพัฒนา/เปลี่ยนแปลง	กลยุทธ์	หลักฐาน/ตัวบ่งชี้
<p>คุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2552 และความต้องการด้านกำลังคนในท้องถิ่น</p>	<p>2. เชิญผู้เชี่ยวชาญทั้งภาครัฐและเอกชนมีส่วนร่วมในการพัฒนาหลักสูตร</p> <p>3. ประสานความร่วมมือกับชุมชนและหน่วยงานทางการศึกษาในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและการศึกษาดูงาน</p> <p>4. ติดตามประเมินหลักสูตรอย่างต่อเนื่อง</p>	<p>- จำนวนผู้เชี่ยวชาญที่มีส่วนร่วมในการพัฒนาหลักสูตรครบถ้วนจากทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง</p> <p>- มีรายงานผลการนำนักศึกษาไปศึกษาและฝึกปฏิบัติการ ณ แหล่งเรียนรู้</p> <p>- มีรายงานการประเมินผลหลักสูตรทุกปีการศึกษา</p>
<p>2. กระบวนการจัดการเรียนการสอน</p>	<p>1. จัดการเรียนการสอนเชิงรุก (Active Learning) โดยมุ่งเน้นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้จริง</p> <p>2. ประเมินผลการจัดกระบวนการเรียนรู้ของคณาจารย์ผู้สอน</p>	<p>- คณาจารย์ทุกคนมีแผนการบริหารการสอนที่มุ่งเน้นกระบวนการเรียนรู้เชิงรุกตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา(มคอ.3,มคอ.5)</p> <p>- ระดับคุณภาพการจัดการกระบวนการเรียนรู้ของอาจารย์ผู้สอน</p>
<p>3. การทบทวนและปรับปรุงหลักสูตรให้สอดคล้องกับผลงานการวิจัยใหม่ในศาสตร์ของตนเองและศาสตร์อื่นที่เกี่ยวข้องรวมทั้งแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงขององค์ความรู้ใหม่และเทคโนโลยีที่พัฒนาเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา</p>	<p>1. เข้าร่วมประชุมสัมมนาทางวิชาการของสมาคมผู้ประกอบการแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิกไทย ทั้งหน่วยงานภาครัฐ และเอกชน และกลุ่มเครือข่ายมหาวิทยาลัยอย่างต่อเนื่อง</p> <p>2. วิเคราะห์คาดการณ์แนวโน้มการเปลี่ยนแปลงขององค์ความรู้ทางการออกแบบและเทคโนโลยีดิจิทัลทั้งในระดับท้องถิ่นระดับชาติและระดับสากล</p>	<p>- มีเอกสารรายงานผลการประชุมสัมมนาทางวิชาการว่าด้วยคุณภาพและมาตรฐานหลักสูตรสาขาวิชาการออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก</p> <p>- มีรายงานผลการวิเคราะห์แนวโน้มการเปลี่ยนแปลงขององค์ความรู้ทางการออกแบบและเทคโนโลยีดิจิทัล</p>
<p>4. การบริหารทรัพยากรการเรียนการสอน</p>	<p>1. ส่งเสริมให้คณาจารย์ผลิตเอกสารตำรา และสื่อการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลง</p> <p>2. จัดหาวัสดุ อุปกรณ์ ครุภัณฑ์</p>	<p>- จำนวนเอกสาร ตำรา และสื่อการเรียนรู้ทางการออกแบบและเทคโนโลยีดิจิทัลที่พัฒนาและเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา</p>

แผนการพัฒนา/เปลี่ยนแปลง	กลยุทธ์	หลักฐาน/ตัวบ่งชี้
	ห้องเรียนที่มีมาตรฐาน	- มีสื่อวัสดุ อุปกรณ์ ครุภัณฑ์ ห้องเรียนห้องปฏิบัติการที่มี มาตรฐานและพอเพียง
5.การบริหารบุคลากร	1. ส่งเสริม พัฒนา องค์ความรู้ทาง ด้านการออกแบบ และเทคโนโลยี ดิจิทัล การวิจัย และทักษะการ จัดการเรียนรู้ 2. ส่งเสริมการพัฒนาทักษะด้าน วิชาการและวิชาชีพของคณาจารย์	- มีโครงการพัฒนาคณาจารย์ ประจำหลักสูตรอย่างต่อเนื่อง - มีรายงานผลการเข้าร่วม ฝึกอบรมประชุมสัมมนาของ คณาจารย์
6. การสนับสนุนและพัฒนา นักศึกษา	1. พัฒนาระบบการให้คำปรึกษา ทางวิชาการและงานวิจัยแก่นักศึกษา 2. ส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนา คุณลักษณะของนักศึกษาให้ สอดคล้องกับมาตรฐานผลการ เรียนรู้กำหนดไว้ในหลักสูตร	- มีระบบและโครงการให้ คำปรึกษาวิชาการที่สอดคล้อง กับความต้องการของนักศึกษา - มีโครงการพัฒนาคุณลักษณะ ของนักศึกษาอย่างต่อเนื่อง
7. การให้ความสำคัญกับความ ต้องการของตลาดแรงงาน สังคม และความพึงพอใจของ ผู้ใช้บัณฑิต	1. สำรวจความต้องการของตลาด แรงงาน 2. ประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ บัณฑิตอย่างต่อเนื่อง	- มีรายงานข้อมูลความต้องการ ของตลาดแรงงาน - ร้อยละความพึงพอใจของผู้ใช้ บัณฑิต

หมวดที่ 3 ระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการและโครงสร้างของหลักสูตร

1. ระบบการจัดการศึกษา

1.1 ระบบการจัดการศึกษา

ใช้ระบบการศึกษาแบบทวิภาค (Semester) ในปีการศึกษาหนึ่งๆ แบ่งออกเป็น 2 ภาค การศึกษาปกติ โดย 1 ภาคการศึกษา มีระยะเวลาในการศึกษาไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์

1.2 การจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน

ไม่มีภาคฤดูร้อน

1.3 การเทียบเคียงหน่วยกิตในระบบทวิภาค

ใช้ระบบทวิภาค

2. การดำเนินการหลักสูตร

2.1 วันเวลาในการดำเนินการเรียนการสอน

วัน-เวลาราชการปกติ และนอกเวลาราชการ วันเสาร์-อาทิตย์

2.2 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

2.2.1 เป็นผู้สำเร็จการศึกษาไม่ต่ำกว่าระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า ตามเกณฑ์การคัดเลือกเข้าศึกษาในระดับอุดมศึกษาของสำนักงานคณะกรรมการอุดมศึกษา

2.2.2 เป็นผู้สำเร็จการศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงหรือเทียบเท่า หรืออนุปริญญา

2.2.3 มีคุณสมบัติตามเกณฑ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ซึ่งจะประกาศให้ทราบเป็นคราวๆ ไป

2.3 ปัญหาของนักศึกษาแรกเข้า

ไม่มี

2.4 กลยุทธ์ในการดำเนินการเพื่อแก้ไขปัญหา/ข้อจำกัดของนักศึกษาในข้อ 2.3 (ถ้ามี)

ไม่มี

2.5 แผนการรับนักศึกษาและผู้สำเร็จการศึกษาในระยะ 5 ปี

แผนการรับนักศึกษาและจำนวนนักศึกษาที่คาดว่าจะสำเร็จการศึกษา แสดงดังตาราง

แขนงวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์

นักศึกษา	จำนวนนักศึกษาที่รับเข้าและสำเร็จการศึกษา แต่ละปีการศึกษา				
	2554	2555	2556	2557	2558
ชั้นปีที่ 1	40	40	40	40	40
ชั้นปีที่ 2	-	40	40	40	40
ชั้นปีที่ 3	-	-	40	40	40
ชั้นปีที่ 4	-	-	-	40	40
รวม	40	80	120	160	160
จำนวนที่คาดว่าจะสำเร็จการศึกษา	-	-	-	40	40

แขนงวิชาออกแบบบรรจุภัณฑ์

นักศึกษา	จำนวนนักศึกษาที่รับเข้าและสำเร็จการศึกษา แต่ละปีการศึกษา				
	2554	2555	2556	2557	2558
ชั้นปีที่ 1	40	40	40	40	40
ชั้นปีที่ 2	-	40	40	40	40
ชั้นปีที่ 3	-	-	40	40	40
ชั้นปีที่ 4	-	-	-	40	40
รวม	40	80	120	160	160
จำนวนที่คาดว่าจะสำเร็จการศึกษา	-	-	-	40	40

แขนงวิชาออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก

นักศึกษา	จำนวนนักศึกษาที่รับเข้าและสำเร็จการศึกษา แต่ละปีการศึกษา				
	2554	2555	2556	2557	2558
ชั้นปีที่ 1	40	40	40	40	40
ชั้นปีที่ 2	-	40	40	40	40
ชั้นปีที่ 3	-	-	40	40	40
ชั้นปีที่ 4	-	-	-	40	40
รวม	40	80	120	160	160
จำนวนที่คาดว่าจะสำเร็จการศึกษา	-	-	-	40	40

2.6 งบประมาณตามแผน

รายละเอียดการประมาณการค่าใช้จ่ายในหลักสูตรเป็นรายปี (หน่วย : บาท)

หมวดเงิน	2554	2555	2556	2557	2558
งบดำเนินการ					
- ค่าตอบแทน	175,200	350,400	525,600	700,800	700,800
- ค่าใช้สอย	73,000	146,000	219,000	292,000	292,000
- ค่าวัสดุ	43,800	87,600	131,400	175,200	175,200
รวมทั้งหมด	292,000	584,000	876,000	1,168,000	1,168,000

2.7 ระบบการศึกษา

ระบบการศึกษาเป็นแบบชั้นเรียนตามระเบียบมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ.2550

2.8 การเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชา และการลงทะเบียนข้ามมหาวิทยาลัย

มีระบบการเทียบโอนหน่วยกิต โดยให้เป็นไปตามระเบียบมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ว่าด้วยการเทียบโอนผลการเรียนและการยกเว้นรายวิชาในระดับปริญญาตรี พ.ศ.2553

3. หลักสูตรและอาจารย์ผู้สอน

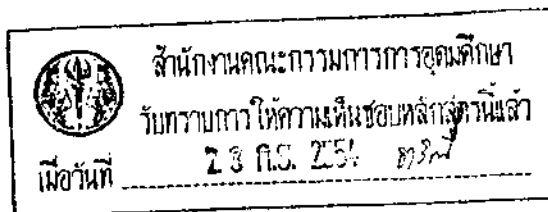
3.1 หลักสูตร

3.1.1 จำนวนหน่วยกิต

หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบ มีจำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร ไม่น้อยกว่า 134 หน่วยกิต มี 3 แขนงวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์ แขนงวิชาออกแบบบรรจุภัณฑ์และ แขนงวิชาออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก

3.1.2 โครงสร้างหลักสูตร (มี 2 แผน คือ แผนปกติ และแผนสหกิจศึกษา)

หมวดวิชา/กลุ่มวิชา/วิชา แผนการศึกษา	จำนวนหน่วยกิต	
	ปกติ	สหกิจศึกษา
1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	32	32
- กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร	9	9
- กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์	7	7
- กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์	6	6
- กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์	10	10
2) หมวดวิชาเฉพาะ	96	96
- กลุ่มวิชาพื้นฐาน(แกน)	21	21
- กลุ่มวิชาเฉพาะด้านบังคับ	45	45
- กลุ่มวิชาเฉพาะด้านเลือก	24	24
- กลุ่มวิชาฝึกประสบการณ์ภาคสนาม	6	6
3) หมวดวิชาเลือกเสรี	6	6
รวมทั้งหมด	134	134



3.1.3 รายวิชาในหลักสูตร

1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป จำนวน 32 หน่วยกิต

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวน หน่วยกิต	ลักษณะ
กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร		9	
2210101	การพัฒนาทักษะทางภาษาไทย Development of Thai Language Skills	3 (2-2-5)	บังคับ
2310101	ภาษาอังกฤษพื้นฐาน Foundation English	3 (3-0-6)	บังคับ
2310102	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร English for Communication	3 (3-0-6)	บังคับ
กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์		7	
2000105	ชีวิตกับดนตรี Life and Music	2 (2-0-4)	เลือก 1 รายวิชา
2000106	ชีวิตกับศิลปะ Life and Art	2 (2-0-4)	
2000107	ชีวิตกับนาฏการ Life and Drama	2 (2-0-4)	
2000110	อุดมการณ์ชีวิตและการพัฒนาตน Ideal of Life and Self Development	3 (3-0-6)	บังคับ
2000112	การรู้สารสนเทศ Information Literacy	2 (2-0-4)	บังคับ

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวน หน่วยกิต	ลักษณะ
กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์		6	
2000121	ความเป็นพลเมือง Citizenship	3 (3-0-6)	บังคับ
2000122	วิถีโลกและวิถีไทย Global Society and Thai Living	3 (3-0-6)	บังคับ
กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์		10	
4000111	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเพื่อชีวิตและสังคม Science and Technology for Life and Society	3 (3-0-6)	บังคับ
4000112	การคิดและการแก้ปัญหา Thinking and Problem Solving	3 (3-0-6)	บังคับ
4000113	เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ Information Technology for Learning	2 (2-0-4)	บังคับ
9000001	การสร้างเสริมสุขภาพแบบองค์รวม Holistic Health Promotion	2 (2-0-4)	บังคับ

2) หมวดวิชาเฉพาะ

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต		วิชาที่ต้อง ศึกษาก่อน
		ปกติ	สทศ	
กลุ่มวิชาพื้นฐาน (แกน)		21	21	
2313704	ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยี English for Technology	3(3-0-6)	3(3-0-6)	-
2312705	ภาษาอังกฤษในงานอุตสาหกรรม English for Industrial Work	3(3-0-6)	3(3-0-6)	-
6141101	หลักการออกแบบ Principle of Design	3(2-2-5)	3(2-2-5)	-
6141102	ออกแบบทัศนศิลป์ Visual Design	3(2-2-5)	3(2-2-5)	-
6141103	วาดเส้นเบื้องต้น Basic Drawing	3(2-2-5)	3(2-2-5)	-
6141104	เขียนแบบเทคนิค 1 Technical Drawing 1	3(2-2-5)	3(2-2-5)	-
6141110	สุนทรียศาสตร์เพื่อการออกแบบ Aesthetics for Design	3(3-0-6)	3(3-0-6)	-

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต		วิชาที่ต้องศึกษาก่อน
		ปกติ	สหกิจ	
กลุ่มวิชาเฉพาะด้านบังคับ				
แผนงออกแบบผลิตภัณฑ์		45	45	-
6141105	วาดเส้นเพื่อการออกแบบ Drawing for Design	3(2-2-5)	3(2-2-5)	6141103
6141106	เขียนแบบเทคนิค 2 Technical Drawing 2	3(2-2-5)	3(2-2-5)	6141104
6142107	กายวิภาคเชิงกล Ergonomics	3(2-2-5)	3(2-2-5)	-
6142108	วัสดุและกรรมวิธีการผลิต Material and Production Processes	3(2-2-5)	3(2-2-5)	-
6142109	เทคนิคการถ่ายภาพเพื่องานออกแบบ Photography Technique for Design	3(2-2-5)	3(2-2-5)	-
6142201	ออกแบบผลิตภัณฑ์ 1 Product Design1	3(2-2-5)	3(2-2-5)	-
6142202	ออกแบบผลิตภัณฑ์ 2 Product Design2	3(2-2-5)	3(2-2-5)	6142201
6142601	การออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ 1 Design by Computer I	3(2-2-5)	3(2-2-5)	-
6142602	การออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ 2 Design by Computer 2	3(2-2-5)	3(2-2-5)	6142601
6143203	ออกแบบผลิตภัณฑ์ 3 Product Design3	3(2-2-5)	3(2-2-5)	6142202
6143204	ออกแบบผลิตภัณฑ์ 4 Product Design4	3(2-2-5)	3(2-2-5)	6143203
6143901	การค้นคว้าวิจัยงานออกแบบผลิตภัณฑ์ Research for Product Design	3(2-2-5)	3(2-2-5)	-
6143911	การนำเสนอผลงานสำหรับงานออกแบบ Presentation For Design	3(2-2-5)	3(2-2-5)	-

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต		วิชาที่ต้อง ศึกษาก่อน
		ปทคิ	สทกิจ	
6144904	สัมมนาด้านการออกแบบ Seminar of Design	2(1-2-3)	2(1-2-3)	-
6144907	โครงการพิเศษ Special Project	3(0-6-3)	3(0-6-3)	6143901
แขนงออกแบบบรรจุภัณฑ์		45	45	
6141105	วาดเส้นเพื่อการออกแบบ Drawing for Design	3(2-2-5)	3(2-2-5)	6141103
6141118	กระบวนการคิดสร้างสรรค์ Creative Thinking Methodology	3(2-2-5)	3(2-2-5)	
6142107	กายวิภาคเชิงกล Ergonomics	3(2-2-5)	3(2-2-5)	-
6142108	วัสดุและกรรมวิธีการผลิต Material and Production Processes	3(2-2-5)	3(2-2-5)	-
6142109	เทคนิคการถ่ายภาพเพื่องานออกแบบ Photography Technique for Design	3(2-2-5)	3(2-2-5)	-
6142601	การออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ 1 Design by Computer 1	3(2-2-5)	3(2-2-5)	-
6142602	การออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ 2 Design by Computer 2	3(2-2-5)	3(2-2-5)	6142601
6142617	ออกแบบบรรจุภัณฑ์ 1 Package Design 1	3(2-2-5)	3(2-2-5)	-
6142618	ออกแบบบรรจุภัณฑ์ 2 Package Design 2	3(2-2-5)	3(2-2-5)	6142617
6143603	กราฟิกเพื่องานบรรจุภัณฑ์ Graphic for package	3(2-2-5)	3(2-2-5)	-
6143619	ออกแบบบรรจุภัณฑ์ 3 Package Design 3	3(2-2-5)	3(2-2-5)	6142618
6143620	ออกแบบบรรจุภัณฑ์ 4 Package Design 4	3(2-2-5)	3(2-2-5)	6143619

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต		วิชาที่ต้อง ศึกษาก่อน
		ปกติ	สหกิจ	
6143902	การค้นคว้าวิจัยงานออกแบบบรรจุภัณฑ์ Research for Package Design	3(2-2-5)	3(2-2-5)	-
6144904	สัมมนาด้านออกแบบ Seminar of Design	2(1-2-3)	2(1-2-3)	-
6144907	โครงการพิเศษ Special Project	3(0-6-3)	3(0-6-3)	6143902
แผนงวิชาออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก		45	45	
6141106	เขียนแบบเทคนิค 2 Technical Drawing 2	3(2-2-5)	3(2-2-5)	6141104
6141111	วาดเส้นขั้นสูง Professional Drawing	3(2-2-5)	3(2-2-5)	6141103
6141112	ประวัติกราฟิก History of Graphic	3(3-0-6)	3(3-0-6)	-
6142108	วัสดุและกรรมวิธีการผลิต Material and Production Processes	3(2-2-5)	3(2-2-5)	-
6142604	ออกแบบกราฟิก 1 Graphic design 1	3(2-2-5)	3(2-2-5)	-
6142605	ออกแบบกราฟิก 2 Graphic Design 2	3(2-2-5)	3(2-2-5)	6142604
6142608	คอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบงานสองมิติ Computer for Design 2 Dimensions	3(2-2-5)	3(2-2-5)	-
6142609	คอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบงานสามมิติ 1 Computer for Design 3 Dimensions 1	3(2-2-5)	3(2-2-5)	6142608
6142624	คอมพิวเตอร์เพื่อการเขียนแบบ Computer for Technical Drawing	3(2-2-5)	3(2-2-5)	-
6143606	ออกแบบกราฟิก 3 Graphic Design 3	3(2-2-5)	3(2-2-5)	6142605

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต		วิชาที่ต้อง ศึกษาก่อน
		ปฏิบัติ	สาทกิจ	
6143607	ออกแบบกราฟิก 4 Graphic Design 4	3(2-2-5)	3(2-2-5)	6143606
6143610	คอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบงานสามมิติ 2 Computer for Design 3 Dimensions 2	3(2-2-5)	3(2-2-5)	6142609
6143903	การค้นคว้าวิจัยงานทางคอมพิวเตอร์กราฟิก Research for Graphic Design	3(2-2-5)	3(2-2-5)	-
6144904	สัมมนาด้านการออกแบบ Seminar of Design	2(1-2-3)	2(1-2-3)	-
6144907	โครงการพิเศษ Special Project	3(0-6-3)	3(0-6-3)	6143903

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวน หน่วยกิต		วิชาที่ต้อง ศึกษาก่อน
		ปฏิบัติ	สาทกิจ	
กลุ่มวิชาเฉพาะด้านเลือก				
แขนงออกแบบผลิตภัณฑ์		24	24	
ให้เลือกเรียนอย่างน้อยจำนวน 24 หน่วยกิต จากรายวิชาต่อไปนี้				
6141113	ประวัติศาสตร์ศิลป์ History of Art	3(3-0-6)	3(3-0-6)	-
6142114	เทคนิคการทำหุ่นจำลอง Model Making Technique	3(2-2-5)	3(2-2-5)	-
6143205	ออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องประดับ 1 Jewelry Product Design 1	3(2-2-5)	3(2-2-5)	-
6143206	ออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก Souvenir Product Design	3(2-2-5)	3(2-2-5)	-
6143207	ออกแบบผลิตภัณฑ์และพัฒนาผลิตภัณฑ์ใน ท้องถิ่น Product Design and Development of Local Product	3(2-2-5)	3(2-2-5)	-

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต		วิชาที่ต้องศึกษาก่อน
		ปกติ	สทศ	
6143501	ออกแบบผลิตภัณฑ์เฟอร์นิเจอร์และผลิตภัณฑ์โลหะ Product Design of Furniture and Iron	3(2-2-5)	3(2-2-5)	-
6143701	คอมพิวเตอร์เพื่อการเขียนแบบผลิตภัณฑ์ Computer for Working Drawing Product	3(2-2-5)	3(2-2-5)	
6144208	การออกแบบผลิตภัณฑ์ของเล่น Toy Product Design	3(2-2-5)	3(2-2-5)	-
6144209	ออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอ Textile Product Design	3(2-2-5)	3(2-2-5)	-
6144210	ออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องประดับ 2 Jewelry Product Design 2	3(2-2-5)	3(2-2-5)	6143205
6144301	ออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมและเซรามิกส์ Product Design of Handicraft and Ceramics	3(2-2-5)	3(2-2-5)	-
6144302	ออกแบบผลิตภัณฑ์ปูนปลาสเตอร์ Plaster and Cement Product Design	3(2-2-5)	3(2-2-5)	-
6144401	ออกแบบเฟอร์นิเจอร์ 1 Furniture Design 1	3(2-2-5)	3(2-2-5)	-
6144402	ออกแบบเฟอร์นิเจอร์ 2 Furniture Design 2	3(2-2-5)	3(2-2-5)	6144401
6144910	การจัดแสดงงานสินค้าและนิทรรศการ Display and Exhibition	3(2-2-5)	3(2-2-5)	
แผนงออกแบบบรรจุภัณฑ์ ให้เลือกเรียนอย่างน้อย จำนวน 24 หน่วยกิต จากรายวิชาต่อไปนี้		24	24	
6141113	ประวัติศาสตร์ศิลป์ History of Art	3(3-0-6)	3(3-0-6)	-
6142114	เทคนิคการทำหุ่นจำลอง Model Making Technique	3(2-2-5)	3(2-2-5)	
6142604	ออกแบบกราฟิก 1 Graphic design 1	3(2-2-5)	3(2-2-5)	-

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต		วิชาที่ต้องศึกษาก่อน
		ปกติ	สหกิจ	
6143115	ศิลปะไทย Thai art	3(2-2-5)	3(2-2-5)	
6143601	การตลาดเพื่องานบรรจุภัณฑ์ Marketing for Package	3(2-2-5)	3(2-2-5)	
6143611	งานกราฟิกโฆษณา 1 Graphic of Advertising 1	3(2-2-5)	3(2-2-5)	
6143613	งานสิ่งพิมพ์ 1 Printed Matter 1	3(2-2-5)	3(2-2-5)	
6143911	การนำเสนอผลงานสำหรับงานออกแบบ Presentation for Design	3(2-2-5)	3(2-2-5)	
6144612	งานกราฟิกโฆษณา 2 Graphic of Advertising 2	3(2-2-5)	3(2-2-5)	6143611
6144910	การจัดแสดงงานสินค้าและนิทรรศการ Display and Exhibition	3(2-2-5)	3(2-2-5)	
แขนงวิชาออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก		24	24	
6142109	เทคนิคการถ่ายภาพเพื่องานออกแบบ Photography Technique for Design	3(2-2-5)	3(2-2-5)	
6142114	เทคนิคการทำหุ่นจำลอง Model Making Technique	3(2-2-5)	3(2-2-5)	
6144116	การวาดเส้นคาแรคเตอร์ Character Drawing	3(2-2-5)	3(2-2-5)	
6143611	งานกราฟิกโฆษณา 1 Graphic of Advertising 1	3(2-2-5)	3(2-2-5)	
6143613	งานสิ่งพิมพ์ 1 Printed Matter 1	3(2-2-5)	3(2-2-5)	
6143614	งานสิ่งพิมพ์ 2 Printed Matter 2	3(2-2-5)	3(2-2-5)	6143613
6143615	ออกแบบภาพเคลื่อนไหวสองมิติ Introduction to Two-Dimensional Animation	3(2-2-5)	3(2-2-5)	

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวน หน่วยกิต		วิชาที่ต้อง ศึกษาก่อน
		ปฏิบัติ	สหกิจ	
6143616	การออกแบบเว็บไซต์ และมัลติมีเดีย Website Design and Multimedia	3(2-2-5)	3(2-2-5)	-
6143912	เทคนิคการนำเสนอผลงาน Presentation Technique	3(2-2-5)	3(2-2-5)	-
6144612	งานกราฟิกโฆษณา 2 Graphic of Advertising 2	3(2-2-5)	3(2-2-5)	6143611
6144622	การสร้างภาพประกอบ Illustration	3(2-2-5)	3(2-2-5)	-
6144623	ศิลปะสร้างสรรค์ด้วยคอมพิวเตอร์ Creative Computer Art	3(2-2-5)	3(2-2-5)	-
6144913	คอมพิวเตอร์เพื่อการนำเสนองาน Computer for Presentation	3(2-2-5)	3(2-2-5)	-
กลุ่มฝึกประสบการณ์ภาคสนาม		6	6	
แขนงวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์				
6143801	การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ Preparation for Professional Experience	1(45)	-	-
6143807	การเตรียมฝึกสหกิจศึกษา Preparation Cooperation Education	-	0(35)	-
6144804	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ Field Experience	5(320)	-	6143801
6144810	สหกิจศึกษา Cooperative Education	-	6 (16สัปดาห์)	6143807
แขนงวิชาออกแบบบรรจุภัณฑ์		6	6	
6143801	การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ Preparation for Professional Experience	1(45)	-	-

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวน หน่วยกิต		วิชาที่ต้อง ศึกษาก่อน
		ปกติ	สาทิจ	
6143807	การเตรียมฝึกสหกิจศึกษา Preparation Cooperation Education	-	0(35)	-
6144804	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ Field Experience	5(320)	-	6143801
6144810	สหกิจศึกษา Cooperative Education	-	6 (16สัปดาห์)	6143807
แขนงวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก		6	6	
6143801	การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ Preparation for Professional Experience	1(45)		-
6143807	เตรียมฝึกสหกิจศึกษา Preparation Cooperative Education	-	0(35)	-
6144804	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ Field Experience	5(320)	-	6143801
6144810	สหกิจศึกษา Cooperative Education	-	6 (16สัปดาห์)	6143807

ค.หมวดวิชาเลือกเสรี จำนวน 6 หน่วยกิต

ให้นักศึกษาเลือกเรียนวิชาใด ๆ ในระดับปริญญาตรีที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัย
ราชภัฏนครสวรรค์ โดยไม่ซ้ำกับรายวิชาที่เคยเรียนมาแล้ว และต้องไม่เป็นรายวิชาที่กำหนดให้
เรียนโดยไม่นับหน่วยกิตรวมในเกณฑ์การสำเร็จหลักสูตรสาขาวิชานั้น ๆ

รายวิชาตามหลักสูตรกำหนดด้วยรหัสวิชาโดยใช้ระบบตัวเลข 7 หลัก โดยมีความหมายดังนี้

เลขตัวแรก แทนคณะ

เลขตัวที่ 2,3 แทนหมู่วิชา

เลขตัวที่ 4 บ่งบอกถึงระดับความยากง่าย หรือชั้นปี

เลขตัวที่ 5 บ่งบอกถึงลักษณะเนื้อหาของวิชา

เลขตัวที่ 6,7 บ่งบอกถึงลำดับก่อนหลังของวิชา

หลักแรก	หลักที่ 2	หลักที่ 3	หลักที่ 4	หลักที่ 5	หลักที่ 6	หลักที่ 7
หมวดวิชาและหมู่วิชา			ชั้นปีหรือ ความยากง่าย	ลักษณะ เนื้อหาวิชา	ลำดับก่อนหลัง ของรายวิชา	

รหัสตัวเลขตัวแรกแทนคณะที่เปิดสอนดังนี้

- | | |
|--|--|
| 1 หมายถึง คณะครุศาสตร์ | 2 หมายถึง คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ |
| 3 หมายถึง คณะวิทยาการจัดการ | 4 หมายถึง คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี |
| 5 หมายถึง คณะเทคโนโลยีการเกษตร และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม กลุ่มวิชาเกษตรศาสตร์ | |
| 6 หมายถึง คณะเทคโนโลยีการเกษตร และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม กลุ่มวิชาอุตสาหกรรม | |
- ตัวเลขแสดงหลังชื่อรายวิชา หมายถึง จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย – ปฏิบัติ – ศึกษาด้วยตนเอง)

โดย จำนวนชั่วโมงบรรยาย = จำนวนหน่วยกิตบรรยาย
 จำนวนชั่วโมงปฏิบัติ = จำนวนหน่วยกิตปฏิบัติ

จำนวนหน่วยกิต x 3 = จำนวนชั่วโมงทฤษฎี + จำนวนชั่วโมงปฏิบัติ + จำนวนชั่วโมงศึกษาด้วยตนเอง

เลขหลักที่ 5 หมู่วิชาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

(614)

หมู่วิชาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ซึ่งอยู่ในหมวดวิชาเทคโนโลยีอุตสาหกรรมของคณะเทคโนโลยีการเกษตร และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม จัดลักษณะเนื้อหาวิชาออกเป็น ดังนี้

- | | |
|--|-----------|
| 1. พื้นฐาน | (614-1--) |
| 2. ออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรม | (614-2--) |
| 3. ออกแบบผลิตภัณฑ์เซรามิกส์ | (614-3--) |
| 4. ออกแบบครุภัณฑ์ | (614-4--) |
| 5. ออกแบบผลิตภัณฑ์โลหะ | (614-5--) |
| 6. ออกแบบกราฟิก / บรรจุภัณฑ์ | (614-6--) |
| 7. การประยุกต์ | (614-7--) |
| 8. การฝึกงาน | (614-8--) |
| 9. โครงการพิเศษ ปัญหาพิเศษ วิทยานิพนธ์ โครงการศึกษาเอกเทศ
การสัมมนา และการวิจัย | (614-9--) |

3.1.4 การจัดแผนการศึกษา

ภาคปกติ จำนวนทั้งสิ้น 8 ภาคการศึกษา จำนวน 134 หน่วยกิต

3.1.4.1 แผนวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์

1) แผนภาคปกติ จำนวน 134 หน่วยกิต

ชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 (แผนภาคปกติ/ สหกิจศึกษา)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาค้นคว้าตนเอง)	วิชาที่ต้อง ศึกษาก่อน
xxxxxxx	รายวิชาศึกษาทั่วไป	8()	
6141101	หลักการออกแบบ	3(2-2-5)	
6141102	ออกแบบทัศนศิลป์	3(2-2-5)	
6141103	วาดเส้นเบื้องต้น	3(2-2-5)	
6141104	เขียนแบบเทคนิค 1	3(2-2-5)	
รวม		20	

ชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 (แผนภาคปกติ/ สหกิจศึกษา)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาค้นคว้าตนเอง)	วิชาที่ต้อง ศึกษาก่อน
xxxxxxx	รายวิชาศึกษาทั่วไป	8()	
6141105	วาดเส้นเพื่อการออกแบบ	3(2-2-5)	6141103
6141106	เขียนแบบเทคนิค 2	3(2-2-5)	6141104
6141110	สุนทรียศาสตร์เพื่องานออกแบบ	3(3-0-6)	
6141113	ประวัติศาสตร์ศิลป์	3(3-0-6)	
รวม		20	

ชั้นปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 (แผนภาคปกติ/สหกิจศึกษา)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)	วิชาที่ต้อง ศึกษาก่อน
xxxxxx	รายวิชาศึกษาทั่วไป	8()	
6142108	วัสดุและกรรมวิธีการผลิต	3(2-2-5)	
6142109	เทคนิคการถ่ายภาพเพื่องานออกแบบ	3(2-2-5)	
6142201	ออกแบบผลิตภัณฑ์ 1	3(2-2-5)	
6142601	การออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ 1	3(2-2-5)	
	รวม	20	

ชั้นปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 (แผนภาคปกติ/สหกิจศึกษา)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)	วิชาที่ต้อง ศึกษาก่อน
xxxxxx	รายวิชาศึกษาทั่วไป	8()	
6142107	กายวิภาคเชิงกล	3(2-2-5)	
6142114	เทคนิคการทำหุ่นจำลอง	3(2-2-5)	
6142202	ออกแบบผลิตภัณฑ์ 2	3(2-2-5)	6142201
6142602	การออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ 2	3(2-2-5)	6142601
	รวม	20	

ชั้นปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 (แผนภาคปกติ/สหกิจศึกษา)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาค้นคว้าตนเอง)	วิชาที่ต้อง ศึกษาก่อน
2312705	ภาษาอังกฤษในงานอุตสาหกรรม	3(3-0-6)	
6143203	ออกแบบผลิตภัณฑ์ 3	3(2-2-5)	6142202
6143205	ออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องประดับ 1	3(2-2-5)	
6143206	ออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก	3(2-2-5)	
6143501	ออกแบบผลิตภัณฑ์เฟอร์นิเจอร์และ ผลิตภัณฑ์โลหะ	3(2-2-5)	
6143911	การนำเสนอผลงานสำหรับงานออกแบบ	3(2-2-5)	
xxxxxx	เลือกเสรี	3(x-x-x)	
รวม		21	

ชั้นปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 (แผนภาคปกติ)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาค้นคว้าตนเอง)	วิชาที่ต้อง ศึกษาก่อน
2313704	ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยี	3(3-0-6)	
6143204	ออกแบบผลิตภัณฑ์ 4	3(2-2-5)	6143203
6143207	ออกแบบผลิตภัณฑ์และพัฒนาผลิตภัณฑ์ ในท้องถิ่น	3(2-2-5)	
6143701	คอมพิวเตอร์เพื่อการเขียนแบบผลิตภัณฑ์	3(2-2-5)	
6143801	การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	1(45)	
6143901	การค้นคว้าวิจัยงานออกแบบผลิตภัณฑ์	3(2-2-5)	
xxxxxx	เลือกเสรี	3(x-x-x)	
รวม		20	

ชั้นปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 (แผนสหกิจศึกษา)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)	วิชาที่ต้อง ศึกษาก่อน
2313704	ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยี	3(3-0-6)	
6143204	ออกแบบผลิตภัณฑ์ 4	3(2-2-5)	6143203
6143208	ออกแบบผลิตภัณฑ์และพัฒนาผลิตภัณฑ์ ในท้องถิ่น	3(2-2-5)	
6143701	คอมพิวเตอร์เพื่อการเขียนแบบผลิตภัณฑ์	3(2-2-5)	
6143807	การเตรียมฝึกสหกิจศึกษา	0(35)	
6143901	การค้นคว้าวิจัยงานออกแบบผลิตภัณฑ์	3(2-2-5)	
xxxxxx	เลือกเสรี	3(x-x-x)	
รวม		19	

ชั้นปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 (แผนภาคปกติ)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)	วิชาที่ต้อง ศึกษาก่อน
6144804	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	5(320)	6143801
รวม		5	

ชั้นปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 (แผนสหกิจศึกษา)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)	วิชาที่ต้อง ศึกษาก่อน
6144810	สหกิจศึกษา	6(16สัปดาห์)	6143807
รวม		6	

ชั้นปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 (แผนภาคปกติ/สาขาสถิติศาสตร์)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)	วิชาที่ต้อง ศึกษาก่อน
6144904	สัมมนาด้านการออกแบบ	2(1-2-3)	
6144907	โครงการพิเศษ	3(2-2-5)	6143901
6144910	การจัดแสดงงานสินค้าและนิทรรศการ	3(2-2-5)	
รวม		9	

3.1.4.2 แผนการศึกษาแขนงวิชาออกแบบบรรจุภัณฑ์

1) แผนภาคปกติ จำนวน 134 หน่วยกิต

ชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 (แผนภาคปกติ/สาขาสถิติศาสตร์)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)	วิชาที่ต้อง ศึกษาก่อน
xxxxxxx	รายวิชาศึกษาทั่วไป	8()	
6141102	ออกแบบทัศนศิลป์	3(2-2-5)	
6141103	วาดเส้นเบื้องต้น	3(2-2-5)	
6141104	เขียนแบบเทคนิค I	3(2-2-5)	
6141110	สุนทรียศาสตร์เพื่องานออกแบบ	3(3-0-6)	
รวม		20	

ชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 (แผนภาคปกติ/สาขาสถิติศาสตร์)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)	วิชาที่ต้อง ศึกษาก่อน
xxxxxxx	รายวิชาศึกษาทั่วไป	8()	
6141101	หลักการออกแบบ	3(2-2-5)	
6141105	วาดเส้นเพื่อการออกแบบ	3(2-2-5)	6141103
6141113	ประวัติศาสตร์ศิลป์	3(3-0-6)	
6141118	กระบวนการคิดสร้างสรรค์	3(2-2-5)	
รวม		20	

ชั้นปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 (แผนภาคปกติ/สหกิจศึกษา)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)	วิชาที่ต้อง ศึกษาก่อน
xxxxxxx	รายวิชาศึกษาทั่วไป	8()	
6142107	กายวิภาคเชิงกล	3(2-2-5)	
6142109	เทคนิคการถ่ายภาพเพื่องานออกแบบ	3(2-2-5)	
6142601	การออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ 1	3(2-2-5)	
6142617	ออกแบบบรรจุภัณฑ์ 1	3(2-2-5)	
รวม		20	

ชั้นปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 (แผนภาคปกติ/สหกิจศึกษา)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)	วิชาที่ต้อง ศึกษาก่อน
xxxxxxx	รายวิชาศึกษาทั่วไป	8()	
6142108	วัสดุและกรรมวิธีการผลิต	3(2-2-5)	
6142114	เทคนิคการทำหุ่นจำลอง	3(2-2-5)	
6142602	การออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ 2	3(2-2-5)	6142601
6142618	ออกแบบบรรจุภัณฑ์ 2	3(2-2-5)	6142617
รวม		20	

ชั้นปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 (แผนภาคปกติ/สหกิจศึกษา)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)	วิชาที่ต้อง ศึกษาก่อน
2313704	ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยี	3(3-0-6)	
6143115	ศิลปะไทย	3(2-2-5)	
6143603	กราฟิกเพื่องานบรรจุภัณฑ์	3(2-2-5)	
6143613	งานสิ่งพิมพ์ 1	3(2-2-5)	
6143619	ออกแบบบรรจุภัณฑ์ 3	3(2-2-5)	6142618
6143911	การนำเสนอผลงานสำหรับงานออกแบบ	3(2-2-5)	
xxxxxxx	เลือกเสรี	3(x-x-x)	
รวม		21	

ชั้นปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 (แผนภาคปกติ)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)	วิชาที่ต้อง ศึกษาก่อน
2312705	ภาษาอังกฤษในงานอุตสาหกรรม	3(3-0-6)	
6143611	งานกราฟิกโฆษณา 1	3(2-2-5)	
6143620	ออกแบบบรรจุภัณฑ์ 4	3(2-2-5)	6143619
6143601	การตลาดเพื่องานบรรจุภัณฑ์	3(2-2-5)	
6143801	เตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	1(45)	
6143902	การค้นคว้าวิจัยงานออกแบบบรรจุภัณฑ์	3(2-2-5)	
xxxxxxx	เลือกเสรี	3(x-x-x)	
รวม		20	

ชั้นปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 (แผนสหกิจศึกษา)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาค้นคว้าตนเอง)	วิชาที่ต้อง ศึกษาก่อน
2312705	ภาษาอังกฤษในงานอุตสาหกรรม	3(3-0-6)	
6143611	งานกราฟิกโฆษณา 1	3(2-2-5)	
6143620	ออกแบบบรรจุภัณฑ์ 4	3(2-2-5)	6143619
6143601	การตลาดเพื่องานบรรจุภัณฑ์	3(2-2-5)	
6143807	เตรียมฝึกสหกิจศึกษา	0(35)	
6143902	การค้นคว้าวิจัยงานออกแบบบรรจุภัณฑ์	3(2-2-5)	
xxxxxxx	เลือกเสรี	3(x-x-x)	
รวม		19	

ชั้นปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 (แผนภาคปกติ)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	วิชาที่ต้อง ศึกษาก่อน
6144804	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	5(320)	6143801
รวม		5	

ชั้นปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 (แผน สหกิจศึกษา)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาค้นคว้าตนเอง)	วิชาที่ต้อง ศึกษาก่อน
6144810	สหกิจศึกษา	6(16สัปดาห์)	6143807
รวม		6	

ชั้นปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 (แผนภาคปกติ/สหกิจ)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	วิชาที่ต้องศึกษาก่อน
6144904	สัมมนาด้านการออกแบบ	2(1-2-3)	
6144907	โครงการพิเศษ	3(2-2-5)	6143902
6144910	การจัดแสดงสินค้าและนิทรรศการ	3(2-2-5)	
รวม		9	

3.1.4.3 แผนการศึกษาแขนงวิชาออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก

1) แผนภาคปกติ จำนวน 134 หน่วยกิต

ชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 (แผนภาคปกติ/สหกิจศึกษา)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)	วิชาที่ต้องศึกษาก่อน
xxxxxxx	รายวิชาศึกษาทั่วไป	8()	
6141101	หลักการออกแบบ	3(2-2-5)	
6141102	ออกแบบทัศนศิลป์	3(2-2-5)	
6141103	วาดเส้นเบื้องต้น	3(2-2-5)	
6141104	เขียนแบบเทคนิค 1	3(2-2-5)	
รวม		20	

ชั้นปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 2 (แผนภาคปกติ)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)	วิชาที่ต้องศึกษาก่อน
xxxxxxx	รายวิชาศึกษาทั่วไป	8()	
6141106	เขียนแบบเทคนิค 2	3(2-2-5)	6141104
6141110	สุนทรียศาสตร์เพื่องานออกแบบ	3(3-0-6)	
6141111	วาดเส้นขั้นสูง	3(2-2-5)	6141103
6141112	ประวัติกราฟิก	3(3-0-6)	
รวม		20	

ชั้นปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 1 (แผนภาคปกติ/สหกิจศึกษา)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วย ตนเอง)	วิชาที่ต้อง ศึกษาก่อน
xxxxxxx	รายวิชาศึกษาทั่วไป	8 ()	
6142114	เทคนิคการทำหุ่นจำลอง	3(2-2-5)	
6142604	ออกแบบกราฟิก 1	3(2-2-5)	
6142608	คอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบงานสองมิติ	3(2-2-5)	
6142624	คอมพิวเตอร์เพื่อการเขียนแบบ	3(2-2-5)	
รวม		20	

ชั้นปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 2 (แผนภาคปกติ/สหกิจศึกษา)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วย ตนเอง)	วิชาที่ต้อง ศึกษาก่อน
xxxxxxx	รายวิชาศึกษาทั่วไป	8 ()	
6142108	วัสดุและกรรมวิธีการผลิต	3(2-2-5)	
6142109	เทคนิคการถ่ายภาพเพื่องานออกแบบ	3(2-2-5)	
6142605	ออกแบบกราฟิก 2	3(2-2-5)	6142604
6142609	คอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบงานสามมิติ 1	3(2-2-5)	6142608
รวม		20	

ชั้นปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 1 (แผนภาคปกติ/สหกิจศึกษา)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาค้นคว้าตนเอง)	วิชาที่ต้อง ศึกษาก่อน
2312705	ภาษาอังกฤษในงานอุตสาหกรรม	3(3-0-6)	
6143606	ออกแบบกราฟิก 3	3(2-2-5)	6142605
6143610	คอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบงานสามมิติ 2	3(2-2-5)	
6143611	งานกราฟิกโฆษณา 1	3(2-2-5)	
6143613	งานสิ่งพิมพ์ 1	3(2-2-5)	
6143615	ออกแบบภาพเคลื่อนไหวสองมิติ	3(2-2-5)	
6143912	เทคนิคการนำเสนอผลงาน	3(2-2-5)	
	รวม	21	

ชั้นปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2 (แผนภาคปกติ)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาค้นคว้าตนเอง)	วิชาที่ต้อง ศึกษาก่อน
2313704	ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยี	3(3-0-6)	
6143607	ออกแบบกราฟิก 4	3(2-2-5)	6143606
6143614	งานสิ่งพิมพ์ 2	3(2-2-5)	6143613
6143616	การออกแบบเว็บไซต์ และมัลติมีเดีย	3(2-2-5)	
6143801	การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	1(45)	
6143903	การค้นคว้าวิจัยงานทางคอมพิวเตอร์กราฟิก	3(2-2-5)	
xxxxxxx	เลือกเสรี	3(x-x-x)	
	รวม	20	

ชั้นปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2 (แผน สหกิจศึกษา)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาค้นคว้าตนเอง)	วิชาที่ต้อง ศึกษาก่อน
2313704	ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยี	3(3-0-6)	
6143607	ออกแบบกราฟิก 4	3(2-2-5)	6143606
6143614	งานสิ่งพิมพ์ 2	3(2-2-5)	6143613
6143616	การออกแบบเว็บไซต์ และมัลติมีเดีย	3(2-2-5)	
6143807	การเตรียมฝึกสหกิจศึกษา	0(35)	
6143903	การค้นคว้าวิจัยงานทางคอมพิวเตอร์กราฟิก	3(2-2-5)	
xxxxxxx	เลือกเสรี	3(x-x-x)	
	รวม	19	

ชั้นปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 1 (แผนปกติ)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาค้นคว้าตนเอง)	วิชาที่ต้อง ศึกษาก่อน
6144804	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	5(320)	6143801
	รวม	5	

ชั้นปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 (แผนสหกิจ)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาค้นคว้าตนเอง)	วิชาที่ต้อง ศึกษาก่อน
6144810	สหกิจศึกษา	6(16สัปดาห์)	6143807
	รวม	6	

ชั้นปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 2 (แผนปกติ/สหกิจ)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)	วิชาที่ต้อง ศึกษาก่อน
6144904	สัมมนาด้านการออกแบบ	2(1-2-3)	
6144907	โครงการพิเศษ	3(2-2-5)	6143903
xxxxxxx	เลือกเสรี	3(x-x-x)	
รวม		9	

3.1.5 คำอธิบายรายวิชา

หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

การจัดการเรียนการสอนในหมวดวิชาศึกษาทั่วไปของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ มุ่งพัฒนาและเสริมสร้างคุณลักษณะความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย อารมณ์ สังคม และจิตใจ มีลักษณะไม่เรียนรู้ ผู้งาน จัดการคุณภาพชีวิต รับผิดชอบต่อสังคม มีคุณธรรม จริยธรรม มีโลกทัศน์ที่กว้างไกล เข้าใจธรรมชาติ ตนเอง ผู้อื่น และสังคม มีจิตสำนึกความเป็นไทย ความเป็นพลเมืองไทยและพลโลกที่ดี มีความรักและผูกพันกับท้องถิ่น ตระหนักในคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมทั้งของไทยและของประชาคมนานาชาติ สามารถนำความรู้ไปใช้ในการดูแลสุขภาพภาวะของคน การดำเนินชีวิต และสามารถปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกได้อย่างมีประสิทธิภาพ

หมวดวิชาศึกษาทั่วไปกำหนดวัตถุประสงค์ทั่วไปไว้ให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะดังนี้

1. มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมอันพึงประสงค์ มีความรับผิดชอบต่อสังคมในฐานะพลเมืองไทยและพลโลก
2. มีความรู้ความเข้าใจและสามารถปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี สิ่งแวดล้อม และสังคม รวมทั้งสามารถดูแลรักษาสมดุลของสิ่งเหล่านั้นได้
3. มีความเข้าใจตนเอง ผู้อื่น สังคม ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม และสามารถวางแผนชีวิต มีความพอเพียงในการดำรงชีวิต รวมทั้งสามารถดำรงตนอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข
4. สามารถดูแลสุขภาพภาวะของคนให้มีความสมบูรณ์ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ และจิตใจ
5. มีความซาบซึ้งและตระหนักในคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมทั้งของไทยและของประชาคมนานาชาติ

6. เป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ มีความรอบรู้และใฝ่รู้ มีโลกทัศน์ที่กว้างไกล สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการแสวงหาความรู้ สามารถใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร สามารถคิดวิเคราะห์ คัดกรองใจโดยใช้ข้อมูล และแก้ปัญหาได้อย่างมีเหตุผลและมีความเข้มแข็งทางจิตใจ

คำอธิบายรายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร

รายวิชา 2210101 การพัฒนาทักษะทางภาษาไทย

3 (2-2-5)

Development of Thai Language Skills

หลักการใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อความหมาย ในด้านการใช้คำ การผูกประโยค การใช้สำนวน ไวยากรณ์ ระดับของภาษา การฟังและการอ่านอย่างมีวิจารณญาณ การจับประเด็น การย่อความ สรุป ความ การตีความ การทำแผนภาพโน้ตชนีย์ การวิเคราะห์วิจารณ์ วิพากษ์ เขียนโครงเรื่อง ขยาย ความ การเขียนย่อหน้า และศิลปะการนำเสนอโดยการพูดและเขียนเพื่อการสื่อสารในรูปแบบ ต่างๆ

รายวิชา 2310101 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน

3 (3-0-6)

Foundation English

ไวยากรณ์และโครงสร้างของประโยคภาษาอังกฤษ การใช้สำนวนภาษาอังกฤษในประโยค และในสถานการณ์ต่างๆ การอ่านและฟังเรื่องราว การเขียน พูด และบรรยายโดยใช้ไวยากรณ์และ โครงสร้างของประโยคที่สอดคล้องกับสถานการณ์

รายวิชา 2310102 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

3 (3-0-6)

English for Communication

กฎและหลักการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทักษะทางการฟัง การพูด การอ่าน และการ เขียนเพื่อการสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ เช่น การให้ข้อมูลและคำแนะนำ การสนทนา การแสดง ความรู้สึก การอ่านประกาศ โฆษณาที่ใช้ในชีวิตประจำวัน รวมทั้งการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

กลุ่มวิชามนุษย์ศาสตร์

รายวิชา 2000105 ชีวิตกับดนตรี

2 (2-0-4)

Life and Music

ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับดนตรีไทย และดนตรีสากล วัฒนธรรมไทยและภูมิปัญญาท้องถิ่น ด้านดนตรี คีตลักษณ์และกวีที่สำคัญ คุณค่าและสุนทรียศาสตร์ทางดนตรี มรรยาทและทักษะ การฟังดนตรี วรรณกรรมทางดนตรี ความสัมพันธ์ระหว่างดนตรีกับชีวิตของมนุษย์ การสร้าง จิตสำนึกในการอนุรักษ์และพัฒนาศิลปวัฒนธรรมด้านดนตรี

รายวิชา 2000106 ชีวิตกับศิลปะ

2 (2-0-4)

Life and Art

ความหมายและคุณค่าของทัศนศิลป์ ความเป็นมนุษย์และประสบการณ์ทางความงาม วัฒนธรรมไทยและภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านทัศนศิลป์ การรับรู้ การเลือกสรรค่าความงามทาง ทัศนศิลป์และทัศนศิลป์ในแต่ละยุคสมัย ทักษะการจัดประสบการณ์และเลือกสรรความงามทาง ทัศนศิลป์ ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับชีวิตของมนุษย์ การสร้างจิตสำนึกในการอนุรักษ์และ พัฒนาศิลปะ

รายวิชา 2000107 ชีวิตกับนาฏการ

2 (2-0-4)

Life and Drama

ความหมายและความสำคัญของศิลปะการแสดง วัฒนธรรมไทยและภูมิปัญญาพื้นบ้านด้าน การแสดง การแสดงสากล ศิลปะการแสดงกับวิถีชีวิตของมนุษย์ตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะการแสดงกับชีวิต ผูกการแสดงพื้นบ้านและการแสดงสากลตามความ สนใจ การสร้างจิตสำนึกในการอนุรักษ์และพัฒนาศิลปะการแสดง

รายวิชา 2000110 อุดมการณ์ชีวิตและการพัฒนาตน

3 (3-0-6)

Ideal of Life and Self Development

ความหมายและความสำคัญของชีวิต การเข้าใจตนเองและผู้อื่น ความรับผิดชอบต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคม มนุษย์สัมพันธ์และการดำรงตนในโลกยุค โลกาภิวัตน์ บุคลิกภาพและปรับตัว การ พัฒนาตนและคุณธรรมในการพัฒนาตน การดำรงชีวิตอย่างพอเพียงและมีความสุข การจัดการ คุณภาพชีวิต การกำหนดอุดมการณ์ของชีวิตที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

รายวิชา 2000112 การรู้สารสนเทศ

2 (2-0-4)

Information Literacy

ความหมาย ความสำคัญของสารสนเทศ บทบาทและผลกระทบของสารสนเทศต่อบุคคลและ สังคม การกำหนดความต้องการสารสนเทศและแหล่งสารสนเทศ การแสวงหาสารสนเทศ การ กำหนดกลยุทธ์และเทคนิคการสืบค้นสารสนเทศ การประเมินและเลือกสารสนเทศ การเขียนอ้างอิง และรายงานทางวิชาการ การแสวงหาและใช้สารสนเทศอย่างมีจริยธรรมและเคารพกฎหมาย

กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์

รายวิชา 2000121 ความเป็นพลเมือง

3 (3-0-6)

Citizenship

กระแสโลกาภิวัตน์และผลกระทบต่อสังคมโลกในด้านสังคม วัฒนธรรม เทคโนโลยี เศรษฐกิจ การเมือง และสิ่งแวดล้อม แนวคิดและหลักการพื้นฐานของความเป็นพลเมือง จิตสำนึก สิทธิ ความรับผิดชอบ จิตอาสา การมีส่วนร่วม และบทบาทในฐานะพลเมืองไทยและพลโลก สิทธิ

มนุษยชน สิทธิชุมชน การปกป้องผลประโยชน์สาธารณะ การพัฒนา ใช้นวัตกรรม และคุ้มครอง
ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน
รายวิชา 2000122 วิถีโลกและวิถีไทย 3 (3-0-6)

Global Society and Thai Living

วิวัฒนาการทางสังคม เศรษฐกิจ การเมือง และสังคมโลกยุคใหม่ องค์การระหว่างประเทศ
และการจัดระเบียบโลก การรวมกลุ่มความสัมพันธ์และการสร้างความร่วมมือของประชาคมในแ
ละภูมิภาคของโลก ปัญหาสังคมโลกด้านสังคม เศรษฐกิจ การเมือง และวัฒนธรรม ประเทศไทย
ในสังคมโลก พัฒนาการทางเศรษฐกิจ สังคม และการเมืองของไทย ลักษณะพื้นฐานทางสังคมและ
วัฒนธรรมไทย วัฒนธรรมประเพณีและภูมิปัญญาท้องถิ่น และแนวความคิดปรัชญาเศรษฐกิจ
พอเพียง การสร้างจิตสำนึกและ ความภาคภูมิใจในความเป็นไทย
กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์

รายวิชา 4000111 วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเพื่อชีวิตและสังคม 3 (3-0-6)

Science and Technology for Life and Society

ความหมายและความสำคัญของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี พัฒนาการทางวิทยาศาสตร์และ
เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์ ความสัมพันธ์ระหว่างวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีและสังคม
เทคโนโลยีสมัยใหม่ที่สำคัญต่าง ๆ บทบาทของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน
ผลกระทบของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่มีต่อมนุษย์ สังคม ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม กับปทั
ธทางธรรมชาติกับแนวทางการป้องกันและแก้ไข กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบจากผลิตผลทาง
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน
รายวิชา 4000112 การคิดและการแก้ปัญหา 3 (3-0-6)

Thinking and Problem Solving

รูปแบบและประเภทของการคิด กระบวนการคิดและการพัฒนาการคิด กระบวนการของการ
ให้เหตุผลเชิงตรรกศาสตร์ กระบวนการแก้ปัญหา การแสวงหาข้อมูล การจัดการข้อมูล และการ
วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อประกอบการแก้ปัญหาและการตัดสินใจ การแก้ปัญหาและตัดสินใจอย่างมี
เหตุผลเชิงจริยธรรม

รายวิชา 4000113 เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ 2 (2-0-4)

Information Technology for Learning

ความสำคัญ บทบาท และผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศต่อชีวิตและสังคม การใช้
เทคโนโลยีสารสนเทศสืบค้นข้อมูลเพื่อการแสวงหาความรู้ ความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยี
สารสนเทศ การเคารพความเป็นส่วนตัว สิทธิทางปัญญา ทรัพย์สินทางปัญญา จริยธรรม
จรรยาบรรณ และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับสารสนเทศและเทคโนโลยีสารสนเทศ

รายวิชา 9000001 การสร้างเสริมสุขภาพแบบองค์รวม

2 (2-0-4)

Holistic Health Promotion

แนวคิดเกี่ยวกับสุขภาพและการสร้างเสริมสุขภาพแบบองค์รวม องค์ประกอบของสุขภาพ และปัจจัยที่มีผลต่อสุขภาพ การสร้างเสริมสุขภาพร่างกาย การสร้างเสริมสุขภาพจิตใจและการจัดการความเครียด อาหารและโภชนาการเพื่อสุขภาพ การออกกำลังกายและนันทนาการเพื่อสุขภาพ การรู้จักดูแลสภาวะแห่งตน การปฏิบัติตนในการสร้างเสริมสุขภาพ

คำอธิบายรายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ

กลุ่มวิชาพื้นฐาน (แกน) จำนวน 21 หน่วยกิต

รายวิชา 2313704 ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยี

3 (3-0-6)

English for Technology

ฝึกทักษะภาษาอังกฤษด้านการอ่าน การเขียน การฟัง และการพูด ที่สอดคล้องกับสาขาวิชาของนักศึกษา เกี่ยวกับเนื้อหาทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี วิทยาศาสตร์ประยุกต์ และวิทยาการคอมพิวเตอร์ เน้นทักษะการอ่านในระดับอักษรรวม ระดับการสื่อสาร และระดับวิเคราะห์ เช่น การรู้ศัพท์ การอ้างอิง คำเชื่อม ข้อความ การจับใจความสำคัญ เหตุและผล ทักษะการของผู้เขียน และสรุปความบทความ

รายวิชา 2312705 ภาษาอังกฤษในงานอุตสาหกรรม

3 (3-0-6)

English for Industrial Work

ฝึกทักษะภาษาอังกฤษในงานอุตสาหกรรม จากสื่อสิ่งพิมพ์ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ สื่อโฆษณา ประชาสัมพันธ์ บทความเกี่ยวกับอุตสาหกรรม คู่มือการใช้เครื่องมือ การใช้อุปกรณ์ เครื่องจักร ผลิตภัณฑ์ ฝึกการใช้พจนานุกรมเพื่อการอ่าน ฝึกทักษะในการอ่าน บันทึก สรุปตีความ ขยายความ รวมทั้งการนำเสนอด้วยวาจา และลายลักษณ์อักษร โดยเน้นกระบวนการทักษะสัมพันธ์ทางภาษา

รายวิชา 6141101 หลักการออกแบบ

3 (2-2-5)

Principle of Design

หลักการออกแบบองค์ประกอบของศิลปะ และทฤษฎีสี เพื่อใช้เป็นแนวทางพื้นฐานในการสร้างสรรค์งานออกแบบ ฝึกปฏิบัติการออกแบบงานประเภท 2 มิติ 3 มิติ โดยเน้นการใช้หลักการออกแบบ การจัดองค์ประกอบของศิลปะ การวิเคราะห์ สามารถอธิบายเปรียบเทียบเรื่องความงามได้ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในเชิงออกแบบ

รายวิชา 6141102 ออกแบบทัศนศิลป์

3 (2-2-5)

Visual Design

เกี่ยวกับหลักการออกแบบทัศนศิลป์ สุนทรียภาพทางทัศนศิลป์ ฝึกปฏิบัติการออกแบบงาน 2 มิติ และ 3 มิติ โดยใช้หลักการออกแบบจัดองค์ประกอบของศิลปะ เน้นความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ที่เกิดแนวคิดใหม่ ความสวยงาม โดยไม่บังคับรูปแบบและวัสดุ เน้นเทคนิคการสร้างสรรค์ศิลปะ ลักษณะต่างๆ เทคนิคผสม มาประยุกต์ใช้ในงานผลิตภัณฑ์ที่ไม่มีระบบกลไก

รายวิชา 6141103 วาดเส้นเบื้องต้น

3 (2-2-5)

Basic Drawing

พื้นฐานการวาดเส้น จากวัตถุหุ่นนิ่งต่างๆ หุ่นปูนปลาสเตอร์ ฝึกสังเกตและการมองเห็น เพื่อให้เกิดความเข้าใจและความชำนาญทางทักษะ โดยเน้นโครงสร้างของรูปทรง เส้น รูปว่าง แสงเงา ลักษณะผิว ขนาด ทศนิยมภาพ และองค์ประกอบของภาพ โดยใช้ดินสอ, ปากกา อ่านชาโคล หมึกสีน้ำ เกรของ ปากกาสี ในการสร้างคุณภาพงานวาดเส้น

รายวิชา 6141104 เขียนแบบเทคนิค 1

3 (2-2-5)

Technical Drawing 1

ความหมาย ความสำคัญ ประโยชน์การเขียนแบบ เครื่องมือเครื่องใช้วัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ในการเขียนแบบ หลักการเขียนแบบเบื้องต้นฝึกปฏิบัติการเขียนภาพฉาย (Orthographic Projection) ภาพไอโซเมตริก (Isometric) ภาพเออบลิค (Oblique) ภาพไดเมตริก (Diametric) ภาพไตรเมตริก (Trimetric) ภาพคดี่ (Pattern Development) ภาพจุดรวมสายตา (Perspective) ตามระบบการเขียนแบบเทคนิคมาตรฐานสากล

รายวิชา 6141110 สุนทรียศาสตร์เพื่อการออกแบบ

3 (3-0-6)

Aesthetics for Design

ศึกษาศาสตร์ทางความงาม ความหมายของสุนทรียศาสตร์ การรับรู้ทางการเห็นทัศนศิลป์ การเรียนรู้คุณค่าความซาบซึ้ง เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์งานออกแบบ