



เอกสารประกอบ
หลักสูตรศิลปบัณฑิต
สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ
(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2568)

คณะเทคโนโลยีการเกษตรและเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

สารบัญ

	หน้า
1. คำอธิบายรายวิชาและผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา	1
2. การพัฒนาหลักสูตร	2
ตารางที่ 1 การระบุผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	8
ตารางที่ 2 การวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	41
ตารางที่ 3 ความเชื่อมโยงผลลัพธ์การเรียนรู้ สมรรถนะและรายวิชา	44
ตารางที่ 4 จัดทำรายวิชา	69
ตารางที่ 5 จัดทำคำอธิบายรายวิชา	86
ตารางที่ 6 การจัดทำผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา CLOs	97

หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ
(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2568)

1. คำอธิบายรายวิชาและผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

หมวดวิชาเฉพาะ จำนวนไม่น้อยกว่า 90 หน่วยกิต

- วิชาเฉพาะพื้นฐาน จำนวน 21 หน่วยกิต
- วิชาเฉพาะบังคับ จำนวน 36 หน่วยกิต
- วิชาเฉพาะเลือก จำนวน 27 หน่วยกิต
- วิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ จำนวน 6 หน่วยกิต

หมวดวิชาเฉพาะ จำนวนไม่น้อยกว่า 90 หน่วยกิต

วิชาเฉพาะด้านพื้นฐาน จำนวน 21 หน่วยกิต

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต
6141118	พื้นฐานการแสดงออกทางภาพ Basic of Visual Expression	3(2-2-5)
6141119	พัฒนาการของงานออกแบบ Evolution of Design	3(3-0-6)
6141120	สุนทรียศาสตร์ในงานออกแบบสร้างสรรค์ Aesthetics in Creative Design	3(2-2-5)
6141121	หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ Principle of Product Design	3(2-2-5)
6141117	พื้นฐานงานออกแบบสร้างสรรค์ Fundamentals of Creative Design	3(2-2-5)
6141704	สีและการจัดองค์ประกอบ Color and Composition	3(2-2-5)
6141601	ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ Creative Entrepreneur	3(3-0-6)

2.2) วิชาเฉพาะด้านบังคับ จำนวน 36 หน่วยกิต

โมดูลที่ 1	ทักษะงานทางครีเอทีฟอาร์ต จำนวน 9 หน่วยกิต	
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต

6131401	ดูในงานออกแบบ Materials in Design	3(2-2-5)
6111301	ปะภาพถ่ายสำหรับงานดิจิทัล Digital Photography art	3(2-2-5)
6141705	รออกแบบสร้างสรรค์แฟชั่น Fashion Creative Design	3(2-2-5)
โมดูลที่ 2	ทักษะการออกแบบสื่อนวัตกรรม จำนวน 9 หน่วยกิต	
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต
6252603	คอมพิวเตอร์กราฟิกสำหรับครีเอทีฟอาร์ต Computer Graphic for Creative Art	3(2-2-5)
6142301	เทคโนโลยีสร้างสรรค์งานออกแบบ 2 และ 3 มิติ Creative Technology Design with 2D & 3D	3(2-2-5)
6142302	เทคโนโลยีการตัดต่อภาพดิจิทัล Digital Editing Technology	3(2-2-5)
โมดูลที่ 3	สร้างสรรค์สื่อมัลติมีเดียและนวัตกรรม จำนวน 9 หน่วยกิต	
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต
6252604	สื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลสร้างสรรค์ Creative Digital Print Media	3(2-2-5)
6252605	การออกแบบอินเตอร์แอกทีฟ และยูเอ็กซ์/ยูไอ Interactive Design & UX/UI	3(2-2-5)
6252606	ออกแบบโมชันกราฟิก Motion Graphic Design	3(2-2-5)
โมดูลที่ 4	เทคโนโลยีการจัดการงานการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ จำนวน 9 หน่วยกิต	
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต
6142201	ทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ Skills for Creative Thinking	3(2-2-5)
6142901	การจัดการข้อมูลงานออกแบบสร้างสรรค์ Database Management for Creative design	3(2-2-5)
6142303	เทคโนโลยีและเทคนิคการนำเสนอ Technology and Presentation Techniques	3(2-2-5)

2.3) วิชาเฉพาะด้านเลือก จำนวน 27 หน่วยกิต

กลุ่มวิชาชีพด้านเลือก 27 หน่วยกิต ให้เลือกเรียน Module ต่อไปนี้ อย่างน้อย 3 Module และไม่ต่ำกว่า 27 หน่วยกิต โดยให้เลือกเรียน Module ต่อไปนี้

Module ที่ 5	เทคโนโลยีและการออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงพาณิชย์ จำนวน 9 หน่วยกิต	
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต
6143501	การตลาดสมัยใหม่ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์ Modern Marketing in Product Design	3(2-2-5)
6143209	การออกแบบผลิตภัณฑ์ Products Design	3(2-2-5)
6143914	นิทรรศการและการแสดงสินค้า Display & Exhibition	3(2-2-5)
Module ที่ 6	เทคโนโลยีและการออกแบบกราฟิกเชิงพาณิชย์ จำนวน 9 หน่วยกิต	
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต
6143502	เทรนด์กราฟิกกับผู้บริโภคยุคดิจิทัล Graphic Design Trends in Digital Marketing	3(2-2-5)
6143210	การออกแบบสื่อกราฟิกดิจิทัลมีเดีย Digital Media and Graphic Design	3(2-2-5)
6143211	งานสร้างสรรค์เพื่องานดิจิทัลและเทคโนโลยี Creative for Digital and Technology	3(2-2-5)
Module ที่ 7	ออกแบบสร้างสรรค์เฟอร์นิเจอร์และตกแต่งภายใน จำนวน 9 หน่วยกิต	
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต
6143103	หลักการสร้างสรรค์เฟอร์นิเจอร์และตกแต่งภายใน Principles of creative furniture and interior design	3(2-2-5)
6143212	การสร้างสรรค์เฟอร์นิเจอร์และตกแต่งภายใน Creative production in furniture and interior design	3(2-2-5)
6143301	เทคโนโลยีเพื่อการสร้างสรรค์เฟอร์นิเจอร์และตกแต่งภายใน Creative Technology for furniture and interior design	3(2-2-5)
Module ที่ 8	ธุรกิจแฟชั่น จำนวน 9 หน่วยกิต	
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต
6143213	แพทเทิร์นเพื่องานแฟชั่น	3(2-2-5)

	Pattern Making for Fashion	
6143214	แฟชั่นสไตล์ลิสต์ Fashion Stylist & Make up	3(2-2-5)
6143601	ธุรกิจแฟชั่นและตราสินค้า Fashion business & brand	3(2-2-5)
โมดูลที่ 9	ออกแบบคาแรคเตอร์และแอนิเมชัน จำนวน 9 หน่วยกิต	
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต
6143215	การออกแบบคาแรคเตอร์ Character Design	3(2-2-5)
6253603	แอนิเมชันสองมิติ 2D Animation	3(2-2-5)
6143216	การเขียนบทเพื่อการเล่าเรื่อง Creative storytelling and screen writing	3(2-2-5)
โมดูลที่ 10	เลือกอิสระ ให้เลือกเรียนวิชาต่อไปนี้ จำนวน 9 หน่วยกิต	
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต
6143217	สีธรรมชาติและการมีย้อม Natural Colors and Dyeing	3(2-2-5)
6223701	บรรจุภัณฑ์สร้างสรรค์ Creative Packaging	3(2-2-5)
6253604	ออกแบบสร้างสรรค์คีย์ออส Kiosk Creative Design	3(2-2-5)
6143705	ดิจิทัลสำหรับการสร้างแบรนด์ Digital Branding	3(2-2-5)
6143706	ดิจิทัลสำหรับงานโฆษณา Digital Advertising	3(2-2-5)
6143218	การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย Accessories Design	3(2-2-5)
6143707	สร้างสรรค์ภาพล้อและภาพประกอบเรื่อง Creative for Caricature and Illustration	3(2-2-5)
6253605	เทคโนโลยีและงานดิจิทัลเพื่อการสร้างสรรค์เว็บเพจ Digital Technology for Creative Online Application	3(2-2-5)

6143915	การนำเสนอผลงานอย่างสร้างสรรค์และทันสมัย (Creative and modern presentation of work)	3(2-2-5)
6143708	ออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา (Creative design of pottery products)	3(2-2-5)
6143602	งานผลิตภัณฑ์สำหรับงานออกแบบเชิงธุรกิจ (Product Design for Business)	3(2-2-5)
6143709	การออกแบบสร้างสรรค์เศษวัสดุ (Creative art design from Scrap)	3(2-2-5)

2.4) วิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ จำนวน 6 หน่วยกิต

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต
6144812	สหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน (Cooperative and Work Integrated Education)	6(480)

หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

ให้นักศึกษาเลือกเรียนวิชาใด ๆ ในหลักสูตรระดับปริญญาตรีที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ โดยไม่ซ้ำกับรายวิชาที่เรียนมาแล้ว และต้องไม่เป็นรายวิชาที่กำหนดให้เรียนโดยไม่นับหน่วยกิตในเกณฑ์การสำเร็จการศึกษาของหลักสูตร

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

- PLO1 สามารถอธิบายความรู้หลักการ พื้นฐานการออกแบบ และ ภูมิปัญญา
ทรัพยากรท้องถิ่นสู่การสร้างสรรคงานการออกแบบ
- PLO2 มีความรู้เกี่ยวกับจรรยาบรรณในวิชาชีพและมีความซื่อสัตย์เรื่องลิขสิทธิ์ของ
ผลงานสร้างสรรค์โดยไม่คัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตัวเอง
- PLO3 มีความรู้ทักษะความเชี่ยวชาญด้านการออกแบบสร้างสรรค์
- PLO4 มีทักษะกระบวนการคิดเชิงออกแบบและทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต
- PLO5 ประยุกต์องค์ความรู้ และสร้างผลงานออกแบบร่วมกับศาสตร์อื่น

- PLO6 สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล และมีศักยภาพในการค้นคว้า คัดวิเคราะห์ แก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ รวมทั้งสามารถบริหารจัดการทำงานเป็นทีมอย่างมีประสิทธิภาพ
- PLO7 ทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อการออกแบบและการผลิตสื่อสร้างสรรค์
- PLO8 สามารถสื่อสารภาษาไทย และ ภาษาอังกฤษ เพื่อนำเสนอแนวความคิดและผลงานด้านการออกแบบทั้งการฟัง พูด อ่าน เขียน กับผู้อื่นได้
- PLO9 สามารถอธิบายความคิดสร้างสรรค์และนำเสนอผลงานทางด้านออกแบบอย่างเป็นระบบ รวมทั้งสามารถออกแบบแผนธุรกิจในการเป็นผู้ประกอบการด้านงานออกแบบ
- PLO10 นำองค์ความรู้ด้านการออกแบบสร้างสรรค์ไปต่อยอดเป็นธุรกิจสร้างสรรค์ได้
- PLO11 ทำงานร่วมกับผู้อื่น มีความรับผิดชอบและมีความมั่นใจและมีศักยภาพความพร้อมในการทำงาน

2. การพัฒนาหลักสูตร

- ตารางการระบุผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (ตารางที่ 1)
- ตารางการวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (ตารางที่ 2)
- ตารางความเชื่อมโยงผลลัพธ์การเรียนรู้ สมรรถนะและรายวิชา (ตารางที่ 3)
- ตารางจัดทำรายวิชา (ตารางที่ 4)
- ตารางจัดทำคำอธิบายรายวิชา (ตารางที่ 5)
- ตารางการจัดทำผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา CLOs (ตารางที่ 6)

ตารางที่ 1 การระบุผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

ลำดับ ความสำคัญ	ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการ/ความประสงค์ของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	การได้มาของข้อมูล/ หลักฐาน*
1	<p>อาจารย์ผู้สอน</p>	<ul style="list-style-type: none"> - มีความรู้และทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์สร้างสรรค์ผลงานด้านด้านการออกแบบ - การประยุกต์ใช้องค์ความรู้ทางการออกแบบกับบริบทสังคมและวัฒนธรรมในปัจจุบันสามารถนำไปใช้จริง - ทักษะการพูดการ นำเสนอผลงานทางด้านการออกแบบ - กล้าแสดงออก กล้านำเสนอ กล้าคิดและตัดสินใจ - สามารถนำผลงานการออกแบบไปประยุกต์ใช้เชิงพาณิชย์ - ความรู้และความชำนาญในการใช้เทคโนโลยีเฉพาะด้านในการออกแบบ - มีความรู้และมีทักษะการเป็นผู้ประกอบการ - เป็นผู้นำความรับผิดชอบ รับฟังความเห็นผู้อื่น ทำงานร่วมกันเป็นทีมกับผู้ที่มีความแตกต่างทางบริบท 	<p>รายงานผลการเรียนรู้ตามความคาดหวังของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย: หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ (https://drive.google.com/file/d/1YtLj4n3iy1hUPNFuiqQcqbOWdq9tA8x/view?usp=sharing)</p>
2	<p>ผู้ใช้บัณฑิต /ผู้ประกอบการ</p> <ul style="list-style-type: none"> - ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ - ด้านการออกแบบกราฟิก/สิ่งพิมพ์/สื่อมัลติมีเดีย - ด้านออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ 	<ul style="list-style-type: none"> - มีความรู้พื้นฐานด้านการออกแบบและการจัดองค์ประกอบทางด้านงานออกแบบ - มีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ / กราฟิก / แฟชั่น - สามารถใช้เทคโนโลยีในการออกแบบผลิตภัณฑ์ / กราฟิก / แฟชั่น - สามารถนำเสนอแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานได้ - มีทักษะกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ที่สามารถประยุกต์เชิงพาณิชย์ได้ - มีทักษะด้านธุรกิจที่สอดคล้องกับผลิตภัณฑ์หรือผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นได้ 	<p>รายงานผลการเรียนรู้ตามความคาดหวังของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย: หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ</p>

ลำดับ ความสำคัญ	ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการ/ความประสงค์ของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	การได้มาของข้อมูล/ หลักฐาน*
	(รานป้าย สบายอิงคเจท/ ธนาวา ปรีนสติง /ชีวาแอดเวอร์ไทซิ่ง/โคเพน ดีไซน์/ดู ดี อาร์ท/บีวดี 2014/ฝ่ายศิลป์ เซนทรัลพัฒนา/ฝ่ายประชาสัมพันธ์หน่วยงานราชการ	<ul style="list-style-type: none"> - กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบ - ภาวะผู้นำและทำงานเป็นทีม - การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ ทั้งทางด้านพูด ฟัง อ่าน เขียน รวมทั้งนำเสนอข้อมูล - การทำงานแก้ปัญหาเป็นระบบ มีความรับผิดชอบ กล้าแสดงความคิดเห็น กล้าคิด กล้าตัดสินใจ - การปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงและสามารถแสวงหาเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง - มีความรู้และมีความชำนาญทางด้านงานออกแบบ เฉพาะทางเช่น ทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล การใช้งานโปรแกรมการออกแบบ (ตระกูล Adode, SketchUp, Figma 3D animation) - มีความรู้การใช้งานโปรแกรม Office Excel 	(https://forms.gle/Ng67HkvzCnW1VpSN)
3	นักศึกษา	<ul style="list-style-type: none"> - ความต้องการเลือกเรียนในกลุ่มรายวิชาที่ชอบ เลือกวิชาเรียนได้อิสระ และเรียนในเชิงลึก - ต้องการให้มีการสอนโปรแกรมที่เกี่ยวข้องในการนำไปใช้ทำงานจริงด้านการออกแบบและการนำเสนองานได้ - ต้องการนำความรู้ด้านวิชาชีพอื่น ๆ ประยุกต์ใช้ด้วยกันได้ เช่น ความรู้ด้านการตลาด บัญชี วัสดุศาสตร์ 	รายงาน ผลการเรียนรู้ตามความคาดหวังของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย: หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ

ลำดับ ความสำคัญ	ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการ/ความประสงค์ของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	การได้มาของข้อมูล/ หลักฐาน*
		- ทักษะโปรแกรมในการออกแบบ	
4	บัณฑิตศิษย์เก่า	<ul style="list-style-type: none"> - ทักษะการใช้โปรแกรมในการออกแบบที่ทันสมัย ที่ตอบโจทย์ความต้องการทางตลาดแรงงาน เช่น โปรแกรมออกแบบ Ux-ui โปรแกรม 3d การออกแบบคืออส ฯลฯ - การสื่อสารและการนำเสนอผลงาน - ความรู้และความชำนาญของรายวิชาและความเชื่อมโยงกันของแต่ละรายวิชา 	รายงาน ผลการเรียนรู้ตามความคาดหวังของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย: หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ผลกระทบ (ทั้งด้านดีและเสีย) ที่ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียได้รับจากหลักสูตร	ผลกระทบ หรืออิทธิพลที่หลักสูตรได้รับจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ทัศนคติ/ความคิดเห็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่มีต่อหลักสูตร
1. อาจารย์ผู้สอน	<p>HPHI</p> <ul style="list-style-type: none"> - การพัฒนาทักษะสมัยใหม่ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน - ความร่วมมือกับสถานประกอบการ ในด้านต่าง ๆ เช่น การเรียนการสอน วิจัย และบริการวิชาการ - การพัฒนาทางด้านตำแหน่งทางวิชาการ - ความมั่นคงทางวิชาชีพ 	<p>HPHI</p> <ul style="list-style-type: none"> - ข้อเสนอแนะต่อการพัฒนาและปรับปรุงหลักสูตร - บุคคลากรที่ขับเคลื่อนงานของหลักสูตรที่มีคุณภาพ 	<ul style="list-style-type: none"> - หลักสูตรมีมาตรฐานและสามารถนำทักษะ ไปใช้ประกอบอาชีพได้จริง - หลักสูตรตรงกับความต้องการของตลาดแรงงาน และตรงกับทิศทางการพัฒนาประเทศ
2. ผู้ใช้บัณฑิต / ผู้ประกอบการ	<p>HPHI</p> <ul style="list-style-type: none"> - ได้กำลังคนที่มีทักษะตรงตามความต้องการของสถานประกอบการ - ความร่วมมือทางด้านวิชาการกับหลักสูตร 	<p>HPHI</p> <ul style="list-style-type: none"> - บัณฑิตมีงานทำ - ข้อเสนอแนะต่อการพัฒนาและปรับปรุงหลักสูตร - การรับนักศึกษาเข้าปฏิบัติสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน - หลักสูตรที่มีปรีक्षा หรือ วิทยากร ที่ตรงสายงานช่วยในการพัฒนาผู้เรียน - ความร่วมมือทางด้านวิชาชีพกับสถานประกอบการ 	<ul style="list-style-type: none"> - หลักสูตรเป็นศูนย์รวมองค์ความรู้หลากหลาย ที่มีความพร้อมในการเรียนการสอน สำหรับผู้เรียนระดับปริญญา และการฝึกอบรมระยะสั้น สำหรับบุคคลทั่วไป - หลักสูตรเป็นเป้าหมายในการรับนักศึกษาเข้าปฏิบัติงานในรูปแบบ สหกิจศึกษา และการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน - หลักสูตรเป็นเป้าหมายอันดับต้น ๆ ในการรับบุคลากรเข้าทำงาน

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ผลกระทบ (ทั้งด้านดีและเสีย) ที่ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียได้รับจากหลักสูตร	ผลกระทบ หรืออิทธิพลที่หลักสูตรได้รับจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ทัศนคติ/ความคิดเห็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่มีต่อหลักสูตร
3. นักศึกษาปัจจุบัน	HPHI - ทักษะทางวิชาการ - ทักษะการใช้ชีวิต - ทักษะการทำงาน - การดูแล และสนับสนุนในด้านต่าง ๆ - การฝึกปฏิบัติกับสถานประกอบการจริง	HPHI - เป็นส่วนสะท้อนผลการดำเนินการของหลักสูตรที่เป็นรูปธรรม - ข้อเสนอแนะต่อการพัฒนาและปรับปรุงหลักสูตร	- หลักสูตรมีมาตรฐานและสามารถนำทักษะไปใช้ประกอบอาชีพได้จริง
4. สำนักงานปลัดกระทรวง การอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สป.อว.)	HPLI การพัฒนาและปรับปรุงหลักสูตร	HPLI เกณฑ์ ประกาศ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาและปรับปรุงหลักสูตร	การรับรองหลักสูตรที่มีมาตรฐาน
5. มหาวิทยาลัยราชภัฏ นครสวรรค์	HPLI การพัฒนาและปรับปรุงหลักสูตร	HPLI - วิสัยทัศน์ แผนยุทธศาสตร์ พันธกิจ นโยบาย ประกาศ ปรัชญาการศึกษา เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาและปรับปรุงหลักสูตร - ข้อเสนอแนะต่อการพัฒนาและปรับปรุงหลักสูตร	การรับรองหลักสูตรที่มีมาตรฐาน และเป็นความต้องการของตลาดแรงงาน

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ผลกระทบ (ทั้งด้านดีและเสีย) ที่ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียได้รับจากหลักสูตร	ผลกระทบ หรืออิทธิพลที่หลักสูตรได้รับจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ทัศนคติ/ความคิดเห็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่มีต่อหลักสูตร
6. คณะเทคโนโลยีการเกษตรและเทคโนโลยีอุตสาหกรรม	HPLI การพัฒนาและปรับปรุงหลักสูตร	HPLI - อัตลักษณ์ วิสัยทัศน์ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาและปรับปรุงหลักสูตร - ข้อเสนอแนะต่อการพัฒนาและปรับปรุงหลักสูตร	การรับรองหลักสูตรที่มีมาตรฐาน และเป็นความต้องการของตลาดแรงงาน
7. นักเรียนในอนาคต	LPHI - หลักสูตรมีมาตรฐาน และทักษะอาชีพมีความต้องการทางด้านตลาดแรงงาน - ค่าลงทะเบียนเรียนไม่สูง	LPHI - จำนวนนักศึกษาแรกเข้า - ความสนใจในการศึกษาต่อระดับปริญญาตรีต่อหลักสูตร	- จำนวนนักศึกษาแรกเข้า - หลักสูตรมีมาตรฐานและสามารถประกอบอาชีพที่ตลาดแรงงานต้องการได้
8. บัณฑิต ศิษย์เก่า	LPLI การ up-skill และ New-skill ทักษะการทำงานและเทคโนโลยีสมัยใหม่	LPLI - เป็นส่วนสะท้อนผลการดำเนินการของหลักสูตรที่เป็นรูปธรรม - ข้อเสนอแนะต่อการพัฒนาและปรับปรุงหลักสูตร	- หลักสูตรมีมาตรฐานและสามารถนำทักษะ ไปใช้ประกอบอาชีพได้จริง - หลักสูตรตรงกับความต้องการของตลาดแรงงาน และตรงกับทิศทางการพัฒนาประเทศ

หมายเหตุ High Power-High Impact -HPHI, High Power-Low Impact - HPLI, Low Power-High Impact -LPHI, Low Power-Low Impact -LPLI

ตารางที่ 3 ความเชื่อมโยงผลลัพธ์การเรียนรู้ สมรรถนะและรายวิชา

PLOs	สมรรถนะ/ความรู้ที่ต้องมี K S A	รายวิชา	รูปแบบการเรียนรู้ การสอน	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือ วัดและประเมินผล
PLO1 สามารถอธิบาย ความรู้หลักการ พื้นฐานการ ออกแบบ และ ภูมิปัญญา ทรัพยากรท้องถิ่น สู่การสร้างสรรค งานการออกแบบ	K1 การแสดงออกทางภาพเบื้องต้น K2 ความรู้ทางประวัติการออกแบบ K3 แนวความคิดเรื่องสุนทรียศาสตร์ K4 ความรู้พื้นฐานของงานออกแบบ K5 การออกแบบผลิตภัณฑ์ K6 พื้นฐานการออกแบบ K7 ความรู้ทั่วไปทางศิลปะและการ ออกแบบ K8 กระบวนการพื้นฐานในการใช้ ความคิดสร้างสรรค์ K9 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับสี K10 ความรู้องค์ประกอบศิลป์ ธาตุทาง ทัศนศิลป์ K11 แนวคิดการดำเนินธุรกิจ K12 ความรู้วัสดุระดับท้องถิ่นในการ สร้างสรรค์งานออกแบบ K13 หลักการออกแบบแฟชั่นและ เครื่องประดับเบื้องต้น K14 หลักการพื้นฐานออกแบบสื่อ สิ่งพิมพ์ดิจิทัล	- พื้นฐานการแสดงออกทาง ภาพ - พัฒนาการของงานออกแบบ - สุนทรียศาสตร์ในงาน ออกแบบสร้างสรรค์ - หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ - พื้นฐานงานออกแบบ สร้างสรรค์ - สีและการจัดองค์ประกอบ - ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ - วัสดุในงานออกแบบ - การออกแบบสร้างสรรค์ แฟชั่น - สื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลสร้างสรรค์ - นิทรรศการและการแสดง สินค้า - หลักการสร้างสรรค เฟอร์นิเจอร์และตกแต่งภายใน และกลยุทธ์ทางการตลาด - แฟชั่นสไตลิสต์และแมคอัพ	- การสอนแบบบรรยาย - การอภิปราย - การฝึกปฏิบัติ - การใช้กรณีศึกษา (Case Study) - การสอนโดยใช้ปัญหาเป็น ฐาน ฐาน (Problem Based Learning: PBL) - การระดมสมอง (Brainstorming) Project based learning การสอนโดยใช้วิธีการเรียน แบบร่วมมือ (Cooperative Learning)	- การสอบระหว่างเรียน กลาง ภาคและปลายภาค - การประเมินการแสวงหา ความรู้ การอภิปราย การ สะท้อนคิด - การประเมินจากรายงานหรือ ใบงาน - การประเมินจากแบบฝึกหัด แบบทดสอบ - การประเมินจากพฤติกรรม	- แบบทดสอบ และข้อสอบ - ใบงานแบบฝึกหัด - แบบประเมินผลงาน กระบวนการ - แบบสังเกตพฤติกรรม การแสวงหาความรู้ การอภิปราย การสะท้อนคิด

PLOs	สมรรถนะ/ความรู้ที่ต้องมี K S A	รายวิชา	รูปแบบการเรียนรู้ การสอน	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือ วัดและประเมินผล
	K15 การจัดนิทรรศการและการจัดแสดงสินค้า K16 หลักการสร้างสรรค์เฟอร์นิเจอร์ K17 วิวัฒนาการของเสื้อผ้า K18 ภูมิปัญญา ทรัพยากรท้องถิ่น K19 หลักการออกแบบตัวละคร K20 หลักการของแอนิเมชันสองมิติ K21 หลักการออกแบบบรรจุภัณฑ์ K22 ออกแบบบูธและร้านค้าขนาดเล็ก K23 หลักการออกแบบแบรนด์ K24 หลักการออกแบบโฆษณา K25 หลักการออกแบบแฟชั่นและเครื่องประดับการแต่งกายเบื้องต้น K26 วัสดุและเลือกใช้วัสดุ K27 หลักการออกแบบเว็บเพจ K28 รูปแบบผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา S1 ปฏิบัติการวาดเส้น S2 ปฏิบัติการวิเคราะห์การออกแบบของผลงานศิลปินที่มีชื่อเสียงที่สำคัญในการออกแบบ	- สีธรรมชาติและการมัดย้อม - การออกแบบคาแรคเตอร์ - สร้างสรรค์ภาพล้อและภาพประกอบเรื่อง - แอนิเมชันสองมิติ - บรรจุภัณฑ์สร้างสรรค์ - ออกแบบสร้างสรรค์คืออส - ดิจิทัลสำหรับการสร้างแบรนด์ - ดิจิทัลสำหรับงานโฆษณา - การออกแบบเครื่องประดับการแต่งกาย - เทคโนโลยีและงานดิจิทัลเพื่อการสร้างสรรค์เว็บเพจ - ออกแบบสร้างสรรค์ ผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา			

PLOs	สมรรถนะ/ความรู้ที่ต้องมี K S A	รายวิชา	รูปแบบการเรียนรู้ การสอน	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือ วัดและประเมินผล
	S3 ปฏิบัติการถ่ายทอดอารมณ์ผ่าน ผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ S4 ปฏิบัติการออกแบบแบบร่าง ผลิตภัณฑ์ S5 ปฏิบัติการวิเคราะห์ความเป็นไปได้ ทางธุรกิจ การสร้างโมเดลธุรกิจจำลอง S6 ปฏิบัติการออกแบบสร้างสรรค์ผ่าน ภาพร่าง S7 ปฏิบัติการการนำเสนอแนวความคิด ผ่านบอร์ด S8 ปฏิบัติการวิเคราะห์ส่วนประกอบ ของการแต่งกาย A1 ระเบียบวินัย A2 ความรับผิดชอบ ต่อหน้าที่ A3 ซื่อสัตย์สุจริต				
			-	-	-
PLO2 มีความรู้ เกี่ยวกับ จรรยาบรรณใน วิชาชีพและ มีความซื่อสัตย์เื้อ	K29 ขอบบังคับและกฎหมายที่เกี่ยวข้อง กับงานบรรจุภัณฑ์ K30 ทรัพย์สินทางปัญญา K31 ระเบียบวิธีวิจัย	- บรรจุภัณฑ์สร้างสรรค์ - ดิจิทัลสำหรับการสร้างแบ รน์ด - การจัดการข้อมูลงาน ออกแบบสร้างสรรค์	- การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ในชั้นเรียนด้วยวิธีการ เรียนรู้เชิงรุก (Active learning)	- การประเมินผลตามสภาพจริง - การประเมินตนเอง - เพื่อนร่วมชั้นเรียน กิจกรรม กลุ่ม - การประเมินจากการแสดงออก การสะท้อนคิด	- ประเมินจากการตรงเวลาของ นิสิตในการเข้าชั้นเรียน การ ส่งงานตามกำหนดระยะเวลา ที่มอบหมาย และการร่วม กิจกรรม

PLOs	สมรรถนะ/ความรู้ที่ต้องมี K S A	รายวิชา	รูปแบบการเรียนรู้ การสอน	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือ วัดและประเมินผล
<p>งลักษณะของผลงานสร้างสรรค์ โดยไม่คัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง</p>	<p>K32 จรรยาบรรณและแนวทางการปฏิบัติของวิชาชีพ</p> <p>S9 ปฏิบัติการออกแบบและพัฒนา รูปแบบบรรจุภัณฑ์</p> <p>S10 ปฏิบัติการออกแบบแบรนด์</p> <p>A1 มีระเบียบวินัย</p> <p>A2 รับผิดชอบต่อหน้าที่</p> <p>A3 ซื่อสัตย์สุจริต</p> <p>A4 มีจิตสาธารณะ</p> <p>A5 ข้างสังเกต</p> <p>A6 ทำงานเป็นทีม</p> <p>A7 มีความละเอียด รอบคอบ</p> <p>A8 มีจริยธรรมในงานออกแบบ</p>	<p>- ผู้ประกอบการสร้างสรรค์</p> <p>- หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์</p>	<p>- การจัดกิจกรรมเรียนรู้ในชั้นเรียนโดยใช้กรณีศึกษา (Case based learning)</p> <p>- การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเรียนด้วยการใช้สถานการณ์จำลอง (Simulation learning)</p> <p>- การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนโดยการประยุกต์ใช้การสอนแบบเน้นสมรรถนะ (Competency based Learning) โดยผู้สอนทำหน้าที่ในการให้คำแนะนำ (Coaching) และสะท้อนผลตามหลักการที่ถูกต้อง</p> <p>จัดกิจกรรมกลุ่มหรือการมอบหมายทั้งในและนอกชั้นเรียน เพื่อส่งเสริมการ</p> <p>แสดงออกถึงการปฏิบัติตามจรรยาบรรณในการทำงาน</p> <p>ความซื่อสัตย์ สุจริต ความ</p>	<p>การประเมินจากพฤติกรรม การแสดงออกถึงการปฏิบัติตามจรรยาบรรณในการทำงาน</p> <p>ความซื่อสัตย์ สุจริต ความรับผิดชอบต่อหน้าที่ ปฏิบัติงานตามหลักปฏิบัติและวิชาการ</p>	<p>- ประเมินการสร้างสรรค์ผลงานจะต้องไม่เลียนแบบหรือคัดลอกผลงาน</p> <p>- ประเมินจากความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย</p> <p>- ประเมินจากผลการออกแบบที่ใส่อ้างอิง ที่มาของข้อมูล และผลงานการออกแบบของผู้อื่น</p>

PLOs	สมรรถนะ/ความรู้ที่ต้องมี K S A	รายวิชา	รูปแบบการเรียนรู้ การสอน	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือ วัดและประเมินผล
			รับผิดชอบ ปฏิบัติงานตามหลักปฏิบัติและวิชาการ		
PLO3มีความรู้ทักษะความเชี่ยวชาญด้านการออกแบบสร้างสรรค์	<p>K33 ทฤษฎีสื่อและการจัดองค์ประกอบ</p> <p>K34 หลักการถ่ายภาพ</p> <p>K35 หลักการสร้างสรรคงานการออกแบบ 2 มิติ</p> <p>K36 หลักการพื้นฐานการทำงานออกแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ</p> <p>K37 หลักการการตัดต่องานภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว</p> <p>K38 หลักการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล ประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ กระบวนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์</p> <p>K39 การตรวจสอบคุณภาพ และการประเมินผลงาน ระบบการพิมพ์</p> <p>K40 กระบวนการการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ที่เชื่อมโยงการทำงานกับส่วนต่อประสานแบบมีปฏิสัมพันธ์</p> <p>K41 การประมวลผลการรับรู้ พฤติกรรมมนุษย์ การรับรู้</p>	<p>- พื้นฐานการแสดงผลออกทางภาพ</p> <p>- สีและการจัดองค์ประกอบ</p> <p>- วัสดุในงานออกแบบ</p> <p>- ศิลปะภาพถ่ายสำหรับงานดิจิทัล</p> <p>- คอมพิวเตอร์กราฟิกสำหรับครีเอทีฟอาร์ต</p> <p>- เทคโนโลยีสร้างสรรค์งานออกแบบ 2 และ 3 มิติ</p> <p>- เทคโนโลยีการตัดต่อภาพดิจิทัล</p> <p>- สื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลสร้างสรรค์</p> <p>- การออกแบบอินเตอร์แอคทีฟ และยูเอ็กซ์/ยูไอ</p> <p>- ออกแบบโมชันกราฟิก</p> <p>- การออกแบบผลิตภัณฑ์</p> <p>- การออกแบบสื่อกราฟิกดิจิทัลมีเดีย</p>	<p>- การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนด้วยวิธีการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning)</p> <p>- การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนด้วยการใช้สถานการณ์จำลอง (Simulation learning)</p> <p>- การเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน</p> <p>- (Flipped classroom)</p> <p>- การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนโดยใช้กรณีศึกษา (Case based learning)</p> <p>การจัดกิจกรรมกลุ่มหรือการมอบหมายทั้งในและนอกชั้นเรียน</p>	<p>- การประเมินตามสภาพจริง</p> <p>- การประเมินจากใบงานแบบฝึกหัด แบบทดสอบ</p> <p>- การสอบกลางภาคและปลายภาค</p> <p>- การประเมินการแสวงหาความรู้</p> <p>- การอภิปราย การสะท้อนคิด</p> <p>- การประเมินจากผลงานกระบวนการ</p>	<p>- ประเมินจากผลงานกระบวนการแก้ปัญหา และการนำเสนอผลงาน</p> <p>- ประเมินจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการปฏิบัติของนิสิต ในด้านต่าง ๆ คือ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) การทดสอบย่อย 2) การสอบกลางภาคเรียนและปลายภาคเรียน 3) ประเมินจากรายงานที่นักศึกษาจัดทำ 4) ประเมินจากโครงการ ที่นำเสนอ <p>ประเมินจากภาคปฏิบัติการทำผลงาน</p>

PLOs	สมรรถนะ/ความรู้ที่ต้องมี K S A	รายวิชา	รูปแบบการเรียนรู้ การสอน	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือ วัดและประเมินผล
	K42 แนวคิด กระบวนการสร้าง ภาพกราฟิกเคลื่อนไหว K43 หลักการออกแบบสตอรี่บอร์ด K44 การเชื่อมโยงของกระบวนการ ผลิตภัณฑ์และการตลาด K45 การเชื่อมโยงค่านิยมของพฤติกรรม ผู้บริโภค ในการนำเสนองานเชิงพาณิชย์ K46 หลักการเลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์ เครื่องมือ ในการตัดเย็บ K47 หลักการออกแบบตัวละคร K48 การกำหนดบุคลิกลักษณะเฉพาะ ของตัวละคร K49 หลักการของแอนิเมชันสองมิติ K50 การเขียนบทเพื่อภาพยนตร์ แอนิเมชัน, เรื่องสั้น, ภาพยนตร์สารคดี และภาพยนตร์โฆษณา K51 หลักการการสร้างสีจากธรรมชาติ จากวัสดุในชุมชนและการสกัดสีจาก ธรรมชาติ K52 การเชื่อมโยงกระบวนการสำหรับ การตลาดเพื่อการสื่อสาร	- การสร้างสรรค์เพอร์นิเจอร์ และตกแต่งภายใน - แพทเทิร์นเพื่องานแฟชั่น - แฟชั่นสไตลิสต์และเมคอัพ - การออกแบบคาแรคเตอร์ - แอนิเมชันสองมิติ - การเขียนบทเพื่อการเล่า เรื่อง - สีธรรมชาติและการมัดย้อม - บรรจุภัณฑ์สร้างสรรค์ - ออกแบบสร้างสรรค์คืออส - ดิจิทัลสำหรับการสร้างแบ รנד - ดิจิทัลสำหรับงานโฆษณา - การออกแบบเครื่อง ประกอบการแต่งกาย - สร้างสรรค์ภาพล้อและ ภาพประกอบเรื่อง - เทคโนโลยีและงานดิจิทัล เพื่อการสร้างสรรค์เว็บเพจ			

PLOs	สมรรถนะ/ความรู้ที่ต้องมี K S A	รายวิชา	รูปแบบการเรียนรู้ การสอน	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือ วัดและประเมินผล
	<p>K53 ความสัมพันธ์และการสื่อ ความหมายที่เชื่อมโยงกับผู้บริโภค กระบวนการออกแบบงานโฆษณา ใน งานสินค้าหรือ บริการ</p> <p>K54 หลักการร่างภาพล้อและ ภาพประกอบเรื่องสั้น นิทานสำหรับเด็ก ภาพโปสเตอร์</p> <p>K55 กระบวนการ องค์ประกอบการ ออกแบบ วัสดุและวิธีการผลิต ผลิตภัณฑ์เชิงพาณิชย์</p> <p>S11 ฝึกทักษะเฉพาะด้าน การร่างภาพ</p> <p>S12 ปฏิบัติการใช้สีและจัดการ องค์ประกอบ</p> <p>S13ปฏิบัติออกแบบผลิตภัณฑ์</p> <p>S14 ปฏิบัติการถ่ายภาพ</p> <p>S15 ปฏิบัติงานการสร้างสรรค์ผลงาน การออกแบบ 2 มิติ</p> <p>S16 ปฏิบัติการสร้างแบบจำลองรูปแบบ ร่างผลงาน 2 มิติ และการใช้สี แสง-เงา พื้นผิววัตถุ</p>	<p>- การนำเสนองานอย่าง สร้างสรรค์และทันสมัย</p> <p>- ออกแบบสร้างสรรค์ ผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา</p> <p>- งานผลิตภัณฑ์สำหรับงาน ออกแบบเชิงธุรกิจ</p> <p>- การออกแบบสร้างสรรค์เศษ วัสดุ</p>			

PLOs	สมรรถนะ/ความรู้ที่ต้องมี K S A	รายวิชา	รูปแบบการเรียนรู้ การสอน	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือ วัดและประเมินผล
	<p>S17 ปฏิบัติการในเทคนิคการตัดต่องานภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวสร้างสื่อดิจิทัล</p> <p>S18 ปฏิบัติการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล</p> <p>S19 ปฏิบัติการออกแบบโดยใช้องค์ประกอบของการออกแบบอินเตอร์แอกทีฟ</p> <p>S20 ปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานโมชันกราฟิก</p> <p>S21 ฝึกทักษะการออกแบบผลิตภัณฑ์จากงานภาคสนามท้องถิ่น</p> <p>S22 ฝึกทักษะการออกแบบกราฟิก ลวดลาย ภาพประกอบ และสื่อดิจิทัลจากงานภาคสนามท้องถิ่น</p> <p>S23 ฝึกทักษะการออกแบบสร้างสรรค์งานเฟอร์นิเจอร์และตกแต่งภายใน</p> <p>S24 ปฏิบัติการการเขียนแบบ การเขียนทัศนียภาพภายใน</p> <p>S25 ปฏิบัติการทำหุ่นจำลองหรือการทำต้นแบบ</p>				

PLOs	สมรรถนะ/ความรู้ที่ต้องมี K S A	รายวิชา	รูปแบบการเรียนรู้ การสอน	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือ วัดและประเมินผล
	<p>S26 ปฏิบัติการสร้างแบบตัดเย็บ การสร้างแบบตัดเสื้อผ้า</p> <p>S27 ปฏิบัติการทำแบบตัดบนหุ่น</p> <p>S26 ปฏิบัติการการทำต้นแบบเสื้อผ้าแฟชั่น</p> <p>S27 ปฏิบัติการออกแบบการสไตลิสต์ และเทรนด์การแต่งหน้า</p> <p>S28 ปฏิบัติการจับคู่สร้างสรรค์เมคอัพ ให้เหมาะกับแฟชั่น</p> <p>S29 ปฏิบัติการวาดเส้นเพื่องานแอนิเมชัน</p> <p>S30 ปฏิบัติการสร้างสรรค์แอนิเมชันสองมิติ</p> <p>S31 ปฏิบัติการสร้างสรรค์แนวความคิด รูปแบบ การใช้ขนาดภาพ มุมกล้อง การกระทำของตัวละคร เวลา การตีความ ชี้นำเรื่อง</p> <p>S32 ปฏิบัติการออกแบบลวดลายด้วยความคิดสร้างสรรค์จากสัญลักษณ์ชาติ</p> <p>S33 ปฏิบัติการการย้อมสีธรรมชาติและ การมัดย้อม</p>				

PLOs	สมรรถนะ/ความรู้ที่ต้องมี K S A	รายวิชา	รูปแบบการเรียนรู้ การสอน	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือ วัดและประเมินผล
	<p>S34 ปฏิบัติการการออกแบบและพัฒนา รูปแบบบรรจุภัณฑ์เชิงพาณิชย์จากงาน ภาคสนามท้องถิ่น</p> <p>S35 ปฏิบัติการทำหุ่นจำลองประกอบ แบบ และการนำเสนอผลงาน</p> <p>S36 ปฏิบัติการการออกแบบบูธและ ร้านค้าขนาดเล็ก ตู้ ซุ้ม แสดงสินค้า</p> <p>S37 ปฏิบัติการฝึกทักษะการสร้างแบ รנדท์ จากกรณีศึกษาในภาคสนาม</p> <p>S38 ปฏิบัติการสร้างสรรค์และผลิตงาน โฆษณา</p> <p>S38 ปฏิบัติการสร้างสรรค์ เครื่อง ประกอบการแต่งกาย</p> <p>S39 ปฏิบัติการสร้างบอร์ดการนำเสนอ ทิศทางทางการออกแบบแฟชั่นและ เครื่องประกอบการแต่งกาย</p> <p>S40 ปฏิบัติการเขียนภาพล้อ ภาพประกอบเรื่อง</p> <p>S41 ปฏิบัติการออกแบบเว็บเพจ โฮมเพจ</p>				

PLOs	สมรรถนะ/ความรู้ที่ต้องมี K S A	รายวิชา	รูปแบบการเรียนรู้ การสอน	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือ วัดและประเมินผล
	S42 ปฏิบัติการออกแบบการนำเสนอ แนวคิดและผลงาน S43 ปฏิบัติการร่างแนวคิดสีผลิตภัณฑ์ เครื่องปั้นดินเผา S44 ปฏิบัติการออกแบบเขียนแบบ ผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา S45 ปฏิบัติการขึ้นรูปชิ้นงานผลิตภัณฑ์ เครื่องปั้นดินเผา S46 ปฏิบัติการค้นหาและวิเคราะห์ ความ ต้องการของผู้ใช้ เสนอทางเลือกการ แก้ปัญหาสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์ S47 ปฏิบัติการสร้างแบบร่างและ สร้าง หุ่นจำลองชิ้นงานสุดท้ายได้อย่างสมบูรณ์ S48 ปฏิบัติการออกแบบเศษวัสดุ A1 มีระเบียบวินัย A2 รับผิดชอบต่อหน้าที่ A3 ซื่อสัตย์สุจริต A5 ช่างสังเกต A6 ทำงานเป็นทีม A7 มีความละเอียด รอบคอบ A8 มีจริยธรรมในงานออกแบบ				

PLOs	สมรรถนะ/ความรู้ที่ต้องมี K S A	รายวิชา	รูปแบบการเรียนรู้ การสอน	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือ วัดและประเมินผล
PLO4 มีทักษะ กระบวนการคิด เชิงออกแบบ และ ทักษะการเรียนรู้ ตลอดชีวิต	K56 ความคิดสร้างสรรค์ K57 การเขียนบทเพื่อภาพยนตร์ K58 แนวความคิดจากแรงบันดาลใจ K59 การรวบรวมข้อมูล K60 แนวคิดการออกแบบ K61 การวางแผนอย่างมีขั้นตอน S49 ปฏิบัติการวิเคราะห์แนวคิดสู่การ ออกแบบ S50 ปฏิบัติสร้างสรรค์แนวความคิด S51 ปฏิบัติการการตีความเพื่อเล่าเรื่อง S52 ปฏิบัติเขียนบทเพื่อแอนิเมชัน S53 ทักษะการสืบค้นข้อมูล A1 มีระเบียบวินัย A2 รับผิดชอบต่อหน้าที่ A5 ช่างสังเกต A6 ทำงานเป็นทีม A7 มีความละเอียดรอบคอบ	<ul style="list-style-type: none"> - พื้นฐานงานออกแบบ สร้างสรรค์ - การออกแบบสร้างสรรค์ แพชชั่น - ทักษะการคิดอย่าง สร้างสรรค์ - การเขียนบทเพื่อการเล่า เรื่อง - การจัดการข้อมูลงาน ออกแบบสร้างสรรค์ - เทคโนโลยีการตัดต่อภาพ ดิจิทัล - การออกแบบสื่อกราฟิก ดิจิทัลมีเดีย - สหกิจศึกษาและการศึกษา เชิงบูรณาการกับการทำงาน 	<ul style="list-style-type: none"> - การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ในชั้นเรียนด้วยวิธีการเรียนรู้ เชิงรุก (Active learning) - การจัดกิจกรรมเรียนรู้ในชั้น เรียนโดยใช้กรณีศึกษา (Case based learning) - การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นั้นเรียนด้วยการใช้ สถานการณ์จำลอง (Simulation learning) - การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ในชั้นเรียนโดยการ ประยุกต์ใช้การสอนแบบ เน้นสมรรถนะ (Competency based Learning) โดยผู้สอนทำ หน้าที่ในการให้คำแนะนำ (Coaching) - และสะท้อนผลตามหลักการ ที่ถูกต้อง จัดกิจกรรมกลุ่มหรือการ มอบหมายทั้งในและนอกชั้น เรียน	<ul style="list-style-type: none"> - การประเมินผลตามสภาพจริง - การประเมินจากใบงาน แบบฝึกหัด แบบทดสอบ การ สอบกลางภาคและปลายภาค - การประเมินการฝึกปฏิบัติ การอภิปราย การสะท้อนคิด การแสดงบทบาทสมมติ การมี ส่วนร่วมในกิจกรรม - การประเมินจากผลงาน กระบวนการ 	<ul style="list-style-type: none"> - แบบประเมินตามสภาพจริง - ใบงาน แบบฝึกหัดแบบทดสอบ และข้อสอบ - แบบสังเกตพฤติกรรม/การ แสดงออก - แบบสังเกตพฤติกรรม - การฝึกปฏิบัติการอภิปราย การ สะท้อนคิด การมีส่วนร่วม - แบบประเมินผลงาน กระบวนการ แบบประเมินตนเอง/เพื่อนร่วมชั้น เรียน/กิจกรรมกลุ่ม

PLOs	สมรรถนะ/ความรู้ที่ต้องมี K S A	รายวิชา	รูปแบบการเรียนรู้ การสอน	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือ วัดและประเมินผล
<p>PLO5 ประยุกต์องค์ความรู้ และสร้างผลงาน ออกแบบร่วมกับศาสตร์อื่น</p>	<p>K62 เทคนิคประยุกต์ใช้งานกราฟิกสู่การเป็นผู้ประกอบการ</p> <p>K63 เทคนิคการประยุกต์การย้อมสีธรรมชาติเชิงพาณิชย์</p> <p>K64 การทำการตลาดสินค้าแฟชั่น</p> <p>K65 จิตวิทยาการใช้สี</p> <p>K66 ผลิตภัณฑ์เชิงพาณิชย์ การค้นหาความต้องการของผู้ใช้</p> <p>K67 ความเหมาะสมทางกายศาสตร์ สัดส่วนมนุษย์</p> <p>K68 พฤติกรรมมนุษย์</p> <p>S54 ปฏิบัติการออกแบบสื่อกราฟิก</p> <p>S55 ปฏิบัติการวิเคราะห์ตลาดและการคำนวณต้นทุน</p> <p>S56 ปฏิบัติการสร้างหุ่นจำลอง</p> <p>S57 ปฏิบัติการพัฒนาผลิตภัณฑ์</p> <p>S58 ปฏิบัติการสร้างสรรค์</p> <p>S59 ปฏิบัติการออกแบบคาแรคเตอร์</p> <p>S60 เฟอร์นิเจอร์และตกแต่งภายใน</p> <p>S61 ปฏิบัติการออกแบบโฆษณา</p> <p>A1 มีระเบียบวินัย</p>	<p>- เทรนด์กราฟิกกับผู้บริโภคยุคดิจิทัล</p> <p>- สีธรรมชาติและการมัดย้อม</p> <p>ธุรกิจแฟชั่นและตราสินค้า</p> <p>-ดิจิทัลสำหรับงานโฆษณา</p> <p>- หลักการสร้างสรรค์</p> <p>เฟอร์นิเจอร์และตกแต่งภายใน</p> <p>และกลยุทธ์ทางการตลาด</p> <p>- การออกแบบคาแรคเตอร์</p> <p>- งานผลิตภัณฑ์สำหรับงานออกแบบเชิงธุรกิจ</p>	<p>- การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนด้วยวิธีการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning)</p> <p>- การจัดกิจกรรมเรียนรู้ในชั้นเรียนโดยใช้กรณีศึกษา (Case based learning)</p> <p>- การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเรียนด้วยการใช้สถานการณ์จำลอง (Simulation learning)</p> <p>- การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนโดยการประยุกต์ใช้การสอนแบบเน้นสมรรถนะ (Competency based Learning) โดยผู้สอนทำหน้าที่ในการให้คำแนะนำ (Coaching)</p> <p>- และสะท้อนผลตามหลักการที่ถูกต้อง</p> <p>จัดกิจกรรมกลุ่มหรือการมอบหมายทั้งในและนอกชั้นเรียน</p>	<p>- ประเมินพฤติกรรมของนักศึกษา</p> <p>ขณะศึกษาด้วยวิธีการที่หลากหลาย เช่น การมีส่วนร่วมในการอภิปรายกระบวนการแสวงหาความรู้ กระบวนการแก้ปัญหา การนำเสนอ รายงาน ประเมินจากผลงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย</p> <p>- ประเมินจากผลงานโดยมุ่งเน้นประเด็นทางด้านแนวทางการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ การนำความรู้ที่ได้ศึกษาจากรายวิชาสู่การสร้างสรรค์ผลงาน การนำความรู้ทางศาสตร์อื่นที่เกี่ยวข้องมาช่วยสนับสนุนในการสร้างสรรค์ผลงาน</p> <p>ประเมินจากการฝึกปฏิบัติวิชาชีพโดยมีองค์กรภายนอกมีส่วนร่วมในการประเมิน</p>	<p>- แบบประเมินตามสภาพจริง</p> <p>- ไปงาน แบบฝึกหัดแบบทดสอบและข้อสอบ</p> <p>- แบบสังเกตพฤติกรรม/การแสดงผลงาน</p> <p>- แบบสังเกตพฤติกรรม</p> <p>- การฝึกปฏิบัติการอภิปราย การสะท้อนคิด การมีส่วนร่วม</p> <p>- แบบประเมินผลงานกระบวนการ</p> <p>แบบประเมินตนเอง/เพื่อร่วมชั้นเรียน/กิจกรรมกลุ่ม</p>

PLOs	สมรรถนะ/ความรู้ที่ต้องมี K S A	รายวิชา	รูปแบบการเรียนรู้ การสอน	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือ วัดและประเมินผล
	A2 รับผิดชอบต่อหน้าที่ A3 ซื่อสัตย์สุจริต A5 ช่างสังเกต A6 ทำงานเป็นทีม A7 มีความละเอียดรอบคอบ A8 มีจริยธรรมในงานออกแบบ A9 คิดอย่างมีวิจารณญาณ				
PLO6 สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล และมีศักยภาพในการค้นคว้า คิดวิเคราะห์ แก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ รวมทั้งสามารถบริหารจัดการการทำงานเป็นทีมอย่างมีประสิทธิภาพ	K69 ผลงานศิลปะที่มีชื่อเสียงที่สำคัญในการออกแบบ K70 บัญชีและองค์ประกอบที่ทำให้รู้ถึงความงามจากการมองเห็น การได้ยิน และการสัมผัส K71 เปรียบเทียบความงามสู่การออกแบบสร้างสรรค์ K72 แนวคิดและแรงบันดาลใจในการสร้างธุรกิจ K73 วิเคราะห์แนวคิดเชิงนามธรรมเพื่อการวางแผน K74 การวิเคราะห์ข้อมูล	- พัฒนาการของงานออกแบบ - สุนทรียศาสตร์ในงานออกแบบสร้างสรรค์ - ทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ - การสร้างสรรค์เฟอร์นิเจอร์และตกแต่งภายใน - ธุรกิจแฟชั่นและตราสินค้า การจัดการข้อมูลงานออกแบบสร้างสรรค์ - สหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน - ภาษาอังกฤษกับการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสื่อดิจิทัล	- การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เรียนรู้ด้วยการใช้สถานการณ์จำลอง (Simulation learning) - การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนโดยการประยุกต์ใช้การสอนแบบเน้นสมรรถนะ (Competency based Learning) โดยผู้สอนทำหน้าที่ในการให้คำแนะนำ (Coaching) และสะท้อนผลตามหลักการที่ถูกต้อง จัดกิจกรรมกลุ่มหรือการมอบหมายทั้งในและนอกชั้นเรียน	- การประเมินผลตามสภาพจริง - การประเมินจากใบงาน แบบฝึกหัด แบบทดสอบ การสอบกลางภาคและปลายภาค - การประเมินการฝึกปฏิบัติ การอภิปราย การสะท้อนคิด การมีส่วนร่วมในกิจกรรม - การประเมินจากผลงาน กระบวนการ - ประเมินจากการนำเสนอผลงาน โดยใช้เทคโนโลยี	- แบบประเมินตามสภาพจริง - ใบงาน แบบฝึกหัดแบบทดสอบ และข้อสอบ - แบบสังเกตพฤติกรรม/การแสดงผล - แบบสังเกตพฤติกรรม การฝึกปฏิบัติ การอภิปราย การสะท้อนคิด การมีส่วนร่วม - แบบประเมินผลงาน กระบวนการ แบบประเมินตนเอง/เพื่อนร่วมชั้นเรียน/กิจกรรมกลุ่ม

PLOs	สมรรถนะ/ความรู้ที่ต้องมี K S A	รายวิชา	รูปแบบการเรียนรู้ การสอน	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือ วัดและประเมินผล
	K75 สัดส่วนของเฟอร์นิเจอร์ที่สัมพันธ์กับการออกแบบตกแต่งภายในและการใช้งานของมนุษย์ K76 การวิเคราะห์ตลาดและการคำนวณต้นทุน K77 วิเคราะห์และแก้ไขปัญหาทางาน K78 หลักการพื้นฐานของกระบวนการวิจัย K79 ส่วนประกอบที่สำคัญของโครงสร้าง K80 การกำหนดปัญหาการวิจัยตัวแปรและสมมติฐาน S62 ทักษะการสืบค้นข้อมูล S63 ออกแบบสร้างสรรค์งานเฟอร์นิเจอร์และตกแต่งภายใน S64 ปฏิบัติการพัฒนาผลิตภัณฑ์เฟอร์นิเจอร์และ ตกแต่งภายใน S65 ปฏิบัติการจัดทำผลิตภัณฑ์ต้นแบบ A1 มีระเบียบวินัย A2 รับผิดชอบหน้าที่ A3 ซื่อสัตย์สุจริต A4 มีจิตสาธารณะ	- ทักษะภาษาอังกฤษสำหรับการทำงาน - ราชบัณฑิตยศาสตร์สร้างสรรค์ - การบริหารเงินในชีวิตประจำวัน - คุณธรรมและจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล - ทักษะชีวิตและการทำงาน - การคิดเชิงออกแบบอย่างสร้างสรรค์ - วิศวกรรมสังคม - นิทรรศการและการแสดงสินค้า			

PLOs	สมรรถนะ/ความรู้ที่ต้องมี K S A	รายวิชา	รูปแบบการเรียนรู้ การสอน	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือ วัดและประเมินผล
	A5 ช่างสังเกต A6 ทำงานเป็นทีม A7 มีความละเอียดรอบคอบ A8 จริยธรรมในงานออกแบบ A9 คิดอย่างมีวิจารณญาณ				
PLO7 ทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อการออกแบบและการผลิตสื่อสร้างสรรค์	K81 การใช้เทคโนโลยี K82 เทคนิคการถ่ายภาพ/การใช้เทคโนโลยีและอุปกรณ์กล้อง การจัดองค์ประกอบการถ่ายภาพ K83 การออกแบบกราฟิก K 84 การใช้เครื่องมือ อุปกรณ์ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก สำหรับงานศิลปะประยุกต์ K85เทคนิคการออกแบบภาพ2มิติและ3มิติ K86 พื้นฐานการใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และการใช้โปรแกรมเสริม (Plug In) เพื่อช่วยในงานออกแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ K87 เทคนิคการตัดต่อภาพVDO	- คุณธรรมและจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล - ศิลปะภาพถ่ายสำหรับงานดิจิทัล - คอมพิวเตอร์กราฟิกสำหรับครีเอทีฟอาร์ต - เทคโนโลยีสร้างสรรค์งานออกแบบ 2 และ 3 มิติ - เทคโนโลยีการตัดต่อภาพดิจิทัล - การออกแบบอินเตอร์แอคทีฟ และยูเอ็กซ์/ยูไอ - ออกแบบโมชันกราฟิก	- การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนด้วยวิธีการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) - การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนโดยใช้กรณีศึกษา (Case based learning) - การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเรียนด้วยการใช้สถานการณ์จำลอง (Simulation learning) - การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนโดยการประยุกต์ใช้การสอนแบบเน้นสมรรถนะ (Competency based Learning) โดยผู้สอนทำหน้าที่ในการให้คำแนะนำ	- การประเมินผลตามสภาพจริง - การประเมินจากใบงานแบบฝึกหัด แบบทดสอบ การสอบกลางภาคและปลายภาค - การประเมินการฝึกปฏิบัติ การอภิปราย การสะท้อนคิด การมีส่วนร่วมในกิจกรรม - การประเมินจากผลงาน กระบวนการ - ประเมินจากการนำเสนอผลงาน โดยใช้เทคโนโลยี	- แบบประเมินตามสภาพจริง - ใบงาน แบบฝึกหัดแบบทดสอบ และข้อสอบ - แบบสังเกตพฤติกรรม/การแสดงออก - แบบสังเกตพฤติกรรม การฝึกปฏิบัติการอภิปราย การสะท้อนคิด การมีส่วนร่วม - แบบประเมินผลงาน กระบวนการ แบบประเมินตนเอง/เพื่อนร่วมชั้นเรียน/กิจกรรมกลุ่ม

PLOs	สมรรถนะ/ความรู้ที่ต้องมี K S A	รายวิชา	รูปแบบการเรียนรู้ การสอน	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือ วัดและประเมินผล
	<p>K88 การใช้เทคโนโลยีต่างๆในการตัดต่อภาพและเสียง</p> <p>K89 เทคนิคออกแบบอินเตอร์แอกทีฟ</p> <p>K90 การใช้โปรแกรมสำเร็จรูปและการใช้เครื่องมือ Ux-UI</p> <p>K91 เทคนิคการออกแบบโมชันกราฟิกและโปรแกรมและเครื่องมือ</p> <p>K92 การใช้เทคนิคและเอฟเฟกต์ต่าง ๆ การใส่เสียง</p> <p>K94 การใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ขั้นตอนการนำเสนอผลงานออกแบบ</p> <p>K95 วิธีการนำเสนอผลงานด้วย การถ่ายภาพสไลด์ทัศนูปกรณ์ และสื่อดิจิทัล</p> <p>K96 การใช้เทคนิค Pitch Presentation</p> <p>K93การจัด Exhibition</p> <p>K91 สื่อมัลติมีเดีย</p> <p>K92 ออกแบบเขียนแบบ</p> <p>K93 สร้างแบบจำลองรูปแบบ</p> <p>K94 การเขียนทัศนียภาพภายใน</p>	<p>-เทคโนโลยีและเทคนิคการนำเสนอ</p> <p>- นิทรรศการและการแสดงสินค้า</p> <p>- การออกแบบสื่อกราฟิกดิจิทัลมีเดีย</p> <p>- งานสร้างสรรค์เพื่องานดิจิทัลและเทคโนโลยี</p> <p>- เทคโนโลยีเพื่อการสร้างสรรค์เฟอร์นิเจอร์และตกแต่งภายใน</p> <p>- แอนิเมชันสองมิติ</p> <p>- ออกแบบสร้างสรรค์คืออส</p> <p>- สร้างสรรค์ภาพล้อและภาพประกอบเรื่อง</p> <p>- เทคโนโลยีและงานดิจิทัลเพื่อการสร้างสรรค์เว็บเพจ</p> <p>- การนำเสนองานอย่างสร้างสรรค์และทันสมัย</p>	<p>(Coaching) และสะท้อนผลตามหลักการที่ถูกต้อง</p> <p>การจัดกิจกรรมกลุ่มหรือการมอบหมายทั้งในและนอกชั้นเรียน</p>		

PLOs	สมรรถนะ/ความรู้ที่ต้องมี K S A	รายวิชา	รูปแบบการเรียนรู้ การสอน	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือ วัดและประเมินผล
	<p>K95การใช้เทคโนโลยีในการออกแบบกราฟิก ลวดลาย ภาพประกอบ และสื่อดิจิทัล</p> <p>K96 เทคนิคการนำเสนอผลงานทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว</p> <p>K97เทคนิคการตัดต่องานภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวดิจิทัล</p> <p>K98 พื้นฐานการใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์</p> <p>K99 โปรแกรมเสริม (Plug In) เพื่อนำเสนองาน</p> <p>K100 การประยุกต์พื้นฐานทางศิลปะ ใช้ร่วมกับคอมพิวเตอร์กราฟิก</p> <p>K101 การใช้เทคโนโลยีในการออกแบบบูธและร้านค้าขนาดเล็ก</p> <p>K102เทคนิคเครื่องมือพื้นฐานและโปรแกรมสำเร็จรูป</p> <p>K102 ออกแบบเว็บเพจ โฮมเพจ การประยุกต์ใช้ภาพกราฟิก</p> <p>K104 การใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีในการออกแบบการนำเสนอ</p>				

PLOs	สมรรถนะ/ความรู้ที่ต้องมี K S A	รายวิชา	รูปแบบการเรียนรู้ การสอน	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือ วัดและประเมินผล
	<p>S66 ปฏิบัติการ เครื่องมือกล้องในการสื่อสารความคิดการ</p> <p>S67 ฝึกการถ่ายภาพร่วมกับองค์ประกอบทางการออกแบบ</p> <p>S68 การปฏิบัติงานสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบ 2 มิติ</p> <p>S69 การใช้เครื่องมือ อุปกรณ์ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก</p> <p>S70 ใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อช่วยในงานออกแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ</p> <p>S71 การใช้โปรแกรมเสริม (Plug In)</p> <p>S72 ปฏิบัติการงานออกแบบ 2 และ 3 มิติ</p> <p>S74 ปฏิบัติการใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือโปรแกรมสำเร็จในการตัดต่อภาพและเสียง</p> <p>S75 ปฏิบัติการสร้างสื่อดิจิทัลในงานออกแบบสร้างสรรค์</p> <p>S76 ปฏิบัติการออกแบบโดยการใช้องค์ประกอบของการออกแบบ</p>				

PLOs	สมรรถนะ/ความรู้ที่ต้องมี K S A	รายวิชา	รูปแบบการเรียนรู้ การสอน	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือ วัดและประเมินผล
	<p>S77 การใช้เครื่องมือในการออกแบบ ประสบการณ์ผู้ใช้</p> <p>S78 ปฏิบัติการใช้โปรแกรมสำเร็จรูป และเครื่องมือออกแบบภาพกราฟิก เคลื่อนไหว</p> <p>S79 ปฏิบัติการใ้การใช้เครื่องมือและ เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์เอฟเฟกต์ และ การใส่เสียง</p> <p>S80 ปฏิบัติการใช้เทคโนโลยีและ เครื่องมือโปรแกรมสำเร็จการนำเสนอ ผลงานออกแบบ</p> <p>S81 ปฏิบัติการใช้สไลด์ทศนุ ปกรณัมและ สื่อดิจิทัลในการนำเสนอผลงาน ออกแบบ</p> <p>S82 ปฏิบัติการใช้เทคโนโลยีการจัด นิทรรศการและการจัดแสดงสินค้า</p> <p>S83 ฝึกทักษะการออกแบบกราฟิก วาดลาย ภาพประกอบ และสื่อดิจิทัล</p> <p>S ฝึกปฏิบัติการใช้เทคโนโลยีและวิธีการ ผลิต</p>				

PLOs	สมรรถนะ/ความรู้ที่ต้องมี K S A	รายวิชา	รูปแบบการเรียนรู้ การสอน	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือ วัดและประเมินผล
	<p>S84 ฝึกทักษะการใช้เทคโนโลยีและวิธีการผลิตนำเสนอข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียง และ วิดีโอ</p> <p>S85 การใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อช่วยในออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน เฟอร์นิเจอร์และตกแต่งภายใน</p> <p>S86 ฝึกปฏิบัติการใช้เครื่องมือโปรแกรมเสริม (Plug In) เพื่อการนำเสนองาน</p> <p>S87 ฝึกปฏิบัติการใช้เครื่องมือในโปรแกรมสำเร็จรูป ในการออกแบบแอนิเมชันสองมิติ</p> <p>S88 ปฏิบัติการใช้เทคโนโลยีและโปรแกรมสำเร็จรูปในการออกแบบบูธและร้านค้าขนาดเล็ก</p> <p>S89 ปฏิบัติการวาดภาพประกอบเรื่องด้วยเครื่องมือพื้นฐานและโปรแกรมสำเร็จรูป</p> <p>S90 ปฏิบัติการใช้เครื่องมือและโปรแกรมสำเร็จรูปออกแบบเว็บเพจ</p>				

PLOs	สมรรถนะ/ความรู้ที่ต้องมี K S A	รายวิชา	รูปแบบการเรียนรู้ การสอน	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือ วัดและประเมินผล
	S100 การใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีในการออกแบบการนำเสนอแนวคิดและผลงาน A1 มีระเบียบวินัย A2 รับผิดชอบต่อหน้าที่ A3 ซื่อสัตย์สุจริต A5 ช่างสังเกต A6 ทำงานเป็นทีม A7 มีความละเอียดรอบคอบ				
PLO8 สามารถสื่อสารภาษาไทยและภาษาอังกฤษเพื่อนำเสนอแนวความคิดและผลงานด้านการออกแบบทั้งการฟัง พูด อ่าน เขียน กับผู้อื่นได้	K 105 วิธีการนำเสนอผลงานด้วยการเขียน การพูด K 106 การนำเสนอแนวคิดและผลงานให้มีความโดดเด่นน่าสนใจ มีความสร้างสรรค์และทันสมัย K107 การเขียนรายงาน และการนำเสนอผลของข้อมูลงานออกแบบสร้างสรรค์ S101 ใช้ภาษาอังกฤษในการนำเสนอ S102 ใช้ภาษาไทยในการนำเสนอ S103 ฝึกปฏิบัติการการเขียนโครงการ/วิจัย การจัดเก็บข้อมูลและการนำเสนอ	- ภาษาอังกฤษกับการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสื่อดิจิทัล - ทักษะภาษาอังกฤษสำหรับการทำงาน - เทคโนโลยีและเทคนิคการนำเสนอ - การนำเสนองานอย่างสร้างสรรค์และทันสมัย - การจัดการข้อมูลงานออกแบบสร้างสรรค์	- การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนด้วยวิธีการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) - การเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านระบบออนไลน์ การจัดกิจกรรมกลุ่มหรือการมอบหมายทั้งในและนอกชั้นเรียน	- การประเมินผลตามสภาพจริง - การประเมินจากใบงานแบบฝึกหัด แบบทดสอบ - การสอบกลางภาคและปลายภาค - ประเมินจากผลงานและการนำเสนอผลงานในด้าน การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนเพื่อสื่อสารความรู้ความคิดของตนเอง เช่น ผังกราฟิก บทความวิชาการ บทความวิจัย วารสาร และการเสนอผลงานในชั้นเรียน	- แบบประเมินตามสภาพจริง - ใบงาน แบบฝึกหัดแบบทดสอบและข้อสอบ - แบบสังเกตพฤติกรรม/การแสดงผล - แบบสังเกตพฤติกรรม การฝึกปฏิบัติการอภิปราย การสะท้อนคิด การมีส่วนร่วม - แบบประเมินผลงานกระบวนการ

PLOs	สมรรถนะ/ความรู้ที่ต้องมี K S A	รายวิชา	รูปแบบการเรียนรู้ การสอน	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือ วัดและประเมินผล
	A1 มีระเบียบวินัย A2 รับผิดชอบต่อหน้าที่ A3 ซื่อสัตย์สุจริต A6 ทำงานเป็นทีม A7 มีความละเอียดรอบคอบ A9 คิดอย่างมีวิจารณญาณ			ประเมินจากความสามารถในการอธิบาย การ อภิปราย กรณีศึกษาต่าง ๆ ที่มีการนำเสนอต่อชั้นเรียน	
PLO9 สามารถอธิบายความคิดสร้างสรรค์และนำเสนอผลงานทางด้านออกแบบอย่างเป็นระบบ รวมทั้งสามารถออกแบบแผนธุรกิจในการเป็นผู้ประกอบการด้านงานออกแบบ	K108การสร้างโมเดลธุรกิจ K109 วิเคราะห์วางแผนและกำหนดกลยุทธ์ทางการตลาด K 110แนวคิด กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดสมัยใหม่ K111 การกำหนดตำแหน่งผลิตภัณฑ์ในตลาดที่มีการแข่งขัน K112ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจพัฒนาเปลี่ยนแปลงผลิตภัณฑ์และตราสินค้า K111ค่านิยมของพฤติกรรมผู้บริโภค K112ปัจจัยข้อมูลที่ได้จากการศึกษาพฤติกรรมผู้บริโภค K113กระบวนการสร้างแบบจำลองลูกค้า K114 การทำธุรกิจแฟรนไชส์	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ - การตลาดสมัยใหม่ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์ - เทรนด์กราฟิกกับผู้บริโภคยุคดิจิทัล หลักการสร้างสรรค์ เฟอร์นิเจอร์และตกแต่งภายใน และกลยุทธ์ทางการตลาด ธุรกิจแฟรนไชส์และตราสินค้า ดิจิทัลสำหรับการสร้างแบรนด์ ดิจิทัลสำหรับงานโฆษณา 	<ul style="list-style-type: none"> - เน้นให้ใช้วิธีใช้วิธีการต่าง ๆ และเทคโนโลยีในการแสวงหาความรู้ - ฝึกการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบ บทความ ตัวเลข สถิติ ผังกราฟิก และ อื่น ๆ รวมทั้งการเลือกใช้ข้อมูลอย่างเหมาะสมและมีวิจารณญาณ - สามารถนำความรู้มาประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาได้ - การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนด้วยวิธีการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) - ความสามารถในการใช้ภาษา เพื่อการสื่อสารทั้งด้าน 	<ul style="list-style-type: none"> - ประเมินทักษะในการแสวงหาความรู้ วิเคราะห์ ข้อมูล การเลือกใช้ข้อมูล และผลงานจากการนำ ความรู้ที่ได้ไปใช้เพื่อการตอบคำถามหรือการแก้ปัญหา - ประเมินจากผลงานและการนำเสนอผลงานในด้าน การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน เพื่อสื่อสารความรู้ความคิด ของตนเอง เช่น ผังกราฟิก บทความวิชาการ บทความวิจัย วารสาร และการเสนอผลงานในชั้นเรียน - ประเมินจากเทคนิคการนำเสนอ โดยใช้เทคโนโลยี 	<ul style="list-style-type: none"> - แบบประเมินตามสภาพจริง - ใบงาน แบบฝึกหัดแบบทดสอบ และข้อสอบ แบบสังเกตพฤติกรรม/การแสดงออก - แบบสังเกตพฤติกรรม การฝึกปฏิบัติการอภิปราย การสะท้อนคิด การมีส่วนร่วม - แบบประเมินผลงาน กระบวนการ - แบบประเมินตนเอง/เพื่อนร่วมชั้นเรียน/กิจกรรมกลุ่ม

PLOs	สมรรถนะ/ความรู้ที่ต้องมี K S A	รายวิชา	รูปแบบการเรียนรู้ การสอน	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือ วัดและประเมินผล
	<p>S104 ฝึกปฏิบัติการการเขียนโมเดลธุรกิจ</p> <p>S63 ฝึกปฏิบัติวิเคราะห์วางแผนและกำหนดกลยุทธ์ทางการตลาด</p> <p>S105 ปฏิบัติการวิเคราะห์วางแผนและกำหนดกลยุทธ์ทางการตลาดได้</p> <p>S106 ปฏิบัติการงานกราฟิกจากโจทย์ปัญหาจากพฤติกรรมผู้บริโภค</p> <p>S107 ฝึกทักษะ การวิเคราะห์ วิจัย ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาพฤติกรรมผู้บริโภค</p> <p>S108 วิเคราะห์ตลาดธุรกิจเสื้อผ้า</p> <p>S111 ฝึกทักษะปฏิบัติการออกแบบแบรนด์เพื่อการสื่อสารการตลาด</p> <p>S112 ฝึกทักษะปฏิบัติการสร้างสรรค์และผลิตงานโฆษณาในงานสินค้าหรือบริการ</p> <p>A1 มีระเบียบวินัย</p> <p>A2 รับผิดชอบหน้าที่</p> <p>A3 ซื่อสัตย์สุจริต</p> <p>A5 ช่างสังเกต</p>		<p>การฟัง การพูด การอ่าน การเขียน</p> <p>ส่งเสริมให้นักศึกษาทุกคนได้นำเสนอ</p> <p>ผลงานการศึกษาค้นคว้าผ่านการพูดและการเขียนทั้งเป็นกลุ่มและรายบุคคล</p>	<p>ประเมินจากความสามารถในการอธิบาย การอภิปราย</p> <p>กรณีศึกษาต่าง ๆ ที่มีการนำเสนอต่อชั้นเรียน</p>	

PLOs	สมรรถนะ/ความรู้ที่ต้องมี K S A	รายวิชา	รูปแบบการเรียนรู้ การสอน	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือ วัดและประเมินผล
	A6 ทำงานเป็นทีม A7 มีความละเอียดรอบคอบ				
PLO10 นำองค์ ความรู้ด้านการ ออกแบบ สร้างสรรค์ไปต่อ ยอดเป็นธุรกิจ สร้างสรรค์ได้		S105 ปฏิบัติการการเชื่อมโยง ความคิดสู่แนวคิดการ ออกแบบเชิงสร้างสรรค์ S65 ฝึกทักษะสร้างผลิตภัณฑ์ เชื่อมโยงกระบวนการตลาด S109 ปฏิบัติการการประยุกต์ การยอมรับธรรมชาติและการ มัตย้อมชายเชิงธุรกิจ S110 ออกแบบบรรจุภัณฑ์เชิง พาณิชย์และการนำเสนอ ผลงาน S113 วิเคราะห์ความเป็นไปได้ ทางธุรกิจ S114 ฝึกทักษะปฏิบัติการออก แบบผลิตภัณฑ์จากความ ต้องการส่วนบุคคลของผู้ใช้ A1 มีระเบียบวินัย A2 รับผิดชอบต่อหน้าที่ A3 ซื่อสัตย์สุจริต	- การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ในชั้นเรียนด้วยวิธีการเรียนรู้ เชิงรุก (Active learning) - การจัดกิจกรรมเรียนรู้ในชั้น เรียนโดยใช้กรณีศึกษา (Case based learning) - การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นั้นเรียนด้วยการใช้ สถานการณ์จำลอง (Simulation learning) - การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ในชั้นเรียนโดยการ ประยุกต์ใช้การสอนแบบ เน้นสมรรถนะ (Competency based Learning) โดยผู้สอนทำ หน้าที่ในการให้คำแนะนำ (Coaching) และสะท้อนผล ตามหลักการที่ถูกต้อง	- การประเมินผลตามสภาพจริง - การประเมินจากใบงาน แบบฝึกหัด แบบทดสอบ การสอบ กลางภาคและปลายภาค - การประเมินการฝึกปฏิบัติ การอภิปราย การสะท้อนคิด การแสดงบทบาทสมมติ การมี ส่วนร่วมในกิจกรรม - การประเมินจากผลงาน กระบวนการ	- แบบประเมินตามสภาพจริง - ใบงาน แบบฝึกหัดแบบทดสอบ และข้อสอบ - แบบสังเกตพฤติกรรม/การ แสดงออก - แบบสังเกตพฤติกรรม การฝึก ปฏิบัติการอภิปราย การ สะท้อนคิด การมีส่วนร่วม - แบบประเมินผลงาน กระบวนการ

PLOs	สมรรถนะ/ความรู้ที่ต้องมี K S A	รายวิชา	รูปแบบการเรียนรู้ การสอน	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือ วัดและประเมินผล
		A6 ทำงานเป็นทีม A7 มีความละเอียดรอบคอบ A8 จริยธรรมในงานออกแบบ A9 คิดอย่างมีวิจารณญาณ	การจัดกิจกรรมกลุ่มหรือการ มอบหมายทั้งในและนอกชั้น เรียน		
PLO11 ทำงาน ร่วมกับผู้อื่น มี ความรับผิดชอบ และมีความมั่นใจ และมีศักยภาพ ความพร้อมในการ ทำงาน	S72 โครงการแก้ไขปัญหาโจทย์ที่ได้ รับจากสถานประกอบการ S73 วิเคราะห์และแก้ไขปัญหาทางาน A1 มีระเบียบวินัย A1 มีระเบียบวินัย A2 รับผิดชอบต่อหน้าที่ A3 ซื่อสัตย์สุจริต A4 มีจิตสาธารณะ A5 ช่างสังเกต A6 ทำงานเป็นทีม A7 มีความละเอียดรอบคอบ A8 จริยธรรมในงานออกแบบ A9 คิดอย่างมีวิจารณญาณ	- สหกิจศึกษาและการศึกษาเชิง บูรณาการกับการทำงาน	- ปฏิบัติงานในสถาน ประกอบการ	- การประเมินผลการปฏิบัติงาน ตามสภาพจริง การประเมินจากการสะท้อนคิด	- แบบประเมินการปฏิบัติงาน แบบประเมินการสะท้อนคิด

ตารางที่ 4 จัดทำรายวิชา

PLOs	พุทธพิสัย (Knowledge)	ทักษะพิสัย (Skill)		จิตพิสัย (Attitude)	รายวิชา/โมดูล
		ทั่วไปGeneric	เฉพาะSpecific		
PLO1 สามารถอธิบาย ความรู้หลักการ พื้นฐานการ ออกแบบ และ ภูมิ ปัญญา ทฤษฎีการ ท้องถิ่น สูการ สร้างสรรค์งานการ ออกแบบ	K1 การแสดงออกทางภาพเบื้องต้น		S1 ปฏิบัติการวาดเส้น	A1 ระเบียบวินัย	- พื้นฐานการแสดงออกทางภาพ
	K2 ความรู้ทางประวัติการออกแบบ		S2 ปฏิบัติการวิเคราะห์ การออกแบบของผลงาน ศิลปินที่มีชื่อเสียงที่สำคัญ ในการออกแบบ	A2 ความรับผิดชอบ ต่อหน้าที่ A3 ซื่อสัตย์สุจริต	- พัฒนาการของงานออกแบบ
	K3 แนวความคิดเรื่องสุนทรียศาสตร์		S3 ปฏิบัติการถ่ายทอด อารมณ์ผ่านผลงานการ ออกแบบสร้างสรรค์		- สุนทรียศาสตร์ในงานออกแบบ สร้างสรรค์
	K4 ความรู้พื้นฐานของงานออกแบบ K5 การออกแบบผลิตภัณฑ์		S4 ปฏิบัติการออกแบบ แบบร่างผลิตภัณฑ์		- หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์
	K6 พื้นฐานการออกแบบ K7 ความรู้ทั่วไปทางศิลปะและการ ออกแบบ				- พื้นฐานงานออกแบบสร้างสรรค์
	K8 กระบวนการพื้นฐานในการใช้ความคิด สร้างสรรค์				
	K9 ความรู้ทั่วไปที่เกี่ยวกับสี K10 ความรู้องค์ประกอบศิลป์ ธาตุทาง ทัศนศิลป์				- สีและการจัดองค์ประกอบ
	K11 แนวคิดการดำเนินธุรกิจ		S5 ปฏิบัติการวิเคราะห์ ความเป็นไปได้ทางธุรกิจ การสร้างโมเดลธุรกิจ จำลอง		-ผู้ประกอบการสร้างสรรค์

PLOs	พุทธพิสัย (Knowledge)	ทักษะพิสัย (Skill)		จิตพิสัย (Attitude)	รายวิชา/โมดูล
		ทั่วไปGeneric	เฉพาะSpecific		
	K12 ความรู้วัสดุระดับทองถิ่นในการ สร้างสรรค์งานออกแบบ				- วัสดุในงานออกแบบ
	K13 หลักการออกแบบแฟชั่นและ เครื่องประดับเบื้องต้น		S6 ปฏิบัติการออกแบบ สร้างสรรค์ผ่านภาพร่าง S7 ปฏิบัติการการนำเสนอ แนวความคิดผ่านบอร์ด		- การออกแบบสร้างสรรค์แฟชั่น
	K14 หลักการพื้นฐานออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ ดิจิทัล				- สื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลสร้างสรรค์
	K15 การจัดนิทรรศการและการจัดแสดง สินค้า				- นิทรรศการและการแสดงสินค้า
	K16 หลักการสร้างสรรค์เฟอร์นิเจอร์				- หลักการสร้างสรรค์เฟอร์นิเจอร์ และตกแต่งภายในและกลยุทธ์ทาง การตลาด
	K17 วิวัฒนาการของเสื้อผ้า		S8 ปฏิบัติการวิเคราะห์ ส่วนประกอบของการแต่ง กาย		- แฟชั่นสไตล์ลิสต์และเมคอัพ
	K18 ภูมิปัญญา ทรัพยากรท้องถิ่น				- สื่อธรรมชาติและกรรมัตถ์
	K19 หลักการออกแบบตัวละคร				- การออกแบบคาแรคเตอร์ - สร้างสรรค์ภาพล้อและ ภาพประกอบเรื่อง
	K20 หลักการของแอนิเมชันสองมิติ				- แอนิเมชันสองมิติ
	K21 หลักการออกแบบบรรจุภัณฑ์				- บรรจุภัณฑ์สร้างสรรค์

PLOs	พุทธพิสัย (Knowledge)	ทักษะพิสัย (Skill)		จิตพิสัย (Attitude)	รายวิชา/โมดูล
		ทั่วไปGeneric	เฉพาะSpecific		
	K22 ออกแบบบูธและร้านค้าขนาดเล็ก				- ออกแบบสร้างสรรค์คืออส
	K23 หลักการออกแบบแบรนด์				- ดิจิทัลสำหรับการสร้างแบรนด์
	K24 หลักการออกแบบโฆษณา				- ดิจิทัลสำหรับงานโฆษณา
	K25 หลักการออกแบบแฟชั่นและเครื่อง ประกอบตกแต่งกายเบื้องต้น				- การออกแบบเครื่องประกอบการ แต่งกาย
	K26 วัสดุและเลือกใช้วัสดุ				
	K27 หลักการออกแบบเว็บเพจ				- เทคโนโลยีและงานดิจิทัลเพื่อการ สร้างสรรค์เว็บเพจ
	K28 รูปแบบผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา				- ออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ เครื่องปั้นดินเผา
PLO2 มีความรู้ เกี่ยวกับ จรรยาบรรณใน วิชาชีพและมี ความซื่อสัตย์เรื่อง ลิขสิทธิ์ของ ผลงานสร้างสรรค์ โดยไม่คัดลอกผล งานของผู้อื่นมา เป็นของตัวเอง	K29 ขอบบังคับและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับ งานบรรจุภัณฑ์		S9 ปฏิบัติการออกแบบ และพัฒนาในรูปแบบบรรจุ ภัณฑ์	A1 มีระเบียบวินัย A2 รับผิดชอบต่อหน้าที่ A3 ซื่อสัตย์สุจริต	- บรรจุภัณฑ์สร้างสรรค์
	K30 ทรัพย์สินทางปัญญา		S10 ปฏิบัติการออกแบบ แบรนด์	A4 มีจิตสาธารณะ A5 ช่างสังเกต	- ดิจิทัลสำหรับการสร้างแบรนด์
	K31 ระเบียบวิธีวิจัย			A6 ทำงานเป็นทีม A7 มีความละเอียด	- การจัดการข้อมูลงานออกแบบ สร้างสรรค์
	K32 จรรยาบรรณและแนวทางการปฏิบัติ ของวิชาชีพ			รอบคอบ A8 มีจริยธรรมในงาน ออกแบบ	- ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ - หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์

PLOs	พุทธพิสัย (Knowledge)	ทักษะพิสัย (Skill)		จิตพิสัย (Attitude)	รายวิชา/โมดูล
		ทั่วไปGeneric	เฉพาะSpecific		
PLO3 มีความรู้ ทักษะความ เชี่ยวชาญด้านการ ออกแบบ สร้างสรรค์			S11 ฝึกทักษะเฉพาะด้าน การถ่ายภาพ	A1 มีระเบียบวินัย A2 รับผิดชอบต่อหน้าที่	- พื้นฐานการแสดงออกทางภาพ
	K33 ทฤษฎีสีและการจัดองค์ประกอบ		S12 ปฏิบัติการใช้สีและ จัดการองค์ประกอบ	A3 ซื่อสัตย์สุจริต A5 ช่างสังเกต	- สีและการจัดองค์ประกอบ
			S13ปฏิบัติออกแบบ ผลิตภัณฑ์	A6 ทำงานเป็นทีม A7มีความละเอียด	- วัสดุในงานออกแบบ
	K34 หลักการถ่ายภาพ		S14 ปฏิบัติการถ่ายภาพ	รอบคอบ	- ศิลปะภาพถ่ายสำหรับงานดิจิทัล
	K35 หลักการสร้างสรรค์งานการออกแบบ 2 มิติ		S15 ปฏิบัติงานการ สร้างสรรค์ผลงานการ ออกแบบ 2 มิติ	A8 มีจริยธรรมในงาน ออกแบบ	- คอมพิวเตอร์กราฟิกสำหรับครีเอ ทีฟอาร์ต
	K36 หลักการพื้นฐานการงานออกแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ		S16 ปฏิบัติการสร้าง แบบจำลองรูปแบบร่าง ผลงาน 2 มิติ และ การใช้สี แสง-เงา พื้นผิววัตถุ		- เทคโนโลยีสร้างสรรค์งานออกแบบ 2 และ 3 มิติ
K37 หลักการการตัดต่องานภาพนิ่งและ ภาพเคลื่อนไหว		S17 ปฏิบัติการในเทคนิค การตัดต่องานภาพนิ่งและ ภาพเคลื่อนไหวสร้างสื่อ ดิจิทัล		- เทคโนโลยีการตัดต่อภาพดิจิทัล	
	K38 หลักการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล ประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ กระบวนการผลิตสื่อ สิ่งพิมพ์		S18 ปฏิบัติการออกแบบ สื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล		- สื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลสร้างสรรค์

PLOs	พุทธพิสัย (Knowledge)	ทักษะพิสัย (Skill)		จิตพิสัย (Attitude)	รายวิชา/โมดูล
		ทั่วไปGeneric	เฉพาะSpecific		
	K39 การตรวจสอบคุณภาพ และการประเมินผลงาน ระบบการพิมพ์				
	K40 กระบวนการการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ที่เชื่อมโยงการทำงานกับส่วนต่อประสานแบบมีปฏิสัมพันธ์ K41 การประมวลผลการรับรู้ พฤติกรรมมนุษย์ การรับรู้		S19 ปฏิบัติการออกแบบโดยใช้องค์ประกอบของการออกแบบอินเตอร์แอกทีฟ		- การออกแบบอินเตอร์แอกทีฟ และยูเอ็กซ์/ยูไอ
	K42 แนวคิด กระบวนการสร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหว K43 หลักการออกแบบสตอรี่บอร์ด		S20 ปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานโมชันกราฟิก		- ออกแบบโมชันกราฟิก
	K44 การเชื่อมโยงของกระบวนการผลิตภัณฑ์และการตลาด		S21 ฝึกทักษะการออกแบบผลิตภัณฑ์จากงานภาคสนามท้องถิ่น		- การออกแบบผลิตภัณฑ์
	K45 การเชื่อมโยงค่านิยมของพฤติกรรมผู้บริโภค ในการนำเสนองานเชิงพาณิชย์		S22 ฝึกทักษะการออกแบบกราฟิก ลวดลายภาพประกอบ และสื่อดิจิทัลจากงานภาคสนามท้องถิ่น		- การออกแบบสื่อกราฟิกดิจิทัลมีเดีย
			S23 ฝึกทักษะการออกแบบสร้างสรรค์งานเฟอร์นิเจอร์และตกแต่งภายใน		- การสร้างสรรค์เฟอร์นิเจอร์และตกแต่งภายใน

PLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)	ทักษะพิสัย (Skill)		จิตพิสัย (Attitude)	รายวิชา/โมดูล
		ทั่วไปGeneric	เฉพาะSpecific		
			S24 ปฏิบัติการการเขียน แบบ การเขียนทัศนียภาพ ภายใน S25 ปฏิบัติการทำ หุ่นจำลองหรือการทำ ต้นแบบ		
	K46 หลักการเลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์ เครื่องมือ ในการตัดเย็บ		S26 ปฏิบัติการสร้างแบบ ตัดเย็บ การสร้างแบบตัด เสื้อผ้า S27 ปฏิบัติการทำแบบตัด บนหุ่น S26 ปฏิบัติการการทำ ต้นแบบเสื้อผ้าแฟชั่น		- แพทเทิร์นเพื่องานแฟชั่น
			S27 ปฏิบัติการออกแบบ การสไตลิสต์ และเทรนด์ การแต่งหน้า S28 ปฏิบัติการจับคู่ สร้างสรรค์เมคอัพ ให้ เหมาะกับแฟชั่น		- แฟชั่นสไตลิสต์และเมคอัพ
	K47 หลักการออกแบบตัวละคร K48 การกำหนดบุคลิกลักษณะเฉพาะของ ตัวละคร		S29 ปฏิบัติการวาดเส้น เพื่องานแอนิเมชัน		- การออกแบบคาแรคเตอร์

PLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)	ทักษะพิสัย (Skill)		จิตพิสัย (Attitude)	รายวิชา/โมดูล
		ทั่วไปGeneric	เฉพาะSpecific		
	K49 หลักการของแอนิเมชันสองมิติ		S30 ปฏิบัติการสร้างสรรค์ แอนิเมชันสองมิติ		- แอนิเมชันสองมิติ
	K50 การเขียนบทเพื่อภาพยนตร์ แอนิเมชัน, เรื่องสั้น, ภาพยนตร์สารคดี และภาพยนตร์โฆษณา		S31 ปฏิบัติการสร้างสรรค์ แนวความคิด รูปแบบ การ ใช้ขนาดภาพ มุมกล้อง การกระทำของตัวละคร เวลา การตีความ อิมเมจ		- การเขียนบทเพื่อการเล่าเรื่อง
	K51 หลักการการสร้างสีจากธรรมชาติจาก วัสดุในชุมชนและการสกัดสีจากธรรมชาติ		S32 ปฏิบัติการออกแบบ สวดลายด้วยความคิด สร้างสรรค์จากสีย้อม ธรรมชาติ S33 ปฏิบัติการการย้อมสี ธรรมชาติและกรรมดัดย้อม		- สีธรรมชาติและกรรมดัดย้อม
			S34 ปฏิบัติการการ ออกแบบและพัฒนา รูปแบบบรรจุภัณฑ์เชิง พาณิชย์จากงานภาคสนาม ท้องถิ่น S35 ปฏิบัติการทำ หุ่นจำลองประกอบแบบ และการนำเสนอผลงาน		- บรรจุภัณฑ์สร้างสรรค์

PLOs	พุทธพิสัย (Knowledge)	ทักษะพิสัย (Skill)		จิตพิสัย (Attitude)	รายวิชา/โมดูล
		ทั่วไปGeneric	เฉพาะSpecific		
			S36 ปฏิบัติการการ ออกแบบบูธและร้านค้า ขนาดเล็ก ตู้ ชู่ม แสดง สินค้า		- ออกแบบสร้างสรรค์คืออส
	K52 การเชื่อมโยงกระบวนการสำหรับ การตลาดเพื่อการสื่อสาร		S37 ปฏิบัติการฝึกทักษะ การสร้างแบรนด์ จาก กรณีศึกษาในภาคสนาม		- ดิจิทัลสำหรับการสร้างแบรนด์
	K53 ความสัมพันธ์และการสื่อความหมาย ที่เชื่อมโยงกับผู้บริโภคกระบวนการ ออกแบบงานโฆษณา ในงานสินค้าหรือ บริการ		S38 ปฏิบัติการสร้างสรรค์ และผลิตงานโฆษณา		- ดิจิทัลสำหรับงานโฆษณา
			S38 ปฏิบัติการสร้างสรรค์ เครื่องประกอบการแต่ง กาย S39 ปฏิบัติการสร้าง บอร์ดการนำเสนอทิศทาง ทางการออกแบบแฟชั่น และเครื่องประกอบการ แต่งกาย		- การออกแบบเครื่องประกอบการ แต่งกาย
	K54 หลักการร่างภาพล่อและ ภาพประกอบเรื่องสั้น นิทานสำหรับเด็ก ภาพโปสเตอร์		S40 ปฏิบัติการเขียนภาพ ล่อ ภาพประกอบเรื่อง		-สร้างสรรค์ภาพล่อและ ภาพประกอบเรื่อง

PLOs	พุทธพิสัย (Knowledge)	ทักษะพิสัย (Skill)		จิตพิสัย (Attitude)	รายวิชา/โมดูล
		ทั่วไปGeneric	เฉพาะSpecific		
			S41 ปฏิบัติการออกแบบ เว็บเพจ โฮมเพจ		- เทคโนโลยีและงานดิจิทัลเพื่อการ สร้างสรรค์เว็บเพจ
			S42 ปฏิบัติการออกแบบ การนำเสนอแนวคิดและ ผลงาน		- การนำเสนอผลงานอย่างสร้างสรรค์ และทันสมัย
			S43 ปฏิบัติการร่าง แนวคิดสีผลิตภัณฑ์ เครื่องปั้นดินเผา S44 ปฏิบัติการออกแบบ เขียนแบบผลิตภัณฑ์ เครื่องปั้นดินเผา S45 ปฏิบัติการขึ้นรูป ชิ้นงานผลิตภัณฑ์ เครื่องปั้นดินเผา		- ออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ เครื่องปั้นดินเผา
	K55 กระบวนการ องค์ประกอบการ ออกแบบ วัสดุและวิธีการผลิต ผลิตภัณฑ์ เชิงพาณิชย์		S46 ปฏิบัติการค้นหาและ วิเคราะห์ ความต้องการของ ผู้ใช้ เสนอทางเลือกการ แก้ปัญหาสู่การออกแบบ ผลิตภัณฑ์ S47 ปฏิบัติการสร้างแบบ ร่างและ สร้างหุ่นจำลอง		- งานผลิตภัณฑ์สำหรับงานออกแบบ เชิงธุรกิจ

PLOs	พุทธพิสัย (Knowledge)	ทักษะพิสัย (Skill)		จิตพิสัย (Attitude)	รายวิชา/โมดูล
		ทั่วไปGeneric	เฉพาะSpecific		
			ชิ้นงานสุดท้ายได้อย่างสมบูรณ์		
			S48 ปฏิบัติการออกแบบ เฉพาะวัสดุ		- การออกแบบสร้างสรรค์เฉพาะวัสดุ
PLO4 มีทักษะ กระบวนการคิด เชิงออกแบบและ ทักษะการเรียนรู้ ตลอดชีวิต	K56 ความคิดสร้างสรรค์ K57 การเขียนบทเพื่อภาพยนตร์ K58 แนวความคิดจากแรงบันดาลใจ K59 การรวบรวมข้อมูล K60 แนวคิดการออกแบบ K61 การวางแผนอย่างมีขั้นตอน		S49 ปฏิบัติการวิเคราะห์ แนวคิดสู่การออกแบบ S50 ปฏิบัติสร้างสรรค์ แนวความคิด S51 ปฏิบัติการการ ตีความเพื่อเล่าเรื่อง S52 ปฏิบัติเขียนบทเพื่อ แอนิเมชัน S53 ทักษะการสืบค้นข้อมูล	A1 มีระเบียบวินัย A2 รับผิดชอบต่อหน้าที่ A5 ช่างสังเกต A6 ทำงานเป็นทีม A7 มีความละเอียดรอบคอบ	- พื้นฐานงานออกแบบสร้างสรรค์ - การออกแบบสร้างสรรค์แฟชั่น - ทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ - การเขียนบทเพื่อการเล่าเรื่อง - การจัดการข้อมูลงานออกแบบ สร้างสรรค์ - เทคโนโลยีการตัดต่อภาพดิจิทัล - การออกแบบสื่อกราฟิกดิจิทัล มีเดีย - สหกิจศึกษาและการศึกษาเชิง บูรณาการกับการทำงาน
PLO5 ประยุกต์องค์ ความรู้ และสร้าง ผลงานออกแบบ ร่วมกับศาสตร์อื่น	K62 เทคนิคประยุกต์ใช้งานกราฟิกสู่การ เป็นผู้ประกอบการ K63 เทคนิคการประยุกต์การยอมสี่ ธรรมชาติเชิงพาณิชย์		S54 ปฏิบัติการออกแบบ สื่อกราฟิก	A1 มีระเบียบวินัย A2 รับผิดชอบต่อหน้าที่ A3 ซื่อสัตย์สุจริต A5 ช่างสังเกต A6 ทำงานเป็นทีม	- เทรนด์กราฟิกกับผู้บริโภคยุค ดิจิทัล - สีธรรมชาติและ การมัตย์อม

PLOs	พุทธพิสัย (Knowledge)	ทักษะพิสัย (Skill)		จิตพิสัย (Attitude)	รายวิชา/โมดูล
		ทั่วไปGeneric	เฉพาะSpecific		
	K64 การทำการตลาดสินค้าแฟชั่น		S55 ปฏิบัติการวิเคราะห์ตลาดและการคำนวณต้นทุน	A7 มีความละเอียดรอบคอบ A8 มีจริยธรรมในงาน	ธุรกิจแฟชั่นและตราสินค้า
	K65 จิตวิทยาการใช้สี K66 ผลิตภัณฑ์เชิงพาณิชย์ การค้นหาความต้องการของผู้ใช้ K67 ความเหมาะสมทางกายศาสตร์ สัดส่วนมนุษย์ K68 พฤติกรรมมนุษย์		S56 ปฏิบัติการสร้างหุ่นจำลอง S57 ปฏิบัติการพัฒนาผลิตภัณฑ์ S58 ปฏิบัติการสร้างสรรค์ S59 ปฏิบัติการออกแบบคาแรคเตอร์ S60 เฟอร์นิเจอร์และตกแต่งภายใน S61 ปฏิบัติการออกแบบโฆษณา	ออกแบบ A9 คิดอย่างมีวิจารณญาณ	- ดิจิทัลสำหรับงานโฆษณา - หลักการสร้างสรรค์เฟอร์นิเจอร์และตกแต่งภายในและกลยุทธ์ทางการตลาด - การออกแบบคาแรคเตอร์ - งานผลิตภัณฑ์สำหรับงานออกแบบเชิงธุรกิจ
PLO6 สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล และมีศักยภาพในการค้นคว้า	K69 ผลงานศิลปะที่มีชื่อเสียงที่สำคัญในการออกแบบ		S62 ทักษะการสืบค้นข้อมูล	A1 มีระเบียบวินัย A2 รับผิดชอบต่อหน้าที่	- พัฒนาการของงานออกแบบ
	K70 ปัจจัยและองค์ประกอบที่ทำให้รู้ถึงความงามจากการมองเห็น การได้ยินและการสัมผัส		S63 ออกแบบสร้างสรรค์งานเฟอร์นิเจอร์และตกแต่งภายใน	A3 ซื่อสัตย์สุจริต A4 มีจิตสาธารณะ A5 ช่างสังเกต A6 ทำงานเป็นทีม	- สุนทรียศาสตร์ในงานออกแบบสร้างสรรค์
	K71 เปรียบเทียบความงามสู่การออกแบบสร้างสรรค์		S64 ปฏิบัติการพัฒนาผลิตภัณฑ์		

PLOs	พุทธพิสัย (Knowledge)	ทักษะพิสัย (Skill)		จิตพิสัย (Attitude)	รายวิชา/โมดูล
		ทั่วไปGeneric	เฉพาะSpecific		
<p>คิดวิเคราะห์ แก้ปัญหาอย่างเป็ นระบบ รวมทั้ง สามารถบริหารจัดการ การ ทำงานเป็นที่มออย่า งมี ประสิทธิภาพ</p>			ท์ เพอร์นิเจอร์และ ตกแต่งภายในชต S65ปฏิบัติการจัดทำผลิต ภัณฑ์ต้นแบบ	A7 มีความละเอียดรอบคอบ A8 จริยธรรมในงาน ออกแบบ	
	K72 แนวคิดและแรงบันดาลใจในการ สร้างธุรกิจ			A9 คิดอย่างมีวิญจรรย์ญาณ	
	K73 วิเคราะห์แนวคิดเชิงนามธรรมเพื่อ การวางแผน K74การวิเคราะห์ข้อมูล				- ทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์
	K75 สัดส่วนของเฟอร์นิเจอร์ที่สัมพันธ์กับ การออกแบบตกแต่งภายในและการใช้งาน ของมนุษย์				- การสร้างสรรค์เฟอร์นิเจอร์และ ตกแต่งภายใน
	K76การวิเคราะห์ตลาดและการคำนวณ ต้นทุน				- ธุรกิจแฟชั่นและตราสินค้า
	K77 วิเคราะห์และแก้ไขปัญหาทางาน K78หลักการพื้นฐานของกระบวนการ การวิจัย K79 ส่วนประกอบที่สำคัญของโครง ร้าง K80 การกำหนดปัญหาการวิจัย ตัวแปรและสมมติฐาน				การจัดการข้อมูลงานออกแบบ สร้างสรรค์

PLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)	ทักษะพิสัย (Skill)		จิตพิสัย (Attitude)	รายวิชา/โมดูล
		ทั่วไปGeneric	เฉพาะSpecific		
					<ul style="list-style-type: none"> - สหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน - ภาษาอังกฤษกับการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสื่อดิจิทัล - ทักษะภาษาอังกฤษสำหรับการทำงาน - ราชบัณฑิตยศาสตร์สร้างสรรค์ - การบริหารเงินในชีวิตประจำวัน - คุณธรรม และจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล - ทักษะชีวิตและการทำงาน - การคิดเชิงออกแบบอย่างสร้างสรรค์ - วิศวกรสังคม - นิเทศการและการแสดงสินค้า
PLO7	K81 การใช้เทคโนโลยี			A1 มีระเบียบวินัย A2 รับผิดชอบหน้าที่	- คุณธรรม และจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
มีทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อการออกแบบและการผลิตสื่อสร้างสรรค์	K82 เทคนิคการถ่ายภาพ/การใช้เทคโนโลยีและอุปกรณ์กล้อง การจัดองค์ประกอบการถ่ายภาพ		S66 ปฏิบัติการ เครื่องมือกล้องในการสื่อสารความคิดการ	A3 ชื่อสัตย์สุจริต A5 ช่างสังเกต A6 ทำงานเป็นทีม	- ศิลปะภาพถ่ายสำหรับงานดิจิทัล

PLOs	พุทธพิสัย (Knowledge)	ทักษะพิสัย (Skill)		จิตพิสัย (Attitude)	รายวิชา/โมดูล
		ทั่วไปGeneric	เฉพาะSpecific		
			S67 ฝึกการถ่ายภาพ ร่วมกับองค์ประกอบ ทางการออกแบบ	A7 มีความละเอียดรอบคอบ	
	K83 การออกแบบกราฟิก K 84 การใช้เครื่องมือ อุปกรณ์ใน โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก สำหรับงาน ศิลปะประยุกต์		S68 การปฏิบัติงาน สร้างสรรค์ผลงานการ ออกแบบ 2 มิติ S69 การใช้เครื่องมือ อุปกรณ์ในโปรแกรม คอมพิวเตอร์กราฟิก		- คอมพิวเตอร์กราฟิกสำหรับครีเอ ทีฟอาร์ต
	K85เทคนิคการออกแบบภาพ2มิติและ3 มิติ K86 พื้นฐานการใช้งานโปรแกรม คอมพิวเตอร์ และการใช้โปรแกรมเสริม (Plug In) เพื่อช่วยในงานออกแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ		S70 ใช้งานโปรแกรม คอมพิวเตอร์ เพื่อช่วยใน งานออกแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ S71 การใช้โปรแกรมเสริม (Plug In) S72 ปฏิบัติการงาน ออกแบบ 2 และ 3 มิติ		- เทคโนโลยีสร้างสรรค์งานออกแบบ 2 และ 3 มิติ
	K87 เทคนิคการตัดต่อภาพVDO K88 การใช้เทคโนโลยีต่างๆในการตัดต่อ ภาพและเสียง		S74 ปฏิบัติการใช้ เทคโนโลยีและเครื่องมือ โปรแกรมสำเร็จในการตัด ต่อภาพและเสียง		- เทคโนโลยีการตัดต่อภาพดิจิทัล

PLOs	พหุทพัสย (Knowledge)	ทักษะพัสย (Skill)		จิตพัสย (Attitude)	รายวชษา/มอดูล
		ทัวไปGeneric	เฉพาะSpecific		
			S75ปฏิบัติการสร้างสื่อ ดิจิทัลในงานออกแบบ สร้างสรรค์		
	K89 เทคนิคออกแบบอินเตอร์แอกทีฟ K90 การใช้โปรแกรมสำเร็จรูปและการใช้ เครื่องมือ Ux-UI		S76 ปฏิบัติการออกแบบ โดยการใช้องค์ประกอบ ของการออกแบบ S77 การใช้เครื่องมือใน การออกแบบ ประสบการณ์ผู้ใช้		- การออกแบบอินเตอร์แอกทีฟ และ ยูเอ็กซ์/ยูไอ
	K91 เทคนิคการออกแบบโมชันกราฟิก และโปรแกรมและเครื่องมือ K92 การใช้เทคนิคและเอฟเฟกต์ต่าง ๆ การใส่เสียง		S78 ปฏิบัติการใช้ โปรแกรมสำเร็จรูปและ เครื่องมือออกแบบ ภาพกราฟิกเคลื่อนไหว S79 ปฏิบัติการใช้ เครื่องมือและเทคโนโลยี ในการสร้างสรรค์เอฟ เฟกต์และ การใส่เสียง		- ออกแบบโมชันกราฟิก
	K94 การใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ ขั้นตอนการนำเสนอผลงานออกแบบ K95 วิธีการนำเสนอผลงานด้วย การ ถ่ายภาพสตัทัสกรรณ และสื่อดิจิทัล K96 การใช้เทคนิค Pitch Presentation		S80 ปฏิบัติการใช้ เทคโนโลยีและเครื่องมือ โปรแกรมสำเร็จการ นำเสนอผลงานออกแบบ		-เทคโนโลยีและเทคนิคการนำเสนอ

PLOs	พุทธพิสัย (Knowledge)	ทักษะพิสัย (Skill)		จิตพิสัย (Attitude)	รายวิชา/โมดูล
		ทั่วไปGeneric	เฉพาะSpecific		
			S81 ปฏิบัติการใช้ไฮสปีด ทัตสนุ ปกรณและสื่อดิจิทัล ในการการนำเสนอผลงาน ออกแบบ		
	K93การจัด Exhibition K91 สื่อมัลติมีเดีย K92 ออกแบบเขียนแบบ K93 สร้างแบบจำลองรูปแบบ K94 การเขียนทัศนียภาพภายใน		S82 ปฏิบัติการใช้ เทคโนโลยีการจัด นิทรรศการและการจัด แสดงสินค้า		- นิทรรศการและการแสดงสินค้า
	K95การใช้เทคโนโลยีในการออกแบบ กราฟิก ลวดลาย ภาพประกอบ และสื่อ ดิจิทัล		S83 ฝึกทักษะการ ออกแบบกราฟิก ลวดลาย ภาพประกอบ และสื่อ ดิจิทัล S ฝึกปฏิบัติการใช้ เทคโนโลยีและวิธีการผลิต		- การออกแบบสื่อกราฟิกดิจิทัล มีเดีย
	K96 เทคนิคการนำเสนอผลงานทั้งภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหว K97เทคนิคการตัดต่องานภาพนิ่งและ ภาพเคลื่อนไหวดิจิทัล		S84 ฝึกทักษะการใช้ เทคโนโลยีและวิธีการผลิต นำเอาข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียง และ วิดีโอ		- งานสร้างสรรค์เพื่องานดิจิทัลและ เทคโนโลยี

PLOs	พุทธพิสัย (Knowledge)	ทักษะพิสัย (Skill)		จิตพิสัย (Attitude)	รายวิชา/โมดูล
		ทั่วไปGeneric	เฉพาะSpecific		
	K98 พื้นฐานการใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ K99 โปรแกรมเสริม (Plug In) เพื่อนำเสนองาน		S85 การใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อช่วยในออกแบบสร้างสรรค์ผลงานเฟอร์นิเจอร์และตกแต่งภายใน S86 ฝึกปฏิบัติการใช้เครื่องมือโปรแกรมเสริม (Plug In) เพื่อนำเสนองาน		- เทคโนโลยีเพื่อการสร้างสรรค์เฟอร์นิเจอร์และตกแต่งภายใน
	K100 การประยุกต์พื้นฐานทางศิลปะใช้ร่วมกับคอมพิวเตอร์กราฟิก		S87 ฝึกปฏิบัติการใช้เครื่องมือในโปรแกรมสำเร็จรูป ในการออกแบบแอนิเมชันสองมิติ		- แอนิเมชันสองมิติ
	K101 การใช้เทคโนโลยีในการออกแบบบูธและร้านค้าขนาดเล็ก		S88 ปฏิบัติการใช้เทคโนโลยีและโปรแกรมสำเร็จรูปในการออกแบบบูธและร้านค้าขนาดเล็ก		- ออกแบบสร้างสรรค์คืออส
	K102 เทคนิคเครื่องมือพื้นฐานและโปรแกรมสำเร็จรูป		S89 ปฏิบัติการวาดภาพประกอบเรื่องด้วยเครื่องมือพื้นฐานและโปรแกรมสำเร็จรูป		- สร้างสรรค์ภาพล้อและภาพประกอบเรื่อง

PLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)	ทักษะพิสัย (Skill)		จิตพิสัย (Attitude)	รายวิชา/โมดูล
		ทั่วไปGeneric	เฉพาะSpecific		
	K102 ออกแบบเว็บเพจ โฮมเพจ การประยุกต์ใช้ภาพกราฟิก		S90 ปฏิบัติการใช้เครื่องมือและโปรแกรมสำเร็จรูปออกแบบเว็บเพจ		- เทคโนโลยีและงานดิจิทัลเพื่อการสร้างสรรค์เว็บเพจ
	K104 การใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีในการออกแบบการนำเสนอ		S100 การใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีในการออกแบบการนำเสนอแนวคิดและผลงาน		- การนำเสนองานอย่างสร้างสรรค์และทันสมัย
PLO8 สามารถสื่อสารภาษาไทย และภาษาอังกฤษ เพื่อนำเสนอแนวความคิดและผลงานด้านการออกแบบทั้งการฟัง พูด อ่าน เขียน กับผู้อื่นได้			S101 ใช้ภาษาอังกฤษในการนำเสนอ	A1 มีระเบียบวินัย A2 รับผิดชอบต่อหน้าที่ A3 ซื่อสัตย์สุจริต A6 ทำงานเป็นทีม	- ภาษาอังกฤษกับการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสื่อดิจิทัล - ทักษะภาษาอังกฤษสำหรับการทำงาน
	K 105 วิธีการนำเสนอผลงานด้วยการเขียน การพูด		S102 ใช้ภาษาไทยในการนำเสนอ	A7 มีความละเอียดรอบคอบ A9	- เทคโนโลยีและเทคนิคการนำเสนอ
	K 106 การนำเสนอแนวคิดและผลงาน ให้มีความโดดเด่นน่าสนใจ มีความสร้างสรรค์และทันสมัย			คิดอย่างมีวิจารณญาณ	- การนำเสนองานอย่างสร้างสรรค์และทันสมัย
	K107 การเขียนรายงาน และการนำเสนอผลของข้อมูลงานออกแบบสร้างสรรค์		S103 ฝึกปฏิบัติการการเขียนโครงการ/วิจัย การจัดเก็บข้อมูลและการนำเสนอ		- การจัดการข้อมูลงานออกแบบสร้างสรรค์

PLOs	พุทธพิสัย (Knowledge)	ทักษะพิสัย (Skill)		จิตพิสัย (Attitude)	รายวิชา/โมดูล
		ทั่วไปGeneric	เฉพาะSpecific		
PLO9 สามารถอธิบาย ความคิด สร้างสรรค์และ นำเสนอผลงาน ทางด้านออกแบบ อย่างเป็น ระบบ รวมทั้ง สามารถออกแบบ แผนธุรกิจในการ เป็นผู้ประกอบการ ด้านงานออกแบบ	K108การสร้างโมเดลธุรกิจ K109 วิเคราะห์วางแผนและกำหนดกลยุทธ์ทางการตลาด		S104 ฝึกปฏิบัติการการเขียนโมเดลธุรกิจ S63 ฝึกปฏิบัติวิเคราะห์วางแผนและกำหนดกลยุทธ์ทางการตลาด	A1 มีระเบียบวินัย A2 รับผิดชอบหน้าที่ A3 ซื่อสัตย์สุจริต A5 ช่างสังเกต A6 ทำงานเป็นทีม	- ผู้ประกอบการสร้างสรรค์
	K 110แนวคิด กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดสมัยใหม่ K111 การกำหนดตำแหน่งผลิตภัณฑ์ในตลาดที่มีการแข่งขัน K112ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจพัฒนาเปลี่ยนแปลงผลิตภัณฑ์และตราสินค้า		S105 ปฏิบัติการวิเคราะห์วางแผนและกำหนดกลยุทธ์ทางการตลาดได้	A7 มีความละเอียดรอบคอบ	- การตลาดสมัยใหม่ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์
	K111ค่านิยมของพฤติกรรมผู้บริโภค K112ปัจจัยข้อมูลที่ได้จากการศึกษาพฤติกรรมผู้บริโภค K113กระบวนการสร้างแบบจำลองลูกค้า		S106 ปฏิบัติการงานกราฟิกจากโจทย์ปัญหาจากพฤติกรรมผู้บริโภค		- เทรนด์กราฟิกกับผู้บริโภคยุคดิจิทัล
			S107 ฝึกทักษะ การวิเคราะห์ วิจัยข้อมูลที่ได้จากการศึกษาพฤติกรรมผู้บริโภค		หลักการสร้างสรรค์เฟอร์นิเจอร์และตกแต่งภายในและกลยุทธ์ทางการตลาด
	K114 การทำธุรกิจแฟชั่น		S108 วิเคราะห์ตลาดธุรกิจเสื้อผ้า		ธุรกิจแฟชั่นและตราสินค้า

PLOs	พุทธพิสัย (Knowledge)	ทักษะพิสัย (Skill)		จิตพิสัย (Attitude)	รายวิชา/โมดูล
		ทั่วไปGeneric	เฉพาะSpecific		
			S111 ฝึกทักษะปฏิบัติการ ออกแบบแบรนด์เพื่อการ สื่อสารการตลาด		ดิจิทัลสำหรับการสร้างแบรนด์
			S112 ฝึกทักษะปฏิบัติการ สร้างสรรค์และผลิตงาน โฆษณาในงานสินค้าหรือ บริการ		ดิจิทัลสำหรับงานโฆษณา
PLO10 นำองค์ความรู้ด้าน การออกแบบ สร้างสรรค์ไปต่อ ยอดเป็นธุรกิจ สร้างสรรค์ได้			S105 ปฏิบัติการการ เชื่อมโยงความคิดสู่แนวคิด การออกแบบเชิง สร้างสรรค์ S65 ฝึกทักษะสร้าง ผลิตภัณฑ์เชื่อมโยง กระบวนการตลาด	A1 มีระเบียบวินัย A2 รับผิดชอบต่อหน้าที่ A3 ซื่อสัตย์สุจริต A6 ทำงานเป็นทีม A7 มีความละเอียดรอบคอบ A8 จริยธรรมในงาน ออกแบบ A9 คิดอย่างมีวิจารณญาณ	- ทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์
			S109 ปฏิบัติการการ ประยุกต์การยอมรับ ธรรมชาติและการทำงาน ชายเชิงธุรกิจ		- สีธรรมชาติและการมัตย้อม

PLOs	พหุพัสัย (Knowledge)	ทักษะพัสัย (Skill)		จิตพัสัย (Attitude)	รายวิชา/โมดูล
		ทั่วไปGeneric	เฉพาะSpecific		
			S110 ออกแบบบรรจุภัณฑ์เชิงพาณิชย์และการนำเสนอผลงาน S113 วิเคราะห์ความเป็นไปได้ทางธุรกิจ S114 ฝึกทักษะปฏิบัติการออกแบบผลิตภัณฑ์จากความต้องการส่วนบุคคลของผู้ใช้		- บรรจุภัณฑ์สร้างสรรค์ - งานผลิตภัณฑ์สำหรับงานออกแบบเชิงธุรกิจ
PLO11 ทำงานร่วมกันกับผู้อื่น มีความรับผิดชอบและมีความมั่นใจและมีศักยภาพความพร้อมในการทำงาน			S72 โครงการแก้ไขปัญหาใจหายที่ได้ รับจากสถานประกอบการ S73 วิเคราะห์และแก้ไขปัญหางาน	A1 มีระเบียบวินัย A2 รับผิดชอบต่อหน้าที่ A3 ซื่อสัตย์สุจริต A4 มีจิตสาธารณะ A5 ช่างสังเกต A6 ทำงานเป็นทีม A7 มีความละเอียดรอบคอบ A8 จริยธรรมในงานออกแบบ A9 คิดอย่างมีวิจารณญาณ	- สหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน

ตารางที่ 5 จัดทำคำอธิบายรายวิชา

รายวิชา			คำอธิบายรายวิชา
หมวดวิชาเฉพาะ			
กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน			
6141118	พื้นฐานการแสดงออกทางภาพ Basic of Visual Expression	3(2-2-5)	การแสดงออกทางภาพเบื้องต้นด้วยเส้นที่แสดงออกด้านอารมณ์ ความรู้สึก การสื่อความหมายด้วยการสร้างสรรค์เนื้อหา รูปแบบ เทคนิคการวาดรูปเบื้องต้น การจัดองค์ประกอบ เส้น ปริมาตร การสร้างมุมมอง สัดส่วน และ การสร้างภาพลวงตา วิธีการออกแบบภาพ คำศัพท์ทางการวาดภาพ
6141119	พัฒนาการของงานออกแบบ Evolution of Design	3(2-2-5)	ประวัติศาสตร์ของงานออกแบบตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน แนวคิด และอิทธิพลและแรงบันดาลใจในการออกแบบ ประเภทของการออกแบบ วิเคราะห์การออกแบบของผลงานศิลปินที่มีชื่อเสียงที่สำคัญในการออกแบบ โดยเน้นบทบาทของปัจจัยทางสังคมเศรษฐกิจ การเมือง เทคโนโลยี
6141120	สุนทรียศาสตร์ในงานออกแบบสร้างสรรค์ Aesthetics in Creative Design	3(2-2-5)	ทฤษฎี หลักการ ปรัชญา และแนวความคิดเรื่องสุนทรียศาสตร์ในงานศิลปะและงานออกแบบสร้างสรรค์ ปัจจัยและองค์ประกอบที่ทำให้รู้ถึงความงามจากการมองเห็น การได้ยินและการสัมผัส คุณค่าความงามในงานศิลปะและการออกแบบ การวิเคราะห์เปรียบเทียบความงามสู่การออกแบบสร้างสรรค์ การแสดงออกทางอารมณ์ของมนุษย์จากสิ่งเร้าภายนอกตามเงื่อนไขของสถานการณ์ เรื่องราวความเชื่อ ที่รับรู้และชื่นชมได้ ตลอดจนความงามของธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมรอบตัวมนุษย์ ฝึกปฏิบัติการถ่ายทอดอารมณ์ผ่านผลงานการออกแบบสร้างสรรค์
6141121	หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ Principle of Product Design	3(2-2-5)	หลักการและองค์ประกอบในการออกแบบผลิตภัณฑ์ การสร้างแนวคิดการสร้างสรรค์ กระบวนการพัฒนาแบบร่าง การนำเสนอแนวคิดการออกแบบด้วยภาพตามหลักสุนทรียศาสตร์ และองค์ประกอบศิลป์ จรรยาบรรณและแนวทางการปฏิบัติของวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์

6141117	พื้นฐานงานออกแบบสร้างสรรค์ Fundamentals of Creative Design	3(2-2-5)	ความรู้พื้นฐานของงานออกแบบ แนวคิด หลักการพื้นฐานของการออกแบบสร้างสรรค์ กระบวนการพื้นฐานในการใช้ความคิดสร้างสรรค์ วิธีวิเคราะห์เบื้องต้นในงานออกแบบ การสร้างความคิดและแรงบันดาลใจในการออกแบบ การถ่ายทอดรูปแบบความคิดออกมาเป็นผลงาน การฝึกทักษะเฉพาะด้าน การร่างภาพ การจัดองค์ประกอบ การเขียนแบบ การนำเสนอผลงาน การออกแบบและงานศิลปะสร้างสรรค์
6141704	สีและการจัดองค์ประกอบ Color and Composition	3(2-2-5)	ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับสี ทฤษฎีสี รูปแบบสี เทนของสีในปัจจุบัน และองค์ประกอบศิลป์ ธาตุทางทัศนศิลป์ เอกภาพ ขั้นตอนการออกแบบงานองค์ประกอบศิลป์ หลักการจัดภาพ การฝึกทักษะในการใช้สีและจัดการองค์ประกอบจากกระบวนการและเทคนิคต่าง ๆ ที่สามารถสื่อให้เห็นถึงอารมณ์ เพื่อสามารถนำไปพัฒนาต่อยอดในงานไปใช้ในงานสร้างสรรค์
6141601	ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ Creative Entrepreneur	3(3-0-6)	ความรู้เบื้องต้นการเป็นผู้ประกอบการ คุณลักษณะการเป็นผู้ประกอบการยุคใหม่ แนวโน้มของธุรกิจสร้างสรรค์ แนวคิดและแรงบันดาลใจในการสร้างธุรกิจจากกรณีศึกษา ฝึกวิเคราะห์ความเป็นไปได้ทางธุรกิจ การสร้างโมเดลธุรกิจจำลอง ความมีจริยธรรม ความรับผิดชอบต่อสังคมในการดำเนินธุรกิจ
วิชาเฉพาะด้านบังคับ จำนวน 36 หน่วยกิต ให้เรียนจำนวน 4 โมดูล ๆ ละ 9 หน่วยกิต			
โมดูลที่ 1 ทักษะงานทางครีเอทีฟอาร์ต จำนวน 9 หน่วยกิต			

6131401	วัสดุในงานออกแบบ Materials in Design	3(2-2-5)	คุณสมบัติของวัสดุต่างๆ เรียนรู้เทคนิค กรรมวิธีการผลิต วิธีการในระดับท้องถิ่น พร้อมฝึกปฏิบัติ เพื่อเลือกใช้เป็นแนวทาง ในการสร้างสรรค์งานออกแบบได้อย่างเหมาะสม
6111301	ศิลปะภาพถ่ายสำหรับงานดิจิทัล Digital Photography art	3(2-2-5)	กระบวนการถ่ายภาพระบบดิจิทัล เทคนิคการถ่ายภาพ การใช้เทคโนโลยีต่างๆ การจัดองค์ประกอบการถ่ายภาพ เพื่อประยุกต์ใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารความคิดในการใช้ภาพถ่าย ร่วมกับองค์ประกอบทางการออกแบบ
6141705	การออกแบบสร้างสรรค์แฟชั่น Fashion Creative Design	3(2-2-5)	หลักการออกแบบแฟชั่นและเครื่องประกอบการแต่งกายเบื้องต้น โดยให้ความสำคัญต่อกระบวนการคิด การแบ่งประเภทของเครื่องแต่งกาย การวิเคราะห์แนวโน้มแฟชั่นและกลุ่มเป้าหมาย รวมทั้งทักษะด้านการออกแบบสร้างสรรค์การนำเสนอแนวความคิด ผ่านการสร้างบอร์ดการนำเสนอ และภาพร่าง
โมดูลที่ 2 ทักษะการผลิตสื่อนวัตกรรม จำนวน 9 หน่วยกิต			

6252603	คอมพิวเตอร์กราฟิกสำหรับครีเอทีฟอาร์ต Computer Graphic for Creative Art	3(2-2-5)	หลักการและการปฏิบัติงานสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบ 2 มิติ การใช้เครื่องมือ อุปกรณ์ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก สำหรับงานศิลปะประยุกต์ การขึ้นแบบร่างผลงาน 2 มิติ การตกแต่งภาพ การสร้างสรรค์ผลงาน 2 มิติ
6142301	เทคโนโลยีสร้างสรรค์งานออกแบบ 2 และ 3 มิติ Creative Technology Design with 2D & 3D	3(2-2-5)	พื้นฐานการใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อช่วยในงานออกแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ ตามมาตรฐานสากล การสร้างแบบจำลองรูปแบบต่างๆ การใช้สี แสงเงา พื้นผิววัตถุ เพื่อความสมจริง นำเสนอทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว และเรียนรู้การใช้โปรแกรมเสริม (Plug In) เพื่อการนำเสนออย่างมืออาชีพ
6142302	เทคโนโลยีการตัดต่อภาพดิจิทัล Digital Editing Technology	3(2-2-5)	หลักการและเทคนิคการตัดต่อภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวดิจิทัล การเขียนเค้าโครงเรื่อง การลำดับภาพ การใช้เทคโนโลยีต่างๆในการตัดต่อภาพและเสียง เพื่อสร้างสื่อดิจิทัลที่หลากหลายใช้งานออกแบบสร้างสรรค์
โมดูลที่ 3 สร้างสรรค์สื่อมัลติมีเดียและนวัตกรรม จำนวน 9 หน่วยกิต			
6252604	สื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลสร้างสรรค์ Creative Digital Print Media	6252604	หลักการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล ประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ กระบวนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง การตรวจสอบคุณภาพ และการประเมินผลงาน ระบบการพิมพ์และการเข้าเล่มสิ่งพิมพ์
6252605	การออกแบบอินเตอร์แอกทีฟ และยูเอ็กซ์/ยูไอ Interactive Design & UX/UI	3(2-2-5)	กระบวนการการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ที่เชื่อมโยงการทำงานกับส่วนต่อประสานแบบมีปฏิสัมพันธ์สำหรับผลิตภัณฑ์และบริการ และการประมวลผลการรับรู้ พฤติกรรมมนุษย์ การรับรู้ การฝึกปฏิบัติการออกแบบโดยการใช้องค์ประกอบของการออกแบบ การใช้สี การจัดวาง การออกแบบเนื้อหา หลักการออกแบบโดยมีผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง

6252606	ออกแบบโมชั่นกราฟิก Motion Graphic Design	3(2-2-5)	แนวคิด กระบวนการสร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหว การออกแบบสตอรี่บอร์ด โปรแกรมและเครื่องมือพื้นฐานต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงานโมชั่นกราฟิก การใช้เทคนิคและเอฟเฟกต์ต่าง ๆ การใส่เสียง เพื่อสร้างความน่าสนใจ และการส่งออกผลงานในรูปแบบไฟล์ชนิดต่าง ๆ ได้
โมดูลที่ 4 เทคโนโลยีการจัดการงานการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ จำนวน 9 หน่วยกิต			
6142201	ทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ Skills for Creative Thinking	3(2-2-5)	การฝึกทักษะเพื่อสร้างการเชื่อมโยงระหว่างการใช้ชีวิตประจำวันโดยการค้นหาปัญหาจากการวิเคราะห์แนวคิดเชิงนามธรรมเพื่อการวางแผนและการใช้ข้อมูลเพื่อประโยชน์ต่าง ๆ สู่แนวคิดการออกแบบเชิงสร้างสรรค์
2142901	การจัดการข้อมูลงานออกแบบสร้างสรรค์ Database Management for Creative design	3(2-2-5)	หลักและวิธีการจัดการข้อมูลทางศิลปะและการออกแบบ ขั้นตอนการวางแผนการจัดการข้อมูลในรูปแบบวิจัย การรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล การสรุปผล การเขียนรายงาน และการนำเสนอผลของข้อมูลงานออกแบบสร้างสรรค์
6142303	เทคโนโลยีและเทคนิคการนำเสนอ Technology and Presentation Techniques	3(2-2-5)	หลักการ วิธีการ กระบวนการ ที่น่าสนใจผู้ฟังให้ซื้อสินค้า บริการ โดยการใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ ขั้นตอนการนำเสนอผลงานออกแบบ ด้วยวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ วิธีการนำเสนอผลงานด้วยการเขียน การพูด การถ่ายภาพสไลด์ทัศนูปกรณ์ และสื่อดิจิทัลประเภทต่าง ๆ รวมทั้งการใช้เทคนิค Pitch Presentation ให้สอดคล้องกับเนื้อหา ตลอดจนบุคลิกภาพ การแต่งกายและท่าทางในการนำเสนอผลงาน
วิชาเฉพาะตามเลือก จำนวน 27 หน่วยกิต			
กลุ่มวิชาชีพด้านเลือก 27 หน่วยกิต ให้เลือกเรียน Module ต่อไปนี้ อย่างน้อย 3 Module และไม่น้อยกว่า 27 หน่วยกิต โดยให้เลือกเรียน Module ต่อไปนี้			
6143501	การตลาดสมัยใหม่ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์ Modern Marketing in Product Design	3(2-2-5)	แนวคิด กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดสมัยใหม่ การนำผลิตภัณฑ์เข้าสู่ตลาด การบริหารสายผลิตภัณฑ์ การกำหนดตำแหน่งผลิตภัณฑ์ในตลาดที่มีการแข่งขันจากภายในและต่างประเทศ ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจพัฒนาเปลี่ยนแปลงผลิตภัณฑ์และตราสินค้า เพื่อสามารถวิเคราะห์วางแผนและกำหนดกลยุทธ์ทางการตลาดได้

6143209	การออกแบบผลิตภัณฑ์ Products Design	3(2-2-5)	การฝึกทักษะการออกแบบผลิตภัณฑ์และสร้างผลิตภัณฑ์อย่างสร้างสรรค์จากงานภาคสนาม ท้องถิ่นเพื่อสร้างการเชื่อมโยงกระบวนการสำหรับการตลาดเพื่อการสื่อสาร
6143914	นิทรรศการและการแสดงสินค้า Display & Exhibition	3(2-2-5)	หลักการ ประเภท องค์ประกอบ แนวคิดและเทคนิควิธี วัสดุและการติดตั้ง การประมาณราคา ในการจัดนิทรรศการและการจัดแสดงสินค้า การวางแผน ออกแบบเขียนแบบ การเลือกใช้สื่อ สิ่งพิมพ์ สื่อดิจิทัล หรือสื่ออื่น ๆ และเทคโนโลยีนำเสนองาน ที่เหมาะสมและสอดคล้อง เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย ประเพณี วัฒนธรรมในท้องถิ่น และสังคมยุคปัจจุบัน
Module 6 เทคโนโลยีและการออกแบบกราฟิกเชิงพาณิชย์ จำนวน 9 หน่วยกิต			
6143502	เทรนด์กราฟิกกับผู้บริโภคยุคดิจิทัล Graphic Design Trends in Digital Marketing	3(2-2-5)	ค่านิยมของพฤติกรรมผู้บริโภค รู้เท่าทันแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของงานกราฟิกที่มีผลต่อความ ต้องการของผู้บริโภค ฝึกทักษะ การวิเคราะห์ วิจัยข้อมูลที่ได้จากการศึกษาพฤติกรรมผู้บริโภค สร้างแบบจำลองลูกค้า ประยุกต์ใช้ในการออกแบบงานกราฟิกจากโจทย์ปัญหาที่กำหนดสู่การ เป็นผู้ประกอบการออกแบบกราฟิกมืออาชีพ
6143210	การออกแบบสื่อกราฟิกดิจิทัลมีเดีย Digital Media and Graphic Design	3(2-2-5)	การฝึกทักษะการออกแบบกราฟิก ลวดลาย ภาพประกอบ และสื่อดิจิทัลในรูปแบบต่างๆ จาก งานภาคสนามในท้องถิ่นและเชื่อมโยงค่านิยมของพฤติกรรมผู้บริโภค ในการนำเสนองานเชิง พาณิชย์ที่เหมาะสม
6143211	ทักษะงานสร้างสรรค์เพื่องานดิจิทัลและ เทคโนโลยี Creative Skills for Digital and Technology	3(2-2-5)	การฝึกทักษะนำเอาข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียง และ วิดีโอ มาจัดการตาม กระบวนการ โดยอาศัยเทคโนโลยีและวิธีการผลิตโดยนำมาเชื่อมโยงกันเพื่อให้เกิดประโยชน์ใน การใช้งาน
โมดูลที่ 7 ออกแบบสร้างสรรค์เฟอร์นิเจอร์และตกแต่งภายใน จำนวน 9 หน่วยกิต			

6143103	หลักการสร้างสรรค์เฟอร์นิเจอร์และ ตกแต่งภายในและกลยุทธ์ทาง การตลาด Principle of Creative furniture and interior design and Marketing	3(2-2-5)	แนวคิด หลักการ กระบวนการออกแบบเฟอร์นิเจอร์และตกแต่งภายใน สัดส่วนของเฟอร์นิเจอร์ ที่สัมพันธ์กับการออกแบบตกแต่งภายในและการใช้งานของผู้บริโภค, วัสดุ โครงสร้าง อุปกรณ์ ประกอบ และกรรมวิธีการผลิต การเลือกใช้สีและวัสดุที่เหมาะสมกับลักษณะและสภาพแวดล้อม และหลักการวิเคราะห์ผู้บริโภคเชิงการจัดการกลยุทธ์ทางการตลาด
6143212	การสร้างสรรค์เฟอร์นิเจอร์และตกแต่ง ภายใน Creative production in furniture and interior design	3(2-2-5)	การฝึกทักษะการออกแบบสร้างสรรค์งานเฟอร์นิเจอร์และตกแต่งภายใน การเขียนแบบ การ เขียนทัศนียภาพภายใน และการทำหุ่นจำลองหรือการทำต้นแบบ และการนำเสนองาน
6143301	เทคโนโลยีเพื่อการสร้างสรรค์เฟอร์นิเจอร์ และตกแต่งภายใน Creative Technology for furniture and interior design	3(2-2-5)	พื้นฐานการใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อช่วยในออกแบบสร้างสรรค์ผลงานเฟอร์นิเจอร์และ ตกแต่งภายใน สร้างแบบจำลองรูปแบบต่างๆ การใช้สี แสง-เงา พื้นผิววัตถุ เพื่อความสมจริง และการนำเสนอผลงานทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว และเรียนรู้การใช้โปรแกรมเสริม (Plug In) เพื่อการนำเสนองานอย่างมืออาชีพ
โมดูลที่ 8 ธุรกิจแฟชั่น จำนวน 9 หน่วยกิต			
6143213	แพทเทิร์นเพื่องานแฟชั่น Pattern Making for Fashion	3(2-2-5)	หลักการเลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์ เครื่องมือ ในการตัดเย็บ การใช้จักรเย็บผ้า การสร้างแบบตัดเย็บ การสร้างแบบตัดเสื้อผ้า การทำแบบตัดบนหุ่น ฝึกทักษะการทำต้นแบบเสื้อผ้าแฟชั่น
6143214	แฟชั่นสไตล์ลิสต์และเมคอัพ Fashion Stylist & Make Up	3(2-2-5)	วิวัฒนาการของเสื้อผ้าในยุคต่าง ๆ, วิเคราะห์ส่วนประกอบของการแต่งกายในประวัติศาสตร์ ใน แต่ละยุค จนถึงปัจจุบัน โครงสร้างชุด , คู่สี เพื่อนำมาใช้เป็นพื้นฐาน แรงบันดาลใจ และ ผสมผสาน เพื่อออกแบบการสไตล์ลิสต์ และเทรนด์การแต่งหน้า ในแต่ละยุค จนถึงปัจจุบัน โทนสี ที่เหมาะสมกับสีผิว , และ การจับคู่สร้างสรรค์เมคอัพ ให้เหมาะกับแฟชั่นในภาพลักษณ์ต่าง ๆ

6143601	ธุรกิจแฟชั่นและตราสินค้า Fashion business & brand	3(2-2-5)	การบรรจุภัณฑ์เสื้อผ้า เพื่อการจำหน่าย การทำธุรกิจแฟชั่นและการสร้างแบรนด์เสื้อผ้า การวิเคราะห์ตลาดและการคำนวณต้นทุน กำหนดราคาค่าบริการและราคาขาย และการทำการตลาดสินค้าแฟชั่น
โมดูลที่ 9 ออกแบบคาแรคเตอร์และแอนิเมชัน จำนวน 9 หน่วยกิต			
6143215	การออกแบบคาแรคเตอร์ Character Design	3(2-2-5)	หลักการออกแบบตัวละคร การกำหนดบุคลิกลักษณะเฉพาะของตัวละครให้สอดคล้องกับบทบาทและเรื่องราวสำหรับงานภาพประกอบ ทักษะวาดเส้นเพื่องานแอนิเมชัน การวาดภาพคน สัตว์ โครงสร้างของสิ่งมีชีวิต กล้ามเนื้อ และกระดูก การวาดอิริยาบถ ท่าทางการเคลื่อนไหวของสิ่งมีชีวิต และการนำไปประยุกต์ใช้งานแอนิเมชัน
6253603	แอนิเมชันสองมิติ 2D Animation	3(2-2-5)	หลักการของแอนิเมชันสองมิติด้วยเทคนิคและวิธีการพื้นฐานทางศิลปะ และการประยุกต์ใช้ร่วมกับคอมพิวเตอร์กราฟิก
6143216	การเขียนบทเพื่อการเล่าเรื่อง Creative storytelling and screen writing	3(2-2-5)	การฝึกปฏิบัติสร้างสรรค์แนวความคิด รูปแบบ การใช้ขนาดภาพ มุมกล้อง การกระทำของตัวละคร เวลา การตีความ ธีมเรื่อง รวมถึงการเขียนสตอรี่บอร์ด และวิธีการเล่าเรื่องจากแรงบันดาลใจต่างๆ โดยเน้นการศึกษา การเขียนบทเพื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน, เรื่องสั้น, ภาพยนตร์สารคดี และภาพยนตร์โฆษณา
โมดูลที่ 10 เลือกอิสระ ให้เลือกเรียนวิชาต่อไปนี้ จำนวน 9 หน่วยกิต			
6143217	สีธรรมชาติและการมัลย้อม Natural Colors and Dyeing	3(2-2-5)	การสร้างสีจากธรรมชาติจากวัสดุในชุมชน หลักการสกัดสีจากธรรมชาติ การย้อมสีธรรมชาติด้วยภูมิปัญญาไทย เทคนิคการผสมสี การประยุกต์การย้อมสีธรรมชาติและมัลย้อมด้วยเทคนิคต่างๆ การออกแบบลวดลายด้วยความคิดสร้างสรรค์จากสีย้อมธรรมชาติที่สามารถขายเชิงธุรกิจได้
6223701	บรรจุภัณฑ์สร้างสรรค์ Creative Packaging	3(2-2-5)	หลักการออกแบบบรรจุภัณฑ์เชิงพาณิชย์ การเลือกใช้วัสดุ การออกแบบโครงสร้างการออกแบบกราฟิกบรรจุภัณฑ์ ข้อบังคับและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับงานบรรจุภัณฑ์ การและฝึกทักษะการ

			ออกแบบและพัฒนาารูปแบบบรรจุภัณฑ์เชิงพาณิชย์จากงานภาคสนามท้องถิ่น การทำหุ่นจำลองประกอบแบบ และการนำเสนอผลงาน
6253604	ออกแบบสร้างสรรค์คืออส Kious creative design	3(2-2-5)	หลักการ แนวคิด กระบวนการออกแบบบูธและร้านค้าขนาดเล็ก ตู้ ชู่ม แสดงสินค้า ประเภท ลักษณะ รูปแบบ และการใช้เทคโนโลยีในการออกแบบบูธและร้านค้าขนาดเล็ก ตู้ ชู่ม แสดงสินค้า
6143705	ดิจิทัลสำหรับการสร้างแบรนด์ Digital Branding	3(2-2-5)	หลักการออกแบบแบรนด์ การสื่อความหมาย เครื่องหมายและสัญลักษณ์ ประเภทต่าง ๆ ในเชิงพาณิชย์ โดยคำนึงถึงทรัพย์สินทางปัญญา ฝึกทักษะการสร้างแบรนด์ จากกรณีศึกษาในภาคสนาม เพื่อสร้างการเชื่อมโยงกระบวนการสำหรับการตลาดเพื่อการสื่อสาร
6143706	ดิจิทัลสำหรับงานโฆษณา Digital Advertising	3(2-2-5)	หลักการออกแบบโฆษณา การจัดวางองค์ประกอบ ตัวอักษร ภาพประกอบ จิตวิทยาการใช้สี โดยคำนึงถึงความสัมพันธ์และการสื่อความหมายที่เชื่อมโยงกับผู้บริโภคกระบวนการออกแบบงานโฆษณา ในงานสินค้าหรือบริการ ฝึกปฏิบัติการสร้างสรรค์และผลิตงานโฆษณา
6143218	การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย Accessories Design	3(2-2-5)	หลักการออกแบบเครื่องแต่งเบียดตน การศึกษาวัสดุและเลือกใช้วัสดุ เทคนิคการสร้างสรรค์เครื่องประกอบการแต่งกาย รวมทั้งการสร้างบอร์ดการนำเสนอทิศทางการออกแบบแฟชั่นและเครื่องประกอบการแต่งกาย
6143707	สร้างสรรค์ภาพล้อและภาพประกอบเรื่อง Creative for Caricature and Illustration	3(2-2-5)	การเขียนภาพล้อ ภาพประกอบเรื่องด้วยเครื่องมือพื้นฐานและโปรแกรมสำเร็จรูป และ หลักการร่างภาพล้อและภาพประกอบเรื่องสั้น นิทานสำหรับเด็ก ภาพโปสเตอร์
6253605	เทคโนโลยีและงานดิจิทัลเพื่อการ สร้างสรรค์เว็บเพจ Digital Technology for Creative online application	3(2-2-5)	หลักการออกแบบเว็บเพจ โฮมเพจ การประยุกต์ใช้ภาพกราฟิก ภาพแอนิเมชัน และการตกแต่งเว็บเพจด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป

6143915	การนำเสนองานอย่างสร้างสรรค์และทันสมัย Creative and modern presentation of work	3(2-2-5)	หลักการ แนวคิด เทคนิค และการใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีในการออกแบบการนำเสนอ แนวคิดและผลงาน ให้มีความโดดเด่นน่าสนใจ มีความสร้างสรรค์และทันสมัยในรูปแบบต่างๆ ได้
6143708	ออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา Creative design of pottery products	3(2-2-5)	ลักษณะรูปแบบผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา การตกแต่งลวดลาย เทคนิคการทำสีผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา ฝึกปฏิบัติการร่างแนวคิด การออกแบบเขียนแบบผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา การขึ้นรูปชิ้นงานแบบต่างๆ การซ่อมแซมชิ้นงาน การทำสีหลังจากการเผา และแนวคิดในการสร้างสรรค์
6143602	งานผลิตภัณฑ์สำหรับงานออกแบบเชิงธุรกิจ Product Design for Business	3(2-2-5)	กระบวนการ องค์ประกอบการออกแบบ วัสดุและวิธีการผลิต ผลิตภัณฑ์เชิงพาณิชย์ การค้นหาความต้องการของผู้ใช้ เสนอทางเลือกการแก้ปัญหาสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์ คำนึงถึงความเหมาะสมทางกายศาสตร์ และความต้องการส่วนบุคคลของผู้ใช้อย่างสร้างสรรค์ การสร้างแบบร่างการออกแบบ การสร้างแบบร่างเพื่อการผลิต สร้างหุ่นจำลองของชิ้นงานสุดท้ายได้อย่างสมบูรณ์
6143709	การออกแบบสร้างสรรค์เศษวัสดุ Creative art design from Scrap	3(2-2-5)	ปฏิบัติการออกแบบเศษวัสดุเพื่อใช้ในชีวิตประจำวัน โดยเน้นความคิดสร้างสรรค์และคุณค่า ทั้งด้านรูปแบบ ความสวยงาม และการนำไปใช้ประโยชน์
หมวดวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ จำนวน 6 หน่วยกิต			
6144812	สหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน Cooperative and Work Integrated Education	6(480)	ปฏิบัติงานแบบเต็มเวลาเสมือนหนึ่งเป็นพนักงานชั่วคราว ณ ในสถานประกอบการ หรือหน่วยงานต่าง ๆ ทั้งในด้านการออกแบบ ภายใต้การดูแลของพี่เลี้ยงจากสถานประกอบการและอาจารย์ผู้ประสานงานเป็นระยะเวลาไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์ เพื่อพัฒนาทักษะวิชาชีพในงานทางการออกแบบ วิเคราะห์และแก้ไขปัญหาทางาน และนำปัญหาที่ได้รับจากสถานประกอบการ

	มาแก้ปัญหา โดยก่อนออกสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงานนักศึกษาต้องผ่านการอบรมเพื่อเตรียมความพร้อมไม่น้อยกว่า 30 ชั่วโมง
--	--

ตารางที่ 6 จัดทำผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs)

หมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน จำนวน 21หน่วยกิต

PLO1 สามารถอธิบายความรู้หลักการ พื้นฐานการออกแบบ และ ภูมิปัญญา ทรัพยากรท้องถิ่นสู่การสร้างสรรคงานการออกแบบ

PLO3 มีความรู้ทักษะความเชี่ยวชาญด้านการออกแบบสร้างสรรค์

ชื่อรายวิชา : 6141118 พื้นฐานการแสดงออกทางภาพ (Basic of Visual Expression)

คำอธิบายรายวิชา (Course Description): การแสดงออกทางภาพเบื้องต้นด้วยเส้นที่แสดงออกด้านอารมณ์ ความรู้สึก การสื่อความหมายด้วยการสร้างสรรค์เนื้อหา รูปแบบ เทคนิคการวาดรูปเบื้องต้น การจัดองค์ประกอบ เส้น ปริมาตร การสร้างมุมมอง สัดส่วน และ การสร้างภาพลวงตา วิธีการออกแบบภาพ คำศัพท์ทางการวาดภาพ

CLO1	เข้าใจแนวคิด หลักการ กระบวนการ ทฤษฎี และสามารถคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณและเป็นระบบ (K1)
CLO2	อธิบายหลักการแสดงออกทางภาพด้วยเส้นที่แสดงออกด้านอารมณ์ (K2)
CLO3	มีทักษะในการวาดเส้นและการร่างภาพ (S3)
CLO4	แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบต่อนหน้าที่ ซื่อสัตย์สุจริต (A3)

ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา กับ Bloom's Taxonomy

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ	
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5		
CLO1 เข้าใจแนวคิด หลักการ กระบวนการ ทฤษฎี และสามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณและเป็นระบบ (K1)	✓																	เฉพาะ
CLO2 อธิบายหลักการแสดงออกทางภาพด้วยเส้นที่แสดงออกด้านอารมณ์ (K2)		✓																
CLO3 มีความรู้ทักษะในการวาดเส้นและการร่างภาพ (S3)									✓									
CLO4 แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบต่อน้ำที่ ซื่อสัตย์สุจริต (A3)														✓				

PLO1 สามารถอธิบายความรู้หลักการ พื้นฐานการออกแบบ และ ภูมิปัญญา ทรัพยากรท้องถิ่นสู่การสร้างสรรคงานการออกแบบ (K3)

PLO6 สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล และมีศักยภาพในการค้นคว้า คิดวิเคราะห์ แก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ รวมทั้งสามารถบริหารจัดการทำงานเป็นทีมอย่างมีประสิทธิภาพ

ชื่อรายวิชา : 6141119 พัฒนาการของงานออกแบบ (Evolution of Design)

คำอธิบายรายวิชา (Course Description) : ประวัติศาสตร์ของงานออกแบบตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน แนวคิด และอิทธิพลและแรงบันดาลใจในการออกแบบ ประเภทของการออกแบบ วิเคราะห์การออกแบบของผลงานศิลปินที่มีชื่อเสียงที่สำคัญในการออกแบบ โดยเน้นบทบาทของปัจจัยทางสังคมเศรษฐกิจ การเมือง เทคโนโลยี

CLO1	มีความรู้ในทางด้านประวัติศาสตร์งานออกแบบ ที่สัมพันธ์กับบริบททางสังคม ภูมิปัญญา และวัฒนธรรม (K1)
CLO2	อธิบายลักษณะ รูปแบบ และวิวัฒนาการของการออกแบบของผลงานศิลปินตามยุคสมัยงานศิลปะ (K2)
CLO3	ประยุกต์ใช้องค์ความรู้ทางด้านออกแบบ (K3)
CLO4	ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศสืบค้นข้อมูลในการวิเคราะห์ลักษณะ รูปแบบ และวิวัฒนาการของการออกแบบของผลงานศิลปินและมีทักษะบริหารจัดการ ทำงานเป็นทีมอย่างมีประสิทธิภาพ (S3)
CLO5	แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบหน้าที่ ซื่อสัตย์สุจริต มีจิตสาธารณะ ช่างสังเกตทำงานเป็นทีมมีความละเอียดรอบคอบ จริยธรรมในงานออกแบบและคิดอย่างมีวิจารณญาณ (A3)

ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา กับ Bloom's Taxonomy

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ	
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5		
CLO1 ความรู้ในทางด้านประวัติศาสตร์งานออกแบบที่สัมพันธ์กับบริบททางสังคม ภูมิปัญญา และวัฒนธรรม (K1)	✓																	เฉพาะ
CLO2 อธิบายลักษณะ รูปแบบ และวิวัฒนาการของการออกแบบของผลงานศิลปินตามยุคสมัยงานศิลปะ (K2)		✓																
CLO3 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้ทางด้านออกแบบ (K3)			✓															
CLO4 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศสืบค้นข้อมูลในการวิเคราะห์ลักษณะ รูปแบบ และวิวัฒนาการของการออกแบบของผลงานศิลปินและมีทักษะบริหารจัดการ ทำงานเป็นทีมอย่างมี (S3)									✓									
CLO5 แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบต่อหน้าที่ (A3)														✓				

PLO1 สามารถอธิบายความรู้หลักการ พื้นฐานการออกแบบ และ ภูมิปัญญา ทรัพยากรท้องถิ่นสู่การสร้างสรรค์งานการออกแบบ (K3)

PLO6 สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล และมีศักยภาพในการค้นคว้า คิดวิเคราะห์ แก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ รวมทั้งสามารถบริหารจัดการทำงานเป็นทีมอย่างมีประสิทธิภาพ

ชื่อรายวิชา : 6141120 สุนทรียศาสตร์ในงานออกแบบสร้างสรรค์ (Aesthetics in Creative Design)

คำอธิบายรายวิชา (Course Description) : ทฤษฎี หลักการ ปรัชญา และแนวความคิดเรื่องสุนทรียศาสตร์ในงานศิลปะและงานออกแบบสร้างสรรค์ บัณฑิตและองค์ประกอบที่ทำให้รู้ถึงความงามจากการมองเห็น การได้ยินและการสัมผัส คุณค่าความงามในงานศิลปะและการออกแบบ การวิเคราะห์เปรียบเทียบความงามสู่การออกแบบสร้างสรรค์ การแสดงออกทางอารมณ์ของมนุษย์จากสิ่งเร้าภายนอกตามเงื่อนไขของสถานการณ์ เรื่องราวความเชื่อ ที่รับรู้และชื่นชมได้ ตลอดจนความงามของธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมรอบตัวมนุษย์ ฝึกปฏิบัติการถ่ายทอดอารมณ์ผ่านผลงานการออกแบบสร้างสรรค์

CLO1	อธิบายทฤษฎี หลักการ ปรัชญา และแนวความคิดเรื่องสุนทรียศาสตร์ในงานศิลปะและงานออกแบบสร้างสรรค์ (K2)
CLO2	อธิบายปัจจัยและองค์ประกอบที่ทำให้รู้ถึงความงามจากการมองเห็น การได้ยินและการสัมผัส คุณค่าความงามในงานศิลปะและการออกแบบ (K2)
CLO3	ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศสืบค้นข้อมูลในการวิเคราะห์เปรียบเทียบความงามสู่การออกแบบสร้างสรรค์และมีทักษะบริหารจัดการทำงานเป็นทีมอย่างมีประสิทธิภาพ (S3)
CLO4	ปฏิบัติการถ่ายทอดอารมณ์ผ่านผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ (S3)
CLO5	แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบต่อหน้าที่ ซื่อสัตย์สุจริต มีจิตสาธารณะ ช่างสังเกตทำงานเป็นทีมมีความละเอียดรอบคอบ จริยธรรมในงานออกแบบและคิดอย่างมีวิจารณญาณ (A3)

ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา กับ Bloom's Taxonomy

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5	

																	ทั่วไป/ เฉพาะ
CLO1 อธิบายทฤษฎี หลักการ ปรัชญา และ แนวความคิดเรื่องสุนทรียศาสตร์ในงานศิลปะและ งานออกแบบสร้างสรรค์ (K2)		✓															เฉพาะ
CLO2 อธิบายปัจจัยและองค์ประกอบที่ทำให้รู้ถึง ความงามจากการมองเห็น การได้ยินและการ สัมผัส คุณค่าความงามในงานศิลปะและการ ออกแบบ (K2)		✓															
CLO3 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศสืบค้นข้อมูลในการ วิเคราะห์เปรียบเทียบความงามสู่การออกแบบ สร้างสรรค์และมีทักษะบริหารจัดการ ทำงานเป็นทีมอย่างมี (S3)									✓								
CLO4 ปฏิบัติการถ่ายทอดอารมณ์ผ่านผลงานการ ออกแบบสร้างสรรค์ (S3)									✓								
CLO5 แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบต่อหน้าที่ ซื่อสัตย์สุจริต มีจิตสาธารณะ ช่างสังเกตทำงานเป็นทีมมีความละเอียดรอบคอบ จริยธรรมในงานออกแบบและ คิดอย่างมีวิจารณญาณ (A3)														✓			

PLO1 สามารถอธิบายความรู้หลักการ พื้นฐานการออกแบบ และ ภูมิปัญญา ทรัพยากรท้องถิ่นสู่การสร้างสรรคงานการออกแบบ

PLO2 มีความรู้เกี่ยวกับจรรยาบรรณในวิชาชีพและมีความซื่อสัตย์เรื่องลิขสิทธิ์ของ ผลงานสร้างสรรค์โดยไม่คัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตัวเอง

PLO3 มีความรู้ทักษะความเชี่ยวชาญด้านการออกแบบสร้างสรรค์

ชื่อรายวิชา : 6141121 หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ (Principle of Product Design)

คำอธิบายรายวิชา (Course Description) : หลักการและองค์ประกอบในการออกแบบผลิตภัณฑ์ การสร้างแนวคิดการสร้างสรรค์ กระบวนการพัฒนาแบบร่าง การนำเสนอแนวคิดการออกแบบด้วยภาพตามหลักสุนทรียศาสตร์และองค์ประกอบศิลป์ จรรยาบรรณและแนวทางการปฏิบัติของวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์

CLO1	อธิบายหลักการและองค์ประกอบในการออกแบบผลิตภัณฑ์ (K2)
CLO2	อธิบายแนวคิดการสร้างสรรค์ กระบวนการพัฒนาแบบร่าง การนำเสนอแนวคิดการออกแบบด้วยภาพตามหลักสุนทรียศาสตร์และองค์ประกอบศิลป์(K2)
CLO3	อธิบายจรรยาบรรณและแนวทางการปฏิบัติของวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์(K2)
CLO4	มีความรู้ทักษะการพัฒนาแบบร่างและการนำเสนอแนวคิดการออกแบบด้วยภาพ (S3)
CLO5	แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบต่อหน้าที่ ซื่อสัตย์สุจริต มีจิตสาธารณะ ช่างสังเกตทำงานเป็นทีมมีความละเอียดรอบคอบ จริยธรรมในงานออกแบบและคิดอย่างมีวิจารณญาณ (A3)

ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา กับ Bloom's Taxonomy

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ	
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5		
CLO1 อธิบายหลักการและองค์ประกอบในการ ออกแบบผลิตภัณฑ์ (K2)		✓																เฉพาะ
CLO2 อธิบายแนวคิดการสร้างสรรค์ กระบวนการพัฒนาแบบร่าง การนำเสนอแนวคิด การออกแบบด้วยภาพตามหลักสุนทรียศาสตร์และ องค์ประกอบศิลป์(K2)		✓																
CLO3 อธิบายจรรยาบรรณและแนวทางการปฏิบัติ ของวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์(K2)		✓																
CLO4 มีทักษะการพัฒนาแบบร่างและการนำเสนอ แนวคิดการออกแบบด้วยภาพ (S3)			✓															
CLO5 แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบต่อนหน้าที่ ซื่อสัตย์สุจริต มีจิตสาธารณะ ช่างสังเกตทำงานเป็นทีมมีความละเอียดรอบคอบ จริยธรรมในงานออกแบบและ คิดอย่างมีวิจารณญาณ (A3)																✓		

PLO1 สามารถอธิบายความรู้หลักการ พื้นฐานการออกแบบ และ ภูมิปัญญา ทรัพยากรท้องถิ่นสู่การสร้างสรรค์งานการออกแบบ

PLO4 มีทักษะกระบวนการคิดเชิงออกแบบและทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ชื่อรายวิชา : 6141117 พื้นฐานงานออกแบบสร้างสรรค์ (Fundamentals of Creative Design)

คำอธิบายรายวิชา (Course Description) : ความรู้พื้นฐานของงานออกแบบ แนวคิด หลักการพื้นฐานของการออกแบบสร้างสรรค์ กระบวนการพื้นฐานในการใช้ความคิดสร้างสรรค์ วิธีวิเคราะห์เบื้องต้นในงานออกแบบ การสร้างความคิดและแรงบันดาลใจในการออกแบบ การถ่ายทอดรูปแบบความคิดออกมาเป็นผลงาน การฝึกทักษะเฉพาะด้าน การร่างภาพ การจัดองค์ประกอบ การเขียนแบบ การนำเสนอผลงานการออกแบบและงานศิลปะสร้างสรรค์

CLO1	อธิบายความรู้พื้นฐานของงานออกแบบ แนวคิด หลักการพื้นฐานของการออกแบบสร้างสรรค์ (K2)
CLO2	อธิบายกระบวนการพื้นฐานในการใช้ความคิดสร้างสรรค์(K2)
CLO3	อธิบายวิธีวิเคราะห์เบื้องต้นในการสร้างความคิดและแรงบันดาลใจในการออกแบบ (K2)
CLO4	การถ่ายทอดรูปแบบความคิดเชิงออกแบบออกมาเป็นผลงานเป็นภาพร่าง (S3)
CLO5	มีทักษะ การร่างภาพ การจัดองค์ประกอบ การเขียนแบบการนำเสนอผลงานการออกแบบและงานศิลปะสร้างสรรค์ (S3)
CLO6	แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบต่อหน้าที่ช่างสังเกตทำงานเป็นทีมมีความละเอียดรอบคอบ (A3)

ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา กับ Bloom's Taxonomy

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ	
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5		
CLO1 อธิบายความรู้พื้นฐานของงานออกแบบแนวคิด หลักการพื้นฐานของการออกแบบสร้างสรรค์ (K2)		✓																เฉพาะ
CLO2 อธิบายกระบวนการพื้นฐานในการใช้ความคิดสร้างสรรค์(K2)		✓																
CLO3 อธิบายวิธีวิเคราะห์เบื้องต้นในการสร้างความคิดและแรงบันดาลใจในการออกแบบ (K2)		✓																
CLO4 การถ่ายทอดรูปแบบความคิดเชิงออกแบบออกมาเป็นผลงานเป็นภาพร่าง (S3)									✓									
CLO5 มีทักษะ การร่างภาพ การจัดองค์ประกอบ การเขียนแบบ การนำเสนอผลงานการออกแบบและงานศิลปะสร้างสรรค์ (S3)									✓									

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ	
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5		
CLO6 แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบต่อน้ำที่ช่างสังเกตทำงานเป็นทีมมี ความละเอียดรอบคอบ (A3)																	✓	

PLO1 สามารถอธิบายความรู้หลักการ พื้นฐานการออกแบบ และ ภูมิปัญญา ทรัพยากรท้องถิ่นสู่การสร้างสรรค้งานการออกแบบ

PLO3 มีความรู้ทักษะความเชี่ยวชาญด้านการออกแบบสร้างสรรค์

ชื่อรายวิชา : 6141704 สีและการจัดองค์ประกอบ (Color and Composition)

คำอธิบายรายวิชา (Course Description) : ความรู้ทั่วไปที่เกี่ยวกับสี ทฤษฎีสี รูปแบบสี เทรนของสีในปัจจุบัน และองค์ประกอบศิลป์ ธาตุทางทัศนศิลป์ เอกภาพ
ขั้นตอนการออกแบบงานองค์ประกอบศิลป์ หลักการจัดภาพ การฝึกทักษะในการใช้สีและจัดการองค์ประกอบจากกระบวนการและเทคนิคต่าง ๆ ที่สามารถสื่อให้เห็นถึง
อารมณ์ เพื่อสามารถนำไปพัฒนาต่อยอดในงานไปใช้ในงานสร้างสรรค์

CLO1	อธิบายความรู้ทั่วไปที่เกี่ยวกับทฤษฎีสี รูปแบบ เทรนในปัจจุบัน (K2)
CLO2	อธิบายองค์ประกอบศิลป์ ธาตุทางทัศนศิลป์ เอกภาพ (K2)
CLO3	อธิบายขั้นตอนการออกแบบงานองค์ประกอบศิลป์ หลักการจัดภาพ (K2)
CLO4	มีทักษะในการใช้สีและจัดการองค์ประกอบจากกระบวนการและเทคนิคที่สามารถสื่อให้เห็นถึงอารมณ์ (S3)

CLO5	แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบต่อนหน้าที่ ซื่อสัตย์สุจริต ช่างสังเกตทำงานเป็นทีม มีความละเอียดรอบคอบ จริยธรรมในงาน ออกแบบ (A3)
------	---

ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา กับ Bloom's Taxonomy

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ	
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5		
CLO1 อธิบายความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับทฤษฎีสี รูปแบบ เทรนในปัจจุบัน (K2)		✓																เฉพาะ
CLO2 อธิบายองค์ประกอบศิลป์ ธาตุทางทัศนศิลป์ เอกภาพ (K2)		✓																
CLO3 อธิบายขั้นตอนการออกแบบงานองค์ประกอบ ศิลป์ หลักการจัดภาพ (K2)		✓																

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5	
CLO4 มีทักษะในการใช้สีและจัดการองค์ประกอบ จากกระบวนการและเทคนิคที่สามารถสื่อให้เห็นถึง อารมณ์ (S3)									✓								
CLO5 แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบต่อหน้าที่ ซื่อสัตย์สุจริต ช่างสังเกตทำงานเป็นทีม มีความละเอียดรอบคอบ จริยธรรมในงานออกแบบ (A3)									✓								

PLO1 สามารถอธิบายความรู้หลักการ พื้นฐานการออกแบบ และ ภูมิปัญญา ทรัพยากรท้องถิ่นสู่การสร้างสรรคงานการออกแบบ

PLO2 มีความรู้เกี่ยวกับจรรยาบรรณในวิชาชีพและมีความซื่อสัตย์เรื่องลิขสิทธิ์ของ ผลงานสร้างสรรค์โดยไม่คัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตัวเอง

PLO4 มีทักษะกระบวนการคิดเชิงออกแบบและทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต

PLO 9 สามารถอธิบายความคิดสร้างสรรค์และนำเสนอผลงานทางด้านออกแบบอย่างเป็นระบบ รวมทั้งสามารถออกแบบแผนธุรกิจในการเป็นผู้ประกอบการด้านงานออกแบบ

PLO9

ชื่อรายวิชา : 6141704 ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ (Creative Entrepreneur)

คำอธิบายรายวิชา (Course Description) : ความรู้เบื้องต้นการเป็นผู้ประกอบการ คุณลักษณะการเป็นผู้ประกอบการยุคใหม่ แนวโน้มของธุรกิจสร้างสรรค์ แนวคิดและแรงบันดาลใจในการสร้างธุรกิจจากกรณีศึกษา ฝึกวิเคราะห์ความเป็นไปได้ทางธุรกิจ การสร้างโมเดลธุรกิจจำลอง ความมีจริยธรรม ความรับผิดชอบต่อสังคมในการดำเนินธุรกิจ

CLO1	อธิบายความรู้เบื้องต้นการเป็นผู้ประกอบการ แนวคิดการดำเนินธุรกิจ คุณลักษณะการเป็นผู้ประกอบการยุคใหม่ (K2)
CLO2	อธิบายแนวโน้มของธุรกิจสร้างสรรค์ แนวคิดและแรงบันดาลใจในการสร้างธุรกิจ (K2)
CLO3	อธิบายความมีจริยธรรม ความรับผิดชอบต่อสังคมในการดำเนินธุรกิจ (K2)
CLO4	สร้างโมเดลธุรกิจจำลองและปฏิบัติวิเคราะห์ความเป็นไปได้ทางธุรกิจ (S2)
CLO5	แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบต่อหน้าที่ ซื่อสัตย์สุจริต มีจิตสาธารณะ ช่างสังเกตทำงานเป็นทีมมีความละเอียดรอบคอบ จริยธรรมในงานออกแบบและคิดอย่างมีวิचारณญาณ (A3)

ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา กับ Bloom's Taxonomy

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ	
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5		
CLO1 อธิบายความรู้เบื้องต้นการเป็นผู้ประกอบการ แนวคิดการดำเนินธุรกิจ คุณลักษณะการเป็นผู้ประกอบการยุคใหม่ (K2)		✓																เฉพาะ
CLO2 อธิบายกระบวนการพื้นฐานในการใช้ความคิดสร้างสรรค์(K2)		✓																
CLO3 อธิบายวิธีวิเคราะห์เบื้องต้นในการสร้างความคิดและแรงบันดาลใจในการออกแบบ (K2)		✓																
CLO4 การถ่ายทอดรูปแบบความคิดเชิงออกแบบออกมาเป็นผลงานเป็นภาพร่าง (S3)									✓									
CLO5 มีทักษะ การร่างภาพ การจัดองค์ประกอบ การเขียนแบบ การนำเสนอผลงานการออกแบบและงานศิลปะสร้างสรรค์									✓									
CLO6 แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบต่อหน้าที่ช่างสังเกตทำงานเป็นทีมมีความละเอียดรอบคอบ (A3)														✓				

วิชาเฉพาะด้านบังคับ จำนวน 36 หน่วยกิต ให้เรียนจำนวน 4 โมดูล ๆ ละ 9 หน่วยกิต

โมดูลที่ 1 ทักษะงานทางครีเอทีฟอาร์ต จำนวน 9 หน่วยกิต

PLO1 สามารถอธิบายความรู้หลักการ พื้นฐานการออกแบบ และ ภูมิปัญญา ทรัพยากรท้องถิ่นสู่การสร้างสรรค์งานการออกแบบ

PLO3 มีความรู้ทักษะความเชี่ยวชาญด้านการออกแบบสร้างสรรค์

ชื่อรายวิชา : 6131401 วัสดุในงานออกแบบ (Materials in Design)

คำอธิบายรายวิชา (Course Description) : คุณสมบัติของวัสดุต่างๆ เรียนรู้เทคนิค กรรมวิธีการผลิต วิธีการในระดับท้องถิ่น พร้อมฝึกปฏิบัติเพื่อเลือกใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์งานออกแบบได้อย่างเหมาะสม

CLO1	อธิบายประเภทของวัสดุระดับท้องถิ่นในการสร้างสรรค์งานออกแบบ(K2)
CLO2	อธิบายคุณสมบัติของวัสดุและ กรรมวิธีการผลิต วิธีการในระดับท้องถิ่น (K2)
CLO3	เลือกใช้วัสดุสำหรับเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์งานออกแบบ(K3)
CLO4	ปฏิบัติการทักษะใช้วัสดุในการสร้างสรรค์งานออกแบบผลิตภัณฑ์ (S3)
CLO5	แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบหน้าที่ และช่างสังเกต มีความละเอียดรอบคอบ ทำงานเป็นทีม (A3)

ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา กับ Bloom's Taxonomy

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ	
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5		
CLO1 อธิบายประเภทของวัสดุระดับท้องถิ่นในการ สร้างสรรค์งานออกแบบ(K2)		✓																เฉพาะ
CLO2 อธิบายคุณสมบัติของวัสดุและ กรรมวิธีการ ผลิต วิธีการในระดับท้องถิ่น (K2)		✓																
CLO3 เลือกใช้วัสดุสำหรับเป็นแนวทางในการ สร้างสรรค์งานออกแบบ(K3)			✓															
CLO4 ปฏิบัติการทักษะใช้วัสดุในการสร้างสรรค์งาน ออกแบบผลิตภัณฑ์ (S3)									✓									
CLO5 แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบต่อน้ำที่ และช่างสังเกต มีความละเอียดรอบคอบ ทำงานเป็นทีม (A3)														✓				

PLO3 มีความรู้ทักษะความเชี่ยวชาญด้านการออกแบบสร้างสรรค์ (S3)

PLO7 มีทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อการออกแบบและการผลิตสื่อสร้างสรรค์ (S3)

ชื่อรายวิชา : 6111301 ศิลปะภาพถ่ายสำหรับงานดิจิทัล (Digital Photography art)

คำอธิบายรายวิชา (Course Description) : กระบวนการถ่ายภาพระบบดิจิทัล เทคนิคการถ่ายภาพ การใช้เทคโนโลยีต่างๆ การจัดองค์ประกอบการถ่ายภาพ เพื่อประยุกต์ใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารความคิดในการใช้ภาพถ่ายร่วมกับองค์ประกอบทางการออกแบบ

CLO1	อธิบายหลักการและกระบวนการถ่ายภาพระบบดิจิทัล (K2)
CLO2	เลือกใช้เทคนิคการถ่ายภาพ การจัดองค์ประกอบการถ่ายภาพ/การใช้เทคโนโลยี และเครื่องมืออุปกรณ์สำหรับถ่ายภาพ (K3)
CLO3	ปฏิบัติการใช้เครื่องมือและอุปกรณ์สำหรับถ่ายรูป (S3)
CLO4	ปฏิบัติการทักษะการถ่ายภาพร่วมกับองค์ประกอบทางการออกแบบ(S3)
CLO5	แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย รับผิดชอบต่อนหน้าที่ ซื่อสัตย์สุจริต ช่างสังเกต ทำงานเป็นทีม มีความละเอียดรอบคอบ และมีจริยธรรมในงานออกแบบ (A3)

ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา กับ Bloom's Taxonomy

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ	
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5		
CLO1 อธิบายหลักการและกระบวนการถ่ายภาพระบบดิจิทัล (K2)		✓																เฉพาะ

CLO2 เลือกใช้เทคนิคการถ่ายภาพ การจัดองค์ประกอบภาพ/การใช้เทคโนโลยีและเครื่องมืออุปกรณ์สำหรับถ่ายภาพ (K3)			✓														
CLO3 ปฏิบัติการใช้เครื่องมือและอุปกรณ์สำหรับถ่ายรูป (S3)								✓									
CLO4 ปฏิบัติการทักษะการถ่ายภาพร่วมกับองค์ประกอบทางการออกแบบ(S3)													✓				
CLO5 แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัยรับผิดชอบหน้าที่ ซื่อสัตย์สุจริต ช่างสังเกตทำงานเป็นทีม มีความละเอียดรอบคอบ และมีจริยธรรมในงานออกแบบ (A3)														✓			

PLO1 สามารถอธิบายความรู้หลักการ พื้นฐานการออกแบบ และ ภูมิปัญญา ทรัพยากรท้องถิ่นสู่การสร้างสรรค์งานการออกแบบ (K2)

PLO4 มีทักษะกระบวนการคิดเชิงออกแบบและทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต (S3)

ชื่อรายวิชา : 6141705 การออกแบบสร้างสรรค์แฟชั่น Fashion Creative Design

คำอธิบายรายวิชา (Course Description) : หลักการออกแบบแฟชั่นและเครื่องประกอบการแต่งกายเบื้องต้น โดยให้ความสำคัญต่อกระบวนการคิด การแบ่งประเภทของเครื่องแต่งกาย การวิเคราะห์แนวโน้มแฟชั่นและกลุ่มเป้าหมาย รวมทั้งทักษะด้านการออกแบบสร้างสรรค์การนำเสนอแนวความคิด ผ่านการสร้างบอร์ดการนำเสนอและภาพร่าง

CLO1	อธิบายหลักการออกแบบแผงชั้นและเครื่องประกอบการแต่งกาย (K2)
CLO2	อธิบายกระบวนการคิด ประเภทของเครื่องแต่งกาย (K2)
CLO3	อธิบายจากการวิเคราะห์แนวโน้มแฟชั่นและกลุ่มเป้าหมาย (K3)
CLO4	ปฏิบัติการทักษะด้านการออกแบบสร้างสรรค์การนำเสนอแนวความคิดผ่านการสร้างบอร์ดการนำเสนอ และภาพร่าง (S3)
CLO5	แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย รับผิดชอบต่อหน้าที่ซึ่งสังกัดทำงานเป็นทีมและมีความละเอียดรอบคอบ (A3)

ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา กับ Bloom's Taxonomy

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ	
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5		
CLO1 อธิบายหลักการออกแบบแผงชั้นและเครื่องประกอบการแต่งกาย (K2)		✓																เฉพาะ
CLO2 อธิบายกระบวนการคิด ประเภทของเครื่องแต่งกาย (K2)		✓																
CLO3 อธิบายจากการวิเคราะห์แนวโน้มแฟชั่นและกลุ่มเป้าหมาย (K3)			✓															
CLO4 ปฏิบัติการทักษะด้านการออกแบบสร้างสรรค์การนำเสนอแนวความคิดผ่านการสร้างบอร์ดการนำเสนอ และภาพร่าง (S3)										✓								

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ	
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5		
CLO5 แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย รับผิดชอบต่อนหน้าที่ช่างสังเกตทำงานเป็นทีมและ มีความละเอียดรอบคอบ (A3)																	✓	

โมดูลที่ 2 ทักษะการผลิตสื่อวัฒนธรรม จำนวน 9 หน่วยกิต

PLO3 มีความรู้ทักษะความเชี่ยวชาญด้านการออกแบบสร้างสรรค์(S3)

PLO7 ทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อการออกแบบและการผลิตสื่อสร้างสรรค์ (S3)

ชื่อรายวิชา : 6252603 คอมพิวเตอร์กราฟิกสำหรับครีเอทีฟอาร์ต (Computer Graphic for Creative Art)

คำอธิบายรายวิชา (Course Description) : หลักการและการปฏิบัติงานสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบ 2 มิติ การใช้เครื่องมือ อุปกรณ์ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก สำหรับงานศิลปะประยุกต์ การขึ้นแบบร่างผลงาน 2 มิติ การตกแต่งภาพ การสร้างสรรค์ผลงาน 2 มิติ

CLO1	อธิบายหลักการสร้างสรรค์งานการออกแบบ 2 มิติ (K2)
CLO2	อธิบายหลักการออกแบบกราฟิก (K2)
CLO3	เลือกใช้เครื่องมือ อุปกรณ์ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก สำหรับงานศิลปะประยุกต์ (K3)
CLO4	มีทักษะการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบ 2 มิติ (S3)
CLO5	ปฏิบัติการการใช้เครื่องมือ อุปกรณ์ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก (S3)
CLO6	แสดงออกถึงความ มีระเบียบวินัย รับผิดชอบต่อนหน้าที่ช่างสังเกตทำงานเป็นทีมและมีความละเอียดรอบคอบ (A3)

ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา กับ Bloom's Taxonomy

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ	
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5		
CLO1 อธิบายหลักการสร้างสรรค์งานการออกแบบ 2 มิติ (K2)		✓																เฉพาะ
CLO2 อธิบายหลักการออกแบบกราฟิก (K2)		✓																
CLO3 เลือกใช้เครื่องมือ อุปกรณ์ในโปรแกรม คอมพิวเตอร์กราฟิก สำหรับงานศิลปะประยุกต์ (K3)			✓															
CLO4 มีทักษะการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบ 2 มิติ (S3)									✓									
CLO5 ปฏิบัติการการใช้เครื่องมือ อุปกรณ์ใน โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก(S3)									✓									
CLO6 แสดงออกถึงความ มีระเบียบวินัย รับผิดชอบต่อนหน้าที่ช่างสังเกตทำงานเป็นทีมและ มีความละเอียดรอบคอบ (A3)														✓				

PLO3 มีความรู้ทักษะความเชี่ยวชาญด้านการออกแบบสร้างสรรค์(S3)

PLO7 ทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อการออกแบบและการผลิตสื่อสร้างสรรค์ (S3)

ชื่อรายวิชา : 6142301 เทคโนโลยีสร้างสรรค์งานออกแบบ 2 และ 3 มิติ (Creative Technology Design with 2D & 3D)

คำอธิบายรายวิชา (Course Description) : พื้นฐานการใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อช่วยในงานออกแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ ตามมาตรฐานสากล การสร้างแบบจำลองรูปแบบต่างๆ การใช้สี แสง-เงา พื้นผิววัตถุ เพื่อความสมจริง นำเสนอทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว และเรียนรู้การใช้โปรแกรมเสริม (Plug In) เพื่อการนำเสนองานอย่างมืออาชีพ

CLO1	อธิบายหลักการพื้นฐานการทำงานออกแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ (K2)
CLO2	อธิบายพื้นฐานการใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และการใช้โปรแกรมเสริม (Plug In) เพื่อช่วยในงานออกแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ (K2)
CLO3	เลือกใช้เครื่องมือ อุปกรณ์ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อช่วยในงานออกแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ(K3)
CLO4	มีทักษะการสร้างสรรค์ผลงานแบบจำลองรูปแบบร่างผลงาน 2 มิติ และการใช้สี แสง-เงา พื้นผิววัตถุ (S3)
CLO5	ปฏิบัติการใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อช่วยในงานออกแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ (S3)
CLO6	แสดงออกถึงความ มีระเบียบวินัย รับผิดชอบต่อนหน้าที่ช่างสังเกตทำงานเป็นทีมมีความละเอียดรอบคอบและมีจริยธรรมในงานออกแบบ (A3)

ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา กับ Bloom's Taxonomy

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ	
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5		
CLO1 อธิบายหลักการพื้นฐานการทำงานออกแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ (K2)		✓																เฉพาะ

CLO2 อธิบายพื้นฐานการใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และการใช้โปรแกรมเสริม (Plug In) เพื่อช่วยในงาน ออกแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ (K2)	✓																
CLO3 เลือกใช้เครื่องมือ อุปกรณ์ในโปรแกรม คอมพิวเตอร์ เพื่อช่วยในงานออกแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ(K3)		✓															
CLO4 มีทักษะการสร้างสรรค์ผลงานบบจำลองรูปแบบ ร่างผลงาน 2 มิติ และการใช้สี แสง-เงา พื้นผิววัตถุ (S3)								✓									
CLO5 ปฏิบัติการใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อช่วย ในงานออกแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ (S3)								✓									
CLO6 แสดงออกถึงความ มีระเบียบวินัย รับผิดชอบต่อหน้าที่ช่างสังเกตทำงานเป็นทีมมีความ ละเอียตรงอบคอบและมีจริยธรรมในงานออกแบบ (A3)														✓			

PLO3 มีความรู้ทักษะความเชี่ยวชาญด้านการออกแบบสร้างสรรค์(S3)

PLO4 มีทักษะกระบวนการคิดเชิงออกแบบและทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต

PLO7 ทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อการออกแบบและการผลิตสื่อสร้างสรรค์ (S3)

ชื่อรายวิชา : 6142302 เทคโนโลยีการตัดต่อภาพดิจิทัล (Digital Editing Technology)

คำอธิบายรายวิชา (Course Description) : หลักการและเทคนิคการตัดต่องานภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวดิจิทัล การเขียนเค้าโครงเรื่อง การลำดับภาพ การใช้เทคโนโลยีต่างๆในการตัดต่อภาพและเสียง เพื่อสร้างสื่อดิจิทัลที่หลากหลายใช้ในงานออกแบบสร้างสรรค์

CLO1	อธิบายหลักการการตัดต่องานภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว(K2)
CLO2	เลือกใช้เทคโนโลยีในการตัดต่อภาพและเสียง เพื่อสร้างสื่อดิจิทัลที่หลากหลาย(K3)
CLO3	เชื่อมโยงแนวคิดการออกแบบและการวางแผนอย่างมีขั้นตอน (K3)
CLO4	มีทักษะในการตัดต่องานภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวสร้างสื่อดิจิทัล(S3)
CLO5	ปฏิบัติการใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือใช้เครื่องมือในโปรแกรมสำเร็จในการตัดต่อภาพและเสียง (S3)
CLO6	แสดงออกถึงความ มีระเบียบวินัย รับผิดชอบต่อนหน้าที่ช่างสังเกตทำงานเป็นทีมมีความละเอียดรอบคอบและมีจริยธรรมในงานออกแบบ (A3)

ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา กับ Bloom's Taxonomy

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ	
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5		
CLO1 อธิบายหลักการการตัดต่องานภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว(K2)		✓																เฉพาะ
CLO2 เลือกใช้เทคโนโลยีในการตัดต่อภาพและเสียง เพื่อสร้างสื่อดิจิทัลที่หลากหลาย(K3)			✓															
CLO3 เชื่อมโยงแนวความคิดการออกแบบและการวางแผนอย่างมีขั้นตอน (K3)									✓									
CLO4 มีทักษะในการตัดต่องานภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวสร้างสื่อดิจิทัล(S3)									✓									
CLO5 ปฏิบัติการใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือใช้เครื่องมือในโปรแกรมสำเร็จในการตัดต่อภาพและเสียง (S3)														✓				
CLO6 แสดงออกถึงความ มีระเบียบวินัย รับผิดชอบหน้าที่ซึ่งสังกัดทำงานเป็นทีมมีความละเอียดรอบคอบและมีจริยธรรมในงานออกแบบ A3)															✓			

โมดูลที่ 3 สร้างสรรค์สื่อมัลติมีเดียและนวัตกรรม จำนวน 9 หน่วยกิต

PLO1 สามารถอธิบายความรู้หลักการ พื้นฐานการออกแบบ และ ภูมิปัญญา ทรัพยากรท้องถิ่น สู่ออกแบบสร้างสรรค์งานการออกแบบ

PLO3 มีความรู้ทักษะความเชี่ยวชาญด้านการออกแบบสร้างสรรค์ (A3)

ชื่อรายวิชา : 6252604 สื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลสร้างสรรค์ Creative Digital Print Media

คำอธิบายรายวิชา (Course Description) : หลักการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล ประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ กระบวนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง การตรวจสอบคุณภาพ และการประเมินผลงาน ระบบการพิมพ์และการเข้าเล่มสิ่งพิมพ์

CLO1	อธิบายหลักการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล ประเภทสื่อสิ่งพิมพ์และกระบวนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ (K2)
CLO2	เลือกใช้กระบวนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยเทคโนโลยี และเครื่องมือดิจิทัล (K2)
CLO3	อธิบายการตรวจสอบคุณภาพ และการประเมินผลงาน ระบบการพิมพ์ (K2)
CLO4	มีทักษะการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล (S3)
CLO5	แสดงออกถึงความ มีระเบียบวินัย รับผิดชอบต่อ หน้าที่ที่ซื่อสัตย์สุจริตข้างสังเกตทำงานเป็นทีมมีความละเอียด รอบคอบ และมีจริยธรรมในงานออกแบบ(A3)

ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา กับ Bloom's Taxonomy

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ	
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5		
CLO1 อธิบายหลักการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล ประเภทสื่อสิ่งพิมพ์และกระบวนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ (K2)			✓															เฉพาะ
CLO2 เลือกใช้กระบวนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยเทคโนโลยี ระบบการพิมพ์ และเครื่องมือดิจิทัล (K2)									✓									

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5	
CLO3 อธิบายการตรวจสอบคุณภาพ และการประเมินผล งาน ระบบการพิมพ์ (K2)									✓								
CLO4 มีทักษะการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล (S3)									✓								
CLO5 แสดงออกถึงความ มีระเบียบวินัย รับผิดชอบต่อ หน้าที่ซื่อสัตย์สุจริตช่างสังเกตทำงานเป็นทีมมีความละเอียด รอบคอบ และมีจริยธรรมในงานออกแบบ(A3)									✓								

PLO3 มีความรู้ทักษะความเชี่ยวชาญด้านการออกแบบสร้างสรรค์ (S3)

PLO7 มีทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อการออกแบบและการผลิตสื่อสร้างสรรค์ (A3)

ชื่อรายวิชา : 6252605 การออกแบบอินเตอร์แอกทีฟ และยูเอ็กซ์/ยูไอ (Interactive Design & UX/UI)

คำอธิบายรายวิชา (Course Description) : กระบวนการการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ที่เชื่อมโยงการทำงานกับส่วนต่อประสานแบบมีปฏิสัมพันธ์สำหรับผลิตภัณฑ์และบริการ และการประมวลผลการรับรู้ พฤติกรรมมนุษย์ การรับรู้ การฝึกปฏิบัติการออกแบบโดยใช้องค์ประกอบของการออกแบบ การใช้สี การจัดวาง การออกแบบเนื้อหา หลักการออกแบบโดยมีผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง

CLO1	อธิบายการกระบวนการการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ที่เชื่อมโยงการทำงานกับส่วนต่อประสานแบบมีปฏิสัมพันธ์ K41 การประมวลผลการรับรู้ พฤติกรรมมนุษย์ การรับรู้ (K2)
CLO2	อธิบายเทคนิคออกแบบอินเตอร์แอกทีฟ (K2)
CLO3	เลือกใช้เครื่องมือ อุปกรณ์ในโปรแกรมสำเร็จรูปและการใช้เครื่องมือออกแบบอินเตอร์แอกทีฟ Ux-UI (K3)

CLO4	มีทักษะการออกแบบ UX/UI โดยการใช้องค์ประกอบของการออกแบบอินเตอร์แอกทีฟ (S3)
CLO5	แสดงออกถึงความ มีระเบียบวินัย รับผิดชอบต่อ หน้าที่ที่ซื่อสัตย์สุจริตข้างสังเกตทำงานเป็นทีมมีความละเอียด รอบคอบ มีจริยธรรมในงานออกแบบ (A3)

ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา กับ Bloom's Taxonomy

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ	
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5		
CLO1 อธิบายการกระบวนการการออกแบบ ประสบการณ์ผู้ใช้ที่เชื่อมโยงการทำงานกับส่วนต่อ ประสานแบบมีปฏิสัมพันธ์ K41 การประมวลผลการรับรู้ พฤติกรรมมนุษย์ การรับรู้ (K2)		✓																เฉพาะ
CLO2 อธิบายเทคนิคออกแบบอินเตอร์แอกทีฟ (K2)		✓																
CLO3 เลือกใช้เครื่องมือ อุปกรณ์ในโปรแกรม สำเร็จรูปและการใช้เครื่องมือออกแบบอินเตอร์ แอกทีฟ UX/UI (K3)			✓															

CLO4 มีทักษะการออกแบบ UX/UI โดยการใช้องค์ประกอบของการออกแบบอินเตอร์แอคทีฟ (S3)									✓								
CLO5 แสดงออกถึงความ มีระเบียบวินัย รับผิดชอบ ต่อหน้าที่ที่ซื่อสัตย์สุจริตข้างสังเกตทำงานเป็นทีมมีความละเอียด รอบคอบ มีจริยธรรมในงานออกแบบ (A3)														✓			

PLO3 มีความรู้ทักษะความเชี่ยวชาญด้านการออกแบบสร้างสรรค์(S3)

PLO7 มีทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อการออกแบบและการผลิตสื่อสร้างสรรค์ (S3)

ชื่อรายวิชา : 6252606 ออกแบบโมชันกราฟิก (Motion Graphic Design)

คำอธิบายรายวิชา (Course Description) : แนวคิด กระบวนการสร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหว การออกแบบสตอรี่บอร์ด โปรแกรมและเครื่องมือพื้นฐานต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงานโมชันกราฟิก การใช้เทคนิคและเอฟเฟกต์ต่าง ๆ การใส่เสียง เพื่อสร้างความน่าสนใจ และการส่งออกผลงานในรูปแบบไฟล์ชนิดต่าง ๆ ได้

CLO1	อธิบายแนวคิด กระบวนการสร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหว(K2)
CLO2	อธิบายหลักการออกแบบสตอรี่บอร์ด(K2)
CLO3	เลือกใช้เทคนิคการออกแบบโมชันกราฟิกและโปรแกรมและเครื่องมือและเอฟเฟกต์ต่าง ๆ การใส่เสียง(K3)
CLO4	มีทักษะการออกแบบโมชันกราฟิก(S3)
CLO5	ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปและเครื่องมือออกแบบภาพกราฟิกเคลื่อนไหวและเทคโนโลยีในการสร้างสรรค์เอฟเฟกต์และ การใส่เสียง(S3)
CLO6	แสดงออกถึงความ มีระเบียบวินัย รับผิดชอบ ต่อหน้าที่ที่ซื่อสัตย์สุจริตข้างสังเกตทำงานเป็นทีมมีความละเอียด รอบคอบ มีจริยธรรมในงานออกแบบ (A3)

CLO7	แสดงออกถึงความช่างสังเกต ความละเอียดรอบคอบ มีสัญลักษณ์ส่วนบุคคลที่ดี (A3)
------	---

ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา กับ Bloom's Taxonomy

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ	
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5		
CLO1 อธิบายแนวคิด กระบวนการสร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหว(K2)		✓																เฉพาะ
CLO2 อธิบายหลักการออกแบบสตอรี่บอร์ด(K2)		✓																
CLO3 เลือกใช้เทคนิคการออกแบบโมชันกราฟิกและโปรแกรมและเครื่องมือและเอฟเฟกต์ต่าง ๆ การใส่เสียง (K3)			✓															
CLO4 ทักษะการออกแบบโมชันกราฟิก(S3)									✓									
CLO5 ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปและเครื่องมือออกแบบภาพกราฟิกเคลื่อนไหวและเทคโนโลยีในการสร้างสรรค์เอฟเฟกต์และ การใส่เสียง(S3)									✓									
CLO6 แสดงออกถึงความ มีระเบียบวินัยรับผิดชอบ หน้าที่ที่ซื่อสัตย์สุจริตช่างสังเกตทำงานเป็นทีมมีความละเอียด รอบคอบ มีจริยธรรมในงานออกแบบ (A3)															✓			

โมดูลที่ 4 เทคโนโลยีการจัดการงานการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ จำนวน 9 หน่วยกิต

PLO4 มีทักษะกระบวนการคิดเชิงออกแบบและทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต (S3)

PLO6 สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล และมีศักยภาพในการค้นคว้า คิดวิเคราะห์ แก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ รวมทั้งสามารถบริหารจัดการทำงานเป็นทีมอย่างมีประสิทธิภาพ (K3)

PLO10 นำองค์ความรู้ด้านการออกแบบสร้างสรรค์ไปต่อยอดเป็นธุรกิจสร้างสรรค์ได้ (A3)

ชื่อรายวิชา: 6142201 ทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ (Skills for Creative Thinking)

คำอธิบายรายวิชา (Course Description): การฝึกทักษะเพื่อสร้างการเชื่อมโยงระหว่างการใช้ชีวิตประจำวันโดยการค้นหาปัญหาจากการวิเคราะห์แนวคิดเชิงนามธรรม เพื่อการวางแผนและการใช้ข้อมูลเพื่อประโยชน์ต่าง ๆ สู่แนวคิดการออกแบบเชิงสร้างสรรค์

CLO1	อธิบายแนวความคิดจากแรงบันดาลใจ สู่การออกแบบเชิงสร้างสรรค์(K2)
CLO2	การเชื่อมโยงแนวคิดเชิงนามธรรมสู่การออกแบบเชิงสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ(K3)
CLO3	เลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการค้นคว้าข้อมูล (K3)
CLO4	แสดงแนวคิดเชิงนามธรรมจากคิดวิเคราะห์เพื่อการวางแผนการใช้ข้อมูลเพื่อการออกแบบเชิงสร้างสรรค์(S3)
CLO5	มีทักษะสร้างผลิตภัณฑ์เชื่อมโยงกระบวนการตลาด (S3)
CLO6	แสดงออกถึงความ มีระเบียบวินัย รับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ซื่อสัตย์สุจริตทำงานเป็นทีมมีความละเอียดรอบคอบและจริยธรรมในงานออกแบบ(A3)

ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา กับ Bloom's Taxonomy

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ	
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5		
CLO1 อธิบายแนวความคิดจากแรงบันดาลใจ สู่การ ออกแบบเชิงสร้างสรรค์(K2)		✓																เฉพาะ
CLO2 การเชื่อมโยงแนวคิดเชิงนามธรรมสู่การ ออกแบบเชิงสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ(K3)			✓															
CLO3 เลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการค้นหา ข้อมูล (K3)			✓															
CLO4 แสดงแนวคิดเชิงนามธรรมจากคดีวิเคราะห์ เพื่อการวางแผนการใช้ข้อมูลเพื่อการออกแบบเชิง สร้างสรรค์(S3)									✓									
CLO5 มีทักษะสร้างผลิตภัณฑ์เชื่อมโยงกระบวนการ ตลาด (S3)									✓									
CLO6 แสดงออกถึงความ มีระเบียบวินัย รับผิดชอบต่อหน้าที่ซึ่งสัตย์สุจริตทำงานเป็นทีมมีคว ามละเอียดรอบคอบและจริยธรรมในงานออกแบบ (A3)														✓				

PLO2 มีความรู้เกี่ยวกับจรรยาบรรณในวิชาชีพและมีความซื่อสัตย์เรื่องลิขสิทธิ์ของ ผลงานสร้างสรรค์ โดยไม่คัดลอกผลงานของผู้อื่นมา เป็นของตัวเอง

PLO4 มีทักษะกระบวนการคิดเชิงออกแบบและทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต

PLO6สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล และมีศักยภาพในการค้นคว้า คิดวิเคราะห์ แก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ รวมทั้งสามารถบริหารจัดการ ทำงานเป็นทีมอย่างมีประสิทธิภาพ

PLO8 สามารถสื่อสารภาษาไทย และ ภาษาอังกฤษ เพื่อนำเสนอแนวความคิดและ ผลงานด้านการออกแบบทั้งการฟัง พูด อ่าน เขียน กับผู้อื่นได้

ชื่อรายวิชา : 6142901การจัดการข้อมูลงานออกแบบสร้างสรรค์ (Database Management for Creative design)

คำอธิบายรายวิชา (Course Description) : หลักและวิธีการจัดการข้อมูลทางศิลปะและการออกแบบ ขั้นตอนการวางแผนการจัดการข้อมูลในรูปแบบวิจัย การรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล การสรุปผล การเขียนรายงาน และการนำเสนอผลของข้อมูลงานออกแบบสร้างสรรค์

CLO1	อธิบายหลักและวิธีการจัดการข้อมูลทางศิลปะและการออกแบบ (K2)
CLO2	อธิบายขั้นตอนการวางแผนการจัดการข้อมูลในรูปแบบวิจัยและจรรยาบรรณในงานวิจัย (K2)
CLO3	จัดการข้อมูลการวิเคราะห์และแก้ไขปัญหาทางงาน(K3)
CLO4	มีทักษะการสืบค้นข้อมูล และรวบรวมข้อมูล และสรุปเขียนรายงาน จากคนควหาความรู้เชิงวิชาการและวิชาชีพด้านงานออกแบบ (S3)
CLO5	สื่อสารด้วยภาษาไทยและภาษาอังกฤษ การนำเสนอผลของข้อมูลงานออกแบบสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ(S3)
CLO6	แสดงออกถึงความ มีระเบียบวินัย รับผิดชอบต่อนหน้าที่ซื่อสัตย์สุจริตทำงานเป็นทีมมีความละเอียดรอบคอบและจริยธรรมในงานออกแบบ(A3)

ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา กับ Bloom's Taxonomy

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ	
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5		
CLO1 อธิบายความสำคัญของการสุขาภิบาลโรงงานอาหาร (K2)		✓																เฉพาะ

CLO2 อธิบายขั้นตอนการวางแผนการจัดการข้อมูล ในรูปแบบวิจัยและจรรยาบรรณในงานวิจัย (K2)		✓															
CLO3 จัดการข้อมูลการวิเคราะห์และแก้ไขปัญหา งาน(K3)			✓														
CLO4 มีทักษะการสืบค้นข้อมูล และรวบรวมข้อมูล และสรุปเขียนรายงาน จากค้นคว้าหาความรู้เชิง วิชาการและวิชาชีพด้านงานออกแบบ (S3)									✓								
CLO5 สื่อสารด้วยภาษาไทยและภาษาอังกฤษ การ นำเสนอผลของข้อมูลงานออกแบบสร้างสรรค์ได้ อย่างมีประสิทธิภาพ(S3)									✓								
CLO6 แสดงออกถึงความ มีระเบียบวินัย รับผิดชอบหน้าที่ที่ซื่อสัตย์สุจริตทำงานเป็นทีมมีค ความละเอียดรอบคอบและจริยธรรมในงานออกแบบ (A3)															✓		

PLO7 มีทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อการออกแบบและการผลิตสื่อสร้างสรรค์

PLO8 สามารถสื่อสารภาษาไทย และ ภาษาอังกฤษ เพื่อนำเสนอแนวความคิดและ ผลงานด้านการออกแบบทั้งการฟัง พูด อ่าน เขียน กับผู้อื่นได้

ชื่อรายวิชา : 6142303 เทคโนโลยีและเทคนิคการนำเสนอ (Technology and Presentation Techniques)

คำอธิบายรายวิชา (Course Description) : หลักการ วิธีการ กระบวนการ ที่โน้มน้าวใจผู้ฟังให้ซื้อสินค้า บริการ โดยการใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ ขั้นตอนการนำเสนอผลงานออกแบบ ด้วยวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ วิธีการนำเสนอผลงานด้วยการเขียน การพูด การถ่ายภาพสไลด์ทัศนูปกรณ์ และสื่อดิจิทัลประเภทต่าง ๆ รวมทั้งการใช้เทคนิค Pitch Presentation ให้สอดคล้องกับเนื้อหา ตลอดจนบุคลิกภาพ การแต่งกายและท่าทางในการนำเสนอผลงาน

CLO1	อธิบายหลักการ วิธีการ กระบวนการ ที่โน้มน้าวใจผู้ฟังให้ซื้อสินค้า บริการ (K2)
CLO2	ประยุกต์ใช้การนำเสนอแนวคิดและผลงาน ให้มีความโดดเด่นน่าสนใจ มีความสร้างสรรค์และทันสมัย (K3)
CLO3	ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ ขั้นตอนการนำเสนอผลงาน (K3)
CLO4	ประยุกต์ใช้วิธีการนำเสนอผลงานด้วย การถ่ายภาพสไลด์ทัศนูปกรณ์และสื่อดิจิทัล(K3)
CLO5	มีทักษะการใช้เทคนิค Pitch Presentation(S3)
CLO6	แสดงออกถึงความ มีระเบียบวินัย รับผิดชอบต่อนหน้าที่ ซื่อสัตย์สุจริตทางสังเกตทำงานเป็นทีมมีความละเอียดรอบคอบ (A3)

ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา กับ Bloom's Taxonomy

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ	
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5		
CLO1 อธิบายหลักการ วิธีการ กระบวนการ ที่โน้มน้าวใจผู้ฟังให้ซื้อสินค้า บริการ (K2)		✓																เฉพาะ
CLO2 ประยุกต์ใช้การนำเสนอแนวคิดและผลงาน ให้มีความโดดเด่นน่าสนใจ มีความสร้างสรรค์และทันสมัย (K3)			✓															
CLO3 ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ ขั้นตอนการนำเสนอผลงาน (K3)			✓															
CLO4 ประยุกต์ใช้วิธีการนำเสนอผลงานด้วย การถ่ายภาพสไลด์ทัศนูปกรณ์และสื่อดิจิทัล(K3)			✓															

CLO5 มีทักษะการใช้เทคนิค Pitch Presentation(S3)									✓									
CLO6 แสดงออกถึงความ มีระเบียบวินัย รับผิดชอบหน้าที่ ชื่อสัตย์สุจริตช่างสังเกตทำงานเป็นทีมมีความละเอียดรอบคอบ (A3)														✓				

วิชาเฉพาะด้านเลือก จำนวน 27 หน่วยกิต

กลุ่มวิชาชีพด้านเลือก 27 หน่วยกิต ให้เลือกเรียน Module ต่อไปนี้ อย่างน้อย 3 Module และไม่น้อยกว่า 27 หน่วยกิต โดยให้เลือกเรียน Module ต่อไปนี้

โมดูลที่ 5 เทคโนโลยีและการออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงพาณิชย์ จำนวน 9 หน่วยกิต

PLO9 สามารถอธิบายความคิดสร้างสรรค์และนำเสนอผลงานทางด้านออกแบบอย่างเป็นระบบ รวมทั้งสามารถออกแบบแผนธุรกิจในการเป็นผู้ประกอบการด้านงานออกแบบ (K2)

ชื่อรายวิชา : 6143501 การตลาดสมัยใหม่ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์ (Modern Marketing in Product Design)

คำอธิบายรายวิชา (Course Description) : แนวคิด กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดสมัยใหม่ การนำผลิตภัณฑ์เข้าสู่ตลาด การบริหารสายผลิตภัณฑ์ การกำหนดตำแหน่งผลิตภัณฑ์ในตลาดที่มีการแข่งขันจากภายในและต่างประเทศ ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจพัฒนาเปลี่ยนแปลงผลิตภัณฑ์และตราสินค้า เพื่อสามารถวิเคราะห์วางแผนและกำหนดกลยุทธ์ทางการตลาดได้

CLO1	อธิบายความรู้เกี่ยวกับแนวคิด กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดสมัยใหม่ (K2)
CLO2	อธิบายการกำหนดตำแหน่งผลิตภัณฑ์ในตลาดที่มีการแข่งขัน ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจพัฒนาเปลี่ยนแปลงผลิตภัณฑ์และตราสินค้า (K2)
CLO3	ประยุกต์ใช้กลยุทธ์ทางการตลาดในการสร้างสรรค์ผลงานผลิตภัณฑ์ (K3)

CLO4	มีทักษะในการวางแผนและกำหนดกลยุทธ์ทางการตลาด (S3)
CLO5	แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย รับผิดชอบต่อหน้าที่ ซื่อสัตย์สุจริตข้างสังเกตทำงานเป็นทีมและมีความละเอียดรอบคอบ (A3)

ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชากับ Bloom's Taxonomy

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ	
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5		
CLO1 อธิบายความรู้เกี่ยวกับแนวคิด กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดสมัยใหม่ (K2)		✓																เฉพาะ
CLO2 อธิบายการกำหนดตำแหน่งผลิตภัณฑ์ในตลาดที่มีการแข่งขัน ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจพัฒนาเปลี่ยนแปลงผลิตภัณฑ์และตราสินค้า (K2)		✓																
CLO3 ประยุกต์ใช้กลยุทธ์ทางการตลาดในการสร้างสรรค์ผลงานผลิตภัณฑ์ (K3)			✓															
CLO4 มีทักษะในการวางแผนและกำหนดกลยุทธ์ทางการตลาด (S3)										✓								
CLO5 แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย รับผิดชอบต่อหน้าที่															✓			

ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา กับ Bloom's Taxonomy

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ	
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5		
CLO1 การเชื่อมโยงการออกแบบผลิตภัณฑ์และสร้างผลิตภัณฑ์อย่างสร้างสรรค์จากงานภาคสนามท้องถิ่น(K3)			✓															เฉพาะ
CLO2 การเชื่อมโยงกระบวนการงานออกแบบผลิตภัณฑ์และกลยุทธ์การตลาด (K3)			✓															
CLO3 ประยุกต์ใช้กระบวนการสำหรับการตลาดเพื่อการสื่อสาร ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ (K3)			✓															
CLO4 มีทักษะสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ (S3)									✓									
CLO5 แสดงออกถึงคงามมีระเบียบวินัยรับผิดชอบหน้าที่ ซื่อสัตย์สุจริต ช่างสังเกตทำงานเป็นทีมมีความละเอียดรอบคอบ มีจริยธรรมในงานออกแบบและคิดอย่างมีวิจารณญาณ(A3)															✓			

PLO1 สามารถอธิบายความรู้หลักการ พื้นฐานการออกแบบ และ ภูมิปัญญา ทรัพยากรท้องถิ่นสู่การสร้างสรรคงานการออกแบบ

PLO7 มีทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อการออกแบบและการผลิตสื่อสร้างสรรค์(S3)

ชื่อรายวิชา : 6143914 นิทรรศการและการแสดงสินค้า (Display & Exhibition)

คำอธิบายรายวิชา (Course Description) : หลักการ ประเภท องค์ประกอบ แนวคิดและเทคนิควิธี วัสดุและการติดตั้ง การประมาณราคา ในการจัดนิทรรศการและการจัดแสดงสินค้า การวางแผน ออกแบบเขียนแบบ การเลือกใช้สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อดิจิทัล หรือสื่ออื่น ๆ และเทคโนโลยีนำเสนองาน ที่เหมาะสมและสอดคล้อง เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย ประเพณี วัฒนธรรมในท้องถิ่น และสังคมยุคปัจจุบัน

CLO1	อธิบายหลักการการจัดนิทรรศการและการจัดแสดงสินค้า(K2)
CLO2	เลือกใช้สื่อมัลติมีเดีย วัสดุและการติดตั้ง (K3)
CLO3	ใช้เทคโนโลยีการจัดนิทรรศการและการจัดแสดงสินค้า(S3)
CLO4	มีทักษะการใช้เครื่องมือและอุปกรณ์โปรแกรมสำเร็จรูป (S3)
CLO5	มีทักษะการออกแบบเขียนแบบ สร้างแบบจำลองรูปแบบ การเขียนทัศนียภาพภายใน (A3)
CLO6	แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย รับผิดชอบต่อนหน้าที่ ซื่อสัตย์สุจริตข้างสังเกตทำงานเป็นทีมและมีความละเอียดรอบคอบ (A3)

ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา กับ Bloom's Taxonomy

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ	
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5		
CLO1 อธิบายหลักการการจัดนิทรรศการและการจัดแสดงสินค้า(K2)			✓															เฉพาะ
CLO2 เลือกใช้สื่อมัลติมีเดีย วัสดุและการติดตั้ง (K3)			✓															
CLO3 ใช้เทคโนโลยีการจัดนิทรรศการและการจัดแสดงสินค้า (S3)									✓									
CLO4 มีทักษะการใช้เครื่องมือและอุปกรณ์โปรแกรมสำเร็จรูป (S3)									✓									
CLO5 มีทักษะการออกแบบเขียนแบบ สร้างแบบจำลองรูปแบบ การเขียนทัศนียภาพภายใน (S3)									✓									
CLO6 แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย รับผิดชอบหน้าที่ ซื่อสัตย์สุจริตข้างสังเกตทำงานเป็นทีมและมีความละเอียดรอบคอบ (A3)														✓				

โมดูลที่ 6 เทคโนโลยีและการออกแบบกราฟิกเชิงพาณิชย์ จำนวน 9 หน่วยกิต

PLO9 สามารถอธิบายความคิดสร้างสรรค์และนำเสนอผลงานทางด้านออกแบบอย่างเป็นระบบ รวมทั้งสามารถออกแบบแผนธุรกิจในการเป็นผู้ประกอบการดำเนินงานออกแบบ (K2)

ชื่อรายวิชา : 6143502 เทรนด์กราฟิกกับผู้บริโภคยุคดิจิทัล (Graphic Design Trends in Digital Marketing)

คำอธิบายรายวิชา (Course Description) : ค่านิยมของพฤติกรรมผู้บริโภค รู้เท่าทันแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของงานกราฟิกที่มีผลต่อความต้องการของผู้บริโภค ฝึกทักษะ การวิเคราะห์ วิจัยข้อมูลที่ได้จากการศึกษาพฤติกรรมผู้บริโภค สร้างแบบจำลองลูกค้า ประยุกต์ใช้ในการออกแบบงานกราฟิกจากโจทย์ปัญหาที่กำหนดสู่การเป็นผู้ประกอบการออกแบบกราฟิกมืออาชีพ

CLO1	อธิบายความรู้ค่านิยมของพฤติกรรมผู้บริโภค และการเปลี่ยนแปลงของงานกราฟิกที่มีผลต่อความต้องการของผู้บริโภค (K2)
CLO2	ปัจจัยข้อมูลที่ได้จากการศึกษาพฤติกรรมผู้บริโภค (K2)
CLO3	ประยุกต์ใช้กระบวนการสร้างแบบจำลองลูกค้า (K3)
CLO4	มีทักษะการวิเคราะห์ วิจัยข้อมูลที่ได้จากการศึกษาพฤติกรรมผู้บริโภค สร้างแบบจำลองลูกค้า ประยุกต์ใช้ในการออกแบบงานกราฟิก(S3)
CLO5	แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย รับผิดชอบต่อนหน้าที่ ซื่อสัตย์สุจริตข้างสังเกตทำงานเป็นทีมและมีความละเอียดรอบคอบ (A3)

ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา กับ Bloom's Taxonomy

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ	
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5		
CLO1 อธิบายความรู้ค่านิยมของพฤติกรรมผู้บริโภค และการเปลี่ยนแปลงของงานกราฟิกที่มีผลต่อความต้องการของผู้บริโภค (K2)		✓																เฉพาะ

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5	
CLO2 บังคับข้อมูลที่ได้จากการศึกษาพฤติกรรมผู้บริโภค (K2)		✓															
CLO3 ประยุกต์ใช้กระบวนการสร้างแบบจำลองลูกค้า (K3)			✓														
CLO4 มีทักษะการวิเคราะห์ วิจัยข้อมูลที่ได้จากการศึกษาพฤติกรรมผู้บริโภค สร้างแบบจำลองลูกค้า ประยุกต์ใช้ในการออกแบบงานกราฟิก(S3)									✓								
CLO5 แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย รับผิดชอบหน้าที่ ซื่อสัตย์สุจริตข้างสังเกตทำงานเป็นทีมและ มีความละเอียดรอบคอบ (A3)														✓			

PLO3 มีความรู้ทักษะความเชี่ยวชาญด้านการออกแบบสร้างสรรค์ (S3)

PLO5 ประยุกต์องค์ความรู้ และสร้างผลงานออกแบบร่วมกับศาสตร์อื่น (S3)

PLO7 มีทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อการออกแบบและการผลิตสื่อสร้างสรรค์ (S3)

ชื่อรายวิชา : 6143210 การออกแบบสื่อกราฟิกดิจิทัลมีเดีย (Digital Media and Graphic Design)

คำอธิบายรายวิชา (Course Description) : การฝึกทักษะการออกแบบกราฟิก ลวดลาย ภาพประกอบ และสื่อดิจิทัลในรูปแบบต่างๆ จากงานภาคสนามในท้องถิ่นและเชื่อมโยงค่านิยมของพฤติกรรมผู้บริโภค ในการนำเสนองานเชิงพาณิชย์ที่เหมาะสม

CLO1	อธิบายหลักการท้าวิจัย หลักการวางแผนการตลาด (K2)
CLO2	เลือกใช้เทคโนโลยีและวิธีการผลิตการออกแบบกราฟิก (K3)
CLO3	เชื่อมโยงค่านิยมของพฤติกรรมผู้บริโภค ในการนำเสนองานเชิงพาณิชย์ที่เหมาะสม(K3)
CLO4	มีทักษะการใช้เทคโนโลยีในการออกแบบกราฟิก ลวดลาย ภาพประกอบ และสื่อดิจิทัล (S3)
CLO5	มีทักษะการออกแบบกราฟิก ลวดลาย ภาพประกอบ และสื่อดิจิทัล(S3)
CLO6	แสดงออกถึงค่านิยมมีระเบียบวินัย รับผิดชอบต่อหน้าที่ ซื่อสัตย์สุจริต ช่างสังเกต ทำงานเป็นทีมมีความละเอียดรอบคอบ มีจริยธรรมในงานออกแบบและคิดอย่างมีวิญญารณญาณ(A3)

ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา กับ Bloom's Taxonomy

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ	
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5		
CLO1 อธิบายหลักการท้าวิจัย หลักการวางแผนการทดลอง (K2)		✓																เฉพาะ
CLO2 เลือกใช้เทคโนโลยีและวิธีการผลิตการ ออกแบบกราฟิก (K3)			✓															
CLO3 เชื่อมโยงค่านิยมของพฤติกรรมผู้บริโภค ใน การนำเสนองานเชิงพาณิชย์ที่เหมาะสม(K3)			✓															
CLO4 มีทักษะการใช้เทคโนโลยีในการออกแบบ กราฟิก ลวดลาย ภาพประกอบ และสื่อดิจิทัล (S3)										✓								
CLO5 มีทักษะการออกแบบกราฟิก ลวดลาย ภาพประกอบ และสื่อดิจิทัล(S3)										✓								
CLO6 แสดงออกถึงคางมีระเบียบวินัย รับผิดชอบหน้าที่ ซื่อสัตย์สุจริต ช่างสังเกต ทำงานเป็นทีมมีความละเอียดรอบคอบ มีจริยธรรม ในงานออกแบบและคิดอย่างมีวิจารณญาณ(A3)																✓		

PLO3 มีความรู้ทักษะความเชี่ยวชาญด้านการออกแบบสร้างสรรค์ (S3)

PLO7 มีทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อการออกแบบและการผลิตสื่อสร้างสรรค์ (S3)

ชื่อรายวิชา : 6143211 งานสร้างสรรค์เพื่องานดิจิทัลและเทคโนโลยี (Creative Skills for Digital and Technology)

คำอธิบายรายวิชา (Course Description) : การฝึกทักษะนำเอาข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียง และ วิดีโอ มาจัดการตามกระบวนการ โดยอาศัยเทคโนโลยี และวิธีการผลิตโดยนำมาเชื่อมโยงกันเพื่อให้เกิดประโยชน์ในการใช้งาน

CLO1	เลือกใช้เทคนิคการนำเสนอผลงานทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวและ (K3)
CLO2	จัดการกระบวนการผลิตผลงานสร้างสรรค์งานดิจิทัลที่เชื่อมโยงเทคโนโลยีและวิธีการผลิตงานดิจิทัล (K3)
CLO3	ประยุกต์ใช้เครื่องมืออุปกรณ์และเทคโนโลยีสร้างสรรค์งานดิจิทัล(K3)
CLO4	มีทักษะการใช้เทคโนโลยีและวิธีการผลิตนำเอาข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียง และ วิดีโอ (S3)
CLO5	มีทักษะงานสร้างสรรค์งานดิจิทัล (S3)
CLO6	แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย รับผิดชอบต่อหน้าที่ ซื่อสัตย์สุจริตช่างสังเกตทำงานเป็นทีมและมีความละเอียดรอบคอบ (A3)

ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา กับ Bloom's Taxonomy

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ	
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5		
CLO1 เลือกใช้เทคนิคการนำเสนอผลงานทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวและ (K3)			✓															เฉพาะ

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5	
CLO2 จัดการกระบวนการผลิตผลงานสร้างสรรค์งานดิจิทัลที่เชื่อมโยงเทคโนโลยีและวิธีการผลิตงานดิจิทัล (K3)			✓														
CLO3 ประยุกต์ใช้เครื่องมืออุปกรณ์และเทคโนโลยีสร้างสรรค์งานดิจิทัล(K3)			✓														
CLO4 มีทักษะการใช้เทคโนโลยีและวิธีการผลิต นำเอาข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียง และ วิดีโอ (S3)									✓								
CLO5 มีทักษะงานสร้างสรรค์งานดิจิทัล (S3)									✓								
CLO6 แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบหน้าที่ (A3)														✓			

โมดูลที่ 7 ออกแบบสร้างสรรค์เฟอร์นิเจอร์และตกแต่งภายใน จำนวน 9 หน่วยกิต

PLO1 สามารถอธิบายความรู้หลักการ พื้นฐานการออกแบบ และ ภูมิปัญญา ทรัพยากรท้องถิ่นสู่การสร้างสรรค์งานการออกแบบ (K2)

PLO5 ประยุกต์องค์ความรู้ และสร้างผลงานออกแบบร่วมกับศาสตร์อื่น (S3)

ชื่อรายวิชา : 6143103 หลักการสร้างสรรค์เฟอร์นิเจอร์และตกแต่งภายในและกลยุทธ์ทางการตลาด (Principle of Creative furniture and interior design and Marketing)

คำอธิบายรายวิชา (Course Description) : แนวคิด หลักการ กระบวนการออกแบบเฟอร์นิเจอร์และตกแต่งภายใน สัดส่วนของเฟอร์นิเจอร์ที่สัมพันธ์กับการออกแบบ ตกแต่งภายในและการใช้งานของผู้บริโภค, วัสดุ โครงสร้าง อุปกรณ์ประกอบ และกรรมวิธีการผลิต การเลือกใช้สีและวัสดุที่เหมาะสมกับลักษณะและสภาพแวดล้อม และหลักการวิเคราะห์ผู้บริโภคเชิงการจัดการกลยุทธ์ทางการตลาด

CLO1	อธิบายแนวคิด หลักการ กระบวนการออกแบบเฟอร์นิเจอร์และตกแต่งภายใน (K2)
CLO2	อธิบายสัดส่วนของเฟอร์นิเจอร์ที่สัมพันธ์กับการออกแบบตกแต่งภายในและการใช้งานของผู้บริโภค, วัสดุ โครงสร้าง อุปกรณ์ประกอบ และกรรมวิธีการผลิต (K2)
CLO3	เลือกใช้สีและวัสดุที่เหมาะสมกับลักษณะและสภาพแวดล้อม (K3)
CLO4	มีทักษะวิเคราะห์ผู้บริโภคเชิงการจัดการกลยุทธ์ทางการตลาดสัมพันธ์กับออกแบบเฟอร์นิเจอร์และตกแต่งภายใน (S3)
CLO5	แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบต่อนหน้าที่ ซื่อสัตย์สุจริต (A3)

ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา กับ Bloom's Taxonomy

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ	
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5		
CLO1 อธิบายแนวคิด หลักการ กระบวนการออกแบบเฟอร์นิเจอร์และตกแต่งภายใน (K2)		✓																เฉพาะ
CLO2 อธิบายสัดส่วนของเฟอร์นิเจอร์ที่สัมพันธ์กับการออกแบบตกแต่งภายในและการใช้งานของ			✓															

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5	
ผู้บริโภคร, วัสดุ โครงสร้าง อุปกรณ์ประกอบ และ กรรมวิธีการผลิต (K2)																	
CLO3 เลือกใช้สีและวัสดุที่เหมาะสมกับลักษณะและ สภาพแวดล้อม (K3)			✓														
CLO4 มีทักษะวิเคราะห์ผู้บริโภครเชิงการจัดการกล ยุทธ์ทางการตลาดสัมพันธ์กับออกแบบเฟอร์นิเจอร์ และตกแต่งภายใน (S3)									✓								
CLO5 แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบหน้าที่ ซื่อสัตย์สุจริต (A3)														✓			

PLO3 มีความรู้ทักษะความเชี่ยวชาญด้านการออกแบบสร้างสรรค์ (S3)

PLO6 สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล และมีศักยภาพในการค้นคว้า คิดวิเคราะห์ แก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ รวมทั้งสามารถบริหารจัดการ
ทำงานเป็นทีมอย่างมีประสิทธิภาพ

ชื่อรายวิชา : 6143212 การสร้างสรรค์เฟอร์นิเจอร์และตกแต่งภายใน (Creative production in furniture and interior design)

คำอธิบายรายวิชา (Course Description): การฝึกทักษะการออกแบบสร้างสรรค์งานเฟอร์นิเจอร์และตกแต่งภายใน การเขียนแบบ การเขียนทัศนียภาพภายใน และ
การทำหุ่นจำลองหรือการทำต้นแบบ และการนำเสนองาน

CLO1	เลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการค้นคว้าข้อมูลความสัมพันธ์การใช้งานของผู้บริโภครและกรรมวิธีการผลิตที่เหมาะสมกับลักษณะและ สภาพแวดล้อม(K3)
------	--

CLO2	เลือกใช้วัสดุส่วนของเฟอร์นิเจอร์ที่สัมพันธ์กับการออกแบบตกแต่งภายในและการใช้งานของผู้บริโภค, วัสดุ โครงสร้าง อุปกรณ์ประกอบ (K3)
CLO3	มีทักษะการออกแบบสร้างสรรค์งานเฟอร์นิเจอร์และตกแต่งภายใน (S3)
CLO4	มีทักษะการเขียนแบบ การเขียนทัศนียภาพภายในและทำหุ่นจำลองหรือการทำต้นแบบงานเฟอร์นิเจอร์และตกแต่งภายใน(S3)
CLO5	แสดงออกถึงความมีระเบียบ รับผิดชอบต่อหน้าที่ ซื่อสัตย์สุจริตมีจิตสาธารณะข้างสังเกตทำงานเป็นทีมมีความละเอียดรอบคอบจรรยาบรรณในงานออกแบบ และคิดอย่างมีวิจารณญาณ (A3)

ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา กับ Bloom's Taxonomy

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ	
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5		
CLO1 เลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการค้นหาข้อมูลความสัมพันธ์การใช้งานของผู้บริโภคและกรรมวิธีการผลิตที่เหมาะสมกับลักษณะและสภาพแวดล้อม(K3)			✓															เฉพาะ
CLO2 เลือกใช้วัสดุส่วนของเฟอร์นิเจอร์ที่สัมพันธ์กับการออกแบบตกแต่งภายในและการใช้งานของผู้บริโภค, วัสดุ โครงสร้าง อุปกรณ์ประกอบ (K3)			✓															
CLO3 ทักษะการออกแบบสร้างสรรค์งานเฟอร์นิเจอร์และตกแต่งภายใน (S3)									✓									

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5	
CLO4 มีทักษะการเขียนแบบ การเขียนทัศนียภาพภายในและทำหุ่นจำลองหรือการทำต้นแบบงานเฟอร์นิเจอร์และตกแต่งภายใน(S3)									✓								
CLO 5 แสดงออกถึงความมีระเบียบรับผิดชอบต่อน้ำที่ซื้อสัตย์สุจริตมีจิตสาธารณะช่างสังเกตทำงานเป็นทีม มีความละเอียดรอบคอบจรรยาบรรณในงานออกแบบ และคิดอย่างมีวิญญาน (A3)														✓			

PL07 มีทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อการออกแบบและการผลิตสื่อสร้างสรรค์(S3)

PL09สามารถอธิบายความคิดสร้างสรรค์และนำเสนอผลงานทางด้านออกแบบอย่างเป็นระบบ รวมทั้งสามารถออกแบบแผนธุรกิจในการเป็นผู้ประกอบการด้านงานออกแบบ

ชื่อรายวิชา : 6143301เทคโนโลยีเพื่อการสร้างสรรค์เฟอร์นิเจอร์และตกแต่งภายใน (Creative Technology for furniture and interior design)

คำอธิบายรายวิชา (Course Description): พื้นฐานการใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อช่วยในออกแบบสร้างสรรค์ผลงานเฟอร์นิเจอร์และตกแต่งภายใน สร้างแบบจำลองรูปแบบต่างๆ การใช้สี แสง-เงา พื้นผิววัตถุ เพื่อความสมจริง และการนำเสนอผลงานทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว และเรียนรู้การใช้โปรแกรมเสริม (Plug In) เพื่อการนำเสนองานอย่างมืออาชีพ

CLO1	อธิบายพื้นฐานการใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อช่วยในออกแบบสร้างสรรค์ผลงานเฟอร์นิเจอร์และตกแต่งภายใน (K2)
CLO2	เลือกใช้โปรแกรมเสริม (Plug In) เพื่อนำเสนองาน(K3)
CLO3	มีทักษะใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อช่วยในออกแบบสร้างสรรค์ผลงานเฟอร์นิเจอร์และตกแต่งภายใน(S3)
CLO4	มีทักษะการนำเสนอผลงานแนวความคิดผ่านภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว (S3)
CLO5	แสดงออกถึงความมีระเบียบ รับผิดชอบต่อนหน้าที่ ซื่อสัตย์สุจริตมีจิตสาธารณะข้างสังเกตทำงานเป็นทีมมีความละเอียดรอบคอบจรรยาบรรณในทางออกแบบ และคิดอย่างมีวิจารณญาณ (A3)

ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชากับ Bloom's Taxonomy

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ	
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5		
CLO1 เลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการค้นหาข้อมูลความสัมพันธ์การใช้งานของผู้บริโภคและกรรมวิธีการผลิตที่เหมาะสมกับลักษณะและสภาพแวดล้อม(K3)			✓															เฉพาะ
CLO2 เลือกใช้สัดส่วนของเฟอร์นิเจอร์ที่สัมพันธ์กับการออกแบบตกแต่งภายในและการใช้งานของผู้บริโภค, วัสดุ โครงสร้าง อุปกรณ์ประกอบ (K3)			✓															

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5	
CLO3 ทักษะการออกแบบสร้างสรรค์งาน เฟอร์นิเจอร์และตกแต่งภายใน (S3)									✓								
CLO4 มีทักษะการเขียนแบบ การเขียนทัศนียภาพ ภายในและทำหุ่นจำลองหรือการทำต้นแบบงาน เฟอร์นิเจอร์และตกแต่งภายใน(S3)									✓								
CLO 5 แสดงออกถึงความมีระเบียบ รับผิดชอบหน้าที่ ซื่อสัตย์สุจริตมีจิตสาธารณะช่างสังเกตทำงานเป็นทีม มีความละเอียดรอบคอบจรรยาบรรณในงานออกแบบ และคิดอย่างมีวิจยารณญาณ (A3)														✓			

โมดูลที่ 8 ธุรกิจจิวเวลรี่ จำนวน 9 หน่วยกิต

PLO7 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้ด้านโภชนาการสำหรับอุตสาหกรรมอาหาร (K3)

PLO9 ใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษในการนำเสนองาน (K3)

PLO10 แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย รับผิดชอบต่อหน้าที่ ซื่อสัตย์ คำนึงถึงความปลอดภัยของผู้บริโภค มีจิตสาธารณะ (A3)

PLO11 แสดงออกถึงความช่างสังเกต ละเอียดรอบคอบ คิดอย่างมีวิจารณญาณ ทำงานเป็นทีม และมีสุขลักษณะส่วนบุคคลที่ดี (A3)

ชื่อรายวิชา : 6143213 แพทเทิร์นเพื่องานแฟชั่น (Pattern Making for Fashion)

คำอธิบายรายวิชา (Course Description) : หลักการเลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์ เครื่องมือ ในการตัดเย็บ การใช้จักรเย็บผ้า การสร้างแบบตัดเย็บ การสร้างแบบตัดเสื้อผ้า การทำแบบตัดบนหุ่น ฝึกทักษะการทำต้นแบบเสื้อผ้าแฟชั่น

CLO1	อธิบายความสำคัญเกี่ยวกับอาหารและโภชนาการ ประเภทของสารอาหารชนิดต่างๆ แนวคิดและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการบริโภค (K2)
CLO2	เชื่อมโยงความสัมพันธ์ของการประเมินภาวะทางโภชนาการตามหลักอาหารและโภชนาการ (K3)
CLO3	ประยุกต์ใช้หลักการคำนวณและการกำหนดสูตรอาหารที่เหมาะสมกับบุคคล (K3)
CLO4	ใช้ภาษาไทยในการนำเสนองานด้านอาหารและโภชนาการ (K3)
CLO5	ปฏิบัติการอาหารและโภชนาการ (S3)
CLO6	แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย รับผิดชอบต่อหน้าที่ ซื่อสัตย์สุจริต (A3)
CLO7	แสดงออกถึงความละเอียดรอบคอบ ทำงานเป็นทีม และมีสุขลักษณะส่วนบุคคลที่ดี (A3)

ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา กับ Bloom's Taxonomy

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ	
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5		
CLO1 อธิบายความสำคัญเกี่ยวกับอาหารและโภชนาการ ประเภทของสารอาหารชนิดต่างๆ แนวคิดและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการบริโภค (K2)		✓																เฉพาะ

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5	
CLO2 เชื่อมโยงความสัมพันธ์ของประเมินภาวะทางโภชนาการตามหลักการอาหารและโภชนาการ (K3)			✓														
CLO3 ประยุกต์ใช้หลักการคำนวณและการกำหนดสูตรอาหารที่เหมาะสมกับบุคคล (K3)			✓														
CLO4 ใช้ภาษาไทยในการนำเสนองานด้านอาหารและโภชนาการ (K3)			✓														
CLO5 ปฏิบัติการอาหารและโภชนาการ (S3)									✓								
CLO6 แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบต่อนหน้าที่ ซื่อสัตย์สุจริต (A3)														✓			
CLO7 แสดงออกถึงความละเอียดรอบคอบ ทำงานเป็นทีม และมีสุขลักษณะส่วนบุคคลที่ดี (A3)														✓			

PLO7 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้ด้านโภชนาการสำหรับอุตสาหกรรมอาหาร (K3)

PLO9 ใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษในการนำเสนองาน (K3)

PLO10 แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย รับผิดชอบต่อนหน้าที่ ซื่อสัตย์ คำนึงถึงความปลอดภัยของผู้บริโภค มีจิตสาธารณะ (A3)

PLO11 แสดงออกถึงความช่างสังเกต ละเอียดรอบคอบ คิดอย่างมีวิจารณญาณ ทำงานเป็นทีม และมีสุขลักษณะส่วนบุคคลที่ดี (A3)

ชื่อรายวิชา : อาหารฟังก์ชันและโภชนเภสัช

คำอธิบายรายวิชา (Course Description) : ความหมายและประเภทของอาหารฟังก์ชันและโภชนเภสัช บทบาทและความสำคัญต่อการส่งเสริมสุขภาพโดยการใช้อาหารฟังก์ชันและโภชนเภสัช แนวโน้มของอาหารฟังก์ชันและโภชนเภสัช การควบคุมคุณภาพ ข้อกำหนด มาตรฐานและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับอาหารฟังก์ชันและโภชนเภสัช ปฏิบัติการในเรื่องที่สอดคล้องกับอาหารฟังก์ชันและโภชนเภสัช

CLO1	อธิบายความรู้ทฤษฎีที่สำคัญเกี่ยวกับอาหารฟังก์ชันและโภชนเภสัชที่สามารถประยุกต์เพื่อโภชนาการ (K2)
CLO2	เลือกใช้อาหารฟังก์ชันเพื่อการส่งเสริมโภชนาการและแก้ปัญหาสุขภาพ (K3)
CLO3	เลือกใช้วิธีปฏิบัติการผลิตอาหารฟังก์ชัน (S3)
CLO4	บูรณาการความรู้และทักษะเพื่อกรณีศึกษาอาหารฟังก์ชันและโภชนเภสัชในอุตสาหกรรมอาหารแห่งอนาคต (K3)
CLO5	แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบต่อนหน้าที่ ซื่อสัตย์สุจริต มีจิตสาธารณะ (A3)
CLO6	แสดงออกถึงความละเอียดรอบคอบ ทำงานเป็นทีม และมีสุขลักษณะส่วนบุคคลที่ดี (A3)

ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา กับ Bloom's Taxonomy

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ	
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5		
CLO1 อธิบายความรู้ทฤษฎีที่สำคัญเกี่ยวกับอาหารฟังก์ชันที่สามารถประยุกต์เพื่อโภชนาการ (K2)		✓																เฉพาะ
CLO2 เลือกใช้อาหารฟังก์ชันและโภชนเภสัชเพื่อการส่งเสริม โภชนาการและแก้ปัญหาสุขภาพ (K3)			✓															
CLO3 เลือกใช้วิธีปฏิบัติการผลิตอาหารฟังก์ชัน (S3)									✓									

CLO4	ใช้ภาษาไทยในการนำเสนองานหัวข้ออาหารและเครื่องดื่มเพื่อสุขภาพ (K3)
CLO5	ปฏิบัติการอาหารและเครื่องดื่มเพื่อสุขภาพ (S3)
CLO6	แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบหน้าที่ ซื่อสัตย์สุจริต (A3)
CLO7	แสดงออกถึงความละเอียดรอบคอบ ทำงานเป็นทีม และมีสุขลักษณะส่วนบุคคลที่ดี (A3)

ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชากับ Bloom's Taxonomy

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ	
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5		
CLO1 อธิบายความสำคัญเกี่ยวกับอาหารและเครื่องดื่มเพื่อสุขภาพ (K2)		✓																เฉพาะ
CLO2 เชื่อมโยงความรู้เกี่ยวกับชนิดและประเภทของอาหารและเครื่องดื่มเพื่อสุขภาพชนิดต่างๆ กับกรณีศึกษา (K3)			✓															
CLO3 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้ด้านอาหารและโภชนาการเพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์อาหารและเครื่องดื่มเพื่อสุขภาพ (K3)			✓															
CLO4 ใช้ภาษาไทยในการนำเสนองานหัวข้ออาหารและเครื่องดื่มเพื่อสุขภาพ (K3)			✓															
CLO5 ปฏิบัติการอาหารและเครื่องดื่มเพื่อสุขภาพ (S3)										✓								

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ		
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5			
CLO6 แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบต่อน้ำที่ ชื่อสัตย์สุจริต (A3)																	✓		
CLO7 แสดงออกถึงความละเอียดรอบคอบ ทำงานเป็นทีม และมีสุขลักษณะส่วนบุคคลที่ดี (A3)																	✓		

กลุ่มวิชาเลือก ให้เลือกจำนวน 3 วิชา รวม 9 หน่วยกิต

โมดูลที่ 8 อุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์ข้าว จำนวน 9 หน่วยกิต

PLO2 ใช้เครื่องมือและอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมอาหาร (S3)

PLO3 เลือกใช้วิธีปฏิบัติการและเทคโนโลยีการแปรรูปได้ตามกลุ่มอุตสาหกรรมอาหาร (S3)

PLO10 แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย รับผิดชอบต่อน้ำที่ ชื่อสัตย์ คำนึงถึงความปลอดภัยของผู้บริโภค มีจิตสาธารณะ (A3)

PLO11 แสดงออกถึงความช่างสังเกต ละเอียดรอบคอบ คิดอย่างมีวิจารณญาณ ทำงานเป็นทีม และมีสุขลักษณะส่วนบุคคลที่ดี (A3)

ชื่อรายวิชา : เทคโนโลยีการแปรรูปข้าว

คำอธิบายรายวิชา (Course Description) : โครงสร้างและองค์ประกอบทางเคมีของข้าว ชนิดและลักษณะประจำพันธุ์ของข้าว เทคโนโลยีหลังการเก็บเกี่ยวข้าว

เทคโนโลยีการสีข้าว เทคโนโลยีการแปรรูปข้าวหนึ่ง ข้าวกล้องงอก ข้าวเสริมวิตามิน ข้าวหุงสุกเร็ว ข้าวพร้อมบริโภคในภาชนะปิดสนิท ผลพลอยจากโรงสีข้าว และปฏิบัติการ

ในเรื่องที่สอดคล้องกับเทคโนโลยีการแปรรูปข้าว

CLO1	อธิบายโครงสร้างและองค์ประกอบทางเคมีของข้าว (K2)
CLO2	อธิบายชนิดและลักษณะประจำพันธุ์ของข้าว (K2)
CLO3	เลือกใช้เทคโนโลยีการสีข้าว แปรรูปข้าวและผลพลอย (K3)

CLO4	ปฏิบัติการสีข้าว แปรรูปข้าวและผลพลอยจากข้าว (K3)
CLO5	แสดงออกถึงความรับผิดชอบต่อหน้าที่ มีจิตสาธารณะ (A3)
CLO6	แสดงออกถึงความละเอียดรอบคอบ และมีสุขลักษณะส่วนบุคคลที่ดี (A3)

ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา กับ Bloom's Taxonomy

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ	
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5		
CLO1 อธิบายโครงสร้างและองค์ประกอบทางเคมีของข้าว (K2)		✓																เฉพาะ
CLO2 อธิบายชนิดและลักษณะประจำพันธุ์ของข้าว (K2)		✓																
CLO3 เลือกใช้เทคโนโลยีการสีข้าว แปรรูปข้าวและผลพลอย (K3)			✓															
CLO4 ปฏิบัติการสีข้าว แปรรูปข้าวและผลพลอยจากข้าว (K3)										✓								
CLO5 แสดงออกถึงความรับผิดชอบต่อหน้าที่ มีจิตสาธารณะ (A3)																✓		
CLO6 แสดงออกถึงความละเอียดรอบคอบ และมีสุขลักษณะส่วนบุคคลที่ดี (A3)																✓		

PLO4 ปฏิบัติการควบคุมคุณภาพระหว่างกระบวนการผลิตและผลิตภัณฑ์อาหาร (S3)

PLO5 ประยุกต์ใช้ระบบประกันคุณภาพตามมาตรฐานและกฎหมายความปลอดภัยด้านอาหาร (K3)

PLO10 แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย รับผิดชอบต่อหน้าที่ ซื่อสัตย์ คำนึงถึงความปลอดภัยของผู้บริโภค มีจิตสาธารณะ (A3)

PLO11 แสดงออกถึงความช่างสังเกต ละเอียดยรอบคอบ คิดอย่างมีวิจารณญาณ ทำงานเป็นทีม และมีสุขลักษณะส่วนบุคคลที่ดี (A3)

ชื่อรายวิชา : การควบคุมคุณภาพข้าวและการจัดการโรงสี

คำอธิบายรายวิชา (Course Description) : หลักการตรวจสอบและควบคุมคุณภาพข้าว คุณภาพและมาตรฐานข้าว การจัดการและการตรวจสอบคุณภาพข้าวเปลือก กระบวนการผลิต และผลิตภัณฑ์ข้าว หลักอาชีวอนามัยและความปลอดภัยในการทำงาน และนโยบายด้านสิ่งแวดล้อม หลักการปฏิบัติที่ดีสำหรับโรงสีข้าว การจัดการสินค้าคงคลังสำหรับโรงสีข้าว ปฏิบัติการในเรื่องที่สอดคล้องกับการควบคุมคุณภาพข้าวและการจัดการโรงสี

CLO1	อธิบายหลักการตรวจสอบและควบคุมคุณภาพข้าวและมาตรฐานข้าว (K2)
CLO2	เลือกวิธีจัดการและตรวจสอบคุณภาพข้าวเปลือก กระบวนการผลิต และผลิตภัณฑ์ข้าว (K3)
CLO3	ประยุกต์ใช้หลักอาชีวอนามัยและความปลอดภัยในการทำงาน นโยบายด้านสิ่งแวดล้อม และหลักการปฏิบัติที่ดีสำหรับโรงสีข้าว (K3)
CLO4	แสดงวิธีจัดการสินค้าคงคลังสำหรับโรงสีข้าว (S3)
CLO5	ปฏิบัติการตรวจสอบคุณภาพข้าวเปลือก กระบวนการผลิต และผลิตภัณฑ์ข้าว (S3)
CLO6	แสดงออกถึงความรับผิดชอบต่อหน้าที่ ซื่อสัตย์สุจริต มีจิตสาธารณะ (A3)
CLO7	แสดงออกถึงความละเอียดรอบคอบ ทำงานเป็นทีม และมีสุขลักษณะส่วนบุคคลที่ดี (A3)

ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา กับ Bloom's Taxonomy

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ	
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5		
CLO1 อธิบายหลักการตรวจสอบและควบคุมคุณภาพข้าวและมาตรฐานข้าว (K2)		✓																เฉพาะ
CLO2 เลือกวิธีจัดการและตรวจสอบคุณภาพข้าวเปลือก กระบวนการผลิต และผลิตภัณฑ์ข้าว (K3)			✓															
CLO3 ประยุกต์ใช้หลักอาชีวอนามัยและความปลอดภัยในการทำงาน นโยบายด้านสิ่งแวดล้อม และหลักการปฏิบัติที่ดีสำหรับโรงสีข้าว (K3)			✓															
CLO4 แสดงวิธีจัดการสินค้าคงคลังสำหรับโรงสีข้าว (S3)									✓									
CLO5 ปฏิบัติการตรวจสอบคุณภาพข้าวเปลือก กระบวนการผลิต และผลิตภัณฑ์ข้าว (S3)									✓									
CLO6 แสดงออกถึงความรับผิดชอบหน้าที่ ซื่อสัตย์สุจริต มีจิตสาธารณะ (A3)															✓			
CLO7 แสดงออกถึงความละเอียดรอบคอบ ทำงานเป็นทีม และมีสุขลักษณะส่วนบุคคลที่ดี (A3)															✓			

PLO2 ใช้เครื่องมือและอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมอาหาร (S3)

PLO3 เลือกใช้วิธีปฏิบัติการและเทคโนโลยีการแปรรูปได้ตามกลุ่มอุตสาหกรรมอาหาร (S3)

PLO10 แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย รับผิดชอบต่อหน้าที่ ซื่อสัตย์ คำนึงถึงความปลอดภัยของผู้บริโภค มีจิตสาธารณะ (A3)

PLO11 แสดงออกถึงความช่างสังเกต ละเอียดรอบคอบ คิดอย่างมีวิจารณญาณ ทำงานเป็นทีม และมีสุขลักษณะส่วนบุคคลที่ดี (A3)

ชื่อรายวิชา : เทคโนโลยีแป้งและผลิตภัณฑ์จากข้าว

คำอธิบายรายวิชา (Course Description) : โครงสร้างองค์ประกอบทางกายภาพและเคมีของแป้ง การผลิตแป้งจากข้าว

เทคนิคการวิเคราะห์คุณสมบัติและคุณภาพของแป้ง การผลิตแป้งตัดแปรและการประยุกต์ใช้ในอุตสาหกรรมอาหาร ผลิตภัณฑ์จากข้าวและแป้ง และปฏิบัติการในเรื่องที่สอดคล้องกับเทคโนโลยีแป้งและผลิตจากข้าว

CLO1	อธิบายโครงสร้างองค์ประกอบทางกายภาพและเคมีของแป้ง (K2)
CLO2	อธิบายวิธีการผลิตแป้งจากข้าว (K2)
CLO3	เลือกวิธีการวิเคราะห์คุณสมบัติและคุณภาพของแป้ง (K3)
CLO4	ปฏิบัติการวิเคราะห์คุณสมบัติและคุณภาพของแป้ง (S3)
CLO5	ปฏิบัติการผลิตแป้งตัดแปรและการประยุกต์ใช้ในอุตสาหกรรมอาหาร (S3)
CLO6	ปฏิบัติการผลิตผลิตภัณฑ์จากข้าวและแป้ง (S3)
CLO7	แสดงออกถึงความรับผิดชอบต่อหน้าที่ ซื่อสัตย์สุจริต มีจิตสาธารณะ (A3)
CLO8	แสดงออกถึงความละเอียดรอบคอบ ทำงานเป็นทีม และมีสุขลักษณะส่วนบุคคลที่ดี (A3)

ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา กับ Bloom's Taxonomy

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ	
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5		
CLO1 อธิบายโครงสร้างองค์ประกอบทางกายภาพและเคมีของแป้ง (K2)		✓																เฉพาะ
CLO2 อธิบายวิธีการผลิตแป้งจากข้าว (K2)		✓																
CLO3 เลือกวิธีการวิเคราะห์คุณสมบัติและคุณภาพของแป้ง (K3)			✓															
CLO4 ปฏิบัติการวิเคราะห์คุณสมบัติและคุณภาพของแป้ง (S3)									✓									
CLO5 ปฏิบัติการผลิตแป้งตัดแปรและการประยุกต์ใช้ในอุตสาหกรรมอาหาร (S3)										✓								
CLO6 ปฏิบัติการผลิตภัณฑ์จากข้าวและแป้ง (S3)										✓								
CLO7 แสดงออกถึงความรับผิดชอบต่อนานาชาติที่ซื่อสัตย์สุจริต มีจิตสาธารณะ (A3)														✓				
CLO8 แสดงออกถึงความละเอียดรอบคอบทำงานเป็นทีม และมีสุขลักษณะส่วนบุคคลที่ดี (A3)														✓				

โมดูลที่ 9 อุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์ผักและผลไม้

PLO3 เลือกใช้วิธีปฏิบัติการและเทคโนโลยีการแปรรูปได้ตามกลุ่มอุตสาหกรรมอาหาร (S3)

PLO10 แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย รับผิดชอบต่อหน้าที่ ซื่อสัตย์ คำนึงถึงความปลอดภัยของผู้บริโภค มีจิตสาธารณะ (A3)

PLO11 แสดงออกถึงความช่างสังเกต ละเอียดยรอบคอบ คิดอย่างมีวิจารณญาณ ทำงานเป็นทีม และมีสุขลักษณะส่วนบุคคลที่ดี (A3)

ชื่อรายวิชา : เทคโนโลยีการแปรรูปผักและผลไม้

คำอธิบายรายวิชา (Course Description) : เทคโนโลยีหลังการเก็บเกี่ยวผักและผลไม้ อุตสาหกรรมแปรรูปผักและผลไม้ในประเทศไทย การเตรียมผักผลไม้สำหรับการแปรรูป การแปรรูปผักผลไม้โดยใช้อุณหภูมิต่ำ การบรรจุในภาชนะปิดสนิท การหมักดอง การอบแห้ง การใช้น้ำตาล การแปรรูปน้ำผักและน้ำผลไม้ ปฏิบัติการในเรื่องที่สอดคล้องกับเทคโนโลยีการแปรรูปผักและผลไม้

CLO1	อธิบายประเภทของอุตสาหกรรมการแปรรูปผักผลไม้และการเตรียมวัตถุดิบสำหรับการแปรรูป (K2)
CLO2	ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีหลังการเก็บเกี่ยวและวิธีการแปรรูปผักผลไม้ (K3)
CLO3	ปฏิบัติการแปรรูปผักและผลไม้ด้วยเทคโนโลยีต่างๆ (S3)
CLO4	แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย รับผิดชอบต่อหน้าที่ ซื่อสัตย์สุจริต (A3)
CLO5	แสดงออกถึงความละเอียดรอบคอบ ทำงานเป็นทีม และมีสุขลักษณะส่วนบุคคลที่ดี (A3)

ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา กับ Bloom's Taxonomy

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ	
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5		
CLO1 อธิบายประเภทของอุตสาหกรรมการแปรรูปผักผลไม้และการเตรียมวัตถุดิบสำหรับการแปรรูป (K2)		✓																เฉพาะ

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5	
CLO2 ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีหลังการเก็บเกี่ยวและวิธีการแปรรูปผักผลไม้ (K3)			✓														
CLO3 ปฏิบัติการแปรรูปผักและผลไม้ด้วยเทคโนโลยีต่างๆ (S3)									✓								
CLO4 แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบต่อหน้าที่														✓			
CLO5 แสดงออกถึงความละเอียดรอบคอบ ทำงานเป็นทีม และมีสุขลักษณะส่วนบุคคลที่ดี (A3)														✓			

PLO2 ใช้เครื่องมือและอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมอาหาร (S3)

PLO3 เลือกใช้วิธีปฏิบัติการและเทคโนโลยีการแปรรูปได้ตามกลุ่มอุตสาหกรรมอาหาร (S3)

PLO10 แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย รับผิดชอบต่อหน้าที่ ซื่อสัตย์ คำนึงถึงความปลอดภัยของผู้บริโภค มีจิตสาธารณะ (A3)

PLO11 แสดงออกถึงความช่างสังเกต ละเอียดรอบคอบ คิดอย่างมีวิจารณญาณ ทำงานเป็นทีม และมีสุขลักษณะส่วนบุคคลที่ดี (A3)

ชื่อรายวิชา : ผลิตภัณฑ์อาหารเพื่อสุขภาพจากผักและผลไม้

คำอธิบายรายวิชา (Course Description) : ภาพรวมของผลิตภัณฑ์อาหารเพื่อสุขภาพจากผักและผลไม้ ความสำคัญและประเภทของผลิตภัณฑ์อาหารเพื่อสุขภาพ สารสำคัญ หน้าที่และหลักการบริโภคกลุ่มอาหารพรีไบโอติกส์ โปรไบโอติกส์ ซินส์ไบโอติกส์ โพลีไบโอติกส์ พาราไบโอติกส์ แมคโครไบโอติกส์ การควบคุมคุณภาพ และมาตรฐาน การบรรจุภัณฑ์สำหรับอาหารเพื่อสุขภาพจากผักและผลไม้ และปฏิบัติการในเรื่องที่สอดคล้องกับผลิตภัณฑ์อาหารเพื่อสุขภาพจากผักและผลไม้

CLO1	อธิบายความสำคัญและประเภทของผลิตภัณฑ์อาหารเพื่อสุขภาพ (K2)
CLO2	เลือกใช้สารสำคัญจากผักและผลไม้เพื่อการผลิตอาหารเพื่อสุขภาพ (K3)
CLO3	เลือกใช้วิธีปฏิบัติการและเทคโนโลยีการแปรรูปในการพัฒนาผลิตภัณฑ์อาหารเพื่อสุขภาพจากผักและผลไม้ (S3)
CLO4	ประยุกต์ใช้องค์ความรู้ด้านโภชนาการเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์อาหารเพื่อสุขภาพจากผักและผลไม้ (K3)
CLO5	แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบต่อนหน้าที่ ซื่อสัตย์สุจริต มีจิตสาธารณะ (A3)
CLO6	แสดงออกถึงความละเอียดรอบคอบ ยอมรับความแตกต่าง ทำงานเป็นทีม และมีสุขลักษณะส่วนบุคคลที่ดี (A3)

ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา กับ Bloom's Taxonomy

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ	
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5		
CLO1 อธิบายความสำคัญและประเภทของผลิตภัณฑ์อาหารเพื่อสุขภาพ (K2)		✓																เฉพาะ
CLO2 เลือกใช้สารสำคัญจากผักและผลไม้เพื่อการผลิตอาหารเพื่อสุขภาพ (S3)									✓									
CLO3 เลือกใช้วิธีปฏิบัติการและเทคโนโลยีการแปรรูปในการพัฒนาผลิตภัณฑ์อาหารเพื่อสุขภาพจากผักและผลไม้ (S3)									✓									
CLO4 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้ด้านโภชนาการเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์อาหารเพื่อสุขภาพจากผักและผลไม้ (S3)									✓									

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5	
CLO5 แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบต่อน้ำที่ ซื่อสัตย์สุจริต (A3)																	✓
CLO6 แสดงออกถึงความละเอียดรอบคอบ ทำงานเป็นทีม และมีสุขลักษณะส่วนบุคคลที่ดี ((A3)																	✓

PLO3 เลือกใช้วิธีปฏิบัติการและเทคโนโลยีการแปรรูปได้ตามกลุ่มอุตสาหกรรมอาหาร (S3)

PLO10 แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย รับผิดชอบต่อน้ำที่ ซื่อสัตย์ คำนึงถึงความปลอดภัยของผู้บริโภค มีจิตสาธารณะ (A3)

PLO11 แสดงออกถึงความช่างสังเกต ละเอียดรอบคอบ คิดอย่างมีวิจารณญาณ ทำงานเป็นทีม และมีสุขลักษณะส่วนบุคคลที่ดี (A3)

ชื่อรายวิชา : การใช้ประโยชน์เศษเหลือจากอุตสาหกรรมผักและผลไม้

คำอธิบายรายวิชา (Course Description) : ชนิดและประเภทของเศษเหลือจากการแปรรูปผักและผลไม้ วิธีการจัดการเศษเหลือจากการแปรรูปผักและผลไม้ การเพิ่มมูลค่าจากเศษเหลือในกระบวนการแปรรูปผักและผลไม้ การใช้ประโยชน์จากเศษเหลือจากอุตสาหกรรมแปรรูปผักและผลไม้เพื่อผลิตพอกดิน แป้ง โยอาหาร ปฏิบัติการในเรื่องที่สอดคล้องกับการเพิ่มมูลค่าเศษเหลือจากการแปรรูปผักและผลไม้

CLO1	จำแนกประเภทของเศษเหลือจากการแปรรูปผักและผลไม้ (K2)
CLO2	เลือกใช้วิธีการจัดการเศษเหลือจากการแปรรูปผักและผลไม้ (K3)
CLO3	ปฏิบัติการเพิ่มมูลค่าจากเศษเหลือในกระบวนการแปรรูปผักและผลไม้ (S3)
CLO4	แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย รับผิดชอบต่อน้ำที่ มีจิตสาธารณะ (A3)
CLO5	แสดงออกถึงความละเอียดรอบคอบ ทำงานเป็นทีม และมีสุขลักษณะส่วนบุคคลที่ดี (A3)

ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชากับ Bloom's Taxonomy

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ	
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5		
CLO1 จำแนกประเภทของเศษเหลือจากการแปรรูป ผักและผลไม้ (K2)		✓																เฉพาะ
CLO2 เลือกใช้วิธีการจัดการเศษเหลือจากการแปรรูป ผักและผลไม้ (K3)			✓															
CLO3 ปฏิบัติการเพิ่มมูลค่าจากเศษเหลือในกระบวนการ แปรรูปผักและผลไม้ (S3)									✓									
CLO4 แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบต่อน้ำที่มีจิตสาธารณะ (A3)																✓		
CLO5 แสดงออกถึงความละเอียดรอบคอบทำงาน เป็นทีม และมีสุขลักษณะส่วนบุคคลที่ดี (A3)																✓		

โมดูลที่ 10 อุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์อ้อยและน้ำตาล

PLO2 ใช้เครื่องมือและอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมอาหาร (S3)

PLO3 เลือกใช้วิธีปฏิบัติการและเทคโนโลยีการแปรรูปได้ตามกลุ่มอุตสาหกรรมอาหาร (S3)

PLO10 แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย รับผิดชอบต่อน้ำที่ ซื่อสัตย์ คำนึงถึงความปลอดภัยของผู้บริโภค มีจิตสาธารณะ (A3)

PLO11 แสดงออกถึงความช่างสังเกต ละเอียดรอบคอบ คิดอย่างมีวิจารณญาณ ทำงานเป็นทีม และมีสุขลักษณะส่วนบุคคลที่ดี (A3)

ชื่อรายวิชา : เทคโนโลยีการแปรรูปอ้อยและน้ำตาล

คำอธิบายรายวิชา (Course Description) : ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับอ้อย เคมีและโภชนาการของน้ำตาล การหีบอ้อย การทำใส่น้ำอ้อย การต้มระเหยน้ำอ้อย การต้มเคี่ยวและการตกผลึกน้ำตาล การปั่น การอบแห้ง และการเก็บรักษาน้ำตาล การผลิตน้ำตาลทรายขาวและน้ำตาลทรายขาวบริสุทธิ์ ประสิทธิภาพการผลิตน้ำตาล ปฏิบัติการในเรื่องที่สอดคล้องกับเทคโนโลยีการแปรรูปอ้อยและน้ำตาล

CLO1	อธิบายความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับอ้อย (K2)
CLO2	อธิบายเคมีและโภชนาการของน้ำตาล (K2)
CLO3	สาธิตขั้นตอนการผลิตน้ำตาลทรายดิบ (S3)
CLO4	เลือกใช้เครื่องมือและอุปกรณ์ในการผลิตน้ำตาลทรายดิบ น้ำตาลทรายขาวและน้ำตาลทรายขาวบริสุทธิ์ (S3)
CLO5	ควบคุมการเก็บรักษาน้ำตาล (S3)
CLO6	แสดงออกถึงความซื่อสัตย์สุจริต และมีจิตสาธารณะ (A3)
CLO7	แสดงออกถึงการช่างสังเกต ทำงานเป็นทีม และมีสุขลักษณะส่วนบุคคลที่ดี (A3)

ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา กับ Bloom's Taxonomy

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ	
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5		
CLO1 อธิบายระบบการค้ำอ้อยและน้ำตาล (K2)		✓																เฉพาะ
CLO2 อธิบายเคมีและโภชนาการของน้ำตาล (K2)			✓															
CLO3 สาธิตขั้นตอนการผลิตน้ำตาลทรายดิบ (S3)										✓								
CLO4 เลือกใช้เครื่องมือและอุปกรณ์ในการผลิตน้ำตาลทรายดิบ น้ำตาลทรายขาวและน้ำตาลทรายขาวบริสุทธิ์ (S3)										✓								

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5	
CLO5 ควบคุมการเก็บรักษาน้ำตาล (S3)									✓								
CLO6 แสดงออกถึงความซื่อสัตย์สุจริต และมีจิตสาธารณะ (A3)														✓			
CLO7 แสดงออกถึงการช่างสังเกต ทำงานเป็นทีม และมีสุขลักษณะส่วนบุคคลที่ดี (A3)														✓			

PLO4 ปฏิบัติการควบคุมคุณภาพระหว่างกระบวนการผลิตและผลิตภัณฑ์อาหาร (S3)

PLO5 ประยุกต์ใช้ระบบประกันคุณภาพตามมาตรฐานและกฎหมายความปลอดภัยด้านอาหาร (K3)

PLO10 แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย รับผิดชอบต่อหน้าที่ ซื่อสัตย์ คำนึงถึงความปลอดภัยของผู้บริโภค มีจิตสาธารณะ (A3)

PLO11 แสดงออกถึงความช่างสังเกต ละเอียดรอบคอบ คิดอย่างมีวิจารณญาณ ทำงานเป็นทีม และมีสุขลักษณะส่วนบุคคลที่ดี (A3)

ชื่อรายวิชา : การควบคุมคุณภาพน้ำตาลและการจัดการโรงงานน้ำตาล

คำอธิบายรายวิชา (Course Description) : พระราชบัญญัติอ้อยและน้ำตาล ข้อกำหนดในการเตรียมตัวอย่างเพื่อการวิเคราะห์คุณภาพ การตรวจสอบคุณภาพวัตถุดิบ กระบวนการผลิตและผลิตภัณฑ์น้ำตาล ระบบการควบคุมคุณภาพโรงงานน้ำตาล การควบคุมจุดวิกฤติของกระบวนการผลิตน้ำตาล การจัดการคุณภาพโรงงานน้ำตาล ปฏิบัติการในเรื่องที่สอดคล้องกับการควบคุมคุณภาพน้ำตาล

CLO1	อธิบายค่าคุณภาพของน้ำตาล (K2)
CLO2	สาธิตการเตรียมตัวอย่างในการวิเคราะห์คุณภาพน้ำตาล (S3)
CLO3	สาธิตการตรวจวิเคราะห์คุณภาพวัตถุดิบก่อนและระหว่างกระบวนการผลิตน้ำตาล (S3)
CLO4	เลือกใช้ระบบควบคุมคุณภาพโรงงานน้ำตาล (K3)

CLO5	ควบคุมจุดวิกฤติของกระบวนการผลิตน้ำตาล (K3)
CLO6	แสดงออกถึงความรับผิดชอบต่อหน้าที่ ซื่อสัตย์สุจริต (A3)
CLO7	แสดงออกถึงความละเอียดรอบคอบ ทำงานเป็นทีม และมีสุขลักษณะส่วนบุคคลที่ดี (A3)

ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา กับ Bloom's Taxonomy

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ	
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5		
CLO1 อธิบายค่าคุณภาพของน้ำตาล (K2)			✓															เฉพาะ
CLO2 สาธิตการเตรียมตัวอย่างในการวิเคราะห์คุณภาพน้ำตาล (S3)									✓									
CLO3 สาธิตการตรวจวิเคราะห์คุณภาพวัตถุดิบก่อนและระหว่างกระบวนการผลิตน้ำตาล (S3)									✓									
CLO4 เลือกใช้ระบบควบคุมคุณภาพโรงงานน้ำตาล (K3)			✓															
CLO5 ควบคุมจุดวิกฤติของกระบวนการผลิตน้ำตาล (K3)			✓															
CLO6 แสดงออกถึงความรับผิดชอบต่อหน้าที่ ซื่อสัตย์สุจริต (A3)														✓				
CLO7 แสดงออกถึงความละเอียดรอบคอบ ทำงานเป็นทีม และมีสุขลักษณะส่วนบุคคลที่ดี (A3)														✓				

PLO3 เลือกใช้วิธีปฏิบัติการและเทคโนโลยีการแปรรูปได้ตามกลุ่มอุตสาหกรรมอาหาร (S3)

PLO10 แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย รับผิดชอบหน้าที่ ซื่อสัตย์ คำนึงถึงความปลอดภัยของผู้บริโภค มีจิตสาธารณะ (A3)

PLO11 แสดงออกถึงความช่างสังเกต ละเอียตรอบคอบ คิดอย่างมีวิจารณญาณ ทำงานเป็นทีม และมีสุขลักษณะส่วนบุคคลที่ดี (A3)

ชื่อรายวิชา : เทคโนโลยีผลิตภัณฑ์จากอ้อยและน้ำตาล

คำอธิบายรายวิชา (Course Description) : แนวโน้มและบทบาทของอุตสาหกรรมอาหารและเครื่องดื่มจากอ้อยและน้ำตาล การแปรรูปผลิตภัณฑ์จากอ้อยและน้ำตาล การใช้ประโยชน์ผลพลอยได้จากอุตสาหกรรมน้ำตาล กฎหมายและมาตรฐานที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์จากอ้อยและน้ำตาล ปฏิบัติการในเรื่องที่สอดคล้องกับผลิตภัณฑ์จากอ้อยและน้ำตาล

CLO1	อธิบายการใช้ประโยชน์จากผลพลอยจากอุตสาหกรรมน้ำตาล (K2)
CLO2	อธิบายการใช้ประโยชน์จากอุตสาหกรรมน้ำตาล (K2)
CLO3	เลือกวิธีการใช้ประโยชน์ของกากน้ำตาล (S3)
CLO4	เลือกวิธีการผลิตน้ำเชื่อมประเภทต่างๆ (S3)
CLO5	แสดงออกถึงความรับผิดชอบหน้าที่ ซื่อสัตย์สุจริต (A3)
CLO6	แสดงออกถึงความละเอียตรอบคอบและมีสุขลักษณะส่วนบุคคลที่ดี (A3)

ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา กับ Bloom's Taxonomy

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ	
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5		
CLO1 อธิบายการใช้ประโยชน์จากผลพลอยจากอุตสาหกรรมน้ำตาล (K2)		✓																เฉพาะ

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5	
CLO2 อธิบายการใช้ประโยชน์จากอุตสาหกรรมน้ำตาล (K2)		✓															
CLO3 เลือกวิธีการใช้ประโยชน์ของกากน้ำตาล (S3)									✓								
CLO4 เลือกวิธีการผลิตน้ำเชื่อมประเภทต่างๆ (S3)									✓								
CLO5 แสดงออกถึงความรับผิดชอบหน้าที่ ซื่อสัตย์สุจริต (A3)														✓			
CLO6 แสดงออกถึงความละเอียดรอบคอบและมี สุขลักษณะส่วนบุคคลที่ดี (A3)														✓			

โมดูลที่ 11 อุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์สัตว์น้ำ

PLO2 ใช้เครื่องมือและอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมอาหาร (S3)

PLO3 เลือกใช้วิธีปฏิบัติการและเทคโนโลยีการแปรรูปได้ตามกลุ่มอุตสาหกรรมอาหาร (S3)

PLO6 ออกแบบการพัฒนาผลิตภัณฑ์อาหาร (S3)

PLO10 แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย รับผิดชอบหน้าที่ ซื่อสัตย์ คำนึงถึงความปลอดภัยของผู้บริโภค มีจิตสาธารณะ (A3)

PLO11 แสดงออกถึงความช่างสังเกต ละเอียดรอบคอบ คิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ ทำงานเป็นทีม และมีสุขลักษณะส่วนบุคคลที่ดี (A3)

ชื่อรายวิชา : เทคโนโลยีการแปรรูปสัตว์น้ำ

คำอธิบายรายวิชา (Course Description) : อุตสาหกรรมสัตว์น้ำของประเทศไทย ประเภทและโครงสร้างของสัตว์น้ำ การเสื่อมเสียและการเปลี่ยนแปลงคุณภาพของสัตว์น้ำ การเตรียมวัตถุดิบสัตว์น้ำและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการผลิตสัตว์น้ำ กระบวนการแปรรูปผลิตภัณฑ์จากสัตว์น้ำ การพัฒนาผลิตภัณฑ์สัตว์น้ำ เทคโนโลยีการบรรจุผลิตภัณฑ์สัตว์น้ำ ปฏิบัติการในเรื่องที่สอดคล้องกับการแปรรูปผลิตภัณฑ์สัตว์น้ำ

CLO1	อธิบายประเภทและโครงสร้างของสัตว์น้ำ การเสื่อมเสียและการเปลี่ยนแปลงคุณภาพของสัตว์น้ำ (K2)
CLO2	เชื่อมโยงสาเหตุการเสื่อมเสียและเปลี่ยนแปลงคุณภาพสัตว์น้ำ ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการผลิตสัตว์น้ำ (K3)
CLO3	ใช้เครื่องมือและอุปกรณ์ในกระบวนการแปรรูปผลิตภัณฑ์จากสัตว์น้ำ (S3)
CLO4	เลือกเทคโนโลยีการบรรจุผลิตภัณฑ์สัตว์น้ำ (S3)
CLO5	ปฏิบัติการแปรรูปและพัฒนาผลิตภัณฑ์สัตว์น้ำ (S3)
CLO6	แสดงออกถึงความรับผิดชอบต่อหน้าที่ มีจิตสาธารณะ (A3)
CLO7	แสดงออกถึงการทำงานเป็นทีม และมีสุขลักษณะส่วนบุคคลที่ดี (A3)

ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชากับ Bloom's Taxonomy

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ	
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5		
CLO1 อธิบายประเภทและโครงสร้างของสัตว์น้ำ การเสื่อมเสียและการเปลี่ยนแปลงคุณภาพของสัตว์น้ำ (K2)		✓																เฉพาะ
CLO2 เชื่อมโยงสาเหตุการเสื่อมเสียและเปลี่ยนแปลงคุณภาพสัตว์น้ำ (K3)			✓															
CLO3 ใช้เครื่องมือและอุปกรณ์ในกระบวนการแปรรูปผลิตภัณฑ์จากสัตว์น้ำ (S3)									✓									
CLO4 เลือกเทคโนโลยีการบรรจุผลิตภัณฑ์สัตว์น้ำ (S3)									✓									

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5	
CLO5 ปฏิบัติการแปรรูปและพัฒนาผลิตภัณฑ์สัตว์น้ำ (S3)									✓								
CLO6 แสดงออกถึงความรับผิดชอบต่อหน้าที่ มีจิตสาธารณะ (A3)														✓			
CLO7 แสดงออกถึงการทำงานเป็นทีม และมีความสุขลักษณะส่วนบุคคลที่ดี (A3)														✓			

PLO4 ปฏิบัติการควบคุมคุณภาพระหว่างกระบวนการผลิตและผลิตภัณฑ์อาหาร (S3)

PLO5 ประยุกต์ใช้ระบบประกันคุณภาพตามมาตรฐานและกฎหมายความปลอดภัยด้านอาหาร (K3)

PLO10 แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย รับผิดชอบต่อหน้าที่ ซื่อสัตย์ คำนึงถึงความปลอดภัยของผู้บริโภค มีจิตสาธารณะ (A3)

PLO11 แสดงออกถึงความช่างสังเกต ละเอียตรอบคอบ คิดอย่างมีวิจารณญาณ ทำงานเป็นทีม และมีความสุขลักษณะส่วนบุคคลที่ดี (A3)

ชื่อรายวิชา : การควบคุมและประกันคุณภาพผลิตภัณฑ์สัตว์น้ำ

คำอธิบายรายวิชา (Course Description) : หลักการควบคุมและประกันคุณภาพผลิตภัณฑ์สัตว์น้ำ มาตรฐานและกฎหมายที่เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์สัตว์น้ำ

การตรวจสอบคุณภาพวัตถุดิบ กระบวนการผลิตและผลิตภัณฑ์สัตว์น้ำ การควบคุมและประกันคุณภาพในกระบวนการผลิตและผลิตภัณฑ์สัตว์น้ำ

ปฏิบัติการในเรื่องที่สอดคล้องกับการควบคุมและประกันคุณภาพผลิตภัณฑ์สัตว์น้ำ

CLO1	อธิบายความสำคัญของการควบคุมคุณภาพสัตว์น้ำ มาตรฐานและกฎหมายที่เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์สัตว์น้ำ (K2)
CLO2	ประยุกต์ใช้วิธีการวัดคุณภาพ การควบคุมและประกันคุณภาพในกระบวนการผลิตและผลิตภัณฑ์สัตว์น้ำ (K3)
CLO3	ปฏิบัติการตรวจสอบคุณภาพในกระบวนการผลิตและผลิตภัณฑ์สัตว์น้ำ (S3)

CLO4	แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบต่อนหน้าที่ ซื่อสัตย์สุจริต มีจิตสาธารณะ (A3)
CLO5	แสดงออกถึงการทำงานเป็นทีม และมีสุขลักษณะส่วนบุคคลที่ดี (A3)

ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชากับ Bloom's Taxonomy

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ	
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5		
CLO1 อธิบายความสำคัญของการควบคุมคุณภาพ สัตว์น้ำ มาตรฐานและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์ สัตว์น้ำ (K2)		✓																เฉพาะ
CLO2 ประยุกต์ใช้วิธีการวัดคุณภาพ การควบคุมและประกันคุณภาพในกระบวนการผลิตและผลิตภัณฑ์สัตว์ น้ำ (K3)			✓															
CLO3 ปฏิบัติการตรวจสอบคุณภาพในกระบวนการ ผลิตและผลิตภัณฑ์สัตว์น้ำ (S3)									✓									
CLO4 แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบต่อนหน้าที่ ซื่อสัตย์สุจริต มีจิตสาธารณะ (A3)																✓		
CLO5 แสดงออกถึงการทำงานเป็นทีม และมีสุขลักษณะส่วนบุคคลที่ดี (A3)																✓		

PLO2 ใช้เครื่องมือและอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมอาหาร (S3)

PLO3 เลือกใช้วิธีปฏิบัติการและเทคโนโลยีการแปรรูปได้ตามกลุ่มอุตสาหกรรมอาหาร (S3)

PLO10 แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย รับผิดชอบต่อหน้าที่ ซื่อสัตย์ คำนึงถึงความปลอดภัยของผู้บริโภค มีจิตสาธารณะ (A3)

PLO11 แสดงออกถึงความช่างสังเกต ละเอียดยรอบคอบ คิดอย่างมีวิจารณญาณ ทำงานเป็นทีม และมีสุขลักษณะส่วนบุคคลที่ดี (A3)

ชื่อรายวิชา : การใช้ประโยชน์ผลพลอยได้จากการแปรรูปสัตว์น้ำ

คำอธิบายรายวิชา (Course Description) : ชนิดและปริมาณผลพลอยได้จากอุตสาหกรรมการแปรรูปสัตว์น้ำ การจัดการผลพลอยได้จากวัตถุดิบสัตว์น้ำ

ผลิตภัณฑ์จากผลพลอยได้จากอุตสาหกรรมแปรรูปสัตว์น้ำ การใช้ประโยชน์จากผลพลอยได้จากอุตสาหกรรมแปรรูปสัตว์น้ำเพื่อผลิตซูริมิ โปรตีน แคลเซียม เจลาติน

คอลลาเจน น้ำมันปลา ไคโตซาน ปฏิบัติการในเรื่องที่สอดคล้องกับการใช้ประโยชน์ของเหลือจากอุตสาหกรรมสัตว์น้ำ

CLO1	อธิบายการจัดการเศษเหลือจากวัตถุดิบสัตว์น้ำ ชนิดและปริมาณของเสียจากอุตสาหกรรมการแปรรูปสัตว์น้ำ การใช้ประโยชน์จากเศษเหลือของสัตว์น้ำ (K2)
CLO2	สาธิตการใช้เครื่องมือและอุปกรณ์ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากเศษเหลือจากอุตสาหกรรมแปรรูปสัตว์น้ำ (S3)
CLO3	เลือกใช้วิธีปฏิบัติการและเทคโนโลยีการแปรรูปผลิตภัณฑ์จากเศษเหลือจากอุตสาหกรรมแปรรูปสัตว์น้ำ (S3)
CLO4	แสดงออกถึงความรับผิดชอบต่อหน้าที่ มีจิตสาธารณะ (A3)
CLO5	แสดงออกถึงการทำงานเป็นทีม และมีสุขลักษณะส่วนบุคคลที่ดี (A3)

ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา กับ Bloom's Taxonomy

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ	
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5		
CLO1 อธิบายการจัดการเศษเหลือจากวัตถุดิบสัตว์น้ำ ชนิดและปริมาณของเสียจากอุตสาหกรรมแปรรูป สัตว์น้ำการใช้ประโยชน์จากเศษเหลือของสัตว์น้ำ (K2)		✓																เฉพาะ
CLO2 สาธิตการใช้เครื่องมือและอุปกรณ์ในการพัฒนา ผลิตภัณฑ์จากเศษเหลือจากอุตสาหกรรมแปรรูปสัตว์น้ำ (S3)									✓									
CLO3 เลือกใช้วิธีปฏิบัติการและเทคโนโลยีการแปรรูป ผลิตภัณฑ์จากเศษเหลือจากอุตสาหกรรมแปรรูปสัตว์น้ำ (S3)									✓									
CLO4 แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบ ต่อหน้าที่ ซื่อสัตย์สุจริต มีจิตสาธารณะ (A3)															✓			
CLO5 แสดงออกถึงการทำงานเป็นทีม และมีสุขลักษณะส่วนบุคคลที่ดี (A3)															✓			

โมดูลที่ 11 ศึกษาตามอรรถาจารย์ในกลุ่มวิชาเลือก

PLO2 ใช้เครื่องมือและอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมอาหาร (S3)

PLO3 เลือกใช้วิธีปฏิบัติการและเทคโนโลยีการแปรรูปได้ตามกลุ่มอุตสาหกรรมอาหาร (S3)

PLO10 แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย รับผิดชอบต่อหน้าที่ ซื่อสัตย์ คำนึงถึงความปลอดภัยของผู้บริโภค มีจิตสาธารณะ (A3)

PLO11 แสดงออกถึงความช่างสังเกต ละเอียดยรอบคอบ คิดอย่างมีวิจารณญาณ ทำงานเป็นทีม และมีสุขลักษณะส่วนบุคคลที่ดี (A3)

ชื่อรายวิชา : เทคโนโลยีขนมอบ

คำอธิบายรายวิชา (Course Description) : ภาพรวมและความสำคัญของอุตสาหกรรมขนมอบ ทิศทางและแนวโน้มอุตสาหกรรมขนมอบทั้งในและต่างประเทศ หลักการและเทคโนโลยีด้านการผลิตขนมอบ ส่วนประกอบและลักษณะคุณภาพของขนมอบ สารก่อภูมิแพ้ที่มีในขนมอบ การพัฒนาผลิตภัณฑ์และนวัตกรรม การควบคุมคุณภาพและสุขลักษณะส่วนบุคคลที่เกี่ยวข้องกับการผลิต การเสื่อมเสียของขนมอบ บรรจุภัณฑ์และการเก็บรักษา และปฏิบัติกาในเรื่องที่สอดคล้องกับเทคโนโลยีขนมอบ

CLO1	อธิบายหลักการและเทคโนโลยีด้านการผลิตขนมอบ สารก่อภูมิแพ้ที่มีในขนมอบ (K2)
CLO2	เลือกใช้วัตถุดิบหลักและส่วนประกอบตามชนิดและลักษณะคุณภาพของขนมอบ (S3)
CLO3	ปฏิบัติการเทคโนโลยีขนมอบ (S3)
CLO4	แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย รับผิดชอบต่อหน้าที่ ซื่อสัตย์สุจริต มีจิตสาธารณะ (A3)
CLO5	แสดงออกถึงความละเอียดรอบคอบ ทำงานเป็นทีม และมีสุขลักษณะส่วนบุคคลที่ดี (A3)

ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา กับ Bloom's Taxonomy

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ	
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5		
CLO1 อธิบายหลักการและเทคโนโลยีด้านการผลิตขนมอบ สารก่อกัมมิแพที่มีในขนมอบ (K2)		✓																เฉพาะ
CLO2 เลือกใช้วัตถุดิบหลักและส่วนประกอบตามชนิดและลักษณะคุณภาพของขนมอบ (S3)									✓									
CLO3 เลือกใช้วิธีปฏิบัติการและเทคโนโลยีขนมอบ (S3)									✓									
CLO4 แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบต่อหน้าที่ ซื่อสัตย์สุจริต มีจิตสาธารณะ (A3)																✓		
CLO5 แสดงออกถึงความละเอียดรอบคอบ ทำงานเป็นทีม และมีสุขลักษณะส่วนบุคคลที่ดี (A3)																✓		

PLO1 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในกระบวนการแปรรูปอาหาร (K3)

PLO9 ใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษในการนำเสนองาน (K3)

PLO10 แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย รับผิดชอบต่อหน้าที่ ซื่อสัตย์ คำนึงถึงความปลอดภัยของผู้บริโภค มีจิตสาธารณะ (A3)

ชื่อรายวิชา : อาหารและโภชนาการในชีวิตประจำวัน

คำอธิบายรายวิชา (Course Description) : ความหมายและความสำคัญของอาหารและโภชนาการ สารอาหารและคุณค่าทางโภชนาการ ปัญหาทางโภชนาการ แนวทางการบริโภคอาหารที่เหมาะสมสำหรับแต่ละวัย ฉลากโภชนาการ โรคไม่ติดต่อเรื้อรัง และปฏิบัติการในเรื่องที่สอดคล้องกับอาหารและโภชนาการ

CLO1	อธิบายความหมายและความสำคัญของอาหารและโภชนาการ สารอาหารและคุณค่าทางโภชนาการ (K2)
CLO2	เชื่อมโยงความสัมพันธ์ของการบริโภคอาหารที่เหมาะสมสำหรับแต่ละวัย (K3)
CLO3	ใช้ภาษาไทยในการนำเสนอแนวการบริโภคอาหารที่เหมาะสมสำหรับแต่ละวัย ฉลากโภชนาการ โรคไม่ติดต่อเรื้อรัง (K3)
CLO4	แสดงออกถึงความรับผิดชอบต่อนานาชาติ มีจิตสาธารณะ (A3)

ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชากับ Bloom's Taxonomy

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ	
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5		
CLO1 อธิบายความหมายและความสำคัญของอาหารและโภชนาการ สารอาหารและคุณค่าทางโภชนาการ (K2)		✓																เฉพาะ
CLO2 เชื่อมโยงความสัมพันธ์ของการบริโภคอาหารที่เหมาะสมสำหรับแต่ละวัย (K3)			✓															
CLO3 ใช้ภาษาไทยในการนำเสนอแนวการบริโภคอาหารที่เหมาะสมสำหรับแต่ละวัย ฉลากโภชนาการ โรคไม่ติดต่อเรื้อรัง (K3)									✓									
CLO4 แสดงออกถึงความรับผิดชอบต่อนานาชาติ มีจิตสาธารณะ (A3)														✓				

PLO2 ใช้เครื่องมือและอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมอาหาร (S3)

PLO3 เลือกใช้วิธีปฏิบัติการและเทคโนโลยีการแปรรูปได้ตามกลุ่มอุตสาหกรรมอาหาร (S3)

PLO10 แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย รับผิดชอบต่อหน้าที่ ซื่อสัตย์ คำนึงถึงความปลอดภัยของผู้บริโภค มีจิตสาธารณะ (A3)

ชื่อรายวิชา : ผลิตภัณฑ์เครื่องดื่มและไอศกรีม

คำอธิบายรายวิชา (Course Description) : ประเภทของเครื่องดื่มและไอศกรีม วัตถุดิบและคุณสมบัติที่มีผลต่อคุณลักษณะและคุณภาพของเครื่องดื่มและไอศกรีม เครื่องมือและเครื่องใช้ เทคนิคและการประยุกต์ใช้วัตถุดิบท้องถิ่นในการผลิตเครื่องดื่มและไอศกรีม การเก็บรักษา การควบคุมคุณภาพ การตกแต่ง และการจัดเสิร์ฟ และปฏิบัติการในเรื่องที่สอดคล้องกับผลิตภัณฑ์เครื่องดื่มและไอศกรีม

CLO1	อธิบายประเภทของเครื่องดื่มและไอศกรีม วัตถุดิบและคุณสมบัติที่มีผลต่อคุณลักษณะและคุณภาพของเครื่องดื่มและไอศกรีม (K2)
CLO2	เลือกใช้เครื่องมือและเครื่องใช้ในการผลิตเครื่องดื่มและไอศกรีม (S3)
CLO3	ปฏิบัติการใช้วัตถุดิบท้องถิ่นในการผลิตเครื่องดื่มและไอศกรีม การเก็บรักษา การควบคุมคุณภาพ การตกแต่ง และการจัดเสิร์ฟ (S3)
CLO4	แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย รับผิดชอบต่อหน้าที่ (A3)

ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา กับ Bloom's Taxonomy

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ	
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5		
CLO1 อธิบายประเภทของเครื่องดื่มและไอศกรีม วัตถุดิบและคุณสมบัติที่มีผลต่อคุณลักษณะและคุณภาพของเครื่องดื่มและไอศกรีม (K2)		✓																เฉพาะ
CLO2 เลือกใช้เครื่องมือและเครื่องใช้ในการผลิตเครื่องดื่มและไอศกรีม (S3)									✓									

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5	
CLO3 ปฏิบัติการใช้วัตถุดิบทองถิ่นในการผลิตเครื่องดื่มและไอศกรีม การเก็บรักษา การควบคุมคุณภาพ การตกแต่ง และการจัดเสิร์ฟ (S3)									✓								
CLO4 แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบต่อหน้าที่ (A3)														✓			

PLO2 ใช้เครื่องมือและอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมอาหาร (S3)

PLO3 เลือกใช้วิธีปฏิบัติการและเทคโนโลยีการแปรรูปได้ตามกลุ่มอุตสาหกรรมอาหาร (S3)

PLO10 แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย รับผิดชอบต่อหน้าที่ ซื่อสัตย์ คำนึงถึงความปลอดภัยของผู้บริโภค มีจิตสาธารณะ (A3)

ชื่อรายวิชา : เทคโนโลยีลูกกวาดและขนมหวาน

คำอธิบายรายวิชา (Course Description) : หลักการและเทคโนโลยีในการผลิตภัณฑ์ลูกกวาดและขนมหวาน วัตถุดิบและสมบัติของวัตถุดิบที่ใช้ในการผลิต การควบคุมคุณภาพ การเก็บรักษาและการเปลี่ยนแปลงของผลิตภัณฑ์ระหว่างการเก็บรักษา บรรจุภัณฑ์ ปฏิบัติการในเรื่องที่สอดคล้องกับเทคโนโลยีลูกกวาดและขนมหวาน

CLO1	อธิบายหลักการและเทคโนโลยีในการผลิตภัณฑ์ลูกกวาดและขนมหวาน (K2)
CLO2	อธิบายการควบคุมคุณภาพ การเก็บรักษาและการเปลี่ยนแปลงของผลิตภัณฑ์ระหว่างการเก็บรักษา (K2)
CLO3	เลือกใช้เครื่องมือและอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับการแปรรูปลูกกวาดและขนมหวาน (S3)
CLO4	ปฏิบัติการเทคโนโลยีลูกกวาดและขนมหวาน (S3)
CLO5	แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย รับผิดชอบต่อหน้าที่ มีจิตสาธารณะ (A3)

ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา กับ Bloom's Taxonomy

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ	
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5		
CLO1 อธิบายหลักการและเทคโนโลยีในการผลิตภัณฑ์ ลูกกวาดและขนมหวาน (K2)		✓																เฉพาะ
CLO2 อธิบายการควบคุมคุณภาพ การเก็บรักษาและ การเปลี่ยนแปลงของผลิตภัณฑ์ระหว่างการเก็บรักษา (K2)		✓																
CLO3 เลือกใช้เครื่องมือและอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับ การแปรรูปลูกกวาดและขนมหวาน (S3)									✓									
CLO4 ปฏิบัติการเทคโนโลยีลูกกวาดและขนมหวาน (S3)									✓									
CLO5 แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบต่อหน้าที่ มีจิตสาธารณะ (A3)														✓				

PLO1 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในกระบวนการแปรรูปอาหาร (K3)

PLO3 เลือกใช้วิธีปฏิบัติการและเทคโนโลยีการแปรรูปได้ตามกลุ่มอุตสาหกรรมอาหาร (S3)

PLO7 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้ด้านโภชนาการสำหรับอุตสาหกรรมอาหาร (K3)

PLO10 แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย รับผิดชอบต่อหน้าที่ ซื่อสัตย์ คำนึงถึงความปลอดภัยของผู้บริโภค มีจิตสาธารณะ (A3)

PLO11 แสดงออกถึงความช่างสังเกต ละเอียดยรอบคอบ คิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ ทำงานเป็นทีม และมีสุขลักษณะส่วนบุคคลที่ดี (A3)

ชื่อรายวิชา : ชีววิทยาสังเคราะห์สำหรับวิทยาศาสตร์การอาหารเพื่อโภชนาการ

คำอธิบายรายวิชา (Course Description) : หลักการชีววิทยาสังเคราะห์สำหรับวิทยาศาสตร์การอาหารเพื่อโภชนาการ การออกแบบและการสร้างระบบทางชีวภาพ และองค์ประกอบ ชีวสารสนเทศในการควบคุมคุณภาพและเพิ่มมูลค่าสูงในอุตสาหกรรมอาหาร การประยุกต์ใช้ชีววิทยาสังเคราะห์ในด้านอาหารและโภชนาการ ปฏิบัติการในเรื่องที่สอดคล้องกับชีววิทยาสังเคราะห์สำหรับวิทยาศาสตร์การอาหารเพื่อโภชนาการ

CLO1	อธิบายความสำคัญหลักการชีววิทยาสังเคราะห์สำหรับวิทยาศาสตร์การอาหารเพื่อโภชนาการ (K2)
CLO2	เลือกใช้วิธีออกแบบและการสร้างระบบทางชีวภาพและองค์ประกอบ (S3)
CLO3	ประยุกต์ใช้ชีววิทยาสังเคราะห์ในการเพิ่มมูลค่าสูงและควบคุมคุณภาพในอุตสาหกรรมอาหาร (K3)
CLO4	บูรณาการความรู้และทักษะชีววิทยาสังเคราะห์เพื่อพัฒนาวิธีการตรวจสอบเชื้อจุลินทรีย์ในอาหาร (K3)
CLO5	แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบต่อนหน้าที่ ซื่อสัตย์สุจริต (A3)
CLO6	แสดงออกถึงความละเอียดรอบคอบ ยอมรับความแตกต่าง ทำงานเป็นทีม (A3)

ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา กับ Bloom's Taxonomy

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ	
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5		
CLO1 อธิบายความสำคัญหลักการชีววิทยาสังเคราะห์สำหรับวิทยาศาสตร์การอาหารเพื่อโภชนาการ (K2)		✓																เฉพาะ
CLO2 เลือกใช้วิธีออกแบบและการสร้างระบบทางชีวภาพและองค์ประกอบ (S3)									✓									

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5	
CLO3 ประยุกต์ใช้ชีวิวิทยาสังเคราะห์ในการเพิ่มมูลค่าสูงและควบคุมคุณภาพในอุตสาหกรรมอาหาร (K3)									✓								
CLO4 บูรณาการความรู้และทักษะชีวิวิทยาสังเคราะห์เพื่อพัฒนาวิธีการตรวจสอบเชื้อจุลินทรีย์ในอาหาร (K3)									✓								
CLO5 แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบต่อหน้าที่ ซื่อสัตย์สุจริต (A3)														✓			
CLO6 แสดงออกถึงความละเอียดรอบคอบ ยอมรับความแตกต่าง ทำงานเป็นทีม (A3)														✓			

PLO8 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการนำเสนองาน (K3)

PLO 9 ใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษในการนำเสนองาน (K3)

PLO10 แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย รับผิดชอบต่อหน้าที่ ซื่อสัตย์ คำนึงถึงความปลอดภัยของผู้บริโภค มีจิตสาธารณะ (A3)

PLO11 แสดงออกถึงความช่างสังเกต ละเอียดรอบคอบ คิดอย่างมีวิจารณญาณ ทำงานเป็นทีม และมีสุขลักษณะส่วนบุคคลที่ดี (A3)

PLO12 ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาด้านเทคโนโลยีการอาหารและโภชนาการในสถานประกอบการ (S3)

ชื่อรายวิชา : สหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน

คำอธิบายรายวิชา (Course Description) : การปฏิบัติงานด้านเทคโนโลยีการอาหารและโภชนาการในสถานประกอบการหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเสมือนเป็นพนักงานภายใต้การดูแล ของพี่เลี้ยงจากสถานประกอบการและอาจารย์นิเทศเป็นระยะเวลาไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์ โดยบูรณาการความรู้ที่ได้จากการศึกษาในหลักสูตรมา

ใช้ในการวิเคราะห์และแก้ไขปัญหาทางานจากสถาน ประกอบการ รายงานและนำเสนอผลการปฏิบัติงาน โดยต้องผ่านการอบรมโครงการเตรียมฝึกสหกิจศึกษาเป็นเวลาอย่างน้อย 30 ชั่วโมง

CLO1	ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการนำเสนองาน (K3)
CLO2	ใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษในการนำเสนองาน (K3)
CLO3	วิเคราะห์และแก้ไขปัญหาทางานที่ได้รับจากสถานประกอบการ (S3)
CLO4	แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย รับผิดชอบหน้าที่ ซื่อสัตย์ คำนึงถึงความปลอดภัยของผู้บริโภค มีจิตสาธารณะ (A3)
CLO5	แสดงออกถึงความช่างสังเกต ละเอียดยรอบคอบ คิดอย่างมีวิจารณญาณ ทำงานเป็นทีม และมีสุขลักษณะส่วนบุคคลที่ดี (A3)

ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา กับ Bloom's Taxonomy

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ	
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5		
CLO1 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการนำเสนองาน (K3)			✓															เฉพาะ
CLO2 ใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษในการนำเสนองาน (K3)			✓															
CLO3 วิเคราะห์และแก้ไขปัญหาทางานที่ได้รับจากสถานประกอบการ (S3)									✓									
CLO4 แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย รับผิดชอบหน้าที่ ซื่อสัตย์ คำนึงถึงความปลอดภัยของผู้บริโภค มีจิตสาธารณะ (A3)														✓				

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)					รายวิชา ทั่วไป/ เฉพาะ		
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5			
CLO5 แสดงออกถึงความช่างสังเกต ละเอียดรอบคอบ คิดอย่างมีวิจารณญาณ ทำงานเป็นทีม และมีสุขลักษณะ ส่วนบุคคลที่ดี (A3)																	✓		

