



หลักสูตรศิลปบัณฑิต
สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ
(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563)

คณะเทคโนโลยีการเกษตรและเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์



หลักสูตรศิลปบัณฑิต
สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ
(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563)

คณะเทคโนโลยีการเกษตรและเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

สารบัญ

	หน้า
ชื่อสถาบันอุดมศึกษา	1
วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา	1
หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป	
1. รหัสและชื่อหลักสูตร	1
2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา	1
3. วิชาเอก	1
4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร	1
5. รูปแบบของหลักสูตร	1
6. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร	2
7. ความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐาน	2
8. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา	2
9. ชื่อ นามสกุล เลขประจำตัวบัตรประชาชน ตำแหน่ง และคุณวุฒิการศึกษาของ อาจารย์ที่รับผิดชอบหลักสูตร	3
10. สถานที่จัดการเรียนการสอน	4
11. สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเป็นต้องนำมาพิจารณาในการ วางแผนหลักสูตร	4
12. ผลกระทบจากข้อ 11.1 และ 11.2 ต่อการพัฒนาหลักสูตรและความ เกี่ยวข้องกับพันธกิจของมหาวิทยาลัย	5
13. ความสัมพันธ์กับหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนในคณะ/ภาควิชาอื่นของสถาบัน	6
หมวดที่ 2 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร	7
1. ปรัชญา ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร	7
2. แผนพัฒนาปรับปรุง	7
หมวดที่ 3 ระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการ และโครงสร้างของหลักสูตร	10
1. ระบบการจัดการศึกษา	10
2. การดำเนินการหลักสูตร	10
3. หลักสูตรและอาจารย์ผู้สอน	12
4. องค์ประกอบเกี่ยวกับประสบการณ์ภาคสนาม (การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ หรือสหกิจศึกษา)	52

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
หมวดที่ 4 ผลการเรียนรู้ กลยุทธ์การสอนและการประเมินผล	53
1. การพัฒนาคุณลักษณะพิเศษของนักศึกษา	53
2. การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละด้านหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	54
3. แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตร สู่รายวิชา (Curriculum Mapping) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	57
4. การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละด้านหมวดวิชาเฉพาะด้าน	60
5. แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตร สู่รายวิชา (Curriculum Mapping) หมวดวิชาเฉพาะด้าน	65
6. ผลการเรียนรู้ของหลักสูตร Program Learning Outcomes (PLO) เชื่อมโยง กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ (Thai Qualification Framework for Higher Education; TQF) 5 ด้าน	69
7. ผลการคาดหวังเมื่อสิ้นปีการศึกษา	70
8. สมรรถนะดิจิทัลสำหรับคุณวุฒิระดับปริญญาตรี	71
หมวดที่ 5 หลักเกณฑ์ในการประเมินผลนักศึกษา	78
1. กฎระเบียบหรือหลักเกณฑ์ในการให้ระดับคะแนน (เกรด)	78
2. กระบวนการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา	78
3. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร	78
หมวดที่ 6 การพัฒนาคณาจารย์	78
1. การเตรียมการสำหรับอาจารย์ใหม่	78
2. การพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่คณาจารย์	79
หมวดที่ 7 การประกันคุณภาพหลักสูตร	79
1. การกำกับมาตรฐาน	79
2. บัณฑิต	80
3. นักศึกษา	81
4. อาจารย์	82
5. หลักสูตร การเรียนการสอน การประเมินผู้เรียน	83
6. สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้	83
7. ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน (Key Performance Indicators)	83

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
หมวดที่ 8 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของหลักสูตร	85
1. การประเมินประสิทธิผลของการสอน	85
2. การประเมินหลักสูตรในภาพรวม	86
3. การประเมินผลการดำเนินงานตามรายละเอียดหลักสูตร	86
4. การทบทวนผลการประเมินและการวางแผนปรับปรุงหลักสูตรและแผนกลยุทธ์การสอน	86
ภาคผนวก	89
ภาคผนวก ก. ข้อบังคับ และระเบียบมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์	91
- ระเบียบมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ว่าด้วยการจัดการศึกษา ระดับปริญญาตรี พ.ศ.2550	93
- ระเบียบมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ว่าด้วยการประเมินผลการศึกษาระดับอนุปริญญาและระดับปริญญาตรี พ.ศ.2550	103
- ระเบียบมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ว่าด้วยการเทียบโอนผลการเรียนและยกเว้นรายวิชา ในระดับปริญญาตรี พ.ศ.2553	111
ภาคผนวก ข. ขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2563)	117
- คำสั่งคณะกรรมการพัฒนาและปรับปรุงหลักสูตร	119
- ขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตร ข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิหรือรายงานการวิพากษ์หลักสูตร	121
ภาคผนวก ค. สรุปรายการปรับปรุงหลักสูตร	139
- สรุปรายการปรับปรุงหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2563)	141
- สรุปรายการปรับปรุงคำอธิบายรายวิชาหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2563)	155
- ตารางแสดงการวิเคราะห์ความสอดคล้องระหว่างวิชาในหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจกับเนื้อหาสาระสำคัญของสาขาวิชาตาม มคอ.1 ศิลปกรรมศาสตร์	205
- ตารางการเปรียบเทียบรายวิชาของหลักสูตรศิลปบัณฑิตกับสถาบันอาชีวศึกษา	221
- แบบรายงานผลการดำเนินการตามข้อเสนอแนะจากคณะกรรมการสภาวิชาการ	229
ภาคผนวก ง. ข้อมูลผลงานวิชาการของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร	253

**หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ
(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563)**

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา : มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา : คณะเทคโนโลยีการเกษตรและเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
ภาควิชาเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

1. ชื่อหลักสูตร

รหัสหลักสูตร : 25521721107478
ภาษาไทย : หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ
ภาษาอังกฤษ : Bachelor of Fine Arts Program in Creative Design for Business

2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

ภาษาไทย

ชื่อเต็ม : ศิลปบัณฑิต (การออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ)
ชื่อย่อ : ศล.บ. (การออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ)

ภาษาอังกฤษ

ชื่อเต็ม : Bachelor of Fine Arts (Creative Design for Business)
ชื่อย่อ : B.F.A. (Creative Design for Business)

3. วิชาเอกหรือความเชี่ยวชาญเฉพาะ
ไม่มี

4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร ไม่น้อยกว่า 123 หน่วยกิต

5. รูปแบบของหลักสูตร

5.1 รูปแบบ

หลักสูตร 4 ปี

5.2 ประเภทของหลักสูตร

หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ

5.3 ภาษาที่ใช้

หลักสูตรจัดการศึกษาเป็นภาษาไทย

5.4 การรับเข้าศึกษา

รับนักศึกษาไทย และนักศึกษาต่างชาติที่สามารถพูด ฟัง อ่าน เขียน และเข้าใจภาษาไทยได้เป็นอย่างดี

5.5 ความร่วมมือกับสถาบันอื่น

เป็นหลักสูตรของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์โดยเฉพาะ

5.6 การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา

ให้ปริญญาเพียงสาขาวิชาเดียว

6. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร

- 6.1 เป็นหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2563) ปรับปรุงจากหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบ (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2558) กำหนดเปิดสอนในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2563 เป็นต้นไป
- 6.2 คณะกรรมการประจำคณะเห็นชอบให้นำเสนอหลักสูตรต่อมหาวิทยาลัยในการประชุมครั้งที่ 2/2561 วันที่ 7 ธันวาคม 2561
- 6.3 สภาวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์พิจารณากลับกรองหลักสูตร ในการประชุมครั้งที่ 14/2562 วันที่ 12 ธันวาคม 2562
- 6.4 คณะกรรมการติดตาม กำกับด้านวิชาการและคุณภาพการศึกษาของมหาวิทยาลัย ในการประชุมครั้งที่ 1/2563 วันที่ 21 มกราคม 2563 เห็นสมควรเสนอต่อสภามหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์เพื่อให้ความเห็นชอบ
- 6.5 สภามหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ให้ความเห็นชอบหลักสูตรในการประชุมครั้งที่ 2/2563 วันที่ 20 กุมภาพันธ์ 2563

7. ความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐาน

หลักสูตรมีความพร้อมเผยแพร่คุณภาพและมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ พ.ศ.2558 ในปี พ.ศ.2565

8. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ เป็นหลักสูตรที่มุ่งเน้นผลิตบัณฑิตที่ก้าวทันต่อเทคโนโลยี มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีศักยภาพเชิงพาณิชย์ในการทำธุรกิจยุคใหม่ ซึ่งสามารถประกอบอาชีพได้ ดังนี้

8.1 นักออกแบบสร้างสรรค์ (Creative Designer)

8.2 ผู้ประกอบการ (Entrepreneur) เจ้าของกิจการ หรือผู้ที่คิดริเริ่มจัดตั้งธุรกิจขึ้นมาเป็นของตนเอง มีการวางแผนการดำเนินงานและดำเนินธุรกิจทุกด้านด้วยตนเอง ได้แก่ ผู้ประกอบการทางด้านการออกแบบ ผู้ประกอบการทางเทคโนโลยี (Technopreneur) เป็นต้น

8.3 นักวิชาการ/บุคลากรทางการศึกษา ด้านการออกแบบสร้างสรรค์

8.4 ที่ปรึกษาด้านการออกแบบสร้างสรรค์

8.5 อาชีพอิสระ (Freelance) ทางด้านการออกแบบ

9. ชื่อ นามสกุล เลขประจำตัวบัตรประชาชน ตำแหน่ง และคุณวุฒิการศึกษาของอาจารย์
ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

ลำดับ	ชื่อ-นามสกุล เลขบัตร ประจำตัว ประชาชน	ตำแหน่งทาง วิชาการ	คุณวุฒิ (สาขาวิชา)	สถาบันการศึกษา	ปีที่สำเร็จ การศึกษา
1	นายณัฐธีรนนท์ รอดชื่น 3660400276291	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์ (ออกแบบ ผลิตภัณฑ์)	- ค.อ.ม.(เทคโนโลยี ผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม)	สถาบันเทคโนโลยี พระจอมเกล้าเจ้าคุณ ทหารลาดกระบัง	2549
			วท.บ.(ออกแบบ ผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม)	สถาบันราชภัฏ นครสวรรค์	2544
2	นายพรชประเวศ อชิโนบุญวัฒน์ 3609900331591	รอง ศาสตราจารย์ (ทัศนศิลป์)	- ศษ.ม.(เทคโนโลยี การศึกษา)	มหาวิทยาลัยศิลปากร	2545
			- ศษ.บ.(ศิลปกรรม)	สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล	2538
3	นางยุวดี ทองอ่อน 3600100482839	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์ (นฤมิตศิลป์)	ปร.ด.(ศิลปะการ ออกแบบ)	มหาวิทยาลัยศิลปากร	2558
			ค.อ.ม.(เทคโนโลยี ผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม)	สถาบันเทคโนโลยี พระจอมเกล้าเจ้าคุณ ทหารลาดกระบัง	2546
			ศษ.บ.(ศิลปกรรม)	สถาบันเทคโนโลยี ราชมงคล วิทยาเขต เพาะช่าง	2533
			ปม.ศ.(ศิลปกรรม)	สถาบันเทคโนโลยี ราชมงคล วิทยาเขต เพาะช่าง	2532
4	นางสาวกัญยาพร กฤษณเสพย์ 1619900009447	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์ (นฤมิตศิลป์)	- ปร.ด.(ทัศนศิลป์และ การออกแบบ)	มหาวิทยาลัยบูรพา	2560
			- ค.อ.ม.(เทคโนโลยี ออกแบบผลิตภัณฑ์)	สถาบันเทคโนโลยี พระจอมเกล้าเจ้าคุณ ทหารลาดกระบัง	2554
			- ศป.บ.(ออกแบบ บรรจุภัณฑ์)	มหาวิทยาลัยนเรศวร	2549

ลำดับ	ชื่อ-นามสกุล เลขบัตร ประจำตัว ประชาชน	ตำแหน่งทาง วิชาการ	คุณวุฒิ (สาขาวิชา)	สถาบันการศึกษา	ปีที่สำเร็จ การศึกษา
5	นายรพีพัฒน์ มันพรม 3600900416032	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์ (ออกแบบ ผลิตภัณฑ์)	- ศป.ม.(ศิลปะและการ ออกแบบ) - วท.บ.(ออกแบบ ผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม)	มหาวิทยาลัยนเรศวร สถาบันราชภัฏ นครสวรรค์	2555 2546
6	นางสาวสุจิตรา อยู่หนู 3530900027134	อาจารย์	- ประ.ด.(ทัศนศิลป์และ การออกแบบ) - วท.ม.(คอมพิวเตอร์ เพื่อการออกแบบ สถาปัตยกรรม) - สถ.บ.(สถาปัตยกรรม หลัก)	มหาวิทยาลัยบูรพา มหาวิทยาลัยรังสิต มหาวิทยาลัยนเรศวร	2560 2551 2549

10. สถานที่จัดการเรียนการสอน

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

11. สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเป็นต้องนำมาพิจารณาในการวางแผนหลักสูตร

11.1 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางเศรษฐกิจ

จากแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 พ.ศ. 2560–2564 ด้านการส่งเสริมและสนับสนุนการวิจัยและพัฒนา วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและนวัตกรรม โดยสนับสนุนการวิจัยพัฒนา การดัดแปลง และต่อยอดการพัฒนาเทคโนโลยีไปสู่ความเป็นอัจฉริยะโดยใช้เทคโนโลยีขั้นสูงและการผสมผสานเทคโนโลยี การพัฒนาผู้ประกอบการให้เป็นผู้ประกอบการทางเทคโนโลยี (Technopreneur) รวมทั้งการเชื่อมโยงระหว่างภาคการผลิตที่เป็นกลุ่มใหญ่ของประเทศ ได้แก่ เกษตรกรรายย่อย วิสาหกิจชุมชน และวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมกับสถาบันวิจัย และสถาบันการศึกษา รวมทั้งพัฒนาและยกระดับโครงสร้างพื้นฐานที่มีอยู่ให้ตอบสนองการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีแบบก้าวกระโดด และสนับสนุนการดำเนินงานอย่างเป็นเครือข่ายระหว่างสถาบันวิจัย สถาบันการศึกษา ภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาชน/ชุมชน รวมทั้งการปรับกลไกระบบวิจัยและพัฒนาของประเทศทั้งระบบ ดังนั้นการเรียนการสอนในหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ จึงต้องพัฒนาให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง

11.2 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางสังคมและวัฒนธรรม

ในช่วงระยะเวลาที่ผ่านมาการนำเข้าเทคโนโลยีสำเร็จรูปจากต่างประเทศมากกว่า การสะสมองค์ความรู้เพื่อพัฒนาเทคโนโลยีของตนเอง ทำให้ส่วนแบ่งผลประโยชน์ทางด้านเทคโนโลยี ซึ่งมีมูลค่าเพิ่มสูงตกอยู่กับประเทศผู้เป็นเจ้าของเทคโนโลยี การลงทุนวิจัยและพัฒนาโดยเฉพาะอย่างยิ่งในขั้นประยุกต์และใช้ประโยชน์ยังไม่เพียงพอที่จะขับเคลื่อนประเทศสู่สังคมนวัตกรรม อีกทั้งความก้าวหน้าอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีได้ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งเชิงเศรษฐกิจและสังคมไปทั่วโลก โดยประเทศที่มีพัฒนาการทางเศรษฐกิจสูง อาทิ เกาหลีใต้ สหรัฐอเมริกา ญี่ปุ่น และสวีเดน ล้วนเป็นต้นแบบสำคัญที่แสดงให้เห็นว่า หากต้องการเพิ่มศักยภาพและความสามารถในการแข่งขันของประเทศจำเป็นต้องปรับตัว เรียนรู้ และมุ่งสู่การวิจัยและพัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรมให้ก้าวทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลก

จากสถานการณ์หรือการพัฒนาทางสังคมและวัฒนธรรมตามที่กล่าวมา มีผลให้ฝ่ายวางแผนพัฒนาสังคมและเศรษฐกิจแห่งชาติ ได้กำหนดยุทธศาสตร์แห่งชาติเพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งของวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิจัยและนวัตกรรมทั้งในด้านโครงสร้างพื้นฐานที่ทันสมัย ระบบแรงจูงใจและระบบสนับสนุนการพัฒนานวัตกรรมต่าง ๆ กฎหมายที่เกี่ยวข้องเพื่ออำนวยความสะดวก การวิจัยและพัฒนาเทคโนโลยีและการรับเทคโนโลยีจากต่างประเทศรวมทั้งมีระบบบริหารจัดการทรัพย์สินทางปัญญาที่มีประสิทธิภาพขึ้นมารองรับ เพื่อให้ประเทศไทยไม่อยู่ในสถานะเป็นเพียงแค่ผู้ซื้อและผู้รับถ่ายทอดเทคโนโลยีจากต่างประเทศ แต่สามารถพัฒนาเทคโนโลยีได้ด้วยตนเองในอนาคต แสดงว่าเราจำเป็นต้องเร่งพัฒนาทรัพยากรบุคคลในประเทศ ให้มีคุณลักษณะที่มีทั้งความรู้คู่คุณธรรม เป็นคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ ก้าวทันเทคโนโลยี ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลก

12. ผลกระทบจากข้อ 11.1 และ 11.2 ต่อการพัฒนาหลักสูตรและความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน

12.1 การพัฒนาหลักสูตร

การพัฒนาหลักสูตรต้องคำนึงถึงผลกระทบจากสถานการณ์ภายนอก ในการปรับปรุงหลักสูตร จึงต้องพัฒนาให้เป็นหลักสูตรที่มีศักยภาพและทันต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี และแนวโน้มของตลาด เพื่อรองรับการแข่งขันทางธุรกิจ โดยการผลิตบุคลากรทางการออกแบบที่มีความคิดสร้างสรรค์ ก้าวทันเทคโนโลยี มีคุณธรรม จริยธรรม ยึดมั่นในจรรยาบรรณวิชาชีพ มีความรู้ และศักยภาพสูงพร้อมปฏิบัติงาน สามารถพัฒนาตนเอง พัฒนางานอย่างเป็นมืออาชีพ

12.2 ความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน

พันธกิจหลักของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ประการหนึ่ง คือ การผลิตบุคลากรทางการศึกษาเพื่อพัฒนาท้องถิ่น โดยมีอัตลักษณ์ คือ บัณฑิตทำงานเป็นทีม ชำนาญเทคโนโลยี สื่อสัจสุจริต จิตสาธารณะต่อชุมชนและท้องถิ่น มุ่งเน้นการผลิตนักออกแบบที่มีความรู้ด้าน

เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ บนพื้นฐานของภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และภูมิปัญญาสากล มีความรู้คู่คุณธรรม จริยธรรม สำนึกในความเป็นไทย มีความรักและผูกพันต่อท้องถิ่น และเป็นหลักสูตรที่มุ่งเน้นการให้บริการวิชาการ ถ่ายทอดเทคโนโลยีที่มีคุณภาพ และสืบสานโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ ดังนั้นการพัฒนาหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ จึงเป็นกลยุทธ์ประการหนึ่งของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ที่สอดคล้องกับพันธกิจข้างต้น โดยมุ่งเน้นการผลิตและพัฒนาบุคลากรที่มีทักษะในด้านการออกแบบ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีศักยภาพเชิงพาณิชย์ในการทำธุรกิจยุคใหม่ และเป็นนักออกแบบที่มีความรับผิดชอบต่อชุมชนท้องถิ่น และสังคม มีภาวะผู้นำทางสติปัญญา สามารถนำความรู้ และวิชาการสมัยใหม่ ช่วยแก้ไขปัญหาและช่วยยกระดับคุณภาพชีวิตและสังคมไปสู่สังคม บนพื้นฐานของความพอเพียง

13. ความสัมพันธ์กับหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนในคณะ/ภาควิชาอื่นของสถาบัน

13.1 กลุ่มวิชา/รายวิชาในหลักสูตรนี้ที่เปิดสอนในคณะ/ภาควิชา/หลักสูตรอื่น

กลุ่มรายวิชาศึกษาทั่วไป ประกอบด้วย หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์ และกลุ่มวิชามนุษยศาสตร์ ซึ่งนักศึกษาต้องเรียนในคณะต่างๆ ดังนี้ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คณะครุศาสตร์ และคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

13.2 รายวิชาในหลักสูตรที่เปิดสอนให้ภาควิชา/หลักสูตรอื่นมาเรียน

รายวิชาที่เปิดสอนในหลักสูตรนี้ นักศึกษาสาขาวิชาอื่นสามารถเลือกเรียนได้ในบางรายวิชาตามความสนใจของแต่ละคน และสามารถเลือกเรียนเป็นวิชาเลือกเสรี

13.3 การบริหารจัดการ

หลักสูตรนี้มีรายวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มวิชาพื้นฐานทางคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ และกลุ่มวิชาพื้นฐานทางเทคโนโลยี การบริหารจัดการทำโดยอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร ประสานงานกับอาจารย์ผู้แทนจากภาควิชาอื่นๆ ในคณะที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คณะเทคโนโลยีการเกษตรและเทคโนโลยีอุตสาหกรรมที่ให้บริการการสอนวิชาต่างๆ ในการจัดการด้านเนื้อหาสาระของวิชา และอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรประสานงานกับสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียนในการจัดตารางเวลาเรียนและสอบ การจัดกลุ่มนักศึกษาตามระดับพื้นฐานความรู้

หมวดที่ 2 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร

1. ปรัชญา ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

1.1 ปรัชญา

ผลิตบัณฑิตผู้มีความเชี่ยวชาญการออกแบบสร้างสรรค์งานในเชิงธุรกิจ ก้าวทันเทคโนโลยี มีความรับผิดชอบต่อชุมชน ท้องถิ่น และสังคม

1.2 ความสำคัญของหลักสูตร

ในช่วงที่ผ่านมาเทคโนโลยีได้มีบทบาทสำคัญเพิ่มขึ้นจนสามารถสร้างนวัตกรรม (Innovation) ซึ่งก็คือ การเรียนรู้ การผลิตและการใช้ประโยชน์จากความคิดใหม่ ให้เกิดผลทั้งทางเศรษฐกิจ สังคม การเมือง สิ่งแวดล้อม และวัฒนธรรม เทคโนโลยีทำให้สังคมโลกที่เรียบง่ายกลายเป็นสังคมที่มีการดำรงชีวิตที่ซับซ้อนมากขึ้น ก่อให้เกิดกระแสแห่งความไร้พรมแดน รัฐบาลจึงมีแนวทางการพัฒนา โดยการส่งเสริมการสร้างนวัตกรรมด้านการออกแบบและการจัดการธุรกิจ ที่ผสานการใช้เทคโนโลยีให้แพร่หลายในกลุ่มผู้ประกอบการธุรกิจของไทย ดังนั้นหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ จึงเล็งเห็นความสำคัญในการผลิตบัณฑิตที่มีความรู้และทักษะในด้านการออกแบบ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีศักยภาพเชิงพาณิชย์ในการทำธุรกิจยุคใหม่ และมีความสามารถในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสม และก้าวทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลก

1.3 วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

ผลิตบัณฑิตด้านการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ ที่สามารถประกอบอาชีพอิสระ โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้

- 1) มุ่งผลิตบัณฑิตให้มีความรู้ในด้านการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ ทั้งภาคทฤษฎี และปฏิบัติ
- 2) มีกระบวนการฝึกความมีวินัย คุณธรรม และจรรยาบรรณในการประกอบวิชาชีพ
- 3) เน้นกระบวนการจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนมีทักษะและความรู้เฉพาะทางสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในวิชาชีพได้เป็นอย่างดี
- 4) ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากสถานการณ์จริง โดยการผสมผสานภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติเข้าด้วยกัน สร้างองค์ความรู้โดยการเรียนรู้จากการลงพื้นที่ การทำงาน การแก้ปัญหาและการเรียนรู้จากทีม
- 5) มีกระบวนการฝึกความรับผิดชอบต่อตนเอง สังคม และสิ่งแวดล้อม
- 6) การใฝ่รู้เพื่อพัฒนาตนเองและงานอาชีพตลอดเวลาอย่างต่อเนื่อง

2. แผนพัฒนาปรับปรุง

2.1 พัฒนาและอนุมัติหลักสูตรให้แล้วเสร็จภายในระยะเวลา 1 ปี

2.2 ปรับปรุงหลักสูตรทุก ๆ 5 ปี

แผนการพัฒนาเปลี่ยนแปลง	กลยุทธ์	หลักฐานตัวบ่งชี้
1. ออกแบบหลักสูตรศิลป- บัณฑิต ให้มีความสอดคล้อง กับการเทียบโอนจาก หลักสูตรประกาศนียบัตร วิชาชีพชั้นสูง เพื่อเปิด โอกาสการศึกษาให้แก่ นักศึกษาที่มีทักษะทางด้าน การออกแบบสร้างสรรค์เชิง ธุรกิจ อันเป็นสาขาวิชาหลัก ในการพัฒนาท้องถิ่นตาม พันธกิจของมหาวิทยาลัย ราชภัฏนครสวรรค์	1. ออกแบบและพัฒนา หลักสูตรโดยความร่วมมือ กับสถาบันอาชีวศึกษาใน พื้นที่ ให้มีมาตรฐานตาม กรอบมาตรฐานคุณวุฒิ ระดับ อุดมศึกษาแห่งชาติ 2. เชิญผู้เชี่ยวชาญทั้งภาครัฐ และเอกชนมีส่วนร่วมใน การพัฒนาหลักสูตร 3. ติดตามประเมินการใช้ หลักสูตรอย่างสม่ำเสมอ 4. ติดตามความต้องการการ พัฒนาบุคลากรทางด้าน การออกแบบสร้างสรรค์เชิง ธุรกิจ เพื่อตอบโจทยความ ต้องการพัฒนาท้องถิ่น	1. หลักสูตรผ่านการเห็นชอบ จากกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและ นวัตกรรม (อว.) 2. รายงานผลการติดตามและ การประเมินผลหลักสูตร 3. เอกสารกระบวนการที่ เกี่ยวข้องกับการปรับปรุง หลักสูตร
2. ออกแบบหลักสูตรให้ สอดคล้องกับความต้องการ ของเศรษฐกิจและสังคมของ ชาติ และการเปลี่ยนแปลง ของเทคโนโลยีในปัจจุบัน และนโยบายของภาคส่วน ต่างๆ	1. ติดตามการเปลี่ยนแปลง ความต้องการของผู้บริโภค และผู้ประกอบการที่ เกี่ยวข้องด้านเทคโนโลยี การออกแบบ 2. มีกระบวนการในการฝึก นักศึกษาเพื่อให้เกิด คุณลักษณะบัณฑิตที่พึง ประสงค์สำหรับผู้ใช้บัณฑิต และตอบสนองนโยบาย ประเทศไทย 4.0	1. รายงานผลการประเมิน ความพึงพอใจของบัณฑิต จากผู้ใช้บัณฑิต 2. ผู้ใช้บัณฑิตมีความพึงพอใจ ในด้านทักษะความรู้ ความสามารถ และเจตคติใน การทำงานโดยเฉลี่ยระดับดี 3. ผลการวิจัยหลักสูตรที่แสดง ถึงความต้องการหลักสูตร หรือความต้องการของสังคม ท้องถิ่น หรือความต้องการ เพื่อพัฒนาการประกอบ อาชีพ
3. กระบวนการจัดการเรียน การสอน	1. จัดการเรียนการสอนเชิงรุก (Active Learning) โดย มุ่งเน้นกระบวนการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้ จริง	1. แผนการบริหารการสอนที่ มุ่งเน้นกระบวนการเรียนรู้ เชิงรุกตามกรอบมาตรฐาน คุณวุฒิระดับอุดมศึกษา 2. คำอธิบายแผนบริหารการ สอนรายวิชาที่แสดงการ

แผนการพัฒนาเปลี่ยนแปลง	กลยุทธ์	หลักฐานตัวบ่งชี้
	2. จัดการศึกษาเชิงบูรณาการ กับการทำงานและงานวิจัย (Talent-WIL) 3. จัดการศึกษาเชิงบูรณาการ การเรียนรู้กับการทำงาน (Work Integrated Learning) โดยใช้รูปแบบ การเรียนรู้สลับการทำงาน ปฏิบัติการภาคสนาม สห กิจศึกษา 4. การจัดการเรียนการสอนที่ มีการบูรณาการกับการวิจัย การบริการวิชาการ และ การทำนุบำรุงศิลปะและ วัฒนธรรม	บูรณาการการเรียนรู้กับการ ทำงาน หรือการวิจัย หรือ การบริการวิชาการ หรือการ ทำนุบำรุงศิลปะและ วัฒนธรรม
4. การบริหารบุคลากร	1. ส่งเสริมการพัฒนาทักษะ ด้านวิชาการและวิชาชีพ ของคณาจารย์ 2. ส่งเสริมการพัฒนา องค์ ความรู้ด้านการออกแบบ และเทคโนโลยีให้ก้าวทัน ต่อการเปลี่ยนแปลง	1. มีโครงการพัฒนาคณาจารย์ ประจำหลักสูตรอย่าง ต่อเนื่อง 2. มีรายงานผลการเข้าร่วม การฝึกอบรม การ ประชุมสัมมนาของ คณาจารย์ ผลงานทาง วิชาการ ผลงานวิจัย การ บริการวิชาการร่วมกับ ชุมชนและหน่วยงานที่ เกี่ยวข้อง
5. การบริหารทรัพยากรการ เรียนการสอน	1. จัดหาวัสดุ อุปกรณ์ ครุภัณฑ์ ห้องเรียนที่มี มาตรฐาน 2. มีการสำรวจความต้องการ ทรัพยากรที่จำเป็นต้องใช้ ในหลักสูตรตลอดจนมีการ จัดการที่มีประสิทธิภาพ	1. มีสื่อวัสดุ อุปกรณ์ ครุภัณฑ์ ห้องเรียน ห้องปฏิบัติการที่ มีมาตรฐานและพอเพียง 2. ผลการประเมินความพึง พอใจของนักศึกษาและ อาจารย์ต่อทรัพยากรการ เรียนการสอน

แผนการพัฒนาเปลี่ยนแปลง	กลยุทธ์	หลักฐานตัวบ่งชี้
6. การสนับสนุนและพัฒนา นักศึกษา	1. พัฒนาระบบการให้ คำปรึกษาทางวิชาการและ งานวิจัยแก่นักศึกษา 2. ส่งเสริม และสนับสนุนการ พัฒนาคุณลักษณะของ นักศึกษาให้สอดคล้องกับ มาตรฐานผลการเรียนรู้ที่ กำหนดไว้ในหลักสูตร	1. ระบบและโครงการให้ คำปรึกษาวิชาการที่ สอดคล้องกับความต้องการ ของนักศึกษา 2. มีโครงการพัฒนา คุณลักษณะของนักศึกษา อย่างต่อเนื่อง

หมวดที่ 3 ระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการ และโครงสร้างของหลักสูตร

1. ระบบการจัดการศึกษา

1.1 ระบบการจัดการศึกษาในหลักสูตร

ใช้ระบบการศึกษาแบบทวิภาค (Semester) ใน 1 ปีการศึกษา แบ่งออกเป็น 2 ภาค การศึกษาปกติ โดย 1 ภาคการศึกษา มีระยะเวลาในการศึกษาไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์ และเป็นไปตามระเบียบมหาวิทยาลัย ราชภัฏนครสวรรค์ ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2550 (ภาคผนวก ก)

1.2 การจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน

มีโดยขึ้นอยู่กับพิจารณาของคณะกรรมการประจำหลักสูตรหรือมหาวิทยาลัย โดยให้ลงทะเบียนเรียนได้ไม่เกิน 9 หน่วยกิต

1.3 การเทียบเคียงหน่วยกิตในระบบทวิภาค

ไม่มี

2. การดำเนินการหลักสูตร

2.1 วัน เวลาในการดำเนินการเรียนการสอน

ภาคการศึกษาที่ 1 เดือนมิถุนายน – ตุลาคม

ภาคการศึกษาที่ 2 เดือนพฤศจิกายน – กุมภาพันธ์

2.2 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

2.2.1 สำเร็จการศึกษาไม่ต่ำกว่าระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า

2.2.2 สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) หรือเทียบเท่าในสาขาที่เกี่ยวข้องทางการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ

2.2.3 มีคุณสมบัติอื่นๆ ตามประกาศของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

2.3 ปัญหาของนักศึกษาแรกเข้า

ปัญหาการปรับตัวจากการเรียนในระดับมัธยมศึกษา มาเป็นการเรียนที่มีรูปแบบแตกต่างไปจากเดิมที่คุ้นเคย มีสังคมกว้างขึ้น ต้องดูแลตนเองมากขึ้น มีกิจกรรมทั้งการเรียนในห้อง และกิจกรรมเสริมหลักสูตรที่นักศึกษาต้องสามารถจัดแบ่งเวลาให้เหมาะสม

2.4 กลยุทธ์ในการดำเนินการเพื่อแก้ไขปัญหา / ข้อจำกัดของนักศึกษาในข้อ 2.3

2.4.1 จัดการปฐมนิเทศนักศึกษาใหม่ แนะนำการวางแผนเป้าหมายชีวิต เทคนิคการเรียนในมหาวิทยาลัย และการแบ่งเวลา

2.4.2 จัดอาจารย์ที่ปรึกษาให้แก่ นักศึกษาทุกคน เพื่อทำหน้าที่สอดส่องดูแล ตักเตือน ให้คำปรึกษาแนะนำ

2.4.3 จัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการดูแลนักศึกษา เช่น วันแรกพบระหว่างนักศึกษา กับอาจารย์ การติดตามการเรียนของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 จากอาจารย์ผู้สอน และกิจกรรมสอนเสริมถ้าจำเป็น เป็นต้น

2.5 แผนการรับนักศึกษาและผู้สำเร็จการศึกษาในระยะ 5 ปี

แผนการรับนักศึกษาและจำนวนนักศึกษาที่คาดว่าจะสำเร็จการศึกษา แสดงดังตาราง

นักศึกษา	จำนวนนักศึกษาที่รับเข้าและสำเร็จการศึกษาแต่ละปีการศึกษา				
	2563	2564	2565	2566	2567
ชั้นปีที่ 1	30	30	30	30	30
ชั้นปีที่ 2	-	30	30	30	30
ชั้นปีที่ 3	-	-	30	30	30
ชั้นปีที่ 4	-	-	-	30	30
รวม	30	60	90	120	120
คาดว่าจะสำเร็จการศึกษา	-	-	-	30	30

2.6 งบประมาณตามแผน

2.6.1 งบประมาณรายรับ (หน่วย: บาท)

รายการ	ปีงบประมาณ พ.ศ.				
	2563	2564	2565	2566	2567
ค่าลงทะเบียน	492,000	984,000	1,476,000	1,968,000	1,968,000
เงินอุดหนุนจากรัฐบาล	24,000	48,000	72,000	96,000	96,000
รวมทั้งหมด	516,000	1,032,000	1,548,000	2,064,000	2,064,000

2.6.2 งบประมาณรายจ่าย (หน่วย : บาท)

รายการ	ปีงบประมาณ พ.ศ.				
	2563	2564	2565	2566	2567
1. งบดำเนินการ					
1.1 ค่าใช้จ่ายบุคลากร	918,000	918,000	918,000	918,000	918,000
1.2 ค่าใช้จ่ายดำเนินการ	949,980	1,899,960	2,849,940	3,799,920	3,799,920
1.3 ทุนการศึกษา	-	-	-	-	-
1.4 รายจ่ายระดับมหาวิทยาลัย	-	-	-	-	-
รวม	1,867,980	2,817,960	3,767,940	4,717,920	4,717,920

ค่าใช้จ่ายนักศึกษาต่อคนต่อปีการศึกษา 19,200 บาท

2.7 ระบบการศึกษา

แบบชั้นเรียน และเป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ.2550 (ภาคผนวก ก)

2.8 การเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชา และการลงทะเบียนเรียนข้ามมหาวิทยาลัย

การเทียบโอนหน่วยกิตให้เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ว่าด้วยการเทียบโอนผลการเรียนและการยกเว้นรายวิชาในระดับปริญญาตรี พ.ศ.2553 (ภาคผนวก ก)

3. หลักสูตรและอาจารย์ผู้สอน

2.1 หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ

3.1.1 จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร ไม่น้อยกว่า 123 หน่วยกิต

3.1.2 โครงสร้างหลักสูตร มีดังนี้

หมวดวิชา/กลุ่มวิชา/วิชา	จำนวนหน่วยกิต
1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	30
1.1) กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร	(≥9)
1.2) กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์	(≥6)
1.3) กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์	(≥6)
1.4) กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์	(≥9)
2) หมวดวิชาเฉพาะ	87
2.1) วิชาแกน	(27)
2.2) วิชาเฉพาะด้าน	
- บังคับ	(36)
- เลือก	(18)
2.3) วิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	(6)
3) หมวดวิชาเลือกเสรี	6
รวม	123

3.1.3 รายวิชา

หมวดวิชาศึกษาทั่วไป จำนวนไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต

1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ประกอบด้วย 4 กลุ่มวิชา ดังต่อไปนี้

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต
----------	----------	---------------

1.1) กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร ให้นักศึกษาเลือกเรียน ไม่น้อยกว่า 9 หน่วยกิต โดยให้เลือกเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต และเลือกเรียนวิชาภาษาไทย หรือ ภาษาจีนไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต จากรายวิชาต่อไปนี้

0080101	ทักษะการใช้ภาษาอังกฤษในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ English Language Skills in Information Technology Age	3(3-0-6)
0080102	ทักษะการใช้ภาษาอังกฤษเพื่องานราชการและเชิงธุรกิจ English skills for Government and Business Purposes	3(3-0-6)
0080103	ทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านสื่อออนไลน์ English Language Skills through Online Learning	3(3-0-6)
0080104	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร Thai for Communication	3(3-0-6)
0080105	ภาษาไทยเพื่ออาชีพ Thai for Careers	3(3-0-6)
0080106	พลังภาษาไทยกับการสื่อสารเชิงสุนทรียภาพ Power of Thai Language and Aesthetic Communication	3(3-0-6)
0080107	ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน Chinese for Everyday Communication	3(3-0-6)

1.2) กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์ ให้นักศึกษาเลือกเรียน ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต จากรายวิชาดังต่อไปนี้

0010208	ทักษะชีวิตและจริยธรรมในสังคมดิจิทัล Life Skills and Ethics in Digital Society	3(3-0-6)
0020204	ชีวิตกับดนตรี Life and Music	3(3-0-6)
0020205	ศิลปะการแสดงกับชีวิต Performing Arts and Life	3(3-0-6)
0030201	ศิลปะและวัฒนธรรมร่วมสมัย Art and Contemporary Culture	3(3-0-6)
0030204	ชีวิตกับภาพถ่าย Life and Photography	3(3-0-6)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต
0040203	การพัฒนาคุณภาพชีวิตเพื่อสุขภาวะที่ดี Quality of Life Development for Well-being	3(3-0-6)
0040206	การรู้สารสนเทศในศตวรรษที่ 21 Information Literacy in the 21st Century	3(3-0-6)
0040207	สื่อบันเทิงเชิงพินิจ Observing Entertainments	3(3-0-6)
0050209	สันติปัญญาศึกษา Intellectual Peace Education	3(3-0-6)

1.3) กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์ ให้นักศึกษาเลือกเรียน 6 หน่วยกิต จากรายวิชาดังต่อไปนี้

0010304	การดำเนินชีวิตตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง Living the Philosophy of Sufficiency Economy	3(3-0-6)
0010306	การบูรณาการทางการตลาดยุคใหม่เพื่อความยั่งยืน Integration of Modern Marketing for Sustainability	3(3-0-6)
0010312	ธุรกิจและความเป็นผู้ประกอบการรุ่นใหม่ Business and Modern Entrepreneur	3(3-0-6)
0030301	มนุษย์กับสังคม Man and Society	3(3-0-6)
0030305	ชีวิตกับการเงิน Life and Finance	3(3-0-6)
0030308	ภูมิปัญญา เทคโนโลยีและนวัตกรรมท้องถิ่น Local Wisdom, Technology and Local Innovation	3(3-0-6)
0030310	การรู้เท่าทันสื่อ Media Literacy	3(3-0-6)
0040307	เศรษฐกิจเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต Economics for Lifelong Learning	3(3-0-6)
0050309	เศรษฐกิจดิจิทัลและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ Digital Economy and Electronic Commerce	3(3-0-6)
0060302	วัยใสใจสะอาด Youngsters with Good Heart	3(3-0-6)
0060303	ความเป็นพลเมืองและกฎหมายในชีวิตประจำวัน Citizenship and Laws for Everyday Life	3(3-0-6)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต
1.4) กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ ให้นักศึกษาเลือกเรียน 9 หน่วยกิต จาก รายวิชาดังต่อไปนี้		
0010408	การพัฒนาทักษะการดำเนินชีวิตด้วยกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ Living Skill Development Using Electronic Sports	3(3-0-6)
0030401	ศาสตร์พระราชาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน The King's Philosophy for Sustainable Development	3(3-0-6)
0040405	การเกษตรยั่งยืนและฉลาดบริโภค Sustainable Agriculture and Smart Consumption	3(3-0-6)
0040406	การสร้างเสริมสุขภาพและสุขภาวะทางเพศ Health Promotion and Sexual Health	3(3-0-6)
0040409	เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ Information Technology for Learning	3(3-0-6)
0050402	การคิดและการแก้ปัญหา Thinking and Problem Solving	3(3-0-6)
0050403	การคิดเชิงระบบ Systematic Thinking	3(3-0-6)
0050404	คณิตศาสตร์เพื่อพัฒนาทักษะการคิด Mathematics for Improving Thinking Skills	3(3-0-6)
0070401	เทคโนโลยีการจัดการข้อมูลขนาดใหญ่ Big Data Management Technology	3(3-0-6)
0070407	สื่อดิจิทัลเพื่อการดำรงชีวิตสมัยใหม่ Digital Media for Modern Living	3(3-0-6)

2) หมวดวิชาเฉพาะ จำนวนไม่น้อยกว่า 87 หน่วยกิต

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
2.1) กลุ่มวิชาแกน จำนวน 27 หน่วยกิต		
2313718	ภาษาอังกฤษสำหรับงานอุตสาหกรรม English for Industrial Work	3(3-0-6)
6141113	พื้นฐานงานออกแบบสร้างสรรค์ Introduction to Creative Design	3(2-2-5)
6141701	การยศาสตร์เพื่องานออกแบบสร้างสรรค์ Ergonomics for Creative Design	3(2-2-5)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
6141114	พื้นฐานการแสดงออกทางภาพ Basic of Visual Expression	3(2-2-5)
6141115	พัฒนาการของงานออกแบบ Evolution of Design	3(3-0-6)
6141116	สุนทรียศาสตร์ในงานออกแบบสร้างสรรค์ Aesthetics in Creative Design	3(2-2-5)
6142703	ทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ Skills for Creative Thinking	3(2-2-5)
6143913	เตรียมโครงการพิเศษทางการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ Preparation for Special project of Creative Design for Business	3(3-0-6)
6144915	โครงการพิเศษทางการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ Special Project of Creative Design for Business	3(0-6-3)

2.2) กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน

2.2.1) กลุ่มวิชาเฉพาะด้านบังคับ จำนวน 36 หน่วยกิต

6141702	ศัพท์เทคนิคภาษาอังกฤษในงานออกแบบสร้างสรรค์ English Technical Term for Creative Design	3(3-0-6)
6141703	สีและการจัดองค์ประกอบเพื่องานออกแบบสร้างสรรค์ Color and Composition for Creative Design	3(2-2-5)
6252601	วิซวลกราฟิกคอมพิวเตอร์เพื่องานออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ Visual Graphic Computer to Creative Design for Business	3(2-2-5)
6142115	พื้นฐานงานผลิตภัณฑ์สำหรับงานออกแบบเชิงธุรกิจ Introduction to Product Design for Business	3(2-2-5)
6253601	การออกแบบโดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วย Computer aided design	3(2-2-5)
6142901	เทคโนโลยีและเทคนิคการนำเสนอ Technology and Presentation Techniques	3(2-2-5)
6112201	ศิลปะภาพถ่ายและการตัดต่อภาพดิจิทัล Photography Arts & Digital Editing	3(2-2-5)
6252602	การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้และสื่อปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ User Experience Design and Human Computer Interaction	3(2-2-5)
6142704	เทรนด์และแฟชั่นนิยม Trends and fashion	3(2-2-5)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
6253602	สื่อดิจิทัลและสิ่งพิมพ์สร้างสรรค์ Digital Media and Creative Printing	3(2-2-5)
3222109	การจัดการผลิตภัณฑ์และราคา Product and Price Management	3(3-0-6)
3224201	การตลาดอิเล็กทรอนิกส์ e - Marketing	3(3-0-6)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	ผลลัพธ์การเรียนรู้
2.2.2) กลุ่มวิชาชีพด้านเลือก 18 หน่วยกิต ให้เลือกเรียน Module ต่อไปนี้ อย่างน้อย 2 Module และไม่น้อยกว่า 18 หน่วยกิต โดยให้เลือกเรียน Module จาก Module 1, Module 2, Module 3 และ Module 4 ต่อไปนี้			

(1) Module 1 เทคโนโลยีและการออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงพาณิชย์ 9

หน่วยกิต

6143101	กลยุทธ์การสื่อสารทางการตลาด สำหรับงานออกแบบผลิตภัณฑ์ Marketing strategies of Communication for Product	3(2-2-5)	สามารถวางแผนกระบวนการทางการตลาด และ ธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสมกับบริบทของพื้นที่
6143208	ทักษะการออกแบบผลิตภัณฑ์ Skills for Products Design	3(2-2-5)	สามารถสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์อย่าง ที่เชื่อมโยงกระบวนการสำหรับการตลาดได้
6143912	นิทรรศการและการแสดงสินค้า Display & Exhibition	3(2-2-5)	สามารถจัดแสดงนิทรรศการและการจัดแสดงสินค้า และวิเคราะห์ การเลือกวัสดุและการติดตั้ง การวางแผน เลือกใช้สื่อและเทคโนโลยี นำเสนองานรวมทั้งประมาณราคา ของรูปแบบการนิทรรศการและการจัดแสดงสินค้าได้

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของ โมดูล	มีทักษะในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ สามารถทำอาชีพเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ ได้วางแผนกระบวนการทางการตลาดและธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสมกับบริบท ของพื้นที่รวมทั้งสามารถนำเสนอผลงานโดยการจัดแสดงนิทรรศการและการจัดแสดง สินค้าได้
--------------------------------	--

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	ผลลัพธ์การเรียนรู้
(2) Module 2 เทคโนโลยีและการออกแบบกราฟิกเชิงพาณิชย์ 9 หน่วยกิต			
6143102	พฤติกรรมผู้บริโภคและแนวโน้มของงานกราฟิก Customer Behavior & Graphic Trends	3(2-2-5)	สามารถวางแผนกระบวนการทางการตลาดความเข้าใจเกี่ยวกับพฤติกรรมและการต้องการผลิตภัณฑ์ของผู้บริโภคหรือผู้ซื้อผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสมกับบริบทของพื้นที่
6143703	ทักษะการออกแบบสื่อกราฟิกดิจิทัลมีเดีย Skills for Graphic Digital Media Design	3(2-2-5)	สามารถออกแบบกราฟิกสื่อดิจิทัลมีเดีย จาก ลวดลาย ภาพประกอบ และสื่อสิ่งรูปแบบต่างๆ และสร้างผลงานกราฟิกอย่างสร้างสรรค์จากงานภาคสนามในท้องถิ่นงานเชิงพาณิชย์ที่เหมาะสมได้
6143704	ทักษะงานสร้างสรรค์เพื่องานดิจิทัลและเทคโนโลยี Creative Skills for Digital and Technology	3(2-2-5)	สามารถนำเสนอข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียง และ วิดีโอ โดยอาศัยเทคโนโลยีและวิธีการผลิตโดยนำมาเชื่อมโยงกันเพื่อให้เกิดประโยชน์ในการใช้งานได้
ผลลัพธ์การเรียนรู้ของโมดูล	สามารถสร้างผลิตผลจากลวดลายกราฟิกและเทคโนโลยีมาต่อยอดเชิงพาณิชย์		
(3) Module 3 การสื่อสารงานหัตถกรรมในท้องถิ่น 9 หน่วยกิต			
6254601	การสื่อสารงานออกแบบหัตถกรรมเชิงพาณิชย์ Communication for Commercial Handicraft Design	3(2-2-5)	สามารถออกแบบสื่อในงานหัตถกรรมเพื่อสื่อสารทางการตลาดทั้งแบบออฟไลน์และออนไลน์ โดยใช้เทคโนโลยีที่สอดคล้องกับความต้องการของตลาดและผลิตภัณฑ์ได้
6144201	เทคโนโลยีการสร้างสรรค์หัตถกรรมท้องถิ่น Technology for Creative Local handicrafts	3(2-2-5)	สามารถสร้างสรรค์ผลงานหัตถกรรมจากวัสดุ เทคนิคกรรมวิธี ที่สอดคล้องกับท้องถิ่น และใช้เทคโนโลยีทางด้านดิจิทัลเพื่อการนำเสนองานเชิงพาณิชย์ที่เหมาะสมได้

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	ผลลัพธ์การเรียนรู้
6144701	สหวิทยาการของวัสดุท้องถิ่น Interdisciplinary of local material	3(2-2-5)	สามารถประยุกต์วัสดุในท้องถิ่นมา การออกแบบสร้างสรรค์ที่ สอดคล้องกับสังคม และวัฒนธรรม ได้
ผลลัพธ์การ เรียนรู้ของ โมดูล	มีทักษะในสื่อสารด้วยกระบวนการทางการตลาดที่เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์หัตถกรรม ความเข้าใจเกี่ยวกับ พฤติกรรมและการต้องการผลิตภัณฑ์ของผู้บริโภคหรือผู้ซื้อและ สามารถออกแบบสื่อต่างๆ ทางดิจิทัลเพื่อสื่อสารทางการตลาดโดยใช้เทคโนโลยีที่ สอดคล้องกับความต้องการของตลาดและผลิตภัณฑ์ได้		
	(4) Module 4 เลือกอิสระ ให้เลือกเรียนวิชาต่อไปนี้ 9 หน่วยกิต		
6144702	สีธรรมชาติและสิ่งทอ Natural Colors and Textiles	3(2-2-5)	สามารถประยุกต์ใช้วัสดุในชุมชน สำหรับการย้อมเส้นใย และสิ่งทอ และพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่สามารถ ขายได้
6224701	บรรจุภัณฑ์สร้างสรรค์ Creative Packaging	3(2-2-5)	สามารถออกแบบออกแบบบรรจุ ภัณฑ์สำหรับผลิตภัณฑ์เพื่อใช้ใน เชิงพาณิชย์
6144703	การออกแบบฉากและเวที Stage Scene Design	3(2-2-5)	สามารถสร้างสรรค์ฉากและเวทีได้
6144704	ดิจิทัลสำหรับเครื่องหมายการค้า Digital for Trademark	3(2-2-5)	สามารถออกแบบออกแบบ เครื่องหมายและสัญลักษณ์ ประเภทต่างๆ ที่สามารถเชื่อมโยง กระบวนการสำหรับการตลาดเพื่อ การสื่อสารได้
6144705	ดิจิทัลสำหรับงานโฆษณา Digital for Advertising	3(2-2-5)	สามารถสร้างสรรค์และการ ออกแบบโฆษณาได้
6144202	เครื่องประดับสร้างสรรค์ Creative Jewelry	3(2-2-5)	สามารถออกแบบเครื่องประดับได้
6144602	สร้างสรรค์ภาพล้อและ ภาพประกอบเรื่อง Creative for Caricature and Illustration	3(2-2-5)	สามารถสร้างสรรค์ภาพล้อและ ภาพประกอบเรื่องได้
6254503	เทคโนโลยีและงานดิจิทัลเพื่อการ สร้างสรรค์เว็บเพจ Technology and Digital for Creating Web Pages	3(2-2-5)	สามารถใช้เทคโนโลยีและงาน ดิจิทัลสร้างสรรค์เว็บเพจได้

6144302	ออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา Creative for Pottery Design	3(2-2-5)	สามารถสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาได้
6144303	หัตถกรรมสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากไม้ไผ่ Bamboo Craft Design	3(2-2-5)	สามารถนำไม้ไผ่มาสร้างสรรค์เป็นผลิตภัณฑ์และต่อยอดในทางธุรกิจได้
ผลลัพธ์การเรียนรู้ของโมดูล	มีทักษะในการออกแบบและสร้างสรรค์สามารถต่อยอดในการประกอบอาชีพทางด้านการออกแบบที่เหมาะสมต่อบริบทและพื้นที่ได้		

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	หมายเหตุ
2.3) กลุ่มวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ เลือกเรียนแบบใดแบบหนึ่งเพียงแบบเดียว			
2.3.1) แบบปกติ 6 หน่วยกิต			
6144801	การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ Preparation for Field Experience	1(45)	
6144803	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ Field Experience	5(300)	ต้องผ่าน 6144801
2.3.2) แบบสหกิจศึกษา 6 หน่วยกิต			
6144802	การเตรียมฝึกสหกิจศึกษา Preparation for Cooperation	0(30)	
6144811	สหกิจศึกษา Cooperative Education	6 (16 สัปดาห์)	ต้องผ่านต้องผ่าน 6144802 และการอบรม 30 ชั่วโมง

3) หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

ให้นักศึกษาเลือกเรียนวิชาใด ๆ ในระดับปริญญาตรีที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยราชภัฏ นครสวรรค์ โดยไม่ซ้ำกับรายวิชาที่เคยเรียนมาแล้วและต้องไม่เป็นรายวิชาที่กำหนดให้เรียนโดยไม่นับหน่วยกิต รวมในเกณฑ์การสำเร็จหลักสูตรสาขานั้น ๆ

3.1.4 การจัดแผนการศึกษา

ปีที่	ภาคเรียนที่ 1	ภาคเรียนที่ 2	ภาคฤดูร้อน
1	18 หน่วยกิต	18 หน่วยกิต	ฝึกความเป็นผู้ประกอบการ 120 ชม.
2	18 หน่วยกิต	18 หน่วยกิต	ฝึกความเป็นผู้ประกอบการ(มีรายได้) 120 ชม.
3	18 หน่วยกิต	15 หน่วยกิต	ฝึกความเป็นผู้ประกอบการ(มีรายได้) 120 ชม.
4	รายวิชาเลือกอย่างน้อย 1 โมดูล + รายวิชาที่เรียนให้ครบโครงสร้าง (อย่างน้อย 12-13 นก)	สหกิจศึกษา 6 หน่วยกิต หรือ การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ 5 หน่วยกิต	

หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ 123 หน่วยกิต

ชั้นปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 1			
รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	หมายเหตุ วิชาที่ต้องศึกษาก่อน
XXXXXXX	กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์	3(3-0-6)	
XXXXXXX	กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร	3(3-0-6)	
XXXXXXX	กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์ และคณิตศาสตร์	3(3-0-6)	
6141113	พื้นฐานงานออกแบบสร้างสรรค์	3(2-2-5)	
6141114	พื้นฐานการแสดงออกทางภาพ	3(2-2-5)	
6141116	สุนทรียศาสตร์ในงานออกแบบ สร้างสรรค์	3(2-2-5)	
รวม		18	
ชั้นปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 2			
รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	หมายเหตุ วิชาที่ต้องศึกษาก่อน
XXXXXXX	กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร	3(3-0-6)	
XXXXXXX	กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์ และคณิตศาสตร์	3(3-0-6)	
6141701	การยศาสตร์เพื่องานออกแบบ สร้างสรรค์	3(2-2-5)	
6141115	พัฒนาการของงานออกแบบ	3(3-0-6)	
6141702	ศัพท์เทคนิคภาษาอังกฤษในงาน ออกแบบสร้างสรรค์	3(3-0-6)	
6141703	สีและการจัดองค์ประกอบเพื่องาน ออกแบบสร้างสรรค์	3(2-2-5)	
รวม		18	

ชั้นปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 1			
รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	หมายเหตุ วิชาที่ต้องศึกษาก่อน
XXXXXXX	กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์	3(3-0-6)	
XXXXXXX	กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์	3(3-0-6)	
6142703	ทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์	3(2-2-5)	
6142704	เทรนด์และแฟชั่นนิยม	3(2-2-5)	
6252601	วิชวลกราฟิกคอมพิวเตอร์เพื่องาน ออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ	3(2-2-5)	
6142115	พื้นฐานงานผลิตภัณฑ์สำหรับงาน ออกแบบเชิงธุรกิจ	3(2-2-5)	
รวม		18	
ชั้นปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 2			
รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	หมายเหตุ วิชาที่ต้องศึกษาก่อน
XXXXXXX	กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร	3(3-0-6)	
XXXXXXX	กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์	3(3-0-6)	
6142901	เทคโนโลยีและเทคนิคการนำเสนอ	3(2-2-5)	
6112201	ศิลปะภาพถ่ายและการตัดต่อภาพ ดิจิทัล	3(2-2-5)	
6252602	การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้และ สื่อปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับ คอมพิวเตอร์	3(2-2-5)	
3222109	การจัดการผลิตภัณฑ์และราคา	3(3-0-6)	
รวม		18	

ชั้นปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 1			
รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	หมายเหตุ วิชาที่ต้องศึกษาก่อน
XXXXXXX	กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์	3(3-0-6)	
2313718	ภาษาอังกฤษสำหรับงานอุตสาหกรรม	3(3-0-6)	
6253602	สื่อดิจิทัลและสิ่งพิมพ์สร้างสรรค์	3(2-2-5)	
3224201	การตลาดอิเล็กทรอนิกส์	3(3-0-6)	
6253601	การออกแบบโดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วย	3(2-2-5)	
XXXXXXX	เลือกเสรี 1	3(x-x-x)	
รวม		18	
ชั้นปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2			
รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	หมายเหตุ วิชาที่ต้องศึกษาก่อน
6143913	เตรียมโครงการพิเศษทางการ ออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ	3(3-0-6)	
XXXXXXX	เลือกเรียนเพียง 1 Module จาก Module 1 หรือ Module 2	9	
XXXXXXX	เลือกเสรี 2	3(x-x-x)	
รวม		15	

ชั้นปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 1 (แบบปกติ)			
รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	หมายเหตุ วิชาที่ต้องศึกษาก่อน
XXXXXXX	เลือกเรียนเพียง 1 Module จาก Module 1, Module 2, Module 3 และ Module 4	9	วิชาชีพลูก ต้องไม่ซ้ำกับ Module ที่ เลือกเรียนในชั้นปีที่ 3 ภาค การศึกษาที่ 2
6144915	โครงการพิเศษทางการ ออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ	3(0-6-3)	
6144801	การเตรียมฝึกประสบการณ์ วิชาชีพ	1(45)	
รวม		13	
ชั้นปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 2 (แบบปกติ)			
รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	หมายเหตุ วิชาที่ต้องศึกษาก่อน
6144803	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	5(300)	ต้องผ่าน 6143808
รวม		5	
ชั้นปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 1 (แบบสหกิจ)			
รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	หมายเหตุ วิชาที่ต้องศึกษาก่อน
XXXXXXX	เลือกเรียนเพียง 1 Module จาก Module 1, Module 2, Module 3 และ Module 4	9	วิชาชีพลูก ต้องไม่ซ้ำกับ Module ที่ เลือกเรียนในชั้นปีที่ 3 ภาค การศึกษาที่ 2
6144915	โครงการพิเศษทางการ ออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ	3(0-6-3)	
6144802	การเตรียมฝึกสหกิจศึกษา	0(30)	
รวม		12	
ชั้นปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 2 (แบบสหกิจ)			
รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	หมายเหตุ วิชาที่ต้องศึกษาก่อน
6144811	สหกิจศึกษา	6(16 สัปดาห์)	ต้องผ่าน 6144802 และการอบรม 30 ชั่วโมง
รวม		6	

3.1.5 คำอธิบายรายวิชา

หมวดวิชาศึกษาทั่วไป จำนวนไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต

1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ประกอบด้วย 4 กลุ่มวิชา ดังต่อไปนี้

1.1) กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร

0080101 ทักษะการใช้ภาษาอังกฤษในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ

3(3-0-6)

English Language Skill in Information Technology Age

ทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษาอังกฤษเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศในด้านการสืบค้น เข้าถึง และประเมินข้อมูลข่าวสารที่นำเสนอผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่เป็นนวัตกรรมสมัยใหม่จากสื่อออนไลน์ประเภทต่างๆ และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการพัฒนาทักษะทางภาษาอังกฤษในงานอาชีพด้านวิศวกรรมศาสตร์ เกษตรศาสตร์ อุตสาหกรรม และวิทยาการคอมพิวเตอร์

English skills in listening, speaking, reading, writing about information technology in the field of search and access, and evaluating information through innovative modern electronic media from various types of online media, and information technology to develop English language skills in careers in engineering, agricultural, industrial and computer science

0080102 ทักษะการใช้ภาษาอังกฤษเพื่องานราชการและเชิงธุรกิจ

3(3-0-6)

English Skills for Government and Business Purposes

ทักษะภาษาอังกฤษที่เป็นพื้นฐานทางอาชีพและจำเป็นในการสื่อสารทางธุรกิจ การบูรณาการให้เข้ากับโครงสร้างภาษาที่ใช้ในการติดต่องานราชการและธุรกิจแบบต่างๆ การดูแลลูกค้า ผู้มาเยือนและผู้ร่วมงานใหม่ การนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับองค์กรทั้งภาครัฐและเอกชน การให้คำแนะนำและปรึกษา การจดบันทึกรายงานและสรุปรายงานการประชุมการใช้โทรศัพท์ การให้ข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์และการบริการ

English skills as a basis for further occupations and business communication, integration of language structures used in contacting the government and business with the care of customers, visitors and new colleagues, presentation of particular organizations including government and private corporations, giving guidance and suggestions, recording as well as taking the minutes of the meeting, telephoning, giving product and service information

0080103 ทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านสื่อออนไลน์**3(3-0-6)****English Language Skills through Online Learning**

การสร้างแรงจูงใจในการเรียน ทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยตนเองในด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียนผ่านสื่อออนไลน์ทั้งในและนอกห้องเรียน การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์พกพา การผ่านข้อความแสดงความคิดเห็น และการเข้าถึงวิดีโอบทเรียนออนไลน์ภาษาอังกฤษ

English learning motivation, Internet-based English language skills and autonomous learning; Computer-mediated communication (CMC) and Mobile-assisted language learning (MALL); text chat, multi-object orientation, forum and bulletin board, video conferencing, telephone audio conferencing and learning English through online courses

0080104 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร**3(3-0-6)****Thai for Communication**

ความหมายและความสำคัญของการสื่อสาร ทักษะการรับและการส่งสารอย่างมีประสิทธิภาพ การสื่อสารด้วยการฟัง การอ่าน การพูด การเขียน ที่เหมาะสมกับสารประเภทต่างๆ

Meaning and significance of communication, the capability to receive and transmit messages efficiently, and to communicate by listening, reading, speaking and writing, appropriately to each type of message

0080105 ภาษาไทยเพื่ออาชีพ**3(3-0-6)****Thai for Careers**

ทักษะเกี่ยวกับการใช้ภาษาไทยในด้านการรับสารและการส่งสาร ฝึกปฏิบัติและพัฒนาทักษะภาษาไทย เพื่อการพัฒนาอาชีพในแวดวงราชการและธุรกิจ

Skills in using Thai language in receiving and transmitting messages, practicing and developing Thai language skills for career development in the government and business field

0080106 พลังภาษาไทยกับการสื่อสารเชิงสุนทรียภาพ**3(3-0-6)****Power of Thai Language and Aesthetic Communication**

ความหมายและความสำคัญของพลังภาษาไทยและสุนทรียภาพ กลวิธีการสร้างสรรค์และการสื่อสารภาษาไทยที่มีความงาม แนวทางพิจารณาสุนทรียภาพทางภาษาไทย ศึกษาบทประพันธ์เชิงสร้างสรรค์

Meaning and significance of the power of Thai language and aesthetics, strategies for creating and communicating aesthetic Thai language, ways to examine Thai language aesthetics and creative writing to see language art

0080107 ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน**3(3-0-6)****Chinese for Everyday Communication**

สัทอักษรภาษาจีนกลาง การเขียนอักษรจีนเบื้องต้น การอ่านออกเสียงคำและประโยค การใช้คำศัพท์ สำนวนภาษา การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศพัฒนาทักษะภาษาจีน สามารถฟัง พูด อ่านและเขียนภาษาจีนและสนทนาตามสถานการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวัน ใช้ภาษาตามมารยาทสังคม เรียนรู้และเข้าใจในวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา

Chinese phonetics, writing basic Chinese alphabet, pronunciation of words and sentences, vocabulary, idioms, using information technology for developing the language, being able to listen, speak, read and write Chinese as well as communicate in various in daily life, using language according to the social manner, learning and understanding Chinese culture

1.2) กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์**0010208 ทักษะชีวิตและจริยธรรมในสังคมดิจิทัล****3(3-0-6)****Life Skills and Ethics in Digital Society**

ทักษะในการเรียนรู้และเข้าใจชีวิตและคุณค่าทางวัฒนธรรม เสริมสร้างทักษะการคิดเชิงวิพากษ์การตัดสินใจทางจริยธรรม จริยธรรมในวิถีชีวิตและชุมชนที่มีต่อการดำรงและส่งเสริมคุณค่าทางวัฒนธรรม การรู้เท่าทันประเด็นจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล การประยุกต์ใช้ดิจิทัลอย่างมีจริยธรรม

Skills for understanding life and cultural values, cultivation of critical thinking, moral decisions, morals in way of life that contributes to the maintenance and promotion of cultural values, ethical thinking in application of technological literacy, ethics application for digital society

0020204 ชีวิตกับดนตรี**3(3-0-6)****Life and Music**

ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับคุณค่าของวัฒนธรรมดนตรีไทยและสากลในสังคมไทย โดยแบ่งเป็นการเรียนรู้ถึงที่มา เรียนรู้ประเภทและวงดนตรี ดนตรีที่ใช้ในวิถีชีวิตของคนไทยในปัจจุบันตั้งแต่เกิดจนตาย การเลือกใช้งานดนตรีให้ถูกต้องและเหมาะสม เรียนรู้และฝึกทักษะการฟัง การคิด ความรู้สึก สมาธิ และความเข้าใจในสุนทรียะของดนตรี เพื่อนำไปปรับใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น ชัดเจนจิตใจและความเป็นมนุษย์ รวมถึงการเลือกใช้นโยบายในการเข้าถึงการเรียนรู้ด้านดนตรีเพื่อพัฒนาตนเองและผู้อื่น

Fundamental knowledge of Thai and western music culture in Thai society including the history of music, genres and bands. Music used toward way of life and Thai society from its beginning to the present, Practicing listening skills, thinking skills, mediation, and understanding of aesthetics in the study of music, refining our mind and soul, including using technology to access music to develop oneself and others

0020205 ศิลปะการแสดงกับชีวิต**3(3-0-6)****Performing Arts and Life**

ความรู้ ความเข้าใจ ความสำคัญ ประวัติความเป็นมา วิเคราะห์องค์ประกอบของการแสดงนาฏศิลป์ ความแตกต่างของศิลปะการแสดงกับชีวิตมนุษย์ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เปรียบเทียบนาฏศิลป์ไทย กับนาฏศิลป์สากลได้ เห็นคุณค่าอนุรักษ์และสืบทอดศิลปะการแสดงวัฒนธรรมของไทยให้คงอยู่สืบไป ฝึกทักษะพื้นฐานทางการแสดงที่สามารถปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้

Knowledge and understanding about history, analysis of the composition of dance performances, the differences of performing arts and society from past to present, comparison of Thai dance with international dance, practicing basic visualization skills that can be used in everyday life

0030201 ศิลปะและวัฒนธรรมร่วมสมัย**3(3-0-6)****Art and Contemporary Culture**

มนุษย์กับความงาม ความเข้าใจศิลปะและวัฒนธรรม ความแตกต่างของงานศิลปกรรม แนวคิดและรูปแบบในงานศิลปะ องค์ประกอบของงานศิลปะ ปฏิบัติงานศิลปะเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันเสริมสร้างสมาธิ และปลูกฝังรสนิยมความงามทางสุนทรีย์

Humanity and beauty, understandings art and culture, the differences between kinds of arts, concept and types of art composition, Application of art to encourage mediation, art therapy, and aesthetic appreciation

0030204 ชีวิตกับภาพถ่าย**3(3-0-6)****Life and Photography**

ความสำคัญของภาพถ่าย การสื่อความหมายจากภาพถ่าย การจัดวางองค์ประกอบของภาพ ลักษณะการถ่ายภาพ การจัดแสง มุมกล้อง ขนาดของภาพ และสัดส่วนของภาพ รวมไปถึงการสื่อความหมายและสุนทรีย์ภาพของภาพให้เหมาะสมกับงานประเภทต่างๆ ในมิติที่แตกต่างกัน อีกทั้งสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีคุณธรรมและจริยธรรม

The importance of photography, processing in photographic interpretation, photographic composition, photographic characteristics, lighting, camera angle, photographic sizes and proportions including photographic interpretation and aesthetics to suit various types of work in different dimensions, which can be used in daily life with morality and ethics

0040203 การพัฒนาคุณภาพชีวิตเพื่อสุขภาวะที่ดี**3(3-0-6)****Quality of Life Development for Well-being**

ความหมายและความสำคัญของคุณภาพชีวิต การเข้าใจตนเองและผู้อื่น องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อสุขภาพ การดูแลและส่งเสริมสุขภาพ สุขภาพจิตและการปรับตัว การสื่อสารและสร้างสัมพันธ์ภาพ ทักษะการแก้ปัญหาชีวิต การบริหารเวลาและชีวิตอย่างมีคุณภาพ การสร้างสุขในวาระสุดท้ายของชีวิต

Meaning and significance of the quality of life, understanding oneself and others, composition of health, and factors affecting health, health care and health promotion, mental health and adjustment, communication and interrelationships, problem-solving skills, effective time and life management, making peace of the end of life

0040206 การรู้สารสนเทศในศตวรรษที่ 21

3(3-0-6)

Information Literacy in the 21st Century

ความหมาย ความสำคัญของการรู้สารสนเทศ และทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ด้านการแสวงหา การประเมิน การวิเคราะห์ และการใช้สารสนเทศจากสื่อแต่ละประเภทอย่างรู้เท่าทัน ถูกต้องและเป็นธรรม

Definitions and significance of information literacy; 21st century learning skills in seeking, evaluating, analyzing and using information from the media consciously, precisely and ethically

0040207 สื่อบันเทิงเชิงพินิจ

3(3-0-6)

Observing Entertainment

ความหมายและความสำคัญของสื่อบันเทิง บทบาทหน้าที่ของสื่อบันเทิง การศึกษา วิเคราะห์ วิวิจารณ์ วิพากษ์เบื้องต้น ในการใช้ภาษาไทยในสื่อบันเทิงประเภทต่างๆ ความสัมพันธ์ระหว่างสื่อบันเทิงกับชีวิต

Meaning and significance of entertainment, the roles of entertainment media, the study of analyzing and critique the use of language in various types of entertainment and the relationship between entertainment and life

0050209 สันติปัญญาศึกษา

3(3-0-6)

Intellectual Peace Education

ธรรมชาติของจิตมนุษย์ ความจริงของชีวิต ฝึกฝนความรู้สึกตื่นรู้ด้วยกิจกรรมที่หลากหลาย ได้แก่ จิตตภาวนา สุนทริยสนทนา การทำงานศิลปะ โยคะ เป็นต้น จิตสำนึกเดิมสู่จิตสำนึกใหม่ที่เข้าถึง ความจริง ความงามความดี ความเป็นอิสระ ความสุข และปัญญา เพื่อความเอื้ออาทรต่อมนุษย์และสรรพสิ่ง การพัฒนาตนเองอย่างสมดุลสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ศึกษาสาเหตุและปัญหาของความขัดแย้ง วิธีระงับความขัดแย้งโดยสันติวิธี การสร้างสันติวิธีและสมานฉันท์ตามหลักศาสนา เน้นวิธีการเรียนรู้ที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงภายในตนเองอย่างลึกซึ้งและเชื่อมโยงไปสู่การอยู่ร่วมกันอย่างสมานฉันท์ สังคมโลกที่สันติ

The nature of the human spirit, the truth of life, practice feeling awake with the activities, including mindfulness of mind dialogue, art works, yoga etc. The original consciousness logging on to the new access consciousness, the truth, beauty, goodness, happiness, independence and wisdom to generosity towards human beings

and things. Balancing of self-development to the complete human being, study on the causes and problems of the conflict, to quell the conflict by peaceful means and to create a peaceful way and solidarity according to religious doctrine, focusing on how learn to lead to changes within ourselves deeply as well as connecting the live in harmony and the world society of peace

1.3) กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์

0010304 การดำเนินชีวิตตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง 3(3-0-6)

Living the Philosophy of Sufficiency Economy

หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงในระดับต่างๆ (บุคคล ครอบครัว ชุมชน สังคม ประเทศ) ความสัมพันธ์ระหว่างเศรษฐกิจพอเพียงกับชีวิตมนุษย์ การประยุกต์ใช้ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงในการดำเนินชีวิต

Principal of sufficiency economy philosophy. Sufficiency economic in various Levels (individual, family, community, society, nation). Relationship between sufficiency economy and living application of sufficiency economy philosophy in daily life

0010306 การบูรณาการทางการตลาดยุคใหม่เพื่อความยั่งยืน 3(3-0-6)

Integration of Modern Marketing for Sustainability

การผสมผสาน แนวคิดทฤษฎีทางการตลาด ด้านการบริหารจัดการ พฤติกรรมผู้บริโภค การใช้เครื่องมือทางการตลาดอิเล็กทรอนิกส์ การตระหนักถึงสังคมและสิ่งแวดล้อม เพื่อพัฒนาขีดความสามารถในการทำธุรกิจยุคดิจิทัล ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Integration of theory of marketing, administration, and consumer behavior, application electronic marketing, being aware of society and environment to develop the ability to manage the age of digital business effectively

0010312 ธุรกิจและความเป็นผู้ประกอบการรุ่นใหม่ 3(3-0-6)

Business and Modern Entrepreneur

แนวคิดการบริหารธุรกิจ บทบาทและความสำคัญของธุรกิจยุคใหม่ การเตรียมความพร้อมสำหรับการเป็นผู้ประกอบการ วิเคราะห์ความเป็นไปได้ทางธุรกิจ ความมีจริยธรรม ความรับผิดชอบต่อสังคมในการดำเนินธุรกิจ

Concept of business in the administration, role and significance of modern business, administration competency preparation for being an entrepreneur, business feasibility analysis, ethics, social responsibility for leading a business

0030301 มนุษย์กับสังคม**3(3-0-6)****Man and Society**

ความเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยและสังคมโลก ที่ส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในแง่มุมต่างๆ ทั้งด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และด้านอื่นๆ แนวทางการใช้ชีวิตอย่างรู้เท่าทันความเปลี่ยนแปลงในปัจจุบันและอนาคต การเป็นพลเมืองที่ดีและอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นอย่างมีความสุข

Changes in Thai and global society affecting the lifestyles of people in various aspects including politics, economics, society and other aspects, ways for adapting to change in the present and future, being a good citizen and coexistence with others happily

0030305 ชีวิตกับการเงิน**3(3-0-6)****Life and Finance**

การวางแผนทางการเงินส่วนบุคคล บัญชีครัวเรือน การออมและการลงทุน ภูมิคุ้มกันทางการเงิน การประกันภัย สิทธิและหน้าที่ทางภาษีอากร

Planning of personal finance, household accounting, saving and investment, financial immunity, insurance, rights and duties of taxation

0030308 ภูมิปัญญา เทคโนโลยี และนวัตกรรมท้องถิ่น**3(3-0-6)****Local Wisdom, Technology and Innovation**

ความหมาย ความสำคัญ หลักการ ของภูมิปัญญา เทคโนโลยี และนวัตกรรมท้องถิ่น ปฏิบัติการสร้างคุณค่าภูมิปัญญาท้องถิ่น และการใช้เทคโนโลยีในการออกแบบสร้างสรรค์นวัตกรรมท้องถิ่น

Meaning, importance, principles of local wisdom, technology and local innovation, operating values of local wisdom, using technology in the design of local innovation

0030310 การรู้เท่าทันสื่อ**3(3-0-6)****Media Literacy**

ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อ อิทธิพลของสื่อที่มีต่อผู้บริโภค หลักการและแนวคิดสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อโดยจำแนกตามประเภทของสื่อ ได้แก่ ภาพข่าว โฆษณา รายการวิทยุ รายการโทรทัศน์ ภาพยนตร์ และสื่ออินเทอร์เน็ต โดยเน้นทำความเข้าใจเกี่ยวกับบริบทของสื่อต่างๆ อาทิ อุตสาหกรรมสื่อ เทคโนโลยีสื่อ จิตวิทยาการสร้างสาร รูปแบบและภาษาในสื่อ ฝึกวิเคราะห์ข่าวสารในสื่อประเภทต่างๆ เพื่อการรู้เท่าทันสื่อ

The definition and meaning of media literacy, media influence to the audiences, principle and important concept of media literacy by classification according to media types such as newspapers, advertising, radio and television programs, movies, and Internet media by focusing on understanding the context of

various media such as the media industry, media technology, psychology of substance creation, form and language in the media, practice to analyze news in various media for media literacy

0040307 เศรษฐกิจเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต 3(3-0-6)

Economics for Lifelong Learning

การเปลี่ยนแปลงด้านเศรษฐกิจ สังคม และเทคโนโลยีที่สำคัญที่ส่งผลกระทบต่อความสามารถในการรับรู้และปรับตัวของมนุษย์ แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่ทำให้เกิดมุมมองที่หลากหลาย เข้าใจความซับซ้อนที่สัมพันธ์ และสร้างองค์ความรู้ใหม่ที่เท่าทันการเปลี่ยนแปลง

The changes of economy, society and technology affecting competencies in the perception and adaptation of humanity, concepts of lifelong learning causing diverse perspectives, comprehensible complexity of relationships, and creating new knowledge of literacy changes

0050309 เศรษฐกิจดิจิทัลและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ 3(3-0-6)

Digital Economy and Electronic Commerce

หลักการและแนวคิดเชิงเศรษฐกิจดิจิทัล ธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์ พื้นฐานห่วงโซ่อุปทาน แคตตาล็อกอิเล็กทรอนิกส์พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ คลังสินค้าออนไลน์ การชำระเงินออนไลน์ ตลาดกลางออนไลน์ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีกับการดำเนินชีวิตดิจิทัล

Principles and concepts of digital economy, e-Business, supply chain management, e-Catalog, e-Commerce, online warehouses, e-Payment, e-Marketplace and applying technology accord with lifestyles in the digital age

0060302 วัยใสใจสะอาด 3(3-0-6)

Youngsters with Good Heart

การแยกแยะระหว่างผลประโยชน์ส่วนตนกับประโยชน์ส่วนรวม ความละอายและความไม่ทนต่อการทุจริต หน้าที่ของพลเมืองและความรับผิดชอบต่อสังคมในการต่อต้านการทุจริต จิตสำนึกต่อต้านการทุจริต และทดแทนคุณแผ่นดิน

Distinction between personal interests and shared interests, embarrassment and inadequacy of corruption, civic duty and social responsibility for fighting against corruption, anti-corruption and the merit of the land

0060303 ความเป็นพลเมืองและกฎหมายในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6)

Citizenship and Laws for Everyday Life

แนวความคิดและหลักการพื้นฐานของความเป็นพลเมือง จิตสำนึก สิทธิหน้าที่ ความรับผิดชอบ จิตสาธารณะ สิทธิมนุษยชน สิทธิชุมชน การปกป้องผลประโยชน์สาธารณะ และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน

Basic concept of citizenship, consciousness, rights, responsibilities, public mindedness, participation, human rights, community rights, protection of public interest, including knowledge of laws which is used in daily life

1.4) กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์

0010408 การพัฒนาทักษะการดำเนินชีวิตด้วยกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ 3(6-0-3)

Living Skill Development using Electronic Sports

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอุตสาหกรรมอิเล็กทรอนิกส์ การเรียนรู้เทคนิค กลยุทธ์การวางแผน การจัดการทีม การวิเคราะห์รูปแบบการแข่งขัน การจัดการแข่งขัน การออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้ การประกอบอาชีพเกี่ยวกับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ การเรียนรู้กีฬาอิเล็กทรอนิกส์อย่างรู้เท่าทัน จริยธรรมและจรรยาบรรณ การนำทักษะกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน

Fundamental issues of electronic sports industries, learning techniques, strategies of planning, team management, competition analysis, event management, user experience design, various type of electronic sport careers, Learning electronic sports wisely, ethics and professional issues, electronic sports skills which can apply to daily life

0030401 ศาสตร์พระราชาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน 3(3-0-6)

The King's Philosophy for Sustainable Development

ศาสตร์พระราชากับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน หลักคิดทางวิทยาศาสตร์ของโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ การน้อมนำศาสตร์พระราชามาประยุกต์ใช้เพื่อให้เกิดการพัฒนาคุณภาพชีวิตตามบริบทของชุมชน สังคม รวมถึงการแก้ปัญหาทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ภัยพิบัติทางธรรมชาติ แนวคิดเชิงระบบในการพัฒนา แก้ไขปัญหา เพื่อนำไปสู่การพัฒนาอย่างสมดุลและยั่งยืนบนพื้นฐานของสิ่งแวดล้อมที่ดี

The King's Philosophy for sustainable development, principles of scientific thinking of the rally initiated projects, Applying the King's Philosophy to the quality of life development in the content of the community, Natural resources and environmental management, Natural disasters, Systematic concepts in problem solving leading to balanced and sustainable based on good environment

0040405 การเกษตรยั่งยืนและฉลาดบริโภค 3(3-0-6)

Sustainable Agriculture and Smart Consumption

กรอบแนวคิดของเกษตรอินทรีย์ เกษตรทฤษฎีใหม่ เกษตรผสมผสาน วนเกษตร และเกษตรธรรมชาติ การนำภูมิปัญญาทางการเกษตรมาปรับใช้กับเทคโนโลยีการผลิตอาหารที่ปลอดภัยต่อผู้ผลิตและผู้บริโภค ฉลาดเลือกอาหารที่มีคุณค่าทางโภชนาการ ปลอดภัย เพียงพอต่อการบริโภค เพื่อสุขภาพที่ดี

The concept of organic agriculture, new theory agriculture, integrated farming, agroforestry farming, natural farming, integrating farming wisdom by applying the new technology to produce food which are safe for producer and consumer, choosing food wisely for nutritive value, safety and good health

0040406 การสร้างเสริมสุขภาพและสุขภาวะทางเพศ **3(3-0-6)**
Health Promotion and Sexual Health

แนวคิดเกี่ยวกับสุขภาพ องค์ประกอบและปัจจัยที่มีผลต่อสุขภาพ การสร้างเสริมสุขภาพ สุขภาพจิต การจัดการความเครียด กิจกรรมทางกาย โภชนาการเพื่อสุขภาพ ยาและสารเสพติด การปฐมพยาบาลเบื้องต้น สุขภาวะทางเพศ การเจริญเติบโตและพัฒนาการทางเพศ การวางแผนครอบครัวและการคุมกำเนิด การตั้งครรภ์ก่อนวัยอันควร โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ ปัญหาความเชื่อ และค่านิยมของสังคมไทยที่ส่งผลต่อเรื่องเพศ เพศศึกษา

Concept of health, composition of health and factors affecting health, health promotion, mental health, stress management, physical activity, nutrition for health, drug narcotic, first aid, sexual health, growth and sexual development, family planning and contraception, premature pregnancy, sexually transmitted diseases, sexual problems, beliefs, and values in Thai society which influence sexuality education

0040409 เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ **3(6-0-3)**
Information Technology for Learning

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ บุคลากรและกระบวนการข้อมูลและสารสนเทศ ระบบเครือข่ายและอินเทอร์เน็ต บริการออนไลน์และสังคมออนไลน์ บริการแบบคลาวด์ อินเทอร์เน็ตแห่งสรรพสิ่ง เทคโนโลยีการจัดการข้อมูลขนาดใหญ่ ปัญญาประดิษฐ์ในชีวิตประจำวัน การรักษาความปลอดภัยระบบคอมพิวเตอร์ ทรัพย์สินทางปัญญา การใช้งานอุปกรณ์และซอฟต์แวร์ประยุกต์เพื่อสนับสนุนระบบสำนักงานยุคดิจิทัล

Introduction to computers, hardware, software, personnel and processes, data and information, network and internet, online and social networking, cloud service, internet of things, big data management technology, artificial intelligence in daily life, computer system security, intellectual property, use of equipment and application software to support the digital age office system

0050402 การคิดและการแก้ปัญหา **3(3-0-6)**
Thinking and Problem Solving

ความหมายของการคิด ทักษะการคิดและลักษณะการคิด การพัฒนากระบวนการคิดรูปแบบต่างๆ ได้แก่ การคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ และการคิดวิพากษ์ กระบวนการให้เหตุผล คณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวัน การแสวงหาความรู้และการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการตัดสินใจ

Meaning of thinking, thinking skills and divergent thinking, development of process thinking such as analytical thinking, synthetic thinking, creative thinking and critical thinking. Processes of logical reasoning, mathematics for daily life, data manipulation and data analysis for decision making

0050403 การคิดเชิงระบบ

3(3-0-6)

Systematic Thinking

การคิดและการให้เหตุผล กระบวนการคิดเชิงระบบ เทคนิคการคิดเชิงระบบโดยแผนภูมิความคิด ผังก้างปลา แผนภูมิพาเรโต วงจรเดมิงหรือวงจรชูฮาร์ต การประยุกต์การคิดเชิงระบบในการดำรงชีวิตร่วมกับการคิดประเภทอื่น ๆ ได้แก่ การคิดสังเคราะห์ การคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การคิดเชิงวิพากษ์

Thinking and reasoning, processes of systematic thinking, systematic thinking technique by mind maps, fishbone diagrams, Pareto charts, Deming or Shewhart cycles, application of systematic thinking for life combining with other kinds of thinking such as synthesis thinking, creative thinking and critical thinking

0050404 คณิตศาสตร์เพื่อพัฒนาทักษะการคิด

3(3-0-6)

Mathematics for improving Thinking Skills

การฝึกทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์เกี่ยวกับทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการให้เหตุผลและตรรกศาสตร์ ทักษะในการเชื่อมโยงความรู้ต่าง ๆ ทางคณิตศาสตร์และเชื่อมโยงคณิตศาสตร์ในงานอาชีพ การสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์และการนำเสนอ เกมที่ฝึกทักษะการคิดโดยใช้หลักการทางคณิตศาสตร์เบื้องต้น

Skills training and mathematical processes regarding problem solving skills, reasoning skills, skills of connecting mathematical knowledge to career, mathematical expression and presentation and games based on basic mathematics

0070401 เทคโนโลยีการจัดการข้อมูลขนาดใหญ่

3(3-0-6)

Big Data Management Technology

ความหมายและความสำคัญของข้อมูลขนาดใหญ่ จรรยาบรรณและจริยธรรมในการจัดการข้อมูล เครื่องมือและกระบวนการในการรวบรวมข้อมูล เทคโนโลยีในการจัดเก็บข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น และการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการจัดการข้อมูลขนาดใหญ่ การประยุกต์ใช้การจัดการข้อมูลขนาดใหญ่นับกับอาชีพต่างๆ

Definition and importance of big data, ethics in data management, tools and processes of big data gathering, storage technology, data analysis and package software for big data managing, applications of big data in a variety of careers

0070407 สื่อดิจิทัลเพื่อการดำรงชีวิตสมัยใหม่**3(6-0-3)****Digital Media for Modern Living**

ความสำคัญของเนื้อหาดิจิทัล คุณลักษณะที่ดีของเนื้อหาดิจิทัล กระบวนการสร้างและการเผยแพร่ข้อความ รูปภาพ เสียง วิดีโอ และข่าวสารผ่านช่องทางออนไลน์ การรู้เท่าทันสื่อ การนำไปใช้ประโยชน์ในการประกอบธุรกิจ และการดำรงชีวิตในสังคม การประเมินคุณค่าและความถูกต้องของเนื้อหาดิจิทัล ข้อปฏิบัติที่ดีในการใช้งานสื่อดิจิทัล กฎหมายและจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับสื่อดิจิทัล

The importance of digital content, good features of digital content, the process of creating and disseminating text, images, audio and video and news via online, channels Media literacy, implementation of business operations and living in society, assessing the value and accuracy of digital content, good practice in using digital media and law and ethic related to digital media

2) หมวดวิชาเฉพาะ**2.1) วิชาแกน จำนวน 27 หน่วยกิต****2313718 ภาษาอังกฤษสำหรับงานอุตสาหกรรม****3(3-0-6)****English for Industrial Work**

คำศัพท์และรูปแบบประโยค ภาษาอังกฤษขั้นพื้นฐานสำหรับการทำงาน คำศัพท์สัญลักษณ์ และรูปแบบประโยค ที่ใช้ในสำนักงานและโรงงาน คำศัพท์และสัญลักษณ์ ด้านความปลอดภัยในโรงงาน การอธิบายงาน การอธิบายการใช้ อุปกรณ์ต่างๆ การเขียนจดหมาย อิเล็กทรอนิกส์โต้ตอบสั้นๆ

Basic vocabulary and grammar used in work, vocabulary, symbols and sentence structures used in offices and factories, vocabulary and signs for factory safety, description of work usage for various tools, short e-mail writing

6141113 พื้นฐานงานออกแบบสร้างสรรค์**3(2-2-5)****Introduction to Creative Design**

ความรู้พื้นฐานของงานออกแบบเชิงธุรกิจ แนวคิดหลักการพื้นฐานของการออกแบบสร้างสรรค์ กระบวนการพื้นฐานในการใช้ความคิดสร้างสรรค์ วิธีวิเคราะห์เบื้องต้นในงานออกแบบเชิงธุรกิจ และงานศิลปะสร้างสรรค์ ทักษะเฉพาะด้านในเรื่องขององค์ประกอบและการนำเสนอผลงานในรูปแบบของงานออกแบบเชิงธุรกิจ และงานศิลปะสร้างสรรค์

Introduction of design for business, fundamental concepts of creative design, the basic process of using creativity, preliminary approach to business design and creative artwork, specific skills in the composition and presentation of the design for business and creative artwork

6141701 การยศาสตร์เพื่องานออกแบบสร้างสรรค์**3(2-2-5)****Ergonomics for Creative Design**

ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับร่างกายของมนุษย์และส่วนต่าง ๆ ลักษณะทางจิตวิทยา การฝึกปฏิบัติทักษะเพื่อประยุกต์และต่อยอดความรู้สำหรับการสร้างสรรค์ผลงานที่เชื่อมโยง ลักษณะและสัดส่วนต่าง ๆ ในร่างกายมนุษย์ในกระบวนการออกแบบสร้างสรรค์

Understanding of human body as well as human preferences, psychological characteristics, skills to apply and strengthen knowledge for incorporating into the creative design process

6141114 พื้นฐานการแสดงออกทางภาพ**3(2-2-5)****Basic of Visual Expression**

การแสดงออกทางภาพเบื้องต้นด้วยเส้นที่แสดงออกด้านอารมณ์ ความรู้สึก การสื่อความหมายด้วยการสร้างสรรค์เนื้อหา รูปแบบ เทคนิคการวาดรูปเบื้องต้น การจัดองค์ประกอบ เส้น ปริมาตร การสร้างมุมมอง สัดส่วน และ การสร้างภาพลวงตา วิธีการออกแบบภาพ คำศัพท์ทางการวาดภาพ

Introduction to visual expression of drawing lines with the expression of emotion by creation and strategies with techniques, basic principle of drawing techniques, composition, line, volume, perspective, proportion and spatial illusion, visual design methodology, and drawing vocabulary

6141115 พัฒนาการของงานออกแบบ**3(3-0-6)****Evolution of Design**

ประวัติศาสตร์งานออกแบบตั้งแต่อารยธรรมโบราณจนถึงปัจจุบัน การนำแนวคิดและแรงบันดาลใจในการออกแบบ การแยกประเภทของการออกแบบ ผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและทาง เทคโนโลยีต่อการออกแบบ วิเคราะห์การออกแบบของผลงานศิลปินที่มีชื่อเสียงที่สำคัญในการออกแบบ โดยเน้นบทบาทของปัจจัยทางสังคมเศรษฐกิจ การเมือง เทคโนโลยี

History of design from ancient civilizations to the present, ideas and inspiration to design, classification of design, impact of social and technological changes on design, analysis of the design of the famous design artist works by focusing on the role of social economical political technological factors

6141116 สุนทรียศาสตร์ในงานออกแบบสร้างสรรค์ 3(3-0-6)

Aesthetics in Creative Design

หลักเกณฑ์ทัศนศิลป์ของคุณลักษณะของความงาม คุณค่าของความงาม รสนิยมในงานออกแบบจากสิ่งเร้าภายนอกตามเงื่อนไขของสถานการณ์ เรื่องราวความเชื่อ ที่รับรู้และชื่นชมได้ ฝึกปฏิบัติการถ่ายทอดอารมณ์ผ่านงานออกแบบสร้างสรรค์

Visual arts guidelines for beauty features, beauty value, design tastes from external stimuli according to the conditions of the situation, the story of the acknowledged and appreciated belief, practice in conveying emotions through creative designs

6142703 ทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ 3(2-2-5)

Skills for Creative Thinking

การฝึกทักษะเพื่อสร้างการเชื่อมโยงระหว่างการใช้ชีวิตประจำวันโดยการค้นหาปัญหาจากการวิเคราะห์แนวคิดเชิงนามธรรมเพื่อการวางแผนและการใช้ข้อมูลเพื่อประโยชน์ต่าง ๆ สู่แนวคิดการออกแบบเชิงสร้างสรรค์

Skill training to create connection during daily use by searching the problems of abstract concept analysis for planning and use of information for the benefit of creative design ideas

6143913 เตรียมโครงการพิเศษทางการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ 3(3-0-6)

Preparation for Special Project of Creative Design for Business

หลักการและวิธีการของกระบวนการวิจัย การกำหนดปัญหา การรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล การเลือกหัวข้อสำหรับโครงการพิเศษเฉพาะด้านตามความสนใจโดยศึกษาถึงรูปแบบและข้อกำหนดในการเขียนโครงร่างและรายงานวิจัยและจรรยาบรรณของนักวิจัยและนักออกแบบ

Research principles and methodology to determine the problem, gathering data, analysis data, selection of topics for special project based on interest in the form and requirement of writing proposal research and ethic report of researchers and designers

6144915 โครงการพิเศษทางการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ 3(0-6-3)

Special Project of Creative Design for Business

การวางแผน และกำหนดแนวคิด พัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยปฏิบัติงานต่อจากรายวิชาเตรียมโครงการพิเศษทางเทคโนโลยีออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ ผ่านแนวทางการแก้ปัญหา กระบวนการดำเนินงานวิจัย รวบรวมข้อมูล วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลภายใต้จรรยาบรรณของนักวิจัยและนักออกแบบได้ ดำเนินการปฏิบัติการออกแบบและเขียนรายงานวิจัยให้เสร็จสมบูรณ์เพื่อเสนอการพิจารณาจากคณะกรรมการตรวจสอบและนำผลงานเผยแพร่สาธารณชน

The planning and concept of creative development by working from preparation for special project of creative design for business through a solution approach, the operation of the research collect data, analysis and synthesis of information under the ethics of researchers and designers, complete the design and write out the research report to propose consideration from the audit committee and take the public publication

2.2) วิชาเฉพาะ

2.2.1) วิชาเฉพาะด้านบังคับ

6141702 ศัพท์เทคนิคภาษาอังกฤษในงานออกแบบสร้างสรรค์ **3(3-0-6)**

Technical Term for Creative Design

นิยามศัพท์ภาษาอังกฤษเฉพาะทางในงานออกแบบสร้างสรรค์และเทคโนโลยีต่าง ๆ ที่มีความเป็นสมัยนิยม อันเนื่องมาจากความเคลื่อนไหวงานออกแบบสร้างสรรค์และความเจริญของเทคโนโลยี และธุรกิจ เพื่อการสื่อสารและการนำเสนอผลงานทางด้านการออกแบบ

Specialized English terminology in creative design and technology which are popular due to the movement of creative design and the growth of technology and business to communicate and deliver the design work

6141703 สีและการจัดองค์ประกอบเพื่องานออกแบบสร้างสรรค์ **3(2-2-5)**

Color and Composition for Creative Design

ความรู้ทั่วไปที่เกี่ยวกับสี ทฤษฎีสี รูปแบบสี สีในความเชื่อและวัฒนธรรม สีไทย สีสันจากธรรมชาติ เทรนของสีในปัจจุบัน และองค์ประกอบศิลป์ ธาตุทางทัศนศิลป์ เอกภาพ ขั้นตอนการออกแบบงานองค์ประกอบศิลป์ หลักการจัดภาพ การฝึกทักษะในการใช้สีและการจัดการองค์ประกอบจากกระบวนการและเทคนิคต่าง ๆ ที่สามารถสื่อให้เห็นถึงอารมณ์และวัฒนธรรมในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อสามารถนำไปพัฒนาต่อยอดในงานไปใช้ในงานสร้างสรรค์โดยสร้างสรรค์งานให้มีความสัมพันธ์ระหว่าง รูปทรง เนื้อหาและเทคนิค

General knowledge about color, color theory, color patterns in beliefs and cultures, Thai colors, natural colors, the current trends of colors and artistic compositions, visual elements, unity, the design process of artistic compositions, imaging principle, practicing skills and handling elements from processes and techniques that can convey the mood and culture of various forms in able to develop a job to work in creative work, create a relationship between the shape, content and technique

6252601 วิชาลกรรฟคคอมพวเตอรเพื่องานออกแบบสร้งสรค้เชิงรฐรคจ 3 (2-2-5)

Visual Graphic Computer to Creative Design for Business

หลักการ กระบวนการ การนำเสนอให้ปรากฏในรูปแบบต่าง ๆ ของออกแบบกราฟิกเชิงธุรกิจ ผ่านการมองเห็นเป็นสิ่งสำคัญ ที่สอดคล้องและเกี่ยวข้องกับกระบวนการที่สินค้าหรือบริการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ (UX : User Experience) ด้วยระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ในรูปแบบ 2 มิติ และการจัดองค์ประกอบโดยการใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ฝึกปฏิบัติการทำงานกราฟิกในการออกแบบและสร้างภาพการพิมพ์ภาพออกทางเครื่องพิมพ์ รวมทั้งติดตั้งระบบปฏิบัติการเชื่อมต่อใช้งานและบำรุงรักษาอุปกรณ์

Principle, processes, presentation is shown in various forms of business graphic design through visibility as a significant, consistent and relevant to the processes that the goods or services interact with users (UX: user Experience) with a computer operating system in 2d format and composition by using software for graphic work in design, practice graphics to design and create print images on the printer, as well as to install the connected operating system. Operate and maintain equipment

6142115 พื้นฐานงานผลิตภัณฑ์สำหรับงานออกแบบเชิงธุรกิจ 3(2-2-5)

Introduction to Product Design for Business

หลักการ และกลยุทธ์การออกแบบผลิตภัณฑ์ การพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ตามโจทย์
ปัญหาธุรกิจ จิตวิทยาการรับรู้เรื่องความเป็นสมัยนิยม แนวโน้มและพฤติกรรมผู้บริโภค เลือกใช้
วัสดุและเทคนิคในการสร้างสรรค์ ฝึกปฏิบัติการสร้างแบบร่าง ทักษะการทำหุ่นจำลองประกอบการ
ออกแบบและการวางแผนดำเนินการผลิต

Principles and strategy of product design, developing product models by business issues, perception of the popularity of modern trends and consumer behaviors, choose materials and techniques for creativity, skill practice in creating modeling drafts for design and production planning

6253601 การออกแบบโดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วย 3(2-2-5)

Computer aided design

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

The basics of aided computer application for 2D and 3D design according to international standards, creating a variety of models, using light color-shiny surface objects for realism. deliver both stills and movies and learn to use plug-ins to create professional presentations

6142901 เทคโนโลยีและเทคนิคการนำเสนอ**3(2-2-5)****Technology and Presentation Techniques**

หลักการ วิธีการ กระบวนการ ที่โน้มน้าวใจผู้ฟังให้ซื้อสินค้า บริการ โดยใช้เทคโนโลยี ในการสร้างสรรค์ ขั้นตอนการนำเสนอผลงานออกแบบ ด้วยวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ วิธีการนำเสนอ ผลงานด้วยการเขียน การพูด การถ่ายภาพสไลด์ทัศนูปกรณ์ และสื่อดิจิทัลประเภทต่าง ๆ รวมทั้ง การใช้เทคนิค Pitch Presentation ให้สอดคล้องกับเนื้อหา ตลอดจนบุคลิกภาพ การแต่งกายและ ท่าทางในการนำเสนอผลงาน

Principles, methods, processes that convince the listener to buy products by using creative technology, design work presentation process with various materials, presentation methods by writing speaking photography audio - visual equipment and various types of digital media including use of the technique Pitch in accordance with the content as well as the personality of the dress and the gesture of the presentation

6112201 ศิลปะภาพถ่ายและการตัดต่อภาพดิจิทัล**3(2-2-5)****Photography Arts & Digital Editing**

กระบวนการถ่ายภาพระบบดิจิทัล และการใช้เทคโนโลยีต่างๆ การจัดภาพตามหลัก องค์ประกอบการถ่ายภาพ หลักการการถ่ายภาพสตูดิโอและผลิตภัณฑ์ ตัดแต่งภาพดิจิทัล การสร้าง Effects ภาพ และงานภาพเคลื่อนไหวดิจิทัล การตัดต่อภาพ การใช้ Special Effects รวมทั้ง การ ทำไทเทิล โดยนำไปใช้กับสื่อเทคโนโลยีที่หลากหลายเพื่อใช้ในงานเชิงพาณิชย์ และเพิ่ม ความสามารถความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม

The process of digital photography and the use of various technologies, framing according to photographic elements, principles of photography studios and products, creating effects of images and digital animations, editing images, use of Special Effects as well as making of subtitles by applying to various media technology for commercial use and enhanced creative and innovative capabilities

6252602 การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้และสื่อปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับ คอมพิวเตอร์**3(2-2-5)****User Experience Design and Human Computer Interaction**

หลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ พฤติกรรมมนุษย์ การรับรู้ และการประมวลผลการรับรู้ องค์ประกอบของการออกแบบ ประสบการณ์ผู้ใช้ การใช้สี การจัดวาง การออกแบบเนื้อหา หลักการออกแบบโดยมีผู้ใช้เป็น ศูนย์กลาง

Principles and theories associated with human and computer interaction, human behavior, awareness and recognition processing, elements of design, user experience, color layout content design, design principles with user-centric

6142704 เทรนด์และแฟชั่นนิยม**3(2-2-5)****Trends and Fashion**

แนวโน้มการพัฒนารูปแบบเครื่องแต่งกาย เครื่องประดับในสมัยปัจจุบัน การพัฒนาพื้นผิว สี รูปแบบ ของวัสดุที่นำมาสร้างสรรค์งานเครื่องแต่งกาย โดยเน้นแนวความคิด รูปแบบอันมีผลเนื่องมาจากความเคลื่อนไหวของศิลปะตามยุคสมัยและความเจริญทางเทคโนโลยี จิตวิทยาการรับรู้ของมนุษย์ในเรื่องความเป็นสมัยนิยม ด้วยวิธีการวิจารณ์ สัมมนา ศึกษาดูงาน

The trend of costume development and jewelry in the current modern, development of surface color patterns of materials used to create costume by emphasizing the concept and style is due to the artistic movement of the modern age and technological growth, human perception in popularity by the criticism analysis seminar and explore jobs

6253602 สื่อดิจิทัลและสิ่งพิมพ์สร้างสรรค์**3(2-2-5)****Digital Media and Creative Printing**

สื่อสิ่งพิมพ์ การจัดวางองค์ประกอบ และวิธีการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ กระดาษที่ใช้ในการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ การใช้สีในงานออกแบบ ขั้นตอนการทำสื่อสิ่งพิมพ์ แบบรูปเล่ม คุณสมบัติของโปรแกรมสำเร็จรูปที่ใช้ในงานผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ การเตรียมรูปภาพและข้อความ การจัดทำต้นฉบับสิ่งพิมพ์ รวมถึงหลักในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ประเภท หนังสือ วารสาร การตรวจสอบคุณภาพ และการประเมินผลงาน ระบบการพิมพ์และการเข้าเล่มสิ่งพิมพ์

Print media, composition and design methods, paper used to produce publications, using color in design, the process of printing publications, format, features of the package software used in printed media production, preparing picture and text, original publication arrangement including design principles of book and journal, quality monitoring and evaluation, printing and binding publications

3222109 การจัดการผลิตภัณฑ์และราคา**3(3-0-6)****Product and Price Management**

บทบาทและหน้าที่ความรับผิดชอบของผู้จัดการผลิตภัณฑ์แนวคิด การจัดส่วนผสมผลิตภัณฑ์ การออกแบบและบรรจุภัณฑ์ นโยบายตราสินค้า การวางตำแหน่งผลิตภัณฑ์ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ วัฏจักรผลิตภัณฑ์ สาเหตุของผลิตภัณฑ์ล้มเหลว และจริยธรรมสำหรับการพัฒนาผลิตภัณฑ์ วิธีการหลีกเลี่ยงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเรื่องราคา วัตถุประสงค์การ กำหนดราคา การใช้ราคาเป็นเครื่องมือสำหรับกลยุทธ์ทางการตลาด การ เปลี่ยนแปลงราคา การกำหนดราคา และจริยธรรมในการกำหนดราคาอย่าง เหมาะสม

The roles and responsibilities of managers, product concept to product mix. Design and Packaging These brand Product positioning New Product Development cycle products the causes of product failure and ethics for product development

How to avoid the factors that influence the price. The objective pricing Using price as a tool for marketing strategies. Price changes in pricing and ethical pricing appropriately

3224201 การตลาดอิเล็กทรอนิกส์

3(3-0-6)

e - Marketing

แนวคิดเกี่ยวกับการตลาดผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ การใช้ประโยชน์จาก ความก้าวหน้าของ เทคโนโลยีสารสนเทศมาประยุกต์ใช้กับงานทางด้าน การตลาด เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มและสร้างความสัมพันธ์แก่ธุรกิจและลูกค้า เรียนรู้และประยุกต์ใช้ความรู้ทางการตลาดกับเทคโนโลยีที่เหมาะสมกับ สถานการณ์มาใช้ในเชิงปฏิบัติ การสร้างเว็บไซต์ การนำเสนอสินค้าผ่านระบบ อิเล็กทรอนิกส์ การจัดเก็บข้อมูลทางการค้า การเพิ่มและการรักษาลูกค้าเพื่อสร้างความ ได้เปรียบทางการแข่งขัน รวมถึงเข้าใจ ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จ การกำหนดกลยุทธ์ การตลาดผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ขององค์กร และเรียนรู้แนวโน้ม ของ การตลาดผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์

The concept of marketing via electronic media. Taking advantage of the advancement of information technology application in the market. To add value and build relationships for businesses and consumers. Learn and apply marketing knowledge with the right technology to be used in practical situations. Creating a Website Presenting its electronically Storage Commercial Increasing and maintaining the customer base to create an advantage in the competition. To understand the factors that affect success. Strategic marketing through electronic media to achieve the objectives of the organization. And learn the trends of the market through the electronic media

2.2.2) วิชาเฉพาะด้านเลือก

Module เทคโนโลยีและการออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงพาณิชย์

9 หน่วยกิต

6143101 กลยุทธ์การสื่อสารทางการตลาดสำหรับงานออกแบบผลิตภัณฑ์

3(2-2-5)

Marketing strategies of Communication for Product

กลยุทธ์การตลาดของผู้บริหารผลิตภัณฑ์ แนวความคิดการตลาดสมัยใหม่ของผลิตภัณฑ์ การนำผลิตภัณฑ์เข้าสู่ตลาด การบริหารสายผลิตภัณฑ์ การวิเคราะห์คุณสมบัติเบื้องต้นของสินค้า เพื่อให้ตัดสินใจเกี่ยวกับตราสินค้า การวางแผนสร้างตราสินค้าในเศรษฐกิจยุคใหม่ กลยุทธ์ในการ สร้างความจงรักภักดีตราสินค้า ทบทวนการกำหนดตำแหน่งผลิตภัณฑ์ในตลาดที่มีการแข่งขันจาก ภายในและต่างประเทศ ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจพัฒนาเปลี่ยนแปลงผลิตภัณฑ์และ ตราสินค้า เพื่อสามารถวิเคราะห์วางแผนและกำหนดกลยุทธ์ทางการตลาดได้อย่างเหมาะสม

Marketing strategies of product manager, the modern marketing concept of the products, importing product into the market, product line management, fundamental analysis of goods to make decisions about the brand, Branding planning in the modern economy strategy to create brand loyalty, review product positioning in competitive domestic and international market, study factors that influence the decision to develop products and brands to be able to analyze, plan, and assign marketing strategies appropriately

6143208 ทักษะการออกแบบผลิตภัณฑ์ **3(2-2-5)**
Skills for Products Design

การฝึกทักษะการออกแบบผลิตภัณฑ์และสร้างผลิตภัณฑ์อย่างสร้างสรรค์จากงานภาคสนามท้องถิ่นเพื่อสร้างการเชื่อมโยงกระบวนการสำหรับการตลาดเพื่อการสื่อสาร

Products design skills training and create creative products from local field work Practice and creating products from local fieldwork to create a link connection for marketing to communication

6143912 นิทรรศการและการแสดงสินค้า **3(2-2-5)**
Exhibition & Display

หลักการ ประเภท องค์ประกอบ แนวคิดและเทคนิควิธี วัสดุและการติดตั้ง การประมาณราคา ในการจัดนิทรรศการและการจัดแสดงสินค้า การวางแผน ออกแบบเขียนแบบ การเลือกใช้สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อดิจิทัล หรือสื่ออื่น ๆ และเทคโนโลยีนำเสนองาน ที่เหมาะสมและสอดคล้องเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย ประเพณี วัฒนธรรมในท้องถิ่น และสังคมยุคปัจจุบัน

Principles types components concepts techniques materials and installation price estimation in exhibition and display, planning for design and drawing, selection of print media digital media or other medias and technology offer appropriate and consistent work to the target audience, local culture and modern society

Module เทคโนโลยีและการออกแบบกราฟิกเชิงพาณิชย์ **9 หน่วยกิต**

6143102 พฤติกรรมผู้บริโภคและแนวโน้มของงานกราฟิก **3(2-2-5)**
Consumer Behavior & Graphic Trends

บทบาท ลักษณะและค่านิยมของพฤติกรรมผู้บริโภคที่มีต่องานออกแบบกราฟิก ศึกษาแนวโน้ม และรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของงานกราฟิกที่มีผลต่อความต้องการของผู้บริโภค ฝึกทักษะ การวิเคราะห์ วิจัยข้อมูลที่ได้จากการศึกษาพฤติกรรมผู้บริโภค มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบงานกราฟิกจากโจทย์ปัญหาที่กำหนด สำหรับการเป็นผู้ประกอบการมืออาชีพ

Role, characteristics, and values of consumer behaviors toward graphic design, study trends and know up to graphics changes that affect consumers ' needs,

practice analytical skills of research data from the study of consumer behavior for applying to design a graphics from a given problem for a professional entrepreneur

6143703 ทักษะการออกแบบสื่อกราฟิกดิจิทัลมีเดีย

3(2-2-5)

Skills for Graphic Digital Media Design

การฝึกทักษะการออกแบบกราฟิก ลวดลาย ภาพประกอบ และสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลในรูปแบบต่างๆ และสร้างผลงานกราฟิกอย่างสร้างสรรค์จากงานภาคสนามในท้องถิ่นเพื่อสร้างการเชื่อมโยงกระบวนการของพฤติกรรมผู้บริโภคและแนวโน้มของงานกราฟิก เพื่อการนำเสนองานเชิงพาณิชย์ที่เหมาะสม

Skill training for graphic design illustration and digital publications in various way and create creative graphics from local fieldwork to establish the linking of the process for consumer behavior and graphics trends for the right commercial presentation

6143704 ทักษะงานสร้างสรรค์เพื่องานดิจิทัลและเทคโนโลยี

3(2-2-5)

Creative Skills for Digital and Technology

การฝึกทักษะนำเอาข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียง และ วิดีโอ มาจัดการตามกระบวนการ โดยอาศัยเทคโนโลยีและวิธีการผลิตโดยนำมาเชื่อมโยงกันเพื่อให้เกิดประโยชน์ในการใช้งาน และตรงกับวัตถุประสงค์ หรือ สื่ออิเล็กทรอนิกส์

Skills training brings out text, graphics, animations, audio and video in process by using technology and production methods and be linked to the benefit of use and match the purpose or electronic media

Module การสื่อสารงานหัตถกรรมในท้องถิ่น

9 หน่วยกิต

6254601 การสื่อสารงานออกแบบหัตถกรรมเชิงพาณิชย์

3(2-2-5)

Communication for Commercial Handicraft Design

ทฤษฎี หลักการ และฝึกทักษะในงานศิลปะ การออกแบบ การใช้สี การจัดวางองค์ประกอบ การสื่อสารทางการตลาดแบบออนไลน์และออฟไลน์ เทคโนโลยีที่เหมาะสม ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการดำเนินงานการสื่อสารการตลาด เครื่องมือการสื่อสารตลาดดิจิทัล สื่อปฏิสัมพันธ์ สื่อสังคมออนไลน์ และโทรศัพท์เคลื่อนที่ เทคนิคและวิธีการโฆษณาออนไลน์ การสื่อสารการตลาดผ่านเครื่องมือค้นหาบนอินเทอร์เน็ต และสื่อดิจิทัลอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

Theory of arts and skill training, design, using color, components, online and offline marketing communications, factors influencing marketing communications operations, digital market communication tools, media interaction, social media and mobile phone, online advertising techniques and methods, marketing communication through the internet search engine and other related digital media

6144201 เทคโนโลยีการสร้างสรรค์หัตถกรรมท้องถิ่น **3(2-2-5)**

Technology for Local Handicrafts

วิเคราะห์แนวคิดเชิงนามธรรมเพื่อการวางแผนและสร้างสรรค์ผลงานหัตถกรรมจากวัสดุ เทคนิค กรรมวิธี จากงานภาคสนาม รวมทั้งการนำเทคโนโลยีทางด้านดิจิทัลและเทคนิคต่าง ๆ เพื่อการนำเสนองานเชิงพาณิชย์ที่เหมาะสม

Analysis of abstract concepts for planning and creation of crafting materials from field work, including the introduction of digital technologies and techniques for optimal commercial presentations

6144701 สหวิทยาการของวัสดุท้องถิ่น **3(2-2-5)**

Interdisciplinary of local material

แนวคิดของสหวิทยาการของวัสดุในท้องถิ่นสู่การวิเคราะห์และฝึกปฏิบัติเพื่อการออกแบบสร้างสรรค์ ที่สอดคล้องกับสังคม และวัฒนธรรม ในมุมมองทางประวัติศาสตร์ ชาติพันธุ์ และความงาม จากงานภาคสนามและปราชญ์ชาวบ้านในพื้นที่หรือวิทยากรผู้มีความรู้

The concept of the interdisciplinary study of local materials to the analysis and practice for creative design in accordance with society and culture in historical and aesthetic views from the field work, folk philosophers or guest speakers

Module เลือกอิสระ ให้เลือกเรียนวิชาต่อไปนี้ 9 หน่วยกิต

6144702 สีธรรมชาติและสิ่งทอ **3(2-2-5)**

Natural Colors and Textiles

หลักการการสร้างสีจากธรรมชาติ การใช้วัสดุในชุมชน เพื่อสร้างสีที่เกิดจากธรรมชาติ ที่เน้นการย้อมเส้นใย และสิ่งทอ และสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์สิ่งทอจากสีย้อมธรรมชาติที่สามารถขายเชิงธุรกิจได้

Principles of creating natural color, the use of materials in the community to create natural coloration by focusing on dyeing fiber and textiles and create textiles from natural dyes that can be commercial products

6224701 บรรจุภัณฑ์สร้างสรรค์ **3(2-2-5)**

Creative Packaging

หลักการออกแบบบรรจุภัณฑ์เชิงพาณิชย์ การเลือกใช้วัสดุ การออกแบบโครงสร้างการออกแบบกราฟิกบรรจุภัณฑ์ ข้อบังคับและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับงานบรรจุภัณฑ์ การและฝึกทักษะการออกแบบและพัฒนาารูปแบบบรรจุภัณฑ์เชิงพาณิชย์จากงานภาคสนามท้องถิ่น การทำหุ่นจำลองประกอบแบบ และการนำเสนอผลงาน

Principles of commercial packaging design. material selection, graphic design for packaging, regulations and laws related to packaging, training on the design of commercial packaging from local field work, model making and presentation

6144703 การออกแบบฉากเวที

3(2-2-5)

Stage Scene Design

ความเป็นมา ประเภท รูปแบบ วัสดุอุปกรณ์ หลักพื้นฐานและกระบวนการออกแบบของการออกแบบสร้างฉากและเวที

History, types, forms, materials, equipment, principles and process of stage and stage scene design

6144704 ดิจิทัลสำหรับเครื่องหมายการค้า

3(2-2-5)

Digital for Trademark

การออกแบบ เครื่องหมายและสัญลักษณ์ ประเภทต่าง ๆ โดยคำนึงถึงหลักการออกแบบและการสื่อความหมาย ฝึกทักษะการออกแบบเครื่องหมายการค้าจากงานภาคสนามท้องถิ่นเพื่อสร้างการเชื่อมโยงกระบวนการสำหรับการตลาดเพื่อการสื่อสาร

Designing various types of marks and symbols by considering the principles of design and interpretation, training trademark design skills from local field work to create a linking process for marketing to communication

6144705 ดิจิทัลสำหรับงานโฆษณา

3(2-2-5)

Digital for Advertising

หลักการออกแบบ ทฤษฎีสี กระบวนการสร้างสรรค์และการออกแบบโฆษณา โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับสินค้าหรือบริการ แนวความคิดหลักในการโฆษณา วัตถุประสงค์ด้านการตลาด ด้านจิตวิทยาและภาพพจน์ จุดขายที่เป็นเอกลักษณ์ หรือ USP ขั้นตอนการผลิตงานโฆษณาและสื่อผสม สัดส่วนโครงสร้าง รูปแบบและการจัดวางตัวอักษร การออกแบบตัวอักษร โดยคำนึงถึงความสัมพันธ์และการสื่อความหมาย ฝึกปฏิบัติการสร้างสรรค์และผลิตงานโฆษณา

Design principles, color theory, creative process and advertisement design with the aim of providing information about products or services, advertising concept, marketing objectives, psychological and Image, Unique Selling Point or USP, the production processes of advertising and mixed media, structural proportion, font style and layout, font design with regard to relationships and meaning, training in creating and producing advertising

6144202 เครื่องประดับสร้างสรรค์**3(2-2-5)****Creative Jewelry**

การออกแบบ วิธีการผลิต การประกอบ อุปกรณ์ที่ใช้ในการทำเครื่องประดับในระบบอุตสาหกรรมครัวเรือน รวมถึงการใช้วัสดุท้องถิ่นมาประกอบจัดทำเครื่องประดับตกแต่ง

Design, production methods, assembling jewelry, equipment used in making jewelry in the household industry system including the use of local materials for jewelry

6144602 สร้างสรรค์ภาพล้อและภาพประกอบเรื่อง**3(2-2-5)****Creative for Caricature and Illustration**

การเขียนภาพล้อ ภาพประกอบเรื่องด้วยเครื่องมือพื้นฐานและโปรแกรมสำเร็จรูปประเภทและคุณสมบัติของวัสดุ เครื่องมือพื้นฐานที่ใช้ในงานเขียนภาพล้อและภาพประกอบเรื่อง ประเภทและคุณสมบัติของโปรแกรมสำเร็จรูปที่ใช้ในงานเขียนภาพประกอบ หลักการร่างภาพ การถ่ายโอนภาพเข้าสู่เครื่องคอมพิวเตอร์ การใช้เมาส์ปากกาวาดภาพระบายสี หลักการร่างภาพล้อและภาพประกอบเรื่องสั้น นิทานสำหรับเด็ก ภาพโปสเตอร์

Caricature writing and Illustration with basic tools and software, types and properties of materials, basic tools used in caricature writing and illustration, types and properties of software programs for illustrations, sketching principle, transferring images to the computer, using the mouse to draw a painting, principle of caricature sketches and short story Illustrations, fairy tales for children, poster

6254503 เทคโนโลยีและงานดิจิทัลเพื่อการสร้างสรรค์เว็บเพจ**3(2-2-5)****Technology and Digital for Creating Web Pages**

หลักการออกแบบเว็บเพจ โฮมเพจ การประยุกต์ใช้ภาพกราฟิก ภาพแอนิเมชัน และการตกแต่งเว็บเพจด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป

Design principles of web page and home page, graphic application, animation and decorate the webpage with the package software

6144302 ออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา**3(2-2-5)****Creative for Pottery Design**

ลักษณะรูปแบบผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา หลักการและทฤษฎีการออกแบบ ศึกษาวัสดุ เครื่องมือ และอุปกรณ์ที่ใช้ในการผลิต การตกแต่งลวดลาย เทคนิคการทำสีผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา ฝึกปฏิบัติการร่างแนวคิด การออกแบบเขียนแบบผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา การขึ้นรูปชิ้นงานแบบต่างๆ การซ่อมแซมชิ้นงาน การทำสีหลังจากการเผา ความสวยงามและแนวคิดในการสร้างสรรค์ทางด้านศิลปะและด้านธุรกิจ

Pottery product model characteristics, principles and theories of design, study of materials, tools and equipment used in production, decorative pattern,

techniques for coloring pottery products, practice in conceptualization, design and drawing pottery products, forming different types of work pieces, repair work, coloring after firing, beauty and creative concepts in art and business

6144303 หัตถกรรมสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากไม้ไผ่

3(2-2-5)

Bamboo Craft Design

ลักษณะรูปแบบผลิตภัณฑ์จักสานไม้ไผ่ในท้องถิ่น ศึกษาวัสดุ เครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้ในขั้นตอนการผลิต หลักการและทฤษฎีการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมจักสานจากไม้ไผ่โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น เทคนิควิธีการย้อมสี วิธีการปฏิบัติงานจักสานลวดลายดั้งเดิม ลวดลายประยุกต์อย่างสร้างสรรค์ การนำงานสานมาแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์ต่างๆ การคิดต้นทุนและการกำหนดราคาจำหน่าย ความสวยงามและแนวคิดในการสร้างสรรค์ด้านศิลปะและด้านธุรกิจ

Characteristics of local bamboo products, study materials, tools and equipment used in the production process, principles and theory of design of bamboo handicraft products by using Local knowledge, techniques of dyeing methods, traditional methods of weaving work and applied patterns, the weaving works to transform into various products, costing and pricing, beauty and creative concepts in art and business

2.3) วิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

6144801 การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

1(45)

Preparation for Field Experience

จัดให้มีกิจกรรมเพื่อเตรียมความพร้อมของผู้เรียน ก่อนออกฝึกงานนอกสถานที่พัฒนาตัวผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ เจตคติ แรงจูงใจ และคุณลักษณะที่เหมาะสมกับวิชาชีพ

Arrange activities to prepare the learners before going off-site internship that develop learners to have knowledge, skills, attitude, motivation and characteristics suitable for the profession

6144802 การเตรียมฝึกสหกิจศึกษา

0(30)

Preparation for Cooperation

การเตรียมตัวเข้ารับการอบรมเตรียมสหกิจศึกษาไม่น้อยกว่า 30 ชั่วโมง ในการฝึกงานในสถานประกอบการ ทางารออกแบบโดยการเตรียมพร้อมในเรื่องการทำแฟ้มผลงาน ศึกษาข้อมูลสถานประกอบการ ศึกษาดูงาน การฟังบรรยายจากวิทยากร และการพัฒนาบุคลิกภาพ

Preparing to attend the training course of not less than 30 hours in an internship in a design establishment by being prepared in the making of the portfolio, study establishment information, study trip, listening to speakers and personality development

6144803 การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ**5(300)****Field Experience****วิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : 6144801 การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ**

การฝึกงานสาขาเทคโนโลยีออกแบบสร้างสรรค์ในสถาบันของรัฐหรือเอกชนเป็นเวลาไม่น้อยกว่า 300 ชั่วโมง เพื่อให้นักศึกษาเกิดความชำนาญและมีประสบการณ์ จนสามารถนำไปประกอบอาชีพได้ ทั้งนี้โดยได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาและสาขาวิชา

Internship in the field of creative design technology in a public or private institution for no less than 300 hours in order for student to be skilled and experienced to be able to apply for a career, with the approval of advisors and program

6144811 สหกิจศึกษา**6 (16 สัปดาห์)****Cooperative Education****ต้องผ่านการอบรมเตรียมสหกิจศึกษาไม่น้อยกว่า 30 ชั่วโมง**

ปฏิบัติงานอย่างน้อย 1 ภาคการศึกษา (ประมาณ 16 สัปดาห์) โดยจะต้องมีระยะเวลาปฏิบัติงานตามที่กำหนดเป็นการปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการอย่างมีระบบระหว่างการศึกษาศึกษาในสถานศึกษากับสภาพของการทำงานจริง เรียนรู้ประสบการณ์จากการปฏิบัติงานและมีคุณภาพตรงตามที่สถานประกอบการต้องการมากที่สุด

Work at least one semester (approximately 16 weeks), with a specified duration of work, being a systematic actual operation during the education in the institution and the actual work conditions, learning experience from the implementation work and have the quality that the establishment needs most

3.2 ชื่อ-สกุล เลขประจำตัวบัตรประชาชน ตำแหน่งและคุณวุฒิของอาจารย์

3.2.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร

ที่	ชื่อ-นามสกุล ตำแหน่งทาง วิชาการ เลขประจำตัว ประชาชน	คุณวุฒิการศึกษาสูงสุด (สาขาวิชา) และสถาบันที่สำเร็จ การศึกษา	สถาบันการศึกษา	ภาระงานสอน (ชม./สัปดาห์) (ปีการศึกษา)				
				2562	2563	2564	2565	2566
1	นายรัฐธีรนนธ์ รอดชื่น ผู้ช่วยศาสตราจารย์ (ออกแบบผลิตภัณฑ์) 3660400276291	ค.อ.ม.(เทคโนโลยี ผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม) 2549 วท.บ.(ออกแบบ ผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม) 2544	สถาบันเทคโนโลยีพระจอม เกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง สถาบันราชภัฏนครสวรรค์	12	12	12	12	12
2	นายพรชประเวศ อชิโนบุญวัฒน์ รองศาสตราจารย์ (ทัศนศิลป์) 3609900331591	ศษ.ม.(เทคโนโลยี การศึกษา) 2545 ศษ.บ.(ศิลปกรรม) 2538	มหาวิทยาลัยศิลปากร สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล	12	12	12	12	12
3	นางยุวดี ทองอ่อน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ (นฤมิตศิลป์) 3600100482839	ปร.ด.(ศิลปะการ ออกแบบ) 2558 ค.อ.ม.(เทคโนโลยี ผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม) 2546 ศษ.บ.(ศิลปกรรม) 2533 ปม.ศ.(ศิลปกรรม) 2532	มหาวิทยาลัยศิลปากร สถาบันเทคโนโลยีพระจอม เกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง สถาบันเทคโนโลยี ราชมงคล วิทยาเขต เพาะช่าง สถาบันเทคโนโลยี ราชมงคล วิทยาเขต เพาะช่าง	12	12	12	12	12
4	นางสาวกัญยาพร กฤษณเสพย์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ (นฤมิตศิลป์) 1619900009447	ปร.ด.(ทัศนศิลป์และการ ออกแบบ) 2560 ค.อ.ม.(เทคโนโลยี ออกแบบผลิตภัณฑ์) 2554 ศป.บ.(ออกแบบบรรจุ ภัณฑ์) 2549	มหาวิทยาลัยบูรพา สถาบันเทคโนโลยีพระจอม เกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง มหาวิทยาลัยนเรศวร	12	12	12	12	12

ที่	ชื่อ-นามสกุล ตำแหน่งทาง วิชาการ เลขประจำตัว ประชาชน	คุณวุฒิการศึกษาสูงสุด (สาขาวิชา) และสถาบันที่สำเร็จ การศึกษา	สถาบันการศึกษา	ภาระงานสอน (ชม./สัปดาห์) (ปีการศึกษา)				
				2562	2563	2564	2565	2566
5	นายพีพัฒน์ มั่นพรม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ (ออกแบบผลิตภัณฑ์) 3600900416032	ศป.ม.(ศิลปะและการ ออกแบบ) 2555 วท.บ.(ออกแบบ ผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม) 2546	มหาวิทยาลัยนเรศวร สถาบันราชภัฏนครสวรรค์	12	12	12	12	12
6	นางสาวสุจิตรา อยู่หนู อาจารย์ 3530900027134	ปร.ด.(ทัศนศิลป์และการ ออกแบบ) 2560 วท.ม.(คอมพิวเตอร์เพื่อ การออกแบบ สถาปัตยกรรม) 2551 สถ.บ.(สถาปัตยกรรม หลัก) 2549	มหาวิทยาลัยบูรพา มหาวิทยาลัยรังสิต มหาวิทยาลัยนเรศวร	12	12	12	12	12

4. องค์ประกอบเกี่ยวกับประสบการณ์ภาคสนาม (การฝึกประสบการณ์วิชาชีพหรือสหกิจศึกษา)

การฝึกประสบการณ์ภาคสนามในหน่วยงานราชการ และเอกชน ทำหน้าที่ผลิต ควบคุม คุณภาพ และวิจัยและพัฒนา โดยเลือกฝึกตามภารกิจของสถานที่ฝึกหรือการทำโครงการแก้ไขปัญหา ของสถานที่ฝึก ภายใต้การดูแลของอาจารย์นิเทศและผู้นิเทศประจำหน่วยงาน โดยหลักสูตรกำหนดให้ ภาคเรียนฤดูร้อน ของปีการศึกษาที่ 1 และปีการศึกษาที่ 2 นักศึกษาต้องผ่านการฝึกระเบียบวินัย จำนวน 120 ชั่วโมง ฝึกคุณธรรม 120 ชั่วโมง และฝึกความเป็นผู้ประกอบการ (มีรายได้) 120 ชั่วโมง เมื่อนักศึกษาเรียนสำเร็จในปีการศึกษาที่ 3 นักศึกษาสามารถเลือกฝึกประสบการณ์ภาคสนามแบบ ปกติหรือสหกิจศึกษา แบ่งออกเป็นแบบปกติ มีรายวิชาเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ จำนวน 45 ชั่วโมง และรายวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ไม่น้อยกว่า 300 ชั่วโมง และแบบสหกิจศึกษา ซึ่งก่อน การฝึกสหกิจศึกษาจำเป็นต้องผ่านการอบรมอย่างน้อย 30 ชั่วโมง และฝึกสหกิจศึกษาไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์

4.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้ของประสบการณ์ภาคสนาม

มาตรฐานผลการเรียนรู้จากประสบการณ์ภาคสนามที่ต้องการ

4.1.1 นักศึกษามีระเบียบและวินัย สามารถปฏิบัติตามกฎระเบียบของสถานที่ฝึก ประสบการณ์วิชาชีพหรือของสหกิจศึกษา

4.1.2 นักศึกษามีคุณธรรม จริยธรรม ความซื่อสัตย์ ตรงต่อเวลา และมีความอดทน

4.1.3 นักศึกษามีองค์ความรู้และทักษะในการปฏิบัติที่เกี่ยวข้องกับงาน หรือเทคนิคการทำงานในสถานที่ฝึกงาน

4.1.4 นักศึกษามีความสามารถบูรณาการความรู้และทักษะเพื่อเสนอแนะวิธีการแก้ปัญหาในสถานการณ์จริง

4.1.5 นักศึกษามีความมีทักษะการสื่อสารด้านการพูด เขียน คิดวิเคราะห์ประมวลผล และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น

4.2 ช่วงเวลา

ช่วงเวลาของการฝึกประสบการณ์วิชาชีพหรือฝึกประสบการณ์แบบสหกิจ ภาคการศึกษาที่ 1 หรือภาคการศึกษาที่ 4 ของปีการศึกษาที่ 2

4.3 การจัดเวลาและตารางสอน

ตามเวลาทำงานของหน่วยงานที่เข้าฝึกงาน โดยให้ได้เวลาการฝึกงานรวมอย่างน้อย 300 ชั่วโมงของการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ และ ไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์ของสหกิจศึกษา

หมวดที่ 4 ผลการเรียนรู้ กลยุทธ์การสอนและการประเมินผล

1. การพัฒนาคุณลักษณะพิเศษของนักศึกษา

คุณลักษณะพิเศษ	กลยุทธ์หรือกิจกรรมของนักศึกษา
มีความตระหนักและทัศนคติที่ดีต่อจรรยาบรรณทางวิชาชีพ	- การสอดแทรกในวิชาเรียนที่เกี่ยวข้องกับจรรยาบรรณวิชาชีพ
มีจิตสำนึกสาธารณะ	- จัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร เช่น โครงการบำเพ็ญประโยชน์ ค่ายอาสาพัฒนาท้องถิ่น เป็นต้น
มีทักษะการเป็นผู้นำและทำงานเป็นทีม	- การทำงานเป็นทีมในชั้นเรียนและกิจกรรมเสริมนอกชั้นเรียน
มีวินัย เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่างๆ ขององค์กรและสังคม	- การสอดแทรกในวิชาเรียนทุกรายวิชา
มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม	- การมอบหมายงานให้นักศึกษารับผิดชอบในกิจกรรมต่างๆ และจัดกิจกรรมเสริม
มีทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง	- การจัดการเรียนการสอนที่มีการเรียนรู้ด้วยตนเอง เช่น ค้นคว้าข้อมูลสารสนเทศ การนำเสนอผลงานโดยใช้เทคโนโลยี และการทำโครงงานวิจัย เป็นต้น - จัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร เพื่อเปิดโอกาสการเรียนรู้เพิ่มเติม

2. การพัฒนาผลการเรียนรู้ของหมวดศึกษาทั่วไป

2.1 ด้านคุณธรรม จริยธรรม

2.1.1 ผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

(1) มีคุณธรรม จริยธรรม เข้าใจคุณค่าของชีวิต มีอุดมการณ์ชีวิตที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมและประเทศเป็นแบบอย่างที่ดีของสังคม บนพื้นฐานปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

(2) รักและภาคภูมิใจในท้องถิ่น สถาบัน ธรรมเนียม ชนชาติ และเห็นคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมไทยหรือวัฒนธรรมนานาชาติ และมีจิตสำนึกในการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และภูมิปัญญาท้องถิ่น

2.1.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

(1) การสอนให้เกิดการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่หลากหลายในคุณธรรมและจริยธรรมที่เน้นคุณลักษณะที่พึงประสงค์

(2) การจัดกิจกรรมต่าง ๆ ที่ทำให้เกิดการตระหนักและตอบสนองของผู้เรียนต่อคุณลักษณะที่พึงประสงค์

(3) การเรียนรู้โดยการปฏิสัมพันธ์เชิงปฏิบัติการเพื่อการปลูกฝังค่านิยมต่อคุณธรรมและจริยธรรมที่สามารถนำไปพัฒนาชีวิต

(4) การวิเคราะห์ในประเด็นวิกฤติด้านคุณธรรมและจริยธรรมของสังคมเพื่อความเข้าใจในการนำไปปรับใช้ในการอยู่ร่วมกับสังคมได้อย่างมีความสุข

2.1.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

(1) วัดและประเมินผลจากการสังเกตการปฏิบัติตามกำหนดของคุณลักษณะที่พึงประสงค์

(2) วัดและประเมินผลจากการมีส่วนร่วมในการสะท้อนกลับเป็นรายบุคคลและกลุ่ม

(3) วัดและประเมินผลจากการแสดงทัศนะต่อประเด็นวิกฤติด้านคุณธรรมและจริยธรรมที่เกิดขึ้นจริงและจากกรณีศึกษา

2.2 ด้านความรู้

2.2.1 ผลการเรียนรู้ด้านความรู้

(1) รู้จักตนเอง ท้องถิ่น สังคมไทยและสังคมโลก เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างการเปลี่ยนแปลงทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และสังคม และสามารถแสวงหาแนวทางควบคุมและดูแลความเปลี่ยนแปลงให้เหมาะสมได้

(2) มีความรอบรู้ สามารถดูแลสุขภาวะของตนและปรับตัวให้ดำรงอยู่ได้อย่างมีความสุขและพอเพียง ภายใต้สังคม เศรษฐกิจ การเมืองและการปกครองตามแบบวิถีไทยและวิถีโลก

2.2.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านความรู้

- (1) การสอนด้วยวิธีการที่หลากหลายโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญให้เกิดความรู้และเข้าใจในศาสตร์ด้านวิทยาศาสตร์สังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ที่มีผลต่อการพัฒนาตน
- (2) การสร้างความเข้าใจในศาสตร์ด้านวิทยาศาสตร์ สังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์โดยการมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นเป็นรายบุคคลและกลุ่มเพื่อนำไปปรับและประยุกต์ใช้ในการพัฒนาการดำเนินชีวิต

2.2.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านความรู้

- (1) วัดและประเมินผลจากความรู้และความเข้าใจของผู้เรียนในองค์ความรู้ทั้งด้านวิทยาศาสตร์สังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์เป็นรายบุคคลและกลุ่ม
- (2) วัดและประเมินผลจากความสามารถในการนำองค์ความรู้ทั้งด้านวิทยาศาสตร์ สังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ไปปรับใช้และแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นเป็นรายบุคคลและกลุ่ม

2.3 ด้านทักษะทางปัญญา

2.3.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

- (1) สามารถแสวงหาความรู้ เรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องในการสร้างประโยชน์ต่อสังคมได้
- (2) สามารถคิดอย่างเป็นระบบแบบองค์รวม เข้าใจปัญหา แก้ปัญหาได้ และสามารถคิดวิเคราะห์วิพากษ์วิจารณ์ และแสวงหาเหตุผลได้

2.3.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

- (1) การสอนด้วยวิธีการที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญอย่างหลากหลายโดยการคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์เนื้อหาสาระและข้อมูลทางวิทยาศาสตร์ สังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์เพื่อเป็นองค์ความรู้เชิงประจักษ์ในการพัฒนาตนและสังคม
- (2) สามารถคิดประเมินค่า และตัดสินใจในการกระทำอาศัยองค์ความรู้ทั้งด้านวิทยาศาสตร์ สังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ที่ได้เรียนรู้ไปประยุกต์และปรับใช้ได้อย่างสร้างสรรค์ต่อไป

2.3.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

- (1) วัดและประเมินผลจากความสามารถในการวิเคราะห์ และสังเคราะห์ความรู้ทั้งด้านวิทยาศาสตร์สังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์เป็นรายบุคคลและกลุ่ม
- (2) วัดและประเมินผลจากความสามารถในการประเมินค่ารวมทั้งความคิดสร้างสรรค์ในการนำองค์ความรู้ทั้งด้านวิทยาศาสตร์ สังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ไปปรับใช้และแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นเป็นรายบุคคลและกลุ่ม

2.4 ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

2.4.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

- (1) สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ทั้งในฐานะผู้นำและสมาชิกของกลุ่มรวมทั้งมีจิตอาสาและสำนึกสาธารณะ

(2) รู้จักเคารพสิทธิของผู้อื่น มีความรับผิดชอบต่อบทบาทหน้าที่ของตนเองทั้งต่อตนเอง ต่อผู้อื่น และต่อสังคมในการเป็นพลเมืองที่มีคุณค่าของสังคมไทยและสังคมโลก

2.4.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

(1) การเรียนแบบมีส่วนร่วมปฏิบัติการ (Participative learning through action)

(2) การเป็นผู้นำแบบมีส่วนร่วม (Shared leadership) ในการนำเสนองานวิชาการ

(3) การคิดให้ความเห็นและการรับฟังความเห็นแบบสะท้อนกลับ (Reflective thinking)

2.4.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

(1) วัดและประเมินจากผลการเรียนแบบร่วมมือ

(2) วัดและประเมินจากผลการศึกษาค้นคว้า/แก้โจทย์

(3) วัดและประเมินจากผลนำเสนอผลงานกลุ่มและการเป็นผู้นำในการอภิปรายซักถาม

2.5 ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

2.5.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

(1) สามารถคิดวิเคราะห์เชิงตัวเลขได้อย่างเหมาะสม และใช้เป็นพื้นฐานในการแก้ปัญหาและการตัดสินใจในชีวิตประจำวัน

(2) สามารถใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

(3) สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างรู้เท่าทันในการสืบค้นข้อมูลเพื่อการแสวงหาความรู้ และเลือกสรรสารสนเทศมาใช้ประโยชน์ต่อตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

2.5.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

(1) การสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญที่หลากหลายโดยใช้สถานการณ์ ปัญหากรณีศึกษาและสถานการณ์จริงในการเรียนรู้และสร้างทักษะด้านวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

(2) การมีส่วนร่วมในการเรียนผ่านกระบวนการกลุ่มในการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการบูรณาการและการนำไปใช้

2.5.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

(1) การวัดและประเมินผลความสามารถในการคิดวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

(2) การวัดและประเมินผลความสามารถในการบูรณาการการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการบูรณาการและการนำไปใช้

3. แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)



ความรับผิดชอบหลัก



ความรับผิดชอบรอง

รหัสวิชา	รายวิชา	1.คุณธรรม จริยธรรม		2.ความรู้		3.ทักษะทางปัญญา		4.ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบ		5.ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการ สื่อสารและการใช้เทคโนโลยี		
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป		1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	3
กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร												
0080101	ทักษะการใช้ภาษาอังกฤษในยุคเทคโนโลยี สารสนเทศ	●	○	●	○	○	●	○	●	○	●	●
0080102	ทักษะการใช้ภาษาอังกฤษเพื่องานราชการและ เชิงธุรกิจ	●	○	●	○	●	○	○	●	○	●	○
0080103	ทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านสื่อออนไลน์	●	○	●	○	○	●	○	●	○	●	●
0080104	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร		●	●			●	●			●	
0080105	ภาษาไทยเพื่ออาชีพ		●	●			●	●			●	
0080106	พลัภาษาไทยกับการสื่อสารเชิงสุนทรียภาพ		●	●			●	●			●	
0080107	ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน	●	○	●	○	○	●	○	●	○	●	○
กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์												
0010208	ทักษะชีวิตและจริยธรรมในสังคมดิจิทัล	●	●	●	●	○	●	○	●	○	○	○
0020204	ชีวิตกับดนตรี	○	●	●	○	○	●	●	○		○	●
0020205	ศิลปะการแสดงกับชีวิต		●	●	○	●		●	○	●		○
0030201	ศิลปะและวัฒนธรรมร่วมสมัย		●	●	○	●	○	●	○			
0030204	ชีวิตกับภาพถ่าย	●		●		○	●	○	●			●
0040203	การพัฒนาคุณภาพชีวิตเพื่อสุขภาวะที่ดี	●	○	○	●	●	●	●	●	○	●	○

รหัสวิชา	รายวิชา	1.คุณธรรม จริยธรรม		2.ความรู้		3.ทักษะทางปัญญา		4.ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบ		5.ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการ สื่อสารและการใช้เทคโนโลยี		
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป		1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	3
0040206	การรู้สารสนเทศในศตวรรษที่ 21		●	●	●	●	●	●			○	●
0040207	สื่อบันเทิงเชิงพินิจ	●			●	○	●		●		●	
0050209	สันติปัญญาศึกษา	●	○	●	○	●	○	○	●	○	●	○
กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์												
0010304	การดำเนินชีวิตตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง	●	●	○	●	●	○	○	●	○	○	○
0010306	การบูรณาการทางการตลาดยุคใหม่เพื่อความยั่งยืน	●		●	○	●	○		●		●	●
0010312	ธุรกิจและความเป็นผู้ประกอบการรุ่นใหม่	●			●		●		●		●	○
0030301	มนุษย์กับสังคม	○	●	●	○	●	○	○	●	○	○	○
0030305	ชีวิตกับการเงิน	●		●			●		●	●	○	○
0030308	ภูมิปัญญาเทคโนโลยีและนวัตกรรมท้องถิ่น	●	●	●	○	●	○	●	○	○	○	●
0030310	การรู้เท่าทันสื่อ	●		●	○	○	●		●		○	●
0040307	เศรษฐกิจเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต	●		●	○	●			●		○	●
0050309	เศรษฐกิจดิจิทัลและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์	●		●		●	●		●	●	●	●
0060302	วัยใสใจสะอาด	●			●		●	●	●		●	
0060303	ความเป็นพลเมืองและกฎหมายในชีวิตประจำวัน	●	○	○	●	●	○	●	●	●	○	○
กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี												
0010408	การพัฒนาทักษะการดำเนินชีวิตด้วยกีฬา อิเล็กทรอนิกส์	●			●		●	●		●	●	
0030401	ศาสตร์พระราชทานเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน	●	○	●	○	○	●	●	○	○	○	●
0040405	การเกษตรยั่งยืนและฉลาดบริโภค		●	●		●						

รหัสวิชา	รายวิชา	1.คุณธรรม จริยธรรม		2.ความรู้		3.ทักษะทางปัญญา		4.ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบ		5.ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการ สื่อสารและการใช้เทคโนโลยี		
		1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	3
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป												
0040406	การสร้างเสริมสุขภาพและสภาวะทางเพศ	●		●			●	●			●	●
0040409	เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้	●		●		●			●			●
0050402	การคิดและการแก้ปัญหา	●	○	●	○	○	●	○	○	●	○	●
0050403	การคิดเชิงระบบ	●		●	●	○	●	○	●		●	○
0050404	คณิตศาสตร์เพื่อพัฒนาทักษะการคิด	●		●		●	●	○		●		○
0070401	เทคโนโลยีการจัดการข้อมูลขนาดใหญ่	●		●		●	●		●			●
0070407	สื่อดิจิทัลเพื่อการดำรงชีวิตสมัยใหม่		●	●		●		●				●

4. การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละด้านของหมวดวิชาเฉพาะด้าน

จากการกำหนดคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2563) สามารถแสดงผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษาในแต่ละด้าน ดังนี้

4.1 ด้านคุณธรรม จริยธรรม

4.1.1 ผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

1) มีคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ ซื่อสัตย์สุจริต มีความรับผิดชอบทั้งต่อตนเอง และสังคม และเป็นผู้มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

2) เคารพและปฏิบัติตามกฎระเบียบวิชาชีพ ภายใต้หลักธรรมาภิบาลขององค์กร และสังคม

3) มีวินัย ตรงต่อเวลา

4) มีจิตสำนึกความรับผิดชอบต่อสภาพแวดล้อม สังคม และวัฒนธรรม

4.1.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

กำหนดให้มีวัฒนธรรมองค์กร เพื่อเป็นการปลูกฝังให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลาตลอดจนการแต่งกายที่เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย นักศึกษาต้องมีความรับผิดชอบโดยในการทำงานกลุ่มนั้นต้องฝึกให้รู้หน้าที่ของการเป็นผู้นำกลุ่มและการเป็นสมาชิกกลุ่ม มีความซื่อสัตย์โดยต้องไม่กระทำการทุจริตในการสอบ นอกจากนี้อาจารย์ผู้สอนทุกคนต้องสอดแทรกเรื่องคุณธรรม จริยธรรมในการสอนทุกรายวิชา รวมทั้งมีการจัดกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม เช่น การยกย่องนักศึกษาที่ทำความดี ทำประโยชน์แก่ส่วนรวม เสียสละ

4.1.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรมจริยธรรม

1) ประเมินจากการตรงเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย และการร่วมกิจกรรม

2) ประเมินจากการมีวินัยและพร้อมเพรียงของนักศึกษาในการเข้าร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตร

3) ปริมาณการกระทำทุจริตในการสอบ

4) ประเมินจากความรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย

4.2 ด้านความรู้

4.2.1 ผลการเรียนรู้ด้านความรู้

1) มีความรู้และความเข้าใจหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาของสาขาวิชาชีพเพื่อการประยุกต์ใช้กับงานทางด้านเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง และการสร้างนวัตกรรมทางเทคโนโลยี

2) มีความรอบรู้ในสาขาวิชาชีพที่เกี่ยวข้องและศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

3) สามารถค้นคว้าหาข้อมูล และนำหลักการ ทฤษฎีและความรู้อื่นๆ เข้ามาสร้างแนวทางและแก้ไขปัญหาในการปฏิบัติวิชาชีพอย่างเหมาะสม

4) สามารถบูรณาการความรู้ด้านการออกแบบสร้างสรรค์กับความรู้ในศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้องอย่างเหมาะสม เช่น โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เป็นต้น

5) สามารถใช้ความรู้และทักษะในสาขาวิชาของตน ในการประยุกต์แก้ไขปัญหาในงานจริงได้

4.2.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านความรู้

ใช้การสอนในหลากหลายรูปแบบ โดยเน้นหลักการทางทฤษฎี และประยุกต์ใช้ทางปฏิบัติในสภาพแวดล้อมจริง โดยทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี ทั้งนี้ให้เป็นไปตามลักษณะของรายวิชาตลอดจนเนื้อหาสาระของรายวิชานั้น ๆ โดยจัดให้มีการประชุมเพื่อทำการประเมินรูปแบบและวิธีการสอนเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษาในด้านความรู้ ด้วยวิธีการและกระบวนการที่หลากหลาย โดยมีจุดเน้นหลัก 3 ด้าน คือ

1) ด้านองค์ความรู้ ให้มีการเรียนรู้หลักการทางทฤษฎี โดยจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่นักศึกษาสามารถเรียนรู้หลักการต่าง ๆ ทางทฤษฎีในแนวลึก และมีความเข้าใจอย่าง เป็นระบบในตัวเนื้อหาของศาสตร์ นักศึกษาสามารถแสดงศักยภาพของนักศึกษาในการประยุกต์ใช้ทฤษฎีองค์ความรู้ใหม่จากงานวิจัย หรือปัญหาพิเศษสามารถผลิตผลงานวิจัยหรือโครงการเชิงประจักษ์ได้

2) ด้านจริยธรรมทางวิชาการและวิชาชีพ นักศึกษาสามารถวิเคราะห์และสามารถจัดการกับปัญหาวิกฤตหรืออยู่ในสภาวะยากลำบากทางจริยธรรม รวมทั้งมีขีดความสามารถสูงในการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดีในการแสวงหาแนวทางการแก้ปัญหา

3) ด้านระเบียบวิธีการวิจัยในศาสตร์ด้านเทคโนโลยี นักศึกษาได้รับการถ่ายทอดความรู้และทักษะด้านการวิจัย และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการแสวงหาและบุกเบิกองค์ความรู้ใหม่ในสาขา เทคโนโลยีได้ด้วยตนเอง สามารถบริหารโครงการวิจัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ นักศึกษา จะได้รับการถ่ายทอดความรู้และทักษะด้วยวิธีการสอนที่หลากหลาย ด้านการสอนในชั้นเรียน และ การสอนเชิงสร้างสรรค์ด้วยสื่อการเรียนรู้และเทคโนโลยีที่หลากหลายเพื่อให้นักศึกษาสามารถเข้าถึงเนื้อหาในศาสตร์เทคโนโลยีและศาสตร์อื่นที่เกี่ยวข้องอย่างสะดวกรวดเร็วและง่ายดาย ตระหนักในความแตกต่างในการเรียนรู้ของนักศึกษาแต่ละบุคคลตามภูมิหลังของแต่ละคน สร้างสถานการณ์การเรียนรู้ที่เป็นชุมชนแห่งพลวัตของการสืบสวนสอบสวน จัดสภาพการเรียนรู้การสอนที่เป็นสภาพของโลกแห่งความจริงโดยการสร้างสถานการณ์จำลอง เพื่อการเรียนรู้ระหว่างห้องเรียนกับสถานที่จริงในองค์กรหรือหน่วยงานในสังคม และสร้างบรรยากาศแวดล้อมการเรียนรู้ให้นักศึกษาตระหนักถึงความ เป็นสากลทั้งในการสอนเฉพาะรายวิชาและการสร้างเสริมประสบการณ์นอกสถานที่

4.2.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านความรู้

นักศึกษาจะได้รับการประเมินผลการเรียนรู้หลากหลายรูปแบบ โดยใช้วิธีการประเมินที่สำคัญได้แก่

- 1) บททดสอบย่อย
- 2) การสอบกลางภาคเรียนและปลายภาคเรียน
- 3) การสอบวัดความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาวิชา
- 4) การนำเสนองานวิชาการในรูปแบบของรายงานโดยใช้สื่อผสมที่หลากหลายในการนำเสนอ ทั้งในชั้นเรียนและการประชุมสัมมนาทางวิชาการ
- 5) บุคลิกภาพองค์รวมของนักศึกษาทั้งเป็นรายบุคคลและกลุ่ม

(6) การสอบประมวลความรู้โดยการนำทฤษฎี และหรืองานวิจัยไปประยุกต์ใช้ ประกอบการทำปัญหาพิเศษ

(7) ประเมินจากรายวิชาฝึกประสบการณ์

4.3 ด้านทักษะทางปัญญา

4.3.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

(1) สามารถวิเคราะห์เชื่อมโยง และทำความเข้าใจอย่างเป็นเหตุเป็นผล โดยบูรณาการความรู้ในหลายๆ ด้าน และสังเคราะห์แนวคิด เพื่อออกแบบและหรือสร้างสรรค์ตามกระบวนการทำงาน

(2) สามารถคิดอย่างสร้างสรรค์ประกอบด้วยจินตนาการ แก้ไขปัญหาในการออกแบบที่ซับซ้อนหรือเสนอแนวทางในการแก้ไข ที่ผสมประโยชน์ใช้สอย ความงาม และเทคโนโลยี บริบททางสังคมและวัฒนธรรม เข้าด้วยกัน

(3) มีจินตนาการและความยืดหยุ่นในการปรับใช้องค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องอย่างเหมาะสม ในการพัฒนานวัตกรรมหรือต่อยอดองค์ความรู้จากเดิมได้อย่างสร้างสรรค์

(4) มีกระบวนการทางความคิดและการทำงานอย่างเป็นระบบ

4.3.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา นี้สามารถทำได้โดยการออกข้อสอบที่ให้นักศึกษาแก้ปัญหา อธิบายแนวคิดของการแก้ปัญหา และวิธีการแก้ปัญหาโดยการประยุกต์ความรู้ที่เรียนมา

4.3.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

ใช้การประเมินจากการพัฒนาการทางสติปัญญาของนักศึกษาเป็นรายบุคคล โดยการสังเกตพฤติกรรมที่แสดงออก ทั้งในด้านวิชาการและพฤติกรรมส่วนตัว เช่น ภาวะผู้นำ ความเป็นนักวิชาการ การเคารพในหลักเหตุผล การมีตรรกะในกระบวนการคิดและการพูด หรือการอภิปราย การเขียนตอบปัญหาและข้อเสนอแนะกรณีศึกษาที่กำหนดให้

4.4 ทักษะด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4.4.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

1) ภาวะการเป็นผู้นำ หรือผู้ตามที่ดี รู้จักการทำงานร่วมกับผู้อื่นสามารถลำดับความสำคัญ และแก้ไขข้อขัดแย้งโดยใช้หลักธรรมาภิบาล

2) มีความสามารถในการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและองค์กรได้อย่างถูกต้อง และมีประสิทธิภาพ

4.4.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

กลยุทธ์การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อให้นักศึกษาได้รับการพัฒนาขีดความสามารถทางด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบจะใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยมุ่งเน้นให้นักศึกษาแสดงความรับผิดชอบในการศึกษาค้นคว้าองค์ความรู้ด้วยตนเอง ส่งเสริมกระบวนการเรียนแบบกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ (Group process) การเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Learning) การเรียนรู้โดยใช้การวิจัยเป็นฐาน (Research-Based

Learning) และการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) โดยมีความคาดหวังในผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างตัวบุคคลและความสามารถในการรับผิดชอบ ดังนี้

- 1) สามารถทำงานกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี
- 2) มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย
- 3)ปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ และวัฒนธรรมองค์กรที่ไปปฏิบัติงานได้เป็นอย่างดี
- 4) มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับผู้ร่วมงานในองค์กรและกับบุคคลทั่วไป
- 5) มีภาวะผู้นำ

4.4.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

เน้นการประเมินผลจากสภาพจริงเชิงประจักษ์ของพฤติกรรมที่นักศึกษาแสดงออกในกิจกรรมการเรียน การปฏิบัติงานกลุ่ม พฤติกรรมบุคคล วินัยและความรับผิดชอบต่อประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ทุกภาคเรียน รวมทั้งการใช้เทคนิคการประเมินตนเอง (Self-Assessment) ทุกภาคเรียน

4.5 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

4.5.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

- 1) มีทักษะทางการสื่อสาร สามารถถ่ายทอดความรู้และนำเสนอผลงาน ทั้งการพูด การเขียน และการใช้สื่ออื่น ๆ ให้ผู้อื่นเข้าใจได้
- 2) มีสามารถนำการวิเคราะห์เชิงตัวเลขมาแก้ไขปัญหาที่เกี่ยวข้องในการปฏิบัติวิชาชีพอย่างเหมาะสม
- 3) สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่เกี่ยวข้องในการปฏิบัติวิชาชีพอย่างเหมาะสม

4.5.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

จัดให้มีการผสมผสานการเรียนรู้ในวิชาศึกษาทั่วไป เช่น วิชาคณิตศาสตร์ สถิติ และเทคโนโลยีสารสนเทศในรายวิชาบังคับ และวิชาเฉพาะสาขาโดยการจัดการเรียนการสอนหลากหลายวิธี เช่น การเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Learning) การเรียนรู้โดยใช้การวิจัยเป็นฐาน (Research-Based Learning) และการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) เพื่อให้นักศึกษาได้มีโอกาสค้นหาความต้องการและความถนัดในทักษะการเรียนรู้ของตนเอง เป็นการเปิดโอกาสการพัฒนาทักษะ

4.5.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

ประเมินผลการเรียนรู้จากสภาพจริงเชิงประจักษ์ในการเรียนการสอนโดยพัฒนาจากสมรรถนะในแต่ละรายวิชาและการประเมินการแสดงผลเชิงพฤติกรรมของนักศึกษาในผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการนำเสนอ

ผลงาน ทางวิชาการ ทั้งรูปแบบงานเฉพาะบุคคลและงานกลุ่ม การเลือกสื่อต่าง ๆ ในการนำเสนอผล การศึกษา

4.6 ทักษะการปฏิบัติทางวิชาชีพ

4.6.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะการปฏิบัติทางวิชาชีพ มีดังนี้

1) เน้นการพัฒนาองค์ความรู้ที่สอดแทรกทั้งในแง่ของวิชาการออกแบบ และเชิงความคิดสร้างสรรค์ ที่อยู่ภายใต้กรอบของการปฏิบัติวิชาชีพและหลักของจรรยาบรรณที่ดีในการดำเนินงาน

2) มีทักษะสามารถใช้ทักษะปฏิบัติทางออกแบบในการสร้างสรรค์ผลงานของตน

3) สามารถปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการ

4.6.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะการปฏิบัติทางวิชาชีพ

จัดให้มีการจัดการเรียนการสอนเน้นการปฏิบัติโดยใช้การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) เพื่อให้นักศึกษาได้ฝึกและปฏิบัติภายใต้การแนะนำของผู้สอน จนถึงการใช้ปฏิบัติอย่างอิสระตามความถนัดในทักษะการเรียนรู้ของตนเอง เป็นการเปิดโอกาสการพัฒนาทักษะทางด้านเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

4.6.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะการปฏิบัติทางวิชาชีพ

ประเมินผลการเรียนรู้จากสภาพจริงเชิงประจักษ์ในการเรียนการสอนโดยพัฒนาจากสมรรถนะในแต่ละรายวิชาและการประเมินการแสดงออกเชิงพฤติกรรมของนักศึกษาในผล การเรียนรู้ด้านทักษะในงานเทคโนโลยีอุตสาหกรรม และการบูรณาการทั้งความรู้ ทักษะ คุณธรรม จริยธรรม ตลอดจนการประเมินทักษะในการปฏิบัติงาน

5. แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

หมวดวิชา รหัสและชื่อรายวิชา		1. คุณธรรมและ จริยธรรม				2. ความรู้					3. ทักษะทาง ปัญญา				4. ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่าง บุคคลและ ความ รับผิดชอบ		5. ทักษะการ วิเคราะห์เชิง ตัวเลข การ สื่อสาร และ การใช้ เทคโนโลยี			6. ทักษะการ ปฏิบัติงาน		
		1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	1	2	3	1	2	3
หมวดวิชาเฉพาะด้าน																						
กลุ่มวิชาแกน/วิชาชีพพื้นฐาน																						
2313718	ภาษาอังกฤษสำหรับงานอุตสาหกรรม	●	○	●		○	●	●		●	○		●	●		●	●		○	●		○
6141113	พื้นฐานงานออกแบบสร้างสรรค์	●	●		○		●	●	○			○	●	●	●		●	○		○	●	
6141701	การยศาสตร์เพื่องานออกแบบสร้างสรรค์	●	●	○	●		○	●	●		●		●	○	○	●	●		●	○	●	
6141114	พื้นฐานการแสดงออกทางภาพ	●	○		●		●	●			●		○	●		●	●		○	●	●	
6141115	พัฒนาการของงานออกแบบ		●	○		●	●	○		●		●	●	○	○	●	●	○		●	○	
6141116	สุนทรียศาสตร์ในงานออกแบบสร้างสรรค์	●	○		●		●	●	○		●	○	●		●	○	●		○	○	●	
6142703	ทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์	○	●	○	●		○	●		●	●		●	○	●		●	○	●	○	●	
6143913	เตรียมโครงการพิเศษทางการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ	●	●	○	●	●	○	●		●	●	○	●	●	●	●	●	●		●	●	●
6144915	โครงการพิเศษทางการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ	●	○	●	●	●		●	○	●	○	●	●	●	●	●	●		●	●	●	

หมวดวิชา รหัสและชื่อรายวิชา		1. คุณธรรมและจริยธรรม				2. ความรู้					3. ทักษะทางปัญญา				4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ		5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี			6. ทักษะการปฏิบัติงาน		
		1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	1	2	3	1	2	3
กลุ่มวิชาชีพบังคับ																						
6141702	ศัพท์เทคนิคภาษาอังกฤษในงานออกแบบสร้างสรรค์		●	●	○	●	○	●		●	●		●	○	●	○	●		○	●	○	
6141703	สีและการจัดองค์ประกอบเพื่องานออกแบบสร้างสรรค์	●		●	●	●	○	●	○	●	○	●	●		○	●	●	●		●	●	
6252601	วิชวลกราฟิกคอมพิวเตอร์เพื่องานออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ		●	○	●	●		●	●	○	●	○	●	○	●	○	●		●	○	●	
6142115	พื้นฐานงานผลิตภัณฑ์สำหรับงานออกแบบเชิงธุรกิจ	○	●	○	●	●	●	●	○	●		●	●	●		●	●	●	○	○	●	
6253601	การออกแบบโดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วย	●	●	○		○	●		●	●		●	●	○	○	●	●		●	●	●	
6142901	เทคโนโลยีและเทคนิคการนำเสนอ	●	○	●		●	●	●	○	●	●	○	●	●	●	○	●	○	●	●	○	●
6112201	ศิลปะภาพถ่ายและการตัดต่อภาพดิจิทัล	●	●	○		●	○	●	●	○	●		●	○	○	●	●	○	●	●	●	
6252602	การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้และสื่อปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์		●	○	●	●		●	●	○	●	○	●	○	●	○	●		●	○	●	
6142704	เทรนด์และแฟชั่นนิยม	○	●	○	●	●	○	●		●	●		●	○	●	○	●		○	●	○	
6253602	สื่อดิจิทัลและสิ่งพิมพ์สร้างสรรค์	●	○	●	●		●	○	●	●	●	●	○	○		●	●	○	●	○	●	●

หมวดวิชา รหัสและชื่อรายวิชา		1. คุณธรรมและ จริยธรรม				2. ความรู้					3. ทักษะทาง ปัญญา				4. ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ		5. ทักษะการ วิเคราะห์เชิง ตัวเลข การ สื่อสาร และ การใช้ เทคโนโลยี			6. ทักษะการ ปฏิบัติงาน		
		1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	1	2	3	1	2	3
3222109	การจัดการผลิตภัณฑ์และราคา	●	●	○	●	○	●	●		●	●	○	●	●	●	●	●		○	●	○	
3224201	การตลาดอิเล็กทรอนิกส์	○		●	●		○	●	○	●		●	●	○	○	●	●	○	●	●	●	○
Module 1 เทคโนโลยีและการออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงพาณิชย์																						
6143101	กลยุทธ์การสื่อสารทางการตลาดสำหรับงาน ออกแบบผลิตภัณฑ์	●	○			●		●	○	●	●	●	○	○	●	○	●		○		○	●
6143208	ทักษะการออกแบบผลิตภัณฑ์	●			○	○		○	●	●	●	●	○	●	●	○	○		●	○	●	●
6143912	นิทรรศการและการแสดงสินค้า	○		●	○	●	○	○	○	●	●	●	○	●	●	○	○	●	●	○	●	●
Module 2 เทคโนโลยีและการออกแบบกราฟิกเชิงพาณิชย์																						
6143102	พฤติกรรมผู้บริโภคและแนวโน้มของงานกราฟิก	○			●			●		○	●	○		○	○	●	●		○			●
6143703	ทักษะการออกแบบสื่อกราฟิกดิจิทัลมีเดีย	○			●	●		○	●	●	●	●	○	●	●	○	●		●	○	●	●
6143704	ทักษะงานสร้างสรรค์เพื่องานดิจิทัลและเทคโนโลยี	○			●	●		○	●	●	●	●	○	●	●	○	●		●	○	●	●
Module 3 การสื่อสารงานหัตถกรรมในท้องถิ่น																						
6254601	การสื่อสารงานออกแบบหัตถกรรมเชิงพาณิชย์	●			○	●	○	○	●	●	●	●	○	○	●	○	●		●	○	●	●
6144201	เทคโนโลยีและเทคนิคการสร้างสรรค์หัตถกรรม	○			●	●	○	○	○	●	○	●	○	●	○	●	○		○	○	○	●
6144701	สหวิทยาการของวัสดุท้องถิ่น	●			○	●	○	●	○	●	○	●	○		●	○	●		○	○	○	●

หมวดวิชา รหัสและชื่อรายวิชา		1. คุณธรรมและ จริยธรรม				2. ความรู้					3. ทักษะทาง ปัญญา				4. ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ		5. ทักษะการ วิเคราะห์เชิง ตัวเลข การ สื่อสาร และ การใช้ เทคโนโลยี			6. ทักษะการ ปฏิบัติงาน			
		1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	1	2	3	1	2	3	
Module 4 เลือกอิสระ																							
6144702	ศีลธรรมชาติและสิ่งทอ				●	○	●	○	●	●	○	●	○		●		●		○	○	○	●	
6224701	บรรจุภัณฑ์สร้างสรรค์	●			○	●	○	○	●	●	○	●	○	○	●	○	●		●	○	○	●	
6144703	การออกแบบฉลากและเวที	●			○	●	○	●	●	●	○	●	○	●	●		●	○	●	○	○	●	
6144704	ดิจิทัลสำหรับเครื่องหมายการค้า	●				●	○	○	●	●	○	●	○		●	○	●		●	○	○	●	
6144705	ดิจิทัลสำหรับป้ายโฆษณา	●				●	○	○	●	●	○	●	○	○	●	○	●		●	○	○	●	
6144202	เครื่องประดับสร้างสรรค์	●			○	●	○	○		●	○	●	○	○	●	○	●		○	○	○	●	
6144602	สร้างสรรค์ภาพล้อและภาพประกอบเรื่อง	●			○	●			●	●		●	○	○	○	●	●		○	○	○	●	
6254503	เทคโนโลยีและงานดิจิทัลเพื่อการสร้างสรรค์เว็บเพจ	○	●			●	○	○	●	●	●	●	○	●	●	○	●		●	○	○	●	
6144302	ออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา	●			○	●	○	○	●	●	○	●	○	○	●	○	●		●	○	○	●	
6144303	หัตถกรรมสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากไม้ไผ่	●			○	●	○	●	●	●	○	●	○	●	●		●	○	●	○	○	●	
กลุ่มวิชาฝึกประสบการณ์ภาคสนาม																							
6144801	การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	●	○	●	○	○	○	○	○	●	○	○	○	○	●	●	○	●		●	○	●	●
6144802	การเตรียมฝึกสหกิจศึกษา	●	○	●	○	○	○	○	○	●	○	○	○	○	●	●	○	●		●	○	●	●
6144803	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	○	○	●	○	○		○	●	●	○	○	●	●	○	●	○		●	○	●	●	
6144811	สหกิจศึกษา	○	○	●	○	○		○	●	●	○	○	●	●	○	●	○		●	○	●	●	

6.ผลการเรียนรู้ของหลักสูตร Program Learning Outcomes (PLO) เชื่อมโยงกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ (Thai Qualification Framework for Higher Education; TQF)

● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

ผลการเรียนรู้ของหลักสูตร (PLO)	1. คุณธรรมและ จริยธรรม				2. ความรู้					3. ทักษะทาง ปัญญา				4. ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ		5. ทักษะการ วิเคราะห์เชิง ตัวเลข การ สื่อสาร และ การใช้ เทคโนโลยี			6. ทักษะการ ปฏิบัติงาน		
	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	1	2	3	1	2	3
1) มุ่งผลิตบัณฑิตให้มีความรู้ในด้านเทคโนโลยีออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ ทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ	○	○	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	●	●	○	●	●	●	●
2) มีกระบวนการฝึกความมีวินัย คุณธรรม และจรรยาบรรณในการประกอบวิชาชีพ	●	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	●	●	○	○	○	○	○
3) ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากสถานการณ์จริง โดยการผสมผสานภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติเข้าด้วยกัน สร้างองค์ความรู้โดยการเรียนรู้จากการลงพื้นที่ การทำงาน การแก้ปัญหาและการเรียนรู้จากทีม	○	●	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	●	●	●	●
4) เน้นกระบวนการจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนมีทักษะและความรู้เฉพาะทาง สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในวิชาชีพได้เป็นอย่างดี	○	●	○	○	●	○	○	●	●	○	●	●	●	○	●	○	●	●	●	●	●
5) มีกระบวนการฝึกความรับผิดชอบต่อตนเอง สังคม และสิ่งแวดล้อม	●	●	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	●	○	○	○	○	○	○
รวม	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●

7. ผลการคาดหวังเมื่อสิ้นปีการศึกษา

ปีที่	ผลลัพธ์การเรียนรู้แต่ละชั้นปี
1	ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับสังคม ภาษา การสื่อสาร ทั้งภาษาไทย และภาษาอังกฤษ ความรู้พื้นฐานทางด้านวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์ รวมทั้งพื้นฐานทางด้านเทคโนโลยี การเรียนรู้วัสดุทางด้านงานอุตสาหกรรม การปฏิบัติงาน การเตรียมงาน การใช้เครื่องมือ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่สอดคล้องกับงาน และการวาดเขียน ความรู้เบื้องต้นทางด้านวิธีการทางเทคนิคและแนวคิดของการทำงานในการออกแบบเชิงสร้างสรรค์และ การมีบุคลิกภาพที่เหมาะสม รวมถึงการปลูกฝังให้มีจิตสำนึกเพื่อสาธารณะ มีความสามารถด้านการสื่อสารและทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง
2	มีคุณธรรม จริยธรรม การวางแผนกระบวนการพื้นฐานทางธุรกิจ เข้าใจในการใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์งานออกแบบที่สอดคล้องกับธุรกิจ มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับร่างกายของมนุษย์และคลี่คลายส่วนต่าง ๆ ทฤษฎีสี รูปแบบสี สีในความเชื่อและวัฒนธรรม สีไทย สีสันจากธรรมชาติ และเทรนของสีในปัจจุบัน แนวคิดและแรงบันดาลใจในการออกแบบ ตั้งแต่สมัยโบราณจนถึงกลางศตวรรษที่ 19 รวมทั้งการวิเคราะห์ สังเคราะห์ ข้อมูลความรู้ มีความสามารถด้านการคิด การสร้างสรรค์ และการออกแบบกราฟิกและผลิตภัณฑ์ และการฝึกปฏิบัติทักษะเพื่อประยุกต์และต่อยอดความรู้สำหรับการสร้างสรรค์ผลงาน มีความสามารถในการผลิตงานเขียนเชิงสร้างสรรค์ และทำหน้าที่เป็นพลเมืองดี มีความรับผิดชอบต่อตนเอง วิชาชีพ และสังคม
3	ตระหนักถึงความปลอดภัยในการประกอบวิชาชีพ และมีความรู้ ความเข้าใจ เรื่องการตลาด และการเป็นผู้ประกอบการด้านการออกแบบสร้างสรรค์ มีทักษะในการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย และการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์และงานกราฟิกที่สอดคล้องกับท้องถิ่นและธุรกิจชุมชน มีทักษะในการเล่าทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติ มีความสามารถงานเขียนแบบโดยใช้เทคโนโลยีเชิงสร้างสรรค์ เลือกใช้รูปแบบเทคนิคการถ่ายภาพและจัดองค์ประกอบ รวมทั้งสามารถจัดแสดงสินค้าและผลิตภัณฑ์ มีทักษะการวิเคราะห์ สังเคราะห์ทางด้านการออกแบบและการตลาดที่เหมาะสมในกับพื้นที่และการเป็นผู้ประกอบการ
4	มีภาวะความเป็นผู้นำ การเป็นผู้ตาม และการเป็นผู้ประกอบการรับผิดชอบในบทบาทหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย มีวินัย และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ มีทักษะเพื่อสร้างการเชื่อมโยงระหว่างการใช้ชีวิตประจำวันโดยการค้นหาปัญหาจากการวิเคราะห์แนวคิดเชิงนามธรรมเพื่อการวางแผนและการใช้ข้อมูลเพื่อประโยชน์ต่าง ๆ นำความรู้สหวิทยาการของวัสดุในท้องถิ่น สู่แนวคิดการออกแบบเชิงสร้างสรรค์

8. สมรรถนะดิจิทัลสำหรับคุณวุฒิระดับปริญญาตรี

8.1 การสืบค้นและการใช้

งานระดับที่จำเป็น

1) สามารถใช้เครื่องมือต่าง ๆ เพื่อสืบค้นข้อมูลที่เกี่ยวข้องรู้วิธีใช้ตัวกรองเพื่อจำกัดผลลัพธ์ (เช่น การค้นหารูปภาพวิดีโอหรือสื่อรูปแบบอื่น ๆ

2) รู้วิธีการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูลต่าง ๆ

3) รู้วิธีการจัดระบบและแบ่งปันทรัพยากร (เช่น เครื่องมือ Bookmarking) และตระหนักถึงประเด็นการคัดลอกผลงาน

ระดับสูง

สามารถใช้เครื่องมือสืบค้นขั้นสูงสำหรับระบบห้องสมุดและแหล่งเก็บข้อมูลออนไลน์ได้อย่างชำนาญและติดตามข้อมูลออนไลน์ได้อย่างชำนาญและติดตามข้อมูลหรือทรัพยากรเฉพาะด้านได้เข้าใจข้อจำกัดด้านลิขสิทธิ์ตระหนักถึงสิทธิรูปแบบอื่น ๆ เช่น ครีเอทีฟคอมมอนส์ (Creative Commons) และสามารถ (หรือรู้วิธี) เผยแพร่และแบ่งปันสิ่งต่าง ๆ ทางออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

8.2 การสร้างสรรค์และนวัตกรรม

ระดับที่จำเป็น

1) สามารถผลิต (และได้ผลิต) สื่อดิจิทัลเช่นกราฟิกคลิปวิดีโอหรือคลิปเสียงและการบันทึกภาพหน้าจอเป็นต้น

2) สามารถเรียนรู้หลักการพื้นฐานได้ตามคำแนะนำและสามารถทดลองทำได้

ระดับสูง

1) สามารถผลิต (และได้ผลิต) ทรัพยากรดิจิทัลและมัลติมีเดียเพื่อวัตถุประสงค์ที่หลากหลายรวมถึงการนำเสนอในรูปแบบอินโฟกราฟิกเสียงและวิดีโอ ฯลฯ รวมทั้งรู้แหล่งที่มาและปรับแต่ง อาทิ แหล่งทรัพยากรการศึกษาแบบเปิด (Open Education Resource ZOER)

2) มีประสบการณ์การใช้เครื่องมือสร้างสรรค์และแก้ไขสื่อแบบปฏิสัมพันธ์ได้ตอบ

8.3 เอกสิทธิ์และคุณภาพชีวิต

ระดับที่จำเป็น

1) ตระหนักถึงประเด็นความปลอดภัยออนไลน์รวมถึงการปกป้องข้อมูลและภาพลักษณ์ส่วนตัว

2) ใช้คุณลักษณะด้านความปลอดภัยเช่นซอฟต์แวร์ด้านไวรัสและการตั้งค่าความมั่นคงปลอดภัยบนอุปกรณ์รวมทั้งข้อมูลส่วนตัวบนสื่อสังคมออนไลน์

3) รู้จักสิ่งจำเป็นพื้นฐานสำหรับการป้องกันข้อมูล

4) ระวังระวังและไตร่ตรองในการแบ่งปันข้อมูลกับผู้อื่นและในการมีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ ทางออนไลน์

ระดับสูง

-

8.4 การสอนหรือการเรียนรู้

ระดับที่จำเป็น

- 1) สามารถใช้เทคโนโลยีที่หลากหลายอย่างสะดวกสบายในการเรียนรู้
- 2) สามารถติดตั้งและใช้ซอฟต์แวร์รวมถึงแอปพลิเคชันที่เป็นประโยชน์บนอุปกรณ์ส่วนตัวทั้งโทรศัพท์มือถือหรือแท็บเล็ตเพื่อช่วยในการรวบรวมข้อมูลและจัดระเบียบบันทึกข้อมูลในการใช้งานส่วนตัว

ระดับสูง

สามารถใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ได้อย่างมั่นใจสำหรับเครื่องมือสำหรับการอ้างอิงการผลิตงานนำเสนอการเชื่อมโยงและการแบ่งปันความคิดและแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้สามารถใช้เทคโนโลยีช่วยทดสอบความก้าวหน้าในการเรียนรู้และความเข้าใจเรื่องที่ศึกษา

8.5 เครื่องมือและเทคโนโลยี

ระดับที่จำเป็น

สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่หลากหลายอย่างคุ้นเคยและใช้คำศัพท์เฉพาะได้พอสมควร

ระดับสูง

สามารถติดตามความก้าวหน้าของเทคโนโลยีอุบัติใหม่ อาทิ กรีนเทคโนโลยี (Green technology) เอนเนอจีเซฟวิ่ง (Energy saving) และสามารถนำมาใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

8.6 การติดต่อสื่อสารและการประสานงาน

ระดับที่จำเป็น

สามารถใช้เครื่องมือที่หลากหลายได้อย่างสะดวกสบายเพื่อการสนทนาและทำงานร่วมกับผู้อื่นแบบออนไลน์รวมถึงการแบ่งปันเอกสารหรือข้อคิดเห็นการประชุมทางไกล (Video Conferencing) และการเข้าร่วมสัมมนาผ่านเว็บไซต์การสัมมนาผ่านเครื่องมือและช่องทางที่หลากหลาย

ระดับสูง

-

แสดงการวิเคราะห์ความสอดคล้องระหว่างรายวิชาตามหมวดวิชาศึกษาทั่วไปกับสมรรถนะดิจิทัลสำหรับคุณวุฒิระดับปริญญาตรี

รหัสวิชา	รายวิชา	1. การสืบค้นและ การใช้งาน				2. การสร้างสรรค์ และนวัตกรรม				3. เอกลักษณ์และคุณภาพชีวิต					4. การสอนหรือ การเรียนรู้			5. เครื่องมือ และเทคโนโลยี		6. การติดต่อสื่อสาร และการประสานงาน	
		ระดับที่จำเป็น			ระดับ สูง	ระดับที่ จำเป็น		ระดับ สูง		ระดับที่ จำเป็น				ระดับสูง	ระดับที่ จำเป็น		ระดับ สูง	ระดับที่ จำเป็น	ระดับ สูง	ระดับที่ จำเป็น	ระดับ สูง
		1	2	3		1	2	1	2	1	2	3	4		-	1					
0080101	ทักษะการใช้ภาษาอังกฤษใน ยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ	●																●		●	
0080103	ทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ผ่านสื่อออนไลน์														●					●	
0080102	ทักษะการใช้ภาษาอังกฤษ เพื่องานราชการและเชิงธุรกิจ																			●	
0020204	ชีวิตกับดนตรี	●													●						
0030204	ชีวิตกับภาพถ่าย	●	●				●	●			●				●						
0040206	การรู้สารสนเทศในศตวรรษที่ 21	●	●	●											●	●					
0010306	การบูรณาการทางการตลาด ยุคใหม่เพื่อความยั่งยืน	●					●								●					●	
0030308	ภูมิปัญญาเทคโนโลยีและ นวัตกรรมท้องถิ่น						●								●			●			
0030310	การรู้เท่าทันสื่อ		●													●		●			
0040307	เศรษฐกิจเพื่อการเรียนรู้ ตลอดชีวิต	●					●								●					●	
0050309	เศรษฐกิจดิจิทัลและพาณิชย์ อิเล็กทรอนิกส์	●	●					●			●				●			●		●	

รหัสวิชา	รายวิชา	1. การสืบค้นและ การใช้งาน				2. การสร้างสรรค์ และนวัตกรรม				3. เอกลักษณ์และคุณภาพชีวิต					4. การสอนหรือ การเรียนรู้			5. เครื่องมือ และเทคโนโลยี		6. การติดต่อสื่อสาร และการประสานงาน	
		ระดับที่จำเป็น			ระดับ สูง	ระดับที่ จำเป็น		ระดับ สูง		ระดับที่ จำเป็น				ระดับสูง	ระดับที่ จำเป็น		ระดับ สูง	ระดับที่ จำเป็น	ระดับ สูง	ระดับที่ จำเป็น	ระดับ สูง
		1	2	3	1	1	2	1	2	1	2	3	4	-	1	2	1	1	1	1	-
0010408	การพัฒนาทักษะการดำเนิน ชีวิตด้วยกีฬาอิเล็กทรอนิกส์					●	●			●	●	●	●		●	●		●		●	
0030401	ศาสตร์พระราชาเพื่อการ พัฒนาที่ยั่งยืน	●																			
0040409	เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการ เรียนรู้	●		●						●	●	●	●							●	
0050402	การคิดและการแก้ปัญหา	●	●												●						
0070401	เทคโนโลยีการจัดการข้อมูล ขนาดใหญ่	●	●	●											●	●		●			
0070407	สื่อดิจิทัลเพื่อการดำรงชีวิต สมัยใหม่	●	●	●		●	●			●	●	●	●		●	●					

แสดงการวิเคราะห์ความสอดคล้องระหว่างรายวิชาหมวดวิชาเฉพาะด้านกับสมรรถนะดิจิทัลสำหรับปริญญาตรี

รหัสวิชา	รายวิชา	1. การสืบค้นและการใช้งาน				2. การสร้างสรรค์และนวัตกรรม				3. เอกลักษณ์และคุณภาพชีวิต					4. การสอนหรือการเรียนรู้			5. เครื่องมือและเทคโนโลยี		6. การติดต่อสื่อสารและการประสานงาน	
		ระดับที่จำเป็น			ระดับสูง	ระดับที่จำเป็น		ระดับสูง		ระดับที่จำเป็น				ระดับสูง	ระดับที่จำเป็น	ระดับสูง	ระดับที่จำเป็น	ระดับสูง	ระดับที่จำเป็น	ระดับสูง	
		1	2	3	1	1	2	1	2	1	2	3	4	-	1	2	1	1	1	1	-
6141701	การยศาสตร์เพื่องานออกแบบสร้างสรรค์	●					●			●					●			●			
6142703	ทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์	●		●			●			●					●	●	●	●		●	
6144915	โครงการพิเศษทางการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ	●		●		●	●	●		●			●		●		●	●		●	
6252601	วิชวลกราฟิกคอมพิวเตอร์เพื่องานออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ	●		●		●	●			●					●	●		●			
6253601	การออกแบบโดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วย	●		●		●	●			●	●		●		●	●	●	●			
6142901	เทคโนโลยีและเทคนิคการนำเสนอ	●				●		●							●			●		●	
6112201	ศิลปะภาพถ่ายและการตัดต่อภาพดิจิทัล			●		●		●							●	●		●			
6252602	การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้และสื่อปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์	●				●		●	●	●		●			●		●	●			
6253602	สื่อดิจิทัลและสิ่งพิมพ์สร้างสรรค์	●		●		●		●							●	●					

รหัสวิชา	รายวิชา	1. การสืบค้นและการใช้งาน				2. การสร้างสรรค์และนวัตกรรม				3. เอกลักษณ์และคุณภาพชีวิต					4. การสอนหรือการเรียนรู้			5. เครื่องมือและเทคโนโลยี		6. การติดต่อสื่อสารและการประสานงาน	
		ระดับที่จำเป็น			ระดับสูง	ระดับที่จำเป็น		ระดับสูง		ระดับที่จำเป็น				ระดับสูง	ระดับที่จำเป็น	ระดับสูง	ระดับที่จำเป็น	ระดับสูง	ระดับที่จำเป็น	ระดับสูง	
		1	2	3	1	1	2	1	2	1	2	3	4	-	1	2	1	1	1	1	-
3222109	การจัดการผลิตภัณฑ์และราคา														●			●			
3224201	การตลาดอิเล็กทรอนิกส์	●		●			●		●						●						
6143101	กลยุทธ์การสื่อสารทางการตลาดสำหรับงานออกแบบผลิตภัณฑ์	●													●					●	
6143208	ทักษะการออกแบบผลิตภัณฑ์														●						
6143912	นิเทศการและการแสดงสินค้า	●													●			●			
6143703	ทักษะการออกแบบสื่อกราฟิกดิจิทัลมีเดีย			●		●	●	●		●					●	●	●	●			
6143704	ทักษะงานสร้างสรรค์เพื่องานดิจิทัลและเทคโนโลยี	●					●	●	●	●			●		●	●	●	●			
6254601	การสื่อสารงานออกแบบหัตถกรรมเชิงพาณิชย์	●													●			●		●	
6224701	บรรจุภัณฑ์สร้างสรรค์																				
6144703	การออกแบบฉากและเวที	●													●			●			
6144704	ดิจิทัลสำหรับเครื่องหมายการค้า	●					●		●						●	●	●	●			
6144705	ดิจิทัลสำหรับงานโฆษณา	●					●		●						●						

รหัสวิชา	รายวิชา	1. การสืบค้นและการใช้งาน				2. การสร้างสรรค์และนวัตกรรม				3. เวกลักษณ์และคุณภาพชีวิต					4. การสอนหรือการเรียนรู้			5. เครื่องมือและเทคโนโลยี		6. การติดต่อสื่อสารและการประสานงาน	
		ระดับที่จำเป็น			ระดับสูง	ระดับที่จำเป็น		ระดับสูง		ระดับที่จำเป็น				ระดับสูง	ระดับที่จำเป็น	ระดับสูง	ระดับที่จำเป็น	ระดับสูง	ระดับที่จำเป็น	ระดับสูง	
		1	2	3	1	1	2	1	2	1	2	3	4	-	1	2	1	1	1	1	-
6254503	เทคโนโลยีและงานดิจิทัลเพื่อการสร้างสรรค์เว็บเพจ	●	●			●	●	●	●			●			●	●	●	●		●	
6144302	ออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา			●		●	●	●		●					●	●	●	●			
6144303	หัตถกรรมสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากไม้ไผ่	●				●	●	●	●	●			●		●	●	●	●			
6144801	การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	●				●	●	●	●												
6144802	การเตรียมฝึกสหกิจศึกษา	●				●	●	●	●												
6144803	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	●	●			●	●	●	●			●			●	●	●	●			
6144811	สหกิจศึกษา	●				●	●	●	●			●			●	●	●	●			

หมวดที่ 5 หลักเกณฑ์ในการประเมินผลนักศึกษา

1. กฎระเบียบหรือหลักเกณฑ์ในการให้ระดับคะแนน (เกรด)

การวัดผลและการสำเร็จการศึกษาเป็นไปตามระเบียบมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ.2550 และระเบียบมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ว่าด้วยการประเมินผลการศึกษาในระดับปริญญาและระดับปริญญาตรี พ.ศ.2550 (ภาคผนวก ก)

2. กระบวนการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา

2.1 การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ ขณะที่ยังไม่สำเร็จการศึกษา

อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรทวนสอบผลการเรียนรู้ของนักศึกษา โดย

1) สุ่มประเมินรายละเอียดรายวิชา ว่าผลการเรียนรู้ที่กำหนดสอดคล้องกับความรู้ที่รับผิดชอบในหลักสูตร

2) สุ่มประเมินข้อสอบของรายวิชา ว่าครอบคลุมผลการเรียนรู้ตามที่กำหนดไว้ในรายละเอียดรายวิชา

3) สุ่มประเมินผลการดำเนินการของรายวิชาว่าผลการเรียนรู้สอดคล้องกับรายละเอียดรายวิชา

2.2 การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้หลังนักศึกษาสำเร็จการศึกษา

อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรทวนสอบผลการเรียนรู้ของนักศึกษาที่สำเร็จการศึกษา โดย

1) ประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต

2) ประเมินร้อยละการปฏิบัติงานของบัณฑิตที่ตรงสาขาวิชา

3. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

ผู้ที่สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร ต้องมีคุณสมบัติดังนี้

1) สอบผ่านทุกรายวิชาในหลักสูตรภายในเวลาไม่เกิน 8 ปี และได้ค่าคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า 2.00 และผ่านเงื่อนไขอื่นๆ ตามระเบียบของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

2) ผ่านการประเมินพัฒนาการด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามเกณฑ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

หมวดที่ 6 การพัฒนาอาจารย์

1. การเตรียมการสำหรับอาจารย์ใหม่

1) ปฐมนิเทศอาจารย์ใหม่ ในเรื่องบทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของนักศึกษาในรายวิชาที่รับผิดชอบ

2) ชี้แจงและมอบเอกสารที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ รายละเอียดหลักสูตร ซึ่งแสดงถึงปรัชญา ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร กฎระเบียบการศึกษา คู่มือนักศึกษา คู่มืออาจารย์ ฯลฯ

3) ชี้แจงและมอบเอกสารประมวลรายวิชา ซึ่งแสดงถึงผลการเรียนรู้ที่คาดหวังจากรายวิชา และกลยุทธ์การสอนและการประเมินผล

4) กำหนดให้อาจารย์ใหม่เข้ารับการฝึกอบรมเรื่องกลยุทธ์และวิธีการสอนแบบต่างๆ กลยุทธ์ การประเมินผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาและการปรับปรุง (หลักสูตร สำหรับอาจารย์ใหม่) และอยู่ในการดูแลของอาจารย์พี่เลี้ยง ก่อนการทำหน้าที่ตามล่ำพัง

5) มอบหมายอาจารย์พี่เลี้ยงให้คำแนะนำและติดตามการทำงานของอาจารย์ใหม่ อย่างน้อย 1 ภาคการศึกษา

2. การพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่คณาจารย์

2.1 การพัฒนาทักษะการจัดการเรียนการสอน การวัดและการประเมินผล

1) ให้ความรู้ด้านการจัดการเรียนการสอน การเขียนแผนการสอน การประเมินผลการ เรียนให้แก่อาจารย์ทุกท่าน

2) ส่งเสริม สนับสนุน และกระตุ้นให้อาจารย์ได้จัดทำเอกสารประกอบการสอน

3) ส่งเสริม สนับสนุน และกระตุ้นให้อาจารย์ได้จัดทำผลงานทางวิชาการ (ผศ., รศ. และศ.) โดยการจัดสัมมนา และเชิญผู้ทรงคุณวุฒิมาให้ความรู้กับอาจารย์ในการจัดทำผลงานทาง วิชาการ

2.2 การพัฒนาวิชาการและวิชาชีพด้านอื่นๆ

1) ส่งเสริมและสนับสนุนให้อาจารย์ทำโครงการบริการวิชาการแก่ชุมชน โดยมีการบูร ณาการกับการเรียนการสอนในวิชาที่รับผิดชอบ หรืองานวิจัย

2) สนับสนุนให้คณาจารย์ได้ทำวิจัยเพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่ และการพัฒนา สิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรมในทุกสาขา และส่งเสริมให้มีการจดสิทธิบัตรผลงานวิจัยของอาจารย์

3) ส่งเสริมและสนับสนุนให้อาจารย์เข้าร่วมประชุมวิชาการ หรือนำเสนอผลงานวิจัย ทั้งในและต่างประเทศ

4) ส่งเสริมและสนับสนุนให้อาจารย์ศึกษาต่อ ทุน และฝึกอบรมในศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง

หมวดที่ 7 การประกันคุณภาพหลักสูตร

1. การกำกับมาตรฐาน

หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563 ได้ดำเนินการบริหารหลักสูตรให้เป็นไปตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง เกณฑ์มาตรฐาน หลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2558 และมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ พ.ศ.2558 ดังนี้

1.1 จำนวนอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563 ได้จัดให้มีผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตรจำนวน 5 คน อาจารย์ประจำ 6 คน รวมทั้งหมด 11 คน ซึ่งมีคุณวุฒิตรงหรือสัมพันธ์กับแขนงวิชา

1.2 คุณสมบัติอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563 ได้จัดอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรที่มีคุณวุฒิปริญญาโทหรือเทียบเท่า หรือดำรงตำแหน่งทางวิชาการไม่ต่ำกว่าผู้ช่วยศาสตราจารย์ในสาขาวิชาที่ตรงหรือสัมพันธ์ และมีผลงานทางวิชาการที่ไม่ใช่ส่วนหนึ่งของการศึกษาเพื่อรับปริญญา และได้รับการเผยแพร่ตามหลักเกณฑ์ฯ อย่างน้อย 1 รายการในรอบ 5 ปีย้อนหลัง โดยให้มีหน้าที่บริหาร พัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอน อยู่ประจำหลักสูตรตลอดระยะเวลาที่จัดการศึกษา

1.3 การปรับปรุงหลักสูตรตามกรอบระยะเวลาที่กำหนด

หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563 และในครั้งต่อไปกำหนดเวลาในการปรับปรุงหลักสูตรไว้ในปี พ.ศ. 2568

2. บัณฑิต

2.1 คุณภาพบัณฑิตตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิอุดมศึกษาแห่งชาติ

หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563 กำหนดคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตร ซึ่งครอบคลุมผลการเรียนรู้อย่างน้อย 6 ด้าน คือ ด้านคุณธรรม จริยธรรม

- 1) ด้านความรู้
- 2) ด้านทักษะทางปัญญา
- 3) ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ
- 4) ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
- 5) ด้านทักษะปฏิบัติ

2.2 ผลลัพธ์การเรียนรู้

จากการกำหนดคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563 สามารถแสดงผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษาในแต่ละด้าน ดังนี้

2.2.1 ด้านคุณธรรม จริยธรรม

มีคุณธรรม จริยธรรม รักษาระเบียบวินัย ตรงต่อเวลา มีความรับผิดชอบต่อตนเอง และสังคม ปฏิบัติงานด้วยความขยัน อดทน และมีจิตสาธารณะ สำนึกในการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม และภูมิปัญญาท้องถิ่น มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

2.2.2 ด้านความรู้

มีความรู้และความเข้าใจในศาสตร์พื้นฐานของชีวิตที่ครอบคลุมทั้งภาษาและการสื่อสาร ทักษะทางสังคมและการดำรงชีวิต การพัฒนาท้องถิ่น เทคโนโลยีสารสนเทศและการใช้ดิจิทัล การเป็นผู้ประกอบการ และความเป็นพลเมืองไทยและพลเมืองโลก รวมทั้งหลักการและทฤษฎีสำคัญในเนื้อหาสาขาวิชาที่ศึกษา สามารถนำความรู้มาบูรณาการในชีวิตประจำวัน และแก้ปัญหาเพื่อตอบสนองต่อสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป

2.2.3 ด้านทักษะทางปัญญา

สามารถแสวงหาความรู้ คิดอย่างเป็นระบบ ในการวิเคราะห์สถานการณ์โดยใช้หลักการที่ได้เรียนมา มีทักษะภาคปฏิบัติที่ได้รับการฝึกฝนทางด้านเทคโนโลยีการเกษตร รวมทั้งการวิจัย และงานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์เพื่อแก้ปัญหาตามความต้องการของท้องถิ่น

2.2.4 ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

รู้จักเคารพสิทธิของผู้อื่น มีความรับผิดชอบต่องานหน้าที่ของตนเองทั้งต่อตนเอง ต่อผู้อื่น และต่อสังคม สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ วางแผนและรับผิดชอบในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองและวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง

2.2.5 ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

สามารถคิดวิเคราะห์เชิงตัวเลขได้อย่างเหมาะสม และใช้เป็นพื้นฐานในการแก้ปัญหาและการตัดสินใจในการใช้ชีวิตประจำวัน สามารถใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้อย่างเหมาะสม และมีประสิทธิภาพ สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นเพื่อแสวงหาความรู้ รู้เท่าทันและเลือกสรรสารสนเทศมาใช้ประโยชน์ต่อตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม มีวิจรรย์ญาณในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่เหมาะสมในการติดตามความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีการเกษตร

2.1.6 ด้านทักษะปฏิบัติ

มีความสามารถในการใช้อุปกรณ์และเครื่องมือที่เกี่ยวข้องในสาขาวิชาชีพ และประยุกต์ใช้อย่างถูกต้องและปลอดภัย มีทักษะในการปฏิบัติงานทางวิชาชีพเฉพาะด้านและประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. นักศึกษา

3.1 กระบวนการรับนักศึกษา และการเตรียมความพร้อมก่อนเข้าศึกษา

ในการรับนักศึกษาของหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ หลักสูตรปรับปรุงพ.ศ. 2563 กำหนดคุณสมบัติของนักศึกษาเบื้องต้นตามข้อตกลงของที่ประชุมคณะกรรมการบริหารหลักสูตร จากนั้นทำการสอบคัดเลือกเพื่อพิจารณาความพร้อมทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สติปัญญา และความมุ่งมั่นในการศึกษา

การวางแผนกิจกรรมเตรียมความพร้อมให้กับนักศึกษา โดยการทดสอบความรู้ความสามารถด้านภาษาอังกฤษ และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ สำหรับผู้ที่ไม่ผ่านเกณฑ์ หลักสูตรฯ จะจัดอบรมให้ความรู้ และทักษะปฏิบัติพื้นฐานที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อไป

3.2 การส่งเสริมและพัฒนาการศึกษา

3.2.1 หลักสูตรฯ กำหนดให้มีระบบการควบคุมการดูแลให้คำปรึกษาวิชาการและแนะแนวแก่นักศึกษา มีการแต่งตั้งอาจารย์ที่ปรึกษาให้แก่นักศึกษาทุกชั้นปี โดยนักศึกษาที่มีปัญหาในระหว่างการศึกษาอยู่สามารถปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษาได้หลายช่องทาง และกำหนดชั่วโมงให้คำปรึกษาเพื่อให้ นักศึกษาสามารถเข้าปรึกษาได้ และให้อาจารย์ที่ปรึกษารายงานผลการให้คำปรึกษาทุกภาคเรียนต่อคณะกรรมการบริหารหลักสูตร นอกจากนี้ ยังมีหน้าที่ให้คำปรึกษาและแนะนำการเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ ของคณะ และมหาวิทยาลัย

3.2.2 การพัฒนาศักยภาพนักศึกษาและการเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ผ่านกิจกรรมและโครงการที่ครอบคลุมทั้ง 4 กลุ่มหลัก ได้แก่ 1) กลุ่มวิชาหลัก 2) กลุ่มทักษะชีวิต และอาชีพ 3) กลุ่มทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม และ 4) กลุ่มทักษะสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี

3.3 ผลที่เกิดกับนักศึกษา

3.3.1 นักศึกษาที่ต้องการร้องเรียนเมื่อเกิดปัญหาสามารถร้องเรียนผ่านกล่องรับเรื่องร้องเรียน หรืออาจารย์ที่ปรึกษา โดยการเขียนคำร้องส่งผ่านที่ประชุมคณะกรรมการบริหารหลักสูตรเพื่อพิจารณา

3.3.2 หลักสูตรได้ติดตามนักศึกษาทุกชั้นปีเรื่องอัตราการคงอยู่ อัตราความสำเร็จ ความพึงพอใจต่อหลักสูตรและการจัดการข้อร้องเรียน อัตราการมีงานทำ เพื่อปรับปรุงหลักสูตรให้มีประสิทธิภาพ

4. อาจารย์

4.1 การรับอาจารย์ใหม่

การรับสมัครอาจารย์ใหม่เป็นไปตามข้อบังคับและระเบียบของมหาวิทยาลัย ที่เกี่ยวข้องกับการบริหารงานบุคคล และเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรเป็นไปตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่องเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2558 โดยอาจารย์ใหม่ต้องมีคุณสมบัติตรงหรือสัมพันธ์กับหลักสูตรทั้งระดับปริญญาตรี และปริญญาโท กับแขนงวิชาที่เปิดรับ โดยหลักสูตรเป็นผู้กำหนดคุณสมบัติและคุณสมบัติที่ต้องการ มีการกำหนดให้ผู้สมัครนำเสนอผลงานวิจัยในที่ประชุมคณะกรรมการบริหารหลักสูตร

4.2 การพัฒนาอาจารย์

หลักสูตรฯ กำหนดให้อาจารย์ประจำหลักสูตรเสนอแผนการพัฒนาด้านตนเองในเรื่องการพัฒนาด้านวิชาชีพ การนำเสนอผลงานวิจัย และพัฒนาผลงานทางวิชาการ เพื่อเข้าสู่ตำแหน่งทางวิชาการที่สูงขึ้น

5. หลักสูตร การเรียนการสอน การประเมินผู้เรียน

5.1 หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ หลักสูตรปรับปรุงพ.ศ. 2563 ได้ออกแบบหลักสูตรที่สอดคล้องกับความต้องการของท้องถิ่น ที่ต้องการพัฒนาความรู้ด้านเทคโนโลยีการออกแบบสร้างสรรค์ มีเนื้อหาและจุดประสงค์ที่ตอบสนองต่อการผลิตบัณฑิตให้สามารถทำงานได้ มีความเป็นผู้ประกอบการ

5.2 มีกระบวนการกำหนดสาระสำคัญของหลักสูตรด้วยการวิเคราะห์สมรรถนะ เพื่อแสดงความเชื่อมโยงกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง มีกระบวนการทบทวนและปรับปรุงหลักสูตรให้ทันสมัยเมื่อครบรอบการศึกษา หรือไม่เกิน 5 ปี

5.3 การจัดอาจารย์ผู้สอนในรายวิชา คณะกรรมการบริหารหลักสูตรพิจารณาจากคุณวุฒิ ประสบการณ์สอน และผลการประเมินการสอน

5.4 กำหนดให้มีการประเมินผู้เรียนด้วยจุดมุ่งหมาย 3 ประการ คือ การประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษาที่แสดงผลลัพธ์ของการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร การประเมินเพื่อแสวงหาแนวทางพัฒนาวิธีการเรียนรู้ของตัวนักศึกษา และการประเมินเพื่อปรับปรุงการเรียนการสอน

6. สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

6.1 หลักสูตรฯ จัดสรรงบประมาณประจำปี เพื่อใช้ในการดำเนินการจัดการเรียนการสอน เพื่อความพร้อมของสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ ได้แก่ วัสดุสนับสนุนการเรียนการสอน วัสดุและอุปกรณ์การเรียนสำหรับการฝึกปฏิบัติในห้องปฏิบัติการ

6.2 ห้องสมุดสำหรับนักศึกษาที่มีหนังสือ และตำรา ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษที่สามารถใช้อ้างอิงและสนับสนุนการเรียนรู้ที่ทันสมัย โดยการจัดหาตามความต้องการของอาจารย์ประจำหลักสูตรและอาจารย์ผู้สอน

6.3 ครุภัณฑ์สำหรับห้องปฏิบัติการจากการทำแผนงบประมาณการลงทุน ระยะ 5 ปี โดยสำรวจความคิดเห็นของนักศึกษา และอาจารย์ประจำหลักสูตรให้สอดคล้องกับความต้องการของท้องถิ่น

7. ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน (Key Performance Indicators)

หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563 กำหนดเกณฑ์การประเมินสอดคล้องกับเกณฑ์หลักสูตรที่ได้มาตรฐานตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติดังนี้

- 1) มีตัวบ่งชี้บังคับ (ตัวบ่งชี้ที่ 1-5) ที่มีผลดำเนินการบรรลุตามเป้าหมาย
- 2) มีจำนวนตัวบ่งชี้อื่น (ตัวบ่งชี้ที่ 1-12) ที่มีผลการดำเนินการบรรลุเป้าหมายไม่น้อยกว่า 80% ของตัวบ่งชี้อื่นโดยพิจารณาจากจำนวนตัวบ่งชี้บังคับและตัวบ่งชี้อื่นในแต่ละปีดังนี้

ตัวบ่งชี้และเป้าหมาย	ปีการศึกษา				
	2563	2564	2565	2566	2567
1. อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตรอย่างน้อยร้อยละ 80 มีส่วนร่วมในการประชุมเพื่อวางแผน ติดตาม และทบทวนการดำเนินงานหลักสูตร	✓	✓	✓	✓	✓
2. มีรายละเอียดของหลักสูตรตามแบบ มคอ.2 ที่สอดคล้องกับมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ พ.ศ.2558	✓	✓	✓	✓	✓
3. มีรายละเอียดของรายวิชา และรายละเอียดของประสบการณ์ภาคสนาม(ถ้ามี) ตามแบบ มคอ.3 และ มคอ.4 อย่างน้อยก่อนการเปิดการสอนในแต่ละภาคการศึกษาให้ครบทุกรายวิชา	✓	✓	✓	✓	✓
4. จัดทำรายงานผลการดำเนินการดำเนินของรายวิชา และรายงานผลการดำเนินงานของประสบการณ์ภาคสนาม (ถ้ามี)ตามแบบ มคอ.5 และ มคอ.6 (เฉพาะแบบสหกิจ) ภายใน 30 วัน หลังสิ้นสุดภาคการศึกษาที่เปิดสอนให้ครบทุกรายวิชา	✓	✓	✓	✓	✓
5. มีการจัดทำรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตรตามแบบ มคอ.7 ภายใน 60 วัน หลังสิ้นสุดปีการศึกษา	✓	✓	✓	✓	✓
6. มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ที่กำหนดใน มคอ.3 และ มคอ. 4 (ถ้ามี) อย่างน้อยร้อยละ 25 ของรายวิชาที่มีการเปิดการเรียนในแต่ละปีการศึกษา	✓	✓	✓	✓	✓
7. มีการพัฒนา/ปรับปรุงการจัดการเรียนการสอน กลยุทธ์การสอน หรือการประเมินผลการเรียนรู้จากการประเมินการดำเนินงานที่รายงานใน มคอ.7 ปีที่แล้ว	-	✓	✓	✓	✓
8. อาจารย์ใหม่ (ถ้ามี) ทุกคนได้รับการปฐมนิเทศหรือคำแนะนำ ด้านการจัดการเรียนการสอน	✓	✓	✓	✓	✓

ตัวบ่งชี้และเป้าหมาย	ปีการศึกษา				
	2563	2564	2565	2566	2567
9. อาจารย์ประจำหลักสูตรทุกท่านได้รับการพัฒนาทางวิชาการ และ/หรือวิชาชีพอย่างน้อยอย่างน้อยปีละหนึ่งครั้ง	✓	✓	✓	✓	✓
10. จำนวนบุคลากรสนับสนุนการเรียนการสอน(ถ้ามี) ได้รับการพัฒนาวิชาการ และ/หรือวิชาชีพไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 ต่อปี	✓	✓	✓	✓	✓
11. ระดับความพึงพอใจของนักศึกษาปีสุดท้าย/บัณฑิตใหม่ที่มีต่อคุณภาพหลักสูตรเฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.5 จากคะแนนเต็ม 5.0	-	-	-	✓	✓
12. ระดับความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตที่มีต่อบัณฑิตใหม่เฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.5 จากคะแนนเต็ม 5.0	-	-	-	-	✓
รวมตัวบ่งชี้(ข้อ)ในแต่ละปี	9	10	10	11	12
รวมตัวบ่งชี้บังคับ(ข้อที่)	1-5	1-5	1-5	1-5	1-5
ตัวบ่งชี้ต้องผ่านรวม(ข้อ)	8	8	8	9	10

หมายเหตุ : ✓ หมายถึง มีการดำเนินการ

หมวดที่ 8 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของหลักสูตร

1. การประเมินประสิทธิภาพของการสอน

1.1 การประเมินกลยุทธ์การสอน

- 1) การประชุมร่วมของอาจารย์ในภาควิชา เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและขอคำแนะนำ/ข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่มีความรู้ในการใช้กลยุทธ์การสอน
- 2) อาจารย์รับผิดชอบ/อาจารย์ผู้สอนรายวิชา ขอความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากอาจารย์ท่านอื่น หลังการวางแผนกลยุทธ์การสอนสำหรับรายวิชา
- 3) การสอบถามจากนักศึกษาถึงประสิทธิผลของการเรียนรู้จากวิธีการที่ใช้โดยใช้แบบสอบถามหรือการสนทนากับกลุ่มนักศึกษา ระหว่างภาคการศึกษา โดยอาจารย์ผู้สอน
- 4) ประเมินจากการเรียนรู้ของนักศึกษา จากพฤติกรรม การทำกิจกรรม และผลทดสอบ

1.2 การประเมินทักษะของอาจารย์ในการใช้แผนกลยุทธ์การสอน

1) การประเมินการสอนโดยนักศึกษาทุกปลายภาคการศึกษา โดยสำนักทะเบียนและประเมินผล

2) การประเมินการสอนของอาจารย์จากการสังเกตในชั้นเรียนถึงวิธีการสอน กิจกรรมงานที่มอบหมายแก่นักศึกษา โดยคณะกรรมการประเมินของภาควิชา

2. การประเมินหลักสูตรในภาพรวม

2.1 นักศึกษาปัจจุบัน และบัณฑิตที่จบการศึกษาในหลักสูตร

การประเมินหลักสูตรในภาพรวม โดยนักศึกษาชั้นปีที่ 4 ในภาคปลายก่อนจบการศึกษา ในรูปแบบสอบถาม หรือการประชุมตัวแทนนักศึกษากับตัวแทนอาจารย์

2.2 โดยผู้ทรงคุณวุฒิ ที่ปรึกษา และ/หรือจากผู้ประเมิน

การประเมินจากการเยี่ยมชมและข้อมูลในรายงานผลการดำเนินงานหลักสูตร

2.3 โดยนายจ้าง และ/หรือผู้มีส่วนเกี่ยวข้องอื่น ๆ

1) แบบประเมินความพึงพอใจต่อคุณภาพของบัณฑิต โดยผู้ใช้บัณฑิต

2) การประชุมทบทวนหลักสูตร โดยผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้ใช้งานนักศึกษา บัณฑิตใหม่ นักการศึกษา

3. การประเมินผลการดำเนินงานตามรายละเอียดหลักสูตร

ให้ประเมินตามตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงานหลักสูตรที่ระบุไว้ในหมวดที่ 7 ข้อ 7 โดยคณะกรรมการประเมินอย่างน้อย 3 คน ประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิในสาขา/สาขาวิชาเดียวกันอย่างน้อย 1 คน (ควรเป็นคณะกรรมการประเมินชุดเดียวกับการประกันคุณภาพภายใน)

เกณฑ์การประเมิน

คะแนน 1	คะแนน 2	คะแนน 3
มีการดำเนินการครบ 5 ข้อแรก	มีการดำเนินการครบ 8 ข้อ	มีการดำเนินการครบทุกข้อ

4. การทบทวนผลการประเมินและวางแผนปรับปรุง

4.1 อาจารย์ประจำวิชาทบทวนผลการประเมินประสิทธิผลของการสอนในวิชาที่รับผิดชอบ ในระหว่างภาค ปรับปรุงทันทีจากข้อมูลที่ได้รับเมื่อสิ้นภาคการศึกษาจัดทำรายงานรายวิชาเสนอหัวหน้าภาควิชาผ่านอาจารย์รับผิดชอบหลักสูตร

4.2 อาจารย์รับผิดชอบหลักสูตรติดตามผลการดำเนินงานตามดัชนีบ่งชี้ในหมวดที่ 7 ข้อ 7 จากการประเมินคุณภาพภายในภาควิชา

4.3 อาจารย์รับผิดชอบหลักสูตรสรุปผลการดำเนินงานหลักสูตรประจำปี โดยรวบรวมข้อมูลการประเมินประสิทธิผลของการสอน รายงานรายวิชา รายงานผลการประเมินการสอนและสิ่งอำนวยความสะดวก รายงานผลการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา รายงานผลการประเมินหลักสูตร รายงานผลการประเมินคุณภาพภายใน ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ จัดทำรายงานผลการดำเนินงานหลักสูตรประจำปี เสนอหัวหน้าภาควิชา

4.4 ประชุมอาจารย์ประจำหลักสูตร พิจารณาทบทวนสรุปผลการดำเนินงานหลักสูตร จากรายงานผลการดำเนินงานหลักสูตรและความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ ระดมความคิดเห็น วางแผนปรับปรุงการดำเนินงานเพื่อใช้ในรอบการศึกษาต่อไป จัดทำรายงานผลการดำเนินงานของหลักสูตร เสนอต่อกณบดี

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก ข้อบังคับ และระเบียบ ที่เกี่ยวข้อง

- ระเบียบมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2550
- ระเบียบมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ว่าด้วยการประเมินผลการศึกษาระดับอนุปริญญาและระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2550
- ระเบียบมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ว่าด้วยการเทียบโอนผลการเรียนและยกเว้นรายวิชาในระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2553



**ระเบียบมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๐**

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๑๘ (๒) แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. ๒๕๔๗ ประกอบมติสภามหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ในคราวประชุมครั้งที่ ๒/๒๕๕๐ เมื่อวันที่ ๒๒ กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๕๐ สภามหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ จึงออกระเบียบไว้ดังต่อไปนี้

ข้อ ๑ ข้อบังคับนี้เรียกว่า “ระเบียบมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๐”

ข้อ ๒ ให้ใช้ระเบียบนี้ตั้งแต่วันถัดจากวันประกาศเป็นต้นไป

ข้อ ๓ บรรดากฎ ระเบียบ ข้อบังคับ ประกาศหรือคำสั่งอื่นใดที่ขัดหรือแย้งกับระเบียบนี้ให้ใช้ระเบียบนี้แทน

ข้อ ๔ ในระเบียบนี้

“มหาวิทยาลัย” หมายความว่า มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

“สภามหาวิทยาลัย” หมายความว่า สภามหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

“อธิการบดี” หมายความว่า อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

“นักศึกษา” หมายความว่า ผู้ที่ได้ขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาเรียบร้อยแล้วแบ่งออกเป็น ๒ ประเภทคือ

(๑) นักศึกษาภาคปกติ ได้แก่ นักศึกษาที่เข้าศึกษาในวัน เวลาทำการปกติตามประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

(๒) นักศึกษาภาคพิเศษ ได้แก่ นักศึกษาที่เข้าศึกษาตามโครงการอื่นใดที่ไม่ใช่นักศึกษาภาคปกติ

ข้อ ๕ ให้อธิการบดีเป็นผู้รักษาการให้เป็นไปตามระเบียบนี้ และเป็นผู้วินิจฉัยชี้ขาดในกรณีเกิดปัญหาจากการใช้ระเบียบนี้

หมวด ๑

ความมุ่งหมาย

ข้อ ๖ มหาวิทยาลัยมีความมุ่งหมายในการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรีคือ มุ่งผลิตบัณฑิตที่สนองความต้องการของท้องถิ่นและสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ แผนพัฒนาการอุดมศึกษาของชาติ ปรัชญาการอุดมศึกษา ปรัชญาของมหาวิทยาลัย และมาตรฐานวิชาการและวิชาชีพของสาขาวิชานั้น ๆ โดยเน้นการผลิตบัณฑิตให้มีความรอบรู้ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์อย่างเป็นระบบ หมั่นแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง และสามารถติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี รวมทั้งให้เป็นผู้มีคุณธรรมและจริยธรรม

ข้อ ๗ ในการดำเนินงานเพื่อให้บรรลุความมุ่งหมายตามข้อ ๖ ให้กำหนดยุทธศาสตร์ในการจัดการศึกษาของมหาวิทยาลัย ดังต่อไปนี้

- (๑) ขยายโอกาสทางการศึกษาให้แก่ประชาชนในท้องถิ่น
- (๒) พัฒนาการศึกษาค้นคว้าและการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้แก่ท้องถิ่น
- (๓) พัฒนาแหล่งเรียนรู้ในมหาวิทยาลัยและในท้องถิ่น

หมวด ๒ ระบบการศึกษา

ข้อ ๘ คุณสมบัติของผู้มีสิทธิเข้าศึกษา

(๑) หลักสูตรปริญญาตรี (๔ ปี ๕ ปี และไม่น้อยกว่า ๖ ปี) จะต้องเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่าและมีคุณสมบัติด้านต่าง ๆ ตามประกาศมหาวิทยาลัย

(๒) หลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) จะต้องเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงหรือเทียบเท่า หรือระดับอนุปริญญา (๓ ปี) หรือเทียบเท่า ตามเกณฑ์ มาตรฐานหลักสูตรของทบวงมหาวิทยาลัยหรือตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการเรื่องเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับอนุปริญญา พ.ศ. ๒๕๔๘ และมีคุณสมบัติด้านต่าง ๆ ตามประกาศมหาวิทยาลัย

ข้อ ๙ การคัดเลือกผู้เข้าศึกษา ให้เป็นไปตามเกณฑ์การคัดเลือกเข้าศึกษาในระดับอุดมศึกษาของสำนักงานคณะกรรมการอุดมศึกษาและ/หรือหลักเกณฑ์วิธีการของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ แล้วแต่กรณี

ข้อ ๑๐ ระบบการจัดการศึกษาของนักศึกษาภาคปกติใช้ระบบทวิภาค ใน ๑ ปีการศึกษาแบ่งออกเป็น ๒ ภาคการศึกษาปกติ โดย ๑ ภาคการศึกษาปกติมีระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่า ๑๕ สัปดาห์ กรณีเปิดภาคฤดูร้อนมีระยะเวลาการศึกษาไม่น้อยกว่า ๘ สัปดาห์ โดยมีระยะเวลาและจำนวนหน่วยกิตในสัดส่วนเทียบเคียงกันได้กับภาคการศึกษาปกติ

ระบบการจัดการศึกษาของนักศึกษาภาคพิเศษให้เป็นไปตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

ข้อ ๑๑ การคิดหน่วยกิตมีหลักเกณฑ์ดังนี้

(๑) รายวิชาภาคทฤษฎีที่ใช้เวลาบรรยายหรืออภิปรายปัญหาไม่น้อยกว่า ๑๕ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิตระบบทวิภาค

(๒) รายวิชาภาคปฏิบัติที่ใช้เวลาฝึกหรือทดลองไม่น้อยกว่า ๓๐ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิตระบบทวิภาค

(๓) การฝึกงานหรือการฝึกภาคสนามที่ใช้เวลาฝึกไม่น้อยกว่า ๔๕ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิตระบบทวิภาค

(๔) การทำโครงงานหรือกิจกรรมการเรียนอื่นใดตามที่ได้รับมอบหมายที่ใช้เวลาทำโครงงานหรือกิจกรรมนั้น ๆ ไม่น้อยกว่า ๔๕ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิตระบบทวิภาค

ข้อ ๑๒ จำนวนหน่วยกิตรวมและระยะเวลาการศึกษามีดังต่อไปนี้

(๑) หลักสูตรปริญญาตรี (๔ ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๑๒๐ หน่วยกิตใช้เวลาศึกษาไม่เกิน ๘ ปีการศึกษา

(๒) หลักสูตรปริญญาตรี (๕ ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๑๕๐ หน่วยกิตใช้เวลาศึกษาไม่เกิน ๑๐ ปีการศึกษา

(๓) หลักสูตรปริญญาตรี (ไม่น้อยกว่า ๖ ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๑๘๐ หน่วยกิต ใช้เวลาศึกษาไม่เกิน ๑๒ ปีการศึกษา

(๔) หลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๓๒ หน่วยกิตใช้เวลาศึกษาไม่เกิน ๔ ปีการศึกษา

หลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) ถือเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรปริญญาตรีและจะต้องสะท้อนปรัชญาและเนื้อหาสาระของหลักสูตรปริญญาตรีนั้น ๆ โดยครบถ้วน และให้ระบุคำว่า “ต่อเนื่อง” ในวงเล็บต่อท้ายชื่อหลักสูตร

ทั้งนี้ให้นับระยะเวลาศึกษาจากวันที่เปิดภาคการศึกษาแรกที่รับเข้าศึกษาในหลักสูตรนั้น

ข้อ ๑๓ การลาพักการศึกษาและการกลับเข้าศึกษา

(๑) นักศึกษาที่มีเหตุจำเป็นอันสมควร อาจลาพักการศึกษาภาคใดภาคหนึ่งก็ได้ เมื่อได้ศึกษาในมหาวิทยาลัยแล้วอย่างน้อย ๑ ภาคการศึกษา โดยยื่นคำร้องต่อมหาวิทยาลัยภายใน ๓๐ วัน นับตั้งแต่วันเปิดภาคการศึกษา หากพ้นกำหนดการลาพักการศึกษาดังกล่าว นักศึกษาอาจขอลาพักการศึกษาเป็นกรณีพิเศษในกรณีใดกรณีหนึ่งดังต่อไปนี้

(ก) นักศึกษาเจ็บป่วยต้องพักรักษาตัวเป็นเวลานานตามคำสั่งแพทย์ โดยมีใบรับรองแพทย์จากสถานพยาบาลของทางราชการหรือรัฐวิสาหกิจหรือสถานพยาบาลเอกชนที่ทางราชการรับรอง

(ข) นักศึกษามีเหตุจำเป็นสุดวิสัย และได้รับการพิจารณาอนุญาตจากมหาวิทยาลัย

(๒) นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ลาพักการศึกษา ต้องชำระค่าธรรมเนียมเพื่อรักษาสถานภาพทุกภาคการศึกษา ทั้งนี้ลาพักการศึกษาได้ไม่เกิน ๒ ภาคการศึกษาปกติติดต่อกัน

(๓) นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ลาพักการศึกษาหรือถูกสั่งพักการศึกษา เมื่อกลับเข้าศึกษาใหม่จะต้องยื่นคำร้องขอกลับเข้าศึกษาต่อมหาวิทยาลัยก่อนวันเปิดภาคการศึกษาไม่น้อยกว่า ๑๔ วัน มิฉะนั้นจะไม่มีสิทธิลงทะเบียน รายวิชาในภาคการศึกษานั้น เว้นแต่จะได้รับอนุมัติจากมหาวิทยาลัยเป็นกรณีพิเศษ

ข้อ ๑๔ การพ้นสภาพการเป็นนักศึกษาและการขอคืนสภาพการเป็นนักศึกษา

(๑) นักศึกษาภาคปกติ จะพ้นสภาพการเป็นนักศึกษาในกรณีใดกรณีหนึ่งดังต่อไปนี้

(ก) ผลการเรียนได้ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๑.๖๐ เมื่อสิ้นภาคการศึกษาปกติที่ ๒ นับ ตั้งแต่เริ่มเข้าศึกษา

(ข) ผลการเรียนได้ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๑.๘๐ เมื่อสิ้นภาคการศึกษาปกติที่ ๔ ที่ ๖ ที่ ๘ ที่ ๑๐ และที่ ๑๒ นับตั้งแต่เริ่มเข้าศึกษา

(ค) นักศึกษาลงทะเบียนเรียนครบตามที่หลักสูตรกำหนดแต่ยังได้ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๑.๘๐

(ง) มีสภาพเป็นนักศึกษาครบ ๔ ปีการศึกษา ในกรณีที่เรียนหลักสูตร ๒ ปี ครบ ๘ ปีการศึกษา ในกรณีที่เรียนหลักสูตร ๔ ปี ครบ ๑๐ ปีการศึกษา ในกรณีที่เรียนหลักสูตร ๕ ปี ครบ ๑๒ ปีการศึกษาในกรณีที่เรียนหลักสูตรไม่น้อยกว่า ๖ ปี และขาดคุณสมบัติตามข้อ ๓๔ (๒) และ ๓๔ (๓) ในการเป็นผู้ที่สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

(จ) ผลการเรียนรายวิชาเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพหรือรายวิชาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพต่ำกว่า C เป็นครั้งที่ ๒

(ฉ) ถูกลงโทษให้พ้นสภาพการเป็นนักศึกษาตามข้อ ๓๓ (๔)

(ช) ไม่ลงทะเบียนรายวิชาในภาคการศึกษาปกติตามข้อ ๒๒ หรือไม่ปฏิบัติตามเงื่อนไขการลาพักการศึกษาตามข้อ ๑๓

(๒) นักศึกษาภาคพิเศษจะพ้นสภาพการเป็นนักศึกษาในกรณีใดกรณีหนึ่งดังต่อไปนี้

(ก) ผลการเรียนได้ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๑.๖๐ เมื่อสิ้นภาคการศึกษาที่ ๓ นับตั้งแต่เริ่มเข้าศึกษา

(ข) ผลการเรียนได้ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๑.๘๐ เมื่อสิ้นภาคการศึกษาที่ ๖ ที่ ๘ ที่ ๑๒ ที่ ๑๔ และที่ ๑๘ นับตั้งแต่เริ่มเข้าศึกษา

(ค) นักศึกษาลงทะเบียนเรียนครบตามที่หลักสูตรกำหนด แต่ยังไม่ได้ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม ต่ำกว่า ๑.๘๐

(ง) มีสภาพเป็นนักศึกษาครบ ๔ ปีการศึกษา ในกรณีที่เรียนหลักสูตร ๒ ปี ครบ ๘ ปีการศึกษา ในกรณีที่เรียนหลักสูตร ๔ ปี ครบ ๑๐ ปีการศึกษา ในกรณีที่เรียนหลักสูตร ๕ ปี ครบ ๑๒ ปีการศึกษา ในกรณีที่เรียนหลักสูตรไม่น้อยกว่า ๖ ปี และขาดคุณสมบัติตามข้อ ๓๔ (๒) และ ๓๔ (๓) ในการเป็นผู้ที่สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

(จ) ผลการเรียนรายวิชาเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพหรือรายวิชาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ต่ำกว่า C เป็นครั้งที่ ๒

(ฉ) ถูกลงโทษให้พ้นสภาพการเป็นนักศึกษาตามข้อ ๓๓ (๔)

(ข) ไม่ลงทะเบียนรายวิชาในภาคการศึกษาตามข้อ ๒๒ หรือไม่ปฏิบัติตามเงื่อนไขการลาพักการศึกษาตามข้อ ๑๓

(๓) นักศึกษาภาคปกติและภาคพิเศษจะขอคืนสภาพการเป็นนักศึกษาได้ก็ต่อเมื่อเป็นกรณีตาม ข้อ ๑๔ (๑) (ข) และข้อ ๑๔ (๒) (ข) โดยต้องยื่นคำร้องขอคืนสภาพการเป็นนักศึกษาต่อมหาวิทยาลัย และดำเนินการลงทะเบียนรายวิชาในภาคการศึกษาตามข้อ ๒๒ หรือปฏิบัติตามเงื่อนไขการลาพักการศึกษาตามข้อ ๑๓

ข้อ ๑๕ การขอเข้าศึกษาปริญญาที่สองมีหลักเกณฑ์ดังนี้

(๑) นักศึกษาที่สำเร็จการศึกษาชั้นปริญญาตรีจากมหาวิทยาลัยหรือสถาบันอุดมศึกษาอื่นที่เทียบเท่าอาจขอเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรปริญญาตรีสาขาอื่นเป็นการเพิ่มเติมได้

(๒) การรับเข้าศึกษาต้องได้รับการอนุมัติจากคณะกรรมการประจำคณะที่นักศึกษาขอเข้าศึกษาและอธิการบดี

(๓) การเทียบโอนและการรับโอนผลการเรียนรายวิชา

(ก) รายวิชาที่นักศึกษาได้ศึกษาในสาขาวิชาที่สำเร็จการศึกษาก็ได้รับการพิจารณาเทียบโอนและรับโอนผลการเรียนรายวิชา โดยให้ได้สัญลักษณ์หรือระดับคะแนนเดิม และให้นับหน่วยกิตรายวิชาดังกล่าวเป็นหน่วยกิตสะสมแต่นำมาคำนวณแต่ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม

(ข) นักศึกษาไม่มีสิทธิลงทะเบียนเรียนรายวิชาที่ได้รับการเทียบโอนและการรับโอนเพื่อเปลี่ยนค่าระดับคะแนน

(ค) การเทียบโอนและการรับโอนรายวิชาต้องได้รับการอนุมัติจากคณะกรรมการประจำคณะโดยมีหลักเกณฑ์ตามประกาศมหาวิทยาลัย

(ง) การสำเร็จการศึกษาของปริญญาที่สองอาจสำเร็จการศึกษาได้ก่อนตามเกณฑ์ปกติของการสำเร็จการศึกษา

ข้อ ๑๖ การศึกษาสองปริญญาพร้อมกัน

(๑) นักศึกษาที่เข้าศึกษาในมหาวิทยาลัยอาจศึกษาสองปริญญาพร้อมกันได้ โดยผู้สำเร็จการศึกษาก็จะได้รับปริญญาจากทั้งสองหลักสูตร แต่จะศึกษาสองปริญญาควบได้เฉพาะหลักสูตรที่มหาวิทยาลัยประกาศให้เป็นหลักสูตรควบเท่านั้น

(๒) นักศึกษาจะต้องลงทะเบียนเรียนรายวิชาให้ครบถ้วนตามแผนการศึกษาที่กำหนดไว้ในแต่ละหลักสูตร กรณีที่รายวิชาใช้ร่วมกันให้ลงทะเบียนเรียนรายวิชาเหล่านั้นจากหลักสูตรใดหลักสูตรหนึ่ง

(๓) ระยะเวลาในการศึกษาและระยะเวลาในการสำเร็จการศึกษาของแต่ละหลักสูตรให้เป็นไปตามข้อ ๑๒ และข้อ ๓๔

หมวด ๓ หลักสูตร

ข้อ ๑๗ โครงสร้างหลักสูตรประกอบด้วย หมวดวิชาศึกษาทั่วไป หมวดวิชาเฉพาะ และหมวดวิชาเลือกเสรี

ข้อ ๑๘ หมวดวิชาศึกษาทั่วไป หมายถึง วิชาที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความรอบรู้อย่างกว้างขวาง มีโลกทัศน์ที่กว้างไกล มีความเข้าใจธรรมชาติตนเอง ผู้อื่น และสังคม เป็นผู้ใฝ่รู้ สามารถคิดอย่างมีเหตุผล สามารถใช้ภาษาในการติดต่อสื่อสารความหมายได้ดี มีคุณธรรม ตระหนักในคุณค่าของศิลปะและวัฒนธรรม ทั้งของไทยและของประชาคมนานาชาติ สามารถนำความรู้ไปใช้ในการดำเนินชีวิตและดำรงตนอยู่ในสังคมได้เป็นอย่างดี โดยมีเนื้อหาวิชาครอบคลุมสาระของกลุ่มวิชาสังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ ภาษาและกลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์กับคณิตศาสตร์ในสัดส่วนที่เหมาะสม และมีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๓๐ หน่วยกิต

การจัดวิชาศึกษาทั่วไปสำหรับหลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) อาจได้รับการยกเว้นรายวิชาที่ได้ศึกษามาแล้วในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงหรือ ระดับอนุปริญญาทั้งนี้จำนวนหน่วยกิตของรายวิชาที่ได้รับการยกเว้น ดังกล่าว เมื่อนับรวมกับรายวิชาที่จะศึกษาเพิ่มเติมในหลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) ต้องไม่น้อยกว่า ๓๐ หน่วยกิต

ข้อ ๑๙ หมวดวิชาเฉพาะ หมายถึง วิชาแกน วิชาเฉพาะด้าน วิชาพื้นฐานวิชาชีพและวิชาชีพที่มุ่งหมายให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และปฏิบัติงานได้ โดยให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมดังนี้

(๑) หลักสูตรปริญญาตรี (๔ ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตหมวดวิชาเฉพาะรวมไม่น้อยกว่า ๘๔ หน่วยกิต

(๒) หลักสูตรปริญญาตรี (๕ ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตหมวดวิชาเฉพาะรวมไม่น้อยกว่า ๑๑๔ หน่วยกิต

(๓) หลักสูตรปริญญาตรี (ไม่น้อยกว่า ๖ ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตหมวดวิชาเฉพาะรวมไม่น้อยกว่า ๑๔๔ หน่วยกิต

(๔) หลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) ให้มีจำนวนหน่วยกิตหมวดวิชาเฉพาะรวมไม่น้อยกว่า ๔๒ หน่วยกิต

การจัดหมวดวิชาเฉพาะในลักษณะวิชาเอกเดี่ยว วิชาเอกคู่ หรือวิชาเอกและวิชาโท จะต้องมีความรู้ หน่วยกิตวิชาเอกไม่น้อยกว่า ๓๐ หน่วยกิต และมีจำนวนหน่วยกิตวิชาโทไม่น้อยกว่า ๑๕ หน่วยกิต ในกรณีที่จัดหลักสูตรแบบวิชาเอกคู่ต้องเพิ่มจำนวนหน่วยกิตของวิชาเอกอีกไม่น้อยกว่า ๓๐ หน่วยกิต และให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๑๕๐ หน่วยกิต

ข้อ ๒๐ หมวดวิชาเลือกเสรี หมายถึง วิชาที่มุ่งให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจตามที่ตนเองถนัดหรือสนใจโดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกเรียนรายวิชาใด ๆ ในหลักสูตรระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยที่เปิดทำการสอน โดยไม่ซ้ำกับรายวิชาที่เรียนมาแล้วและต้องไม่เป็นรายวิชาที่กำหนดให้เรียนโดยไม่นับหน่วยกิต ในเกณฑ์การสำเร็จหลักสูตร ของสาขาวิชาต่าง ๆ และมีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๖ หน่วยกิต

ข้อ ๒๑ การจัดการศึกษาแต่ละหลักสูตรต้องมีอาจารย์ประจำหลักสูตรตลอดระยะเวลาที่จัดการศึกษาตามหลักสูตรนั้น ซึ่งมีคุณวุฒิตรงหรือสัมพันธ์กับสาขาวิชาที่เปิดสอนไม่น้อยกว่า ๕ คน และในจำนวนนั้นต้องเป็น

ผู้มีคุณวุฒิ ไม่ต่ำกว่าปริญญาโทหรือเทียบเท่า หรือเป็นผู้ดำรงตำแหน่งทางวิชาการไม่ต่ำกว่าผู้ช่วยศาสตราจารย์ อย่างน้อย ๒ คน ทั้งนี้อาจารย์ประจำในแต่ละหลักสูตรจะเป็นอาจารย์ประจำเกินกว่า ๑ หลักสูตรในเวลาเดียวกันไม่ได้ เว้นแต่เป็นหลักสูตรพหุวิทยาการที่ตรงหรือสัมพันธ์กับหลักสูตรที่ได้ประจำอยู่แล้วจึงจะสามารถเป็นอาจารย์ประจำหลักสูตรได้อีก ๑ หลักสูตร

หมวด ๔ การลงทะเบียนรายวิชา

ข้อ ๒๒ การลงทะเบียนรายวิชา

(๑) นักศึกษาต้องลงทะเบียนรายวิชาทุกภาคการศึกษาตามกำหนดเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนด
อนึ่ง นักศึกษาที่ศึกษารายวิชาครบตามหลักสูตรแล้ว แต่ยังไม่สำเร็จการศึกษาต้องลงทะเบียนรักษาสภาพนักศึกษาทุกภาคการศึกษา

(๒) นักศึกษาที่ไม่มาลงทะเบียนตามกำหนดเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนด จะไม่มีสิทธิ์ลงทะเบียนในภาคการศึกษานั้น เว้นแต่จะได้รับอนุมัติจากมหาวิทยาลัยเป็นกรณีพิเศษ

(๓) จำนวนหน่วยกิตที่นักศึกษาลงทะเบียนแต่ละภาคการศึกษา ซึ่งไม่นับรวมหน่วยกิตของรายวิชาที่ต้องศึกษาโดยไม่นับหน่วยกิต มีดังนี้

(ก) นักศึกษาภาคปกติ ให้ลงทะเบียน ไม่เกิน ๒๒ หน่วยกิตในแต่ละภาคการศึกษา
ปกติ สำหรับภาคฤดูร้อน ให้ลงทะเบียนเรียนได้ไม่เกิน ๙ หน่วยกิต

(ข) นักศึกษาภาคพิเศษ ให้ลงทะเบียนได้ไม่เกิน ๑๒ หน่วยกิต

กรณีมหาวิทยาลัยมีเหตุผลและความจำเป็นในการลงทะเบียนเรียนที่มีจำนวนหน่วยกิตแตกต่างไปจากที่กำหนดให้จัดทำเป็นประกาศมหาวิทยาลัย

ข้อ ๒๓ นักศึกษาที่เข้าศึกษาในหลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) จะลงทะเบียนรายวิชาซ้ำกับรายวิชาที่ศึกษามาแล้วในระดับอนุปริญญาไม่ได้ หากลงทะเบียนซ้ำให้เว้นการนับหน่วยกิตเพื่อพิจารณารายวิชาครบตามหลักสูตรที่กำลังศึกษาอยู่ เว้นแต่กรณีที่สมาคมวิชาชีพในสาขาวิชานั้น ๆ ระบุให้เรียนในหลักสูตรระดับปริญญาตรีให้จัดทำเป็นประกาศมหาวิทยาลัยและไม่เสียสิทธิ์ในการได้รับเกียรตินิยม

ข้อ ๒๔ การยกเว้นหรือเทียบโอนหน่วยกิตรายวิชาในหมวดวิชาต่าง ๆ ให้เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ที่ว่าด้วยการนั้น ๆ

ข้อ ๒๕ การขอถอนและขอเพิ่มรายวิชา

(๑) การขอถอนรายวิชาให้กระทำก่อนการสอบปลายภาค ไม่น้อยกว่า ๑๕ วัน

(๒) การขอเพิ่มรายวิชาให้กระทำภายใน ๑๕ วันแรกของภาคการศึกษาปกติ หรือ ๗ วันแรกของภาคฤดูร้อน ทั้งนี้จำนวนหน่วยกิตต้องเป็นไปตามข้อ ๒๒

ข้อ ๒๖ อัตราค่าธรรมเนียมการศึกษา รวมทั้งกรณีที่นักศึกษาอาจได้รับค่าธรรมเนียมคืน ให้เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัยว่าด้วยการเก็บเงินค่าธรรมเนียมการศึกษา ฉบับที่ประกาศใช้ในช่วงเวลานั้น ๆ

หมวด ๕ การประเมินผลการศึกษา

ข้อ ๒๗ ให้มหาวิทยาลัยจัดให้มีการประเมินผลการศึกษา ภาคการศึกษาละ ๑ ครั้ง

ข้อ ๒๘ ให้มีการประเมินผลผลิการศึกษารายวิชาต่าง ๆ ตามหลักสูตร ซึ่งแบ่งออกเป็น ๒ ระบบคือ

(๑) ระบบค่าระดับคะแนน แบ่งเป็น ๘ ระดับ

ระดับคะแนน	ความหมายของผลการเรียน	ค่าระดับคะแนน
A	ดีเยี่ยม	๔.๐
B ⁺	ดีมาก	๓.๕
B	ดี	๓.๐
C ⁺	ค่อนข้างดี	๒.๕
C	พอใช้	๒.๐
D ⁺	อ่อน	๑.๕
D	อ่อนมาก	๑.๐
E	ตก	๐

นักศึกษาจะต้องมีผลการเรียนได้ระดับคะแนนเป็น A, B⁺, B, C⁺, C, D⁺, D จึงจะถือว่าสอบได้ รายวิชาใดหากค่าระดับคะแนนเป็น E ต้องลงทะเบียนและเรียนใหม่จนกว่าจะสอบได้ เว้นแต่รายวิชาเลือก สามารถเปลี่ยนไปเลือกรายวิชาอื่นที่อยู่ในกลุ่มเดียวกันแทนได้

สำหรับการประเมินรายวิชาเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ และรายวิชาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ถ้าได้ระดับคะแนนต่ำกว่า C ให้ถือว่าสอบตก นักศึกษาจะต้องลงทะเบียนเรียนใหม่ และถ้าได้ผลการประเมินต่ำกว่า C เป็นครั้งที่สองถือว่าพ้นสภาพการเป็นนักศึกษา

(๒) ระบบไม่มีค่าระดับคะแนน ให้ใช้สัญลักษณ์ดังนี้

	สัญลักษณ์	ความหมายของผลการเรียน
PD	(Pass with Distinction)	ผ่านดีเยี่ยม
P	(Pass)	ผ่าน
F	(Fail)	ไม่ผ่าน

ระบบนี้ใช้สำหรับการประเมินรายวิชาที่หลักสูตรบังคับให้เรียนเพิ่ม ตามข้อกำหนดเฉพาะรายวิชาที่ สภามหาวิทยาลัยกำหนดให้เรียนเพิ่ม รายวิชาใดที่ได้ผลการเรียน F นักศึกษาจะต้องลงทะเบียนเรียนใหม่จนกว่าจะสอบได้

ข้อ ๒๙ สัญลักษณ์อื่น ๆ มีความหมายดังนี้

(๑) Au (Audit) ใช้สำหรับการลงทะเบียนเพื่อร่วมฟังโดยไม่นับหน่วยกิตและสามารถปฏิบัติงานตามเกณฑ์ที่อาจารย์ผู้สอนกำหนด

(๒) W (Withdraw) ใช้สำหรับการบันทึกกรณีดังต่อไปนี้

(ก) นักศึกษาขอยกเลิกรายวิชาเรียนเมื่อพ้นกำหนด ๑๕ วัน นับแต่วันเปิดภาคการศึกษาหรือตามทัมหวิทยาลัยกำหนด และต้องกระทำก่อนกำหนดสอบปลายภาคไม่น้อยกว่า ๒ สัปดาห์

(ข) กรณีที่นักศึกษาลาพักการศึกษา หรือถูกสั่งให้พักการศึกษาหลังจากลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษานั้นแล้ว

(๓) I (Incomplete) ใช้สำหรับการประเมินในรายวิชาที่นักศึกษาทำงานไม่สมบูรณ์เมื่อสิ้นภาคการศึกษาหรือขาดสอบปลายภาคการศึกษา นักศึกษาที่ได้ “I” ต้องดำเนินการขอรับการประเมิน เพื่อเปลี่ยนระดับคะแนน ตามกรณีดังต่อไปนี้

(ก) กรณีที่นักศึกษาทำงานไม่สมบูรณ์เมื่อสิ้นภาคการศึกษา ให้อาจารย์ผู้สอนพิจารณากำหนดระยะเวลาทำงานของนักศึกษา หากยังทำงานไม่สมบูรณ์ตามกำหนดระยะเวลา ให้พิจารณาประเมินผลการเรียนจากคะแนนที่มีอยู่แล้วและให้ดำเนินการส่งผลการเรียน ภายในภาคการศึกษาถัดไป

(ข) กรณีที่นักศึกษาขาดสอบปลายภาคการศึกษา ให้นักศึกษาดำเนินการยื่นคำร้องขอสอบภายใน ๑๕ วัน นับแต่วันเปิดภาคการศึกษาถัดไป เมื่อได้รับอนุมัติจากมหาวิทยาลัยแล้วให้ดำเนินการสอบให้เสร็จสิ้น และให้อาจารย์ผู้สอนส่งผลการเรียนภายในภาคการศึกษาถัดไป ในกรณีนักศึกษาไม่มายื่นคำร้องขอสอบภายใน ๑๕ วันนับแต่วันเปิดภาคการศึกษาถัดไป ให้นายทะเบียนเปลี่ยนผลการเรียนเป็น “E”

ข้อ ๓๐ รายวิชาที่ได้รับการยกเว้นการเรียนตามระเบียบของมหาวิทยาลัยว่าด้วยการยกเว้นการเรียนให้ได้ผลการเรียนเป็น “P”

ข้อ ๓๑ การหาค่าระดับคะแนนเฉลี่ย ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยประจำภาค และค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมให้คิดเป็นเลขทศนิยม ๒ ตำแหน่ง โดยไม่ปัดเศษ สำหรับรายวิชาที่ยังมีผลการเรียน “I” ไม่นับหน่วยกิตมารวมเป็นตัวหารเฉลี่ย

(๑) กรณีที่สอบตกและต้องเรียนซ้ำ ให้นับรวมหน่วยกิตที่สอบตกและเรียนซ้ำเพื่อใช้เป็นตัวหารด้วย

(๒) กรณีที่นักศึกษาลงทะเบียนรายวิชาซ้ำกับรายวิชาที่สอบได้แล้ว เพื่อเปลี่ยนค่าระดับคะแนน ให้นับหน่วยกิตและค่าระดับคะแนนเฉพาะรายวิชาที่ลงทะเบียนครั้งหลังเท่านั้น

ข้อ ๓๒ ในกรณีที่นักศึกษาได้จำนวนหน่วยกิตครบตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแล้ว และได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ ๑.๘๐ แต่ไม่ถึง ๒.๐๐ ให้เลือกเรียนวิชาเพิ่มเติมหรือเรียนซ้ำรายวิชาเดิมเพื่อทำค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมให้ถึง ๒.๐๐ ทั้งนี้ นักศึกษาภาคปกติต้องอยู่ในระยะเวลาที่กำหนดตามข้อ ๑๒ หรือตามระยะเวลาที่กำหนดสภาพการเป็นนักศึกษาของการจัดการศึกษาภาคนี้ ๆ

กรณีที่นักศึกษาประสงค์เรียนซ้ำรายวิชาที่สอบได้มาแล้วเพื่อเปลี่ยนค่าระดับคะแนนในรายวิชาหนึ่ง ๆ จะกระทำได้ไม่เกินสองครั้ง

ข้อ ๓๓ นักศึกษาที่ทุจริตหรือร่วมทุจริตในการสอบรายวิชาใด ให้มหาวิทยาลัยพิจารณาโทษตามควรแก่กรณีดังนี้

- (๑) สอบตกในรายวิชานั้น หรือ
- (๒) สอบตกในรายวิชานั้น และพักการศึกษาในภาคการศึกษาถัดไป หรือ
- (๓) สอบตกทุกรายวิชาในภาคการศึกษานั้น หรือ
- (๔) พ้นสภาพการเป็นนักศึกษา

หมวด ๖

การสำเร็จการศึกษา

ข้อ ๓๔ การสำเร็จการศึกษา ผู้ที่สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตรเกณฑ์ปกติ ต้องมีคุณสมบัติดังนี้

- (๑) มีความประพฤติดี
- (๒) สอบได้ในรายวิชาต่าง ๆ ครบตามหลักสูตร รวมทั้งรายวิชาที่สภามหาวิทยาลัยกำหนด
- (๓) ได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า ๒.๐๐
- (๔) หลักสูตรปริญญาตรี (๔ ปี) สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อน ๖ ภาคการศึกษาปกติ
- (๕) หลักสูตรปริญญาตรี (๕ ปี) สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อน ๘ ภาคการศึกษาปกติ
- (๖) หลักสูตรปริญญาตรี (ไม่น้อยกว่า ๖ ปี) สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อน ๑๐ ภาคการศึกษา

ปกติ

(๗) หลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อน ๔ ภาคการศึกษาปกติ

(๘) มีสภาพเป็นนักศึกษาไม่เกิน ๘ ภาคการศึกษาปกติติดต่อกันในกรณีที่หลักสูตร ๒ ปี

ไม่เกิน ๑๖ ภาคการศึกษาปกติติดต่อกันในกรณีที่หลักสูตร ๔ ปี ไม่เกิน ๒๐ ภาคการศึกษาปกติติดต่อกันในกรณีที่หลักสูตร ๕ ปี และไม่เกิน ๒๔ ภาคการศึกษาปกติติดต่อกันในกรณีที่หลักสูตรไม่น้อยกว่า ๖ ปี

กรณีที่นักศึกษาอาจสำเร็จการศึกษาก่อนกำหนดตาม (๔) (๕) (๖) และ (๗) ให้ผ่านความเห็นชอบจากสภามหาวิทยาลัย

ข้อ ๓๕ ผู้สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรี จะได้รับเกียรตินิยมต้องมีคุณสมบัติดังนี้

(๑) ปริญญาตรีหลักสูตร ๔ ปี หลักสูตร ๕ ปี และหลักสูตรไม่น้อยกว่า ๖ ปี เมื่อศึกษาครบตามหลักสูตร แล้วได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่น้อยกว่า ๓.๖๐ จะได้รับเกียรตินิยมอันดับหนึ่ง และได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่น้อยกว่า ๓.๒๕ จะได้รับเกียรตินิยมอันดับสอง หลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) สอบได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมจากระดับอนุปริญญาหรือเทียบเท่าไม่น้อยกว่า ๓.๖๐ และศึกษาครบตามหลักสูตรได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยจากการศึกษาในมหาวิทยาลัยไม่น้อยกว่า ๓.๖๐ จะได้รับเกียรตินิยมอันดับหนึ่ง และได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมจากระดับอนุปริญญาหรือเทียบเท่าไม่น้อยกว่า ๓.๒๕ และเรียนครบตามหลักสูตรได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยจากการศึกษาในมหาวิทยาลัยไม่น้อยกว่า ๓.๒๕ จะได้รับเกียรตินิยมอันดับสอง

(๒) สอบได้ในรายวิชาใด ๆ ไม่ต่ำกว่า C ตามระบบค่าระดับคะแนน หรือไม่ได้ F ตามระบบไม่มีค่าระดับคะแนน

(๓) ไม่เคยเรียนซ้ำรายวิชาใดเพื่อเปลี่ยนค่าระดับคะแนน

(๔) ไม่เป็นผู้ที่ศึกษาในปริญญาที่สอง

(๕) กำหนดเวลาการศึกษา สำหรับนักศึกษาภาคปกติ มีเวลาศึกษาไม่เกิน ๔ ภาคการศึกษาปกติ สำหรับหลักสูตร ๒ ปี ไม่เกิน ๘ ภาคการศึกษาปกติสำหรับหลักสูตร ๔ ปี ไม่เกิน ๑๐ ภาคการศึกษาปกติสำหรับหลักสูตร ๕ ปี และไม่เกิน ๑๒ ภาคการศึกษาปกติสำหรับหลักสูตรไม่น้อยกว่า ๖ ปี ส่วนนักศึกษาภาคพิเศษมีเวลาเรียนไม่เกิน ๖ ภาคการศึกษาสำหรับหลักสูตร ๒ ปี ไม่เกิน ๑๒ ภาคการศึกษาสำหรับหลักสูตร ๔ ปี ไม่เกิน ๑๕ ภาคการศึกษาสำหรับหลักสูตร ๕ ปี และไม่เกิน ๑๘ ภาคการศึกษาสำหรับหลักสูตรไม่น้อยกว่า ๖ ปี ยกเว้นกรณีนักศึกษามีเวลาศึกษาเกินกำหนด แต่ไม่เกินจำนวนภาคการศึกษาตามแผนการศึกษาที่มหาวิทยาลัยกำหนด

หมวด ๗ การประกันคุณภาพการศึกษา

ข้อ ๓๖ การพัฒนาหลักสูตร ให้ทุกหลักสูตรที่เปิดสอนระดับปริญญาตรีต้องมีการพัฒนาหลักสูตรให้ทันสมัย แสดงการปรับปรุงดัชนีมาตรฐานและคุณภาพการศึกษาเป็นระยะ ๆ อย่างน้อยทุก ๆ ๕ ปี และมีการประเมินเพื่อพัฒนาหลักสูตรอย่างต่อเนื่องทุก ๕ ปี

ข้อ ๓๗ การประกันคุณภาพหลักสูตร ให้ทุกหลักสูตรที่เปิดสอนในระดับปริญญาตรีต้องกำหนดระบบการประกันคุณภาพหลักสูตรให้ชัดเจน โดยอย่างน้อยต้องประกอบด้วยประเด็นหลัก ๔ ประเด็น คือ

- (๑) การบริหารหลักสูตร
- (๒) ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอนและการวิจัย
- (๓) การสนับสนุนและการให้คำแนะนำนักศึกษา
- (๔) ความต้องการของตลาดแรงงาน สังคม และ/หรือความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต

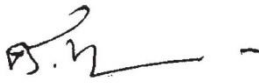
ข้อ ๓๘ การประกันคุณภาพการจัดการเรียนการสอนรายวิชาในหมวดศึกษาทั่วไป ให้ดำเนินการเพื่อให้เกิดมาตรฐานการจัดการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วยคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียน การวางแผนการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญโดยใช้กระบวนการที่หลากหลาย การใช้สื่อการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม และการวัดและประเมินผลการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

สำหรับการประกันคุณภาพการจัดการเรียนการสอนรายวิชาในหมวดอื่น กรณีหมวดใดเห็นสมควรให้ดำเนินการเพื่อให้เกิดมาตรฐานการจัดการเรียนรู้ในวรรคแรก ให้เสนอเพื่อมหาวิทยาลัยจัดทำเป็นประกาศมหาวิทยาลัยบังคับใช้ต่อไป

บทเฉพาะกาล

ข้อ ๓๙ สำหรับนักศึกษาที่ได้ศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยในหลักสูตรใดหลักสูตรหนึ่งก่อนระเบียบนี้ประกาศใช้ ให้ใช้ระเบียบหรือข้อบังคับเดิมไปจนกว่าจะสำเร็จการศึกษาหรือพ้นสภาพการเป็นนักศึกษา รวมทั้งแนวทางการบริหารหลักสูตรให้ถือปฏิบัติตามแนวเดิมไปจนกว่าจะมีการปรับปรุงหลักสูตร

ประกาศ ณ วันที่ ๒๒ กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๕๐

พลเอก 
(ศิริ ทิวะพันธุ์)
นายกสภามหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์



ระเบียบมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
ว่าด้วยการประเมินผลการศึกษาในระดับอนุปริญญาและระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๐

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๑๘ (๒) แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. ๒๕๔๗ ประกอบมติสภามหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ในคราวประชุมครั้งที่ ๒/๒๕๕๐ เมื่อวันที่ ๒๒ กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๕๐ สภามหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ จึงออกระเบียบไว้ดังต่อไปนี้

ข้อ ๑ ระเบียบนี้เรียกว่า “ระเบียบมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ว่าด้วยการประเมินผลการศึกษาในระดับอนุปริญญาและระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๐”

ข้อ ๒ ให้ใช้ระเบียบนี้ตั้งแต่วันถัดจากวันประกาศเป็นต้นไป

ข้อ ๓ บรรดา กฎ ระเบียบ ข้อบังคับ ประกาศหรือคำสั่งอื่นใดที่ขัดหรือแย้งกับระเบียบนี้ ให้ใช้ระเบียบนี้แทน

ข้อ ๔ ในระเบียบนี้

“มหาวิทยาลัย” หมายความว่า มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

“การศึกษาระดับอนุปริญญาและระดับปริญญาตรี” หมายความว่า การจัดการศึกษาตามหลักสูตรระดับอนุปริญญาและระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

“การประเมินผลการศึกษา” หมายความว่า การตัดสินผลการเรียนรายวิชาตามหลักสูตรระดับอนุปริญญาและระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

“การศึกษาภาคปกติ” หมายความว่า การจัดการศึกษาตามหลักสูตรระดับอนุปริญญาและระดับปริญญาตรีที่ดำเนินการในวัน เวลาทำการปกติ

“การศึกษาภาคพิเศษ” หมายความว่า การจัดการศึกษาตามหลักสูตรระดับอนุปริญญาและระดับปริญญาตรีที่นอกเหนือจากการจัดการศึกษาภาคปกติ

“อาจารย์” หมายความว่า อาจารย์ประจำหรืออาจารย์พิเศษซึ่งเป็นผู้สอนในรายวิชาตามหลักสูตรระดับอนุปริญญาและระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

“นักศึกษา” หมายความว่า ผู้ที่ได้ขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาระดับอนุปริญญาและระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์เรียบร้อยแล้ว

ข้อ ๕ ให้มหาวิทยาลัยจัดให้มีระบบการประเมินผลการศึกษาที่ได้มาตรฐาน ครอบคลุมพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาทั้งด้านความรู้ คุณธรรม หรือคุณลักษณะที่พึงประสงค์ และด้านทักษะ

กระบวนการโดยต้องมีทั้งการวัดและประเมินผลระหว่างภาคการศึกษา และการวัดและประเมินผลปลายภาคการศึกษา รายละเอียดการดำเนินการ กรอบการประเมินและสัดส่วนของคะแนนระหว่างภาคการศึกษาและปลายภาคการศึกษาให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย โดยความเห็นชอบของสภาวิชาการสภามหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

ข้อ ๖ นักศึกษาจะต้องเข้ารับการประเมินผลปลายภาคการศึกษา และจะมีสิทธิ์ขอเข้ารับการประเมินผลปลายภาคการศึกษาได้ต้องอยู่ในเกณฑ์ต่อไปนี้

(๑) มีเวลาในการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชานั้น ๆ ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ ของเวลาเรียนทั้งหมด

(๒) กรณีที่มีเวลาในการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาได้น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ แต่ไม่ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ และคณะกรรมการที่มหาวิทยาลัยแต่งตั้งพิจารณาเห็นสมควรให้มีสิทธิ์สอบ

ข้อ ๗ นักศึกษาอยู่ในเกณฑ์ต่อไปนี้ จะไม่มีสิทธิ์เข้ารับการประเมินผลปลายภาคการศึกษา

(๑) มีเวลาในการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ แต่ไม่ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ และคณะกรรมการตามข้อ ๖ (๒) พิจารณาไม่ให้มีสิทธิ์สอบ

(๒) มีเวลาในการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาได้น้อยกว่าร้อยละ ๖๐ ของเวลาเรียนทั้งหมด

ข้อ ๘ นักศึกษาผู้มีสิทธิ์เข้ารับการประเมินผลปลายภาคการศึกษา แต่ไม่ได้เข้ารับการประเมินผลเนื่องจากเหตุจำเป็นอย่างอื่นหรือมีเหตุสุดวิสัย นักศึกษาสามารถยื่นคำร้องขอรับการประเมินผลในรายวิชาที่ไม่ได้เข้ารับการประเมินผลต่อฝ่ายทะเบียนและวัดผล ทั้งนี้ต้องดำเนินการภายใน ๑๕ วัน นับแต่วันเปิดภาคการศึกษาของภาคการศึกษา ถัดไป โดยให้คณะกรรมการตามข้อ ๖(๒) พิจารณา

กรณีคณะกรรมการตามข้อ ๖ (๒) อนุญาตให้เข้ารับการประเมินผลปลายภาคการศึกษาได้ ให้นักศึกษาผู้นั้นไปพบอาจารย์ผู้สอนเพื่อเข้ารับการประเมินผลตามกระบวนการและเวลาที่กำหนดภายในภาคการศึกษาถัดไป

กรณีที่นักศึกษามีเหตุจำเป็นอย่างอื่นหรือมีเหตุสุดวิสัย นักศึกษาสามารถยื่นคำร้องขอเลื่อนการขอเข้ารับการประเมินผลปลายภาคการศึกษาต่อฝ่ายทะเบียนและวัดผลล่วงหน้าไม่น้อยกว่า ๗ วัน ก่อนกำหนดการสอบปลายภาคการศึกษา โดยให้คณะกรรมการตามข้อ ๖(๒) พิจารณาอนุญาตให้เลื่อนการเข้ารับการประเมินผล กรณีคณะกรรมการตามข้อ ๖(๒) อนุญาต ให้นักศึกษาผู้นั้นไปขอรับการประเมินผลตามที่อาจารย์ผู้สอนกำหนด

กรณีนักศึกษาไม่มาติดต่อขอยื่นคำร้องขอรับการประเมินผล ภายในกำหนดตามวรรคหนึ่ง และวรรคสามหรือคณะกรรมการตามข้อ ๖ (๒) ไม่อนุญาตให้เข้ารับการประเมินผล หรืออนุญาตให้เข้ารับ

การประเมินผลแต่นักศึกษาไม่เข้ารับการประเมินผลตามกำหนดให้นายทะเบียนเปลี่ยนผลการเรียนเป็น E หรือ F แล้วแต่กรณี

ผู้ไม่มีสิทธิ์เข้ารับการประเมินผลตามข้อ ๗ (๑) และข้อ ๗ (๒) ให้อาจารย์ผู้สอนพิจารณาให้ผลการเรียนเป็น E หรือ F แล้วแต่กรณี

ข้อ ๙ ให้มีการประเมินผลการศึกษารายวิชาต่าง ๆ ตามหลักสูตร ซึ่งแบ่งออกเป็น ๒ ระบบ คือ

(๑) ระบบค่าระดับคะแนน แบ่งเป็น ๘ ระดับ

ระดับคะแนน	ความหมายของผลการเรียน	ค่าระดับคะแนน
A	ดีเยี่ยม	๔.๐
B+	ดีมาก	๓.๕
B	ดี	๓.๐
C+	ค่อนข้างดี	๒.๕
C	พอใช้	๒.๐
D+	อ่อน	๑.๕
D	อ่อนมาก	๑.๐
E	ตก	๐

นักศึกษาจะต้องมีผลการเรียนได้ระดับคะแนนเป็น A, B+, B, C+, C, D+, D จึงจะถือว่าสอบได้ รายวิชาใดได้ระดับคะแนนเป็น E ต้องลงทะเบียนและเรียนใหม่จนกว่าจะสอบได้ ยกเว้นรายวิชาเลือกสามารถเปลี่ยนไปเลือกรายวิชาอื่นที่อยู่ในกลุ่มเดียวกันแทนได้

สำหรับการประเมินผลรายวิชาเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพและรายวิชาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ถ้าได้ระดับคะแนนต่ำกว่า C ถือว่าสอบตก นักศึกษาจะต้องลงทะเบียนเรียนใหม่ และถ้าได้ผลการประเมินต่ำกว่า C เป็นครั้งที่สอง ถือว่าพ้นสภาพการเป็นนักศึกษา

(๒) ระบบไม่มีค่าระดับคะแนน กำหนดสัญลักษณ์การประเมินดังนี้

สัญลักษณ์	ความหมายของผลการเรียน
PD (Pass with Distinction)	ผ่านดีเยี่ยม
P (Pass)	ผ่าน
F (Fail)	ไม่ผ่าน

ระบบนี้ใช้สำหรับการประเมินผลรายวิชาที่หลักสูตรบังคับให้เรียนเพิ่ม ตามข้อกำหนด เฉพาะรายวิชาที่สภามหาวิทยาลัยกำหนดให้เรียนเพิ่ม รายวิชาใดที่ได้ผลการเรียน F นักศึกษาจะต้อง ลงทะเบียนเรียนใหม่จนกว่าจะสอบได้

ข้อ ๑๐ สัญลักษณ์อื่น ๆ มีความหมายดังนี้

(๑) Au (Audit) ใช้สำหรับการลงทะเบียนเพื่อร่วมฟัง โดยไม่นับหน่วยกิตและสามารถ ปฏิบัติงานตามเกณฑ์ที่อาจารย์ผู้สอนกำหนด

(๒) W (Withdraw) ใช้สำหรับการบันทึกกรณีดังต่อไปนี้

(ก) นักศึกษาขอยกเลิกรายวิชาเรียนเมื่อพ้นกำหนด ๑๕ วัน นับแต่วันเปิดภาค การศึกษาหรือตามที่ มหาวิทยาลัยกำหนด และต้องกระทำก่อนกำหนดสอบปลายภาคการศึกษาไม่น้อย กว่า ๒ สัปดาห์

(ข) กรณีที่นักศึกษาลาพักการศึกษา หรือถูกสั่งให้พักการศึกษาหลังจาก ลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษา

นั้นแล้ว

(๓) I (Incomplete) ใช้สำหรับการประเมินในรายวิชาที่นักศึกษาทำงานไม่สมบูรณ์เมื่อ สิ้นภาคการศึกษา หรือขาดสอบปลายภาคการศึกษา นักศึกษาที่ได้ “I” ต้องดำเนินการขอรับการประเมิน เพื่อเปลี่ยนระดับคะแนน ตามกรณีดังต่อไปนี้

(ก) กรณีที่นักศึกษาทำงานไม่สมบูรณ์เมื่อสิ้นภาคการศึกษา ให้อาจารย์ผู้สอน พิจารณากำหนดระยะเวลาทำงานของนักศึกษา หากยังทำงานไม่สมบูรณ์ตามกำหนดระยะเวลา ให้ พิจารณาประเมินผลการเรียนจากคะแนนที่มีอยู่แล้ว และให้ดำเนินการส่งผลการเรียนภายในภาคการศึกษา ถัดไป

(ข) กรณีที่นักศึกษาขาดสอบปลายภาคการศึกษา ให้นักศึกษาดำเนินการยื่นคำ ร้องขอสอบภายใน ๑๕ วัน นับแต่วันเปิดภาคการศึกษาถัดไป เมื่อได้รับอนุมัติจากมหาวิทยาลัยแล้วให้ ดำเนินการสอบให้เสร็จสิ้นและให้อาจารย์ผู้สอนส่งผลการเรียนภายในภาคการศึกษาถัดไป

ในกรณีนักศึกษาไม่มายื่นคำร้องขอสอบภายใน ๑๕ วัน นับแต่วันเปิดภาค การศึกษาถัดไป ให้นายทะเบียนเปลี่ยนผลการเรียนเป็น “E”

ข้อ ๑๑ รายวิชาที่ได้รับการยกเว้นการเรียนตามระเบียบว่าด้วยการยกเว้นการเรียน ให้ ได้ผลการเรียนเป็น “P”

ข้อ ๑๒ นักศึกษาที่เข้าศึกษาในหลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) จะลงทะเบียนเรียน รายวิชาซ้ำกับรายวิชาที่ศึกษามาแล้วในระดับอนุปริญญาไม่ได้ หากลงทะเบียนซ้ำให้เว้นการนับหน่วยกิต เพื่อพิจารณาวิชาครบตามหลักสูตรที่กำลังศึกษาอยู่ เว้นแต่กรณีที่สมาคมวิชาชีพในสาขาวิชานั้น ๆ ระบุ ให้เรียนในหลักสูตรระดับปริญญาตรี ให้จัดทำเป็นประกาศมหาวิทยาลัยและไม่เสียสิทธิ์ในการได้เกียรตินิยม

ข้อ ๑๓ การหาค่าระดับคะแนนเฉลี่ย ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยประจำภาค และค่าระดับ คะแนนเฉลี่ยสะสมให้คิดเป็นเลขทศนิยม ๒ ตำแหน่งโดยไม่ปัดเศษ สำหรับรายวิชาที่ยังมีผลการเรียน “I” ไม่นำหน่วยกิตมารวมเป็นตัวหารเฉลี่ย

(๑) กรณีที่สอบตกและต้องเรียนซ้ำ ให้นับรวมหน่วยกิตที่สอบตกและเรียนซ้ำเพื่อใช้เป็น ตัวหารด้วย

(๒) กรณีที่นักศึกษาลงทะเบียนเรียนวิชาซ้ำกับรายวิชาที่สอบได้แล้วเพื่อเปลี่ยนค่าระดับ คะแนนให้นับหน่วยกิตและค่าระดับคะแนนเฉพาะรายวิชาที่ลงทะเบียนครั้งหลังเท่านั้น

ข้อ ๑๔ การสำเร็จการศึกษา ผู้ที่สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตรเกณฑ์ปกติ ต้องมี คุณสมบัติดังนี้

- (๑) มีความประพฤติดี
- (๒) สอบได้ในรายวิชาต่าง ๆ ครบตามหลักสูตร รวมทั้งรายวิชาที่สภามหาวิทยาลัย กำหนด
- (๓) ได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า ๒.๐๐
- (๔) หลักสูตรปริญญาตรี (๔ ปี) สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อน ๖ ภาคการศึกษาปกติ
- (๕) หลักสูตรปริญญาตรี (๕ ปี) สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อน ๘ ภาคการศึกษาปกติ
- (๖) หลักสูตรปริญญาตรี (ไม่น้อยกว่า ๖ ปี) สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อน ๑๐ ภาคการศึกษา ปกติ

(๗) หลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อน ๔ ภาคการศึกษาปกติ

(๘) มีสภาพเป็นนักศึกษาไม่เกิน ๘ ภาคการศึกษาปกติติดต่อกันในกรณีหลักสูตร ๒ ปี ไม่เกิน ๑๖ ภาคการศึกษาปกติติดต่อกันในกรณีหลักสูตร ๔ ปี ไม่เกิน ๒๐ ภาคการศึกษาปกติติดต่อกันใน กรณีหลักสูตร ๕ ปี และไม่เกิน ๒๔ ภาคการศึกษาปกติติดต่อกันในกรณีหลักสูตรไม่น้อยกว่า ๖ ปี

กรณีที่นักศึกษาอาจสำเร็จการศึกษาก่อนกำหนดตาม (๔) (๕) (๖) และ (๗) ให้ผ่านความเห็นชอบจากสภามหาวิทยาลัย

ข้อ ๑๕ การพ้นสภาพการเป็นนักศึกษาและการขอคืนสภาพการเป็นนักศึกษา

(๑) นักศึกษาภาคปกติจะพ้นสภาพการเป็นนักศึกษาในกรณีใดกรณีหนึ่งดังต่อไปนี้

(ก) ผลการเรียนได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๑.๖๐ เมื่อสิ้นสุดภาคการศึกษาปกติที่ ๒ นับตั้งแต่เริ่มเข้าศึกษา

(ข) ผลการเรียนได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๑.๘๐ เมื่อสิ้นสุดภาคการศึกษาปกติที่ ๔ ที่ ๖ ที่ ๘ ที่ ๑๐ และที่ ๑๒ นับตั้งแต่เริ่มเข้าศึกษา

(ค) นักศึกษาลงทะเบียนเรียนครบตามที่หลักสูตรกำหนด แต่ยังไม่ได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๑.๘๐

(ง) มีสภาพเป็นนักศึกษาครบ ๔ ปีการศึกษาในกรณีหลักสูตร ๒ ปี ครบ ๘ ปีการศึกษาในกรณีหลักสูตร ๔ ปี ครบ ๑๐ ปีการศึกษา ในกรณีหลักสูตร ๕ ปี ครบ ๑๒ ปีการศึกษาในกรณีหลักสูตรไม่น้อยกว่า ๖ ปี และขาดคุณสมบัติตามข้อ ๑๔ (๒) และ ๑๔ (๓) ในการเป็นผู้ที่สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

(จ) ผลการเรียนรายวิชาเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพหรือรายวิชาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพต่ำกว่า C เป็นครั้งที่ ๒

(ฉ) ถูกลงโทษให้พ้นสภาพการเป็นนักศึกษาตามข้อ ๑๗ (๔)

(ช) ไม่ลงทะเบียนรายวิชาในภาคการศึกษาปกติหรือไม่ปฏิบัติตามเงื่อนไขการลาพักการศึกษาตามระเบียบมหาวิทยาลัย

(๒) นักศึกษาภาคพิเศษ จะพ้นสภาพการเป็นนักศึกษาในกรณีใดกรณีหนึ่งดังต่อไปนี้

(ก) ผลการเรียนได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๑.๖๐ เมื่อสิ้นสุดภาคการศึกษาที่ ๓ นับตั้งแต่เริ่มเข้าศึกษา

(ข) ผลการเรียนได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๑.๘๐ เมื่อสิ้นสุดภาคการศึกษาที่ ๖ ที่ ๘ ที่ ๑๒ ที่ ๑๕ และที่ ๑๘ นับตั้งแต่เริ่มเข้าศึกษา

(ค) นักศึกษาลงทะเบียนเรียนครบตามที่หลักสูตรกำหนด แต่ยังไม่ได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๑.๘๐

(ง) มีสภาพเป็นนักศึกษาครบ ๔ ปีการศึกษาในกรณีที่เรียนหลักสูตร ๒ ปี ครบ ๘ ปีการศึกษาในกรณีหลักสูตร ๔ ปี ครบ ๑๐ ปีการศึกษาในกรณีหลักสูตร ๕ ปี ครบ ๑๒ ปีการศึกษาในกรณีหลักสูตรไม่น้อยกว่า ๖ ปี และขาดคุณสมบัติตามข้อ ๑๔ (๒) และ ๑๔ (๓) ในการเป็นผู้ที่สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

(จ) ผลการเรียนรายวิชาเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ หรือรายวิชาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพต่ำกว่า C เป็นครั้งที่ ๒

(ฉ) ถูกลงโทษให้พ้นสภาพการเป็นนักศึกษาตามข้อ ๑๗ (๔)

(ช) ไม่ลงทะเบียนรายวิชาในภาคการศึกษา หรือไม่ปฏิบัติตามเงื่อนไขการลาพักการศึกษาตามระเบียบมหาวิทยาลัย

(๓) นักศึกษาภาคปกติและภาคพิเศษจะขอคืนสภาพการเป็นนักศึกษาได้ก็ต่อเมื่อ เป็นกรณีตามข้อ ๑๕ (๑) (ข) และ ข้อ ๑๕ (๒) (ข) โดยยื่นคำร้องขอคืนสภาพต่อมหาวิทยาลัยและดำเนินการลงทะเบียนรายวิชาในภาคการศึกษาหรือปฏิบัติตามเงื่อนไขการลาพักการศึกษาตามระเบียบมหาวิทยาลัย

ข้อ ๑๖ ในกรณีที่นักศึกษาได้จำนวนหน่วยกิตครบตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแล้ว และได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ ๑.๘๐ แต่ไม่ถึง ๒.๐๐ ให้เลือกเรียนวิชาเพิ่มเติมหรือเรียนซ้ำรายวิชาเดิม เพื่อทำค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมให้ถึง ๒.๐๐ ทั้งนี้ต้องอยู่ในระยะเวลาที่กำหนดตามข้อ ๑๕ (๑) (ง) หรือข้อ ๑๕ (๒) (ง) หรือตามระยะเวลาที่กำหนดสภาพการเป็นนักศึกษาของการจัดการศึกษาภาคนั้น ๆ

กรณีที่นักศึกษาประสงค์เรียนซ้ำรายวิชาที่สอบได้มาแล้ว เพื่อเปลี่ยนค่าระดับคะแนนในรายวิชาหนึ่ง ๆ ให้กระทำได้ไม่เกิน ๒ ครั้ง

ข้อ ๑๗ นักศึกษาที่ทุจริตหรือร่วมทุจริตในการสอบรายวิชาใด ให้มหาวิทยาลัยพิจารณาโทษตามควรแก่กรณี ดังนี้

(๑) สอบตกในรายวิชานั้น หรือ

(๒) สอบตกในรายวิชานั้น และพักการศึกษาในภาคการศึกษาถัดไป หรือ

(๓) สอบตกทุกรายวิชาในภาคการศึกษานั้น หรือ

(๔) พ้นสภาพการเป็นนักศึกษา

ข้อ ๑๘ ผู้สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรี จะได้รับเกียรตินิยมต้องมีคุณสมบัติดังนี้

(๑) ปริญญาตรี หลักสูตร ๔ ปี หลักสูตร ๕ ปี และหลักสูตรไม่น้อยกว่า ๖ ปี เมื่อศึกษาครบตามหลักสูตรแล้วได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่น้อยกว่า ๓.๖๐ จะได้รับเกียรตินิยมอันดับหนึ่ง และได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่น้อยกว่า ๓.๒๕ จะได้รับเกียรตินิยมอันดับสอง หลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) สอบได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมจากระดับอนุปริญญาหรือเทียบเท่าไม่น้อยกว่า ๓.๖๐ และศึกษาครบตามหลักสูตรได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยจากการศึกษาในมหาวิทยาลัยไม่น้อยกว่า ๓.๖๐ จะได้รับเกียรตินิยมอันดับหนึ่ง และได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมจากระดับอนุปริญญาหรือเทียบเท่าไม่น้อยกว่า ๓.๒๕ และศึกษาครบตามหลักสูตรได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยจากการศึกษาในมหาวิทยาลัยไม่น้อยกว่า ๓.๒๕ จะได้รับเกียรตินิยมอันดับสอง

(๒) สอบได้ในรายวิชาใด ๆ ไม่ต่ำกว่า C ตามระบบค่าระดับคะแนน หรือไม่ได้ F ตามระบบไม่มีค่าระดับคะแนน

(๓) ไม่เคยเรียนซ้ำรายวิชาใด เพื่อเปลี่ยนค่าระดับคะแนน

(๔) ไม่เป็นผู้ที่ศึกษาในปริญญาที่สอง

(๕) กำหนดเวลาการศึกษา สำหรับนักศึกษาภาคปกติ มีเวลาศึกษาไม่เกิน ๔ ภาคการศึกษาปกติสำหรับหลักสูตร ๒ ปี ไม่เกิน ๘ ภาคการศึกษาปกติสำหรับหลักสูตร ๔ ปี ไม่เกิน ๑๐ ภาคการศึกษาปกติ สำหรับหลักสูตร ๕ ปี และไม่เกิน ๑๒ ภาคการศึกษาปกติสำหรับหลักสูตรไม่น้อยกว่า ๖ ปี ส่วนนักศึกษา ภาคพิเศษ มีเวลาศึกษาไม่เกิน ๖ ภาคการศึกษาสำหรับหลักสูตร ๒ ปี ไม่เกิน ๑๒ ภาคการศึกษาสำหรับหลักสูตร ๔ ปี ไม่เกิน ๑๕ ภาคการศึกษาสำหรับหลักสูตร ๕ ปี และไม่เกิน ๑๘ ภาคการศึกษาสำหรับหลักสูตรไม่น้อยกว่า ๖ ปี ยกเว้นกรณีนักศึกษามีเวลาศึกษาเกินกำหนดแต่ไม่เกินจำนวนภาคการศึกษาตามแผนการศึกษาที่มหาวิทยาลัยกำหนด

ข้อ ๑๙ ในการอนุมัติการประเมินผลการเรียนและการสำเร็จการศึกษา ให้มีผู้อนุมัติดังนี้

(๑) ให้คณบดี โดยความเห็นชอบของคณะกรรมการอนุมัติผลการเรียนของคณะเป็นผู้อนุมัติการประเมินผลการเรียนในรายวิชาต่าง ๆ ที่สังกัดคณะนั้น ๆ

(๒) ให้อธิการบดีโดยความเห็นชอบของคณะกรรมการอนุมัติผลการเรียน ซึ่งสภามหาวิทยาลัยแต่งตั้งเป็นผู้อนุมัติผลการสำเร็จการศึกษา

ข้อ ๒๐ ให้อธิการบดีเป็นผู้รักษาการให้เป็นไปตามระเบียบนี้ และเป็นผู้วินิจฉัยชี้ขาดในกรณีเกิดปัญหาจากการใช้ระเบียบ

บทเฉพาะกาล

ข้อ ๒๑ สำหรับนักศึกษาที่ได้ศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยในหลักสูตรใดหลักสูตรหนึ่ง ก่อนระเบียบนี้ประกาศใช้ ให้ใช้ระเบียบหรือข้อบังคับเดิมไปจนกว่าจะสำเร็จการศึกษาหรือพ้นสภาพการเป็นนักศึกษา รวมทั้งแนวทางการบริหารหลักสูตรให้ถือปฏิบัติตามแนวเดิมไปจนกว่าจะมีการปรับปรุงหลักสูตร

ประกาศ ณ วันที่ ๒๒ กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๕๐

ลงชื่อ พลเอก ศิริ ทิวะพันธุ์

(ศิริ ทิวะพันธุ์)

นายกสภามหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์



ระเบียบมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
ว่าด้วยการเทียบโอนผลการเรียน และการยกเว้นรายวิชา ในระดับปริญญาตรี
พ.ศ. ๒๕๕๓

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๑๘ (๒) แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. ๒๕๔๗ ประกอบมติสภามหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ในคราวประชุมครั้งที่ ๕/๒๕๕๓ เมื่อวันที่ ๒๗ พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๕๓ สภามหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ จึงออกระเบียบไว้ดังต่อไปนี้

ข้อ ๑ ระเบียบนี้เรียกว่า “ระเบียบมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ว่าด้วยการเทียบโอนผลการเรียน และการยกเว้นรายวิชา ในระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๓”

ข้อ ๒ ให้ใช้ระเบียบนี้ สำหรับนักศึกษาที่เข้าศึกษาดังแต่ปีการศึกษา ๒๕๕๓ เป็นต้นไป

ข้อ ๓ บรรดา กฎ ระเบียบ ข้อบังคับ ประกาศ หรือคำสั่งอื่นใด ที่ขัดหรือแย้งกับระเบียบนี้ ให้ใช้ระเบียบนี้แทน

ข้อ ๔ ในระเบียบนี้

“มหาวิทยาลัย” หมายความว่า มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

“สภามหาวิทยาลัย” หมายความว่า สภามหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

“อธิการบดี” หมายความว่า อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

“คณบดี” หมายความว่า คณบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

“นักศึกษา” หมายความว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

“การเทียบโอนผลการเรียน” หมายความว่า การนำหน่วยกิตและค่าระดับคะแนนของแต่ละรายวิชาที่เคยศึกษามาแล้วในระดับอนุปริญญาหรือเทียบเท่า หรือในระดับปริญญาตรี ซึ่งมีเนื้อหาสาระเทียบได้ไม่น้อยกว่าสามในสี่ กับรายวิชาในหลักสูตรมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ มาใช้โดยไม่ต้องศึกษารายวิชานั้นอีก

“การยกเว้นรายวิชา” หมายความว่า การนำรายวิชาที่เคยศึกษามาแล้วในระดับอนุปริญญาหรือเทียบเท่า หรือในระดับปริญญาตรี การนำประสบการณ์การทำงานผ่านการศึกษาจากระบบ การฝึกอาชีพ การศึกษาตามอัธยาศัย การศึกษาอบรม ซึ่งมีเนื้อหาสาระครอบคลุมไม่น้อยกว่าสามในสี่ของรายวิชาในหลักสูตรมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ มาใช้ยกเว้น โดยไม่ต้องศึกษารายวิชานั้นอีก

“สถาบันการศึกษาอื่น” หมายความว่า สถาบันการศึกษาที่มีการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตร ไม่ต่ำกว่าระดับอนุปริญญาหรือเทียบเท่าขึ้นไป ที่นอกเหนือมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ที่ ก.พ. รับรอง หรือที่สภามหาวิทยาลัยรับรอง

ข้อ ๕ นักศึกษาที่จะขอเทียบโอนผลการเรียน และขอยกเว้นรายวิชา จะต้องอยู่ในเงื่อนไขดังต่อไปนี้

(๑) เคยศึกษามาแล้วในระดับอนุปริญญา ระดับปริญญาตรี หรือเทียบเท่า แต่ยังไม่สำเร็จการศึกษา

(๒) สำเร็จการศึกษาในระดับอนุปริญญา ระดับปริญญาตรี หรือเทียบเท่า

(๓) เคยศึกษาอบรม ในรายวิชาใดรายวิชาหนึ่ง ตามหลักสูตรของมหาวิทยาลัยหรือหลักสูตรของสถาบันการศึกษาอื่น

(๔) ขอย้ายสถานศึกษาจากสถาบันการศึกษาอื่น มาศึกษาที่มหาวิทยาลัย

(๕) กำลังศึกษาสาขาวิชาใดวิชาหนึ่ง หรือวิชาเอกใดวิชาเอกหนึ่งเปลี่ยนไปศึกษาสาขาวิชาอื่นหรือวิชาเอกอื่น

(๖) กำลังศึกษาในมหาวิทยาลัยและขอยกเว้นรายวิชาตามข้อ ๑๒

ข้อ ๖ หลักเกณฑ์การขอเทียบโอนผลการเรียน มีดังนี้

(๑) รายวิชาที่ต้องการขอเทียบโอนผลการเรียน จะต้องมีการเรียนที่ได้ค่าระดับคะแนนไม่ต่ำกว่า “C” หรือเทียบเท่า และต้องมีเนื้อหาสาระครอบคลุมไม่น้อยกว่าสามในสี่ของรายวิชาที่ขอเทียบโอนผลการเรียนตามหลักสูตรของมหาวิทยาลัย

(๒) รายวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ จะขอเทียบโอนผลการเรียนไม่ได้

(๓) รายวิชาที่นักศึกษาเคยเรียนมาแล้วจากสถาบันการศึกษาอื่นที่คิดค่าระดับคะแนนเป็นร้อยละ ให้เทียบค่าระดับคะแนนตามเกณฑ์มาตรฐานของมหาวิทยาลัย

(๔) รายวิชาที่นักศึกษาเคยเรียนมาแล้วจากสถาบันการศึกษาอื่น เป็นคนละระบบกับของมหาวิทยาลัย แต่พอที่จะเทียบเป็นค่าระดับคะแนนตามเกณฑ์ของมหาวิทยาลัยได้ ให้คณะที่รับผิดชอบรายวิชาที่จะขอเทียบโอนผลการเรียน รวบรวมข้อมูล ข้อเท็จจริงและเสนอความเห็นต่อมหาวิทยาลัย และให้มหาวิทยาลัยพิจารณา กำหนดค่าระดับคะแนน โดยจัดทำเป็นประกาศมหาวิทยาลัย

ข้อ ๗ วิธีการขอเทียบโอนผลการเรียน

(๑) ให้นักศึกษายื่นคำร้องขอเทียบโอนผลการเรียนในแต่ละรายวิชาตามแบบทำระเบียบนี้ โดยยื่นที่คณะที่รับผิดชอบรายวิชาที่ขอเทียบโอนผลการเรียนนั้น ๆ

(๒) ให้คณะบดีแต่งตั้งคณะกรรมการจำนวนสามคน ประกอบด้วยหัวหน้าสาขาวิชาที่รับผิดชอบรายวิชานั้นเป็นประธานกรรมการ อาจารย์ประจำสาขาวิชานั้นคนหนึ่งเป็นกรรมการ และอาจารย์ประจำสาขาวิชานั้นอีกคนหนึ่งเป็นกรรมการและเลขานุการ เพื่อพิจารณาเทียบเนื้อหาในแต่ละรายวิชาที่เคยศึกษามาแล้วกับรายวิชาที่ขอเทียบโอนผลการเรียนตามหลักสูตรมหาวิทยาลัย โดยให้พิจารณาให้เสร็จสิ้นภายในเจ็ดวันนับแต่วันที่ได้รับแต่งตั้ง

ให้คณะดีพิจารณาความเห็นของคณะกรรมการ หากเห็นชอบตามที่เสนอให้จัดทำเป็นประกาศคณะ พร้อมทั้งแจ้งให้นักศึกษาผู้ยื่นคำร้องทราบ และสำเนาให้สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียนเพื่อดำเนินการต่อไป

ข้อ ๘ หลักเกณฑ์การขอยกเว้นรายวิชา มีดังนี้

(๑) ในกรณีที่สำเร็จการศึกษาหรือเคยศึกษาจากสถาบันการศึกษาอื่น ที่การคิดค่าระดับคะแนนเป็นระบบที่ไม่สามารถจะนำมาคิดเป็นค่าระดับคะแนนของมหาวิทยาลัยที่จะขอเทียบโอนผลการเรียน ให้นักศึกษายื่นคำร้องขอยกเว้นรายวิชานั้นได้

(๒) ในกรณีที่นักศึกษาเห็นว่า รายวิชาที่เคยศึกษามาแล้วตั้งแต่สองวิชาขึ้นไปรวมกัน มีเนื้อหาสาระครอบคลุมไม่น้อยกว่าสามในสี่กับรายวิชาใดรายวิชาวิชาหนึ่งตามหลักสูตรของมหาวิทยาลัย ให้นักศึกษายื่นคำร้องขอยกเว้นรายวิชานั้นได้

(๓) รายวิชาที่ต้องการขอยกเว้น จะต้องมีการเรียนที่ได้ค่าระดับคะแนนเทียบได้ไม่ต่ำกว่า “ C ” หรือเทียบเท่า และต้องมีเนื้อหาสาระครอบคลุมไม่น้อยกว่าสามในสี่ของรายวิชาที่ขอยกเว้นตามหลักสูตรของมหาวิทยาลัย รายวิชาที่ได้รับการยกเว้นให้บันทึกผลการเรียนเป็น “ P ” ในช่องระดับคะแนน

ข้อ ๙ วิธีการขอยกเว้นรายวิชา

(๑) ให้นักศึกษายื่นคำร้องขอยกเว้นรายวิชาตามแบบทำระเบียบนี้ โดยยื่นที่คณะที่รับผิดชอบรายวิชาที่ขอยกเว้น

(๒) ให้คณะบดีแต่งตั้งคณะกรรมการจำนวนสามคน ประกอบด้วยหัวหน้าสาขาวิชาที่รับผิดชอบรายวิชานั้นเป็นประธานกรรมการ อาจารย์ประจำสาขาวิชานั้นคนหนึ่งเป็นกรรมการ และอาจารย์ประจำสาขาวิชานั้นอีกคนหนึ่งเป็นกรรมการและเลขานุการ เพื่อพิจารณาเทียบเนื้อหาในแต่ละรายวิชาที่เคยเรียนมาแล้วกับรายวิชาที่ขอยกเว้น โดยให้พิจารณาให้เสร็จสิ้นภายในเจ็ดวันนับแต่วันที่ได้รับการแต่งตั้ง

ให้คณะบดีพิจารณาความเห็นของคณะกรรมการ หากเห็นชอบตามที่เสนอให้จัดทำเป็นประกาศคณะ พร้อมทั้งแจ้งให้นักศึกษาผู้ยื่นคำร้องทราบ และสำเนาให้สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียนเพื่อดำเนินการต่อไป

ข้อ ๑๐ กรณีผู้สำเร็จการศึกษาในระดับอนุปริญญาหรือเทียบเท่า เข้ามาศึกษาในระดับปริญญาตรีตามหลักสูตรของมหาวิทยาลัย ให้ได้รับการยกเว้นบางรายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป รายวิชาใดที่ได้รับการยกเว้นให้จัดทำเป็นประกาศมหาวิทยาลัย

ให้นักศึกษายื่นคำร้องขอยกเว้นรายวิชาในรายวิชาตามวรรคหนึ่งตามแบบทำระเบียบนี้ โดยยื่นที่คณะที่นักศึกษาสังกัดและให้คณะบดีเป็นผู้ตรวจสอบ พร้อมทั้งแจ้งให้นักศึกษาผู้ยื่นคำร้องทราบ แล้วสำเนาให้สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียนเพื่อดำเนินการต่อไป รายวิชาที่ได้รับการยกเว้นให้บันทึกผลการเรียนเป็น “ P ” ในช่องระดับคะแนน

ข้อ ๑๑ กรณีผู้สำเร็จการศึกษาดั้งแต่ระดับปริญญาตรีหรือเทียบเท่าขึ้นไป เข้ามาศึกษาต่อในระดับปริญญาตรีในสาขาวิชาใหม่ ให้ได้รับการยกเว้นไม่ต้องเรียนทุกรายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ตามหลักสูตรของมหาวิทยาลัย

ให้นักศึกษายื่นคำร้องขอยกเว้นรายวิชาตามแบบทำระเบียบนี้ โดยยื่นที่คณะที่นักศึกษาสังกัด และให้คณบดีเป็นผู้ตรวจสอบ แล้วทั้งแจ้งให้นักศึกษาผู้ยื่นคำร้องทราบ และสำเนาให้สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียนเพื่อดำเนินการต่อไป รายวิชาที่ได้รับการยกเว้นให้บันทึกผลการเรียนเป็น “ P ” ในช่องระดับคะแนน

ข้อ ๑๒ กรณีที่นักศึกษามีประสบการณ์การทำงาน เกษณการศึกษานอกระบบ มีการฝึกอาชีพ ได้รับการศึกษาตามอัธยาศัย หรือเคยศึกษาอบรมตามหลักสูตรมหาวิทยาลัย หรือสถาบันการศึกษารอื่น มีสิทธิยื่นขอยกเว้นรายวิชาในรายวิชาที่เห็นว่ามีความเหมาะสมครอบคลุม ไม่น้อยกว่าสามในสี่ของรายวิชาที่ยกเว้นตามหลักสูตรของมหาวิทยาลัย

ให้นักศึกษายื่นคำร้องขอยกเว้นรายวิชาพร้อมเอกสารหลักฐานการมีประสบการณ์การทำงาน เกษณการศึกษานอกระบบ มีการฝึกอาชีพ ได้รับการศึกษาตามอัธยาศัย หรือเคยศึกษาอบรมตามหลักสูตรมหาวิทยาลัย หรือสถาบันการศึกษารอื่นตามแบบทำระเบียบนี้ โดยยื่นที่คณะที่รับผิดชอบรายวิชาที่ยกเว้น

ให้คณบดีแต่งตั้งคณะกรรมการจำนวนไม่เกินห้าคนประกอบด้วย คณบดีเป็นประธานกรรมการ รองคณบดีฝ่ายวิชาการเป็นรองประธานกรรมการ คณาจารย์ในสาขาวิชาที่รับผิดชอบรายวิชาที่ยกเว้นจำนวนไม่เกินสองคนเป็นกรรมการ หัวหน้าสาขาวิชาที่รับผิดชอบรายวิชาที่ยกเว้นเป็นกรรมการและเลขานุการ

ข้อ ๑๓ ให้คณะกรรมการตาม ข้อ ๑๒ วรรคสาม ดำเนินการพิจารณาประเมินผลตามหลักเกณฑ์และวิธีการดังต่อไปนี้

(๑) ตรวจสอบการมีประสบการณ์การทำงาน การผ่านการศึกษานอกระบบ การมีการฝึกอาชีพ การได้รับการศึกษาตามอัธยาศัย หรือการเคยศึกษาอบรมตามหลักสูตรมหาวิทยาลัย หรือสถาบันอุดมศึกษารอื่น จากเอกสารหลักฐานของนักศึกษาว่ามีเนื้อหาสาระครอบคลุม ไม่น้อยกว่าสามในสี่ของรายวิชาที่ยกเว้น และ

(๒) ดำเนินการทดสอบความรู้ความสามารถของผู้ยกเว้นรายวิชา โดยการสอบข้อเขียน หรือสอบปากเปล่า หรือสอบภาคปฏิบัติ อย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างประกอบกัน หรืออาจทดสอบด้วยวิธีการอื่นตามที่คณะกรรมการเห็นว่าเหมาะสมในแต่ละรายวิชา และ

(๓) ในกรณีที่มิเหตุอันควรที่จะเปิดโอกาสให้นักศึกษาผู้ยกเว้นรายวิชา ได้ปฏิบัติการใดๆ เพิ่มเติมเพื่อประกอบการพิจารณาของคณะกรรมการอีกครั้งหนึ่ง ก็สามารถทำได้โดยไม่ต้องให้นักศึกษาอื่นคำร้องใหม่

ให้คณะกรรมการสรุปผลการประเมิน และให้คณบดีอนุมัติหรือไม่อนุมัติตามที่คณะกรรมการเสนอ โดยระบุเหตุผลที่อนุมัติ หรือ ไม่อนุมัติการยกเว้นรายวิชา พร้อมทั้งแจ้งนักศึกษาผู้ยื่นคำร้องทราบ ในกรณีที่อนุมัติให้สำเนาแจ้งสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียนเพื่อดำเนินการต่อไป

รายวิชาที่ได้รับการยกเว้นให้บันทึกผลการเรียนเป็น “ P ” ในช่องระดับคะแนน

ข้อ ๑๔ นักศึกษาที่ใช้สิทธิยกเว้นรายวิชาตามข้อ ๘ ข้อ ๑๐ ข้อ ๑๑ ข้อ ๑๒ แล้ว ยังมีสิทธิที่จะขอเทียบโอนผลการเรียนรายวิชาอื่น ๆ ตามหลักสูตรของมหาวิทยาลัยได้

ข้อ ๑๕ การเทียบโอนผลการเรียน การยกเว้นรายวิชา นักศึกษาต้องชำระค่าธรรมเนียมโดยไม่ต้องลงทะเบียน และอัตราค่าธรรมเนียมให้จัดทำเป็นประกาศมหาวิทยาลัย โดยความเห็นชอบของสภามหาวิทยาลัย

ให้มหาวิทยาลัยจ่ายค่าตอบแทนคณะกรรมการตามข้อ ๑๒ วรรคสาม ได้ไม่เกินร้อยละแปดสิบของวงเงินค่าธรรมเนียมที่เก็บได้จากนักศึกษาแต่ละราย

ข้อ ๑๖ การเทียบโอนผลการเรียนรายวิชาที่สำเร็จการศึกษาหรือเคยเรียนจากมหาวิทยาลัยให้นำมาคำนวณเป็นคะแนนเฉลี่ยสะสม

แต่ถ้าเป็นรายวิชาที่ได้รับการเทียบโอนผลการเรียนจากสถาบันการศึกษาอื่น จะไม่นำมาคำนวณเป็นคะแนนเฉลี่ยสะสม

ข้อ ๑๗ การเทียบโอนผลการเรียนและการยกเว้นรายวิชา จำนวนหน่วยกิตรวมกันแล้วต้องไม่เกินสามในสี่ของจำนวนหน่วยกิตรวมของหลักสูตรที่เข้าศึกษา

ผู้ที่ขอเทียบโอนผลการเรียนหรือขอยกเว้นรายวิชา จะมีสิทธิได้รับปริญญาเกียรตินิยมต่อเมื่อได้ลงทะเบียนเรียนใหม่ในมหาวิทยาลัยไม่น้อยกว่าร้อยละสี่สิบของจำนวนหน่วยกิตรวมของหลักสูตรที่เข้าศึกษา

ข้อ ๑๘ การยื่นคำร้องขอเทียบโอนผลการเรียนและขอยกเว้นรายวิชา ให้ยื่นคำร้องภายในภาคเรียนแรกที่เข้าศึกษาของนักศึกษา

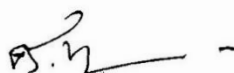
ในกรณีมีเหตุจำเป็นอาจยื่นคำร้องภายหลังภาคเรียนแรกได้ โดยชี้แจงเหตุผลประกอบ และให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะดี

ข้อ ๑๙ ให้อธิการบดีเป็นผู้รักษาการให้เป็นไปตามระเบียบนี้และเป็นผู้วินิจฉัยชี้ขาด ในกรณีที่เกิดปัญหาจากการใช้ระเบียบนี้ พร้อมทั้งสามารถออกประกาศเพื่อประโยชน์ในการปฏิบัติตามระเบียบนี้

ในกรณีที่มีปัญหาการตีความตามระเบียบนี้ ให้สภามหาวิทยาลัยเป็นผู้วินิจฉัยชี้ขาดและให้ถือเป็นที่สุด

ประกาศ ณ วันที่ ๒๗ พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๕๓

พลเอก



(ศิริ ทิวะพันธุ์)

นายกสภามหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

ภาคผนวก ข. ขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์
เชิงธุรกิจ (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2563)

- คำสั่งคณะกรรมการพัฒนาและปรับปรุงหลักสูตร
- ขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตร ข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิหรือรายงานการวิพากษ์
หลักสูตร



คำสั่งคณะกรรมการเทคโนโลยีการเกษตรและเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

ที่ ๓๓๙ / ๒๕๖๑

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาและปรับปรุงหลักสูตรศิลปบัณฑิต

สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ

เพื่อให้การพัฒนาหลักสูตรมีความเหมาะสมทันสมัย การจัดการเรียนการสอน การกำกับดูแลกระบวนการเรียนการสอนของนักศึกษา ให้เป็นไปตามข้อกำหนดของหลักสูตรตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ ที่สำนักงานคณะกรรมการอุดมศึกษาและมหาวิทยาลัยกำหนด และเริ่มใช้ตั้งแต่ ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๒ เป็นต้นไป

อาศัยอำนาจตามคำสั่งมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ที่ ๘๙๘/๒๕๖๐ เรื่อง การมอบอำนาจให้คณบดี ผู้อำนวยการสำนัก สถาบันและหัวหน้าหน่วยงานที่เรียกชื่ออย่างอื่นที่มีฐานะเทียบเท่าคณะปฏิบัติราชการแทนอธิการบดี เพื่อให้การพัฒนาและปรับปรุงหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ สำเร็จลุล่วงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ จึงเห็นสมควรแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาและปรับปรุงหลักสูตรศิลปบัณฑิต ดังรายชื่อต่อไปนี้

- | | |
|---------------------------------|--|
| ๑. รศ.พรพรประเวศ อชิโนบุญวัฒน์ | ประธานกรรมการ
(อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร) |
| ๒. รศ.ดร.รัฐไท พรเจริญ | ผู้ทรงคุณวุฒิ |
| ๓. ผศ.ดร.เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง | ผู้ทรงคุณวุฒิ |
| ๔. ผศ.ทิวา แก้วเสริม | ผู้ทรงคุณวุฒิ |
| ๕. อาจารย์สุรียา รัตนวงศ์กุล | ผู้ทรงคุณวุฒิ |
| ๖. นายชลธิป ทรัพย์มณี | ผู้ทรงคุณวุฒิ (ผู้มีส่วนได้-ส่วนเสีย) |
| ๗. ผศ.นัฐธีรนนท์ รอดชื่น | กรรมการ (อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร) |
| ๘. ผศ.รพีพัฒน์ มั่นพรม | กรรมการ (อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร) |
| ๙. อาจารย์ ดร.สุจิตรา อยู่หนู | กรรมการ (อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร) |
| ๑๐. ผศ.ดร.กันยานุการ กุณฑลเสพย์ | กรรมการและเลขานุการ
(อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร) |

หน้าที่

๑. สำนักรวความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตและความต้องการบัณฑิตในตลาดแรงงานและสังคม ปรับปรุงคุณลักษณะของบัณฑิตที่จำเป็น และเหมาะสมกับสาขาวิชาระดับการศึกษาเพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บัณฑิต

๒. ดำเนินการพัฒนาหลักสูตร ตามกระบวนการพัฒนาหลักสูตร พร้อมทั้งจัดทำ (ร่าง) รายละเอียดหลักสูตร (มคอ.๒) จัดทำรายละเอียดการปรับปรุงเปรียบเทียบระหว่างหลักสูตรเดิมกับหลักสูตรปรับปรุง รวมถึงจัดวิพากษ์จากผู้ทรงคุณวุฒิหรือผู้เชี่ยวชาญในสาขาวิชา

๓. เสนอรายละเอียดของหลักสูตร (มคอ.๒) ต่อคณะกรรมการประจำคณะ เพื่อพิจารณา กลั่นกรอง/ประสานการนำเสนอต่อสภามหาวิทยาลัย พิจารณากลั่นกรอง/ประสานการนำเสนอต่ออนุกรรมการสภามหาวิทยาลัย พิจารณากลั่นกรอง/ประสานการนำเสนอต่อสภามหาวิทยาลัยพิจารณากลั่นกรอง

๔. จัดทำรายละเอียดของหลักสูตร (มคอ.๒) ฉบับสมบูรณ์ และเสนอต่อมหาวิทยาลัย เพื่อนำส่งสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (สกอ.) ภายใน ๓๐ วัน นับแต่สภามหาวิทยาลัยอนุมัติ

๕. หน้าที่อื่นที่เกี่ยวข้องหรือตามที่ได้รับมอบหมาย

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

สั่ง ณ วันที่ ๒๐ พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๖๑

ฟม ๐๑๓

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จดี ศรีนพรัตน์วัฒน)

คณบดีคณะเทคโนโลยีการเกษตรและเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

ขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ

ขั้นตอนที่ 1 การสำรวจและรวบรวมข้อมูลพื้นฐาน

1. จากยุทธศาสตร์ชาติ ดำเนินนโยบายเศรษฐกิจการค้าการลงทุนเสรีกันอย่างกว้างขวาง ท่ามกลางความก้าวหน้าอย่างก้าวกระโดดของเทคโนโลยีหลากหลายสาขา โดยเฉพาะอย่างยิ่งเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งได้ทำให้โลกเชื่อมต่อถึงกันได้ง่ายขึ้น ภายใต้กระแสที่เข้มข้น สินค้า บริการ เงินทุน ผู้คน และข้อมูลข่าวสารและองค์ความรู้รวมถึงเทคโนโลยี ทำให้เกิดสาขาการผลิตและบริการใหม่ ๆ บนพื้นฐานการใช้เทคโนโลยี สมัยใหม่หลากหลายสาขาเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงรวดเร็วทำให้เวทีการแข่งขันทางธุรกิจพลิกโฉม ธุรกิจที่ใช้การดำเนินกิจการในรูปแบบเดิมที่คุ้นเคย ในปัจจุบันอาจไม่สามารถแข่งขันได้อีกต่อไป ทำให้ผู้ประกอบการที่ไม่สามารถปรับตัวได้ทันอาจต้องเลิกกิจการไป ในขณะที่ผู้ประกอบการบางกลุ่มอาจเล็งเห็น ช่องทางในการใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ เพื่อเข้าสู่เวทีการแข่งขันใหม่ที่สามารถสร้างรายได้มากขึ้น ด้วยการสร้างรูปแบบทางธุรกิจ (Business Model) ใหม่ ๆ ที่อาจไม่เคยมีมาก่อน ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้บริโภคมีทางเลือกสินค้าและบริการ รูปแบบใหม่ที่หลากหลายมากขึ้น นอกจากนี้ผู้คิดค้นเทคโนโลยีใหม่จะกลายเป็นผู้นำด้านนวัตกรรม ที่สามารถสร้างรายได้จากเทคโนโลยีและนวัตกรรมเหล่านั้นได้อย่างมหาศาล จึงเป็นปัจจัยที่กระตุ้นให้ภาคธุรกิจให้ความสำคัญ และกระแสนการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีประกอบกับบทบาทของภาคประชาชนที่มากขึ้น จะเป็นปัจจัยกดดัน ให้ภาครัฐต้องปรับบทบาทอย่างมาก โดยต้องทำความเข้าใจความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในอนาคตให้มากขึ้นและมีการปรับปรุงกระบวนการในการตอบสนองต่อภาคธุรกิจให้มีประสิทธิภาพสูง

จากสรุปผลการสำรวจข้อมูลความเป็นพื้นฐาน (จปฐ.) ของจังหวัดนครสวรรค์ประจำปี 2561 (อ้างอิงจาก <http://nakhonsawan.cdd.go.th/wp-content/uploads/sites/24/2018/07/สรุปจปฐ-จังหวัด.pdf>) พบว่ามีสัดส่วนของผู้สูงอายุสูงขึ้น ถึงร้อยละ 22.66 ขณะที่สัดส่วนวัยเด็กและ วัยแรงงานมีสัดส่วนลดลงอย่างต่อเนื่อง โดยวัยเด็กมีสัดส่วนคิดเป็น ร้อยละ 2.66 ขณะที่วัยแรงงานคิดเป็นร้อยละ 40.07 ทั้งนี้การลดลงของจำนวนวัยแรงงานซึ่ง เริ่มตั้งแต่ปี 2557 จะเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อ การเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ เนื่องจากวัยแรงงานเป็นกลุ่มวัยเดียวที่มีรายได้มากกว่าค่าใช้จ่าย ดังนั้นการลดลงของจำนวนวัยแรงงานจึงส่งผลกระทบต่อรายได้ของภาครัฐ ที่จะนำมา ใช้จ่าย ในการพัฒนาประเทศและการจัดสวัสดิการต่าง ๆ โดยเฉพาะภาระค่าใช้จ่ายในกลุ่มผู้สูงอายุที่จะมีเพิ่มสูงขึ้น ขณะเดียวกัน ในปัจจุบัน การศึกษาและการเรียนรู้ยังอยู่ในระบอบการศึกษาระบบการเรียนการสอนที่เน้นการท่องจำ ไม่สอน กระบวนการคิด ทำให้ขาด ความคิดสร้างสรรค์และทักษะที่จำเป็นอื่น ๆ ยังมีการเปลี่ยนแปลงของเจเนอเรชั่น (Generation) คิดเป็นร้อยละ 25.79 คือ กลุ่มประชากรที่เกิดและเติบโตในแต่ละช่วงเวลาในช่วงอายุ 15 ถึง 34 ปี ภายใต้สภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน ส่งผลให้มีทัศนคติและวิถีการใช้ ชีวิตที่แตกต่างกัน

โดยประชากรรุ่นใหม่ เกิดมาท่ามกลางความก้าวหน้าของเทคโนโลยี ส่งผลให้มีแนวความคิดและรูปแบบการใช้ชีวิตต่างไปจากรุ่นก่อน ซึ่งต้องการนโยบายสนับสนุนการเลี้ยงดู การเรียนรู้ และการทำงานในรูปแบบที่ต่างออกไป รวมถึงศักยภาพในการใช้และการเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศและความรู้จะมีความแตกต่างกันในแต่ละเจนเนอเรชั่น (Digital Divide) นำไปสู่โอกาสในการมีงานทำที่ดีที่ต่างกัน ดังนั้นกลุ่มประชากรที่คณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรต้องศึกษาความต้องการศึกษาต่อในระดับปริญญาศิลปบัณฑิตด้านการออกแบบสร้างสรรค์ในจังหวัดนครสวรรค์และจังหวัดที่เกี่ยวข้องนั้นมีจำนวนรวมทั้งสิ้น 162,422 คน ประชากร ช่วงอายุดังกล่าวนี้เป็นกลุ่มประชากรที่มีแนวโน้มว่าจะศึกษาต่อในระดับปริญญาตรี ดังนั้นกลุ่มประชากรที่คณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรต้องศึกษาความต้องการศึกษาต่อในระดับปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิตในจังหวัดนครสวรรค์นั้นมีจำนวนรวมทั้งสิ้น 162,422 คน ในการสำรวจความต้องการดังกล่าว คณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรเลือกใช้หลักการตารางของประชากรและกลุ่มตัวอย่างของทาโร ยามาเน ที่ระดับความเชื่อมั่น 95 % (อ้างอิงจาก <http://www.fsh.mi.th/km/wp-content/uploads/2014/04/resch.pdf>) โดยกำหนดค่าระดับความคลาดเคลื่อน ร้อยละ +5 นั้นพบว่าจะต้องใช้แบบสำรวจไม่ควรต่ำกว่า 400 ชุด ทางคณะกรรมการจึงได้จัดทำแบบสำรวจ 500 จำนวน ชุด เพื่อสอบถามความต้องการศึกษาต่อในระดับปริญญาตรีด้านสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสร้างสรรค์โดยเป็นการสำรวจแบบเจาะจงเฉพาะกลุ่ม (Focus groups) ประกอบด้วย

กลุ่มที่ 1 บุคลากรทางการศึกษาในจังหวัดนครสวรรค์สังกัดหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีการออกแบบหรือการออกแบบสร้างสรรค์ เช่น ครูอาจารย์เจ้าหน้าที่ที่สังกัดกลุ่มสาระการเรียนรู้หมวดวิชาหรือแผนกคอมพิวเตอร์หรือเทคโนโลยี ศิลปะ การตลาดและการงานอาชีพ เป็นต้น

กลุ่มที่ 2 บุคลากรของหน่วยงานภาครัฐสังกัดหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์หรือเทคโนโลยี ศิลปะ การตลาดและการงานอาชีพ เช่น เจ้าหน้าที่หน่วยงานพัฒนาชุมชน จังหวัดนครสวรรค์ เจ้าหน้าที่หน่วยงานพัฒนาชุมชน จังหวัดอุทัยธานี เจ้าหน้าที่ฝ่ายงานคอมพิวเตอร์ขององค์การบริหารส่วนตำบลและส่วนจังหวัดเจ้าหน้าที่ฝ่ายงานของคอมพิวเตอร์ของเทศบาลนครจังหวัดนครสวรรค์หรือเจ้าหน้าที่ฝ่ายคอมพิวเตอร์ของหน่วยงานที่อยู่ภายใต้โครงสร้างการบริหารงานของจังหวัดนครสวรรค์ เจ้าหน้าที่ฝ่ายประชาสัมพันธ์ เจ้าหน้าที่ฝ่ายวิจัยและพัฒนา เจ้าหน้าที่ออกแบบ เป็นต้น

กลุ่มที่ 3 บุคลากรของหน่วยงานภาคเอกชนสังกัดแผนกที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ เช่น เจ้าหน้าที่แผนกออกแบบคอมพิวเตอร์ บริษัท ไทยเปเปอร์โมเดล จำกัด เจ้าหน้าที่แผนกออกแบบกราฟิกห้างหุ้นส่วนสบายอิงค์เจ็ต เจ้าหน้าที่แผนกออกแบบ ห้างหุ้นส่วนโอเคดีไซน์ หรือเจ้าหน้าที่แผนกออกแบบกราฟิกและคอมพิวเตอร์ ห้างหุ้นส่วนจำกัดชีวาแอดเวอร์ไทซิ่ง เป็นต้น

กลุ่มที่ 4 ผู้ประกอบการและวิสาหกิจชุมชน ในจังหวัดนครสวรรค์และจังหวัดใกล้เคียง เช่น กลุ่มทอผ้าบ้านชุมตาบง อำเภอลำดวน จังหวัดนครสวรรค์ กลุ่มผลิตภัณฑ์ใบตองแห้ง ต.อ่างทอง อ.บรรพตพิสัย จ.นครสวรรค์ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนบ้านเข้าแหลม ตำบลแม่เปิน อำเภอมะปิ่น จังหวัดนครสวรรค์

องค์กรชุมชนประมงท้องถิ่น ตำบลห้วยถั่วใต้ อำเภอนองบัว จังหวัดนครสวรรค์ กลุ่มผลิตภัณฑ์ไม้ไผ่แทงลาย อ.หนองบัว จ.นครสวรรค์ วิสาหกิจชุมชน โรงสีชุมชนตำบลวังน้ำลาด อ.ไพศาลี จ.นครสวรรค์ กลุ่มกระเป๋าคัดน้ำ ตำบลห้วยแห่ง จังหวัดอุทัยธานี กลุ่มอาชีพจักสานและแปรรูปจากไม้ไผ่ ตำบลป่าอ้อ อำเภอลานสัก จังหวัดอุทัยธานี กลุ่มหัตถกรรมเครื่องรีไซเคิล อ.เมือง จ.อุทัยธานี เป็นต้น

กลุ่มที่ 5 ผู้ที่สำเร็จการศึกษามัธยมศึกษาและที่สนใจ ในสาขาที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีและการออกแบบ การตลาด ธุรกิจ และอาชีพศึกษา เช่นบัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาจากอาชีวศึกษา ในสาขาวิชาออกแบบ สาขาเทคโนโลยี สาขาการตลาด สาขาธุรกิจ หรือนักเรียนที่สนใจในทางด้านเทคโนโลยี การออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์รวมทั้งทายาทผู้ประกอบการ เป็นต้น

กลุ่มที่ 6 ผู้ที่กำลังจะสำเร็จการศึกษามัธยมศึกษาและที่สนใจ ที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาออกแบบ สาขาวิชาเทคโนโลยีและการออกแบบ การตลาด ธุรกิจ และอาชีพศึกษา ในจังหวัดนครสวรรค์และจังหวัดใกล้เคียง

กลุ่มที่ 7 กลุ่มทายาทของผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน ในจังหวัดนครสวรรค์และจังหวัดใกล้เคียง

1.2 การวิเคราะห์ผลจากการตอบแบบสำรวจ

จากแบบสำรวจจำนวน 500 ชุดที่จัดเตรียมไว้นั้นมีผู้ตอบแบบสำรวจทั้งสิ้นจำนวน 450 ชุด (คิดเป็นร้อยละ 90 ของแบบสอบถามทั้งหมด) ซึ่งในเบื้องต้นสามารถแบ่งเป็นผู้สนใจศึกษาต่อระดับปริญญาตรี จำนวน 350 คน (คิดเป็นร้อยละ 77.77 ของผู้ตอบแบบสอบถาม) ไม่สนใจศึกษาต่อระดับปริญญาตรี จำนวน 70 คน (คิดเป็นร้อยละ 15.55 ของผู้ตอบแบบสอบถาม) และไม่แน่ใจจำนวน 10 คน (คิดเป็นร้อยละ 2.22 ของผู้ตอบแบบสอบถาม)

จากนั้นทำการวิเคราะห์เฉพาะผู้ที่สนใจศึกษาต่อระดับปริญญาตรี จำนวน 350 คนพบว่ารูปแบบความต้องการของของหลักสูตรในการศึกษาของผู้สนใจต้องการศึกษาต่อ 5 ลำดับแรกประกอบด้วย

ลำดับที่ 1 หลักสูตรสามารถพัฒนาศักยภาพและทันต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและแนวโน้มของตลาด 65 คน

ลำดับที่ 2 หลักสูตรสามารถสร้างอาชีพและพัฒนาผู้ประกอบการให้เป็นผู้ประกอบการทางเทคโนโลยี (Technopreneur) 70 คน

ลำดับที่ 3 หลักสูตรสามารถรองรับการแข่งขันทางธุรกิจของชุมชน 70 คน

ลำดับที่ 4 หลักสูตรสามารถผลิตบุคลากรทางการออกแบบที่มีความคิดสร้างสรรค์ ก้าวทันเทคโนโลยี 72 คน

ลำดับที่ 5 หลักสูตรสามารถสร้างรูปแบบทางธุรกิจ (Business Model) ของตนเอง และผู้ประกอบการซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้ธุรกิจ ของตนเองและวิสาหกิจชุมชนได้ 73 คน

จากการวิเคราะห์ผลสำรวจดังกล่าวพบว่ารูปแบบของหลักสูตรที่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้ที่สนใจ ที่ได้รับความสนใจในลำดับที่ 1 ถึง 5 นั้นมีค่านัยสำคัญของร้อยละไม่แตกต่างกันดังนั้นการที่

จะร่างหลักสูตรใหม่ให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดจึงมุ่งเน้นมาที่ 5 รูปแบบดังกล่าวจากนั้นคณาจารย์ประจำสาขาวิชาวิชาการออกแบบจึงได้ประชุมร่วมกันเพื่อพิจารณาศักยภาพของสาขาวิชาซึ่งในที่ประชุมได้มีการอภิปรายกันอย่างกว้างขวางและสุดท้ายนั้นได้ข้อสรุปว่าจากคุณวุฒิและประสบการณ์ในการดำเนินงานวิจัยของคณาจารย์ที่จะสามารถเป็นอาจารย์ประจำหลักสูตรได้นั้นสอดคล้องกับการร่างหลักสูตรสาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจมากที่สุด

ขั้นตอนที่ 2 การรับฟังข้อคิดเห็น / คำแนะนำผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

การรับฟังข้อคิดเห็น / คำแนะนำจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสียหลักสูตรสาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ ในการการรับฟังข้อคิดเห็น / คำแนะนำจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสียหลักสูตรดังกล่าวประกอบด้วยผู้เข้าร่วมประชุมดังนี้

ผู้ช่วยศาสตราจารย์นัฐธีรนนท์ รอดชื่น	ประธานกรรมการหลักสูตร
รองศาสตราจารย์พรชประเวศ อชิโนบุญวัฒน์	กรรมการ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์รพีพัฒน์ มั่นพรม	กรรมการ
นายชลธิป ทรัพย์มณี	ตัวแทนผู้ใช้บัณฑิต/ผู้ประกอบการ
นางสาวกณณิกา อีระพันธ์	ตัวแทนผู้ใช้บัณฑิต/ผู้ประกอบการ
นายอนุพงษ์ เชียงคร	ตัวแทนผู้ใช้บัณฑิต/ผู้ประกอบการ
อาจารย์พรพิมล ศักดา	ตัวแทนอาจารย์มหาวิทยาลัยราช มงคลรัตนโกสินทร์
นายกฤษดา เย็นสำเภา	ตัวแทนศิษย์เก่า/ผู้สนใจเข้าศึกษา
นางสาวกัลยรัตน์ บันลือ	ตัวแทนศิษย์เก่า/ผู้สนใจเข้าศึกษา
นางสาวฐิติมา โตคำแพง	ตัวแทนผู้ใช้บัณฑิต/ผู้ประกอบการ
นางชนิดา ยิ้มพยัคฆ์	ตัวแทนวิสาหกิจชุมชน/ผู้ประกอบการ
นางชนิดา โวโลติน	ตัวแทนวิสาหกิจชุมชน/ผู้ประกอบการ
นางสาวนฤพร เพ็ชสังฆาติ	ตัวแทนหน่วยงานพัฒนาชุมชนจังหวัด นครสวรรค์
ดร.กัญยาพร กุณฑลเสพย์	กรรมการและเลขานุการ
ดร.สุจิตรา อยู่หนู	กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ

ขั้นตอนที่ 3 การวิพากษ์หลักสูตร

การประชุมเชิงปฏิบัติการการวิพากษ์หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ หลักสูตรปรับปรุงพ.ศ. 2563 วันที่ 3 ธันวาคม 2561 ณ ห้อง 1114 อาคาร 11 คณะเทคโนโลยีการเกษตรและเทคโนโลยีอุตสาหกรรม โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. แต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาและปรับปรุงหลักสูตร ซึ่งประกอบไปด้วยคณาจารย์ในสาขาวิชาการและการผู้ทรงคุณวุฒิจากภายนอกมหาวิทยาลัย ตามคำสั่งคณะเทคโนโลยีการเกษตรและเทคโนโลยีอุตสาหกรรมที่ 0537.07/0650 ลงวันที่ 27 พฤศจิกายน พ.ศ. 2561

2. การจัดการประชุมภายในเพื่อกำหนดแนวทางในการพัฒนาและปรับปรุงหลักสูตร โดยมีอาจารย์ประจำสาขาวิชาและคณะกรรมการผู้เกี่ยวข้องเข้าร่วม

3. จัดวิพากษ์หลักสูตรเมื่อวันที่ 3 ธันวาคม 2561 ณ ห้อง 1114 อาคาร 11 คณะเทคโนโลยีการเกษตรและเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ โดยมีการสรุปจากผู้ทรงคุณวุฒิ ดังนี้

สรุปการปรับปรุงแก้ไขจากคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิการวิพากษ์หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ วันจันทร์ ที่ 3 ธันวาคม 2561 การจัดทำหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ

1. แต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรและผู้ทรงคุณวุฒิ ดำเนินการประชุมอาจารย์ประจำสาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ หลักสูตรปรับปรุงพ.ศ. 2563 เพื่อกำหนด วิสัยทัศน์ ปรัชญา และแนวทางการจัดทำหลักสูตร พร้อมทั้งจัดเตรียมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

2. สำนวญความคิดเห็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเกี่ยวกับคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์

3. คณะกรรมการพัฒนาหลักสูตร จัดทำหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563 (ฉบับร่าง)

4. จัดประชุมสัมมนาวิพากษ์หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ หลักสูตรปรับปรุง ในวันที่ 3 ธันวาคม พ.ศ. 2561 ณ คณะเทคโนโลยีการเกษตรและเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

5. สรุปผลการประชุมและข้อเสนอแนะคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ ทางสาขาวิชาฯ ได้จัดการวิพากษ์หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ เมื่อวันที่ 3 ธันวาคม พ.ศ. 2561 ณ ห้อง 1114 อาคาร 11 คณะเทคโนโลยีการเกษตรและเทคโนโลยีอุตสาหกรรม ได้รวบรวมและสรุป ข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิจากการวิพากษ์หลักสูตร

- 1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง
- 2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ทิวา แก้วเสริม ผู้ทรงคุณวุฒิด้านวิชาการ
- 3) อาจารย์สุริยา รัตนวงศ์กุล ผู้ทรงคุณวุฒิด้านวิชาการ
- 4) คุณชลธิป ทรัพย์มณี ผู้ทรงคุณวุฒิด้านวิชาชีพภาคเอกชน

โดยมีรายละเอียดการปรับปรุงแก้ไข และเน้นว่าจะผลิตนักศึกษาออกมาเพื่อตอบสนองงานด้านไหน ซึ่งสามารถสรุปสาระสำคัญตามหมวดหมู่ได้ดังนี้

1. ข้อมูลทั่วไป

- ผู้วิพากษ์ได้แนะนำให้มีการปรับเปลี่ยนชื่อหลักสูตรและสาขาวิชาให้สอดคล้องกับร่างมาตรฐานคุณวุฒิอุดมศึกษา ระดับปริญญาตรี สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563
- ควรระบุอาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษาเพิ่มเติม เช่น ฯลฯ เพื่อให้บุคคลทั่วไปเข้าใจ และรู้จักหลักสูตรนี้มากขึ้น
- ผู้วิพากษ์แนะนำให้ทำการตรวจสอบวุฒิของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร ให้ตรงตามสาขาวิชา ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ โดยอาจพิจารณาจากวุฒิสูงสุดก่อน แล้วจึงพิจารณาตำแหน่งทางวิชาการ และให้ทำการระบุอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร อาจารย์ประจำหลักสูตร และอาจารย์ผู้สอนให้ชัดเจน ซึ่งสามารถทำการตรวจสอบวุฒิโดยทำหนังสือ สอบถาม สกอ.
- ควรเน้นว่าจะผลิตนักศึกษา (Output) ออกมาเพื่อตอบสนองงานด้านไหน เช่น ผู้ประกอบการทางด้านการออกแบบ ผู้ประกอบการทางเทคโนโลยี (Technopreneur) ผู้ประกอบการโรงพิมพ์/ธุรกิจสิ่งพิมพ์ เป็นต้นฯลฯ

2. ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร

ผู้วิพากษ์แนะนำให้ทำการศึกษาลักษณะของอุตสาหกรรมในท้องถิ่น เพื่อใช้ในการออกแบบ

- หลักสูตรให้มีลักษณะเฉพาะและเหมาะสมตามความต้องการของผู้ประกอบการในท้องถิ่นโดยอาจออกแบบว่าหลักสูตรนี้จะผลิตบัณฑิตเพื่อรองรับอุตสาหกรรมหรือเหมาะกับสถานประกอบการประเภทไหนเพื่อจัดรายวิชาหรือกลุ่มวิชาได้อย่างเหมาะสมต่อไป

3. ระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการ และโครงสร้างของหลักสูตร

- เสนอให้มีการปรับจำนวนการรับนักศึกษาให้เหมาะสม โดยดูจากงบที่ได้รับจากรัฐบาลหรือแผนการรับนักศึกษาของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
- ในโครงสร้างหลักสูตรมีแผนกติและสหกิจศึกษาทั้งสองแผนควรมีจำนวนหน่วยกิตเท่ากัน และควรเขียนให้ชัดเจนเพื่อป้องกันความสับสนและให้ง่ายในการปฏิบัติ

4. รายวิชา

- ควรจัดให้มีวิชาพื้นฐานในจำนวนที่เหมาะสมตามร่างกรอบมาตรฐานคุณวุฒิอุดมศึกษา หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต ที่กำหนดไว้โดยจัดรายวิชาที่มีความสำคัญและเป็นพื้นฐานความรู้ที่ นักศึกษาควรมี
- ควรจัดให้มีวิชาเลือก และรายวิชาที่เป็นที่ต้องการของภาคอุตสาหกรรมและท้องถิ่นตอนนั้น (Special Topic) เพื่อให้ให้นักศึกษาเลือกเรียนตามความสนใจ และสอดคล้องกับองค์กรที่จะ ออกไปฝึกประสบการณ์และยังเป็นการเตรียมความพร้อมก่อนออกไปฝึกประสบการณ์

- อาจทำการเพิ่มรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการทำงานอาชีพเพื่อให้นักศึกษามีความพร้อมด้านภาษา

- ในกลุ่มวิชาบังคับให้เพิ่มรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับด้านเทคโนโลยีในการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ เพื่อให้สอดคล้องกับชื่อ สาขาวิชา

- เนื่องจากในโครงสร้างหลักสูตรมีรายวิชาโครงการ จึงควรพิจารณาเพิ่มรายวิชาที่เป็นพื้นฐานก่อนการทำโครงการ เช่น ระเบียบวิธีวิจัยหรือการศึกษาวิจัยทางด้านธุรกิจออกแบบสร้างสรรค์เบื้องต้น

- ควรเพิ่มวิชาสัมมนา (Seminar) เพื่อให้นักศึกษาฝึกการค้นคว้าหาความรู้ด้วยตัวเอง ฝึกการคิดวิเคราะห์ เพื่อนำเสนอความรู้ที่ได้จะช่วยให้ นักศึกษาฝึกการวางแผน ฝึกการทำงานด้วยตัวเอง

- ควรมีการเพิ่มรายวิชาที่กำลังเป็นที่สนใจ เช่น

- เพิ่มรายวิชา Searching Knowledge โดยมีโจทย์ให้นักศึกษาไปศึกษาค้นคว้ามาว่า คืออะไร แล้วมีใครเคยทำอะไรที่เกี่ยวข้องมาแล้วบ้าง จากนั้นอาจให้นักศึกษาทำการนำเสนอ หรือ รูปเล่มรายงาน ซึ่งจะช่วยให้ นักศึกษาได้องค์ความรู้โดยรวมของหัวข้อที่ทำการศึกษา

- กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ ควรเพิ่มความเป็น Specialize ด้วยการเพิ่มคำศัพท์หรือความรู้ที่จำเป็นในงานออกแบบ เพิ่มทักษะการฟัง การสื่อสารเพื่อรับคำสั่ง และทักษะการพูด

- ควรเพิ่มทักษะให้กับบัณฑิต ได้แก่การเพิ่มกระบวนการคิด การศึกษาค้นคว้าเพื่อนำเสนอหัวหน้างาน

- ในด้านคุณธรรม จริยธรรม จิตอาสา ควรมีการเขียนรายงาน หรือหลักฐานว่าได้ผ่านการฝึกอบรม หรืองานอาสาอะไรมาบ้าง เพื่อใช้ประกอบในการสมัครงาน

- บัณฑิตควรมีความสามารถในการใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูป การจัดทำฐานข้อมูล และสามารถเขียนโปรแกรมพื้นฐานได้

- นักศึกษาที่ฝึกวิชาชีพในสถานประกอบการ ควรทำโครงการร่วมกับสถานประกอบการ อย่างน้อย 1 โครงการ

การประเมินหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563 คณะเทคโนโลยีการเกษตรและเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ แบ่งออกเป็นสองหมวด ดังนี้

หมวดที่ 1

**การประเมินหลักสูตร หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบ
(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2558)**

ผู้จัดทำได้ดำเนินการเก็บข้อมูลความพึงพอใจของนักศึกษาในชั้นปีสุดท้ายของสาขาวิชาการออกแบบและความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต ตั้งแต่ปี พ.ศ.2559-2561

โดยกำหนดเกณฑ์ในการแปลความหมายของค่าเฉลี่ย ออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 หมายถึง ระดับความพึงพอใจ มากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 หมายถึง ระดับความพึงพอใจ มาก

ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายถึง ระดับความพึงพอใจ ปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายถึง ระดับความพึงพอใจ น้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง ระดับความพึงพอใจ น้อยที่สุด

1. ผลการประเมินหลักสูตร หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบ (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2558) สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาการออกแบบ ชั้นปีสุดท้าย

รายการ	ปี 2561	ปี 2560	ปี 2559
	ค่าเฉลี่ย	ค่าเฉลี่ย	ค่าเฉลี่ย
หลักสูตร	4.08	4.19	4.13
การจัดการศึกษาสอดคล้องกับปรัชญาและวัตถุประสงค์ของหลักสูตร	4.14	4.08	4.10
มีการจัดแผนการศึกษาตลอดหลักสูตรอย่างชัดเจน	4.19	4.17	4.19
มีปฏิทินการศึกษาและโปรแกรมการศึกษาแต่ละภาคการศึกษาอย่างชัดเจน	4.14	4.21	4.21
หลักสูตรมีความทันสมัยสอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงาน	4.02	4.21	4.12
วิชาเรียนมีความเหมาะสมและสอดคล้องกับความต้องการของนักศึกษา	3.95	4.29	4.01
การคัดเลือกนักศึกษา	4.11	4.14	4.03
การกำหนดคุณสมบัติผู้มีสิทธิ์เข้าศึกษา มีความเหมาะสม	4.19	4.17	4.02
หลักเกณฑ์การคัดเลือกเข้าศึกษา มีความเหมาะสม	4.10	4.04	4.13
กระบวนการคัดเลือกเข้าศึกษา มีความเหมาะสม	4.02	4.21	3.95
อาจารย์	4.23	4.13	4.05
อาจารย์มีคุณวุฒิและประสบการณ์เหมาะสมกับรายวิชาที่สอน	4.23	4.17	4.02
อาจารย์สอน เนื้อหา ตรงตามวัตถุประสงค์ โดยใช้วิธีการที่หลากหลายและเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	4.12	4.08	4.13
อาจารย์สนับสนุนส่งเสริมให้นิสิตเรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างสม่ำเสมอ	4.19	4.00	3.95

อาจารย์ให้คำปรึกษาด้านวิชาการและการพัฒนานักศึกษาได้อย่างเหมาะสม	4.25	4.25	4.02
อาจารย์เป็นผู้มีคุณธรรมและจิตสำนึกในความเป็นครู	4.38	4.13	4.03
สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้	3.82	4.2	4.06
ห้องเรียนมีอุปกรณ์เหมาะสม เอื้อต่อการเรียนรู้และเพียงพอต่อนักศึกษา	3.74	4.38	4.13
ห้องปฏิบัติการมีอุปกรณ์เหมาะสม เอื้อต่อการเรียนรู้และเพียงพอต่อนักศึกษา	3.72	4.29	3.95
ระบบสารสนเทศเหมาะสม เอื้อต่อการเรียนรู้และเพียงพอต่อนักศึกษา	3.85	4.38	4.02
ห้องสมุดเหมาะสม เอื้อต่อการเรียนรู้และเพียงพอต่อนักศึกษา	4.00	3.75	4.13
การจัดการเรียนการสอน	4.10	4.07	3.96
การจัดการเรียนการสอนสอดคล้องกับลักษณะวิชาและวัตถุประสงค์การเรียนรู้	4.10	3.61	3.61
การใช้สื่อประกอบการสอนอย่างเหมาะสม	4.06	4.42	4.00
มีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศประกอบการเรียนการสอน	4.19	4.33	4.19
มีการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมทักษะทางภาษาสากล	4.00	3.96	4.02
มีการจัดสอนซ่อมเสริมสำหรับนักศึกษาที่มีปัญหาทางการเรียน	4.12	4.00	4.00
การวัดและประเมินผล	4.12	4.00	3.97
วิธีการวัดประเมินผลสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และกิจกรรมการเรียนการสอน	4.19	4.13	4.10
การวัดและประเมินผลเป็นไปตามระเบียบกฎเกณฑ์และข้อตกลงที่กำหนดไว้ล่วงหน้า	4.14	4.00	3.87
การวัดและประเมินผลมีประสิทธิภาพและยุติธรรม	4.04	3.88	3.95
การพัฒนาคุณลักษณะของนักศึกษา	4.25	4.09	4.10
ด้านคุณธรรม จริยธรรม	4.31	4.08	4.08
ด้านความรู้	4.19	4.25	4.25
ด้านทักษะทางปัญญา	4.27	4.08	4.00
ด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ	4.25	4.08	4.01
ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	4.23	4.08	4.19
ด้านทักษะการปฏิบัติทางวิชาชีพ	4.25	4.00	4.07
	4.10	4.12	4.04

จากตารางพบว่า ผลการประเมินหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบ (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2558) ด้านหลักสูตร ด้านการคัดเลือกนักศึกษา ด้านอาจารย์ ด้านสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ ด้านการจัดการเรียนการสอน ด้านการวัดผลประเมินผล อยู่ในระดับมากและมีแนวโน้มที่ดีขึ้นในแต่ละปี และด้านการพัฒนาคุณลักษณะของนักศึกษา ด้านคุณธรรม จริยธรรม ด้านความรู้ ด้านทักษะทางปัญญา ด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ด้านทักษะการปฏิบัติทางวิชาชีพ อยู่ในระดับมาก

2. ผลการประเมินหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบ (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2558) สำหรับผู้ใช้บัณฑิต

ทักษะ/ความสามารถ	ปี 2561	ปี 2560	ปี 2559
	ค่าเฉลี่ย	ค่าเฉลี่ย	ค่าเฉลี่ย
1.มีระเบียบวินัย ตรงต่อเวลา	4.00	4.00	3.95
2.เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	4.15	4.50	4.10
3.เคารพและปฏิบัติตามกฎระเบียบและข้อบังคับต่างๆขององค์กรวิชาชีพและสังคม	4.38	4.50	3.95
4.มีความรู้ความเชี่ยวชาญในสาขาภาคทฤษฎี	4.15	3.75	4.12
5.มีความรู้ความสามารถในสาขาภาควิชาปฏิบัติ	4.46	3.87	4.46
6.ประยุกต์ใช้ความรู้ความสามารถกับงานของหน่วยงานได้	4.46	3.75	4.36
7.มีความสามารถในการวิเคราะห์และแก้ไขปัญหาทางวิชาการได้	4.07	3.62	4.00
8.ติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการในวิชาชีพอย่างต่อเนื่องและสามารถนำไปประยุกต์ใช้	4.17	3.75	4.20
9.สามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณและเป็นระบบ	3.92	3.87	4.01
10.มีความสามารถในการสื่อสารและการใช้ภาษาให้เป็นที่เข้าใจได้ถูกต้อง	3.92	3.75	3.87
11.มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีม	4.23	4.12	4.10
12.มีความรับผิดชอบต่อตนเองและงานที่ได้รับมอบหมาย	4.46	4.75	4.36
13.มีทักษะในการใช้เครื่องมือสื่อสารที่จำเป็นในการทำงาน	4.38	4.12	4.44
14.มีทักษะในการนำเสนอ โดยเลือกใช้รูปแบบและวิธีการที่เหมาะสม	3.92	3.87	4.01
15.มีความสามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างเหมาะสม	4.50	3.75	3.95
เฉลี่ย	4.21	4.00	4.13

จากตารางการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตสาขาวิชาการออกแบบ ในภาพรวมอยู่ในระดับดี เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า ด้านความรู้ความเชี่ยวชาญในสาขาวิชาภาคปฏิบัติและด้านประยุกต์ใช้ความรู้ความสามารถกับงานของหน่วยงานได้ อยู่ระดับมากที่สุดและด้านควรพัฒนา คือ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและเป็นระบบ ความสามารถในการสื่อสารและการใช้ภาษาให้เป็นที่เข้าใจได้ถูกต้องและมีทักษะในการนำเสนอ โดยเลือกใช้รูปแบบและวิธีการที่เหมาะสม

หมวดที่ 2

การประเมินหลักสูตร หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบ
(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2558)

การประเมินหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563 คณะเทคโนโลยีการเกษตรและเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏ นครสวรรค์ โดยแบบสอบถามชุดนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการใช้หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ ในด้านบริบทของหลักสูตร ปัจจัยเบื้องต้นที่เกี่ยวข้องกับการใช้หลักสูตร และกระบวนการใช้หลักสูตร รวมทั้งคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

รายการ	จำนวน	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	211	42.2
หญิง	289	57.8
อายุ		
น้อยกว่า 17 ปี	186	37.2
17 – 22 ปี	105	21.0
23 – 28 ปี	78	15.6
29 – 34 ปี	91	18.2
35 ปีขึ้นไป	40	8.0
สถานะ		
บุคลากรทางการศึกษา	25	5.0
บุคลากรหน่วยงานภาครัฐ	50	10.0
บุคลากรหน่วยงานเอกชน	25	5.0
ผู้ประกอบการและวิสาหกิจชุมชน	75	15.0
ทายาทผู้ประกอบการและผู้สนใจ	100	20.0
ผู้ที่สำเร็จการศึกษามัธยมศึกษาตอนปลาย	50	10.0
ผู้ที่กำลังจะสำเร็จการศึกษามัธยมศึกษาตอนปลาย	175	35.0
การศึกษาสูงสุด		
น้อยกว่ามัธยมศึกษาตอนปลาย	185	37.0
มัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า	63	12.6
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ	51	10.2
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง	70	14.0
ปริญญาตรี	106	21.2
สูงกว่าปริญญาตรี	25	5.0

รายการ	จำนวน	ร้อยละ
ภูมิสำเนา จังหวัด		
นครสวรรค์	143	28.6
อุทัยธานี	121	24.2
ชัยนาท	61	12.2
กำแพงเพชร	72	14.4
พิจิตร	65	13.0
อื่นๆ	38	7.6
ความต้องการศึกษาต่อระดับปริญญาตรี		
ต้องการ	284	56.8
ไม่ต้องการ	135	27.0
ไม่ตอบ	81	16.2
เหตุผลที่ต้องการศึกษา		
ความก้าวหน้าในอาชีพ	151	30.2
แสวงหาความรู้เพิ่มเติม	267	53.4
อื่นๆ	82	16.4
สถาบันที่ต้องการศึกษา		
มหาวิทยาลัยเอกชน	112	22.4
มหาวิทยาลัยรัฐบาล	388	77.6
การวิเคราะห์ความสนใจบรมหลักสูตรระยะสั้นสามารถสะสมหน่วยกิตแล้วนำไปเทียบโอนในหลักสูตรปกติ		
สนใจ	391	78.2
ไม่สนใจ	109	21.8
ความสนใจในหลักสูตร		
สนใจศึกษาต่อสาขาวิชานี้	141	28.2
ตรงกับความสนใจของผู้เรียน	134	26.8
สามารถประกอบวิชาชีพได้	104	20.8
สามารถเทียบโอนหน่วยกิตได้มาก	121	24.2

จากตารางส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป พบว่าผู้ตอบแบบประเมินทั้งหมดจำนวน 500 คน เป็นเพศชาย จำนวน 211 คน คิดเป็นร้อยละ 42.2 เพศหญิง จำนวน 289 คน คิดเป็นร้อยละ 57.8 ที่อยู่ในช่วงอายุน้อยกว่า 17 ปี มากที่สุด เป็นจำนวน 186 คน คิดเป็นร้อยละ 37.2 ช่วงอายุ 17 – 22 ปี รองมาเป็นอันดับที่สอง เป็นจำนวน 105 คน คิดเป็นร้อยละ 21.0 ช่วงอายุ 29 – 34 ปี จำนวน 91 คน คิดเป็นร้อยละ 18.2 ช่วงอายุ 23 – 28 ปี จำนวน 78 คน คิดเป็นร้อยละ 15.6 และช่วงอายุ 35 ปีขึ้นไปจำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 8.0 ตามลำดับ โดยสถานะเป็นผู้ที่กำลังจะสำเร็จการศึกษามัธยมศึกษาตอนปลาย

จำนวน 175 คน คิดเป็นร้อยละ 35.0 มากที่สุด ลำดับรองลงมาคือกลุ่ม ทายาทผู้ประกอบการและผู้ ที่สนใจ จำนวน 100 คน คิดเป็นร้อยละ 20.0 กลุ่มผู้ประกอบการและวิสาหกิจชุมชนจำนวน 75 คน คิดเป็นร้อยละ 15.0 กลุ่มบุคลากรหน่วยงานภาครัฐและผู้ที่สำเร็จการศึกษามัธยมศึกษาตอนปลายเท่ากัน คือ จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 10.0 กลุ่มบุคลากรทางการศึกษาและบุคลากรหน่วยงานเอกชนเท่ากัน คือ จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 5.0 ตามลำดับ มีการศึกษาที่ น้อยกว่ามัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 185 คน คิดเป็นร้อยละ 37.0 เป็นลำดับแรก ปริญญาตรี จำนวน 106 คน คิดเป็นร้อยละ 21.2 ในระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง จำนวน 70 คน คิดเป็นร้อยละ 14.0 ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือ เทียบเท่า จำนวน 63 คน คิดเป็นร้อยละ 12.6 ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพจำนวน 63 คน คิดเป็น ร้อยละ 12.6 และในระดับสูงกว่าปริญญาตรี จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 5.0 ตามลำดับ อยู่ใน ภูมิภาคนครสวรรค์ มากที่สุด จำนวน 143 คน คิดเป็นร้อยละ 28.6 จังหวัดอุทัยธานี รองลงมา จำนวน 121 คน คิดเป็นร้อยละ 24.2 จังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 72 คน คิดเป็นร้อยละ 14.4 จังหวัดพิจิตร จำนวน 65 คน คิดเป็นร้อยละ 13.0 จังหวัดชัยนาท จำนวน 61 คน คิดเป็นร้อยละ 12.2 และจังหวัด อื่นๆ จำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 7.6 ตามลำดับ มีความต้องการศึกษาต่อระดับปริญญาตรี จำนวน 284 คน คิดเป็นร้อยละ 56.8 ไม่ต้องการต้องการศึกษาต่อระดับปริญญาตรี จำนวน 135คน คิดเป็นร้อย ละ 27.0 และไม่ตอบ หรือยังไม่ได้ตัดสินใจ จำนวน 81 คน คิดเป็นร้อยละ 16.2 ตามลำดับ ซึ่งมีเหตุผลที่ ต้องการศึกษา ในด้านเพื่อต้องการแสวงหาความรู้เพิ่มเติม จำนวน 267 คน คิดเป็นร้อยละ 53.4 ด้าน ความก้าวหน้าในอาชีพ จำนวน 151 คน คิดเป็นร้อยละ 30.2 และด้านอื่นๆ เพิ่มเติม จำนวน 82คน คิด เป็นร้อยละ 16.4 ตามลำดับ โดยต้องการศึกษาในสถาบันการศึกษารัฐบาลจำนวน 388 คน คิดเป็นร้อยละ 77.6สถาบันการศึกษาเอกชน จำนวน 112 คน คิดเป็นร้อยละ 22.4 ทางด้านการวิเคราะห์ความสนใจ อบรมหลักสูตรระยะสั้นสามารถสะสมหน่วยกิตแล้วนำไปเทียบโอนในหลักสูตรปกติผู้ตอบแบบสอบถามมี ความสนใจจำนวน 391 คน คิดเป็นร้อยละ 78.2 และไม่สนใจ จำนวน 109 คน คิดเป็นร้อยละ 21.8 ซึ่ง ผู้ตอบแบบสอบถามมีความสนใจในหลักสูตรสาขาวิชานี้ จำนวน 141คน คิดเป็นร้อยละ 28.2 ตรงกับ ความสนใจของผู้เรียน จำนวน 134 คน คิดเป็นร้อยละ 26.8 สนใจ เพราะสามารถเทียบโอนหน่วยกิตได้ มากจำนวน 121 คน คิดเป็นร้อยละ 24.2 และสามารถประกอบวิชาชีพได้ จำนวน 104 คน คิดเป็นร้อย ละ 20.8 ตามลำดับ

ส่วนที่ 2 รายละเอียดของหลักสูตรสาขาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ

รายการ	จำนวน	ร้อยละ
หลักสูตรสามารถพัฒนาศักยภาพและทันต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและแนวโน้มของการตลาด	114	22.8
หลักสูตรสามารถสร้างอาชีพและพัฒนาผู้ประกอบการให้เป็นผู้ประกอบการที่ก้าวหน้าเทคโนโลยี	81	16.2
หลักสูตรสามารถรองรับการแข่งขันทางธุรกิจชุมชน	92	18.4
หลักสูตรสามารถผลิตบุคลากรทางการออกแบบสร้างสรรค์ ก้าวทันเทคโนโลยี	88	17.6
หลักสูตรสามารถสร้างรูปแบบทางธุรกิจ (Business Model) ของตนเองและผู้ประกอบการซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้ธุรกิจของตนเองและวิสาหกิจชุมชนได้	125	25.0

จากตารางส่วนที่ 2 ด้านรายละเอียดของหลักสูตรสาขาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ ผู้ตอบแบบประเมินทั้งหมด จำนวน 500 คน พบว่า หลักสูตรสามารถสร้างรูปแบบทางธุรกิจ (Business Model) ของตนเองและผู้ประกอบการซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้ธุรกิจของตนเองและวิสาหกิจชุมชนได้จำนวน 125 คน คิดเป็นร้อยละ 25.0 เป็นลำดับมากที่สุด รองลงมาคือหลักสูตรสามารถพัฒนาศักยภาพและทันต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและแนวโน้มของการตลาด จำนวน 114 คน คิดเป็นร้อยละ 22.8 หลักสูตรสามารถรองรับการแข่งขันทางธุรกิจชุมชน จำนวน 92 คน คิดเป็นร้อยละ 18.4 หลักสูตรสามารถผลิตบุคลากรทางการออกแบบสร้างสรรค์ ก้าวทันเทคโนโลยี จำนวน 88 คน คิดเป็นร้อยละ 17.6 และหลักสูตรสามารถสร้างอาชีพและพัฒนาผู้ประกอบการให้เป็นผู้ประกอบการที่ก้าวหน้าเทคโนโลยี จำนวน 81 คน คิดเป็นร้อยละ 16.2 ตามลำดับ

จากการทำแบบสอบถามการประเมินหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ หลักสูตรปรับปรุงพ.ศ. 2563 คณะเทคโนโลยีการเกษตรและเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ แสดงให้เห็นว่า ข้อมูลความคิดเห็นในการเปิดสอนหลักสูตร สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ สามารถตอบสนองความต้องการของการเป็นผู้ประกอบการสร้างรูปแบบทางธุรกิจ (Business Model) ของตนเองและผู้ประกอบการซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้ธุรกิจของตนเองและวิสาหกิจชุมชนได้และทันต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและแนวโน้มของการตลาด ดังนั้น ทางสาขา จึงจะดำเนินการจัดโครงการเตรียมความรู้ ปรับกลยุทธ์การสอนให้มีการฝึกปฏิบัติจริงการแก้ปัญหาจากสถานการณ์ปัจจุบัน

ส่วนที่ 3 การศึกษาความต้องการของนักเรียนต่อการศึกษาต่อ

โดยสอบถามความต้องการศึกษาต่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผู้ที่สำเร็จการศึกษา มัธยมศึกษาตอนปลาย ทายาทผู้ประกอบการและผู้สนใจ ผู้ประกอบการและวิสาหกิจชุมชน บุคลากร หน่วยงานเอกชน บุคลากรหน่วยงานภาครัฐ บุคลากรทางการศึกษา ในพื้นที่จังหวัดนครสวรรค์ จังหวัด อุทัยธานี จังหวัดพิจิตร จังหวัดกำแพงเพชรและจังหวัดชัยนาทและจังหวัดอื่นๆ จำนวน 500 คน โดยเก็บ ข้อมูลในปีการศึกษา 2561

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

1	เพศ	จำนวน	ร้อยละ
	ชาย	211	42.2
	หญิง	289	57.8
	รวม	500	100
2	อายุ	จำนวน	ร้อยละ
	น้อยกว่า 17 ปี	186	37.2
	17 – 22 ปี	105	21.0
	23 – 28 ปี	78	15.6
	29 – 34 ปี	91	18.2
	35 ปีขึ้นไป	40	8.0
	รวม	500	100
3	สถานะ	จำนวน	ร้อยละ
	บุคลากรทางการศึกษา	25	5.0
	บุคลากรหน่วยงานภาครัฐ	50	10.0
	บุคลากรหน่วยงานเอกชน	25	5.0
	ผู้ประกอบการและวิสาหกิจชุมชน	75	15.0
	ทายาทผู้ประกอบการและผู้สนใจ	100	20.0
	ผู้ที่สำเร็จการศึกษามัธยมศึกษาตอนปลาย	50	10.0
	ผู้ที่กำลังจะสำเร็จการศึกษามัธยมศึกษาตอนปลาย	175	35.0
	รวม	500	100
4	การศึกษา	จำนวน	ร้อยละ
	น้อยกว่ามัธยมศึกษาตอนปลาย	185	37.0
	มัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า	63	12.6
	ประกาศนียบัตรวิชาชีพ	51	10.2
	ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง	70	14.0
	ปริญญาตรี	106	21.2
	สูงกว่าปริญญาตรี	25	5.0
	รวม	500	100

5	ภูมิลำเนา จังหวัด	จำนวน	ร้อยละ
	นครสวรรค์	143	28.6
	อุทัยธานี	121	24.2
	ชัยนาท	61	12.2
	กำแพงเพชร	72	14.4
	พิจิตร	65	13.0
	อื่นๆ	38	7.6
	รวม	500	100

จากตารางพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงร้อยละ 57.8 เปอร์เซ็นต์ มีอายุน้อยกว่า 17 ปี ร้อยละ 37.2 เปอร์เซ็นต์ สถานะส่วนใหญ่เป็นผู้ที่กำลังจะสำเร็จการศึกษามัธยมตอนปลาย ร้อยละ 35 เปอร์เซ็นต์ การศึกษาส่วนใหญ่น้อยกว่ามัธยมศึกษาตอนปลาย ร้อยละ 37 เปอร์เซ็นต์และมีภูมิลำเนาอยู่ในจังหวัดนครสวรรค์ ร้อยละ 28.6 เปอร์เซ็นต์

ตอนที่ 2 แบบสอบถามทั่วไปเกี่ยวกับ “สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ”

1	ความต้องการศึกษาต่อระดับปริญญาตรี	จำนวน	ร้อยละ
	ต้องการ	284	56.8
	ไม่ต้องการ	135	27.0
	ไม่ตอบ	81	16.2
	รวม	500	100
2	เหตุผลที่ต้องการศึกษา	จำนวน	ร้อยละ
	ความก้าวหน้าในอาชีพ	151	30.2
	แสวงหาความรู้เพิ่มเติม	267	53.4
	อื่นๆ	82	16.4
	รวม	500	100
3	สถาบันที่ต้องการศึกษา	จำนวน	ร้อยละ
	มหาวิทยาลัยเอกชน	112	22.4
	มหาวิทยาลัยรัฐบาล	388	77.6
	รวม	500	100
4	การวิเคราะห์ความสนใจอบรมหลักสูตรระยะสั้นสามารถสะสมหน่วยกิตแล้วนำไปเทียบโอนในหลักสูตรปกติ	จำนวน	ร้อยละ
	สนใจ	391	78.2
	ไม่สนใจ	109	21.8
	รวม	500	100

5	ความสนใจในหลักสูตร	จำนวน	ร้อยละ
	สนใจศึกษาต่อสาขาวิชานี้	141	28.2
	ตรงกับความสนใจของผู้เรียน	134	26.8
	สามารถประกอบวิชาชีพได้	104	20.8
	สามารถเทียบโอนหน่วยกิตได้มาก	121	24.2
	รวม		
6	เรียนสาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ เรียนเกี่ยวกับด้านใด	จำนวน	ร้อยละ
	ด้านการออกแบบและการตลาด	112	22.4
	ด้านการประกอบธุรกิจการออกแบบสร้างสรรค์	195	39.0
	ด้านศิลปหัตถกรรม	93	18.6
	ด้านเทคโนโลยีและอุตสาหกรรม	100	20.0
	รวม	500	100

จากตารางพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ต้องการศึกษาต่อในระดับปริญญาตรี ร้อยละ 56.8 เปอร์เซนต์ เหตุผลส่วนใหญ่ที่ต้องการศึกษาต่อคือแสวงหาความรู้เพิ่มเติม ร้อยละ 53.4 เปอร์เซนต์ ต้องการศึกษาต่อในมหาวิทยาลัยรัฐบาล ร้อยละ 77.6 เปอร์เซนต์ สนใจอบรมหลักสูตรระยะสั้นสามารถสะสมหน่วยกิตแล้วนำไปเทียบโอนในหลักสูตรปกติ ร้อยละ 78.2 เปอร์เซนต์ มีความสนใจศึกษาต่อในสาขาวิชานี้ ร้อยละ 28.2 เปอร์เซนต์ เรียนสาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจเรียนเกี่ยวกับด้านใด ส่วนใหญ่ตอบว่าด้านการประกอบธุรกิจการออกแบบสร้างสรรค์ ร้อยละ 39.0 เปอร์เซนต์

ตอนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับความต้องการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผู้ที่สำเร็จการศึกษามัธยมศึกษาตอนปลาย ทายาทผู้ประกอบการและผู้สนใจ ผู้ประกอบการและวิสาหกิจชุมชน บุคลากรหน่วยงานเอกชน บุคลากรหน่วยงานภาครัฐ บุคลากรทางการศึกษา ในพื้นที่จังหวัดนครสวรรค์ จังหวัดอุทัยธานี จังหวัดพิจิตร จังหวัดกำแพงเพชรและจังหวัดชัยนาทและจังหวัดอื่นๆที่ต้องการเรียน “สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ”

1	ตัดสินใจเลือกเรียนต่อในมหาวิทยาลัยด้วยเหตุผล	จำนวน	ร้อยละ
	ชื่อเสียงของมหาวิทยาลัย	94	18.8
	ความสนใจของตนเอง	195	39.0
	ตามผู้ปกครอง	85	17.0
	ครูแนะแนว	81	16.2
	เลือกตามเพื่อน	20	4.0
	ใกล้บ้าน	25	5.0
	รวม	500	100

2	เมื่อเรียนจบสาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจจะมีอาชีพเกี่ยวกับด้านใด	จำนวน	ร้อยละ
	ข้าราชการ	87	17.4
	พนักงานบริษัทและรัฐวิสาหกิจ	140	28.0
	ผู้ประกอบการธุรกิจด้านการออกแบบสร้างสรรค์	166	33.2
	พนักงานออกแบบในระบบอุตสาหกรรม	107	21.4
	รวม	500	100
3	อุปสรรคที่คิดว่าจะไม่สามารถเลือกเรียนสาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจได้	จำนวน	ร้อยละ
	ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์	86	17.2
	ความสามารถในการวาดรูป	108	21.6
	ความสามารถในการนำเสนอ	87	17.4
	ความสามารถในการใช้คอมพิวเตอร์ออกแบบ	99	19.8
	ความสามารถด้านการคำนวณและการทำธุรกิจ	105	21.0
	อื่นๆ	15	3.0
	รวม	500	100

จากตารางพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตัดสินใจเลือกเรียนต่อในมหาวิทยาลัยด้วยเหตุผล ความสนใจของตนเอง ร้อยละ 39.0 เปอร์เซ็นต์ เมื่อเรียนจบสาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจจะมีอาชีพเกี่ยวกับด้านใด ส่วนใหญ่ตอบว่าผู้ประกอบการธุรกิจด้านการออกแบบสร้างสรรค์ ร้อยละ 33.2 เปอร์เซ็นต์ อุปสรรคที่คิดว่าจะไม่สามารถเลือกเรียนสาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจได้ ส่วนใหญ่ตอบว่า ความสามารถในการวาดรูป ร้อยละ 21.6 เปอร์เซ็นต์ รองลงมาคือความสามารถด้านการคำนวณและการทำธุรกิจ ร้อยละ 21.0 เปอร์เซ็นต์

ภาคผนวก ค. สรุปรายการปรับปรุงหลักสูตร

- สรุปรายการปรับปรุงหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2563) มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
- สรุปรายการปรับปรุงคำอธิบายรายวิชาหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2563)
- ตารางแสดงการวิเคราะห์ความสอดคล้องระหว่างวิชาในหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจกับเนื้อหาสาระสำคัญของสาขาวิชาตาม มคอ.1 ศิลปกรรมศาสตร์
- ตารางการเปรียบเทียบรายวิชาของหลักสูตรศิลปบัณฑิตกับสถาบันอาชีวศึกษา
- แบบรายงานผลการดำเนินการตามข้อเสนอแนะจากคณะกรรมการสภาวิชาการ

สรุปรายการปรับปรุงหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2563)
คณะเทคโนโลยีการเกษตรและเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

ที่	รายการ	หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ.2563)	การปรับปรุง แก้ไข
1.	ชื่อหลักสูตร	หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบ Bachelor of Fine Arts (Program in Design)	หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ Bachelor of Fine Arts Program in Creative Design for Business	-
2.	ชื่อปริญญา	ศิลปบัณฑิต (การออกแบบ)	ศิลปบัณฑิต (การออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ)	-
		วิชาเอก จำนวน 2 แขนงวิชา การออกแบบผลิตภัณฑ์ การออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก	-	-
3.	ปรัชญาของหลักสูตร	ผลิตบัณฑิตให้มีความรอบรู้ทั้งภาคทฤษฎี ภาคปฏิบัติ ในสาขาวิชาการ ออกแบบ เพื่อนำความรู้ไปพัฒนาสังคมท้องถิ่น	ผลิตบัณฑิตผู้มีความเชี่ยวชาญการออกแบบสร้างสรรค์งานในเชิงธุรกิจ ก้าวหน้าเทคโนโลยี มีความรับผิดชอบต่อชุมชน ท้องถิ่น และสังคม	ปรับปรุงการ เพิ่มปรัชญาของ หลักสูตรในแต่ ละแขนงให้มี ความชัดเจน มากยิ่งขึ้น ให้ สอดคล้องกับ เทคโนโลยีในยุค ปัจจุบัน
4.	วัตถุประสงค์ของหลักสูตร	เพื่อผลิตบัณฑิต ที่มีความรอบรู้ทางทฤษฎี และสามารถประกอบอาชีพ ทางด้านการออกแบบและออกแบบผลิตภัณฑ์ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีคุณสมบัติ ดังนี้ 1) เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีความรอบรู้ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติใน สาขาวิชาการออกแบบ 2) เพื่อนำความรู้ไปพัฒนาสังคมท้องถิ่น 3) มีวินัย มีคุณธรรม จริยธรรมในวิชาชีพ	ผลิตบัณฑิตด้านการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ ที่สามารถประกอบ อาชีพอิสระ โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) มุ่งผลิตบัณฑิตให้มีความรู้ในด้านการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ ทั้ง ภาคทฤษฎีและปฏิบัติ 2) มีกระบวนการฝึกความมีวินัย คุณธรรม และจรรยาบรรณในการ ประกอบวิชาชีพ 3) เน้นกระบวนการจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนมีทักษะและความรู้ เฉพาะทาง สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในวิชาชีพได้เป็นอย่างดี	ปรับปรุงให้ สอดคล้องกับ มาตรฐานผล การเรียนรู้

ที่	รายการ	หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ.2558)		หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ.2563)	การปรับปรุง แก้ไข
				4) ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากสถานการณ์จริง โดยการผสมผสานภาคทฤษฎี และภาคปฏิบัติเข้าด้วยกัน สร้างองค์ความรู้โดยการเรียนรู้จากการลงพื้นที่ การทำงาน การแก้ปัญหาและการเรียนรู้จากทีม 5) มีกระบวนการฝึกความรับผิดชอบต่อตนเอง สังคม และสิ่งแวดล้อม 6) การใฝ่รู้เพื่อพัฒนาตนเองและงานอาชีพตลอดเวลาอย่างต่อเนื่อง	
5.	โครงสร้างของหลักสูตร	จำนวนหน่วยกิตรวม ไม่น้อยกว่า 134 หน่วยกิต		จำนวนหน่วยกิตรวม ไม่น้อยกว่า 123 หน่วยกิต	
	หมวดวิชา (ก) ศึกษาทั่วไป	32 หน่วยกิต		30 หน่วยกิต	
	1. กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร	9 หน่วยกิต		9 หน่วยกิต	
	2. กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์	7 หน่วยกิต		6 หน่วยกิต	
	3. กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์	6 หน่วยกิต		6 หน่วยกิต	
	4. กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์	10 หน่วยกิต		9 หน่วยกิต	
	หมวดวิชา (ข) เฉพาะ	96 หน่วยกิต		87 หน่วยกิต	
	1. กลุ่มวิชาแกน	21 หน่วยกิต		27 หน่วยกิต	
	2. กลุ่มวิชาเฉพาะด้านบังคับ	แบบปกติ	แบบปกติ	36 หน่วยกิต	
		45 หน่วยกิต	45 หน่วยกิต		
	3. กลุ่มวิชาเฉพาะด้านเลือก	แบบปกติ	แบบปกติ	18 หน่วยกิต	
		24 หน่วยกิต	24 หน่วยกิต		
	4. กลุ่มวิชาฝึกประสบการณ์ภาคสนาม	แบบปกติ	แบบปกติ	6 หน่วยกิต	
		6 หน่วยกิต	6 หน่วยกิต		
	หมวดวิชา (ค) เลือกเสรี	6 หน่วยกิต		6 หน่วยกิต	

ที่	รายการ	หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ.2558)		หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ.2563)		การปรับปรุง แก้ไข		
6.	รายวิชาในหลักสูตร							
	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	เป็นไปตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด		เป็นไปตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด				
	หมวดวิชาเฉพาะ							
	1. กลุ่มวิชาแกน	2313704	ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยี English for Technology	3(3-0-6)	2313718	ภาษาอังกฤษสำหรับงานอุตสาหกรรม English for Industrial Work	3(2-2-5)	1. มีการปรับแก้ รหัสวิชา ชื่อวิชา และคำอธิบาย รายวิชาให้ เหมาะสมตาม รูปแบบการ เรียนการสอน ที่บูรณาการตาม ศาสตร์การ ออกแบบ สร้างสรรค์เชิง ธุรกิจ ของ ข้อเสนอแนะ ของ ผู้ทรงคุณวุฒิ 2. มีการปรับลด – เพิ่มรายวิชา ตาม ข้อเสนอแนะ ของ ผู้ทรงคุณวุฒิ 3. วิชาเปิดใหม่
		2312705	ภาษาอังกฤษในงานอุตสาหกรรม English for Industrial Work	3(3-0-6)	6141113	พื้นฐานงานออกแบบสร้างสรรค์ Introduction to Creative Design	3(2-2-5)	
		6141102	หลักการออกแบบ Principle of Design	3(2-2-5)	6141701	การยศาสตร์เพื่องานออกแบบสร้างสรรค์ Ergonomics for Creative Design	3(2-2-5)	
		6141103	วาดเส้นเบื้องต้น Basic Drawing	3(2-2-5)	6141114	พื้นฐานการแสดงออกทางภาพ Basic of Visual Expression	3(2-2-5)	
		6142108	วัสดุและกรรมวิธีการผลิต Material and Production Processes	3(2-2-5)	6141115	พัฒนาการของงานออกแบบ Evolution of Design	3(2-2-5)	
		6141102	ออกแบบทัศนศิลป์ Visual Design	3(2-2-5)	6141116	สุนทรียศาสตร์ในงานออกแบบสร้างสรรค์ Aesthetics in Creative Design	3(2-2-5)	
		6141104	เขียนแบบเทคนิค 1 Technical Drawing 1	3(2-2-5)	6142703	ทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ Exercises for Creative Thinking	3(2-2-5)	
		6141110	สุนทรียศาสตร์เพื่องานออกแบบ Aesthetics for Design	3(3-0-6)	6143913	เตรียมโครงการพิเศษทางการออกแบบ สร้างสรรค์เชิงธุรกิจ Preparation for Special project of Creative Design for Business	3(3-0-6)	
					6144915	โครงการพิเศษทางการออกแบบสร้างสรรค์ เชิงธุรกิจ Special Project of Creative Design for Business	3(0-6-3)	

ที่	รายการ	หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ.2563)	การปรับปรุง แก้ไข
	2. วิชาเฉพาะด้านบังคับ	-	6141702 ศัพท์เทคนิคภาษาอังกฤษในงานออกแบบ สร้างสรรค์ English Technical Term for Creative Design	3(3-0-6) วิชาเปิดใหม่
		-	6141703 สีและการจัดองค์ประกอบเพื่องานออกแบบ สร้างสรรค์ Color and Composition for Creative Design	3(2-2-5)
		-	6252601 วิชาลกราฟิกคอมพิวเตอร์เพื่องานออกแบบ สร้างสรรค์เชิงธุรกิจ Visual Graphic Computer to Creative Design for Business	3(2-2-5)
		-	6142115 พื้นฐานงานผลิตภัณฑ์สำหรับงานออกแบบเชิง ธุรกิจ Introduction to Product Design for Business	3(2-2-5)
		-	6253601 การออกแบบโดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วย Computer aided design	3(2-2-5)
		-	6142901 เทคโนโลยีและเทคนิคการนำเสนอ Technology and Presentation Techniques	3(2-2-5)
		-	6112201 ศิลปะภาพถ่ายและการตัดต่อภาพดิจิทัล Photography Arts & Digital Editing	3(2-2-5)
		-	6252602 การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้และสื่อ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ User Experience Design and Human Computer Interaction	3(2-2-5)
		-	6142704 เทรนด์และแฟชั่นนิยม Trends and fashion	3(2-2-5)
		-	6253602 สื่อดิจิทัลและสิ่งพิมพ์สร้างสรรค์ Digital Media and Creative Printing	3(2-2-5)

ที่	รายการ	หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ.2563)	การปรับปรุง แก้ไข
		-	3222109 การจัดการผลิตภัณฑ์และราคา 3(3-0-6) Product and Price Management	
		-	3224201 การตลาดอิเล็กทรอนิกส์ 3(3-0-6) e - Marketing	
	● แขนงออกแบบผลิตภัณฑ์	6141105 วาดเส้นเพื่อการออกแบบ 3(2-2-5) Drawing for Design 6142107 กายวิภาคเชิงกล 3(2-2-5) Ergonomics 6142108 วัสดุและกรรมวิธีการผลิต 3(2-2-5) Material and Production Processes 6141113 ประวัติศาสตร์ศิลป์ 3(3-0-6) History of Art 6141118 กระบวนการคิดสร้างสรรค์ 3(2-2-5) Creative Thinking Methodology 6142201 ออกแบบผลิตภัณฑ์ 1 3(2-2-5) Product Design1 6142202 ออกแบบผลิตภัณฑ์ 2 3(2-2-5) Product Design2 6142601 การออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ 1 3(2-2-5) Design by Computer I 6142602 การออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ 2 3(2-2-5) Design by Computer2 6143203 ออกแบบผลิตภัณฑ์ 3 3(2-2-5) Product Design3 6143204 ออกแบบผลิตภัณฑ์ 4 3(2-2-5) Product Design4	● ตัดออก เนื่องจากปิดแขนงวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์	

ที่	รายการ	หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ.2563)	การปรับปรุง แก้ไข
		6143901 การค้นคว้าวิจัยงานออกแบบผลิตภัณฑ์ 3(2-2-5) Research for Product Design 6143911 การนำเสนอผลงานสำหรับงานออกแบบ 3(2-2-5) Presentation For Design 6144904 สัมมนาด้านออกแบบ 3(2-2-5) Seminar of Design 6144907 โครงการพิเศษ 3(0-6-3) Special Project		
	● แขนงออกแบบ คอมพิวเตอร์กราฟิก	6141111 วาดเส้นขั้นสูง 3(2-2-5) Professional Drawing 6141112 ประวัติการกราฟิก 3(3-0-6) History of Graphic 6142108 วัสดุและกรรมวิธีการผลิต 3(2-2-5) Material and Production Processes 6142604 ออกแบบกราฟิก 1 3(2-2-5) Graphic design 1 6142605 ออกแบบกราฟิก 2 3(2-2-5) Graphic Design 2 6142608 คอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบงานสองมิติ 3(2-2-5) Computer for Design 2 Dimensions 6142609 คอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบงานสามมิติ 1 3(2-2-5) Computer for Design 3 Dimensions 1 6142624 คอมพิวเตอร์เพื่อการเขียนแบบ 3(2-2-5) Computer for Technical Drawing 6143606 ออกแบบกราฟิก 3 3(2-2-5) Graphic Design 3	● ตัดออกเนื่องจากปิดแขนงวิชาออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก	

ที่	รายการ	หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ.2563)	การปรับปรุง แก้ไข
		6143607 ออกแบบกราฟิก 4 3(2-2-5) Graphic Design 4 6143610 คอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบงานสามมิติ 2 3(2-2-5) Computer for Design 3 Dimensions 2 6143615 ออกแบบภาพเคลื่อนไหวสองมิติ 3(2-2-5) Introduction to Two-Dimensional Animation 6143903 การค้นคว้าวิจัยงานทางคอมพิวเตอร์กราฟิก 3(2-2-5) Research for Graphic Design 6144904 สัมมนาออกแบบ 3(2-2-5) Seminar of Design 6144907 โครงการพิเศษ 3(0-6-3) Special Project		
	3. วิชาเฉพาะด้านเลือก	-	Module เทคโนโลยีและการออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงพาณิชย์ 6143101 กลยุทธ์การสื่อสารทางการตลาดสำหรับงาน 3(2-2-5) ออกแบบผลิตภัณฑ์ Marketing strategies of Communication for Product 6143208 ทักษะการออกแบบผลิตภัณฑ์ 3(2-2-5) Skills for Products Design 6143912 นิทรรศการและการแสดงสินค้า 3(2-2-5) Display & Exhibition	9 หน่วยกิต

ที่	รายการ	หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ.2563)	การปรับปรุง แก้ไข
			Module เทคโนโลยีและการออกแบบกราฟิกเชิงพาณิชย์	9 หน่วยกิต
			6143102 พฤติกรรมผู้บริโภคและแนวโน้มของงานกราฟิก Consumer Behavior Modeling & Graphic Trends 3(2-2-5)	
			6143703 ทักษะการออกแบบสื่อกราฟิกดิจิทัลมีเดีย Skills for Graphic Digital Media Design 3(2-2-5)	
			6143704 ทักษะงานสร้างสรรค์เพื่องานดิจิทัลและเทคโนโลยี Creative Skills for Digital and Technology 3(2-2-5)	
			Module การสื่อสารงานหัตถกรรมในท้องถิ่น	9 หน่วยกิต
			6254601 การสื่อสารงานออกแบบหัตถกรรมเชิงพาณิชย์ Communication for Commercial Handicraft Design 3(2-2-5)	
			6144201 เทคโนโลยีการสร้างสรรค์หัตถกรรมท้องถิ่น Technology for Creative Local handicrafts 3(2-2-5)	
			6144701 สหวิทยาการของวัสดุท้องถิ่น Interdisciplinary of local material 3(2-2-5)	
			Module เลือกอิสระ ให้เลือกเรียนรายวิชาต่อไปนี้ 9 หน่วยกิต	9 หน่วยกิต
			6144702 สีธรรมชาติและสิ่งทอ Natural Colors and Textiles 3(2-2-5)	
			6224701 บรรจุภัณฑ์สร้างสรรค์ Creative Packaging 3(2-2-5)	
			6144703 การออกแบบฉากและเวที Stage Scene Design 3(2-2-5)	
			6144704 ดิจิทัลสำหรับเครื่องหมายการค้า Digital for Trademark 3(2-2-5)	

ที่	รายการ	หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ.2563)	การปรับปรุง แก้ไข
			6144705 ดิจิทัลสำหรับงานโฆษณา 3(2-2-5) Digital for Advertising 6144202 เครื่องประดับสร้างสรรค์ 3(2-2-5) Creative Jewelry 6144602 สร้างสรรค์ภาพล้อและภาพประกอบเรื่อง 3(2-2-5) Creative for Caricature and Illustration 6254503 เทคโนโลยีและงานดิจิทัลเพื่อการสร้างสรรค์เว็บเพจ 3(2-2-5) Technology and Digital for Creating Web Pages 6144302 ออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา 3(2-2-5) Creative for Pottery Design 6144303 หัตถกรรมสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากไม้ไผ่ 3(2-2-5) Bamboo Craft Design	
	• แขนงออกแบบผลิตภัณฑ์	6143205 ออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องประดับ 1 3(2-2-5) Jewelry Product Design 1 6144302 ออกแบบผลิตภัณฑ์ปูนปลาสเตอร์ 3(2-2-5) Plaster Product Design 6144401 ออกแบบเฟอร์นิเจอร์ 1 3(2-2-5) Furniture Design 1 6144402 ออกแบบเฟอร์นิเจอร์ 2 3(2-2-5) Furniture Design 2 6144210 ออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องประดับ 2 3(2-2-5) Jewelry Product Design 2 6141113 ประวัติศาสตร์ศิลป์ 3(3-0-6) History of Art	• ตัดออก เนื่องจากปิดแขนงวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์	

ที่	รายการ	หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ.2563)	การปรับปรุง แก้ไข
		6142114 เทคนิคการทำหุ่นจำลอง 3(2-2-5) Model Making Technique 6143206 ออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก 3(2-2-5) Souvenir Product Design 6143207 ออกแบบผลิตภัณฑ์และพัฒนาผลิตภัณฑ์ในท้องถิ่น 3(2-2-5) Product Design and Development of Local Product 6143501 ออกแบบผลิตภัณฑ์เฟอร์นิเจอร์ และผลิตภัณฑ์โลหะ 3(2-2-5) Product Design of Furniture and Iron 6143701 คอมพิวเตอร์เพื่อการเขียนแบบผลิตภัณฑ์ 3(2-2-5) Computer for Working Drawing Product 6144208 การออกแบบผลิตภัณฑ์ของเล่น 3(2-2-5) Toy Product Design 6144209 ออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอ 3(2-2-5) Textile Product Design 6144301 ออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมและเซรามิกส์ 3(2-2-5) Product Design of Handicraft and Ceramics 6144910 การจัดแสดงงานสินค้าและนิทรรศการ 3(2-2-5) Display and Exhibition		
	● แขนงออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก	6143615 ออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ 3(2-2-5) Introduction to Two-Dimensional Animation	● ตัดออกเนื่องจากปิดแขนงวิชาออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก	

ที่	รายการ	หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ.2563)	การปรับปรุง แก้ไข
		6143614 งานสิ่งพิมพ์ 2 3(2-2-5) Printed Matter 2 6144612 งานกราฟิกโฆษณา 2 3(2-2-5) Graphic of Advertising 2 6144623 ศิลปะสร้างสรรค์ด้วยคอมพิวเตอร์ 3(2-2-5) Creative Computer Art 6143616 การออกแบบเว็บไซต์ และมัลติมีเดีย 3(2-2-5) Website Design and Multimedia 6142109 เทคนิคการถ่ายภาพเพื่อการออกแบบ 3(2-2-5) Technique Photography for Design 6142114 เทคนิคการทำหุ่นจำลอง 3(2-2-5) Model Making Technique 6144116 การวาดเส้นคาแรคเตอร์ 3(2-2-5) Character Drawing 6143611 งานกราฟิกโฆษณา 1 3(2-2-5) Graphic of Advertising 1 6143613 งานสิ่งพิมพ์ 1 3(2-2-5) Printed Matter 1 6143912 เทคนิคการนำเสนอผลงาน 3(2-2-5) Presentation Technique 6144622 การสร้างภาพประกอบ 3(2-2-5) Illustration 6144913 คอมพิวเตอร์เพื่อการนำเสนองาน 3(2-2-5) Computer for Presentation		

ที่	รายการ	หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ.2558)		หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ.2563)		การปรับปรุงแก้ไข
	4. กลุ่มวิชาฝึก ประสบการณ์วิชาชีพ	แบบปกติ	แบบสหกิจศึกษา	แบบปกติ	แบบสหกิจศึกษา	วิชาใหม่
				6144801 การเตรียมฝึก ประสบการณ์ วิชาชีพ Preparation for Field Experience 6144803 การฝึก ประสบการณ์ วิชาชีพ Field Experience	6144802 การเตรียม ฝึกสหกิจ ศึกษา Preparation for Cooperation 6144811 สหกิจศึกษา Cooperative Education	
	● แขนงออกแบบ ผลิตภัณฑ์	6143801 การเตรียมฝึก ประสบการณ์ วิชาชีพ Preparation for Professional Experience	6143807 การเตรียมฝึก สหกิจศึกษา Preparation for Cooperation	● ตัดออก เนื่องจากปิดแขนงวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์		
		6144804 การฝึก ประสบการณ์ วิชาชีพ Field Experience	6144810 สหกิจศึกษา Cooperative Education			

ที่	รายการ	หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ.2558)			หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ.2563)			การปรับปรุงแก้ไข
	● แขนงออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก	6143801	การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ Preparation for Professional Experience	1(45)	6143807	การเตรียมฝึกสหกิจศึกษา Preparation for Cooperative Education	0(30)	● ตัดออกเนื่องจากปิดแขนงวิชาออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก
		6144804	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ Field Experience	5(450)	6144810	สหกิจศึกษา Cooperative Education	6(560)	

สรุปรายการปรับปรุงคำอธิบายรายวิชาหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2563)

คณะเทคโนโลยีการเกษตรและเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

รายการ	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2563)	การปรับปรุงแก้ไข
กลุ่มวิชาแกน			
	2312705 ภาษาอังกฤษในงานอุตสาหกรรม 3(3-0-6) English for Industrial Work ฝึกทักษะภาษาอังกฤษในงานอุตสาหกรรม จากสื่อสิ่งพิมพ์ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ บทความเกี่ยวกับอุตสาหกรรม คู่มือการใช้เครื่องมือ การใช้อุปกรณ์ เครื่องจักร ผลิตภัณฑ์ ฝึกการใช้พจนานุกรมเพื่อการอ่าน ฝึกทักษะในการอ่าน บันทึก สรุปตีความ ขยายความ รวมทั้งการนำเสนอด้วยวาจา และลายลักษณ์อักษร โดยเน้นกระบวนการทักษะสัมพันธ์ทางภาษา	2313718 ภาษาอังกฤษสำหรับงานอุตสาหกรรม English 3(2-2-5) for Industrial Work คำศัพท์และรูปแบบประโยค ภาษาอังกฤษขั้นพื้นฐานสำหรับการทำงาน คำศัพท์ สัญลักษณ์ และรูปแบบประโยค ที่ใช้ในสำนักงานและโรงงาน คำศัพท์และสัญลักษณ์ ด้านความปลอดภัยในโรงงาน การอธิบายงาน การอธิบายการใช้ อุปกรณ์ต่างๆ การเขียนจดหมาย อีเล็กทรอนิกส์โต้ตอบสั้นๆ Basic vocabulary and grammar used in work. Vocabulary, symbols and sentence structures used in offices and factories. Vocabulary and signs for factory safety. Description of work usage for various tools. Short e-mail writing	1. แก้ไขคำอธิบายรายวิชา 2. เพิ่มคำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ
ไม่มี		6141113 พื้นฐานงานออกแบบสร้างสรรค์ 3(2-2-5) Introduction to Creative Design ความรู้พื้นฐานของงานออกแบบเชิงธุรกิจ แนวคิดหลักการพื้นฐานของการออกแบบสร้างสรรค์ กระบวนการพื้นฐานในการใช้ความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์เบื้องต้นในงานออกแบบเชิงธุรกิจ และงานศิลปะสร้างสรรค์ ทักษะเฉพาะด้านในเรื่องขององค์ประกอบและการนำเสนอผลงานในรูปแบบของงานออกแบบเชิงธุรกิจ และงานศิลปะสร้างสรรค์ Introduction of design for business, fundamental concepts of creative design, the basic process of using creativity, preliminary approach to business design and creative artwork, specific skills in the composition and presentation of the design for business and creative artwork	รายวิชาใหม่
ไม่มี		6141701 การยศาสตร์เพื่องานออกแบบสร้างสรรค์ 3(2-2-5) Ergonomics for Creative Design ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับร่างกายของมนุษย์และส่วนต่าง ๆ ลักษณะทางจิตวิทยา การฝึกปฏิบัติทักษะเพื่อประยุกต์และต่อยอดความรู้	

รายการ	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2563)	การปรับปรุงแก้ไข
		สำหรับการสร้างสรรค์ผลงานที่เชื่อมโยง ลักษณะและสัดส่วนต่าง ๆ ในร่างกายมนุษย์ในกระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ Understanding of human body as well as human preferences, psychological characteristics, skills to apply and strengthen knowledge for incorporating into the creative design process	
	ไม่มี	6141114 พื้นฐานการแสดงออกทางภาพ 3(2-2-5) Basic of Visual Expression การแสดงออกทางภาพเบื้องต้นด้วยเส้นที่แสดงออกด้านอารมณ์ความรู้สึก การสื่อความหมายด้วยการสร้างสรรค์เนื้อหา รูปแบบ เทคนิคการวาดรูปเบื้องต้น การจัดองค์ประกอบ เส้น ปริมาตร การสร้างมุมมอง สัดส่วน และการสร้างภาพลวงตา วิธีการออกแบบภาพ คำศัพท์ทางการวาดภาพ Introduction to visual expression of drawing lines with the expression of emotion by creation and strategies with techniques, basic principle of drawing techniques, composition, line, volume, perspective, proportion and spatial illusion, visual design methodology, and drawing vocabulary	รายวิชาใหม่
	ไม่มี	6141115 พัฒนาการของงานออกแบบ 3(2-2-5) Evolution of Design ประวัติศาสตร์งานออกแบบตั้งแต่อารยธรรมโบราณจนถึงปัจจุบัน การนำแนวคิดและแรงบันดาลใจในการออกแบบ การแยกประเภทของการออกแบบ ผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและทางเทคโนโลยีต่อการออกแบบ วิเคราะห์การออกแบบของผลงานศิลปินที่มีชื่อเสียงที่สำคัญในการออกแบบ โดยเน้นบทบาทของปัจจัยทางสังคมเศรษฐกิจ การเมือง เทคโนโลยี History of design from ancient civilizations to the present, ideas and inspiration to design, classification of design, impact of social and technological changes on design, analysis of	รายวิชาใหม่

รายการ	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2563)	การปรับปรุงแก้ไข
		the design of the famous design artist works by focusing on the role of social economical political technological factors	
	6141110 สุนทรียศาสตร์เพื่องานออกแบบ 3(3-0-6) Aesthetics for Design ศีลภาศาสาตร์ทางความงาม ความหมายของสุนทรียศาสตร์ การรับรู้ทางการเห็นทัศนศิลป์ การเรียนรู้คุณค่าความซาบซึ้ง เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์งานออกแบบ เพื่อให้เกิดความงามทางด้านสุนทรียศาสตร์ Study in beautifulness. Definition of Aesthetics. Perception of Visual arts. Learning valuable perspective to be applied to creative work designed to achieve the aesthetic beautifulness.	6141116 สุนทรียศาสตร์ในงานออกแบบสร้างสรรค์ 3(3-0-6) Aesthetics in Creative Design หลักเกณฑ์ทัศนศิลป์ของคุณลักษณะของความงาม คุณค่าของความงาม รสนิยมในงานออกแบบจากสิ่งเร้าภายนอกตามเงื่อนไขของสถานการณ์ เรื่องราวความเชื่อ ที่รับรู้และชื่นชมได้ ฝึกปฏิบัติการถ่ายทอดอารมณ์ผ่านงานออกแบบสร้างสรรค์ Visual arts guidelines for beauty features, beauty value, design tastes from external stimuli according to the conditions of the situation, the story of the acknowledged and appreciated belief, practice in conveying emotions through creative designs	1. แก้ไขคำอธิบายรายวิชา 2. เพิ่มคำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ
	ไม่มี	6142703 ทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ 3(2-2-5) Skills for Creative Thinking การฝึกทักษะเพื่อสร้างการเชื่อมโยงระหว่างการใช้ชีวิตประจำวันโดยการค้นหาปัญหาจากการวิเคราะห์แนวคิดเชิงนามธรรมเพื่อการวางแผนและการใช้ข้อมูลเพื่อประโยชน์ต่าง ๆ สู่แนวคิดการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ Skill training to create connection during daily use by searching the problems of abstract concept analysis for planning and use of information for the benefit of creative design ideas	
	ไม่มี	6143913 เตรียมโครงการพิเศษทางการออกแบบ 3(3-0-6) สร้างสรรค์เชิงธุรกิจ Preparation for Special Project of Creative Design for Business หลักการและวิธีการของกระบวนการวิจัย การกำหนดปัญหา การรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล การเลือกหัวข้อสำหรับโครงการพิเศษ	รายวิชาใหม่

รายการ	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2563)	การปรับปรุงแก้ไข
		เฉพาะด้านตามความสนใจโดยศึกษาถึงรูปแบบและข้อกำหนดในการเขียนโครงร่างและรายงานวิจัยและจรรยาบรรณของนักวิจัยและนักออกแบบ Research principles and methodology to determine the problem, gathering data, analysis data, selection of topics for special project based on interest in the form and requirement of writing proposal research and ethic report of researchers and designers	
	ไม่มี	6144915 โครงการพิเศษทางการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ 3(0-6-3) Special Project of Creative Design for Business การวางแผน และกำหนดแนวคิด พัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยปฏิบัติงานต่อจากรายวิชาเตรียมโครงการพิเศษทางเทคโนโลยีออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ ผ่านแนวทางการแก้ปัญหา กระบวนการดำเนินงานวิจัย รวบรวมข้อมูล วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลภายใต้จรรยาบรรณของนักวิจัยและนักออกแบบได้ ดำเนินการปฏิบัติการออกแบบและเขียนรายงานวิจัยให้เสร็จสมบูรณ์เพื่อเสนอการพิจารณาจากคณะกรรมการตรวจสอบและนำผลงานเผยแพร่สาธารณชน The planning and concept of creative development by working from preparation for special project of creative design for business through a solution approach, the operation of the research collect data, analysis and synthesis of information under the ethics of researchers and designers, complete the design and write out the research report to propose consideration from the audit committee and take the public publication	รายวิชาใหม่
2. วิชาเฉพาะด้าน บังคับ	ไม่มี	6141702 ศัพท์เทคนิคภาษาอังกฤษในงานออกแบบสร้างสรรค์ 3(3-0-6) Technical Term for Creative Design นิยามศัพท์ภาษาอังกฤษเฉพาะทางในงานออกแบบสร้างสรรค์และเทคโนโลยีต่าง ๆ ที่มีความเป็นสมัยนิยม อันเนื่องมาจากความเคลื่อนไหว	รายวิชาใหม่

รายการ	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2563)	การปรับปรุงแก้ไข
		งานออกแบบสร้างสรรค์และความเจริญของเทคโนโลยี และธุรกิจ เพื่อการสื่อสารและการนำเสนอผลงานทางด้านการออกแบบ Specialized English terminology in creative design and technology which are popular due to the movement of creative design and the growth of technology and business to communicate and deliver the design work	
	ไม่มี	6141703 สีและการจัดองค์ประกอบเพื่องานออกแบบสร้างสรรค์ 3(2-2-5) Color and Composition for Creative Design ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับสี ทฤษฎีสี รูปแบบสี สีในความเชื่อและวัฒนธรรม สีไทย สีถิ่นจากธรรมชาติ เทรนของสีในปัจจุบัน และองค์ประกอบศิลป์ ธาตุทางทัศนศิลป์ เอกภาพ ขั้นตอนการออกแบบงานองค์ประกอบศิลป์ หลักการจัดภาพ การฝึกทักษะในการใช้สีและจัดการองค์ประกอบจากกระบวนการและเทคนิคต่าง ๆ ที่สามารถสื่อให้เห็นถึงอารมณ์และวัฒนธรรมในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อสามารถนำไปพัฒนาต่อยอดในงานไปใช้ในงานสร้างสรรค์ โดยสร้างสรรค์งานให้มีความสัมพันธ์ระหว่าง รูปทรง เนื้อหาและเทคนิค General knowledge about color, color theory, color patterns in beliefs and cultures, Thai colors, natural colors, the current trends of colors and artistic compositions, visual elements, unity, the design process of artistic compositions, imaging principle, practicing skills and handling elements from processes and techniques that can convey the mood and culture of various forms in able to develop a job to work in creative work, create a relationship between the shape, content and technique	รายวิชาใหม่
	ไม่มี	6252601 วิชาลกราฟิกคอมพิวเตอร์เพื่องานออกแบบ 3(2-2-5) สร้างสรรค์เชิงธุรกิจ Visual Graphic Computer to Creative Design for Business หลักการ กระบวนการ การนำเสนอให้ปรากฏในรูปแบบต่าง ๆ ของออกแบบกราฟิกเชิงธุรกิจ ผ่านการมองเห็นเป็นสำคัญ ที่สอดคล้องและ	

รายการ	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2563)	การปรับปรุงแก้ไข
		เกี่ยวข้องกับกระบวนการที่สินค้าหรือบริการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ (UX : User Experience) ด้วยระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ในรูปแบบ 2 มิติ และการจัดองค์ประกอบโดยการใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ฝึกปฏิบัติการทำงานกราฟิกในการออกแบบและสร้างภาพการพิมพ์ภาพออกทางเครื่องพิมพ์ รวมทั้งติดตั้งระบบปฏิบัติการเชื่อมต่อ ใช้งานและบำรุงรักษาอุปกรณ์ Principle, processes, presentation is shown in various forms of business graphic design through visibility as a significant, consistent and relevant to the processes that the goods or services interact with users (UX: user Experience) with a computer operating system in 2d format and composition by using software for graphic work in design, practice graphics to design and create print images on the printer, as well as to install the connected operating system. Operate and maintain equipment	
	ไม่มี	6142115 พื้นฐานงานผลิตภัณฑ์สำหรับงานออกแบบเชิงธุรกิจ 3(2-2-5) Introduction to Product Design for Business หลักการ และกลยุทธ์การออกแบบผลิตภัณฑ์ การพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ตามโจทย์ปัญหาธุรกิจ จิตวิทยาการรับรู้เรื่องความเป็นสมัยนิยม แนวโน้มและพฤติกรรมผู้บริโภค เลือกใช้วัสดุและเทคนิคในการสร้างสรรค์ ฝึกปฏิบัติการสร้างแบบร่าง ทักษะการทำหุ่นจำลองประกอบการออกแบบและการวางแผนดำเนินการผลิต Principles and strategy of product design, developing product models by business issues, perception of the popularity of modern trends and consumer behaviors, choose materials and techniques for creativity, skill practice in creating modeling drafts for design and production planning	รายวิชาใหม่
	ไม่มี	6253601 การออกแบบโดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วย 3(2-2-5) Computer aided design พื้นฐานการใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อช่วยในงานออกแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ ตามมาตรฐานสากล การสร้างแบบจำลองรูปแบบต่างๆ การใช้สี	รายวิชาใหม่

รายการ	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2563)	การปรับปรุงแก้ไข
		แสง-เงา พื้นผิววัตถุ เพื่อความสมจริง นำเสนอทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว และเรียนรู้การใช้โปรแกรมเสริม (Plug In) เพื่อนำเสนองานอย่างมืออาชีพ The basics of aided computer application for 2D and 3D design according to international standards, creating a variety of models, using light color-shiny surface objects for realism. deliver both stills and movies and learn to use plug- ins to create professional presentations	
	ไม่มี	6142901 เทคโนโลยีและเทคนิคการนำเสนอ 3(2-2-5) Technology and Presentation Techniques หลักการ วิธีการ กระบวนการ ที่โน้มน้าวใจผู้ฟังให้ซื้อสินค้า บริการ โดยใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ ขั้นตอนการนำเสนอผลงาน ออกแบบ ด้วยวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ วิธีการนำเสนอผลงานด้วยการเขียน การพูด การถ่ายภาพสไลด์ที่สมบูรณ์แบบ และสื่อดิจิทัลประเภทต่าง ๆ รวมทั้งการใช้เทคนิค Pitch Presentation ให้สอดคล้องกับเนื้อหา ตลอดจนบุคลิกภาพ การแต่งกายและท่าทางในการนำเสนอผลงาน Principles, methods, processes that convince the listener to buy products by using creative technology, design work presentation process with various materials, presentation methods by writing speaking photography audio -visual equipments and various types of digital media including use of the technique Pitch in accordance with the content as well as the personality of the dress and the gesture of the presentation	รายวิชาใหม่
	ไม่มี	6112201 ศิลปะภาพถ่ายและการตัดต่อภาพดิจิทัล 3(2-2-5) Photography Arts & Digital Editing กระบวนการถ่ายภาพระบบดิจิทัล และการใช้เทคโนโลยีต่างๆ การจัดภาพตามหลักองค์ประกอบการถ่ายภาพ หลักการการถ่ายภาพสตูดิโอ และผลิตภัณฑ์ ตัดแต่งภาพดิจิทัล การสร้าง Effects ภาพ และงานภาพเคลื่อนไหวดิจิทัล การตัดต่อภาพ การใช้ Special Effects รวมทั้ง การทำ	รายวิชาใหม่

รายการ	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2563)	การปรับปรุงแก้ไข
		ไทเทิล โดยนำไปใช้กับสื่อเทคโนโลยีที่หลากหลายเพื่อใช้ในงานเชิงพาณิชย์ และเพิ่มความสามารถความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม The process of digital photography and the use of various technologies, framing according to photographic elements, principles of photography studios and products, creating effects of images and digital animations, editing images, use of Special Effects as well as making of subtitles by applying to various media technology for commercial use and enhanced creative and innovative capabilities	
	ไม่มี	6252602 การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้และสื่อ 3(2-2-5) ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ User Experience Design and Human Computer Interaction หลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ พฤติกรรมมนุษย์ การรับรู้ และการประมวลผลการรับรู้ องค์ประกอบของการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ การใช้สี การจัดวาง การออกแบบเนื้อหา หลักการออกแบบโดยมีผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง Principles and theories associated with human and computer interaction, human behavior, awareness and recognition processing, elements of design, user experience, color layout content design, design principles with user-centric	รายวิชาใหม่
	ไม่มี	6142704 เทรนด์และแฟชั่นนิยม 3(2-2-5) Trends and fashion แนวโน้มการพัฒนารูปแบบเครื่องแต่งกาย เครื่องประดับในสมัยปัจจุบัน การพัฒนาพื้นผิว สี รูปแบบ ของวัสดุที่นำมาสร้างสร้งงานเครื่องแต่งกาย โดยเน้นแนวความคิด รูปแบบอันมีผลเนื่องมาจากความเคลื่อนไหวของศิลปะตามยุคสมัยและความเจริญทางเทคโนโลยี จิตวิทยาการรับรู้ของมนุษย์ในเรื่องความเป็นสมัยนิยม ด้วยวิธีการวิจารณ์ สัมมนา ศึกษาดูงาน	รายวิชาใหม่

รายการ	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2563)	การปรับปรุงแก้ไข
		The trend of costume development and jewelry in the current modern, development of surface color patterns of materials used to create costume by emphasizing the concept and style is due to the artistic movement of the modern age and technological growth, human perception in popularity by the criticism analysis seminar and explore jobs	
ไม่มี		6253602 สื่อดิจิทัลและสิ่งพิมพ์สร้างสรรค์ 3(2-2-5) Digital Media and Creative Printing สื่อสิ่งพิมพ์ การจัดวางองค์ประกอบ และวิธีการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ กระดาษที่ใช้ในการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ การใช้สีในงานออกแบบ ขั้นตอนการทำสื่อสิ่งพิมพ์ แบบรูปเล่ม คุณสมบัติของโปรแกรมสำเร็จรูปที่ใช้ในงานผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ การเตรียมรูปภาพและข้อความ การจัดทำต้นฉบับสิ่งพิมพ์ รวมถึงหลักในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ประเภท หนังสือ วารสาร การตรวจสอบคุณภาพ และการประเมินผลงาน ระบบการพิมพ์และการเข้าเล่มสิ่งพิมพ์ Print media, composition and design methods, paper used to produce publications, using color in design, the process of printing publications, format, features of the package software used in printed media production, preparing picture and text, original publication arrangement including design principles of book and journal, quality monitoring and evaluation, printing and binding publications	รายวิชาใหม่
ไม่มี		3222109 การจัดการผลิตภัณฑ์และราคา 3(3-0-6) Product and Price Management บทบาทและหน้าที่ความรับผิดชอบของผู้จัดการผลิตภัณฑ์ แนวคิด การจัดส่วนผสมผลิตภัณฑ์ การออกแบบและบรรจุภัณฑ์ นโยบายตราสินค้า การวางตำแหน่งผลิตภัณฑ์ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ วัฏจักรผลิตภัณฑ์ สาเหตุของผลิตภัณฑ์ล้มเหลว และจริยธรรมสำหรับการพัฒนาผลิตภัณฑ์ วิธีการหลักเสี่ยงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเรื่องราคา วัตถุประสงค์การกำหนดราคา การใช้ราคาเป็นเครื่องมือสำหรับกลยุทธ์ทางการตลาด การ	รายวิชาใหม่

รายการ	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2563)	การปรับปรุงแก้ไข
		เปลี่ยนแปลงราคา การกำหนดราคา และจริยธรรมในการกำหนดราคาอย่างเหมาะสม The roles and responsibilities of managers, product concept to product mix. Design and Packaging These brand Product positioning New Product Development cycle products the causes of product failure and ethics for product development How to avoid the factors that influence the price. The objective pricing Using price as a tool for marketing strategies. Price changes in pricing and ethical pricing appropriately	
	ไม่มี	3224201 การตลาดอิเล็กทรอนิกส์ 3(3-0-6) e - Marketing แนวคิดเกี่ยวกับการตลาดผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ การใช้ประโยชน์จาก ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศมาประยุกต์ใช้กับงานทางด้าน การตลาด เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มและสร้างความสัมพันธ์แก่ธุรกิจและลูกค้า เรียนรู้และประยุกต์ใช้ความรู้ทางการตลาดกับเทคโนโลยีที่เหมาะสมกับสถานการณ์มาใช้ในเชิงปฏิบัติ การสร้างเว็บไซต์ การนำเสนอสินค้าผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ การจัดเก็บข้อมูลทางการค้า การเพิ่มและการรักษาฐานลูกค้า เพื่อสร้างความได้เปรียบทางการแข่งขัน รวมถึงเข้าใจ ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จ การกำหนดกลยุทธ์การตลาดผ่านสื่อ อิเล็กทรอนิกส์เพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ขององค์การ และเรียนรู้แนวโน้ม ของการตลาดผ่านสื่อ อิเล็กทรอนิกส์ The concept of marketing via electronic media. Taking advantage of the advancement of information technology application in the market. To add value and build relationships for businesses and consumers. Learn and apply marketing knowledge with the right technology to be used in practical situations. Creating a Website Presenting its electronically Storage Commercial Increasing and maintaining the customer base to create an advantage in the competition. To understand the factors that affect	รายวิชาใหม่

รายการ	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2563)	การปรับปรุงแก้ไข
		success. Strategic marketing through electronic media to achieve the objectives of the organization. And learn the trends of the market through the electronic media	
แขนงวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์	6141105 วาดเส้นเพื่อการออกแบบ 3(2-2-5) Drawing for Design การวาดเส้นเหมือนจริง เพื่อการออกแบบโดยมีการกำหนดโครงสร้างขึ้นในการร่างภาพเพื่อเสนอแนวคิดในการออกแบบ มุ่งเน้นการวาดภาพเฉพาะทางสู่การสร้างสรรค์ที่มีลักษณะเฉพาะ โดยฝึกปฏิบัติการระบายสีลงบนภาพร่างนั้นให้เกิดความสมบูรณ์ของชิ้นงาน Realistic drawing for design by designating structure in sketching to present the concept idea of design. Focus on specific drawing to a unique creation. Practice in painting on sketch in order to completeness of the workpiece.	ไม่มี	
	6142107 กายวิภาคเชิงกล 3(2-2-5) Ergonomics สัดส่วนและสรีระร่างกายมนุษย์ (Anatomy) โครงสร้าง หน้าที่การทำงานของร่างกายมนุษย์ กิจกรรมของมนุษย์ (Human Beings Activities) การวัดขนาดสัดส่วนร่างกายมนุษย์ (Engineering Anthropometry) การรับรู้ของมนุษย์ อิทธิพลต่างๆ ที่มีผลต่อการศึกษามาประยุกต์เป็นพื้นฐานเพื่อผสมผสานเข้ากับงานออกแบบ Shape and physiology (Anatomy) of human. Structure and function of the human body. Human activities (Human being activities). Measurement of the human body shape (engineering anthropometry). Human perception. Influences on education. To integrately apply to design.	ไม่มี	
	6142108 วัสดุและกรรมวิธีการผลิต 3(2-2-5) Material and Production Processes	ไม่มี	

รายการ	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2563)	การปรับปรุงแก้ไข
	ศึกษาคุนสมบัติ และกรรมวิธีการผลิตของวัสดุ ได้แก่ ไม้ กระดาษ ผ้า ดิน ปูนปลาสเตอร์ ปูนซีเมนต์ แก้ว ยาง พลาสติก เป็นต้น รวมทั้ง การใช้วัสดุที่มีอยู่ในท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้ในการสร้างผลิตภัณฑ์ Study in properties and process of material production, including wood, paper, cloth, clay, plaster, cement, glass, metal, rubber and plastics etc. Together with, the use of local-existing materials to create the product prototypes.		
	6141113 ประวัติศาสตร์ศิลป์ 3(3-0-6) History of Art รูปแบบแนวความคิดทางศิลปะและเอกลักษณ์ของงานศิลปะในแต่ละยุคสมัย ตลอดจนผลงานออกแบบของศิลปินที่มีชื่อเสียงในแต่ละยุค ตลอดจนวิวัฒนาการของศิลปะและอิทธิพลของศิลปะตลอดจนถึงปัจจุบัน Pattern of the art concept idea and the uniqueness of the artworks in each era, including the designed workpiece of famous artists in each period. Along with, the evolution of art and the influence of art at the present time.	ไม่มี	
	6141118 กระบวนการคิดสร้างสรรค์ 3(2-2-5) Creative Thinking Methodology การคิดสร้างสรรค์ โดยการนำแรงบันดาลใจจากสภาพแวดล้อม การรู้จักสังเกต การขยาย การกระจายความคิดสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ต่างๆ ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบงานทัศนศิลป์ งานโฆษณา รวมถึงศึกษาปัญหาและนำเสนอโดยการตีความ การจับประเด็นต่างๆ เพื่อนำมาสร้างสรรค์ให้ได้ผลงานที่เป็นรูปธรรม Development of creative thinking by using inspiration derived from environment, observation, enlarging/explanation, and distribution of creative thinking. Creativity in invisual art design, advertisement. Furthermore, study in problem, interpretation and using main points to generate the concrete workpiece.	ไม่มี	

รายการ	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2563)	การปรับปรุงแก้ไข
	6142201 ออกแบบผลิตภัณฑ์ 1 3(2-2-5) Product Design1 ศึกษาแนวคิดในการออกแบบผลิตภัณฑ์ ทั้งในและต่างประเทศ นำความคิดสร้างสรรค์มาพัฒนาเป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญาท้องถิ่น ฝึกวิเคราะห์ ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการออกแบบ และฝึกปฏิบัติการออกแบบผลิตภัณฑ์ โดยคำนึงถึงแนวทางปัจจัยวัฒนธรรมและทรัพยากรท้องถิ่น Study in product design concepts of both domestic and abroad. Developoment of innovative ideas/creative thinking to be a guideline for designing through products derived from local knowledge. Practise analysis of factors influencing on design. Moreover, practice in product design by considering the .guidelines of cultural factors and local resources	ไม่มี	
	6142202 ออกแบบผลิตภัณฑ์ 2 3(2-2-5) Product Design2 ศึกษาการออกแบบระบบกลไกพื้นฐานและขนาดสัดส่วนของร่างกายมนุษย์ ออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ กำหนดรูปแบบ ประโยชน์ใช้สอยความคิดสร้างสรรค์ สอดคล้องกับวิถีเทคโนโลยีจากภูมิปัญญาท้องถิ่น และฝึกปฏิบัติ Study in design of basically mechanical systems and size, shape of human body. Product design and development. To designate uztility. Creative thinking conforming to technology derived from local knowledge and practice.	ไม่มี	
	6142601 การออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ 1 3(2-2-5) Design by Computer I ศึกษาและปฏิบัติการออกแบบ โดยนำแนวทางการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปมาประยุกต์ใช้กับการออกแบบผลิตภัณฑ์ ในลักษณะ 2 มิติ เรียนรู้ฝึกฝนเพื่อให้เกิดความชำนาญ สามารถนำไปบูรณาการในการสร้างสรรค์และนำเสนอผลงาน	ไม่มี	

รายการ	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2563)	การปรับปรุงแก้ไข
	Study in the theory and practice designing by applying guidelines of programme for product design in 2D. Experiential learning to achieve proficiency. To integrate with creativity and presentations.		
	6142602 การออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ 2 3(2-2-5) Design by Computer 2 ศึกษาและปฏิบัติการออกแบบ โดยนำโปรแกรมสำเร็จรูปมาประยุกต์ใช้กับการออกแบบผลิตภัณฑ์ รวมทั้งการนำเสนอผลงานงานในลักษณะ 3 มิติ การใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการออกแบบ โดยเรียนรู้ฝึกปฏิบัติจากโปรแกรมที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบ Study in the theory and practice in design by applying guidelines of programme for product design and presentation in 3D. Using computer for design. Practice in learning by using programme related to design.	ไม่มี	
	6143203 ออกแบบผลิตภัณฑ์ 3 3(2-2-5) Product Design3 วิเคราะห์ความต้องการ การออกแบบ การผลิต การเลือกใช้วัสดุและการผลิตในท้องถิ่น สังเคราะห์พัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ให้สนองต่อหน้าที่ใช้สอย เพื่อมูลค่าด้วยความคิดสร้างสรรค์ วางแผนขั้นตอนพัฒนาการออกแบบผลิตภัณฑ์ ฝึกปฏิบัติออกแบบจากแหล่งเรียนรู้ท้องถิ่นที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบ Requirements analysis in design, manufacturing. Material selection and local manufacturing. Synthesis and development of new product responding to function. Adding value with creativity. Planning the procedure for development of product design. Practicing designing based on local learning related to design.	ไม่มี	
	6143204 ออกแบบผลิตภัณฑ์ 4 3(2-2-5) Product Design4	ไม่มี	

รายการ	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2563)	การปรับปรุงแก้ไข
	ศึกษากลยุทธ์ด้านการตลาด ด้านผลิตภัณฑ์ และบรรจุภัณฑ์ ฝึกการวิเคราะห์ความต้องการของผู้บริโภค บริโภค เพื่อนำมาเป็นข้อมูลถ่ายทอดเทคโนโลยีการสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์สู่ชุมชน Study in marketing strategy, product and package. Practise in analysis of consumer demand to use for technology transfer in order to generate the prototyping products for the community.		
	6143901 การค้นคว้าวิจัยงานออกแบบผลิตภัณฑ์ 3(2-2-5) Research for Product Design หลักการและวิธีการทางด้านการออกแบบในลักษณะของการวิจัยเชิงปริมาณและคุณภาพ รวมทั้งขั้นตอนการวางแผนการวิจัย การรวบรวมข้อมูลการวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผล เพื่อนำมาใช้สังเคราะห์ในการออกแบบ เขียนรายงานการวิจัยรวมทั้งการนำเสนอผลงานของการวิจัย Principles and methodology in design based on qualitative and quantitative research, including research planning, Data collection, Data analysis and conclusion in order to be used to synthesize for design. Report writing and presentation of research results.	ไม่มี	
	6143911 การนำเสนอผลงานสำหรับงานออกแบบ 3(2-2-5) Presentation For Design หลักการ ขั้นตอน และเทคนิคการนำเสนอผลงาน ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป ทั้งงาน 2 มิติ 3 มิติ ปฏิบัติการนำเสนอผลงานทั้งรูปแบบมัลติมีเดีย และเพิ่มสะสมผลงาน Principles, procedures, and techniques of presentations using software with both 2D and 3D. Practice in presentation skills by both multimedia and portfolios.	ไม่มี	
	6144904 สัมมนาด้านออกแบบ 3(2-2-5) Seminar of Design	ไม่มี	

รายการ	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2563)	การปรับปรุงแก้ไข
	การเขียนโครงการ การวางพื้นฐานแนวความคิดในการจัดการและการบริหารโครงการ เทคนิคในการวางแผนและควบคุมโครงการ ทางด้านการออกแบบ เพื่อหาแนวทางในการแก้ปัญหาและวิธีการดำเนินงาน ด้านสัมมนา ในด้านการออกแบบ ให้มีประสิทธิภาพ หลักการจัดสัมมนาในรูปแบบต่างๆ จัดการสัมมนาในหรือนอกสถานที่ เพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ด้านการออกแบบ ระหว่างนักศึกษา อาจารย์ และวิทยากรที่มีประสบการณ์ ทางด้านการออกแบบ Project writting. To plan the concept for management and project management. Techniques for planning and controlling the project in field of design to search the approach for solving the problem and implementation procedure of effective seminars in design. Principle for holding a seminar. To held both indoor and outdoor seminars to exchange experiences between students, lecturers and guest speakers with experience in design.		
	6144907 โครงการพิเศษ 3(0-6-3) Special Project การเขียนโครงการ การวางพื้นฐานแนวความคิดในการจัดการและการบริหารโครงการ เทคนิคในการวางแผนและควบคุมโครงการ ทางด้านการออกแบบ เพื่อหาแนวทางในการแก้ปัญหาและวิธีการดำเนินงาน ด้านสัมมนา ในด้านการออกแบบ ให้มีประสิทธิภาพ หลักการจัดสัมมนาในรูปแบบต่างๆ จัดการสัมมนาในหรือนอกสถานที่ เพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ด้านการออกแบบ ระหว่างนักศึกษา อาจารย์ และวิทยากรที่มีประสบการณ์ ทางด้านการออกแบบ Project writting. To plan the concept for management and project management. Techniques for planning and controlling the project in field of design to search the approach for solving the problem and implementation procedure of effective seminars in design. Principle for holding a seminar. To	ไม่มี	

รายการ	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2563)	การปรับปรุงแก้ไข
	held both indoor and outdoor seminars to exchange experiences between students, lecturers and guest speakers with experience in design.		
แขนงออกแบบ คอมพิวเตอร์กราฟิก	6141111 วาดเส้นขั้นสูง 3(2-2-5) Professional Drawing การวาดเส้น เพื่อเน้นทักษะในการนำเสนอวิชาชีพ มุ่งเน้นการวาดภาพเฉพาะทาง โดยอาศัยหลักทัศนียวิทยา กายวิภาค ฝึกปฏิบัติด้วยเทคนิคและอุปกรณ์การวาดเส้นที่หลากหลาย เพื่อพัฒนาทักษะการวาดภาพนำไปสู่การสร้างสรรค์ที่มีลักษณะเฉพาะบุคคลในวิชาชีพ Line drawing that focuses on vocational presentation. To concentrate on the particularity of drawing by using the principles of perspective science and anatomy. Practice in using techniques and equipments. Diverse technologies of line drawing for developing skills of drawing which lead to specifically personal creation in vocation.	ไม่มี	
	6141112 ประวัติกราฟิก 3(3-0-6) History of Graphic ประวัติ ความเป็นมา และวิวัฒนาการของงานกราฟิก วิวัฒนาการการออกแบบกราฟิกในกลุ่มยุโรป อเมริกา และเอเชีย รวมทั้งประเทศไทย ศึกษาปรัชญา แนวคิด และผลงานของนักออกแบบกราฟิกที่มีชื่อเสียงทั้งในอดีตและปัจจุบัน Pattern of the art concept idea and the uniqueness of the artworks in each era, including the designed workpiece of famous artists in each period. Along with, the evolution of art and the influence of art at the present time.	ไม่มี	
	6142108 วัสดุและกรรมวิธีการผลิต 3(2-2-5) Material and Production Processes	ไม่มี	

รายการ	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2563)	การปรับปรุงแก้ไข
	ศึกษาคูณสมบัติ และกรรมวิธีการผลิตของวัสดุ ได้แก่ ไม้ กระดาษ ผ้า ดิน ปูนปลาสเตอร์ ปูนซีเมนต์ แก้ว ยาง พลาสติก เป็นต้น รวมทั้ง การใช้วัสดุที่มีอยู่ในท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้ในการสร้างผลิตภัณฑ์ Study in properties and process of material production, including wood, paper, cloth, clay, plaster, cement, glass, metal, rubber and plastics etc. Together with, the use of local-existing materials to create the product prototypes.		
	6142604 ออกแบบกราฟิก 1 3(2-2-5) Graphic design 1 ความหมายการออกแบบกราฟิก ประวัติความเป็นมา ศึกษาแนวคิดของนักออกแบบกราฟิกทั้งไทยและต่างประเทศ กราฟิกที่ใช้สื่อความหมาย ทฤษฎีการรับรู้ ประเภทของงานกราฟิก หลักการจัดองค์ประกอบของกราฟิก การวิเคราะห์งานออกแบบกราฟิก ฝึกปฏิบัติการออกแบบตัวอักษร ภาพ การออกแบบลวดลาย Definition of graphic design. Study in concept ideas of graphic designers both in Thailand and abroad. Graphics for communication. Theory. Perception. Category of Graphics. Principles for organizing the graphic elements. Analysis of graphic design. Practice in design for alphabet, image and tracery.	ไม่มี	
	6142605 ออกแบบกราฟิก 2 3(2-2-5) Graphic Design 2 กระบวนการคิดสร้างสรรค์ที่ใช้ออกแบบกราฟิก การใช้สี เส้น ภาพ อักษร สัญลักษณ์ที่มีผลต่อการรับรู้ของผู้บริโภค การสร้างแนวคิดในการออกแบบ การวางแผนการผลิตและขั้นตอนการออกแบบกราฟิก ฝึกปฏิบัติออกแบบกราฟิกโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปช่วยในการออกแบบ ในลักษณะ 2 มิติ และ 3 มิติ ที่ใช้กับงานกราฟิกบนสื่อ Creative thinking process used for graphic design. Utilization of colors, lines, images, alphabet and symbols influencing consumer perception. Creating concept idea for	ไม่มี	

รายการ	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2563)	การปรับปรุงแก้ไข
	design. Manufacturing planning and steps of graphic Design. Practice in graphic design using computer programme for assistance to two and three-dimensional graphics used on the media.		
	6142608 คอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบงานสองมิติ 3(2-2-5) Computer for Design 2 Dimensions พื้นฐานเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ หลักการ และวิธีการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการ สร้างภาพด้วยคอมพิวเตอร์ เทคนิคการสร้างภาพ 2 มิติ รวมทั้งหลักการสร้างสื่อ ประชาสัมพันธ์และสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทต่างๆ ฝึกปฏิบัติการคอมพิวเตอร์เพื่อช่วย ในการออกแบบโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Basics of Computer. Principles and procedue for using the software packages/computer to generate images/photo. Techniques to construct the images in 2D. Moreover, principle to generat various types of advertising and printing medias. Practice in using computer programme for design.	ไม่มี	
	6142609 คอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบงานสามมิติ 1 3(2-2-5) Computer for Design3 Dimensions 1 หลักการ ขั้นตอนและปฏิบัติการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อใช้ในการออกแบบและ สร้างสรรค์งาน มิติ ตั้งแต่การสร้างรูปทรงง่ายๆ จนถึงรูปทรง3Dที่ซับซ้อน การใส่สีหรือพื้นที่ การจัดมุมมอง การใส่แสงเงาและการประมวลผลงานตลอดจนการเตรียมพร้อมสู่ขั้นตอนการนำเสนอผลงาน เรียนรู้การทำแอนิเมชันเบื้องต้น Principles. Procedures and practice in using computer software for design and creating workpiece. Dimention. Creation of simple shapes to more complex, for instance 3D shape. To add colour, light and shadow or area, view point and assessment of working. Furthermore, preparation for presentations. Learning to generat simple animations	ไม่มี	
	6142624 คอมพิวเตอร์เพื่อการเขียนแบบ 3(2-2-5)	ไม่มี	

รายการ	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2563)	การปรับปรุงแก้ไข
	Computer for Technical Drawing หลักการ ขั้นตอนและปฏิบัติการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อใช้ในการเขียนแบบ โดยเน้นให้รู้จักวิธีการใช้เครื่องมือ ลักษณะการทำงาน ตั้งแต่จุดเริ่มต้นจนถึงการ พิมพ์งานบนกระดาษได้สำเร็จ สามารถประยุกต์ใช้ในงานเขียนแบบลักษณะต่างๆ อย่างครอบคลุม Principles, procedures and Practise using computer software for drawing. Focusing on tool utilization. Work description from the beginning to paper printing. Comprehensive applications to different drawings.		
	6143606 ออกแบบกราฟิก 3 3(2-2-5) Graphic Design 3 การออกแบบพัฒนางานกราฟิกเพื่อเพิ่มมูลค่าโดยหลักการออกแบบกราฟิก แนวคิดการบูรณาการด้านการออกแบบกราฟิกกับศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง เทคโนโลยีการผลิตกราฟิกบนประเภทต่างๆ ฝึกปฏิบัติออกแบบพัฒนางานกราฟิกอย่างเป็นกระบวนการและใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปช่วยในการออกแบบในลักษณะ 2 และ 3 มิติ ที่ใช้กับงานกราฟิกบนสื่อที่ตนเอง Design for developing graphics for adding value by using principle of graphic design. Concept idea of integration of graphic design and related disciplines. Technology in the production of graphic on different ... To practise in the process of graphic-developing design. Additional, using computer programme for assisting in graphic design in 2D and 3D on the media of interest.	ไม่มี	
	6143607 ออกแบบกราฟิก 4 3(2-2-5) Graphic Design 4 การออกแบบพัฒนางานกราฟิกตามความสนใจ การรวบรวมข้อมูลเพื่อสร้างแนวคิดประกอบการออกแบบกราฟิก การวิเคราะห์ข้อมูล การสรุปปัญหา การวางแผนขั้นตอนการพัฒนาการออกแบบกราฟิก กฎหมาย	ไม่มี	

รายการ	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2563)	การปรับปรุงแก้ไข
	ทรัพยากรเส้นทางปัญญาพอ สังเขป ออกแบบกราฟิกตามความสนใจของตนเอง โดยกรณีศึกษาจากแหล่ง เรียนรู้กับงานออกแบบกราฟิกในพื้นที่และนำเสนอ ผลงาน Design for developing graphics based on the interest. To collect the information to generate the graphic-designing concept idea. Data analysis, summarizing the problem, planning the procedure of graphic design development. Intellectual property law in brief. Graphic design according to the interests. Case studies in graphic design in the local area and presentation.		
	6143610 คอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบงานสามมิติ 2 3(2-2-5) Computer for Design 3 Dimensions 2 หลักการ ขั้นตอนและปฏิบัติการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อใช้ในการออกแบบและ สร้างสรรค์งาน มิติ ตั้งแต่การสร้างรูปทรงง่ายๆ จนถึงรูปทรง 3 มิติ ที่ซับซ้อน การใส่สีหรือพื้นที่ การจัดมุมมอง การใส่แสงเงาและการประมวลผลงานตลอดจน การเตรียมพร้อมสู่ขั้นตอนการนำเสนอผลงาน เรียนรู้การทำแอนิเมชันเบื้องต้น Principles. Procedures and practice in using computer software for design and creating workpiece. Dimention. Creation of simple shapes to more complex, for instance 3D shape. To add colour, light and shadow or area, view point and workpiece assessment. Furthermore, preparation for presentations. Learning to generat simple animations.	ไม่มี	
	6143615 ออกแบบภาพเคลื่อนไหวสองมิติ 3(2-2-5) Introduction to Two-Dimensional Animation ประวัติภาพยนตร์การ์ตูน หลักการออกแบบเคลื่อนไหว หลักการสร้างภาพเคลื่อนไหวในลักษณะ 2 มิติ โดยเทคนิค การวาด การปั้น การตัดกระดาษ ปฏิบัติตกแต่งภาพในโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อนำไปประยุกต์ใช้กับซอฟต์แวร์เพื่อเป็นพื้นฐานการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ นำเสนอผลงาน	ไม่มี	

รายการ	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2563)	การปรับปรุงแก้ไข
	History of Cartoon Movies. Principles of animation design. Creation of animation in 2D with techniques of drawing, sculpture and paper cutting. Practice in photo retouching by using programming tools or software for applying to the software and supporting creation of 2D animations. Presentation.		
	6143903 การค้นคว้าวิจัยงานทางคอมพิวเตอร์กราฟิก 3(2-2-5) Research for Graphic Design หลักการ ระเบียบวิธีการวิจัย สถิติ เพื่อนำข้อมูลไปใช้ประกอบการคอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบ เช่น ขั้นตอนเตรียมงาน ขั้นตอนรวบรวมข้อมูล ขั้นตอนวิเคราะห์ข้อมูล ขั้นตอนเสนอผลงานวิจัยฝึกปฏิบัติการค้นคว้าวิจัยในหัวข้อเรื่องที่กำหนด สรุปเป็นภาคเอกสาร ปฏิบัติการจัดเตรียมโครงร่างวิชา 6144904 โครงการพิเศษ Principles, research methodology, statistics to use for design. Preparation/planning, data collection, data analysis and presentation of research result. Practice in doing research under the specific title. To report the conclusion. Practise in preparing the proposal for course of special project (6144904).	ไม่มี	
	6144904 สัมมนาด้านการออกแบบ 2(1-2-3) Seminar of Design การเขียนโครงการ การวางแผนพื้นฐานแนวความคิดในการจัดการและการบริหารโครงการ เทคนิคในการวางแผนและควบคุมโครงการทางด้านการออกแบบ เพื่อหาแนวทางในการแก้ปัญหาและวิธีการดำเนินงานด้านสัมมนา ในด้านการออกแบบ ให้มีประสิทธิภาพ หลักการจัดสัมมนาในรูปแบบต่างๆ จัดการสัมมนาในหรือนอกสถานที่ เพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์ด้านการออกแบบ ระหว่างนักศึกษา อาจารย์ และวิทยากรที่มีประสบการณ์ทางด้านการออกแบบ Project writing. To plan the concept for management and project management. Techniques for planning and controlling the project in field of design to search the	ไม่มี	

รายการ	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2563)	การปรับปรุงแก้ไข
	approach for solving the problem and implementation procedure of effective seminars in design. Principle for holding a seminar. To held both indoor and outdoor seminars to exchange experiences between students, lecturers and guest speakers with experience in design.		
	6144907 โครงการพิเศษ 3(0-6-3) Special Project หลักการทั้งหมดของหลักสูตร การออกแบบกำหนดและเสนอหัวข้อเรื่องการออกแบบที่นักศึกษาสนใจมากที่สุด ฝึกปฏิบัติการจัดทำโครงการพิเศษ การเสนอหัวข้อโครงการ การดำเนินการหาข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล แนวทางการแก้ปัญหา การทำแบบร่าง จนถึงการออกแบบขั้นสุดท้าย สรุปการดำเนินงานทุกขั้นตอนเป็น ภาคเอกสาร ภายใต้การควบคุมดูแลของอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการเน้นโครงการที่สามารถผลิตได้จริง To use of all knowledge of the curriculum to specify the proposal involved in product design and base on research process under supervision of adviser including presentation and publication.		
วิชาเฉพาะด้านเลือก		Module เทคโนโลยีและการออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงพาณิชย์	
	ไม่มี	6143101 กลยุทธ์การสื่อสารทางการตลาดสำหรับงานออกแบบผลิตภัณฑ์ 3(2-2-5) Marketing strategies of Communication for Product กลยุทธ์การตลาดของผู้บริหารผลิตภัณฑ์ แนวความคิดการตลาดสมัยใหม่ของผลิตภัณฑ์ การนำผลิตภัณฑ์เข้าสู่ตลาด การบริหารสายผลิตภัณฑ์ การวิเคราะห์คุณสมบัติเบื้องต้นของสินค้าเพื่อให้ตัดสินใจเกี่ยวกับตราสินค้า การวางแผนสร้างตราสินค้าในเศรษฐกิจยุคใหม่ กลยุทธ์ในการสร้างความจงรักภักดีตราสินค้า ทบทวนการกำหนดตำแหน่งผลิตภัณฑ์ในตลาดที่มีการแข่งขันจากภายในและต่างประเทศ ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ	รายวิชาใหม่

รายการ	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2563)	การปรับปรุงแก้ไข
		พัฒนาเปลี่ยนแปลงผลิตภัณฑ์และตราสินค้า เพื่อสามารถวิเคราะห์วางแผนและกำหนดกลยุทธ์ทางการตลาดได้อย่างเหมาะสม Marketing strategies of product manager, the modern marketing concept of the products, importing product into the market, product line management, fundamental analysis of goods to make decisions about the brand, Branding planning in the modern economy, strategy to create brand loyalty, review product positioning in competitive domestic and international market, study factors that influence the decision to develop products and brands to be able to analyze, plan, and assign marketing strategies appropriately	
	ไม่มี	6143208 ทักษะการออกแบบผลิตภัณฑ์ 3(2-2-5) Skills for Products Design การฝึกทักษะการออกแบบผลิตภัณฑ์และสร้างผลิตภัณฑ์อย่างสร้างสรรค์จากงานภาคสนามท้องถิ่นเพื่อสร้างการเชื่อมโยงกระบวนการสำหรับการตลาดเพื่อการสื่อสาร Products design skills training and create creative products from local field work Practice and creating products from local fieldwork to create a link connection for marketing to communication	รายวิชาใหม่
	ไม่มี	6143912 นิทรรศการและการแสดงสินค้า 3(2-2-5) Display & Exhibition หลักการ ประเภท องค์ประกอบ แนวคิดและเทคนิควิธี วัสดุและการติดตั้ง การประมาณราคา ในการจัดนิทรรศการและการจัดแสดงสินค้า การวางแผน ออกแบบเขียนแบบ การเลือกใช้สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อดิจิทัล หรือสื่ออื่น ๆ และเทคโนโลยีนำเสนองาน ที่เหมาะสมและสอดคล้อง เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย ประเพณี วัฒนธรรมในท้องถิ่น และสังคมยุคปัจจุบัน Principles types components concepts techniques materials and installation price estimation in exhibition and display,	รายวิชาใหม่

รายการ	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2563)	การปรับปรุงแก้ไข
		planning for design and drawing, selection of print media digital media or other medias and technology offer appropriate and consistent work to the target audience, local culture and modern society	
	ไม่มี	Module เทคโนโลยีและการออกแบบกราฟิกเชิงพาณิชย์	
	ไม่มี	6143102 พฤติกรรมผู้บริโภคและแนวโน้มของงานกราฟิก 3(2-2-5) Consumer Behavior Modeling & Graphic Trends บทบาท ลักษณะและค่านิยมของพฤติกรรมผู้บริโภคที่มีต่องานออกแบบกราฟิก ศึกษาแนวโน้ม และรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของงานกราฟิกที่มีผลต่อความต้องการของผู้บริโภค ฝึกทักษะ การวิเคราะห์ วิจัยข้อมูลที่ได้จากการศึกษาพฤติกรรมผู้บริโภค มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบงานกราฟิกจากโจทย์ปัญหาที่กำหนด สำหรับการเป็นผู้ประกอบการมืออาชีพ Role, characteristics, and values of consumer behaviors toward graphic design, study trends and know up to graphics changes that affect consumers ' needs, practice analytical skills of research data from the study of consumer behavior for applying to design a graphics from a given problem for a professional entrepreneur	รายวิชาใหม่
	ไม่มี	6143703 ทักษะการออกแบบสื่อกราฟิกดิจิทัลมีเดีย 3(2-2-5) Skills for Graphic Digital Media Design การฝึกทักษะการออกแบบกราฟิก ลวดลาย ภาพประกอบ และสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลในรูปแบบต่างๆ และสร้างผลงานกราฟิกอย่างสร้างสรรค์จากงานภาคสนามในท้องถิ่นเพื่อสร้างการเชื่อมโยงกระบวนการของพฤติกรรมผู้บริโภคและแนวโน้มของงานกราฟิก เพื่อการนำเสนองานเชิงพาณิชย์ที่เหมาะสม Skill training for graphic design illustration and digital publications in various way and create creative graphics from local fieldwork to establish the linking of the process for consumer behavior and graphics trends for the right commercial presentation	รายวิชาใหม่

รายการ	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2563)	การปรับปรุงแก้ไข
	ไม่มี	6143704 ทักษะงานสร้างสรรค์เพื่องานดิจิทัลและเทคโนโลยี 3(2-2-5) Creative Skills for Digital and Technology การฝึกทักษะนำเสนอข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียง และ วิดีโอ มาจัดการตามกระบวนการ โดยอาศัยเทคโนโลยีและวิธีการผลิตโดยนำมา เชื่อมโยงกันเพื่อให้เกิดประโยชน์ในการใช้งาน และตรงกับวัตถุประสงค์ หรือ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ Skills training brings out text, graphics, animations, audio and video in process by using technology and production methods and be linked to the benefit of use and match the purpose or electronic media	
	ไม่มี	Module การสื่อสารงานหัตถกรรมในท้องถิ่น	
	ไม่มี	6254601 การสื่อสารงานออกแบบหัตถกรรมเชิงพาณิชย์ 3(2-2-5) Communication for Commercial Handicraft Design ทฤษฎี หลักการ และฝึกทักษะในงานศิลปะ การออกแบบ การใช้สี การจัดวางองค์ประกอบ การสื่อสารทางการตลาดแบบออนไลน์และออฟไลน์ เทคโนโลยีที่เหมาะสม ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการดำเนินงานการสื่อสารการตลาด เครื่องมือการสื่อสารตลาดดิจิทัล สื่อปฏิสัมพันธ์ สื่อสังคมออนไลน์ และ โทรศัพท์เคลื่อนที่ เทคนิคและวิธีการโฆษณาออนไลน์ การสื่อสารการตลาดผ่าน เครื่องมือค้นหาบนอินเทอร์เน็ต และสื่อดิจิทัลอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง Theory of arts and skill training, design, using color, components, online and offline marketing communications, factors influencing marketing communications operations, digital market communication tools, media interaction, social media and mobile phone, online advertising techniques and methods, marketing communication through the internet search engine and other related digital media	รายวิชาใหม่
	ไม่มี	6144201 เทคโนโลยีการสร้างสรรค์หัตถกรรมท้องถิ่น 3(2-2-5) Technology for Local Handicrafts	รายวิชาใหม่

รายการ	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2563)	การปรับปรุงแก้ไข
		วิเคราะห์แนวคิดเชิงนามธรรมเพื่อการวางแผนและสร้างสรรค์ผลงานหัตถกรรมจากวัสดุ เทคนิค กรรมวิธี จากงานภาคสนาม รวมทั้งการนำเทคโนโลยีทางด้านดิจิทัลและเทคนิคต่าง ๆ เพื่อการนำเสนองานเชิงพาณิชย์ที่เหมาะสม Analysis of abstract concepts for planning and creation of crafting materials from field work, including the introduction of digital technologies and techniques for optimal commercial presentations	
	ไม่มี	6144701 สหวิทยาการของวัสดุท้องถิ่น 3(2-2-5) Interdisciplinary of local material แนวคิดของสหวิทยาการของวัสดุในท้องถิ่นสู่การวิเคราะห์และฝึกปฏิบัติเพื่อการออกแบบสร้างสรรค์ ที่สอดคล้องกับสังคม และวัฒนธรรม ในมุมมองทางประวัติศาสตร์ ชาติพันธุ์ และความงาม จากงานภาคสนามและปราชญ์ชาวบ้านในพื้นที่หรือวิทยากรผู้มีความรู้ The concept of the interdisciplinary study of local materials to the analysis and practice for creative design in accordance with society and culture in historical and aesthetic views from the field work, folk philosophers or guest speakers	รายวิชาใหม่
	ไม่มี	Module เลือกอิสระ	
	ไม่มี	6144702 ธรรมชาติและสิ่งทอ 3(2-2-5) Natural Colors and Textiles หลักการการสร้างสีจากธรรมชาติ การใช้วัสดุในชุมชน เพื่อสร้างสีที่เกิดจากธรรมชาติ ที่เน้นการย้อมเส้นใย และสิ่งทอ และสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์สิ่งทอจากสีย้อมธรรมชาติที่สามารถขายเชิงธุรกิจได้ Principles of creating natural color, the use of materials in the community to create natural coloration by focusing on dyeing fiber and textiles and create textiles from natural dyes that can be commercial products	รายวิชาใหม่
	ไม่มี	6224701 บรรจุภัณฑ์สร้างสรรค์ 3(2-2-5)	รายวิชาใหม่

รายการ	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2563)	การปรับปรุงแก้ไข
		Creative Packaging หลักการออกแบบบรรจุภัณฑ์เชิงพาณิชย์ การเลือกใช้วัสดุ การออกแบบโครงสร้างการออกแบบกราฟิกบรรจุภัณฑ์ ข้อบังคับและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับงานบรรจุภัณฑ์ การและฝึกทักษะการออกแบบและพัฒนาารูปแบบบรรจุภัณฑ์เชิงพาณิชย์จากงานภาคสนามท้องถิ่น การทำหุ่นจำลองประกอบแบบ และการนำเสนอผลงาน Principles of commercial packaging design. material selection, graphic design for packaging, regulations and laws related to packaging, training on the design of commercial packaging from local field work, model making and presentation	
	ไม่มี	6144703 การออกแบบฉากเวที 3(2-2-5) Stage Scene Design ความเป็นมา ประเภท รูปแบบ วัสดุอุปกรณ์ หลักพื้นฐานและกระบวนการออกแบบของการออกแบบสร้างฉากและเวที History, types, forms, materials, equipment, principles and process of stage and stage scene design	รายวิชาใหม่
	ไม่มี	6144704 ดิจิทัลสำหรับเครื่องหมายการค้า 3(2-2-5) Digital for Trademark การออกแบบ เครื่องหมายและสัญลักษณ์ ประเภทต่าง ๆ โดยคำนึงถึงหลักการออกแบบและการสื่อความหมาย ฝึกทักษะการออกแบบเครื่องหมายการค้าจากงานภาคสนามท้องถิ่นเพื่อสร้างการเชื่อมโยงกระบวนการสำหรับการตลาดเพื่อการสื่อสาร Designing various types of marks and symbols by considering the principles of design and interpretation, training trademark design skills from local field work to create a linking process for marketing to communication	รายวิชาใหม่
	ไม่มี	6144705 ดิจิทัลสำหรับงานโฆษณา 3(2-2-5) Digital for Advertising	รายวิชาใหม่

รายการ	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2563)	การปรับปรุงแก้ไข
		หลักการออกแบบ ทฤษฎีสี กระบวนการสร้างสรรค์และการออกแบบโฆษณา โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับสินค้าหรือบริการ แนวความคิดหลักในการโฆษณา วัตถุประสงค์ด้านการตลาด ด้านจิตวิทยาและภาพพจน์ จุดขายที่เป็นเอกลักษณ์ หรือ USP ขั้นตอนการผลิตงานโฆษณาและสื่อผสม สัดส่วนโครงสร้าง รูปแบบและการจัดวางตัวอักษร การออกแบบตัวอักษร โดยคำนึงถึงความสัมพันธ์และการสื่อความหมาย ผึกปฏิบัติการสร้างสรรค์และผลิตงานโฆษณา Design principles, color theory, creative process and advertisement design with the aim of providing information about products or services, advertising concept, marketing objectives, psychological and Image, Unique Selling Point or USP, the production processes of advertising and mixed media, structural proportion, font style and layout, font design with regard to relationships and meaning, training in creating and producing advertising	
	ไม่มี	6144202 เครื่องประดับสร้างสรรค์ 3(2-2-5) Creative Jewelry การออกแบบ วิธีการผลิต การประกอบ อุปกรณ์ที่ใช้ในการทำเครื่องประดับในระบบอุตสาหกรรมครัวเรือน รวมถึงการใช้วัสดุท้องถิ่นมาประกอบจัดทำเครื่องประดับตกแต่ง Design, production methods, assembling jewelry, equipment used in making jewelry in the household industry system including the use of local materials for jewelry	
	ไม่มี	6144602 สร้างสรรค์ภาพล้อและภาพประกอบเรื่อง 3(2-2-5) Creative for Caricature and Illustration การเขียนภาพล้อ ภาพประกอบเรื่องด้วยเครื่องมือพื้นฐานและโปรแกรมสำเร็จรูปประเภทและคุณสมบัติของวัสดุ เครื่องมือพื้นฐานที่ใช้ในงานเขียนภาพล้อและภาพประกอบเรื่อง ประเภทและคุณสมบัติของโปรแกรมสำเร็จรูปที่ใช้ในงานเขียนภาพประกอบ หลักการร่างภาพ การถ่ายโอนภาพเข้า	

รายการ	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2563)	การปรับปรุงแก้ไข
		สู่เครื่องคอมพิวเตอร์ การใช้เมาส์ปากกาวาดภาพระบายสี หลักการร่างภาพล้อ และภาพประกอบเรื่องสั้น นิทานสำหรับเด็ก ภาพโปสเตอร์ Caricature writing and Illustration with basic tools and software, types and properties of materials, basic tools used in caricature writing and illustration, types and properties of software programs for illustrations, sketching principle, transferring images to the computer, using the mouse to draw a painting, principle of caricature sketches and short story Illustrations, fairy tales for children, poster	
	ไม่มี	6254503 เทคโนโลยีและงานดิจิทัลเพื่อการสร้างสรรค์เว็บเพจ 3(2-2-5) Technology and Digital for Creating Web Pages หลักการออกแบบเว็บเพจ โฮมเพจ การประยุกต์ใช้ภาพกราฟิก ภาพแอนิเมชัน และการตกแต่งเว็บเพจด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป Design principles of web page and home page, graphic application, animation and decorate the webpage with the package software	
	ไม่มี	6144302 ออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ เครื่องปั้นดินเผา 3(2-2-5) Creative for Pottery Design ลักษณะรูปแบบผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา หลักการและทฤษฎีการออกแบบ ศึกษาวัสดุ เครื่องมือ และอุปกรณ์ที่ใช้ในการผลิต การตกแต่ง ลวดลาย เทคนิคการทำผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา ฝึกปฏิบัติการร่างแนวคิด การออกแบบเขียนแบบผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา การขึ้นรูปชิ้นงานแบบต่างๆ การซ่อมแซมชิ้นงาน การทำสีหลังจากการเผา ความสวยงามและแนวคิดในการ สร้างสรรค์ทางด้านศิลปะและด้านธุรกิจ Pottery product model characteristics, principles and theories of design, study of materials, tools and equipment used in production, decorative pattern, techniques for coloring pottery products, practice in conceptualization, design and drawing pottery	รายวิชาใหม่

รายการ	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2563)	การปรับปรุงแก้ไข
		products, forming different types of work pieces, repair work, coloring after firing, beauty and creative concepts in art and business	
	ไม่มี	6144303 หัตถกรรมสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากไม้ไผ่ 3(2-2-5) Bamboo Craft Design ลักษณะรูปแบบผลิตภัณฑ์จักสานไม้ไผ่ในท้องถิ่น ศึกษาวัสดุ เครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้ในขั้นตอนการผลิต หลักการและทฤษฎีการออกแบบ ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมจักสานจากไม้ไผ่โดยใช้ ภูมิปัญญาท้องถิ่น เทคนิควิธีการ ย้อมสี วิธีการปฏิบัติงานจักสานลวดลายดั้งเดิม ลวดลายประยุกต์อย่าง สร้างสรรค์ การนำงานสานมาแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์ต่างๆ การคิดต้นทุนและการ กำหนดราคาจำหน่าย ความสวยงามและแนวคิดในการสร้างสรรค์ด้านศิลปะ และด้านธุรกิจ Characteristics of local bamboo products, study materials, tools and equipment used in the production process, principles and theory of design of bamboo handicraft products by using Local knowledge, techniques of dyeing methods, traditional methods of weaving work and applied patterns, the weaving works to transform into various products, costing and pricing, beauty and creative concepts in art and business	รายวิชาใหม่
แขนงวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์	6141113 ประวัติศาสตร์ศิลป์ 3(3-0-6) History of Art รูปแบบแนวความคิดทางศิลปะและเอกลักษณ์ของงานศิลปะในแต่ละยุคสมัย ตลอดจนผลงานออกแบบของศิลปินที่มีชื่อเสียงในแต่ละยุค ตลอดจนวิวัฒนาการของศิลปะและอิทธิพลของศิลปะตลอดจนถึงปัจจุบัน Pattern of the art concept idea and the uniqueness of the artworks in each era, including the designed workpiece of famous artists in each period. Along with, the evolution of art and the influence of art at the present time.	ไม่มี	

รายการ	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2563)	การปรับปรุงแก้ไข
	6142109 เทคนิคการถ่ายภาพเพื่องานออกแบบ 3(2-2-5) Photography Technique for Design หลักการถ่ายภาพเบื้องต้น อุปกรณ์เครื่องมือต่าง ๆ ของการถ่ายภาพ หลักทฤษฎีของแสง องค์ประกอบภาพ ในการถ่ายภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว การวางแผนการถ่ายภาพในสถานที่และนอกสถานที่ ฝึกปฏิบัติการถ่ายภาพ สร้างเนื้อหาในงานถ่ายภาพ การฝึกสร้างแนวคิดสร้างสรรค์ และการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อปรับแต่งให้เหมาะสมกับงานออกแบบ Principle of introduction to photography. Equipment and tools of photography. Theory of light. Composition of the photograph for slide and action photography. Planning for indoor and outdoor photography. Practice in shooting. To construct the detail of photographic work. Practise in generating the creative concept idea and using the programme for suitably configuring to design.	ไม่มี	
	6142114 เทคนิคการทำหุ่นจำลอง 3(2-2-5) Model Making Technique ลักษณะ เทคนิควิธี การสร้างหุ่นจำลอง ตัวละคร อุปกรณ์ประกอบฉาก อาคารสถานที่ สิ่งก่อสร้าง ฝึกปฏิบัติการสร้างหุ่นจำลองจากวัสดุต่าง ๆ เช่น ดินน้ำมัน ปูนปลาสเตอร์ กระดาษ ไม้ พลาสติก โลหะ และวิธีการ เพื่อประยุกต์ใช้ในรูปแบบดิจิทัล Technical procedures for material selection, such as wood, paper, clay, plaster, metal and plastic, for model/relate/mock-up and process of product decoration with the correct ratio. Practice in constructing model derived from materials and using these skills to develop the real archetype.	ไม่มี	
	6143205 ออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องประดับแฟชั่น 3(2-2-5) Jewelry Product Design	ไม่มี	

รายการ	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2563)	การปรับปรุงแก้ไข
	แนวคิดการออกแบบเครื่องประดับแฟชั่น ในประเทศไทย และต่างประเทศ ฝึกการออกแบบร่างการออกแบบเครื่องประดับแฟชั่นขั้นพื้นฐาน ฝึกปฏิบัติการออกแบบเครื่องประดับแฟชั่น The concept ideas of fashion jewelry design in Thailand and abroad. Practice in design sketching and basic of jewelry design. Fashion jewelry design workshop.		
	6143206 ออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก 3(2-2-5) Souvenir Product Design ความเป็นมา ลักษณะและประเภทผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก ศึกษาคุณสมบัติของวัสดุที่นำมาใช้ จำแนกประเภทและวิธีการใช้เครื่องมือ อุปกรณ์และกระบวนการขึ้นรูปผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกแบบต่างๆ และฝึกปฏิบัติการออกแบบและทำผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่มีรูปและแนวคิดแปลกใหม่ ที่สอดคล้องความเป็นพื้นที่ Background, characteristics and category of souvenir products. Study in properties of the materials used. Classifying and using tools and equipments. Forming process of different souvenirs. Practice in design and producing the innovative souvenirs based on the new concept integrated with locality.	ไม่มี	
	6143207 ออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ในท้องถิ่น 3(2-2-5) Product Design and Development of Local Product พื้นฐานทางด้านศิลปะ แนวคิดภูมิปัญญาการสร้างผลิตภัณฑ์ในท้องถิ่น วัสดุกรรมวิธีการผลิต การออกแบบผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น การออกแบบ พัฒนาผลิตภัณฑ์ในท้องถิ่น ฝึกปฏิบัติการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น Basic of Art. Wisdom concept idead of creation through local products. Materials, manufacturing processes,	ไม่มี	

รายการ	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2563)	การปรับปรุงแก้ไข
	design through local products. Design for local product development. Practice of product design and development.		
	6143501 ออกแบบผลิตภัณฑ์เฟอร์นิเจอร์ 3(2-2-5) Product Design of Furniture ทฤษฎีและหลักการออกแบบ ฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับรูปแบบและลักษณะการใช้งานของเฟอร์นิเจอร์ แนวคิดและขั้นตอนการออกแบบ โดยคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอย การจัดวางตำแหน่งของเฟอร์นิเจอร์ที่สัมพันธ์กับพื้นที่สัดส่วนของเครื่องเรือน กับการใช้งานของมนุษย์ ความงาม วัสดุ โครงสร้างอุปกรณ์ประกอบเฟอร์นิเจอร์ กรรมวิธีการผลิต การตกแต่ง การแสดงแบบเฟอร์นิเจอร์และการทำต้นแบบหรือหุ่นจำลอง Theory and principles of design. Practice relating to patterns and utilization of furniture. Concept ideas and procedure of design based on utilization. Placement of furniture related to space. Relation of the furniture and utilization by Human. Beautifulness, material, structure, furniture composition. Manufacturing processes. Furniture exhibition. Display of furniture and to make prototype/model.	ไม่มี	
	6143701 คอมพิวเตอร์เพื่อการเขียนแบบผลิตภัณฑ์ 3(2-2-5) Computer for Working Drawing Product หลักการและวิธีใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการเขียนแบบเทคนิค การใช้เครื่องมือ อุปกรณ์ในการเขียนแบบ และการปฏิบัติการใช้คอมพิวเตอร์เขียนแบบ เส้น ตัวเลข ตัวอักษร การสร้างรูปทรงเรขาคณิต การกำหนดขนาดและมาตราส่วน ภาพฉาย ภาพตัด และภาพสามมิติ ตามมาตรฐานการเขียนแบบตลอดจนสัญลักษณ์ของการออกแบบ Principles and using a computer for technical drawing. Using tools and equipments for design and using computer for drawing line, number, letter, creating geometric shapes, sizing and scaling of section view and 3D which respond to standard of drawing, including symbols for design.	ไม่มี	

รายการ	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2563)	การปรับปรุงแก้ไข
	6144208 สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากวัสดุเหลือใช้ 3(2-2-5) Creative Product from Waste materials ศึกษาวัสดุเหลือใช้ที่มีอยู่ในพื้นที่เพื่อออกแบบงานสร้างสรรค์ ฝึกปฏิบัติออกแบบผลิตภัณฑ์จากวัสดุเหลือใช้ โดยคำนึงถึงสภาพแวดล้อมที่มีผลกระทบทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อชุมชนและสังคม Study in locally discarded materials to design the creative workpiece. Practice in design the products derived from discarded materials by regarding to an environment that both indirectly and indirectly affects the community and society.	ไม่มี	
	6144209 หัตถกรรมผ้าบาติก 3(2-2-5) Batik Design ศึกษาประวัติความเป็นมา วัสดุ อุปกรณ์ เครื่องมือ กรรมวิธีการผลิตผ้าบาติก ฝึกปฏิบัติออกแบบลวดลายผ้าบาติก โดยนำเอกลักษณ์พื้นถิ่นมาสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ Study in history, background, materials, equipments, tools and batik manufacturing processes. Practice in batik motifs design and utility of local unique for creative product development.	ไม่มี	
	6144210 ออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องประดับ 3(2-2-5) Jewelry Product Design ปฏิบัติออกแบบเครื่องประดับในเชิงศิลปะและอุตสาหกรรม การใช้เครื่องมือ อุปกรณ์ กระบวนการขึ้นรูป ตกแต่งเครื่องประดับ ได้แก่ แก้ว หินธรรมชาติ โลหะ วัสดุสังเคราะห์ เครื่องเคลือบ เซรามิกส์ เทคนิคการขึ้นรูปเครื่องประดับที่ซับซ้อน ได้แก่ วิธีการหล่อ การฝังหิน เทคนิคการนำวัสดุและวิธีการมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเครื่องประดับได้อย่างเหมาะสม Workshop for ornamental design which focuses on art and industry. Using tools, equipments. Forming process of decorative ornaments including glass, natural stone/boulder,	ไม่มี	

รายการ	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2563)	การปรับปรุงแก้ไข
	metal, synthetic materials, porcelain and ceramics. Techniques for forming intricate ornaments such as molding, Bezel/setting. Techniques of appropriate application of materials and procedures to ornamental design.		
	6143601 การตลาดสำหรับการออกแบบ 3(2-2-5) Marketing for Design ศึกษาความหมายและฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับพัฒนาการออกแบบเพื่อการตลาดที่เกี่ยวข้องกับนโยบายกลยุทธ์ทางด้านราคา การส่งเสริมการขายโฆษณา การจัดจำหน่าย โดยสัมพันธ์ทางด้านการออกแบบ Study in definition. Workshop on design development for marketing which related to policies, pricing strategy, sales promotion, advertisement, distribution, related to design.	ไม่มี	
	6144301 ออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมและเซรามิกส์ 3(2-2-5) Product Design of Handicraft and Ceramics แนวคิดของการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรม และผลิตภัณฑ์เซรามิกส์ในลักษณะต่างๆ ของประเทศไทยและต่างประเทศ ฝึกปฏิบัติการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์กลุ่มดังกล่าว ให้มีรูปแบบ และประโยชน์ใช้สอยที่เหมาะสม สามารถผลิตในระบบหัตถกรรม การกำหนดแนวคิดและวิธีการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมตามระบบมาตรฐานสากลเน้นการฝึกการออกแบบร่าง (Sketch Design) ฝึกฝนความรวดเร็วในการออกแบบงานในเวลาจำกัด และเสริมสร้างความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ Concept ideas for designing different craft and ceramic products in Thailand and abroad. Practise in design and product development for suitably useful styles that could be produced in craft manufacturing system. To specify the concept idea and craft product design under international standards. To	ไม่มี	

รายการ	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2563)	การปรับปรุงแก้ไข
	focus on sketch design. Practise in design work for a limited time and reinforce creative thinking.		
	6144302 ออกแบบผลิตภัณฑ์ปูนปลาสเตอร์ 3(2-2-5) Plaster Product Design ออกแบบผลิตภัณฑ์จากปูนปลาสเตอร์ ศึกษาคุณสมบัติของปูนปลาสเตอร์ วิธีการใช้เครื่องมือ อุปกรณ์และทำแม่พิมพ์ กระบวนการขึ้นรูปและตกแต่ง ฝึกปฏิบัติการออกแบบ และฝึกปฏิบัติทำแม่พิมพ์และหล่อชิ้นงาน ได้แก่ กระปุกออมสิน ที่ติดตู้เย็น ตุ๊กตา เข็มกลัด เป็นต้น Design for plaster products. Study in the properties of plaster. Using tools, equipments and making mold. Processes of formation and decoration. Practice in design, mold making and workpiece casting such as piggy bank / coin bank, magnet, doll and brooch.	ไม่มี	
	6144402 ออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องหนัง 3(2-2-5) Leather design ความหมาย หลักการ ประเภทเครื่องหนัง กรรมวิธีการผลิต และฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับพัฒนาการออกแบบเครื่องหนัง Definition, principles, category of leathers, manufacturing Processes and practice on development of leather design.	ไม่มี	
	6144910 การจัดนิทรรศการ 3(2-2-5) Display and Exhibition หลักการจัดองค์ประกอบในการจัดแสดงนิทรรศการ โดยคำนึงถึงผลิตภัณฑ์ที่จัดแสดง พื้นที่ใช้สอย รูปทรง แสงเงา สี วัสดุ การเตรียมการในการจัดนิทรรศการ ส่วนจัดแสดงทั้งแบบชั่วคราวและถาวร ฝึกปฏิบัติการออกแบบและจัดแสดงนิทรรศการ Principles for organizing the composition of exhibits by regarding to products exhibited, area, form, light, color,	ไม่มี	

รายการ	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2563)	การปรับปรุงแก้ไข
	material. Preparation for the exhibition. Exhibition both temporarily and permanently.Practice in design and exhibition.		
แขนงคอมพิวเตอร์ กราฟิก	6141106 เขียนแบบเทคนิค 2 3(2-2-5) Technical Drawing 2 ฝึกปฏิบัติการเขียนแบบ ผลิตภัณฑ์แบบต่าง ๆ การเขียนแบบ ภาพตัดเต็มส่วน การเขียนแบบภาพตัดครึ่งส่วน การเขียนแบบรายละเอียด ชิ้นงาน การเขียนแบบภาพช่วย การเขียนแบบแยกชิ้นส่วน การเขียนแบบ สั่งงาน การเขียนภาพทัศนียภาพ ในมุมมองต่างๆ ในการออกแบบ Practice in writingfor different products. Full sectionand half section drawing, detail drawing, auxiliary drawing, assembly drawing of exploded view, working drawing and perspective drawing in different views of design.	ไม่มี	
	6142109 เทคนิคการถ่ายภาพเพื่องานออกแบบ 3(2-2-5) Photography Technique for Design หลักการถ่ายภาพเบื้องต้น อุปกรณ์เครื่องมือต่าง ๆ ของการ ถ่ายภาพ หลักทฤษฎีของแสง องค์ประกอบภาพ ในการถ่ายภาพนิ่งและ ภาพเคลื่อนไหว การวางแผนการถ่ายภาพในสถานที่และนอกสถานที่ ฝึก ปฏิบัติการถ่ายภาพ สร้างเนื้อหาในงานถ่ายภาพ การฝึกสร้างแนวคิด สร้างสรรค์ และการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อปรับแต่งให้เหมาะสมกับงาน ออกแบบ Principle of introduction to photography. Equipment and tools of photography. Theory of light. Composition of the photographfor slide and action photography. Planning for indoor and outdoor photography. Practice in shooting. To construct the detail of photographic work.Practise in generating the creative concept idea and using the programme for suitably configuring to design.	ไม่มี	
	6142114 เทคนิคการทำหุ่นจำลอง 3(2-2-5) Model Making Technique	ไม่มี	

รายการ	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2563)	การปรับปรุงแก้ไข
	ลักษณะ เทคนิควิธี การสร้างหุ่นจำลอง ตัวละคร อุปกรณ์ ประกอบฉาก อาคารสถานที่ สิ่งก่อสร้าง ฝึกปฏิบัติการสร้างหุ่นจำลองจาก วัสดุต่าง ๆ เช่น ดินน้ำมัน ปูนปลาสเตอร์ กระดาษ ไม้ พลาสติก โลหะ และ วิธีการ เพื่อประยุกต์ใช้ในรูปแบบดิจิทัล Technical procedures for material selection, such as wood, paper, clay, plaster, metal and plastic, for model/relate/mock-up and process of product decoration with the correct ratio. Practice in constructing model derived from materials and using these skills to develop the real archetype.		
	6142617 ออกแบบบรรจุภัณฑ์ 1 3(2-2-5) Package Design 1 หลักการ ความหมาย วิวัฒนาการของบรรจุภัณฑ์หน้าที่ของบรรจุภัณฑ์ วัสดุของ บรรจุภัณฑ์ รวมทั้งวิธีการออกแบบบรรจุภัณฑ์ ฝึกปฏิบัติการออกแบบโครงสร้างเกี่ยวกับการพับขึ้นรูปจากวัสดุต่างๆ Principles, definition, evolution of Packages. Functions of package. Materials of packages, including packaging design process. Practice in structural design related to folding upof materials.	ไม่มี	
	6142618 ออกแบบบรรจุภัณฑ์ 2 3(2-2-5) Package Design 2 ทฤษฎีองค์ประกอบบนบรรจุภัณฑ์และฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับการออกแบบภาพประกอบ ตัวอักษร และสัญลักษณ์เพื่อใช้การสื่อความหมายทางการออกแบบบรรจุภัณฑ์ รวมทั้งการออกแบบกราฟิกร่วมเพื่อการส่งเสริมภาพลักษณ์และการขาย การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ การสร้างเอกลักษณ์ร่วมในองค์กร การออกแบบเพื่อสภาพแวดล้อม Theory. Composition on package. Practice in design of illustration, text and emblem for communication in packaging design. Adding graphic design to promote the image and	ไม่มี	

รายการ	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2563)	การปรับปรุงแก้ไข
	vention. Media design. Generation of unique of organization. Design for Environment.		
	6144116 ออกแบบคาแรคเตอร์ 3(2-2-5) Character Drawing ปฏิบัติการออกแบบตัวละครในลักษณะต่าง ๆ เช่น ภาพการ์ตูน ภาพล้อเลียน หรือการ์ตูนช่อง ตลอดจนฝึกปฏิบัติการออกแบบตัวละครในลักษณะต่าง ๆ รวมถึงเรียนรู้เทคนิคและการสื่อสารด้วยภาพการ์ตูน โดยอาศัยหลักการออกแบบเพื่อสามารถประยุกต์เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานได้ Workshop on design of different characters, in forstance comics, caricature or cartoons. In addition, practice in design characters in different. Learning techniques and communication with cartoons by design in order to apply to workpiece creation.	ไม่มี	
	6143611 งานกราฟิกโฆษณา 1 3(2-2-5) Graphic of Advertising 1 ประวัติ ความเป็นมาของงานโฆษณาทั้งในประเทศและต่างประเทศ ขอบข่าย ความสำคัญและประเภทของงาน กราฟิก หลักและเทคนิคการออกแบบ โฆษณาการเลือก และการประดิษฐ์ตัวอักษร การเลือกภาพประกอบ หลักการใช้สี History. Background of advertisment both inThailand and abroad. Network. Importance and catagory of graphics. Principle and designing techniques for advertisments. Alphabet selection and creation. Selection of illustration and principles for using colours.	ไม่มี	
	6143613 งานสิ่งพิมพ์ 1 3(2-2-5) Printed Matter 1 ความหมาย และประเภทของสิ่งพิมพ์ ประวัติและวิวัฒนาการของสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ บทบาท หน้าที่ ความสำคัญ อิทธิพลของ	ไม่มี	

รายการ	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2563)	การปรับปรุงแก้ไข
	สิ่งพิมพ์ ปัจจัยและข้อจำกัดที่มีต่อบทบาทสิ่งพิมพ์ ระบบและเทคนิคการพิมพ์ กระบวนการพิมพ์ Theory. Creation of various print medias including newspapers, magazines, etc. Study in comparison of their difference. Practise in design and creation of print medias related to the acquired problems. Together with, to present workpiece created.		
	6143614 งานสิ่งพิมพ์ 2 3(2-2-5) Printed Matter 2 ทฤษฎี และการสร้างสรรค์สื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ เช่น หนังสือพิมพ์ นิตยสาร เป็นต้น ศึกษาเปรียบเทียบถึงความแตกต่างการสร้างสื่อสิ่งพิมพ์ ฝึกออกแบบ และสร้างสรรค์งานสื่อสิ่งพิมพ์ให้สอดคล้องกับโจทย์ปัญหาที่ได้รับมา ตลอดจนฝึกหัดนำเสนอผลงานที่สร้างสรรค์งานขึ้นมา Study in approach to design, developement and to build a Website, for instance components, web browser, technology and language for developement. Practise in building Website by using computer programme based on theory related. To use alphabet, photo, symbol, animation, sound. Moreover, to correctly upload.	ไม่มี	
	6143616 การออกแบบเว็บไซต์ และมัลติมีเดีย 3(2-2-5) Website Design and Multimedia ศึกษาแนวทางในการออกแบบ พัฒนา และจัดทำเว็บไซต์ ได้แก่ องค์ประกอบ เว็บเบราว์เซอร์เทคโนโลยี และภาษาในการพัฒนา และฝึกสร้างเว็บไซต์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องการนำตัวอักษร ตราสัญลักษณ์ ภาพถ่าย ภาพเคลื่อนไหว เสียงมาประยุกต์ใช้ และการอัปโหลดได้อย่างถูกต้อง Study in approach to design, developement and to build a Website, for instance components, web browser,	ไม่มี	

รายการ	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2563)	การปรับปรุงแก้ไข
	technology and language for developement. Practice building Website by using computer programme based on theory related. Applying alphabet, photo, symbol, animation and sound. Moreover, to correctly upload.		
	6143912 เทคนิคการนำเสนอผลงาน 3(2-2-5) Presentation Technique หลักการ ทฤษฎี และเทคนิคการนำเสนอสื่อประเภทต่าง ๆ การเตรียม การเลือกใช้งาน กระบวนการ การวางแผนงาน การใช้ภาษาที่เหมาะสม การพัฒนาทักษะและบุคลิกภาพในการนำเสนอ การลำดับความคิดและความสำคัญในการนำเสนอผลงาน ตลอดจนการพัฒนาการเขียนเพื่อการสื่อสารและการนำเสนอ เพื่อพัฒนาบัณฑิตไปสู่ความเป็นเลิศและสามารถนำเสนองาน Principles. Theory. Techniques for presenting by different medias. Preparation, selection, procedure, planning, using the appropriate language, developing skills and personal characteristic in the presentation. Priority thinking and importance of presentation. Along with, development of written communication and presentation for excellence in presentating skills of graduated students.	ไม่มี	
	6144612 งานกราฟิกโฆษณา 2 3(2-2-5) Graphic of Advertising 2 เทคนิคการจัดองค์ประกอบของข้อความโฆษณา ภาพประกอบ การใช้สีในการออกแบบชิ้นงานโฆษณา เพื่อให้เกิดความสอดคล้อง และการกลมกลืนกัน โดยเน้นเทคนิค การวาดภาพประกอบการวาง Lay Out ในงานโฆษณาและเทคนิคการเขียน Storyboard เพื่อผลิตเป็นงานนำเสนอผลงาน Technique for organizing the composition of the advertising text. Illustration. Using colors for concordantly designing the advertising workpiece. To focus on techniques for	ไม่มี	

รายการ	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2563)	การปรับปรุงแก้ไข
	drawing a illustration. To place a lay out in advertising workpiece and technique for writing a storyboard to generate a presentation.		
	6144622 การสร้างภาพประกอบ 3(2-2-5) Illustration บทบาทของภาษาภาพ และรูปแบบศิลปะแนวต่าง ๆ ของงานภาพประกอบอย่างกว้างขวาง เพื่อสร้างความเข้าใจและสามารถกำหนดหรือเลือกใช้งานภาพประกอบให้เกิดประสิทธิภาพในงานออกแบบสื่อสาร ผักปฏิบัติเพื่อเสริมความเข้าใจในคุณลักษณะของภาพประกอบในงานออกแบบประเภทต่าง ๆ เช่น โปสเตอร์ หนังสือ เว็บไซต์ ฯลฯ มีการศึกษานอกสถานที่ Role of the visual language and various forms of art for illustrations to understand. Additional, to specify and select the illustrations in effectively communicating design. Workshop to promote the understanding in attribute of illustrations for different designs for instance posters, books and websites. Field trip.	ไม่มี	
	6144623 ศิลปะสร้างสรรค์ด้วยคอมพิวเตอร์ 3(2-2-5) Creative Computer Art หลักการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ การจัดองค์ประกอบทางศิลปะ ปฏิบัติเทคนิคการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ ปฏิบัติการสร้างผลงานศิลปะตามความสนใจ ประยุกต์ผลงานศิลปะโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปและนำเสนอโดยสื่อคอมพิวเตอร์ The creative principles of artworks. To organize the elements of art. Practice techniques for creating artworks. To train creating art based on student's interests. Application of artworks by using a computer programme and presenting by computer media.	ไม่มี	
	6144913 คอมพิวเตอร์เพื่อนำเสนองาน 3(2-2-5) Computer for Presentation	ไม่มี	

รายการ	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2563)	การปรับปรุงแก้ไข
	หลักการ ขั้นตอน และเทคนิคการนำเสนอผลงานต่าง ๆ ด้วยคอมพิวเตอร์ ปฏิบัติการนำเสนอผลงานออกแบบด้วยเทคนิคต่าง ๆ การใช้โปรแกรมต่าง ๆ ในการนำเสนองาน เน้นการนำเสนองานกราฟิก งานภาพเคลื่อนไหว รวมถึงปฏิบัติการนำเสนอผลงานออกแบบในรูปแบบแฟ้มผลงาน Principles, procedures and techniques for presentations by using computer. Workshop for presentating designed workpieces by using techniques. Using programme for presentations. Focus on presentation for graphic design, animation. Moreover, practise in presentating the designed workpiece in a portfolio.		
	6144625 งานพิมพ์ซิลค์สกรีน 3(2-2-5) Silkscreen printing ความหมายของการพิมพ์ซิลค์สกรีน หลักการผลิตและออกแบบงานซิลค์สกรีน เทคนิควิธีการออกแบบสร้างสรรค์งานพิมพ์ซิลค์สกรีน วัสดุอุปกรณ์ ขั้นตอนการออกแบบสร้างสรรค์งานซิลค์สกรีน และฝึกปฏิบัติงานพิมพ์ซิลค์สกรีนลงบนวัสดุชนิดต่าง ๆ ตามเนื้อหาที่กำหนด Definition of silkscreen printing. Principles of design and silkscreen Manufacturing. Techniques for creatively designing silkscreen printing. Material, equipment, procedure of creative silkscreen design. Practice in silkscreen printing on different materials and according to the above contents.	ไม่มี	
กลุ่มวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	ไม่มี	6144801 การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ 1(45) Preparation for Field Experience จัดให้มีกิจกรรมเพื่อเตรียมความพร้อมของผู้เรียน ก่อนออกฝึกงานนอกสถานที่พัฒนาตัวผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ เจตคติ แรงจูงใจ และคุณลักษณะที่เหมาะสมกับวิชาชีพ	

รายการ	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2563)	การปรับปรุงแก้ไข
		Arrange activities to prepare the learners before going off-site internship that develop learners to have knowledge, skills, attitude, motivation and characteristics suitable for the profession	
	ไม่มี	6144802 การเตรียมฝึกสหกิจศึกษา 0(30) Preparation for Cooperation การเตรียมตัวเข้ารับการอบรมเตรียมสหกิจศึกษาไม่น้อยกว่า 30 ชั่วโมง ในการฝึกงานในสถานประกอบการ ทาง การออกแบบ โดยการเตรียมพร้อมในเรื่องการทำแฟ้มผลงาน ศึกษาข้อมูลสถานประกอบการ ศึกษา ดูงาน การฟังบรรยายจากวิทยากร และการพัฒนาบุคลิกภาพ Preparing to attend the training course of not less than 30 hours in an internship in a design establishment by being prepared in the making of the portfolio, study establishment information, study trip, listening to speakers and personality development	
	ไม่มี	6144803 การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ 5(300) Field Experience วิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : 6144801 การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ การฝึกงานสาขาเทคโนโลยีออกแบบสร้างสรรค์ในสถาบันของรัฐหรือเอกชนเป็นเวลาไม่น้อยกว่า 300 ชั่วโมง เพื่อให้นักศึกษาเกิดความชำนาญและมีประสบการณ์ จนสามารถนำไปประกอบอาชีพได้ ทั้งนี้ได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาและสาขาวิชา Internship in the field of creative design technology in a public or private institution for no less than 300 hours in order for student to be skilled and experienced to be able to apply for a career, with the approval of advisors and program	
	ไม่มี	6144811 สหกิจศึกษา 6 (16 สัปดาห์) Cooperative Education	

รายการ	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2563)	การปรับปรุงแก้ไข
		วิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : 6144802 และการอบรมเตรียมสหกิจศึกษาไม่น้อยกว่า 30 ชั่วโมง ปฏิบัติงานอย่างน้อย 1 ภาคการศึกษา (ประมาณ 16 สัปดาห์) โดยจะต้องมีระยะเวลาปฏิบัติงานตามที่กำหนดเป็นการปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการอย่างมีระบบระหว่างการศึกษาในสถานศึกษากับสภาพของการทำงานจริง เรียนรู้ประสบการณ์จากการปฏิบัติงานและมีคุณภาพตรงตามที่สถานประกอบการต้องการมากที่สุด Work at least one semester (approximately 16 weeks), with a specified duration of work, being a systematic actual operation during the education in the institution and the actual work conditions, learning experience from the implementation work and have the quality that the establishment needs most	
แขนงวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์	6143801 การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ 1(45) Preparation for Professional Experience การเตรียมความพร้อมของนักศึกษาเพื่อการทำงาน โดยมีอาจารย์และ ผู้ประกอบการเป็นที่ปรึกษา เพื่อศึกษางานในด้านต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการ ออกแบบ พัฒนาให้รู้จักคิด ทำ แก้ปัญหาเป็น มีคุณสมบัติที่เหมาะสมกับวิชาชีพ และเพิ่มพูนความรู้ที่เกี่ยวกับการประกอบ อาชีพรวมทั้งด้านการพัฒนาบุคลิกภาพและสามารถปฏิบัติงานร่วมกับผู้อื่นได้ To prepare students for working under consultation of instructors and entrepreneurs. Study in various design-related fields. Development of thinking, doing, solving problems, quality for vocation and increase knowledge related to vocation. Furthermore, personality development for teamwork.	ไม่มี	
	6143807 การเตรียมฝึกสหกิจศึกษา 0(30) Preparation Cooperation Education การเตรียมความพร้อมของนักศึกษาเพื่อการทำงาน โดยมีอาจารย์และผู้ประกอบการเป็นที่ปรึกษา เพื่อศึกษางานในด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ พัฒนาให้รู้จักคิด ทำ แก้ปัญหาเป็น มีคุณลักษณะที่	ไม่มี	

รายการ	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2563)	การปรับปรุงแก้ไข
	เหมาะสมกับวิชาชีพ และเพิ่มพูนความรู้เกี่ยวกับการประกอบอาชีพ รวมทั้งด้านการพัฒนาบุคลิกภาพและสามารถปฏิบัติงานร่วมกับผู้อื่นได้ To prepare students for working under consultation of instructors and entrepreneurs. Study in various design-related fields. Development of thinking, doing, solving problems, quality for vocation and increases knowledge related to vocation. Furthermore, personality development for teamwork.		
	6144804 การฝึกประสบการณ์ การณ์วิชาชีพ 5(450) Field Experience ฝึกประสบการณ์วิชาชีพที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์ และความพร้อม โดยให้มีเวลา ปฏิบัติงานไม่น้อยกว่า 450 ชั่วโมง ในโรงงานหรือสถาน ประกอบการที่มหาวิทยาลัยเห็นสมควรโดยมีการรายงาน ผลในรูปแบบการจัดสัมมนากลุ่มภายหลังเสร็จสิ้นการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ Practicing design-related experiences to increase experiences and readiness. To work at least 450 hours in the factories or establishments under university discretion. To report the results by seminars after field-experienced practice finished.	ไม่มี	
	6144810 สหกิจศึกษา 6(450) Cooperative Education ปฏิบัติงานในสถานประกอบการเสมือนเป็นพนักงานประจำของหน่วยงาน เป็นระยะเวลาไม่น้อยกว่า 560 ชั่วโมง และมีงานเฉพาะที่ได้รับมอบหมาย จากหน่วยงานให้ ปฏิบัติเสร็จสิ้นภายในระยะเวลาการปฏิบัติงาน นักศึกษา ต้องจัดทำรายงานสหกิจศึกษาโดยมีโครงงานและผลงาน อย่างน้อยหนึ่งชิ้นหรือรายงานประจำวันเพื่อรับการ ประเมินจากสถานประกอบการ และอาจารย์ประจำวิชา Working as an employee of the factory or establishment for at least 560 hours. Assignment of specific task to completed within the working period. To write the report on	ไม่มี	

รายการ	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2563)	การปรับปรุงแก้ไข
	cooperative education. Present a project, workpiece or daily report for the assessment by establishments and instructors.		
แขนงออกแบบ คอมพิวเตอร์กราฟิก	6143801 การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ 1(45) Preparation for Professional Experience การเตรียมความพร้อมของนักศึกษาเพื่อการทำงาน โดยมี อาจารย์และ ผู้ประกอบการเป็นที่ปรึกษา เพื่อศึกษางานในด้านต่างๆ ที่ เกี่ยวข้องกับการ ออกแบบ พัฒนาให้รู้จักคิด ทำ แก้ปัญหาเป็น มีคุณสมบัติที่ เหมาะสมกับวิชาชีพ และเพิ่มพูนความรู้เกี่ยวกับการประกอบ อาชีพรวมทั้ง ด้านการพัฒนาคุณภาพและสามารถปฏิบัติงานร่วมกับผู้อื่นได้ To prepare students for working under consultation of instructors and entrepreneurs. Study in various design-related fields. Development of thinking, doing, solving problems, quality for vocation and increase knowledge related to vocation. Furthermore, personality development for teamwork.	ไม่มี	
	6143807 การเตรียมฝึกสหกิจศึกษา 0(30) Preparation Cooperation Education การเตรียมความพร้อมของนักศึกษาเพื่อการทำงาน โดยมี อาจารย์และผู้ประกอบการเป็นที่ปรึกษา เพื่อศึกษางานในด้านต่าง ๆ ที่ เกี่ยวข้องกับการออกแบบ พัฒนาให้รู้จักคิด ทำ แก้ปัญหาเป็น มีคุณลักษณะที่ เหมาะสมกับวิชาชีพ และเพิ่มพูนความรู้เกี่ยวกับการประกอบอาชีพ รวมทั้ง ด้านการพัฒนาคุณภาพและสามารถปฏิบัติงานร่วมกับผู้อื่นได้ To prepare students for working under consultation of instructors and entrepreneurs. Study in various design-related fields. Development of thinking, doing, solving problems, quality for vocation and increases knowledge related to vocation. Furthermore, personality development for teamwork.	ไม่มี	
	6144804 การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ 5(450) Field Experience	ไม่มี	

รายการ	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2558)	หลักสูตรปรับปรุง(พ.ศ.2563)	การปรับปรุงแก้ไข
	ฝึกประสบการณ์วิชาชีพที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์ และความพร้อม โดยให้มีเวลา ปฏิบัติงานไม่น้อยกว่า 450 ชั่วโมง ในโรงงานหรือสถาน ประกอบการที่มหาวิทยาลัยเห็นสมควรโดยมีการรายงาน ผลในรูปแบบการจัดสัมมนาในกลุ่มภายหลังเสร็จสิ้นการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ Practicing design-related experiences to increase experiences and readiness. To work at least 450 hours in the factories or establishments under university discretion. To report the results by seminars after field-experienced practice finished.		
	6144810 สหกิจศึกษา 6(450) Cooperative Education ปฏิบัติงานในสถานประกอบการเสมือนเป็นพนักงานประจำของหน่วยงาน เป็นระยะเวลาไม่น้อยกว่า 560 ชั่วโมง และมีงานเฉพาะที่ได้รับมอบหมาย จากหน่วยงานให้ ปฏิบัติเสร็จสิ้นภายในระยะเวลาการปฏิบัติงาน นักศึกษา ต้องจัดทำรายงานสหกิจศึกษาโดยมีโครงการและผลงาน อย่างน้อยหนึ่งชิ้นหรือรายงานประจำวันเพื่อรับการ ประเมินจากสถานประกอบการ และอาจารย์ประจำวิชา Working as an employee of the factory or establishment for at least 560 hours. Assignment of specific task to completed within the working period. To write the report on cooperative education. Present a project, workpiece or daily report for the assessment by establishments and instructors.	ไม่มี	

**ตารางแสดงการวิเคราะห์ความสอดคล้องระหว่างวิชาในหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ
กับเนื้อหาสาระสำคัญของสาขาวิชาตาม มคอ.1 ศิลปกรรมศาสตร์**

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	คำอธิบายรายวิชา	สาระความรู้(มคอ.1)/ผลการเรียนรู้(มคอ.1)	เหตุผล/รายละเอียด
กลุ่มวิชาแกน					
6141113	พื้นฐานงานออกแบบสร้างสรรค์ Introduction to Creative Design	3(2-2-5)	ความรู้พื้นฐานของงานออกแบบเชิงธุรกิจ แนวคิดหลักการพื้นฐานของการออกแบบสร้างสรรค์ กระบวนการพื้นฐานในการใช้ความคิดสร้างสรรค์ วิธีวิเคราะห์เบื้องต้นในงานออกแบบเชิงธุรกิจ และงานศิลปะสร้างสรรค์ ทักษะเฉพาะด้านในเรื่องขององค์ประกอบและการนำเสนอผลงานในรูปแบบของงานออกแบบเชิงธุรกิจ และงานศิลปะสร้างสรรค์	- กลุ่มความรู้ทั่วไปทางศิลปะและการออกแบบ - ผลการเรียนรู้ด้านความรู้ (5.2.1) ด้านความรู้พื้นฐานในศาสตร์ที่เกี่ยวข้องความรู้ในทางศิลปะที่สัมพันธ์บริบททางสังคม (5.2.2) และทักษะทางด้านปัญหาทางด้านการวิเคราะห์ (5.3.2) ด้านการมีความคิดสร้างสรรค์ (5.3.4) รวมทั้งทักษะพิสัย (5.6) ที่สามารถใช้ทักษะทางด้านการปฏิบัติในการสร้างสรรค์ผลงาน	ชื่อวิชา/คำอธิบายรายวิชาสอดคล้องกับสาระความรู้เนื้อหาในวิชาความรู้ทั่วไปทางศิลปะ และการออกแบบและสอดคล้องกับด้านความรู้พื้นฐานของการออกแบบสร้างสรรค์กระบวนการพื้นฐานในการใช้ความคิดสร้างสรรค์และทักษะทางด้านปัญหาวิธีวิเคราะห์เบื้องต้นในงานออกแบบ
6141701	การยศาสตร์เพื่องานออกแบบสร้างสรรค์ Ergonomics for Creative Design	3(2-2-5)	ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับร่างกายของมนุษย์และส่วนต่าง ๆ ลักษณะทางจิตวิทยาการฝึกปฏิบัติทักษะเพื่อประยุกต์และต่อยอดความรู้สำหรับการสร้างสรรค์ผลงานที่เชื่อมโยง ลักษณะและสัดส่วนต่าง ๆ ในร่างกายมนุษย์ในกระบวนการออกแบบสร้างสรรค์	- กลุ่มทฤษฎีพื้นฐานทางศิลปะและการออกแบบ - ผลการเรียนรู้ด้านความรู้เกี่ยวกับมาตรฐานที่เกี่ยวข้อง (5.2.4) และทักษะทางด้านปัญหาทางด้านการวิเคราะห์ (5.3.2) รวมทั้งทักษะพิสัย (5.6) ที่สามารถใช้ทักษะทางด้านการปฏิบัติในการสร้างสรรค์ผลงาน	ชื่อวิชา/คำอธิบายรายวิชาสอดคล้องกับสาระความรู้เนื้อหาในวิชาความรู้ทฤษฎีพื้นฐานทางศิลปะและการออกแบบ
6141114	พื้นฐานการแสดงออกทางภาพ Basic of Visual Expression	3(2-2-5)	การแสดงออกทางภาพเบื้องต้นด้วยเส้นที่แสดงออกด้านอารมณ์ ความรู้สึก การสื่อความหมายด้วยการสร้างสรรค์เนื้อหา รูปแบบ เทคนิคการวาดรูปเบื้องต้น การจัดองค์ประกอบ เส้น ปริมาตร การสร้างมุมมอง สัดส่วน และ การสร้างภาพลวงตา	- กลุ่มทฤษฎีพื้นฐานทางศิลปะและการออกแบบ - ผลการเรียนรู้ด้านความรู้ด้านการมีความสามารถในการพัฒนาทางด้านศิลปกรรมและทักษะทางด้านปัญหาทางด้านการวิเคราะห์ (5.3.2) ด้านการมีความคิด	ชื่อวิชา/คำอธิบายรายวิชาสอดคล้องกับสาระความรู้เนื้อหาในวิชาความรู้ทฤษฎีพื้นฐานทางศิลปะและการออกแบบสอดคล้องกับทั้งทางด้านหลักการ แนวคิดและทางด้านวิชาชีพอย่างลึกซึ้ง

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	คำอธิบายรายวิชา	สาระความรู้(มคอ.1)/ผลการเรียนรู้(มคอ.1)	เหตุผล/รายละเอียด
			วิธีการออกแบบภาพ คำศัพท์ทางการวาดภาพ	สร้างสรรค์ (5.3.4) รวมทั้งทักษะพิสัย (5.6) ที่สามารถใช้ทักษะทางด้านการปฏิบัติในการสร้างสรรค์ผลงานโดยเนื้อหาเป็นการเรียนรู้ทักษะพื้นฐานของวิชาชีพ	
6141115	พัฒนาการของงานออกแบบ Evolution of Design	3(3-0-6)	ประวัติศาสตร์งานออกแบบตั้งแต่อารยธรรมโบราณจนถึงปัจจุบัน การนำแนวคิดและแรงบันดาลใจในการออกแบบ การแยกประเภทของการออกแบบ ผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและทางเทคโนโลยีต่อการออกแบบ วิเคราะห์การออกแบบของผลงานศิลปินที่มีชื่อเสียงที่สำคัญในการออกแบบ โดยเน้นบทบาทของปัจจัยทางสังคมเศรษฐกิจ การเมือง เทคโนโลยี	- กลุ่มความรู้ทางประวัติการออกแบบ - ผลการเรียนรู้ด้านความรู้ (5.2.1) ด้านความรู้รอบรู้พื้นฐานในศาสตร์ที่เกี่ยวข้องความรู้ในทางศิลปะที่สัมพันธ์บริบททางสังคม (5.2.2)	ชื่อวิชา/คำอธิบายรายวิชาสอดคล้องกับสาระความรู้เนื้อหาในวิชาความรู้ทางประวัติการออกแบบ
6141116	สุนทรียศาสตร์ในงานออกแบบสร้างสรรค์ Aesthetics in Creative Design	3(3-0-6)	หลักเกณฑ์ทัศนศิลป์ของคุณลักษณะของความงาม คุณค่าของความงาม รสนิยมในงานออกแบบจากสิ่งเร้าภายนอกตามเงื่อนไขของสถานการณ์ เรื่องราวความเชื่อที่รับรู้และชื่นชมได้ ฝึกปฏิบัติการถ่ายทอดอารมณ์ผ่านงานออกแบบสร้างสรรค์	- กลุ่มความรู้ทั่วไปทางศิลปะและการออกแบบ - ผลการเรียนรู้ด้านความรู้ (5.2.1) ด้านความรู้รอบรู้พื้นฐานในศาสตร์ที่เกี่ยวข้องความรู้ในทางศิลปะที่สัมพันธ์บริบททางสังคม (5.2.2)	ชื่อวิชา/คำอธิบายรายวิชาสอดคล้องกับสาระความรู้เนื้อหาในวิชาความรู้ทั่วไปทางศิลปะและการออกแบบหลักเกณฑ์ทัศนศิลป์สอดคล้องกับทั้งทางด้านหลักการ แนวคิดและทางด้านวิชาชีพอย่างลึกซึ้ง
6142703	ทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ Skills for Creative Thinking	3(2-2-5)	การฝึกทักษะเพื่อสร้างการเชื่อมโยงระหว่างการใช้ชีวิตประจำวันโดยการค้นหาปัญหาจากการวิเคราะห์แนวคิดเชิงนามธรรมเพื่อการวางแผนและการใช้ข้อมูลเพื่อประโยชน์ต่าง ๆ สู่แนวคิดการออกแบบเชิงสร้างสรรค์	- กลุ่มความรู้ทั่วไปทางศิลปะและการออกแบบ - ผลการเรียนรู้ด้านความรู้ (5.2.1) ด้านความรู้รอบรู้พื้นฐานในศาสตร์ที่เกี่ยวข้องความรู้ในทางศิลปะที่สัมพันธ์บริบททางสังคม (5.2.2) และทักษะทางด้านปัญญาทางด้านการวิเคราะห์ (5.3.2) ด้านการมีความคิด	ชื่อวิชา/คำอธิบายรายวิชาสอดคล้องกับสาระความรู้เนื้อหาในวิชาความรู้ทั่วไปทางศิลปะและการออกแบบการวิเคราะห์แนวคิดเชิงนามธรรมเพื่อการวางแผนสอดคล้องกับทั้งทางด้านหลักการ แนวคิดและทางด้านวิชาชีพอย่างลึกซึ้ง

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	คำอธิบายรายวิชา	สาระความรู้(มคอ.1)/ผลการเรียนรู้(มคอ.1)	เหตุผล/รายละเอียด
				สร้างสรรค์ (5.3.4) รวมทั้งทักษะพิสัย (5.6) ที่สามารถใช้ทักษะทางด้านการปฏิบัติในการสร้างสรรค์ผลงาน	
6143913	เตรียมโครงการพิเศษทางการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ Preparation for Special Project of Creative Design for Business	3(3-0-6)	หลักการและวิธีการของกระบวนการวิจัย การกำหนดปัญหา การรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล การเลือกหัวข้อสำหรับโครงการพิเศษเฉพาะด้านตามความสนใจ โดยศึกษาถึงรูปแบบและข้อกำหนดในการเขียนโครงร่างและรายงานวิจัยและจรรยาบรรณของนักวิจัยและนักออกแบบ	- กลุ่มศิลปนิพนธ์ หรือการนำเสนอผลงานทางการออกแบบ (ภาคสนาม) - ผลการเรียนรู้ทางด้านปัญญาทางด้านค้นคว้า รวบรวม ประเมินข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายอย่างเป็นระบบ (5.3.1) ทางด้านการวิเคราะห์ สังเคราะห์และเสนอแนวทางแก้ไขปัญหา (5.3.2) ด้านการมีความคิดสร้างสรรค์ (5.3.4)	ชื่อวิชา/คำอธิบายรายวิชาสอดคล้องกับพื้นฐานความสามารถในการค้นคว้าแก้ปัญหาที่สัมพันธ์กับบริบททางด้านสังคม ที่สัมพันธ์กับการประกอบวิชาชีพที่บูรณาการจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย
6144915	โครงการพิเศษทางการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ Special Project of Creative Design for Business	3(0-6-3)	การวางแผน และกำหนดแนวคิด พัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยปฏิบัติงานต่อจากรายวิชาเตรียมโครงการพิเศษทางเทคโนโลยี ออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ ผ่านแนวทางการแก้ปัญหา กระบวนการดำเนินงานวิจัย รวบรวมข้อมูล วิเคราะห์และสังเคราะห์ ข้อมูลภายใต้จรรยาบรรณของนักวิจัยและนักออกแบบได้ ดำเนินการปฏิบัติการออกแบบและเขียนรายงานวิจัยให้เสร็จสมบูรณ์เพื่อเสนอการพิจารณาจากคณะกรรมการตรวจสอบและนำผลงานเผยแพร่สาธารณชน	- กลุ่มศิลปนิพนธ์ หรือการนำเสนอผลงานทางการออกแบบ (ภาคสนาม) - ผลการเรียนรู้ทางด้านปัญญาทางด้านค้นคว้า รวบรวม ประเมินข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายอย่างเป็นระบบ (5.3.1) ทางด้านการวิเคราะห์ สังเคราะห์และเสนอแนวทางแก้ไขปัญหา (5.3.2) ด้านการมีความคิดสร้างสรรค์ (5.3.4) รวมทั้งทักษะพิสัย (5.6) ที่สามารถใช้ทักษะทางด้านการปฏิบัติในการสร้างสรรค์ผลงาน	ชื่อวิชา/คำอธิบายรายวิชาสอดคล้องกับพื้นฐานความสามารถในการค้นคว้าแก้ปัญหาที่สัมพันธ์กับบริบททางด้านสังคม ที่สัมพันธ์กับการประกอบวิชาชีพที่บูรณาการจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายในการใช้ทักษะปฏิบัติในการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อสู่การเป็นผู้ประกอบการหรือการประกอบวิชาชีพ
กลุ่มเฉพาะด้านบังคับ					
6141702	ศัพท์เทคนิคภาษาอังกฤษในงานออกแบบสร้างสรรค์ Technical Term for Creative Design	3(3-0-6)	นิยามศัพท์ภาษาอังกฤษเฉพาะทางในงานออกแบบสร้างสรรค์และเทคโนโลยีต่าง ๆ ที่มีความเป็นสมัยนิยม อันเนื่องมาจากความเคลื่อนไหวงานออกแบบสร้างสรรค์และ	- กลุ่มทฤษฎีพื้นฐานทางศิลปะและการออกแบบ	ชื่อวิชา/คำอธิบายรายวิชาสอดคล้องกับพื้นฐานทางศิลปะและการออกแบบบริบทของความเคลื่อนไหวงานออกแบบสร้างสรรค์และความเจริญของเทคโนโลยี

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	คำอธิบายรายวิชา	สาระความรู้(มคอ.1)/ผลการเรียนรู้(มคอ.1)	เหตุผล/รายละเอียด
			ความเจริญของเทคโนโลยี และธุรกิจ เพื่อการสื่อสารและการนำเสนอผลงานทางด้านการออกแบบ		และธุรกิจ เพื่อการสื่อสารและการนำเสนอผลงานทางด้านการออกแบบสู่การเป็นผู้ประกอบการหรือการประกอบวิชาชีพ
6141703	สีและการจัดองค์ประกอบเพื่องานออกแบบสร้างสรรค์ Color and Composition for Creative Design	3(2-2-5)	ความรู้ทั่วไปที่เกี่ยวกับสี ทฤษฎีสี รูปแบบสี สีในความเชื่อและวัฒนธรรม สีไทย สีสันจากธรรมชาติ เทนของสีในปัจจุบัน และองค์ประกอบศิลป์ ธาตุทางทัศนศิลป์ เอกภาพ ขั้นตอนการออกแบบงาน องค์ประกอบศิลป์ หลักการจัดภาพ การฝึกทักษะในการใช้สีและจัดการองค์ประกอบจากกระบวนการและเทคนิคต่าง ๆ ที่สามารถสื่อให้เห็นถึงอารมณ์และวัฒนธรรมในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อสามารถนำไปพัฒนาต่อยอดในงานไปใช้ในงานสร้างสรรค์โดยสร้างสรรค์งานให้มีความสัมพันธ์ระหว่างรูปทรง เนื้อหาและเทคนิค	- กลุ่มทฤษฎีพื้นฐานทางศิลปะและการออกแบบ - ผลการเรียนรู้ด้านความรู้ (5.2.1) ด้านความรู้พื้นฐานในศาสตร์ที่เกี่ยวข้องความรู้ในทางศิลปะที่สัมพันธ์บริบททางสังคม (5.2.2) และทักษะทางด้านปัญญาทางการวิเคราะห์ (5.3.2) ด้านการมีความคิดสร้างสรรค์ (5.3.4) รวมทั้งทักษะพิสัย (5.6) ที่สามารถใช้ทักษะทางด้านการปฏิบัติในการสร้างสรรค์ผลงาน	ชื่อวิชา/คำอธิบายรายวิชาสอดคล้องกับพื้นฐานสาระความรู้เนื้อหาในวิชาความรู้ ทฤษฎีพื้นฐานทางศิลปะและการออกแบบ สอดคล้องกับบริบทองค์ประกอบศิลป์ ทั้งทางด้านหลักการ แนวคิดและทางด้านวิชาชีพอย่างลึกซึ้ง
6252601	วิชวลกราฟิกคอมพิวเตอร์เพื่องานออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ Visual Graphic Computer to Creative Design for Business	3(2-2-5)	หลักการ กระบวนการ การนำเสนอให้ปรากฏในรูปแบบต่าง ๆ ของออกแบบกราฟิกเชิงธุรกิจ ผ่านการมองเห็นเป็นสำคัญ ที่สอดคล้องและเกี่ยวข้องกับกระบวนการที่สินค้าหรือบริการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ (UX : User Experience) ด้วยระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ในรูปแบบ 2 มิติ และการจัดองค์ประกอบโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปฝึกปฏิบัติการทำงานกราฟิกในการออกแบบและสร้างภาพการพิมพ์ภาพออกทาง	- กลุ่มความรู้ทางเทคโนโลยีการออกแบบ - ผลการเรียนรู้ ทางด้านการใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ผลงานที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ (5.5.3)	ชื่อวิชา/คำอธิบายรายวิชาสอดคล้องกับพื้นฐานสาระความรู้เนื้อหาในวิชาความรู้ ความรู้ทางเทคโนโลยีการออกแบบ สอดคล้องกับบริบทหลักการ กระบวนการ การนำเสนอให้ปรากฏในรูปแบบต่าง ๆ ของออกแบบกราฟิกเชิงธุรกิจ ทั้งทางด้านหลักการ แนวคิดและทางด้านวิชาชีพอย่างลึกซึ้งสอดคล้องและเกี่ยวข้องกับกระบวนการที่สินค้าหรือบริการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ (UX : User

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	คำอธิบายรายวิชา	สาระความรู้(มคอ.1)/ผลการเรียนรู้(มคอ.1)	เหตุผล/รายละเอียด
			เครื่องพิมพ์ รวมทั้งติดตั้งระบบปฏิบัติการเชื่อมต่อ ใช้งานและบำรุงรักษาอุปกรณ์		Experience) ด้วยระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์
6142115	พื้นฐานงานผลิตภัณฑ์สำหรับงานออกแบบเชิงธุรกิจ Introduction to Product Design for Business	3(2-2-5)	หลักการ และกลยุทธการออกแบบผลิตภัณฑ์ การพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ตามโจทย์ปัญหาธุรกิจ จิตวิทยาการรับรู้เรื่องความเป็นสมัยนิยม แนวโน้มและพฤติกรรมผู้บริโภค เลือกใช้วัสดุและเทคนิคในการสร้างสรรค์ ฝึกปฏิบัติการสร้างแบบร่างทักษะการทำหุ่นจำลองประกอบการออกแบบและการวางแผนดำเนินการผลิต	- กลุ่มทฤษฎีและทักษะฝึกปฏิบัติเฉพาะทางการออกแบบ - ผลการเรียนรู้ด้านความรู้ (5.2.1) ด้านความรู้พื้นฐานในศาสตร์ที่เกี่ยวข้องที่สัมพันธ์กับทิศทางสังคม (5.2.2) และทักษะทางด้านการมีความคิดสร้างสรรค์ (5.3.4) รวมทั้งทักษะพิสัย (5.6) ที่สามารถใช้ทักษะทางด้านการปฏิบัติในการสร้างสรรค์ผลงาน	ชื่อวิชา/คำอธิบายรายวิชาสอดคล้องกับพื้นฐานสาระความรู้เนื้อหาในวิชาทักษะฝึกปฏิบัติเฉพาะทางการออกแบบในการเทคนิคในการสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับกลยุทธการออกแบบผลิตภัณฑ์ การพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ตามโจทย์ปัญหาธุรกิจ จิตวิทยาการรับรู้เรื่องความเป็นสมัยนิยม แนวโน้มและพฤติกรรมผู้บริโภคเชิงธุรกิจเฉพาะด้าน
6253601	การออกแบบโดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วย Computer aided design	3(2-2-5)	พื้นฐานการใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อช่วยในงานออกแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ ตามมาตรฐานสากล การสร้างแบบจำลองรูปแบบต่างๆ การใช้สี แสง-เงา พื้นผิววัตถุเพื่อความสมจริง นำเสนอทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว และเรียนรู้การใช้โปรแกรมเสริม (Plug In) เพื่อการนำเสนออย่างมืออาชีพ	- กลุ่มความรู้ทางเทคโนโลยีการออกแบบ - ผลการเรียนรู้ ทางด้านการใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ผลงานที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ (5.5.3)	ชื่อวิชา/คำอธิบายรายวิชาสอดคล้องกับพื้นฐานสาระความรู้ทางเทคโนโลยีการออกแบบความรู้เนื้อหาในวิชาทักษะทางด้านวิชาชีพพื้นฐานทางด้านการคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปสร้างชิ้นงานแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ ตามมาตรฐานสากล
6142901	เทคโนโลยีและเทคนิคการนำเสนอ Technology and Presentation Techniques	3(2-2-5)	หลักการ วิธีการ กระบวนการ ที่โน้มน้าวใจผู้ฟังให้ซื้อสินค้า บริการ โดยการใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ ขั้นตอนการนำเสนอผลงานออกแบบ ด้วยวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ วิธีการนำเสนอผลงานด้วยการเขียนการพูด การถ่ายภาพสไลด์ทัศนูปกรณ์ และสื่อดิจิทัลประเภทต่าง ๆ รวมทั้งการใช้เทคนิค Pitch Presentation ให้สอดคล้อง	- กลุ่มความรู้ทางเทคโนโลยีการออกแบบ - ผลการเรียนรู้ ทางด้านการใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ผลงานที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ (5.5.3)	ชื่อวิชา/คำอธิบายรายวิชาสอดคล้องกับพื้นฐานสาระความรู้ทางเทคโนโลยีหลักการ วิธีการ กระบวนการหรือคำพูดที่โน้มน้าวใจผู้ฟังให้ซื้อสินค้า บริการ โดยการใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ การเชื่อมโยงในการประกอบวิชาชีพ

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	คำอธิบายรายวิชา	สาระความรู้(มคอ.1)/ผลการเรียนรู้(มคอ.1)	เหตุผล/รายละเอียด
			กับเนื้อหา ตลอดจนบุคลิกภาพ การแต่งกายและท่าทางในการนำเสนอผลงาน		
6112201	ศิลปะภาพถ่ายและการตัดต่อภาพดิจิทัล Photography Arts & Digital Editing	3(2-2-5)	กระบวนการถ่ายภาพระบบดิจิทัล และการใช้เทคโนโลยีต่างๆ การจัดภาพตามหลักองค์ประกอบการถ่ายภาพ หลักการการถ่ายภาพสตูดิโอและผลิตภัณฑ์ ตัดแต่งภาพดิจิทัล การสร้าง Effects ภาพ และงานภาพเคลื่อนไหวดิจิทัล การตัดต่อภาพ การใช้ Special Effects รวมทั้ง การทำไทเทิล โดยนำไปใช้กับสื่อเทคโนโลยีที่หลากหลาย เพื่อใช้ในงานเชิงพาณิชย์ และเพิ่มความสามารถความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม	- กลุ่มทฤษฎีและทักษะฝึกปฏิบัติเฉพาะทางการออกแบบ - ผลการเรียนรู้ ทางด้านการใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ผลงานที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ (5.5.3)	ชื่อวิชา/คำอธิบายรายวิชาสอดคล้องกับทักษะฝึกปฏิบัติเฉพาะทางการออกแบบ โดยใช้เทคโนโลยีขั้นสูงที่หลากหลายเพื่อใช้ในงานเชิงพาณิชย์ และเพิ่มความสามารถความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม
6252602	การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้และสื่อปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ User Experience Design and Human Computer Interaction	3(2-2-5)	หลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ พฤติกรรมมนุษย์ การรับรู้ และการประมวลผลการรับรู้ องค์ประกอบของการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ การใช้สี การจัดวาง การออกแบบเนื้อหา หลักการออกแบบโดยมีผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง	- กลุ่มความรู้ทางเทคโนโลยีการออกแบบ - ผลการเรียนรู้ ทางด้านการใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ผลงานที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ (5.5.3)	ชื่อวิชา/คำอธิบายรายวิชาสอดคล้องกับความรู้ทางเทคโนโลยีการออกแบบ หลักการและทฤษฎีเกี่ยวข้องกับการการสร้างสรรค์และออกแบบรูปแบบ ที่ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ (Human Computer Interaction) โดยเพื่อใช้ในงานเชิงพาณิชย์
6142704	เทรนด์และแฟชั่นนิยม Trends and Fashion	3(2-2-5)	แนวโน้มการพัฒนารูปแบบเครื่องแต่งกาย เครื่องประดับในสมัยปัจจุบัน การพัฒนาพื้นผิว สี รูปแบบ ของวัสดุที่นำมาสร้างสรรค์งานเครื่องแต่งกาย โดยเน้นแนวความคิดรูปแบบอันมีผลเนื่องมาจากความเคลื่อนไหวของศิลปะตามยุคสมัยและความเจริญทางเทคโนโลยี จิตวิทยาการรับรู้ของ	- กลุ่มทฤษฎีพื้นฐานทางศิลปะและการออกแบบ - ผลการเรียนรู้ด้านความรู้ (5.2.1) ด้านความรู้รอบรู้พื้นฐานในศาสตร์ที่เกี่ยวข้องความรู้ในทางศิลปะที่สัมพันธ์บริบททางสังคม (5.2.2)	ชื่อวิชา/คำอธิบายรายวิชาสอดคล้องกับสาระความรู้เนื้อหาในวิชาความรู้ทั่วไปทางศิลปะ และการออกแบบความเคลื่อนไหวของศิลปะตามยุคสมัยและความเจริญทางเทคโนโลยี จิตวิทยาการรับรู้ของมนุษย์ในเรื่องความเป็นสมัยนิยม สอดคล้องกับทั้งทางด้านหลักการ แนวคิด และทางด้านวิชาชีพอย่างลึกซึ้ง

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	คำอธิบายรายวิชา	สาระความรู้(มคอ.1)/ผลการเรียนรู้(มคอ.1)	เหตุผล/รายละเอียด
			มนุษย์ในเรื่องความเป็นสมัยนิยม ด้วยวิธีการวิจารณ์ สัมมนา ศึกษาดูงาน		
6253602	สื่อดิจิทัลและสิ่งพิมพ์สร้างสรรค์ Digital Media and Creative Printing	3(2-2-5)	สื่อสิ่งพิมพ์ การจัดวางองค์ประกอบ และวิธีการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ กระดาษที่ใช้ในการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ การใช้สีในงานออกแบบ ขั้นตอนการทำสื่อสิ่งพิมพ์ แบบรูปเล่ม คุณสมบัติของโปรแกรมสำเร็จรูปที่ใช้ในงานผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ การเตรียมรูปภาพและข้อความ การจัดทำต้นฉบับสิ่งพิมพ์ รวมถึงหลักในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือ วารสาร การตรวจสอบคุณภาพ และการประเมินผลงาน ระบบการพิมพ์และการเข้าเล่มสิ่งพิมพ์	- กลุ่มความรู้ทางเทคโนโลยีการออกแบบ - ผลการเรียนรู้ ทางด้านการใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ผลงานที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ (5.5.3)	ชื่อวิชา/คำอธิบายรายวิชาสอดคล้องกับความรู้ทางเทคโนโลยีการออกแบบหลักการและทฤษฎีเกี่ยวข้องกับการการสร้างสรรค์และออกแบบรูปแบบ ที่การจัดวางองค์ประกอบของ และวิธีการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อใช้ในงานเชิงพาณิชย์
3222109	การจัดการผลิตภัณฑ์และราคา Product and Price Management	3(3-0-6)	บทบาทและหน้าที่ความรับผิดชอบของผู้จัดการผลิตภัณฑ์แนวคิด การจัดส่วนผสมผลิตภัณฑ์ การออกแบบและบรรจุภัณฑ์ นโยบายตราสินค้า การวางตำแหน่งผลิตภัณฑ์ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ วิวัจกรผลิตภัณฑ์ สาเหตุของผลิตภัณฑ์ล้มเหลว และจริยธรรมสำหรับการพัฒนาผลิตภัณฑ์ วิธีการหลีกเลี่ยงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเรื่องราคา วัตถุประสงค์การกำหนดราคา การใช้ราคาเป็นเครื่องมือสำหรับกลยุทธ์ทางการตลาด การเปลี่ยนแปลงราคา การกำหนดราคา และจริยธรรมในการกำหนดราคาอย่างเหมาะสม	- กลุ่มความรู้ทางวิชาชีพทางออกแบบ - ผลการเรียนรู้ทางด้านคุณธรรมและจริยธรรม (5.1.1) และทางด้านความรู้ (5.2.) ศาสตร์ที่เกี่ยวข้องที่สัมพันธ์กับบริบททางสังคม	ชื่อวิชา/คำอธิบายรายวิชาสอดคล้องกับทางวิชาชีพทางออกแบบบทบาทและหน้าที่ความรับผิดชอบการตลาดในการจัดส่วนผสมผลิตภัณฑ์ การออกแบบและบรรจุภัณฑ์ นโยบายตราสินค้า การวางตำแหน่งผลิตภัณฑ์ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ วิวัจกรผลิตภัณฑ์และจริยธรรมในการกำหนดราคาอย่าง เหมาะสมสำหรับการเป็นผู้ประกอบการมีอาชีพ

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	คำอธิบายรายวิชา	สาระความรู้(มคอ.1)/ผลการเรียนรู้(มคอ.1)	เหตุผล/รายละเอียด
3224201	การตลาดอิเล็กทรอนิกส์ e - Marketing	3(3-0-6)	แนวคิดเกี่ยวกับการตลาดผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ การใช้ประโยชน์จากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศมาประยุกต์ใช้กับงานทางด้าน การตลาด เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มและสร้างความสัมพันธ์แก่ธุรกิจและลูกค้า เรียนรู้และประยุกต์ใช้ความรู้ทางการตลาดกับเทคโนโลยีที่เหมาะสมกับ สถานการณ์มาใช้ในเชิงปฏิบัติการสร้างเว็บไซต์ การนำเสนอสินค้าผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ การจัดเก็บข้อมูลทางการค้า การเพิ่มและการรักษา ฐานลูกค้า เพื่อสร้างความได้เปรียบทางการแข่งขัน รวมถึงเข้าใจ ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จ การกำหนดกลยุทธ์การตลาดผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ขององค์กร และเรียนรู้แนวโน้ม ของการตลาดผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์	- กลุ่มความรู้ทางวิชาชีพทางออกแบบ - ผลการเรียนรู้ทางด้านความรู้ (5.2.) ศาสตร์ที่เกี่ยวข้องที่สัมพันธ์กับบริบททางสังคมและด้านทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศสื่อสารเสนองานอย่างมีประสิทธิภาพ (5.5.1)โดยสามารถเลือกใช้เทคโนโลยีในการประยุกต์เหมาะสมในงานการสร้างสื่ออิเล็กทรอนิกส์(5.5.3)	ชื่อวิชา/คำอธิบายรายวิชาสอดคล้องกับทางวิชาชีพเกี่ยวกับการตลาดผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ การใช้ประโยชน์จากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศมาประยุกต์ใช้กับงานทางด้าน การตลาด เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มและสร้างความสัมพันธ์ สำหรับการเป็นผู้ประกอบการ
กลุ่มเฉพาะด้านเลือก					
Module เทคโนโลยีและการออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงพาณิชย์					
6143101	กลยุทธ์การสื่อสารทางการตลาดสำหรับงานออกแบบผลิตภัณฑ์ Marketing strategies of Communication for Product	3(2-2-5)	กลยุทธ์การตลาดของผู้บริหารผลิตภัณฑ์ แนวความคิดการตลาดสมัยใหม่ของผลิตภัณฑ์ การนำผลิตภัณฑ์เข้าสู่ตลาด การบริหารสายผลิตภัณฑ์ การวิเคราะห์คุณสมบัติเบื้องต้นของสินค้าเพื่อให้ตัดสินใจเกี่ยวกับตราสินค้า การวางแผนสร้างตราสินค้าในเศรษฐกิจยุคใหม่ กลยุทธ์ในการสร้างความจงรักภักดีตราสินค้า ทบทวนการกำหนดตำแหน่งผลิตภัณฑ์ในตลาดที่มีการ	- กลุ่มความรู้ทางวิชาชีพทางออกแบบ - ผลการเรียนรู้ทางด้านความรู้ (5.2.) ศาสตร์ที่เกี่ยวข้องที่สัมพันธ์กับบริบททางสังคม และด้านปัญหาทางการวิเคราะห์ สังเคราะห์ (5.3.2)	ชื่อวิชา/คำอธิบายรายวิชาสอดคล้องกับทางวิชาชีพเกี่ยวกับการวิเคราะห์คุณสมบัติเบื้องต้นของสินค้าเพื่อให้ตัดสินใจเกี่ยวกับตราสินค้า การวางแผนสร้างตราสินค้าในเศรษฐกิจยุคใหม่มาประยุกต์ใช้กับงานทางด้าน การตลาด เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มและสร้างความสัมพันธ์เชิงธุรกิจ

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	คำอธิบายรายวิชา	สาระความรู้(มคอ.1)/ผลการเรียนรู้(มคอ.1)	เหตุผล/รายละเอียด
			แข่งขันจากภายในและต่างประเทศ ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจพัฒนาเปลี่ยนแปลงผลิตภัณฑ์และตราสินค้า เพื่อสามารถวิเคราะห์วางแผนและกำหนดกลยุทธ์ทางการตลาดได้อย่างเหมาะสม		
6143208	ทักษะการออกแบบผลิตภัณฑ์ Skills for Products Design	3(2-2-5)	การฝึกทักษะการออกแบบผลิตภัณฑ์และสร้างผลิตภัณฑ์อย่างสร้างสรรค์จากงานภาคสนามท้องถิ่นเพื่อสร้างการเชื่อมโยงกระบวนการสำหรับการตลาดเพื่อการสื่อสาร	- กลุ่มทฤษฎีและทักษะฝึกปฏิบัติเฉพาะทางการออกแบบ - ผลการเรียนรู้ทางด้านปัญญาด้านการมีความคิดสร้างสรรค์ (5.3.4) รวมทั้งทักษะพิสัย (5.6) ที่สามารถใช้ทักษะทางด้านการปฏิบัติในการสร้างสรรค์ผลงาน	ชื่อวิชา/คำอธิบายรายวิชาสอดคล้องกับทางวิชาชีพเกี่ยวกับสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์อย่างสร้างสรรค์ประยุกต์ใช้กับงานทางด้านการสร้างมูลค่าเพิ่มเชิงธุรกิจ
6143912	นิทรรศการและการแสดงสินค้า Display & Exhibition	3(2-2-5)	หลักการ ประเภท องค์ประกอบ แนวคิด และเทคนิควิธี วัสดุและการติดตั้ง การประมาณราคา ในการจัดนิทรรศการและการจัดแสดงสินค้า การวางแผน ออกแบบ เขียนแบบ การเลือกใช้สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อดิจิทัล หรือสื่ออื่น ๆ และเทคโนโลยีนำเสนองาน ที่เหมาะสมและสอดคล้องเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย ประเพณี วัฒนธรรมในท้องถิ่น และสังคมยุคปัจจุบัน	- กลุ่มทฤษฎีและทักษะฝึกปฏิบัติเฉพาะทางการออกแบบ - ผลการเรียนรู้ทางด้านทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศสื่อสารเสนองานอย่างมีประสิทธิภาพ (5.5.1) โดยสามารถเลือกใช้เทคโนโลยีในการประยุกต์เหมาะสมในงานการสร้างสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (5.5.3)	ชื่อวิชา/คำอธิบายรายวิชาสอดคล้องกับทางวิชาชีพเกี่ยวกับนำเสนองาน ที่เหมาะสมและสอดคล้อง เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย ประเพณี วัฒนธรรมในท้องถิ่นประยุกต์ใช้กับงานเชิงพาณิชย์
Module เทคโนโลยีและการออกแบบกราฟิกเชิงพาณิชย์					
6143102	พฤติกรรมผู้บริโภคและแนวโน้มของงานกราฟิก Consumer Behavior Modeling & Graphic Trends	3(2-2-5)	บทบาท ลักษณะและค่านิยมของพฤติกรรมผู้บริโภคที่มีต่องานออกแบบกราฟิก ศึกษาแนวโน้ม และรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของงานกราฟิกที่มีผลต่อความต้องการของผู้บริโภค ฝึกทักษะ การวิเคราะห์ วิจัย ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาพฤติกรรมผู้บริโภค มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบงานกราฟิก	- กลุ่มความรู้ทางวิชาชีพทางออกแบบ - ผลการเรียนรู้ทางด้านความรู้ (5.2.) ศาสตร์ที่เกี่ยวข้องที่สัมพันธ์กับบริบททางสังคม และด้านปัญญาทางด้านการวิเคราะห์ สังเคราะห์ (5.3.2)	วิชา/คำอธิบายรายวิชาสอดคล้องกับทางวิชาชีพเกี่ยวกับบทบาท ลักษณะและค่านิยมของพฤติกรรมผู้บริโภคที่มีต่องานออกแบบกราฟิกมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบงานกราฟิกจากโจทย์ปัญหาที่กำหนด สำหรับการเป็นผู้ประกอบการมืออาชีพ

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	คำอธิบายรายวิชา	สาระความรู้(มคอ.1)/ผลการเรียนรู้(มคอ.1)	เหตุผล/รายละเอียด
			จากโจทย์ปัญหาที่กำหนด สำหรับการเป็นผู้ประกอบการมีอาชีพ		
6143703	ทักษะการออกแบบสื่อกราฟิกดิจิทัล Skills for Graphic Digital Media Design	3(2-2-5)	การฝึกทักษะการออกแบบกราฟิก ลวดลายภาพประกอบ และสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลในรูปแบบต่างๆ และสร้างผลงานกราฟิกอย่างสร้างสรรค์จากงานภาคสนามในท้องถิ่นเพื่อสร้างการเชื่อมโยงกระบวนการของพฤติกรรมผู้บริโภคและแนวโน้มของงานกราฟิก เพื่อนำเสนองานเชิงพาณิชย์ที่เหมาะสม	- กลุ่มทฤษฎีและทักษะฝึกปฏิบัติเฉพาะทางการออกแบบ - ผลการเรียนรู้ทางด้านปัญญาด้านการมีความคิดสร้างสรรค์ (5.3.4) และทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศสื่อสารเสนองานอย่างมีประสิทธิภาพ (5.5.1) โดยสามารถเลือกใช้เทคโนโลยีในการประยุกต์เหมาะสมในงานการสร้างสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (5.5.3) รวมทั้งทักษะพิสัย (5.6) ที่สามารถใช้ทักษะทางด้านการปฏิบัติในการสร้างสรรค์ผลงาน	วิชา/คำอธิบายรายวิชาสอดคล้องกับทางวิชาชีพสร้างผลงานกราฟิกอย่างสร้างสรรค์จากงานภาคสนามในท้องถิ่นเพื่อสร้างการเชื่อมโยงกระบวนการของพฤติกรรมผู้บริโภคเพื่อนำเสนองานเชิงพาณิชย์ที่เหมาะสม
6143704	ทักษะงานสร้างสรรค์เพื่องานดิจิทัลและเทคโนโลยี Creative Skills for Digital and Technology	3(2-2-5)	การฝึกทักษะนำเอาข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียง และ วิดีโอ มาจัดการตามกระบวนการ โดยอาศัยเทคโนโลยีและวิธีการผลิตโดยนำมาเชื่อมโยงกันเพื่อให้เกิดประโยชน์ในการใช้งาน และตรงกับวัตถุประสงค์ หรือ สื่ออิเล็กทรอนิกส์	- กลุ่มทฤษฎีและทักษะฝึกปฏิบัติเฉพาะทางการออกแบบ - ผลการเรียนรู้ทางด้านปัญญาด้านการมีความคิดสร้างสรรค์ (5.3.4) และทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศสื่อสารเสนองานอย่างมีประสิทธิภาพ (5.5.1) โดยสามารถเลือกใช้เทคโนโลยีในการประยุกต์เหมาะสมในงานการสร้างสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (5.5.3) รวมทั้งทักษะพิสัย (5.6) ที่สามารถใช้ทักษะทางด้านการปฏิบัติในการสร้างสรรค์ผลงาน	วิชา/คำอธิบายรายวิชาสอดคล้องกับทางวิชาชีพโดยอาศัยเทคโนโลยีและวิธีการผลิตโดยนำมาเชื่อมโยงกันเพื่อให้เกิดประโยชน์ในการใช้งาน และตรงกับวัตถุประสงค์ หรือ สื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อนำเสนองานเชิงพาณิชย์ที่เหมาะสม
Module การสื่อสารงานหัตถกรรมในท้องถิ่น					
6254601	การสื่อสารงานออกแบบหัตถกรรมเชิงพาณิชย์ Communication for Commercial Handicraft Design	3(2-2-5)	ทฤษฎี หลักการ และฝึกทักษะในงานศิลปะ การออกแบบ การใช้สี การจัดวางองค์ประกอบ การสื่อสารทางการตลาดแบบออนไลน์และออฟไลน์ เทคโนโลยีที่เหมาะสม ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการ	- กลุ่มความรู้ทางวิชาชีพทางออกแบบ - ผลการเรียนรู้ทางด้านความรู้ (5.2.) ศาสตร์ที่เกี่ยวข้องที่สัมพันธ์กับบริบททางสังคม ภูมิปัญญาวัฒนธรรม และด้านปัญญาทางด้านการวิเคราะห์ สังเคราะห์ (5.3.2) และทักษะ	วิชา/คำอธิบายรายวิชาสอดคล้องกับทางวิชาชีพทางออกแบบทฤษฎี หลักการ และฝึกทักษะในงานศิลปะการสื่อสารเชิงพาณิชย์

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	คำอธิบายรายวิชา	สาระความรู้(มคอ.1)/ผลการเรียนรู้(มคอ.1)	เหตุผล/รายละเอียด
			ดำเนินการสื่อสารการตลาด เครื่องมือสื่อสารตลาดดิจิทัล สื่อปฏิสัมพันธ์ สื่อสังคมออนไลน์ และโทรศัพท์เคลื่อนที่ เทคนิคและวิธีการโฆษณาออนไลน์ การสื่อสารการตลาดผ่านเครื่องมือค้นหาบนอินเทอร์เน็ต และสื่อดิจิทัลอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง	การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศสื่อสารเสนองานอย่างมีประสิทธิภาพ (5.5.1)โดยสามารถเลือกใช้เทคโนโลยีในการประยุกต์เหมาะสมในงานการสร้างสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมทั้งทักษะพิสัย(5.6)ที่สามารถใช้ทักษะทางด้านการปฏิบัติในการสร้างสรรค์ผลงาน	
6144201	เทคโนโลยีการสร้างสรรค์หัตถกรรมท้องถิ่น Technology for Local Handicrafts	3(2-2-5)	วิเคราะห์แนวคิดเชิงนามธรรมเพื่อการวางแผนและสร้างสรรค์ผลงานหัตถกรรมจากวัสดุ เทคนิค กรรมวิธี จากงานภาคสนาม รวมทั้งการนำเทคโนโลยีทางด้านดิจิทัลและเทคนิคต่าง ๆ เพื่อนำเสนองานเชิงพาณิชย์ที่เหมาะสม	- กลุ่มความรู้ทางเทคโนโลยีการออกแบบ - ผลการเรียนรู้ทางด้านความรู้ (5.2.) ศาสตร์ที่เกี่ยวข้องที่สัมพันธ์กับบริบททางสังคม ภูมิปัญญาวัฒนธรรม และด้านปัญญาทางด้านการวิเคราะห์ สังเคราะห์ (5.3.2)และทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศสื่อสารเสนองานอย่างมีประสิทธิภาพ (5.5.1)โดยสามารถเลือกใช้เทคโนโลยีในการประยุกต์เหมาะสมในงานการสร้างสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมทั้งทักษะพิสัย(5.6)ที่สามารถใช้ทักษะทางด้านการปฏิบัติในการสร้างสรรค์ผลงาน	ชื่อวิชา/คำอธิบายรายวิชาสอดคล้องกับทางเทคโนโลยีการออกแบบการนำเทคโนโลยีทางด้านดิจิทัลและเทคนิคต่างๆ เพื่อนำเสนองานเชิงพาณิชย์ที่เหมาะสม
6144701	สหวิทยาการของวัสดุท้องถิ่น Interdisciplinary of local material	3(2-2-5)	แนวคิดของสหวิทยาการของวัสดุในท้องถิ่นสู่การวิเคราะห์และฝึกปฏิบัติเพื่อการออกแบบสร้างสรรค์ ที่สอดคล้องกับสังคมและวัฒนธรรม ในมุมมองทางประวัติศาสตร์ชาติพันธุ์ และความงาม จากงานภาคสนามและปราชญ์ชาวบ้านในพื้นที่หรือวิทยาการผู้มีความรู้	- กลุ่มทฤษฎีและทักษะฝึกปฏิบัติเฉพาะทางการออกแบบ - ผลการเรียนรู้ทางด้านความรู้ (5.2.) ศาสตร์ที่เกี่ยวข้องที่สัมพันธ์กับบริบททางสังคม ภูมิปัญญาวัฒนธรรม และด้านปัญญาทางด้านการวิเคราะห์ สังเคราะห์รวมทั้งทักษะพิสัย (5.6)ที่สามารถใช้ทักษะทางด้านการปฏิบัติในการสร้างสรรค์ผลงาน	ชื่อวิชา/คำอธิบายรายวิชาสอดคล้องกับทฤษฎีและทักษะฝึกปฏิบัติเฉพาะทางการออกแบบเพื่อการออกแบบสร้างสรรค์ ที่สอดคล้องกับสังคม และวัฒนธรรมในท้องถิ่น
Module เลือกอิสระ					
6144702	สัทธิรมชาติและสิ่งทอ	3(2-2-5)	หลักการการสร้างสีจากธรรมชาติ การใช้วัสดุในชุมชน เพื่อสร้างสีที่เกิดจากธรรมชาติ	- กลุ่มทฤษฎีและทักษะฝึกปฏิบัติเฉพาะทางการออกแบบ	วิชา/คำอธิบายรายวิชาสอดคล้องกับทฤษฎีและทักษะฝึกปฏิบัติเฉพาะทางการ

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	คำอธิบายรายวิชา	สาระความรู้(มคอ.1)/ผลการเรียนรู้(มคอ.1)	เหตุผล/รายละเอียด
	Textiles and Natural Colors		ที่เน้นการย้อมเส้นใย และสิ่งทอ และสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์สิ่งทอจากสีย้อมธรรมชาติที่สามารถขายเชิงธุรกิจได้	- ผลการเรียนรู้ทางด้านความรู้ (5.2.) ศาสตร์ที่เกี่ยวข้องที่สัมพันธ์กับบริบททางสังคม ภูมิปัญญาวัฒนธรรม และด้านปัญญาทางด้านการวิเคราะห์ สังเคราะห์รวมทั้งทักษะพิสัย (5.6) ที่สามารถใช้ทักษะทางด้านการปฏิบัติในการสร้างสรรค์ผลงาน	ออกแบบเพื่อการออกแบบสร้างสรรค์ ที่สอดคล้องกับสังคม และวัฒนธรรมในท้องถิ่น
6224701	บรรจุภัณฑ์สร้างสรรค์ Creative Packaging	3(2-2-5)	หลักการออกแบบบรรจุภัณฑ์เชิงพาณิชย์ การเลือกใช้วัสดุ การออกแบบโครงสร้าง การออกแบบกราฟิกบรรจุภัณฑ์ ข้อบังคับและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับงานบรรจุภัณฑ์ การและฝึกทักษะการออกแบบและพัฒนา รูปแบบบรรจุภัณฑ์เชิงพาณิชย์จากงานภาคสนามท้องถิ่น การทำหุ่นจำลอง ประกอบแบบ และการนำเสนอผลงาน	- กลุ่มทฤษฎีและทักษะฝึกปฏิบัติเฉพาะทางการออกแบบ - ผลการเรียนรู้ทางด้านปัญญาด้านการมีความคิดสร้างสรรค์ (5.3.4) และทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศสื่อสารเสนองานอย่างมีประสิทธิภาพ (5.5.1) รวมทั้งทักษะพิสัย (5.6) ที่สามารถใช้ทักษะทางด้านการปฏิบัติในการสร้างสรรค์ผลงาน	วิชา/คำอธิบายรายวิชาสอดคล้องกับทฤษฎีและทักษะฝึกปฏิบัติเฉพาะทางการออกแบบเพื่อการออกแบบสร้างสรรค์เชิงพาณิชย์
6144703	การออกแบบฉากเวที Set Design Stage	3(2-2-5)	ความเป็นมา ประเภท รูปแบบ วัสดุอุปกรณ์ หลักพื้นฐานและกระบวนการออกแบบของการออกแบบสร้างฉากและเวที	- กลุ่มทฤษฎีและทักษะฝึกปฏิบัติเฉพาะทางการออกแบบ - ผลการเรียนรู้ทางด้านปัญญาด้านการมีความคิดสร้างสรรค์ (5.3.4) และทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศสื่อสารเสนองานอย่างมีประสิทธิภาพ (5.5.1) รวมทั้งทักษะพิสัย (5.6) ที่สามารถใช้ทักษะทางด้านการปฏิบัติในการสร้างสรรค์ผลงาน	วิชา/คำอธิบายรายวิชาสอดคล้องกับทฤษฎีและทักษะฝึกปฏิบัติเฉพาะทางการออกแบบหลักพื้นฐานและกระบวนการออกแบบของการในการนำเสนอ
6144704	ดิจิทัลสำหรับเครื่องหมายการค้า Digital for Trademark	3(2-2-5)	การออกแบบ เครื่องหมายและสัญลักษณ์ ประเภทต่าง ๆ โดยคำนึงถึงหลักการออกแบบและการสื่อความหมายและฝึกทักษะการออกแบบเครื่องหมายการค้าจากงานภาคสนามท้องถิ่นเพื่อสร้างการ	- กลุ่มทฤษฎีและทักษะฝึกปฏิบัติเฉพาะทางการออกแบบ - ผลการเรียนรู้ทางด้านปัญญาด้านการมีความคิดสร้างสรรค์ (5.3.4) และทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศสื่อสารเสนองานอย่างมีประสิทธิภาพ (5.5.1) รวมทั้งทักษะพิสัย	วิชา/คำอธิบายรายวิชาสอดคล้องกับทฤษฎีและทักษะฝึกปฏิบัติเฉพาะทางการออกแบบเพื่อการออกแบบสร้างสรรค์เชิงพาณิชย์ที่เป็นมาตรฐานและเชื่อมโยงกระบวนการสำหรับการตลาดเพื่อการสื่อสาร

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	คำอธิบายรายวิชา	สาระความรู้(มคอ.1)/ผลการเรียนรู้(มคอ.1)	เหตุผล/รายละเอียด
			เชื่อมโยงกระบวนการสำหรับการตลาดเพื่อการสื่อสาร	(5.6) ที่สามารถใช้ทักษะทางด้านการปฏิบัติในการสร้างสรรค์ผลงาน	
6144705	ดิจิทัลสำหรับงานโฆษณา Digital for Advertising	3(2-2-5)	หลักการออกแบบ ทฤษฎีสี กระบวนการสร้างสรรค์และการออกแบบโฆษณา โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับสินค้าหรือบริการ แนวความคิดหลักในการโฆษณา วัตถุประสงค์ด้านการตลาด ด้านจิตวิทยาและภาพพจน์ จุดขายที่เป็นเอกลักษณ์ หรือ USP ขั้นตอนการผลิตงานโฆษณาและสื่อผสม สัดส่วนโครงสร้างรูปแบบและการจัดวางตัวอักษร การออกแบบตัวอักษร โดยคำนึงถึงความสัมพันธ์และการสื่อความหมาย ฝึกปฏิบัติการสร้างสรรค์และผลิตงานโฆษณา	- กลุ่มทฤษฎีและทักษะฝึกปฏิบัติเฉพาะทางการออกแบบ - ผลการเรียนรู้ทางด้านปัญญาด้านการมีความคิดสร้างสรรค์ (5.3.4) และทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศสื่อสารเสนองานอย่างมีประสิทธิภาพ (5.5.1) รวมทั้งทักษะพิสัย (5.6) ที่สามารถใช้ทักษะทางด้านการปฏิบัติในการสร้างสรรค์ผลงาน	วิชา/คำอธิบายรายวิชาสอดคล้องกับทฤษฎีและทักษะฝึกปฏิบัติเฉพาะทางการออกแบบเพื่อหลักการออกแบบ ทฤษฎีสี กระบวนการสร้างสรรค์และการออกแบบโฆษณา โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับสินค้าหรือบริการ
6144202	เครื่องประดับสร้างสรรค์ Creative Jewelry	3(2-2-5)	การออกแบบ วิธีการผลิต การประกอบอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำเครื่องประดับในระบบอุตสาหกรรมครัวเรือน รวมถึงการใช้วัสดุท้องถิ่นมาประกอบจัดทำเครื่องประดับตกแต่ง	- กลุ่มทฤษฎีและทักษะฝึกปฏิบัติเฉพาะทางการออกแบบ - ผลการเรียนรู้ทางด้านความรู้ (5.2.) ศาสตร์ที่เกี่ยวข้องที่สัมพันธ์กับบริบททางสังคม ภูมิปัญญาวัฒนธรรม และด้านปัญญาด้านการวิเคราะห์ สังเคราะห์รวมทั้งทักษะพิสัย (5.6) ที่สามารถใช้ทักษะทางด้านการปฏิบัติในการสร้างสรรค์ผลงาน	วิชา/คำอธิบายรายวิชาสอดคล้องกับทฤษฎีและทักษะฝึกปฏิบัติเฉพาะทางการออกแบบเพื่อการออกแบบสร้างสรรค์ในระบบอุตสาหกรรมครัวเรือน รวมถึงการใช้วัสดุท้องถิ่นมาประกอบจัดทำเครื่องประดับตกแต่ง ที่สอดคล้องกับสังคม และวัฒนธรรมในท้องถิ่น
6144602	สร้างสรรค์ภาพล้อและภาพประกอบเรื่อง Creative for Caricature and Illustration	3(2-2-5)	การเขียนภาพล้อ ภาพประกอบเรื่องด้วยเครื่องมือพื้นฐานและโปรแกรมสำเร็จรูป ประเภทและคุณสมบัติของวัสดุ เครื่องมือพื้นฐานที่ใช้ในงานเขียนภาพล้อและภาพประกอบเรื่อง ประเภทและคุณสมบัติ	- กลุ่มทฤษฎีและทักษะฝึกปฏิบัติเฉพาะทางการออกแบบ - ผลการเรียนรู้ทางด้านปัญญาด้านการมีความคิดสร้างสรรค์ (5.3.4) และทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศสื่อสารเสนองานอย่างมีประสิทธิภาพ	ชื่อวิชา/คำอธิบายรายวิชาสอดคล้องกับทฤษฎีและทักษะฝึกปฏิบัติเฉพาะทางการออกแบบการนำเทคโนโลยีทางด้านดิจิทัลและเทคนิคต่าง ๆ เพื่อการนำเสนอที่เหมาะสม

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	คำอธิบายรายวิชา	สาระความรู้(มคอ.1)/ผลการเรียนรู้(มคอ.1)	เหตุผล/รายละเอียด
			ของโปรแกรมสำเร็จรูปที่ใช้ในงานเขียนภาพประกอบ หลักการร่างภาพ การถ่ายโอนภาพเข้าสู่เครื่องคอมพิวเตอร์ การใช้เมาส์ปากกาวาดภาพระบายสี หลักการร่างภาพล้อและภาพประกอบเรื่องสั้น นิทานสำหรับเด็ก ภาพโปสเตอร์	ประสิทธิภาพ (5.5.1) รวมทั้งทักษะพิสัย (5.6) ที่สามารถใช้ทักษะทางด้านการปฏิบัติในการสร้างสรรค์ผลงาน	
6254503	เทคโนโลยีและงานดิจิทัลเพื่อการสร้างสรรค์เว็บเพจ Technology and Digital for Creating Web Pages	3(2-2-5)	หลักการออกแบบเว็บเพจ โฮมเพจ การประยุกต์ใช้ภาพกราฟิก ภาพแอนิเมชัน และการตกแต่งเว็บเพจด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป	- กลุ่มความรู้ทางเทคโนโลยีการออกแบบ - ผลการเรียนรู้ทางด้านปัญญาด้านการมีความคิดสร้างสรรค์ (5.3.4) และทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศสื่อสารเสนองานอย่างมีประสิทธิภาพ (5.5.1) รวมทั้งทักษะพิสัย (5.6) ที่สามารถใช้ทักษะทางด้านการปฏิบัติในการสร้างสรรค์ผลงาน	ชื่อวิชา/คำอธิบายรายวิชาสอดคล้องกับทางเทคโนโลยีการออกแบบการนำเทคโนโลยีทางด้านดิจิทัลและเทคนิคต่างๆ เพื่อการนำเสนอที่เหมาะสม
6144302	ออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา Creative for Pottery Design	3(2-2-5)	ลักษณะรูปแบบผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา หลักการและทฤษฎีการออกแบบ ศึกษาวัสดุ เครื่องมือ และอุปกรณ์ที่ใช้ในการผลิต การตกแต่งลวดลาย เทคนิคการทำสี ผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา ฝึกปฏิบัติการร่างแนวคิด การออกแบบเขียนแบบ ผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา การขึ้นรูปขึ้นงานแบบต่างๆ การซ่อมแซมชิ้นงาน การทำสีหลังจากการเผา ความสวยงามและแนวคิดในการสร้างสรรค์ทางด้านศิลปะและด้านธุรกิจ	- กลุ่มทฤษฎีและทักษะฝึกปฏิบัติเฉพาะทางการออกแบบ - ผลการเรียนรู้ทางด้านความรู้ (5.2.) ศาสตร์ที่เกี่ยวข้องที่สัมพันธ์กับบริบททางสังคม ภูมิปัญญาวัฒนธรรม และด้านปัญญาทางด้านการวิเคราะห์ สังเคราะห์รวมทั้งทักษะพิสัย (5.6) ที่สามารถใช้ทักษะทางด้านการปฏิบัติในการสร้างสรรค์ผลงาน	วิชา/คำอธิบายรายวิชาสอดคล้องกับทฤษฎีและทักษะฝึกปฏิบัติเฉพาะทางการออกแบบเพื่อการลักษณะรูปแบบผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา หลักการและทฤษฎีการออกแบบ ที่สอดคล้องกับสังคมและวัฒนธรรมในท้องถิ่นที่เชื่อมโยงกับแนวคิดในการสร้างสรรค์ทางด้านศิลปะและด้านธุรกิจ
6144303	หัตถกรรมสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากไม้ไผ่ Bamboo Craft Design	3(2-2-5)	ลักษณะรูปแบบผลิตภัณฑ์จักสานไม้ไผ่ในท้องถิ่น ศึกษาวัสดุ เครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้ในขั้นตอนการผลิต หลักการและทฤษฎี	- กลุ่มทฤษฎีและทักษะฝึกปฏิบัติเฉพาะทางการออกแบบ - ผลการเรียนรู้ทางด้านความรู้ (5.2.) ศาสตร์ที่เกี่ยวข้องที่สัมพันธ์กับบริบททางสังคม ภูมิ	วิชา/คำอธิบายรายวิชาสอดคล้องกับทฤษฎีและทักษะฝึกปฏิบัติเฉพาะทางการออกแบบเพื่อการทฤษฎีการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมจักสานจากไม้ไผ่โดย

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	คำอธิบายรายวิชา	สาระความรู้(มคอ.1)/ผลการเรียนรู้(มคอ.1)	เหตุผล/รายละเอียด
			การออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมจักสานจากไม้ไผ่โดยใช้ ภูมิปัญญาท้องถิ่น เทคนิควิธีการย้อมสี วิธีการปฏิบัติงานจักสาน ลวดลายดั้งเดิม ลวดลายประยุกต์อย่างสร้างสรรค์ การนำงานสานมาแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์ต่างๆ การคิดต้นทุนและการกำหนดราคาจำหน่าย ความสวยงามและแนวคิดในการสร้างสรรค์ด้านศิลปะและด้านธุรกิจ	ปัญญาวัฒนธรรม และด้านปัญญาทางด้านการวิเคราะห์ สังเคราะห์รวมทั้งทักษะพิสัย (5.6) ที่สามารถใช้ทักษะทางด้านการปฏิบัติในการสร้างสรรค์ผลงาน	ใช้ ภูมิปัญญาท้องถิ่น หลักการและทฤษฎีการออกแบบ ที่สอดคล้องกับสังคม และวัฒนธรรมในท้องถิ่นที่เชื่อมโยงกับแนวคิดในการสร้างสรรค์ทางด้านศิลปะและด้านธุรกิจ

ตารางเปรียบเทียบ รายวิชาสาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจกับสถาบันอาชีวศึกษา

อาชีวศึกษา					อุดมศึกษา				
ระดับหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง					ปริญญาตรี				
ประเภทวิชาศิลปกรรม					คณะเทคโนโลยีการเกษตรและเทคโนโลยีอุตสาหกรรม				
สาขาวิชา การออกแบบ - สาขางานการออกแบบนิเทศศิลป์ - สาขางานการออกแบบผลิตภัณฑ์					ภาควิชาเทคโนโลยีอุตสาหกรรม - สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ				
รหัสวิชา	รายวิชา	ท.	ป.	น.	รหัสวิชา	รายวิชา	ท.	ป.	น.
3000-1205	การเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านเว็บไซต์	3	0	3	0080103	ทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านสื่อออนไลน์	3	0	3
3000-1201	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจและสังคม	3	0	3	0080102	ทักษะการใช้ภาษาอังกฤษเพื่องานราชการและเชิงธุรกิจ	3	0	3
					0080105	ภาษาไทยเพื่ออาชีพ	3	0	3
					0080106	พหุภาษาไทยกับการสื่อสารเชิงสุนทรียภาพ	3	0	3
					0080107	ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน	3	0	3
3000-1101	ภาษาไทยเพื่อสื่อสารในงานอาชีพ	3	0	3	0080104	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร	3	0	3
					0010208	ทักษะชีวิตและจริยธรรมในสังคมดิจิทัล			
					0020204	ชีวิตกับดนตรี	3	0	3
					0020205	ศิลปะการแสดงกับชีวิต	3	0	3
					0030201	ศิลปะและวัฒนธรรมร่วมสมัย	3	0	3
					0030204	ชีวิตกับภาพถ่าย	3	0	3
					0040203	การพัฒนาคุณภาพชีวิตเพื่อสุขภาวะที่ดี	3	0	3
					0040206	การรู้สารสนเทศในศตวรรษที่ 21	3	0	3
					0040207	สื่อบันเทิงเชิงพินิจ	3	0	3
					0050209	สันติปัญญาศึกษา	3	0	3
3000-1501	ชีวิตกับสังคมไทย	3	0	3	0030301	มนุษย์กับสังคม	3	0	3
					0010312	ธุรกิจและความเป็นผู้ประกอบการรุ่นใหม่	3	0	3
					0010306	การบูรณาการทางการตลาดยุคใหม่เพื่อความยั่งยืน	3	0	3
3000-1502	เศรษฐกิจพอเพียง	3	0	3	0010304	การดำเนินชีวิตตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง	3	0	3
					0030305	ชีวิตกับการเงิน	3	0	3
					0030308	ภูมิปัญญาเทคโนโลยีและนวัตกรรมท้องถิ่น	3	0	3
					0030310	การรู้เท่าทันสื่อ	3	0	3
					0040307	เศรษฐกิจเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต	3	0	3
					0050309	เศรษฐกิจดิจิทัลและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์	3	0	3
					0060302	วัยใสใจสะอาด	3	0	3

อาชีวศึกษา					อุดมศึกษา				
ระดับหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง					ปริญญาตรี				
ประเภทวิชาศิลปกรรม					คณะเทคโนโลยีการเกษตรและเทคโนโลยีอุตสาหกรรม				
สาขาวิชา การออกแบบ - สาขางานการออกแบบนิเทศศิลป์ - สาขางานการออกแบบผลิตภัณฑ์					ภาควิชาเทคโนโลยีอุตสาหกรรม - สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ				
รหัสวิชา	รายวิชา	ท.	ป.	น.	รหัสวิชา	รายวิชา	ท.	ป.	น.
					0060303	ความเป็นพลเมืองและกฎหมายในชีวิตประจำวัน	3	0	3
					0010408	การพัฒนาทักษะการดำเนินชีวิตด้วยกีฬาโอลิมปิก	3	0	3
3000-1503	มนุษย์สัมพันธ์กับปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	3	0	3	0030401	ศาสตร์พระราชาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน	3	0	3
					0040405	การเกษตรยั่งยืนและตลาดบริโภค	3	0	3
					0040406	การสร้างเสริมสุขภาพและสุขภาพทางเพศ	3	0	3
3000-1607	สารสนเทศเพื่อการเรียนรู้				0040409	เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้	3	0	3
3000-1409	การคิดและการตัดสินใจ	3	0	3	0050402	การคิดและการแก้ปัญหา	3	0	3
3000-1606	การคิดอย่างเป็นระบบ	3	0	3	0050403	การคิดเชิงระบบ	3	0	3
3000-1401	คณิตศาสตร์เพื่อพัฒนาทักษะการคิด	3	0	3	0050404	คณิตศาสตร์เพื่อพัฒนาทักษะการคิด	3	0	3
					0070401	เทคโนโลยีการจัดการข้อมูลขนาดใหญ่	3	0	3
					0070407	สื่อดิจิทัลเพื่อการดำรงชีวิตสมัยใหม่	3	0	3
3000-1210	ภาษาอังกฤษเพื่ออุตสาหกรรมธุรกิจบริการ	3	0	3	2313718	ภาษาอังกฤษสำหรับงานอุตสาหกรรม	2	3	3
		2	3	3	6141113	พื้นฐานงานออกแบบสร้างสรรค์	2	3	3
3302-2002	กายวิภาคเพื่องานออกแบบ				6141701	การยศาสตร์เพื่องานออกแบบสร้างสรรค์	2	3	3
3302-2004	การวาดเขียนสร้างสรรค์				6141114	พื้นฐานการแสดงออกทางภาพ	2	3	3
3300-0001	ความรู้เกี่ยวกับศิลปะ	2	3	3	6141115	พัฒนาการของงานออกแบบ	2	3	3
					6141116	สุนทรียศาสตร์ในงานออกแบบสร้างสรรค์	2	3	3
					6142703	ทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์	2	3	3
					6143913	เตรียมโครงการพิเศษทางการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ	2	3	3
					6141702	ศัพท์เทคนิคภาษาอังกฤษในงานออกแบบสร้างสรรค์	2	3	3
					6141703	สีและการจัดองค์ประกอบเพื่อการออกแบบสร้างสรรค์	2	3	3
3302-0002	คอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบ				6252601	วิชาการกราฟิกคอมพิวเตอร์เพื่องานออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ	2	3	3
3302-2201	การออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นฐาน				6142115	พื้นฐานงานผลิตภัณฑ์สำหรับงานออกแบบเชิงธุรกิจ	2	3	3
3302-2001	โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบเขียนแบบ				6253601	การออกแบบโดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วย	2	3	3

อาชีวศึกษา					อุดมศึกษา				
ระดับหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง					ปริญญาตรี				
ประเภทวิชาศิลปกรรม					คณะเทคโนโลยีการเกษตรและเทคโนโลยีอุตสาหกรรม				
สาขาวิชา การออกแบบ - สาขางานการออกแบบนิเทศศิลป์ - สาขางานการออกแบบผลิตภัณฑ์					ภาควิชาเทคโนโลยีอุตสาหกรรม - สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ				
รหัสวิชา	รายวิชา	ท.	ป.	น.	รหัสวิชา	รายวิชา	ท.	ป.	น.
3302-2008	การสร้างภาพ 3 มิติด้วยคอมพิวเตอร์								
3302-9201	การนำเสนองานออกแบบ				6142901	เทคโนโลยีและเทคนิคการนำเสนอ	2	3	3
					6112201	ศิลปะภาพถ่ายและการตัดต่อภาพดิจิทัล	2	3	3
					6252602	การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้และสื่อปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์	2	3	3
3302-2009	แนวโน้มสมัยนิยม				6142704	เทรนด์และแฟชั่นนิยม	2	3	3
3302-2104	การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์				6253602	สื่อดิจิทัลและสิ่งพิมพ์สร้างสรรค์	2	3	3
					กลุ่มวิชาชีพเลือก 18 หน่วยกิต ให้เลือกเรียน Module ต่อไปนี้ อย่างน้อย 2 Module และไม่น้อยกว่า 18 หน่วยกิต โดยให้เลือกเรียน Module จาก Module 1, Module 2, Module 3 และ Module 4 ต่อไปนี้				
					Module 1 เทคโนโลยีและการออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงพาณิชย์				
					61433101	กลยุทธ์การสื่อสารทางการตลาดสำหรับงานออกแบบผลิตภัณฑ์	2	3	3
3302-2204	การออกแบบผลิตภัณฑ์นวัตกรรม				6143208	ทักษะการออกแบบผลิตภัณฑ์	2	3	3
3302-2003	การจัดแสดงและนิทรรศการ				6143912	นิทรรศการและการแสดงสินค้า	2	3	3
					Module 2 เทคโนโลยีและการออกแบบกราฟิกเชิงพาณิชย์				
					6143102	พฤติกรรมผู้บริโภคและแนวโน้มของงานกราฟิก	2	3	3
					6143703	ทักษะการออกแบบสื่อกราฟิกดิจิทัล	2	3	3
				3	6143704	ทักษะงานสร้างสรรค์เพื่องานดิจิทัลมีเดียและเทคโนโลยี	2	3	3
					Module 3 การสื่อสารงานทัศนกรรมในท้องถิ่น				
					6254601	การสื่อสารงานออกแบบในตลาดดิจิทัล	2	3	3
					6144201	เทคโนโลยีและเทคนิคการสร้างสรรค์ทัศนกรรม	2	3	3
					6144701	สหวิทยาการของวัสดุท้องถิ่น	2	3	3
					Module 4 เลือกอิสระ (ให้เลือกเรียนวิชาต่อไปนี้ 9 หน่วยกิต)				
3302-9207	ศิลปะสิ่งทอ				6144702	สีธรรมชาติและสิ่งทอ	2	3	3
3302-2006	การออกแบบบรรจุภัณฑ์				6224701	บรรจุภัณฑ์สร้างสรรค์	2	3	3
3302-2007	การออกแบบฉากและเวที				6144703	การออกแบบฉากและเวที	2	3	3
3302-9203	การออกแบบเครื่องหมายการค้า				6144704	ดิจิทัลสำหรับเครื่องหมายการค้า	2	3	3

อาชีวศึกษา					อุดมศึกษา				
ระดับหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง					ปริญญาตรี				
ประเภทวิชาศิลปกรรม					คณะเทคโนโลยีการเกษตรและเทคโนโลยีอุตสาหกรรม				
สาขาวิชา การออกแบบ - สาขางานการออกแบบนิเทศศิลป์ - สาขางานการออกแบบผลิตภัณฑ์					ภาควิชาเทคโนโลยีอุตสาหกรรม - สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ				
รหัสวิชา	รายวิชา	ท.	ป.	น.	รหัสวิชา	รายวิชา	ท.	ป.	น.
3302-2005	การออกแบบกราฟิกสื่อโฆษณา				6144705	ดิจิทัลสำหรับงานโฆษณา	2	3	3
3302-9202	การออกแบบป้ายโฆษณา								
3302-9204	การออกแบบเครื่องประดับ				6144202	เครื่องประดับสร้างสรรค์	2	3	3
3302-2103	การออกแบบภาพถ่ายและภาพประกอบเรื่อง				6144602	สร้างสรรค์ภาพถ่ายและภาพประกอบเรื่อง	2	3	3
					6254503	เทคโนโลยีและงานดิจิทัลเพื่อการสร้างสรรค์เว็บเพจ	2	3	3
					กลุ่มวิชาชีพเลือก 18 หน่วยกิต รายวิชาเลือก ทั้งปกติ หรือสหกิจศึกษา ให้เลือกจาก Module หรือ รายวิชาศึกษาตามอัธยาศัย				
					6144801	การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	0	45	1
					6144802	การเตรียมฝึกสหกิจ	0	30	0
					6144803	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	0	300	5
					6144811	สหกิจศึกษา	0	640	6
หมวดวิชาเลือกเสรี					หมวดวิชาเลือกเสรี				
XXXXXX	XXXXXXX	2	3	3	XXXXXX	XXXXXXX	2	3	3
XXXXXX	XXXXXXX	2	3	3	XXXXXX	XXXXXXX	2	3	3
สามารถเทียบโอนหน่วยกิตได้ (ไม่น้อยกว่า)				70	หน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร				123

อาชีวศึกษา					อุดมศึกษา				
ระดับหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง					ปริญญาตรี				
ประเภทวิชาศิลปกรรม					คณะเทคโนโลยีการเกษตรและเทคโนโลยีอุตสาหกรรม				
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก					ภาควิชาเทคโนโลยีอุตสาหกรรม				
- สาขางานคอมพิวเตอร์กราฟิกอาร์ต - สาขางานงานมัลติมีเดีย - สาขาสื่อสิ่งพิมพ์					- สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ				
รหัสวิชา	รายวิชา	ท.	ป.	น.	รหัสวิชา	รายวิชา	ท.	ป.	น.
3000-1205	การเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านเว็บไซต์	3	0	3	0080103	ทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านสื่อออนไลน์	3	0	3
3000-1201	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจและสังคม	3	0	3	0080102	ทักษะการใช้ภาษาอังกฤษเพื่องานราชการและเชิงธุรกิจ	3	0	3
					0080105	ภาษาไทยเพื่ออาชีพ	3	0	3
					0080106	พหุภาษาไทยกับการสื่อสารเชิงสุนทรียภาพ	3	0	3
					0080107	ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน	3	0	3
3000-1101	ภาษาไทยเพื่อสื่อสารในงานอาชีพ	3	0	3	0080104	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร	3	0	3
					0010208	ทักษะชีวิตและจริยธรรมในสังคมดิจิทัล			
					0020204	ชีวิตกับดนตรี	3	0	3
					0020205	ศิลปะการแสดงกับชีวิต	3	0	3
					0030201	ศิลปะและวัฒนธรรมร่วมสมัย	3	0	3
					0030204	ชีวิตกับภาพถ่าย	3	0	3
					0040203	การพัฒนาคุณภาพชีวิตเพื่อสุขภาวะที่ดี	3	0	3
					0040206	การรู้สารสนเทศในศตวรรษที่ 21	3	0	3
					0040207	สื่อบันเทิงเชิงพินิจ	3	0	3
					0050209	สันติปัญญาศึกษา	3	0	3
3000-1501	ชีวิตกับสังคมไทย	3	0	3	0030301	มนุษย์กับสังคม	3	0	3
					0010312	ธุรกิจและความเป็นผู้ประกอบการรุ่นใหม่	3	0	3
					0010306	การบูรณาการทางการตลาดยุคใหม่เพื่อความยั่งยืน	3	0	3
3000-1502	เศรษฐกิจพอเพียง	3	0	3	0010304	การดำเนินชีวิตตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง	3	0	3
					0030305	ชีวิตกับการเงิน	3	0	3
					0030308	ภูมิปัญญาเทคโนโลยีและนวัตกรรมท้องถิ่น	3	0	3
					0030310	การรู้เท่าทันสื่อ	3	0	3
					0040307	เศรษฐกิจเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต	3	0	3
					0050309	เศรษฐกิจดิจิทัลและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์	3	0	3
					0060302	วัยใสใจสะอาด	3	0	3
					0060303	ความเป็นพลเมืองและกฎหมายในชีวิตประจำวัน	3	0	3

อาชีวศึกษา					อุดมศึกษา				
ระดับหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง					ปริญญาตรี				
ประเภทวิชาศิลปกรรม					คณะเทคโนโลยีการเกษตรและเทคโนโลยีอุตสาหกรรม				
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก					ภาควิชาเทคโนโลยีอุตสาหกรรม				
- สาขางานคอมพิวเตอร์กราฟิกอาร์ต - สาขางานงานมัลติมีเดีย - สาขาสื่อสิ่งพิมพ์					- สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ				
รหัสวิชา	รายวิชา	ท.	ป.	น.	รหัสวิชา	รายวิชา	ท.	ป.	น.
					0010408	การพัฒนาทักษะการดำเนินชีวิตด้วยกีฬาอิเล็กทรอนิกส์	3	0	3
3000-1503	มนุษย์สัมพันธ์กับปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	3	0	3	0030401	ศาสตร์พระราชาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน	3	0	3
					0040405	การเกษตรยั่งยืนและฉลาดบริโภค	3	0	3
					0040406	การสร้างเสริมสุขภาพและสุขภาวะทางเพศ	3	0	3
3000-1607	สารสนเทศเพื่อการเรียนรู้				0040409	เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้	3	0	3
3000-1409	การคิดและการตัดสินใจ	3	0	3	0050402	การคิดและการแก้ปัญหา	3	0	3
3000-1606	การคิดอย่างเป็นระบบ	3	0	3	0050403	การคิดเชิงระบบ	3	0	3
3000-1401	คณิตศาสตร์เพื่อพัฒนาทักษะการคิด	3	0	3	0050404	คณิตศาสตร์เพื่อพัฒนาทักษะการคิด	3	0	3
					0070401	เทคโนโลยีการจัดการข้อมูลขนาดใหญ่	3	0	3
					0070407	สื่อดิจิทัลเพื่อการดำรงชีวิตสมัยใหม่	3	0	3
3000-1210	ภาษาอังกฤษเพื่ออุตสาหกรรมธุรกิจบริการ	3	0	3	2313718	ภาษาอังกฤษสำหรับงานอุตสาหกรรม	2	3	3
3308-2005	หลักการออกแบบกราฟิก	2	3	3	6141113	พื้นฐานงานออกแบบสร้างสรรค์	2	3	3
					6141701	การยศาสตร์เพื่องานออกแบบสร้างสรรค์	2	3	3
3308-2101	การวาดภาพการ์ตูน	2	3	3	6141114	พื้นฐานการแสดงออกทางภาพ	2	3	3
3300-0001	ความรู้เกี่ยวกับศิลปะ	2	3	3	6141115	พัฒนาการของงานออกแบบ	2	3	3
					6141116	สุนทรียศาสตร์ในงานออกแบบสร้างสรรค์	2	3	3
3300-1001	การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์	2	3	3	6142703	ทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์	2	3	3
					6143913	เตรียมโครงการพิเศษทางการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ	2	3	3
					6141702	ศัพท์เทคนิคภาษาอังกฤษในงานออกแบบสร้างสรรค์	2	3	3
3300-0003	องค์ประกอบศิลป์	2	3	3	6141703	สีและการจัดองค์ประกอบเพื่อการออกแบบสร้างสรรค์	2	3	3
3308-2006	ระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์กราฟิก	2	2	3	6252601	วิซวลกราฟิกคอมพิวเตอร์เพื่องานออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ	2	3	3
					6142115	พื้นฐานงานผลิตภัณฑ์สำหรับงานออกแบบเชิงธุรกิจ	2	3	3
3308-2103	การออกแบบเขียนแบบด้วยคอมพิวเตอร์	2	3	3	6253601	การออกแบบโดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วย	2	3	3

อาชีวศึกษา					อุดมศึกษา				
ระดับหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง					ปริญญาตรี				
ประเภทวิชาศิลปกรรม					คณะเทคโนโลยีการเกษตรและเทคโนโลยีอุตสาหกรรม				
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก - สาขางานคอมพิวเตอร์กราฟิกอาร์ต - สาขางานงานมัลติมีเดีย - สาขาสื่อสิ่งพิมพ์					ภาควิชาเทคโนโลยีอุตสาหกรรม - สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ				
รหัสวิชา	รายวิชา	ท.	ป.	น.	รหัสวิชา	รายวิชา	ท.	ป.	น.
3308-2104	การสร้างสรรค์ภาพสามมิติด้วยคอมพิวเตอร์	2	3	3					
3308-2007	เทคนิคการนำเสนอ	2	2	3	6142901	เทคโนโลยีและเทคนิคการนำเสนอ	2	3	3
3308-2001	หลักการถ่ายภาพดิจิทัล	2	2	3	6112201	ศิลปะภาพถ่ายและการตัดต่อภาพดิจิทัล	2	3	3
3308-2002	การตัดแต่งภาพดิจิทัล	2	2	3					
					6252602	การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้และสื่อปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์	2	3	3
					6142704	เทรนด์และแฟชันนิยม	2	3	3
3308-2401	การออกแบบกราฟิกเพื่องานพิมพ์	2	3	3	6253602	สื่อดิจิทัลและสิ่งพิมพ์สร้างสรรค์	2	3	3
3308-2402	คอมพิวเตอร์เพื่องานสิ่งพิมพ์	2	3	3					
					กลุ่มวิชาชีพเลือก 18 หน่วยกิต ให้เลือกเรียน Module ต่อไปนี้ อย่างน้อย 2 Module และไม่น้อยกว่า 18 หน่วยกิต โดยให้เลือกเรียน Module จาก Module 1, Module 2, Module 3 และ Module 4 ต่อไปนี้				
					Module 1 เทคโนโลยีและการออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงพาณิชย์				
					6143101	กลยุทธ์การสื่อสารทางการตลาดสำหรับงานออกแบบผลิตภัณฑ์	2	3	3
					6143208	ทักษะการออกแบบผลิตภัณฑ์	2	3	3
					6143912	นิทรรศการและการแสดงสินค้า	2	3	3
					Module 2 เทคโนโลยีและการออกแบบกราฟิกเชิงพาณิชย์				
					6143102	พฤติกรรมผู้บริโภคและแนวโน้มของงานกราฟิก	2	3	3
3308-2402	คอมพิวเตอร์เพื่องานสิ่งพิมพ์	2	2	3	6143703	ทักษะการออกแบบสื่อกราฟิกดิจิทัล	2	3	3
3308-2204	การสร้างสรรค์งานมัลติมีเดีย	2	2	3	6143704	ทักษะงานสร้างสรรค์เพื่องานดิจิทัลมีเดียและเทคโนโลยี	2	3	3
					Module 3 การสื่อสารงานทัศนกรรมในท้องถิ่น				
3308-9003	หลักการโฆษณา	2	2	3	6254601	การสื่อสารงานออกแบบในตลาดดิจิทัล	2	3	3
3308-2202	การผลิตสื่อมัลติมีเดีย	2	2	3					
					6144201	เทคโนโลยีและเทคนิคการสร้างสรรค์ทัศนกรรม	2	3	3
					6144701	สหวิทยาการของวัสดุท้องถิ่น	2	3	3
					Module 4 เลือกอิสระ (ให้เลือกเรียนวิชาต่อไปนี้ 9 หน่วยกิต)				
					6144702	สุนทรียชาติและสิ่งทอ	2	3	3
3308-2403	การออกแบบบรรจุภัณฑ์				6224701	บรรจุภัณฑ์สร้างสรรค์	2	3	3
					6144703	การออกแบบฉากและเวที	2	3	3
					6144704	ดิจิทัลสำหรับเครื่องหมายการค้า	2	3	3

อาชีวศึกษา					อุดมศึกษา				
ระดับหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง					ปริญญาตรี				
ประเภทวิชาศิลปกรรม					คณะเทคโนโลยีการเกษตรและเทคโนโลยีอุตสาหกรรม				
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก - สาขางานคอมพิวเตอร์กราฟิกอาร์ต - สาขางานงานมัลติมีเดีย - สาขาสื่อสิ่งพิมพ์					ภาควิชาเทคโนโลยีอุตสาหกรรม - สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ				
รหัสวิชา	รายวิชา	ท.	ป.	น.	รหัสวิชา	รายวิชา	ท.	ป.	น.
3308-9004	การผลิตสื่อโฆษณา				6144705	ดิจิทัลสำหรับงานโฆษณา	2	3	3
					6144202	เครื่องประดับสร้างสรรค์	2	3	3
3308-2301	การออกแบบคาแรคเตอร์				6147602	สร้างสรรค์ภาพล้อและภาพประกอบเรื่อง	2	3	3
3308-9001	การออกแบบเว็บเพจ				6254503	เทคโนโลยีและงานดิจิทัลเพื่อการสร้างสรรค์เว็บเพจ	2	3	3
					กลุ่มวิชาชีพเลือก 18 หน่วยกิต รายวิชาเลือก ทั้งปกติ หรือสหกิจศึกษา ให้เลือกจาก Module หรือรายวิชาศึกษาตามอัธยาศัย				
					6144801	การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	0	45	1
					6144802	การเตรียมฝึกสหกิจ	0	30	0
					6144803	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	0	300	5
					6144811	สหกิจศึกษา	0	640	6
หมวดวิชาเลือกเสรี					หมวดวิชาเลือกเสรี				
XXXXXX	XXXXXX	2	3	3	XXXXXX	XXXXXX	2	3	3
XXXXXX	XXXXXX	2	3	3	XXXXXX	XXXXXX	2	3	3
สามารถเทียบโอนหน่วยกิตได้ (ไม่น้อยกว่า)				70	หน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร				123

แบบรายงานผลการดำเนินการตามข้อเสนอแนะจากคณะกรรมการสภาวิชาการ
 ในคราวประชุมครั้งที่ 1/2562 วันพฤหัสบดี ที่ 10 มกราคม พ.ศ. 2562
 หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ (หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2563)

ลำดับ ที่	ข้อเสนอแนะ	สถานะการดำเนินการ			
		แก้ไข (✓)	รายละเอียดการแก้ไข (ระบุหน้า)	ไม่แก้ไข (X)	เหตุผลที่ไม่แก้ไข
1	ชื่อ หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจ ออกแบบสร้างสรรค์ ไม่สอดคล้อง กับประกาศ ก.พ.อ. เรื่อง การกำหนดชื่อสาขาวิชาสำหรับการเสนอขอกำหนดตำแหน่ง ทางวิชาการ และการเทียบเคียงสาขาวิชาที่เคยกำหนดไป แล้ว พ.ศ. 2561 เนื่องจากตามรหัส 18 กลุ่มเทคโนโลยี ทั้ง สาขาวิชาและอนุสาขาวิชา ไม่มีชื่อเทคโนโลยีธุรกิจออกแบบ สร้างสรรค์ จึงจะเป็นอุปสรรคสำหรับอาจารย์ที่สอนใน สาขาวิชานี้ในการขอตำแหน่งทางวิชาการ แต่มีชื่อ รหัส 15 กลุ่มสถาปัตยกรรมศาสตร์ 1502 การออกแบบ (Design) 150202 การออกแบบอุตสาหกรรม (Industrial Design) รหัส 18 กลุ่มเทคโนโลยี 1810 สาขาวิชา เทคโนโลยี บรรจุภัณฑ์ (Packaging Technology)	✓	ปรับแก้ ชื่อ หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต จากเดิม สาขาวิชา เทคโนโลยีธุรกิจออกแบบสร้างสรรค์ แก้เป็น สาขาวิชา เทคโนโลยีออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ (หน้า 1)		
2	เสนอเปลี่ยนชื่อหลักสูตรเป็น หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบที่ สร้างสรรค์ (Creative Design Technology)	✓	ปรับแก้ ชื่อ หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต จากเดิม สาขาวิชา เทคโนโลยีธุรกิจออกแบบสร้างสรรค์ แก้เป็น สาขาวิชา เทคโนโลยีออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ (หน้า 1)		
3	ปรับแก้รายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป โดยใช้รายวิชา หลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.	✓	ปรับแก้ ปรับแก้รายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป แก้เป็น รายวิชาหลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562 ที่ได้รับการเห็นชอบจากสภามหาวิทยาลัยเรียบร้อยแล้ว		

ลำดับ ที่	ข้อเสนอแนะ	สถานะการดำเนินการ																			
		แก้ไข (✓)	รายละเอียดการแก้ไข (ระบุหน้า)	ไม่แก้ไข (X)	เหตุผลที่ไม่แก้ไข																
	2562 ที่ได้รับการเห็นชอบจากสภามหาวิทยาลัยเรียบร้อยแล้ว																				
4	ตัวอย่างรายวิชา Creative Design ที่ต้องมีความทันสมัย และเรียนรู้เชิงรุกที่เน้นทักษะการคิด เชิงสร้างสรรค์ เพื่อให้ไม่ให้เป็นรายวิชาที่ล้าสมัย และเรียนแบบไร้ทิศทาง ควรพิจารณารายวิชาตามตารางแนบ ดังนี้ <table><tr><td>ชื่อรายวิชาที่มีในหลักสูตรของประเทศญี่ปุ่น</td><td>ชื่อรายวิชาที่มีในหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต</td></tr><tr><td>Introduction to Design Studies I</td><td>ไม่มีในหลักสูตรควรสร้างรายวิชา</td></tr><tr><td>Introduction to Design Studies II</td><td>ไม่มีในหลักสูตรควรสร้างรายวิชา</td></tr><tr><td>Introduction to Design Studies III</td><td>ไม่มีในหลักสูตรควรสร้างรายวิชา</td></tr><tr><td>Basic Form Science</td><td>ไม่มีในหลักสูตรควรสร้างรายวิชา</td></tr><tr><td>Form Exercises I, Form Exercises II</td><td>ไม่มีในหลักสูตรควรสร้างรายวิชา</td></tr><tr><td>Modeling Exercises</td><td>Customer Behavior Modeling & Graphic Trends</td></tr><tr><td>History of Design Theory of Product</td><td>6143702 Technology Products Design</td></tr></table>	ชื่อรายวิชาที่มีในหลักสูตรของประเทศญี่ปุ่น	ชื่อรายวิชาที่มีในหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต	Introduction to Design Studies I	ไม่มีในหลักสูตรควรสร้างรายวิชา	Introduction to Design Studies II	ไม่มีในหลักสูตรควรสร้างรายวิชา	Introduction to Design Studies III	ไม่มีในหลักสูตรควรสร้างรายวิชา	Basic Form Science	ไม่มีในหลักสูตรควรสร้างรายวิชา	Form Exercises I, Form Exercises II	ไม่มีในหลักสูตรควรสร้างรายวิชา	Modeling Exercises	Customer Behavior Modeling & Graphic Trends	History of Design Theory of Product	6143702 Technology Products Design	✓	ปรับแก้ รายวิชา Creative Design เน้นความทันสมัย และเรียนรู้เชิงรุกที่เน้นทักษะการคิด เชิงสร้างสรรค์ รวมทั้งสอดคล้องกับความต้องการเชิงธุรกิจ ดังรายวิชาดังนี้ - พื้นฐานงานออกแบบสร้างสรรค์ (Introduction to Creative Design) - กายวิภาคเชิงกลเพื่องานออกแบบสร้างสรรค์ (Ergonomics for Creative Design) - สีเพื่อการสร้างสรรค์และหลักการจัดการองค์ประกอบ (Color Theory for Creative Design and Composition) - วิชากราฟิกคอมพิวเตอร์เพื่องานออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ (Visual Graphic Computer to Creative Design for Business) - พื้นฐานการแสดงออกทางภาพ (Visual Arts Fundamentals) - พัฒนาการของงานออกแบบ (Evolution of design) - สุนทรียศาสตร์ในงานออกแบบสร้างสรรค์ (Aesthetics in creative design) - ทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ (Exercises for Creative Thinking)		
ชื่อรายวิชาที่มีในหลักสูตรของประเทศญี่ปุ่น	ชื่อรายวิชาที่มีในหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต																				
Introduction to Design Studies I	ไม่มีในหลักสูตรควรสร้างรายวิชา																				
Introduction to Design Studies II	ไม่มีในหลักสูตรควรสร้างรายวิชา																				
Introduction to Design Studies III	ไม่มีในหลักสูตรควรสร้างรายวิชา																				
Basic Form Science	ไม่มีในหลักสูตรควรสร้างรายวิชา																				
Form Exercises I, Form Exercises II	ไม่มีในหลักสูตรควรสร้างรายวิชา																				
Modeling Exercises	Customer Behavior Modeling & Graphic Trends																				
History of Design Theory of Product	6143702 Technology Products Design																				

ลำดับ ที่	ข้อเสนอแนะ		สถานการณ์ดำเนินการ			
			แก้ไข (✓)	รายละเอียดการแก้ไข (ระบุหน้า)	ไม่แก้ไข (X)	เหตุผลที่ไม่แก้ไข
	Design I, Theory of Product Design II			- เตรียมโครงการพิเศษทางเทคโนโลยีออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ (Special project preparation of Technology Creative Design for Business) - โครงการพิเศษทางเทคโนโลยีออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ (Special project of Technology Creative Design for Business) - เทรนด์และนิยามศัพท์ภาษาอังกฤษในงานออกแบบสร้างสรรค์ (Trends of English in creative design) - พื้นฐานงานผลิตภัณฑ์สำหรับงานออกแบบเชิงธุรกิจ (Introduction to Product Design for Business) - การออกแบบเขียนแบบโดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วย (Computer aided design) - เทคโนโลยีและเทคนิคการนำเสนอ (Technology and Presentation Techniques) - ศิลปะภาพถ่ายและการตัดต่อภาพดิจิทัล (Photography Arts & Digital Editing) - การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้และสื่อปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ (User Experience Design and Human Computer Interaction) - สื่อดิจิทัลและสิ่งพิมพ์สร้างสรรค์ (Digital Media and Creative Printing)		
	Theory of Experience Design	Creative Thinking and Technology and Processing of Graphic Products				
	Theory of Visual Design	Creative Drawing				
	Drawing Exercises	3D of Computer Graphics				
	Basic Exercises in Design Planning	ไม่มีในหลักสูตรควรสร้างรายวิชา				
	Design Practice I, Design Practice II	ไม่มีในหลักสูตรควรสร้างรายวิชา				
	Theory of Information Design	6111501 Information Technology for Industrial Work				
	Color Theory	ไม่มีในหลักสูตรควรสร้างรายวิชา				
	Material and Production Technology	6143501 Product Creation Process				
	Exercises CAD	6252601 Computer for Design				

ลำดับ ที่	ข้อเสนอแนะ		สถานการณ์ดำเนินการ			
			แก้ไข (✓)	รายละเอียดการแก้ไข (ระบุหน้า)	ไม่แก้ไข (X)	เหตุผลที่ไม่แก้ไข
	Editorial Design	ไม่มีในหลักสูตรโครงสร้าง รายวิชา		- ทักษะการออกแบบผลิตภัณฑ์ (Products Design Practice) - ทักษะการออกแบบสื่อกราฟิกดิจิทัลมีเดีย (Graphic Digital Media Design Practice) - ทักษะงานสร้างสรรค์เพื่องานดิจิทัลและเทคโนโลยี (Exercises Creative for Digital Arts and Technology) - เทคโนโลยีและเทคนิคการสร้างสรรค์หัตถกรรม (Technology for Local handicrafts) - การสร้างสรรค์เครื่องหมายการค้า (Trademark creation) - การสร้างสรรค์งานโฆษณา (Creative Banner) - เครื่องประดับสร้างสรรค์ (Creative Jewelry) - สร้างสรรค์ภาพล้อและภาพประกอบเรื่อง (Caricature and Illustration) - เทคโนโลยีและงานดิจิทัลเพื่อการสร้างสรรค์เว็บเพจ (Technology and digital for creating web pages) - พฤติกรรมผู้บริโภคและแนวโน้มของงานกราฟิก (Customer Behavior Modeling & Graphic Trends) - นิทรรศการและการแสดงสินค้า - Display & Exhibition		
	Ergonomics	6141115 Ergonomics Art for Creative Design				
	Theory of Infographics	6142115 Basic of Graphic Creation Technology				
	Theory of Interaction Design	ไม่มีในหลักสูตรโครงสร้าง รายวิชา				
	Off-class Practice Design	ไม่มีในหลักสูตรโครงสร้าง รายวิชา				
	Subjects offered other department	ไม่มีในหลักสูตรโครงสร้าง รายวิชา				
	Subjects offered other universities	ไม่มีในหลักสูตรโครงสร้าง รายวิชา				

ลำดับ ที่	ข้อเสนอแนะ	สถานการณ์ดำเนินการ			
		แก้ไข (✓)	รายละเอียดการแก้ไข (ระบุหน้า)	ไม่แก้ไข (X)	เหตุผลที่ไม่แก้ไข
			- กลยุทธ์การสื่อสารทางการตลาดสำหรับงานออกแบบผลิตภัณฑ์ (Marketing strategies of Communication for Product) - การจัดการทางการออกแบบสร้างสรรค์ (Management Services of Creative Design) - ธุรกิจการออกแบบสร้างสรรค์(The Business of Creative Design) - สื่อดิจิทัลและสิ่งพิมพ์สร้างสรรค์ (Digital Media and Creative Printing)		
5	จากการวิเคราะห์รายวิชาและเนื้อหาในข้อ ๔. ก่อนข้างต้นสมัยสู่สถานการณ์เศรษฐกิจเชิงสร้าง สรรค์ แต่เนื้อหาของรายวิชาเน้นหลายด้าน เช่น แฟชั่น เครื่องหนัง สิ่งพิมพ์ การจัดเวที/ฉาก งานแสดง งานหัตถกรรม เป็นต้น ซึ่งจะทำให้หลักสูตรไม่มีจุดแข็ง และการบริหารจัดการให้มีคุณภาพเป็นไปค่อนข้างยาก เพราะอาจารย์ประจำหลักสูตรมีประสบการณ์น้อย และผลงานทางวิชาการที่แสดงถึงความเชี่ยวชาญก็ยังไม่สอดคล้องกับสาขาวิชาที่สอน จึงจำเป็นต้องหาอาจารย์พิเศษที่มีประสบการณ์และทักษะทำงานจริงผ่านงานมาช่วยสอน เพราะว่าหลักสูตรนี้ไม่เน้นวิชาการแต่เน้นการปฏิบัติการ และผลงานที่แสดงออกสู่สาธารณชน ซึ่งเป็นหลักสูตรที่มีความน่าสนใจ และเหมาะสมกับสถานการณ์				

ลำดับ ที่	ข้อเสนอแนะ	สถานะการดำเนินการ			
		แก้ไข (✓)	รายละเอียดการแก้ไข (ระบุหน้า)	ไม่แก้ไข (X)	เหตุผลที่ไม่แก้ไข
6	ให้ทบทวนการเขียนจำนวนหน่วยกิต ให้ถูกต้องตามหลักปฏิบัติการเขียนจำนวนหน่วยกิต จากเดิม 3(2-3-4) ให้แก้ไขเป็น 3(2-2-5) เนื่องจากการกำหนดจำนวนหน่วยกิตในบางรายวิชาส่งผลให้หลักสูตรมีจำนวนชั่วโมงในการเรียนการสอนมากเกินไป	✓	ปรับแก้ จำนวนหน่วยกิต จากเดิม 3(2-3-4) แก้ไขเป็น 3(2-2-5) จำนวนหน่วยกิต - รายวิชาชีบบัณฑิต - รายวิชาวิชาชีพเลือก - รายวิชาศึกษาตามอัธยาศัย		
7	ให้ปรับรายวิชาให้มีจำนวน 3 หน่วยกิต เพราะรายวิชาที่อาจารย์สอนไม่ถึง 3 หน่วยกิตจะไม่สามารถใช้ประเมินเพื่อขอกำหนดตำแหน่งทางวิชาการได้	✓	ปรับแก้ จำนวนหน่วยกิต ให้มี จำนวน ๓ หน่วยกิต จำนวนหน่วยกิต - รายวิชาชีบบัณฑิต - รายวิชาวิชาชีพเลือก - รายวิชาศึกษาตามอัธยาศัย		
8	ให้ตรวจสอบแผนที่กระจายความรับผิดชอบมาตรฐานการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum mapping) บางรายวิชามีจุดด้านคุณธรรมจริยธรรม บางรายวิชาเป็นวิชาเดียวกันแต่ใส่จุดไม่เหมือนกัน	✓	ปรับแก้ แผนที่กระจายความรับผิดชอบมาตรฐานการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum mapping) รายวิชาที่มีจุดด้านคุณธรรมจริยธรรม จากเดิม บางรายวิชาเป็นวิชาเดียวกันแต่ใส่จุดไม่เหมือนกัน แก้ไขเป็น บางรายวิชาเป็นวิชาเดียวกันแต่ใส่จุดเหมือนกัน (หน้า 73 – 75)		

แบบรายงานผลการดำเนินการตามข้อเสนอแนะจากคณะกรรมการสภาวิชาการ
 ในคราวประชุมครั้งที่ 2/2562 วันพฤหัสบดี ที่ 14 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2562
 หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563)

ลำดับ ที่	ข้อเสนอแนะ	สถานะการดำเนินการ			
		แก้ไข (✓)	รายละเอียดการแก้ไข (ระบุหน้า)	ไม่แก้ไข (X)	เหตุผลที่ไม่แก้ไข
1	หน้า 1 ทบทวน ข้อ 5.2 ประเภทของหลักสูตร ตามชื่อหลักสูตรแล้วว่าควรอยู่ประเภทใด	✓	ปรับแก้ ประเภทของหลักสูตร จากเดิม หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการกิ่งวิชาชีพ แก้เป็น หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ		
2	หน้า 2 ทบทวน ข้อ 8 อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา เนื่องจากอาชีพมีความหลากหลาย และไม่ได้ระบุเฉพาะเจาะจงว่ามีอาชีพเพื่อออกแบบขายความคิดสร้างสรรค์ หรือต้องผลิตสินค้าตามที่ได้ออกแบบแล้ว จำหน่ายผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบเองด้วย ดังนั้นการจัดทำหลักสูตรจึงไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของอาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา	✓	ปรับแก้ อาชีพบัณฑิตหลังสำเร็จการศึกษา จากเดิม อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา - นักออกแบบสร้างสรรค์ (Creative Designer) - สาขาวิชาชีพด้านธุรกิจสิ่งทอและเครื่องนุ่งห่ม - สาขาวิชาชีพธุรกิจหนังสือและสิ่งพิมพ์ดิจิทัล - สาขาวิชาชีพธุรกิจการจัดอเนกประสงค์ การจัดนิทรรศการต่างๆ - สาขาวิชาชีพธุรกิจการถ่ายภาพ - สาขาวิชาชีพธุรกิจการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก ผลิตภัณฑ์เครื่องเรือน หัตถกรรมภูมิปัญญา - สาขาวิชาชีพธุรกิจอีคอมเมิร์ซและเว็บไซต์ - สาขาวิชาชีพธุรกิจด้านเทคโนโลยีการออกแบบ - ผู้ประกอบการ (Entrepreneur) เจ้าของกิจการ หรือผู้ที่คิดริเริ่มจัดตั้งธุรกิจขึ้นมาเป็นของตนเอง มีการวางแผนการดำเนินงาน และดำเนินธุรกิจทุกด้านด้วยตนเอง ได้แก่ ผู้ประกอบการทางด้านการออกแบบ ผู้ประกอบการทาง		

ลำดับ ที่	ข้อเสนอแนะ	สถานการณ์ดำเนินการ			
		แก้ไข (✓)	รายละเอียดการแก้ไข (ระบุหน้า)	ไม่แก้ไข (X)	เหตุผลที่ไม่แก้ไข
			เทคโนโลยี (Technopreneur) ผู้ประกอบการโรงพิมพ์/ธุรกิจสิ่งพิมพ์ เป็นต้น - อาจารย์/นักวิชาการ/บุคลากรทางการศึกษา ด้านเทคโนโลยีธุรกิจออกแบบสร้างสรรค์ - ที่ปรึกษาด้านเทคโนโลยีการออกแบบสร้างสรรค์ แก้ไข อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา - นักออกแบบสร้างสรรค์ (Creative Designer) - ผู้ประกอบการ (Entrepreneur) เจ้าของกิจการ หรือผู้ที่คิดริเริ่มจัดตั้งธุรกิจขึ้นมาเป็นของตนเอง มีการวางแผนการดำเนินงาน และดำเนินธุรกิจทุกด้านด้วยตนเอง ได้แก่ ผู้ประกอบการทางด้านการออกแบบ ผู้ประกอบการทางเทคโนโลยี (Technopreneur) เป็นต้น - อาจารย์/นักวิชาการ/บุคลากรทางการศึกษา ด้านเทคโนโลยีธุรกิจออกแบบสร้างสรรค์ - ที่ปรึกษาด้านเทคโนโลยีการออกแบบสร้างสรรค์ (หน้า ๒)		
3	ทบทวนชื่อชื่อหลักสูตรและปริญญาภาษาไทยและภาษาอังกฤษให้สอดคล้อง และเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับรายวิชาที่เรียน	✓	ปรับแก้ ชื่อหลักสูตรและชื่อปริญญาภาษาไทยและภาษาอังกฤษให้สอดคล้อง และเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับรายวิชาที่เรียนจากเดิม ชื่อหลักสูตร ภาษาไทย : หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ		

ลำดับ ที่	ข้อเสนอแนะ	สถานะการดำเนินการ			
		แก้ไข (✓)	รายละเอียดการแก้ไข (ระบุหน้า)	ไม่แก้ไข (X)	เหตุผลที่ไม่แก้ไข
			ภาษาอังกฤษ : Bachelor of Technology (Business Creative Design Technology) ชื่อปริญญาและสาขาวิชา ภาษาไทย ชื่อเต็ม : เทคโนโลยีบัณฑิต (เทคโนโลยีออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ) ชื่อย่อ : ทล.บ. (เทคโนโลยีออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ) ภาษาอังกฤษ ชื่อเต็ม: Bachelor of Technology (Business Creative Design Technology) ชื่อย่อ : B.Tech (Business Creative Design Technology) แก้เป็น ชื่อหลักสูตร ภาษาไทย : หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ ภาษาอังกฤษ : Bachelor of Fine Arts Program in Creative Design Technology for Business ชื่อปริญญาและสาขาวิชา ภาษาไทย ชื่อเต็ม : ศิลปบัณฑิต (เทคโนโลยีออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ)		

ลำดับ ที่	ข้อเสนอแนะ	สถานะการดำเนินการ																																	
		แก้ไข (✓)	รายละเอียดการแก้ไข (ระบุหน้า)	ไม่แก้ไข (×)	เหตุผลที่ไม่แก้ไข																														
			ชื่อย่อ : ศล.บ. (เทคโนโลยีออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ) ภาษาอังกฤษ ชื่อเต็ม : Bachelor of Fine Arts (Creative Design Technology for Business) ชื่อย่อ: B.F.A. (Creative Design Technology for Business)																																
4	หน้า 11 ทบทวนการเขียนโครงสร้างหลักสูตรให้เป็นไปตาม มคอ.1	✓	ปรับแก้ โครงสร้างหลักสูตรให้เป็นไปตาม มคอ 1 จากเดิม <table><tr><th>หมวดวิชา/กลุ่มวิชา/วิชา</th><th>จำนวนหน่วยกิต</th></tr><tr><td>1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป</td><td>(30)</td></tr><tr><td>- กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร</td><td>9</td></tr><tr><td>- กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์ และคณิตศาสตร์</td><td>9</td></tr><tr><td>- กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์</td><td>6</td></tr><tr><td>- กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์</td><td>6</td></tr><tr><td>2) หมวดวิชาเฉพาะ</td><td>(95)</td></tr><tr><td>2.1 กลุ่มวิชาพื้นฐาน</td><td>31</td></tr><tr><td>- กลุ่มวิชาพื้นฐานทางคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์</td><td>12</td></tr><tr><td>- กลุ่มวิชาพื้นฐานทางเทคโนโลยี</td><td>19</td></tr><tr><td>2.2 กลุ่มวิชาเฉพาะด้านบังคับ</td><td>40</td></tr><tr><td>2.3 กลุ่มวิชาเฉพาะด้านเลือก</td><td>18</td></tr><tr><td>2.4 กลุ่มวิชาฝึกประสบการณ์ภาคสนาม</td><td>6</td></tr><tr><td>3) หมวดวิชาเลือกเสรี</td><td>(6)</td></tr><tr><td>รวม</td><td>131</td></tr></table>	หมวดวิชา/กลุ่มวิชา/วิชา	จำนวนหน่วยกิต	1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	(30)	- กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร	9	- กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์ และคณิตศาสตร์	9	- กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์	6	- กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์	6	2) หมวดวิชาเฉพาะ	(95)	2.1 กลุ่มวิชาพื้นฐาน	31	- กลุ่มวิชาพื้นฐานทางคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์	12	- กลุ่มวิชาพื้นฐานทางเทคโนโลยี	19	2.2 กลุ่มวิชาเฉพาะด้านบังคับ	40	2.3 กลุ่มวิชาเฉพาะด้านเลือก	18	2.4 กลุ่มวิชาฝึกประสบการณ์ภาคสนาม	6	3) หมวดวิชาเลือกเสรี	(6)	รวม	131		
หมวดวิชา/กลุ่มวิชา/วิชา	จำนวนหน่วยกิต																																		
1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	(30)																																		
- กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร	9																																		
- กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์ และคณิตศาสตร์	9																																		
- กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์	6																																		
- กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์	6																																		
2) หมวดวิชาเฉพาะ	(95)																																		
2.1 กลุ่มวิชาพื้นฐาน	31																																		
- กลุ่มวิชาพื้นฐานทางคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์	12																																		
- กลุ่มวิชาพื้นฐานทางเทคโนโลยี	19																																		
2.2 กลุ่มวิชาเฉพาะด้านบังคับ	40																																		
2.3 กลุ่มวิชาเฉพาะด้านเลือก	18																																		
2.4 กลุ่มวิชาฝึกประสบการณ์ภาคสนาม	6																																		
3) หมวดวิชาเลือกเสรี	(6)																																		
รวม	131																																		

ลำดับ ที่	ข้อเสนอแนะ	สถานะการดำเนินการ																															
		แก้ไข (✓)	รายละเอียดการแก้ไข (ระบุหน้า)	ไม่แก้ไข (X)	เหตุผลที่ไม่แก้ไข																												
			แก้เป็น <table><tr><td>หมวดวิชา/กลุ่มวิชา/วิชา</td><td>จำนวนหน่วย กิต</td></tr><tr><td>1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป</td><td>30</td></tr><tr><td>1.1) กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร</td><td>(≥9)</td></tr><tr><td>1.2) กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์</td><td>(≥6)</td></tr><tr><td>1.3) กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์</td><td>(≥6)</td></tr><tr><td>1.4) กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี</td><td>(≥9)</td></tr><tr><td>2) หมวดวิชาเฉพาะ</td><td>87</td></tr><tr><td>2.1) วิชาแกน</td><td>(27)</td></tr><tr><td>2.2) วิชาเฉพาะด้าน</td><td></td></tr><tr><td>- บังคับ</td><td>(36)</td></tr><tr><td>- เลือก</td><td>(18)</td></tr><tr><td>2.3) วิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ</td><td>(6)</td></tr><tr><td>3) หมวดวิชาเลือกเสรี</td><td>6</td></tr><tr><td>รวม</td><td>123</td></tr></table> (หน้า ๑๒)	หมวดวิชา/กลุ่มวิชา/วิชา	จำนวนหน่วย กิต	1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	30	1.1) กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร	(≥9)	1.2) กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์	(≥6)	1.3) กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์	(≥6)	1.4) กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	(≥9)	2) หมวดวิชาเฉพาะ	87	2.1) วิชาแกน	(27)	2.2) วิชาเฉพาะด้าน		- บังคับ	(36)	- เลือก	(18)	2.3) วิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	(6)	3) หมวดวิชาเลือกเสรี	6	รวม	123		
หมวดวิชา/กลุ่มวิชา/วิชา	จำนวนหน่วย กิต																																
1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	30																																
1.1) กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร	(≥9)																																
1.2) กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์	(≥6)																																
1.3) กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์	(≥6)																																
1.4) กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	(≥9)																																
2) หมวดวิชาเฉพาะ	87																																
2.1) วิชาแกน	(27)																																
2.2) วิชาเฉพาะด้าน																																	
- บังคับ	(36)																																
- เลือก	(18)																																
2.3) วิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	(6)																																
3) หมวดวิชาเลือกเสรี	6																																
รวม	123																																
5	ข้อ 1.1 ปรัชญา ทบทวนการเขียนปรัชญาของหลักสูตรให้สั้นและกระชับมากกว่านี้ และควรอธิบายให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้	✓	ปรับแก้ ปรัชญาให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ จากเดิมมุ่งผลิตบัณฑิตให้มีความรู้ในด้านเทคโนโลยีออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ ทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ เป็นคนที่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ด้านการออกแบบ ศักยภาพเชิงพาณิชย์ในการทำธุรกิจยุคใหม่ ก้าวทันเทคโนโลยี มีความรับผิดชอบต่อชุมชนท้องถิ่น และสังคม มีภาวะผู้นำทางสติปัญญา สามารถนำความรู้																														

ลำดับ ที่	ข้อเสนอแนะ	สถานะการดำเนินการ			
		แก้ไข (✓)	รายละเอียดการแก้ไข (ระบุหน้า)	ไม่แก้ไข (X)	เหตุผลที่ไม่แก้ไข
			และวิชาการสมัยใหม่ ช่วยแก้ไขปัญาและช่วยยกระดับคุณภาพชีวิตและสังคมไปสู่สังคมบนพื้นฐานของความพอเพียง แก้ไขเป็น มุ่งผลิตบัณฑิตให้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ด้านการออกแบบศักยภาพเชิงพาณิชย์ในการทำธุรกิจยุคใหม่ ก้าวทันเทคโนโลยี มีความรับผิดชอบต่อชุมชน ท้องถิ่น และสังคม มีภาวะผู้นำทางสติปัญญา ช่วยแก้ไขปัญาและช่วยยกระดับคุณภาพชีวิตและสังคมไปสู่สังคมบนพื้นฐานของความพอเพียง (หน้า 6)		
6	หน้า 7 แก้ไขแผนพัฒนาปรับปรุง ข้อ 2.2 เดิม “ปรับปรุงหลักสูตรทุก ๆ ปี 5” แก้ไขเป็น “ปรับปรุงหลักสูตรทุก ๆ 5 ปี”	✓	ปรับแก้ แผนพัฒนาปรับปรุง ข้อ 2.2 จากเดิม ปรับปรุงหลักสูตรทุก ๆ ปี 5” แก้ไขเป็น “ปรับปรุงหลักสูตรทุก ๆ 5 ปี” (หน้า 7)		
7	ทบทวนจำนวนหน่วยกิตในรายวิชาสัมมนาทางเทคโนโลยีการออกแบบสร้างสรรค์ว่ามีความเหมาะสมหรือไม่	✓	ปรับแก้ จำนวนหน่วยกิต รายวิชา สัมมนาทางเทคโนโลยีการออกแบบสร้างสรรค์ แก้ไขเป็น ตัดรายวิชาสัมมนาทางเทคโนโลยีการออกแบบสร้างสรรค์		
8	ทบทวนการเขียนคำอธิบายรายวิชา ให้สัมพันธ์กับการคิดหน่วยกิต โดยใช้คำที่อธิบายรายวิชาที่สื่อว่ารายวิชาดังกล่าวเป็นรายวิชาภาคทฤษฎี หรือรายวิชาภาคปฏิบัติ และควรเขียนให้เป็นรูปแบบที่เหมือนกันทุกหลักสูตร เช่น รายวิชาภาคปฏิบัติควรใช้คำว่า “ปฏิบัติ” หรือ “ฝึกปฏิบัติ”	✓	ปรับแก้ การเขียนคำอธิบายรายวิชา ให้สัมพันธ์กับการคิดหน่วยกิต จากเดิมคำอธิบายรายวิชา ให้สัมพันธ์กับการคิดหน่วยกิต โดยใช้คำที่อธิบายรายวิชาที่สื่อว่ารายวิชาดังกล่าวเป็นรายวิชาภาคทฤษฎี หรือรายวิชาภาคปฏิบัติ และไม่เป็นรูปแบบที่เหมือนกันทุกหลักสูตร แก้ไขเป็น คำอธิบายรายวิชาให้สัมพันธ์กับการคิดหน่วยกิตให้สอดคล้องกับรายวิชาภาคทฤษฎี หรือรายวิชาภาคปฏิบัติ		

ลำดับ ที่	ข้อเสนอแนะ	สถานะการดำเนินการ																															
		แก้ไข (✓)	รายละเอียดการแก้ไข (ระบุหน้า)	ไม่แก้ไข (×)	เหตุผลที่ไม่แก้ไข																												
9	แก้ไขคำผิดเดิม “อินเทอร์เน็ต” แก้ไขเป็น “อินเทอร์เน็ต” และคำว่า “อิเล็กทรอนิกส์” แก้ไขเป็น “อิเล็กทรอนิกส์”	✓	ปรับแก้ คำผิดเดิม จากเดิม “อินเทอร์เน็ต” และ “อิเล็กทรอนิกส์” แก้เป็น “อินเทอร์เน็ต” “อิเล็กทรอนิกส์” (หน้า 54)																														
10	หน้า 15 ทบทวนจำนวนหน่วยกิตรวม 40 หน่วยกิตของกลุ่มวิชาชีพบังคับ แต่เมื่อรวมจำนวนหน่วยกิตตามตารางแล้วได้เพียง 39 หน่วยกิต เมื่อได้จำนวนหน่วยกิตที่ถูกต้องแล้วให้แก้ไขจำนวนหน่วยกิตที่ถูกต้องในหน้า 11 ด้วย และทบทวนชื่อรายวิชาออกแบบสร้างสรรค์เบื้องต้น ให้อธิบายถึงเหตุผลการเรียนรู้รายวิชานี้ ว่าเหตุใดจึงเป็นเบื้องต้น	✓	ปรับแก้ จำนวนหน่วยกิตรวม 40 หน่วยกิตของกลุ่มวิชาชีพบังคับ จากเดิม จำนวนหน่วยกิตรวม 40 หน่วยกิตของกลุ่มวิชาชีพบังคับ แต่เมื่อรวมจำนวนหน่วยกิตตามตารางแล้วได้เพียง 39 หน่วยกิต แก้เป็น <table><tr><th>หมวดวิชา/กลุ่มวิชา/วิชา</th><th>จำนวน หน่วยกิต</th></tr><tr><td>1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป</td><td>30</td></tr><tr><td>1.1) กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร</td><td>(≥9)</td></tr><tr><td>1.2) กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์</td><td>(≥6)</td></tr><tr><td>1.3) กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์</td><td>(≥6)</td></tr><tr><td>1.4) กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี</td><td>(≥9)</td></tr><tr><td>2) หมวดวิชาเฉพาะ</td><td>87</td></tr><tr><td>2.1) วิชาแกน</td><td>(27)</td></tr><tr><td>2.2) วิชาเฉพาะด้าน</td><td></td></tr><tr><td>- บังคับ</td><td>(36)</td></tr><tr><td>- เลือก</td><td>(18)</td></tr><tr><td>2.3) วิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ</td><td>(6)</td></tr><tr><td>3) หมวดวิชาเลือกเสรี</td><td>6</td></tr><tr><td>รวม</td><td>123</td></tr></table> ปรับแก้ รายวิชาออกแบบสร้างสรรค์เบื้องต้น แก้เป็น รายวิชาพื้นฐานงานออกแบบสร้างสรรค์ เหตุผลการเรียนรายวิชานี้ เป็น	หมวดวิชา/กลุ่มวิชา/วิชา	จำนวน หน่วยกิต	1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	30	1.1) กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร	(≥9)	1.2) กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์	(≥6)	1.3) กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์	(≥6)	1.4) กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	(≥9)	2) หมวดวิชาเฉพาะ	87	2.1) วิชาแกน	(27)	2.2) วิชาเฉพาะด้าน		- บังคับ	(36)	- เลือก	(18)	2.3) วิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	(6)	3) หมวดวิชาเลือกเสรี	6	รวม	123		
หมวดวิชา/กลุ่มวิชา/วิชา	จำนวน หน่วยกิต																																
1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	30																																
1.1) กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร	(≥9)																																
1.2) กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์	(≥6)																																
1.3) กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์	(≥6)																																
1.4) กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	(≥9)																																
2) หมวดวิชาเฉพาะ	87																																
2.1) วิชาแกน	(27)																																
2.2) วิชาเฉพาะด้าน																																	
- บังคับ	(36)																																
- เลือก	(18)																																
2.3) วิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	(6)																																
3) หมวดวิชาเลือกเสรี	6																																
รวม	123																																

ลำดับ ที่	ข้อเสนอแนะ	สถานะการดำเนินการ			
		แก้ไข (✓)	รายละเอียดการแก้ไข (ระบุหน้า)	ไม่แก้ไข (X)	เหตุผลที่ไม่แก้ไข
			การเตรียมความพร้อมในเรื่องของแนวคิดหลักการพื้นฐานของการออกแบบสร้างสรรค์ กระบวนการพื้นฐานในการใช้ความคิดสร้างสรรค์		
11	หน้า 15 – 18 ทบทวนการเขียนวิธีการเลือกรายวิชาให้ถูกต้อง สอดคล้องและสนับสนุนในทุก ๆ โมดูล	✓	ปรับแก้ การเขียนวิธีการเลือกรายวิชาให้ถูกต้อง สอดคล้องและสนับสนุนในทุก ๆ โมดูล จากเดิม รายวิชาเลือก ทั้งปกติ หรือสหกิจศึกษา ให้เลือกจาก Module หรือ รายวิชาศึกษาตามอัธยาศัยต่อไปนี้ แก้เป็น ให้เลือกเรียน Module ต่อไปนี้ อย่างน้อย 2 Module และไม่น้อยกว่า 18 หน่วยกิต โดยให้เลือกเรียน Module จาก Module 1, Module 2, Module 3 และ Module 4 ต่อไปนี้ (หน้า 16)		
12	ไม่ใช่คำกริยา หรือ คำว่า “ต้อง” นำหน้าคำอธิบายรายวิชา เช่น หน้า 53 รายวิชาสหกิจศึกษา	✓	ปรับแก้ รายวิชาสหกิจศึกษา จากเดิม ต้องปฏิบัติงานอย่างน้อย 1 ภาคการศึกษา (ประมาณ 16 สัปดาห์) โดยจะต้องมีระยะเวลาปฏิบัติงานตามที่กำหนดเป็นการปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการอย่างมีระบบระหว่างการศึกษาในสถานศึกษากับสภาพของการทำงานจริง เรียนรู้ประสบการณ์จากการปฏิบัติงานและมีคุณภาพตรงตามที่สถานประกอบการต้องการมากที่สุด แก้เป็น ปฏิบัติงานอย่างน้อย 1 ภาคการศึกษา (ประมาณ 16 สัปดาห์) โดยจะต้องมีระยะเวลาปฏิบัติงานตามที่กำหนดเป็นการปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการอย่างมีระบบระหว่างการศึกษาในสถานศึกษากับสภาพของการทำงานจริง เรียนรู้ประสบการณ์จากการปฏิบัติงานและมีคุณภาพตรงตามที่สถานประกอบการต้องการมากที่สุด		

ลำดับ ที่	ข้อเสนอแนะ	สถานะการดำเนินการ			
		แก้ไข (✓)	รายละเอียดการแก้ไข (ระบุหน้า)	ไม่แก้ไข (X)	เหตุผลที่ไม่แก้ไข
13	ให้บททวนแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบผลการเรียนรู้สู่รายวิชา (Curriculum Mapping) ใหม่ทั้งหมด เนื่องจากมีการกำหนดจุดความรับผิดชอบหลัก (จุดดำ) และจุดความรับผิดชอบรอง (จุดขาว) เหมือนกันเกือบทุกรายวิชา	✓	ปรับแก้ แสดงการกระจายความรับผิดชอบผลการเรียนรู้สู่รายวิชา (Curriculum Mapping) ใหม่ทั้งหมด จากเดิม การกำหนดจุดความรับผิดชอบหลัก (จุดดำ) และจุดความรับผิดชอบรอง (จุดขาว) เหมือนกันเกือบทุกรายวิชา แก้เป็น แสดงการกระจายความรับผิดชอบผลการเรียนรู้สู่รายวิชา (Curriculum Mapping) ใหม่ทั้งหมด		
14	ตรวจสอบรูปแบบการเขียนหลักสูตรให้เป็นไปในทิศทางเดียวกันกับหลักสูตรอื่น เช่น หน้า 16 – 17 จำเป็นต้องมีตารางหมายเหตุ *ผลลัพธ์การเรียนรู้ หรือไม่	✓	ปรับแก้ รูปแบบการเขียนหลักสูตร แก้เป็น รูปแบบการเขียนหลักสูตรทิศทางเดียวกันกับหลักสูตรอื่น		
15	ผลงานทางวิชาการของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร และอาจารย์ประจำหลักสูตรต้องสอดคล้องกับกลุ่มวิชาชีพของหลักสูตร และต้องสนับสนุนรายวิชาที่อาจารย์สอนด้วย เพื่ออาจารย์จะสามารถใช้องค์ความรู้ใหม่ ที่ทันสมัยมาประยุกต์ใช้ในรายวิชาที่สอนให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด อีกทั้งยังสามารถขอกำหนดตำแหน่งทางวิชาได้ตรงตามสาขาวิชาอีกด้วย	✓	1. นายณัฐธีรนนท์ รอดชื่น ผู้ช่วยศาสตราจารย์ (ออกแบบผลิตภัณฑ์) 85 กลุ่มประยุกต์ศิลป์ 8502 ออกแบบอุตสาหกรรมศิลป์ (Industrial Design) 850201 ออกแบบผลิตภัณฑ์ (product Design) 2. นายพรพรประเวศ อธิโนบุญวัฒน์ รองศาสตราจารย์ (ทัศนศิลป์) อยู่ระหว่างการขอกำหนดตำแหน่งวิชาการศาสตราจารย์ (ทัศนศิลป์) 81 กลุ่มจิตรศิลป์ 8101 ทัศนศิลป์ (visual Art) 3. นางสาวกัญยาพร กุณฑลเสพย์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ (นฤมิตรศิลป์) 8102 นฤมิตรศิลป์ (Creative Art) 810201 - เรขศิลป์ (Graphic Design)		

ลำดับ ที่	ข้อเสนอแนะ	สถานะการดำเนินการ			
		แก้ไข (✓)	รายละเอียดการแก้ไข (ระบุหน้า)	ไม่แก้ไข (X)	เหตุผลที่ไม่แก้ไข
			810202 - แฟชั่นและสิ่งทอ (Fashion & Textile) 4 นายรพีพัฒน์ มั่นพรม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ (ออกแบบผลิตภัณฑ์) 85 กลุ่มประยุกต์ศิลป์ 8502 ออกแบบอุตสาหกรรมศิลป์ (Industrial Design) 850201 ออกแบบผลิตภัณฑ์ (product Design) 5. นางสาวสุจิตรา อยู่หนู อยู่ระหว่างการขอตำแหน่งวิชาการ ดำรง เรื่อง เทคนิคการ นำเสนอ 81 กลุ่มวิจิตรศิลป์ 8101 ทัศนศิลป์ (visual Art) 810110 - คอมพิวเตอร์อาร์ต (Computer Art)		
16	ทบทวนรายวิชาประวัติศาสตร์ในการออกแบบ เนื่องจากชื่อรายวิชาและจำนวนหน่วยกิต ไม่สอดคล้องกัน และคำอธิบายรายวิชาควรอธิบายว่าให้ศึกษาประวัติศาสตร์ตั้งแต่สมัยโบราณจนถึงปัจจุบัน และออกแบบให้ทันสมัย		ปรับแก้ รายวิชาประวัติศาสตร์ในการออกแบบ จากเดิม รายวิชา ประวัติศาสตร์ในการออกแบบ คำอธิบายรายวิชา : ประวัติศาสตร์ออกแบบผลิตภัณฑ์และ กราฟิก ตั้งแต่สมัยโบราณจนถึงกลางศตวรรษที่๑๙ การนำ แนวคิดและแรงบันดาลใจในการออกแบบ ทางวัฒนธรรมและ การเคลื่อนไหวที่สำคัญในการออกแบบโดยเน้นบทบาทของ ปัจจัยทางสังคมเศรษฐกิจการเมืองเทคโนโลยี แก้เป็น รายวิชา พัฒนาการของงานออกแบบ คำอธิบายรายวิชา : ประวัติศาสตร์งานออกแบบตั้งแต่อารย ธรรมโบราณจนถึงปัจจุบันการนำแนวคิดและแรงบันดาลใจใน การออกแบบ การแยกประเภทของการออกแบบ ผลกระทบ		

ลำดับ ที่	ข้อเสนอแนะ	สถานะการดำเนินการ			
		แก้ไข (✓)	รายละเอียดการแก้ไข (ระบุหน้า)	ไม่แก้ไข (X)	เหตุผลที่ไม่แก้ไข
			ของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและทาง เทคโนโลยี ต่อการ ออกแบบและวิเคราะห์การออกแบบของผลงานศิลปินที่มี ชื่อเสียงที่สำคัญในการออกแบบโดยเน้นบทบาทของปัจจัยทาง สังคมเศรษฐกิจ การเมือง เทคโนโลยี		
17	หน้า 47 ทบทวนคำอธิบายรายวิชามิติทางวัฒนธรรมของ วัสดุในท้องถิ่น เนื่องจากคำอธิบายรายวิชาไม่สัมพันธ์กับชื่อ รายวิชา		ปรับแก้ คำอธิบายรายวิชามิติทางวัฒนธรรมของวัสดุในท้องถิ่น คำอธิบายรายวิชาไม่สัมพันธ์กับชื่อรายวิชา จากเดิม รายวิชา มิติทางวัฒนธรรมของวัสดุในท้องถิ่น คำอธิบายรายวิชา แนวคิดของสหวิทยาการของวัสดุในท้องถิ่นสู่การวิเคราะห์เพื่อ การออกแบบสร้างสรรค์ ที่สอดคล้องกับสังคม และวัฒนธรรม ในมุมมองทางประวัติศาสตร์ ชาติพันธุ์ และความงาม จากงาน ภาคสนามและปราชญ์ชาวบ้านในพื้นที่หรือวิทยาการผู้มีความรู้ แก้เป็น รายวิชา สหวิทยาการของวัสดุท้องถิ่น คำอธิบายรายวิชา แนวคิดของสหวิทยาการของวัสดุในท้องถิ่นสู่การวิเคราะห์และ ฝึกปฏิบัติเพื่อการออกแบบสร้างสรรค์ ที่สอดคล้องกับสังคม และวัฒนธรรม ในมุมมองทางประวัติศาสตร์ ชาติพันธุ์ และ ความงาม จากงานภาคสนามและปราชญ์ชาวบ้านในพื้นที่หรือ วิทยาการผู้มีความรู้		
18	ทบทวนคำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ เนื่องจากคำอธิบาย รายวิชาภาษาอังกฤษจะเขียนเป็นวลี ดังนั้นต้องไม่มี เครื่องหมายหยุดภาค (full stop) และเนื่องจากไม่ใช่		ปรับแก้ คำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ เนื่องจากคำอธิบาย รายวิชาภาษาอังกฤษจะเขียนเป็นวลี ดังนั้นต้องไม่มีเครื่องหมาย หยุดภาค (full stop) จากเดิม คำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ		

ลำดับ ที่	ข้อเสนอแนะ	สถานการณ์ดำเนินการ			
		แก้ไข (✓)	รายละเอียดการแก้ไข (ระบุหน้า)	ไม่แก้ไข (X)	เหตุผลที่ไม่แก้ไข
	ประโยค จึงไม่จำเป็นต้องขึ้นต้นด้วยตัวพิมพ์ใหญ่ นอกจากคำนั้นจะเป็นคำที่มีความหมายเฉพาะ และตรวจสอบตารางผลลัพธ์การเรียนรู้ต่อจากคำอธิบายรายวิชาว่าจำเป็นต้องมีหรือไม่ เนื่องจากไม่ปรากฏตารางดังกล่าว ในหลักสูตรอื่น ๆ		เครื่องหมายหัพภาค (full stop) <i>แก้เป็น</i> คำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ ไม่มีเครื่องหมายหัพภาค (full stop)		
19	การปรับปรุงหลักสูตรในรอบ 5 ปี หรือการเปิดหลักสูตรใหม่ ต้องให้ความสำคัญกับผู้รับผิดชอบหลักสูตรและกรรมการวิพากษ์ รวมทั้งคณะกรรมการประจำคณะ เนื่องจากสภาวิชาการ และสภามหาวิทยาลัยต้องมีแนวทางและหลักการในการตรวจสอบ ซึ่งเป็นไปไม่ได้ที่จะมีเวลาตรวจสอบหลักสูตรอย่างละเอียดทุกหมวด รวมทั้งสิ้น ๘ หมวด เพราะมีเวลาในการพิจารณาน้อยมาก และการประชุมแต่ละครั้งก็มีหลายหลักสูตรเข้ามาพร้อมกัน จึงเห็นว่า ในกระบวนการขั้นตอนต่างๆ ดังกล่าว ต้องจึงควรกำหนดให้กรรมการคณะใด ต้องตรวจสอบในส่วนใดหรือหมวดใด แต่ส่วนนั้นและหมวดนั้น ต้องไม่เกี่ยวโยงหรือเชื่อมโยงกัน และถ้าเชื่อมโยงกันก็ต้องพิจารณาไปด้วยกัน การตรวจสอบทุกขั้นตอนต้องทำใบรายการตรวจสอบ (checklist) ด้วย เพื่อยืนยันรายการตรวจสอบและแนะนำแก้ไข และยืนยันหน้าที่ความรับผิดชอบว่าได้ดำเนินการแล้ว และเป็นการประเมินระบบการตรวจสอบแต่ละขั้นตอน และผู้รับผิดชอบหลักสูตรจำเป็นต้องมีความรู้ด้านระเบียบ ประกาศและข้อบังคับต่างๆ อย่างดี เพื่อลดการทำงานของคณะกรรมการเพื่อที่คณะกรรมการฝ่ายต่างจะได้พิจารณาในประเด็นที่สำคัญๆ เท่านั้น				

แบบรายงานผลการดำเนินการตามข้อเสนอแนะจากคณะกรรมการสภาวิชาการ
 ในคราวประชุมครั้งที่ 14/2562 วันพฤหัสบดี ที่ 12 ธันวาคม พ.ศ. 2562
 หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563)

ลำดับ ที่	ข้อเสนอแนะ	สถานะการดำเนินการ			
		แก้ไข (✓)	รายละเอียดการแก้ไข (ระบุหน้า)	ไม่แก้ไข (X)	เหตุผลที่ไม่แก้ไข
1	ทบทวน ชื่อหลักสูตร เดิม “หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ (หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2563)” แก้ไขเป็น “หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563)” และทบทวนชื่อสาขาวิชา เนื่องจากคำว่า “เทคโนโลยี” ไม่สอดคล้องกับคุณวุฒิการศึกษาของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร ซึ่งอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรสำเร็จการศึกษาการออกแบบทางด้านศิลปะมากกว่าทางด้านเทคโนโลยี ควรใช้ชื่อสาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ	✓	ปรับแก้ ชื่อหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ (หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2563)” แก้ไขเป็น “หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563)”		
2	หน้า 2 ข้อ 8 อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา ข้อ 8.3 ตัดคำว่า “อาจารย์” ออก	✓	ปรับแก้ อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา ข้อ 8.3 ตัดคำว่า “อาจารย์” ออก เป็น นักวิชาการ/บุคลากรทางการศึกษา ด้านการออกแบบสร้างสรรค์		
3	ทบทวนการเขียนปรัชญา เนื่องจากเขียนวัตถุประสงค์ในปรัชญาของหลักสูตร ควรเขียนว่าปรัชญาหลักสูตรนี้เป็นศาสตร์อย่างไร มีความสำคัญต่อการเรียนรู้อย่างไร โดยเขียนให้สั้นกระชับ และนำไปขยายความให้กว้างขึ้นในหัวข้อความสำคัญ	✓	ปรับแก้ ปรัชญา จากเดิม มุ่งผลิตบัณฑิตให้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ด้านการออกแบบ ศักยภาพเชิงพาณิชย์ในการทำธุรกิจยุคใหม่ ก้าวทันเทคโนโลยี มีความรับผิดชอบต่อชุมชน ท้องถิ่น และสังคม มีภาวะผู้นำทางสติปัญญา ช่วยแก้ไขปัญหาและช่วยยกระดับคุณภาพชีวิตและสังคมไปสู่สังคมบนพื้นฐานของความพอเพียง เป็น ผลิตบัณฑิตผู้มีความเชี่ยวชาญการ		

			ออกแบบสร้างสรรค์งานในเชิงธุรกิจ ก้าวทันเทคโนโลยี มีความรับผิดชอบต่อชุมชน ท้องถิ่น และสังคม												
4	ทบทวนหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาแกน เนื่องจากควรมีรายวิชาที่เกี่ยวกับความรู้ทั่วไปทางศิลปะและการออกแบบ และรายวิชาที่เกี่ยวกับความรู้ทางประวัติการออกแบบ	✓	ปรับแก้ แสดงรายวิชาที่เกี่ยวกับความรู้ทางการออกแบบเปรียบเทียบกับ มคอ.1 ในรายวิชาที่เกี่ยวกับความรู้ทั่วไปทางศิลปะและการออกแบบ และรายวิชาที่เกี่ยวกับความรู้ทางประวัติการออกแบบ <table><tr><td>เนื้อหาสาระสำคัญของสาขาวิชาตาม มคอ. 1</td><td>รายวิชาในหลักสูตรหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ</td></tr><tr><td>สาขาวิชาการออกแบบ ประกอบด้วย</td><td>รายวิชาในหลักสูตรประกอบด้วยรายวิชาดังนี้</td></tr><tr><td>กลุ่มความรู้ทั่วไปทาง ศิลปะและการ ออกแบบ</td><td>6141113 พื้นฐานงานออกแบบสร้างสรรค์ 6141116 สุนทรียศาสตร์ในงานออกแบบ สร้างสรรค์ 6142702 ทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์</td></tr><tr><td>กลุ่มความรู้ทางประวัติ การออกแบบ</td><td>6141115 พัฒนาการของงานออกแบบ</td></tr><tr><td>กลุ่มทฤษฎีพื้นฐานทาง ศิลปะและการ ออกแบบ</td><td>6141701 กายวิภาคเชิงกลเพื่องานออกแบบ สร้างสรรค์ 6141114 พื้นฐานการแสดงออกทางภาพ 6141702 เทรนด์และนิยามศัพท์ภาษาอังกฤษในงานออกแบบสร้างสรรค์ 6141703 สีเพื่อการสร้างสรรค์และหลักการจัดการ องค์ประกอบ 6142702 เทรนด์และแฟชั่นนิยม</td></tr></table>	เนื้อหาสาระสำคัญของสาขาวิชาตาม มคอ. 1	รายวิชาในหลักสูตรหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ	สาขาวิชาการออกแบบ ประกอบด้วย	รายวิชาในหลักสูตรประกอบด้วยรายวิชาดังนี้	กลุ่มความรู้ทั่วไปทาง ศิลปะและการ ออกแบบ	6141113 พื้นฐานงานออกแบบสร้างสรรค์ 6141116 สุนทรียศาสตร์ในงานออกแบบ สร้างสรรค์ 6142702 ทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์	กลุ่มความรู้ทางประวัติ การออกแบบ	6141115 พัฒนาการของงานออกแบบ	กลุ่มทฤษฎีพื้นฐานทาง ศิลปะและการ ออกแบบ	6141701 กายวิภาคเชิงกลเพื่องานออกแบบ สร้างสรรค์ 6141114 พื้นฐานการแสดงออกทางภาพ 6141702 เทรนด์และนิยามศัพท์ภาษาอังกฤษในงานออกแบบสร้างสรรค์ 6141703 สีเพื่อการสร้างสรรค์และหลักการจัดการ องค์ประกอบ 6142702 เทรนด์และแฟชั่นนิยม		
เนื้อหาสาระสำคัญของสาขาวิชาตาม มคอ. 1	รายวิชาในหลักสูตรหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ														
สาขาวิชาการออกแบบ ประกอบด้วย	รายวิชาในหลักสูตรประกอบด้วยรายวิชาดังนี้														
กลุ่มความรู้ทั่วไปทาง ศิลปะและการ ออกแบบ	6141113 พื้นฐานงานออกแบบสร้างสรรค์ 6141116 สุนทรียศาสตร์ในงานออกแบบ สร้างสรรค์ 6142702 ทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์														
กลุ่มความรู้ทางประวัติ การออกแบบ	6141115 พัฒนาการของงานออกแบบ														
กลุ่มทฤษฎีพื้นฐานทาง ศิลปะและการ ออกแบบ	6141701 กายวิภาคเชิงกลเพื่องานออกแบบ สร้างสรรค์ 6141114 พื้นฐานการแสดงออกทางภาพ 6141702 เทรนด์และนิยามศัพท์ภาษาอังกฤษในงานออกแบบสร้างสรรค์ 6141703 สีเพื่อการสร้างสรรค์และหลักการจัดการ องค์ประกอบ 6142702 เทรนด์และแฟชั่นนิยม														

			กลุ่มทฤษฎีและทักษะ ฝึกปฏิบัติเฉพาะ ทางการออกแบบ	6142115 พื้นฐานงานผลิตภัณฑ์สำหรับงาน ออกแบบเชิงธุรกิจ 6112201 ศิลปะภาพถ่ายและการตัดต่อภาพ ดิจิทัล 6143208 ทักษะการออกแบบผลิตภัณฑ์ 6143912 นิทรรศการและการแสดงสินค้า 6143703 ทักษะการออกแบบสื่อกราฟิกดิจิทัล มีเดีย 6144701 สหวิทยาการของวัสดุท้องถิ่น 6144702 สีธรรมชาติและสิ่งทอ 6224701 บรรจุภัณฑ์สร้างสรรค์ 6144703 การออกแบบฉากและเวที 6144704 การสร้างสรรค์เครื่องหมายการค้า 6144705 การสร้างสรรค์งานโฆษณา 6144202 เครื่องประดับสร้างสรรค์ 6144602 สร้างสรรค์ภาพล้อและภาพประกอบ เรื่อง		
			กลุ่มความรู้ทางวิชาชีพ ทางออกแบบ	6142704 ธุรกิจการออกแบบสร้างสรรค์ 6143702 การจัดการทางการออกแบบสร้างสรรค์ 6143703 กลยุทธ์การสื่อสารทางการตลาดสำหรับ งานออกแบบผลิตภัณฑ์ 6143101 พฤติกรรมผู้บริโภคและแนวโน้มของงาน กราฟิก 6254601 การสื่อสารงานออกแบบทัศนกรรมเชิง พาณิชย์		

			กลุ่มความรู้ทางเทคโนโลยีการออกแบบ 6252601 วิศวกรรมกราฟิกคอมพิวเตอร์เพื่องานออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ 6253601 การออกแบบเขียนแบบโดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วย 6142901 เทคโนโลยีและเทคนิคการนำเสนอ 6252602 การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้และสื่อปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ 6253602 สื่อดิจิทัลและสิ่งพิมพ์สร้างสรรค์ 6143704 ทักษะงานสร้างสรรค์เพื่องานดิจิทัลและเทคโนโลยี 6144201 เทคโนโลยีและเทคนิคการสร้างสรรค์หัตถกรรม 6254503 เทคโนโลยีและงานดิจิทัลเพื่อการสร้างสรรค์เว็บเพจ		
			กลุ่มศิลปินพจน์ หรือ การนำเสนอผลงานทางการออกแบบ (ภาคสนาม) 6143913 เตรียมโครงการพิเศษทางการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ 6144915 โครงการพิเศษทางการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ		
5	ตรวจสอบรหัสรายวิชา 6142702 เทรนด์และแฟชั่นนิยาม เนื่องจากรหัสรายวิชาซ้ำซ้อนกับรายวิชาในหลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และกราฟิกดีไซน์ (4 ปี) (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2563)	✓	ปรับแก้ รหัสรายวิชา 6142702 เทรนด์และแฟชั่นนิยาม เป็นรหัส 6142704		

แบบรายงานผลการดำเนินการตามข้อเสนอแนะจากคณะติดตาม กำกับด้านวิชาการและคุณภาพการศึกษาของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
 ในคราวประชุมครั้งที่ 1/2563 วันอังคาร ที่ 21 มกราคม พ.ศ. 2563
 หลักสูตรหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563)

ลำดับ ที่	ข้อเสนอแนะ	สถานะการดำเนินการ			
		แก้ไข (✓)	รายละเอียดการแก้ไข (ระบุหน้า)	ไม่แก้ไข (X)	เหตุผลที่ไม่แก้ไข
1	หน้า 8 ตรวจสอบชื่อกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ใน ข้อ 1 แผนการพัฒนา/เปลี่ยนแปลง ให้ถูกต้อง	✓	ข้อ 1 แผนการพัฒนา/เปลี่ยนแปลง หน้า 8 เปลี่ยนจาก หลักสูตรผ่านการเห็นชอบจาก สกอ. เป็น “หลักสูตรผ่านการเห็นชอบจากกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (อว.)		
2	ตรวจสอบการใช้คำว่า “ดิจิทัล” ให้ถูกต้อง	✓	- หน้า 16, 22, 41, 66 และหน้า 75 รหัสวิชา 6112201 เปลี่ยนจาก ศิลปะภาพถ่ายและการตัดต่อภาพ ดิจิทัล เป็น “ศิลปะภาพถ่ายและการตัดต่อภาพ ดิจิทัล ”		
3	ตรวจสอบชื่อรายวิชาภาษาไทยและชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษให้มีความหมายสอดคล้องกัน เช่น รายวิชาทักษะงานสร้างสรรค์เพื่องานดิจิทัลและเทคโนโลยี คำว่า “ทักษะ” มีความหมายที่สอดคล้องกับคำว่า “Skill”	✓	- หน้า 16, 37 และหน้า 65 รายวิชา Ergonomics for Creative Design เปลี่ยนจาก กายวิภาคเชิงกล เป็น การยศาสตร์เพื่องานออกแบบสร้างสรรค์ - หน้า 16 และหน้า 37 รายวิชา พื้นฐานการแสดงออกทางภาพ เปลี่ยนจาก Visual Arts Fundamentals เป็น Basic of Visual Expression - หน้า 16 และหน้า 38 รายวิชา ทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ เปลี่ยนจาก Exercises for Creative Thinking เป็น Skills for Creative Thinking - หน้า 16 และหน้า 38 รายวิชา เตรียมโครงการพิเศษทางการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ เปลี่ยนจาก Special project Preparation of Creative Design for Business เป็น Preparation for Special project of Creative Design for Business - หน้า 16, 39 และหน้า 66 รหัสวิชา 6141702 เปลี่ยนจาก เทรนด์และนิยามศัพท์ภาษาอังกฤษในงานออกแบบสร้างสรรค์ Trends of English in Creative		

			Design เป็น รายวิชา ศัพท์เทคนิคภาษาอังกฤษในงานออกแบบสร้างสรรค์ English Technical Term for Creative Design - หน้า 16, 39 และหน้า 66 รหัสวิชา 6141703 เปลี่ยนจาก สีเพื่อการสร้างสรรค์และหลักการจัดการองค์ประกอบ Color Theory for Creative Design and Composition เป็น สีและการจัดองค์ประกอบเพื่องานออกแบบสร้างสรรค์ Color and Composition for Creative Design - หน้า 17 และหน้า 44 รายวิชา ทักษะการออกแบบผลิตภัณฑ์ เปลี่ยนจาก Product Design Practice เป็น Skills for Products Design - หน้า 18 และหน้า 45 รายวิชา ทักษะการออกแบบสื่อกราฟิกดิจิทัลมีเดีย เปลี่ยนจาก Graphic Digital Media Design Practice เป็น Skills for Graphic Digital Media Design - หน้า 18 และหน้า 45 รายวิชา ทักษะงานสร้างสรรค์เพื่องานดิจิทัลและเทคโนโลยี เปลี่ยนจาก Exercised Creative for Digital Art and Technology เป็น Creative Skills for Digital and Technology - หน้า 18 และหน้า 45 รายวิชา การสื่อสารงานออกแบบหัตถกรรมเชิงพาณิชย์ เปลี่ยนจาก Design Communication in the digital market เป็น Communication for Commercial Handicraft Design - หน้า 19 และหน้า 46 รายวิชา สีธรรมชาติและสิ่งทอ เปลี่ยนจาก Textiles and Natural Colors เป็น Natural Colors and Textiles - หน้า 19 และหน้า 47 รายวิชา การออกแบบฉากและเวที เปลี่ยนจาก Set Design Stage เป็น Stage Scene Design		
--	--	--	---	--	--

ภาคผนวก ง. ข้อมูลผลงานวิชาการของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์
ประจำหลักสูตร

**ผลงานทางวิชาการของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและ
อาจารย์ประจำหลักสูตรตามเกณฑ์มาตรฐานในระบบ CHECO**

1. ชื่อ – นามสกุล

นายรัฐธีรนนท์ รอดขึ้น

2. ตำแหน่ง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ (ออกแบบผลิตภัณฑ์)

3. วุฒิการศึกษา

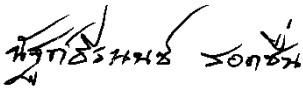
ครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สถาบัน
เทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2549

วิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สถาบันราชภัฏ
นครสวรรค์, 2544

4. ผลงานทางวิชาการ (ตีพิมพ์เผยแพร่ระหว่างปี พ.ศ.2559 – พ.ศ.2563)

ผลงานทางวิชาการตามเกณฑ์มาตรฐานย้อนหลัง 5 ปี	
1. ตำราหรือหนังสือที่ได้รับการประเมินผ่านเกณฑ์การขอตำแหน่งทางวิชาการแล้ว <u>นัฐธีรนนท์ รอดขึ้น</u> . (2559). <i>การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ปูนปลาสเตอร์</i> . นครสวรรค์: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์, คณะเทคโนโลยีการเกษตรและเทคโนโลยี อุตสาหกรรม. จำนวน 158 หน้า.	
2. บทความวิจัยหรือบทความวิชาการที่ตีพิมพ์ในวารสารวิชาการที่ปรากฏในฐานข้อมูลกลุ่มที่ 2 <u>นัฐธีรนนท์ รอดขึ้น</u> . (2560). การออกแบบผลิตภัณฑ์จักสานไม้ไผ่โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น วิสาหกิจชุมชนกลุ่มหัตถกรรมจักสานพื้นบ้านบ้านดงชะพลู ตำบลบางมะฝ่อ อำเภอก โกรกพระ จังหวัดนครสวรรค์. <i>วารสารวิชาการ ศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์</i> <i>มหาวิทยาลัยนเรศวร</i> , 8(1), 12-23.	
3. บทความวิจัยหรือบทความวิชาการฉบับสมบูรณ์ที่ตีพิมพ์ในรายงานสืบเนื่องจากการประชุม วิชาการระดับชาติ <u>นัฐธีรนนท์ รอดขึ้น</u> , และรพีพัฒน์ มั่นพรม. (2561). การพัฒนารูปแบบและเพิ่มมูลค่า ผลิตภัณฑ์จักสานจากใบตองแห้ง. <i>รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการ นำเสนอ ผลงานวิจัยระดับชาติ เครือข่ายบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏภาคเหนือ ครั้งที่ 18 และลำปางวิจัย ครั้งที่ 4, 20 กรกฎาคม 2561</i> . (น.280-293). ลำปาง: มหาวิทยาลัย ราชภัฏลำปาง.	
<u>นัฐธีรนนท์ รอดขึ้น</u> , รพีพัฒน์ มั่นพรม, และยุวดี ทองอ่อน. (2562). การพัฒนารูปแบบและ เพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์จากผักตบชวาทอลาย. <i>รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการ ระดับชาติพิบูลสงครามวิจัย ครั้งที่ 5 ประจำปี 2562, 15 มีนาคม 2562</i> (น.370-379). พิษณุโลก : มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม.	

ขอรับรองว่าผลงานทางวิชาการข้างต้น ไม่ใช่ส่วนหนึ่งของการศึกษาเพื่อรับปริญญา เป็นผลงานทางวิชาการที่ได้รับการเผยแพร่ตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดในการพิจารณาแต่งตั้งบุคคลดำรงตำแหน่งทางวิชาการ เป็นผลงานทางวิชาการในรอบ 5 ปี ย้อนหลัง และเขียนตามแบบบรรณานุกรม

ลงชื่อ 
นายนิธิธีรนนท์ รอดชื่น
เจ้าของผลงาน

**ผลงานทางวิชาการของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและ
อาจารย์ประจำหลักสูตรตามเกณฑ์มาตรฐานในระบบ CHECO**

1. ชื่อ – นามสกุล

นายพรชประเวศ อชิโนบุญวัฒน์

2. ตำแหน่ง

รองศาสตราจารย์ (ทัศนศิลป์)

3. วุฒิกการศึกษา

ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2545

ศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล, 2538

4. ผลงานทางวิชาการ (ตีพิมพ์เผยแพร่ระหว่างปี พ.ศ.2559 – พ.ศ.2563)

ผลงานทางวิชาการตามเกณฑ์มาตรฐานย้อนหลัง 5 ปี

1. งานสร้างสรรค์ที่ได้รับการเผยแพร่ในระดับนานาชาติ

พรชประเวศ อชิโนบุญวัฒน์. (2560). เบื้องหลัง. *การประกวดภาพการ์ตูนไอเดีย ปี 2016, 7 มีนาคม - 30 เมษายน 2559*. ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยรังสิต.

Achinoboonwat P. (2016). Pubic's Prize. *Just For Laughs 2016 International Visual Arts Contest, 16-31 July 2016*. Canada: Montreal.

Achinoboonwat P. (2016). Citations for Excellence. *United nations/Ranan Lurie political Cartoon Awards 2016, 15 December 2016*. USA: The United Nations.

Achinoboonwat P. (2016). Humor Olimpico Rio 2016. *Olympic Cartoons - Rio 2016, 8 August 2016*. Rio de Janeiro: Mostra Virtual De Humor.

Achinoboonwat P. (2016). Refugeeism & Immigration. *International Cartoon Festival Ymittos 2016, 12 June 2016*. Greece: Feco Greece Levadia.

Achinoboonwat P. (2016). Journey of Hope. *9th Don Quicotte International Cartoon Contest 2016, 1 May 2016*. Istanbul: Don Quicotte.

2. ตำราหรือหนังสือที่ได้รับการประเมินผ่านเกณฑ์การขอตำแหน่งทางวิชาการแล้ว

พรชประเวศ อชิโนบุญวัฒน์. (2559). *ออกแบบคาแรคเตอร์*. นครสวรรค์: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์, คณะเทคโนโลยีการเกษตรและเทคโนโลยีอุตสาหกรรม. จำนวน 230 หน้า.

ขอรับรองว่าผลงานทางวิชาการข้างต้น ไม่ใช่ส่วนหนึ่งของการศึกษาเพื่อรับปริญญา เป็นผลงานทางวิชาการที่ได้รับการเผยแพร่ตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดในการพิจารณาแต่งตั้งบุคคลดำรงตำแหน่งทางวิชาการ เป็นผลงานทางวิชาการในรอบ 5 ปี ย้อนหลัง และเขียนตามแบบบรรณานุกรม

ลงชื่อ



(นายพรชประเวศ อชิโนบุญวัฒน์)

เจ้าของผลงาน

ผลงานทางวิชาการของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและ
อาจารย์ประจำหลักสูตรตามเกณฑ์มาตรฐานในระบบ CHECO

1. ชื่อ - นามสกุล

นางยุวดี ทองอ่อน

2. ตำแหน่ง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ (นฤมิตรศิลป์)

3. วุฒิกการศึกษา

ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปการออกแบบ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2558
ครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สถาบัน
เทคโนโลยี พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2546
ศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล วิทยาเขตเพาะช่าง,
2533
ประกาศนียบัตรประโยคครูมัธยมศิลปหัตถกรรม สาขาศิลปกรรม สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล
วิทยาเขตเพาะช่าง, 2532

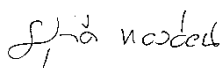
4. ผลงานทางวิชาการ (ตีพิมพ์เผยแพร่ระหว่างปี พ.ศ. 2559 – พ.ศ. 2563)

ผลงานทางวิชาการตามเกณฑ์มาตรฐานย้อนหลัง 5 ปี
1. งานสร้างสรรค์ที่ได้รับการเผยแพร่ในระดับนานาชาติ <u>Yuwadee.T.</u> (2019). Brighten Dark. <i>International Art & Design Invitation Exhibition Thailand Burapha University</i>. 11-15 February 2019. Chonburi: Burapha university. <u>Yuwadee.T.</u>, Raphiphat.M. (2016). The Application of the art and culture from thai-vietnam for Creating the Lacquerware. <i>International Art&Design Symposium, 29 October 2016</i>. Incheon: The Korea Society of art and design.
2. บทความวิจัยหรือบทความวิชาการฉบับสมบูรณ์ที่ตีพิมพ์ในรายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ รพีพัฒน์ มั่นพรม, นัฐธีรนนท์ รอดชื่น, และ<u>ยุวดี ทองอ่อน</u>. (2561) การพัฒนารูปแบบและเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์จักสานใบตองแห้ง. รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ เครือข่ายบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏภาคเหนือ ครั้งที่ 18 และลำปางวิจัย ครั้งที่ 4, 20 กรกฎาคม 2561 (น.549-557). ลำปาง: มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง.

ผลงานทางวิชาการตามเกณฑ์มาตรฐานย้อนหลัง 5 ปี

Yuwadee.T. and Rungrattikarn.M. (2018). Folk wisdom of Wovenfabrics: Creation of Dress-Shoe, *Proceedings The 8th International Conference on Art & Cultures in Word Heritage: Intangible Culture to Create Economy, February 15-17 2018*, (PP.197-201). Ayutthaya: Rajamangkala University of Technology Suvanabhumi.

ขอรับรองว่าผลงานทางวิชาการข้างต้น ไม่ใช่ส่วนหนึ่งของการศึกษาเพื่อรับปริญญา เป็นผลงานทางวิชาการที่ได้รับการเผยแพร่ตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดในการพิจารณาแต่งตั้งให้บุคคลดำรงตำแหน่ง ทางวิชาการ เป็นผลงานทางวิชาการในรอบ 5 ปีย้อนหลัง และเขียนตามรูปแบบบรรณานุกรม

ลงชื่อ..... 

(นางยุวดี ทองอ่อน)

เจ้าของผลงาน

**ผลงานทางวิชาการของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและ
อาจารย์ประจำหลักสูตรตามเกณฑ์มาตรฐานในระบบ CHECO**

1. ชื่อ-นามสกุล

นางสาวกัญยาพร ฤกษ์ทลเสพย์

2. ตำแหน่ง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ (นฤมิตรศิลป์)

3. วุฒิกการศึกษา

ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยบูรพา, 2560

ครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2554

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบบรรจุภัณฑ์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2549

4. ผลงานทางวิชาการ (ตีพิมพ์เผยแพร่ระหว่างปี พ.ศ.2559 – พ.ศ.2563)

ผลงานทางวิชาการตามเกณฑ์มาตรฐานย้อนหลัง 5 ปี

1. งานสร้างสรรค์ที่ได้รับการเผยแพร่ในระดับนานาชาติ

Kunthonsap K. (2019). Thai Coloration3. 2019 KSBDA Chiang Mai
International Invitation Exhibition, 16-21 Feb 2019. Seoul South
Korea: Korea Society of Basic Design & Art.

Kunthonsap K. (2019). Thai Coloration2. International Art&Design Invitation
Exhibition Thailand Burapha University, 11-15 Feb 2019. Seoul South
Korea: Jongshokim.

Kunthonsap K. (2016). Thai Coloration 1. Incheon International Design Fair,
27-31 Oct 2016. (PP.20). Seoul South Korea: Incheon University.

2. ตำราหรือหนังสือที่ได้รับการประเมินผ่านเกณฑ์การขอรับตำแหน่งทางวิชาการแล้ว

กัญยาพร ฤกษ์ทลเสพย์. (2560). *สีเพื่อการสร้างสรรค์*. นครสวรรค์: มหาวิทยาลัยราชภัฏ
นครสวรรค์, คณะเทคโนโลยีการเกษตรและเทคโนโลยีอุตสาหกรรม. จำนวน 225
หน้า.

3. ตำราหรือหนังสือที่ผ่านการพิจารณาตามหลักเกณฑ์การประเมินตำแหน่งทางวิชาการแต่
ไม่ได้นำมาขอรับการประเมินตำแหน่งวิชาการ

กัญยาพร ฤกษ์ทลเสพย์. (2559). *การสร้างสรรค์สีเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมประยุกต์สู่การ
ออกแบบ*. บุรีรัมย์: มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์. 286 หน้า

4. บทความวิจัยหรือบทความวิชาการฉบับสมบูรณ์ที่ตีพิมพ์ในรายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ กัญยาพร กุณฑลเสพย์, เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง, และชังฮี คิม. (2560). การสร้างสรรค์สีเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมประยุกต์สู่การออกแบบ. รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ “Thailand Research Symposium 2017” การวิจัยด้านศิลปะและวัฒนธรรมสร้างสรรค์, วันที่ 23-27 สิงหาคม 2560 (น.365-376). กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการวิจัยแห่งชาติ
5. บทความวิจัยหรือบทความวิชาการฉบับสมบูรณ์ที่ตีพิมพ์ในรายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับนานาชาติ หรือวารสารวิชาการระดับชาติที่มีอยู่ในฐานข้อมูลตามประกาศ ก.พ.อ. หรือระเบียบคณะกรรมการการอุดมศึกษาว่าด้วยหลักเกณฑ์การพิจารณาวารสารทางวิชาการสำหรับการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ พ.ศ. 2556 Kanyaporn, K., Sujitra, Y., & Raphiphat, M. (2018). Coloration System from Herb Apply to Creative Textile. <i>Proceeding of The Korea Association of Art & Design (KAAD) International Symposium, 20 October 2018</i> (PP.142-148). Seoul: Seoul National University. Kunthonsap K., Khiaomang K. and Sunghee K. (2016). Creative Environmental Friendly Coloration System for Design. <i>Proceeding of INDEF : Inchoen international design fair 2016 at The Korea society of Art & Design 2016, 27-30 October 2016</i> (PP.110-115). Inchoen: Inchoen International University.
6. ผลงานที่ได้รับการจดสิทธิบัตร กัญยาพร กุณฑลเสพย์. (2560). สีที่มีส่วนผสมประกอบ สารส้ม แก่นฝาง ขนุน. อนุสิทธิบัตรไทย เลขที่ 1603001670. 19 กันยายน 2560, นนทบุรี: กองสิทธิบัตร กรมทรัพย์สินทางปัญญา.

ขอรับรองว่าผลงานวิชาการข้างต้น ไม่ใช่ส่วนหนึ่งของการศึกษาเพื่อรับปริญญา เป็นผลงานทางวิชาการที่ได้รับการเผยแพร่ตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดในการพิจารณาแต่งตั้งให้บุคคลดำรงตำแหน่งทางวิชาการ เป็นผลงานทางวิชาการในรอบ 5 ปี ย้อนหลังและเขียนตามรูปแบบบรรณานุกรม

ลงชื่อ.....
 (ผศ.ดร. กัญยาพร กุณฑลเสพย์)
 เจ้าของผลงาน

**ผลงานทางวิชาการของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและ
อาจารย์ประจำหลักสูตรตามเกณฑ์มาตรฐานในระบบ CHECO**

1. ชื่อ – นามสกุล

นายรพีพัฒน์ มั่นพรม

2. ตำแหน่ง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ (ออกแบบผลิตภัณฑ์)

3. วุฒิการศึกษา

ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัย
นเรศวร, 2555

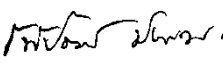
วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สถาบันราชภัฏ
นครสวรรค์, 2546

4. ผลงานทางวิชาการ (ตีพิมพ์เผยแพร่ระหว่างปี พ.ศ.2559 – พ.ศ.2563)

ผลงานทางวิชาการตามเกณฑ์มาตรฐานย้อนหลัง 5 ปี	
1. งานสร้างสรรค์ที่ได้รับการเผยแพร่ในระดับชาติ	<u>รพีพัฒน์ มั่นพรม.</u> (2561). เครื่องทอลายอย่างง่ายและสีย้อมธรรมชาติ. <i>Thailand Innovation's day 2018.</i> 2-6 กุมภาพันธ์ 2561.
2. งานสร้างสรรค์ที่ได้รับการเผยแพร่ในระดับสถาบัน	<u>รพีพัฒน์ มั่นพรม.</u> (2561). กกก. <i>Art and Design 8th Art workshop & Exhibition</i> 2018, 12-13 กุมภาพันธ์ 2561. นครสวรรค์: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ <u>รพีพัฒน์ มั่นพรม.</u> (2560). SWAN. <i>Art and Design 7th Art workshop & Exhibition</i> 2017. 29-30 มิถุนายน 2560. นครสวรรค์: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
3. ตำราหรือหนังสือที่ได้รับการประเมินผ่านเกณฑ์การขอตำแหน่งทางวิชาการแล้ว	<u>รพีพัฒน์ มั่นพรม.</u> (2559). <i>การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก</i> . นครสวรรค์: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์, คณะเทคโนโลยีการเกษตรและเทคโนโลยี อุตสาหกรรม. จำนวน 147 หน้า.
4. บทความวิจัยหรือบทความวิชาการที่ตีพิมพ์ในวารสารวิชาการที่ปรากฏในฐานข้อมูลกลุ่มที่ 2	<u>รพีพัฒน์ มั่นพรม.</u> (2560). การพัฒนาและสร้างมูลค่าผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับจังหวัด นครสวรรค์. <i>วารสารวิชาการ ศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร</i> , 8(1), 40-51. <u>รพีพัฒน์ มั่นพรม.</u> (2560). การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมเครื่องรักเครื่องเงินไทย- เวียดนาม. <i>วารสารกระแสวัฒนธรรม</i> , 18 (34), 27-39.

5. บทความวิจัยหรือบทความวิชาการฉบับสมบูรณ์ที่ตีพิมพ์ในรายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ
- รพีพัฒน์ มั่นพรม.** (2561). การพัฒนารูปแบบและเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์จักสานจากใบตองแห้ง. รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการ นำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ เครือข่ายบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏภาคเหนือ ครั้งที่ 18 และลำปางวิจัย ครั้งที่ 4, 20 กรกฎาคม 2561 (น.280-293). ลำปาง : มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง.
- นัฐธีรนนท์ รอดชื่น, **รพีพัฒน์ มั่นพรม.** และยุวดี ทองอ่อน. (2562). การพัฒนารูปแบบและเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์จากผักตบชวาทอดลาย. รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติพหุสภคณาจารย์ ครั้งที่ 5 ประจำปี 2562, 15 มีนาคม 2562 (น.370-379). พิษณุโลก : มหาวิทยาลัยราชภัฏพหุสภคณาจารย์.
6. บทความวิจัยหรือบทความวิชาการที่ตีพิมพ์ในวารสารวิชาการระดับนานาชาติที่มีอยู่ในฐานข้อมูลตามประกาศ ก.พ.อ. หรือระเบียบคณะกรรมการการอุดมศึกษาว่าด้วยหลักเกณฑ์การพิจารณาวารสารทางวิชาการสำหรับการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ พ.ศ. 2556
- Raphiphat, M.** (2016). The Application of the art and culture From Thai-Vietnam for creating the Lacquerware. *Proceeding of Incheon international design fair 2016 at The Korea society of Art & Design 2016, 27-30 October 2016, (PP.132-136).* Incheon: Incheon International University.
- Kanyaporn, K., Yoonoo, S., & **Raphiphat, M.** (2018). Coloration System from Herb Apply to Creative Textile. *Proceeding of The Korea Association of Art & Design (KAAD) International Symposium, 20 October 2018 (PP.142-148).* Seoul: Seoul National University.

ขอรับรองว่าผลงานทางวิชาการข้างต้น ไม่ใช่ส่วนหนึ่งของการศึกษาเพื่อรับปริญญา เป็นผลงานทางวิชาการที่ได้รับการเผยแพร่ตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดในการพิจารณาแต่งตั้งบุคคลดำรงตำแหน่งทางวิชาการ เป็นผลงานทางวิชาการในรอบ 5 ปี ย้อนหลัง และเขียนตามแบบบรรณานุกรม


 ลงชื่อ
 (นายรพีพัฒน์ มั่นพรม)
 เจ้าของผลงาน

**ผลงานทางวิชาการของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและ
อาจารย์ประจำหลักสูตรตามเกณฑ์มาตรฐานในระบบ CHECO**

1. ชื่อ-นามสกุล

นางสาวสุจิตรา อยู่หนู

2. ตำแหน่ง

อาจารย์

3. วุฒิการศึกษา

ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยบูรพา, 2560

วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบสถาปัตยกรรม

มหาวิทยาลัยรังสิต, 2551

สถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาสถาปัตยกรรมหลัก มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2549

4. ผลงานทางวิชาการ (ตีพิมพ์เผยแพร่ระหว่างปี พ.ศ.2559 – พ.ศ.2563)

ผลงานทางวิชาการตามเกณฑ์มาตรฐานย้อนหลัง 5 ปี
1. งานสร้างสรรค์ที่ได้รับการเผยแพร่ในระดับนานาชาติ <u>Yoonoo, S.</u> (2016). Thai Vernacular House in Uttaradit, Thailand. <i>Incheon International Design Fair, 27-31 Oct 2016</i>. (PP.25). Seoul South Korea: Incheon University.
2. ตำราหรือหนังสือที่ได้รับการประเมินผ่านเกณฑ์การขอรับตำแหน่งทางวิชาการแล้ว <u>สุจิตรา อยู่หนู.</u> (2560). <i>เทคนิคการนำเสนองานออกแบบ</i>. นครสวรรค์: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์, คณะเทคโนโลยีการเกษตรและเทคโนโลยีอุตสาหกรรม. จำนวน 159 หน้า.
3. บทความวิจัยหรือบทความวิชาการฉบับสมบูรณ์ที่ตีพิมพ์ในรายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับนานาชาติ หรือวารสารวิชาการระดับชาติที่มีอยู่ในฐานข้อมูลตามประกาศ ก.พ.อ. หรือระเบียบคณะกรรมการการอุดมศึกษาว่าด้วยหลักเกณฑ์การพิจารณาวารสารทางวิชาการสำหรับการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ พ.ศ. 2556 Kanyaporn, K., <u>Yoonoo, S.</u>, & <u>Raphiphat, M.</u> (2018). Coloration System from Herb Apply to Creative Textile. <i>Proceeding of The Korea Association of Art & Design (KAAD) International Symposium, 20 October 2018</i> (PP.142-148). Seoul: Seoul National University.

ขอรับรองว่าผลงานวิชาการข้างต้น ไม่ใช่ส่วนหนึ่งของการศึกษาเพื่อรับปริญญา เป็นผลงานทางวิชาการที่ได้รับการเผยแพร่ตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดในการพิจารณาแต่งตั้งให้บุคคลดำรงตำแหน่งทางวิชาการ เป็นผลงานทางวิชาการในรอบ 5 ปี ย้อนหลังและเขียนตามรูปแบบบรรณานุกรม

ลงชื่อ.....**สุจิตรา อยู่หนู**
(นางสาวสุจิตรา อยู่หนู)
เจ้าของผลงาน