



หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ
หลักสูตรปรับปรุง พุทธศักราช 2569

คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
ส่วนที่ 1 ชื่อปริญญาและสาขาวิชา	
1. ชื่อหลักสูตร	1
2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา	1
3. วิชาเอก	1
4. จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร	1
5. รูปแบบของหลักสูตร	1
6. ความร่วมมือกับหน่วยงานภายนอก/สถานประกอบการ	2
7. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณา/เห็นชอบหลักสูตร	3
8. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา	3
9. สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเป็นต้องนำมาพิจารณาในการวางแผนหลักสูตร	3
10. ผลกระทบต่อการปรับปรุง/พัฒนาหลักสูตร	6
11. ความสัมพันธ์กับหลักสูตรอื่นในคณะอื่นของสถาบัน	7
ส่วนที่ 2 ปรัชญา วัตถุประสงค์ และผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร	
1. ปรัชญาของหลักสูตร	9
2. วัตถุประสงค์ของหลักสูตร	9
3. ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร	9
4. ความเกี่ยวข้องกับพันธกิจ วิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัย	10
5. ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง (Learning Outcomes) ที่คณะ/สาขาวิชา ร่วมออกแบบกับสถานประกอบการ	11
6. ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังระดับหลักสูตรกับวิสัยทัศน์ พันธกิจของมหาวิทยาลัย กลุ่มของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียภายนอกผลลัพธ์การเรียนรู้แต่ละด้านตามคุณวุฒิ และประเภทของผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง	13
7. ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตรกับ Bloom's Taxonomy	15
ส่วนที่ 3 การจัดการกระบวนการเรียนรู้	
1. ระบบการจัดการศึกษา	17
2. การจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน	17
3. การเทียบเคียงหน่วยกิตในระบบทวิภาค	17
4. การดำเนินการหลักสูตร	17
5. คุณสมบัติผู้เข้าศึกษา	18

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
6. แผนการรับนักศึกษาและจำนวนที่คาดว่าจะสำเร็จการศึกษาในระยะ 5 ปี	18
7. งบประมาณตามแผน	19
8. ประเภทการจัดหลักสูตร CWIE	19
9. การปฏิบัติงาน CWIE	19
ส่วนที่ 4 หลักสูตร รายวิชา และหน่วยกิต	
1. หลักสูตร	21
2. รายวิชาและหน่วยกิต	21
3. ความหมายระบบรหัสวิชา	28
4. แผนการศึกษาตลอดหลักสูตร	29
5. คำอธิบายรายวิชา	48
ส่วนที่ 5 ปรัชญาการศึกษาของมหาวิทยาลัย กลยุทธ์การจัดการศึกษา และวิธีการวัดประเมินผล	
1. ปรัชญาการศึกษาของมหาวิทยาลัย	71
2. กลยุทธ์การจัดการศึกษาให้เป็นไปตามผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (PLO)	72
3. การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตของนักศึกษา	92
4. ผลลัพธ์การเรียนรู้หมวดวิชาศึกษาทั่วไปมหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรสุพรรณบุรี	95
5. ความสัมพันธ์ระหว่างรายวิชา (Courses) ทุกรายวิชาตามโครงสร้างหลักสูตร กับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังระดับหลักสูตร (PLOs)	98
ส่วนที่ 6 ความพร้อมและศักยภาพในการบริหารจัดการหลักสูตร	
1. แนวทางการพัฒนาอาจารย์ใหม่	109
2. แนวทางการพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่อาจารย์ประจำหลักสูตร	110
3. แผนการพัฒนาตำแหน่งวิชาการของอาจารย์ประจำหลักสูตร	111
4. แผนการพัฒนาคุณวุฒิของอาจารย์ประจำหลักสูตร	112
5. ชื่อ-สกุล ตำแหน่งทางวิชาการ คุณวุฒิ สาขาวิชา สถาบันและปีที่สำเร็จการศึกษาของอาจารย์	112
6. สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้	116
ส่วนที่ 7 การประเมินผลการเรียน และเกณฑ์การสำเร็จการศึกษา	
1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังแต่ละชั้นปีของนักศึกษา	118
2. การวัดและประเมินผลการศึกษา	118
3. กระบวนการยืนยัน (Verification) ผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาตามผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร	119

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
4. กระบวนการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาตามผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร	119
5. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร	121
6. การจัดการข้อร้องเรียนและอุทธรณ์ของนักศึกษา	121
ส่วนที่ 8 การประกันคุณภาพหลักสูตร	
1. ดัชนีบ่งชี้ผลการดำเนินงาน	122
ส่วนที่ 9 ระบบและกลไกในการพัฒนาหลักสูตร	
1. กระบวนการวิเคราะห์ความสำคัญของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย การรวบรวมความต้องการ และการวิเคราะห์ความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เพื่อกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้	123
2. ความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (PLOs) กับผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา (TQF) ของหลักสูตร	123
3. การนำ PLOs มาออกแบบเนื้อหารายวิชาและกำหนด CLOs (Backward Curriculum Design)	124
4. ความเชื่อมโยง CLOs กับกิจกรรมการเรียนการสอนและการวัดผลประเมินผล	124
5. การทบทวน ปรับปรุงรายวิชาและหลักสูตร	124
6. การบริหารความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้น ในระหว่างดำเนินการหลักสูตร	125
7. วิธีการในการสื่อสารและเผยแพร่ข้อมูลของหลักสูตรการศึกษาให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทราบ	125
ภาคผนวก ก	
ตอนที่ 1 แนวคิดในการปรับปรุงหลักสูตร	129
1. ความเป็นมา	129
2. แนวคิดในการปรับปรุงหลักสูตร	130
3. ขั้นตอนในการปรับปรุงหลักสูตร	133
4. รายชื่อคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิในการยกร่างหลักสูตร และวิพากษ์หลักสูตร	135
5. ผลการพิจารณาหลักสูตรจากคณะกรรมการชุดต่าง ๆ	137
ตอนที่ 2 ตารางเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2564 กับหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569 สาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีการอาหาร	147
ภาคผนวก ข	
ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจริง ผลประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน บัณฑิต ผู้ใช้บัณฑิต องค์กรวิชาชีพ (ถ้ามี) ศิษย์เก่า และข้อร้องเรียนจากบุคคลหรือหน่วยงาน ภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย รวมทั้งผลการประเมินคุณภาพภายนอกระดับหลักสูตร (ถ้ามี)	185
1. ผลการวิเคราะห์ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจริง (จากผู้ใช้บัณฑิตและอื่น ๆ)	185

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
2. ผลประเมินความพึงพอใจที่มีต่อหลักสูตร	186
3. ขัอร้องเรียนจากบุคคลหรือหน่วยงานภายนอกและภายในมหาวิทยาลัย	204
4. ผลการประเมินคุณภาพภายนอกระดับหลักสูตร (ถ้ามี)	204
ตอนที่ 2 แบบสำรวจ/แบบสอบถามการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน บัณฑิต ผู้ใช้บัณฑิต องค์กรวิชาชีพ (ถ้ามี) ศิษย์เก่า และขัอร้องเรียนจากบุคคลหรือหน่วยงานภายในและภายนอก มหาวิทยาลัย	205
ตอนที่ 3 ตารางความสัมพันธ์ระหว่างความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder's Needs and Requirements) กับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังระดับหลักสูตร (Program Learning Outcomes : PLOs)	213
ตอนที่ 4 ตารางแสดงความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังระดับหลักสูตร (PLOs) กับ สมรรถนะ	262
ตอนที่ 5 ความสัมพันธ์ระหว่างรายวิชากับสมรรถนะ และคำอธิบายรายวิชา	302
ภาคผนวก ค	
ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2567	329
ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2566	331
ประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม เรื่องการใช้ระบบรหัสวิชา พ.ศ. 2566	354
ประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม เรื่อง การจัดการขัอร้องเรียนและอุทธรณ์ผลการ ประเมินผลการเรียนของนักศึกษา พ.ศ. 2568	360
คำสั่งคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569	365
คำสั่งมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการวิพากษ์หลักสูตรศิลปกรรมศาสตร บัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569	367
หนังสือเชิญเป็นกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิในการพัฒนาหลักสูตรและวิพากษ์หลักสูตร	369
ภาคผนวก ง	
ประวัติอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร	383
ภาคผนวก จ	
แผนการจัดการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงาน (CWIE) หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569	395

สารบัญ

เรื่อง

หน้า

ภาคผนวก จ

หนังสือรับรององค์การวิชาชีพหรือหนังสือลงนามความร่วมมือจากสถาบันอื่นที่ร่วมผลิตบัณฑิต

399

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ
หลักสูตรปรับปรุง พุทธศักราช 2569

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา : มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

คณะ : เทคโนโลยีอุตสาหกรรม

ส่วนที่ 1
ชื่อปริญญา และสาขาวิชา

1. ชื่อหลักสูตร

ภาษาไทย : หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ

ภาษาอังกฤษ : Bachelor of Fine and Applied Arts Program in Art and Design

2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

ภาษาไทย : ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (ศิลปะและการออกแบบ)

: ศป.บ. (ศิลปะและการออกแบบ)

ภาษาอังกฤษ : Bachelor of Fine and Applied Arts (Art and Design)

: B.F.A. (Art and Design)

3. วิชาเอก : จำนวน 2 วิชาเอก ได้แก่

3.1 วิชาเอก ออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product Design)

3.2 วิชาเอก เครื่องปั้นดินเผา (Pottery)

4. จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร : ไม่น้อยกว่า 121 หน่วยกิต

5. รูปแบบของหลักสูตร

5.1 รูปแบบและประเภทของหลักสูตร

☐ หลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง)

☒ หลักสูตรปริญญาตรี (4 ปี)

- ☒ หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ
 - ☒ หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ
 - ☐ หลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวหน้าทางวิชาการ
- ☐ หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ
 - ☐ หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ
 - ☐ หลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวหน้าทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ

5.2 ภาษาที่ใช้

- ☒ จัดการศึกษาเป็นภาษาไทย
- ☐ จัดการศึกษาเป็นภาษาต่างประเทศ (ระบุภาษา).....
- ☐ จัดการศึกษาเป็นทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศ (ระบุภาษา).....

5.3 การรับเข้าศึกษา

- ☐ รับเฉพาะนักศึกษาไทย
- ☐ รับเฉพาะนักศึกษาต่างชาติ
- ☒ รับทั้งนักศึกษาไทย และนักศึกษาต่างชาติที่มีทักษะการสื่อสารภาษาไทยได้

5.4 การให้ปริญญา แก่ผู้สำเร็จการศึกษา

- ☒ ให้ปริญญาเพียงสาขาวิชาเดียว
- ☐ ให้ปริญญามากกว่า 1 สาขาวิชา (เช่น ทวิปริญญา)
- ☐ อื่น ๆ (ระบุ).....

6. ความร่วมมือกับหน่วยงานภายนอก/สถานประกอบการ

- ☒ เป็นหลักสูตรของสถาบันโดยเฉพาะ
- ☒ เป็นหลักสูตรที่ได้รับความร่วมมือสนับสนุนจากสถาบันอื่น
 - ⇒ ชื่อสถาบัน ร้านไมทนาเซรามิค
 - ⇒ รูปแบบของความร่วมมือสนับสนุน ส่งนักศึกษาไปศึกษาดูงาน ฝึกงาน ปฏิบัติสหกิจศึกษา
- ☐ เป็นหลักสูตรร่วมกับสถาบันอื่น
 - ⇒ ชื่อสถาบัน.....
 - ⇒ รูปแบบของความร่วมมือ.....
 - ☐ ร่วมมือกัน โดยสถาบันฯ เป็นผู้ให้ปริญญา
 - ☐ ร่วมมือกัน โดยสถาบันฯ อื่น เป็นผู้ให้ปริญญา
 - ☐ ร่วมมือกัน โดยผู้ศึกษาอาจได้รับปริญญาจาก 2 สถาบัน หรือมากกว่า

7. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณา/เห็นชอบหลักสูตร

☑ หลักสูตรปรับปรุง โดยปรับปรุงจากหลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบสร้างสรรค์ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566 และหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมและเซรามิกส์สร้างสรรค์ หลักสูตรปรับปรุง 2567

☑ ผ่านการยกร่างหลักสูตร โดยคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ ในการประชุมครั้งที่ 1/2567 เมื่อวันที่ 20 พฤศจิกายน 2567

☑ ผ่านการวิพากษ์หลักสูตรโดยคณะกรรมการวิพากษ์หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ ในการประชุมครั้งที่ 1/2568 เมื่อวันที่ 15 มกราคม 2568

☑ ผ่านการพิจารณาโดยคณะกรรมการประจำคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม ในการประชุมครั้งที่ 28(1/2568) เมื่อวันที่ 5 กุมภาพันธ์ 2568

☑ ผ่านการพิจารณาโดยคณะกรรมการจัดการศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ในการประชุมครั้งที่ 91(2/2568) เมื่อวันที่ 24 กุมภาพันธ์ 2568

☑ ผ่านการพิจารณาให้ความเห็นจากสภาวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ในการประชุมครั้งที่ 107(2/2568) เมื่อวันที่ 14 พฤษภาคม 2568

☑ ได้รับความเห็นชอบหลักสูตรจากสภามหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ในการประชุมครั้งที่ 226(5/2568) เมื่อวันที่ 31 พฤษภาคม 2568

☑ เปิดสอนภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2569

8. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

8.1 นักออกแบบผลิตภัณฑ์ กราฟิก บรรจุภัณฑ์ แพคเกจและสิ่งทอ เฟอร์นิเจอร์ และเครื่องปั้นดินเผา

8.2 นักพัฒนาผลิตภัณฑ์ R&D ในอุตสาหกรรม

8.3 นักวิชาการทางการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะและการออกแบบ

8.4 นักศิลปะและการออกแบบอิสระ

8.5 ผู้ประกอบการด้านศิลปะและการออกแบบ

9. สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเป็นต้องนำมาพิจารณาในการวางแผนหลักสูตร

9.1 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางเศรษฐกิจ

ในช่วงระยะเวลาของแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 13 ประเทศไทยจะยังคงเผชิญกับแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ของโลก ทั้งที่เป็นแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงระยะสั้นและระยะยาวที่สามารถคาดการณ์ผลกระทบได้ และที่ไม่สามารถคาดการณ์ผลที่จะเกิดขึ้นได้อย่างชัดเจน ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อประเทศไทยในมิติต่าง ๆ อย่างมีนัยสำคัญ ด้วยขนาดและลักษณะที่แตกต่างกันออกไป โดยบริบทและเงื่อนไข

สภาพแวดล้อมภายในประเทศจะเป็นตัวแปรหลักที่บ่งชี้ว่าบริบทการเปลี่ยนแปลงจากภายนอกที่เกิดขึ้นจะสร้างโอกาสหรือเป็นความเสี่ยงต่อการพัฒนาประเทศ รวมถึงมีอิทธิพลต่อการกำหนดทิศทางของไทยในอนาคต ทั้งนี้ในระยะของแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 13 แนวโน้มความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีดิจิทัลที่จะมีบทบาทสำคัญต่อการกำหนดทิศทางของประเทศ ประกอบด้วย

9.1.1 การเติบโตของเศรษฐกิจแพลตฟอร์ม (Platform Economy) และเศรษฐกิจแบบแบ่งปัน (Sharing Economy) ซึ่งจะส่งผลโดยตรงต่อการยกระดับการจัดสรรทรัพยากรในธุรกิจภาคบริการ อาทิ การคมนาคมและโลจิสติกส์พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์และที่พักอาศัย รวมถึงการสร้างโอกาสทางเศรษฐกิจใหม่ให้แก่ผู้ประกอบการรายย่อย ประชากรในพื้นที่ห่างไกล และการทำงานในรูปแบบใหม่ที่มีความยืดหยุ่นมากกว่าเดิม

9.1.2 การวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data Analysis) จะช่วยยกระดับผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่เชิงลึกที่มีความซับซ้อนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งจะทำให้การดำเนินนโยบายสาธารณะ การทำการตลาดหรือการพัฒนานวัตกรรมเพื่อตอบสนองช่องว่างทางการตลาดเกิดการพลิกโฉม ทั้งนี้การพัฒนาและใช้งานข้อมูลขนาดใหญ่จะประสบความสำเร็จได้จำเป็นต้องมีมาตรฐานการจัดเก็บและเชื่อมโยงฐานข้อมูลผ่านเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพ อาทิ อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง (Internet of Things: IoT) และบล็อกเชน (Blockchain) ร่วมกับการมีบุคลากรที่มีทักษะการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยเครื่องมือที่เหมาะสม เช่น เหมืองข้อมูล (Data Mining) และการเรียนรู้ของเครื่องกล (Machine Learning) เป็นต้น

9.1.3 การใช้ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) และระบบหุ่นยนต์อัตโนมัติ (Automation & Robotics) ในกิจกรรมทางเศรษฐกิจ โดยเฉพาะการทดแทนแรงงานที่ไม่ต้องใช้ทักษะซับซ้อนในภาคการผลิต (อุตสาหกรรมยานยนต์ ปีโตรเคมี และอิเล็กทรอนิกส์) ภาคการเกษตร และภาคบริการ (กลุ่มร้านอาหารและร้านค้า) การเปลี่ยนแปลงที่มีผลกระทบในวงกว้างของเทคโนโลยี (Technological Disruption)ที่กำลังเกิดขึ้น จะส่งผลให้พลวัตการพัฒนาในอนาคตของโลกเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างพลิกผัน และอาจทำให้ผู้ที่ก้าวไม่ทันหรือไม่สามารถปรับตัวให้เท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีที่เกิดขึ้น จะต้องเป็นผู้รับแรงกดดันและเผชิญความเสี่ยงต่อความอยู่รอดทั้งในระดับปัจเจกองค์กรหรือแม้กระทั่งในระดับประเทศ อาทิ การปรับตัวขององค์กรและแผนการดำเนินธุรกิจ การปรับตัวของแรงงานให้ได้มาซึ่งทักษะในการทำงานที่มีจุดแข็งอย่างแตกต่างและสามารถส่งเสริมซึ่งกันและกันกับปัญญาประดิษฐ์ได้อย่างกลมกลืน หรือการปรับตัวของภาครัฐในการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการให้บริการอย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ ร่วมกับการออกแบบระบบการกำกับดูแลและนโยบายที่เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงและสอดคล้องกับสถานการณ์ที่ปรับเปลี่ยนไป เพื่อเสริมสร้างความร่วมมือระหว่างภาคส่วนในการที่จะนำมาซึ่งผลประโยชน์ที่พึงได้รับจากการเปลี่ยนแปลงได้สูงสุดและเป็นไปอย่างทั่วถึง

9.2 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางสังคมและวัฒนธรรม

กรอบแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 “พลิกโฉมประเทศไทยสู่เศรษฐกิจสร้างคุณค่า สังคมเดินหน้าอย่างยั่งยืน” ในยุคสมัยที่มีการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมมีความซับซ้อนจาก ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีและการสื่อสาร ประกอบกับบริบททางเศรษฐกิจของแต่ละประเทศและสังคม ที่มีความเฉพาะตัวในแต่ละยุค (Individualization) ได้ส่งผลกระทบให้อุปนิสัย ทัศนคติ และพฤติกรรม การดำรงชีวิตของประชากรในแต่ละรุ่นมีการปรับเปลี่ยนที่แตกต่างกันออกไป โดยกลุ่มประชากรที่มีการ เกิดอยู่ในช่วง พ.ศ. 2523 - 2543 (ค.ศ. 1980 - 2000) ซึ่งเป็นกลุ่มที่เติบโตมากับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล จะมีบทบาทที่โดดเด่นด้านสังคม มีสัดส่วนที่มากที่สุด ทั้งในวัยแรงงานและวัยเจริญพันธุ์โดยประชากรกลุ่ม นี้มักมีพฤติกรรมรูปแบบการใช้ชีวิตและการให้คุณค่าด้านต่าง ๆ ที่เปลี่ยนแปลงไปจากสังคมยุคเก่า ได้แก่ การให้ความสำคัญกับการศึกษา โดยส่วนใหญ่มีระดับการศึกษาที่ดีขึ้นกว่าคนรุ่นก่อน และมีจำนวนปี การศึกษาเฉลี่ยเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ชอบเข้าสังคมทั้งแบบออฟไลน์และออนไลน์ตลอดจนมีมนุษยสัมพันธ์ ที่ดี สามารถสร้างความปรองดองหรือปรับตัว เปิดกว้างและยืดหยุ่นสูงในสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงอย่าง รวดเร็ว และเป็นกลุ่มประชากรที่เน้นความสมดุลระหว่างการทำงานและการใช้ชีวิตส่วนตัว (Work-life Balance) เพื่อตอบสนองความต้องการและความสนใจของตนเองมากกว่าเป้าหมายเพียงเพื่อค่าตอบแทน และความมั่นคง นอกจากนี้ด้วยความที่เติบโตมากับเทคโนโลยี จึงทำให้มีความคุ้นเคยกับการใช้เทคโนโลยี และสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ อาทิ การติดตามข้อมูลข่าวสาร ทำงาน/เรียน ออนไลน์ และการซื้อสินค้า ด้วยลักษณะนิสัยที่ต้องการค้นหาโอกาสและความท้าทายใหม่ ๆ ทั้งในการ ทำงานและการใช้ชีวิต จึงส่งผลให้มีอัตราการย้ายถิ่นและการย้ายงานสูงขึ้น ในขณะที่วัยอันตรากำลังเกิด จะน้อยลง เนื่องจากประชากรมีแนวโน้มแต่งงานช้าและชะลอการมีบุตร

9.3 สถานการณ์ด้านมาตรฐานวิชาชีพ (ถ้ามี)

ในช่วงระยะเวลาที่ผ่านมาทั่วโลกประสบปัญหาของภาวะเศรษฐกิจซบเซา การแข่งขันในภาค การผลิตที่รุนแรง รวมถึงปัจจัยการผลิตที่มาจากฐานทรัพยากรทางธรรมชาติและแรงงานต้นทุนต่ำเริ่มจะ ขาดแคลนจากการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงในโลกยุคปัจจุบัน การพึ่งระบบเศรษฐกิจแบบเดิมจึงเป็นสิ่งที่ อันตรายต่อการพัฒนา หลายประเทศเริ่มปรับเปลี่ยนทิศทางไปพึ่งระบบเศรษฐกิจใหม่ ๆ โดยเฉพาะระบบ เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) ซึ่งเป็นระบบที่มุ่งเน้นการขับเคลื่อนเศรษฐกิจ โดยการใช้ ต้นทุนจากองค์ความรู้เดิมร่วมกับความคิดสร้างสรรค์ และการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อต่อยอดและเพิ่มคุณค่าให้กับสินค้าและบริการ นำไปสู่การสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจจำนวนมากที่ ประเทศไทยมุ่งหน้าสู่การพัฒนาเศรษฐกิจไปสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ ยังถือเป็นการพัฒนาเศรษฐกิจ โดยอาศัยจุดแข็งของประเทศ ซึ่งความได้เปรียบเชิงเปรียบเทียบ ในความหลากหลายเชิงชีวภาพและความ หลากหลายเชิงวัฒนธรรม ซึ่งเป็นความได้เปรียบทางการแข่งขัน โดยปัจจุบันประเทศไทยกำหนดขอบเขต กลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ออกเป็น 15 กลุ่ม ได้แก่ 1) งานฝีมือและหัตถกรรม 2) ดนตรี 3)

ศิลปะการแสดง 4) ทักษะศิลป์ 5) ภาพยนตร์ 6) การแพร่ภาพและกระจายเสียง 7) การพิมพ์ 8) ซอฟต์แวร์ 9) การโฆษณา 10) การออกแบบ 11) การให้บริการด้านสถาปัตยกรรม 12) แฟชั่น 13) อาหารไทย 14) การแพทย์แผนไทย 15) การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม กลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ทั้ง 15 กลุ่มนี้ ได้ถูกบรรจุให้เป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมเป้าหมายของโมเดลการพัฒนาใหม่และแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติที่มุ่งส่งเสริมการสร้างการแข่งขันทางเศรษฐกิจด้วยเศรษฐกิจกระแสใหม่

การพัฒนานักออกแบบมืออาชีพจากภาวการณ์แข่งขันการค้าในโลกปรับเปลี่ยนจากความได้เปรียบเชิงเปรียบเทียบ ซึ่งเน้นการใช้แรงงานและต้นทุนเป็นการแข่งขัน ที่มุ่งเน้นความได้เปรียบเชิงแข่งขันที่ครอบคลุมถึงกำหนดตลาด การสร้างผลิตภัณฑ์ให้มีความโดดเด่น พัฒนาเทคโนโลยี และนวัตกรรมของผลิตภัณฑ์ เช่น กลุ่มสินค้าแฟชั่น กลุ่มสินค้าเฟอร์นิเจอร์ กลุ่มสินค้าไลฟ์สไตล์ ที่ขาดแคลน กลุ่มนักออกแบบที่เป็นสากล สามารถแข่งขันในตลาดโลก เมื่อนำปัญหาและกลยุทธ์จากภาคอุตสาหกรรม เห็นได้ว่าแต่ละอุตสาหกรรมต่างต้องการการส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ด้านรูปแบบสินค้า การสร้างนักออกแบบใหม่ให้ตรงกับความต้องการของตลาดและอุตสาหกรรม และการสร้างมูลค่าเพิ่ม ดังนั้น แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาบุคลากรด้านออกแบบมืออาชีพต้องคำนึงถึง แนวคิดด้านทักษะ และการออกแบบที่ตอบสนองความต้องการของลูกค้า แนวคิดด้านความต้องการของตลาดนำมาผนวกกับ แนวคิดด้านการพัฒนาบุคลากรและฝึกอบรม เพื่อให้กระบวนการพัฒนาบุคลากรเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

10. ผลกระทบจากข้อ 9 ต่อการปรับปรุงหลักสูตร

การผลิตบัณฑิตตามหลักสูตรระดับปริญญาตรีทางวิชาการ สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ เป็นการดำเนินการตามยุทธศาสตร์ การยกระดับคุณภาพบัณฑิตให้ทัดเทียมมาตรฐานสากล และตรงกับความต้องการของตลาดแรงงาน ตามแผนยุทธศาสตร์ของคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม ซึ่งมีความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ พลิกโฉมประเทศไทยสู่เศรษฐกิจสร้างคุณค่า สังคมเดินหน้าอย่างยั่งยืน” ประเทศไทย ซึ่งมีโครงสร้างประชากรเป็นสังคมสูงวัย จะทำให้จำนวนวัยแรงงานลดลงหากไม่มีการปรับใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม รวมถึงจะทำให้อัตราส่วนพึ่งพิงของผู้สูงอายุต่อวัยแรงงาน และภาระค่าใช้จ่ายด้านสุขภาพของผู้สูงอายุเพิ่มสูงขึ้น เนื่องจากผู้สูงอายุมีโอกาสเจ็บป่วยด้วยโรคเรื้อรัง และมีภาวะทุพพลภาพเพิ่มขึ้นตามวัย ส่งผลให้ภาครัฐจำเป็นต้องพิจารณาการพัฒนาคนทุกช่วงวัย ให้เต็มตามศักยภาพ โดยเฉพาะในกลุ่มผู้สูงวัยที่ยังมีสุขภาพดี เพื่อให้สามารถพึ่งพาตนเองและช่วยเหลือสังคมได้อย่างสมศักดิ์ศรี และสามารถปรับใช้เทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ กำลังแรงงานที่ลดลงยังอาจ ส่งผลให้เกิดการพึ่งพาแรงงานข้ามชาติมากขึ้น จนนำไปสู่การขยายตัวของ การเคลื่อนย้ายแรงงานทั้งภายในและระหว่างประเทศ ซึ่งจะทำให้รูปแบบของสังคมไทยปรับเปลี่ยนไปสู่การเป็นสังคมพหุวัฒนธรรมในที่สุด จากสถานการณ์ดังกล่าวอาจนำมาซึ่งโอกาสทางเศรษฐกิจใหม่ๆ จากความต้องการสินค้าและบริการที่ตอบสนองความต้องการของผู้สูงอายุ ซึ่งจะส่งผลให้ภาคการผลิตส่วนหนึ่งมีโอกาสเติบโต

เพิ่มขึ้น อาทิ ธุรกิจบริการสุขภาพ บริการทางการแพทย์ และศูนย์พักพิงผู้สูงอายุรวมทั้งยังเป็นช่องทาง ในการ พัฒนานวัตกรรม สินค้า และบริการใหม่ ๆ เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของผู้บริโภคกลุ่มสูงวัย อาทิ หุ่นยนต์สำหรับการดูแลและนวัตกรรมการของใช้ภายในบ้านสำหรับผู้สูงอายุ นอกจากนี้ แนวโน้มการเพิ่มขึ้นของ ประชากรรุ่นใหม่ โดยเฉพาะเจนเอเรชั่นวาย ซี และอัลฟ่า ซึ่งมีสัดส่วนและทวีความสำคัญเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง จะส่งผลให้มีการเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมทางเศรษฐกิจและสังคม ทั้งในด้านสมดุลระหว่างการทำงานกับ ชีวิตส่วนบุคคลที่มีแนวโน้มต้องการอิสระและความยืดหยุ่นในการทำงานสูง รวมถึงมีความเป็นผู้ประกอบการ ที่ต้องการเป็นเจ้าของธุรกิจสูง และอาจนำไปสู่รูปแบบการทำงาน การใช้ชีวิต และสภาพสังคมรูปแบบใหม่ ๆ ซึ่งจะปรากฏชัดเจนขึ้นในระยะต่อไป

การพัฒนาคนให้มีคุณธรรมนำความรู้ เกิดภูมิคุ้มกัน โดยพัฒนาจิตใจควบคู่กับการพัฒนาการเรียนรู้ ของคน ให้มีความรู้พื้นฐานเข้มแข็ง มีทักษะชีวิต พัฒนาสมรรถนะ ทักษะของกำลังแรงงานให้สอดคล้องกับ ความต้องการ พร้อมก้าวสู่โลกของการทำงานและการแข่งขันอย่างมีคุณภาพ สร้างและพัฒนากำลังคนที่มี ความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม และองค์ความรู้ด้านออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมของประเทศ โดยตรง อาศัยข้อมูลจากประสบการณ์ตรงในการจัดการเรียนการสอนหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ มาประกอบกับข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านออกแบบผลิตภัณฑ์ กับ เครื่องปั้นดินเผา ศิษย์เก่า ศิษย์ปัจจุบัน อาจารย์ผู้สอน และผู้ประกอบการ ทำให้ทราบถึงคุณสมบัติของบัณฑิต ที่พึงประสงค์ รวมทั้งเป็นการปฏิบัติตามปรัชญาของมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ซึ่งระบุว่าเป็น สถาบันอุดมศึกษาเพื่อพัฒนาท้องถิ่น โดยเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนในท้องถิ่นได้มีความรู้ความสามารถใน วิชาชีพด้านการออกแบบซึ่งจะต้องมีความรู้ ทักษะและเจตคติที่ถูกต้องเหมาะสม

เพื่อพัฒนาระบบการเรียนการสอนให้ตอบสนองต่อสถานการณ์ปัจจุบันที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และเปิดโอกาสให้เลือกเรียนในสิ่งที่หลากหลายได้ จึงมีความจำเป็นที่จะต้องปรับปรุงหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร บัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบให้หลักสูตรมีความทันสมัย เกิดการบูรณาการองค์ความรู้อย่าง กว้างขวางในทุกแขนงที่เกี่ยวข้อง และเพื่อให้สอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาบุคลากรทางด้านออกแบบที่ใช้ ความรู้สร้างสรรค์นวัตกรรมสู่อุตสาหกรรม ให้สามารถแก้ปัญหาและเป็นผู้นำทางออกแบบผลิตภัณฑ์ได้อย่าง ยั่งยืน สอดคล้องกับความต้องการกำลังคนของตลาดและสังคม รวมถึงมาตรฐานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ มาตรฐานการศึกษาแห่งชาติ มาตรฐานการอุดมศึกษา ตอบสนองต่อปรัชญา วิสัยทัศน์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ พิบูลสงคราม

11. ความสัมพันธ์กับหลักสูตรอื่นในคณะอื่นของสถาบัน

11.1 กลุ่มวิชา/รายวิชาในหลักสูตรนี้ที่เปิดสอนโดยคณะ/หลักสูตรอื่น

11.1.1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ได้แก่ กลุ่มวิชาสร้างทักษะผู้ประกอบการ กลุ่มวิชาสร้างทักษะ ทางดิจิทัล กลุ่มวิชาสร้างทักษะทางภาษา กลุ่มวิชาสร้างทักษะทางสังคม และกลุ่มวิชาสร้างนวัตกรรมการ

11.1.2 หมวดวิชาเลือกเสรี

11.2 กลุ่มวิชา/รายวิชาในหลักสูตรนี้ที่นักศึกษาจากคณะ/หลักสูตรอื่นมาเรียน

11.2.1 วิชาที่เปิดสอนนักศึกษาจากคณะ/หลักสูตรอื่น เลือกเรียนเป็นวิชาเลือกเสรี ได้

11.3 การบริหารจัดการ

11.3.1 แต่งตั้งผู้ประสานงานรายวิชาทุกวิชาเพื่อทำหน้าที่ประสานงานกับสาขา/คณะ อาจารย์ผู้สอนและนักศึกษาในการพิจารณาข้อกำหนดรายวิชาการจัดการเรียนการสอนและการประเมินผลการดำเนินการ

11.3.2 มีคณะกรรมการประจำหลักสูตร ทำหน้าที่กำกับดูแล โดยประสานงานกับกองบริการ การศึกษาเพื่อประสานการจัดตารางสอน ตารางสอบ ปฏิทินวิชาการ และควบคุมการดำเนินการเกี่ยวกับ กระบวนการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้เป็นไปตามข้อกำหนดรายวิชา

ส่วนที่ 2

ปรัชญา วัตถุประสงค์ และผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร และความเกี่ยวข้องกับพันธกิจวิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัย

1. ปรัชญาของหลักสูตร

สร้างบัณฑิตนักปฏิบัติที่มีความสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ด้านศิลปะนำมาใช้ในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น ผสานเทคโนโลยีและนวัตกรรมเพื่อสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ พร้อมด้วยทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต และยึดมั่นในคุณธรรม จริยธรรม และความรับผิดชอบต่อสังคม

2. วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

- 2.1 เพื่อผลิตบัณฑิตนักปฏิบัติที่มีความรู้ทางศิลปะและการออกแบบ
- 2.2 เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น
- 2.3 เพื่อผลิตบัณฑิตที่ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมมาใช้ในการออกแบบ
- 2.4 เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต
- 2.5 เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีทักษะในประกอบอาชีพอิสระด้านศิลปะและการออกแบบ
- 2.6 เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความใฝ่รู้ มีความรับผิดชอบต่อสังคม และมีคุณธรรมและจริยธรรม

3. ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร

เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนในหลักสูตรนี้ นักศึกษาสามารถ

3.1 ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLO)

- PLO1 : อธิบายรูปแบบงานศิลปะและการออกแบบ
- PLO2 : ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในงานศิลปะและการออกแบบ
- PLO3 : สื่อสารภาษาไทย และภาษาอังกฤษในการนำเสนองาน
- PLO4 : สังเคราะห์และประเมินงานศิลปะและการออกแบบ
- PLO5 : อธิบายแนวความคิดการเป็นผู้ประกอบการด้านศิลปะและการออกแบบในยุคดิจิทัล
- PLO6 : อธิบายกระบวนการคิดเชิงออกแบบผลิตภัณฑ์
- PLO7 : ประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ บรรจุภัณฑ์ เฟอ์นเจอร์ แฟชั่นและสิ่งทอ
- PLO8 : เข้าใจและอธิบายแนวความคิดการออกแบบเครื่องปั้นดินเผา
- PLO9 : อธิบายเกี่ยวกับเครื่องปั้นดินเผา
- PLO10 : ประยุกต์ใช้กระบวนการผลิตในการสร้างสรรค์เครื่องปั้นดินเผา

PLO11 : ประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะด้านศิลปะและการออกแบบเพื่อฝึกประสบการณ์
วิชาชีพ

PLO12 : ประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะด้านศิลปะและการออกแบบเพื่อเพื่อปฏิบัติสหกิจ
ศึกษา

PLO13 : ไม่คัดลอกผลงานผู้อื่น

PLO14 : กล้าแสดงความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์ต่อกระบวนการทำงาน

3.2 เมื่อสำเร็จการศึกษาต้องบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังระดับหลักสูตร ตามลำดับดังนี้

3.2.1 ผลลัพธ์การเรียนรู้วิชาเอกออกแบบผลิตภัณฑ์

1) นักศึกษาแผนประสบการณ์ภาคสนาม ต้องบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ดังนี้
PLO1, PLO2, PLO3, PLO4, PLO5, PLO6, PLO7, PLO11, PLO13 และ PLO14

2) นักศึกษาแผนสหกิจศึกษา ต้องบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ดังนี้ PLO1,
PLO2, PLO3, PLO4, PLO5, PLO6, PLO7, PLO12, PLO13 และ PLO14

3.2.2 ผลลัพธ์การเรียนรู้วิชาเอกเครื่องปั้นดินเผา

1) นักศึกษาแผนประสบการณ์ภาคสนาม ต้องบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ดังนี้
PLO1, PLO2, PLO3, PLO4, PLO5, PLO8, PLO9, PLO10, PLO11, PLO13 และ PLO14

2) นักศึกษาแผนสหกิจศึกษา ต้องบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ดังนี้ PLO1,
PLO2, PLO3, PLO4, PLO5, PLO8, PLO9, PLO10, PLO12, PLO13 และ PLO14

4. ความเกี่ยวข้องกับพันธกิจ วิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัย

4.1 พันธกิจของมหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรสุพรรณบุรี กำหนดพันธกิจ ไว้ 4 ข้อ ดังนี้

4.1.1 ผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพให้มีศักยภาพในการประกอบอาชีพทั้งในตลาดแรงงานและ
การประกอบอาชีพอิสระในยุคดิจิทัล มีทักษะการสื่อสารมากกว่า 1 ภาษา มีทักษะด้านดิจิทัล มีคุณธรรม
จริยธรรม มีทักษะชีวิต ทักษะความสามารถทางสังคม มีเอกลักษณ์โดดเด่นในการสร้างนวัตกรรม การ
ทำงานเป็นทีม และมีภาวะผู้นำ เป็นที่ยอมรับของสังคม

4.1.2 ผลิตและพัฒนาครูทุกระดับให้มีศักยภาพในวิชาชีพ มีทักษะการจัดการเรียนรู้ที่
ทันสมัย มีสมรรถนะความเป็นครู

4.1.3 ยกระดับผู้ประกอบการและคุณภาพชีวิตของประชาชนในท้องถิ่น ด้วยกระบวนการ
บูรณาการ บริการวิชาการ การวิจัย การพัฒนาเทคโนโลยี นวัตกรรมที่ทันสมัย

4.1.4 พลิกโฉมการบริหารจัดการเป็นมหาวิทยาลัยพัฒนาเทคโนโลยีและส่งเสริมการสร้าง
นวัตกรรมสีเขียว

4.2 วิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัย

“ผลิตบัณฑิตนักปฏิบัติ สร้างสรรค์เทคโนโลยีและนวัตกรรมสู่สังคม”

ดังนั้น หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ จึงมุ่งเน้นการสร้างบัณฑิต เพื่อให้สอดคล้องกับพันธกิจ วิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรสุพรรณบุรี ดังต่อไปนี้

- PLO1 : อธิบายรูปแบบงานศิลปะและการออกแบบ
- PLO2 : ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในงานศิลปะและการออกแบบ
- PLO3 : สื่อสารภาษาไทย และภาษาอังกฤษในการนำเสนองาน
- PLO4 : สังเคราะห์และประเมินงานศิลปะและการออกแบบ
- PLO5 : อธิบายแนวความคิดการเป็นผู้ประกอบการด้านศิลปะและการออกแบบในยุคดิจิทัล
- PLO6 : อธิบายกระบวนการคิดเชิงออกแบบผลิตภัณฑ์
- PLO7 : ประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ บรรจุภัณฑ์ เฟอร์นิเจอร์ แฟชั่นและสิ่งทอ
- PLO8 : เข้าใจและอธิบายแนวความคิดการออกแบบเครื่องปั้นดินเผา
- PLO9 : อธิบายเกี่ยวกับเครื่องปั้นดินเผา
- PLO10 : ประยุกต์ใช้กระบวนการผลิตในการสร้างสรรค์เครื่องปั้นดินเผา
- PLO11 : ประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะด้านศิลปะและการออกแบบเพื่อฝึกประสบการณ์

วิชาชีพ

- PLO12 : ประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะด้านศิลปะและการออกแบบเพื่อเพื่อปฏิบัติสหกิจ

ศึกษา

- PLO13 : ไม่คัดลอกผลงานผู้อื่น
- PLO14 : กล้าแสดงความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์ต่อกระบวนการทำงาน

5. ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง (Learning Outcomes) ที่คณะหรือสาขาวิชาฯ ร่วมออกแบบร่วมกับสถานประกอบการ

Hard Skills (ทักษะด้านวิชาชีพ) ของนักศึกษา	Soft Skills (ทักษะด้านการบริหารจัดการ ความคิดและอารมณ์) ของนักศึกษา
PLO1 : อธิบายรูปแบบงานศิลปะและการออกแบบ	PLO13 : ไม่คัดลอกผลงานผู้อื่น
PLO2 : ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในงานศิลปะและการออกแบบ	PLO14 : กล้าแสดงความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์ต่อกระบวนการทำงาน
PLO3 : สื่อสารภาษาไทย และภาษาอังกฤษในการนำเสนองาน	
PLO4 : สังเคราะห์และประเมินงานศิลปะและการออกแบบ	

Hard Skills (ทักษะด้านวิชาชีพ) ของนักศึกษา	Soft Skills (ทักษะด้านการบริหารจัดการ ความคิดและอารมณ์) ของนักศึกษา
PLO5 : อธิบายแนวคิดการเป็นผู้ประกอบการด้านศิลปะและการ ออกแบบในยุคดิจิทัล	
วิชาเอกออกแบบผลิตภัณฑ์	
PLO6 : อธิบายกระบวนการคิดเชิงออกแบบผลิตภัณฑ์	
PLO7 : ประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ บรรจุภัณฑ์ เฟอร์นิเจอร์ แพคเกจและสิ่งทอ	
วิชาเอกเครื่องปั้นดินเผา	
PLO8 : เข้าใจและอธิบายแนวคิดการออกแบบเครื่องปั้นดินเผา	
PLO9 : อธิบายเกี่ยวกับเครื่องปั้นดินเผา	
PLO10 : ประยุกต์ใช้กระบวนการผลิตในการสร้างสรรค์เครื่องปั้นดินเผา	
PLO11 : ประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะด้านศิลปะและการออกแบบเพื่อ ฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	
PLO12 : ประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะด้านศิลปะและการออกแบบเพื่อ เพื่อปฏิบัติสหกิจศึกษา	

6. ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังระดับหลักสูตรกับวิสัยทัศน์ พันธกิจของมหาวิทยาลัย กลุ่มของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียภายนอกผลลัพธ์การเรียนรู้แต่ละด้านตามคุณวุฒิ และประเภทของผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง

PLOs	University		External SHs			LOs				Outcomes	
	Vision	Mission	ผู้ประกอบการ	บัณฑิต	ศิษย์เก่า	K	S	E	C	Generic	Specific
PLO1 : อธิบายรูปแบบงานศิลปะและการออกแบบ	✓		✓	✓	✓	✓					✓
PLO2 : ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีงานศิลปะและการออกแบบ		✓	✓	✓	✓		✓				✓
PLO3 : สื่อสารภาษาไทย และภาษาอังกฤษในการนำเสนองาน		✓	✓	✓	✓		✓			✓	
PLO4 : สังเคราะห์และประเมินงานศิลปะและการออกแบบ	✓		✓	✓	✓		✓				✓
PLO5 : อธิบายแนวความคิดการเป็นผู้ประกอบการด้านศิลปะและการออกแบบผลิตภัณฑ์ในยุคดิจิทัล		✓	✓	✓	✓	✓					✓
วิชาเอกออกแบบผลิตภัณฑ์											
PLO6 : อธิบายกระบวนการคิดเชิงออกแบบผลิตภัณฑ์	✓		✓	✓	✓	✓					✓
PLO7 : ประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ บรรจุภัณฑ์เฟอร์นิเจอร์ แฟชั่นและสิ่งทอ	✓		✓	✓	✓		✓				✓
วิชาเอกเครื่องปั้นดินเผา											
PLO8 : เข้าใจและอธิบายแนวความคิดการออกแบบเครื่องปั้นดินเผา	✓		✓	✓	✓	✓					✓
PLO9 : อธิบายเกี่ยวกับเครื่องปั้นดินเผา	✓		✓	✓	✓	✓					✓
PLO10 : ประยุกต์ใช้กระบวนการผลิตในการสร้างสรรค์เครื่องปั้นดินเผา	✓		✓	✓	✓		✓				✓

PLOs	University		External SHs			LOs				Outcomes	
	Vision	Mission	ผู้ประกอบการ	บัณฑิต	ศิษย์เก่า	K	S	E	C	Generic	Specific
PLO11 : ประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะด้านศิลปะการออกแบบเพื่อฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	✓		✓	✓	✓		✓				✓
PLO12 : ประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะด้านศิลปะและการออกแบบเพื่อปฏิบัติสหกิจศึกษา	✓		✓	✓	✓		✓				✓
PLO13 : ไม่คัดลอกผลงานผู้อื่น		✓	✓	✓	✓			✓		✓	
PLO14 : กล้าแสดงความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์ต่อกระบวนการทำงาน		✓	✓	✓	✓				✓	✓	

หมายเหตุ

External SHs : กลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียภายนอก

LOs : ผลลัพธ์การเรียนรู้แต่ละด้านคุณวุฒิแต่ละระดับตามประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 ดังนี้

: K = Knowledge (ความรู้)

: S = Skills (ทักษะ)

: E = Ethics (จริยธรรม)

: C = Character (ลักษณะบุคคล)

Outcomes : Generic Outcomes คือ ผลลัพธ์การเรียนรู้ทั่วไป

Specific Outcomes คือ ผลลัพธ์การเรียนรู้เฉพาะเกี่ยวข้องกับความรู้และทักษะของสาขาวิชา

7. ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังระดับหลักสูตรกับ Bloom's Taxonomy

PLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)				
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5
PLO1 : อธิบายรูปแบบงานศิลปะและการออกแบบ		✓														
PLO2 : ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการออกแบบผลิตภัณฑ์									✓							
PLO3 : สื่อสารภาษาไทย และภาษาอังกฤษในการนำเสนองาน									✓							
PLO4 : สังเคราะห์และประเมินงานศิลปะและการออกแบบ									✓							
PLO5 : อธิบายแนวความคิดการเป็นผู้ประกอบการด้านศิลปะและการออกแบบผลิตภัณฑ์ในยุคดิจิทัล		✓														
วิชาเอกออกแบบผลิตภัณฑ์																
PLO6 : อธิบายกระบวนการคิดเชิงออกแบบผลิตภัณฑ์		✓														
PLO7 : ประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ บรรจุภัณฑ์เฟอร์นิเจอร์ แฟชั่นและสิ่งทอ									✓							
วิชาเอกเครื่องปั้นดินเผา																
PLO8 : เข้าใจและอธิบายแนวความคิดการออกแบบเครื่องปั้นดินเผา		✓														
PLO9 : อธิบายเกี่ยวกับเครื่องปั้นดินเผา		✓														
PLO10 : ประยุกต์ใช้กระบวนการผลิตในการสร้างสรรค์เครื่องปั้นดินเผา									✓							

PLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						ทักษะพิสัย (Skill)					จิตพิสัย (Attitude)				
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	S1	S2	S3	S4	S5	A1	A2	A3	A4	A5
PLO11 : ประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะด้านศิลปะการออกแบบเพื่อฝึกประสบการณ์วิชาชีพ									✓							
PLO12 : ประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะด้านศิลปะเพื่อปฏิบัติสหกิจศึกษา									✓							
PLO13 : ไม่คัดลอกผลงานผู้อื่น													✓			
PLO14 : กล้าแสดงความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์ต่อกระบวนการทำงาน													✓			

หมายเหตุ

K1-Remember รู้จำ/K2-Understand เข้าใจ/K3-Apply นำไปใช้/K4-Analyze วิเคราะห์/K5-Evaluate ประเมินค่า/K6-Create สร้างสรรค์

S1-Imitation รู้หลักการปฏิบัติที่ถูกต้อง/S2-Manipulation กระทำตามแบบได้/S3-Precision การกระทำได้ด้วยตนเอง/S4-Articulation ปฏิบัติได้อย่างรวดเร็ว/

S5-Characterizing กระทำได้อย่างเป็นธรรมชาติ คล่องแคล่วว่องไว อัตโนมัติ

A1-Receiving การรับรู้/A2-Responding การตอบสนอง/A3-Valuing การเห็นคุณค่า/A4-Organization ปรับเปลี่ยนความคิดเห็นนำมาเป็นค่านิยมของตนเอง/

A5- Characterizing พัฒนาเป็นบุคลิกปฏิบัติตนเป็นนิสัย

ส่วนที่ 3

การจัดกระบวนการเรียนรู้

1. ระบบการจัดการศึกษา

มหาวิทยาลัยจัดการศึกษาโดยใช้ระบบทวิภาค โดย 1 ปีการศึกษาแบ่งออกเป็น 2 ภาคการศึกษา ปกติ 1 ภาคการศึกษาปกติมีระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์ หรือเทียบเคียงได้ไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์

มหาวิทยาลัยอาจเปิดการศึกษาภาคฤดูร้อน ให้กำหนดระยะเวลาและจำนวนหน่วยกิต โดยมีสัดส่วนเทียบเคียงกันได้กับการศึกษาภาคปกติ

2. การจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน

- ☒ มีภาคฤดูร้อนจำนวน 1 ภาค ภาคละ 8 สัปดาห์
☐ ไม่มีภาคฤดูร้อน

3. การเทียบเคียงหน่วยกิตในระบบทวิภาค

เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ว่าด้วย การจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2566 ภาคผนวก ค

4. การดำเนินการหลักสูตร

4.1 วัน – เวลาดำเนินการจัดการเรียนการสอน

- ☒ วัน-เวลาราชการปกติ
☒ นอกวัน-เวลาราชการ (วันเสาร์-อาทิตย์)

ภาคการศึกษาที่ 1 ระหว่างเดือนมิถุนายน - เดือนตุลาคม
ภาคการศึกษาที่ 2 ระหว่างเดือนพฤศจิกายน - เดือนมีนาคม
ภาคฤดูร้อน (ถ้ามี) ระหว่างเดือนเมษายน - เดือนพฤษภาคม

4.2 การลงทะเบียนเรียน

การลงทะเบียนเรียนให้เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2566 ข้อ 25 ภาคผนวก ค

5. คุณสมบัติผู้เข้าศึกษา

5.1 กรณีสถิตศึกษาปริญญาตรี 4 ปี

- 5.1.1 จะต้องเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า
- 5.1.2 มีคุณสมบัติตามที่สภามหาวิทยาลัยอนุมัติให้เป็นกรณีพิเศษ
- 5.1.3 คุณสมบัติเพิ่มเติมอื่น ๆ ให้เป็นไปตามประกาศมหาวิทยาลัย เป็นคราว ๆ ไป
- 5.1.4 คุณสมบัติเฉพาะหลักสูตร (ถ้ามี)
 - 1) มีทักษะด้านศิลปะเบื้องต้น
 - 2) เป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์
 - 3) มีเจตคติที่ดีต่อวิชาชีพ

5.2 กรณีสถิตศึกษาปริญญาตรี 4 ปี (เทียบโอน)

- 5.2.1 จะต้องเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงหรือเทียบเท่า หรือระดับอนุปริญญาหรือเทียบเท่า ในสาขาวิชาที่ตรงหรือสัมพันธ์กับสาขาวิชาที่เข้าศึกษา
- 5.2.2 มีคุณสมบัติตามที่สภามหาวิทยาลัยอนุมัติให้เป็นกรณีพิเศษ
- 5.2.3 คุณสมบัติเพิ่มเติมอื่น ๆ ให้เป็นไปตามประกาศมหาวิทยาลัยเป็นคราว ๆ ไป
- 5.2.4 คุณสมบัติเฉพาะหลักสูตร
 - 1) มีทักษะด้านศิลปะเบื้องต้น
 - 2) เป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์
 - 3) มีเจตคติที่ดีต่อวิชาชีพ

6. แผนการรับนักศึกษาและจำนวนที่คาดว่าจะสำเร็จการศึกษาในระยะ 5 ปี

นักศึกษา	วิชาเอก	จำนวนนักศึกษาแต่ละปีการศึกษา				
		2569	2570	2571	2572	2573
ชั้นปีที่ 1	ออกแบบผลิตภัณฑ์	30	30	30	30	30
	เครื่องปั้นดินเผา	30	30	30	30	30
ชั้นปีที่ 2	ออกแบบผลิตภัณฑ์	-	30	30	30	30
	เครื่องปั้นดินเผา	-	30	30	30	30
ชั้นปีที่ 3	ออกแบบผลิตภัณฑ์	-	-	30	30	30
	เครื่องปั้นดินเผา	-	-	30	30	30
ชั้นปีที่ 4	ออกแบบผลิตภัณฑ์	-	-	-	30	30
	เครื่องปั้นดินเผา	-	-	-	30	30
รวม		60	120	180	240	240
จำนวนที่คาดว่าจะสำเร็จการศึกษา		-	-	-	60	60

7. งบประมาณตามแผน

7.1 งบประมาณรายรับ (หน่วย : บาท)

รายละเอียดรายรับ	ปีงบประมาณ				
	2569	2570	2571	2572	2573
ค่าบำรุงการศึกษา					
ค่าลงทะเบียน	1,260,000	2,520,000	3,780,000	5,040,000	5,040,000
เงินอุดหนุนจากรัฐบาล	48,000	96,000	144,000	192,000	192,000
รวมรายรับ	1,308,000	2,616,000	3,924,000	5,232,000	5,232,000

7.2 งบประมาณรายจ่าย (หน่วยบาท)

หมวดเงิน	ปีงบประมาณ				
	2569	2570	2571	2572	2573
ก. งบดำเนินการ					
ค่าตอบแทน ค่าใช้สอยและค่าวัสดุ	1,046,400	2,092,800	3,139,200	4,185,600	4,185,600
รวม(ก)	1,046,400	2,092,800	3,139,200	4,185,600	4,185,600
ข. งบลงทุน					
ค่าครุภัณฑ์และสิ่งปลูกสร้าง	261,600	523,200	784,800	1,046,400	1,046,400
รวม(ข)	261,600	523,200	784,800	1,046,400	1,046,400
รวม(ก)+(ข)	1,308,000	2,616,000	3,924,000	5,232,000	5,232,000
จำนวนนักศึกษา	60	120	180	240	240
ค่าใช้จ่ายต่อหัวนักศึกษา	21,800	21,800	21,800	21,800	21,800

8. ประเภทการจัดหลักสูตร

- ☒ แบบแยก (Separate)
- ☐ แบบคู่ขนาน (Parallel)
- ☐ แบบผสม (Mix)

9. การปฏิบัติงาน CWIE

- ☒ ในประเทศ
- ☐ ต่างประเทศ

หมายเหตุ กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (อว.) กำหนดให้ CWIE มี 3 รูปแบบ ดังนี้

1) แบบแยก (Separate) เป็นการเรียนภาคทฤษฎีที่สถาบันอุดมศึกษาจนครบตามกำหนด หลังจากนั้นจึงไปปฏิบัติงานในสถานประกอบการตามระยะเวลาที่กำหนด

2) แบบคู่ขนาน (Parallel) เป็นการเรียนในสถาบันอุดมศึกษาสลับกับการไปปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการตลอดระยะเวลาการเรียนในหลักสูตรนั้น ๆ

3) แบบผสม (Mix) เป็นการเรียนภาคทฤษฎีในสถาบันอุดมศึกษาส่วนหนึ่ง และการเรียนภาคทฤษฎีพร้อมการปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการอีกส่วนหนึ่ง

ทั้งนี้ การจัดหลักสูตร CWIE ทั้ง 3 รูปแบบต้องเป็นความร่วมมือจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนระหว่างสถาบันอุดมศึกษากับสถานประกอบการ

ส่วนที่ 4

หลักสูตร รายวิชา และหน่วยกิต

1. หลักสูตร

1.1 จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร	ไม่น้อยกว่า	121	หน่วยกิต
1.2 โครงสร้างหลักสูตร			
1.2.1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	ไม่น้อยกว่า	24	หน่วยกิต
1) กลุ่มวิชาสร้างทักษะผู้ประกอบการ	ไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต
2) กลุ่มวิชาสร้างทักษะทางดิจิทัล	ไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต
3) กลุ่มวิชาสร้างทักษะทางภาษา	ไม่น้อยกว่า	3	หน่วยกิต
4) กลุ่มวิชาสร้างทักษะทางสังคม	ไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต
5) กลุ่มวิชาสร้างนักรณรงค์		3	หน่วยกิต
1.2.2 หมวดวิชาเฉพาะ	ไม่น้อยกว่า	91	หน่วยกิต
1) วิชาแกน		33	หน่วยกิต
2) วิชาเอก	ไม่น้อยกว่า	51	หน่วยกิต
2.1) <u>วิชาเอกออกแบบผลิตภัณฑ์</u>			
2.1.1) วิชาบังคับ		45	หน่วยกิต
2.1.2) วิชาเลือก	ไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต
2.2) <u>วิชาเอกเครื่องปั้นดินเผา</u>			
2.2.1) วิชาบังคับ		45	หน่วยกิต
2.2.2) วิชาเลือก	ไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต
3) วิชาประสบการณ์ภาคสนาม/สหกิจศึกษา		7	หน่วยกิต
1.2.3 หมวดวิชาเลือกเสรี	ไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต

2. รายวิชาและหน่วยกิต

2.1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	ไม่น้อยกว่า	24	หน่วยกิต
2.1.1 <u>กลุ่มวิชาสร้างทักษะผู้ประกอบการ</u>	ไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต
GENE101 การสร้างไอเดียการเป็นเจ้าของธุรกิจ Generating Business Ownership Ideas		3(3-0-6)	
GENE102 BCG แนวคิดสร้างธุรกิจเพื่อความยั่งยืน BCG for Sustainable Business		3(3-0-6)	

GENE103	Soft Skill สำหรับเจ้าของธุรกิจยุคใหม่ Soft Skill for Modern Business Owner			3(3-0-6)
2.1.2 กลุ่มวิชาสร้างทักษะทางดิจิทัล		ไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต
GEND101	การสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล Digital Media Creation			3(2-2-5)
GEND102	สารสนเทศในยุคดิจิทัล Information Literacy			3(2-2-5)
GEND103	เทคโนโลยีดิจิทัล Digital Technology			3(2-2-5)
GEND104	ชีวิตยุคดิจิทัล Digital Life			3(2-2-5)
GEND105	นวัตกรรมดิจิทัล Digital Innovator			3(2-2-5)
2.1.3 กลุ่มวิชาสร้างทักษะทางภาษา		ไม่น้อยกว่า	3	หน่วยกิต
GENL101	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน English for Communication in Everyday Life			3(2-2-5)
GENL102	การสื่อสารภาษาอังกฤษในสถานการณ์เฉพาะ English Communication in Specific Situations			3(2-2-5)
GENL103	สนทนาภาษาจีนในชีวิตประจำวัน Chinese Conversations for Daily Life			3(2-2-5)
GENL104	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารร่วมสมัย Thai for Contemporary Communication			3(2-2-5)
GENL105	ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสาร Japanese for Communication			3(2-2-5)
GENL106	ภาษาเกาหลีเพื่อการสื่อสาร Korean for Communication			3(2-2-5)
2.1.4 กลุ่มวิชาสร้างทักษะทางสังคม		ไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต
GENS101	วิศวกรรมสังคม Social Engineering			3(2-2-5)
GENS102	ศาสตร์และศิลป์แห่งความสุข Science and Arts of Happiness			3(2-2-5)

GENS103	ศิลปวัฒนธรรมไทยในบริบทสังคมโลก Thai Culture in Global Social Context	3(2-2-5)
GENS104	ทักษะชีวิต Life Skills	3(3-0-6)
GENS105	เสริมพลังสร้างสรรค์สังคม Empowering Social	3(2-2-5)
2.1.5 กลุ่มวิชาสร้างนวัตกรรม		3 หน่วยกิต
GENI101	นวัตกรรมสร้างสรรค์ Creative Innovation	3(2-2-5)
2.2 หมวดวิชาเฉพาะ		ไม่น้อยกว่า 91 หน่วยกิต
2.2.1 วิชาแกน		33 หน่วยกิต
DESI111	วาดเส้น Drawing	3(2-2-5)
DESI112	องค์ประกอบศิลปะและการออกแบบ Composition of Art and Design	3(2-2-5)
DESI113	ประวัติศาสตร์ศิลปะและการออกแบบ History of Art and Design	3(3-0-6)
DESI114	การเขียนแบบ Working Drawing	3(2-2-5)
DESI115	ศิลปะสื่อผสม Mixed Media Art	3(2-2-5)
DESI131	คอมพิวเตอร์สำหรับการออกแบบกราฟิก Computer for Graphic Design	3(2-2-5)
DESI312	การคิดเชิงออกแบบ Design Thinking	3(3-0-6)
DESI352	การสื่อสารภาษาอังกฤษในงานศิลปะและการออกแบบ English for Communication in Art and Design	3(3-0-6)
DESI395	ระเบียบวิธีวิจัยทางศิลปะและการออกแบบ Research Methodology in Art and Design	3(3-0-6)
DESI451	การเป็นผู้ประกอบการธุรกิจสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล Entrepreneurship in Creative Business in the Digital Era	3(3-0-6)

DESI496	การศึกษาอิสระทางศิลปะและการออกแบบ Independent Study in Art and Design			3(2-2-5)
2.2.2 วิชาเอก		ไม่น้อยกว่า	51	หน่วยกิต
<u>1) วิชาเอกออกแบบผลิตภัณฑ์</u>				
1.1) วิชาบังคับ			45	หน่วยกิต
DESI116	การออกแบบภาพร่างผลิตภัณฑ์ Product Sketch Design			3(2-2-5)
DESI117	การออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนร่วมสมัย Contemporary Community-Based Product Design			3(2-2-5)
DESI221	การออกแบบกราฟิก Graphic Design			3(2-2-5)
DESI222	กราฟิกเพื่อการสื่อสาร Graphic Communication			3(2-2-5)
DESI223	นวัตกรรมการออกแบบบรรจุภัณฑ์ Packaging Design Innovation			3(2-2-5)
DESI231	การเขียนแบบด้วยคอมพิวเตอร์ Computer-Aided Drafting			3(2-2-5)
DESI241	แฟชั่นและการแต่งกาย Fashion and Clothing			3(2-2-5)
DESI242	การออกแบบเฟอร์นิเจอร์ Furniture Design			3(2-2-5)
DESI311	การออกแบบเพื่อมวลชน Universal Design			3(3-0-6)
DESI321	การออกแบบบรรจุภัณฑ์สร้างสรรค์ Creative Packaging Design			3(2-2-5)
DESI322	มัลติมีเดียเพื่อการสื่อสาร Multimedia for communication			3(2-2-5)
DESI323	บรรจุภัณฑ์สำหรับธุรกิจ Packaging for Business			3(2-2-5)
DESI331	คอมพิวเตอร์สำหรับโครงสร้าง 3 มิติ Computer for 3D Structures			3(2-2-5)

DESI351	การจัดการผลิตภัณฑ์และแสดงสินค้า Product and Exhibition Management	3(3-0-6)
DESI431	คอมพิวเตอร์สำหรับออกแบบผลิตภัณฑ์ 3 มิติ Computer for 3D Product Design	3(2-2-5)

1.2) วิชาเลือก ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

ให้นักศึกษาเลือกเรียนจากรายวิชากลุ่มต่อไปนี้ เพียงกลุ่มเดียว

1.2.1) กลุ่มเฟอ์นิเจอร์

DESI243	การออกแบบตกแต่งภายใน Interior Design	3(2-2-5)
DESI341	การออกแบบเฟอร์นิเจอร์ถอดประกอบ Design of Knockdown Furniture	3(2-2-5)
DESI443	สตูดิโอการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ Furniture Design Studio	3(2-2-5)
DESI441	เทคนิคการการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ Furniture Design Techniques	3(2-2-5)

1.2.2) กลุ่มแพชชันและสิ่งทอ

DESI244	การออกแบบลายผ้า Fabric Design	3(2-2-5)
DESI342	แพทเทิร์นและการตัดเย็บ Pattern and Sewing	3(2-2-5)
DESI444	การทำแบบตัดและตัดเย็บเสื้อบนหุ่น Pattern Making and Garment Construction on a Mannequin	3(2-2-5)
DESI451	การจัดการธุรกิจแฟชั่น Fashion Business Management	3(2-2-5)

2) วิชาเอกเครื่องปั้นดินเผา

2.1) วิชาบังคับ	45	หน่วยกิต
-----------------	----	----------

DESI161	เครื่องปั้นดินเผาเบื้องต้น Introduction to Pottery	3(2-2-5)
DESI261	การขึ้นรูปเครื่องปั้นดินเผาด้วยแป้นหมุน Throwing Wheel	3(2-2-5)

DESI262	พิมพ์และการหล่อ Mold Making and Casting	3(2-2-5)
DESI263	เนื้อเครื่องปั้นดินเผา Clay Bodies	3(2-2-5)
DESI264	เคลือบเครื่องปั้นดินเผา Pottery Glaze	3(3-0-6)
DESI271	กระบวนการออกแบบเครื่องปั้นดินเผา Pottery Design Process	3(2-2-5)
DESI281	เตาและการเผา Kiln and Firing	3(2-2-5)
DESI381	เทคนิคเคลือบเครื่องปั้นดินเผา Glazing Techniques	3(2-2-5)
DESI282	การตกแต่งเครื่องปั้นดินเผา Pottery Decoration	3(2-2-5)
DESI321	บรรจุภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา Pottery Packaging	3(2-2-5)
DESI331	การออกแบบเครื่องปั้นดินเผาด้วยคอมพิวเตอร์ Pottery Design Using Computers	3(2-2-5)
DESI371	การออกแบบเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยมือ Handcraft Pottery Design	3(2-2-5)
DESI372	การออกแบบเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยแป้นหมุน Throwing Pottery Design	3(2-2-5)
DESI373	การออกแบบเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยพิมพ์ Mold Making Pottery Design	3(2-2-5)
DESI481	การควบคุมคุณภาพเครื่องปั้นดินเผา Quality Control in Pottery	3(2-2-5)

2.2) วิชาเลือก**ไม่น้อยกว่า****6****หน่วยกิต**

ให้นักศึกษาเลือกเรียนจากรายวิชากลุ่มต่อไปนี้ เพียงกลุ่มเดียว

2.2.1) กลุ่มศิลปะเครื่องปั้นดินเผา

DESI374	ศิลปะเครื่องปั้นดินเผาอัตลักษณ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น Identity and Traditional Wisdom Pottery Art	3(2-2-5)
---------	---	----------

DESI375	ศิลปะเครื่องปั้นดินเผาร่วมสมัย Contemporary Pottery Art	3(2-2-5)
DESI471	ศิลปะเครื่องปั้นดินเผาของเล่น Pottery Art Toy	3(2-2-5)
DESI472	ประติมากรรมเครื่องปั้นดินเผา Pottery Sculpture	3(2-2-5)

2.2.2) กลุ่มออกแบบเครื่องปั้นดินเผา

DESI376	การออกแบบเครื่องปั้นดินเผาเพื่อศาสนาและความเชื่อ Pottery Design for Religion and Beliefs	3(2-2-5)
DESI377	การออกแบบเครื่องปั้นดินเผาของที่ระลึกและตกแต่ง Souvenirs and Decorations Pottery Design	3(2-2-5)
DESI473	การออกแบบเครื่องประดับเครื่องปั้นดินเผา Jewelry Pottery Design	3(2-2-5)
DESI474	การออกแบบเครื่องปั้นดินเผาในชีวิตประจำวัน Pottery Design for Daily Life	3(2-2-5)

2.2.3 วิชาประสบการณ์ภาคสนาม/สหกิจศึกษา

7

หน่วยกิต

ให้นักศึกษาเลือกเรียนแผนใดแผนหนึ่ง ต่อไปนี้

1) กลุ่มวิชาประสบการณ์ภาคสนาม

DESI291	เตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพศิลปะและการออกแบบ Preparation for Professional Experience in Art and Design	1(0-3-1)
DESI293	ฝึกประสบการณ์วิชาชีพศิลปะและการออกแบบ 1 Field Professional Experience in Art and Design 1	3(225)
DESI493	ฝึกประสบการณ์วิชาชีพศิลปะและการออกแบบ 2 Field Professional Experience in Art and Design 2	3(225)

2) สหกิจศึกษา

DESI297	เตรียมสหกิจศึกษาศิลปะและการออกแบบ Co-operative Preparation in Art and Design	1(0-3-1)
DESI498	สหกิจศึกษาศิลปะและการออกแบบ Co-operative Education in Art and Design	6(--)

2.3 หมวดวิชาเลือกเสรี

ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

นักศึกษาสามารถเลือกเรียนวิชาใด ๆ ที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงครามหรือจากมหาวิทยาลัยอื่น ๆ ตามความเห็นชอบของอาจารย์ประจำหลักสูตร โดยไม่ซ้ำกับรายวิชาที่เรียนมาแล้ว และต้องไม่เป็นรายวิชาที่กำหนดให้เรียนโดยไม่นับหน่วยกิตในเกณฑ์การสำเร็จการศึกษาของหลักสูตร

3. ความหมายระบบรหัสวิชา

การกำหนดรหัสวิชาใช้ระบบการจัดกลุ่มสาขาวิชาของ ISCED (International Standard Classification Education) ตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ว่าด้วยการจัดการศึกษา ระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2566 และประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม เรื่องการใช้ระบบรหัสวิชา พ.ศ. 2566 โดยกำหนดให้รหัสวิชาประกอบด้วย ตัวอักษรและตัวเลข มีความหมาย ดังนี้

ตัวอักษร

DESI หมายถึง อักษรย่อวิชาศิลปะการออกแบบ

ตัวเลขหลักร้อย หมายถึง ระดับความยากง่ายหรือชั้นปี ได้แก่

1-5 หมายถึง ระดับปริญญาตรี

ตัวเลขหลักสิบ หมายถึง กลุ่มวิชาย่อยในสาขาวิชา ทั้งนี้มหาวิทยาลัยกำหนดเลขหลักสูตรเลข 9 เป็นรายวิชาดังต่อไปนี้

91-92 หมายถึง กลุ่มวิชา เตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ/การฝึกปฏิบัติวิชาชีพระหว่างเรียน

93-94 หมายถึง กลุ่มวิชา ฝึกประสบการณ์วิชาชีพ/ภูมิภาคศึกษา/ปฏิบัติการ/การปฏิบัติการสอนในสถานศึกษา/การฝึกงาน

95-96 หมายถึง กลุ่มวิชา สัมมนา/โครงการ/ปัญหาพิเศษ/หัวข้อเฉพาะ/การศึกษาวิจัยวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาตรี/การค้นคว้าอิสระ/วิทยานิพนธ์/วิทยานิพนธ์

97 หมายถึง กลุ่มวิชา เตรียมสหกิจศึกษา

98-99 หมายถึง กลุ่มวิชา สหกิจศึกษา

นอกจากนี้ สาขาวิชาได้กำหนดกลุ่มวิชาไว้ดังต่อไปนี้

1 หมายถึง กลุ่มวิชา ศิลปะและแนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์

2 หมายถึง กลุ่มวิชา กราฟิกและบรรจุภัณฑ์

3 หมายถึง กลุ่มวิชา เทคโนโลยีและนวัตกรรมการออกแบบ

4 หมายถึง กลุ่มวิชา เฟอร์นิเจอร์ แฟชั่นและสิ่งทอ

5 หมายถึง กลุ่มวิชา ภาษาและการเป็นผู้ประกอบการในยุคดิจิทัล

6 หมายถึง กลุ่มวิชา พื้นฐานเครื่องปั้นดินเผา

7 หมายถึง กลุ่มวิชา ออกแบบเครื่องปั้นดินเผา

8 หมายถึง กลุ่มวิชา กระบวนการผลิตเครื่องปั้นเผา

9 หมายถึง กลุ่มวิชา ฝึกประสบการณ์และการศึกษาอิสระ (ปัญหาพิเศษ, สัมมนา
โครงการวิจัย วิทยานิพนธ์)

ตัวเลขหลักหน่วย หมายถึง ลำดับรายวิชาในกลุ่มวิชานั้น ๆ

4. แผนการศึกษา

4.1 วิชาเอกออกแบบผลิตภัณฑ์

ชั้นปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	กลุ่มวิชา	วิชาบังคับ ก่อน
GEXXX	วิชาศึกษาทั่วไป (1)	3(X-X-X)	ศึกษาทั่วไป	-
GEXXX	วิชาศึกษาทั่วไป (2)	3(X-X-X)	ศึกษาทั่วไป	-
DESI111	วาดเส้น Drawing	3(2-2-5)	วิชาแกน	-
DESI112	องค์ประกอบศิลปะและการออกแบบ Composition of Art and Design	3(2-2-5)	วิชาแกน	-
DESI113	ประวัติศาสตร์ศิลปะและการออกแบบ History of Art and Design	3(3-0-6)	วิชาแกน	-
DESI114	การเขียนแบบ Working Drawing	3(2-2-5)	วิชาแกน	-
รวม		18 หน่วยกิต		

ชั้นปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	กลุ่มวิชา	วิชาบังคับ ก่อน
GEXXX	วิชาศึกษาทั่วไป (3)	3(X-X-X)	ศึกษาทั่วไป	-
GEXXX	วิชาศึกษาทั่วไป (4)	3(X-X-X)	ศึกษาทั่วไป	-
DESI115	ศิลปะสื่อผสม Mixed Media Art	3(2-2-5)	วิชาแกน	-
DESI131	คอมพิวเตอร์สำหรับการออกแบบกราฟิก Computer for Graphic Design	3(2-2-5)	วิชาแกน	-
DESI116	การออกแบบภาพร่างผลิตภัณฑ์ Product Sketch Design	3(2-2-5)	วิชาบังคับ	-
DESI117	การออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนร่วมสมัย Contemporary Community-Based Product Design	3(2-2-5)	วิชาบังคับ	-
รวม		18 หน่วยกิต		

แผนฝึกประสบการณ์ภาคสนาม

ชั้นปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	กลุ่มวิชา	วิชาบังคับ ก่อน
GEXXX	วิชาศึกษาทั่วไป (5)	3(X-X-X)	ศึกษาทั่วไป	-
GEXXX	วิชาศึกษาทั่วไป (6)	3(X-X-X)	ศึกษาทั่วไป	-
DESI221	การออกแบบกราฟิก Graphic Design	3(2-2-5)	วิชาบังคับ	
DESI231	การเขียนแบบด้วยคอมพิวเตอร์ Computer-Aided Drafting	3(2-2-5)	วิชาบังคับ	-
DESI241	แฟชั่นและการแต่งกาย Fashion and Clothing	3(2-2-5)	วิชาบังคับ	-
DESI242	การออกแบบเฟอร์นิเจอร์ Furniture Design	3(2-2-5)	วิชาบังคับ	-
DESI291	เตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพศิลปะและการ ออกแบบ Preparation for Professional Experience in Art and Design	1(0-3-1)	ภาคสนาม	-
รวม		19 หน่วยกิต		

ชั้นปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	กลุ่มวิชา	วิชาบังคับ ก่อน
GEXXX	วิชาศึกษาทั่วไป (7)	3(X-X-X)	ศึกษาทั่วไป	-
GEXXX	วิชาศึกษาทั่วไป (8)	3(X-X-X)	ศึกษาทั่วไป	-
DESI222	กราฟิกเพื่อการสื่อสาร Graphic Communication	3(2-2-5)	วิชาบังคับ	-
DESI223	นวัตกรรมการออกแบบบรรจุภัณฑ์ Packaging Design Innovation	3(2-2-5)	วิชาบังคับ	-
DESI293	ฝึกประสบการณ์วิชาชีพศิลปะและการออกแบบ 1 Field Professional Experience in Art and Design 1	3(225)	ภาคสนาม	DESI291
DESIxxx	วิชาเลือก (1)	3(x-x-x)	วิชาเลือก	-
รวม		18 หน่วยกิต		

ชั้นปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	กลุ่มวิชา	วิชาบังคับ ก่อน
DESI321	การออกแบบบรรจุภัณฑ์สร้างสรรค์ Creative Packaging Design	3(2-2-5)	วิชาบังคับ	-
DESI322	มัลติมีเดียเพื่อการสื่อสาร Multimedia for Communication	3(2-2-5)	วิชาบังคับ	-
DESI311	การออกแบบเพื่อมวลชน Universal Design	3(3-0-6)	วิชาบังคับ	-
DESI331	คอมพิวเตอร์สำหรับโครงสร้าง 3 มิติ Computer for 3D Structures	3(2-2-5)	วิชาบังคับ	-
DESIxxx	วิชาเลือก (2)	3(x-x-x)	วิชาเลือก	-
xxxx	วิชาเลือกเสรี (1)	3(x-x-x)	เลือกเสรี	-
รวม		18 หน่วยกิต		

ชั้นปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด້วยตนเอง)	กลุ่มวิชา	วิชาบังคับ ก่อน
DESI312	การคิดเชิงออกแบบ Design Thinking	3(3-0-6)	วิชาแกน	-
DESI323	บรรจุภัณฑ์สำหรับธุรกิจ Packaging for Business	3(2-2-5)	วิชาบังคับ	-
DESI351	การจัดการผลิตภัณฑ์และแสดงสินค้า Product and Exhibition Management	3(3-0-6)	วิชาบังคับ	-
DESI395	ระเบียบวิธีวิจัยทางศิลปะและการออกแบบ Research Methodology in Art and Design	3(3-0-6)	วิชาแกน	-
DESI35xx	การสื่อสารภาษาอังกฤษในงานศิลปะและการ ออกแบบ English for Communication in Art and Design	3(3-0-6)	วิชาแกน	-
xxxx	วิชาเลือกเสรี (2)	3(x-x-x)	เลือกเสรี	-
รวม		18 หน่วยกิต		

ชั้นปีที่ 3 ภาคฤดูร้อน

รหัส วิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด້วยตนเอง)	กลุ่มวิชา	วิชาบังคับ ก่อน
xxxxxx	xxxxxxxxxxxxx	x	x	-
xxxxxx	xxxxxxxxxxxxx	x	x	-
xxxxxx	xxxxxxxxxxxxx	x	x	-
รวม		9 หน่วยกิต		

ทั้งนี้การลงทะเบียนเรียนในภาคฤดูร้อน ให้ลงทะเบียนได้ไม่เกิน 9 หน่วยกิต

ชั้นปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	กลุ่มวิชา	วิชาบังคับ ก่อน
DESI431	คอมพิวเตอร์สำหรับออกแบบผลิตภัณฑ์ 3 มิติ Computer for 3D Product Design	3(2-2-5)	วิชาแกน	-
DESI451	การเป็นผู้ประกอบการธุรกิจสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล Entrepreneurship in Creative Business in the Digital Era	3(3-0-6)	วิชาแกน	-
DESI496	การศึกษาอิสระทางศิลปะและการออกแบบ Independent Study in Art and Design	3(2-2-5)	วิชาแกน	DESI395
รวม		9 หน่วยกิต		

ชั้นปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	กลุ่มวิชา	วิชาบังคับ ก่อน
DESI493	ฝึกประสบการณ์วิชาชีพศิลปะและการ ออกแบบ 2 Field Professional Experience in Art and Design 2	3(225)	ภาคสนาม	DESI293
รวม		3 หน่วยกิต		

แผนสหกิจศึกษา**ชั้นปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 1**

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	กลุ่มวิชา	วิชาบังคับ ก่อน
GEXXX	วิชาศึกษาทั่วไป (5)	3(X-X-X)	ศึกษาทั่วไป	-
GEXXX	วิชาศึกษาทั่วไป (6)	3(X-X-X)	ศึกษาทั่วไป	-
DESI221	การออกแบบกราฟิก Graphic Design	3(2-2-5)	วิชาบังคับ	
DESI231	การเขียนแบบด้วยคอมพิวเตอร์ Computer-Aided Drafting	3(2-2-5)	วิชาบังคับ	-
DESI241	แฟชั่นและการแต่งกาย Fashion and Clothing	3(2-2-5)	วิชาบังคับ	-
DESI242	การออกแบบเฟอร์นิเจอร์ Furniture Design	3(2-2-5)	วิชาบังคับ	-
รวม		18 หน่วยกิต		

ชั้นปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	กลุ่มวิชา	วิชาบังคับ ก่อน
GEXXX	วิชาศึกษาทั่วไป (7)	3(X-X-X)	ศึกษาทั่วไป	-
GEXXX	วิชาศึกษาทั่วไป (8)	3(X-X-X)	ศึกษาทั่วไป	-
DESI222	กราฟิกเพื่อการสื่อสาร Graphic Communication	3(2-2-5)	วิชาบังคับ	-
DESI223	นวัตกรรมการออกแบบบรรจุภัณฑ์ Packaging Design Innovation	3(2-2-5)	วิชาบังคับ	-
DESIxxx	วิชาเลือก (1)	3(x-x-x)	วิชาเลือก	-
DESI297	เตรียมสหกิจศึกษาศิลปะและการออกแบบ Co-operative Preparation in Art and Design	1(0-3-1)	สหกิจศึกษา	-
รวม			16 หน่วยกิต	

ชั้นปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	กลุ่มวิชา	วิชาบังคับ ก่อน
DESI321	การออกแบบบรรจุภัณฑ์สร้างสรรค์ Creative Packaging Design	3(2-2-5)	วิชาบังคับ	-
DESI322	มัลติมีเดียเพื่อการสื่อสาร Multimedia for Communication	3(2-2-5)	วิชาบังคับ	-
DESI311	การออกแบบเพื่อมวลชน Universal Design	3(3-0-6)	วิชาบังคับ	-
DESI331	คอมพิวเตอร์สำหรับโครงสร้าง 3 มิติ Computer for 3D Structures	3(2-2-5)	วิชาบังคับ	-
DESIxxx	วิชาเลือก (2)	3(x-x-x)	วิชาเลือก	-
xxxx	วิชาเลือกเสรี (1)	3(x-x-x)	เลือกเสรี	-
รวม		18 หน่วยกิต		

ชั้นปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	กลุ่มวิชา	วิชาบังคับ ก่อน
DESI312	การคิดเชิงออกแบบ Design Thinking	3(3-0-6)	วิชาแกน	-
DESI323	บรรจุภัณฑ์สำหรับธุรกิจ Packaging for Business	3(2-2-5)	วิชาบังคับ	-
DESI351	การจัดการผลิตภัณฑ์และแสดงสินค้า Product and Exhibition Management	3(3-0-6)	วิชาบังคับ	-
DESI395	ระเบียบวิธีวิจัยทางศิลปะและการออกแบบ Research Methodology in Art and Design	3(3-0-6)	วิชาแกน	-
DESI352	การสื่อสารภาษาอังกฤษในงานศิลปะและการ ออกแบบ English for Communication in Art and Design	3(3-0-6)	วิชาแกน	-
xxxx	วิชาเลือกเสรี (2)	3(x-x-x)	เลือกเสรี	-
รวม		18 หน่วยกิต		

ชั้นปีที่ 3 ภาคฤดูร้อน

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	กลุ่ม วิชา	วิชา บังคับ ก่อน
xxxxxx	xxxxxxxxxxxxx	x	x	-
xxxxxx	xxxxxxxxxxxxx	x	x	-
xxxxxx	xxxxxxxxxxxxx	x	x	-
รวม		9 หน่วยกิต		

ทั้งนี้การลงทะเบียนเรียนในภาคฤดูร้อน ให้ลงทะเบียนได้ไม่เกิน 9 หน่วยกิต

ชั้นปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	กลุ่มวิชา	วิชาบังคับ ก่อน
DESI431	คอมพิวเตอร์สำหรับออกแบบผลิตภัณฑ์ 3 มิติ Computer for 3D Product Design	3(2-2-5)	วิชาแกน	-
DESI451	การเป็นผู้ประกอบการธุรกิจสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล Entrepreneurship in Creative Business in the Digital Era	3(3-0-6)	วิชาแกน	-
DESI496	การศึกษาอิสระทางศิลปะและการออกแบบ Independent Study in Art and Design	3(2-2-5)	วิชาแกน	DESI395
รวม		9 หน่วยกิต		

ชั้นปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	กลุ่มวิชา	วิชาบังคับ ก่อน
DESI498	สหกิจศึกษาศิลปะและการออกแบบ Co-operative Education in Art and Design	6(--)	สหกิจศึกษา	DESI297
รวม		6 หน่วยกิต		

4.2. วิชาเอกเครื่องปั้นดินเผา**ชั้นปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 1**

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	กลุ่มวิชา	วิชาบังคับ ก่อน
GEXXX	วิชาศึกษาทั่วไป (1)	3(X-X-X)	ศึกษาทั่วไป	-
GEXXX	วิชาศึกษาทั่วไป (2)	3(X-X-X)	ศึกษาทั่วไป	-
GEXXX	วิชาศึกษาทั่วไป (3)	3(X-X-X)	ศึกษาทั่วไป	-
DESI111	วาดเส้น Drawing	3(2-2-5)	วิชาแกน	-
DESI112	องค์ประกอบศิลปะและการออกแบบ Composition of Art and Design	3(2-2-5)	วิชาแกน	-
DESI113	ประวัติศาสตร์ศิลปะและการออกแบบ History of Art and Design	3(3-0-6)	วิชาแกน	-
รวม		18 หน่วยกิต		

ชั้นปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	กลุ่มวิชา	วิชาบังคับ ก่อน
GEXXX	วิชาศึกษาทั่วไป (4)	3(X-X-X)	ศึกษาทั่วไป	-
GEXXX	วิชาศึกษาทั่วไป (5)	3(X-X-X)	ศึกษาทั่วไป	-
GEXXX	วิชาศึกษาทั่วไป (6)	3(X-X-X)	ศึกษาทั่วไป	-
DESI114	การเขียนแบบ Working Drawing	3(2-2-5)	วิชาแกน	-
DESI115	ศิลปะสื่อผสม Mixed Media Art	3(2-2-5)	วิชาแกน	-
DESI161	เครื่องปั้นดินเผาเบื้องต้น Introduction to Pottery	3(2-2-5)	วิชาบังคับ	-
รวม		18 หน่วยกิต		

แผนฝึกประสบการณ์ภาคสนาม

ชั้นปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	กลุ่มวิชา	วิชาบังคับ ก่อน
GEXXX	วิชาศึกษาทั่วไป (7)	3(X-X-X)	ศึกษาทั่วไป	-
GEXXX	วิชาศึกษาทั่วไป (8)	3(X-X-X)	ศึกษาทั่วไป	-
DESI131	คอมพิวเตอร์สำหรับออกแบบกราฟิก Computer for Graphic Design	3(2-2-5)	วิชาแกน	-
DESI312	การคิดเชิงออกแบบ Design Thinking	3(3-0-6)	วิชาแกน	
DESI261	การขึ้นรูปเครื่องปั้นดินเผาด้วยแป้นหมุน Throwing Wheel	3(2-2-5)	วิชาบังคับ	-
DESI262	พิมพ์และการหล่อ Mold Making and Casting	3(2-2-5)	วิชาบังคับ	-
DESI291	เตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพศิลปะและการ ออกแบบ Preparation for Professional Experience in Art and Design	1(0-3-1)	ภาคสนาม	-
รวม		19 หน่วยกิต		

ชั้นปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษด้วยตนเอง)	กลุ่มวิชา	วิชาบังคับ ก่อน
DESI263	เนื้อเครื่องปั้นดินเผา Clay Bodies	3(2-2-5)	วิชาบังคับ	
DESI264	เคลือบเครื่องปั้นดินเผา Pottery Glaze	3(2-2-5)	วิชาบังคับ	-
DESI271	กระบวนการออกแบบเครื่องปั้นดินเผา Pottery Design Process	3(2-2-5)	วิชาบังคับ	-
DESI281	เตาและการเผา Kiln and Firing	3(2-2-5)	วิชาบังคับ	-
DESI282	การตกแต่งเครื่องปั้นดินเผา Pottery Decoration	3(2-2-5)	วิชาบังคับ	-
DESI293	ฝึกประสบการณ์วิชาชีพศิลปะและการ ออกแบบ 1 Field Professional Experience in Art and Design 1	3(225)	ภาคสนาม	DESI291
รวม		18 หน่วยกิต		

ชั้นปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	กลุ่มวิชา	วิชาบังคับ ก่อน
DESI381	เทคนิคเคลือบเครื่องปั้นดินเผา Glazing Techniques	3(2-2-5)	วิชาบังคับ	
DESI321	บรรจุภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา Pottery Packaging	3(2-2-5)	วิชาบังคับ	-
DESI331	การออกแบบเครื่องปั้นดินเผาด้วยคอมพิวเตอร์ Pottery Design Using Computers	3(2-2-5)	วิชาบังคับ	-
DESI371	การออกแบบเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยมือ Handcraft Pottery Design	3(2-2-5)	วิชาบังคับ	-
DESIxxx	วิชาเลือก (1)	3(x-x-x)	วิชาเลือก	-
xxxx	วิชาเลือกเสรี (1)	3(x-x-x)	เลือกเสรี	-
รวม		18 หน่วยกิต		

ชั้นปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	กลุ่มวิชา	วิชาบังคับ ก่อน
DESI395	ระเบียบวิธีวิจัยทางศิลปะและการออกแบบ Research Methodology in Art and Design	3(3-0-6)	วิชาแกน	-
DESI372	การออกแบบเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยแป้นหมุน Throwing Pottery Design	3(2-2-5)	วิชาบังคับ	
DESI373	การออกแบบเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยพิมพ์ Mold Making Pottery Design	3(2-2-5)	วิชาบังคับ	-
DESI352	การสื่อสารภาษาอังกฤษในงานศิลปะและการออกแบบ English for Communication in Art and Design	3(3-0-6)	วิชาแกน	-
DESIxxx	วิชาเลือก (2)	3(x-x-x)	วิชาเลือก	-
xxxx	วิชาเลือกเสรี (2)	3(x-x-x)	เลือกเสรี	-
รวม		18 หน่วยกิต		

ชั้นปีที่ 3 ภาคฤดูร้อน

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	กลุ่มวิชา	วิชาบังคับ ก่อน
xxxxxx	xxxxxxxxxxxxx	x	x	-
xxxxxx	xxxxxxxxxxxxx	x	x	-
xxxxxx	xxxxxxxxxxxxx	x	x	-
รวม		9 หน่วยกิต		

ทั้งนี้การลงทะเบียนเรียนในภาคฤดูร้อน ให้ลงทะเบียนได้ไม่เกิน 9 หน่วยกิต

ชั้นปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	กลุ่มวิชา	วิชาบังคับ ก่อน
DESI481	การควบคุมคุณภาพเครื่องปั้นดินเผา Quality Control in Pottery	3(2-2-5)	วิชา บังคับ	-
DESI451	การเป็นผู้ประกอบการธุรกิจสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล Entrepreneurship in Creative Business in the Digital Era	3(3-0-6)	วิชาแกน	-
DESI496	การศึกษาอิสระทางศิลปะและการออกแบบ Independent Study in Art and Design	3(2-2-5)	วิชาแกน	DESI395
รวม		9 หน่วยกิต		

ชั้นปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	กลุ่มวิชา	วิชาบังคับ ก่อน
DESI493	ฝึกประสบการณ์วิชาชีพศิลปะและการออกแบบ 2 Field Professional Experience in Art and Design 2	3(225)	ภาคสนาม	DESI293
รวม		3 หน่วยกิต		

แผนสหกิจศึกษา**ชั้นปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 1**

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด້วยตนเอง)	กลุ่มวิชา	วิชาบังคับ ก่อน
GEXXX	วิชาศึกษาทั่วไป (7)	3(X-X-X)	ศึกษาทั่วไป	-
GEXXX	วิชาศึกษาทั่วไป (8)	3(X-X-X)	ศึกษาทั่วไป	-
DESI131	คอมพิวเตอร์สำหรับออกแบบกราฟิก Computer for Graphic Design	3(-2-2-5)	วิชาแกน	-
DESI312	การคิดเชิงออกแบบ Design Thinking	3(3-0-6)	วิชาแกน	
DESI261	การขึ้นรูปเครื่องปั้นดินเผาด้วยแป้นหมุน Throwing Wheel	3(-2-2-5)	วิชาบังคับ	-
DESI262	พิมพ์และการหล่อ Mold Making and Casting	3(-2-2-5)	วิชาบังคับ	-
รวม		18 หน่วยกิต		

ชั้นปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	กลุ่มวิชา	วิชาบังคับ ก่อน
DESI263	เนื้อเครื่องปั้นดินเผา Clay Bodies	3(2-2-5)	วิชาบังคับ	
DESI264	เคลือบเครื่องปั้นดินเผา Pottery Glaze	3(2-2-5)	วิชาบังคับ	-
DESI271	กระบวนการออกแบบเครื่องปั้นดินเผา Pottery Design Process	3(2-2-5)	วิชาบังคับ	-
DESI281	เตาและการเผา Kiln and Firing	3(2-2-5)	วิชาบังคับ	-
DESI282	การตกแต่งเครื่องปั้นดินเผา Pottery Decoration	3(2-2-5)	วิชาบังคับ	-
DESI297	เตรียมสหกิจศึกษาศิลปะและการออกแบบ Co-operative Preparation in Art and Design	1(0-3-1)	สหกิจศึกษา	
DESIxxx	วิชาเลือก (1)	3(x-x-x)	วิชาเลือก	-
รวม		18 หน่วยกิต		

ชั้นปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	กลุ่มวิชา	วิชาบังคับ ก่อน
DESI381	เทคนิคเคลือบเครื่องปั้นดินเผา Glazing Techniques	3(2-2-5)	วิชาบังคับ	
DESI321	บรรจุภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา Pottery Packaging	3(2-2-5)	วิชาบังคับ	-
DESI331	การออกแบบเครื่องปั้นดินเผาด้วยคอมพิวเตอร์ Pottery Design Using Computers	3(2-2-5)	วิชาบังคับ	-
DESI371	การออกแบบเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยมือ Handcraft Pottery Design	3(2-2-5)	วิชาบังคับ	-
DESIxxx	วิชาเลือก (2)	3(x-x-x)	วิชาเลือก	-
xxxx	วิชาเลือกเสรี (1)	3(x-x-x)	เลือกเสรี	-
รวม		18 หน่วยกิต		

ชั้นปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	กลุ่มวิชา	วิชาบังคับ ก่อน
DESI395	ระเบียบวิธีวิจัยทางศิลปะและการออกแบบ Research Methodology in Art and Design	3(3-0-6)	วิชาแกน	-
DESI372	การออกแบบเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยแป้นหมุน Throwing Pottery Design	3(2-2-5)	วิชาบังคับ	
DESI373	การออกแบบเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยพิมพ์ Mold Making Pottery Design	3(2-2-5)	วิชาบังคับ	-
DESI352	การสื่อสารภาษาอังกฤษในงานศิลปะและการ ออกแบบ English for Communication in Art and Design	3(3-0-6)	วิชาแกน	-
xxxx	วิชาเลือกเสรี (2)	3(x-x-x)	เลือกเสรี	-
รวม		15 หน่วยกิต		

ชั้นปีที่ 3 ภาคฤดูร้อน

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	กลุ่มวิชา	วิชาบังคับ ก่อน
xxxxxx	xxxxxxxxxxxx	x	x	-
xxxxxx	xxxxxxxxxxxx	x	x	-
xxxxxx	xxxxxxxxxxxx	x	x	-
รวม		9 หน่วยกิต		

ทั้งนี้การลงทะเบียนเรียนในภาคฤดูร้อน ให้ลงทะเบียนได้ไม่เกิน 9 หน่วยกิต

ชั้นปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	กลุ่มวิชา	วิชาบังคับ ก่อน
DESI481	การควบคุมคุณภาพเครื่องปั้นดินเผา Quality Control in Pottery	3(2-2-5)	วิชาบังคับ	-
DESI451	การเป็นผู้ประกอบการธุรกิจสร้างสรรค์ในยุค ดิจิทัล Entrepreneurship in Creative Business in the Digital Era	3(3-0-6)	วิชาแกน	-
DESI496	การศึกษาอิสระทางศิลปะและการออกแบบ Independent Study in Art and Design	3(2-2-5)	วิชาแกน	DESI395
รวม		9 หน่วยกิต		

ชั้นปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	กลุ่มวิชา	วิชาบังคับ ก่อน
DESI498	สหกิจศึกษาศิลปะและการออกแบบ Co-operative Education in Art and Design	6(--)	สหกิจศึกษา	DESI297
รวม		6 หน่วยกิต		

5. คำอธิบายรายวิชา

5.1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

5.1.1 กลุ่มวิชาสร้างทักษะผู้ประกอบการ

GENE101 การสร้างไอเดียการเป็นเจ้าของธุรกิจ 3(3-0-6)

Generating Business Ownership Ideas

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

หลักการสร้างแรงบันดาลใจในการเป็นเจ้าของธุรกิจ การทดลองเป็นเจ้าของธุรกิจจำลอง กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ทางธุรกิจ การคิดสร้างสรรค์และพัฒนาไอเดียในการเริ่มต้นธุรกิจ การวิเคราะห์พฤติกรรมและความต้องการของลูกค้า การวิเคราะห์แผนธุรกิจด้วย Business Model Canvas การประเมินความเป็นไปได้ของธุรกิจ การนำเสนอทางธุรกิจด้วยแนวทาง Pitching

GENE102 BCG แนวคิดสร้างธุรกิจเพื่อความยั่งยืน 3(3-0-6)

BCG for Sustainable Business

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

สถานการณ์โลกในปัจจุบัน แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับเศรษฐกิจ BCG เศรษฐกิจชีวภาพ (Bio economy) เศรษฐกิจหมุนเวียน (Circular economy) เศรษฐกิจสีเขียว (Green economy) การเรียนรู้องค์ประกอบทางธุรกิจ การพัฒนาและสร้างคุณค่าของสินค้าหรือบริการ การตลาด การพัฒนาสินค้าหรือบริการด้าน ต่าง ๆ ตามหลัก BCG

GENE103 Soft Skill สำหรับเจ้าของธุรกิจยุคใหม่ 3(3-0-6)

Soft Skill for Modern Business Owner

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

การเรียนรู้ ทักษะ แนวคิดใหม่ ๆ สำหรับการเป็นผู้ประกอบการ ประกอบด้วย ทักษะ การแก้ปัญหาและการปรับตัวทางธุรกิจ การคิดวิเคราะห์และการตัดสินใจ การพัฒนาคนและองค์กร การเป็นผู้นำและการทำงานร่วมกันแบบทีม การออกแบบทางธุรกิจ การพูดสื่อสารและเจรจาต่อรอง รวมถึง ศึกษาวิธีการสร้างเครื่องมือส่งเสริมทางการตลาดเบื้องต้น และสามารถใช้เทคโนโลยี ดิจิทัล เพื่อการดำเนินธุรกิจได้

5.1.2 กลุ่มวิชาสร้างทักษะทางดิจิทัล

GEND101	การสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล Digital Media Creation วิชาบังคับก่อน : ไม่มี หลักการพื้นฐานของเทคโนโลยีการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลคิดเชิงสร้างสรรค์ในงานออกแบบสื่อ การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อออกแบบสื่อดิจิทัล การประยุกต์ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการผลิตสื่อดิจิทัลทั้งภาพ และ เสียง เพื่องานตัดต่อคลิปวิดีโอ โดยมีเครื่องมือให้ผู้ปฏิบัติเป็นผู้เลือกเอง การเลือกใช้เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้ในการประกอบสื่อต่าง ๆ อย่างถูกต้องและมีจริยธรรมและทันสมัย	3(2-2-5)
GEND102	สารสนเทศในยุคดิจิทัล Information Literacy วิชาบังคับก่อน : ไม่มี แหล่งสารสนเทศในยุคดิจิทัล วิธีการสืบค้นสารสนเทศโดยใช้เทคโนโลยี การประเมินวิเคราะห์และสังเคราะห์สารสนเทศ การปรับแต่งรูปแบบสารสนเทศอย่างมีจริยธรรม และนำเสนอโดยประยุกต์ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป	3(2-2-5)
GEND103	เทคโนโลยีดิจิทัล Digital Technology วิชาบังคับก่อน : ไม่มี ความสำคัญและองค์ประกอบของเทคโนโลยีสารสนเทศ การใช้งานคอมพิวเตอร์และการสื่อสารผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต การจัดการด้านความปลอดภัยจริยธรรมในสังคมสารสนเทศ การใช้งานคอมพิวเตอร์และสื่อดิจิทัลอย่างถูกกฎหมาย และการประยุกต์ใช้สำนักงานเบื้องต้น	3(2-2-5)
GEND104	ชีวิตยุคดิจิทัล Digital Life วิชาบังคับก่อน : ไม่มี หลักการและสาระสำคัญในทักษะทางดิจิทัล การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศตามหลักจริยธรรมสารสนเทศ ด้านการสืบค้นข้อมูล การจัดเก็บข้อมูล เปรียบเทียบ และวิเคราะห์เลือกผลิตภัณฑ์สำหรับใช้บริโภคอุปโภคในชีวิตประจำวันที่ดีต่อคุณภาพชีวิต และออกแบบสื่อเชิงสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาคุณภาพชีวิตให้ทันกับยุคดิจิทัล	3(2-2-5)

GEND105	นวัตกรรมดิจิทัล Digital Innovator วิชาบังคับก่อน : ไม่มี หลักการพื้นฐานของนวัตกรรม ดิจิทัลแพลตฟอร์ม เทคโนโลยี นวัตกรรม และกฎหมาย ดิจิทัล แนวคิดเชิงคำนวณเพื่อแก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบ ข้อมูลและการจัดการ การออกแบบแอปพลิเคชันหรือโครงงาน การประเมินผลและการนำเสนอ	3(2-2-5)
---------	--	----------

5.1.3 กลุ่มวิชาสร้างทักษะทางภาษา

GENL101	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน English for Communication in Everyday Life วิชาบังคับก่อน : ไม่มี การฟัง พูด อ่าน และเขียนคำศัพท์และสำนวนภาษาอังกฤษเพื่อใช้ในการสื่อสารใน สถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน โดยฝึกปฏิบัติและนำเสนอผลงานเป็นภาษาอังกฤษได้	3(2-2-5)
GENL102	การสื่อสารภาษาอังกฤษในสถานการณ์เฉพาะ English Communication in Specific Situations วิชาบังคับก่อน : ไม่มี การฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร การใช้คำศัพท์และสำนวนใน สถานการณ์เฉพาะที่หลากหลาย เข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และ นำไปใช้ในการสื่อสารได้อย่างเหมาะสม	3(2-2-5)
GENL103	สนทนาภาษาจีนในชีวิตประจำวัน Chinese Conversations for Daily Life วิชาบังคับก่อน : ไม่มี การฟังและการพูดภาษาจีนสำหรับการสนทนาในสถานการณ์ที่แตกต่างกัน สัทอักษร ภาษาจีนเบื้องต้น คำศัพท์และรูปประโยคพื้นฐานที่ใช้การทักทาย การแนะนำตัว การนัดหมาย การ สอบถาม การให้ข้อมูล บทสนทนาเรื่องทั่วไปในชีวิตประจำวัน และประยุกต์ใช้ภาษาจีนโดยการแสดง บทบาทสมมติ	3(2-2-5)

- GENL104 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารร่วมสมัย 3(2-2-5)
Thai for Contemporary Communication
วิชาบังคับก่อน : ไม่มี
หลักการใช้ภาษาไทยในการสื่อสาร ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนใน
สถานการณ์ต่าง ๆ ประยุกต์ใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารในการประกอบอาชีพ
- GENL105 ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5)
Japanese for Communication
วิชาบังคับก่อน : ไม่มี
การออกเสียง อักษร คำศัพท์ สำนวน ไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้นเพื่อใช้สื่อสาร
สถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน โดยเน้นทักษะการฟังและพูดผ่านการสนทนาและบทบาทสมมติ และ
เรียนรู้แนวคิดทางสังคมและวัฒนธรรมใกล้ตัวที่เกี่ยวข้อง
- GENL106 ภาษาเกาหลีเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5)
Korean for Communication
วิชาบังคับก่อน : ไม่มี
การฟังและพูดภาษาเกาหลี โดยใช้คำศัพท์สำนวน และไวยากรณ์ภาษาเกาหลีเบื้องต้นที่
สามารถใช้ได้ในชีวิตประจำวันโดยผ่านสถานการณ์จำลอง โดยเน้นการศึกษาวรรณกรรมเพื่อสามารถนำ
เสนอข้อมูลและสื่อสารในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

5.1.4 กลุ่มวิชาสร้างทักษะทางสังคม

- GENS101 วิศวกรรมสังคม 3(2-2-5)
Social Engineering
วิชาบังคับก่อน : ไม่มี
การพัฒนาตนเองและสังคมโดยใช้กระบวนการและทักษะทางวิศวกรรมสังคมเพื่ออธิบาย
และวิเคราะห์ปรากฏการณ์ทางสังคมที่เปลี่ยนแปลงในปัจจุบัน การประยุกต์ บูรณาการองค์ความรู้ คิด
สร้างสรรค์ การจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาชุมชน ภาวะผู้นำและการทำงานร่วมกับผู้อื่นจิตสาธารณะ ความ
รับผิดชอบสังคมและส่วนรวม การสื่อสารเพื่อพัฒนาสังคม โดยการใช้การพัฒนาเชิงพื้นที่เป็นฐาน

GENS102	ศาสตร์และศิลป์แห่งความสุข Science and Arts of Happiness วิชาบังคับก่อน : ไม่มี การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความสุข หลักการทางโลกและทางธรรมในการแก้ไขปัญหาชีวิตผ่านการแสดงบทบาทสมมติและกิจกรรมในชั้นเรียน หลักกฎหมายเพื่อการใช้ชีวิตในสังคมให้เป็นสุข ภาวะผู้นำและการทำงานเป็นทีม เทคนิคการใช้ชีวิตอย่างมีสติในประจำวัน	3(2-2-5)
GENS103	ศิลปวัฒนธรรมไทยในบริบทสังคมโลก Thai Culture in Global Social Context วิชาบังคับก่อน : ไม่มี แนวคิด บทบาท ลักษณะ และพัฒนาการ ทางศิลปะและวัฒนธรรม ในรูปแบบทัศนศิลป์ ดนตรี ศิลปะการแสดง และศิลปหัตถกรรมภูมิปัญญาท้องถิ่นที่แสดงออกถึงความเจริญรุ่งเรือง การสร้างสรรค์ การถ่ายทอด การอนุรักษ์ การประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาสังคมองค์รวมและความหลากหลายทางวัฒนธรรมในชีวิตประจำวัน ท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงในบริบทสังคมไทยและสังคมโลก นำไปสู่การประยุกต์ใช้และสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปวัฒนธรรม	3(2-2-5)
GENS104	ทักษะชีวิต Life Skills วิชาบังคับก่อน : ไม่มี ทักษะชีวิตกับการดำรงตนในสังคม ในด้านการเป็นพลเมืองดิจิทัล การใช้สารสนเทศในยุคดิจิทัล ทักษะชีวิตด้านการสร้างเสริมสุขภาพแบบองค์รวม ทักษะชีวิตด้านเศรษฐกิจในครัวเรือน ทักษะชีวิตด้านสิ่งแวดล้อม	3(3-0-6)
GENS105	เสริมพลังสร้างสรรค์สังคม Empowering Social วิชาบังคับก่อน : ไม่มี กระบวนการพัฒนาอย่างยั่งยืน โดยบูรณาการองค์ความรู้ทางด้านสังคม เศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม และสุขภาพ การรับรู้สิทธิชุมชน สิทธิมนุษยชน หน้าที่พลเมือง กฎหมายในชีวิตประจำวัน การป้องกันและต่อต้านทุจริต เพื่อมีจิตสาธารณะตอบสนองต่อชุมชนและสังคมในฐานะพลเมืองโลก สามารถสื่อสารในฐานะผู้นำและสามารถทำงานเป็นทีมได้	3(2-2-5)

5.1.5 กลุ่มวิชาสร้างนักรบนวัตกรรม

GENI101 นวัตกรรมสร้างสรรค์ 3(2-2-5)

Creative Innovation

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

แนวคิด หลักการ และทักษะการคิดในการสร้างนวัตกรรม จรรยาบรรณและกฎหมายที่เกี่ยวข้อง การวิเคราะห์ปัญหา และการต่อยอดองค์ความรู้ในการสร้างต้นแบบ กระบวนการในการสร้างนวัตกรรม การประยุกต์ใช้แนวทางและวิธีการสร้างนวัตกรรมในงานทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ การนำเสนอและเผยแพร่ นวัตกรรมต่อสังคม

5.2 หมวดวิชาเฉพาะ

5.2.1 วิชาแกน

DESI111 วาดเส้น 3(2-2-5)

Drawing

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

ความสำคัญของการวาดเส้น ลักษณะของการวาดเส้นศิลปะในยุค วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการวาดเส้น หลักการให้แสงและน้ำหนักในการแรเงา โครงสร้างสัดส่วนรูปร่างรูปทรงเรขาคณิต สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม ทรงกรวย ทรงกระบอก ทรงกลม ลักษณะพื้นผิวของวัตถุ ผิวด้าน ผิวมันวาว ผิวโปร่งใส หลักการเขียนภาพทัศนียภาพที่มีระยะใกล้-ไกล แบบ 1 จุด 2 จุด และ 3 จุด อธิบายแนวความคิด การวาดเส้น วาดภาพลายเส้นพร้อมด้วยการให้น้ำหนัก ความเข้ม แสงและเงา ลักษณะผิว กำหนดระยะใกล้ไกลจากหุ่นรูปทรงเรขาคณิต วัตถุต่าง ๆ ทั้งที่เป็นธรรมชาติและที่มนุษย์สร้างขึ้น เขียนทัศนียภาพของสถานที่จริง

DESI112 องค์ประกอบศิลปะและการออกแบบ 3(2-2-5)

Composition of Art and Design

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

หลักการพื้นฐานทางองค์ประกอบศิลป์ หลักทัศนธาตุที่สำคัญในการสร้างงานศิลปะ แนวคิดในการสร้างสรรค์งานทางทัศนศิลป์ ความงามและสุนทรียภาพ ความหมายขององค์ประกอบศิลป์ หลักการใช้งานองค์ประกอบศิลป์ แนวความคิดและทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์ หลักการจัดองค์ประกอบทางศิลป์ โครงสร้างขององค์ประกอบศิลป์ ทฤษฎีสี่เหลี่ยม ความหมายของสีและการใช้สีชนิดที่แตกต่างกัน อธิบายส่วนประกอบของศิลปะที่มองเห็นตามหลักทัศนธาตุ เขียนภาพทางทัศนศิลป์ ประกอบด้วย จุด เส้นรูปร่าง รูปทรง น้ำหนักอ่อน-แก่ พื้นผิว พื้นผิว และสี แรเงาด้วยดินออส สีน้ำ และสีไม้ วาดเส้น 2 มิติและ 3 มิติ

ระบายสีด้วยสีโปสเตอร์ สีโยเคน และสีโคปิก ประยุกต์ใช้หลักการจัดองค์ประกอบเพื่อสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบ

DESI113 ประวัติศาสตร์ศิลปะและการออกแบบ 3(3-0-6)

History of Art and Design

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

ศิลปะยุคก่อนประวัติศาสตร์ ศิลปะไทย ศิลปะตะวันตก ศิลปะยุโรป และศิลปะตะวันออก
วิวัฒนาการศิลปะในการออกแบบ แนวความคิดหลักทางด้านศิลปะ ปัจจัยและอิทธิพลที่มีต่อศิลปะและการออกแบบของไทย ศิลปะวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่น อธิบายแนวคิดการออกแบบจากศิลปะในแต่ละยุค ประยุกต์ใช้ศิลปะไทยและสากลในแต่ละยุคในสร้างสรรค์งานออกแบบ

DESI114 การเขียนแบบ 3(2-2-5)

Working Drawing

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

หลักการเขียนแบบและความหมายของเส้น มาตรฐานสัญลักษณ์ที่ใช้ในการเขียนแบบ
อุตสาหกรรม มาตราส่วนและการแสดงมิติ ระบบการเขียนแบบมาตรฐานสากล เขียนตัวอักษร เขียนภาพตามหลักเรขาคณิต รูปตัด ภาพฉาย ภาพการประกอบ และภาพคลี่ เขียนรูปทรง 3 มิติ เขียนทัศนียภาพของผลิตภัณฑ์ เขียนภาพหุ่นนิ่ง โดยคำนึงถึงการร่างภาพ การวางแผน รูปทรง พื้นผิว น้ำหนักแสงเงา ระยะ เทคนิค ความสมดุล และระยะของภาพ วาดภาพเสมือนจริง

DESI115 ศิลปะสื่อผสม 3(2-2-5)

Mixed Media Art

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

แนวความคิด รูปแบบสร้างสรรค์ ทดลองและปฏิบัติการใช้วัสดุธรรมชาติ วัสดุสังเคราะห์
ตลอดจนการใช้เครื่องมือ เทคโนโลยี หรือสื่อผสมผสาน ด้วยเทคนิคที่ เน้นความคิดสร้างสรรค์ในการแสดงออกมาเป็นผลงานทัศนศิลป์

DESI131 คอมพิวเตอร์สำหรับการออกแบบกราฟิก 3(2-2-5)

Computer for Graphic Design

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

หลักการและวิธีการใช้เครื่องมือของโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบกราฟิก 2 มิติ
ประเภทภาพลายเส้นประเภทภาพประกอบเรื่องราว การตกแต่งภาพ นำเสนอแนวความคิดอย่างเป็นลำดับ

ขั้นตอน ร่วมกับผลงานการออกแบบกราฟิก ใช้เครื่องมือในโปรแกรมออกแบบภาพ 2 มิติ ประยุกต์ใช้โปรแกรมในการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบกราฟิกภาพ 2 มิติ เตรียมไฟล์งานจากโปรแกรม 2 มิติ เพื่อผลิตชิ้นงานจริง

DESI312 การคิดเชิงออกแบบ 3(3-0-6)

Design Thinking

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

หลักการ ความหมาย กระบวนการคิดเชิงนั้กออกแบบ การหาข้อมูลข่าวสาร ความเข้าใจ การสะท้อนความคิดของผู้ใช้ด้วยวิธีการเชิงนั้กมนุษย์วิทยา การวิเคราะห์สังเคราะห์ประเด็นปัญหา กำหนดแนวทางการแก้ปัญหาจากทางเลือกที่หลายหลายสู่การสร้างแนวคิด การสร้างสรรค์งานออกแบบ นวัตกรรมที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง นำเสนอโมเดลหุ่นจำลองเพื่อทดสอบและนำไปใช้สู่การสร้างนวัตกรรมใหม่

DESI352	การสื่อสารภาษาอังกฤษในงานศิลปะและการออกแบบ	3(3-0-6)
---------	--	----------

English for Communication in Art and Design

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

สื่อสารแนวคิด กระบวนการ และผลงานออกแบบด้านศิลปะและการออกแบบ โครงสร้าง
 ประโยคและรูปแบบการสื่อสารที่ใช้ในการอธิบายผลงาน ทักษะการพูดและการเขียนเพื่อการนำเสนอ การ
 เตรียมข้อมูลแฟ้มสะสมผลงาน และการนำเสนอผลงานออกแบบเพื่อถ่ายทอดแนวคิด และขั้นตอนการ
 ออกแบบ

DESI395 ระเบียบวิธีวิจัยทางศิลปะและการออกแบบ 3(3-0-6)

Research Methodology in Art and Design

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการวิจัย การกำหนดปัญหาการวิจัย วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องและ
สมมุติฐานการวิจัย ตัวแปรในการวิจัย การออกแบบวิจัย ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือวิจัย การ
วิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิจัย การเขียนเค้าโครงและรายงานการวิจัย การประเมินผลงานวิจัย
สืบค้นงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เขียนข้อเสนอโครงการวิจัยที่ผู้เรียนสนใจ

DESI451 การเป็นผู้ประกอบการธุรกิจสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล 3(3-0-6)

Entrepreneurship in Creative Business in the Digital Era

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

ความสำคัญของเศรษฐกิจดิจิทัลต่อการเป็นผู้ประกอบการ องค์ประกอบของธุรกิจ ปัจจัยพื้นฐานในการดำเนินธุรกิจ ประเภทและวิวัฒนาการของธุรกิจดิจิทัล เปรียบเทียบลักษณะของยุคเดิมและยุคใหม่ การใช้เทคโนโลยีและนำเสนอในการขายสินค้า ผลลัพธ์ของการเป็นผู้ประกอบการ ตัวชี้วัดหรือคุณลักษณะของการเป็นผู้ประกอบการ อธิบายแนวความคิดการเป็นผู้ประกอบการด้านการออกแบบในยุคดิจิทัล สาธิตการขายออนไลน์ เขียนสตอรี่บอร์ด (Storyboard)

DESI496 การศึกษาอิสระทางศิลปะและการออกแบบ 3(2-2-5)

Independent Study in Art and Design

วิชาบังคับก่อน : DESI395 ระเบียบวิธีวิจัยทางศิลปะและการออกแบบ

หลักการระเบียบวิธีการวิจัย การเก็บรวบรวมข้อมูล เทคนิคการวิเคราะห์ข้อมูล ผลการวิจัย การนำเสนอผลการวิจัย บอกแนวคิด ออกแบบผลิตภัณฑ์ (Concept Design) ออกแบบร่างผลิตภัณฑ์ สร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบจากกระบวนการศึกษา การวิเคราะห์จากแนวคิดจากออกแบบ วิเคราะห์เครื่องมือในการวิจัย ประเมินผลการออกแบบผลิตภัณฑ์ เขียนสรุปและอภิปรายผล เขียนบทความวิจัยเพื่อการเผยแพร่ จดนิพนธ์การผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์

5.2.3 วิชาเอก

1) วิชาเอกออกแบบผลิตภัณฑ์

1.1) วิชาบังคับ

DESI116 การออกแบบภาพร่างผลิตภัณฑ์ 3(2-2-5)

Product Sketch Design

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับการออกแบบร่างผลิตภัณฑ์ ลักษณะการออกแบบร่างที่พบโดยทั่วไป การออกแบบร่างผลิตภัณฑ์ประเภทต่าง ๆ การสร้างแนวคิดในการออกแบบร่างผลิตภัณฑ์ กระบวนการร่างภาพ องค์ประกอบพื้นฐานในการออกแบบร่างผลิตภัณฑ์ รูปแบบและประเภทของหุ่นจำลอง (Model) ในการนำเสนอ อธิบายรายละเอียดของงานออกแบบ ออกแบบร่างผลิตภัณฑ์จากแนวคิดรูปทรงเรขาคณิต รูปทรงธรรมชาติ และรูปทรงอิสระ (Idea Sketch) เขียนแบบผลิตภัณฑ์ (Sketch Design) ประกอบด้วย ชื่องาน (Head) แนวความคิด (Concept) ภาพแนวความคิดในการออกแบบ (Idea Sketch) กำหนดขนาด สัดส่วนและหน่วยที่ใช้ ภาพรายละเอียด และภาพเสมือนจริง สร้างหุ่นจำลอง

DESI117	ออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนร่วมสมัย Contemporary Community-Based Product Design วิชาบังคับก่อน : ไม่มี บูรณาการความรู้ด้านศิลปะ การออกแบบ และภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ชุมชนที่มีความร่วมสมัย โดยใช้กระบวนการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ที่เน้นผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง (User-Centered Design) เรียนรู้ตั้งแต่การสำรวจคุณค่าทางวัฒนธรรม การวิเคราะห์รูปแบบ รูปร่าง พื้นผิว วัสดุ และเทคนิคการผลิตต้นแบบ ตลอดจนการวางแผนการตลาด การสร้างแบรนด์ การสื่อสารคุณค่า และการพัฒนาผลิตภัณฑ์อย่างยั่งยืนในบริบทของชุมชน ฝึกกระบวนการทำงานจริง ทั้งด้านแนวคิด ทักษะการออกแบบ การวิเคราะห์ข้อมูล การทำงานร่วมกับชุมชน และการประเมินผลิตภัณฑ์ เพื่อให้สามารถนำความรู้ไปใช้ในวิชาชีพด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และการพัฒนาท้องถิ่น	3(2-2-5)
DESI221	การออกแบบกราฟิก Graphic Design วิชาบังคับก่อน : ไม่มี ประวัติการออกแบบกราฟิก หลักการออกแบบกราฟิกพื้นฐาน การออกแบบสัญลักษณ์ ระบบกริด กระบวนการขั้นตอนในการดำเนินงาน ออกแบบกราฟิก การจัดองค์ประกอบ ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ สืบตามบุคลิกภาพและความหมายของสี สีในระบบการพิมพ์ และในระบบแสงแสดงภาพ รูปแบบตัวอักษร รูปแบบภาพประกอบ วาดลดทอนด้วยการจัดองค์ประกอบ ออกแบบตราสัญลักษณ์ (Logo) และสื่อสิ่งพิมพ์ เลือกใช้สีได้ตามบุคลิกภาพและความหมายของสี ประยุกต์ใช้ระบบกริดในการออกแบบกราฟิก	3(2-2-5)
DESI222	กราฟิกเพื่อการสื่อสาร Graphic Communication วิชาบังคับก่อน : ไม่มี รูปแบบ ประเภท และสื่อปัจจุบัน สื่อสิ่งพิมพ์ประเภทต่าง ๆ การทำ Art Work การเลือกใช้รูปแบบตัวอักษร สืบตามบุคลิกภาพและความหมายของสี สีในระบบการพิมพ์ และในระบบแสงแสดงภาพ รูปแบบตัวอักษร รูปแบบภาพประกอบ รูปแบบภาพประกอบ การออกแบบเครื่องหมายการค้า ออกแบบกราฟิกเพื่อการสื่อสารลงในสื่อสิ่งพิมพ์	3(2-2-5)

DESI223	นวัตกรรมการออกแบบบรรจุภัณฑ์ Packaging Design Innovation วิชาบังคับก่อน : ไม่มี แนวทางการออกแบบบรรจุภัณฑ์แต่ละประเภทโดยอาศัยเทคโนโลยีและความคิดสร้างสรรค์ เรียนรู้และวิเคราะห์แนวโน้มนวัตกรรมบรรจุภัณฑ์ในอนาคต บรรจุภัณฑ์ที่เป็นนวัตกรรมใหม่ที่ยั่งยืน ใช้งานได้จริง และมีประโยชน์ เป็นไปตามแนวโน้มของผู้บริโภคในอนาคตอย่างชัดเจน ออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่สามารถใช้นวัตกรรมในการเพิ่มมูลค่าได้ ใช้เทคโนโลยีในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ การประยุกต์ใช้วัสดุในการออกแบบบรรจุภัณฑ์	3(2-2-5)
DESI231	การเขียนแบบด้วยคอมพิวเตอร์ Computer-Aided Drafting วิชาบังคับก่อน : ไม่มี หลักการและวิธีการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปที่ใช้ในการเขียนแบบผลิตภัณฑ์ การใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการเขียนแบบ การใช้คำสั่งต่าง ๆ ในการแก้ไขแบบ การเขียนภาพประกอบ ภาพแยกชิ้น เขียนแบบผลิตภัณฑ์ โดยการกำหนดขนาด และสัดส่วน เขียนภาพแยกชิ้นส่วน และภาพประกอบชิ้นส่วนผลิตภัณฑ์	3(2-2-5)
DESI241	แฟชั่นและการแต่งกาย Fashion and Clothing วิชาบังคับก่อน : ไม่มี ประวัติศาสตร์การแต่งกายของไทยและต่างประเทศ ประเภทของเสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย วิวัฒนาการแฟชั่นการวาดโครงร่างรูปร่างคน โครงสร้างหุ่นแสดงแบบแฟชั่น วัสดุอุปกรณ์ในการออกแบบ การใช้สีและระบายสี ประเภท ชนิด ของเสื้อผ้าในงานแฟชั่น วาดภาพหุ่นแฟชั่นประกอบเครื่องแต่งกาย ประเภทต่าง ๆ สร้างแนวคิดในการออกแบบเสื้อผ้า โดยคำนึงหลักการยศาสตร์ ประโยชน์ใช้สอย และความสวยงาม	3(2-2-5)
DESI242	การออกแบบเฟอร์นิเจอร์ Furniture Design วิชาบังคับก่อน : ไม่มี วิวัฒนาการของเฟอร์นิเจอร์ของไทยและต่างประเทศ การเขียนแบบตามหลักกายวิภาค ส่วนประกอบของเฟอร์นิเจอร์ ข้อต่อและการเข้าเดือย อธิบายแนวคิดจากนักการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ ร่างต้นแบบจากแนวคิดในการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ สร้างต้นแบบเฟอร์นิเจอร์อย่างง่าย	3(2-2-5)

DESI311	การการออกแบบเพื่อมวลชน Universal Design วิชาบังคับก่อน : ไม่มี ความเป็นมา และความสำคัญของการการออกแบบเพื่อมวลชน หลักการและแนวคิดในการออกแบบเพื่อมวลชน การออกแบบสภาพแวดล้อมที่ตอบสนองการใช้งานและความต้องการ ลักษณะทางพฤติกรรมของมนุษย์ เกณฑ์การออกแบบเพื่อเพื่อมวลชน วิเคราะห์การออกแบบโดยคำนึงถึงความสะดวก ความปลอดภัยและความเสมอภาคการใช้งานของคน ทุกกลุ่มวัย เพศและสภาพทางกายภาพ ประยุกต์หลักการการออกแบบเพื่อมวลชนมาใช้ในการออกแบบพร้อมนำเสนอแนวคิด	3(3-0-6)
DESI321	การออกแบบบรรจุภัณฑ์สร้างสรรค์ Creative Packaging Design วิชาบังคับก่อน : ไม่มี ความเป็นมาและวิวัฒนาการในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ตั้งแต่สมัยเริ่มแรกจนถึงปัจจุบัน บทบาท หน้าที่หลักการออกแบบ และประเภทของบรรจุภัณฑ์ การออกแบบโครงสร้าง และเรขศิลป์ ตราสินค้าบนบรรจุภัณฑ์ เทคนิคในออกแบบโครงสร้างและการออกแบบลักษณะกราฟิกในบรรจุภัณฑ์ ประยุกต์วัสดุที่ใช้ในบรรจุภัณฑ์ โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ ออกแบบเป็นรูปแบบผลงานสามมิติ และบรรจุภัณฑ์จริง	3(2-2-5)
DESI322	มัลติมีเดียเพื่อการสื่อสาร Multimedia for communication วิชาบังคับก่อน : ไม่มี การเขียนโครงเรื่อง (Storyboard) การถ่ายภาพ การถ่ายวิดีโอ การตัดต่อตัดต่อวิดีโอ การผลิตสื่อ มัลติมีเดียเพื่อการสื่อสาร การสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว ประเภท รูปแบบ ของสื่อออนไลน์ การตั้งค่าในโปรแกรม 2 มิติ และโปรแกรมตัดต่อ เพื่อการเผยแพร่ผลงานบนสื่อออนไลน์และออฟไลน์ อธิบายสื่อรูปแบบมัลติมีเดีย สร้างสรรค์สื่อมัลติมีเดีย เลือกรูปแบบของสื่อการออกแบบ เขียนโครงเรื่อง (Storyboard) ถ่ายภาพตามองค์ประกอบ และโจทย์ที่กำหนด ใช้เครื่องมือ และโปรแกรมในการตัดต่อ เลือกใช้เสียงรูปแบบตัวอักษร ประยุกต์ใช้มัลติมีเดียเพื่อการสื่อสารในแพลตฟอร์มออนไลน์และออฟไลน์	3(2-2-5)

DESI323	บรรจุภัณฑ์สำหรับธุรกิจ Packaging for Business วิชาบังคับก่อน : ไม่มี การวิเคราะห์ผู้บริโภคด้านกายภาพ ด้านจิตวิทยา และเชิงการตลาด บรรจุภัณฑ์แต่ละประเภทที่สอดคล้องกับข้อกำหนดของกฎระเบียบและมาตรฐาน บรรจุภัณฑ์และภาพลักษณ์ที่มีความสำคัญต่อธุรกิจ เทคนิคเลือกบรรจุภัณฑ์ให้เหมาะกับธุรกิจ ออกแบบและสร้างพัฒนาบรรจุภัณฑ์ที่สอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้บริโภคและ เสริมสร้างภาพลักษณ์	3(2-2-5)
DESI331	คอมพิวเตอร์สำหรับโครงสร้าง 3 มิติ Computer for 3D Structures วิชาบังคับก่อน : ไม่มี หลักการสร้างแบบ 3 มิติ โปรแกรมการออกแบบโครงสร้าง 3 มิติ การใช้เครื่องมือสร้างวัตถุ การขึ้นรูปผลิตภัณฑ์ในการสร้างภาพ 3 มิติ การกำหนดพื้นผิว วัสดุของวัตถุ การให้แสง การกำหนดมุมมอง ความละเอียดภาพสภาพแวดล้อมของวัตถุ การทำให้เป็นภาพเหมือนจริง (Render) และการสร้างสภาพแวดล้อมของวัตถุ การนำเสนอผลงานอย่างเป็นลำดับขั้นตอน พร้อมตัวอย่างและภาพประกอบออกแบบภาพ 3 มิติ โดยโปรแกรมสำเร็จรูป บันทึกไฟล์เพื่อนำไปประยุกต์ร่วมกับโปรแกรมอื่น	3(2-2-5)
DESI351	การจัดการผลิตภัณฑ์และแสดงสินค้า Product and Exhibition Management วิชาบังคับก่อน : ไม่มี บทบาทของผลิตภัณฑ์และราคา หลักการบริหารและการพัฒนาการตลาด ลักษณะงานการบริหารผลิตภัณฑ์ การตัดสินใจเกี่ยวกับส่วนประสมผลิตภัณฑ์ การพัฒนากลยุทธ์วงจรชีวิตผลิตภัณฑ์ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ การบริหารราคา และกำหนดราคา ความเป็นมา และกระบวนการของการสร้างแรงบันดาลใจ เพื่อการเป็นผู้ประกอบการ ขั้นตอน และกระบวนการ จัดงานแสดงสินค้าหรือบริการ การจัดแสดงสินค้าและบริการเพื่อตอบสนองความต้องการในระดับภูมิภาค ระดับชาติและระดับนานาชาติ อธิบายแนวทางการจัดการผลิตภัณฑ์และการแสดงสินค้า ประเมินราคาสินค้า สร้างกลยุทธ์ราคาที่มีประสิทธิภาพต่อการพัฒนาส่วนแบ่งการตลาด จัดแสดงสินค้าในรูปแบบจำลอง ออกแบบนิทรรศการแสดงสินค้าหรือบริการ ในรูปแบบนวัตกรรมหรือผลิตภัณฑ์ใหม่ได้ ประยุกต์กระบวนการออกแบบจัดงานแสดงสินค้า เพื่อการเป็นผู้ประกอบการ ออกแบบนิทรรศการจัดงานแสดงสินค้า	3(3-0-6)

DESI431	คอมพิวเตอร์สำหรับออกแบบผลิตภัณฑ์ 3 มิติ Computer for 3D Product Design วิชาบังคับก่อน : ไม่มี	3(2-2-5)
---------	---	----------

หลักการและวิธีการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปในการสร้างวัตถุ 3 มิติสำหรับงานออกแบบผลิตภัณฑ์ หลักการจัดการวัสดุ และแสง และสร้างภาพเสมือนจริง เครื่องมือในการสร้างรูปทรงเรขาคณิตให้เคลื่อนไหวได้อย่างเป็นธรรมชาติ การเรนเดอร์แสงและเงาเพื่อดูการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในเวลาจริง รวมทั้งแสงของวัสดุและกล้อง ออกแบบรายละเอียดของแบบจำลอง เอฟเฟกต์ให้วัตถุมีความสมจริง และการเคลื่อนไหว

1.2) วิชาเลือก

1.2.1) กลุ่มเฟอร์นิเจอร์

DESI243	การออกแบบตกแต่งภายใน Interior Design วิชาบังคับก่อน : ไม่มี	3(2-2-5)
---------	---	----------

หลักการและทฤษฎีการออกแบบตกแต่งภายใน การจัดวางพื้นที่ว่าง การจัดวางเครื่องเรือน การออกแบบแสงไฟ การสร้างบรรยากาศให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อม เขียนแบบเฟอร์นิเจอร์ตกแต่งภายใน สร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบตกแต่งภายใน

DESI341	การออกแบบเฟอร์นิเจอร์ถอดประกอบ Design of Knockdown Furniture วิชาบังคับก่อน : ไม่มี	3(2-2-5)
---------	---	----------

หลักการการออกแบบเฟอร์นิเจอร์แบบถอดประกอบ รูปแบบเฟอร์นิเจอร์และประเภทชุดที่ผลิตในระบบอุตสาหกรรม อุปกรณ์ เครื่องมือ เครื่องจักรที่ใช้ผลิต เขียนแบบเฟอร์นิเจอร์ถอดประกอบ สร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบเฟอร์นิเจอร์ถอดประกอบ

DESI443	สตูดิโอการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ Furniture Design Studio วิชาบังคับก่อน : ไม่มี	3(2-2-5)
---------	---	----------

กำหนดแนวความคิดการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ที่ ตอบโจทย์ความสวยงามและฟังก์ชันการใช้งาน สร้างแนวคิดในการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ เขียนแบบร่างและกำหนดขนาดเฟอร์นิเจอร์ ทำชิ้นงานตัวอย่าง (Mock-up) เลือกวัสดุให้เหมาะสมต่อการผลิต เลือกใช้เครื่องมือในการผลิตเฟอร์นิเจอร์

DESI441	เทคนิคการการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ Furniture Design Techniques วิชาบังคับก่อน : ไม่มี กระบวนการการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ วัสดุในการผลิต เทคนิคในการออกแบบ การประเมินราคา นำวัสดุในท้องถิ่นมาสร้างเฟอร์นิเจอร์	3(2-2-5)
---------	--	----------

1.2.2) กลุ่มแฟชั่นและสิ่งทอ

DESI244	การออกแบบลายผ้า Fabric Design วิชาบังคับก่อน : ไม่มี รูปแบบของลายผ้าจากแนวคิดรูปทรงธรรมชาติ เรขาคณิต และอิสระ เครื่องมือและอุปกรณ์ กระบวนการผลิตจากเทคโนโลยีการพิมพ์ หลักการและแนวความคิดในการเลือกใช้สี ออกแบบลายปัก ทอ มัด และปั่น สร้างลายผ้าด้วยย้อมสี ใช้เทคโนโลยีในการพิมพ์ลายผ้า	3(2-2-5)
---------	--	----------

DESI342	แพทเทิร์นและการตัดเย็บ Pattern and sewing วิชาบังคับก่อน : ไม่มี เรียนรู้การใช้อุปกรณ์การตัดเย็บจักรเย็บผ้า การตัดผ้า การเย็บผ้า การวัดตัว หลักการสร้างแบบโครงสร้างพื้นฐาน คำนวณผ้า การวางผ้าการตัดผ้า และการประกอบชิ้นงาน สร้างแบบเสื้อผ้า	3(2-2-5)
---------	--	----------

DESI444	การทำแบบตัดและตัดเย็บเสื้อบนหุ่น Pattern Making and Garment Construction on a Mannequin วิชาบังคับก่อน : ไม่มี หุ่นและการเลือกใช้หุ่น การใช้วัสดุอุปกรณ์ การเลือกใช้ผ้า การวางเส้นรากฐาน บนหุ่น ตัดแบบเสื้อบนหุ่น ดัดแปลงแบบตัดบนหุ่น	3(2-2-5)
---------	--	----------

DESI451	การจัดการธุรกิจแฟชั่น Fashion Business Management วิชาบังคับก่อน : ไม่มี การสร้างภาพลักษณ์ธุรกิจแฟชั่น หลักการจัดแสดงสินค้าแฟชั่น องค์ประกอบในการออกแบบเพื่อจัดแสดงสินค้าแฟชั่น การเปรียบเทียบราคาสินค้า นำเสนอภาพลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ ออกแบบการจัดวาง ตกแต่งหน้าร้าน เลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ในการจัดแสดงสินค้าแฟชั่นภายใน ภายนอกร้าน	3(2-2-5)
---------	---	----------

2) วิชาเอกเครื่องปั้นดินเผา

2.1) วิชาบังคับ

DESI161	เครื่องปั้นดินเผาเบื้องต้น Introduction to Pottery วิชาบังคับก่อน : ไม่มี ประวัติความเป็นมาของเครื่องปั้นดินเผา ความหมายและความสำคัญเครื่องปั้นดินเผา การจำแนกเครื่องปั้นดินเผา วัตถุดิบหลักในงานเครื่องปั้นดินเผา กระบวนการผลิตเครื่องปั้นดินเผา เครื่องมือและอุปกรณ์ในการผลิตเครื่องปั้นดินเผา เขียนกระบวนการผลิตเครื่องปั้นดินเผา	3(2-2-5)
DESI261	การขึ้นรูปเครื่องปั้นดินเผาด้วยแป้นหมุน Throwing Wheel วิชาบังคับก่อน : ไม่มี หลักการขึ้นรูปเครื่องปั้นดินเผาด้วยแป้นหมุน เครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้ในการขึ้นรูปเครื่องปั้นดินเผาด้วยแป้นหมุน โครงสร้างและการทำงานของแป้นหมุน การบำรุงรักษาแป้นหมุน ขึ้นรูปเครื่องปั้นดินเผาด้วยการใช้ด้วยแป้นหมุนในการขึ้นรูปทรงพื้นฐาน ตกแต่งผลิตภัณฑ์ที่ขึ้นรูปด้วยแป้นหมุน	3(2-2-5)
DESI262	พิมพ์และการหล่อ Mold Making and Casting วิชาบังคับก่อน : ไม่มี หลักการทำพิมพ์และการหล่อเครื่องปั้นดินเผา วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำพิมพ์และการหล่อ การสร้างส่วนผสม การสร้างต้นแบบ การสร้างพิมพ์ทั้งแบบหล่อกลวง (Drain Casting) หล่อตัน (Solid Casting) ทำพิมพ์และการหล่อเครื่องปั้นดินเผา	3(2-2-5)
DESI263	เนื้อเครื่องปั้นดินเผา Clay Bodies วิชาบังคับก่อน : ไม่มี การจำแนกเนื้อเครื่องปั้นดินเผา การสร้างส่วนผสมและการคำนวณเนื้อเครื่องปั้นดินเผา การเตรียมเนื้อเครื่องปั้นดินเผา เครื่องมือและอุปกรณ์ในการสร้างเนื้อเครื่องปั้นดินเผา การวิเคราะห์และทดสอบเนื้อเครื่องปั้นดินเผาเบื้องต้น คำนวณสูตรเนื้อเครื่องปั้นดินเผา สร้างผลิตภัณฑ์ด้วยเนื้อเครื่องปั้นดินเผาจากสูตรที่เหมาะสมในการผลิต	3(2-2-5)

DESI264	เคลือบเครื่องปั้นดินเผา Pottery Glaze วิชาบังคับก่อน : ไม่มี การจำแนกเคลือบเครื่องปั้นดินเผาทางภูมิศาสตร์ การสร้างส่วนผสมและการคำนวณเคลือบ การเตรียมเคลือบ เครื่องมือและอุปกรณ์ในการสร้างเคลือบ การเคลือบเครื่องปั้นดินเผา การวิเคราะห์และทดสอบเคลือบเบื้องต้น คำนวณสูตรเคลือบเครื่องปั้นดินเผา สร้างผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาแบบที่มีเคลือบ	3(3-0-6)
DESI271	กระบวนการออกแบบเครื่องปั้นดินเผา Pottery Design process วิชาบังคับก่อน : ไม่มี การกำหนดหัวข้อและวัตถุประสงค์การออกแบบเครื่องปั้นดินเผา แนวคิดและแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องปั้นดินเผา การสร้างต้นแบบ และการพัฒนาการออกแบบเครื่องปั้นดินเผา การผลิตเครื่องปั้นดินเผา ออกแบบและสร้างสรรค์เครื่องปั้นดินเผา	3(2-2-5)
DESI281	เตาและการเผา Kiln and Firing วิชาบังคับก่อน : ไม่มี ชนิดของเตาเผาเครื่องปั้นดินเผา ลักษณะโครงสร้างเตาเผา วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้กับเตาเผา การออกแบบเตาเผาเครื่องปั้นดินเผา เครื่องวัดอุณหภูมิ บรรยากาศการเผาและการควบคุมการเผา ความปลอดภัยและการบำรุงรักษาเตาเผา ออกแบบเตาเผา สร้างเตาเผา และควบคุมการเผาผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา	3(2-2-5)
DESI282	การตกแต่งเครื่องปั้นดินเผา Pottery Decoration วิชาบังคับก่อน : ไม่มี รูปแบบการตกแต่งเครื่องปั้นดินเผา กรรมวิธีการตกแต่งเครื่องปั้นดินเผา เครื่องมือวัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการตกแต่งเครื่องปั้นดินเผา ตกแต่งเครื่องปั้นดินเผา	3(2-2-5)

DESI321	บรรจุภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา Pottery Packaging วิชาบังคับก่อน : ไม่มี ความเป็นมาของบรรจุภัณฑ์ บทบาทหน้าที่ของบรรจุภัณฑ์ ประเภทของบรรจุภัณฑ์ วัสดุบรรจุภัณฑ์ กรรมวิธีการผลิตบรรจุภัณฑ์ การออกแบบบรรจุภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา การตลาดและพฤติกรรมผู้บริโภคที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบบรรจุภัณฑ์ กฎหมายและมาตรฐานบรรจุภัณฑ์ สร้างบรรจุภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา	3(2-2-5)
DESI331	การออกแบบเครื่องปั้นดินเผาด้วยคอมพิวเตอร์ Pottery Design Using Computers วิชาบังคับก่อน : ไม่มี แนวคิด หลักการการออกแบบเครื่องปั้นดินเผาด้วยคอมพิวเตอร์ ความรู้เกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) สำหรับการออกแบบ ประเภทของปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) สำหรับการออกแบบ กระบวนการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) สำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา กระบวนการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อการออกแบบเครื่องปั้นดินเผา 3 มิติ วัสดุและอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับการใช้เครื่องพิมพ์ 3 มิติ กระบวนการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์และเครื่องพิมพ์ 3 มิติ กระบวนการสร้างผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา ออกแบบเครื่องปั้นดินเผาด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ร่วมกับเครื่องมือออกแบบด้วยปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) ใช้งานคำสั่งต่าง ๆ ของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อการออกแบบเครื่องปั้นดินเผา 3 มิติ สร้างผลงานการออกแบบเครื่องปั้นดินเผาด้วยเครื่องพิมพ์ 3 มิติ สร้างผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา	3(2-2-5)
DESI371	การออกแบบเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยมือ Handcraft Pottery Design วิชาบังคับก่อน : ไม่มี หลักการออกแบบเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยมือ กระบวนการขึ้นรูปเครื่องปั้นดินเผาด้วยมือ เครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้ในการขึ้นรูปเครื่องปั้นดินเผาด้วยมือ แรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยมือ ออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยมือ	3(2-2-5)

DESI372	การออกแบบเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยแป้นหมุน Throwing Pottery Design วิชาบังคับก่อน : ไม่มี หลักการออกแบบเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยแป้นหมุน แรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยแป้นหมุน ออกแบบและสร้างผลงานเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยแป้นหมุน	3(2-2-5)
DESI373	การออกแบบเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยพิมพ์ Mold Making Pottery Design วิชาบังคับก่อน : ไม่มี หลักการออกแบบเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยพิมพ์ กระบวนการขึ้นรูปเครื่องปั้นดินเผาด้วยพิมพ์ ทั้งแบบหล่อตัน (Solid Casting) และแบบหล่อลง (Drain Casting) เครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้ในการขึ้นรูปเครื่องปั้นดินเผาด้วยพิมพ์ แรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยพิมพ์ ออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยพิมพ์	3(2-2-5)
DESI381	เทคนิคเคลือบเครื่องปั้นดินเผา Glazing Techniques วิชาบังคับก่อน : ไม่มี รูปแบบเทคนิคเคลือบเครื่องปั้นดินเผาแบบดั้งเดิมและสมัยใหม่ เช่น Saggar Firing Raku Glazing การใช้เคลือบเป็นองค์ประกอบสำคัญของการออกแบบ และการสร้างสรรค์งานศิลปะเครื่องปั้นดินเผา ปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานเคลือบเครื่องปั้นดินเผา	3(2-2-5)
DESI481	การควบคุมคุณภาพเครื่องปั้นดินเผา Quality Control in Pottery วิชาบังคับก่อน : ไม่มี หลักการควบคุมคุณภาพเบื้องต้น หลักการทดสอบและวิเคราะห์คุณภาพเครื่องปั้นดินเผา การสุ่มตัวอย่าง การควบคุมคุณภาพวัตถุดิบ การควบคุมคุณภาพกระบวนการผลิตเครื่องปั้นดินเผา เครื่องมือการควบคุมคุณภาพ (QC Tools) แนวทางแก้ไขคุณภาพเครื่องปั้นดินเผา การเขียนรายงานผลการควบคุมคุณภาพ วิเคราะห์คุณภาพเครื่องปั้นดินเผา ออกแบบการบริหารงานคุณภาพเครื่องปั้นดินเผา เขียนรายงานผลการควบคุมและการบริหารคุณภาพเครื่องปั้นดินเผา	3(2-2-5)

2.2) วิชาเลือก

2.2.1) กลุ่มศิลปะเครื่องปั้นดินเผา

DESI374	ศิลปะเครื่องปั้นดินเผาอัตลักษณ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น Identity and Traditional Wisdom Pottery Art วิชาบังคับก่อน : ไม่มี อัตลักษณ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น แนวคิดและแรงบันดาลใจ การนำรูปแบบอัตลักษณ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นไทยประยุกต์ใช้ร่วมกับเครื่องปั้นดินเผาให้เกิดความสวยงาม สร้างผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาจากอัตลักษณ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น	3(2-2-5)
DESI375	ศิลปะเครื่องปั้นดินเผาร่วมสมัย Contemporary Pottery Art วิชาบังคับก่อน : ไม่มี พัฒนาการศิลปะเครื่องปั้นดินเผาร่วมสมัย รูปแบบการสร้างสรรค์เครื่องปั้นดินเผาร่วมสมัย แรงบันดาลใจจากเครื่องปั้นดินเผาร่วมสมัยเพื่อการออกแบบเครื่องปั้นดินเผา ออกแบบและสร้างผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาร่วมสมัย	3(2-2-5)
DESI471	ศิลปะเครื่องปั้นดินเผาของเล่น Pottery Art Toy วิชาบังคับก่อน : ไม่มี ความหมายและความสำคัญ ประเภทของเล่นเครื่องปั้นดินเผา หลักการการออกแบบ แนวคิดและแรงบันดาลใจในการออกแบบ ปฏิบัติการพัฒนาแนวคิดการออกแบบของเล่นร่วมสมัยที่มีลักษณะเฉพาะตัวที่เป็นเอกลักษณ์ในด้านความงามและศิลปะ และการนำเสนอผลงาน	3(2-2-5)
DESI472	ประติมากรรมเครื่องปั้นดินเผา Pottery Sculpture วิชาบังคับก่อน : ไม่มี ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับงานประติมากรรม ประเภทของงานประติมากรรม กระบวนการสร้างงานประติมากรรมเครื่องปั้นดินเผา การออกแบบและการตกแต่ง เครื่องมืออุปกรณ์ และเทคนิคในการสร้างรูปทรงทางประติมากรรมเครื่องปั้นดินเผาในรูปแบบต่าง ๆ แนวคิดและแรงบันดาลใจในการออกแบบ ปฏิบัติการพัฒนาแนวคิด และสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมเครื่องปั้นดินเผา และการนำเสนอผลงาน	3(2-2-5)

2.2.2) กลุ่มออกแบบเครื่องปั้นดินเผา

DESI376 การออกแบบเครื่องปั้นดินเผาเพื่อศาสนาและความเชื่อ 3(2-2-5)

Pottery Design for Religion and Beliefs

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

แนวคิดทางศาสนาและความเชื่อ ประเภทผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาเพื่อศาสนาและความเชื่อ แนวคิดและแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องปั้นดินเผาเพื่อศาสนาและความเชื่อ สร้างผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาที่เกี่ยวข้องกับศาสนาและความเชื่อ

DESI377 การออกแบบเครื่องปั้นดินเผาของที่ระลึกและตกแต่ง 3(2-2-5)

Souvenirs and Decorations Pottery Design

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

ความหมายและความสำคัญ ประเภทของที่ระลึกและของตกแต่ง หลักการออกแบบเครื่องปั้นดินเผาของที่ระลึกและตกแต่ง แนวคิดและแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องปั้นดินเผาของที่ระลึกและตกแต่ง สร้างผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาของที่ระลึกและตกแต่ง

DESI473 การออกแบบเครื่องประดับเครื่องปั้นดินเผา 3(2-2-5)

Jewelry Pottery Design

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

ทฤษฎี หลักการออกแบบเครื่องประดับ ประเภทเครื่องประดับ กระบวนการออกแบบเครื่องประดับ แนวคิดและแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องประดับเครื่องปั้นดินเผา สร้างผลิตภัณฑ์เครื่องประดับจากเครื่องปั้นดินเผา

DESI474 การออกแบบเครื่องปั้นดินเผาในชีวิตประจำวัน 3(2-2-5)

Pottery Design for Daily Life

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

ความหมายและความสำคัญ ประเภทของเครื่องปั้นดินเผาในชีวิตประจำวัน กระบวนการออกแบบเครื่องปั้นดินเผาในชีวิตประจำวัน แนวคิดและแรงบันดาลใจในการออกแบบ ปฏิบัติการสร้างสรรค์เครื่องปั้นดินเผาในชีวิตประจำวัน เช่น ภาชนะรับประทานอาหาร เครื่องใช้ในครัวเรือน และการนำเสนอผลงาน

5.2.3 วิชาประสบการณ์ภาคสนาม/สหกิจศึกษา

1) ประสบการณ์ภาคสนาม

DESI291 เตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพศิลปะและการออกแบบ 1(0-3-1)

Preparation for Professional Experience in Art Design

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับการออกฝึกประสบการณ์วิชาชีพ กระบวนการและขั้นตอนของฝึกประสบการณ์ ระเบียบข้อบังคับที่เกี่ยวข้องกับการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ความรู้พื้นฐานและเทคนิคในการสมัครงานอาชีพ เช่น การเลือกสถานประกอบการ การเขียนจดหมายสมัครงาน และการสัมภาษณ์งาน ระบบบริหารงานคุณภาพในสถานประกอบการ วัฒนธรรมองค์กร เทคนิคการเขียนรายงาน และการนำเสนอโครงการหรือผลงาน เขียนโครงการสัมมนา จัดกิจกรรมสัมมนาด้านงานออกแบบของกลุ่มวิชาชีพ โดยบูรณาการทฤษฎี ความรู้ และประสบการณ์

DESI293 ฝึกประสบการณ์วิชาชีพศิลปะและการออกแบบ 1 3(225)

Field Professional Experience in Art and Design 1

วิชาบังคับก่อน : DESI291 เตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพศิลปะและการออกแบบ

การทำงานสภาพจริงในสถานประกอบการที่ตรงกับสาขาวิชาชีพ มีทักษะในการปฏิบัติงานตามกระบวนการและหน้าที่ของตำแหน่งงานที่ได้รับมอบหมาย โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้การฝึกปฏิบัติงานจริงเป็นฐาน (Learning Experience) มีเจตคติที่ดีในการเรียนรู้และปฏิบัติงานในสถานประกอบการ ประยุกต์ใช้องค์ความรู้พื้นฐานด้านศิลปะการออกแบบที่จำเป็นสำหรับปฏิบัติงานในสถานประกอบการ เขียนรายงานการปฏิบัติงานจากประสบการณ์การเรียนรู้

DESI493 ฝึกประสบการณ์วิชาชีพศิลปะและการออกแบบ 2 3(225)

Field Professional Experience in Art and Design 2

วิชาบังคับก่อน : DESI293 ฝึกประสบการณ์วิชาชีพศิลปะและการออกแบบ 1

ปฏิบัติงานจริงตามระบบที่ได้รับมอบหมาย การวิเคราะห์ปัญหา (Problem Analysis) เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในกระบวนการทำงาน มีความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) การเรียนรู้การแก้ไขปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning) ประยุกต์ใช้ความรู้ทางทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับวิชาชีพ (Applying the Principle of Knowledge) ทำงานเสมือนเป็นพนักงานในสถานประกอบการที่ตรงกับวิชาชีพด้านการออกแบบ

2) สหกิจศึกษา

DESI297 เตรียมสหกิจศึกษาศิลปะและการออกแบบ 1(0-3-1)

Co-operative Preparation in Art and Design

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับสหกิจศึกษา กระบวนการและขั้นตอนของสหกิจศึกษา ระเบียบข้อบังคับที่เกี่ยวข้องกับสหกิจศึกษา ความรู้พื้นฐานและเทคนิคในการสมัครงานอาชีพ เช่น การเลือกสถานประกอบการ การเขียนจดหมายสมัครงาน และการสัมภาษณ์งาน ระบบบริหารงานคุณภาพในสถานประกอบการ วัฒนธรรมองค์กร เทคนิคการเขียนรายงานและการนำเสนอโครงการหรือผลงาน อบรมเชิงปฏิบัติการการพัฒนาบุคลิกภาพเพื่อสังคมการทำงาน

หมายเหตุ : CWIE

DESI498 สหกิจศึกษาศิลปะและการออกแบบ 6(--)

Co-operative Education in Art and Design

วิชาบังคับก่อน : DESI297 เตรียมสหกิจศึกษาศิลปะและการออกแบบ

ฝึกอบรบการเตรียมความพร้อมทั้งทางด้านวิชาการ และการปฏิบัติตนในสังคมการทำงาน รวมทั้งดำเนินการตามขั้นตอนของสหกิจศึกษาที่มหาวิทยาลัยกำหนด การประเมินผลอยู่ภายใต้การกำกับดูแลของอาจารย์ที่ปรึกษาของสาขาวิชาและพนักงานที่ปรึกษา ที่สถานประกอบการมอบหมาย และจะต้องจัดทำรายงานเกี่ยวกับงาน นำเสนอสถานประกอบการอุตสาหกรรมหรือสถาบันทางการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ทำงานอย่างเป็นระบบในหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับงานทางการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเป็นระยะเวลาไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์ หรือ 1 ภาคการศึกษา ในฐานะพนักงานชั่วคราว

หมายเหตุ : CWIE

ส่วนที่ 5

ปรัชญาการศึกษาของมหาวิทยาลัย กลยุทธ์การจัดการศึกษา และวิธีการวัดประเมินผล

1. ปรัชญาการศึกษาของมหาวิทยาลัยและแนวทางการนำปรัชญาการศึกษาของมหาวิทยาลัยมาออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอน

1.1 ปรัชญาการศึกษาของมหาวิทยาลัย “ผลิตบัณฑิตนักปฏิบัติ”

1.2 แนวทางการนำปรัชญาการศึกษาของมหาวิทยาลัยมาออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอน

หลักสูตรกำหนดให้รายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนร่วมสมัย มีการนำปรัชญาการศึกษาของมหาวิทยาลัยมาออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอน ดังนี้

วางแผนกระบวนการจัดการเรียนการสอน โดยให้นำหลักการของการเรียนรู้ (Learning) และหลักการสอน (Instruction) สู่การวางแผน (Planning) เพื่อแก้ไขปัญหาหรือเพิ่มประสิทธิภาพของผู้เรียน (Learner) ซึ่งจะต้องคำนึงถึง 3 สิ่งด้วยกัน ได้แก่ กระบวนการ (Method) สื่อ (Media) และผู้เรียน (Learner)

2. ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังระดับหลักสูตร (PLOs) กับกลยุทธ์การจัดการศึกษาและวิธีการประเมินผล

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง (PLOs)	กลยุทธ์การจัดการศึกษา	วิธีการประเมินผล* (วิธีการประเมินผล/เครื่องมือที่ใช้/เกณฑ์การตัดสินผล)
2.1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป		
2.1.1 กลุ่มวิชาสร้างทักษะผู้ประกอบการ		
PLO1 อธิบายแนวคิดการเป็นผู้ประกอบการที่ดีได้ PLO2 ออกแบบแนวทางการบริหารจัดการให้เกิดความคุ้มค่าในการดำเนินการธุรกิจ	1.จัดการเรียนรู้แบบผู้เรียนมีส่วนร่วม 2.จัดการเรียนรู้โดยให้นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองผ่านการทำโครงการ 3.จัดการเรียนรู้บนฐานปัญหา 4.จัดการเรียนรู้โดยให้นักศึกษาได้อภิปรายและสะท้อนการเรียนรู้ 5.จัดการเรียนรู้แบบทีม 6.จัดการเรียนรู้แบบโค้ชชิ่ง 7.จัดการเรียนรู้ผ่านการนำเสนอพิชชีง	1.ประเมินจากผลการทดสอบ 2.ประเมินจากงานที่ได้รับมอบหมาย 3.ประเมินผลผลิตหรือผลลัพธ์ของโครงการ 4.ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ 5.ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการทำงาน 6.ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมแก้ปัญหา

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง (PLOs)	กลยุทธ์การจัดการศึกษา	วิธีการประเมินผล* (วิธีการประเมินผล/เครื่องมือที่ใช้/เกณฑ์การตัดสินผล)
	8.จัดการเรียนรู้โดยให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติ 9.จัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา 10.จัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ 11. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่สอดคล้องคุณธรรม จริยธรรม 12. จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน 13. จัดกิจกรรมโดยใช้การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ 14. ปลุกฝังคุณธรรม จริยธรรม โดยเน้นให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติและนำไปใช้ในสถานการณ์จริง 15. เรียนรู้และฝึกแก้ปัญหาจากกรณีตัวอย่างด้านคุณธรรม จริยธรรม	
2.1.2 กลุ่มวิชาสร้างทักษะทางดิจิทัล		
PLO3 อธิบายหลักการและเนื้อหาสำคัญในทักษะทางดิจิทัลได้ PLO4 ใช้ทักษะดิจิทัลได้อย่างถูกต้องปลอดภัย	1.จัดการเรียนรู้แบบผู้เรียนมีส่วนร่วม 2.จัดการเรียนรู้โดยให้นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองผ่านการทำโครงการ 3.จัดการเรียนรู้พื้นฐานปัญหา 4.จัดการเรียนรู้โดยให้นักศึกษาได้อภิปรายและสะท้อนการเรียนรู้ 5.จัดการเรียนรู้แบบโค้ชชิ่ง 6.จัดการเรียนรู้โดยให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติ 7.จัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา 8.จัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ	1.ประเมินจากผลการทดสอบ 2.ประเมินจากงานที่ได้รับมอบหมาย 3.ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ 4.ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการทำงาน 5.ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมแก้ปัญหา

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง (PLOs)	กลยุทธ์การจัดการศึกษา	วิธีการประเมินผล* (วิธีการประเมินผล/เครื่องมือที่ใช้/เกณฑ์การตัดสินผล)
	9. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ สอดคล้องคุณธรรม จริยธรรม 10. จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ กิจกรรมเป็นฐาน 11. จัดกิจกรรมโดยใช้การแลกเปลี่ยน เรียนรู้ 12. ปลุกฝังคุณธรรม จริยธรรม โดย เน้นให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติและนำไปใช้ ในสถานการณ์จริง 13. เรียนรู้และฝึกแก้ปัญหาจากกรณี ตัวอย่างด้านคุณธรรม จริยธรรม	
2.1.3 กลุ่มวิชาสร้างทักษะทางภาษา		
PLO5 ใช้ภาษาในการสื่อสารได้ อย่างถูกต้องตามสถานการณ์	1. จัดการเรียนรู้แบบผู้เรียนมีส่วนร่วม 2. จัดการเรียนรู้บนฐานปัญหา 3. จัดการเรียนรู้โดยให้นักศึกษาได้ อภิปรายและสะท้อนการเรียนรู้ 4. จัดการเรียนรู้แบบโค้ชชิ่ง 5. จัดการเรียนรู้โดยให้นักศึกษาฝึก ปฏิบัติ 6. จัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา 7. จัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ 8. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ สอดคล้องคุณธรรม จริยธรรม 9. จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ กิจกรรมเป็นฐาน 10. จัดกิจกรรมโดยใช้การแลกเปลี่ยน เรียนรู้	1. ประเมินจากผลการทดสอบ 2. ประเมินจากงานที่ได้รับ มอบหมาย 3. ประเมินจากการสังเกต พฤติกรรมการเรียนรู้ 4. ประเมินความสามารถในการ ใช้ภาษาทางด้านการสื่อสาร

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง (PLOs)	กลยุทธ์การจัดการศึกษา	วิธีการประเมินผล* (วิธีการประเมินผล/เครื่องมือที่ใช้/เกณฑ์การตัดสินผล)
	11. ปฏิบัติคุณธรรม จริยธรรม โดยเน้นให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติและนำไปใช้ในสถานการณ์จริง 12. เรียนรู้และฝึกแก้ปัญหาจากกรณีตัวอย่างด้านคุณธรรม จริยธรรม	
2.1.4 กลุ่มวิชาสร้างทักษะทางสังคม		
PLO6 บูรณาการองค์ความรู้ด้านสังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม และสุขภาพเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต และสังคมได้ PLO7 มีจิตสาธารณะและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้	1. จัดการเรียนรู้แบบผู้เรียนมีส่วนร่วม 2. จัดการเรียนรู้โดยให้นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองผ่านการทำโครงการ 3. จัดการเรียนรู้บนฐานปัญหา 4. จัดการเรียนรู้โดยให้นักศึกษาได้อภิปรายและสะท้อนการเรียนรู้ 5. จัดการเรียนรู้แบบโค้ชชิ่ง 6. จัดการเรียนรู้โดยให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติ 7. จัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา 8. จัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ 9. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่สอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม 10. จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน 11. จัดกิจกรรมโดยใช้การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ 12. ปฏิบัติคุณธรรม จริยธรรม โดยเน้นให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติและนำไปใช้ในสถานการณ์จริง	1. ประเมินจากผลการทดสอบ 2. ประเมินจากงานที่ได้รับมอบหมาย 3. ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ 4. ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการทำงาน 5. ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการแก้ปัญหา

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง (PLOs)	กลยุทธ์การจัดการศึกษา	วิธีการประเมินผล* (วิธีการประเมินผล/เครื่องมือที่ใช้/เกณฑ์การตัดสินผล)
	13. เรียนรู้และฝึกแก้ปัญหาจากกรณีตัวอย่างด้านคุณธรรม จริยธรรม	
2.1.5 กลุ่มวิชาสร้างนักนวัตกรรม		
PLO8 เสนอแนวคิดในการสร้างนวัตกรรมได้	1. จัดการเรียนรู้แบบผู้เรียนมีส่วนร่วม 2. จัดการเรียนรู้โดยให้นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองผ่านการทำโครงการ 3. จัดการเรียนรู้บนฐานปัญหา 4. จัดการเรียนรู้บนฐานนวัตกรรม 5. จัดการเรียนรู้โดยให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติ 6. จัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา 7. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่สอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม	1. ประเมินจากงานที่ได้รับมอบหมาย 2. ประเมินผลผลิตหรือผลลัพธ์ของโครงการ 3. ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการทำงาน 4. ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมในการแก้ปัญหา
2.2 หมวดวิชาเฉพาะ		
PLO1 : อธิบายรูปแบบงานศิลปะและการออกแบบ	1. การสอนแบบเชิงวิเคราะห์ 2. จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา 3. เรียนรู้จากศิลปินและนักออกแบบต้นแบบ 4. จัดเวิร์กช็อปการสร้างสรรค์ 5. การเรียนรู้แบบโครงงาน 6. ส่งเสริมการวาดภาพร่างและการคิดผ่านภาพ 7. บูรณาการศิลปะ วัฒนธรรม และการออกแบบ 8. จัดนิทรรศการแสดงผลงาน 9. เรียนรู้นอกสถานที่	1. วิธีการประเมิน 1.1 ให้ผู้เรียนวิเคราะห์ผลงานศิลปะ 1-2 ชิ้น พร้อมอธิบายแนวคิด รูปแบบ ลักษณะเด่น และบริบทของงานนั้น 1.2 ให้ผู้เรียนพัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบที่ได้แรงบันดาลใจจากรูปแบบศิลปะ พร้อมอธิบายแนวคิด 1.3 ให้ผู้เรียนจัดทำบอร์ดนำเสนอหรือ PowerPoint โดยอธิบายที่มา แรงบันดาลใจ และแนวคิดในการออกแบบ

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง (PLOs)	กลยุทธ์การจัดการศึกษา	วิธีการประเมินผล* (วิธีการประเมินผล/เครื่องมือที่ใช้/เกณฑ์การตัดสินผล)
	10. สะท้อนความเข้าใจผ่านบทวิจารณ์ศิลปะ	1.4 ผู้เรียนเขียน Reflection อธิบายสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการศึกษางานศิลปะและการออกแบบที่ตนเองทำ 1.5 สอบกลางภาคและปลายภาค 2. เครื่องมือที่ใช้ : 2.1 แบบประเมินการวิเคราะห์ศิลปะ 2.2 ประเมินผลงานออกแบบ 2.3 แบบประเมินการนำเสนอแนวคิด 2.4 แบบฟอร์มสะท้อนผลการเรียนรู้ 2.5 แบบทดสอบกลางภาคและปลายภาค 3. เกณฑ์การตัดสินผล : เป็นไปตามลักษณะของรายวิชาโดยอาจารย์ผู้สอนชี้แจงให้นักศึกษารับทราบก่อน และให้คะแนนด้วยวิธี Rubrics Score
PLO2 : ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในงานศิลปะและการออกแบบ	1. ใช้การเรียนรู้แบบบูรณาการเทคโนโลยี 2. จัดกิจกรรมฝึกปฏิบัติจริง 3. ใช้การเรียนรู้แบบโครงงาน 4. เชิญผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีออกแบบ	1. วิธีการประเมิน 1.1 ให้ผู้เรียนออกแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบโดยใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม เช่น โปรแกรมออกแบบ 3D, 3D

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง (PLOs)	กลยุทธ์การจัดการศึกษา	วิธีการประเมินผล* (วิธีการประเมินผล/เครื่องมือที่ใช้/เกณฑ์การตัดสินผล)
	5. จัดเวิร์กช็อปเทคโนโลยีเฉพาะด้าน 6. ส่งเสริมการเรียนรู้แบบผสมผสาน 7. ใช้กรณีศึกษานวัตกรรมผลิตภัณฑ์ร่วมสมัย 8. เน้นกระบวนการออกแบบซ้ำและพัฒนา	Printer, Laser Cut, หรือ AR/VR 1.2 ให้ผู้เรียนจัดทำสื่อการนำเสนอ เช่น วิดีโอ Mockup, PowerPoint Interactive, หรือเว็บไซต์นำเสนอแนวคิดผลิตภัณฑ์ 1.3 ให้ผู้เรียนจัดทำรายงานวิเคราะห์ว่าเลือกใช้เทคโนโลยีอะไร เหตุผล และกระบวนการในการออกแบบ 1.4 สอบกลางภาคและปลายภาค 2. เครื่องมือที่ใช้ : 2.1 ประเมินต้นแบบ 2.2 แบบประเมินการนำเสนอด้วยเทคโนโลยี 2.3 แบบประเมินรายงานการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี 3. เกณฑ์การตัดสินผล : เป็นไปตามลักษณะของรายวิชาโดยอาจารย์ผู้สอนชี้แจงให้นักศึกษารับทราบก่อน และให้คะแนนด้วยวิธี Rubrics Score
PLO3 : สื่อสารภาษาไทย และภาษาอังกฤษในการนำเสนองาน	1. การเรียนรู้แบบฝึกปฏิบัติ 2. การจัดการเรียนรู้แบบใช้สถานการณ์จำลอง	1. วิธีการประเมิน 1.1 ให้ผู้เรียนจัดเตรียมและนำเสนอผลงาน/โครงการทั้งในภาษาไทยและภาษาอังกฤษต่อ

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง (PLOs)	กลยุทธ์การจัดการศึกษา	วิธีการประเมินผล* (วิธีการประเมินผล/เครื่องมือที่ใช้/เกณฑ์การตัดสินผล)
	3. บูรณาการการใช้สื่อมัลติมีเดียในการนำเสนอ 4. การเรียนรู้ผ่านการโต้แย้งเชิงวิชาการ 5. การวางแผนเนื้อหาและเรียบเรียงบทพูด 6. การเรียนรู้แบบสอนเพื่อน 7. การเชิญวิทยากรหรือผู้เชี่ยวชาญด้านการสื่อสารมาเสริมประสบการณ์ 8. การจัดประกวดการนำเสนอผลงาน	หน้าคณะกรรมการหรือเพื่อนร่วมชั้น 1.2 ให้นักศึกษาจัดทำบทพูดทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษก่อนการนำเสนอจริง 1.3 ให้นักศึกษาเขียน reflection หลังจากการนำเสนอ เพื่อวิเคราะห์จุดแข็งจุดที่ควรพัฒนา และแผนการพัฒนาทักษะการสื่อสาร 1.4 ให้นักศึกษาประเมินการนำเสนอของเพื่อนร่วมชั้น เพื่อฝึกการให้ข้อเสนอแนะอย่างสร้างสรรค์ 2. เครื่องมือที่ใช้ : 2.1 แบบประเมินการนำเสนอ 2.2 แบบประเมินบทพูด 2.3 แบบประเมินการนำเสนอโดยเพื่อน 3. เกณฑ์การตัดสินผล : เป็นไปตามลักษณะของรายวิชาโดยอาจารย์ผู้สอนชี้แจงให้นักศึกษารับทราบก่อน และให้คะแนนด้วยวิธี Rubrics Score
PLO4 : สังเคราะห์และประเมินงานศิลปะและการออกแบบ	1. การเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน 2. การเรียนรู้แบบสะท้อนคิด	1. วิธีการประเมิน

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง (PLOs)	กลยุทธ์การจัดการศึกษา	วิธีการประเมินผล* (วิธีการประเมินผล/เครื่องมือที่ใช้/เกณฑ์การตัดสินผล)
	3. การเรียนรู้เชิงวิพากษ์และการวิจารณ์ 4. การบูรณาการศาสตร์ด้านการออกแบบ 5. การฝึกวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ 6. การใช้กรณีศึกษาและแรงบันดาลใจจากงานจริง 7. การเรียนรู้โดยใช้ผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง 8. การจัดเวิร์กช็อปการออกแบบ 9. การนำเสนอผลงานต่อสาธารณะหรือผู้เชี่ยวชาญ	1.1 ผู้เรียนจัดทำผลิตภัณฑ์ต้นแบบจากแนวคิดที่พัฒนาด้วยตนเอง 1.2 ผู้เรียนวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์ที่มีอยู่แล้วหรือของตนเอง โดยใช้เกณฑ์ด้านฟังก์ชัน ความสวยงาม และมูลค่า 1.3 ผู้เรียนอธิบายกระบวนการคิด ออกแบบ และประเมินผลงานของตนต่อคณะกรรมการ 1.4 ติดตามการทำงานเป็นรายบุคคลหรือกลุ่มระหว่างกระบวนการ 1.5 สอบกลางภาคและปลายภาค 2. เครื่องมือที่ใช้ : 2.1 ประเมินผลงานออกแบบ 2.2 แบบประเมินรายงานการวิเคราะห์ 2.3 แบบประเมินการนำเสนอผลงาน 2.4 แบบประเมินพฤติกรรมการทำงาน 3. เกณฑ์การตัดสินผล : เป็นไปตามลักษณะของรายวิชาโดยอาจารย์ผู้สอนชี้แจงให้นักศึกษารับทราบก่อน และ

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง (PLOs)	กลยุทธ์การจัดการศึกษา	วิธีการประเมินผล* (วิธีการประเมินผล/เครื่องมือที่ใช้/เกณฑ์การตัดสินผล)
		ให้คะแนนด้วยวิธี Rubrics Score
PLO5 : อธิบายแนวคิดการเป็นผู้ประกอบการด้านศิลปะและการออกแบบในยุคดิจิทัล	1. การเรียนรู้แบบผู้ประกอบการ 2. จัดการเรียนรู้ผ่านโครงงานจำลองธุรกิจ 3. สอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน 4. บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลในกระบวนการเรียนรู้ 5. จัดเวิร์กช็อปและฝึกปฏิบัติ 6. เรียนรู้จากผู้ประกอบการจริง 7. จัดกิจกรรมประกวดแนวคิดธุรกิจ 8. พัฒนา Soft Skills ที่จำเป็นในยุคดิจิทัล 9. ฝึกการใช้ข้อมูลเพื่อการตัดสินใจทางธุรกิจ	1. วิธีการประเมิน 1.1 ให้ผู้เรียนเขียนวิเคราะห์หรืออธิบายแนวคิดการเป็นผู้ประกอบการในยุคดิจิทัล และความเชื่อมโยงกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ 1.2 ให้ผู้เรียนวางแผนธุรกิจหรือใช้ Business Model Canvas สำหรับผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบ 1.3 ให้ผู้เรียนจัดทำการนำเสนอแนวคิดธุรกิจและผลิตภัณฑ์ พร้อมตอบคำถามต่อคณะกรรมการ 1.4 สอบกลางภาคและปลายภาค 2. เครื่องมือที่ใช้ : 2.1 แบบประเมินรายงานวิเคราะห์เชิงความคิด 2.2 แบบประเมินแผนธุรกิจ 2.3 แบบประเมินการนำเสนอแนวคิด 2.4 แบบทดสอบกลางภาคและปลายภาค 3. เกณฑ์การตัดสินผล : เป็นไปตามลักษณะของ

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง (PLOs)	กลยุทธ์การจัดการศึกษา	วิธีการประเมินผล* (วิธีการประเมินผล/เครื่องมือที่ใช้/เกณฑ์การตัดสินผล)
		รายวิชาโดยอาจารย์ผู้สอนชี้แจงให้นักศึกษารับทราบก่อน และให้คะแนนด้วยวิธี Rubrics Score
วิชาเอกออกแบบผลิตภัณฑ์		
PLO6 : อธิบายกระบวนการคิดเชิงออกแบบผลิตภัณฑ์	1. จัดการเรียนรู้แบบเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง 2. ใช้การเรียนรู้จากปัญหา 3. เสริมทักษะผ่านกิจกรรมปฏิบัติ 4. บูรณาการเทคโนโลยีการเรียนรู้ 5. ส่งเสริมการสะท้อนคิด 6. จัดการประเมินผลอย่างเป็นระบบและหลากหลาย	1. วิธีการประเมิน 1.1 การประเมินจากการนำเสนอแนวคิด 1.2 การเขียนรายงานอธิบายกระบวนการคิด 1.3 การจัดทำ Mind Map หรือ Infographic แสดงขั้นตอนกระบวนการคิด 1.4 การสะท้อนคิด (Reflection) หลังการทำโครงการออกแบบ 1.5 การสอบสัมภาษณ์ / อภิปราย 2. เครื่องมือที่ใช้ : 2.1 แบบประเมินการนำเสนอแนวคิด (Presentation Rubric) 2.2 แบบประเมินรายงาน (Report Evaluation Form) 2.3 Checklist การแสดงขั้นตอน Design Thinking (Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง (PLOs)	กลยุทธ์การจัดการศึกษา	วิธีการประเมินผล* (วิธีการประเมินผล/เครื่องมือที่ใช้/เกณฑ์การตัดสินผล)
		2.4 แบบสังเกตพฤติกรรม การคิดเชิงออกแบบในการ ทำงานกลุ่ม 3. เกณฑ์การตัดสินผล : เป็นไปตามลักษณะของรายวิชา โดยอาจารย์ผู้สอนชี้แจงให้ นักศึกษารับทราบก่อน และให้ คะแนนด้วยวิธี Rubrics Score
PLO7 : ประยุกต์ใช้ความรู้ในการ ออกแบบผลิตภัณฑ์ บรรจุภัณฑ์ เฟอร์นิเจอร์ แพคเกจและสิ่งทอ	1. การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ 2. เรียนรู้จากโครงการ 3. การวิเคราะห์กรณีศึกษา 4. การเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติในห้อง สตูดิโอ 5. การมีส่วนร่วมของภาคอุตสาหกรรม และชุมชน 6. การสะท้อนผลการเรียนรู้ 7. การประเมินผลจากผลงานจริง	1. วิธีการประเมิน 1.1 ประเมินจากผลงาน ออกแบบและต้นแบบจริง 1.2 การนำเสนอแนวคิด 1.3 รายงานอธิบาย กระบวนการประยุกต์ใช้ความรู้ 1.4 การสะท้อนแนวคิดเชิง ออกแบบ 1.5 การให้ข้อเสนอแนะแบบ เพื่อนประเมินเพื่อน 2. เครื่องมือที่ใช้ : 2.1 ประเมินผลงาน ออกแบบ 2.2 แบบประเมินการ นำเสนอผลงาน 2.3 แบบประเมินรายงาน แนวคิดการออกแบบ 2.4 แบบสังเกตพฤติกรรม ระหว่างกระบวนการทำงาน กลุ่ม

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง (PLOs)	กลยุทธ์การจัดการศึกษา	วิธีการประเมินผล* (วิธีการประเมินผล/เครื่องมือที่ใช้/เกณฑ์การตัดสินผล)
		3. เกณฑ์การตัดสินผล : เป็นไปตามลักษณะของรายวิชาโดยอาจารย์ผู้สอนชี้แจงให้นักศึกษารับทราบก่อน และให้คะแนนด้วยวิธี Rubrics Score
วิชาเอกเครื่องปั้นดินเผา		
PLO8 : เข้าใจและอธิบายแนวคิดการออกแบบเครื่องปั้นดินเผา	1. เรียนรู้ผ่านประวัติศาสตร์และบริบทวัฒนธรรม 2. ใช้การสังเกตและวิเคราะห์ชิ้นงาน 3. จัดการเรียนรู้แบบสตูดิโอ 4. บูรณาการแนวคิดร่วมสมัย 5. เรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้จริง 6. สะท้อนคิดผ่านผลงานและการนำเสนอ	1. วิธีการประเมิน 1.1 อธิบายแนวคิดการออกแบบเครื่องปั้นดินเผา พร้อมอ้างอิงบริบท วัสดุ เทคนิค และแรงบันดาลใจ 1.2 นำเสนอแนวคิดเบื้องต้นหลังชิ้นงานจริงหรือภาพจำลอง 1.3 วัดความเข้าใจเชิงลึกและการเชื่อมโยงแนวคิดกับผลงาน 1.4 การสะท้อนแนวคิด (Reflective Writing) เกี่ยวกับสิ่งที่เรียนรู้จากการออกแบบหรือการศึกษาชิ้นงานต้นแบบ 1.5 กิจกรรมวิเคราะห์กรณีศึกษา ให้เปรียบเทียบแนวคิดการออกแบบเครื่องปั้นดินเผาในแต่ละภูมิภาคหรือสมัย 2. เครื่องมือที่ใช้ :

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง (PLOs)	กลยุทธ์การจัดการศึกษา	วิธีการประเมินผล* (วิธีการประเมินผล/เครื่องมือที่ใช้/เกณฑ์การตัดสินผล)
		2.1 แบบประเมินรายงาน เชิงวิเคราะห์แนวคิดการ ออกแบบ 2.2 แบบฟอร์มประเมินการ นำเสนอผลงาน 2.3 แบบตรวจสอบ องค์ประกอบของแนวคิด 2.4 แบบประเมินการ อภิปราย/ตอบคำถาม 2.5 แบบประเมินการเขียน สะท้อนคิด 3. เกณฑ์การตัดสินผล : เป็นไปตามลักษณะของ รายวิชาโดยอาจารย์ผู้สอนชี้แจง ให้นักศึกษารับทราบก่อน และ ให้คะแนนด้วยวิธี Rubrics Score
PLO9 : อธิบายเกี่ยวกับ เครื่องปั้นดินเผา	1. การเรียนรู้จากบริบททาง ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม 2. การสอนแบบใช้กรณีศึกษา 3. การเรียนรู้แบบปฏิบัติ 4. การจัดกิจกรรมเรียนรู้นอก ห้องเรียน 5. การใช้สื่อและเทคโนโลยีการเรียนรู้ 6. การอภิปรายและสะท้อนความคิด 7. การประเมินผลหลากหลายรูปแบบ	1. วิธีการประเมิน 1.1 การสอบข้อเขียน เพื่อ วัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ ความหมาย ประเภท กระบวนการผลิต และคุณค่า ของเครื่องปั้นดินเผา 1.2 การจัดทำรายงานหรือ สื่อการเรียนรู้ เช่น อินโฟกราฟิก วิดีโอ หรือโปสเตอร์ที่อธิบาย ความรู้เกี่ยวกับเครื่องปั้นดินเผา

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง (PLOs)	กลยุทธ์การจัดการศึกษา	วิธีการประเมินผล* (วิธีการประเมินผล/เครื่องมือที่ใช้/เกณฑ์การตัดสินผล)
		1.3 การนำเสนอปากเปล่า (Oral Presentation) อธิบายหัวข้อเกี่ยวกับเครื่องปั้นดินเผา ในบริบทศิลปะ วัฒนธรรม หรือการออกแบบร่วมสมัย 1.4 การอภิปรายในชั้นเรียน / กิจกรรมกลุ่ม เช่น วิเคราะห์เครื่องปั้นดินเผาในชุมชนท้องถิ่น 1.5 แบบฝึกหัดทบทวนหรือใบงาน เช่น แบบจับคู่ เติมคำบรรยายภาพ หรือเรียงลำดับขั้นตอนการผลิต 2. เครื่องมือที่ใช้ : 2.1 แบบทดสอบข้อเขียน (ทั้งปรนัยและอัตนัย) 2.2 แบบประเมินรายงานหรือสื่อการเรียนรู้ 2.3 แบบประเมินการนำเสนอด้วยวาจา 2.4 แบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน 2.5 แบบประเมินการมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม 3. เกณฑ์การตัดสินผล : เป็นไปตามลักษณะของรายวิชาโดยอาจารย์ผู้สอนชี้แจงให้นักศึกษารับทราบก่อน และ

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง (PLOs)	กลยุทธ์การจัดการศึกษา	วิธีการประเมินผล* (วิธีการประเมินผล/เครื่องมือที่ใช้/เกณฑ์การตัดสินผล)
		ให้คะแนนด้วยวิธี Rubrics Score
PLO10 : ประยุกต์ใช้กระบวนการผลิตในการสร้างสรรค์เครื่องปั้นดินเผา	1. การเรียนรู้แบบบูรณาการ 2. การเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง 3. การออกแบบเชิงระบบ 4. การเรียนรู้จากกรณีศึกษาและต้นแบบ 5. การเรียนรู้ผ่านปัญหาและการแก้ไข 6. การจัดนิทรรศการพร้อมการอธิบาย 7. การประเมินผลจากกระบวนการและผลงาน	1. วิธีการประเมิน 1.1 การลงมือปฏิบัติจริง ให้นักศึกษาออกแบบและสร้างชิ้นงานเครื่องปั้นดินเผาโดยใช้กระบวนการผลิตที่เหมาะสม เช่น การเตรียมดิน การขึ้นรูป การตกแต่งผิว และการเผา 1.2 การจัดทำสมุดบันทึกกระบวนการ นักศึกษาบันทึกแต่ละขั้นตอนการทำงาน พร้อมอธิบายเหตุผลในการเลือกใช้เทคนิคหรือวัสดุ 1.3 การนำเสนอแนวคิดและกระบวนการ นำเสนอแนวคิดเบื้องหลังงานออกแบบ และแสดงความเข้าใจในการประยุกต์ใช้กระบวนการผลิตอย่างเป็นระบบ 1.4 การสะท้อนคิด ให้นักศึกษาเขียนบทวิเคราะห์ข้อดี-ข้อเสียของกระบวนการที่ตนเลือกใช้ รวมถึงการประยุกต์ให้สอดคล้องกับแนวคิดการออกแบบ 1.5 การวิพากษ์และวิจารณ์ผลงาน จัดกิจกรรม peer

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง (PLOs)	กลยุทธ์การจัดการศึกษา	วิธีการประเมินผล* (วิธีการประเมินผล/เครื่องมือที่ใช้/เกณฑ์การตัดสินผล)
		review หรือการอภิปรายในชั้นเรียน เพื่อประเมินการประยุกต์ใช้กระบวนการผลิตในเชิงวิพากษ์ 2. เครื่องมือที่ใช้ : 2.1 ประเมินชิ้นงานจริง 2.2 แบบประเมินสมุดบันทึกกระบวนการผลิต 2.3 แบบประเมินการนำเสนอผลงาน 2.4 แบบสำหรับติดตามขั้นตอนการผลิต 2.5 แบบประเมินการเขียนสะท้อนคิด 3. เกณฑ์การตัดสินผล : เป็นไปตามลักษณะของรายวิชาโดยอาจารย์ผู้สอนชี้แจงให้นักศึกษารับทราบก่อน และให้คะแนนด้วยวิธี Rubrics Score
PLO11 : ประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะด้านศิลปะและการออกแบบเพื่อฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	- จัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการ - ใช้การเรียนรู้โดยใช้โครงงาน - ฝึกงานหรือฝึกประสบการณ์ในสถานประกอบการจริง - เรียนรู้จากสถานการณ์จริงในชุมชน - จัดเวิร์กช็อปฝึกทักษะวิชาชีพ - จัดกิจกรรมจำลองสถานการณ์วิชาชีพ	1. วิธีการประเมิน 1.1 ประเมินจากผลงานที่นักศึกษาสร้างสรรค์ในสถานการณ์จริง เช่น ออกแบบผลิตภัณฑ์ แพ็กเกจ โลโก้ หรือองค์ประกอบศิลป์อื่น ๆ 1.2 ให้ผู้เรียนจัดทำรายงานประสบการณ์การทำงานหรือ

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง (PLOs)	กลยุทธ์การจัดการศึกษา	วิธีการประเมินผล* (วิธีการประเมินผล/เครื่องมือที่ใช้/เกณฑ์การตัดสินผล)
	7. เชิญวิทยากรและศิษย์เก่ามาแบ่งปันประสบการณ์ 8. จัดแสดงผลงานวิชาชีพ 9. พัฒนาทักษะ Soft Skills และการทำงานร่วมกับผู้อื่น	บันทึกประจำวัน พร้อมสะท้อนบทเรียน 1.3 ขอให้พี่เลี้ยงในสถานประกอบการประเมินพฤติกรรมการทำงานของนักศึกษา 2. เครื่องมือที่ใช้ : 2.1 ประเมินผลงาน 2.2 แบบประเมินรายงาน/สมุดบันทึกฝึกงาน 2.3 แบบประเมินผลฝึกงานโดยสถานประกอบการ 3. เกณฑ์การตัดสินผล : มาตรฐานผลการเรียนรู้ 4 ด้าน ประกอบด้วย 1) ความรู้ 2) ทักษะ 3) จริยธรรม 4) ลักษณะบุคคล และให้คะแนนด้วยวิธี Rubrics Score
PLO12 : ประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะด้านศิลปะและการออกแบบเพื่อปฏิบัติสหกิจศึกษา	1. การเรียนรู้แบบเน้นสมรรถนะ 2. การเตรียมความพร้อมก่อนออกสหกิจศึกษา 3. การเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง	1. วิธีการประเมิน 1.1 พี่เลี้ยงในสถานประกอบการประเมินพฤติกรรมการทำงานและการใช้ทักษะด้านศิลปะในการทำงานจริง 1.2 นักศึกษาเขียนบันทึกประจำวันและรายงานสะท้อนการปฏิบัติงาน พร้อมการวิเคราะห์ตนเองและเป้าหมายในอนาคต

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง (PLOs)	กลยุทธ์การจัดการศึกษา	วิธีการประเมินผล* (วิธีการประเมินผล/เครื่องมือที่ใช้/เกณฑ์การตัดสินผล)
		1.3 การนำเสนอผลงานและเป้าหมายอาชีพ 1.4 การประเมินการวางแผนเส้นทางอาชีพ 2. เครื่องมือที่ใช้ : 2.1 แบบประเมินผลสหกิจศึกษาจากสถานประกอบการ 2.2 แบบประเมินรายงานฝึกงานและสมุดบันทึก 2.3 แบบประเมินการนำเสนอแนวคิดและอาชีพ 2.4 แบบประเมินแผนพัฒนาอาชีพและ Portfolio 3. เกณฑ์การตัดสินผล : กำหนดเกณฑ์ให้คะแนนตามมาตรฐานของสหกิจศึกษา และให้คะแนนด้วยวิธี Rubrics Score
PLO13 : ไม่คัดลอกผลงานผู้อื่น	1. การปลูกฝังจริยธรรมทางวิชาการ 2. การสอนทักษะการอ้างอิงและเขียนงานวิชาการ 3. การเรียนรู้ผ่านกรณีศึกษา 4. การใช้ซอฟต์แวร์ตรวจสอบความซ้ำซ้อน 5. การเรียนรู้แบบโครงงานต้นฉบับ 6. การกำหนดแนวปฏิบัติและข้อตกลงร่วมกันในชั้นเรียน 7. การสร้างวัฒนธรรมการให้เครดิต	1. วิธีการประเมิน 1.1 ตรวจสอบความเป็นต้นฉบับของชิ้นงาน เช่น รายงาน โครงการ หรือผลงานสร้างสรรค์ ด้วยเครื่องมือและการตรวจเชิงพฤติกรรม 1.2 ให้นักศึกษาเข้าทำแบบทดสอบ หรือเขียน Reflection เรื่องความเข้าใจ

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง (PLOs)	กลยุทธ์การจัดการศึกษา	วิธีการประเมินผล* (วิธีการประเมินผล/เครื่องมือที่ใช้/เกณฑ์การตัดสินผล)
		เกี่ยวกับการไม่ลอกเลียนและการให้เครดิต 1.3 ติดตามกระบวนการทำงานของนักศึกษา เช่น การร่าง การปรับแก้ และการอัปเดตพัฒนาผลงานแต่ละขั้นตอน 1.4 ให้นักศึกษาให้คะแนนตนเองและเพื่อนในด้านความซื่อสัตย์ต่อผลงาน การทำงานร่วมกัน และการเคารพสิทธิผู้อื่น 2. เครื่องมือที่ใช้ : 2.1 โปรแกรมตรวจสอบการลอกเลียน เช่น Turnitin, แบบสังเกตพฤติกรรม และรูบริกประเมินชิ้นงาน 2.2 แบบติดตามพัฒนาการรายบุคคล 2.3 แบบประเมินพฤติกรรมจริยธรรมในการทำงานกลุ่ม 3. เกณฑ์การตัดสินผล : เป็นไปตามลักษณะของรายวิชาโดยอาจารย์ผู้สอนชี้แจงให้นักศึกษารับทราบก่อน และให้คะแนนด้วยวิธี Rubrics Score
PLO14 : กล่าวแสดงความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์ต่อกระบวนการทำงาน	1. การจัดกิจกรรมระดมความคิดเห็น 2. การเรียนรู้ผ่านการทำงานกลุ่ม	1. วิธีการประเมิน 1.1 อาจารย์หรือผู้สังเกตการณ์จัดบันทึก

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง (PLOs)	กลยุทธ์การจัดการศึกษา	วิธีการประเมินผล* (วิธีการประเมินผล/เครื่องมือที่ใช้/เกณฑ์การตัดสินผล)
	3. การสอนทักษะการให้และรับข้อเสนอแนะ 4. การฝึกการสื่อสารในบทบาทต่าง ๆ 5. การสะท้อนความคิดเห็นหลังการทำงาน 6. การใช้เทคนิค “การตั้งคำถามปลายเปิด” 7. การประเมินการแสดงความคิดเห็นจากเพื่อน 8. การสอนหลักคิดเชิงวิพากษ์ 9. สร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ที่เคารพความต่าง	พฤติกรรมของนักศึกษาในสถานการณ์การระดมความคิดเห็นหรือทำงานกลุ่ม 1.2 ให้นักศึกษาเขียนสะท้อนการแสดงความคิดเห็นของตนเอง เช่น สิ่งที่ได้เสนอความรู้สึกร่วมต่อการมีส่วนร่วมและผลที่เกิดขึ้น 1.3 ให้เพื่อนในกลุ่มให้คะแนนและเสนอความคิดเห็นเกี่ยวกับการมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นของแต่ละคน 1.4 ศึกษานำเสนอแนวคิดที่เสนอระหว่างการทำงานพร้อมอธิบายเหตุผลและผลกระทบต่อผลงานของทีม 2. เครื่องมือที่ใช้ : 2.1 แบบฟอร์มสังเกตพฤติกรรมมีส่วนร่วม 2.2 ประเมินการเขียนสะท้อนตนเอง 2.3 แบบประเมินการทำงานกลุ่มโดยเพื่อน 2.4 แบบประเมินการนำเสนอความคิดเห็น 3. เกณฑ์การตัดสินผล : เป็นไปตามลักษณะของรายวิชาโดยอาจารย์ผู้สอนชี้แจง

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง (PLOs)	กลยุทธ์การจัดการศึกษา	วิธีการประเมินผล* (วิธีการประเมินผล/เครื่องมือที่ใช้/เกณฑ์การตัดสินผล)
		ให้นักศึกษารับทราบก่อน และ ให้คะแนนด้วยวิธี Rubrics Score

3. การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตของนักศึกษา

ทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต ของนักศึกษา	รายวิชา (บังคับ)	กลยุทธ์หรือกิจกรรม ของนักศึกษา
วิชาเอกออกแบบผลิตภัณฑ์		
การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ ตลอดชีวิตของนักศึกษา สาขาวิชาศิลปะและนวัตกรรมการ ออกแบบ มีคุณลักษณะ Self-Directed Learning คือ ผู้เรียนมีวิธีการเรียนรู้ที่จะ วางแผน ปฏิบัติ และ ประเมินผลความก้าวหน้าของ การเรียนรู้ด้วยตนเอง ให้ผู้เรียน ได้ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมอย่าง ต่อเนื่อง แม้ว่าผู้เรียนจะจบ การศึกษาไปแล้วก็ตาม ซึ่งถือ ว่าเป็นการเอื้อต่อการ พัฒนาการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตลอดชีวิต	DESI116 การออกแบบภาพร่าง ผลิตภัณฑ์ DESI117 การออกแบบผลิตภัณฑ์ ชุมชนร่วมสมัย DESI221 การออกแบบกราฟิก DESI222 กราฟิกเพื่อการสื่อสาร DESI223 นวัตกรรมการออกแบบบรรจุ ภัณฑ์ DESI231 การเขียนแบบด้วย คอมพิวเตอร์ DESI241 แฟชั่นและการแต่งกาย DESI242 การออกแบบเฟอร์นิเจอร์ DESI311 การออกแบบเพื่อมวลชน DESI321 การออกแบบบรรจุภัณฑ์ สร้างสรรค์ DESI322 มัลติมีเดียเพื่อการสื่อสาร DESI323 บรรจุภัณฑ์สำหรับธุรกิจ DESI331 คอมพิวเตอร์สำหรับ โครงสร้าง 3 มิติ	1. ให้นักศึกษาค้นคว้าปัญหาด้วย ตนเอง และออกแบบโครงงานจาก ความสนใจส่วนตัว โดยมีอาจารย์ เป็นที่ปรึกษา 2. ให้นักศึกษาจัดทำ “Design Journal” หรือเขียน Reflection รายสัปดาห์ เพื่อประเมินตนเอง และพัฒนาอย่างต่อเนื่อง 3. ฝึกใช้ซอฟต์แวร์หรือเทคโนโลยี ใหม่ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ เช่น Figma, Blender, Midjourney, AI tools ฯลฯ 4. จัดทบทวนผลงาน (Crit) และ การนำเสนอโครงการแบบกลุ่ม เพื่อให้นักศึกษาเรียนรู้จากกันและ กัน 5. สร้างกลุ่มนักศึกษาที่ติดตามเท รนด์และนวัตกรรมการออกแบบ ผ่านช่องทางออนไลน์ เช่น กลุ่ม Facebook, Discord, หรือ Blog

ทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต ของนักศึกษา	รายวิชา (บังคับ)	กลยุทธ์หรือกิจกรรม ของนักศึกษา
	DESI431 คอมพิวเตอร์สำหรับ ออกแบบผลิตภัณฑ์ 3 มิติ DESI351 การจัดการผลิตภัณฑ์และ แสดงสินค้า	6. สนับสนุนให้นักศึกษาเข้าร่วม กิจกรรมเช่น นิทรรศการ อาสาสมัคร โครงการวิจัย การ ฝึกงาน ฯลฯ 7. ให้นักศึกษากำหนดแผนพัฒนา ทักษะด้านการออกแบบที่ตน ต้องการ เช่น "ปีนี้จะฝึกวาด Perspective / เรียน UI Design ด้วยตนเอง" 8. ใช้ Design Thinking เป็น เครื่องมือในการเรียนรู้ เช่น การตั้ง โจทย์ การทดลอง การล้มเหลว และการเรียนรู้จาก Feedback
วิชาเอกเครื่องปั้นดินเผา		
การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ ตลอดชีวิตของนักศึกษา สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ มีคุณลักษณะ Self-Directed Learning คือ ผู้เรียนมีวิธีการ เรียนรู้ที่จะวางแผน ปฏิบัติ และประเมินผลความก้าวหน้า ของการเรียนด้วยตนเอง ให้ ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม อย่างต่อเนื่อง แม้ว่าผู้เรียนจะ จบการศึกษาไปแล้วก็ตาม ซึ่ง ถือว่าเป็นการเอื้อต่อการ พัฒนาการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตลอดชีวิต	DESI161 เครื่องปั้นดินเผาเบื้องต้น DESI261 การขึ้นรูปเครื่องปั้นดินเผา ด้วยแป้นหมุน DESI262 พิมพ์และการหล่อ DESI263 เนื้อเครื่องปั้นดินเผา DESI264 เคลือบเครื่องปั้นดินเผา DESI271 กระบวนการออกแบบ เครื่องปั้นดินเผา DESI281 เตาและการเผา DESI282 การตกแต่งเครื่องปั้นดินเผา DESI381 เทคนิคเคลือบ เครื่องปั้นดินเผา	1. นักศึกษาเรียนรู้ภูมิปัญญาเครื่อง ปั้นจากครูช่างในชุมชน เรียนรู้วิธี คิด เทคนิค และวัฒนธรรม 2. ให้นักศึกษาทดลองผสมดิน ปั้น ดินสูตรใหม่ หรือเผาด้วยอุณหภูมิที่ แตกต่าง เพื่อให้เข้าใจธรรมชาติ ของวัสดุและเกิดการค้นคว้าด้วย ตนเอง 3. นักศึกษาบันทึกประสบการณ์ เช่น ปัญหาที่พบ วิธีแก้ไข ความรู้ที่ ได้รับ และสิ่งที่อยากลองใหม่ใน ครั้งหน้า 4. ฝึกนำเสนอผลงานและรับฟัง ความคิดเห็นจากเพื่อน อาจารย์ และผู้เชี่ยวชาญ

ทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต ของนักศึกษา	รายวิชา (บังคับ)	กลยุทธ์หรือกิจกรรม ของนักศึกษา
	DESI321 บรรจุภัณฑ์ เครื่องปั้นดินเผา DESI331 การออกแบบ เครื่องปั้นดินเผาด้วยคอมพิวเตอร์ DESI371 การออกแบบ เครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยมือ DESI372 การออกแบบ เครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยแป้นหมุน DESI373 การออกแบบ เครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยพิมพ์ DESI481 การควบคุมคุณภาพ เครื่องปั้นดินเผา	5. การใช้เครื่องพิมพ์ 3 มิติสำหรับ แม่พิมพ์ การออกแบบลวดลายผ่าน โปรแกรมดิจิทัล 6. ให้ช่างฝีมือรุ่นใหม่หรือศิษย์เก่า กลับมาเล่าประสบการณ์การเติบโต ในสายงาน 7. ให้นักศึกษาเครื่องปั้นร่วมทำงาน กับนักศึกษาสาขาอื่น เช่น ออกแบบผลิตภัณฑ์ ร่วมทำ แปร รณต์ ฯลฯ 8. นักศึกษาเขียนแผนพัฒนาตนเอง เช่น จะฝึกขึ้นรูปด้วยมือให้คล่องขึ้น หรือจะจัดนิทรรศการงานส่วนตัว 9. นักศึกษาผลิตสื่อ เช่น คลิป TikTok, Blog, หรือ Infographic ที่ถ่ายทอดความรู้ด้าน เครื่องปั้นดินเผา

4. ผลลัพธ์การเรียนรู้หมวดวิชาศึกษาทั่วไปมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

กลุ่มวิชา/รายวิชา		ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังระดับหลักสูตร (PLOs)							
		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8
4.1 กลุ่มวิชาสร้างทักษะผู้ประกอบการ									
GENE101	การสร้างไอเดียการเป็นเจ้าของธุรกิจ Generating Business Ownership Ideas	●	●						
GENE102	BCG แนวคิดสร้างธุรกิจเพื่อความยั่งยืน BCG for Sustainable Business	●	●						
GENE103	Soft Skill สำหรับเจ้าของธุรกิจยุคใหม่ Soft Skill for Modern Business Owner	●	●						
4.2 กลุ่มวิชาสร้างทักษะทางดิจิทัล									
GEND101	การสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล Digital Media Creation			●	●				
GEND102	สารสนเทศในยุคดิจิทัล Information Literacy			●	●				
GEND103	เทคโนโลยีดิจิทัล Digital Technology			●	●				
GEND104	ชีวิตยุคดิจิทัล Digital for Life			●	●				

กลุ่มวิชา/รายวิชา		ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังระดับหลักสูตร (PLOs)							
		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8
GEND105	นวัตกรรมดิจิทัล Digital Innovator			●	●				
4.3 กลุ่มวิชาสร้างทักษะภาษา									
GENL101	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน English for Communication in Everyday Life					●			
GENL102	การสื่อสารภาษาอังกฤษในสถานการณ์เฉพาะ English Communication in Specific Situations					●			
GENL103	สนทนาภาษาจีนในชีวิตประจำวัน Chinese Conversations for Daily Life					●			
GENL104	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารร่วมสมัย Thai for Contemporary Communication					●			
GENL105	ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสาร Japanese for Communication					●			
GENL106	ภาษาเกาหลีเพื่อการสื่อสาร Korean for Communication					●			
4.4 กลุ่มวิชาสร้างทักษะทางสังคม									
GENS101	วิศวกรรมสังคม Social Engineering						●	●	

กลุ่มวิชา/รายวิชา		ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังระดับหลักสูตร (PLOs)							
		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8
GENS102	ศาสตร์และศิลป์แห่งความสุข Science and Arts of Happiness						●	●	
GENS103	ศิลปวัฒนธรรมไทยในบริบทสังคมโลก Thai Culture in Global Social Context						●	●	
GENS104	ทักษะชีวิต Life Skills						●	●	
GENS105	เสริมพลังสร้างสรรค์สังคม Empowering Social Creativity						●	●	
4.5 กลุ่มวิชาสร้างนวัตกรรม									
GENI101	นวัตกรรมสร้างสรรค์ Creative Innovation								●

5. ความสัมพันธ์ระหว่างรายวิชาทุกวิชาตามโครงสร้างหลักสูตรกับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังระดับหลักสูตร (PLOs)

หมวดวิชา/กลุ่มวิชา/รายวิชา		ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังระดับหลักสูตร (PLOs)													
		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8	PLO9	PLO10	PLO11	PLO12	PLO13	PLO14
5.1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป															
5.1.1 กลุ่มวิชาสร้างทักษะผู้ประกอบการ															
GENE101	การสร้างไอเดียการเป็นเจ้าของธุรกิจ Generating Business Ownership Ideas					●									
GENE102	BCG แนวคิดสร้างธุรกิจเพื่อความยั่งยืน BCG for Sustainable Business					●									
GENE103	Soft Skill สำหรับเจ้าของธุรกิจยุคใหม่ Soft Skill for Modern Business Owner					●									
5.1.2 กลุ่มวิชาสร้างทักษะทางดิจิทัล															
GEND101	การสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล Digital Media Creation		●												
GEND102	สารสนเทศในยุคดิจิทัล Information Literacy		●												
GEND103	เทคโนโลยีดิจิทัล Digital Technology		●												
GEND104	ชีวิตยุคดิจิทัล Digital for Life									●					

หมวดวิชา/กลุ่มวิชา/รายวิชา		ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังระดับหลักสูตร (PLOs)													
		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8	PLO9	PLO10	PLO11	PLO12	PLO13	PLO14
GEND105	นวัตกรรมดิจิทัล Digital Innovator		●												
5.1.3 กลุ่มวิชาสร้างทักษะภาษา															
GENL101	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน English for Communication in Everyday Life			●											
GENL102	การสื่อสารภาษาอังกฤษในสถานการณ์เฉพาะ English Communication in Specific Situations			●											
GENL103	สนทนาภาษาจีนในชีวิตประจำวัน Chinese Conversations for Daily Life			●											
GENL104	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารร่วมสมัย Thai for Contemporary Communication			●											
GENL105	ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสาร Japanese for Communication			●											
GENL106	ภาษาเกาหลีเพื่อการสื่อสาร Korean for Communication			●											
5.1.4 กลุ่มวิชาสร้างทักษะทางสังคม															
GENS101	วิศวกรรมสังคม Social Engineering						●	●							

หมวดวิชา/กลุ่มวิชา/รายวิชา		ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังระดับหลักสูตร (PLOs)													
		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8	PLO9	PLO10	PLO11	PLO12	PLO13	PLO14
GENS102	ศาสตร์และศิลป์แห่งความสุข Science and Arts of Happiness						●								●
GENS103	ศิลปวัฒนธรรมไทยในบริบทสังคมโลก Thai Culture in Global Social Context	●													
GENS104	ทักษะชีวิต Life Skills									●					
GENS105	เสริมพลังสร้างสรรค์สังคม Empowering Social Creativity									●					
5.1.5 กลุ่มวิชาสร้างนักนวัตกรรม															
GENI101	นวัตกรรมสร้างสรรค์ Creative Innovation			●											
5.2 หมวดวิชาเฉพาะ															
5.2.1 วิชาแกน															
DESI111	วาดเส้น Drawing	●										●			
DESI112	องค์ประกอบศิลปะและการออกแบบ Composition of Art and Design	●										●			

หมวดวิชา/กลุ่มวิชา/รายวิชา		ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังระดับหลักสูตร (PLOs)													
		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8	PLO9	PLO10	PLO11	PLO12	PLO13	PLO14
DESI113	ประวัติศาสตร์ศิลปะและการออกแบบ History of Art and Design	●										●			
DESI114	การเขียนแบบ Working Drawing	●										●			
DESI115	ศิลปะสื่อผสม Mixed Media Art	●	●												
DESI131	คอมพิวเตอร์สำหรับออกแบบกราฟิก Computer for Graphic Design		●									●			
DESI321	การคิดเชิงออกแบบ Design Thinking										●	●			
DESI352	การสื่อสารภาษาอังกฤษในงานศิลปะและการออกแบบ English for Communication in Art and Design			●	●										
DESI395	ระเบียบวิธีวิจัยทางศิลปะและการออกแบบ Research Methodology in Art and Design										●	●			
DESI451	การเป็นผู้ประกอบการธุรกิจสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล Entrepreneurship in Creative Business in the Digital Era		●	●		●									
DESI496	การศึกษาอิสระทางศิลปะและการออกแบบ Independent Study in Art and Design				●				●		●	●			

หมวดวิชา/กลุ่มวิชา/รายวิชา		ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังระดับหลักสูตร (PLOs)													
		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8	PLO9	PLO10	PLO11	PLO12	PLO13	PLO14
5.2.3 วิชาเอก															
1) วิชาเอกออกแบบผลิตภัณฑ์															
1.1) วิชาบังคับ															
DESI116	การออกแบบภาพร่างผลิตภัณฑ์ Product Sketch Design	●										●			
DESI117	การออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนร่วมสมัย Contemporary Community-Based Product Design				●	●						●			
DESI221	การออกแบบกราฟิก Graphic Design										●	●			
DESI222	กราฟิกเพื่อการสื่อสาร Graphic Communication					●									
DESI223	นวัตกรรมการออกแบบบรรจุภัณฑ์ Packaging Design Innovation		●		●				●						
DESI231	เขียนแบบด้วยคอมพิวเตอร์ Computer-Aided Drafting		●												
DES241	แฟชั่นและการแต่งกาย Fashion and Clothing				●						●	●			

หมวดวิชา/กลุ่มวิชา/รายวิชา		ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังระดับหลักสูตร (PLOs)													
		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8	PLO9	PLO10	PLO11	PLO12	PLO13	PLO14
DESI242	การออกแบบเฟอร์นิเจอร์ Furniture Design				●						●	●			
DESI311	การออกแบบเพื่อมวลชน Universal Design				●						●	●			
DESI321	การออกแบบบรรจุภัณฑ์สร้างสรรค์ Creative Packaging Design								●			●			
DESI322	มัลติมีเดียเพื่อการสื่อสาร Multimedia for communication		●	●											
DESI323	บรรจุภัณฑ์สำหรับธุรกิจ Packaging for Business		●		●										
DESI331	คอมพิวเตอร์สำหรับโครงสร้าง 3 มิติ Computer for 3D structures		●									●			
DESI351	การจัดการผลิตภัณฑ์และแสดงสินค้า Product and Exhibition Management			●		●									
DESI431	คอมพิวเตอร์สำหรับออกแบบผลิตภัณฑ์ 3 มิติ Computer for 3D Product Design		●									●			

หมวดวิชา/กลุ่มวิชา/รายวิชา		ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังระดับหลักสูตร (PLOs)													
		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8	PLO9	PLO10	PLO11	PLO12	PLO13	PLO14
1.2) วิชาเลือก															
1.2.1) กลุ่มเฟอร์นิเจอร์															
DESI243	การออกแบบตกแต่งภายใน Interior Design										●	●			
DESI341	การออกแบบเฟอร์นิเจอร์ถอดประกอบ Knock Down Furniture Design										●	●			
DESI343	สตูดิโอการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ Furniture Design Studio		●			●									
DESI441	เทคนิคการการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ Furniture Design Techniques										●	●			
1.2.2) กลุ่มแฟชั่นและสิ่งทอ															
DESI244	ออกแบบลายผ้า Fabric Design	●									●	●			
DESI342	แพทเทิร์นและการตัดเย็บ Pattern and sewing										●	●			
DESI344	การทำแบบตัดและตัดเย็บเสื้อบนหุ่น Pattern Making and Draping										●	●			

หมวดวิชา/กลุ่มวิชา/รายวิชา		ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังระดับหลักสูตร (PLOs)													
		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8	PLO9	PLO10	PLO11	PLO12	PLO13	PLO14
DESI442	การจัดการธุรกิจแฟชั่น Fashion Business Management		●			●									
2) วิชาเอกเครื่องปั้นดินเผา															
1) วิชาบังคับ															
DESI161	เครื่องปั้นดินเผาเบื้องต้น Introduction to Pottery													●	
DES261	การขึ้นรูปเครื่องปั้นดินเผาด้วยแป้นหมุน Pottery Wheel														●
DESI262	พิมพ์และการหล่อ Mold Making and Casting													●	
DESI263	เนื้อเครื่องปั้นดินเผา Clay Bodies													●	
DESI264	เคลือบเครื่องปั้นดินเผา Pottery Glaze													●	
DESI271	กระบวนการออกแบบเครื่องปั้นดินเผา Pottery Design Process												●		
DESI281	เตาและการเผา Kiln and Firing													●	

หมวดวิชา/กลุ่มวิชา/รายวิชา		ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังระดับหลักสูตร (PLOs)													
		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8	PLO9	PLO10	PLO11	PLO12	PLO13	PLO14
DESI282	การตกแต่งเครื่องปั้นดินเผา Pottery Decoration														●
DESI381	เทคนิคเคลือบเครื่องปั้นดินเผา Glazing Techniques														●
DESI321	บรรจุภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา Pottery Packaging								●						
DESI331	การออกแบบเครื่องปั้นดินเผาด้วยคอมพิวเตอร์ Pottery Design Using Computers			●											
DESI371	การออกแบบเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยมือ Handcraft Pottery Design												●		
DESI372	การออกแบบเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยแป้นหมุน Throwing Pottery Design												●		
DESI373	การออกแบบเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยพิมพ์ Mold Making Pottery Design												●		
DESI373	การออกแบบเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยพิมพ์ Mold Making Pottery Design												●		
DESI481	การควบคุมคุณภาพเครื่องปั้นดินเผา Quality Control in Pottery														●

หมวดวิชา/กลุ่มวิชา/รายวิชา		ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังระดับหลักสูตร (PLOs)													
		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8	PLO9	PLO10	PLO11	PLO12	PLO13	PLO14
2) วิชาเลือก															
2.1) กลุ่มศิลปะเครื่องปั้นเผา															
DESI374	ศิลปะเครื่องปั้นดินเผาอัตลักษณ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น Identity and Traditional Wisdom Pottery Art	●													
DESI375	ศิลปะเครื่องปั้นดินเผาร่วมสมัย Contemporary Pottery Art	●													
DESI471	ศิลปะเครื่องปั้นดินเผาของเล่น Pottery Art Toy	●													
DESI472	ประติมากรรมเครื่องปั้นดินเผา Pottery Sculpture	●													
2.2) กลุ่มออกแบบเครื่องปั้นดินเผา															
DESI376	การออกแบบเครื่องปั้นดินเผาเพื่อศาสนาและความเชื่อ Pottery Design for Religion and Beliefs												●		
DESI377	การออกแบบเครื่องปั้นดินเผาของที่ระลึกและตกแต่ง Souvenirs and Decorations Pottery Design												●		
DESI473	การออกแบบเครื่องประดับเครื่องปั้นดินเผา Jewelry Pottery Design												●		

หมวดวิชา/กลุ่มวิชา/รายวิชา		ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังระดับหลักสูตร (PLOs)													
		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8	PLO9	PLO10	PLO11	PLO12	PLO13	PLO14
DESI474	การออกแบบเครื่องปั้นดินเผาในชีวิตประจำวัน Pottery Design for Daily Life												●		
5.2.4 ประสบการณ์ภาคสนาม/สหกิจศึกษา															
1) แผนประสบการณ์ภาคสนาม															
DESI291	เตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพศิลปะและการออกแบบ Preparation for Professional Experience in Art and Design						●			●					
DESI293	ฝึกประสบการณ์วิชาชีพศิลปะและการออกแบบ 1 Field Professional Experience in Art and Design 1						●			●					
DESI493	ฝึกประสบการณ์วิชาชีพศิลปะและการออกแบบ 2 Field Professional Experience in Art and Design 2						●			●					
2) แผนสหกิจศึกษา															
DESI297	เตรียมสหกิจศึกษาศิลปะและการออกแบบ Co-operative Preparation in Art and Design							●		●					
DESI498	สหกิจศึกษาศิลปะและการออกแบบ Co-operative Education in Art and Design							●		●					

ส่วนที่ 6

ความพร้อมและศักยภาพในการบริหารจัดการหลักสูตร

(ซึ่งรวมถึงคณาจารย์และที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์)

1. แนวทางการพัฒนาอาจารย์ใหม่

1.1 ประชุมและถ่ายทอดข้อมูลรายละเอียดของหลักสูตรให้กับอาจารย์ใหม่ได้มีความรู้ความเข้าใจในการสอน

1.2 การสอนภาคทฤษฎี จัดให้สอนคู่กับอาจารย์ที่มีประสบการณ์การสอนอย่างน้อย 1 ภาคการศึกษา โดยจัดให้จะมีรูปแบบการสอนที่แตกต่างกัน อาจเป็นกลุ่มเรียนของอาจารย์ในกลุ่มวิชาใดก็ได้ ซึ่งมีแนวปฏิบัติดังนี้

1.2.1 ศึกษาแผนการสอน แผนการออกข้อสอบ และเอกสารประกอบการสอนล่วงหน้า

1.2.2 เข้าร่วมฟังการสอนโดยศึกษาเกี่ยวกับความสอดคล้องของแผนการสอนกับการจัดการสอนจริง รูปแบบการสอนแบบต่าง ๆ และวิธีการนำเสนอที่ทำให้นักศึกษาเข้าใจง่ายเนื้อหาสำคัญที่นำเสนอ การประเมินผลในชั้นเรียน และการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น (กรณีมีปัญหา)

1.2.3 อภิปรายร่วมกับผู้รับผิดชอบหลักสูตรเกี่ยวกับประเด็นที่สังเกตพบเห็นจากการเรียนการสอน

1.2.4 ประธานหลักสูตร/พี่เลี้ยงผู้ดูแลทดลองปฏิบัติงาน เชื่อมโยงให้อาจารย์ใหม่เข้าใจเกี่ยวกับหลักการของการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

1.2.5 ประธานหลักสูตร/พี่เลี้ยงผู้ดูแลทดลองปฏิบัติงาน อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับแผนการออกข้อสอบ และเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างแผนการออกข้อสอบกับเนื้อหาที่อยู่ในการเรียนการสอนจริง เพื่อให้อาจารย์ใหม่เข้าใจเกี่ยวกับระดับของข้อสอบ และมองเห็นแนวทางในการออกข้อสอบด้วยตนเอง

1.3 การสอนภาคปฏิบัติ จัดให้อาจารย์ใหม่ขึ้นสอนภาคปฏิบัติคู่กับอาจารย์พี่เลี้ยงผู้ดูแลทดลองปฏิบัติงาน เพื่อให้อาจารย์พี่เลี้ยงให้คำแนะนำเกี่ยวกับการสอนภาคปฏิบัติ ติดตาม และประเมินผลภายหลังให้คำแนะนำ เพื่อนำข้อบกพร่องมาปรับปรุงแก้ไข ก่อนการประเมินจริงเมื่อสิ้นสุดระยะทดลองงาน ซึ่งมีแนวทางปฏิบัติดังนี้

1.3.1 สอนภาคปฏิบัติคู่กับผู้ดูแลทดลองปฏิบัติงาน โดยให้ผู้ดูแลทดลองปฏิบัติงานเป็นหลัก (ระยะเวลา 1-4 สัปดาห์ ขึ้นกับประสบการณ์พื้นฐานของอาจารย์ใหม่แต่ละคน) เพื่อให้คำแนะนำเกี่ยวกับลักษณะวิชา วัตถุประสงค์ ประสบการณ์ที่นักศึกษาจำเป็นต้องได้รับ และการประเมินผลวิชา การวางแผนการสอนภาคปฏิบัติ การกำหนดสถานการณ์จริง หรือกรณีศึกษาให้กับผู้เรียน เนื้อหาสำคัญที่ควรสอน และการเชื่อมโยงความรู้จากภาคทฤษฎีสู่การปฏิบัติ วิธีการสอนภาคปฏิบัติ วิธีการประเมินผลภาคปฏิบัติ

(ด้านความรู้ความสามารถในการปฏิบัติและทัศนคติต่อการปฏิบัติงานของนักศึกษา โดยอาจารย์ใหม่ควรรู้รูปแบบและวิธีการประเมิน) ปฏิสัมพันธ์ที่เหมาะสมระหว่างผู้เรียนและผู้สอน การติดต่อประสานงานกับเจ้าหน้าที่บนหอผู้ป่วย ปัญหาที่พบและแนวทางการแก้ไขปัญหา

1.3.2 สอนภาคปฏิบัติกับอาจารย์พี่เลี้ยงผู้ดูแลทดลองปฏิบัติงาน โดยให้อาจารย์ใหม่เป็นหลัก เพื่อประเมินความก้าวหน้าและให้คำแนะนำเพิ่มเติม

2 แนวทางการพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่อาจารย์ประจำหลักสูตร

2.1 การพัฒนาทักษะการจัดการเรียนการสอน

2.1.1 ส่งเสริมอาจารย์ใหม่ให้มีการเพิ่มพูนความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ในการทำงานทั้งการสอน การทำวิจัย การเขียนผลงานเชิงวิชาการ โดยสนับสนุนและจัดสรรงบประมาณให้อาจารย์เข้ารับการฝึกอบรมจากหน่วยงานภายในและภายนอก โดยเฉพาะอย่างยิ่ง จากองค์กร หน่วยงาน หรือสถาบันที่เป็นที่ยอมรับ มีชื่อเสียง และมีความเชี่ยวชาญตรงกับสาขาวิชาที่คณาจารย์สังกัดอยู่ สนับสนุนการศึกษาต่อ การดูงานทางวิชาการและวิชาชีพในองค์กรต่าง ๆ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ

2.1.2 สนับสนุนให้อาจารย์มีการปรับปรุงเทคนิคต่าง ๆ ในการสอนหรือการทำงานนอกเหนือจากงานสอน ที่ส่งเสริมประสิทธิภาพด้านการสอนของอาจารย์ ให้มีความรู้เกี่ยวกับการสอนอย่างแม่นยำในหลักวิชา หมั่นศึกษาและติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการใหม่ ๆ อยู่ตลอดเวลา สามารถนำเทคโนโลยีสารสนเทศและผลิตสื่ออิเล็กทรอนิกส์และสื่ออื่น ๆ ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน การวัดประเมินผล โดยจัดให้มีการฝึกอบรมเทคนิคและวิธีสอน การวัดและประเมินผลที่ทันสมัยสอดคล้องกับสภาพจริง การจัดทำคู่มือเกี่ยวกับการนำเทคโนโลยีสารสนเทศและผลิตสื่ออิเล็กทรอนิกส์และสื่ออื่น ๆ มาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน อีกทั้งการจัดการศึกษาดูงานกับองค์กรหรือสถาบันต่าง ๆ เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เสนอแนะแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอน การวัดและประเมินผล

2.2 การพัฒนาด้านวิชาการและวิชาชีพด้านอื่น ๆ

2.2.1 จัดให้อาจารย์ในหลักสูตรมีส่วนร่วมในกิจกรรมบริการวิชาการแก่ชุมชนที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความรู้ การเรียนการสอน และคุณธรรม จริยธรรม

2.2.2 มีการกระตุ้นให้อาจารย์ผลิตผลงานทางวิชาการสายตรงในสาขาวิชาและสาขาที่เกี่ยวข้อง

2.2.3 ส่งเสริมการทำวิจัย เพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่ในสาขาวิชา เพื่อพัฒนาการเรียนการสอน และเพื่อให้อาจารย์มีความเชี่ยวชาญชำนาญในสาขาวิชาชีพและสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง

2.2.4 จัดอบรมการทำวิจัย และจัดกิจกรรมหรือโครงการเพื่อให้อาจารย์เข้าร่วมกลุ่มวิจัยตลอดจนแสวงหาวิธีการเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน

2.2.5 จัดสรรเงินงบประมาณสำหรับการทำวิจัยมีแหล่งค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องอย่างเพียงพอ

2.2.6 จัดอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อการพัฒนาทักษะวิชาชีพ การพัฒนาบุคลิกภาพ

2.2.7 จัดเสวนากับองค์กรสายวิชาชีพ หรือสถานประกอบการ เพื่อนำข้อเสนอแนะจากองค์กรดังกล่าว มาปรับปรุงการเรียนการสอน เพื่อผลิตบัณฑิตให้ตรงกับความต้องการสถานประกอบการ

2.2.8 ส่งเสริมให้อาจารย์เผยแพร่ นำเสนองานวิจัยหรือผลงานวิชาการทั้งในประเทศและต่างประเทศ

2.2.9 จัดอบรมคุณธรรม จริยธรรมให้แก่อาจารย์ในหลักสูตร เพื่อจิตสำนึกและทัศนคติที่ดีในการทำงาน

2.2.10 จัดอบรมหรือเสริมประสบการณ์สายวิชาชีพครูให้แก่อาจารย์ที่ไม่มีวุฒิการศึกษาด้านการสอน เพื่อให้การสอนมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

2.2.11 จัดให้อาจารย์เข้าร่วมกิจกรรมบริการวิชาการต่าง ๆ ของคณะ/มหาวิทยาลัย

3. แผนการพัฒนาตำแหน่งวิชาการของอาจารย์ประจำหลักสูตร

3.1 คำนวณตนเองในระหว่างที่ทำการสอนในปีแรกที่เริ่มต้นเป็นอาจารย์ หรือระหว่างเป็นอาจารย์ภายใน 2 ปี ให้รู้ว่าชอบหรือถนัดในรายวิชาใดมากที่สุด แล้วขอหรือเลือกรายวิชานั้นมาเพื่อทำการสอนในทุกปีการศึกษาอย่างน้อยติดต่อกัน 3 ปีการศึกษา และพัฒนาเอกสารประกอบการสอนในรายวิชาดังกล่าวไปพร้อมกันในช่วงจัดทำการเรียนการสอน และทำไปทดลองใช้กับนักศึกษาในทุกครั้งที่มีการสอนในรายวิชาดังกล่าว

3.2 จัดสรรเวลาไม่ให้กระทบกับการทำงานประจำ (งานที่ต้องทำเป็นประจำทุกวันในมหาวิทยาลัย) เพื่อศึกษาค้นคว้าและพัฒนาเอกสารประกอบการให้มีคุณภาพยิ่งขึ้นไป และเป็นปัจจุบัน ครอบคลุมกับคำอธิบายรายวิชานั้น ๆ ให้ได้อย่างน้อยวันละ 2-3 ชั่วโมง เพื่อให้เนื้อหาประติดประต่อกัน

3.3 หาผู้ทรงคุณวุฒิ (พี่เลี้ยง) หรือผู้ที่มีความเชี่ยวชาญในศาสตร์ของตน เพื่อช่วยอ่านและปรับปรุงเอกสารประกอบการสอนไปทุก ๆ ครั้งที่มีการปรับใช้ อย่างน้อยตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์หรือเทียบเท่า

3.4 ศึกษารูปแบบการจัดพิมพ์เอกสารให้ถูกต้องตามหลักวิชาการโดยยึดถือตามคู่มือของมหาวิทยาลัยที่ตนเองสังกัด

3.5 ในระหว่างการเริ่มจัดทำเอกสารประกอบการสอน ให้วางแผนจัดทำผลงานทางวิชาการควบคู่กันไปด้วย เช่น เขียนหนังสือ ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับวิชาที่จัดทำเอกสารประกอบการสอนแต่เจาะลึกลงไปประเด็นที่น่าสนใจและเขียนให้ลงลึกไปหรือพัฒนามาจากรายวิชาอื่นที่ทำการสอนอยู่ในแต่ละปี เป็นต้น

3.6 กรณีที่หลักเกณฑ์การพิจารณาต้องการให้จัดทำวิจัยต้องวางแผนดำเนินการจัดทำวิจัยที่เกี่ยวข้องกับศาสตร์ของตนเองควบคู่ไปด้วย (ถ้ามี)

3.7 ตั้งเป้าหมายให้ชัดเจนว่าจะเริ่มยื่นขอตำแหน่งในปีใด และไปให้ถึงตามแผนนั้น และเป็นไปได้ให้ยื่นพร้อมกันทุก ๆ อย่าง เพื่อความรวดเร็วในการพิจารณาขอผลงาน

3.8 ทำทุกอย่างตั้งแต่เริ่มต้นให้ดีที่สุดอย่างเป็นระบบ เพื่อไม่ให้ต้องย้อนกลับมาแก้ไข

4. แผนการพัฒนาคุณวุฒิของอาจารย์ประจำหลักสูตร

เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้คณาจารย์ศึกษาต่อระดับปริญญาเอกหรือเทียบเท่าสามารถนำความรู้มาพัฒนามหาวิทยาลัยและชุมชนสู่ความเป็นเลิศทางวิชาการ ตลอดจนให้ทันต่อความเปลี่ยนแปลงทางด้านวิชาการของโลกในปัจจุบันและอนาคต มหาวิทยาลัยจึงได้จัดสรรทุนการศึกษาเพื่อการพัฒนาบุคลากรสายวิชาการ

5. ชื่อ-สกุล ตำแหน่งทางวิชาการ คุณวุฒิ สาขาวิชา สถาบันและปีที่สำเร็จการศึกษาของอาจารย์

5.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

ที่	ชื่อ-สกุล	ตำแหน่งทางวิชาการ	คุณวุฒิสภาวิชา สถาบันและปีพ.ศ.ที่สำเร็จการศึกษา
วิชาเอกออกแบบผลิตภัณฑ์			
1.	พรชัย ปานทุ่ง	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์	ศป.ด. (ศิลปะและการออกแบบ) มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2565 ค.อ.ม. (เทคโนโลยีผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2553 วท.บ. (เทคโนโลยีเซรามิกส์) สถาบันราชภัฏพิบูลสงคราม, 2546
2.	ปรารธนา ศิริสันธ์	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์	ปร.ด. (การออกแบบ) มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2565 ศป.ม. (ศิลปะและการออกแบบ) มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2555 ศป.บ. (ออกแบบบรรจุภัณฑ์) มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2553
3.	อุษา อินทร์ประสิทธิ์	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์	ศป.ด. (ศิลปะและการออกแบบ) มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2563 ค.อ.ม. (เทคโนโลยีผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2552

ที่	ชื่อ-สกุล	ตำแหน่งทางวิชาการ	คุณวุฒิสภาวิชา สถาบันและปีพ.ศ.ที่สำเร็จการศึกษา
			ค.อ.บ. (ศิลปอุตสาหกรรม) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2550
วิชาเอกเครื่องปั้นดินเผา			
1.	วิมล ทองดอนกลิ้ง	อาจารย์	ศป.ด. (ศิลปะและการออกแบบ) มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2563 ค.ม. (เทคโนโลยีอุตสาหกรรม) มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม, 2551 วท.บ. (เทคโนโลยีเซรามิกส์) สถาบันราชภัฏพิบูลสงคราม, 2545
2.	พนารัช จิตชาญวิชัย	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์	ค.ม. (เทคโนโลยีอุตสาหกรรม) สถาบันราชภัฏพระนคร, 2546 วท.บ. (เทคโนโลยีเซรามิกส์) สถาบันราชภัฏพิบูลสงคราม, 2542
3.	จุมพฏ พงศ์ศักดิ์ศรี	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์	กศ.ด. (เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา) มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2560 กศ.ม. (อุตสาหกรรมศึกษา) มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2546 กศ.บ. (เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา) มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2552 ศศ.บ. (การจัดการทั่วไป) สถาบันราชภัฏพิบูลสงคราม, 2539 วท.บ. (เทคโนโลยีเซรามิกส์) สถาบันราชภัฏพิบูลสงคราม, 2537

5.2 อาจารย์ประจำหลักสูตร

ที่	ชื่อ-สกุล	ตำแหน่งทางวิชาการ	คุณวุฒิสภาวิชา สถาบันและปีพ.ศ.ที่สำเร็จการศึกษา
วิชาเอก ออกแบบผลิตภัณฑ์			
1.	พรชัย ปานทุ่ง	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์	ศป.ด. (ศิลปะและการออกแบบ) มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2565

ที่	ชื่อ-สกุล	ตำแหน่งทางวิชาการ	คุณวุฒิสาขาวิชา สถาบันและปีพ.ศ.ที่สำเร็จการศึกษา
			ค.อ.ม. (เทคโนโลยีผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2553 วท.บ. (เทคโนโลยีเซรามิกส์) สถาบันราชภัฏพิบูลสงคราม, 2546
2.	ปรารณา ศิริสานต์	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์	ปร.ด. (การออกแบบ) มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2565 ศป.ม. (ศิลปะและการออกแบบ) มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2555 ศป.บ. (ออกแบบบรรจุภัณฑ์) มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2553
3.	อุษา อินทร์ประสิทธิ์	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์	ศป.ด. (ศิลปะและการออกแบบ) มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2563 ค.อ.ม. (เทคโนโลยีผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2552 ค.อ.บ. (ศิลปอุตสาหกรรม) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2550
4	ฐิตาภรณ์ แหวนเพชร	อาจารย์	ปร.ด.(ทัศนศิลป์และการออกแบบ) มหาวิทยาลัยบูรพา, 2563 กศ.ม.(อุตสาหกรรมศึกษา) มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2548 วท.บ.(เทคโนโลยีเซรามิกส์) สถาบันราชภัฏพิบูลสงคราม, 2538
5	สนิท ปันสกุล	รอง ศาสตราจารย์	ศป.ด. (ศิลปะและการออกแบบ) มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2558 กศ.ม. (อุตสาหกรรมศึกษา) มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2545 วท.บ. (เทคโนโลยีเซรามิกส์) สถาบันราชภัฏพิบูลสงคราม, 2539
วิชาเอก เครื่องปั้นดินเผา			
1.	วิมล ทองดอนกลิ้ง	อาจารย์	ศป.ด. (ศิลปะและการออกแบบ) มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2563 ค.ม. (เทคโนโลยีอุตสาหกรรม)

ที่	ชื่อ-สกุล	ตำแหน่งทางวิชาการ	คุณวุฒิสถาบันและปีพ.ศ.ที่สำเร็จการศึกษา
			มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม, 2551 วท.บ. (เทคโนโลยีเซรามิกส์) สถาบันราชภัฏพิบูลสงคราม, 2545
2.	ทนารักษ์ จิตชาณวิชัย	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์	ค.ม. (เทคโนโลยีอุตสาหกรรม) สถาบันราชภัฏพระนคร, 2546 วท.บ. (เทคโนโลยีเซรามิกส์) สถาบันราชภัฏพิบูลสงคราม, 2542
3.	จุมพฏ พงศ์ศักดิ์ศรี	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์	กศ.ด. (เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา) มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2560 กศ.ม. (อุตสาหกรรมศึกษา) มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2546 กศ.บ. (เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา) มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2552 ศศ.บ. (การจัดการทั่วไป) สถาบันราชภัฏพิบูลสงคราม, 2539 วท.บ. (เทคโนโลยีเซรามิกส์) สถาบันราชภัฏพิบูลสงคราม, 2537
4	ธราทิพย์ โอฟาริชา ชาติ	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์	วท.ด. (วัสดุศาสตร์) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2556 วท.ม. (วัสดุศาสตร์) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2550 วท.บ. (วัสดุศาสตร์) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2548
5	ณริศรา พงกษะวัน	อาจารย์	ศศ.ด.(คติชนวิทยา) มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2558 ค.ม.(ศิลปศึกษา) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547 ศป.บ.(ศิลปะไทย) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2542

6. สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

6.1 การบริหารงบประมาณ

มีการประมาณการรายจ่ายต่อนักศึกษาหนึ่งคนต่อปี และมีการคำนวณรายรับจากงบประมาณแผ่นดินและรายได้จากค่าลงทะเบียนเรียนของนักศึกษา ให้เพียงพอต่อการดำเนินงานของหลักสูตร

6.2 ทรัพยากรการเรียนการสอนที่มีอยู่เดิม

คณะมีความพร้อม อาคาร สถานที่ ห้องเรียน ห้องปฏิบัติการ สื่อการเรียนการสอน เครื่องมือในห้องปฏิบัติการ ห้องคอมพิวเตอร์เพื่อให้นักศึกษาได้สืบค้นข้อมูลทางระบบอินเทอร์เน็ต นอกจากนี้สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศยังมีหนังสือด้านการบริหารจัดการและด้านอื่นๆ รวมถึงฐานข้อมูลที่จะให้สืบค้น ส่วนระดับคณะมีหนังสือ ตำราเฉพาะทาง นอกจากนี้คณะยังมีอุปกรณ์ที่ใช้สนับสนุนการจัดการเรียนการสอนอย่างเพียงพอ

เป้าหมาย	การดำเนินการ	การประเมินผล
1. จัดให้มีห้องเรียนและห้องปฏิบัติการที่ทันสมัยเพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน การวิจัยอย่างมีประสิทธิภาพ	1. จัดเตรียมห้องปฏิบัติการที่ทันสมัยและเพียงพอ เพื่อให้นักศึกษาสามารถฝึกปฏิบัติสร้างความพร้อมในการเรียนการสอน	1. รวบรวมทำสถิติจำนวนอุปกรณ์การเรียนการสอนต่อหัวนักศึกษา ชั่วโมงการใช้งานห้องปฏิบัติการ
2. มีคอมพิวเตอร์ที่ทันสมัยและมีประสิทธิภาพสูง	2. จัดให้มีเครือข่ายและห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ที่นักศึกษาสามารถหาความรู้เพิ่มเติมได้ด้วยตนเองด้วยจำนวนและประสิทธิภาพที่เหมาะสมเพียงพอ	2. จำนวนนักศึกษาลงทะเบียนเรียนในรายวิชาฝึกปฏิบัติด้วยอุปกรณ์ต่าง ๆ
	3. จัดให้มีห้องอ่านหนังสือเพื่อให้บริการทั้งหนังสือตำราและสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ที่สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ	3. ผลสำรวจความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการให้บริการทรัพยากรเพื่อการเรียนรู้และปฏิบัติการ

6.3 การจัดหาทรัพยากรการเรียนการสอนเพิ่มเติม

ประสานงานกับสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดซื้อหนังสือ และตำราที่เกี่ยวข้อง เพื่อบริการให้อาจารย์และนักศึกษาได้ค้นคว้าและใช้ประกอบการเรียนการสอน ในการประสานการจัดซื้อหนังสือนั้น อาจารย์ผู้สอนแต่ละรายวิชาจะมีส่วนร่วมในการเสนอแนะรายชื้อหนังสือ ตลอดจนสื่ออื่น ๆ ที่จำเป็น นอกจากนี้อาจารย์พิเศษที่เชิญมาสอนบางรายวิชาและบางหัวข้อ ก็มีส่วนในการเสนอแนะรายชื้อหนังสือสำหรับให้สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ จัดซื้อหนังสือด้วย

ในส่วนของคณะจะมีห้องสมุดย่อยเพื่อบริการหนังสือ ตำรา หรือวารสารเฉพาะทางและคณะจะต้องจัดสื่อการเรียนการสอนอื่นเพื่อใช้ประกอบการสอนของอาจารย์ เช่น เครื่องมัลติมีเดียโปรเจกเตอร์ คอมพิวเตอร์ เครื่องถ่ายภาพ 3 มิติ เครื่องฉายสไลด์ เป็นต้น

6.4 บุคลากรสนับสนุนการเรียนการสอน

มีการกำหนดคุณสมบัติเฉพาะสำหรับตำแหน่งบุคลากรสายสนับสนุนตามมาตรฐานกำหนดตำแหน่งของนักวิชาการศึกษาและเจ้าหน้าที่บริหารงานทั่วไป นอกจากนี้ ยังส่งเสริมให้บุคลากรได้รับการพัฒนาความรู้ทางวิชาการและ/หรือวิชาชีพ ศึกษาดูงานตามสถานที่ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

ส่วนที่ 7

การประเมินผลการเรียน และเกณฑ์การสำเร็จการศึกษา

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังแต่ละชั้นปีของนักศึกษา

นักศึกษา	รายละเอียด
ชั้นปีที่ 1	1) อธิบายหลักการพื้นฐานของศิลปะและการออกแบบได้อย่างถูกต้อง 2) ระบุงค์ประกอบสำคัญของกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ 3) แสดงทักษะเบื้องต้นในการวาดเส้น การเขียนแบบ และการปั้นดิน 4) ใช้เครื่องมือพื้นฐานในการออกแบบและการขึ้นรูปผลิตภัณฑ์ได้อย่างปลอดภัย 5) ตั้งคำถามเชิงสร้างสรรค์ต่อบริบททางวัฒนธรรมของผลิตภัณฑ์ชุมชนได้
ชั้นปีที่ 2	1) วิเคราะห์คุณสมบัติ เทคนิค และกระบวนการผลิตผลิตภัณฑ์ 2) ประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่สอดคล้องกับวัฒนธรรมและความร่วมสมัย 3) ทดสอบกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ได้อย่างเหมาะสม 4) สื่อสารแนวความคิดการออกแบบด้วยภาพร่าง และสื่อดิจิทัลเบื้องต้นได้ 5) เตรียมความพร้อมเข้าสู่การฝึกประสบการณ์วิชาชีพอย่างมีจรรยาบรรณ
ชั้นปีที่ 3	1) ออกแบบผลิตภัณฑ์โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ 2) ประเมินคุณภาพของผลิตภัณฑ์ในมิติต่าง ๆ ได้ เช่น ด้านความงาม ประโยชน์ใช้สอย และ วัฒนธรรม 3) บูรณาการเทคนิคดั้งเดิมกับเทคโนโลยีการออกแบบ 3 มิติในการสร้างต้นแบบ 4) วิจัยและสรุปข้อมูลเพื่อนำไปพัฒนาผลิตภัณฑ์ในเชิงสร้างสรรค์ 5) นำเสนอผลงานในรูปแบบนิทรรศการหรือกิจกรรมวิชาชีพ
ชั้นปีที่ 4	1) สร้างสรรค์ผลงานผลิตภัณฑ์ต้นแบบที่ตอบโจทย์การใช้งานจริง 2) ออกแบบแผนธุรกิจหรือผลิตภัณฑ์พร้อมแบรนด์สำหรับตลาดเฉพาะกลุ่ม 3) วิเคราะห์และสะท้อนประสบการณ์จากการฝึกงานหรือสหกิจศึกษาเพื่อนำไปพัฒนาอาชีพ 4) จัดทำแฟ้มสะสมงาน (Portfolio) และสื่อสารศักยภาพตนเอง 5) แสดงความรับผิดชอบต่อวิชาชีพ และ ปรับตัวกับความเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัล

2. การวัดและประเมินผลการศึกษา

การวัดและประเมินผลการศึกษาให้เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2566 ข้อ 26 ภาคผนวก ค

3. กระบวนการยืนยัน (Verification) ผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาตามผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร

ให้นักศึกษาประเมินตนเองตามแบบสอบถาม การบรรลุผลลัพธ์ที่คาดหวัง จากการที่หลักสูตรถ่ายโอนผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังระดับหลักสูตร (PLOs) มาสู่ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ที่คาดหวังระดับรายวิชา (CLO) และเมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนแต่ละภาคเรียนนักศึกษาประเมินตนเองในประเด็นการเรียนรู้ที่คาดหวังของรายวิชา

4. กระบวนการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาตามผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร

4.1 การทวนสอบผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร ขณะนักศึกษายังไม่สำเร็จการศึกษา

เพื่อให้เป็นไปตามข้อบ่งชี้ของหลักสูตร จึงกำหนดระบบและกลไกในการทวนสอบ มาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชาต่าง ๆ อย่างน้อยร้อยละ 25 ของรายวิชาที่เปิดสอนทั้งหมด เพื่อให้ได้ผลการประเมินคุณภาพภายในตามตัวบ่งชี้ที่กำหนดไว้ในรายละเอียดของหลักสูตรมีคะแนนเฉลี่ยระดับดีขึ้น โดยมีการออกแบบของระบบและกลไกในการทวนสอบ ดังนี้

4.1.1 คณะแต่งตั้งคณะกรรมการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษารายวิชาในแต่ละปี การศึกษาซึ่งประกอบไปด้วยรองคณบดีฝ่ายวิชาการหรือผู้ที่ได้รับมอบหมายเป็นประธานกรรมการ หลักสูตรหรืออาจารย์ประจำหลักสูตร และอาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกหลักสูตร

4.1.2 จัดทำคู่มือการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในระดับรายวิชา

4.1.3 ให้หลักสูตรที่เปิดดำเนินการจัดส่งรายชื่อรายวิชาที่เปิดสอนในปีการศึกษานั้น ๆ โดยแบ่งเป็นภาคการศึกษาต้นและปลาย ไปยังคณะกรรมการทวนสอบ

4.1.4 คณะกรรมการทวนสอบจะดำเนินการสุ่มรายวิชาอย่างน้อยร้อยละ 25 ของรายวิชาที่เปิดสอนในแต่ละปีการศึกษา โดยแบ่งการสุ่มเป็นภาคการศึกษาต้นและปลาย ของแต่ละหลักสูตรเพื่อดำเนินการทวนสอบ โดยจะไม่ทำการทวนสอบรายวิชาเดิมที่เคยทวนสอบมาแล้วในปีการศึกษานั้น ๆ และพยายามกระจายการทวนสอบให้ครบทุกรายวิชาในหลักสูตรตลอดระยะเวลาที่กำหนดของหลักสูตรสำหรับรายวิชาศึกษาทั่วไป และรายวิชาพื้นฐานควรดำเนินการทวนสอบทุกรายวิชา

4.1.5 เมื่อสิ้นสุดภาคการศึกษาคณะกรรมการทวนสอบจะแจ้งรายชื่อรายวิชาที่จะทวนสอบไปยังหลักสูตร เพื่อให้หลักสูตรประสานงานกับผู้รับผิดชอบรายวิชาในการจัดเตรียมเอกสารต่าง ๆ ได้แก่ มคอ.3 หรือ มคอ.4 มคอ. 5 หรือ มคอ.6 และข้อสอบรายงาน หรือเอกสารที่รายวิชาทำการประเมินผล การเรียนรู้ส่งมาให้คณะกรรมการทวนสอบ หลังจากนั้นคณะกรรมการจะกำหนดรูปแบบของการทวนสอบในแต่ละรายวิชาให้สอดคล้องกับธรรมชาติหรือบริบทของรายวิชา เช่น การตรวจสอบ การประเมิน การสัมภาษณ์ และอื่น ๆ เพื่อยืนยันและพิสูจน์ว่าสิ่งที่กำหนดขึ้นนั้นได้มีการดำเนินการและบรรลุเป้าหมาย

ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด เพื่อให้มั่นใจได้ว่ามาตรฐานผลการเรียนรู้ที่คาดหวังเป็นที่เข้าใจตรงกันและมี
การจัดการเรียนการสอนจนบรรลุผลสำเร็จ

4.1.6 หลังจากการดำเนินการทวนสอบแล้ว คณะกรรมการจะรายงานผลการทวนสอบให้
หลักสูตรทราบ เพื่อหลักสูตรจะได้วางแผนพัฒนาและปรับปรุงรายวิชาและแจ้งผลการพิจารณาของ
หลักสูตรไปยังผู้รับผิดชอบรายวิชาเพื่อพิจารณาวางแผนพัฒนาและปรับปรุงรายวิชาให้เป็นไปตามความ
ต้องการของหลักสูตรต่อไป และให้กรรมการทวนสอบส่งผลการทวนสอบไปยังกรรมการบริหารสูงสุดของ
คณะอีกทางหนึ่งด้วย

4.1.7 คณะกรรมการพิจารณาผลการทวนสอบและวางแผนพัฒนาและกำหนดทิศทางและ
นโยบายในการปรับปรุงหลักสูตรต่อไป

กระบวนการทวนสอบผลลัพธ์การเรียนรู้

1) การวิเคราะห์ความสอดคล้องของรายวิชา (มคอ.3) เพื่อประเมินว่ารายวิชาได้ดำเนินการ
จัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนครอบคลุม ครบถ้วน และตรงตามที่หลักสูตรกำหนดหรือไม่ รวมถึงความสอดคล้อง
ของแต่ละหมวดที่เกี่ยวข้องกับผลการเรียนรู้กลยุทธ์การสอนและการประเมินผลในรายวิชา

2) การประเมินผลการเรียนรู้ของรายวิชาในด้านต่าง ๆ และผลการประเมินผลการเรียนรู้ของ
รายวิชาด้านต่าง ๆ สอดคล้องกับผลการเรียนรู้หรือวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนด ความเหมาะสมของ
รูปแบบวิธีการสอนกับวิธีการประเมินผล และข้อคิดเห็น

3) กรรมการทวนสอบทำการสรุปผลการทวนสอบในภาพรวมของรายวิชา และข้อเสนอแนะใน
ภาพรวมที่ได้จากการทวนสอบรายวิชา

4) กรรมการทวนสอบจัดทำรายงานการทวนสอบผลสัมฤทธิ์นักศึกษาของหลักสูตร เพื่อส่งให้
กรรมการหลักสูตร และคณะกรรมการประจำคณะ เพื่อดำเนินการวางแผนการพัฒนาและปรับปรุง
หลักสูตรต่อไป

4.2 การทวนสอบผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร หลังจากนักศึกษาสำเร็จการศึกษา

การกำหนดกลวิธีการทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ของนักศึกษานั้นการทำวิจัย สัมฤทธิ์ผล
ของการประกอบอาชีพของบัณฑิต โดยนำผลวิจัยที่ได้ย้อนกลับมาปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอน
และหลักสูตรแบบครบวงจร รวมทั้งการประเมินคุณภาพของหลักสูตรและหน่วยงาน โดยการวิจัย อาจจะ
ดำเนินการ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

4.2.1 ภาวะการได้งานทำของบัณฑิต ประเมินจากบัณฑิตแต่ละรุ่นที่จบการศึกษาด้านระยะเวลา
ในการทำงาน ความเห็นต่อความรู้ความสามารถ ความมั่นใจของบัณฑิตในการประกอบอาชีพ

4.2.2 ประเมินจากบัณฑิตที่ไปประกอบอาชีพ ในแง่ของความพร้อมและความรู้จากสาขาวิชาที่
เรียน รวมทั้งสาขาอื่นๆ ที่กำหนดในหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับการประกอบอาชีพของบัณฑิต รวมทั้งเปิด
โอกาสให้เสนอข้อคิดเห็นในการปรับหลักสูตรให้ดียิ่งขึ้น

4.2.3 การตรวจสอบจากผู้ประกอบการ โดยการขอเข้าสัมภาษณ์หรือการส่งแบบสอบถาม เพื่อประเมินความพึงพอใจในบัณฑิตที่จบการศึกษาและเข้าทำงานในสถานประกอบการนั้น ๆ

4.2.4 ผู้ใช้บัณฑิตมีส่วนร่วมในการทวนสอบผลการเรียนรู้

5. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

ผู้ที่สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร ต้องมีคุณสมบัติครบถ้วนทุกข้อ ตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2566 ดังนี้

5.1 เรียนครบตามจำนวนหน่วยกิตที่กำหนดไว้ในหลักสูตร โดยได้คะแนนเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า 2.00 จากระบบ 4 ระดับคะแนนหรือเทียบเท่า และ

5.2 บรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรีครบทุกข้อ

5.3 เป็นไปตามเงื่อนไขของสภาวิชาชีพ (ถ้ามี)

6. การจัดการข้อร้องเรียนและอุทธรณ์ของนักศึกษา

อาจารย์ประจำหลักสูตร กำหนดให้มีอาจารย์ผู้รับผิดชอบการจัดการข้อร้องเรียนจากการประชุมคณาจารย์ กำหนดช่องทางการจัดการข้อร้องเรียน เช่น กำนันพิบูล ระบบข้อร้องเรียนของคณะ กล้องความคิดเห็น และร้องเรียนด้วยวาจา เมื่อมีข้อร้องเรียนจะแจ้งอาจารย์ผู้รับผิดชอบก่อน กรณีเร่งด่วนต้องแจ้งภายในเวลา 1 วัน พิจารณาข้อร้องเรียนก่อนหากเป็นข้อร้องเรียนที่หลักสูตรสามารถดำเนินการได้ กรณีที่ไม่สามารถดำเนินการได้ให้ส่งข้อร้องเรียนไปยังคณะเพื่อให้คณะดำเนินการ การติดตามผลการดำเนินการเพื่อนำผลไปแจ้งให้นักศึกษารับทราบ ภายใน 3 วัน หากเป็นข้อร้องเรียนที่ระดับคณะดำเนินการไม่ได้ ก็จะส่งต่อไปทางมหาวิทยาลัยเพื่อให้ดำเนินการ และอาจารย์ผู้รับผิดชอบข้อร้องเรียนติดตามผลการดำเนินการเพื่อนำผลไปแจ้งนักศึกษารับทราบภายใน 7 วัน

การจัดการข้อร้องเรียนและอุทธรณ์ของนักศึกษาที่นอกเหนือจากที่กล่าวมาแล้วให้เป็นไปตามประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม เรื่อง การจัดการข้อร้องเรียนและอุทธรณ์ผลการประเมินผล การเรียนของนักศึกษา พ.ศ. 2568 ภาคผนวก ค

ส่วนที่ 8

การประกันคุณภาพหลักสูตร

การดำเนินงานประกันคุณภาพการศึกษาตามระบบการประกันคุณภาพการศึกษาระดับหลักสูตรซึ่งเป็นไปตามกระบวนการในการบริหารจัดการทางด้านการเรียนการสอนตามแนวทางของ AUN-QA โดยมีการกำหนดอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรของสาขาวิชา ประสานงานกับอาจารย์ผู้แทนจากสาขาวิชาอื่นหรือหลักสูตรหรือคณะอื่นที่เกี่ยวข้อง เพื่อบริหารจัดการเรียนการสอนให้มีผลลัพธ์การเรียนรู้เป็นไปตามที่ระบุในหลักสูตร รวมทั้งกำหนดให้อาจารย์ผู้สอนจัดทำรายละเอียดของวิชาและรายงานผลการดำเนินการของรายวิชา เพื่อเป็นมาตรฐานในการติดตามและประเมินคุณภาพการเรียนการสอนตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา อันจะส่งผลต่อคุณภาพของบัณฑิต โดยมีตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน (Key Performance Indicators) ดังนี้

ดัชนีบ่งชี้ผลการดำเนินงาน	ปีการศึกษา				
	2569	2570	2571	2572	2573
1) อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร	✓	✓	✓	✓	✓
2) อาจารย์ประจำหลักสูตรและอาจารย์ผู้สอนเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร	✓	✓	✓	✓	✓
3) มีระบบการกำกับติดตาม และคู่เทียบอัตราการจบการศึกษา อัตราการออกกลางคันและเวลาเฉลี่ยในการจบการศึกษา เพื่อใช้ในการปรับปรุง	✓	✓	✓	✓	✓
4) มีระบบการกำกับติดตาม และคู่เทียบอัตราการได้งานทำ การเป็นผู้ประกอบการและการศึกษาต่อของผู้เรียน เพื่อใช้ในการปรับปรุง	✓	✓	✓	✓	✓
5) มีระบบการกำกับติดตาม และคู่เทียบผลงานวิจัย งานสร้างสรรค์ และกิจกรรมที่ดำเนินการโดยบุคลากรสายวิชาการและผู้เรียนเพื่อปรับปรุง	✓	✓	✓	✓	✓
6) มีระบบกำกับติดตามข้อมูลเพื่อแสดงให้เห็นถึงความสำเร็จของหลักสูตรตามเป้าหมายที่กำหนดขึ้น	✓	✓	✓	✓	✓
7) มีระบบการกำกับติดตาม และคู่เทียบระดับความพึงพอใจของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่หลากหลาย เพื่อใช้ในการปรับปรุง	✓	✓	✓	✓	✓

ส่วนที่ 9

ระบบและกลไกในการพัฒนาหลักสูตร

1. กระบวนการวิเคราะห์ความสำคัญของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย การรวบรวมความต้องการ และการวิเคราะห์ความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เพื่อกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้

คณะกรรมการประจำหลักสูตรได้ประชุมพิจารณาข้อมูลจากการจัดข้อมูลผู้มีส่วนได้ส่วนเสียโดยใช้แบบสอบถามจาก สถานประกอบการ บัณฑิต และศิษย์เก่า ด้านหลักสูตร ด้านอาจารย์ผู้สอน ด้านสภาพแวดล้อม ด้านจัดการเรียนการสอน ด้านการวัดและประเมินผล และด้านการเรียนรู้ตลอดหลักสูตร ได้พัฒนาคุณลักษณะของผู้เรียน และการลงพื้นที่จากสถานประกอบการในการเก็บข้อมูลความพึงพอใจ ผู้ใช้บัณฑิตในด้านคุณธรรม จริยธรรม ด้านความรู้ ด้านทักษะด้านปัญญา ด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ และด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และเทคโนโลยีสารสนเทศ นำมาซึ่งได้ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ

2. ความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (PLOs) กับผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา (TQF) ของหลักสูตร

หลักสูตรได้วิเคราะห์ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง (PLOs) ของหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ มีความสอดคล้องกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา (TQF) ของหลักสูตรดังนี้

TQF ข้อ 1 ด้านความรู้ (Knowledge) คือ สิ่งที่สั่งสมมาจากการศึกษาเล่าเรียน การค้นคว้า หรือประสบการณ์ที่เกิดจากหลักสูตร ซึ่งเป็นสิ่งที่จำเป็นและเพียงพอต่อการนำไปปฏิบัติหรือต่อยอดความรู้ในการประกอบอาชีพ ดำรงชีวิต อยู่ร่วมกับสังคม และพัฒนาอย่างยั่งยืน สำหรับการดำรงชีวิตในยุคดิจิทัล คล้องกับ PLO1 อธิบายรูปแบบงานศิลปะและการออกแบบและ PLO5 อธิบายแนวความคิดการเป็นผู้ประกอบการด้านศิลปะและการออกแบบในยุคดิจิทัล PLO10 อธิบายกระบวนการคิดเชิงออกแบบผลิตภัณฑ์ PLO12 เข้าใจและอธิบายแนวความคิดการออกแบบเครื่องปั้นดินเผา PLO13 อธิบายเกี่ยวกับเครื่องปั้นดินเผา

TQF ข้อ 2 ด้านทักษะ (Skills) คือ ความสามารถที่เกิดจากการเรียนรู้ ฝึกฝนปฏิบัติให้เกิดความแคล่วคล่อง ว่องไว และชำนาญ เพื่อพัฒนางาน พัฒนาวิชาชีพหรือวิชาการ พัฒนาตนและพัฒนาสังคม สำหรับการดำรงชีวิตในยุคดิจิทัล คล้องกับ PLO2 ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในงานศิลปะและการออกแบบ PLO3 สื่อสารภาษาไทย และภาษาอังกฤษในการนำเสนองาน PLO4 สังเคราะห์และประเมินงานศิลปะและการออกแบบ PLO6 ประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะด้านศิลปะและการออกแบบเพื่อฝึกประสบการณ์วิชาชีพ PLO7 ประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะด้านศิลปะและการออกแบบเพื่อเพื่อปฏิบัติสห

กิจศึกษาและบอกเป้าหมายการทำงานในอนาคต PLO11 ประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์บรรจุภัณฑ์ เฟอร์นิเจอร์ แฟชั่นและสิ่งทอ PLO14 ประยุกต์ใช้กระบวนการผลิตในการสร้างสรรค์เครื่องปั้นดินเผา

TQF ข้อ 3 ด้านจริยธรรม (Ethics) คือ พฤติกรรมหรือการกระทำระดับบุคคลที่สะท้อนถึงความเป็นผู้มีคุณธรรม ศีลธรรม และจรรยาบรรณ เพื่อประโยชน์ส่วนรวมและส่วนตน ทั้งต่อหน้าและลับหลังผู้อื่น คล้องกับ PLO8 ไม่คัดลอกผลงานผู้อื่น

TQF ข้อ 4 ด้านลักษณะบุคคล (Character) คือ บุคลิกภาพ ลักษณะนิสัย และค่านิยมที่สะท้อนคุณลักษณะเฉพาะศาสตร์ วิชาชีพ และสถาบัน โดยพัฒนาผ่านการเรียนรู้ และการฝึกประสบการณ์จากหลักสูตร ให้มีความเหมาะสมกับแต่ละระดับมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา คล้องกับ PLO3 สื่อสารภาษาไทย และภาษาอังกฤษในการนำเสนองาน และ PLO9 กล้าแสดงความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์ต่อกระบวนการทำงาน

3. การนำ PLOs มาออกแบบเนื้อหารายวิชา และกำหนด CLOs (Backward Curriculum Design)

หลักสูตรได้ดำเนินการประชุมทบทวนผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs) ซึ่งได้มาจากกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนหลังจากนั้นนำมาวิเคราะห์หามาตรายวิชา CLOs (Backward Curriculum Design) เพื่อให้บรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ ในด้าน 1) ทักษะความรู้ (Knowledge) 2) ทักษะเฉพาะ (Specific Skills) 3) ทักษะทั่วไป (Generic Skills) 4) ทศนคติ คุณธรรม(Attitude) ผู้รับผิดชอบหลักสูตรได้นำมาข้อมูลมาจัดกลุ่มเพื่อสร้างเป็น CLOs ของแต่ละรายวิชา

4. ความเชื่อมโยง CLOs กับกิจกรรมการเรียนการสอนและการวัดผลประเมินผล

หลักสูตรได้ออกแบบการเรียนรู้สอนทั้งในรูปแบบภาคบรรยาย ภาคปฏิบัติและกิจกรรมเสริมในระหว่างเรียน ซึ่งการเรียนการสอนประกอบด้วย ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองหรือกลุ่ม กรณีศึกษาผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ การสร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบ ศึกษาดูงานสถานประกอบการจริงทั้งในระดับอุตสาหกรรมและท้องถิ่น จัดทำโครงการวิจัยแบบเดี่ยว/แบบกลุ่ม ออกฝึกประสบการณ์ภาคสนามและอื่น ๆ โดยมีวิธีการประเมินด้วยการนำเสนอผลงาน ประเมินผลแบบ Rubric Score และการเข้าร่วมกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเป็นต้น

5. การทบทวน ปรับปรุงรายวิชาและหลักสูตร

5.1 การทบทวนปรับปรุงรายวิชา

5.1.1 อาจารย์ผู้สอนแต่ละรายวิชาจัดทำรายงานการประเมินผลและเสนอประเด็นที่ควรปรับปรุงให้อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

5.1.2 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร/คณะกรรมการประจำคณะ ประชุมพิจารณาทบทวนผล การดำเนินการหลักสูตรจากรายงานผลการดำเนินการหลักสูตร ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะที่เกี่ยวกับ คุณภาพหลักสูตรจากคณะกรรมการประเมินหลักสูตร ระดมความคิดเห็น วางแผนปรับปรุงการดำเนินการ เพื่อใช้ในรอบการศึกษาถัดไป

5.2 การทบทวนปรับปรุงหลักสูตร

หลักสูตรจะทำการปรับปรุงทุกๆ 5 ปี เพื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงองค์ความรู้และ ผลการวิจัยใหม่ ๆ ทั้งนี้เพื่อให้หลักสูตรมีความทันสมัยและสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บัณฑิต

6. การบริหารความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้น ในระหว่างดำเนินการหลักสูตร

6.1 การบริหารความเสี่ยงกรณีบัณฑิตที่จบไม่บรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (PLOs)

6.1.1 ทุกชั้นปีจะต้องถูกการทวนสอบผลลัพธ์การเรียนรู้ทุกรายวิชา (CLOs) และ ผลลัพธ์ การเรียนรู้ระดับชั้นปี (YLOs)

6.1.2 ก่อนจบการศึกษานักศึกษาชั้นปีสุดท้ายจะต้องประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs) จาก คณะกรรมการบริหารหลักสูตร

6.1.3 กรณีนักศึกษาชั้นปีสุดท้ายไม่บรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (PLOs) หลักสูตรจะต้องจัดกิจกรรมเสริมทักษะเพื่อให้ผู้เรียนบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้

6.2 การบริหารความเสี่ยงกรณีผลการดำเนินงานของหลักสูตรไม่เป็นไปตามแผนที่วางไว้

6.2.1 ปรับปรุงเนื้อหาการเรียนการสอนใหม่ให้สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน

6.2.2 ส่งเสริมการเรียนรู้จากสถานประกอบการจริง

6.2.3 ส่งเสริมให้นักศึกษาได้พบกับสถานการณ์จริงและนำองค์ความรู้ที่เรียนมาแก้ไขปัญหา

7. วิธีการในการสื่อสารและเผยแพร่ข้อมูลของหลักสูตรการศึกษาให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทราบ

7.1 สื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์ ได้แก่ เว็บไซต์มหาวิทยาลัย เว็บไซต์คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม และเพจเฟซบุ๊กของสาขาวิชา

7.2 สื่อออนไลน์ส่วนตัวผู้รับผิดชอบหลักสูตรทาง Facebook, Line, E-mail

7.3 การนิเทศนักศึกษาออกฝึกประสบการณ์ภาคสนาม

7.4 โทรศัพท์มหาวิทยาลัย คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม และอาจารย์ประจำหลักสูตร

7.5 แผ่นพับ โปสเตอร์ และการแนะนำประชาสัมพันธ์หลักสูตร

ภาคผนวก ก

ตอนที่ 1 แนวคิดในการปรับปรุงหลักสูตร

1. ความเป็นมา

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569 ได้ดำเนินการปรับปรุงหลักสูตรให้เป็นไปตามแนวทาง OBE และเป็นการจัดการศึกษาในรูปแบบ CWIE เพื่อให้สอดคล้องกับการเป็นมหาวิทยาลัยกลุ่ม 2 (พัฒนาเทคโนโลยีและส่งเสริมการสร้างนวัตกรรม) โดยแบ่งออกเป็น 2 วิชาเอก ได้แก่

1.1 วิชาเอกออกแบบผลิตภัณฑ์ ซึ่งแต่เดิมหลักสูตรเริ่มเปิดสอนครั้งแรกปีการศึกษา 2548 ในชื่อหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม หลักสูตรกลางสถาบันราชภัฏ พ.ศ. 2543 ต่อมาในปี พ.ศ. 2551 ได้ปรับปรุงหลักสูตรให้เป็นของมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม และได้ปรับปรุงทุกๆ 5 ปี จนในปี พ.ศ. 2561 ได้ปรับปรุงโดยเปลี่ยนชื่อหลักสูตรเป็นหลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2561 ต่อมาได้ปรับปรุงชื่อสาขาวิชาเป็นสาขาวิชาศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบสร้างสรรค์ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566

1.2 วิชาเอกเครื่องปั้นดินเผา หลักสูตรเริ่มเปิดสอนครั้งแรกปีการศึกษา 2527 หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีเซรามิกส์ โดยทางคณะมีการปรับปรุงหลักสูตรเป็นระยะ และได้ปรับปรุงหลักสูตรในปี พ.ศ. 2566 โดยใช้ชื่อหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมเซรามิกส์สร้างสรรค์ และใช้เปิดรับนักศึกษาในปีการศึกษา 2566 และในปีเดียวกัน

เพื่อให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2558 และในปลายปี พ.ศ. 2567 หลักสูตรได้ดำเนินการปรับปรุงหลักสูตรอีกครั้งเพื่อให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 และตามนโยบายของมหาวิทยาลัยโดยปรับปรุงหลักสูตรให้เป็นไปตามแนวทาง OBE โดยใช้ชื่อหลักสูตรว่า หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569 เพื่อให้สอดคล้องกับการประเมินคุณภาพ AUN-QA และเปิดใช้รับนักศึกษาในปีการศึกษา 2569

หลักสูตรมีความต้องการให้นักศึกษาเป็นนักปฏิบัติการ ด้านออกแบบผลิตภัณฑ์ กราฟิก บรรจุภัณฑ์ นักออกแบบแฟชั่น สิ่งทอ และเครื่องปั้นดินเผา นักพัฒนาผลิตภัณฑ์ของท้องถิ่นเพื่อความเข้าใจชื่อหลักสูตรของผู้ใช้บัณฑิต ภายใต้การกำกับดูแลของสำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ซึ่งมีนโยบายจะยกระดับมาตรฐานการศึกษา โดยได้กำหนดเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 มีผลทำให้มหาวิทยาลัยจะต้องพัฒนาและปรับปรุงหลักสูตรให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อม บริบทที่เปลี่ยนแปลง รวมทั้งสอดคล้องกับสภาพท้องถิ่นนอกจากนี้จำนวนหน่วยกิตรวมของหลักสูตรค่อนข้างสูง รายวิชามีเนื้อหาซ้ำซ้อนและไม่บูรณาการ และสถานการณ์ความก้าวหน้าทางวิทยาการใหม่ ๆ ได้เปลี่ยนไปอย่างรวดเร็ว เพื่อพัฒนาระบบการเรียนการสอนให้ตอบสนองต่อสถานการณ์

ปัจจุบันที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและเปิดโอกาสให้เลือกเรียนในสิ่งที่หลากหลายได้ จึงมีความจำเป็นที่จะต้องปรับปรุงหลักสูตรให้มีความทันสมัย เกิดการบูรณาการองค์ความรู้อย่างกว้างขวางในทุกแขนงที่เกี่ยวข้องและเพื่อให้สอดคล้องกับเป้าหมายและเป็นผู้นำทางสาขาวิชาศิลปะและการออกแบบอย่างยั่งยืน

2. แนวคิดในการปรับปรุงหลักสูตร

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ ได้ดำเนินการปรับปรุงหลักสูตรที่มุ่งเน้นที่ผลลัพธ์ของการศึกษา (Outcome Based Education) และสอดคล้องกับเกณฑ์มาตรฐานการศึกษาระดับอุดมศึกษา นอกจากนี้คุณลักษณะของหลักสูตรมีเอกลักษณ์ของตนเอง ตอบสนองต่อปรัชญา วิสัยทัศน์ และพันธกิจของมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ในขณะเดียวกันต้องมีความเป็นสากล ทันสมัยสอดคล้องกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลง โดยมีแนวคิดดังนี้

2.1. วิเคราะห์ผลการดำเนินงานของหลักสูตรการศึกษาที่ผ่านมา

2.1.1 ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง (Expected Learning Outcomes)

- 1) การพัฒนาหลักสูตรให้มีการเรียนการสอนด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม
- 2) ควรปรับเพิ่มรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับมัลติมีเดียให้มากขึ้น
- 3) ควรมีทักษะการติดต่อสื่อสาร (การพูดและการเขียน) โดยเฉพาะเอกสารทางราชการกับบุคคลภายนอก
- 4) หาข้อมูลความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียให้ครอบคลุมหลายด้าน
- 5) สร้างความเข้าใจให้แก่บัณฑิตเรื่องของการวางแผนการทำงานก่อนสำเร็จการศึกษา

2.1.2 โครงสร้างและเนื้อหาของหลักสูตร (Program Structure and Content)

- 1) เพิ่มช่องทางการเข้าถึงของกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียรับรู้และรับทราบหลักสูตรได้ง่ายมากยิ่งขึ้น
- 2) ควรปรับปรุงหรือพัฒนาการเรียนการสอนให้มีความทันสมัยตลอดเวลา
- 3) สร้างความเป็นจุดเด่น และอัตลักษณ์ของสถาบัน
- 4) ควรส่งเสริมหากิจกรรมเพื่อเพิ่มทักษะให้กับผู้เรียน
- 5) ควรพัฒนารายวิชาที่สามารถนำมาบูรณาการได้
- 6) พิจารณาเพิ่มหรือลดรายวิชาเลือกแต่ละกลุ่มเพียงพอต่อการทักษะอาชีพของผู้เรียน
- 7) หลักสูตรควรนำข้อเสนอแนะจากสถานประกอบมาทบทวนเนื้อหาและออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับภาคอุตสาหกรรม

2.1.3 แนวทางการจัดเรียนการสอน (Teaching and Learning Approach)

- 1) เพิ่มการประชาสัมพันธ์ปรัชญาการศึกษาแก่ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทุกภาคส่วน และเน้นย้ำกับนักศึกษาเพื่อให้ทราบถึงปรัชญาทางการศึกษา

- 2) ควรส่งเสริมให้มีการเรียนรู้จากสถานประกอบการจริงและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากผู้ประสบความสำเร็จในอาชีพจากศิษย์เก่า ผู้นำองค์กร เป็นต้น
- 3) ควรส่งเสริมการพัฒนาทักษะอาชีพเสริม
- 4) ควรส่งเสริมสิ่งสนับสนุนที่ให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ ค้นคว้า เช่น คอมพิวเตอร์ ส่วนกลางของสาขาฯ ห้องสืบค้น ห้องแสดงผลงานนักศึกษา
- 5) ควรส่งเสริมการเป็นผู้ประกอบและเรียนรู้จากสถานที่จริง
- 6) ควรส่งเสริมการเรียนรู้จากผู้ประกอบการโดยตรง

2.1.4 การประเมินผู้เรียน (Student Assessment)

- 1) ควรนำวิธีการประเมินเข้าประชุมพิจารณา
- 2) หลักสูตรควรเปิดช่องทางการอุทธรณ์และประชาสัมพันธ์ให้ผู้เรียนทราบ
- 3) มีระบบติดตามความก้าวหน้าและการสำเร็จการศึกษาของผู้เรียนผ่านที่ปรึกษาของแต่ละชั้นปี
- 4) รูปแบบเครื่องมือสำหรับการวัดและประเมินผล ควรชี้แจงกระบวนการและรายละเอียดให้ชัดเจนก่อนให้ผู้เรียนทดสอบหรือปฏิบัติทำผลงาน
- 5) ผู้สอนควรกำหนดเป้าหมายและเขียนผลลัพธ์การเรียนรู้ และอธิบายให้ผู้เรียนทราบถึงเกณฑ์การประเมินอย่างชัดเจน มีความเหมาะสมกับเนื้อหาวิชานั้น ๆ
- 6) ให้ผู้สอนมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ระหว่างภาคการศึกษา และปลายภาคการศึกษา
- 7) เพิ่มระบบการจัดเก็บข้อมูล เพื่อวิเคราะห์ความต้องการของสถานประกอบการ

2.1.5 บุคลากรสายวิชาการ (Academic Staff)

- 1) มีระบบติดตามการพัฒนาบุคลากรอย่างต่อเนื่อง
- 2) มีระบบติดตามการวัดและการติดตามตรวจสอบภาระงานของบุคลากรสายวิชาการในแต่ละไตรมาส เพื่อปรับปรุงประสิทธิภาพและคุณภาพของงาน ด้านการศึกษา การวิจัย และการบริการวิชาการ เพื่อนำมาปรับปรุงแผนการพัฒนาในปีถัดไป
- 3) มีการกำหนดสมรรถนะของบุคลากรสายวิชาการในแผนการพัฒนาหลักสูตร และสื่อสารให้แก่บุคลากรในหลักสูตรให้ทราบ
- 4) ผลักดันศักยภาพของบุคลากรภายในสาขาให้บุคคลภายนอกทราบ เพื่อให้เกิดการทำงานร่วมกัน
- 5) จัดทำระบบพี่เลี้ยงเพื่อดูแลผู้ขอเลื่อนตำแหน่งทางวิชาการให้สูงขึ้น ประกอบด้วย ประธานหลักสูตรและผู้มีคุณวุฒิที่เหมาะสมในด้านนั้น ๆ
- 6) มีการติดตามการดำเนินงานของแต่ละบุคคลที่ได้รับมอบหมาย

- 7) มีการประชุมเพื่อกำหนดการใช้งบประมาณเพื่อการพัฒนาบุคลากร
- 8) มุ่งเน้นและส่งเสริมให้บุคลากรในสาขาฯ ให้ส่งผลงานด้านการสอน การวิจัย และการบริการทางวิชาการของบุคลากรสายวิชาการ

2.1.6 การบริการและการสนับสนุนผู้เรียน (Student Support Services)

- 1) เร่งการประชาสัมพันธ์เชิงรุก และสื่อออนไลน์
- 2) เร่งพัฒนาแผนของหลักสูตรฯ ทั้งระยะสั้นและระยะยาวให้สอดคล้องกับด้านวิชาการและด้านที่ไม่ใช่วิชาการ
- 3) สร้างระบบการจัดเก็บและติดตามความก้าวหน้าผลการเรียนและการตรวจสอบภาระการเรียนของผู้เรียนรายบุคคล เพื่อให้ผู้เรียนแก้ไขข้อบกพร่องได้ทันเวลาที่หากจำเป็น
- 4) เพิ่มการประชาสัมพันธ์ข้อมูลการประกวดหรือกิจกรรมเสริมหลักสูตรให้ทราบอย่างทั่วถึง
- 5) จุดที่ควรพัฒนา การสื่อสารและทักษะเฉพาะทาง เพื่อรองรับการบริการอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น
- 6) ส่งเสริมและพัฒนาบุคลากรมีการบริการและช่วยเหลือผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

2.1.7 สิ่งอำนวยความสะดวกและโครงสร้างพื้นฐาน (Facilities and Infrastructure)

- 1) วัสดุและอุปกรณ์สารสนเทศ
- 2) อุปกรณ์ที่มีความทันสมัยเท่าทันต่อเทคโนโลยี
- 3) ควรมีสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนในด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
- 4) ควรมีเทคโนโลยีสารสนเทศสนับสนุนผู้เรียนและบุคลากร
- 5) ลายเส้นทางด้านวิชาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 6) จัดระเบียบพื้นที่การใช้เครื่องมือ จัดระบบความปลอดภัย และป้ายบ่งชี้ข้อกำหนดด้านความปลอดภัย
- 7) ระบบการเดินทางที่ปลอดภัย และสะดวกสบาย
- 8) วิเคราะห์ผลประโยชน์เพื่อจัดทำคู่มือในการให้บริการวิชาการ
- 9) จัดทำเอกสารทะเบียนคุณครูพันธุ์

2.1.8 ผลผลิตและผลลัพธ์ (Output and Outcomes)

- 1) จัดทำวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อปรับปรุงหลักสูตรที่ดีขึ้น
- 2) จัดทำระบบติดตามและเปรียบเทียบผลงานวิจัยและผลงานสร้างสรรค์ของอาจารย์บุคลากรและนักศึกษา
- 3) วิเคราะห์ผลผลงานวิจัยและผลงานสร้างสรรค์ ของอาจารย์บุคลากรและนักศึกษา
- 4) ทำระบบตรวจสอบ ความสำเร็จของหลักสูตรของเป้าหมายที่กำหนดขึ้น

5) มีการติดตามและเปรียบเทียบผู้มีส่วนได้ส่วนเสียต่อหลักสูตร

2.2 วิเคราะห์ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจริงของผู้สำเร็จการศึกษา เพื่อปรับปรุงและพัฒนาการดำเนินการจัดการศึกษา

ผลจากการประเมินภาวะการณ์มีงาน 24 คน พบว่าผู้สำเร็จการสาขาวิชาศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบและสาขาวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมเซรามิกส์ไม่มีงานทำก่อนการศึกษา แต่มีงานทำหลังจบการศึกษา จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 66.67 มีงานทำก่อนการศึกษา อยู่ในสายงานเดิมหลังจบการศึกษา จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 12.5 และยังไม่มีการทำ จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 20.83

2.3 วิเคราะห์ผลประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต บัณฑิต และศิษย์เก่า ตลอดจนข้อร้องเรียนจากบุคคลหรือหน่วยงานภายนอก และบุคคลภายในมหาวิทยาลัย และผลประเมินคุณภาพภายนอกระดับหลักสูตร เพื่อเป็นข้อมูลย้อนกลับในการปรับปรุงและพัฒนาการออกแบบหลักสูตร

แนวทางการพัฒนานำ Mapping มาปรับเป็น PLOs เพื่อให้สอดคล้องกับ มคอ2 ที่ยังไม่เป็นแบบ OBE หลักสูตรมีแผนดำเนินการปรับปรุงหลักสูตรปี 2569 ประชุมปรับกระบวนการตรวจสอบการบรรลุ PLOs ของปรับปรุง มคอ 3 ทุกรายวิชา ให้มีของรายละเอียดของ CLOs ปรับปรุงหลักสูตรแบบ OBE ปีการศึกษา 2569 นำข้อของกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียมาปรับในการเรียนการสอนปรับปรุงหลักสูตรแบบ OBE ปีการศึกษา 2569 ก่อนจัดการเรียนการสอนคาบแรก ให้อาจารย์ผู้สอนแจ้งปรัชญาการศึกษาของมหาวิทยาลัยและปรัชญาการศึกษาหลักสูตรรับทราบชี้แจงรายละเอียดการเลือกเรียน นำข้อเสนอแนะของผู้ประกอบการมาใช้ในการเรียนการสอน ทุกรายวิชาระบุวิธีการวัดและประเมินผล ชี้แจงแนวทางการวัดและประเมินผลให้อาจารย์ทราบและนำไปปฏิบัติ ให้ผู้สอนทำแนวการประเมินให้ชัดเจน ประชุมชี้แจงทบทวนการบรรลุ CLOs, PLOs ทุกการประเมินอาจารย์ชี้แจงผลการประเมินทุกครั้ง ประชุมทบทวนสอบทุกรายวิชา เพิ่มกระบวนการวางแผนการดำเนินวิจัยและบริการวิชาการ ให้อาจารย์จัดทำสมรรถนะ ทบทวนรายวิชาหรือกิจกรรมในการเรียนการสอนทั้งระยะสั้นและระยะยาว จัดทำแผนครุภัณฑ์เพิ่มเติม จัดหาหนังสือหรือ E-book เพิ่มเติม ทำหนังสือขอความอนุเคราะห์เทียบเคียงในหลักสูตรที่มีคุณภาพที่ดีกำหนดวิธีการการติดตามการบรรลุของนักศึกษา

3. ขั้นตอนในการปรับปรุงหลักสูตร

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569 ได้มีการดำเนินการให้สอดคล้องกับกฎกระทรวง มาตรฐานหลักสูตรการศึกษาระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 และประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2566 โดยได้พัฒนา/ปรับปรุงหลักสูตรให้เป็นไปตามแนวทางการจัดการศึกษาที่มุ่งเน้นผลลัพธ์ (Outcomes Base Education : OBE) ที่เหมาะสมกับความบริบทและต้องการของท้องถิ่น โดยมีกระบวนการดำเนินการพัฒนา/ปรับปรุงหลักสูตร ดังต่อไปนี้

3.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรจัดทำแผนการเปิดหลักสูตรและเป้าหมายการรับนักศึกษาภาค ปกติ ภาคพิเศษ (วันเสาร์-อาทิตย์) (เฉพาะหลักสูตรใหม่) และแบบขอเปิด/ปรับปรุงหลักสูตร (CCPS02) ทั้งหลักสูตรใหม่และหลักสูตรปรับปรุง เพื่อนำเข้าพิจารณาในการประชุมคณะกรรมการจัดการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงครามเพื่อให้ความเห็นชอบก่อนไปดำเนินการ

3.2 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรจัดทำคำสั่งคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม ที่ 1/2567 ลงวันที่ 16 ตุลาคม พ.ศ. 2567 เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะ การออกแบบ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569

3.3 คณะเสนอคำสั่งมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ที่ 1/2568 ลงวันที่ 12 มกราคม พ.ศ. 2568 เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการวิพากษ์หลักสูตรหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569

3.4 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรจัดประชุมคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรหลักสูตรศิลปกรรม ศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569 เมื่อวันที่ 20 พฤศจิกายน พ.ศ. 2567

3.5 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรแก้ไขหลักสูตรตามข้อเสนอแนะคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตร

3.6 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรจัดประชุมคณะกรรมการวิพากษ์หลักสูตรหลักสูตรศิลปกรรม ศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569 เมื่อวันที่ 15 มกราคม พ.ศ. 2568

3.7 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรแก้ไขหลักสูตรตามข้อเสนอแนะคณะกรรมการวิพากษ์หลักสูตร

3.8 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรนำหลักสูตรเข้าพิจารณาในการประชุมคณะกรรมการประจำ คณะ ในการประชุมครั้งที่ 28(1/2568) เมื่อวันที่ 5 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2568

3.9 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรแก้ไขหลักสูตรตามข้อเสนอแนะคณะกรรมการประจำคณะ และ ส่งเอกสารหลักสูตรไปยังงานพัฒนาหลักสูตรและจัดการเรียนการสอน กองบริการการศึกษาเพื่อตรวจสอบ ความถูกต้องสมบูรณ์ของเนื้อหา

3.10 ภายหลังตรวจสอบ งานพัฒนาหลักสูตรฯ จะแจ้งกลับไปยังอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรเพื่อ แก้ไขหลักสูตรก่อนสำเนาเอกสารหลักสูตร หน้า-หลัง เย็บมุม จำนวน 31 ชุด

3.11 คณะทำบันทึกข้อความ เรียนผู้อำนวยการกองบริการการศึกษา เพื่อเสนอวาระพิจารณา หลักสูตรในการประชุมคณะกรรมการจัดการศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม พร้อมส่งเอกสาร หลักสูตร จำนวน 31 ชุด และเข้าร่วมประชุมในวันประชุมเพื่อนำเสนอหลักสูตร

3.12 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรแก้ไขหลักสูตรตามข้อเสนอแนะคณะกรรมการจัดการศึกษาฯ และส่งไฟล์หลักสูตรไปยังงานพัฒนาหลักสูตรฯ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องสมบูรณ์ของเนื้อหา

3.13 ภายหลังตรวจสอบ งานพัฒนาหลักสูตรฯ จะแจ้งกลับไปยังอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรเพื่อแก้ไขหลักสูตรก่อนสำเนาเอกสารหลักสูตร หน้า-หลัง เย็บมุม จำนวน 25 ชุด

3.14 คณะทำงานที่กข้อความ เรียน รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ เพื่อเสนอวาระพิจารณาหลักสูตรในการประชุมคณะกรรมการสภาวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม พร้อมส่งเอกสารหลักสูตรจำนวน 25 ชุด พร้อมทั้งส่งไฟล์หลักสูตรให้งานพัฒนาหลักสูตรฯ เพื่อส่งต่อให้คณะกรรมการสภาวิชาการและเข้าร่วมประชุมในวันประชุมเพื่อนำเสนอหลักสูตร

3.15 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรแก้ไขหลักสูตรตามข้อเสนอแนะคณะกรรมการสภาวิชาการและส่งไฟล์หลักสูตรไปยังงานพัฒนาหลักสูตรฯ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องสมบูรณ์ของเนื้อหา

3.16 ภายหลังตรวจสอบ งานพัฒนาหลักสูตรฯ จะแจ้งกลับไปยังอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรเพื่อแก้ไขหลักสูตร พร้อมส่งไฟล์หลักสูตรไปยังงานพัฒนาหลักสูตรฯ เพื่อส่งให้สำนักงานสภามหาวิทยาลัย

3.17 คณะทำงานที่กข้อความ เรียน รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ เพื่อเสนอวาระพิจารณาหลักสูตรในการประชุมสภามหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม โดยต้องจัดเตรียมไฟล์นำเสนอหลักสูตรตามรูปแบบที่มหาวิทยาลัยกำหนด ให้กับสำนักงานสภามหาวิทยาลัยก่อนวันประชุม และเข้าร่วมนำเสนอหลักสูตรในวันประชุม

3.18 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรปรับแก้ไขหลักสูตรตามข้อเสนอแนะคณะกรรมการสภามหาวิทยาลัยและส่งไฟล์หลักสูตรไปยังงานพัฒนาหลักสูตรฯ เพื่อตรวจสอบรายละเอียดและความถูกต้องสมบูรณ์ของเนื้อหา สำหรับเตรียมส่งให้ สป.อว.ผ่านระบบ CHECO

3.19 งานพัฒนาหลักสูตรฯ ประสานสำนักงานสภามหาวิทยาลัย เพื่อขอรายงานการประชุมสภามหาวิทยาลัยที่พิจารณาหลักสูตรนั้น ภายหลังได้รับการรับรองรายงานการประชุมแล้ว

3.20 งานพัฒนาหลักสูตรฯ ดำเนินการกรอกข้อมูลหลักสูตรผ่านระบบ CHECO ของสป.อว. เพื่อส่งหลักสูตรให้ สป.อว.รับทราบการให้ความเห็นชอบหลักสูตรจากสภามหาวิทยาลัย

4. รายชื่อคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิในการพัฒนาและวิพากษ์หลักสูตร

4.1 คณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิในการพัฒนาหลักสูตร

ชื่อ-สกุล	ตำแหน่ง	หน่วยงาน
รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุตสังข์	คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ อาจารย์ประจำสาขาวิชาการศิลปะและการออกแบบ	คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร
รองศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง	อาจารย์ประจำสาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์ (หลักสูตรสองภาษา)	คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

ชื่อ-สกุล	ตำแหน่ง	หน่วยงาน
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประกรณ์ วิไล	อาจารย์ประจำหลักสูตรเซรามิก สาขาเทคโนโลยีศิลป์	คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุภาพร อรรถโกมล	อาจารย์ประจำสาขาวิชาการออกแบบ	คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
นางสาวฐิตาภรณ์ แต่งช้าง	นักวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์ชำนาญการ	ศูนย์ส่งเสริมอุตสาหกรรมภาคที่ 2 กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม (กสอ.)
นายพงษ์ธร ละเอียดอ่อน	ผู้จัดการ	บริษัท FiF Deign

4.2 คณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิในการวิพากษ์หลักสูตร

ชื่อ-สกุล	ตำแหน่ง	หน่วยงาน
ศาสตราจารย์ ดร.จิรวัฒน์ พิระสันต์	อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ	คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร
รองศาสตราจารย์ ดร.ประติพัทธ์ เลิศรุจิดำรงค์กุล	อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปะและการออกแบบเครื่องเคลือบดินเผา	คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
รองศาสตราจารย์ ดร. โชคอนันต์ บุษราคัมภากร	อาจารย์ประจำหลักสูตรการออกแบบและวางแผน	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กนิษฐา เรืองวรรณศักดิ์	อาจารย์ประจำสาขาวิชาสาขาออกแบบผลิตภัณฑ์	คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
นายพนาสิน ธนบดีสกุล	กรรมการผู้จัดการ	บริษัท ธนบดีเดคคอร์ เซรามิก จำกัด
นายณัฏฐพงศ์ พรหมพงษ์	เจ้าของและผู้ก่อตั้งแบรนด์ Isan cubism	แบรนด์ Isan cubism

5. ผลการพิจารณาหลักสูตรจากคณะกรรมการชุดต่าง ๆ

ผลการพิจารณาจากคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

ในการประชุมครั้งที่ 1 /2567 เมื่อวันที่ 20 พฤศจิกายน พ.ศ. 2567

ข้อเสนอแนะของคณะกรรมการ	รายละเอียดการแก้ไข
1. ความเชื่อมโยงของชื่อหลักสูตรและชื่อวิชาเอก 1.1 ชื่อวิชาเอกออกแบบศิลปะร่วมสมัย มีความเฉพาะเกินไป ควรพิจารณาใช้ชื่อศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบสร้างสรรค์เพราะชื่อนี้ได้รับรับรู้จากกลุ่มเป้าหมายมากกว่า 1.2 ชื่อวิชาเอกออกแบบเครื่องปั้นดินเผา มีการใช้ Pottery Design มีการให้นิยามความหมายอย่างไร และแตกต่างกับ Ceramics Design อย่างไร	ปรับชื่อวิชาเอก ดังนี้ 1. วิชาเอกศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบ 2. วิชาเอกศิลปะและการออกแบบเครื่องปั้นดินเผา
2. แนวโน้มการเรียนการสอนด้านเซรามิกส์มีนักศึกษาทั่วไปที่สนใจด้านงานศิลปะมากขึ้น เพราะฉะนั้น หลักสูตรควรส่งเสริมการเรียนด้านศิลปะมากกว่างานด้านอุตสาหกรรม ซึ่งงาน Craft ด้านเซรามิกส์มีโอกาสมากในกลุ่มภาคเหนือ	ปรับปรุงกิจกรรมการเรียนการสอนให้นักศึกษามีทักษะด้านศิลปะที่นำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบการเรียนการสอนของวิชาเอกศิลปะ และการออกแบบเครื่องปั้นดินเผา
3. งานด้านเซรามิกส์ควรปรับรูปแบบการจัดการสอนแบบหลักสูตรระยะสั้น เช่น Art toy เป็นต้น และการบูรณาการข้ามศาสตร์เพิ่มขึ้น	ปรับตามข้อเสนอแนะของทรงคุณวุฒิ โดยเพิ่มรายวิชาเลือก
4. ปรับปรัชญาให้สอดคล้องกับศาสตร์ศิลปะและการออกแบบมีความสำคัญอย่างไรต่อการพัฒนาประเทศไทย	ปรับปรัชญาเป็น : สร้างบัณฑิตนักปฏิบัติ สร้างสรรค์ศิลปะด้วยเทคโนโลยีและนวัตกรรมการออกแบบผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นสู่ความยั่งยืน
5. ผลลัพธ์การเรียนรู้ควรปรับให้คล้องทั้ง 2 วิชาเอก	ปรับผลลัพธ์การเรียนรู้เป็นที่ยึดโยงกันในกลุ่มวิชาแกน และวิชาเอกร่วม ที่เรียนร่วมกัน
6. วัตถุประสงค์ควรปรับให้สอดคล้องกับปรัชญา	ปรับวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อผลิตบัณฑิตนักปฏิบัติที่มีความรู้ทางศิลปะและการออกแบบ 2. เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น

ข้อเสนอแนะของคณะกรรมการ	รายละเอียดการแก้ไข
	3. เพื่อผลิตบัณฑิตที่ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมมาใช้ในการออกแบบ 4. เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต 5. เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีทักษะในประกอบอาชีพอิสระด้านศิลปะและการออกแบบ 6. เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความใฝ่รู้ มีความรับผิดชอบ และมีคุณธรรมและจริยธรรม
7. การประชาสัมพันธ์หลักสูตรควรให้ความสำคัญกับการจัดแสดงผลงานของอาจารย์ นักศึกษา การลงพื้นที่ชุมชน เพื่อเป็นการกระตุ้นให้กับหลักสูตร นอกจากนี้ควรจัดกิจกรรมที่แลกเปลี่ยนการเรียนรู้ทั้ง 2 วิชาเอก	นำไปปรับปรุงแผนการพัฒนาหลักสูตรโดยการจัดแสดงผลงานของนักศึกษา อาจารย์
8. โครงการหลักสูตร ในกลุ่มวิชาแกนได้แก่ วาดเส้น องค์ประกอบศิลป์ ประวัติศาสตร์ศิลป์ และเขียนแบบ เพียงพอต่อหลักสูตรศิลปกรรม ควรปรับรายวิชาจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ เป็นรายวิชาเกี่ยวกับการเป็นผู้ประกอบการ หรือเป็นรายวิชา Find Art	ปรับรายวิชาจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ ร่วมกันเป็น รายวิชาศิลปะสื่อผสม
9. รายวิชาวิจัยควรปรับเป็นการศึกษาอิสระและคำอธิบาย	ปรับชื่อรายวิชาวิจัยศิลปะการออกแบบ เป็นรายวิชาการศึกษาอิสระทางศิลปะและการออกแบบ
10. รายวิชาที่เรียนร่วมกันควรแยกกลุ่ม	ปรับรายวิชาที่เรียนร่วมเป็นวิชาเอกร่วมจำนวน 6 รายวิชา
11. วิชาเลือกกลุ่มเครื่องปั้นดินเผาควรแยกออกให้ชัดเจน	ปรับโดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ 1) กลุ่มศิลปะเครื่องปั้นดินเผา 2) กลุ่มออกแบบเครื่องปั้นดินเผา
12. ในปี 4 เทอม 1 ควรเพิ่มรายวิชาให้เหมาะสมต่อการจัดการเรียนการสอน	ปรับแผนการเรียนจาก 3 หน่วยกิต เป็น 9 หน่วยกิต
13. บ้างรายวิชาไม่สอดคล้องกับสถานการณ์ เช่น วิชาจิ๊กเกอร์ เพราะปัจจุบันในระบบอุตสาหกรรมมีกระบวนการผลิตใหม่	ตัดรายวิชา ออกแบบเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยใบมีด (Jigger Pottery Design) เนื่องจากผู้ทรงพิจารณาว่า

ข้อเสนอแนะของคณะกรรมการ	รายละเอียดการแก้ไข
	รายวิชานี้ไม่ทันสมัยเพราะปัจจุบันอุตสาหกรรมมีนวัตกรรมทดแทนแล้ว
14. รายวิชาภาษาไทยกับภาษาอังกฤษไม่สัมพันธ์กัน	ตรวจสอบและปรับแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ
15. ขาดการสำรวจของกลุ่ม Stakeholders ด้านเครื่องปั้นดินเผา	เพิ่ม Stakeholders ด้านเครื่องปั้นดินเผา
16. ขาดเนื้อหาการเรียนรู้ตลอดชีวิต ควรนำไปสอดแทรกไว้ในวัตถุประสงค์	เพิ่มในวัตถุประสงค์ ข้อ 2.4 เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ผลการวิพากษ์หลักสูตรจากคณะกรรมการวิพากษ์หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

ในการประชุมครั้งที่ 1/2568 เมื่อวันที่ 15 มกราคม พ.ศ. 2568

ข้อเสนอแนะของคณะกรรมการ	รายละเอียดการแก้ไข
1. ปรับปรัชญาของหลักสูตรให้เห็นถึงแนวทางการผลิตบัณฑิตในด้านอะไร	ปรับปรุงจากเดิม “สร้างบัณฑิตนักปฏิบัติ สร้างสรรค์ศิลปะด้วยเทคโนโลยีและนวัตกรรมการออกแบบผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นสู่ความยั่งยืน” ปรับเป็น “สร้างบัณฑิตนักปฏิบัติที่มีความรู้และความเชี่ยวชาญด้านศิลปะและการออกแบบ สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ด้านศิลปะเพื่อใช้ในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น ผสานเทคโนโลยีและนวัตกรรมเพื่อสร้างสรรค์งานออกแบบพร้อมด้วยทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต ความสามารถในการประกอบอาชีพ และยึดมั่นในคุณธรรม จริยธรรม และความรับผิดชอบต่อสังคม”
2. ควรพัฒนารายวิชาที่ใช้ AI ในการออกแบบ	ในรายวิชาด้านการออกแบบให้ผู้สอนพิจารณานำ AI มาช่วยในการออกแบบ แต่จะต้องสร้างความเข้าใจในกระบวนการใช้ AI ให้เกิดประโยชน์ ไม่ก่อให้เกิดผลเสียในอาชีพ
3. พิจารณาชื่อวิชาเอกศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบ คำว่า นวัตกรรม จะต้องมียาววิชาที่สะท้อนกระบวนการสร้างนวัตกรรมอย่างไร	ปรับ จากเดิม “วิชาเอกศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบ” เป็น “วิชาเอกศิลปะและการออกแบบผลิตภัณฑ์”

ข้อเสนอแนะของคณะกรรมการ	รายละเอียดการแก้ไข
4. พิจารณาชื่อวิชาเอกศิลปะและการออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา คำว่าเครื่องปั้นดินเผาไม่น่าสนใจ ควรใช้คำว่า เซรามิกส์เพราะชื่อติดตลาดมากกว่า	หลักสูตรได้พิจารณา ชื่อวิชาเอกที่ใช้คำว่า เซรามิกส์ นั้นแต่เดิมสาขาวิชาใช้คำนี้ แต่จำนวนของผู้เรียนยังน้อย เพราะนักเรียนไม่เข้าใจว่า เซรามิกส์ คืออะไร ดังนั้นหลักสูตรจึงมีติวร่วมกัน ปรับจากคำว่าเซรามิกส์ เป็นเครื่องปั้นดินเผา
5. CPOL5 ,CPLO6 ควรทบทวนใหม่เพราะเป็นสิ่งที่หลักสูตรดำเนินการอยู่แล้ว และจะช่วยลดจำนวนของ PLO ได้	หลักสูตรได้ทำตามที่กองบริการการศึกษาแนะนำไว้ ซึ่งทุกหลักสูตรควรมี
6. กระบวนการพัฒนาให้บัณฑิตเป็นผู้ประกอบการ หลักสูตรควรนำมาพิจารณาถึงแนวทางการเรียนในด้านอะไรบ้าง	หลักสูตรได้มีรายวิชาการรับการเป็นผู้ประกอบการ ซึ่งปรากฏอยู่ในกลุ่มรายวิชาการเป็นผู้ประกอบการ
7. พันธกิจด้านผลิตและพัฒนาครูหรือการเป็นนำเสนอ การสอน หลักสูตรควรมีควรทำอย่างไร	เนื่องจากหลักสูตรไม่ได้มุ่งพัฒนาให้บัณฑิตในด้านครู แต่หลักสูตรมีกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้บัณฑิตเป็นนักถ่ายทอดองค์ความรู้ในด้านการออกแบบ

ผลการพิจารณาจากคณะกรรมการประจำคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

ในการประชุมครั้งที่ 28 (1/2568) เมื่อวันที่ 5 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2568

ข้อเสนอแนะของคณะกรรมการ	รายละเอียดการแก้ไข
เนื่องจากคณะมีการปรับชื่อคณะเป็น คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยี ดังนั้น วารสารของคณะที่เปิดรับอาจส่งผลต่อหลักสูตร หลักสูตรควรศึกษาแนวทางในการสร้างวารสารด้านการออกแบบ เป็นของหลักสูตรเอง	หลักสูตรได้นำข้อเสนอแนะจากผู้ทรงวุฒิไปนำเสนอต่อคณะกรรมการบริหารคณะต่อไป

ผลการพิจารณาจากคณะกรรมการจัดการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ในการประชุมครั้งที่ 91(2/25268) เมื่อวันที่ 24 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2568

ข้อเสนอแนะของคณะกรรมการ	รายละเอียดการแก้ไข
1. ปรับชื่อภาษาอังกฤษวิชาเอกศิลปะและการออกแบบเครื่องปั้นดินเผาปรับเป็นจากเดิม	ปรับตามข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะของคณะกรรมการ	รายละเอียดการแก้ไข
Pottery Art and Design เป็น Art and Pottery Design	
2. ปรับหมวดวิชาเฉพาะข้อที่ 2) วิชาเอกร่วม เป็น วิชาพื้นฐาน	ปรับตามข้อเสนอแนะ
3. ชื่อรายวิชาบางรายวิชาควรปรับเป็นคำนาม เช่น รายวิชาออกแบบร่างผลิตภัณฑ์ ปรับเป็น รายวิชาการออกแบบร่างผลิตภัณฑ์	ปรับตามข้อเสนอแนะ
4. ตรวจสอบจำนวนหน่วยกิตทุกรายวิชา	ปรับตามข้อเสนอแนะ

ผลการพิจารณาจากคณะกรรมการสภาวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ในการประชุมครั้งที่ 107 (2/2568) เมื่อวันที่ 14 พฤษภาคม พ.ศ. 2568

ข้อเสนอแนะของคณะกรรมการ	รายละเอียดการแก้ไข
1. ปรับชื่อวิชาเอก	1. วิชาเอก ออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product Design) 2. วิชาเอก เครื่องปั้นดินเผา (Pottery)
2. ปรับ CPLO เป็น PLO และจัดลำดับผลการเรียนรู้ก่อน-หลัง	PLO1 : อธิบายรูปแบบงานศิลปะและการออกแบบ PLO2 : ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในงานศิลปะและการออกแบบ PLO3 : สื่อสารภาษาไทย และภาษาอังกฤษในการนำเสนองาน PLO4 : สังเคราะห์และประเมินงานศิลปะและการออกแบบ PLO5 : อธิบายแนวคิดการเป็นผู้ประกอบการด้านศิลปะและการออกแบบในยุคดิจิทัล PLO6 : ประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะด้านศิลปะและการออกแบบเพื่อฝึกประสบการณ์วิชาชีพ PLO7 : ประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะด้านศิลปะและการออกแบบเพื่อปฏิบัติสหกิจศึกษาและบอกเป้าหมายการทำงานในอนาคต PLO8 : ไม่คัดลอกผลงานผู้อื่น

ข้อเสนอแนะของคณะกรรมการ	รายละเอียดการแก้ไข
	PLO9 : กล้าแสดงความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์ต่อกระบวนการทำงาน <u>วิชาเอกออกแบบผลิตภัณฑ์</u> PLO10 : อธิบายกระบวนการคิดเชิงออกแบบผลิตภัณฑ์ PLO11 : ประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ บ ภัณฑ์ เฟอร์นิเจอร์ แฟชั่นและสิ่งทอ <u>วิชาเอกเครื่องปั้นดินเผา</u> PLO12 : เข้าใจและอธิบายแนวคิดการออกแบบเครื่องปั้นดินเผา PLO13 : อธิบายเกี่ยวกับเครื่องปั้นดินเผา PLO14 : ประยุกต์ใช้กระบวนการผลิตในการสร้างสรรค์เครื่องปั้นดินเผา
3. แก้ไขปรัชญาของหลักสูตร โดยให้ตัด “ความสามารถในการเป็นผู้ประกอบการ” ออก	สร้างบัณฑิตนักปฏิบัติที่มีความสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ด้านศิลปะนำมาใช้ในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น ผสานเทคโนโลยีและนวัตกรรมเพื่อสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ พร้อมด้วยทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต และยึดมั่นในคุณธรรม จริยธรรม และความรับผิดชอบต่อสังคม

ผลการพิจารณาจากคณะกรรมการสภามหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ในการประชุมครั้งที่ 226 (5/2568) เมื่อวันที่ 31 พฤษภาคม พ.ศ. 2568

ข้อเสนอแนะของคณะกรรมการ	รายละเอียดการแก้ไข
- ไม่มีข้อเสนอแนะ	- ไม่มีรายละเอียดให้แก้ไข

ตอนที่ 2 ตารางเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566-2567 กับหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569 สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566-2567	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569	สาระการปรับปรุง
ชื่อหลักสูตร ภาษาไทย : หลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบ ภาษาอังกฤษ : Bachelor of Architecture Program in Art and Innovation Creative Design	ชื่อหลักสูตร ภาษาไทย : หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ ภาษาอังกฤษ : Bachelor of Fine and Applied Arts Program in Art and Design	- ปรับชื่อหลักสูตร และสาขาวิชา
ภาษาไทย : หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมเซรามิกสร้างสรรค์ ภาษาอังกฤษ : Bachelorof Technology Program in Creative Ceramics Innovation.		
ชื่อปริญญา ภาษาไทย : สถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต (ศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบสร้างสรรค์) : สถ.บ (ศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบสร้างสรรค์) ภาษาอังกฤษ : Bachelor of Architecture Bachelor of Architecture (Art and Innovation Creative Design) : B.Arch. (Art and Innovation Creative Design)	ชื่อปริญญา ภาษาไทย : ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (ศิลปะและการออกแบบ) : ศป.บ (ศิลปะและการออกแบบ) ภาษาอังกฤษ : Bachelor of Fine and Applied Arts (Art and Design) : B.F.A. (Art and Design)	- ปรับชื่อปริญญา
ภาษาไทย : เทคโนโลยีบัณฑิต (นวัตกรรมเซรามิกสร้างสรรค์) ทล.บ. (นวัตกรรมเซรามิกสร้างสรรค์) ภาษาอังกฤษ : Bachelor of Technology (Creative Ceramics Innovation) : B.Tech.(CreativeCeramicsInnovation)		
วิชาเอก : ไม่มี	วิชาเอก : จำนวน 2 วิชาเอก ได้แก่ 1) วิชาเอก ออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product Design) 2) วิชาเอก เครื่องปั้นดินเผา (Pottery)	- ปรับวิชาเอก

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566-2567	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569	สาระการปรับปรุง
ความร่วมมือกับสถาบันอื่น ☒ เป็นหลักสูตรของสถาบันโดยเฉพาะ ☐ เป็นหลักสูตรที่ได้รับความร่วมมือสนับสนุนจากสถาบันอื่น ☐ เป็นหลักสูตรร่วมกับสถาบันอื่น	ความร่วมมือกับหน่วยงานภายนอก/สถานประกอบการ ☒ เป็นหลักสูตรของสถาบันโดยเฉพาะ ☐ เป็นหลักสูตรที่ได้รับความร่วมมือสนับสนุนจากสถาบันอื่น ☐ เป็นหลักสูตรร่วมกับสถาบันอื่น	- ไม่เปลี่ยนแปลง
อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา ศิลปะและนวัตกรรมออกแบบสร้างสรรค์ 1. นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม นักออกแบบกราฟิก และนักออกแบบบรรจุภัณฑ์ 2. บุคลากร R&D (นักออกแบบ) ในหน่วยงานภาครัฐ รัฐวิสาหกิจ และภาคเอกชน 3. นักออกแบบในหน่วยงานอุตสาหกรรม เช่น อุตสาหกรรมการเกษตร อุตสาหกรรมบริการ นักวิจัยและพัฒนาผลิตภัณฑ์ เป็นต้น 4. ผู้ประกอบการและนักออกแบบอิสระ 5. ศึกษาต่อทางด้านออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมหรือสาขาที่เกี่ยวข้อง ทั้งในระดับปริญญาโทและปริญญาเอก นวัตกรรมเชรามิกส์สร้างสรรค์ 1. ผู้ประกอบการในธุรกิจอุตสาหกรรมเชรามิกส์ 2. นักปฏิบัติงาน หัวหน้างาน ผู้จัดการในโรงงานอุตสาหกรรมเชรามิกส์ 3. นักวิชาการด้านเชรามิกส์ในหน่วยงานภาครัฐ รัฐวิสาหกิจ และภาคเอกชน 4. นักออกแบบ พัฒนา และ สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์เชรามิกส์	อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา 1.1 นักออกแบบผลิตภัณฑ์ กราฟิก บรรจุภัณฑ์ แพชั่นและสิ่งทอ เฟอร์นิเจอร์ และเครื่องปั้นดินเผา 1.2 นักพัฒนาผลิตภัณฑ์ R&D ในอุตสาหกรรม 1.3 นักวิชาการทางการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะและการออกแบบ 1.4 นักศิลปะและการออกแบบอิสระ 1.5 ผู้ประกอบการด้านศิลปะและการออกแบบ	- ปรับปรุงอาชีพที่สามารถประกอบอาชีพได้หลังสำเร็จการศึกษา
ปรัชญาของหลักสูตร : หลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์ อุตสาหกรรม เป็นหลักสูตรที่สร้างบัณฑิตนักปฏิบัติวิชาชีพทางด้านออกแบบผลิตภัณฑ์ อุตสาหกรรม	ปรัชญาของหลักสูตร : สร้างบัณฑิตนักปฏิบัติที่มีความสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ด้านศิลปะนำมาใช้ในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น ผสานเทคโนโลยีและนวัตกรรมเพื่อสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ พร้อมด้วยทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต และยึดมั่นในคุณธรรม จริยธรรม และความรับผิดชอบต่อสังคม	- ปรับให้สอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาหลักสูตร

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566-2567	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569	สาระการปรับปรุง
และนักวิชาการบัณฑิตเป็นผู้มีคุณธรรม จริยธรรม พัฒนาท้องถิ่น สังคม และประเทศ สร้างสรรค์นวัตกรรมท้องถิ่น นำความรู้มาประกอบอาชีพอย่างมีความสุขและยั่งยืน		
วัตถุประสงค์ของหลักสูตร ศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบสร้างสรรค์ 1. เพื่อมุ่งให้นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจ แนวความคิด และทิศทางใหม่ด้าน ออกแบบผลิตภัณฑ์ที่สอดคล้องกับสถานการณ์ในปัจจุบัน 2. เพื่อประยุกต์ใช้ศิลปวัฒนธรรมในท้องถิ่น ในการวิจัยค้นคว้าและ พัฒนานวัตกรรม การออกแบบ 3. เพื่อสร้างวิสัยทัศน์ในการเลือกใช้ทรัพยากรที่เหมาะสมกับงานด้านนวัตกรรมการ ออกแบบ 4. มีเจตคติความศรัทธา และมีคุณธรรมในอาชีพธุรกิจการออกแบบเชิงนวัตกรรม นวัตกรรมเชรามิกส์สร้างสรรค์ 1. ผลิตบัณฑิตที่มีความรู้และทักษะในกระบวนการและเทคโนโลยีการผลิตเชรามิกส์ 2. ผลิตบัณฑิตให้มีความรู้ความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม และการ ประกอบการอุตสาหกรรมเชรามิกส์ 3. ผลิตบัณฑิตให้มีคุณธรรม และจริยธรรมในวิชาชีพ 4. ผลิตบัณฑิตให้มีเจตคติที่ดีต่อวิชาชีพและงานอุตสาหกรรมเชรามิกส์	วัตถุประสงค์ของหลักสูตร 1. เพื่อผลิตบัณฑิตนักปฏิบัติที่มีความรู้ทางศิลปะและการออกแบบ 2. เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น 3. เพื่อผลิตบัณฑิตที่ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมมาใช้ในการออกแบบ 4. เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต 5. เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีทักษะในประกอบอาชีพอิสระด้านศิลปะและการออกแบบ 6. เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความใฝ่รู้ มีความรับผิดชอบ และมีคุณธรรมและจริยธรรม	- ปรับให้สอดคล้อง ผลลัพธ์การเรียนรู้
ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร ศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบสร้างสรรค์ 1. ความรู้ (Knowledge) ความรู้เกี่ยวกับข้อเท็จจริง หลักการ ทฤษฎีและแนวปฏิบัติ ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาที่เรียน/ทำงาน โดยเน้นความรู้เชิงทฤษฎีและ/หรือ ข้อเท็จจริงเป็นหลัก (Theoretical and/or factual)	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร 1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLO) PLO1 : อธิบายรูปแบบงานศิลปะและการออกแบบ PLO2 : ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในงานศิลปะและการออกแบบ PLO3 : สื่อสารภาษาไทย และภาษาอังกฤษในการนำเสนองาน PLO4 : สังเคราะห์และประเมินงานศิลปะและการออกแบบ	- ปรับให้สอดคล้อง ผลลัพธ์การเรียนรู้ของ หลักสูตร

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566-2567	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569	สาระการปรับปรุง
2. ทักษะ (Skills) ความสามารถปฏิบัติงานซึ่งบุคคลนั้นควรทำได้เมื่อได้รับมอบหมาย โดยสามารถเลือกใช้วิธีการจัดการและแก้ปัญหาการทำงาน ด้วยทักษะด้านกระบวนการคิด (Cognitive Skills) ที่เกี่ยวข้องกับการใช้ตรรกะ ทักษะการหยั่งรู้และความคิดสร้างสรรค์ (Logical, Intuitive, and Creative Thinking) หรือทักษะการปฏิบัติ/วิธีปฏิบัติที่มีความคล่องแคล่วและความชำนาญในการปฏิบัติตามกรอบคุณวุฒิแต่ละระดับ 3. ความสามารถในการประยุกต์ใช้และความรับผิดชอบ (Application and Responsibility) ความสามารถของบุคคลที่เกิดจากกระบวนการเรียนรู้การใช้ความรู้ทักษะทางสังคม ในการทำงาน/ ศึกษาอบรม เพื่อการพัฒนาวิชาชีพของบุคคล ซึ่งประกอบไปด้วยความสามารถในการสื่อสาร ภาวะผู้นำความ รับผิดชอบ (Responsibility) และความเป็นอิสระ (Autonomy) ในการดำเนินการต่าง ๆ ได้ด้วยตนเอง เช่น ความสามารถในการตัดสินใจและความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น นวัตกรรมเชรามิกส์สร้างสรรค์ PLO1 : สามารถสื่อสารด้วย ภาษาอังกฤษในการทำงานได้อย่างเหมาะสม PLO2 : มีภาวะผู้นำและสามารถทำงานเป็นทีม ได้อย่างมีประสิทธิภาพ PLO3 : สามารถนำเสนองานได้อย่าง น่าสนใจ PLO4 : สร้างผลิตภัณฑ์เชรามิกส์อย่าง มีความชำนาญและคุณภาพได้มาตรฐาน PLO5 : มีความสามารถในการแก้ปัญหาในกระบวนการผลิตเชรามิกส์ PLO6 : ประยุกต์ใช้โปรแกรม คอมพิวเตอร์ในกระบวนการผลิตเชรามิกส์ได้ PLO7 : ประยุกต์ใช้แนวคิดในการเป็นผู้ประกอบการด้านเชรามิกส์ PLO8 : ประยุกต์ใช้แนวคิดในการสร้างนวัตกรรมเชรามิกส์ได้	PLO5 : อธิบายแนวคิดการเป็นผู้ประกอบการด้านศิลปะและการออกแบบในยุคดิจิทัล PLO6 : ประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะด้านศิลปะและการออกแบบเพื่อฝึกประสบการณ์วิชาชีพ PLO7 : ประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะด้านศิลปะและการออกแบบเพื่อเพื่อปฏิบัติสหกิจศึกษาและบอกเป้าหมายการทำงานในอนาคต PLO8 : ไม่คัดลอกผลงานผู้อื่น PLO9 : กล้าแสดงความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์ต่อกระบวนการทำงาน 2. ผลลัพธ์การเรียนรู้วิชาเอกออกแบบผลิตภัณฑ์ PLO10 : อธิบายกระบวนการคิดเชิงออกแบบผลิตภัณฑ์ PLO11 : ประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ บรรจุภัณฑ์ เฟอร์นิเจอร์ แฟชั่น และสิ่งทอ 3. ผลลัพธ์การเรียนรู้วิชาเอกเครื่องปั้นดินเผา PLO12 : เข้าใจและอธิบายแนวคิดการออกแบบเครื่องปั้นดินเผา PLO13 : อธิบายเกี่ยวกับเครื่องปั้นดินเผา PLO14 : ประยุกต์ใช้กระบวนการผลิตในการสร้างสรรค์เครื่องปั้นดินเผา 4. เมื่อสำเร็จการศึกษาต้องบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังระดับหลักสูตร ตามลำดับดังนี้ 4.1 ผลลัพธ์การเรียนรู้วิชาเอกออกแบบผลิตภัณฑ์ นักศึกษาแผนประสบการณ์ภาคสนาม ต้องบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ดังนี้ PLO1, PLO2, PLO3, PLO4, PLO5, PLO6, PLO8, PLO9, PLO10 และ PLO11 นักศึกษาแผนสหกิจศึกษา ต้องบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ดังนี้ PLO1, PLO2, PLO3, PLO4, PLO5, PLO7, PLO8, PLO9, PLO10 และ PLO11 4.2 ผลลัพธ์การเรียนรู้วิชาเอกเครื่องปั้นดินเผา	

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566-2567	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569	สาระการปรับปรุง
	นักศึกษาแผนประสบการณ์ภาคสนาม ต้องบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ดังนี้ PLO1, PLO2, PLO3, PLO4, PLO5, PLO6, PLO8, PLO9, PLO12, PLO13 และ PLO14 นักศึกษาแผนสหกิจศึกษา ต้องบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ดังนี้ PLO1, PLO2, PLO3, PLO4, PLO5, PLO7, PLO8, PLO9, PLO12, PLO13 และ PLO14	
ความเกี่ยวข้องกับพันธกิจ วิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัย ศิลปะและนวัตกรรมออกแบบสร้างสรรค์ - ไม่มี นวัตกรรมเชรามิกส์สร้างสรรค์ 1 พันธกิจของมหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม กำหนดพันธกิจ ไว้ 4 ข้อ ดังนี้ 1.1 ผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพเป็นที่ยอมรับของสังคม Hard Skill หมายถึง มีศักยภาพในการประกอบอาชีพทั้งในตลาดแรงงานและการประกอบอาชีพอิสระในยุคดิจิทัล มีทักษะการสื่อสารมากกว่า 1 ภาษา มีทักษะด้านดิจิทัล Soft Skill หมายถึง มีคุณธรรม จริยธรรม มีทักษะชีวิต ด้วยกระบวนการวิศวกรสังคม (นักคิด นักสื่อสาร นักประสานงาน และนักสร้างนวัตกรรม) 1.2 ผลิตและพัฒนาครูทุกระดับให้มีศักยภาพในวิชาชีพ มีทักษะการจัดการเรียนรู้ที่ทันสมัยมีสมรรถนะความเป็นครู 1.3 ยกระดับผู้ประกอบการและคุณภาพชีวิตของประชาชนในท้องถิ่นด้วยกระบวนการบูรณาการบริการวิชาการ การวิจัย การพัฒนาเทคโนโลยี นวัตกรรมที่ทันสมัย 1.4 พลิกโฉมการบริหารจัดการเป็นมหาวิทยาลัยพัฒนาเทคโนโลยีและส่งเสริมการสร้างนวัตกรรมสีเขียว	ความเกี่ยวข้องกับพันธกิจ วิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัย 1. พันธกิจของมหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม กำหนดพันธกิจ ไว้ 4 ข้อ ดังนี้ 1.1 ผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพให้มีศักยภาพในการประกอบอาชีพทั้งในตลาดแรงงานและการประกอบอาชีพอิสระในยุคดิจิทัล มีทักษะการสื่อสารมากกว่า 1 ภาษา มีทักษะด้านดิจิทัล มีคุณธรรม จริยธรรม มีทักษะชีวิต ทักษะความสามารถทางสังคม มีเอกลักษณ์โดดเด่นในการสร้างนวัตกรรม การทำงานเป็นทีม และมีภาวะผู้นำ เป็นที่ยอมรับของสังคม 1.2 ผลิตและพัฒนาครูทุกระดับให้มีศักยภาพในวิชาชีพ มีทักษะการจัดการเรียนรู้ที่ทันสมัยมีสมรรถนะความเป็นครู 1.3 ยกระดับผู้ประกอบการและคุณภาพชีวิตของประชาชนในท้องถิ่น ด้วยกระบวนการบูรณาการ บริการวิชาการ การวิจัย การพัฒนาเทคโนโลยี นวัตกรรมที่ทันสมัย 1.4 พลิกโฉมการบริหารจัดการเป็นมหาวิทยาลัยพัฒนาเทคโนโลยีและส่งเสริมการสร้างนวัตกรรมสีเขียว 2. วิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกำหนดวิสัยทัศน์ ไว้ดังนี้ “ผลิตบัณฑิตนักปฏิบัติ สร้างสรรค์เทคโนโลยีและนวัตกรรมสู่สังคม” ดังนั้น ศิลปกรรมบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ จึงมุ่งเน้นการสร้างบัณฑิตเพื่อให้สอดคล้องกับพันธกิจ วิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ดังต่อไปนี้ PLO1 : อธิบายรูปแบบงานศิลปะและการออกแบบ PLO2 : ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในงานศิลปะและการออกแบบ PLO3 : สื่อสารภาษาไทย และภาษาอังกฤษในการนำเสนองาน	-เพิ่มเติม

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566-2567	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569	สาระการปรับปรุง
2 วิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัย “ผลิตบัณฑิตนักปฏิบัติ สร้างสรรค์เทคโนโลยีและนวัตกรรมสู่สังคม” ดังนั้นหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาวิศวกรรมเซรามิกส์สร้างสรรค์ จึงมุ่งเน้นการสร้างบัณฑิตให้มีความสอดคล้องกับพันธกิจ วิสัยทัศน์ ของมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ดังนี้ PLO1 สามารถสื่อสารด้วย ภาษาอังกฤษในการทำงานได้อย่างเหมาะสม PLO2 มีภาวะผู้นำและสามารถทำงานเป็นทีม ได้อย่างมีประสิทธิภาพ PLO3 สามารถนำเสนองานได้อย่าง น่าสนใจ PLO4 สร้างผลิตภัณฑ์เซรามิกส์อย่าง มีความชำนาญและคุณภาพได้มาตรฐาน PLO5 มีความสามารถในการแก้ปัญหาในกระบวนการผลิตเซรามิกส์ PLO6 ประยุกต์ใช้โปรแกรม คอมพิวเตอร์ในกระบวนการผลิตเซรามิกส์ได้ดี PLO7 ประยุกต์ใช้แนวคิดในการเป็นผู้ประกอบการด้านเซรามิกส์ PLO8 ประยุกต์ใช้แนวคิดในการสร้างนวัตกรรมเซรามิกส์ได้	PLO4 : สังเคราะห์และประเมินงานศิลปะและการออกแบบ PLO5 : อธิบายแนวคิดการเป็นผู้ประกอบการด้านศิลปะและการออกแบบในยุคดิจิทัล PLO6 : ประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะด้านศิลปะและการออกแบบเพื่อฝึกประสบการณ์วิชาชีพ PLO7 : ประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะด้านศิลปะและการออกแบบเพื่อเพื่อปฏิบัติสหกิจศึกษาและบอกเป้าหมายการทำงานในอนาคต PLO8 : ไม่คัดลอกผลงานผู้อื่น PLO9 : กล้าแสดงความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์ต่อกระบวนการทำงาน <u>วิชาเอกออกแบบผลิตภัณฑ์</u> PLO10 : อธิบายกระบวนการคิดเชิงออกแบบผลิตภัณฑ์ PLO11 : ประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ บรรจุภัณฑ์ เฟอร์นิเจอร์ แฟชั่นและสิ่งทอ <u>วิชาเอกเครื่องปั้นดินเผา</u> PLO11 : เข้าใจและอธิบายแนวคิดการออกแบบเครื่องปั้นดินเผา PLO12 : อธิบายเกี่ยวกับเครื่องปั้นดินเผา PLO13 : ประยุกต์ใช้กระบวนการผลิตในการสร้างสรรค์เครื่องปั้นดินเผา	
ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง(Learning Outcomes) ที่คณะ/สาขาวิชา ร่วมออกแบบกับสถานประกอบการ <u>ศิลปะและนวัตกรรมออกแบบสร้างสรรค์</u> - ไม่มี <u>นวัตกรรมเซรามิกส์สร้างสรรค์</u> 1. Hard Skills (ทักษะด้านวิชาชีพ) ของนักศึกษา 1.1 สร้างผลิตภัณฑ์เซรามิกส์อย่าง มีความชำนาญและคุณภาพได้มาตรฐาน	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง(Learning Outcomes) ที่คณะ/สาขาวิชา ร่วมออกแบบกับสถานประกอบการ 1. Hard Skills (ทักษะด้านวิชาชีพ) ของนักศึกษา 1.1 อธิบายรูปแบบงานศิลปะและการออกแบบ 1.2 ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในงานศิลปะและการออกแบบ 1.3 สื่อสารภาษาไทย และภาษาอังกฤษในการนำเสนอ 1.4 สังเคราะห์และประเมินงานศิลปะและการออกแบบ	-เพิ่มเติม

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566-2567	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569	สาระการปรับปรุง
1.2 มีความสามารถในการแก้ปัญหาในกระบวนการผลิต 1.3 ประยุกต์ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในกระบวนการผลิตเซรามิกส์ได้ดี 1.4 ประยุกต์ใช้แนวคิดในการเป็นผู้ประกอบการด้านเซรามิกส์ 1.5 ประยุกต์ใช้แนวคิดในการสร้างนวัตกรรมเซรามิกส์ได้ 2. Soft Skills (ทักษะด้านการบริหารจัดการความคิด และอารมณ์) ของนักศึกษา 2.1 สามารถสื่อสารด้วย ภาษาอังกฤษในการทำงานได้อย่างเหมาะสม 2.2 มีภาวะผู้นำและสามารถทำงานเป็นทีม ได้อย่างมีประสิทธิภาพ 2.3 สามารถนำเสนองานได้อย่าง น่าสนใจ	1.5 อธิบายแนวคิดการเป็นผู้ประกอบการด้านศิลปะและการออกแบบในยุคดิจิทัล 1.6 ประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะด้านศิลปะและการออกแบบเพื่อฝึกประสบการณ์วิชาชีพ 1.7 อธิบายกระบวนการคิดเชิงออกแบบผลิตภัณฑ์ 1.8 ประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ บรรจุภัณฑ์ เฟอร์นิเจอร์ แฟชั่นและสิ่งทอ 1.9 เข้าใจและอธิบายแนวคิดการออกแบบเครื่องปั้นดินเผา 1.10 ประยุกต์ใช้กระบวนการผลิตในการสร้างสรรค์เครื่องปั้นดินเผา 2. Soft Skills (ทักษะด้านการบริหารจัดการความคิดและอารมณ์) ของนักศึกษา 2.1 ไม่คัดลอกผลงานผู้อื่น 2.2 กล้าแสดงความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์ต่อกระบวนการทำงาน	
ระบบการจัดการศึกษา ใช้ระบบทวิภาค โดย 1 ปีการศึกษา แบ่งออกเป็น 2 ภาคการศึกษาปกติ 1 ภาคการศึกษาปกติ มีระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์	ระบบการจัดการศึกษา จัดการศึกษาโดยใช้ระบบทวิภาค โดย 1 ปีการศึกษาแบ่งออกเป็น 2 ภาคการศึกษาปกติ 1 ภาคการศึกษาปกติ มีระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์ หรือเทียบเคียงได้ไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์ สำหรับการศึกษาในภาคฤดูร้อน กำหนดระยะเวลาและจำนวนหน่วยกิต โดยมีสัดส่วนเทียบเคียงกันได้กับการศึกษาภาคปกติ	ปรับให้เป็นไปตาม ข้อบังคับฯ ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2566
การจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน ☒ มีภาคฤดูร้อน จำนวน 1 ภาค ภาคละ 8 สัปดาห์ ☐ ไม่มีภาคฤดูร้อน	การจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน ☒ มีภาคฤดูร้อน จำนวน 1 ภาค ภาคละ 8 สัปดาห์ ☐ ไม่มีภาคฤดูร้อน	- ไม่เปลี่ยนแปลง
คุณสมบัติผู้เข้าศึกษา ศิลปะและนวัตกรรมออกแบบสร้างสรรค์	คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา 1) กรณียุทธศาสตร์ปริญญาตรี 4 ปี 1.1 จะต้องเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า	ปรับให้เป็นไปตาม ข้อบังคับฯ ว่าด้วยการ

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566-2567	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569	สาระการปรับปรุง
1. กรณีหลักสูตร 4 ปี ใช้ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2558 ได้แก่ จะต้องเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า มีคุณสมบัติครบถ้วนตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2561 2. กรณีหลักสูตร 4 ปี (เทียบโอน) : ต้องเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง หรือเทียบเท่าหรือระดับอนุปริญญา (3 ปี) หรือเทียบเท่าตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรของทบวงมหาวิทยาลัย หรือตามประกาศกระทรวงเรื่องเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับอนุปริญญา พ.ศ. 2548 ในสาขาที่เกี่ยวข้องกับวิชาเอกที่จะเข้าศึกษา ซึ่งมีคุณสมบัติครบถ้วนตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2561 3. ผู้เข้าศึกษาต้องผ่านการคัดเลือกตามประกาศหลักเกณฑ์และกระบวนการคัดเลือกบุคคลเข้าศึกษาในมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม หรือสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา นวัตกรรมเขรามิกส์สร้างสรรค์ 1. กรณีหลักสูตรปริญญาตรี 4 ปี 1.1 เป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า 1.2 คุณสมบัติอื่น ๆ ให้เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2566 2 กรณีหลักสูตร 4 ปี (เทียบโอน) 2.1 ต้องเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง หรือเทียบเท่าหรือระดับอนุปริญญา (3 ปี) หรือเทียบเท่าตามประกาศกระทรวง เรื่องเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับอนุปริญญา พ.ศ. 2565 ในสาขาที่เกี่ยวข้องกับวิชาเอกที่จะเข้าศึกษา	1.2 มีคุณสมบัติตามที่สภามหาวิทยาลัยอนุมัติให้เป็นกรณีพิเศษ 1.3 คุณสมบัติเพิ่มเติมอื่น ๆ ให้เป็นไปตามประกาศมหาวิทยาลัย เป็นคราว ๆ ไป 1.4 คุณสมบัติเฉพาะหลักสูตร (ถ้ามี) 1) มีทักษะด้านศิลปะเบื้องต้น 2) เป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ 3) มีเจตคติที่ดีต่ออาชีพนักร้องแบบและเครื่องปั้นดินเผา 2. กรณีหลักสูตรปริญญาตรี 4 ปี (เทียบโอน)/ปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) (ถ้ามี) 2.1 จะต้องเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงหรือเทียบเท่า หรือระดับอนุปริญญาหรือเทียบเท่า ในสาขาวิชาที่ตรงหรือสัมพันธ์กับสาขาวิชาที่เข้าศึกษา 2.2 มีคุณสมบัติตามที่สภามหาวิทยาลัยอนุมัติให้เป็นกรณีพิเศษ 2.3 คุณสมบัติเพิ่มเติมอื่น ๆ ให้เป็นไปตามประกาศมหาวิทยาลัยเป็นคราว ๆ ไป 2.4 คุณสมบัติเฉพาะหลักสูตร (ถ้ามี) 1) มีทักษะด้านศิลปะเบื้องต้น 2) เป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ 3) มีเจตคติที่ดีต่ออาชีพนักร้องแบบและเครื่องปั้นดินเผา	จัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2566

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566-2567	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569	สาระการปรับปรุง																																																
2.2 คุณสมบัติอื่น ๆ ให้เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2566																																																		
ประเภทการจัดหลักสูตร CWIE <u>ศิลปะและนวัตกรรมออกแบบสร้างสรรค์</u> - ไม่มี <u>นวัตกรรมเชรามิกส์สร้างสรรค์</u> ประเภทการจัดหลักสูตร CWIE ☒ แบบแยก (Separate) ☐ แบบคู่ขนาน (Parallel) ☐ แบบผสม (Mix)	ประเภทการจัดหลักสูตร CWIE ☒ แบบแยก (Separate) ☐ แบบคู่ขนาน (Parallel) ☐ แบบผสม (Mix)	- เพิ่มเติม																																																
การปฏิบัติงาน CWIE <u>ศิลปะและนวัตกรรมออกแบบสร้างสรรค์</u> - ไม่มี <u>นวัตกรรมเชรามิกส์สร้างสรรค์</u> ☒ ในประเทศ ☐ ต่างประเทศ	การปฏิบัติงาน CWIE ☒ ในประเทศ ☐ ต่างประเทศ	- เพิ่มเติม																																																
หลักสูตร <u>ศิลปะและนวัตกรรมออกแบบสร้างสรรค์</u> <table><tr><td>1. จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร</td><td>ไม่น้อยกว่า</td><td>129</td><td>หน่วยกิต</td></tr><tr><td>2. โครงสร้างหลักสูตร</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>2.1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป</td><td>ไม่น้อยกว่า</td><td>30</td><td>หน่วยกิต</td></tr><tr><td>2.1.1 กลุ่มวิชาภาษา</td><td>ไม่น้อยกว่า</td><td>12</td><td>หน่วยกิต</td></tr><tr><td>2.1.2 กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์</td><td>ไม่น้อยกว่า</td><td>6</td><td>หน่วยกิต</td></tr><tr><td>2.1.3 กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์</td><td>ไม่น้อยกว่า</td><td>6</td><td>หน่วยกิต</td></tr></table>	1. จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร	ไม่น้อยกว่า	129	หน่วยกิต	2. โครงสร้างหลักสูตร				2.1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	ไม่น้อยกว่า	30	หน่วยกิต	2.1.1 กลุ่มวิชาภาษา	ไม่น้อยกว่า	12	หน่วยกิต	2.1.2 กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์	ไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต	2.1.3 กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์	ไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต	หลักสูตร <table><tr><td>1. จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร</td><td>ไม่น้อยกว่า</td><td>121</td><td>หน่วยกิต</td></tr><tr><td>2. โครงสร้างหลักสูตร</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>2.1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป</td><td>ไม่น้อยกว่า</td><td>24</td><td>หน่วยกิต</td></tr><tr><td>2.1.1 กลุ่มวิชาสร้างทักษะผู้ประกอบการ</td><td>ไม่น้อยกว่า</td><td>6</td><td>หน่วยกิต</td></tr><tr><td>2.1.2 กลุ่มวิชาสร้างทักษะทางดิจิทัล</td><td>ไม่น้อยกว่า</td><td>6</td><td>หน่วยกิต</td></tr><tr><td>2.1.3 กลุ่มวิชาสร้างทักษะทางภาษา</td><td>ไม่น้อยกว่า</td><td>3</td><td>หน่วยกิต</td></tr></table>	1. จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร	ไม่น้อยกว่า	121	หน่วยกิต	2. โครงสร้างหลักสูตร				2.1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	ไม่น้อยกว่า	24	หน่วยกิต	2.1.1 กลุ่มวิชาสร้างทักษะผู้ประกอบการ	ไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต	2.1.2 กลุ่มวิชาสร้างทักษะทางดิจิทัล	ไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต	2.1.3 กลุ่มวิชาสร้างทักษะทางภาษา	ไม่น้อยกว่า	3	หน่วยกิต	- ปรับลดจำนวนหน่วยกิตรวม ตลอดหลักสูตร ในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป เหลือ 24 หน่วยกิต - เพิ่มกลุ่มวิชาแกนในด้านกลุ่มวิชาศิลปะ
1. จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร	ไม่น้อยกว่า	129	หน่วยกิต																																															
2. โครงสร้างหลักสูตร																																																		
2.1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	ไม่น้อยกว่า	30	หน่วยกิต																																															
2.1.1 กลุ่มวิชาภาษา	ไม่น้อยกว่า	12	หน่วยกิต																																															
2.1.2 กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์	ไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต																																															
2.1.3 กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์	ไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต																																															
1. จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร	ไม่น้อยกว่า	121	หน่วยกิต																																															
2. โครงสร้างหลักสูตร																																																		
2.1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	ไม่น้อยกว่า	24	หน่วยกิต																																															
2.1.1 กลุ่มวิชาสร้างทักษะผู้ประกอบการ	ไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต																																															
2.1.2 กลุ่มวิชาสร้างทักษะทางดิจิทัล	ไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต																																															
2.1.3 กลุ่มวิชาสร้างทักษะทางภาษา	ไม่น้อยกว่า	3	หน่วยกิต																																															

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566-2567				หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569				สาระการปรับปรุง
2.1.4 กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์คณิตศาสตร์	ไม่น้อยกว่า	3	หน่วยกิต	2.1.4 กลุ่มวิชาสร้างทักษะทางสังคม	ไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต	เพื่อให้สอดคล้องชื่อสาขาวิชา - ปรับลดกลุ่มวิชาภาคสนามจาก 8 หน่วย หรือ 7 เพื่อให้สอดคล้องกับหลักสูตรอื่น ๆ ในมหาวิทยาลัย - เพิ่มวิชาเอก
2.1.5 กลุ่มวิชาเสริมสร้างลักษณะนิสัย	ไม่น้อยกว่า	3	หน่วยกิต	2.1.5 กลุ่มวิชาสร้างนันทนาการ	ไม่น้อยกว่า	3	หน่วยกิต	
2.2 หมวดวิชาเฉพาะ	ไม่น้อยกว่า	95	หน่วยกิต	2.2 หมวดวิชาเฉพาะ	ไม่น้อยกว่า	91	หน่วยกิต	
2.2.1 วิชาแกน		12	หน่วยกิต	2.2.1 วิชาแกน		33	หน่วยกิต	
2.2.2 วิชาเอก				2.2.2 วิชาเอก	ไม่น้อยกว่า	51	หน่วยกิต	
1) วิชาบังคับ	ไม่น้อยกว่า	67	หน่วยกิต	1) วิชาเอกศิลปะและการออกแบบผลิตภัณฑ์				
2) วิชาเลือก				1.1) วิชาบังคับ	ไม่น้อยกว่า	45	หน่วยกิต	
แผนฝึกประสบการณ์ภาคสนาม		9	หน่วยกิต	1.2) วิชาเลือก		6	หน่วยกิต	
แผนสหกิจศึกษา	ไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต	2) วิชาเอกศิลปะและออกแบบเครื่องปั้นดินเผา				
2.2.3 วิชาประสบการณ์ภาคสนาม/สหกิจศึกษา				2.1) วิชาบังคับ	ไม่น้อยกว่า	45	หน่วยกิต	
แผนฝึกประสบการณ์ภาคสนาม	ไม่น้อยกว่า	5	หน่วยกิต	2.2) วิชาเลือก		6	หน่วยกิต	
แผนสหกิจศึกษา		8	หน่วยกิต	2.2.3 วิชาประสบการณ์ภาคสนาม/สหกิจศึกษา	ไม่น้อยกว่า	7	หน่วยกิต	
2.3 หมวดวิชาเลือกเสรี	ไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต	2.3 หมวดวิชาเลือกเสรี	ไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต	
นวัตกรรมเขรามิกส์สร้างสรรค์								
1. จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร	ไม่น้อยกว่า	122	หน่วยกิต					
2. โครงสร้างหลักสูตร								
2.1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	ไม่น้อยกว่า	24	หน่วยกิต					
2.1.1 กลุ่มวิชาภาษา	ไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต					
2.1.2 กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์	ไม่น้อยกว่า	3	หน่วยกิต					
2.1.3 กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์	ไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต					
2.1.4 กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์คณิตศาสตร์	ไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต					
2.1.5 กลุ่มวิชาเสริมสร้างลักษณะนิสัย	ไม่น้อยกว่า	3	หน่วยกิต					
2.2 หมวดวิชาเฉพาะ	ไม่น้อยกว่า	92	หน่วยกิต					
2.2.1 วิชาแกน	-	-	หน่วยกิต					
2.2.2 วิชาเอก	ไม่น้อยกว่า	84	หน่วยกิต					
1) วิชาบังคับ		72	หน่วยกิต					
2) วิชาเลือก	ไม่น้อยกว่า	12	หน่วยกิต					

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566-2567				หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569			สาระการปรับปรุง
2.2.3 วิชาประสบการณ์ภาคสนาม/สหกิจศึกษา		8	หน่วยกิต				
2.3 หมวดวิชาเลือกเสรี		ไม่น้อยกว่า	6				
รายวิชา วิชาแกน				รายวิชา วิชาแกน			
DESI111	วาดเส้นผลิตภัณฑ์ Drawing Product Design	3(2-2-5)		DESI111	วาดเส้น Drawing	3(2-2-5)	- ปรับรหัสวิชาและ คำอธิบายรายวิชา
ปฏิบัติการเขียนภาพสร้างสรรค์จากความเข้าใจทางทัศนธาตุ รูปทรง ระบาย พื้นผิว ปริมาตรน้ำหนัก จากวัสดุอุปกรณ์ที่หลากหลายโดยเลือกใช้เทคนิค วิธีการทาง กระบวนการวาดเส้นให้สอดคล้องกับแนวคิดในการสร้างสรรค์งานศิลปะ				ความสำคัญของการวาดเส้น ลักษณะของการวาดเส้นศิลปะในยุค วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ใน การวาดเส้น หลักการให้แสงและน้ำหนักในการแรเงา โครงสร้างสัดส่วนรูปร่างรูปทรงเรขาคณิต สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม ทรงกรวย ทรงกระบอก ทรงกลม ลักษณะพื้นผิวของวัตถุ ผิวด้าน ผิวมันวาว ผิวโปร่งใส หลักการเขียนภาพทัศนียภาพที่มีระยะใกล้-ไกล แบบ 1 จุด 2 จุด และ 3 จุด อธิบาย แนวความคิดการวาดเส้น วาดภาพลายเส้นพร้อมด้วยการให้น้ำหนัก ความเข้ม แสงและเงา ลักษณะผิว กำหนดระยะใกล้ไกลจากหุ่นรูปทรงเรขาคณิต วัตถุต่าง ๆ ทั้งที่เป็นธรรมชาติและที่ มนุษย์สร้างขึ้น เขียนทัศนียภาพของสถานที่จริง			
DESI112	องค์ประกอบในงานออกแบบผลิตภัณฑ์ Composition in Product Design	3(2-2-5)		DESI112	องค์ประกอบศิลปะและการออกแบบ Composition of Art and Design	3(2-2-5)	- ปรับรหัสวิชาและ คำอธิบายรายวิชา
หลักการพื้นฐานทางองค์ประกอบศิลป์ และเรียนรู้หลักทัศนธาตุที่สำคัญในการ สร้างงานศิลปะ นำมาจัดเข้าด้วยกันเพื่อสื่อให้เกิดความงาม ในการสัมผัสและรับรู้เนื้อหา สาระจากตัวผลงาน สามารถนำหลักองค์ประกอบศิลป์และทัศนธาตุ มาประยุกต์ใช้ สร้างสรรค์ผลงานให้เกิดความสมบูรณ์และความงามทางสุนทรียภาพ				หลักการพื้นฐานทางองค์ประกอบศิลป์ หลักทัศนธาตุที่สำคัญในการสร้างงานศิลปะ แนวคิดในการสร้างสรรค์งานทางทัศนศิลป์ ความงามและสุนทรียภาพ ความหมายขององค์ประกอบ ศิลป์ หลักการใช้งานองค์ประกอบศิลป์ แนวความคิดและทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์ หลักการจัด องค์ประกอบทางศิลป์ โครงสร้างขององค์ประกอบศิลป์ ทฤษฎีสี่ ความหมายของสีและการใช้สีชนิด ที่ต่างกันไป อธิบายส่วนประกอบของศิลปะที่มองเห็นตามหลักทัศนธาตุ เขียนภาพทางทัศนศิลป์ ประกอบด้วย จุด เส้นรูปร่าง รูปทรง น้ำหนักอ่อน-แก่ พื้นผิว พื้นผิว และสี แรเงาด้วยดินสอ สี น้ำ และสีไม้ วาดเส้น 2 มิติและ 3 มิติ ระบายสีด้วยสีโปสเตอร์ สีโยเคน และสีโคปิก ประยุกต์ใช้ หลักการจัดองค์ประกอบเพื่อสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบ			

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566-2567			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569			สาระการปรับปรุง
DESI113	ประวัติศาสตร์ศิลป์ History of Arts	3(3-0-6)	DESI113	ประวัติศาสตร์ศิลปะและการออกแบบ History of Art and Design	3(3-0-6)	- ปรับรหัสวิชาและ คำอธิบายรายวิชา
ประวัติศาสตร์และวิวัฒนาการออกแบบผลิตภัณฑ์ แนวความคิดหลักทางด้านศิลปะ ทั้งตะวันตกและตะวันออก โดยเน้นความสัมพันธ์ระหว่างการแสดงออกทางศิลปะพื้นฐานทางวัฒนธรรมในแต่ละยุค วิเคราะห์ปัจจัยและอิทธิพลที่มีต่อศิลปะและการออกแบบของไทย เพื่อการประยุกต์ใช้กับการออกแบบ และสร้างสรรค์ศิลปวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่น			ศิลปะยุคก่อนประวัติศาสตร์ ศิลปะไทย ศิลปะตะวันตก ศิลปะยุโรป และศิลปะ ตะวันออก วิวัฒนาการศิลปะในการออกแบบ แนวความคิดหลักทางด้านศิลปะ ปัจจัยและอิทธิพลที่มีต่อศิลปะและการออกแบบของไทย ศิลปะวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่น อธิบายแนวคิดการออกแบบจากศิลปะในแต่ละยุค ประยุกต์ใช้ศิลปะไทยและสากลในแต่ละยุคในสร้างสรรค์งานออกแบบ			
DESI114	พื้นฐานเขียนแบบผลิตภัณฑ์ Basic Drawing for Product Design	3(2-2-5)	DESI114	การเขียนแบบ Working Drawing	3(2-2-5)	- ปรับรหัสวิชาและ คำอธิบายรายวิชา
การใช้เครื่องมือเขียนแบบ เส้นและความหมายของเส้น การเขียนตัวอักษร มาตรฐานสัญลักษณ์ที่ใช้ในการเขียนแบบอุตสาหกรรม การเขียนภาพตามหลักเรขาคณิต มาตรฐานและการแสดงมิติ การเขียนรูปตัด การฉายภาพของผลิตภัณฑ์ การเขียนภาพ การประกอบ ภาพคลี่ การเขียนรูปทรงที่แสดงลักษณะ 3 มิติแบบต่าง ๆ รวมถึงการเขียนทัศนียภาพของผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ตามระบบการเขียนแบบมาตรฐานสากล			หลักการเขียนแบบและความหมายของเส้น มาตรฐานสัญลักษณ์ที่ใช้ในการเขียนแบบ อุตสาหกรรม มาตราส่วนและการแสดงมิติ ระบบการเขียนแบบมาตรฐานสากล เขียนตัวอักษร เขียนภาพตามหลักเรขาคณิต รูปตัด ภาพฉาย ภาพการประกอบ และภาพคลี่ เขียนรูปทรง 3 มิติ เขียนทัศนียภาพของผลิตภัณฑ์ เขียนภาพหุ่นนิ่ง โดยคำนึงถึงการร่างภาพ การวางแผน รูปทรง พื้นผิว น้ำหนักแสงเงา ระยะ เทคนิค ความสมดุล และระยะของภาพ วาดภาพเสมือนจริง			
-	-	-	DESI115	ศิลปะสื่อผสม Mixed Media Art	3(2-2-5)	- เปิดรายวิชาใหม่
-			แนวความคิด รูปแบบสร้างสรรค์ ทดลองและปฏิบัติการใช้วัสดุธรรมชาติ วัสดุสังเคราะห์ ตลอดจนการใช้เครื่องมือ เทคโนโลยี หรือสื่อผสมผสาน ด้วยเทคนิคที่ เน้นความคิดสร้างสรรค์ในการแสดงออกมาเป็นผลงานทัศนศิลป์			
DESI131	คอมพิวเตอร์กราฟิก Computer Graphic Design	3(2-2-5)	DESI131	คอมพิวเตอร์สำหรับออกแบบกราฟิก Computer for Graphic Design	3(2-2-5)	- ปรับรหัส ชื่อรายวิชา และคำอธิบาย
หลักการและวิธีการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบกราฟิก ผูกปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานในลักษณะ 2 มิติ ภาพลายเส้น ภาพประกอบเรื่องราว และการตกแต่งภาพ เพื่อตอบสนองความต้องการในการออกแบบประเภทต่าง ๆ			ความเป็นมา และความสำคัญของการการออกแบบเพื่อมวลชน หลักการและแนวคิดในการการออกแบบเพื่อมวลชน การออกแบบสภาพแวดล้อมที่ตอบสนองการใช้งานและความต้องการ ลักษณะทางพฤติกรรมของมนุษย์ เกณฑ์การออกแบบเพื่อเพื่อมวลชน วิเคราะห์การออกแบบโดยคำนึงถึงความสะดวก ความปลอดภัยและความเสมอภาคการใช้งานของคน ทุกกลุ่มวัย เพศและ			

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566-2567			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569			สาระการปรับปรุง
			สภาพทางกายภาพ ประยุกต์หลักการการออกแบบเพื่อมวลชนมาใช้ในการออกแบบพร้อมนำเสนอแนวคิด			
DESI327	ระเบียบวิธีวิจัยศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบสร้างสรรค์ Research Methodology in Art and Innovation Creative Design	3(2-2-5)	DESI395	ระเบียบวิธีวิจัยทางศิลปะและการออกแบบ Research Methodology in Art and Design	3(3-0-6)	- ปรับรหัส ชื่อรายวิชา และคำอธิบาย
ระเบียบวิธีการเขียนวิจัย การกำหนดประเด็นปัญหา การสืบค้นหาข้อมูลเพื่อนำมาใช้ในการวิเคราะห์ และนำมาซึ่งแนวคิดในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน สรุปประเด็น ความสัมพันธ์ผลของผลงานได้ตรงตามความมุ่งหมายจุดประสงค์ของการวิจัย การเสนอหัวข้อโครงการวิจัย และมีจรรยาบรรณนักออกแบบ			ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการวิจัย การกำหนดปัญหาการวิจัย วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องและสมมุติฐานการวิจัย ตัวแปรในการวิจัย การออกแบบวิจัย ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือวิจัย การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิจัย การเขียนเค้าโครงและรายงานการวิจัย การประเมินผลงานวิจัย สืบค้นงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เขียนข้อเสนอโครงการวิจัยที่ผู้เรียนสนใจ			
-	-	-	DESI312	การคิดเชิงออกแบบ Design Thinking	3(3-0-6)	- เพิ่มรายวิชาใหม่
-			หลักการ ความหมาย กระบวนการคิดเชิงนักออกแบบ การหาข้อมูลข่าวสาร ความเข้าใจ การสะท้อนความคิดของผู้ใช้ด้วยวิธีการเชิงนักมนุษยวิทยา การวิเคราะห์สังเคราะห์ประเด็นปัญห กำหนดแนวทางการแก้ปัญหาจากทางเลือกที่หลากหลายสู่การสร้างแนวคิด การสร้างสรรค์งานออกแบบ นวัตกรรมที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง น าเสนอโมเดลหุ่นจ าลอง เพื่อทดสอบและน ำไปใช้สู่การสร้างนวัตกรรมใหม่			
DESI324	ธุรกิจการออกแบบจัดงานแสดงสินค้า Management of Exhibition Organization	3(2-2-5)	DESI451	การเป็นผู้ประกอบการธุรกิจสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล Entrepreneurship in Creative Business in the Digital Era	3(3-0-6)	- ปรับรหัส ชื่อรายวิชา และคำอธิบาย
การจัดประชุมขององค์กร การสร้างแรงบันดาลใจ เพื่อกระตุ้นการนำเสนอ นวัตกรรม หรือผลิตภัณฑ์รูปแบบใหม่ การฝึกอบรมเพิ่มทักษะในด้านต่าง ๆ การจัดงานแสดงสินค้าหรือบริการ เพื่อตอบสนองความต้องการในระดับภูมิภาค ระดับชาติและระดับนานาชาติ			ความสำคัญของเศรษฐกิจดิจิทัลต่อการเป็นผู้ประกอบการ องค์ประกอบของธุรกิจ ปัจจัยพื้นฐานในการดำเนินธุรกิจ ประเภทและวิวัฒนาการของธุรกิจดิจิทัล เปรียบเทียบลักษณะของยุคเดิมและยุคใหม่ การใช้เทคโนโลยีและนำเสนอในการขายสินค้า ผลลัพธ์ของการเป็นผู้ประกอบการ ตัวชี้วัดหรือคุณลักษณะของการเป็นผู้ประกอบการ อธิบายแนวความคิดการเป็นผู้ประกอบการด้านการออกแบบในยุคดิจิทัล สาธิตการขายออนไลน์ เขียนสตอรี่บอร์ด (Storyboard)			

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566-2567			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569			สาระการปรับปรุง
DESI421	วิจัยศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบสร้างสรรค์ Research in Art and Innovation Creative Design	4(0-8-4)	DESI496	การศึกษาศีรษะทางศิลปะและการออกแบบ Independent Study in Art and Design	3(2-2-5)	- ปรับรหัส ชื่อรายวิชา และคำอธิบาย
กำหนดแนวคิด (Concept Design) สู่การออกแบบเชิงสร้างสรรค์ พร้อมผลิตต้นแบบผลิตภัณฑ์ โดยการเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาและได้รับพิจารณาตรวจสอบจากคณะกรรมการตรวจสอบ และนำผลงานมาจัดนิทรรศการเผยแพร่ต่อสาธารณชน			หลักการระเบียบวิธีการวิจัย การเก็บรวบรวมข้อมูล เทคนิคการวิเคราะห์ข้อมูล ผลการวิจัย การนำเสนอผลการวิจัย บอกแนวคิด ออกแบบผลิตภัณฑ์ (Concept Design) ออกแบบร่างผลิตภัณฑ์ สร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบจากกระบวนการศึกษา การวิเคราะห์จากแนวคิดจากออกแบบ วิเคราะห์เครื่องมือในการวิจัย ประเมินผลการออกแบบผลิตภัณฑ์ เขียนสรุปและอภิปรายผล เขียนบทความวิจัยเพื่อการเผยแพร่ จัดนิทรรศการผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์			
-			วิชาเอกออกแบบผลิตภัณฑ์			-เพิ่มวิชาเอก
1) วิชาวิชาบังคับ			วิชาบังคับ			
-	-	-	DESI116	ออกแบบภาพร่างผลิตภัณฑ์ Product Sketch Design	3(2-2-5)	- เปิดรายวิชาใหม่
-			ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับการออกแบบร่างผลิตภัณฑ์ ลักษณะการออกแบบร่างที่พบโดยทั่วไป การออกแบบร่างผลิตภัณฑ์ประเภทต่าง ๆ การสร้างแนวคิดในการออกแบบร่างผลิตภัณฑ์ กระบวนการร่างภาพ องค์ประกอบพื้นฐานในการออกแบบร่างผลิตภัณฑ์ รูปแบบและประเภทของหุ่นจำลอง (Model) ในการนำเสนอ อธิบายรายละเอียดของงานออกแบบ ออกแบบบร่างผลิตภัณฑ์จากแนวคิดรูปทรงเรขาคณิต รูปทรงธรรมชาติ และรูปทรงอิสระ (Idea Sketch) เขียนแบบผลิตภัณฑ์ (Sketch Design) ประกอบด้วย ชื่องาน (Head) แนวความคิด (Concept) ภาพแนวความคิดในการออกแบบ (Idea Sketch) กำหนดขนาดสัดส่วนและหน่วยที่ใช้ ภาพรายละเอียด และภาพเสมือนจริง สร้างหุ่นจำลอง			
DESI121	ออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนร่วมสมัย Community Contemporary of Products Design	3(2-2-5)	DESI117	ออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนร่วมสมัย Community Contemporary of Products Design	3(2-2-5)	- ปรับรหัสวิชาและ คำอธิบายรายวิชา
การสร้างแรงบันดาลใจจากภูมิปัญญาท้องถิ่น (Inspiration & Appreciation)			บูรณาการความรู้ด้านศิลปะ การออกแบบ และภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ชุมชนที่มีความร่วมสมัย โดยใช้กระบวนการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ที่เน้นผู้ใช้เป็น			

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566-2567			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569			สาระการปรับปรุง
จากคุณค่าเชิงรูปธรรม (Tangible) และเชิงนามธรรมของผลิตภัณฑ์ (Intangible) การร่างภาพรูปทรงจากมุมมอง (Study & Sketch) ตัดทอนรายละเอียด พื้นผิว ลวดลาย โครงสร้างรูปทรง การออกแบบเพื่อประสานพฤติกรรมและประโยชน์ใช้สอยในรูปแบบใหม่ (Functional) กระตุ้นให้เกิดนวัตกรรม การผลิตต้นแบบ(Prototype) ประเมินและผลลัพธ์ของการออกแบบในด้านรูปลักษณ์ ความสวยงาม ความสอดคล้องกับพฤติกรรม ความเหมาะสมของวัสดุการลดต้นทุนการผลิต			ศูนย์กลาง (User-Centered Design) เรียนรู้ตั้งแต่การสำรวจคุณค่าทางวัฒนธรรม การวิเคราะห์รูปแบบ รูปร่าง พื้นผิว วัสดุ และเทคนิคการผลิตต้นแบบ ตลอดจนการวางแผนการตลาด การสร้างแบรนด์ การสื่อสารคุณค่า และการพัฒนาผลิตภัณฑ์อย่างยั่งยืนในบริบทของชุมชน ฝึกกระบวนการทำงานจริง ทั้งด้านแนวคิด ทักษะการออกแบบ การวิเคราะห์ข้อมูล การทำงานร่วมกับชุมชน และการประเมินผลิตภัณฑ์ เพื่อให้สามารถนำความรู้ไปใช้ในวิชาชีพด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และการพัฒนาท้องถิ่น			
DESI141	ออกแบบกราฟิก Fundamental Graphic Design	3(2-2-5)	DESI221	การออกแบบกราฟิก Graphic Design	3(2-2-5)	- ปรับรหัส ชื่อ ภาษาอังกฤษและ คำอธิบายรายวิชา
ประวัติการออกแบบกราฟิก หลักการออกแบบกราฟิกพื้นฐาน การออกแบบสัญลักษณ์ระบบกริด กระบวนการขั้นตอนในการดำเนินงานออกแบบกราฟิก และการจัดองค์ประกอบออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ และปฏิบัติงานออกแบบกราฟิกรูปแบบต่าง ๆ ให้เกิดผลสัมฤทธิ์และสื่อความหมาย			ประวัติการออกแบบกราฟิก หลักการออกแบบกราฟิกพื้นฐาน การออกแบบสัญลักษณ์ระบบกริด กระบวนการขั้นตอนในการดำเนินงาน ออกแบบกราฟิก การจัดองค์ประกอบ ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ สืบตามบุคลิกภาพและความหมายของสี สีในระบบการพิมพ์ และในระบบแสงแสดงภาพรูปแบบตัวอักษร รูปแบบภาพประกอบ วาดลวดลายด้วยการจัดองค์ประกอบ ออกแบบตราสัญลักษณ์ (Logo) และสื่อสิ่งพิมพ์ เลือกใช้สีได้ตามบุคลิกภาพและความหมายของสี ประยุกต์ใช้ระบบกริดในการออกแบบกราฟิก			
DESI122	การออกแบบที่เน้นมนุษย์เป็นศูนย์กลาง Human-Centered Design	3(2-2-5)	-	-	-	- ปรับลดรายวิชา
ค้นคว้าและออกแบบเทคโนโลยีที่พัฒนาการแก้ปัญหาของปัญหาในมุมมองของผู้ใช้หรือผู้ที่เกี่ยวข้องการออกแบบ วิเคราะห์พฤติกรรมและสัดส่วนมนุษย์ สิ่งแวดล้อม การยศาสตร์และสรีรวิทยา จิตวิทยา เน้นการเข้าใจ ความต้องการผู้บริโภคองค์กร และแบรนด์ ฝึกสังเกตปัญหาบริบทของมนุษย์กับผลิตภัณฑ์ การทำงานเป็นทีม สร้างทฤษฎีหรือคอนเซ็ปต์ที่จะมาพิสูจน์ในการแก้ปัญหา และนำมาทดลองด้วยการสังเกตและเก็บข้อมูลเพื่อนำมาปรับปรุงหรือทำให้การแก้ปัญหาดีขึ้น			-			

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566-2567			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569			สาระการปรับปรุง
-	-	-	DESI311	การออกแบบเพื่อมวลชน Universal Design	3(3-0-6)	- เปิดรายวิชาใหม่
-			ความเป็นมา และความสำคัญของการการออกแบบเพื่อมวลชน หลักการและแนวคิดในการการออกแบบเพื่อมวลชน การออกแบบสภาพแวดล้อมที่ตอบสนองการใช้งานและความต้องการลักษณะทางพฤติกรรมของมนุษย์ เกณฑ์การออกแบบเพื่อเพื่อมวลชน วิเคราะห์การออกแบบโดยคำนึงถึงความสะดวก ความปลอดภัยและความเสมอภาคการใช้งานของคน ทุกกลุ่มวัย เพศและสภาพทางกายภาพ ประยุกต์หลักการการออกแบบเพื่อมวลชนมาใช้ในการออกแบบพร้อมนำเสนอแนวคิด			
DESI151	การออกแบบบรรจุภัณฑ์สร้างสรรค์ Creative Packaging Design	3(2-2-5)	DESI321	การออกแบบบรรจุภัณฑ์สร้างสรรค์ Creative Packaging Design	3(2-2-5)	- ปรับรหัสวิชาและคำอธิบายรายวิชา
ความเป็นมาและวิวัฒนาการในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ตั้งแต่สมัยเริ่มแรกจนถึงปัจจุบันตลอดจนบทบาทหน้าที่หลักการออกแบบ และประเภทของบรรจุภัณฑ์ เรียนรู้เกี่ยวกับการออกแบบเรขศิลป์ ตราลินค่า เทคนิคในการออกแบบลักษณะกราฟิกในบรรจุภัณฑ์ และวัสดุที่ใช้ในบรรจุภัณฑ์โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการฝึกออกแบบสร้างเป็นรูปแบบผลงานสามมิติและบรรจุภัณฑ์จริง			ความเป็นมาและวิวัฒนาการในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ตั้งแต่สมัยเริ่มแรกจนถึงปัจจุบัน บทบาท หน้าที่หลักการออกแบบ และประเภทของบรรจุภัณฑ์ การออกแบบโครงสร้าง และเรขศิลป์ ตราลินค่าบนบรรจุภัณฑ์ เทคนิคในออกแบบโครงสร้าง และการออกแบบ ลักษณะกราฟิกในบรรจุภัณฑ์ ประยุกต์วัสดุที่ใช้ในบรรจุภัณฑ์ โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ ออกแบบเป็นรูปแบบผลงานสามมิติ และบรรจุภัณฑ์จริง			
DESI242	กราฟิกสำหรับสื่อสารข้อมูล Information Graphic Design	3(2-2-5)	DESI222	กราฟิกสำหรับการสื่อสาร Graphic Communication	3(2-2-5)	- ปรับรหัส ชื่อรายวิชาและคำอธิบายรายวิชา
รูปแบบ ประเภท และสื่อปัจจุบัน การประยุกต์ใช้องค์ความรู้และทักษะด้านออกแบบกราฟิกในการสร้างสรรค์ปฏิบัติการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทต่าง ๆ การทำ Art Work การเลือกใช้รูปแบบตัวอักษร และบุคลิกภาพของสีให้เหมาะสมกับงานออกแบบแต่ละประเภท และการออกแบบเครื่องหมายการค้า			รูปแบบ ประเภท และสื่อปัจจุบัน สื่อสิ่งพิมพ์ประเภทต่าง ๆ การทำ Art Work การเลือกใช้ รูปแบบตัวอักษร สีตามบุคลิกภาพและความหมายของสี สีในระบบการพิมพ์ และในระบบแสงแสดงภาพ รูปแบบตัวอักษร รูปแบบภาพประกอบ รูปแบบภาพประกอบ การออกแบบเครื่องหมายการค้า ออกแบบกราฟิกเพื่อการสื่อสารลงในสื่อสิ่งพิมพ์			

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566-2567			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569			สาระการปรับปรุง
DESI352	นวัตกรรมการออกแบบบรรจุภัณฑ์ Innovation Package Design	3(2-2-5)	DESI223	นวัตกรรมการออกแบบบรรจุภัณฑ์ Packaging Design Innovation	3(2-2-5)	- ปรับรหัส ชื่อ ภาษาอังกฤษและ คำอธิบายรายวิชา
การออกแบบบรรจุภัณฑ์โดยอาศัยเทคโนโลยีและความคิดสร้างสรรค์ โดยคำนึงถึงความต้องการของผู้บริโภคด้านกายภาพ ด้านจิตวิทยา และเชิงการตลาด เน้นการสร้างความแตกต่างและเพิ่มมูลค่าให้สินค้าด้วยบรรจุภัณฑ์ลักษณะเฉพาะ และรูปแบบใหม่เพื่อเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม การออกแบบเพื่อลดส่วนประกอบที่เกินจำเป็น การนำกลับมาใช้ซ้ำ พื้นฐานของระบบการพิมพ์ เทคนิคและกรรมวิธีการผลิตสีที่พิมพ์ ตลอดจนวัสดุเพื่อการพิมพ์และการประยุกต์ใช้วัสดุพื้นถิ่น			แนวทางการออกแบบบรรจุภัณฑ์แต่ละประเภทโดยอาศัยเทคโนโลยีและความคิดสร้างสรรค์ เรียนรู้และวิเคราะห์แนวโน้มนวัตกรรมบรรจุภัณฑ์ในอนาคต บรรจุภัณฑ์ที่เป็นนวัตกรรมใหม่ที่ยั่งยืน ใช้งานได้จริง และมีประโยชน์ เป็นไปตามแนวโน้มของผู้บริโภคในอนาคต อย่างชัดเจน ออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่สามารถใช้นวัตกรรมในการเพิ่มมูลค่าได้ ใช้เทคโนโลยีในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ การประยุกต์ใช้วัสดุในการออกแบบบรรจุภัณฑ์			
DESI131	คอมพิวเตอร์กราฟิก Computer Graphic Design	3(2-2-5)	-	-	-	- ย้ายไปอยู่รายวิชา บังคับร่วม
หลักการและวิธีการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบกราฟิก ฝึกปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานในลักษณะ 2 มิติ ภาพลายเส้น ภาพประกอบเรื่องราว และการตกแต่งภาพ เพื่อตอบสนองความต้องการในการออกแบบประเภทต่าง ๆ			-			
DESI232	คอมพิวเตอร์สำหรับงานเขียนแบบ Computer for Drawing	3(2-2-5)	DESI231	เขียนแบบด้วยคอมพิวเตอร์ Computer-Aided Drafting	3(2-2-5)	- ปรับรหัส ชื่อรายวิชา และคำอธิบายรายวิชา
หลักการและวิธีการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปที่ใช้ในการเขียนแบบผลิตภัณฑ์ด้วยคอมพิวเตอร์ และฝึกปฏิบัติการเขียนแบบ			หลักการและวิธีการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปที่ใช้ในการเขียนแบบผลิตภัณฑ์ การใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการเขียนแบบ การใช้คำสั่งต่าง ๆ ในการแก้ไขแบบ การเขียนภาพประกอบภาพแยกชิ้น เขียนแบบผลิตภัณฑ์ โดยการกำหนดขนาด และสัดส่วน เขียนภาพแยกชิ้นส่วน และภาพประกอบชิ้นส่วนผลิตภัณฑ์			
DESI332	คอมพิวเตอร์สำหรับงานออกแบบสถาปัตยกรรม Computer Architecture and Design	3(2-2-5)	DESI331	คอมพิวเตอร์สำหรับโครงสร้าง 3 มิติ Computer for 3D Structures	3(2-2-5)	- ปรับรหัส ชื่อรายวิชา และคำอธิบายรายวิชา
หลักการสร้างภาพ 3 มิติ ศึกษาเทคโนโลยีทางการออกแบบ เพื่อสร้างภาพ 3 มิติการใช้เครื่องมือสร้างวัตถุ การขึ้นรูปวิธีต่าง ๆ การปรับแก้ไข การ กำหนดขนาด การ			หลักการสร้างแบบ 3 มิติ โปรแกรมการออกแบบโครงสร้าง 3 มิติ การใช้เครื่องมือสร้างวัตถุ การขึ้นรูปผลิตภัณฑ์ในการสร้างภาพ 3 มิติ การกำหนดพื้นผิว วัสดุของวัตถุ การให้แสง การ			

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566-2567			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569			สาระการปรับปรุง
กำหนดพื้นผิว วัสดุของวัตถุ การให้แสง การกำหนดมุมมอง ความละเอียดภาพ การทำให้เป็นภาพเหมือนจริง (Render) และการสร้างสภาพแวดล้อมของวัตถุ ฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรมสำเร็จรูป สร้างผลงานการออกแบบภาพ 3 มิติ การบันทึกไฟล์เพื่อนำไปประยุกต์ร่วมกับโปรแกรมอื่น ๆ และการนำเสนอผลงานอย่างสร้างสรรค์			กำหนดมุมมอง ความละเอียดภาพสภาพแวดล้อมของวัตถุ การทำให้เป็นภาพเหมือนจริง (Render) และการสร้างสภาพแวดล้อมของวัตถุ การนำเสนอผลงานอย่างเป็นลำดับขั้นตอน พร้อมตัวอย่างและภาพประกอบ ออกแบบภาพ 3 มิติ โดยโปรแกรมสำเร็จรูป บันทึกไฟล์เพื่อนำไปประยุกต์ร่วมกับโปรแกรมอื่น			
DESI321	ออกแบบนวัตกรรมอย่างยั่งยืน Sustainability Product Design	3(2-2-5)	-	-	-	- ปรับลดรายวิชา
การออกแบบของวัตถุทาง Physical สภาพแวดล้อม และการบริการ ให้มีความสอดคล้องกับหลักการของเศรษฐกิจ สังคม และนิเวศวิทยา			-			
DESI342	มัลติมีเดียเพื่อการสื่อสาร Multimedia Design for Communication	3(2-2-5)	DESI322	มัลติมีเดียเพื่อการสื่อสาร Multimedia Design for Communication	3(2-2-5)	- ปรับรหัสวิชาและ คำอธิบายรายวิชา
การเขียนโครงเรื่อง ถ่ายภาพ ถ่ายวิดีโอ ตัดต่อวิดีโอ เสียง ตัวอักษรข้อความ การผลิตสื่อมัลติมีเดียเพื่อการสื่อสาร การสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหวสำหรับเผยแพร่บนสื่อออนไลน์			การเขียนโครงเรื่อง (Storyboard) การถ่ายภาพ การถ่ายวิดีโอ การตัดต่อตัดต่อวิดีโอ การผลิตสื่อ มัลติมีเดียเพื่อการสื่อสาร การสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว ประเภท รูปแบบ ของสื่อออนไลน์ การตั้งค่าในโปรแกรม 2 มิติ และโปรแกรมตัดต่อ เพื่อการเผยแพร่ผลงานบนสื่อออนไลน์ และออฟไลน์ อธิบายสื่อรูปแบบมัลติมีเดีย สร้างสรรค์สื่อมัลติมีเดีย เลือกรูปแบบของสื่อการออกแบบ เขียนโครงเรื่อง (Storyboard) ถ่ายภาพตามองค์ประกอบ และโจทย์ที่กำหนด ใช้เครื่องมือ และโปรแกรมในการตัดต่อ เลือกใช้เสียง รูปแบบตัวอักษร ประยุกต์ใช้มัลติมีเดียเพื่อการสื่อสารในแพลตฟอร์มออนไลน์และออฟไลน์			
DESI352	บรรจุภัณฑ์สำหรับธุรกิจ Packaging for Business	3(2-2-5)	DESI323	บรรจุภัณฑ์สำหรับธุรกิจ Packaging for Business	3(2-2-5)	- ปรับรหัสวิชาและ คำอธิบายรายวิชา
การออกแบบบรรจุภัณฑ์โดยอาศัยการสร้างบรรจุภัณฑ์ให้สอดคล้องกับภาพลักษณ์ในเชิงธุรกิจ เน้นกระบวนการออกแบบ กระบวนการผลิต การจัดการบรรจุภัณฑ์ด้านการสื่อสารตัวตนของสินค้าและบริการออกไปสู่ผู้บริโภค การคิดวิเคราะห์ด้านพฤติกรรมผู้บริโภค การตลาดบรรจุภัณฑ์ ให้โดดเด่นจากคู่แข่ง ตลอดจนกฎหมายที่			การวิเคราะห์ผู้บริโภคด้านกายภาพ ด้านจิตวิทยา และเชิงการตลาด บรรจุภัณฑ์แต่ละประเภทที่สอดคล้องกับข้อกำหนดของกฎระเบียบและมาตรฐาน บรรจุภัณฑ์และภาพลักษณ์ที่มีความสำคัญต่อธุรกิจ เทคนิคเลือกบรรจุภัณฑ์ให้เหมาะกับธุรกิจ ออกแบบและสร้างพัฒนาบรรจุภัณฑ์ที่สอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้บริโภคและ เสริมสร้างภาพลักษณ์			

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566-2567			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569			สาระการปรับปรุง
เกี่ยวข้องกับการออกแบบบรรจุภัณฑ์ พร้อมฝึกปฏิบัติการออกแบบบรรจุภัณฑ์ธุรกิจสร้างสรรค์						
DESI433	คอมพิวเตอร์สำหรับงานออกแบบผลิตภัณฑ์ Computer for Product Design	3(2-2-5)	DESI431	คอมพิวเตอร์สำหรับออกแบบผลิตภัณฑ์ 3 มิติ Computer for 3D Product Design	3(2-2-5)	- ปรับรหัส ชื่อรายวิชา และคำอธิบายรายวิชา
หลักการและวิธีการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปในการสร้างวัตถุ 3 มิติ สำหรับงานออกแบบผลิตภัณฑ์ ขั้นตอนการปฏิบัติงาน การจัดการวัสดุ และแสง ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการนำเสนอให้เห็นภาพเสมือนจริงตามที่ออกแบบ			หลักการและวิธีการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปในการสร้างวัตถุ 3 มิติสำหรับงานออกแบบผลิตภัณฑ์ หลักการจัดการวัสดุ และแสง และสร้างภาพเสมือนจริง เครื่องมือในการสร้างรูปทรงเรขาคณิตให้เคลื่อนไหวได้อย่างเป็นธรรมชาติ การเรนเดอร์แสงและเงาเพื่อดูการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในเวลาจริง รวมทั้งแสงของวัสดุและกล้อง ออกแบบรายละเอียดของแบบจำลอง เอฟเฟกต์ให้วัตถุมีความสมจริง และการเคลื่อนไหว			
DESI323	การประเมินราคาผลิตภัณฑ์ Product Cost Estimation	3(2-2-5)	-	-	-	- ปรับลดรายวิชา
หลักการของวัสดุในการออกแบบ วิธีการคำนวณหาปริมาณวัสดุ ค่าแรงและค่าดำเนินการที่ราคาใกล้เคียงกับค่าใช้จ่ายจริงมากที่สุด ในการแยกรายการวัสดุ ค่าแรง ค่าใช้จ่ายเครื่องมือเครื่องจักร และค่าใช้จ่ายอื่นที่เกี่ยวข้องกับงาน การวิเคราะห์กระบวนการทำงานหรือกระบวนการผลิตให้เกิดความเหมาะสม			-			
-	-	-	DESI351	การจัดการผลิตภัณฑ์และแสดงสินค้า Product and Exhibition Management	3(2-2-5)	- เพิ่มรายวิชาใหม่
-			บทบาทของผลิตภัณฑ์และราคา หลักการบริหารและการพัฒนาการตลาด ลักษณะงานการบริหารผลิตภัณฑ์ การตัดสินใจเกี่ยวกับส่วนประสมผลิตภัณฑ์ การพัฒนากลยุทธ์วงจรชีวิตผลิตภัณฑ์ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ การบริหารราคา และกำหนดราคา ความเป็นมา และกระบวนการของการสร้างแรงบันดาลใจ เพื่อการเป็นผู้ประกอบการ ขั้นตอน และกระบวนการ จัดงานแสดงสินค้าหรือบริการ การจัดแสดงสินค้าและบริการเพื่อตอบสนองความต้องการในระดับภูมิภาค ระดับชาติและระดับนานาชาติ อธิบายแนวทางการจัดการผลิตภัณฑ์และการแสดงสินค้า			

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566-2567			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569			สาระการปรับปรุง
			ประเมินราคาสินค้า สร้างกลยุทธ์ราคาที่มีประสิทธิภาพต่อการพัฒนาส่วนแบ่งการตลาด จัดแสดงสินค้าในรูปแบบจำลอง ออกแบบนิทรรศการแสดงสินค้าหรือบริการ ในรูปแบบนวัตกรรมหรือผลิตภัณฑ์ใหม่ได้ ประยุกต์กระบวนการออกแบบจัดงานแสดงสินค้า เพื่อการเป็นผู้ประกอบการ ออกแบบนิทรรศการจัดงานแสดงสินค้า			
DESI324	ธุรกิจการออกแบบจัดงานแสดงสินค้า Management of Exhibition Organization	3(2-2-5)	-	-	-	- ปรับรหัส ชื่อรายวิชา คำอธิบายรายวิชา และย้ายไปอยู่กลุ่มวิชาบังคับ
การจัดประชุมขององค์กร การสร้างแรงบันดาลใจ เพื่อกระตุ้นการนำเสนอ นวัตกรรม หรือผลิตภัณฑ์รูปแบบใหม่ การฝึกอบรมเพิ่มทักษะในด้านต่าง ๆ การจัดงานแสดงสินค้าหรือบริการ เพื่อตอบสนองความต้องการในระดับภูมิภาค ระดับชาติและระดับนานาชาติ			-			ย้ายไปอยู่กลุ่มวิชาบังคับ
DESI422	ออกแบบผลิตภัณฑ์และบริการที่มีมูลค่าเพิ่มสูง High Value-DESIded Products Esign and Services	3(2-2-5)	-	-		- ปรับลดรายวิชา
กระบวนการและแนวทางในการพัฒนาต่อยอดผลิตภัณฑ์เดิม หรือการสร้างผลิตภัณฑ์ใหม่ เป็นกระบวนการผลิตไม่ซับซ้อน เป็นการสร้างมูลค่าที่เน้นตัวผลิตภัณฑ์ทั้งที่เป็นผลิตภัณฑ์เดิม การปรับเปลี่ยนรูปลักษณะผลิตภัณฑ์ แปรสภาพจากลักษณะเดิมไป เน้นการสร้างผลิตภัณฑ์ทางเลือกสำหรับผู้บริโภคเฉพาะกลุ่ม หรือผลงานที่เน้นความเป็นเอกลักษณ์ การขยายตลาดหรือการหากลุ่มเป้าหมายใหม่ ทำให้สินค้ามีราคาและมูลค่ามากกว่าที่เคยมีด้วยวิธีการกำหนดราคา พร้อมฝึกปฏิบัติการออกแบบผลิตภัณฑ์ให้มีมูลค่าสูง			-			
-	-	-	DESI241	แฟชั่นและการแต่งกาย Fashion and Clothing	3(2-2-5)	- ปรับรหัสวิชา คำอธิบายรายวิชา และย้ายกลุ่มวิชาเลือกเป็นวิชาบังคับ
-			ประวัติศาสตร์การแต่งกายของไทยและต่างประเทศ ประเภทของเสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย วิวัฒนาการแฟชั่นการวาดโครงร่างรูปร่างคน โครงสร้างหุ่นแสดงแบบแฟชั่น วัสดุอุปกรณ์ในการ			

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566-2567			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569			สาระการปรับปรุง
			ออกแบบ การใช้สีและระบายสี ประเภท ชนิด ของเสื้อผ้าในงานแฟชั่น วาดภาพหุ่นแฟชั่นประกอบเครื่องแต่งกายประเภทต่าง ๆ สร้างแนวคิดในการออกแบบเสื้อผ้า โดยคำนึงหลักการวิทยาศาสตร์ ประโยชน์ใช้สอย และความสวยงาม			
-	-	-	DESI242	การออกแบบเฟอร์นิเจอร์ Furniture Design	3(2-2-5)	- ปรับรหัสวิชา ชื่อวิชา คำอธิบายรายวิชา และย้ายกลุ่มวิชาเลือกเป็นวิชาบังคับ
			วิวัฒนาการของเฟอร์นิเจอร์ของไทยและต่างประเทศ การเขียนแบบตามหลักกายวิภาค ส่วนประกอบของเฟอร์นิเจอร์ ข้อต่อและการเข้าเตี้ย อธิบายแนวคิดจากนักการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ ร่างต้นแบบจากแนวคิดในการการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ สร้างต้นแบบเฟอร์นิเจอร์อย่างง่าย			
DESI327	ระเบียบวิธีวิจัยศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบสร้างสรรค์ Research Methodology in Art and Innovation Creative Design	3(2-2-5)	-	-	-	- ปรับรหัส ชื่อรายวิชา คำอธิบายรายวิชา และย้ายไปอยู่กลุ่มวิชาเอก
ระเบียบวิธีการเขียนวิจัย การกำหนดประเด็นปัญหา การสืบค้นหาข้อมูลเพื่อนำมาใช้ในการวิเคราะห์ และนำมาซึ่งแนวคิดในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน สรุปประเด็น ความสัมพันธ์ผลของผลงานได้ตรงตามความมุ่งหมายจุดประสงค์ของการวิจัย การเสนอหัวข้อโครงการวิจัย และมีจรรยาบรรณนักออกแบบ			-			รวม
DESI421	วิจัยศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบสร้างสรรค์ Research in Art and Innovation Creative Design	4(0-8-4)	-	-	-	- ปรับรหัส ชื่อรายวิชา คำอธิบายรายวิชา และย้ายไปอยู่กลุ่มวิชาเอก
กำหนดแนวคิด (Concept Design) สู่การออกแบบเชิงสร้างสรรค์ พร้อมผลิตต้นแบบผลิตภัณฑ์ โดยการเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาและได้รับพิจารณาตรวจสอบ คณะกรรมการตรวจสอบ และนำผลงานมาจัดนิทรรศการเผยแพร่ต่อสาธารณชน			-			รวม
DESI221	ออกแบบผลิตภัณฑ์อุปโภคบริโภค Consumer for Product Design	3(2-2-5)	-	-	-	- ปรับลดรายวิชา
ความหมายและความสำคัญของอุตสาหกรรมบริโภคอุปโภค ชนิดสินค้า			-			

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566-2567			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569			สาระการปรับปรุง
ประเภทต่าง ๆ ออกแบบผลิตภัณฑ์ และพฤติกรรมผู้บริโภคที่เป็นที่นิยมของสินค้าบริโภคอุปโภค ฝึกปฏิบัติการคิดสร้างสรรค์เพื่อเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์บริโภคอุปโภค						
DESI322	สัมมนาการออกแบบ Seminar for Product Design	3(2-2-5)	-	-		- บูรณาการร่วมกับวิชา AID291 เตรียมฝึก
ประเด็นพิเศษและเรื่องที่อยู่ในความสนใจทางด้านออกแบบผลิตภัณฑ์ในการพิจารณาปัญหาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง หัวข้อเรื่องอภิปรายอาจเปลี่ยนแปลงไปตามประเด็นปัญหาและสภาพแวดล้อม กระบวนการจัดการสัมมนา กระบวนการค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับการจัดการ การศึกษาปัญหาทางการจัดการในยุคปัจจุบัน เครื่องมือทางการจัดการและวิธีการจัดการที่อยู่ในกระแสนิยม ความรู้ใหม่ ๆ ทางด้านการจัดการนำมาเรียบเรียงจัดทำเป็นเอกสารและใช้เป็นข้อมูลในการฝึกปฏิบัติการสัมมนา การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การแสดงความคิดเห็นเชิงวิชาการ			-			ประสบการณ์วิชาชีพ ศิลปะและนวัตกรรม การออกแบบ
DESI325	นวัตกรรมการออกแบบสร้างสรรค์ Innovative Product Design	3(2-2-5)	-	-		-ปรับลดรายวิชา
รูปแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมในประเทศและต่างประเทศการออกแบบผลิตภัณฑ์บริการผลิตภัณฑ์สำหรับอุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์เพื่อการขนส่งและการออกแบบเพื่อทุกคน			-			
DESI326	ออกแบบบริการ Service Design	3(2-2-5)	-	-		-ปรับลดรายวิชา
ความหมายและความสำคัญของผลิตภัณฑ์สำหรับอุตสาหกรรมบริการ บทบาทและกลุ่มประเภทของการบริการ ผลกระทบของการบริการต่อสังคม วัฒนธรรม และประเพณี การสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้าและบริการต่าง ๆ ฝึกปฏิบัติการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์และการบริการที่สร้างสรรค์ต่อแหล่งผลิตบริการที่เกี่ยวข้อง			-			

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566-2567			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569			สาระการปรับปรุง
2) วิชาเลือก			วิชาเลือก			
กลุ่มเฟอร์นิเจอร์			(1) กลุ่มเฟอร์นิเจอร์			- กลุ่มเปิดใหม่
DESI351	การออกแบบเฟอร์นิเจอร์ Furniture Design	3(2-2-5)	-	-		- ปรับย้ายกลุ่มวิชาเลือก เป็นวิชาบังคับ
วิวัฒนาการของเฟอร์นิเจอร์ของไทยและต่างประเทศในยุคสมัยต่าง ๆ ศึกษาแนวคิดจากนักออกแบบและฝึกสร้างแนวคิดในการออกแบบ วัสดุในท้องถิ่นและอุปกรณ์เครื่องจักรในกระบวนการการผลิต ส่วนประกอบของเฟอร์นิเจอร์ ออกแบบและการเขียนแบบตามหลักกายวิภาคที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเฟอร์นิเจอร์สำหรับช่วงอายุวัย			-			
DESI353	ออกแบบตกแต่งภายใน Interior Design	3(2-2-5)	DESI243	การออกแบบตกแต่งภายใน Interior Design	3(2-2-5)	- ปรับรหัสวิชาและ คำอธิบายรายวิชา
หลักการ และทฤษฎีการออกแบบตกแต่งภายในเบื้องต้น ฝึกปฏิบัติการการจัดวางพื้นที่ว่าง การจัดวางเครื่องเรือน การออกแบบแสงไฟ การตกแต่งให้เกิดประโยชน์ใช้สอย และความงาม การสร้างบรรยากาศให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อม รวมทั้งฝึกปฏิบัติการกำหนดแนวคิด การออกแบบเขียนแบบ การเขียนรายการประกอบแบบ การเขียนทัศนียภาพ (Perspective) และทำแบบจำลอง (Model)			หลักการและทฤษฎีการออกแบบตกแต่งภายใน การจัดวางพื้นที่ว่าง การจัดวางเครื่องเรือน การออกแบบแสงไฟ การสร้างบรรยากาศให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อม เขียนแบบเฟอร์นิเจอร์ตกแต่งภายใน สร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบตกแต่งภายใน			
-	-	-	DESI341	การออกแบบเฟอร์นิเจอร์ถอดประกอบ Knock Down Furniture Design	3(2-2-5)	- เปิดรายวิชาใหม่
-			หลักการการออกแบบเฟอร์นิเจอร์แบบถอดประกอบ รูปแบบเฟอร์นิเจอร์และประเภทชุดที่ผลิตในระบบอุตสาหกรรม อุปกรณ์ เครื่องมือ เครื่องจักรที่ใช้ผลิต เขียนแบบเฟอร์นิเจอร์ถอดประกอบ สร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบเฟอร์นิเจอร์ถอดประกอบ			
-	-	-	DESI343	สตูดิโอการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ Furniture Design Studio	3(2-2-5)	- เปิดรายวิชาใหม่
-			กำหนดแนวความคิดการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ที่ ตอบโจทย์ความสวยงามและ			

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566-2567			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569			สาระการปรับปรุง
			ฟังก์ชันการใช้งาน สร้างแนวคิดในการการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ เขียนแบบร่างและกำหนดขนาดเฟอร์นิเจอร์ ทำชิ้นงานตัวอย่าง (Mock-up) เลือกวัสดุให้เหมาะสมต่อการผลิต เลือกใช้เครื่องมือในการผลิตเฟอร์นิเจอร์ที่สอดคล้องกับ			
DESI354	การออกแบบเฟอร์นิเจอร์ถอดประกอบ Knock Down Furniture Design	3(2-2-5)	DESI441	เทคนิคการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ Furniture Design Techniques	3(2-2-5)	- ปรับรหัสวิชาและ คำอธิบายรายวิชา
หลักการการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ประเภทพนักขึ้นรูปเฟอร์นิเจอร์แบบถอดประกอบเฟอร์นิเจอร์ประเภทชุดที่ผลิตในระบบอุตสาหกรรม อุปกรณ์ เครื่องมือ เครื่องจักรที่ใช้ผลิตในระบบอุตสาหกรรม ฝึกปฏิบัติการออกแบบ เขียนแบบเฟอร์นิเจอร์ถอดประกอบและสร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบ			กระบวนการการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ วัสดุในการผลิต เทคนิคในการออกแบบ การประเมินราคา นำวัสดุในท้องถิ่นมาสร้างเฟอร์นิเจอร์			
กลุ่มแฟชั่นและสิ่งทอ			(2) กลุ่มแฟชั่นและสิ่งทอ			- กลุ่มเปิดใหม่
DESI261	แฟชั่นและสิ่งทอ Fashion and Textile	3(2-2-5)	-	-	-	- ปรับย้ายกลุ่มวิชาเลือก เป็นวิชาบังคับ ปรับชื่อ และคำอธิบาย
ประเภท ชนิด ของงานแฟชั่น สิ่งทอและเครื่องประดับ วัสดุอุปกรณ์ในการออกแบบเสื้อผ้าฝักการวาดเส้นสัดส่วนโครงร่างหุ่นเพื่อแสดงแบบเสื้อผ้าในอิริยาบถต่าง ๆ เครื่องประดับ และการใช้สีและระบายสีอย่างง่ายในงาน ออกแบบเสื้อผ้าและเลือกผ้าเหมาะสมกับโอกาส ประโยชน์ใช้สอย และดูแลรักษาผ้า			-			
DESI362	ออกแบบลายสำหรับการตกแต่งและการทอ Pattern Design for Decoration and Weaving	3(2-2-5)	DESI244	ออกแบบลายผ้า Fabric Design	3(2-2-5)	- ปรับรหัสวิชา ชื่อวิชา และคำอธิบายรายวิชา
เครื่องมือและอุปกรณ์ในการผลิตผ้าทอท้องถิ่นตลอดจนเทคโนโลยีสมัยใหม่ วิเคราะห์ลวดลายจากแนวคิดประเภททอผ้าและสร้างสรรค์ตามสมัยนิยม ฝึกปฏิบัติจากเทคนิคการปัก ถัก ทอ มัด ปั่น และพิมพ์ การย้อมจากธรรมชาติและสีสังเคราะห์			รูปแบบของลายผ้าจากแนวคิดรูปทรงธรรมชาติ เรขาคณิต และอิสระ เครื่องมือและอุปกรณ์ กระบวนการผลิตจากเทคโนโลยีการพิมพ์ หลักการและแนวความคิดในการเลือกใช้สี ออกแบบลายปัก ทอ มัด และปั่น สร้างลายผ้าด้วยย้อมสี ใช้เทคโนโลยีในการพิมพ์ลายผ้า			
DESI463	แพทเทิร์นและตัดเย็บ Pattern and sewing	3(2-2-5)	DESI342	แพทเทิร์นและการตัดเย็บ Pattern and sewing	3(2-2-5)	- ปรับรหัสวิชาและ คำอธิบายรายวิชา

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566-2567			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569			สาระการปรับปรุง
ปฏิบัติเกี่ยวกับการวิเคราะห์แบบเสื้อ กระโปรง และกางเกง การเลือกวัสดุ อุปกรณ์ในการตัดเย็บและการคำนวณผ้า การตกแต่งการสร้างแบบ เทคนิคการตัดเย็บ เสื้อผ้า การลองตัว แกะไขส่วนบกพร่อง			เรียนรู้การใช้อุปกรณ์การตัดเย็บจักรเย็บผ้า การตัดผ้า การเย็บผ้า การวัดตัว หลักการสร้างแบบโครงสร้างพื้นฐาน คำนวณผ้า การวางผ้าการตัดผ้า และการประกอบชิ้นงาน สร้างแบบเสื้อผ้า			
-	-	-	DESI344	การทำแบบตัดและตัดเย็บเสื้อบนหุ่น Pattern Making and Draping	3(2-2-5)	- เปิดรายวิชาใหม่
-			หุ่นและการเลือกใช้หุ่น การใช้วัสดุอุปกรณ์ การเลือกใช้ผ้า การวางเส้นรากฐาน บนหุ่น ตัดแบบเสื้อบนหุ่น ตัดแปลงแบบตัดบนหุ่น			
-	-	-	DESI442	การจัดการธุรกิจแฟชั่น Fashion Business Management	3(2-2-5)	- เปิดรายวิชาใหม่
-			การสร้างภาพลักษณ์ธุรกิจแฟชั่น หลักการจัดแสดงสินค้าแฟชั่น องค์ประกอบในการออกแบบเพื่อจัดแสดงสินค้าแฟชั่น การเปรียบเทียบราคาสินค้า นำเสนอภาพลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ ออกแบบการจัดวาง ตกแต่งหน้าร้าน เลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ในการจัดแสดงสินค้าแฟชั่นภายในและภายนอกร้าน			
กลุ่มเชรามิกส์			(3) กลุ่มเครื่องปั้นดินเผา			-ปรับลดกลุ่ม
DESI161	ประติมากรรมเชรามิกส์ Ceramics Sculpture	3(2-2-5)	-	-	-	-ปรับลดวิชา
กรรมวิธีการขึ้นงาน เทคนิควิธีการปฏิบัติงาน ตลอดจนการเตรียมใช้เครื่องมือให้เหมาะสมกับประเภทของงานฝึกการปั้นนูนสูง การปั้นนูนต่ำ และการปั้นแบบลอยตัว การทำแม่พิมพ์ในงานประติมากรรม			-			
DESI262	เชรามิกส์สร้างสรรค์ Ceramics Arts	3(2-2-5)	-	-	-	-ปรับลดวิชา
พัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์สำหรับใช้ในการตกแต่งจากแนวคิดรูปทรงธรรมชาติ รูปทรงเรขาคณิต และรูปทรงอิสระ โดยนำแนวทางผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมไทย (CPOT)			-			

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566-2567			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569			สาระการปรับปรุง
ประเภทอนุรักษ์และประเภทสร้างสรรค์ในด้านเนื้อหาภูมิหลังทางวัฒนธรรม สื่อสารความเป็นวัฒนธรรมพื้นถิ่นชัดเจน คงรูปแบบเดิม ประณีตวิจิตรศิลป์ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ แปลกใหม่ องค์ประกอบทางศิลปะความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และสุนทรียศาสตร์ ผลกระทบต่อผู้ใช้งาน ความเป็นไปได้ในเชิงพาณิชย์						
DESI365	ออกแบบผลิตภัณฑ์เซรามิกส์สำหรับอุตสาหกรรม Design for Industrial Ceramics	3(2-2-5)	-	-	-	-ปรับลดวิชา
หลักการในการออกแบบผลิตภัณฑ์เซรามิกส์ ในลักษณะของงานอุตสาหกรรม ขั้นตอนและกระบวนการในการออกแบบ เช่น การหาข้อมูล การเขียนแบบ การทำต้นแบบ และการผลิตผลงานจริง			-			
วิชาเอก			1.2) วิชาศิลปะและออกแบบเครื่องปั้นดินเผา			
2.1) วิชาบังคับ			1.2.1) วิชาบังคับ			
-	-	-	DESI161	เครื่องปั้นดินเผาเบื้องต้น Introduction to Pottery	3(2-2-5)	- เปิดรายวิชาใหม่
-			ประวัติความเป็นมาของเครื่องปั้นดินเผา ความหมายและความสำคัญเครื่องปั้นดินเผา การจำแนกเครื่องปั้นดินเผา วัตถุดิบหลักในงานเครื่องปั้นดินเผา กระบวนการผลิตเครื่องปั้นดินเผา เครื่องมือและอุปกรณ์ในการผลิตเครื่องปั้นดินเผา เขียนกระบวนการผลิตเครื่องปั้นดินเผา			
CERA101	การผลิตผลิตภัณฑ์เซรามิกส์ในระบบหัตถอุตสาหกรรม Production of Ceramics products in the industrial handicraft	3(2-2-5)	-	-	-	-ปรับลดวิชา
กระบวนการผลิตผลิตภัณฑ์เซรามิกส์ในระบบหัตถอุตสาหกรรม ฝึกปฏิบัติการขึ้นรูปผลิตภัณฑ์เซรามิกส์ การเตรียมเนื้อดิน การเตรียมน้ำเคลือบ การตกแต่งและการเผาผลิตภัณฑ์เซรามิกส์ ในระบบหัตถอุตสาหกรรมที่ตอบสนองต่อศิลปะและวัฒนธรรมพื้นถิ่น			-			

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566-2567			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569			สาระการปรับปรุง
CERA102	การทำพิมพ์ผลิตภัณฑ์เซรามิกส์ในระบบหัตถอุตสาหกรรม Mold making in the industrial handicraft	3(2-2-5)	DESI262	พิมพ์และการหล่อ Mold Making and Casting	3(2-2-5)	- ปรับรหัสวิชา ชื่อวิชา และคำอธิบายรายวิชา
ฝึกปฏิบัติการสร้างต้นแบบสำหรับผลิตภัณฑ์เซรามิกส์ในระบบหัตถอุตสาหกรรม การทำพิมพ์ชนิดต่าง ๆ ที่ใช้ในการหล่อลง และหล่อต้น และการกดพิมพ์ ศึกษาเกี่ยวกับการเตรียมน้ำดิน และฝึกปฏิบัติการขึ้นรูปผลิตภัณฑ์เซรามิกส์ ด้วยการหล่อลง และหล่อต้นที่ใช้ในการผลิตผลิตภัณฑ์เซรามิกส์ในระบบหัตถอุตสาหกรรม			หลักการทำพิมพ์และการหล่อเครื่องปั้นดินเผา วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำพิมพ์และการหล่อ การสร้างส่วนผสม การสร้างต้นแบบ การสร้างพิมพ์ทั้งแบบหล่อลง (Drain Casting) หล่อต้น (Solid Casting) ทำพิมพ์และการหล่อเครื่องปั้นดินเผา			
CERA103	การตกแต่งผลิตภัณฑ์เซรามิกส์ Ceramics Decoration	3(0-6-3)	DESI282	การตกแต่งเครื่องปั้นดินเผา Pottery Decoration	3(2-2-5)	- ปรับรหัสวิชา ชื่อวิชา และคำอธิบายรายวิชา
ปฏิบัติการออกแบบผลิตภัณฑ์เซรามิกส์สร้างสรรค์ ปฏิบัติการและเทคโนโลยี การตกแต่งผลิตภัณฑ์เซรามิกส์โดยวิธีการต่าง ๆ เช่น วิธีเอนโกบ (Engobe) การแกะลาย (Incising) การขีดขีด (Scruffito) การตกแต่งสติ๊กเกอร์ (Sticker) การประทับลาย (Stamping) การตกแต่งโดยใช้ขี้ผึ้ง(Wax Resist) การฝังลาย (Inlay) การใช้สีได้เคลือบ และสีบนเคลือบ ในการสร้างสรรค์ลวดลายเช่น ลายคราม เบญจรงค์			รูปแบบการการตกแต่งเครื่องปั้นดินเผา กรรมวิธีการตกแต่งเครื่องปั้นดินเผา เครื่องมือ วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการตกแต่งเครื่องปั้นดินเผา ตกแต่งเครื่องปั้นดินเผา			
CERA104	เนื้อดินเซรามิกส์ Ceramics Bodie	3(2-2-5)	DESI263	เนื้อเครื่องปั้นดินเผา Clay Bodies	3(2-2-5)	- ปรับรหัสวิชา ชื่อวิชา และคำอธิบายรายวิชา
วัตถุดิบชนิดต่าง ๆ ที่นำมาใช้ทำเนื้อดินปั้น (Bodies) ผลิตภัณฑ์เซรามิกส์ ประเภทต่างๆทางด้านคุณสมบัติ การคำนวณ การฝึกปฏิบัติการเตรียมเนื้อเซรามิกส์ ทดสอบเนื้อเซรามิกส์ ด้วยวิธีต่างๆปรับปรุงคุณภาพเนื้อเซรามิกส์ที่ใช้ในการขึ้นรูปด้วยกรรมวิธีต่าง ๆ ที่เหมาะสมกับสภาวะของเนื้อเซรามิกส์			การจำแนกเนื้อเครื่องปั้นดินเผา การสร้างส่วนผสมและการคำนวณเนื้อเครื่องปั้นดินเผา การเตรียมเนื้อเครื่องปั้นดินเผา เครื่องมือและอุปกรณ์ในการสร้างเนื้อเครื่องปั้นดินเผา การวิเคราะห์และทดสอบเนื้อเครื่องปั้นดินเผาเบื้องต้น คำนวณสูตรเนื้อเครื่องปั้นดินเผา สร้างผลิตภัณฑ์ด้วยเนื้อเครื่องปั้นดินเผาจากสูตรที่เหมาะสมในการผลิต			
CERA105	เตาและการเผาผลิตภัณฑ์เซรามิกส์ Ceramics Firing and Kiln	3(2-2-5)	DESI281	เตาและการเผา Kiln and Firing	3(2-2-5)	- ปรับรหัสวิชา ชื่อวิชา และคำอธิบายรายวิชา
การจำแนกชนิดของเตาเผา ลักษณะโครงสร้าง ข้อดีและข้อเสียของเตาเผา ชนิดต่าง ๆ วิธีเลือกใช้เตาเผา เทคโนโลยีเครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้กับเตาเผา การ			ชนิดของเตาเผาเครื่องปั้นดินเผา ลักษณะโครงสร้างเตาเผา วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้กับเตาเผา การออกแบบเตาเผาเครื่องปั้นดินเผา เครื่องวัดอุณหภูมิ บรรยายภาคการเผาและการ			

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566-2567			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569			สาระการปรับปรุง
ออกแบบเตาเผาเซรามิกส์ เครื่องวัดอุณหภูมิในเตาเผาเซรามิกส์ การควบคุมเตาเผา ความปลอดภัยและการบำรุงรักษาเตาเผา ฝึกปฏิบัติเทคโนโลยีการออกแบบสร้างเตาเผา และเทคโนโลยีการเผาผลิตภัณฑ์เซรามิกส์			ควบคุมการเผา ความปลอดภัยและการบำรุงรักษาเตาเผา ออกแบบเตาเผา สร้างเตาเผา และควบคุมการเผาผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา			
CERA106	การผลิตผลิตภัณฑ์เซรามิกส์ในระบบอุตสาหกรรม Production of Ceramics products in industrial	3(2-2-5)	DESI271	กระบวนการออกแบบเครื่องปั้นดินเผา Pottery Design Process	3(2-2-5)	- ปรับรหัสวิชา ชื่อวิชา และคำอธิบายรายวิชา
กระบวนการผลิตเซรามิกส์ในระบบอุตสาหกรรม ฝึกปฏิบัติการขึ้นรูปผลิตภัณฑ์เซรามิกส์ การเตรียมเนื้อดิน การเตรียมน้ำเคลือบ การตกแต่งและการเผา ผลิตภัณฑ์เซรามิกส์การควบคุมคุณภาพและมาตรฐานอุตสาหกรรม ความปลอดภัยในโรงงานอุตสาหกรรม ในระบบอุตสาหกรรม			การกำหนดหัวข้อและวัตถุประสงค์การออกแบบเครื่องปั้นดินเผาแนวคิดและแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องปั้นดินเผา การสร้างต้นแบบ และการพัฒนาการออกแบบเครื่องปั้นดินเผา การผลิตเครื่องปั้นดินเผา ออกแบบและสร้างสรรค์เครื่องปั้นดินเผา			
CERA201	เคลือบเซรามิกส์ Ceramics Glaze	3(2-2-5)	DESI264	เคลือบเครื่องปั้นดินเผา pottery glaze	3(3-0-6)	- ปรับรหัสวิชา ชื่อวิชา และคำอธิบายรายวิชา
ความรู้ เกี่ยวกับเคลือบ วิวัฒนาการของการเคลือบการเกิดเคลือบชนิดของเคลือบ วัตถุประสงค์ในการทำเคลือบ การคำนวณเคลือบเบื้องต้น และการคำนวณเคลือบจากผลวิเคราะห์ทางเคมีของวัตถุดิบ ฝึกปฏิบัติการเตรียมเคลือบ การชุบเคลือบ การเผาเคลือบและการสังเกตตำหนิต่าง ๆ ของเคลือบ			การจำแนกเคลือบเครื่องปั้นดินเผาทุกชนิดเคลือบ การสร้างส่วนผสมและการคำนวณเคลือบ การเตรียมเคลือบ เครื่องมือและอุปกรณ์ในการสร้างเคลือบ การเคลือบเครื่องปั้นดินเผา การวิเคราะห์และทดสอบเคลือบเบื้องต้น คำนวณสูตรเคลือบเครื่องปั้นดินเผา สร้างผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาแบบที่มีเคลือบ			
CERA202	เครื่องมือ เครื่องจักรในกระบวนการผลิตเซรามิกส์ Ceramics Tools, machines in the production process	3(2-2-5)	-	-	-	ปรับลดรายวิชา
การใช้เครื่องมือ เครื่องจักรพื้นฐานต่างๆที่จำเป็นสำหรับกระบวนการผลิตเซรามิกส์ เทคโนโลยีเครื่องมือ เครื่องจักรที่ใช้สำหรับงานเซรามิกส์ขั้นสูงให้ได้คุณภาพและมีประสิทธิภาพ ฝึกปฏิบัติการใช้เครื่องจักรและวิธีการใช้งาน การบำรุงรักษาเครื่องมือ เครื่องจักร			-			
CERA211	เทคโนโลยีการทดสอบผลิตภัณฑ์เซรามิกส์ Ceramics testing technology	3(2-2-5)	-	-	-	ปรับลดรายวิชา

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566-2567			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569			สาระการปรับปรุง
ข้อปฏิบัติในห้องปฏิบัติการทดสอบและวิเคราะห์ทางเซรามิกส์ ปฏิบัติการวิธีการทดสอบและวิเคราะห์วัสดุเซรามิกส์ เทคโนโลยีการทดสอบและวิเคราะห์เนื้อเซรามิกส์ วิธีการทดสอบและวิเคราะห์เคลือบเซรามิกส์ และวิธีการทดสอบและวิเคราะห์สีเซรามิกส์ ฝึกปฏิบัติการเทคโนโลยีการทดสอบและวิเคราะห์ทางเซรามิกส์			-			
CERA212	นวัตกรรมเนื้อดินเซรามิกส์ Ceramics Bodies Innovations	3(2-2-5)	-	-	-	ปรับลดรายวิชา
การกำหนดคุณสมบัติของเนื้อเซรามิกส์ การทดลองสร้างนวัตกรรมเนื้อเซรามิกส์ ที่มีคุณลักษณะเฉพาะ การทดสอบสมบัติของเนื้อเซรามิกส์ วิเคราะห์และอภิปรายผล การนำผลการทดลองไปใช้สร้างและต่อยอดผลิตภัณฑ์เซรามิกส์			-			
CERA213	นวัตกรรมการตกแต่งผลิตภัณฑ์เซรามิกส์ Ceramics Decoration Innovations	3(0-6-3)	-	-	-	ปรับลดรายวิชา
ปฏิบัติการเทคโนโลยีการออกแบบและตกแต่งผลิตภัณฑ์เซรามิกส์สร้างสรรค์โดยวิธีการต่าง ๆ และการสร้างนวัตกรรมและสร้างสรรค์ศิลปะการตกแต่งผลิตภัณฑ์เซรามิกส์ด้วยเครื่องมือเพื่อเพิ่มมูลค่าให้ผลิตภัณฑ์เซรามิกส์รวมถึงการแก้ปัญหา หรือดำเนินที่เกิดจากการตกแต่งผลิตภัณฑ์ จากวิธีการต่าง ๆ ได้			-			
CERA241	การออกแบบผลิตภัณฑ์เซรามิกส์ด้วยคอมพิวเตอร์ computer design of Ceramics products	3(2-2-5)	DESI331	การออกแบบเครื่องปั้นดินเผาด้วยคอมพิวเตอร์ Pottery Design Using Computers	3(2-2-5)	- ปรับรหัสวิชา ชื่อวิชา และคำอธิบายรายวิชา
ปฏิบัติการการออกแบบผลิตภัณฑ์เซรามิกส์สร้างสรรค์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ การใช้งานคำสั่งต่างๆของโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบเซรามิกส์แบบ 2 มิติ และ 3 มิติ การสร้างผลงานเพื่อนำเสนอ(Presentation) (Presentation)			แนวคิด หลักการการออกแบบเครื่องปั้นดินเผาด้วยคอมพิวเตอร์ ความรู้เกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) สำหรับการออกแบบ ประเภทของปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) สำหรับการออกแบบ กระบวนการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) สำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา กระบวนการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อการออกแบบเครื่องปั้นดินเผา 3 มิติ วัสดุและอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับการใช้เครื่องพิมพ์ 3 มิติ กระบวนการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์และเครื่องพิมพ์ 3 มิติ กระบวนการสร้างผลิตภัณฑ์			

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566-2567			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569			สาระการปรับปรุง
			เครื่องปั้นดินเผา ออกแบบเครื่องปั้นดินเผาด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ร่วมกับเครื่องมือออกแบบด้วยปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) ใช้งานคำสั่งต่าง ๆ ของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อการออกแบบเครื่องปั้นดินเผา 3 มิติ สร้างผลงานการออกแบบเครื่องปั้นดินเผาด้วยเครื่องพิมพ์ 3 มิติ สร้างผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา			
CERA301	การทำพิมพ์ผลิตภัณฑ์เซรามิกส์ในระบบอุตสาหกรรม Mold making in the industrial	3(2-2-5)	DESI373	การออกแบบเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยพิมพ์ Mold Making Pottery Design	3(2-2-5)	- ปรับรหัสวิชา ชื่อวิชา และคำอธิบายรายวิชา
ชนิดต่าง ๆ ที่ใช้ในการหล่อกลง และหล่อต้น และการกดพิมพ์ ศึกษาเกี่ยวกับการเตรียมน้ำดิน และฝึกปฏิบัติการขึ้นรูปผลิตภัณฑ์เซรามิกส์ ด้วยการหล่อกลง และหล่อต้นที่ใช้ในการผลิตผลิตภัณฑ์เซรามิกส์ในระบบอุตสาหกรรม			หลักการออกแบบเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยพิมพ์ กระบวนการขึ้นรูปเครื่องปั้นดินเผาด้วยพิมพ์ ทั้งแบบหล่อต้น (Solid Casting) และแบบหล่อกลง (Drain Casting) เครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้ในการขึ้นรูปเครื่องปั้นดินเผาด้วยพิมพ์ แรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยพิมพ์ ออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยพิมพ์			
CERA311	นวัตกรรมการขึ้นรูป Ceramics forming Innovations	3(2-2-5)	-	-	-	ปรับลดรายวิชา
ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการขึ้นรูปผลิตภัณฑ์เซรามิกส์ การเตรียมเนื้อดิน เครื่องมืออุปกรณ์ ฝึกปฏิบัติการขึ้นรูปผลิตภัณฑ์อิสระด้วยมือ เช่น การขึ้นรูปด้วยแป้นหมุน การขึ้นรูปด้วยใบมีด การขึ้นรูปด้วยวิธีการหล่อน้ำดิน การขึ้นรูปด้วยวิธีบีบดิน วิธีแผ่น วิธีขีดให้เป็นรูปทรงต่าง ๆ การตกแต่ง การฝังแห้งและการเผา			-			
CERA312	นวัตกรรมเคลือบเซรามิกส์ Ceramics Glazes Innovations	3(2-2-5)	-	-	-	ปรับลดรายวิชา
การกำหนดคุณสมบัติของเคลือบ การทดลองสร้างนวัตกรรมเคลือบที่มีคุณลักษณะเฉพาะ การทดสอบสมบัติของเคลือบ วิเคราะห์และอภิปรายผล การนำผลการทดลองนวัตกรรมไปใช้สร้างและต่อยอดผลิตภัณฑ์เซรามิกส์			-			
CERA395	การสัมมนาเซรามิกส์ Ceramics Seminar	3(3-0-6)	-	-	-	- ปรับลดรายวิชา

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566-2567			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569			สาระการปรับปรุง
การสัมมนาให้หัวข้อหรือประเด็นที่น่าสนใจที่เกี่ยวกับความก้าวหน้าทางด้านเซรามิกส์ การอภิปราย การเขียนรายงาน และ การนำเสนอผลงาน โดยเน้นพัฒนาทักษะทางด้านการคิดวิเคราะห์และให้เหตุผลทางด้านเซรามิกส์			-			
CERA361	ผู้ประกอบการเซรามิกส์ Entrepreneurship in Ceramics	3(2-2-5)	-	-	-	- ปรับลดรายวิชา
ปฏิบัติการการวิเคราะห์ธุรกิจเซรามิกส์ ความคิดริเริ่มในการสร้างธุรกิจเซรามิกส์ การพัฒนาแผนธุรกิจผลิตภัณฑ์เซรามิกส์ ฝึกปฏิบัติการสร้างธุรกิจเซรามิกส์ การบริหารจัดการธุรกิจเซรามิกส์ จริยธรรม จรรยาบรรณของนักธุรกิจ กฎหมายธุรกิจ ฝึกปฏิบัติการเป็นผู้ประกอบการเซรามิกส์			-			
CERA471	ทักษะการนำเสนองานเซรามิกส์ Ceramics Presentation Skills	3(2-2-5)	-	-	-	- ปรับลดรายวิชา
หลักการเป็นผู้นำเสนอที่ดี องค์ประกอบและขั้นตอนการเตรียมตัวเป็นผู้นำเสนอที่ดี การเปิด การเชื่อมโยง การปิด การนำเสนอด้วยเทคนิคที่สร้างความแตกต่างหลักในการออกแบบหัวข้อในการนำเสนอ การออกแบบกลยุทธ์การนำเสนอให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์สถานการณ์กลุ่มผู้ฟัง เทคนิคการนำเสนอให้เห็นภาพ เทคนิคการเล่าเรื่อง และการออกแบบเนื้อหาเสนอให้ชวนติดตาม เทคนิคการมีส่วนร่วมในการนำเสนอ เทคนิคการเรียกความสนใจอารมณ์ความรู้สึกและโน้มน้าวจิตใจ เทคนิคการนำตอบคำถาม การถามคำถาม การขัดข้อโต้แย้งในการนำเสนอ			-			
CERA394	การพัฒนานวัตกรรมเซรามิกส์ Ceramics Innovation Development	3(2-2-5)	-	-	-	- ปรับลดรายวิชา
ระเบียบวิธีวิจัย ฝึกปฏิบัติการสืบค้นข้อมูลโดยการกำหนดปัญหาการวิจัยจากกระบวนการผลิตเซรามิกส์ ปัญหาของผลิตภัณฑ์เซรามิกส์ ข้อมูลการตลาด ปัญหาความต้องการของผู้บริโภคหรือผู้ประกอบการอุตสาหกรรมเซรามิกส์ ตลอดจนแนวคิดทฤษฎีที่			-			

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566-2567			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569			สาระการปรับปรุง
เกี่ยวข้องเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยเพื่อสร้างนวัตกรรมเชรามีคส์ ฝึกปฏิบัติการวิจัย ค้นคว้าและดำเนินการวิจัย การรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเบื้องต้นที่ใช้ในการวิจัย การอภิปรายและสรุปผลงานวิจัย ตามระเบียบวิธีวิจัยด้วยตนเอง ปฏิบัติการจัดทำรูปเล่มการวิจัยฉบับสมบูรณ์และหรือในรูปแบบบทความวิจัย ตลอดจนการนำเสนอผลงานวิจัยเป็นรายบุคคลหรือกลุ่มให้แล้วเสร็จในระยะเวลาที่กำหนด						
BENG460	ภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอทางธุรกิจเบื้องต้น English for Basic Business Presentation	3(2-2-5)	-	-	-	- ปรับลดรายวิชา
ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการนำเสนองานภาษาอังกฤษประเภทต่าง ๆ เช่น การนำเสนอ ผลงานทางวิชาการ การนำเสนอเชิงธุรกิจและการนำเสนอข้อมูลทั่วไป โดยครอบคลุมถึงวิธีการเรียบเรียงความคิด ขั้นตอนและวิธีการนำเสนอ รวมทั้งการใช้สื่อการนำเสนออย่างมีประสิทธิภาพ						
ENMG326	มลพิษอุตสาหกรรมและการควบคุม Industrial Pollution Control	3(3-0-6)	-	-	-	- ปรับลดรายวิชา
ปัญหาภาวะมลพิษทางอุตสาหกรรม มาตรฐานคุณภาพอากาศและคุณภาพน้ำทั้งจากโรงงานอุตสาหกรรม หลักเกณฑ์ในการออกแบบระบบควบคุมมลพิษทางน้ำและอากาศ แนวทางในการควบคุมมลพิษทางเสียงและการสั่นสะเทือน การจัดการสารพิษและของเสียอันตราย ระบบบำบัดน้ำเสีย สำหรับโรงงานอุตสาหกรรม						
HR321	ภาวะผู้นำและการทำงานเป็นทีม LeDESlership and teamwork	3(3-0-6)	-	-	-	- ปรับลดรายวิชา
เรื่องต่าง ๆ เกี่ยวกับผู้นำและสภาวะผู้นำ คุณลักษณะและบทบาทหน้าที่ของผู้นำที่จะมีส่วนช่วยในการเสริมสร้างคุณภาพงาน บทบาทของผู้นำในการทำงานเป็นทีม การสร้างทีมงานที่มีประสิทธิภาพ จิตวิทยา และเทคนิควิธีในการเป็นผู้นำ และการทำงาน						

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566-2567			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569			สาระการปรับปรุง
เป็นทีม การสร้างความภูมิใจให้ทีมงาน การจัดการความขัดแย้งในกลุ่มและระหว่างกลุ่ม การแก้ไขปัญหา และการตัดสินใจในการทำงานเป็นทีม						
ITEC132	ความปลอดภัยในโรงงานอุตสาหกรรม Work Shop Safety	3(3-0-6)	-	-	-	- ปรับลดรายวิชา
สาเหตุของอันตรายในโรงงาน เช่น การเคลื่อนที่ เครื่องจักร แสงสว่าง การถ่ายเทความร้อน น้ำมันเชื้อเพลิง เปลวไฟ ไฟฟ้า การแต่งกาย การเผลอเรอ ฯลฯ การจัดระบบความปลอดภัย เช่น อิทธิพลแห่งสีในวงการอุตสาหกรรม การเคลื่อนที่ ที่เก็บเชื้อเพลิง ที่พักผ่อน ที่เก็บตุ้มและสัญญาณอันตราย การปฐมพยาบาลเบื้องต้น เช่น ช่วยคนที่ถูกไฟฟ้าช็อต ฯลฯ						
ITEC352	การควบคุมคุณภาพในงานอุตสาหกรรม Industrial Quality Control	3(3-0-6)	DESI481	การควบคุมคุณภาพเครื่องปั้นดินเผา Quality Control in Pottery	3(2-2-5)	- ปรับรหัสวิชา ชื่อวิชา และคำอธิบายรายวิชา
การบริหารงานด้านคุณภาพของผลิตภัณฑ์ การทดสอบคุณภาพ การควบคุมคุณภาพโดยการสุ่มตัวอย่าง ซึ่งอาศัยหลักทางสถิติและการวิจัย การออกแบบและวิเคราะห์แผนภูมิการควบคุมคุณภาพ			หลักการควบคุมคุณภาพเบื้องต้น หลักการทดสอบและวิเคราะห์คุณภาพเครื่องปั้นดินเผา การสุ่มตัวอย่าง การควบคุมคุณภาพวัตถุดิบ การควบคุมคุณภาพกระบวนการผลิตเครื่องปั้นดินเผา เครื่องมือการควบคุมคุณภาพ (QC Tools) แนวทางแก้ไขคุณภาพเครื่องปั้นดินเผา การเขียนรายงานผลการควบคุมคุณภาพ วิเคราะห์คุณภาพเครื่องปั้นดินเผา ออกแบบการบริหารงานคุณภาพเครื่องปั้นดินเผา เขียนรายงานผลการควบคุมและการบริหารคุณภาพเครื่องปั้นดินเผา			
-	-	-	DESI261	การขึ้นรูปเครื่องปั้นดินเผาด้วยแป้นหมุน Pottery Wheel	3(2-2-5)	- เปิดรายวิชาใหม่
			หลักการขึ้นรูปเครื่องปั้นดินเผาด้วยแป้นหมุน เครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้ในการขึ้นรูปเครื่องปั้นดินเผาด้วยแป้นหมุน โครงสร้างและการทำงานของแป้นหมุน การบำรุงรักษาแป้นหมุน ขึ้นรูปเครื่องปั้นดินเผาด้วยการใช้ด้วยแป้นหมุนในการขึ้นรูปทรงพื้นฐาน ตกแต่งผลิตภัณฑ์ที่ขึ้นรูปด้วยแป้นหมุน			

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566-2567			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569			สาระการปรับปรุง
-	-	-	DESI381	เทคนิคเคลือบเครื่องปั้นดินเผา Glazing Techniques	3(2-2-5)	- เปิดรายวิชาใหม่
-			รูปแบบเทคนิคเคลือบเครื่องปั้นดินเผาแบบดั้งเดิมและสมัยใหม่ การใช้เคลือบเป็นองค์ประกอบสำคัญของการออกแบบและการสร้างสรรค์งานศิลปะเครื่องปั้นดินเผา สร้างผลงานเคลือบเครื่องปั้นดินเผา			
-	-	-	DESI321	บรรจุภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา Pottery Packaging	3(2-2-5)	- เปิดรายวิชาใหม่
-			ความเป็นมาของบรรจุภัณฑ์ บทบาทหน้าที่ของบรรจุภัณฑ์ ประเภทของบรรจุภัณฑ์ วัสดุบรรจุภัณฑ์ กรรมวิธีการผลิตบรรจุภัณฑ์ การออกแบบบรรจุภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา การตลาดและพฤติกรรมผู้บริโภคที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบบรรจุภัณฑ์ กฎหมายและมาตรฐานบรรจุภัณฑ์ สร้างบรรจุภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา			
-	-	-	DESI372	การออกแบบเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยแป้นหมุน Throwing Pottery Design	3(2-2-5)	- เปิดรายวิชาใหม่
-			หลักการออกแบบเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยแป้นหมุน แรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยแป้นหมุน ออกแบบและสร้างผลงานเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยแป้นหมุน			
-	-	-	DESI371	การออกแบบเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยมือ Handcraft Pottery Design	3(2-2-5)	- เปิดรายวิชาใหม่
-			หลักการออกแบบเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยมือ กระบวนการขึ้นรูปเครื่องปั้นดินเผาด้วยมือ เครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้ในการขึ้นรูปเครื่องปั้นดินเผาด้วยมือ แรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยมือ ออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยมือ			

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566-2567			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569			สาระการปรับปรุง
			วิชาเลือก			- เปิดกลุ่มวิชาเลือกใหม่
			(1) กลุ่มศิลปะเครื่องปั้นดินเผา			- เปิดกลุ่มใหม่
-	-	-	DESI374	ศิลปะเครื่องปั้นดินเผาอัตลักษณ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น Identity and Traditional Wisdom Pottery Art	3(2-2-5)	- เปิดรายวิชาใหม่
-			อัตลักษณ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น แนวคิดและแรงบันดาลใจ การนำรูปแบบอัตลักษณ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นไทยประยุกต์ใช้ร่วมกับเครื่องปั้นดินเผาให้เกิดความสวยงาม สร้างผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาจากอัตลักษณ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น			
-	-	-	DESI375	ศิลปะเครื่องปั้นดินเผาร่วมสมัย Contemporary Pottery Art	3(2-2-5)	- เปิดรายวิชาใหม่
-			พัฒนาการศิลปะเครื่องปั้นดินเผาร่วมสมัย รูปแบบการสร้างสรรค์เครื่องปั้นดินเผาร่วมสมัย แรงบันดาลใจจากเครื่องปั้นดินเผาร่วมสมัยเพื่อการออกแบบเครื่องปั้นดินเผา ออกแบบและสร้างผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาร่วมสมัย			
-	-	-	DESI471	ศิลปะเครื่องปั้นดินเผาของเล่น Pottery Art Toy	3(2-2-5)	- เปิดรายวิชาใหม่
-			ความหมายและความสำคัญ ประเภทของเล่นเครื่องปั้นดินเผา หลักการการออกแบบแนวคิดและแรงบันดาลใจในการออกแบบ ปฏิบัติการพัฒนาแนวคิดการออกแบบของเล่นร่วมสมัยที่มีลักษณะเฉพาะตัวที่เป็นเอกลักษณ์ในด้านความงามและศิลปะ และการนำเสนอผลงาน			
-	-	-	DESI472	ประติมากรรมเครื่องปั้นดินเผา Pottery Sculpture	3(2-2-5)	- เปิดรายวิชาใหม่
-			ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับงานประติมากรรม ประเภทของงานประติมากรรม กระบวนการสร้างงานประติมากรรมเครื่องปั้นดินเผา การออกแบบและการตกแต่ง เครื่องมืออุปกรณ์ และเทคนิคในการสร้างรูปทรงทางประติมากรรมเครื่องปั้นดินเผาในรูปแบบต่าง ๆ แนวคิดและแรง			

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566-2567			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569			สาระการปรับปรุง
			บันดาลใจในการออกแบบปฏิบัติการพัฒนาแนวคิด และสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรม เครื่องปั้นดินเผา และการนำเสนอผลงาน			
			(2) กลุ่มออกแบบเครื่องปั้นดินเผา			- เปิดกลุ่มใหม่
-	-	-	DESI376	การออกแบบเครื่องปั้นดินเผาเพื่อศาสนาและความเชื่อ Pottery Design for Religion and Beliefs	3(2-2-5)	- เปิดรายวิชาใหม่
-			แนวคิดทางศาสนาและความเชื่อ ประเภทผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาเพื่อศาสนาและความเชื่อ แนวคิดและแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องปั้นดินเผาเพื่อศาสนาและความเชื่อ สร้างผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาที่เกี่ยวข้องกับศาสนาและความเชื่อ			
-	-	-	DESI377	การออกแบบเครื่องปั้นดินเผาของที่ระลึกและตกแต่ง Souvenirs and Decorations Pottery Design	3(2-2-5)	- เปิดรายวิชาใหม่
-			ความหมายและความสำคัญ ประเภทของที่ระลึกและของตกแต่ง หลักการออกแบบเครื่องปั้นดินเผาของที่ระลึกและตกแต่ง แนวคิดและแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องปั้นดินเผาของที่ระลึกและตกแต่ง สร้างผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาของที่ระลึกและตกแต่ง			
-	-	-	DESI473	การออกแบบเครื่องประดับเครื่องปั้นดินเผา Jewelry Pottery Design	3(2-2-5)	- เปิดรายวิชาใหม่
-			ทฤษฎี หลักการออกแบบเครื่องประดับ ประเภทเครื่องประดับ กระบวนการออกแบบเครื่องประดับ แนวคิดและแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องประดับเครื่องปั้นดินเผา สร้างผลิตภัณฑ์เครื่องประดับจากเครื่องปั้นดินเผา			
-	-	-	DESI474	การออกแบบเครื่องปั้นดินเผาในชีวิตประจำวัน Pottery Design for Daily Life	3(2-2-5)	- เปิดรายวิชาใหม่
-			ความหมายและความสำคัญ ประเภทของเครื่องปั้นดินเผาในชีวิตประจำวัน กระบวนการออกแบบเครื่องปั้นดินเผาในชีวิตประจำวัน แนวคิดและแรงบันดาลใจในการออกแบบ ปฏิบัติการ			

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566-2567			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569			สาระการปรับปรุง
			สร้างสรรค์เครื่องปั้นดินเผาในชีวิตประจำวัน เช่น ภาชนะรับประทานอาหาร เครื่องใช้ในครัวเรือน และการนำเสนอผลงาน			
ประสบการณ์ภาคสนาม/สหกิจศึกษา			ประสบการณ์ภาคสนาม/สหกิจศึกษา			
DESI391	เตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบสร้างสรรค์ Preparation for Professional Experience in Art and Innovation Creative Design	2(90)	DESI291	เตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพศิลปะและการออกแบบ Preparation for Professional Experience in Art and Design	1(0-3-1)	- ปรับรหัสวิชาบูรณาการร่วมกับรายวิชา DESI322 สัมมนาการออกแบบ ปรับจำนวน
สัมมนาก่อนและหลังออกฝึกประสบการณ์โดยเน้นการปรับตัวตามความแตกต่างทางสังคมและสามารถเข้าปรับตัวกับระบบการทำงานได้ สามารถคิดวิเคราะห์ริเริ่มสร้างสรรค์ และฝึกทักษะการปฏิบัติงานในสถานประกอบการ			หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับการออกฝึกประสบการณ์วิชาชีพ กระบวนการและขั้นตอนของฝึกประสบการณ์ ระเบียบข้อบังคับที่เกี่ยวข้องกับการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ความรู้พื้นฐานและเทคนิคในการสมัครงานอาชีพ เช่น การเลือกสถานประกอบการ การเขียนจดหมายสมัครงาน และการสัมภาษณ์งาน ระบบบริหารงานคุณภาพในสถานประกอบการ วัฒนธรรมองค์กร เทคนิคการเขียนรายงานและการนำเสนอโครงการหรือผลงาน เขียนโครงการสัมมนา จัดกิจกรรมสัมมนาด้านงานออกแบบของกลุ่มวิชาชีพ โดยบูรณาการทฤษฎี ความรู้ และประสบการณ์			หน่วยกิตตามนโยบายมหาวิทยาลัย และปรับ คำอธิบายรายวิชา
DESI392	ฝึกประสบการณ์วิชาชีพศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบสร้างสรรค์ Field Professional Experience in Art and Innovation Creative Design	3(450)	DESI293	ฝึกประสบการณ์วิชาชีพศิลปะและการออกแบบ 1 Field Professional Experience in Art and Design 1	3(225)	- ปรับรหัสวิชาให้เป็นไปตามประกาศมหาวิทยาลัย เรื่อง การ
ออกฝึกงานภาคปฏิบัติทางด้านออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมที่จัดขึ้นโดยเป็นการฝึกงานในโรงงาน หรือสถานประกอบการอุตสาหกรรมทั้งภาครัฐและเอกชน ไม่น้อยกว่า 450 ชั่วโมง ทั้งนี้เป็นการเสริมสร้างประสบการณ์ และความพร้อมให้นักศึกษาเพื่อการออกไปทำงานในภาคอุตสาหกรรม			การทำงานสภาพจริงในสถานประกอบการที่ตรงกับสาขาวิชาชีพ มีทักษะในการปฏิบัติงานตามกระบวนการและหน้าที่ของตำแหน่งงานที่ได้รับมอบหมาย โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้ การฝึกปฏิบัติงานจริงเป็นฐาน (Learning Experience) มีเจตคติที่ดีในการเรียนรู้และปฏิบัติงานในสถานประกอบการ ประยุกต์ใช้องค์ความรู้พื้นฐานด้านศิลปะการออกแบบที่จำเป็นสำหรับปฏิบัติงานในสถานประกอบการ เขียนรายงานการปฏิบัติงานจากประสบการณ์การเรียนรู้			ใช้ระบบรหัสวิชา ปรับจำนวนชั่วโมงปฏิบัติ ตามนโยบาย มหาวิทยาลัยและปรับ คำอธิบายรายวิชา
CERA391	ฝึกประสบการณ์วิชาชีพนวัตกรรมเซรามิกสร้างสรรค์ 1 Professional Field Experience in Creative Ceramics Innovation 1	3(360)				

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566-2567			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569			สาระการปรับปรุง
การเตรียมความพร้อมด้านบุคลิกภาพก่อนการฝึกงานการศึกษาดูงานสถานประกอบการ การสัมมนา หรือการทดลองปฏิบัติงานเกี่ยวกับอุตสาหกรรมเซรามิกส์						
-	-	-	DESI494	ฝึกประสบการณ์วิชาชีพศิลปะและการออกแบบ 2 Field Professional Experience in Art and Design 2	3(225)	- เปิดรายวิชาใหม่
-			ปฏิบัติงานจริงตามระบบที่ได้รับมอบหมาย การวิเคราะห์ปัญหา (Problem Analysis) เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในกระบวนการทำงาน มีความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) การเรียนรู้การแก้ไขปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning) ประยุกต์ใช้ความรู้ทางทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับวิชาชีพ (Applying the Principle of Knowledge) ทำงานเสมือนเป็นพนักงานในสถานประกอบการที่ตรงกับวิชาชีพด้านการออกแบบ			
DESI498	เตรียมสหกิจศึกษาศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบสร้างสรรค์ Co-operative Preparation in Art and Innovation Creative Design	2(90)	DESI297	เตรียมสหกิจศึกษาศิลปะและการออกแบบ Co-operative Preparation in Art and Design	1(0-3-1)	- ปรับรหัสวิชา ชื่อวิชา ปรับลดจำนวนหน่วยกิต
เตรียมความพร้อมให้นักศึกษาสามารถเข้าสู่กระบวนการทางวิชาชีพ ความแตกต่างทางสังคม และสามารถปรับตัวกับระบบการทำงานในด้านการออกแบบได้ สามารถวิเคราะห์ ริเริ่มสร้างสรรค์และฝึกทักษะการปฏิบัติงานในสถานประกอบการ			หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับสหกิจศึกษา กระบวนการและขั้นตอนของสหกิจศึกษา ระเบียบข้อบังคับที่เกี่ยวข้องกับสหกิจศึกษา ความรู้พื้นฐานและเทคนิคในการสมัครงานอาชีพ เช่น การเลือกสถานประกอบการ การเขียนจดหมายสมัครงาน และการสัมภาษณ์งาน ระบบบริหารงานคุณภาพในสถานประกอบการ วัฒนธรรมองค์กร เทคนิคการเขียนรายงานและการนำเสนอโครงการ หรือผลงาน อบรมเชิงปฏิบัติการการพัฒนาบุคลิกภาพเพื่อสังคมการทำงาน			และปรับคำอธิบาย รายวิชา
CERA497	เตรียมสหกิจศึกษานวัตกรรมเซรามิกส์สร้างสรรค์ Preparation Co-operative Education in Creative Ceramics Innovation	2(90)				
เตรียมความพร้อมให้นักศึกษา สามารถเข้าสู่กระบวนการทางวิชาชีพ ความแตกต่างทางสังคม และสามารถปรับตัวกับระบบการทำงานในด้านเซรามิกส์ได้ สามารถคิดวิเคราะห์ ริเริ่มสร้างสรรค์ และฝึกทักษะการปฏิบัติงานในสถานประกอบการ						
DESI499	สหกิจศึกษาศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบสร้างสรรค์ Co-operative Education in Art and Innovation Creative Design	6(--)	DESI498	สหกิจศึกษาศิลปะและการออกแบบ Co-operative Education in Art and Design	6(--)	- ปรับรหัสวิชา และชื่อ วิชา โดยบูรณาการ
การปฏิบัติงานจริงอย่างเป็นระบบในหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับงานทางการ			ฝึกอบรมการเตรียมความพร้อมทั้งทางด้านวิชาการ และการปฏิบัติตนในสังคมการ			รายวิชาของทั้ง 2

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566-2567			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569	สาระการปรับปรุง
ออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเป็นระยะเวลาอย่างน้อย 1 ภาคการศึกษา ในฐานะพนักงานชั่วคราว นักศึกษาจะต้องเข้ารับการเตรียมความพร้อมทั้งทางด้านวิชาการ และการปฏิบัติตนในสังคมการทำงาน รวมทั้งดำเนินการตามขั้นตอนของสหกิจศึกษาที่มหาวิทยาลัยกำหนด การปฏิบัติงาน และการประเมินผลอยู่ภายใต้การกำกับดูแลของอาจารย์ที่ปรึกษาของสาขาวิชาและพนักงานที่ปรึกษา ที่สถานประกอบการมอบหมาย และจะต้องจัดทำรายงานเกี่ยวกับงานที่ทำเพื่อนำเสนอสถานประกอบการ อุตสาหกรรมหรือสถาบันทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ อุตสาหกรรม			ทำงาน รวมทั้งดำเนินการตามขั้นตอนของสหกิจศึกษาที่มหาวิทยาลัยกำหนด การประเมินผลอยู่ภายใต้การกำกับดูแลของอาจารย์ที่ปรึกษาของสาขาวิชาและพนักงานที่ปรึกษา ที่สถานประกอบการมอบหมาย และจะต้องจัดทำรายงานเกี่ยวกับงานที่ทำเพื่อนำเสนอสถานประกอบการ อุตสาหกรรมหรือสถาบันทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ อุตสาหกรรม ทำานอย่างเป็นระบบในหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับงานทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ อุตสาหกรรมเป็นระยะเวลาอย่างน้อย 1 ภาคการศึกษา ในฐานะพนักงานชั่วคราว	หลักสูตรรวมเป็นวิชาเดียว
CERA498	สหกิจศึกษานวัตกรรมเซรามิกส์สร้างสรรค์ Co-operative Education in Creative Ceramics Innovation	6(--)		
การปฏิบัติงานจริงอย่างเป็นระบบในหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับงานทางอุตสาหกรรมเซรามิกส์ เป็นระยะเวลาอย่างน้อย 1 ภาคการศึกษา (16 สัปดาห์) ในฐานะพนักงานชั่วคราวนักศึกษาจะต้องเข้ารับการเตรียมความพร้อมทั้งทางด้านวิชาการ และการปฏิบัติตนในสังคมการทำงาน รวมทั้งดำเนินการตามขั้นตอนของสหกิจศึกษาที่มหาวิทยาลัยกำหนด การปฏิบัติงานและการประเมินผลอยู่ภายใต้การกำกับดูแลของอาจารย์ที่ปรึกษาของสาขาวิชาและพนักงานที่ปรึกษา ที่สถานประกอบการมอบหมาย และจะต้องจัดทำรายงานเกี่ยวกับงานที่ทำเพื่อนำเสนอ				

ภาคผนวก ข

**ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจริง ผลประเมินความพึงพอใจที่มีต่อหลักสูตร
ของผู้เรียน บัณฑิต ผู้ใช้บัณฑิต องค์กรวิชาชีพ (ถ้ามี) ศิษย์เก่า ตลอดจนข้อร้องเรียนจาก
บุคคลหรือหน่วยงานภายนอกและบุคคลภายในมหาวิทยาลัยและผลประเมินคุณภาพ
ภายนอกระดับหลักสูตร (ถ้ามี)**

1. ผลการวิเคราะห์ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจริง (จากผู้ใช้บัณฑิตและอื่น ๆ)

ผู้ใช้บัณฑิตสาขาวิชาศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบสร้างสรรค์มีความพึงพอใจภาพรวมมีค่าเฉลี่ย 4.30 อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายประเด็นในด้านคุณธรรม จริยธรรมมีค่าเฉลี่ย 4.2 อยู่ในระดับมาก ด้านความรู้ความสามารถทางด้านการวิชาการตามลักษณะงานในสาขามีค่าเฉลี่ย 4.24 อยู่ในระดับมาก ด้านทักษะทางปัญญามีค่าเฉลี่ย 4.04 อยู่ในระดับมาก ด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบมีค่าเฉลี่ย 4.28 อยู่ในระดับมาก ด้านทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศมีค่าเฉลี่ย 4.38 อยู่ในระดับมาก ด้านทักษะพิสัยมีค่าเฉลี่ย 4.58 อยู่ในระดับมากที่สุด ผู้ใช้บัณฑิตสาขาวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมเซรามิกส์ในด้าน ความพึงพอใจภาพรวมมีค่าเฉลี่ย 4.60 อยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายประเด็นในด้าน ด้านคุณธรรม จริยธรรมมีค่าเฉลี่ย 4.70 อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านความรู้ความสามารถทางด้านการวิชาการตามลักษณะงานในสาขามีค่าเฉลี่ย 4.80 อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านทักษะทางปัญญามีค่าเฉลี่ย 4.70 อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบมีค่าเฉลี่ย 4.30 อยู่ในระดับมาก ด้านทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศมีค่าเฉลี่ย 4.50 อยู่ในระดับมาก

บัณฑิตสาขาวิชาศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบสร้างสรรค์มีความพึงพอใจภาพรวมมีค่าเฉลี่ย 4.30 อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายประเด็นด้านหลักสูตร ค่าเฉลี่ย 4.26 อยู่ในระดับมาก ด้านอาจารย์ค่าเฉลี่ย 4.33 อยู่ในระดับมาก ด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ค่าเฉลี่ย 4.31 อยู่ในระดับมาก ด้านการจัดการเรียนการสอนค่าเฉลี่ย 4.22 อยู่ในระดับมาก ด้านการวัดประเมินผลค่าเฉลี่ย 4.48 อยู่ในระดับมาก ด้านการเรียนรู้ตลอดหลักสูตรได้พัฒนาคุณลักษณะของผู้เรียนค่าเฉลี่ย 4.31 อยู่ในระดับมาก บัณฑิตสาขาวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมเซรามิกส์ในด้าน ความพึงพอใจภาพรวมมีค่าเฉลี่ย 3.78 อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายประเด็นในด้านหลักสูตร ค่าเฉลี่ย 3.93 อยู่ในระดับมาก ด้านอาจารย์ค่าเฉลี่ย 3.75 อยู่ในระดับมาก ด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ค่าเฉลี่ย 3.88 อยู่ในระดับมาก ด้านการจัดการเรียนการสอนค่าเฉลี่ย 3.69 อยู่ในระดับมาก ด้านการวัดประเมินผลค่าเฉลี่ย 3.59 อยู่ในระดับมาก ด้านการเรียนรู้ตลอดหลักสูตรได้พัฒนาคุณลักษณะของผู้เรียนค่าเฉลี่ย 3.81 อยู่ในระดับมาก

ศิษย์เก่าสาขาวิชาศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบสร้างสรรค์มีความพึงพอใจในประเด็นมีความรู้ทางวิชาการในสาขาจบมีค่าเฉลี่ย 4.16 อยู่ในระดับมากมีความสามารถในการศึกษาเพิ่มเติมด้วยตนเองมีค่าเฉลี่ย 3.7 อยู่ในระดับมากความกล้าแสดงความคิดเห็นมีค่าเฉลี่ย 4.74 อยู่ในระดับมากที่สุด มี

ความสามารถในการวินิจฉัยและตัดสินใจปัญหามีค่าเฉลี่ย 4.74 อยู่ในระดับมากที่สุด ความเชื่อมั่นในตนเองมีค่าเฉลี่ย 4.26 อยู่ในระดับความคิดริเริ่ม/สร้างสรรค์มีค่าเฉลี่ย 4.42 อยู่ในระดับมากความสามารถในการทำงานที่ต่างจากจบการศึกษามีค่าเฉลี่ย 4.00 อยู่ในระดับสามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ในการทำงาน/อาชีพมีค่าเฉลี่ย 5.00 อยู่ในระดับมากที่สุด สามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ต่อสังคมมีค่าเฉลี่ย 5.00 อยู่ในระดับมากที่สุดทักษะในการนำเสนอผลงานทางวิชาการในที่ประชุมต่าง ๆ มีค่าเฉลี่ย 4.53 อยู่ในระดับมากที่สุด ศิษย์เก่าสาขาวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมเชรามิกส์ในด้านมีความรู้ทางวิชาการในสาขาจบค่าเฉลี่ย 3.89 อยู่ในระดับมาก มีความสามารถในการศึกษาเพิ่มเติมด้วยตนเองค่าเฉลี่ย 4.11 อยู่ในระดับมาก ความกล้าแสดงความคิดเห็นค่าเฉลี่ย 4.00 อยู่ในระดับมาก มีความสามารถในการวินิจฉัยและตัดสินใจปัญหามีค่าเฉลี่ย 3.67 อยู่ในระดับมาก ความเชื่อมั่นในตนเองค่าเฉลี่ย 4.11 อยู่ในระดับมาก ความคิดริเริ่ม/สร้างสรรค์ค่าเฉลี่ย 4.22 อยู่ในระดับมาก ความสามารถในการทำงานที่ต่างจากจบการศึกษามีค่าเฉลี่ย 4.00 อยู่ในระดับมาก สามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ในการทำงาน/อาชีพค่าเฉลี่ย 4.44 อยู่ในระดับมาก สามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ต่อสังคมค่าเฉลี่ย 4.33 อยู่ในระดับมาก ทักษะในการนำเสนอผลงานทางวิชาการในที่ประชุมต่าง ๆ ค่าเฉลี่ย 3.78 อยู่ในระดับมาก

2. ผลประเมินความพึงพอใจที่มีต่อหลักสูตร

ตารางที่ 1.1 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ประกอบการสาขาวิชาศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบสร้างสรรค์

ความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต	เฉลี่ย	SD.	ระดับ
1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม			
1.1 มีจิตสำนึกและตระหนักในการปฏิบัติตามจรรยาบรรณทางวิชาชีพ	4.34	0.15	มาก
1.2 มีวินัย ซื่อสัตย์ และรับผิดชอบต่อตนเองและองค์กร	4.21	0.76	มาก
1.3 จิตสาธารณะ รักและภาคภูมิใจในท้องถิ่น สถาบัน และประเทศชาติ	4.42	0.50	มาก
1.4 มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีมและสามารถแก้ไขข้อขัดแย้ง และลำดับความสำคัญ	3.83	0.88	มาก
2. ด้านความรู้ความสามารถทางด้านวิชาการตามลักษณะงานในสาขา			
2.1 มีความรู้ความเข้าใจในหลักการและทฤษฎีสำคัญในสาขาวิชาเทคโนโลยีอุตสาหกรรมและวิชาชีพเฉพาะ	4.21	0.50	มาก
2.2 มีทักษะและประสบการณ์การเรียนรู้ในสาขาวิชาเทคโนโลยีอุตสาหกรรมสามารถปฏิบัติงานในสาขาวิชาชีพเฉพาะในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้	4.15	0.47	มาก

ความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต	เฉลี่ย	SD.	ระดับ
2.3 มีความรู้ความเข้าใจในพัฒนาการใหม่ๆ ในสาขาวิชา รวมถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการแก้ไขปัญหาและการต่อยอดองค์ความรู้ในสาขาวิชาเทคโนโลยีอุตสาหกรรม	4.35	0.52	มาก
3. ด้านทักษะทางปัญญา			
3.1 สามารถค้นหาหาความรู้ เพื่อใช้ในการพัฒนาและการแก้ปัญหาทางวิชาการได้อย่างสร้างสรรค์	4.01	0.92	มาก
3.2 สามารถคิดวิเคราะห์และริเริ่มสร้างสรรค์ โดยใช้ความรู้และประสบการณ์ของตนในการแก้ปัญหารการทำงานได้	3.95	0.88	มาก
3.3 สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาได้อย่างเหมาะสม	4.15	0.89	มาก
4. ด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ			
4.1 มีภาวะผู้นำหรือมีความคิดริเริ่มในการวิเคราะห์ปัญหาได้อย่างเหมาะสม	3.94	0.92	มาก
4.2 ตระหนักในความแตกต่างหลากหลายทางสังคมและวัฒนธรรม สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี	4.41	0.73	มาก
4.3 มีการแสวงหาความรู้เพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง	4.29	0.73	มาก
4.4 วางตัวและแสดงความคิดเห็นได้เหมาะสมกับบทบาท หน้าที่ และความรับผิดชอบ	4.49	0.65	มาก
5. ด้านทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ			
5.1 สามารถวิเคราะห์และแก้ปัญหาในการปฏิบัติงานได้อย่างมีเหตุและผล	4.27	0.80	มาก
5.2 มีความสามารถใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตช่วยในการปฏิบัติงาน	4.48	0.65	มาก
5.3 สามารถใช้ภาษาในการสื่อสารและนำเสนอได้อย่างเหมาะสม	4.29	0.70	มาก
5. ด้านทักษะพิสัย			
6.1 มีความสามารถในการใช้เครื่องมือพื้นฐานได้อย่างถูกต้องและปลอดภัย	4.54	0.65	มากที่สุด
6.2 มีทักษะในการประยุกต์ใช้อุปกรณ์/ เครื่องมือสำหรับแก้ไขปัญหาในการทำงาน	4.61	0.52	มากที่สุด
รวมความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต	4.30	0.42	มาก

ตารางที่ 2 แบบสำรวจความต้องการคุณลักษณะของบัณฑิตจากสถานประกอบการด้านออกแบบผลิตภัณฑ์และด้านเครื่องปั้นเผาจำนวน (n=42)

ที่	ชื่อสถานประกอบการ	สาขาอาชีพ/ตำแหน่ง	หน้าที่ความรับผิดชอบ ความรู้และความสามารถ
1	บจก. ดิจิวัน (ไทยแลนด์)	โฆษณา/สื่อ /ครีเอทีฟ	1. ทำงานที่ได้รับมอบหมาย 2. สร้างสรรค์ ปรับเปลี่ยนและวิเคราะห์ Content ได้ทุกรูปแบบ เช่น แคปชั่น ,วิดีโอ,Live สำหรับลง Platform Online ต่าง ๆ 3. สามารถใช้โปรแกรม Ai , Ps ในการออกแบบได้อย่างคล่องแคล่ว 4. มีความคิดสร้างสรรค์ มีทัศนคติที่ดีต่อการทำงาน 5. เป็นคนที่ติดตามข่าวสาร ตามเทรนด์ตลอดเวลา 6. พยายามที่จะพัฒนาตัวเองและเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ อยู่เสมอ 7. สนุกกับการทำงาน เพื่อหาประสบการณ์ 8. ชอบการพัฒนาเรียนรู้ 9. มีความตั้งใจ มีความมุ่งมั่น 10. มีความคิดสร้างสรรค์
2	บริษัท คอนซัลแทนท์ ออฟ เทคโนโลยี จำกัด	เจ้าหน้าที่ออกแบบกราฟฟิก (Graphic)	1. ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ เช่น Brochure, Poster, Roll up, Backdrop, ปกหนังสือ, ป้ายไวนิล, บุณิหรรศการโครงการ เป็นต้น สำหรับใช้ทั้งงานภายในและภายนอกองค์กร จัดทำสื่อรูปแบบ Infographic เพื่อสื่อสารช่องทางออฟไลน์และออนไลน์ 2. ประสานงานร่วมกับทีมงานของฝ่ายต่าง ๆ 3. ออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์โครงการของกลุ่มองค์กรต่าง ๆ 4. ร่วมสร้างสรรค์ชิ้นงานส่งเสริมกิจกรรมการตลาดของบริษัท 5. Artwork อื่นๆ ของบริษัทตามที่ได้รับมอบหมาย
3	บริษัท พีทีจี เอ็นเนอยี จำกัด (มหาชน)	Senior Graphic Design	6. ออกแบบสื่อทางการตลาด เพื่อการโฆษณา และสื่อสารกับลูกค้า

ที่	ชื่อสถานประกอบการ	สาขาอาชีพ/ตำแหน่ง	หน้าที่ความรับผิดชอบ ความรู้และความสามารถ
	กรุงเทพมหานคร		7. วางแผนเพื่อพัฒนาสื่อทางการตลาด 8. ออกแบบ artwork สำหรับสื่อออนไลน์ต่าง ๆ 9. สร้างสรรค์คอนเทนต์ ที่น่าสนใจ บนสื่อต่างๆ
4	บริษัท ที.ที. คาร์ทัน จำกัด กรุงเทพมหานคร	Graphic Design	1. ออกแบบและวางแผนรวมทั้งนำเสนอแผนแนวทางการสร้างสรรค์ Content ให้เหมาะสมกับแบรนด์ที่ได้รับมอบหมาย ในรูปแบบต่าง ๆ ที่เหมาะสมกับ Social Media 2. มีความขยัน อดทน มีความคิดสร้างสรรค์ตั้งใจทำงาน และรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมาย 3. มีความละเอียดรอบคอบ รับผิดชอบต่อ และมีความกระตือรือร้นในการทำงานและมีมนุษยสัมพันธ์ดี สามารถทำงานภายใต้แรงกดดัน และสามารถทำงานร่วมกันเป็นทีมได้ 4. สามารถดูแลเว็บไซต์และสามารถออกแบบโลโก้สำหรับแพ็คเกจจิ้งให้กับสินค้าตามความต้องการของลูกค้า รวมทั้งออกแบบดีไซน์สำหรับเครื่องสำอางได้จะพิจารณาเป็นพิเศษ 5. มีความละเอียด ใส่ใจในการทำงาน เก็บรายละเอียดได้ดี
5	EDVESTMENT CO., LTD.	นักออกแบบสื่อโฆษณา สื่อการเรียนการสอน	1. ออกแบบสื่อโฆษณา off-line และ online 2. ออกแบบ ใบปลิว โปสเตอร์ โปสเตอร์ต่าง ๆ content 3. ออกแบบสื่อการเรียน ติดต่อประสานงานใช้สื่อโฆษณา
6	บริษัท บลูโอเซียน คอสเมติกส์ จำกัด และบริษัท บลูโอเซียน สยามฟาร์มาซิสต์ จำกัด / บริษัท เจนเนอร์ล ประเทศไทย	ข้อมูลการทำงาน ศิลปะ/จิตรกรรม/ออกแบบผลิตภัณฑ์ Web Design/Graphic Design ออกแบบแพ็คเกจจิ้ง ขวด หลอด	คุณสมบัติผู้สมัครงาน 1. ไม่จำกัดความรู้ 2. ออกแบบแพ็คเกจจิ้ง และอื่นๆได้ 3. อายุ 18 ปีขึ้นไป ชำนาญหรือมีประสบการณ์ด้านการวาดแก์อการ 4. ขยัน ซื่อสัตย์ อดทน รักงานบริการ ใจเย็น มนุษย์สัมพันธ์ดี

ที่	ชื่อสถานประกอบการ	สาขาอาชีพ/ตำแหน่ง	หน้าที่ความรับผิดชอบ ความรู้และความสามารถ
		กระปุก กล่อง โลโก้ เครื่องสำอาง	5. มีประสบการณ์ การออกแบบ 6. พักที่ทำงานได้ 7. ร่วมงานกับผู้อื่นได้ดี 8. มีความรับผิดชอบสูง 9. มีคุณธรรม จริยธรรม
2	บริษัท คอนซัลแทนท์ ออฟ เทคโนโลยี จำกัด	เจ้าหน้าที่ออกแบบ กราฟฟิก (Graphic)	1. ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ เช่น Brochure, Poster, Roll up, Backdrop, ปกหนังสือ, ป้ายไวนิล, บูธนิทรรศการโครงการ เป็นต้น สำหรับใช้ทั้งงานภายในและภายนอกองค์กร จัดทำสื่อรูปแบบ Infographic เพื่อสื่อสารช่องทางออฟไลน์และออนไลน์ 2. ประสานงานร่วมกับทีมงานของฝ่ายต่าง ๆ 3. ออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์โครงการของกลุ่มองค์กรต่าง ๆ 4. ร่วมสร้างสรรค์ชิ้นงานส่งเสริมกิจกรรมการตลาดของบริษัท 5. Artwork อื่นๆ ของบริษัทตามที่ได้รับมอบหมาย
7	บริษัท คิทชีโซ อินเทอร์เน็ต เนชั่นแนล จำกัด	เจ้าหน้าที่ออกแบบ ผลิตภัณฑ์ (Product Design Officer)	1. ปฏิบัติงานตามนโยบายของบริษัทฯ 2. ออกแบบและพัฒนาสินค้ารูปแบบใหม่โดยตรงกับ Concept ของ Brand 3. ออกแบบและพัฒนาสินค้ารูปแบบใหม่ 4. วิเคราะห์จุดอ่อน จุดแข็ง ของสินค้า Furniture ปัจจุบัน 5. ทำงานร่วมกับฝ่ายการตลาดกำหนดแนวทางในการพัฒนาสินค้า Furniture ปัจจุบัน 6. พัฒนาและปรับปรุงคุณภาพของสินค้าเพื่อให้เป็นไปตามเป้าหมายของบริษัทฯ 7. จัดหา Supplier ใหม่ มีสินค้าที่มีคุณภาพและราคาเพื่อให้เป็นไปตามเป้าหมาย

ที่	ชื่อสถานประกอบการ	สาขาอาชีพ/ตำแหน่ง	หน้าที่ความรับผิดชอบ ความรู้และความสามารถ
			8.จัดหา Supplier ใหม่ สรุปรูปแบบที่มีสินค้าตาม Concept 9.ปฏิบัติงานอื่นๆ ตามที่ได้รับมอบหมายจากผู้บังคับบัญชา
8	บริษัท ดูโฮม จำกัด (มหาชน)	เจ้าหน้าที่ออกแบบ	1. สอบถามถึงรายละเอียดความต้องการของลูกค้า และดำเนินการออกแบบให้ตรงตามความต้องการของลูกค้า 2. แนะนำสินค้าที่ต้องใช้ในงานตามแบบให้กับลูกค้า 3. คำนวณจำนวนสินค้าที่ต้องใช้งานให้กับลูกค้า 4. พิมพ์แบบและรายการสินค้าให้กับลูกค้า เพื่อส่งต่อไปให้กับพนักงานขายในการให้บริการสั่งซื้อต่อไป 5. อำนวยความสะดวกให้กับลูกค้า พร้อมให้คำปรึกษาและปรับเปลี่ยน เพิ่มเติมแบบ ตามความต้องการของลูกค้า 6. ประสานงานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง 7. งานอื่นๆ ที่ได้รับมอบหมายจากผู้บังคับบัญชา
9	บริษัท เอสเอ็มทีวี โฮมอีเล็กทรอนิกส์ จำกัด	ธุรการพัฒนาเว็บไซต์/งานออกแบบเว็บเพื่อธุรกิจ	ร่วมกับทีมพัฒนา Website ในการประสานงานจัดทำ รูปแบบและดีไซน์ งานด้านเว็บไซต์ตามโปรเจกต์ในแต่ละงานของบริษัท 1. การออกแบบ 2. ตกแต่งภาพ 3. งานข้อมูลในงานโครงการ Website ธุรกิจ สำหรับโครงการของบริษัทให้มีความสมบูรณ์ตามวัตถุประสงค์ งานนี้มีสายงานที่เกี่ยวข้องคืองานออกแบบภาพและข้อมูล งานสถาปัตยกรรมเว็บไซต์ และส่วนขยายงานธุรกิจ Online ของบริษัท
10	บริษัท แพนสยาม แมนูแฟคเจอร์ จำกัด	เจ้าหน้าที่ออกแบบผลิตภัณฑ์	1.ออกแบบผลิตภัณฑ์ตามที่ได้รับมอบหมาย 2. มีความคิดสร้างสรรค์ ใจรักในงานออกแบบ สามารถนำเสนอผลงานได้เป็นอย่างดี และสามารถทำงานนอกสถานที่ได้ในบางโอกาส

ที่	ชื่อสถานประกอบการ	สาขาอาชีพ/ตำแหน่ง	หน้าที่ความรับผิดชอบ ความรู้และความสามารถ
11	บริษัท ชัยยุทธการ ประดิษฐ์(1988) จำกัด	นักออกแบบผลิตภัณฑ์	ออกแบบผลิตภัณฑ์จากเซรามิกที่เหลือจากการผลิต ให้เป็นผลิตภัณฑ์ใหม่
12	บริษัท ซิลเวอร์ เทค จำกัด	พนักงานออกแบบ ผลิตภัณฑ์ (Product Design)	คุณสมบัติผู้สมัคร 1. อายุ 22 - 30 ปี 2. วุฒิปริญญาตรี สายศิลป์ สาขาเขียนแบบ หรือ ออกแบบผลิตภัณฑ์ หรือที่เกี่ยวข้อง 3. ใช้โปรแกรมการออกแบบ 3D ประเภท (DESI) เช่น Rhinceros,Solidworks,Pro/Engineer,UG,Alias ,Catia หรืออื่นๆ 4. ใช้โปรแกรม Graphic , Photoshop , illustator ได้ 5. สามารถเขียนโมเดลที่ซับซ้อนได้ดี 6. มีความความคิดสร้างสรรค์ เรียนรู้งาน และ สามารถสื่อสารออกมาเป็นผลงานได้ดี 7. มีบุคลิกภาพ มนุษย์สัมพันธ์ดี มีความคล่องตัวใน การทำงาน และมีพื้นฐานภาษาอังกฤษพอสมควร 8. มีประสบการณ์ในงานเขียนแบบหรือออกแบบ ผลิตภัณฑ์โดยเฉพาะการออกแบบบรรจุภัณฑ์จะ พิจารณาพิเศษ
13	Aniish Plus / บริษัท อนิช พลัส จำกัด	Graphic design / ออกแบบงาน&กราฟ	1. ความสามารถ 1.1 ศิลปะ/จิตรกรรม/ออกแบบผลิตภัณฑ์ Web Design/Graphic Design ดำเนินการในส่วนของงานกราฟิก ออกแบบอาร์ต เวิร์คและการตลาดออนไลน์บางส่วน รายละเอียด งานเบื้องต้น 1.2 ทำอาร์ตเวิร์ค กราฟแบบ โลโก้ งานสินค้า ภายในบริษัท ส่งลูกค้า 1.3 ออกแบบสินค้า โลโก้ให้ลูกค้า ลงบนผลิตภัณฑ์ ตามแบบที่ลูกค้าต้องการ (.ai)

ที่	ชื่อสถานประกอบการ	สาขาอาชีพ/ตำแหน่ง	หน้าที่ความรับผิดชอบ ความรู้และความสามารถ
			1.4 ทำสเปคงานอาทเวิร์ค สเปคสั่งผลิตตามที่ได้รับมอบหมาย 1.5 ทำ Online marketing ให้กับทางบริษัท และออกแบบรูปภาพการตลาดออนไลน์ 1.6 ทำสื่อ โซเชียลการตลาดออนไลน์ ทุกชนิด 1.7 งานอื่นๆ ที่ได้รับมอบหมายทั้งหมด 1.8 **ส่งพอร์ตงาน-ประวัติการทำงานของผู้สมัครมาที่อีเมล anphr99@gmail.com*** เพิ่มเติม (ถ้ามี) 2. คุณสมบัติผู้สมัครงาน 2.1 มีทักษะในการใช้โปรแกรม illastator และ Photoshop ได้ดี 2.2 มีความละเอียดและรอบคอบในการทำงานเป็นอย่างมาก 2.3 มีความสามารถในการตลาดโซเชียล (จะพิจารณาเป็นพิเศษ) 2.4 มีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบโลโก้สินค้า และผลิตภัณฑ์ 2.5 พร้อมเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ และพัฒนาตนเองอยู่เสมอ ไม่เกี่ยงงานที่ได้รับมอบหมาย 2.6 มีความรับผิดชอบสูง **มีความขยัน อดทน
14	บริษัท ไดเรคเตอร์ทอย จำกัด	Fashion Designer	1. วางแผนงานตามฤดูกาล 2. คัดสรรหาผ้า และวัสดุต่าง ๆ 3. ทำตัวอย่าง - Quality Check - Techpack 4. ควบคุมโรงงานผลิตต่าง ๆ 5. ควบคุมการผลิต ในสินค้าล็อตจริง 6. งานออกแบบเสื้อผ้าแบรนด์ SHALAJ www.shalaj.us ติดต่อประสานงานกับต่างประเทศ, ปริญญาตรี, 2 - 5 ปี, เสื้อผ้า/รองเท้า/เครื่องตกแต่ง, กราฟฟิก ดีไซน์, Streetwear, Fashion

ที่	ชื่อสถานประกอบการ	สาขาอาชีพ/ตำแหน่ง	หน้าที่ความรับผิดชอบ ความรู้และความสามารถ
			Designer, Fashion Design, ออกแบบเสื้อผ้า, ออกแบบ, ออกแบบแฟชั่น, ออกแบบเครื่องแต่งกาย, ดีไซน์เนอร์, แฟชั่นดีไซเนอร์
15	บจก.เอฟลักซ์ อะบิลิตี้	Graphic Designer	1. ออกแบบ และ จัดทำ Graphic design สำหรับสื่อ Online (content social media, Logo, สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์/ ไฟล์ภาพ .GIF) 2. สามารถใช้โปรแกรม DESlope Illustrator , Photoshop ได้เป็นอย่างดี 3. เข้าใจโจทย์และสามารถใช้ไอเดียเพื่อตอบโจทย์งานได้ 4. มีความคิดสร้างสรรค์ ออกแบบงาน Art work และช่วยคิด Content ร่วมกับทีมได้ 5. มีความรับผิดชอบสูง สามารถส่งงานได้ภายในเวลาที่กำหนด และมีความยืดหยุ่นเรื่องเวลาในการทำงาน 6. มี attitude ที่ดีในการทำงาน สามารถทำงานเป็นทีมได้ดี 7. ชอบสร้างสรรค์งาน "มีสุนทรียศาสตร์" แบบอินสุดๆ แต่สามารถนำพรสวรรค์ของตนเองมาปรับใช้ในงานออกแบบได้ สนุกกับทุกความเป็นไปได้ เปิดรับฟังความคิดเห็นที่หลากหลาย เปิดใจไม่ปิดกั้น.
16	บริษัท แพนสยาม แมนูแฟกเจอร์ จำกัด	เจ้าหน้าที่ออกแบบผลิตภัณฑ์	1. ออกแบบผลิตภัณฑ์ตามที่ได้รับมอบหมาย 2. มีความคิดสร้างสรรค์ ใจรักในงานออกแบบ สามารถนำเสนอผลงานได้เป็นอย่างดี และสามารถทำงานนอกสถานที่ได้ในบางโอกาส
17	บริษัท พริส คอนซัลติ้ง จำกัด	Graphic Designer or Product Designer	หน้าที่และความรับผิดชอบ 1. กำหนดหลักเกณฑ์การออกแบบฉลากสินค้า ชิ้นงานการโฆษณา/ประชาสัมพันธ์ และชิ้นงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับสินค้าและตราสินค้า รวมทั้งแนวทางการควบคุมให้ชิ้นงานออกแบนั้นมีคุณภาพ

ที่	ชื่อสถานประกอบการ	สาขาอาชีพ/ตำแหน่ง	หน้าที่ความรับผิดชอบ ความรู้และความสามารถ
			สอดคล้องกับภาพลักษณ์ตราสินค้า และนโยบายของผู้บริหารร่วมกับผู้บังคับบัญชา 2. ออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ พัฒนาสินค้ารูปแบบใหม่โดยตรงกับ Concept and Brand 3. ออกแบบงาน Design Design อื่นๆ ที่ได้รับมอบหมาย 4. พัฒนาและปรับปรุงคุณภาพของสินค้าเพื่อให้เป็นไปตามเป้าหมายของบริษัทฯ 5. รับผิดชอบออกแบบ เขียนแบบผลิตภัณฑ์ หรือออกแบบตราสินค้า ตามความต้องการของบริษัท 6. รับโจทย์และรวบรวมข้อมูลสำหรับแต่ละชิ้นงานที่จะออกแบบ รวมทั้งการวิเคราะห์ข้อมูลสินค้า และแนวคิดหลักการสื่อสารของแต่ละชิ้นงาน 7. กำหนดรูปแบบโดยรวมของชิ้นงาน ที่สอดคล้องกับหลักเกณฑ์การออกแบบ ข้อมูลสินค้า และแนวคิดหลักการสื่อสาร 8. จัดเตรียม และถ่ายภาพสินค้า วัตถุ สถานที่ หรืออื่นๆ เพื่อเป็นองค์ประกอบหนึ่งของการออกแบบชิ้นงาน หรือเพื่อสร้างชิ้นงานที่ได้รับมอบหมาย
18	บริษัท ไทยเทคโนโลยีสากล จำกัด	นักออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product Designer)	1. ออกแบบงานผลิตภัณฑ์ ตามโจทย์และเวลาที่กำหนด และสามารถนำเสนอทางเลือกอื่นๆ ได้ 2. ออกแบบงานกราฟิกต่าง ๆ ทั้งสื่อ Online, Offline เพื่อสนับสนุนงาน Marketing 3. งานอื่นๆ ที่ได้รับมอบหมายจากหัวหน้างาน
19	ห้างหุ้นส่วนจำกัด เทพเพ็ญวานิชย์	ออกแบบ (บรรจุภัณฑ์)	1. ข้อมูลการทำงาน สถาปัตยกรรม/ออกแบบ ตกแต่ง/ประเมินราคา Web Design/Graphic Design 1.1 สามารถใช้โปรแกรม illuatrator autoDESI 1.2 ออกแบบบรรจุภัณฑ์กระดาษ แพคเกจจิ้ง ตามความต้องการของลูกค้า

ที่	ชื่อสถานประกอบการ	สาขาอาชีพ/ตำแหน่ง	หน้าที่ความรับผิดชอบ ความรู้และความสามารถ
			1.3 ติดต่อประสานงานกับฝ่ายขายและพบลูกค้าเพื่อรับข้อมูลมาออกแบบหรือจัดทำอาร์ตเวิร์ค 1.4 ปฏิบัติงานอื่นๆ ตามที่ได้รับมอบหมายจากผู้บังคับบัญชา 2. คุณสมบัติผู้สมัครงาน 2.1 เพศ ชาย / หญิง 2.2 อายุ 21 ปี ขึ้นไป 2.3 วุฒิการศึกษา ตั้งแต่ ปวส. - ปริญญาตรี 2.4 มีประสบการณ์ จะพิจารณาเป็นพิเศษ 2.5 มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถทำงานได้รวดเร็ว และมีความละเอียดรอบคอบ 2.6 มีความรับผิดชอบ อดทน แก้ไขปัญหา ทำงานล่วงเวลาได้ 2.7 แนบตัวอย่างชิ้นงานที่เคยทำ มาทางอีเมล(ถ้ามี) 2.8 สามารถนัดคุยเพื่อสัมภาษณ์-พูดคุยเบื้องต้นทางโทรศัพท์/VDO Call (line) ก่อนเข้ามาเขียนใบสมัครได้
20	ไทยเฮอร์เบิล สแตนดาร์ด	ออกแบบ กราฟฟิก	1. ทำการออกแบบภาพ Artwork และรับบริฟตามที่ได้รับมอบหมาย 2. ปฏิบัติงานออกแบบงานกราฟิกดีไซน์ 3. มีความ Creative ในงาน Graphic 4. ปฏิบัติงานอื่นตามที่ได้รับมอบหมาย
21	บริษัท บลูโอเซียน คอสเมติกส์ จำกัด	พนักงานออกแบบบรรจุ	1.ข้อมูลการทำงาน ศิลปะ/จิตรกรรม/ออกแบบผลิตภัณฑ์ Web Design/Graphic Design ออกแบบแพ็คเกจจิ้ง ขวด หลอด กระปุก กล่อง โลโก้ เครื่องสำอาง 2. คุณสมบัติผู้สมัครงาน 2.1 ไม่จำกัดความรู้ 2.2 ออกแบบแพ็คเกจจิ้ง และอื่นๆได้

ที่	ชื่อสถานประกอบการ	สาขาอาชีพ/ตำแหน่ง	หน้าที่ความรับผิดชอบ ความรู้และความสามารถ
			2.3 อายุ 18 ปีขึ้นไป ชำนาญหรือมีประสบการณ์ด้านการวาดแก้อาการ 2.4 ชยัน ชื่อสัตย์ อดทน รักงานบริการ ใจเย็น 2.5 มีประสบการณ์ การออกแบบ 2.6 พักที่ทำงานได้ 2.7 ร่วมงานกับผู้อื่นได้ดี 2.8 มีความรับผิดชอบสูง 2.9 มีคุณธรรม จริยธรรม
22	บริษัท โมชิ โมชิ รีเทล คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)	เจ้าหน้าที่ออกแบบ ผลิตภัณฑ์ (Designers)	1. ออกแบบผลิตภัณฑ์ บรรจุภัณฑ์ ให้ทันสมัย สร้างสรรค์ เหมาะสมกับวัตถุประสงค์และให้ตรงกับ กลุ่มเป้าหมาย 2. ออกแบบกราฟิก วาดภาพการ์ตูน เพื่อจัดวาง บน Produce 3. ปรับปรุงงานให้เหมาะสมตามวัตถุประสงค์ของ องค์กร
23	บริษัท ทีพีดีจิตอล จำกัด	ออกแบบ ผลิตสื่อ สิ่งพิมพ์ (Graphic design)	1. จัดทำ กราฟฟิคดีไซน์ งานต่าง ๆ ในบริษัท 2. ออกแบบงานที่ได้รับมอบหมายได้ 3. มีความคิดสร้างสรรค์ 4. คิดค้นการออกแบบกราฟิกใหม่ๆ เพื่อให้สินค้าดู โดดเด่น
24	บริษัท วีเค อินโนเวชั่นส์ จำกัด	Fashion Designer	ออกแบบและพัฒนาสินค้า Collection ใหม่ ร่วมทั้ง เตรียมเอกสารแบบงาน มีความสามารถในการคิด วิเคราะห์ สร้างสรรค์ พัฒนาออกแบบเสื้อผ้าแฟชั่น แบบใหม่ และ รักษามาตรฐานการผลิตขององค์กร วิเคราะห์ แก้ไขปัญหาทางงานดีไซน์เสื้อผ้า เข้าร่วมการ ประชุมเพื่อหารือเกี่ยวกับการออกแบบ ตลอดจน นำเสนอสินค้า Collection ใหม่ กับทางทีมและ ลูกค้า มีความรู้ความเข้าใจ และประสบการณ์การ ตัดเย็บเสื้อผ้า ทั้งงานผู้ชาย ผู้หญิง และเด็ก ดูแล

ที่	ชื่อสถานประกอบการ	สาขาอาชีพ/ตำแหน่ง	หน้าที่ความรับผิดชอบ ความรู้และความสามารถ
			และจัดทำใบสั่งผลิตตัวอย่าง จัดทำเอกสารต่างๆที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบ เพื่อให้การผลิตสินค้าเป็นไปด้วยดี ติดต่อประสานงานออกแบบกับลูกค้า และแผนกต่างๆในบริษัทฯ เข้าร่วมประชุมเปิดแบบการผลิต, รวมอนุมัติตัวอย่าง Pre production, ปริญญาตรีหรือสูงกว่า, 0 - 5 ปี, , fashion, แพทเทิร์น, Textile, Pattern, Pattern Cutting, ออกแบบแพทเทิร์น, Textile Chemistry, Textile Engineering, ออกแบบเสื้อผ้า, ออกแบบสิ่งทอ, Pattern Design, การ์เมนต์, Pattern Marker
25	บริษัท เอ็ม.เอส. บิวตี้ไลน์ จำกัด	เจ้าหน้าที่ฝ่ายออกแบบผลิตภัณฑ์	1. จัดทำม็อคอัพ ตัวอย่างสินค้า 2. เก็บรวบรวมข้อมูลผลิตภัณฑ์ เพื่อใช้ในการ Design 3. สร้างสรรค์งานออกแบบให้ตรงตามความต้องการของลูกค้า 4. ส่งงานออกแบบให้หัวหน้าฝ่ายออกแบบผลิตภัณฑ์ฯพิจารณาก่อนส่งลูกค้า 5. ปรับปรุงแก้ไขแบบตามความต้องการของลูกค้า 6. อื่นๆตามที่ได้รับมอบหมาย
26	บริษัท ยูนิ จี จำกัด	ออกแบบบรรจุภัณฑ์ (Packaging) งานสิ่งพิมพ์	ออกแบบ ฉลาก สติกเกอร์ กล่อง กระดาษฉว้บ่งบรรจุภัณฑ์ งานสิ่งพิมพ์ และ อื่นๆ 1. รับผิดชอบการออกแบบ สำหรับงานโฆษณา ,ประชาสัมพันธ์ สื่อออนไลน์ และสื่อสิ่งพิมพ์ของบริษัท 2. สามารถทำงานเชิงรุก และสามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี 3. ทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย

ที่	ชื่อสถานประกอบการ	สาขาอาชีพ/ตำแหน่ง	หน้าที่ความรับผิดชอบ ความรู้และความสามารถ
27	บริษัท มอนตี้ แอนด์ ท็อทโก้ จำกัด	เจ้าหน้าที่ออกแบบ ฉลากผลิตภัณฑ์ / ช่าง ศิลป์	ปริญญาตรี, 1 - 5 ปี, , Illustrator, Photoshop, นิเทศศิลป์, Graphic Design, ART DESIGN, DESIGN
28	บริษัท อำพลฟู๊ดส์ โพรเซ สซิ่ง จำกัด	เจ้าหน้าที่กราฟิกดีไซน์	1. ออกแบบงานบรรจุภัณฑ์ ฉลาก ล้าง ของ ผลิตภัณฑ์ 2. ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ Print DESIs Media 3. ออกแบบและติดตั้งงานสื่อภายในภายนอกองค์กร 4. ออกแบบสื่อออนไลน์ Content 5. งานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องและได้รับมอบหมาย
29	บริษัท แพรนต้า จิวเวลรี่ จำกัด (มหาชน) กรุงเทพมหานคร	นักออกแบบ เครื่องประดับ	ออกแบบจิวเวลรี่ด้วยการใช้โปรแกรม Rhino/Matrix
30	บริษัท พีรียีส โปรดัคส์ จิวเวลรี่ จำกัด	ดีไซเนอร์ (ออกแบบ เครื่องประดับ)	เขียนแบบ,ออกแบบเครื่องประดับ และงาน ออกแบบที่ต้องเพิ่มช่องทางในการส่งเสริมการขาย เครื่องประดับ
31	CA.CS CO., LTD.	Designer of Ceramic product	Designer of Ceramic product
32	Aromdee Art Studio	ครู	ครูสอนปั้นเซรามิก
33	Oraclay studio	การตลาด	ceramic maker
34	Sanit Handmade	ครู	ครูสอนปั้นเซรามิก
35	School of Ceramics โรงเรียนสอนปั้นเซรามิก by Pottery Clay	ครู	ครูสอนปั้นเซรามิก
36	บริษัท ไอซีอีแอนด์เอ (ประเทศไทย) จำกัด (โรงงานตุ๊กตาเซรามิก)	นักพัฒนาผลิตภัณฑ์ และดีไซเนอร์	ผู้ช่วยประสานงาน สังกัดฝ่ายพัฒนาผลิตภัณฑ์และดี ไซเนอร์
37	Pottery Clay Co., Ltd.	ผู้ขาย	Ceramic Sales Executive
38	Indra Ceramic Co., Ltd.	ฝ่ายผลิต	พนักงานฝ่ายผลิต

ที่	ชื่อสถานประกอบการ	สาขาอาชีพ/ตำแหน่ง	หน้าที่ความรับผิดชอบ ความรู้และความสามารถ
39	บริษัท ธนบดีเคคอรี่ เซรามิค จำกัด	นักออกแบบและ ตกแต่งสินค้า	พนักงานฝ่ายออกแบบและตกแต่งสินค้า
40	บริษัท เอสซีจี เซรามิกส์ จำกัด (มหาชน)	นักออกแบบ	Creative Designer
41	บริษัท สตาร์ชานิทารีแวร์ จำกัด (มหาชน)	พนักงานออกแบบและ พัฒนาผลิตภัณฑ์	พนักงานออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์
42	บริษัท ควอลิตี้เซรามิก จำกัด	การผลิตเซรามิก	หัวหน้าหน่วยการผลิตเซรามิก

ตารางที่ 3 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจของบัณฑิตสาขาวิชาศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบสร้างสรรค์

ประเด็น	$\bar{x}$	SD	ระดับ
ด้านหลักสูตร			
1. ศึกษาสอดคล้องกับปรัชญาและวัตถุประสงค์ของหลักสูตร	4.44	0.51	มาก
2. มีการแจกแจงการศึกษาตลอดหลักสูตรอย่างชัดเจน	4.18	0.39	มาก
3. มีปฏิทินการศึกษาและตารางเรียนการศึกษาแต่ละภาคอย่างชัดเจน	4.39	0.50	มาก
4. วิชาเรียนหมวดวิชาเสรีเหมาะสม สอดคล้องกับความต้องการ	4.11	0.32	มาก
5. จำนวนชั่วโมงในแต่ละวิชาเหมาะสม	4.17	0.38	มาก
ด้านอาจารย์			
1. อาจารย์ผู้สอนมีคุณวุฒิและประสบการณ์เหมาะสมกับรายวิชาที่สอน	4.28	0.46	มาก
2. อาจารย์สอนโดยวิธีการที่หลากหลาย และเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	4.17	0.38	มาก
3. อาจารย์สอนตรงตามเนื้อหา และเวลาที่กำหนด	4.56	0.51	มากที่สุด
4. อาจารย์สนับสนุนส่งเสริมให้นักศึกษาเรียนรู้ และพัฒนาตนเองสม่ำเสมอ	4.33	0.49	มาก
5. อาจารย์ให้การปรึกษาด้านวิชาการและการพัฒนานักศึกษาได้เหมาะสม	4.33	0.49	มาก
6. ประสิทธิภาพการสอนของอาจารย์โดยรวม	4.28	0.46	มาก
ด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้			
1. ห้องเรียนมีอุปกรณ์เหมาะสม เอื้อต่อการเรียนรู้	4.11	0.32	มาก
2. ห้องปฏิบัติการมีอุปกรณ์เหมาะสมและพอเพียง	4.53	0.52	มากที่สุด
3. ระบบบริการห้องสมุดเหมาะสม และเอื้อต่อการเรียนรู้	4.28	0.46	มาก
4. ระบบสารสนเทศเอื้อต่อการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง	4.33	0.49	มาก

ประเด็น	$\bar{x}$	SD	ระดับ
ด้านการจัดการเรียนการสอน			
1. การจัดการเรียนการสอนสอดคล้องกับลักษณะวิชา และวัตถุประสงค์การเรียนรู้	4.11	0.32	มาก
2. กระบวนการจัดการเรียนการสอนส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิการศึกษาสาขาวิชา	4.22	0.43	มาก
3. นำผลงานวิจัยหรือองค์ความรู้ใหม่มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน	4.43	0.51	มาก
4. วิธีการสอนกระตุ้นการคิด วิเคราะห์และแก้ปัญหา	4.22	0.43	มาก
5. การใช้สื่อประกอบการสอนอย่างเหมาะสม	4.06	0.24	มาก
6. ส่งเสริมให้นักศึกษาได้ประยุกต์แนวคิด ศาสตร์ทางการวิชาชีพและศาสตร์ที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาการเรียนรู้	4.28	0.46	มาก
การวัดประเมินผล			
1. วิธีการประเมินผลสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และกิจกรรมการเรียนการสอน	4.22	0.43	มาก
2. การวัดและประเมินผลเป็นไปตามระเบียบและกฎเกณฑ์ที่กำหนดไว้ล่วงหน้า	4.50	0.51	มาก
3. ระบบการวัดและประเมินผลโปร่งใส ตรวจสอบได้ตามเวลา	4.72	0.46	มาก
ด้านความรู้ตลอดหลักสูตรได้พัฒนาคุณลักษณะของผู้เรียน			
1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม	4.33	0.49	มาก
2. ด้านความรู้	4.50	0.51	มากที่สุด
3. ด้านทักษะทางปัญญา	4.11	0.32	มาก
4. ด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ	4.39	0.50	มาก
5. ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และเทคโนโลยีสารสนเทศ	4.22	0.43	มาก
ความพึงพอใจตลอดหลักสูตร	4.30	0.44	มาก

ตารางที่ 4 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจของศิษย์เก่าสาขาวิชาศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบสร้างสรรค์

หัวข้อการประเมิน	เฉลี่ย	SD.	ระดับ
1. มีความรู้ทางวิชาการในสาขาจบ	4.16	0.84	มาก
2. มีความสามารถในการศึกษาเพิ่มเติมด้วยตนเอง	3.74	0.79	มาก
3. ความกล้าแสดงความคิดเห็น	4.74	0.38	มากที่สุด
4. มีความสามารถในการวินิจฉัยและตัดสินใจปัญหา	4.74	0.43	มากที่สุด
5. ความเชื่อมั่นในตนเอง	4.26	0.81	มาก
6. ความคิดริเริ่ม/สร้างสรรค์	4.42	0.84	มาก

หัวข้อการประเมิน	เฉลี่ย	SD.	ระดับ
7. ความสามารถในการทำงานที่ต่างจากจบการศึกษา	4.00	0.79	มาก
8. สามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ในการทำงาน/อาชีพ	5.00	0.38	มากที่สุด
9. สามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ต่อสังคม	5.00	0.43	มากที่สุด
10. ทักษะในการนำเสนอผลงานทางวิชาการในที่ประชุมต่าง ๆ	4.53	0.81	มากที่สุด
สรุปรวม	4.46	0.65	มาก

ตารางที่ 5 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ประกอบการ ของบัณฑิตสาขาวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมเซรามิกส์

ความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต	เฉลี่ย	SD.	ระดับ
1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม	4.70	0.48	มาก
2. ด้านความรู้ความสามารถทางด้านวิชาการตามลักษณะงานในสาขา	4.80	0.42	มาก
3. ด้านทักษะทางปัญญา	4.70	0.48	มาก
4. ด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ	4.30	0.48	มาก
5. ด้านทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	4.50	0.53	มาก
รวมความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต	4.60	0.47	มาก

ตารางที่ 6 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจของบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมเซรามิกส์

ประเด็น	$\bar{x}$	SD	ระดับ
ด้านหลักสูตร			
1. ศึกษาสอดคล้องกับปรัชญาและวัตถุประสงค์ของหลักสูตร	4.38	0.52	มาก
2. มีการวางแผนการศึกษาตลอดหลักสูตรอย่างชัดเจน	4.00	0.76	มาก
3. มีปฏิทินการศึกษาและตารางเรียนการศึกษาแต่ละภาคอย่างชัดเจน	3.88	0.83	มาก
4. วิชาเรียนหมวดวิชาเสรีเหมาะสม สอดคล้องกับความต้องการ	3.75	0.89	มาก
5. จำนวนชั่วโมงในแต่ละวิชาเหมาะสม	3.63	1.19	มาก
ด้านอาจารย์			
1. อาจารย์ผู้สอนมีคุณวุฒิและประสบการณ์เหมาะสมกับรายวิชาที่สอน	3.50	0.76	มาก
2. อาจารย์สอนโดยวิธีการที่หลากหลาย และเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	3.38	1.06	ปานกลาง
3. อาจารย์สอนตรงตามเนื้อหา และเวลาที่กำหนด	3.75	0.89	มาก

ประเด็น	$\bar{x}$	SD	ระดับ
4. อาจารย์สนับสนุนส่งเสริมให้นักศึกษาเรียนรู้ และพัฒนาตนเองสม่ำเสมอ	4.13	0.83	มาก
5. อาจารย์ให้การปรึกษาด้านวิชาการและการพัฒนานักศึกษาได้เหมาะสม	3.75	0.71	มาก
6. ประสิทธิภาพการสอนของอาจารย์โดยรวม	4.00	0.76	มาก
ด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้			
1. ห้องเรียนมีอุปกรณ์เหมาะสม เอื้อต่อการเรียนรู้	3.50	1.20	มาก
2. ห้องปฏิบัติการมีอุปกรณ์เหมาะสมและพอเพียง	4.63	0.52	มากที่สุด
3. ระบบบริการห้องสมุดเหมาะสม และเอื้อต่อการเรียนรู้	3.75	1.16	มาก
4. ระบบสารสนเทศเอื้อต่อการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง	3.63	1.30	มาก
ด้านการจัดการเรียนการสอน			
1. การจัดการเรียนการสอนสอดคล้องกับลักษณะวิชา และวัตถุประสงค์การเรียนรู้	3.88	0.83	มาก
2. กระบวนการจัดการเรียนการสอนส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิการศึกษาสาขาวิชา	3.00	0.93	ปานกลาง
3. นำผลงานวิจัยหรือองค์ความรู้ใหม่มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน	3.63	1.06	มาก
4. วิธีการสอนกระตุ้นการคิด วิเคราะห์และแก้ปัญหา	4.25	0.71	มาก
5. การใช้สื่อประกอบการสอนอย่างเหมาะสม	3.63	1.06	มาก
6. ส่งเสริมให้นักศึกษาได้ประยุกต์แนวคิด ศาสตร์ทางการวิชาชีพและศาสตร์ที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาการเรียนรู้	3.75	0.89	มาก
การวัดประเมินผล			
1. วิธีการประเมินผลสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และกิจกรรมการเรียนการสอน	3.38	1.06	ปานกลาง
2. การวัดและประเมินผลเป็นไปตามระเบียบและกฎเกณฑ์ที่กำหนดไว้ล่วงหน้า	3.88	0.99	มาก
3. ระบบการวัดและประเมินผลโปร่งใส ตรวจสอบได้ตามเวลา	3.50	1.07	มาก
ด้านการเรียนรู้ตลอดหลักสูตรได้พัฒนาคุณลักษณะของผู้เรียน			
1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม	3.88	0.83	มาก
2. ด้านความรู้	3.43	0.98	ปานกลาง
3. ด้านทักษะทางปัญญา	3.63	1.06	มาก
4. ด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ	4.00	0.76	มาก
5. ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และเทคโนโลยีสารสนเทศ	4.13	0.64	มาก
ความพึงพอใจตลอดหลักสูตร	3.78	0.90	มาก

ตารางที่ 7 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจของศิษย์เก่า สาขาวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมเซรามิกส์

หัวข้อการประเมิน	เฉลี่ย	SD.	ระดับ
1. มีความรู้ทางวิชาการในสาขาจบ	3.89	0.78	มาก
2. มีความสามารถในการศึกษาเพิ่มเติมด้วยตนเอง	4.11	0.75	มาก
3. ความกล้าแสดงความคิดเห็น	4.00	0.71	มาก
4. มีความสามารถในการวินิจฉัยและตัดสินใจ	3.67	0.87	มาก
5. ความเชื่อมั่นในตนเอง	4.11	0.60	มาก
6. ความคิดริเริ่ม/สร้างสรรค์	4.22	0.67	มาก
7. ความสามารถในการทำงานที่ต่างจากจบการศึกษา	4.00	0.83	มาก
8. สามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ในการทำงาน/อาชีพ	4.44	0.73	มาก
9. สามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ต่อสังคม	4.33	0.71	มาก
10. ทักษะในการนำเสนอผลงานทางวิชาการในที่ประชุมต่าง ๆ	3.78	0.97	มาก
สรุปรวม	4.06	0.77	มาก

ตอนที่ 2 แบบสำรวจ/แบบสอบถามผลประเมินความพึงพอใจของผู้ประกอบการ บัณฑิต และศิษย์เก่า

ตารางที่ 1.1 แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้ประกอบการสาขาวิชาศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบสร้างสรรค์

ประเด็น	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
ด้านหลักสูตร					
1. ศึกษาสอดคล้องกับปรัชญาและวัตถุประสงค์ของหลักสูตร					
2. มีการแจกแผนการศึกษาตลอดหลักสูตรอย่างชัดเจน					
3. มีปฏิทินการศึกษาและตารางเรียนการศึกษาแต่ละภาคอย่างชัดเจน					
4. วิชาเรียนหมวดวิชาเสรีเหมาะสม สอดคล้องกับความต้องการ					
5. จำนวนชั่วโมงในแต่ละวิชาเหมาะสม					
ด้านอาจารย์					
1. อาจารย์ผู้สอนมีคุณวุฒิและประสบการณ์เหมาะสมกับรายวิชาที่สอน					
2. อาจารย์สอนโดยวิธีการที่หลากหลาย และเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ					
3. อาจารย์สอนตรงตามเนื้อหา และเวลาที่กำหนด					
4. อาจารย์สนับสนุนส่งเสริมให้นักศึกษาเรียนรู้ และพัฒนาตนเองสม่ำเสมอ					
5. อาจารย์ให้การปรึกษาด้านวิชาการและการพัฒนานักศึกษาได้เหมาะสม					
6. ประสิทธิภาพการสอนของอาจารย์โดยรวม					
ด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้					
1. ห้องเรียนมีอุปกรณ์เหมาะสม เอื้อต่อการเรียนรู้					
2. ห้องปฏิบัติการมีอุปกรณ์เหมาะสมและพอเพียง					
3. ระบบบริการห้องสมุดเหมาะสม และเอื้อต่อการเรียนรู้					
4. ระบบสารสนเทศเอื้อต่อการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง					
ด้านการจัดการเรียนการสอน					
1. การจัดการเรียนการสอนสอดคล้องกับลักษณะวิชา และวัตถุประสงค์การเรียนรู้					
2. กระบวนการจัดการเรียนการสอนส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิการศึกษาสาขาวิชา					
3. นำผลงานวิจัยหรือองค์ความรู้ใหม่มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน					
4. วิธีการสอนกระตุ้นการคิด วิเคราะห์และแก้ปัญหา					
5. การใช้สื่อประกอบการสอนอย่างเหมาะสม					

ประเด็น	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
6. ส่งเสริมให้นักศึกษาได้ประยุกต์แนวคิด ศาสตร์ทางการวิชาชีพและศาสตร์ที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาการเรียนรู้					
การวัดประเมินผล					
1. วิธีการประเมินผลสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และกิจกรรมการเรียนการสอน					
2. การวัดและประเมินผลเป็นไปตามระเบียบและกฎเกณฑ์ที่กำหนดไว้ล่วงหน้า					
3. ระบบการวัดและประเมินผลโปร่งใส ตรวจสอบได้ตามเวลา					
ด้านการเรียนรู้ตลอดหลักสูตรได้พัฒนาคุณลักษณะของผู้เรียน					
1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม					
2. ด้านความรู้					
3. ด้านทักษะทางปัญญา					
4. ด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ					
5. ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และเทคโนโลยีสารสนเทศ					

ตารางที่ 2 แบบสำรวจความต้องการคุณลักษณะของบัณฑิตจากสถานประกอบการ ด้านออกแบบผลิตภัณฑ์

ลำดับ	ชื่อสถานประกอบการ	สาขาอาชีพ/ตำแหน่ง	หน้าที่ความรับผิดชอบ ความรู้และความสามารถ

ตารางที่ 3 แสดงแบบสอบถามความพึงพอใจของบัณฑิตสาขาวิชาศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบ
สร้างสรรค์

ประเด็น	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
ด้านหลักสูตร					
1. ศึกษาสอดคล้องกับปรัชญาและวัตถุประสงค์ของหลักสูตร					
2. มีการแจกแผนการศึกษาตลอดหลักสูตรอย่างชัดเจน					
3. มีปฏิทินการศึกษาและตารางเรียนการศึกษาแต่ละภาคอย่างชัดเจน					
4. วิชาเรียนหมวดวิชาเสรีเหมาะสม สอดคล้องกับความต้องการ					
5. จำนวนชั่วโมงในแต่ละวิชาเหมาะสม					
ด้านอาจารย์					
1. อาจารย์ผู้สอนมีคุณวุฒิและประสบการณ์เหมาะสมกับรายวิชาที่สอน					
2. อาจารย์สอนโดยวิธีการที่หลากหลาย และเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ					
3. อาจารย์สอนตรงตามเนื้อหา และเวลาที่กำหนด					
4. อาจารย์สนับสนุนส่งเสริมให้นักศึกษาเรียนรู้ และพัฒนาตนเองสม่ำเสมอ					
5. อาจารย์ให้การปรึกษาด้านวิชาการและการพัฒนานักศึกษาได้เหมาะสม					
6. ประสิทธิภาพการสอนของอาจารย์โดยรวม					
ด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้					
1. ห้องเรียนมีอุปกรณ์เหมาะสม เอื้อต่อการเรียนรู้					
2. ห้องปฏิบัติการมีอุปกรณ์เหมาะสมและพอเพียง					
3. ระบบบริการห้องสมุดเหมาะสม และเอื้อต่อการเรียนรู้					
4. ระบบสารสนเทศเอื้อต่อการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง					
ด้านการจัดการเรียนการสอน					
1. การจัดการเรียนการสอนสอดคล้องกับลักษณะวิชา และวัตถุประสงค์การเรียนรู้					
2. กระบวนการจัดการเรียนการสอนส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะตามกรอบ มาตรฐานคุณวุฒิการศึกษาสาขาวิชา					
3. นำผลงานวิจัยหรือองค์ความรู้ใหม่มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน					
4. วิธีการสอนกระตุ้นการคิด วิเคราะห์และแก้ปัญหา					
5. การใช้สื่อประกอบการสอนอย่างเหมาะสม					
6. ส่งเสริมให้นักศึกษาได้ประยุกต์แนวคิด ศาสตร์ทางการวิชาชีพและศาสตร์ที่ เกี่ยวข้องในการพัฒนาการเรียนรู้					

ประเด็น	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
การวัดประเมินผล					
1. วิธีการประเมินผลสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และกิจกรรมการเรียนการสอน					
2. การวัดและประเมินผลเป็นไปตามระเบียบและกฎเกณฑ์ที่กำหนดไว้ล่วงหน้า					
3. ระบบการวัดและประเมินผลโปร่งใส ตรวจสอบได้ตามเวลา					
ด้านการเรียนรู้ตลอดหลักสูตรได้พัฒนาคุณลักษณะของผู้เรียน					
1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม					
2. ด้านความรู้					
3. ด้านทักษะทางปัญญา					
4. ด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ					
5. ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และเทคโนโลยีสารสนเทศ					

ตารางที่ 4 แสดงแบบสอบถามความพึงพอใจของศิษย์เก่าสาขาวิชาศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบ
สร้างสรรค์

หัวข้อการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. มีความรู้ทางวิชาการในสาขาจบ					
2. มีความสามารถในการศึกษาเพิ่มเติมด้วยตนเอง					
3. ความกล้าแสดงความคิดเห็น					
4. มีความสามารถในการวินิจฉัยและตัดสินใจปัญหา					
5. ความเชื่อมั่นในตนเอง					
6. ความคิดริเริ่ม/สร้างสรรค์					
7. ความสามารถในการทำงานที่ต่างจากจบการศึกษา					
8. สามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ในการทำงาน/อาชีพ					
9. สามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ต่อสังคม					
10. ทักษะในการนำเสนอผลงานทางวิชาการในที่ประชุมต่าง ๆ					
สรุปรวม					

ตารางที่ 5 แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้ประกอบการ สาขาวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมเซรามิกส์

ประเด็น	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
ด้านหลักสูตร					
1. ศึกษาสอดคล้องกับปรัชญาและวัตถุประสงค์ของหลักสูตร					
2. มีการแจกแผนการศึกษาตลอดหลักสูตรอย่างชัดเจน					
3. มีปฏิทินการศึกษาและตารางเรียนการศึกษาแต่ละภาคอย่างชัดเจน					
4. วิชาเรียนหมวดวิชาเสรีเหมาะสม สอดคล้องกับความต้องการ					
5. จำนวนชั่วโมงในแต่ละวิชาเหมาะสม					
ด้านอาจารย์					
1. อาจารย์ผู้สอนมีคุณวุฒิและประสบการณ์เหมาะสมกับรายวิชาที่สอน					
2. อาจารย์สอนโดยวิธีการที่หลากหลาย และเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ					
3. อาจารย์สอนตรงตามเนื้อหา และเวลาที่กำหนด					
4. อาจารย์สนับสนุนส่งเสริมให้นักศึกษาเรียนรู้ และพัฒนาตนเองสม่ำเสมอ					
5. อาจารย์ให้การปรึกษาด้านวิชาการและการพัฒนานักศึกษาได้เหมาะสม					
6. ประสิทธิภาพการสอนของอาจารย์โดยรวม					
ด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้					
1. ห้องเรียนมีอุปกรณ์เหมาะสม เอื้อต่อการเรียนรู้					
2. ห้องปฏิบัติการมีอุปกรณ์เหมาะสมและพอเพียง					
3. ระบบบริการห้องสมุดเหมาะสม และเอื้อต่อการเรียนรู้					
4. ระบบสารสนเทศเอื้อต่อการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง					
ด้านการจัดการเรียนการสอน					
1. การจัดการเรียนการสอนสอดคล้องกับลักษณะวิชา และวัตถุประสงค์การเรียนรู้					
2. กระบวนการจัดการเรียนการสอนส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิการศึกษาสาขาวิชา					
3. นำผลงานวิจัยหรือองค์ความรู้ใหม่มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน					
4. วิธีการสอนกระตุ้นการคิด วิเคราะห์และแก้ปัญหา					
5. การใช้สื่อประกอบการสอนอย่างเหมาะสม					
6. ส่งเสริมให้นักศึกษาได้ประยุกต์แนวคิด ศาสตร์ทางการวิชาชีพและศาสตร์ที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาการเรียนรู้					

ประเด็น	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
การวัดประเมินผล					
1. วิธีการประเมินผลสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และกิจกรรมการเรียนการสอน					
2. การวัดและประเมินผลเป็นไปตามระเบียบและกฎเกณฑ์ที่กำหนดไว้ล่วงหน้า					
3. ระบบการวัดและประเมินผลโปร่งใส ตรวจสอบได้ตามเวลา					
ด้านการเรียนรู้ตลอดหลักสูตรได้พัฒนาคุณลักษณะของผู้เรียน					
1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม					
2. ด้านความรู้					
3. ด้านทักษะทางปัญญา					
4. ด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ					
5. ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และเทคโนโลยีสารสนเทศ					

ตารางที่ 6 แสดงแบบสอบถามความพึงพอใจของบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมเซรามิกส์

ประเด็น	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
ด้านหลักสูตร					
1. ศึกษาสอดคล้องกับปรัชญาและวัตถุประสงค์ของหลักสูตร					
2. มีการแจกแผนการศึกษาตลอดหลักสูตรอย่างชัดเจน					
3. มีปฏิทินการศึกษาและตารางเรียนการศึกษาแต่ละภาคอย่างชัดเจน					
4. วิชาเรียนหมวดวิชาเสรีเหมาะสม สอดคล้องกับความต้องการ					
5. จำนวนชั่วโมงในแต่ละวิชาเหมาะสม					
ด้านอาจารย์					
1. อาจารย์ผู้สอนมีคุณวุฒิและประสบการณ์เหมาะสมกับรายวิชาที่สอน					
2. อาจารย์สอนโดยวิธีการที่หลากหลาย และเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ					
3. อาจารย์สอนตรงตามเนื้อหา และเวลาที่กำหนด					
4. อาจารย์สนับสนุนส่งเสริมให้นักศึกษาเรียนรู้ และพัฒนาตนเองสม่ำเสมอ					
5. อาจารย์ให้การปรึกษาด้านวิชาการและการพัฒนานักศึกษาได้เหมาะสม					
6. ประสิทธิภาพการสอนของอาจารย์โดยรวม					
ด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้					
1. ห้องเรียนมีอุปกรณ์เหมาะสม เอื้อต่อการเรียนรู้					

ประเด็น	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
2. ห้องปฏิบัติการมีอุปกรณ์เหมาะสมและพอเพียง					
3. ระบบบริการห้องสมุดเหมาะสม และเอื้อต่อการเรียนรู้					
4. ระบบสารสนเทศเอื้อต่อการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง					
ด้านการจัดการเรียนการสอน					
1. การจัดการเรียนการสอนสอดคล้องกับลักษณะวิชา และวัตถุประสงค์การเรียนรู้					
2. กระบวนการจัดการเรียนการสอนส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิการศึกษาสาขาวิชา					
3. นำผลงานวิจัยหรือองค์ความรู้ใหม่มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน					
4. วิธีการสอนกระตุ้นการคิด วิเคราะห์และแก้ปัญหา					
5. การใช้สื่อประกอบการสอนอย่างเหมาะสม					
6. ส่งเสริมให้นักศึกษาได้ประยุกต์แนวคิด ศาสตร์ทางการวิชาชีพและศาสตร์ที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาการเรียนรู้					
การวัดประเมินผล					
1. วิธีการประเมินผลสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และกิจกรรมการเรียนการสอน					
2. การวัดและประเมินผลเป็นไปตามระเบียบและกฎเกณฑ์ที่กำหนดไว้ล่วงหน้า					
3. ระบบการวัดและประเมินผลโปร่งใส ตรวจสอบได้ตามเวลา					
ด้านการเรียนรู้ตลอดหลักสูตรได้พัฒนาคุณลักษณะของผู้เรียน					
1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม					
2. ด้านความรู้					
3. ด้านทักษะทางปัญญา					
4. ด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ					
5. ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และเทคโนโลยีสารสนเทศ					

ตารางที่ 7 แสดงแบบสอบถามความพึงพอใจของศิษย์เก่า สาขาวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมเซรามิกส์

หัวข้อการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. มีความรู้ทางวิชาการในสาขาจบ					
2. มีความสามารถในการศึกษาเพิ่มเติมด้วยตนเอง					

หัวข้อการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
3. ความกล้าแสดงความคิดเห็น					
4. มีความสามารถในการวินิจฉัยและตัดสินใจแก้ปัญหา					
5. ความเชื่อมั่นในตนเอง					
6. ความคิดริเริ่ม/สร้างสรรค์					
7. ความสามารถในการทำงานที่ต่างจากจบการศึกษา					
8. สามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ในการทำงาน/อาชีพ					
9. สามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ต่อสังคม					
10. ทักษะในการนำเสนอผลงานทางวิชาการในที่ประชุมต่าง ๆ					
สรุปรวม					

**ตอนที่ 3 ตารางความสัมพันธ์ระหว่างความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder's Needs and Requirements)
กับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังระดับหลักสูตร (Program Learning Outcomes : PLOs)**

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders)	ข้อมูล/ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ ส่วนเสีย	ความต้องการ/ข้อกำหนดที่ เกี่ยวข้อง (Needs/Requirements)	รวมประเด็น Needs	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)
มหาวิทยาลัย	ปรัชญา สถาบันอุดมศึกษาเพื่อการพัฒนา ท้องถิ่น ปรัชญาการศึกษา การจัดการศึกษามุ่งผลิตบัณฑิตให้ เป็นนักปฏิบัติเพื่อสร้างสรรค์สังคมที่ ยั่งยืน วิสัยทัศน์ ประจำปี 2565-2569 ผลิตบัณฑิตนักปฏิบัติ สร้างสรรค์ เทคโนโลยีและนวัตกรรมสู่สังคม พันธกิจ 1. ผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพให้มี ศักยภาพในการประกอบอาชีพทั้งใน ตลาดแรงงานและการประกอบ อาชีพอิสระในยุคดิจิทัล มีทักษะการ	ปรัชญา สถาบันอุดมศึกษาเพื่อการพัฒนา ท้องถิ่น ปรัชญาการศึกษา การจัดการศึกษามุ่งผลิตบัณฑิตให้ เป็นนักปฏิบัติเพื่อสร้างสรรค์สังคมที่ ยั่งยืน วิสัยทัศน์ ประจำปี 2565-2569 ผลิตบัณฑิตนักปฏิบัติ สร้างสรรค์ เทคโนโลยีและนวัตกรรมสู่สังคม พันธกิจ 1. ผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพให้มี ศักยภาพในการประกอบอาชีพทั้งใน ตลาดแรงงานและการประกอบอาชีพ อิสระในยุคดิจิทัล มีทักษะการสื่อสาร	1. การพัฒนาท้องถิ่น 2. การสร้างสรรค์สังคมที่ยั่งยืน 3. ผลิตบัณฑิตนักปฏิบัติ สร้างสรรค์เทคโนโลยีและนวัตกรรม สู่สังคม 4. มีศักยภาพในการประกอบอาชีพ ทั้งในตลาดแรงงาน 5. การประกอบอาชีพอิสระในยุค ดิจิทัล 6. มีทักษะการสื่อสารมากกว่า 1 ภาษา 7. มีทักษะด้านดิจิทัล 8. มีทักษะชีวิต 9. มีคุณธรรม จริยธรรม 10. มีทักษะวิศวะกรสังคม	PLO1 : อธิบายรูปแบบงานศิลปะ และการออกแบบ PLO2 : ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีใน งานศิลปะและการออกแบบ PLO3 : สื่อสารภาษาไทย และ ภาษาอังกฤษในการนำเสนองาน PLO4 : สังเคราะห์และประเมิน งานศิลปะและการออกแบบ PLO5 : อธิบายแนวคิดการเป็น ผู้ประกอบการด้านศิลปะและการ ออกแบบในยุคดิจิทัล PLO6 : ประยุกต์ใช้ความรู้และ ทักษะด้านศิลปะและการออกแบบ เพื่อฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders)	ข้อมูล/ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการ/ข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง (Needs/Requirements)	รวมประเด็น Needs	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)
	สื่อสารมากกว่า 1 ภาษา มีทักษะด้านดิจิทัล มีทักษะชีวิต มีคุณธรรม จริยธรรม มีทักษะวิศวกรรมสังคม มีเอกลักษณ์โดดเด่น การสร้างนวัตกรรม ด้านการทำงานเป็นทีม และมีภาวะผู้นำเป็นที่ยอมรับของสังคม 2. ผลิตและพัฒนาครูทุกระดับให้มีศักยภาพในวิชาชีพ มีทักษะการจัดการเรียนรู้ที่ทันสมัย มีสมรรถนะความเป็นครู 3. ยกระดับผู้ประกอบการและคุณภาพชีวิตของประชาชนในท้องถิ่น ด้วยกระบวนการบูรณาการ บริการวิชาการ การวิจัย การพัฒนา เทคโนโลยี นวัตกรรมที่ทันสมัย	มากกว่า 1 ภาษา มีทักษะด้านดิจิทัล มีทักษะชีวิต มีคุณธรรม จริยธรรม มีทักษะวิศวกรรมสังคม มีเอกลักษณ์โดดเด่น การสร้างนวัตกรรม ด้านการทำงานเป็นทีมและมีภาวะผู้นำเป็นที่ยอมรับของสังคม 2. ผลิตและพัฒนาครูทุกระดับให้มีศักยภาพในวิชาชีพ มีทักษะการจัดการเรียนรู้ที่ทันสมัย มีสมรรถนะความเป็นครู 3. ยกระดับผู้ประกอบการและคุณภาพชีวิตของประชาชนในท้องถิ่น ด้วยกระบวนการบูรณาการ บริการวิชาการ การวิจัย การพัฒนา เทคโนโลยี นวัตกรรมที่ทันสมัย	11. การสร้างนวัตกรรม 12. การทำงานเป็นทีมและมีภาวะผู้นำเป็นที่ยอมรับของสังคม 13. ทำงานที่ได้รับมอบหมาย 14. มีความคิดสร้างสรรค์ 15. สามารถใช้โปรแกรม Photoshop , illustator โปรแกรมการออกแบบ 3D ในการออกแบบได้คล่องแคล่ว 16. มีทัศนคติที่ดี ความตั้งใจ ความมุ่งมั่น ประสานงาน ความขยันอดทน มีความละเอียดรอบคอบ มีมนุษยสัมพันธ์ดี มีความคล่องตัว 17. พัฒนาตัวเองและเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ อยู่เสมอ เช่น ติดตามข่าวสาร ตามเทรนด์	PLO7 : ประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะด้านศิลปะและการออกแบบ เพื่อเพื่อปฏิบัติสหกิจศึกษา PLO8 : ไม่คัดลอกผลงานผู้อื่น PLO9 : กล้าแสดงความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์ต่อกระบวนการทำงาน <u>วิชาเอกออกแบบผลิตภัณฑ์</u> PLO10 : อธิบายกระบวนการคิดเชิงออกแบบผลิตภัณฑ์ PLO11 : ประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ บรรลุภัณฑ์เฟอร์นิเจอร์ แฟชั่นและสิ่งทอ <u>วิชาเอกเครื่องปั้นดินเผา</u> PLO12 : เข้าใจและอธิบายแนวคิดการออกแบบเครื่องปั้นดินเผา

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders)	ข้อมูล/ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการ/ข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง (Needs/Requirements)	รวมประเด็น Needs	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)
	4. พลิกโฉมการบริหารจัดการเป็นมหาวิทยาลัยพัฒนาเทคโนโลยีและส่งเสริมการสร้างนวัตกรรมสีเขียว	4. พลิกโฉมการบริหารจัดการเป็นมหาวิทยาลัยพัฒนาเทคโนโลยีและส่งเสริมการสร้างนวัตกรรมสีเขียว	18. ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ 19. จัดทำสื่อรูปแบบ Infographic เพื่อสื่อสารช่องทางออนไลน์และออนไลน์ 20. ส่งเสริมกิจกรรมการตลาด 21. ออกแบบสื่อและวางแผนเพื่อพัฒนาสื่อทางการตลาด 22. ออกแบบดีไซน์เครื่องสำอาง 23. ข้อมูลการทำงาน ศิลปะ/จิตรกรรม/ออกแบบผลิตภัณฑ์ Web Design/Graphic Design ออกแบบแพ็คเกจจิ้ง ขวด หลอด กระปุก กล่อง โลโก้ เครื่องสำอาง 24. ออกแบบและพัฒนาสินค้ารูปแบบใหม่ โดยตรงกับ Concept ของ Brand	PLO13 : อธิบายเกี่ยวกับเครื่องปั้นดินเผา PLO14 : ประยุกต์ใช้กระบวนการผลิตในการสร้างสรรค์เครื่องปั้นดินเผา
ผู้ประกอบการ	1. บจก. ดิจิวัน (ไทยแลนด์) โฆษณา/สื่อ /ครีเอทีฟ - ทำงานที่ได้รับมอบหมาย - สร้างสรรค์ ปรับเปลี่ยนและวิเคราะห์ Content ได้ทุกรูปแบบ เช่น แคปชั่น ,วีดีโอ,Live สำหรับลง Platform Online ต่าง ๆ - สามารถใช้โปรแกรม Ai , Ps ในการออกแบบได้อย่างคล่องแคล่ว - มีความคิดสร้างสรรค์ มีทัศนคติที่ดีต่อการทำงาน - เป็นคนที่ติดตามข่าวสาร ตามเทรนด์ตลอดเวลา	1. บจก. ดิจิวัน (ไทยแลนด์) โฆษณา/สื่อ /ครีเอทีฟ - ทำงานที่ได้รับมอบหมาย - สร้างสรรค์ ปรับเปลี่ยนและวิเคราะห์ Content ได้ทุกรูปแบบ เช่น แคปชั่น ,วีดีโอ,Live สำหรับลง Platform Online ต่าง ๆ - สามารถใช้โปรแกรม Ai , Ps ในการออกแบบได้อย่างคล่องแคล่ว - มีความคิดสร้างสรรค์ มีทัศนคติที่ดีต่อการทำงาน - เป็นคนที่ติดตามข่าวสาร ตามเทรนด์ตลอดเวลา		

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders)	ข้อมูล/ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการ/ข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง (Needs/Requirements)	รวมประเด็น Needs	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)
	- พยายามที่จะพัฒนาตัวเองและเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ อยู่เสมอ - สนุกกับการทำงาน เพื่อหาประสบการณ์ - อบรมการพัฒนาเรียนรู้ - มีความตั้งใจ มีความมุ่งมั่น - มีความคิดสร้างสรรค์ 2. บริษัท คอนซัลแทนท์ ออฟ เทคโนโลยี จำกัด เจ้าหน้าที่ออกแบบกราฟฟิก (Graphic) - ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ เช่น Brochure, Poster, Roll up, Backdrop, ปกหนังสือ, ป้ายไวนิล, บูธนิทรรศการโครงการ เป็นต้น สำหรับใช้ทั้งงานภายในและภายนอกองค์กร จัดทำสื่อรูปแบบ	- พยายามที่จะพัฒนาตัวเองและเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ อยู่เสมอ - สนุกกับการทำงาน เพื่อหาประสบการณ์ - อบรมการพัฒนาเรียนรู้ - มีความตั้งใจ มีความมุ่งมั่น - มีความคิดสร้างสรรค์ 2. บริษัท คอนซัลแทนท์ ออฟ เทคโนโลยี จำกัด เจ้าหน้าที่ออกแบบกราฟฟิก (Graphic) - ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ เช่น Brochure, Poster, Roll up, Backdrop, ปกหนังสือ, ป้ายไวนิล, บูธนิทรรศการโครงการ เป็นต้น สำหรับใช้ทั้งงานภายในและภายนอกองค์กร จัดทำสื่อรูปแบบ	24. วิเคราะห์จุดอ่อน จุดแข็ง ของสินค้า Furniture ปัจจุบัน 25. คำนวณจำนวนสินค้าที่ต้องใช้งานให้กับลูกค้า 26. ออกแบบผลิตภัณฑ์จากเศษวัสดุที่เหลือจากการผลิตให้เป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ 27. สามารถเขียนโมเดลที่ซับซ้อนได้ดี 28. มีพื้นฐานภาษาอังกฤษพอสมควร 29. เขียนแบบหรือออกแบบผลิตภัณฑ์ 30. ออกแบบอาร์ทเวิร์ค ดราฟแบบ โลโก้ 31. คัดสรรหาผ้า และวัสดุต่าง ๆ	

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders)	ข้อมูล/ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการ/ข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง (Needs/Requirements)	รวมประเด็น Needs	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)
	Infographic เพื่อสื่อสารช่องทางออนไลน์และออนไลน์ - ประสานงานร่วมกับทีมงานของฝ่ายต่าง ๆ - ออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ โครงการของกลุ่มองค์กรต่าง ๆ - ร่วมสร้างสรรค์ชิ้นงานส่งเสริมกิจกรรมการตลาดของบริษัท - Artwork อื่นๆ ของบริษัทตามที่ได้รับมอบหมาย 3. บริษัท พีทีจี เอ็นเนอยี จำกัด (มหาชน) กรุงเทพมหานคร Senior Graphic Design - ออกแบบสื่อทางการตลาด เพื่อการโฆษณา และสื่อสารกับลูกค้า - วางแผนเพื่อพัฒนาสื่อทางการตลาด	Infographic เพื่อสื่อสารช่องทางออนไลน์และออนไลน์ - ประสานงานร่วมกับทีมงานของฝ่ายต่าง ๆ - ออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ โครงการของกลุ่มองค์กรต่าง ๆ - ร่วมสร้างสรรค์ชิ้นงานส่งเสริมกิจกรรมการตลาดของบริษัท - Artwork อื่นๆ ของบริษัทตามที่ได้รับมอบหมาย 3. บริษัท พีทีจี เอ็นเนอยี จำกัด (มหาชน) กรุงเทพมหานคร Senior Graphic Design - ออกแบบสื่อทางการตลาด เพื่อการโฆษณา และสื่อสารกับลูกค้า - วางแผนเพื่อพัฒนาสื่อทางการตลาด	ทำตัวอย่าง ควบคุมการผลิต 32. งานออกแบบเสื้อผ้า รองเท้า เครื่องตกแต่ง 33. ออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ 34. จัดเตรียม และถ่ายภาพสินค้า วัตถุ สถานที่ หรืออื่นๆ เพื่อเป็นองค์ประกอบหนึ่งของการออกแบบชิ้นงาน หรือเพื่อสร้างชิ้นงานที่ได้รับมอบหมาย 35. แพทเทิร์น, Textile, Pattern, Pattern Cutting, ออกแบบแพทเทิร์น, Textile Chemistry, Textile Engineering, ออกแบบเสื้อผ้า, ออกแบบสิ่งทอ, Pattern Design, การ์เมนต์, Pattern Marker	

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders)	ข้อมูล/ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการ/ข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง (Needs/Requirements)	รวมประเด็น Needs	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)
	8. ออกแบบ artwork สำหรับสื่อออนไลน์ต่าง ๆ - สร้างสรรค์คอนเทนต์ที่น่าสนใจบนสื่อต่างๆ 4. บริษัท ที.ที. คาร์ทัน จำกัด กรุงเทพมหานคร Graphic Design - ออกแบบและวางแผนรวมทั้งนำเสนอแผนแนวทางการสร้างสรรค์ Content ให้เหมาะสมกับแบรนด์ที่ได้รับมอบหมาย ในรูปแบบต่าง ๆ ที่เหมาะสมกับ Social Media - มีความขยัน อดทน มีความคิดสร้างสรรค์ตั้งใจทำงาน และรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมาย - มีความละเอียดรอบคอบ ความเป็นมืออาชีพ และมีความกระตือรือร้นในการทำงานและมีมนุษยสัมพันธ์ดี	8. ออกแบบ artwork สำหรับสื่อออนไลน์ต่าง ๆ - สร้างสรรค์คอนเทนต์ที่น่าสนใจบนสื่อต่างๆ 4. บริษัท ที.ที. คาร์ทัน จำกัด กรุงเทพมหานคร Graphic Design - ออกแบบและวางแผนรวมทั้งนำเสนอแผนแนวทางการสร้างสรรค์ Content ให้เหมาะสมกับแบรนด์ที่ได้รับมอบหมาย ในรูปแบบต่าง ๆ ที่เหมาะสมกับ Social Media - มีความขยัน อดทน มีความคิดสร้างสรรค์ตั้งใจทำงาน และรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมาย - มีความละเอียดรอบคอบ ความเป็นมืออาชีพ และมีความกระตือรือร้นในการทำงานและมีมนุษยสัมพันธ์ดี	36. ออกแบบเครื่องประดับ ออกแบบจิ๋ว เลียนแบบ ออกแบบเครื่องประดับ 37. ด้านหลักสูตร 38. ด้านอาจารย์ 39. ด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ 40. ด้านการจัดการเรียนการสอน 41. ด้านการวัดประเมินผล 42. ด้านการเรียนรู้ตลอดหลักสูตร ได้พัฒนาคุณลักษณะของผู้เรียน 43. มีความรู้ทางวิชาการในสาขาจบ 44. มีความสามารถในการศึกษาเพิ่มเติมด้วยตนเอง 45. ความกล้าแสดงความคิดเห็น 46. มีความสามารถในการวินิจัยและตัดสินใจ	

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders)	ข้อมูล/ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการ/ข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง (Needs/Requirements)	รวมประเด็น Needs	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)
	สามารถทำงานภายใต้แรงกดดัน และสามารถทำงานร่วมกันเป็นทีมได้ - สามารถดูแลเว็บไซต์และสามารถออกแบบโลโก้สำหรับแพ็คเกจจิ้งให้กับสินค้าตามความต้องการของลูกค้า รวมทั้งออกแบบดีไซน์สำหรับเครื่องสำอางได้จะพิจารณาเป็นพิเศษ - มีความละเอียด ใส่ใจในการทำงาน เก็บรายละเอียดได้ดี 5. EDVESTMENT CO., LTD. นักออกแบบสื่อโฆษณา สื่อการเรียนการสอน - ออกแบบสื่อโฆษณา off-line และ online	สามารถทำงานภายใต้แรงกดดัน และสามารถทำงานร่วมกันเป็นทีมได้ - สามารถดูแลเว็บไซต์และสามารถออกแบบโลโก้สำหรับแพ็คเกจจิ้งให้กับสินค้าตามความต้องการของลูกค้า รวมทั้งออกแบบดีไซน์สำหรับเครื่องสำอางได้จะพิจารณาเป็นพิเศษ - มีความละเอียด ใส่ใจในการทำงาน เก็บรายละเอียดได้ดี 5. EDVESTMENT CO., LTD. นักออกแบบสื่อโฆษณา สื่อการเรียนการสอน - ออกแบบสื่อโฆษณา off-line และ online - ออกแบบ ใบปลิว โปสเตอร์ โฟสต่าง ๆ content	47. มีความรู้พื้นฐานด้านเซรามิก และทักษะในกระบวนการผลิตเซรามิก ความคิดสร้างสรรค์ มีทัศนคติแบบ "ทำได้" (CAN DO) 48. มีความชำนาญในโปรแกรมออกแบบ หรือโปรแกรมการปั้น 3D 49. มีความรู้หรือประสบการณ์ทางด้านเซรามิก ดูแลรับผิดชอบงานตามที่ได้รับมอบหมาย การสอนปั้นเซรามิก และการจัดการงานที่เกี่ยวกับการสอน 50. ศึกษาด้านศิลปะ หรือมีประสบการณ์ทำงานด้านศิลปะ 51. สื่อสารภาษาอังกฤษพอได้	

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders)	ข้อมูล/ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการ/ข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง (Needs/Requirements)	รวมประเด็น Needs	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)
	- ออกแบบ ใบปลิว โปสเตอร์ โฟสต่าง ๆ content - ออกแบบสื่อการเรียน ติดต่อประสานงานใช้สื่อโฆษณา 6. บริษัท บลูโอเซียน คอสเมติกส์ จำกัด และ บริษัท บลูโอเซียน สยาม ฟาร์มาซิสต์ จำกัด /บริษัท เจนเนอร์ล ประเทศไทย - ข้อมูลการทำงาน ศิลปะ/จิตรกรรม/ออกแบบผลิตภัณฑ์ Web Design/Graphic Design ออกแบบแพ็คเกจจิ้ง ขวด หลอด กระปุก - กล่อง โลโก้ เครื่องสำอางคุณสมบัติผู้สมัครงาน - ไม่จำกัดความรู้ - ออกแบบแพ็คเกจจิ้ง และอื่นๆได้	- ออกแบบสื่อการเรียน ติดต่อประสานงานใช้สื่อโฆษณา 6. บริษัท บลูโอเซียน คอสเมติกส์ จำกัด และ บริษัท บลูโอเซียน สยาม ฟาร์มาซิสต์ จำกัด /บริษัท เจนเนอร์ล ประเทศไทย - ข้อมูลการทำงาน ศิลปะ/จิตรกรรม/ออกแบบผลิตภัณฑ์ Web Design/Graphic Design ออกแบบแพ็คเกจจิ้ง ขวด หลอด กระปุก - กล่อง โลโก้ เครื่องสำอางคุณสมบัติผู้สมัครงาน - ไม่จำกัดความรู้ - ออกแบบแพ็คเกจจิ้ง และอื่นๆได้ - อายุ 18 ปีขึ้นไป ชำนาญหรือมีประสบการณ์ด้านการวาดแก้อาการ	52. ผลิตชิ้นงานเซรามิก รักษงานคราฟท์ งานปั้น งานศิลปะ งานเซรามิก 53. ปั้นงานเซรามิกตามออร์เดอร์ 54. สอนปั้นเซรามิกส์ให้กับเด็กและผู้ใหญ่ แนะนำและสอนเทคนิคเกี่ยวกับการทำเครื่องปั้นดินเผา 55. ช่วยประสานงานในแผนกพัฒนาผลิตภัณฑ์เซรามิก ทีมดีไซน์เนอร์เซรามิก และภาพพิกัดดีไซน์ 56. ใช้โปรแกรม MS OFFICE ได้คล่อง 57. มีความรู้ทางเซรามิกส์หรือสารเคมีทั่วไป 58. มีประสบการณ์ด้านการทำแม่พิมพ์เซรามิกส์และด้านช่าง	

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders)	ข้อมูล/ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการ/ข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง (Needs/Requirements)	รวมประเด็น Needs	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)
	- อายุ 18 ปีขึ้นไป ชำนาญหรือมีประสบการณ์ด้านการวาดแก้อาการ - ชยัน ชื่อสัตย์ อดทน รักงานบริการ ใจเย็น มนุษย์สัมพันธ์ดี - มีประสบการณ์ การออกแบบ - ร่วมงานกับผู้อื่นได้ดี - มีความรับผิดชอบสูง - มีคุณธรรม จริยธรรม 7. บริษัท คอนซัลแทนท์ ออฟ เทคโนโลยี จำกัด เจ้าหน้าที่ออกแบบกราฟฟิก (Graphic) - ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ เช่น Brochure, Poster, Roll up, Backdrop, ปกหนังสือ, ป้ายไวนิล, บูธนิทรรศการโครงการ เป็นต้น - ใช้ทั้งงานภายในและภายนอกองค์กร จัดทำสื่อรูปแบบ Infographic เพื่อสื่อสารช่องทางออนไลน์และออนไลน์	- ชยัน ชื่อสัตย์ อดทน รักงานบริการ ใจเย็น มนุษย์สัมพันธ์ดี - มีประสบการณ์ การออกแบบ - ร่วมงานกับผู้อื่นได้ดี - มีความรับผิดชอบสูง - มีคุณธรรม จริยธรรม 7. บริษัท คอนซัลแทนท์ ออฟ เทคโนโลยี จำกัด เจ้าหน้าที่ออกแบบกราฟฟิก (Graphic) - ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ เช่น Brochure, Poster, Roll up, Backdrop, ปกหนังสือ, ป้ายไวนิล, บูธนิทรรศการโครงการ เป็นต้น - ใช้ทั้งงานภายในและภายนอกองค์กร จัดทำสื่อรูปแบบ Infographic เพื่อสื่อสารช่องทางออนไลน์และออนไลน์	59. มีความคิดสร้างสรรค์ ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี พัฒนาผลิตภัณฑ์เซรามิก 60. เป็นที่ปรึกษาให้แก่ลูกค้าในเรื่องการออกแบบ และวางลายกระเบื้อง เพื่อให้ลูกค้าสามารถตัดสินใจในการเลือกสินค้าได้ง่ายขึ้น 61. ผลิตผลิตภัณฑ์เซรามิกประเภทเครื่องใช้บนโต๊ะอาหาร วางแผนและควบคุมการทำงานให้ได้ตามแผนงานที่กำหนด ควบคุมคุณภาพชิ้นงานเซรามิกให้ถูกต้องตามมาตรฐาน	

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders)	ข้อมูล/ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการ/ข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง (Needs/Requirements)	รวมประเด็น Needs	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)
	Infographic เพื่อสื่อสารช่องทางออนไลน์และออนไลน์ - ประสานงานร่วมกับทีมงานของฝ่ายต่าง ๆ - ออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์โครงการของกลุ่มองค์กรต่าง ๆ - ร่วมสร้างสรรค์ชิ้นงานส่งเสริมกิจกรรมการตลาดของบริษัท - Artwork อื่นๆ ของบริษัทตามที่ได้รับมอบหมาย 8. บริษัท คิทซ์โซ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัดเจ้าหน้าที่ออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product Design Officer) - ปฏิบัติงานตามนโยบายของบริษัทฯ	- ประสานงานร่วมกับทีมงานของฝ่ายต่าง ๆ - ออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์โครงการของกลุ่มองค์กรต่าง ๆ - ร่วมสร้างสรรค์ชิ้นงานส่งเสริมกิจกรรมการตลาดของบริษัท - Artwork อื่นๆ ของบริษัทตามที่ได้รับมอบหมาย 8. บริษัท คิทซ์โซ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัดเจ้าหน้าที่ออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product Design Officer) - ปฏิบัติงานตามนโยบายของบริษัทฯ - ออกแบบและพัฒนาสินค้ารูปแบบใหม่โดยตรงกับ Concept ของ Brand		

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders)	ข้อมูล/ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการ/ข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง (Needs/Requirements)	รวมประเด็น Needs	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)
	- ออกแบบและพัฒนาสินค้ารูปแบบใหม่โดยตรงกับ Concept ของ Brand - ออกแบบและพัฒนาสินค้ารูปแบบใหม่ - วิเคราะห์จุดอ่อน จุดแข็ง ของสินค้า Furniture ปัจจุบัน - ทำงานร่วมกับฝ่ายการตลาด กำหนดแนวทางในการพัฒนาสินค้า Furniture ปัจจุบัน - พัฒนาและปรับปรุงคุณภาพของสินค้าเพื่อให้เป็นไปตามเป้าหมายของบริษัทฯ - จัดหา Supplier ใหม่ มีสินค้าที่มีคุณภาพและราคาเพื่อให้เป็นไปตามเป้าหมาย	- ออกแบบและพัฒนาสินค้ารูปแบบใหม่ - วิเคราะห์จุดอ่อน จุดแข็ง ของสินค้า Furniture ปัจจุบัน - ทำงานร่วมกับฝ่ายการตลาด กำหนดแนวทางในการพัฒนาสินค้า Furniture ปัจจุบัน - พัฒนาและปรับปรุงคุณภาพของสินค้าเพื่อให้เป็นไปตามเป้าหมายของบริษัทฯ - จัดหา Supplier ใหม่ มีสินค้าที่มีคุณภาพและราคาเพื่อให้เป็นไปตามเป้าหมาย - จัดหา Supplier ใหม่ สรุปรูปแบบที่มีสินค้าตาม Concept - ปฏิบัติงานอื่นๆ ตามที่ได้รับมอบหมายจากผู้บังคับบัญชา		

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders)	ข้อมูล/ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการ/ข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง (Needs/Requirements)	รวมประเด็น Needs	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)
	- จัดหา Supplier ใหม่ สรุปรูปแบบที่มีสินค้าตาม Concept - ปฏิบัติงานอื่นๆ ตามที่ได้รับมอบหมายจากผู้บังคับบัญชา 9 บริษัท ดูโฮม จำกัด (มหาชน) เจ้าหน้าที่ออกแบบ - สอบถามถึงรายละเอียดความต้องการของลูกค้า และดำเนินการออกแบบให้ตรงตามความต้องการของลูกค้า - แนะนำสินค้าที่ต้องใช้ในงานตามแบบให้กับลูกค้า - คำนวณจำนวนสินค้าที่ต้องใช้งานให้กับลูกค้า - พิมพ์แบบและรายการสินค้าให้กับลูกค้า เพื่อส่งต่อให้กับพนักงานขายในการให้บริการสั่งซื้อต่อไป	9 บริษัท ดูโฮม จำกัด (มหาชน) เจ้าหน้าที่ออกแบบ - สอบถามถึงรายละเอียดความต้องการของลูกค้า และดำเนินการออกแบบให้ตรงตามความต้องการของลูกค้า - แนะนำสินค้าที่ต้องใช้ในงานตามแบบให้กับลูกค้า - คำนวณจำนวนสินค้าที่ต้องใช้งานให้กับลูกค้า - พิมพ์แบบและรายการสินค้าให้กับลูกค้า เพื่อส่งต่อให้กับพนักงานขายในการให้บริการสั่งซื้อต่อไป - อำนวยความสะดวกให้กับลูกค้า พร้อมให้คำปรึกษาและปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมแบบ ตามความต้องการของลูกค้า		

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders)	ข้อมูล/ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการ/ข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง (Needs/Requirements)	รวมประเด็น Needs	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)
	- อำนวยความสะดวกให้กับลูกค้า พร้อมให้คำปรึกษาและปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมแบบ ตามความต้องการของลูกค้า - ประสานงานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง - งานอื่นๆ ที่ได้รับมอบหมายจากผู้บังคับบัญชา 10. บริษัท เอสเอ็มทีวี โฮมอี เล็คทริก จำกัด ธุรการ พัฒนาเว็บไซต์/งานออกแบบเว็บเพื่อธุรกิจ ร่วมกับทีมพัฒนา Website ในการประสานงานจัดทำ รูปแบบและดีไซน์ งานด้านเว็บไซต์ตามโปรเจคในแต่ละงานของบริษัท - การออกแบบ - ตกแต่งภาพ	- ประสานงานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง - งานอื่นๆ ที่ได้รับมอบหมายจากผู้บังคับบัญชา 10. บริษัท เอสเอ็มทีวี โฮมอี เล็คทริก จำกัด ธุรการ พัฒนาเว็บไซต์/งานออกแบบเว็บเพื่อธุรกิจ ร่วมกับทีมพัฒนา Website ในการประสานงานจัดทำ รูปแบบและดีไซน์ งานด้านเว็บไซต์ตามโปรเจคในแต่ละงานของบริษัท - การออกแบบ - ตกแต่งภาพ - งานข้อมูลในงานโครงการ Website ธุรกิจสำหรับโครงการของบริษัทให้มีความสมบูรณ์ตามวัตถุประสงค์ งานนี้มีสายงานที่		

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders)	ข้อมูล/ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการ/ข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง (Needs/Requirements)	รวมประเด็น Needs	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)
	- งานข้อมูลในงานโครงการ Website ธุรกิจสำหรับโครงการของบริษัทให้มีความสมบูรณ์ตามวัตถุประสงค์ งานนี้มีสายงานที่เกี่ยวข้องคือ งานออกแบบภาพและข้อมูล งานสถาปัตยกรรมเว็บไซต์ และส่วนขยายงานธุรกิจ Online ของบริษัท 11. บริษัท แพนสยาม แมนูแฟคเจอร์ จำกัด จำกัดเจ้าหน้าที่ออกแบบผลิตภัณฑ์ - ออกแบบผลิตภัณฑ์ตามที่ได้รับมอบหมาย - มีความคิดสร้างสรรค์ ใจรักในงานออกแบบ สามารถนำเสนอผลงานได้เป็นอย่างดี และสามารถทำงานนอกสถานที่ได้ในบางโอกาส	เกี่ยวข้องคือ งานออกแบบภาพและข้อมูล งานสถาปัตยกรรมเว็บไซต์ และส่วนขยายงานธุรกิจ Online ของบริษัท 11. บริษัท แพนสยาม แมนูแฟคเจอร์ จำกัด จำกัดเจ้าหน้าที่ออกแบบผลิตภัณฑ์ - ออกแบบผลิตภัณฑ์ตามที่ได้รับมอบหมาย - มีความคิดสร้างสรรค์ ใจรักในงานออกแบบ สามารถนำเสนอผลงานได้เป็นอย่างดี และสามารถทำงานนอกสถานที่ได้ในบางโอกาส 12. บริษัท ชัยยุทธการประดิษฐ์ (1988) จำกัด นักออกแบบผลิตภัณฑ์ ออกแบบผลิตภัณฑ์จาก		

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders)	ข้อมูล/ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการ/ข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง (Needs/Requirements)	รวมประเด็น Needs	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)
	12. บริษัท ชัยยุทธการประดิษฐ์ (1988) จำกัด นักออกแบบผลิตภัณฑ์ ออกแบบผลิตภัณฑ์จากเศษวัสดุที่เหลือจากการผลิตให้เป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ 13. บริษัท ซิลเวอร์ เทค จำกัด พนักงานออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product Design)คุณสมบัติผู้สมัคร - อายุ 22 - 30 ปี - วุฒิปริญญาตรี สายศิลป์ สาขาเขียนแบบ หรือ ออกแบบผลิตภัณฑ์ หรือที่เกี่ยวข้อง ใช้โปรแกรมการออกแบบ 3D ประเภท (DESI) เช่น Rhinoceros,Solidworks,Pro/Engineer,UG, Alias,Catia หรืออื่นๆ	เศษวัสดุที่เหลือจากการผลิตให้เป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ 13. บริษัท ซิลเวอร์ เทค จำกัด พนักงานออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product Design)คุณสมบัติผู้สมัคร - อายุ 22 - 30 ปี - วุฒิปริญญาตรี สายศิลป์ สาขาเขียนแบบ หรือ ออกแบบผลิตภัณฑ์ หรือที่เกี่ยวข้อง ใช้โปรแกรมการออกแบบ 3D ประเภท (DESI) เช่น Rhinoceros,Solidworks,Pro/Engineer,UG, Alias,Catia หรืออื่นๆ - ใช้โปรแกรม Graphic , Photoshop , illustator ได้ - สามารถเขียนโมเดลที่ซับซ้อนได้ดี		

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders)	ข้อมูล/ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการ/ข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง (Needs/Requirements)	รวมประเด็น Needs	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)
	- ใช้โปรแกรม Graphic , Photoshop , illustator ได้ - สามารถเขียนโมเดลที่ซับซ้อนได้ดี - มีความความคิดสร้างสรรค์ เรียนรู้ งาน และสามารถสื่อสารออกมาเป็นผลงานได้ดี - มีวุฒิภาวะ มนุษย์สัมพันธ์ดี มีความคล่องตัวในการทำงาน และมีพื้นฐานภาษาอังกฤษพอสมควร - มีประสบการณ์ในงานเขียนแบบ หรือออกแบบผลิตภัณฑ์โดยเฉพาะ การออกแบบบรรจุภัณฑ์จะพิจารณาพิเศษ 14. Aniish Plus / บริษัท อนิช พลัส จำกัด Graphic design / ออกแบบงาน&ดราฟ	- มีความความคิดสร้างสรรค์ เรียนรู้ งาน และสามารถสื่อสารออกมาเป็นผลงานได้ดี - มีวุฒิภาวะ มนุษย์สัมพันธ์ดี มีความคล่องตัวในการทำงาน และมีพื้นฐานภาษาอังกฤษพอสมควร - มีประสบการณ์ในงานเขียนแบบ หรือออกแบบผลิตภัณฑ์โดยเฉพาะ การออกแบบบรรจุภัณฑ์จะพิจารณาพิเศษ 14. Aniish Plus / บริษัท อนิช พลัส จำกัด Graphic design / ออกแบบงาน&ดราฟ - ความสามารถ ด้านศิลปะ/ จิตรกรรม/ออกแบบผลิตภัณฑ์ Web Design/Graphic Design ดำเนินการในส่วนของการกราฟฟิก		

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders)	ข้อมูล/ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการ/ข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง (Needs/Requirements)	รวมประเด็น Needs	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)
	- ความสามารถด้านศิลปะ/จิตรกรรม/ออกแบบผลิตภัณฑ์ Web Design/Graphic Design ดำเนินการในส่วนของงานกราฟฟิก ออกแบบอาร์ทเวิร์คและการตลาดออนไลน์บางส่วน รายละเอียดงานเบื้องต้น ทำอาร์ทเวิร์ค ดราฟแบบ โลโก้ งานสินค้าภายในบริษัท ส่งลูกค้า ออกแบบสินค้า โลโก้ให้ลูกค้า ลงบนผลิตภัณฑ์ตามแบบที่ลูกค้าต้องการ (.ai) ทำสเปคงานอาทเวิร์ค สเปคสั่งผลิตตามที่ได้รับมอบหมาย ทำ Online marketing ให้กับทางบริษัท และออกแบบรูปภาพ การตลาดออนไลน์ ทำสื่อ โซเชียล การตลาดออนไลน์ ทุกชนิด งานอื่นๆ ที่ได้รับมอบหมายทั้งหมด	ออกแบบอาร์ทเวิร์คและการตลาดออนไลน์บางส่วน รายละเอียดงานเบื้องต้น ทำอาร์ทเวิร์ค ดราฟแบบ โลโก้ งานสินค้าภายในบริษัท ส่งลูกค้า ออกแบบสินค้า โลโก้ให้ลูกค้า ลงบนผลิตภัณฑ์ตามแบบที่ลูกค้าต้องการ (.ai) ทำสเปคงานอาทเวิร์ค สเปคสั่งผลิตตามที่ได้รับมอบหมาย ทำ Online marketing ให้กับทางบริษัท และออกแบบรูปภาพ การตลาดออนไลน์ ทำสื่อ โซเชียล การตลาดออนไลน์ ทุกชนิด งานอื่นๆ ที่ได้รับมอบหมายทั้งหมด - คุณสมบัติผู้สมัครงาน มีทักษะในการใช้โปรแกรม illastator และ Photoshop ได้ดี มีความละเอียดและรอบคอบในการทำงานเป็นอย่างดี		

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders)	ข้อมูล/ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการ/ข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง (Needs/Requirements)	รวมประเด็น Needs	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)
	- คุณสมบัติผู้สมัครงาน มีทักษะในการใช้โปรแกรม illastator และ Photoshop ได้ดี มีความละเอียดและรอบคอบในการทำงานเป็นอย่างมาก มีความสามารถในการตลาดโซเชียล (จะพิจารณาเป็นพิเศษ) มีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบโลโก้ สินค้า และผลิตภัณฑ์ พร้อมเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ และพัฒนาตนเองอยู่เสมอ ไม่เกี่ยงงานที่ได้รับมอบหมายมีความรับผิดชอบสูง **มีความขยัน อดทน 15. บริษัท ไทเรคเตอร์ทอย จำกัด Fashion Designer - วางแผนงานตามฤดูกาล - คัดสรรหาผ้า และวัสดุต่าง ๆ	มาก มีความสามารถในการตลาดโซเชียล (จะพิจารณาเป็นพิเศษ) มีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบโลโก้ สินค้า และผลิตภัณฑ์ พร้อมเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ และพัฒนาตนเองอยู่เสมอ ไม่เกี่ยงงานที่ได้รับมอบหมายมีความรับผิดชอบสูง **มีความขยัน อดทน 15. บริษัท ไทเรคเตอร์ทอย จำกัด Fashion Designer - วางแผนงานตามฤดูกาล - คัดสรรหาผ้า และวัสดุต่าง ๆ - ทำตัวอย่าง - Quality Check - Techpack - ควบคุมโรงงานผลิตต่าง ๆ - ควบคุมการผลิต ในสินค้าล็อตจริง		

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders)	ข้อมูล/ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการ/ข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง (Needs/Requirements)	รวมประเด็น Needs	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)
	- ทำตัวอย่าง - Quality Check - Techpack - ควบคุมโรงงานผลิตต่าง ๆ - ควบคุมการผลิต ในสินค้าล็อตจริง - งานออกแบบเสื้อผ้าแบรนด์ SHALAJ www.shalaj.us ติดต่อประสานงานกับต่างประเทศ, ปริญญาตรี, 2 - 5 ปี, เสื้อผ้า/ รองเท้า/เครื่องตกแต่ง, กราฟฟิก ดีไซน์, Streetwear, Fashion Designer, Fashion Design, ออกแบบเสื้อผ้า, ออกแบบ, ออกแบบแฟชั่น, ออกแบบเครื่องแต่งกาย, ดีไซน์เนอร์, แฟชั่นดีไซน์เนอร์ 16. บจก.เอพลัส อะบิลิตี้ Graphic Designer - ออกแบบ และ จัดทำ Graphic design	- งานออกแบบเสื้อผ้าแบรนด์ SHALAJ www.shalaj.us ติดต่อประสานงานกับต่างประเทศ, ปริญญาตรี, 2 - 5 ปี, เสื้อผ้า/ รองเท้า/เครื่องตกแต่ง, กราฟฟิก ดีไซน์, Streetwear, Fashion Designer, Fashion Design, ออกแบบเสื้อผ้า, ออกแบบ, ออกแบบแฟชั่น, ออกแบบเครื่องแต่งกาย, ดีไซน์เนอร์, แฟชั่นดีไซน์เนอร์ 16. บจก.เอพลัส อะบิลิตี้ Graphic Designer - ออกแบบ และ จัดทำ Graphic design สำหรับสื่อ Online (content social media, Logo, สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์/ ไฟล์ภาพ .GIF)		

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders)	ข้อมูล/ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการ/ข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง (Needs/Requirements)	รวมประเด็น Needs	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)
	สำหรับสื่อ Online (content social media, Logo, สื่อโฆษณา ประชาสัมพันธ์/ ไฟล์ภาพ .GIF) - สามารถใช้โปรแกรม DESlobe Illustrator , Photoshop ได้เป็นอย่างดี - เข้าใจโจทย์และสามารถใช้ไอเดียเพื่อตอบโจทย์งานได้ - มีความคิดสร้างสรรค์ ออกแบบงาน Art work และช่วยคิด Content ร่วมกับทีมได้ - มีความรับผิดชอบสูง สามารถส่งงานได้ภายในเวลาที่กำหนด และมีความยืดหยุ่นเรื่องเวลาในการทำงาน - มี attitude ที่ดีในการทำงาน สามารถทำงานเป็นทีมได้ดี	- สามารถใช้โปรแกรม DESlobe Illustrator , Photoshop ได้เป็นอย่างดี - เข้าใจโจทย์และสามารถใช้ไอเดียเพื่อตอบโจทย์งานได้ - มีความคิดสร้างสรรค์ ออกแบบงาน Art work และช่วยคิด Content ร่วมกับทีมได้ - มีความรับผิดชอบสูง สามารถส่งงานได้ภายในเวลาที่กำหนด และมีความยืดหยุ่นเรื่องเวลาในการทำงาน - มี attitude ที่ดีในการทำงาน สามารถทำงานเป็นทีมได้ดี - ชอบสร้างสรรค์งาน "มีสุนทรียศาสตร์" แบบอินสุดๆ แต่สามารถนำพรสวรรค์ของตนเองมาปรับใช้ในงานออกแบบได้ สนุกกับ		

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders)	ข้อมูล/ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการ/ข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง (Needs/Requirements)	รวมประเด็น Needs	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)
	- ชอบสร้างสรรค์งาน "มีสุนทรียศาสตร์" แบบอินสุดๆ แต่สามารถนำพรสวรรค์ของตนเองมาปรับใช้ในงานออกแบบได้ สนุกกับทุกความเป็นไปได้ เปิดรับฟังความคิดเห็นที่หลากหลาย เปิดใจไม่ปิดกั้น. 17. บริษัท แพนสยาม แมนูแฟคเจอร์ริง จำกัด เจ้าหน้าที่ออกแบบผลิตภัณฑ์ 1. ออกแบบผลิตภัณฑ์ตามที่ได้รับมอบหมาย 2. มีความคิดสร้างสรรค์ ใจรักในงานออกแบบ สามารถนำเสนอผลงานได้เป็นอย่างดี และสามารถทำงานนอกสถานที่ได้ในบางโอกาส	ทุกความเป็นไปได้ เปิดรับฟังความคิดเห็นที่หลากหลาย เปิดใจไม่ปิดกั้น. 17. บริษัท แพนสยาม แมนูแฟคเจอร์ริง จำกัด เจ้าหน้าที่ออกแบบผลิตภัณฑ์ 1. ออกแบบผลิตภัณฑ์ตามที่ได้รับมอบหมาย 2. มีความคิดสร้างสรรค์ ใจรักในงานออกแบบ สามารถนำเสนอผลงานได้เป็นอย่างดี และสามารถทำงานนอกสถานที่ได้ในบางโอกาส 18. บริษัท พริส คอนซัลติ้ง จำกัด Graphic Designer or Product Designer หน้าที่และความรับผิดชอบ		

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders)	ข้อมูล/ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการ/ข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง (Needs/Requirements)	รวมประเด็น Needs	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)
	18. บริษัท พริส คอนซัลติ้ง จำกัด Graphic Designer or Product Designer หน้าที่ ความรับผิดชอบ 1. กำหนดหลักเกณฑ์การออกแบบฉลากสินค้า ชิ้นงานการโฆษณา/ประชาสัมพันธ์ และชิ้นงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสินค้าและตราสินค้า รวมทั้งแนวทางการควบคุมให้ชิ้นงานออกแบบนั้นมีความสอดคล้องกับภาพลักษณ์ตราสินค้า และนโยบายของผู้บริหารร่วมกับผู้บังคับบัญชา 2. ออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ พัฒนาสินค้ารูปแบบใหม่ โดยตรงกับ Concept and Brand 3. ออกแบบงาน Design Design อื่นๆ ที่ได้รับมอบหมาย	1. กำหนดหลักเกณฑ์การออกแบบฉลากสินค้า ชิ้นงานการโฆษณา/ประชาสัมพันธ์ และชิ้นงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสินค้าและตราสินค้า รวมทั้งแนวทางการควบคุมให้ชิ้นงานออกแบบนั้นมีความสอดคล้องกับภาพลักษณ์ตราสินค้า และนโยบายของผู้บริหารร่วมกับผู้บังคับบัญชา 2. ออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ พัฒนาสินค้ารูปแบบใหม่ โดยตรงกับ Concept and Brand 3. ออกแบบงาน Design Design อื่นๆ ที่ได้รับมอบหมาย 4. พัฒนาและปรับปรุงคุณภาพของสินค้าเพื่อให้เป็นไปตามเป้าหมายของบริษัทฯ		

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders)	ข้อมูล/ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการ/ข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง (Needs/Requirements)	รวมประเด็น Needs	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)
	4. พัฒนาและปรับปรุงคุณภาพของสินค้าเพื่อให้เป็นไปตามเป้าหมายของบริษัทฯ 5. รับผิดชอบออกแบบ เขียนแบบผลิตภัณฑ์ หรือออกแบบตราสินค้าตามความต้องการของบริษัท 6. รับโจทย์และรวบรวมข้อมูลสำหรับแต่ละชิ้นงานที่จะออกแบบ รวมทั้งการวิเคราะห์ข้อมูลสินค้าและแนวคิดหลักการสื่อสารของแต่ละชิ้นงาน 7. กำหนดรูปแบบโดยรวมของชิ้นงาน ที่สอดคล้องกับหลักเกณฑ์การออกแบบ ข้อมูลสินค้า และแนวคิดหลักการสื่อสาร 8. จัดเตรียม และถ่ายภาพสินค้า วัตถุ สถานที่ หรืออื่นๆ เพื่อเป็น	5. รับผิดชอบออกแบบ เขียนแบบผลิตภัณฑ์ หรือออกแบบตราสินค้าตามความต้องการของบริษัท 6. รับโจทย์และรวบรวมข้อมูลสำหรับแต่ละชิ้นงานที่จะออกแบบ รวมทั้งการวิเคราะห์ข้อมูลสินค้าและแนวคิดหลักการสื่อสารของแต่ละชิ้นงาน 7. กำหนดรูปแบบโดยรวมของชิ้นงาน ที่สอดคล้องกับหลักเกณฑ์การออกแบบ ข้อมูลสินค้า และแนวคิดหลักการสื่อสาร 8. จัดเตรียม และถ่ายภาพสินค้า วัตถุ สถานที่ หรืออื่นๆ เพื่อเป็นองค์ประกอบหนึ่งของการออกแบบชิ้นงาน หรือเพื่อสร้างชิ้นงานที่ได้รับมอบหมาย		

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders)	ข้อมูล/ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการ/ข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง (Needs/Requirements)	รวมประเด็น Needs	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)
	องค์ประกอบหนึ่งของการออกแบบชิ้นงาน หรือเพื่อสร้างชิ้นงานที่ได้รับมอบหมาย 19. บริษัท ไทยเทคโนโกลาส จำกัด นักออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product Designer) 1. ออกแบบงานผลิตภัณฑ์ ตามโจทย์และเวลาที่กำหนด และสามารถนำเสนอทางเลือกอื่นๆได้ 2. ออกแบบงานกราฟฟิคต่าง ๆ ทั้งสื่อ Online, Offline เพื่อสนับสนุนงาน Marketing 3. งานอื่น ๆ ที่ได้รับมอบหมายจากหัวหน้างาน 19. ห้างหุ้นส่วนจำกัด เทพเพ็ญวานิสย์ ออกแบบ (บรรจุภัณฑ์)	19. บริษัท ไทยเทคโนโกลาส จำกัด นักออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product Designer) 1. ออกแบบงานผลิตภัณฑ์ ตามโจทย์และเวลาที่กำหนด และสามารถนำเสนอทางเลือกอื่นๆได้ 2. ออกแบบงานกราฟฟิคต่าง ๆ ทั้งสื่อ Online, Offline เพื่อสนับสนุนงาน Marketing 3. งานอื่นๆ ที่ได้รับมอบหมายจากหัวหน้างาน 19. ห้างหุ้นส่วนจำกัด เทพเพ็ญวานิสย์ ออกแบบ (บรรจุภัณฑ์) 1. ข้อมูลการทำงาน สถาปัตยกรรม/ออกแบบตกแต่ง/ประเมินราคา Web Design/Graphic Design		

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders)	ข้อมูล/ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการ/ข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง (Needs/Requirements)	รวมประเด็น Needs	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)
	1. ข้อมูลการทำงาน สถาปัตยกรรม/ ออกแบบตกแต่ง/ประเมินราคา Web Design/Graphic Design 1.1 สามารถใช้โปรแกรม illuatrator autoDESI 1.2 ออกแบบบรรจุภัณฑ์กระดาษ แพคเกจจิ้ง ตามความต้องการของ ลูกค้า 1.3 ติดต่อประสานงานกับฝ่ายขาย และพบลูกค้า เพื่อรับข้อมูลมา ออกแบบหรือจัดทำอาร์ตเวิร์ค 1.4 ปฏิบัติงานอื่น ๆ ตามที่ได้รับ มอบหมายจากผู้บังคับบัญชา 2. คุณสมบัติผู้สมัครงาน 2.1 เพศ ชาย/หญิง 2.2 อายุ 21 ปี ขึ้นไป	1.1 สามารถใช้โปรแกรม illuatrator autoDESI 1.2 ออกแบบบรรจุภัณฑ์กระดาษ แพคเกจจิ้ง ตามความต้องการของ ลูกค้า 1.3 ติดต่อประสานงานกับฝ่ายขาย และพบลูกค้า เพื่อรับข้อมูลมา ออกแบบหรือจัดทำอาร์ตเวิร์ค 1.4 ปฏิบัติงานอื่นๆ ตามที่ได้รับ มอบหมายจากผู้บังคับบัญชา 2. คุณสมบัติผู้สมัครงาน 2.1 เพศ ชาย/หญิง 2.2 อายุ 21 ปี ขึ้นไป 2.3 วุฒิการศึกษา ตั้งแต่ ปวส. - ปริญญาตรี 2.4 มีประสบการณ์ จะพิจารณาเป็น พิเศษ		

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders)	ข้อมูล/ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการ/ข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง (Needs/Requirements)	รวมประเด็น Needs	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)
	2.3 วุฒิการศึกษา ตั้งแต่ ปวส. - ปริญญาตรี 2.4 มีประสบการณ์ จะพิจารณาเป็นพิเศษ 2.5 มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถทำงานได้รวดเร็วและมีความละเอียดรอบครอบ 2.6 มีความรับผิดชอบ อุดหนุน แก้ไขปัญหา ทำงานล่วงเวลาได้ 2.7 แนบตัวอย่างชิ้นงานที่เคยทำ มาทางอีเมล(ถ้ามี) 2.8 สามารถนัดคุยเพื่อสัมภาษณ์-พูดคุยเบื้องต้นทางโทรศัพท์/VDO Call (line) ก่อนเข้ามาเขียนใบสมัครได้ 21. ไทยเฮอร์เบิล สแตนดาร์ด ออกแบบ กราฟฟิก	2.5 มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถทำงานได้รวดเร็วและมีความละเอียดรอบครอบ 2.6 มีความรับผิดชอบ อุดหนุน แก้ไขปัญหา ทำงานล่วงเวลาได้ 2.7 แนบตัวอย่างชิ้นงานที่เคยทำ มาทางอีเมล(ถ้ามี) 2.8 สามารถนัดคุยเพื่อสัมภาษณ์-พูดคุยเบื้องต้นทางโทรศัพท์/VDO Call (line) ก่อนเข้ามาเขียนใบสมัครได้ 21. ไทยเฮอร์เบิล สแตนดาร์ด ออกแบบ กราฟฟิก 1. ทำการออกแบบภาพ Artwork และรับบริฟตามที่ได้รับมอบหมาย 2. ปฏิบัติงานออกแบบงานกราฟฟิกดีไซน์		

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders)	ข้อมูล/ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการ/ข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง (Needs/Requirements)	รวมประเด็น Needs	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)
	1. ทำการออกแบบภาพ Artwork และรับบริฟตามที่ได้รับมอบหมาย 2. ปฏิบัติงานออกแบบงานกราฟิกดีไซน์ 3. มีความ Creative ในงาน Graphic 4. ปฏิบัติงานอื่นตามที่ได้รับมอบหมาย 22. บริษัท บลูโอเซียน คอสเมติกส์ จำกัด จำกัดพนักงานออกแบบบรรจุ 1.ข้อมูลการทำงาน ศิลปะ/ จิตรกรรม/ออกแบบผลิตภัณฑ์ Web Design/Graphic Design ออกแบบแพ็คเกจจิ้ง ขวด หลอด กระปุก กล่อง โลโก้ เครื่องสำอาง 2. คุณสมบัติผู้สมัครงาน 2.1 ไม่จำกัดความรู้	3. มีความ Creative ในงาน Graphic 4. ปฏิบัติงานอื่นตามที่ได้รับมอบหมาย 22. บริษัท บลูโอเซียน คอสเมติกส์ จำกัด จำกัดพนักงานออกแบบบรรจุ 1.ข้อมูลการทำงาน ศิลปะ/ จิตรกรรม/ออกแบบผลิตภัณฑ์ Web Design/Graphic Design ออกแบบแพ็คเกจจิ้ง ขวด หลอด กระปุก กล่อง โลโก้ เครื่องสำอาง 2. คุณสมบัติผู้สมัครงาน 2.1 ไม่จำกัดความรู้ 2.2 ออกแบบแพ็คเกจจิ้ง และอื่นๆได้ 2.3 อายุ 18 ปีขึ้นไป ชำนาญหรือมีประสบการณ์ด้านการวาดแก้อาการ		

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders)	ข้อมูล/ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการ/ข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง (Needs/Requirements)	รวมประเด็น Needs	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)
	2.2 ออกแบบแพ็คเกจจิ้ง และอื่นๆ ได้ 2.3 อายุ18 ปีขึ้นไป ชำนาญหรือมีประสบการณ์ด้านการนวดแก้อาการ 2.4 ชยัน ชือสัตย์ อดทน รักงานบริการ ใจเย็น มนุษยสัมพันธ์ดี 2.5 มีประสบการณ์ การออกแบบ 2.6 พักที่ทำงานได้ 2.7 ร่วมงานกับผู้อื่นได้ดี 2.8 มีความรับผิดชอบสูง 2.9 มีคุณธรรม จริยธรรม 23. บริษัท โมชิ โมชิ รีเทล คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)เจ้าหน้าที่ออกแบบผลิตภัณฑ์ (Designers) 1. ออกแบบผลิตภัณฑ์ บรรจุภัณฑ์ให้ทันสมัย สร้างสรรค์ เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมาย	2.4 ชยัน ชือสัตย์ อดทน รักงานบริการ ใจเย็น มนุษยสัมพันธ์ดี 2.5 มีประสบการณ์ การออกแบบ 2.6 พักที่ทำงานได้ 2.7 ร่วมงานกับผู้อื่นได้ดี 2.8 มีความรับผิดชอบสูง 2.9 มีคุณธรรม จริยธรรม 23. บริษัท โมชิ โมชิ รีเทล คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)เจ้าหน้าที่ออกแบบผลิตภัณฑ์ (Designers) 1. ออกแบบผลิตภัณฑ์ บรรจุภัณฑ์ให้ทันสมัย สร้างสรรค์ เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมาย 2. ออกแบบกราฟฟิค วาดภาพการ์ตูน เพื่อจัดวางบน Produce 3. ปรับปรุงงานให้เหมาะสมตามวัตถุประสงค์ขององค์กร		

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders)	ข้อมูล/ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการ/ข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง (Needs/Requirements)	รวมประเด็น Needs	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)
	วัตถุประสงค์และให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมาย 2. ออกแบบกราฟฟิก วาดภาพการ์ตูน เพื่อจัดวางบน Produce 3. ปรับปรุงงานให้เหมาะสมตามวัตถุประสงค์ขององค์กร 24. บริษัท ทีพีดีจิตอล จำกัด ออกแบบ ผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ (Graphic design) 1.จัดทำ กราฟฟิคดีไซน์ งานต่าง ๆ ในบริษัท 2. ออกแบบงานที่ได้รับมอบหมายได้ 3. มีความคิดสร้างสรรค์ 4. คิดค้นการออกแบบกราฟฟิกใหม่ๆ เพื่อให้สินค้าดูโดดเด่น	24. บริษัท ทีพีดีจิตอล จำกัด ออกแบบ ผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ (Graphic design) 1.จัดทำ กราฟฟิคดีไซน์ งานต่าง ๆ ในบริษัท 2. ออกแบบงานที่ได้รับมอบหมายได้ 3. มีความคิดสร้างสรรค์ 4. คิดค้นการออกแบบกราฟฟิกใหม่ๆ เพื่อให้สินค้าดูโดดเด่น 25. บริษัท วีเค อินโนเวชั่นส์ จำกัด Fashion Designer ออกแบบและพัฒนาสินค้า Collection ใหม่ ร่วมทั้งเตรียมเอกสารแบบงาน มี ความสามารถในการคิดวิเคราะห์สร้างสรรค์ พัฒนาออกแบบเสื้อผ้าแฟชั่นแบบใหม่ และ รักษามาตรฐานการผลิตขององค์กร วิเคราะห์ แก้ไข		

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders)	ข้อมูล/ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการ/ข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง (Needs/Requirements)	รวมประเด็น Needs	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)
	25. บริษัท วิเค อินโนเวชั่นส์ จำกัด Fashion Designer ออกแบบและพัฒนาสินค้า Collection ใหม่ ร่วมทั้งเตรียมเอกสารแบบงาน มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ พัฒนาออกแบบเสื้อผ้าแฟชั่นแบบใหม่ และ รักษามาตรฐานการผลิตขององค์กร วิเคราะห์ แก้ไขปัญหางานดีไซน์เสื้อผ้า เข้าร่วมการประชุมเพื่อหารือเกี่ยวกับการออกแบบ ตลอดจนนำเสนอสินค้า Collection ใหม่ กับทางทีมและลูกค้า มีความรู้ความเข้าใจ และประสบการณ์การตัดเย็บเสื้อผ้า ทั้งงานผู้ชาย ผู้หญิง และเด็ก ดูแลและจัดทำใบสั่งผลิตตัวอย่าง	ปัญหางานดีไซน์เสื้อผ้า เข้าร่วมการประชุมเพื่อหารือเกี่ยวกับการออกแบบ ตลอดจนนำเสนอสินค้า Collection ใหม่ กับทางทีมและลูกค้า มีความรู้ความเข้าใจ และประสบการณ์การตัดเย็บเสื้อผ้า ทั้งงานผู้ชาย ผู้หญิง และเด็ก ดูแลและจัดทำใบสั่งผลิตตัวอย่าง จัดทำเอกสารต่างๆที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบ เพื่อให้การผลิตสินค้าเป็นไปได้ด้วยดี ติดต่อประสานงานออกแบบกับลูกค้า และแผนกต่างๆ ในบริษัทฯ เข้าร่วมประชุมเปิดแบบการผลิต, ร่วมอนุมัติตัวอย่าง Pre production, ปริญญาตรีหรือสูงกว่า , 0 - 5 ปี, , fashion, แพทเทิร์น, Textile, Pattern, Pattern		

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders)	ข้อมูล/ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการ/ข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง (Needs/Requirements)	รวมประเด็น Needs	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)
	จัดทำเอกสารต่างๆที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบ เพื่อให้การผลิตสินค้าเป็นไปได้ด้วยดี ติดต่อประสานงานออกแบบกับลูกค้า และแผนกต่างๆในบริษัทฯ เข้าร่วมประชุมเปิดแบบการผลิต, ร่วมอนุมัติตัวอย่าง Pre production, ปริญญาตรีหรือสูงกว่า, 0 - 5 ปี, fashion, แพทเทิร์น, Textile, Pattern, Pattern Cutting, ออกแบบแพทเทิร์น, Textile Chemistry, Textile Engineering, ออกแบบเสื้อผ้า, ออกแบบสิ่งทอ, Pattern Design, การ์เมนต์, Pattern Marker 26. บริษัท เอ็ม.เอส. บิวตี้ไลน์ จำกัด เจ้าหน้าที่ฝ่ายออกแบบผลิตภัณฑ์	Cutting, ออกแบบแพทเทิร์น, Textile Chemistry, Textile Engineering, ออกแบบเสื้อผ้า, ออกแบบสิ่งทอ, Pattern Design, การ์เมนต์, Pattern Marker 26. บริษัท เอ็ม.เอส. บิวตี้ไลน์ จำกัด เจ้าหน้าที่ฝ่ายออกแบบผลิตภัณฑ์ 1. จัดทำม็อคอัพ ตัวอย่างสินค้า 2. เก็บรวบรวมข้อมูลผลิตภัณฑ์ เพื่อใช้ในการ Design 3. สร้างสรรค์งานออกแบบให้ตรงตามความต้องการของลูกค้า 4. ส่งงานออกแบบให้หัวหน้าฝ่ายออกแบบผลิตภัณฑ์ฯพิจารณาก่อนส่งลูกค้า		

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders)	ข้อมูล/ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการ/ข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง (Needs/Requirements)	รวมประเด็น Needs	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)
	1. จัดทำมือคัพ ตัวอย่างสินค้า 2. เก็บรวบรวมข้อมูลผลิตภัณฑ์ เพื่อใช้ในการ Design 3. สร้างสรรค์งานออกแบบให้ตรงตามความต้องการของลูกค้า 4. ส่งงานออกแบบให้หัวหน้าฝ่ายออกแบบผลิตภัณฑ์ฯพิจารณา ก่อนส่งลูกค้า 5. ปรับปรุงแก้ไขแบบตามความต้องการของลูกค้า 6.อื่นๆตามที่ได้รับมอบหมาย 27. บริษัท ยูนิ จี จำกัด ออกแบบบรรจุภัณฑ์ (Packaging) งานสิ่งพิมพ์ ออกแบบ ฉลาก สติกเกอร์ กล่อง กระดาษจั่วปัง บรรจุภัณฑ์ งานสิ่งพิมพ์ และ อื่นๆ	5. ปรับปรุงแก้ไขแบบตามความต้องการของลูกค้า 6.อื่นๆตามที่ได้รับมอบหมาย 27. บริษัท ยูนิ จี จำกัด ออกแบบบรรจุภัณฑ์ (Packaging) งานสิ่งพิมพ์ ออกแบบ ฉลาก สติกเกอร์ กล่อง กระดาษจั่วปัง บรรจุภัณฑ์ งานสิ่งพิมพ์ และ อื่นๆ 1. รับผิดชอบการออกแบบ สำหรับงานโฆษณา,ประชาสัมพันธ์ สื่อออนไลน์ และสื่อสิ่งพิมพ์ของบริษัท 2. สามารถทำงานเชิงรุก และสามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี 3. ทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย 28. บริษัท มอนตี้ แอนด์ ท็อทโก้ จำกัด เจ้าหน้าที่ออกแบบฉลากผลิตภัณฑ์ / ช่างศิลป์ปริญญาตรี, 1 -		

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders)	ข้อมูล/ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการ/ข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง (Needs/Requirements)	รวมประเด็น Needs	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)
	1. รับผิดชอบการออกแบบ สำหรับงานโฆษณา,ประชาสัมพันธ์ สื่อออนไลน์ และสื่อสิ่งพิมพ์ของบริษัท 2. สามารถทำงานเชิงรุก และสามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี 3. ทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย 28. บริษัท มอนตี้ แอนด์ ท็อทโก้ จำกัด เจ้าหน้าที่ออกแบบฉลากผลิตภัณฑ์ / ช่างศิลป์ปริญญาตรี, 1 - 5 ปี, , Illustrator, Photoshop, นิเทศศิลป์, Graphic Design, ART DESIGN, DESIGN 29. บริษัท อำพลฟู้ดส์ โพรเซสซิง จำกัด เจ้าหน้าที่กราฟิกดีไซน์ 1. ออกแบบงานบรรจุภัณฑ์ ฉลากฉลาก ของผลิตภัณฑ์ 2. ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ Print DESIs Media 3. ออกแบบและติดตั้งงานสื่อภายในภายนอกองค์กร 4. ออกแบบสื่อออนไลน์ Content 5. งานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องและได้รับมอบหมาย 30. บริษัท แพรนต้า จิวเวลรี่ จำกัด (มหาชน) กรุงเทพมหานคร ออกแบบเครื่องประดับ ออกแบบจิว	5 ปี, , Illustrator, Photoshop, นิเทศศิลป์, Graphic Design, ART DESIGN, DESIGN 29. บริษัท อำพลฟู้ดส์ โพรเซสซิง จำกัด เจ้าหน้าที่กราฟิกดีไซน์ 1. ออกแบบงานบรรจุภัณฑ์ ฉลากฉลาก ของผลิตภัณฑ์ 2. ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ Print DESIs Media 3. ออกแบบและติดตั้งงานสื่อภายในภายนอกองค์กร 4. ออกแบบสื่อออนไลน์ Content 5. งานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องและได้รับมอบหมาย 30. บริษัท แพรนต้า จิวเวลรี่ จำกัด (มหาชน) กรุงเทพมหานคร ออกแบบเครื่องประดับ ออกแบบจิว		

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders)	ข้อมูล/ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการ/ข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง (Needs/Requirements)	รวมประเด็น Needs	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)
	2. ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ Print DESIs Media 3. ออกแบบและติดตั้งงานสื่อภายในภายนอกองค์กร 4. ออกแบบสื่อออนไลน์ Content 5. งานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องและได้รับมอบหมาย 30. บริษัท แพรนต้า จิวเวลรี่ จำกัด (มหาชน) กรุงเทพมหานคร นักออกแบบเครื่องประดับ ออกแบบจิวเวลรี่ด้วยโปรแกรม Rhino/ Matrix 31. บริษัท พรีเมียม โปรดัคส์ จิวเวลรี่ จำกัด ดีไซน์เนอร์ (ออกแบบเครื่องประดับ) เขียนแบบ,ออกแบบเครื่องประดับ และงานออกแบบที่ต้องเพิ่มช่องทางในการส่งเสริมการขายเครื่องประดับ	เรียนรู้การใช้โปรแกรม Rhino/ Matrix 31. บริษัท พรีเมียม โปรดัคส์ จิวเวลรี่ จำกัด ดีไซน์เนอร์ (ออกแบบเครื่องประดับ) เขียนแบบ,ออกแบบเครื่องประดับ และงานออกแบบที่ต้องเพิ่มช่องทางในการส่งเสริมการขายเครื่องประดับ		

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders)	ข้อมูล/ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการ/ข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง (Needs/Requirements)	รวมประเด็น Needs	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)
	และงานออกแบบที่ต้องเพิ่มช่องทางในการส่งเสริมการขายเครื่องประดับ			
	32. CA.CS CO., LTD. มีความรู้พื้นฐานด้านเซรามิกและทักษะในกระบวนการผลิตเซรามิก -มีความคิดสร้างสรรค์ และหลงใหลในงานออกแบบ -มีทัศนคติแบบ "ทำได้" (CAN DO) มีความมุ่งมั่น และตั้งใจที่จะส่งมอบผลงาน -มีความชำนาญในโปรแกรมออกแบบ หรือโปรแกรมการปั้น 3D -มีทักษะที่ดี หรือยอดเยี่ยม ในด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ - มีทักษะการบริหารจัดการเวลาที่ดี ทำงานเสร็จตามเวลาที่กำหนด 33. Aromdee Art Studio	32. CA.CS CO., LTD. มีความรู้พื้นฐานด้านเซรามิกและทักษะในกระบวนการผลิตเซรามิก -มีความคิดสร้างสรรค์ และหลงใหลในงานออกแบบ -มีทัศนคติแบบ "ทำได้" (CAN DO) มีความมุ่งมั่น และตั้งใจที่จะส่งมอบผลงาน -มีความชำนาญในโปรแกรมออกแบบ หรือโปรแกรมการปั้น 3D -มีทักษะที่ดี หรือยอดเยี่ยม ในด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ - มีทักษะการบริหารจัดการเวลาที่ดี ทำงานเสร็จตามเวลาที่กำหนด 33. Aromdee Art Studio		

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders)	ข้อมูล/ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการ/ข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง (Needs/Requirements)	รวมประเด็น Needs	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)
	- มีความรู้หรือประสบการณ์ทางด้านเซรามิก - ดูแลรับผิดชอบงานตามที่ได้รับมอบหมายเกี่ยวกับการสอนปั้นเซรามิก และการจัดการงานที่เกี่ยวข้องกับการสอน - ดูแลและรับผิดชอบสถานที่ปฏิบัติงาน - ศึกษาด้านศิลปะ หรือมีประสบการณ์ทำงานด้านศิลปะ - สื่อสารภาษาอังกฤษพอได้ - มีความรับผิดชอบ พร้อมเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ สามารถทำงานเป็นทีมได้ ceramic maker 34. Oraclay studio -ผลิตชิ้นงานเซรามิก	- มีความรู้หรือประสบการณ์ทางด้านเซรามิก - ดูแลรับผิดชอบงานตามที่ได้รับมอบหมายเกี่ยวกับการสอนปั้นเซรามิก และการจัดการงานที่เกี่ยวข้องกับการสอน - ดูแลและรับผิดชอบสถานที่ปฏิบัติงาน - ศึกษาด้านศิลปะ หรือมีประสบการณ์ทำงานด้านศิลปะ - สื่อสารภาษาอังกฤษพอได้ - มีความรับผิดชอบ พร้อมเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ สามารถทำงานเป็นทีมได้ ceramic maker 34. Oraclay studio -ผลิตชิ้นงานเซรามิก		

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders)	ข้อมูล/ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการ/ข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง (Needs/Requirements)	รวมประเด็น Needs	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)
	-รักงานคราฟท์ งานเพ้นท์ งานศิลปะ งานเซรามิก -มีความสามารถในการสร้างสรรค์งานศิลปะ 35. Sanit Handmade - สอนปั้นงานเซรามิก - ปั้นงานเซรามิกตามออร์เดอร์ - จัดเตรียมอุปกรณ์สำหรับการสอน - โหลดและเผางานเซรามิกของลูกค้า คุณสมบัติ : จบด้านสาขาเซรามิกโดยตรง / มีใจรักและชอบงานบริการ / ขยัน อดทน ยิ้มแย้มแจ่มใส *หากมีประสบการณ์จะรับพิจารณาเป็นพิเศษ	-รักงานคราฟท์ งานเพ้นท์ งานศิลปะ งานเซรามิก -มีความสามารถในการสร้างสรรค์งานศิลปะ 35. Sanit Handmade - สอนปั้นงานเซรามิก - ปั้นงานเซรามิกตามออร์เดอร์ - จัดเตรียมอุปกรณ์สำหรับการสอน - โหลดและเผางานเซรามิกของลูกค้า คุณสมบัติ : จบด้านสาขาเซรามิกโดยตรง / มีใจรักและชอบงานบริการ / ขยัน อดทน ยิ้มแย้มแจ่มใส *หากมีประสบการณ์จะรับพิจารณาเป็นพิเศษ 36. School of Ceramics โรงเรียนสอนปั้นเซรามิก by Pottery Clay		

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders)	ข้อมูล/ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการ/ข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง (Needs/Requirements)	รวมประเด็น Needs	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)
	36. School of Ceramics โรงเรียนสอนปั้นเซรามิก by Pottery Clay - สอนปั้นเซรามิกส์ให้กับเด็กและผู้ใหญ่ - แนะนำและสอนเทคนิคเกี่ยวกับการทำเครื่องปั้นดินเผา - เตรียมอุปกรณ์และวัสดุสำหรับการเรียนการสอน - ช่วยดูแลและจัดเวิร์กช็อปให้กับลูกค้า - ดูแลรักษาและจัดระเบียบพื้นที่สอน - ถ่ายทอดความรู้เกี่ยวกับศิลปะการปั้นและเซรามิกส์ 37. บริษัท ไอซีอีเอนด์เอ (ประเทศไทย) จำกัด (โรงงานตุ๊กตาเซรามิก)	- สอนปั้นเซรามิกส์ให้กับเด็กและผู้ใหญ่ - แนะนำและสอนเทคนิคเกี่ยวกับการทำเครื่องปั้นดินเผา - เตรียมอุปกรณ์และวัสดุสำหรับการเรียนการสอน - ช่วยดูแลและจัดเวิร์กช็อปให้กับลูกค้า - ดูแลรักษาและจัดระเบียบพื้นที่สอน - ถ่ายทอดความรู้เกี่ยวกับศิลปะการปั้นและเซรามิกส์ 37. บริษัท ไอซีอีเอนด์เอ (ประเทศไทย) จำกัด (โรงงานตุ๊กตาเซรามิก) - ช่วยประสานงานในแผนกพัฒนาผลิตภัณฑ์เซรามิก ทีมดีไซน์เนอร์เซรามิก และภาพักัดดีไซน์		

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders)	ข้อมูล/ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการ/ข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง (Needs/Requirements)	รวมประเด็น Needs	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)
	-ช่วยประสานงานในแผนกพัฒนาผลิตภัณฑ์เซรามิก ทีมดีไซน์เนอร์เซรามิก และภาพพิกัดดีไซน์ -ประชุมและจัดทำตารางการทำงานของดีไซน์เนอร์และติดตามผลให้เป็นไปตามที่กำหนด -ติดต่อประสานงาน Supplier ที่เกี่ยวข้องกับงานดีไซน์เนอร์ และพัฒนาผลิตภัณฑ์เซรามิก พร้อมอัปเดตต่อผู้ที่เกี่ยวข้อง -ติดตามงานของดีไซน์เนอร์ตั้งแต่ต้นกระบวนการจนจบกระบวนการผลิตเซรามิก (ขั้นตอนสำเร็จ) -งานอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องหรือได้รับมอบหมาย -ใช้โปรแกรม MS OFFICE ได้คล่อง	-ประชุมและจัดทำตารางการทำงานของดีไซน์เนอร์และติดตามผลให้เป็นไปตามที่กำหนด -ติดต่อประสานงาน Supplier ที่เกี่ยวข้องกับงานดีไซน์เนอร์ และพัฒนาผลิตภัณฑ์เซรามิก พร้อมอัปเดตต่อผู้ที่เกี่ยวข้อง -ติดตามงานของดีไซน์เนอร์ตั้งแต่ต้นกระบวนการจนจบกระบวนการผลิตเซรามิก (ขั้นตอนสำเร็จ) -งานอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องหรือได้รับมอบหมาย -ใช้โปรแกรม MS OFFICE ได้คล่อง -ขยัน มีไหวพริบ กระตือรือร้นในการทำงาน		

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders)	ข้อมูล/ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการ/ข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง (Needs/Requirements)	รวมประเด็น Needs	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)
	-ขยัน มีไหวพริบ กระตือรือร้นในการทำงาน -มีทักษะในการติดต่อประสานงาน ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี มีความคิดสร้างสรรค์ -หากมีประสบการณ์ในการทำงาน โรงงานเซรามิก -สุขภาพร่างกายแข็งแรง ทนแรง กดดันได้ดี -อ่าน เขียน ภาษาอังกฤษระดับพอใช้ 38. Pottery Clay Co., Ltd. -จบปริญญาตรี ด้านเซรามิกส์หรือวัสดุศาสตร์ และมีความรู้ทางเซรามิกส์หรือสารเคมีทั่วไป - มีความคิดสร้างสรรค์ ไม่กลัวปัญหาและอุปสรรค	-มีทักษะในการติดต่อประสานงาน ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี มีความคิดสร้างสรรค์ -หากมีประสบการณ์ในการทำงาน โรงงานเซรามิก -สุขภาพร่างกายแข็งแรง ทนแรง กดดันได้ดี -อ่าน เขียน ภาษาอังกฤษระดับพอใช้ 38. Pottery Clay Co., Ltd. -จบปริญญาตรี ด้านเซรามิกส์หรือวัสดุศาสตร์ และมีความรู้ทางเซรามิกส์หรือสารเคมีทั่วไป - มีความคิดสร้างสรรค์ ไม่กลัวปัญหาและอุปสรรค -ชอบการทำงานเชิงรุกและทำงานเป็น TEAM WORK		

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders)	ข้อมูล/ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการ/ข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง (Needs/Requirements)	รวมประเด็น Needs	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)
	-ชอบการทำงานเชิงรุกและทำงานเป็น TEAM WORK -ชอบกำหนดเป้าหมายเป็นของตัวเอง -มีประสบการณ์ด้านการทำแม่พิมพ์เซรามิกส์และด้านช่าง -จบการศึกษาด้านเซรามิกส์ 39. Indra Ceramic Co., Ltd. -มีประสบการณ์ด้านการทำแม่พิมพ์เซรามิกส์และด้านช่าง -จบการศึกษาด้านเซรามิกส์ 40. บริษัท ธนบดีเตคคอร์ เซรามิค จำกัด -มีความคิดสร้างสรรค์ ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี -พัฒนาผลิตภัณฑ์เซรามิค -จบสาขาเซรามิค	-ชอบกำหนดเป้าหมายเป็นของตัวเอง -มีประสบการณ์ด้านการทำแม่พิมพ์เซรามิกส์และด้านช่าง -จบการศึกษาด้านเซรามิกส์ 39. Indra Ceramic Co., Ltd. -มีประสบการณ์ด้านการทำแม่พิมพ์เซรามิกส์และด้านช่าง -จบการศึกษาด้านเซรามิกส์ 40. บริษัท ธนบดีเตคคอร์ เซรามิค จำกัด -มีความคิดสร้างสรรค์ ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี -พัฒนาผลิตภัณฑ์เซรามิค -จบสาขาเซรามิค 41. บริษัท เอสซีจี เซรามิกส์ จำกัด (มหาชน)		

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders)	ข้อมูล/ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการ/ข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง (Needs/Requirements)	รวมประเด็น Needs	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)
	41. บริษัท เอสซีจี เซรามิกส์ จำกัด (มหาชน) ให้บริการข้อมูลสินค้าที่ถูกต้อง และแนะนำสินค้าที่เหมาะสมกับการใช้งาน รวมถึงวิธีการติดตั้ง การดูแลรักษากระเบื้องที่ถูกต้องวิธีให้แก่ลูกค้า -เป็นที่ปรึกษาให้แก่ลูกค้าในเรื่องการออกแบบ และวางลายกระเบื้อง เพื่อให้ลูกค้าสามารถตัดสินใจในการเลือกสินค้าได้ง่ายขึ้น -สนับสนุนการขายสินค้าตามนโยบายของบริษัท -ดูแลงานโครงการต่าง ๆ ในพื้นที่จังหวัดที่ปฏิบัติงาน -ปริญญาด้านออกแบบ และอื่นๆที่เกี่ยวข้อง	ให้บริการข้อมูลสินค้าที่ถูกต้อง และแนะนำสินค้าที่เหมาะสมกับการใช้งาน รวมถึงวิธีการติดตั้ง การดูแลรักษากระเบื้องที่ถูกต้องวิธีให้แก่ลูกค้า -เป็นที่ปรึกษาให้แก่ลูกค้าในเรื่องการออกแบบ และวางลายกระเบื้อง เพื่อให้ลูกค้าสามารถตัดสินใจในการเลือกสินค้าได้ง่ายขึ้น -สนับสนุนการขายสินค้าตามนโยบายของบริษัท -ดูแลงานโครงการต่าง ๆ ในพื้นที่จังหวัดที่ปฏิบัติงาน -ปริญญาด้านออกแบบ และอื่นๆที่เกี่ยวข้อง 42. บริษัทสตาร์ซานิทารีแวร์ จำกัด (มหาชน)		

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders)	ข้อมูล/ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการ/ข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง (Needs/Requirements)	รวมประเด็น Needs	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)
	42. บริษัทสตาร์ซานิทารีแวร์ จำกัด (มหาชน) -ปริญญาตรี สาขาเซรามิกส์ หรือ สาขาใกล้เคียง -มีประสบการณ์ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ 43. บริษัท ควอลิตี้เซรามิก จำกัด -ผลิตผลิตภัณฑ์เซรามิกประเภทเครื่องใช้บนโต๊ะอาหาร -วางแผนและควบคุมการทำงานให้ได้ตามแผนงานที่กำหนด -ควบคุมคุณภาพชิ้นงานเซรามิกให้ถูกต้องตามมาตรฐาน -ควบคุมให้พนักงานทำงานได้ตามมาตรฐานที่กำหนด	-ปริญญาตรี สาขาเซรามิกส์ หรือ สาขาใกล้เคียง -มีประสบการณ์ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ 43. บริษัท ควอลิตี้เซรามิก จำกัด -ผลิตผลิตภัณฑ์เซรามิกประเภทเครื่องใช้บนโต๊ะอาหาร -วางแผนและควบคุมการทำงานให้ได้ตามแผนงานที่กำหนด -ควบคุมคุณภาพชิ้นงานเซรามิกให้ถูกต้องตามมาตรฐาน -ควบคุมให้พนักงานทำงานได้ตามมาตรฐานที่กำหนด		

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders)	ข้อมูล/ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการ/ข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง (Needs/Requirements)	รวมประเด็น Needs	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)
บัณฑิต	ด้านหลักสูตร 1. ศึกษาสอดคล้องกับปรัชญาและวัตถุประสงค์ของหลักสูตร 2. มีการแจกแผนการศึกษาตลอดหลักสูตรอย่างชัดเจน 3. มีปฏิทินการศึกษาและตารางเรียนการศึกษาแต่ละภาคอย่างชัดเจน 4. วิชาเรียนหมวดวิชาเสรีเหมาะสมสอดคล้องกับความต้องการ 5. จำนวนชั่วโมงในแต่ละวิชาเหมาะสม ด้านอาจารย์ 1. อาจารย์ผู้สอนมีคุณวุฒิและประสบการณ์เหมาะสมกับรายวิชาที่สอน	ด้านหลักสูตร 1. ศึกษาสอดคล้องกับปรัชญาและวัตถุประสงค์ของหลักสูตร 2. มีการแจกแผนการศึกษาตลอดหลักสูตรอย่างชัดเจน 3. มีปฏิทินการศึกษาและตารางเรียนการศึกษาแต่ละภาคอย่างชัดเจน 4. วิชาเรียนหมวดวิชาเสรีเหมาะสมสอดคล้องกับความต้องการ 5. จำนวนชั่วโมงในแต่ละวิชาเหมาะสม ด้านอาจารย์ 1. อาจารย์ผู้สอนมีคุณวุฒิและประสบการณ์เหมาะสมกับรายวิชาที่สอน		

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders)	ข้อมูล/ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการ/ข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง (Needs/Requirements)	รวมประเด็น Needs	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)
	2. อาจารย์สอนโดยวิธีการที่หลากหลาย และเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ 3. อาจารย์สอนตรงตามเนื้อหา และเวลาที่กำหนด 4. อาจารย์สนับสนุนส่งเสริมให้นักศึกษาเรียนรู้ และพัฒนาตนเองสม่ำเสมอ 5. อาจารย์ให้การปรึกษาด้านวิชาการและการพัฒนานักศึกษาได้เหมาะสม 6. ประสิทธิภาพการสอนของอาจารย์โดยรวม ด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ 1. ห้องเรียนมีอุปกรณ์เหมาะสม เอื้อต่อการเรียนรู้	2. อาจารย์สอนโดยวิธีการที่หลากหลาย และเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ 3. อาจารย์สอนตรงตามเนื้อหา และเวลาที่กำหนด 4. อาจารย์สนับสนุนส่งเสริมให้นักศึกษาเรียนรู้ และพัฒนาตนเองสม่ำเสมอ 5. อาจารย์ให้การปรึกษาด้านวิชาการและการพัฒนานักศึกษาได้เหมาะสม 6. ประสิทธิภาพการสอนของอาจารย์โดยรวม ด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ 1. ห้องเรียนมีอุปกรณ์เหมาะสม เอื้อต่อการเรียนรู้		

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders)	ข้อมูล/ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ ส่วนเสีย	ความต้องการ/ข้อกำหนดที่ เกี่ยวข้อง (Needs/Requirements)	รวมประเด็น Needs	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)
	2. ห้องปฏิบัติการมีอุปกรณ์ เหมาะสมและพอเพียง 3. ระบบบริการห้องสมุดเหมาะสม และเอื้อต่อการเรียนรู้ 4. ระบบสารสนเทศเอื้อต่อ การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ด้านการจัดการเรียนการสอน 1. การจัดการเรียนการสอน สอดคล้องกับลักษณะวิชา และ วัตถุประสงค์การเรียนรู้ 2. กระบวนการจัดการเรียนการ สอนส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะ ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ การศึกษาระดับปริญญาตรี 3. นำผลงานวิจัยหรือองค์ความรู้ ใหม่มาใช้ในการจัดการเรียนการ สอน	2. ห้องปฏิบัติการมีอุปกรณ์เหมาะสม และพอเพียง 3. ระบบบริการห้องสมุดเหมาะสม และเอื้อต่อการเรียนรู้ 4. ระบบสารสนเทศเอื้อต่อการศึกษา ค้นคว้าด้วยตนเอง ด้านการจัดการเรียนการสอน 1. การจัดการเรียนการสอน สอดคล้องกับลักษณะวิชา และ วัตถุประสงค์การเรียนรู้ 2. กระบวนการจัดการเรียนการสอน ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะตาม กรอบมาตรฐานคุณวุฒิการศึกษาระ ดับปริญญาตรี 3. นำผลงานวิจัยหรือองค์ความรู้ใหม่ มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน		

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders)	ข้อมูล/ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการ/ข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง (Needs/Requirements)	รวมประเด็น Needs	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)
	4. วิธีการสอนกระตุ้นการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา 5. การใช้สื่อประกอบการสอนอย่างเหมาะสม 6. ส่งเสริมให้นักศึกษาได้ประยุกต์แนวคิด ศาสตร์ทางการวิชาชีพและศาสตร์ที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาการเรียนรู้ ด้านการวัดประเมินผล 1. วิธีการประเมินผลสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และกิจกรรมการเรียนการสอน 2. การวัดและประเมินผลเป็นไปตามระเบียบและกฎเกณฑ์ที่กำหนดไว้ล่วงหน้า 3. ระบบการวัดและประเมินผลโปร่งใส ตรวจสอบได้ตามเวลา	4. วิธีการสอนกระตุ้นการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา 5. การใช้สื่อประกอบการสอนอย่างเหมาะสม 6. ส่งเสริมให้นักศึกษาได้ประยุกต์แนวคิด ศาสตร์ทางการวิชาชีพและศาสตร์ที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาการเรียนรู้ ด้านการวัดประเมินผล 1. วิธีการประเมินผลสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และกิจกรรมการเรียนการสอน 2. การวัดและประเมินผลเป็นไปตามระเบียบและกฎเกณฑ์ที่กำหนดไว้ล่วงหน้า 3. ระบบการวัดและประเมินผลโปร่งใส ตรวจสอบได้ตามเวลา		

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders)	ข้อมูล/ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการ/ข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง (Needs/Requirements)	รวมประเด็น Needs	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)
	ด้านการเรียนรู้ตลอดหลักสูตรได้พัฒนาคุณลักษณะของผู้เรียน 1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม 2. ด้านความรู้ 3. ด้านทักษะทางปัญญา 4. ด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ 5. ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และเทคโนโลยีสารสนเทศ	ด้านการเรียนรู้ตลอดหลักสูตรได้พัฒนาคุณลักษณะของผู้เรียน 1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม 2. ด้านความรู้ 3. ด้านทักษะทางปัญญา 4. ด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ 5. ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และเทคโนโลยีสารสนเทศ		
ศิษย์เก่า	1. มีความรู้ทางวิชาการในสาขาจบ 2. มีความสามารถในการศึกษาเพิ่มเติมด้วยตนเอง 3. ความกล้าแสดงความคิดเห็น 4. มีความสามารถในการวินิจฉัยและตัดสินใจปัญหา 5. ความเชื่อมั่นในตนเอง	1. มีความรู้ทางวิชาการในสาขาจบ 2. มีความสามารถในการศึกษาเพิ่มเติมด้วยตนเอง 3. ความกล้าแสดงความคิดเห็น 4. มีความสามารถในการวินิจฉัยและตัดสินใจปัญหา 5. ความเชื่อมั่นในตนเอง		

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders)	ข้อมูล/ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ ส่วนเสีย	ความต้องการ/ข้อกำหนดที่ เกี่ยวข้อง (Needs/Requirements)	รวมประเด็น Needs	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)
	6. ความคิดริเริ่ม/สร้างสรรค์ 7. ความสามารถในการทำงานที่ต่าง จากจบการศึกษา 8. สามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ ในการทำงาน/อาชีพ 9. สามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ ต่อสังคม 10. ทักษะในการนำเสนอผลงาน ทางวิชาการในที่ประชุมต่าง ๆ	6. ความคิดริเริ่ม/สร้างสรรค์ 7. ความสามารถในการทำงานที่ต่าง จากจบการศึกษา 8. สามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ ในการทำงาน/อาชีพ 9. สามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ ต่อสังคม 10. ทักษะในการนำเสนอผลงานทาง วิชาการในที่ประชุมต่าง ๆ		

ตอนที่ 4 ตารางแสดงความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังระดับหลักสูตร (PLOs) กับสมรรถนะ

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)	ความรู้ (Knowledge)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skills)	ทักษะทั่วไป (Generic Skills)	ทัศนคติ คุณธรรม (Attitude)
PLO1 อธิบายรูปแบบงาน ศิลปะและการออกแบบ	K101 ความสำคัญของการวาดเส้น K102 ลักษณะของการวาดเส้นศิลปะในยุคต่างๆ K103 วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการวาดเส้น K104 หลักการให้แสงและน้ำหนักในการแรเงา K105 โครงสร้างสัดส่วนรูปร่างรูปทรงเรขาคณิต สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม ทรงกรวย ทรงกระบอก ทรงกลม K106 ลักษณะพื้นผิวของวัตถุ ผิวด้าน ผิวมันวาว ผิวโปร่งใส K107 หลักการเขียนภาพทัศนียภาพที่มี ระยะใกล้-ไกล แบบ 1 จุด 2 จุด และ 3 จุด K108 อธิบายแนวความคิดการวาดเส้น สร้างสรรค์	SS101 วาดภาพลายเส้นพร้อมด้วย การให้น้ำหนัก ความเข้ม แสงและเงา ลักษณะผิว SS102 กำหนดระยะใกล้ไกลจากหุ่น รูปทรงเรขาคณิต วัตถุต่าง ๆ ทั้งที่ เป็นธรรมชาติและที่มนุษย์สร้างขึ้น SS103 เขียนทัศนียภาพของสถานที่ จริง		
	K109 หลักการพื้นฐานทางองค์ประกอบศิลป์ K110 หลักทัศนธาตุที่สำคัญในการสร้างงาน ศิลปะ	SS104 เขียนภาพทางทัศนศิลป์ ประกอบด้วย จุด เส้นรูปร่าง รูปทรง น้ำหนักอ่อน-แก่ พื้นที่ว่าง พื้นผิว และสี		

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)	ความรู้ (Knowledge)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skills)	ทักษะทั่วไป (Generic Skills)	ทัศนคติ คุณธรรม (Attitude)
	K111 แนวคิดในการสร้างสรรค์งานทางทัศนศิลป์ K112 ความงามและสุนทรียภาพ K113 ความหมายขององค์ประกอบศิลป์ K114 หลักการใช้งานองค์ประกอบศิลป์ K115 แนวความคิดและทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์ K116 หลักการจัดองค์ประกอบทางศิลป์ K117 โครงสร้างขององค์ประกอบศิลป์ K118 ทฤษฎีสี K119 ความหมายของสีและการใช้สีชนิดที่แตกต่างกัน K120 ส่วนประกอบของศิลปะที่มองเห็นตามหลักทัศนธาตุ	SS105 แรเงาด้วยดินออส สีน้ำ และสีไม้ SS106 วาดเส้น 2 มิติและ 3 มิติ SS107 ระบายสีด้วยสีโปสเตอร์ สีโยเคน และสีโคปิก SS108 ประยุกต์ใช้หลักการจัดองค์ประกอบเพื่อสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบ		
	K121 ศิลปะยุคก่อนประวัติศาสตร์ ศิลปะไทย ศิลปะตะวันตก ศิลปะยุโรป และศิลปะตะวันออก K122 วิวัฒนาการศิลปะในการออกแบบ K123 แนวความคิดหลักทางด้านศิลปะ	SS109 ประยุกต์ใช้ศิลปะไทยและสากลในแต่ละยุคในสร้างสรรค์งานออกแบบ		

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)	ความรู้ (Knowledge)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skills)	ทักษะทั่วไป (Generic Skills)	ทัศนคติ คุณธรรม (Attitude)
	K124 ปัจจัยและอิทธิพลที่มีต่อศิลปะและการ ออกแบบของไทย K125 ศิลปะวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่น K126 อธิบายแนวคิดการออกแบบจากศิลปะใน แต่ละยุค			
	K127 หลักการเขียนแบบและความหมายของ เส้น K128 มาตรฐานสัญลักษณ์ที่ใช้ในการเขียนแบบ อุตสาหกรรม K129 มาตรฐานและการแสดงมิติ K130 ระบบการเขียนแบบมาตรฐานสากล	SS110 เขียนตัวอักษร SS111 เขียนภาพตามหลักเรขาคณิต รูปตัด ภาพฉาย ภาพการประกอบ และภาพคลี่ SS112 เขียนรูปทรง 3 มิติ SS113 เขียนทัศนียภาพของผลิตภัณฑ์ SS114 เขียนภาพหุ่นนิ่ง โดยคำนึงถึง การร่างภาพ การวางแผน รูปทรง พื้นผิว น้ำหนักแสงเงา ระยะ เทคนิค ความสมดุล และระยะของภาพ SS115 วาดภาพเสมือนจริง		
	K131 แนวความคิด รูปแบบสร้างสรรค์	SS116 ทดลองและปฏิบัติการใช้วัสดุ ธรรมชาติ วัสดุสังเคราะห์		

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)	ความรู้ (Knowledge)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skills)	ทักษะทั่วไป (Generic Skills)	ทัศนคติ คุณธรรม (Attitude)
	K132 เทคนิคที่เน้นความคิดสร้างสรรค์ในการแสดงออกมาเป็นผลงานทัศนศิลป์	SS117 ใช้เครื่องมือ เทคโนโลยี หรือสื่อผสมผสาน		
	K133 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับการออกแบบร่างผลิตภัณฑ์ K134 ลักษณะการออกแบบร่างที่พบโดยทั่วไป K134 การออกแบบร่างผลิตภัณฑ์ประเภทต่างๆ K136 การสร้างแนวคิดในการออกแบบร่างผลิตภัณฑ์ K137 กระบวนการร่างภาพ K138 องค์ประกอบพื้นฐานในการออกแบบร่างผลิตภัณฑ์ K138 รูปแบบและประเภทของหุ่นจำลอง (Model) ในการนำเสนอ K140 อธิบายรายละเอียดของงานออกแบบ	SS118 ออกแบบร่างผลิตภัณฑ์จากแนวคิดรูปทรงเรขาคณิต รูปทรงธรรมชาติ และรูปทรงอิสระ (Idea Sketch) SS119 เขียนแบบผลิตภัณฑ์ (Sketch Design) ประกอบด้วย ชื่องาน (Head) แนวความคิด (Concept) ภาพแนวความคิดในการออกแบบ (Idea Sketch) กำหนดขนาดสัดส่วน และหน่วยที่ใช้ ภาพรายละเอียด และภาพเสมือนจริง SS120 สร้างหุ่นจำลอง		
	K141 รูปแบบของลายผ้าจากแนวคิดรูปทรงธรรมชาติ เรขาคณิต และอิสระ K142 เครื่องมือและอุปกรณ์ กระบวนการผลิตจากเทคโนโลยีการพิมพ์	SS121 ออกแบบลายปัก ทอ มัด และปั๊ม SS122 สร้างลายผ้าด้วยย้อมสี		

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)	ความรู้ (Knowledge)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skills)	ทักษะทั่วไป (Generic Skills)	ทัศนคติ คุณธรรม (Attitude)
	K143 หลักการและแนวความคิดในการเลือกใช้สี	SS123 ใช้เทคโนโลยีในการพิมพ์ลาย ผ้า		
	K144 อัตลักษณ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น K145 แนวคิดและแรงบันดาลใจ K146 การนำรูปแบบอัตลักษณ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น ไทยประยุกต์ใช้ร่วมกับเครื่องปั้นดินเผาให้เกิด ความสวยงาม	SS124 สร้างผลิตภัณฑ์ เครื่องปั้นดินเผาจากอัตลักษณ์ภูมิ ปัญญาท้องถิ่น	GS การนำเสนอผลงาน	
	K147 พัฒนาการศิลปะเครื่องปั้นดินเผาร่วมสมัย K148 รูปแบบการสร้างสรรค์เครื่องปั้นดินเผาร่วม สมัย K149 แรงบันดาลใจจากเครื่องปั้นดินเผาร่วม สมัยเพื่อการออกแบบเครื่องปั้นดินเผา	SS125 ออกแบบและสร้างผลิตภัณฑ์ เครื่องปั้นดินเผาร่วมสมัย		
	K150 ความหมายและความสำคัญ ประเภทของ เล่นเครื่องปั้นดินเผา K151 หลักการการออกแบบ แนวคิดและแรง บันดาลใจในการออกแบบ	SS126 ปฏิบัติการพัฒนาแนวคิดการ ออกแบบของเล่นร่วมสมัยที่มี ลักษณะเฉพาะตัวที่เป็นเอกลักษณ์ใน ด้านความงามและศิลปะ SS127 การนำเสนอผลงานศิลปะ เครื่องปั้นดินเผาของเล่น		

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)	ความรู้ (Knowledge)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skills)	ทักษะทั่วไป (Generic Skills)	ทัศนคติ คุณธรรม (Attitude)
	K152 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับงานประติมากรรม ประเภทของงานประติมากรรม K153 กระบวนการสร้างงานประติมากรรม เครื่องปั้นดินเผา K154 เครื่องมืออุปกรณ์ และเทคนิคในการสร้าง รูปทรงทางประติมากรรมเครื่องปั้นดินเผาใน รูปแบบต่าง ๆ K155 แนวคิดและแรงบันดาลใจในการออกแบบ	SS128 ออกแบบและการตกแต่ง SS129 ปฏิบัติการพัฒนาแนวคิด และสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรม เครื่องปั้นดินเผา SS130 การนำเสนอผลงาน ประติมากรรมเครื่องปั้นดินเผา		
PLO2 ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีใน งานศิลปะและการออกแบบ	K201 หลักการและวิธีการใช้เครื่องมือของ โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบกราฟิก 2 มิติ K202 ประเภทภาพถ่ายเส้น K203 ประเภทภาพประกอบเรื่องราว K204 การตกแต่งภาพ K205 การสร้างแนวความคิดอย่างเป็นลำดับ ขั้นตอน ร่วมกับผลงานการออกแบบกราฟิก	SS201 ใช้เครื่องมือในโปรแกรม ออกแบบภาพ 2 มิติ SS002 ประยุกต์ใช้โปรแกรมในการ สร้างสรรค์ผลงานการออกแบบ กราฟิกภาพ 2 มิติ SS203 เตรียมไฟล์งานจากโปรแกรม 2 มิติ เพื่อผลิตชิ้นงานจริง		
	K206 หลักการและวิธีการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปที่ ใช้ในการเขียนแบบผลิตภัณฑ์	SS204 เขียนแบบผลิตภัณฑ์ โดยการ กำหนดขนาด และสัดส่วน		

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)	ความรู้ (Knowledge)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skills)	ทักษะทั่วไป (Generic Skills)	ทัศนคติ คุณธรรม (Attitude)
	K207 การใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการเขียนแบบ การใช้คำสั่งต่าง ๆ ในการแก้ไขแบบ การเขียน ภาพประกอบ ภาพแยกชิ้น	SS205 เขียนภาพแยกชิ้นส่วน และ ภาพประกอบชิ้นส่วนผลิตภัณฑ์		
	K208 การเขียนโครงเรื่อง (Storyboard) K209 การถ่ายภาพ K210 การถ่ายวิดีโอ K211 การตัดต่อตัดต่อวิดีโอ K212 การผลิตสื่อ มัลติมีเดียเพื่อการสื่อสาร K213 การสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว K214 ประเภท รูปแบบ ของสื่อออนไลน์ K215 การตั้งค่าในโปรแกรม 2 มิติ และ โปรแกรมตัดต่อ เพื่อการเผยแพร่ผลงานบนสื่อ ออนไลน์และออฟไลน์ K216 อธิบายสื่อรูปแบบมัลติมีเดีย	SS206 สร้างสรรค์สื่อมัลติมีเดีย SS207 เลือกรูปแบบของสื่อการ ออกแบบ SS208 เขียนโครงเรื่อง (Storyboard) SS209 ถ่ายภาพตามองค์ประกอบ และโจทย์ที่กำหนด SS210 ใช้เครื่องมือ และโปรแกรมใน การตัดต่อ SS211 เลือกใช้เสียง รูปแบบ ตัวอักษร SS212 ประยุกต์ใช้มัลติมีเดียเพื่อการ สื่อสารในแพลตฟอร์มออนไลน์และ ออฟไลน์		
	K217 หลักการสร้างแบบ 3 มิติ	SS213 ออกแบบภาพ 3 มิติ โดย		

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)	ความรู้ (Knowledge)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skills)	ทักษะทั่วไป (Generic Skills)	ทัศนคติ คุณธรรม (Attitude)
	K218 โปรแกรมการออกแบบโครงสร้าง 3 มิติ K219 การใช้เครื่องมือสร้างวัตถุ การขึ้นรูป ผลิตภัณฑ์ในการสร้างภาพ 3 มิติ K220 การกำหนดพื้นผิว วัสดุของวัตถุ การให้ แสง การกำหนดมุมมอง ความละเอียดภาพ สภาพแวดล้อมของวัตถุ	โปรแกรมสำเร็จรูป SS214 บันทึกไฟล์เพื่อนำไปประยุกต์ ร่วมกับโปรแกรมอื่น SS215 การทำให้เป็นภาพเหมือนจริง (Render) และการสร้าง สภาพแวดล้อมของวัตถุ SS216 การนำเสนอผลงาน 3 มิติ พร้อมตัวอย่างและภาพประกอบ		
	K221 หลักการและวิธีการใช้โปรแกรม คอมพิวเตอร์สำเร็จรูปในการสร้างวัตถุ 3 มิติ สำหรับงานออกแบบผลิตภัณฑ์ K222 หลักการจัดการวัสดุ และแสง และสร้าง ภาพเสมือนจริง K223 เครื่องมือในการสร้างรูปทรงเรขาคณิตให้ เคลื่อนไหวได้อย่างเป็นธรรมชาติ K224 การเรนเดอร์แสงและเงาเพื่อการ เปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในเวลาจริง รวมทั้งแสงของ วัสดุและกล้อง	SS217 ออกแบบรายละเอียดของ แบบจำลอง เอฟเฟกต์ให้วัตถุมีความ สมจริง และการเคลื่อนไหว		

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)	ความรู้ (Knowledge)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skills)	ทักษะทั่วไป (Generic Skills)	ทัศนคติ คุณธรรม (Attitude)
	K225 แนวทางการออกแบบบรรจุภัณฑ์แต่ละประเภทโดยอาศัยเทคโนโลยีและความคิดสร้างสรรค์ K226 เรียนรู้และวิเคราะห์แนวโน้มนวัตกรรมบรรจุภัณฑ์ในอนาคต K227 บรรจุภัณฑ์ที่เป็นนวัตกรรมใหม่ที่ยั่งยืน ใช้งานได้จริง และมีประโยชน์ เป็นไปตามแนวโน้มของผู้บริโภคในอนาคตอย่างชัดเจน	SS218 ออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่สามารถใช้นวัตกรรมในการเพิ่มมูลค่าได้ SS219 ใช้เทคโนโลยีในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ SS220 การประยุกต์ใช้วัสดุในการออกแบบบรรจุภัณฑ์		
	K228 แนวคิด หลักการการออกแบบเครื่องปั้นดินเผาด้วยคอมพิวเตอร์ K229 ความรู้เกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) สำหรับการออกแบบ K230 ประเภทของปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) สำหรับการออกแบบ K231 กระบวนการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) สำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา	SS221 ออกแบบเครื่องปั้นดินเผาด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ร่วมกับเครื่องมือออกแบบด้วยปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) SS222 ใช้งานคำสั่งต่าง ๆ ของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อการออกแบบเครื่องปั้นดินเผา 3 มิติ		

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)	ความรู้ (Knowledge)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skills)	ทักษะทั่วไป (Generic Skills)	ทัศนคติ คุณธรรม (Attitude)
	K232 กระบวนการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อ การออกแบบเครื่องปั้นดินเผา 3 มิติ K233 วัสดุและอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับการใช้ เครื่องพิมพ์ 3 มิติ K234 กระบวนการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์และ เครื่องพิมพ์ 3 มิติ K235 กระบวนการสร้างผลิตภัณฑ์ เครื่องปั้นดินเผา	SS223 สร้างผลงานการออกแบบ เครื่องปั้นดินเผาด้วยเครื่องพิมพ์ 3 มิติ SS224 สร้างผลิตภัณฑ์ เครื่องปั้นดินเผา		
PLO3 สื่อสารภาษาไทย และ ภาษาอังกฤษในการนำเสนอ งาน	K301 รูปแบบ และประเภทของสื่อ K302 การทำ Art Work K303 การเลือกใช้รูปแบบตัวอักษร K304 สีตามบุคลิกภาพและความหมายของสี K305 สีในระบบการพิมพ์ และในระบบแสงแสดง ภาพ K306 รูปแบบตัวอักษร K307 รูปแบบภาพประกอบ K308 รูปแบบภาพประกอบ K309 การออกแบบเครื่องหมายการค้า	SS301 ออกแบบกราฟิกเพื่อการ สื่อสารลงในสื่อสิ่งพิมพ์		

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)	ความรู้ (Knowledge)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skills)	ทักษะทั่วไป (Generic Skills)	ทัศนคติ คุณธรรม (Attitude)
	K310 สื่อสารแนวคิด กระบวนการ และผลงาน ออกแบบด้านศิลปะและการออกแบบ K311 โครงสร้างประโยคและรูปแบบการสื่อสารที่ ใช้ในการอธิบายผลงาน K312 การเตรียมข้อมูลเพื่อผสมผลงาน K313 การพูดและการเขียน	SS302 นำเสนอผลงานออกแบบเพื่อ ถ่ายทอดแนวคิด และขั้นตอนการ ออกแบบ SS303 นำเสนอการจัดการผลิตภัณฑ์ และแสดงสินค้าทางศิลปะและการ ออกแบบทั้งภาษาไทยและ ภาษาอังกฤษ		
PLO4 สังเคราะห์และประเมิน งานศิลปะและการออกแบบ	K401 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการวิจัย K402 การกำหนดปัญหาการวิจัย K403 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องและสมมุติฐานการ วิจัย K404 ตัวแปรในการวิจัย K405 การออกแบบวิจัย K406 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง K407 เครื่องมือวิจัย K408 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการ วิจัย K409 การเขียนเค้าโครงและรายงานการวิจัย	SS401 สืบค้นงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง SS402 เขียนข้อเสนอโครงการวิจัยที่ ผู้เรียนสนใจ SS403 บอกแนวคิด ออกแบบ ผลิตภัณฑ์ (Concept Design) SS404 ออกแบบร่างผลิตภัณฑ์ SS405 สร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบจาก กระบวนการศึกษา การวิเคราะห์จาก แนวคิดจากออกแบบ SS406 วิเคราะห์เครื่องมือในการวิจัย		

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)	ความรู้ (Knowledge)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skills)	ทักษะทั่วไป (Generic Skills)	ทัศนคติ คุณธรรม (Attitude)
	K410 การประเมินผลงานวิจัย K411 หลักการระเบียบวิธีการวิจัย K412 การเก็บรวบรวมข้อมูล K413 เทคนิคการวิเคราะห์ข้อมูลผลการวิจัย K414 การนำเสนอผลการวิจัย	SS407 ประเมินผลการออกแบบ ผลิตภัณฑ์ SS408 เขียนสรุปและอภิปรายผล SS409 เขียนบทความวิจัยเพื่อการ เผยแพร่ SS410 จัดนิทรรศการผลงานการ ออกแบบผลิตภัณฑ์		
PLO5 อธิบายแนวคิดการเป็น ผู้ประกอบการด้านศิลปะและ การออกแบบในยุคดิจิทัล	K501 ความสำคัญของเศรษฐกิจดิจิทัลต่อการ เป็นผู้ประกอบการ K502 องค์ประกอบของธุรกิจ K503 ปัจจัยพื้นฐานในการดำเนินธุรกิจ K504 ประเพณีและวิวัฒนาการของธุรกิจดิจิทัล K505 เปรียบเทียบลักษณะของยุคเดิมและยุค ใหม่ K506 การใช้เทคโนโลยีและนำเสนอในการขาย สินค้า K507 ผลลัพธ์ของการเป็นผู้ประกอบการ	SS501 สาธิตการขายออนไลน์ SS502 เขียนสตอรี่บอร์ด (Storyboard)		

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)	ความรู้ (Knowledge)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skills)	ทักษะทั่วไป (Generic Skills)	ทัศนคติ คุณธรรม (Attitude)
	K508 ตัวชี้วัดหรือคุณลักษณะของการเป็นผู้ประกอบการ K509 อธิบายแนวความคิดการเป็นผู้ประกอบการด้านการออกแบบในยุคดิจิทัล			
	K510 การวิเคราะห์ผู้บริโภคด้านกายภาพ ด้านจิตวิทยา และเชิงการตลาด K511 บรรจุภัณฑ์แต่ละประเภทที่สอดคล้องกับข้อกำหนดของกฎระเบียบและมาตรฐาน K512 บรรจุภัณฑ์และภาพลักษณ์ที่มีความสำคัญต่อธุรกิจ K513 เทคนิคเลือกบรรจุภัณฑ์ให้เหมาะกับธุรกิจ	SS504 ออกแบบและสร้างพัฒนาบรรจุภัณฑ์ที่สอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้บริโภคและ เสริมสร้างภาพลักษณ์		
	K514 บทบาทของผลิตภัณฑ์และราคา K515 หลักการบริหารและการพัฒนาการตลาด K516 ลักษณะงานการบริหารผลิตภัณฑ์ K517 การตัดสินใจเกี่ยวกับส่วนประสมผลิตภัณฑ์ K518 การพัฒนากลยุทธ์วงจรชีวิตผลิตภัณฑ์ K519 การพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่	SS505 ประเมินราคาสินค้า SS506 สร้างกลยุทธ์ราคาที่มีประสิทธิภาพต่อการพัฒนาส่วนแบ่งการตลาด SS507 จัดแสดงสินค้าในรูปแบบจำลอง		

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)	ความรู้ (Knowledge)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skills)	ทักษะทั่วไป (Generic Skills)	ทัศนคติ คุณธรรม (Attitude)
	K520 การบริหารราคา และกำหนดราคา K523 ความเป็นมา และกระบวนการของการ สร้างแรงบันดาลใจ เพื่อการเป็นผู้ประกอบการ K524 ขั้นตอน และกระบวนการ จัดงานแสดง สินค้าหรือบริการ K525 การจัดแสดงสินค้าและบริการเพื่อ ตอบสนองความต้องการในระดับภูมิภาค ระดับชาติและระดับนานาชาติ K526 อธิบายแนวทางการจัดการผลิตภัณฑ์และ การแสดงสินค้า	SS508 ออกแบบนิทรรศการแสดง สินค้าหรือบริการ ในรูปแบบ นวัตกรรมหรือผลิตภัณฑ์ใหม่ได้ SS509 ประยุกต์กระบวนการ ออกแบบจัดงานแสดงสินค้า เพื่อการ เป็นผู้ประกอบการ SS510 ออกแบบนิทรรศการจัดงาน แสดงสินค้า		
	K527 กำหนดแนวความคิดการออกแบบ เฟอร์นิเจอร์ที่ ตอบโจทย์ความสวยงามและ ฟังก์ชันการใช้งาน K528 การสร้างภาพลักษณ์ธุรกิจแฟชั่น K529 หลักการจัดแสดงสินค้าแฟชั่น K530 องค์ประกอบ ในการออกแบบเพื่อจัดแสดงสินค้าแฟชั่น K531 การเปรียบเทียบราคาสินค้า	SS511 สร้างแนวคิดในการออกแบบ เฟอร์นิเจอร์ SS512 เขียนแบบร่างและกำหนด ขนาดเฟอร์นิเจอร์ SS513 ทำชิ้นงานตัวอย่าง (Mock- up) SS514 เลือกวัสดุให้เหมาะสมต่อการ ผลิต		

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)	ความรู้ (Knowledge)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skills)	ทักษะทั่วไป (Generic Skills)	ทัศนคติ คุณธรรม (Attitude)
	K532 นำเสนอภาพลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ K533 ความเป็นมาของบรรจุภัณฑ์ K534 บทบาทหน้าที่ของบรรจุภัณฑ์ K535 ประเภทของบรรจุภัณฑ์ K536 วัสดุบรรจุภัณฑ์ K537 กรรมวิธีการผลิตบรรจุภัณฑ์ K538 การออกแบบบรรจุภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา K539 การตลาดและพฤติกรรมผู้บริโภคที่ เกี่ยวกับการออกแบบบรรจุภัณฑ์ K540 กฎหมายและมาตรฐานบรรจุภัณฑ์	SS515 เลือกใช้เครื่องมือในการผลิต เฟอร์นิเจอร์ SS516 ออกแบบการจัดวาง ตกแต่งหน้าร้าน SS517 เลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ในการจัด แสดงสินค้าแพชั่นภายในและ ภายนอกร้าน SS518 สร้างบรรจุภัณฑ์ เครื่องปั้นดินเผา		
PLO6 ประยุกต์ใช้ความรู้และ ทักษะด้านศิลปะและการ ออกแบบเพื่อฝึกประสบการณ์ วิชาชีพ	K601 หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับการออกฝึก ประสบการณ์วิชาชีพ K602 กระบวนการและขั้นตอนของฝึก ประสบการณ์ K603 ระเบียบข้อบังคับที่เกี่ยวข้องกับการฝึก ประสบการณ์วิชาชีพ	SS601 เขียนโครงการสัมมนา SS602 จัดกิจกรรมสัมมนาด้านงาน ออกแบบของกลุ่มวิชาชีพ โดยบูรณา การทฤษฎี ความรู้ และประสบการณ์ SS603 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้ พื้นฐานด้านศิลปะการออกแบบที่ จำเป็นสำหรับปฏิบัติงานในสถาน ประกอบการ		

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)	ความรู้ (Knowledge)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skills)	ทักษะทั่วไป (Generic Skills)	ทัศนคติ คุณธรรม (Attitude)
	K604 ความรู้พื้นฐานและเทคนิคในการสมัครงาน อาชีพ เช่น การเลือกสถานประกอบการ การเขียนจดหมายสมัครงาน และการสัมภาษณ์งาน K605 ระบบบริหารงานคุณภาพในสถานประกอบการ K606 วัฒนธรรมองค์กร K607 เทคนิคการเขียนรายงานและการนำเสนอโครงการหรือผลงาน K608 เข้าใจการทำงานสภาพจริงในสถานประกอบการที่ตรงกับสาขาวิชาชีพ K609 มีทักษะในการปฏิบัติงานตามกระบวนการ และหน้าที่ของตำแหน่งงานที่ได้รับมอบหมาย โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้การฝึกปฏิบัติงานจริงเป็นฐาน (Learning Experience) K610 มีเจตคติที่ดีในการเรียนรู้และปฏิบัติงานในสถานประกอบการ K611 ปฏิบัติงานจริงตามระบบที่ได้รับมอบหมาย	SS604 เขียนรายงานการปฏิบัติงานจากประสบการณ์การเรียนรู้ SS605 ประยุกต์ใช้ความรู้ทางทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับวิชาชีพ (Applying the Principle of Knowledge) SS606 ทำงานเสมือนเป็นพนักงานในสถานประกอบการที่ตรงกับวิชาชีพด้านการออกแบบ		

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)	ความรู้ (Knowledge)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skills)	ทักษะทั่วไป (Generic Skills)	ทัศนคติ คุณธรรม (Attitude)
	K612 การวิเคราะห์ปัญหา (Problem Analysis) เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในกระบวนการทำงาน K613 มีความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) K614 การเรียนรู้การแก้ไขปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning)			
PLO7 ประยุกต์ใช้ความรู้และ ทักษะด้านศิลปะและการ ออกแบบเพื่อปฏิบัติสหกิจ ศึกษาและบอกเป้าหมายการ ทำงานในอนาคต	K701 หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับสหกิจศึกษา K702 กระบวนการและขั้นตอนของสหกิจศึกษา K703 ระเบียบข้อบังคับที่เกี่ยวข้องกับสหกิจ ศึกษา K704 ความรู้พื้นฐานและเทคนิคในการสมัครงาน อาชีพ เช่น การเลือกสถานประกอบการ การ เขียนจดหมายสมัครงาน และการสัมภาษณ์งาน K705 ระบบบริหารงานคุณภาพในสถาน ประกอบการ K706 วัฒนธรรมองค์กร K707 เทคนิคการเขียนรายงานและการนำเสนอ โครงการหรือผลงาน	SS701 ฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการการ พัฒนาบุคลิกภาพเพื่อสังคมการ ทำงาน		

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)	ความรู้ (Knowledge)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skills)	ทักษะทั่วไป (Generic Skills)	ทัศนคติ คุณธรรม (Attitude)
	K708 ฝึกอบรมการเตรียมความพร้อมทั้งทางด้านวิชาการ และการปฏิบัติตนในสังคมการทำงาน รวมทั้งดำเนินการตามขั้นตอนของสหกิจศึกษาที่มหาวิทยาลัยกำหนด K709 การประเมินผลอยู่ภายใต้การกำกับดูแลของอาจารย์ที่ปรึกษาของสาขาวิชาและพนักงานที่ปรึกษา ที่สถานประกอบการมอบหมาย และจะต้องจัดทำรายงานเกี่ยวกับงาน K710 นำเสนอสถานประกอบการอุตสาหกรรม หรือสถาบันทางการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม	SS702 ทำงานอย่างเป็นระบบในหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับงานทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ อุตสาหกรรมเป็นระยะเวลาอย่างน้อย 1 ภาคการศึกษา ในฐานะพนักงานชั่วคราว		
PLO8 ไม่คัดลอกผลงานผู้อื่น				A801 ตระหนักถึงความสำคัญของการผลิตผลงานที่เป็นต้นฉบับของตนเอง A802 เคารพในสิทธิและทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)	ความรู้ (Knowledge)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skills)	ทักษะทั่วไป (Generic Skills)	ทัศนคติ คุณธรรม (Attitude)
				A803 ไม่ลอกเลียนแบบหรือคัดลอกผลงานจากแหล่งอื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต A804 แสดงออกถึงความซื่อสัตย์ทางวิชาการและวิชาชีพ A805 ยึดหลักจริยธรรมในการศึกษาค้นคว้าและนำเสนอผลงานอย่างถูกต้อง
				A806 สร้างสรรค์ผลงานโดยไม่ลอกเลียนแบบผลงานของผู้อื่น A807 ให้เครดิตและอ้างอิงที่มาของแนวคิดหรือข้อมูลอย่างเหมาะสม

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)	ความรู้ (Knowledge)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skills)	ทักษะทั่วไป (Generic Skills)	ทัศนคติ คุณธรรม (Attitude)
				A808 เคารพแนวคิด ต้นฉบับของนักออกแบบ อื่นทั้งในและ ต่างประเทศ A809 มีจิตสำนึกในการ สร้างนวัตกรรมที่มาจาก ความคิดและ กระบวนการเรียนรู้ของ ตนเอง A810 พัฒนาแนวคิดบน พื้นฐานของจริยธรรม ทางวิชาชีพ
				A811 พัฒนาผลงาน ออกแบบที่แสดงอัต ลักษณ์ของตนเอง A812 หลีกเลี่ยงการใช้ แนวคิด รูปแบบ หรือ

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)	ความรู้ (Knowledge)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skills)	ทักษะทั่วไป (Generic Skills)	ทัศนคติ คุณธรรม (Attitude)
				ลวดลายจากแหล่งอื่น โดยไม่เหมาะสม A813 ปฏิบัติตามหลัก จริยธรรมในการ สร้างสรรค์ผลงานทุก ขั้นตอน A814 ส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์ผ่าน กระบวนการออกแบบที่ ถูกต้อง A815 ปลูกฝังความ รับผิดชอบต่อผลงานที่ ตนเองผลิตขึ้น
				A816 เคารพภูมิปัญญา ท้องถิ่นและมรดกทาง วัฒนธรรมในการ ออกแบบ

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)	ความรู้ (Knowledge)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skills)	ทักษะทั่วไป (Generic Skills)	ทัศนคติ คุณธรรม (Attitude)
				A817 ไม่นำแบบหรือ ลวดลายของผู้อื่นมาใช้ โดยไม่มีการอ้างอิงหรือ อนุญาต A818 พัฒนาผลงานจาก แนวคิดของตนเองโดยมี พื้นฐานจากการ ศึกษาวิจัย A819 มีจริยธรรมในการ ใช้แรงบันดาลใจจาก แหล่งต่าง ๆ โดยไม่ ลอกเลียนแบบ A820 ส่งเสริมจิตสำนึก ในการอนุรักษ์และ เคารพแหล่งที่มาทาง วัฒนธรรมในงาน ออกแบบ

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)	ความรู้ (Knowledge)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skills)	ทักษะทั่วไป (Generic Skills)	ทัศนคติ คุณธรรม (Attitude)
PLO9 กล้าแสดงความคิดเห็น อย่างสร้างสรรค์ต่อ กระบวนการทำงาน			GS901 แสดงออกถึง ความคิดเห็นเชิง สร้างสรรค์ในชั้นเรียน ผ่านกิจกรรมกลุ่มหรือ การนำเสนอผลงาน GS902 ชักถาม แสดง ความคิดเห็น และให้ ข้อเสนอแนะต่อแนว ทางการทำงานของ ตนเองและผู้อื่นอย่าง สร้างสรรค์และมีเหตุผล GS 903 ฝึกการสะท้อน ความคิด (reflection) เพื่อประเมินแนว ทางการทำงานของ ตนเองและเตรียมความ พร้อมเข้าสู่การทำงาน จริง	

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)	ความรู้ (Knowledge)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skills)	ทักษะทั่วไป (Generic Skills)	ทัศนคติ คุณธรรม (Attitude)
			GS 904 กล้าแสดงความคิดเห็นต่อกระบวนการทำงานในองค์กรหรือโครงการที่ได้รับมอบหมายด้วยมารยาททางวิชาชีพ GS905 ให้ข้อเสนอแนะที่สร้างสรรค์ในการพัฒนางานออกแบบหรือการดำเนินงานในสถานประกอบการ GS906 วิเคราะห์ปัญหาในกระบวนการทำงานและแสดงความคิดเห็นเพื่อเสนอแนะทางปรับปรุงร่วมกับทีมงาน	
			GS907 แสดงความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์	

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)	ความรู้ (Knowledge)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skills)	ทักษะทั่วไป (Generic Skills)	ทัศนคติ คุณธรรม (Attitude)
			ต่อกระบวนการทำงานที่มีความซับซ้อน และสามารถเสนอแนวทางแก้ไขหรือปรับปรุงได้อย่างมีประสิทธิภาพ GS908 สื่อสารแนวคิดหรือข้อเสนอแนะเชิงวิชาชีพต่อที่ปรึกษาหรือผู้ร่วมงานอย่างมั่นใจและมีเหตุผล GS909 ถ่ายทอดมุมมองส่วนบุคคลที่สนับสนุนการพัฒนางานออกแบบหรือกระบวนการทำงานโดยไม่กระทบต่อความสัมพันธ์ในทีม	
			GS910 แสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอย่าง	

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)	ความรู้ (Knowledge)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skills)	ทักษะทั่วไป (Generic Skills)	ทัศนคติ คุณธรรม (Attitude)
			สร้างสรรค์ในการทำ กิจกรรมกลุ่มและการ วิเคราะห์กรณีศึกษา GS911 แสดงความ คิดเห็นเชิงวิพากษ์ต่อ แนวทางการทำงานหรือ ผลงานออกแบบด้วย ทัศนคติเชิงบวกและมี เหตุผล GS912 ฝึกการสื่อสาร แนวคิดและมุมมอง ตนเองต่อผู้อื่นอย่าง ชัดเจนและมี จรรยาบรรณ GS913 กล้าตั้งคำถาม และเสนอแนวทางใหม่ที่ เป็นประโยชน์ต่อ กระบวนการทำงาน	

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)	ความรู้ (Knowledge)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skills)	ทักษะทั่วไป (Generic Skills)	ทัศนคติ คุณธรรม (Attitude)
			GS914 ป ร ะ เ มื น กระบวนการทำงานของ ตนเองและเพื่อนร่วมทีม พร้อมเสนอแนะแนวทาง ปรับปรุงอย่างสร้างสรรค์	
			GS915 กล้าแสดงความคิด เห็นต่อกระบวนการ ทำงานจริงในสถาน ประกอบการอย่างมี วิจารณญาณ GS916 สื่ อ ส า ร ข้อ เ ส น อ แ น ะ เ ชื ง สร้างสรรค์ต่อผู้ควบคุม งานหรือทีมงานอย่าง เหมาะสมตามบริบท วิชาชีพ GS917 วิเคราะห์ปัญหา ในกระบวนการทำงาน	

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)	ความรู้ (Knowledge)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skills)	ทักษะทั่วไป (Generic Skills)	ทัศนคติ คุณธรรม (Attitude)
			และเสนอแนวทาง พัฒนาหรือปรับปรุงด้วย แนวคิดใหม่ GS918 แสดงบทบาท เชิงรุกในการประชุมหรือ กิจกรรมในองค์กรโดย การแสดงความคิดเห็น อย่างมีคุณค่า GS919 ถ่า ย ท อ ด ประสบการณ์ ความ คิ ด เ หื น แ ล ะ ข้อเสนอแนะที่ได้จาก การปฏิบัติงานสู่การ จัดทำรายงานสหกิจ ศึกษาด้วยความคิด สร้างสรรค์และเป็น ระบบ	

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)	ความรู้ (Knowledge)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skills)	ทักษะทั่วไป (Generic Skills)	ทัศนคติ คุณธรรม (Attitude)
PLO10 อธิบายกระบวนการ คิดเชิงออกแบบผลิตภัณฑ์	K1001 หลักการ ความหมาย กระบวนการคิดเชิงนัก ออกแบบ K1002 การหาข้อมูลข่าวสาร ความเข้าใจ การ สะท้อนความคิดของผู้ใช้ด้วยวิธีการเชิงนัก มนุษยวิทยา	SS1001 การวิเคราะห์สังเคราะห์ ประเด็นปัญหา กำหนดแนวทางการ แก้ปัญหาจากทางเลือกที่หลากหลาย สู่การสร้างแนวคิด SS1002 การสร้างสรรค์งานออกแบบ นวัตกรรมที่ตอบสนองความต้องการ ของผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง SS1003 นำเสนอโมเดลหุ่นจำลองเพื่อ ทดสอบและนำไปสู่การสร้าง นวัตกรรมใหม่		
	K1003 ประวัติการออกแบบกราฟิก K1004 หลักการออกแบบ กราฟิกพื้นฐาน K1005 การออกแบบสัญลักษณ์ K1006 ระบบกริด K1007 กระบวนการขั้นตอนในการดำเนินงาน ออกแบบกราฟิก K1008 การจัดองค์ประกอบ	SS1004 วาดลดทอนด้วยการจัด องค์ประกอบ SS1005 ออกแบบตราสัญลักษณ์ (Logo) และสื่อสิ่งพิมพ์ SS1006 เลือกใช้สีได้ตามบุคลิกภาพ และความหมายของสี SS1007 ประยุกต์ใช้ระบบกริดในการ ออกแบบกราฟิก		

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)	ความรู้ (Knowledge)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skills)	ทักษะทั่วไป (Generic Skills)	ทัศนคติ คุณธรรม (Attitude)
	K1009 ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ K1010 สืบตามบุคลิกภาพและความหมายของสี K1011 สีในระบบการพิมพ์ และในระบบแสง แสดงภาพ K1012 รูปแบบตัวอักษร K1013 รูปแบบภาพประกอบ K1014 ประวัติศาสตร์การแต่งกายของไทยและ ต่างประเทศ K1015 ประเภทของเสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย K1016 วิวัฒนาการแฟชั่น K1017 การวาดโครงร่างรูปร่างคน โครงสร้างหุ่น แสดงแบบแฟชั่น K1018 วัสดุอุปกรณ์ในการออกแบบ K1019 การใช้สีและระบายสี K1020 ประเภท ชนิด ของเสื้อผ้าในงานแฟชั่น K1021 วิวัฒนาการของเฟอร์นิเจอร์ของไทยและ ต่างประเทศ	SS1008 วาดภาพหุ่นแฟชั่นประกอบ เครื่องแต่งกายประเภทต่าง ๆ SS1009 สร้างแนวคิดในการ ออกแบบเสื้อผ้า โดยคำนึงหลักการย ศาสตร์ ประโยชน์ใช้สอย และความ สวยงาม SS1010 ร่างต้นแบบจากแนวคิดใน การออกแบบเฟอร์นิเจอร์ SS1011 สร้างต้นแบบเฟอร์นิเจอร์ อย่างง่าย SS1012 วิเคราะห์การออกแบบโดย คำนึงถึงความสะดวก ความปลอดภัย และความเสมอภาคการใช้งานของคน ทุกกลุ่มวัย เพศและสภาพทาง กายภาพ SS1013 ประยุกต์หลักการออกแบบ เพื่อมวลชนมาใช้ในการออกแบบ พร้อมนำเสนอแนวคิด		

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)	ความรู้ (Knowledge)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skills)	ทักษะทั่วไป (Generic Skills)	ทัศนคติ คุณธรรม (Attitude)
	K1022 การเขียนแบบตามหลักกายวิภาค K1023 ส่วนประกอบของเฟอร์นิเจอร์ K1024 ข้อต่อและการเข้าเดือย K1025 อธิบายแนวคิดจากนักออกแบบเฟอร์นิเจอร์ K1026 ความเป็นมา และความสำคัญของการออกแบบเพื่อมวลชน K1027 หลักการและแนวคิดในการออกแบบเพื่อมวลชน K1028 การออกแบบสภาพแวดล้อมที่ตอบสนองการใช้งานและความต้องการ K1029 ลักษณะทางพฤติกรรมของมนุษย์ K1030 เกณฑ์การออกแบบเพื่อเพื่อมวลชน			
PLO11 ประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ บรรจุภัณฑ์ เฟอร์นิเจอร์ แฟชั่นและสิ่งทอ	K1101 หลักการและทฤษฎีการออกแบบตกแต่งภายใน K1102 การจัดวางพื้นที่ว่าง K1103 การจัดวางเครื่องเรือน K1104 การออกแบบแสงไฟ	SS1101 เขียนแบบเฟอร์นิเจอร์ตกแต่งภายใน SS1102 สร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบตกแต่งภายใน		

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)	ความรู้ (Knowledge)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skills)	ทักษะทั่วไป (Generic Skills)	ทัศนคติ คุณธรรม (Attitude)
	K1105 การสร้างบรรยากาศให้เหมาะสมกับ สภาพแวดล้อม			
	K1106 หลักการออกแบบเฟอร์นิเจอร์แบบถอด ประกอบ K1107 รูปแบบเฟอร์นิเจอร์และประเภทชุดที่ ผลิตในระบบอุตสาหกรรม K1108 อุปกรณ์ เครื่องมือ เครื่องจักรที่ใช้ผลิต	SS1103 เขียนแบบเฟอร์นิเจอร์ถอด ประกอบ SS1104 สร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบ เฟอร์นิเจอร์ถอดประกอบ		
	K1109 กระบวนการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ K1110 วัสดุในการผลิต K1111 เทคนิคในการออกแบบ K1112 การประเมินราคา	SS1105 นำวัสดุในท้องถิ่นมาสร้าง เฟอร์นิเจอร์		
	K1113 เรียนรู้การใช้อุปกรณ์การตัดเย็บจักร เย็บผ้า K1114 การตัดผ้า การเย็บผ้า K1115 การวัดตัว หลักการสร้างแบบโครงสร้าง พื้นฐาน	SS1106 คำนวณผา การวางผ้าการ ตัดผา และการประกอบชิ้นงาน SS1107 สร้างแบบเสื้อผ้า		
	K1116 หุ่นและการเลือกใช้หุ่น K1117 การใช้วัสดุอุปกรณ์	SS1108 ตัดแบบเสื้อบนหุ่น SS1109 ดัดแปลงแบบตัดบนหุ่น		

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)	ความรู้ (Knowledge)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skills)	ทักษะทั่วไป (Generic Skills)	ทัศนคติ คุณธรรม (Attitude)
	K1118 การเลือกใช้ผ้า K1119 การวางแผนรากฐาน บนหุ่น			
	K1120 ความเป็นมาและวิวัฒนาการในการ ออกแบบบรรจุภัณฑ์ตั้งแต่สมัยเริ่มแรกจนถึง ปัจจุบัน K1121 บทบาทหน้าที่หลักการออกแบบ และ ประเภทของบรรจุภัณฑ์ K1122 การออกแบบโครงสร้าง และเรขศิลป์ ตราสินค้าบนบรรจุภัณฑ์ K1123 เทคนิคในการออกแบบโครงสร้าง และการ ออกแบบ ลักษณะกราฟิกในบรรจุภัณฑ์	SS1110 ประยุกต์วัสดุที่ใช้ในบรรจุ ภัณฑ์ โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ใน การออกแบบ SS1111 ออกแบบเป็นรูปแบบผลงาน สามมิติ และบรรจุภัณฑ์จริง		
	K1124 การบูรณาการความรู้ด้านศิลปะและการ ออกแบบ และภูมิปัญญาท้องถิ่น K1125 กระบวนการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ที่ เน้นผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง (User-Centered Design)	SS1112 สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ชุมชน ที่มีความร่วมสมัย SS1113 ฝึกกระบวนการทำงานจริง ทั้งด้านแนวคิด ทักษะการออกแบบ		

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)	ความรู้ (Knowledge)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skills)	ทักษะทั่วไป (Generic Skills)	ทัศนคติ คุณธรรม (Attitude)
	K1126 การเรียนรู้ตั้งแต่การสำรวจคุณค่าทางวัฒนธรรม การวิเคราะห์รูปแบบ รูปร่าง พื้นผิว วัสดุ และเทคนิคการผลิตต้นแบบ K1127 การวางแผนการตลาด การสร้างแบรนด์ การสื่อสารคุณค่า และ K1128 การพัฒนาผลิตภัณฑ์อย่างยั่งยืนในบริบทของชุมชน	SS1114 วิเคราะห์ข้อมูล การทำงานร่วมกับชุมชน และการประเมินผลิตภัณฑ์ SS1115 นำความรู้ไปใช้ในวิชาชีพด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และการพัฒนาท้องถิ่น		
PLO12 เข้าใจและอธิบายแนวคิดการออกแบบเครื่องปั้นดินเผา	K1201 การกำหนดหัวข้อและวัตถุประสงค์การออกแบบเครื่องปั้นดินเผา K1202 แนวคิดและแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องปั้นดินเผา K1203 การสร้างต้นแบบ และการพัฒนาการออกแบบเครื่องปั้นดินเผา	SS1201 ออกแบบและสร้างสรรค์เครื่องปั้นดินเผา SS1202 อธิบายกระบวนการผลิตเครื่องปั้นดินเผา		
	K1204 หลักการออกแบบเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยมือ K1205 กระบวนการขึ้นรูปเครื่องปั้นดินเผาด้วยมือ	SS1203 ออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยมือ		

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)	ความรู้ (Knowledge)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skills)	ทักษะทั่วไป (Generic Skills)	ทัศนคติ คุณธรรม (Attitude)
	K1206 เครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้ในการขึ้นรูป เครื่องปั้นดินเผาด้วยมือ K1207 แรงบันดาลใจในการออกแบบ เครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยมือ			
	K1208 หลักการออกแบบเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้น รูปด้วยแป้นหมุน K1209 แรงบันดาลใจในการออกแบบ เครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยแป้นหมุน	SS1204 ออกแบบและสร้างผลงาน เครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยแป้น หมุน		
	K1210 หลักการออกแบบเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้น รูปด้วยพิมพ์ K1211 กระบวนการขึ้นรูปเครื่องปั้นดินเผาด้วย พิมพ์ ทั้งแบบหล่อตัน (Solid Casting) และแบบ หล่อลง (Drain Casting) K1212 เครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้ในการขึ้นรูป เครื่องปั้นดินเผาด้วยพิมพ์ K1213 แรงบันดาลใจในการออกแบบ เครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยพิมพ์	SS1205 ออกแบบและสร้างสรรค์ ผลงานเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วย พิมพ์		

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)	ความรู้ (Knowledge)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skills)	ทักษะทั่วไป (Generic Skills)	ทัศนคติ คุณธรรม (Attitude)
	K1214 แนวคิดทางศาสนาและความเชื่อ K1215 ประเภทผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาเพื่อ ศาสนาและความเชื่อ K1216 แนวคิดและแรงบันดาลใจในการ ออกแบบเครื่องปั้นดินเผาเพื่อศาสนาและความ เชื่อ	SS1206 สร้างผลิตภัณฑ์ เครื่องปั้นดินเผาที่เกี่ยวข้องกับศาสนา และความเชื่อ		
	K1217 ความหมายและความสำคัญ K1218 ประเภทของที่ระลึกและของตกแต่ง K1219 หลักการออกแบบเครื่องปั้นดินเผาของที่ ระลึกและตกแต่ง K1220 แนวคิดและแรงบันดาลใจในการ ออกแบบเครื่องปั้นดินเผาของที่ระลึกและตกแต่ง	SS1207 สร้างผลิตภัณฑ์ เครื่องปั้นดินเผาของที่ระลึกและ ตกแต่ง		
	K1221 ทฤษฎี หลักการออกแบบเครื่องประดับ K1222 ประเภทเครื่องประดับ K1223 กระบวนการออกแบบเครื่องประดับ K1224 แนวคิดและแรงบันดาลใจในการ ออกแบบเครื่องประดับเครื่องปั้นดินเผา	SS1208 สร้างผลิตภัณฑ์ เครื่องประดับจากเครื่องปั้นดินเผา		

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)	ความรู้ (Knowledge)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skills)	ทักษะทั่วไป (Generic Skills)	ทัศนคติ คุณธรรม (Attitude)
	K1225 ความหมายและความสำคัญ ประเภทของ เครื่องปั้นดินเผาในชีวิตประจำวัน K1226 กระบวนการออกแบบเครื่องปั้นดินเผาใน ชีวิตประจำวัน K1227 แนวคิดและแรงบันดาลใจในการ ออกแบบ	SS1209 ปฏิบัติการสร้างสรรค์ เครื่องปั้นดินเผาในชีวิตประจำวัน เช่น ภาชนะรับประทานอาหาร เครื่องใช้ในครัวเรือน และการ นำเสนอผลงาน		
PLO13 อธิบายเกี่ยวกับ เครื่องปั้นดินเผา	K1301 ประวัติความเป็นมาของเครื่องปั้นดินเผา K1302 ความหมายและความสำคัญ เครื่องปั้นดินเผา K1303 การจำแนกเครื่องปั้นดินเผา K1304 วัสดุหลักในงานเครื่องปั้นดินเผา K1305 กระบวนการผลิตเครื่องปั้นดินเผา K1306 เครื่องมือและอุปกรณ์ในการผลิต เครื่องปั้นดินเผา	SS1301 เขียนกระบวนการผลิต เครื่องปั้นดินเผา		
	K1307 การจำแนกเนื้อเครื่องปั้นดินเผา K1308 การสร้างส่วนผสมและการคำนวณเนื้อ เครื่องปั้นดินเผา K1309 การเตรียมเนื้อเครื่องปั้นดินเผา	SS1302 คำนวณสูตรเนื้อ เครื่องปั้นดินเผา		

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)	ความรู้ (Knowledge)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skills)	ทักษะทั่วไป (Generic Skills)	ทัศนคติ คุณธรรม (Attitude)
	K1310 เครื่องมือและอุปกรณ์ในการสร้างเนื้อ เครื่องปั้นดินเผา K1311 การวิเคราะห์และทดสอบเนื้อ เครื่องปั้นดินเผาเบื้องต้น K1312 การจำแนกเคลือบเครื่องปั้นดินเผาทุกชนิด เคลือบ K1313 การสร้างส่วนผสมและการคำนวณเคลือบ K1314 การเตรียมเคลือบ K1315 เครื่องมือและอุปกรณ์ในการสร้างเคลือบ K1316 การเคลือบเครื่องปั้นดินเผา การวิเคราะห์ และทดสอบเคลือบเบื้องต้น K1317 หลักการทำพิมพ์และการหล่อ เครื่องปั้นดินเผา K1318 วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำพิมพ์และการ หล่อ K1319 การสร้างส่วนผสม K1320 การสร้างต้นแบบ	SS1303 สร้างผลิตภัณฑ์ด้วยเนื้อ เครื่องปั้นดินเผาจากสูตรที่เหมาะสม ในการผลิต SS1304 คำนวณสูตรเคลือบ เครื่องปั้นดินเผา SS1305 สร้างผลิตภัณฑ์ เครื่องปั้นดินเผาแบบที่มีเคลือบ SS1306 ทำพิมพ์และการหล่อ เครื่องปั้นดินเผา SS1307 ออกแบบเตาเผา SS1308 สร้างเตาเผา และควบคุม การเผาผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา		

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)	ความรู้ (Knowledge)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skills)	ทักษะทั่วไป (Generic Skills)	ทัศนคติ คุณธรรม (Attitude)
	K1321 การสร้างพิมพ์ทั้งแบบหล่อกลง (Drain Casting) หล่อตัน (Solid Casting) K1322 ชนิดของเตาเผาเครื่องปั้นดินเผา K1323 ลักษณะโครงสร้างเตาเผา วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้กับเตาเผา K1324 การออกแบบเตาเผาเครื่องปั้นดินเผา K1325 เครื่องวัดอุณหภูมิ K1326 บรรยากาศการเผา การควบคุมการเผา K1327 ความปลอดภัย การบำรุงรักษาเตาเผา			
PLO14 ประยุกต์ใช้กระบวนการผลิตในการสร้างสรรค์เครื่องปั้นดินเผา	K1401 หลักการขึ้นรูปเครื่องปั้นดินเผาด้วยแป้นหมุน K1402 เครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้ในการขึ้นรูปเครื่องปั้นดินเผาด้วยแป้นหมุน K1403 โครงสร้างและการทำงานของแป้นหมุน K1404 การบำรุงรักษาแป้นหมุน	SS1401 ขึ้นรูปเครื่องปั้นดินเผาด้วยการใช้ด้วยแป้นหมุนในการขึ้นรูปทรงพื้นฐาน SS1402 ตกแต่งผลิตภัณฑ์ที่ขึ้นรูปด้วยแป้นหมุน		
	K1405 รูปแบบเทคนิคเคลือบเครื่องปั้นดินเผาแบบดั้งเดิมและสมัยใหม่	SS1403 สร้างผลงานเคลือบเครื่องปั้นดินเผา SS1404 ตกแต่งเครื่องปั้นดินเผา		

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ระดับหลักสูตร (PLOs)	ความรู้ (Knowledge)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skills)	ทักษะทั่วไป (Generic Skills)	ทัศนคติ คุณธรรม (Attitude)
	K1406 การใช้เคลือบเป็นองค์ประกอบสำคัญของ การออกแบบและการสร้างสรรค์งานศิลปะ เครื่องปั้นดินเผา K1407 รูปแบบการตกแต่งเครื่องปั้นดินเผา K1408 กรรมวิธีการตกแต่งเครื่องปั้นดินเผา K1409 เครื่องมือ วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการ ตกแต่งเครื่องปั้นดินเผา K1410 หลักการควบคุมคุณภาพเบื้องต้น K1411 หลักการทดสอบและวิเคราะห์คุณภาพ เครื่องปั้นดินเผา K1412 การสุ่มตัวอย่าง K1413 การควบคุมคุณภาพวัตถุดิบ K1414 การควบคุมคุณภาพกระบวนการผลิต เครื่องปั้นดินเผา K1415 เครื่องมือการควบคุมคุณภาพ (QC Tools) K1416 แนวทางแก้ไขคุณภาพเครื่องปั้นดินเผา K1417 การเขียนรายงานผลการควบคุมคุณภาพ	SS1405 วิเคราะห์คุณภาพ เครื่องปั้นดินเผา SS1406 ออกแบบการบริหารงาน คุณภาพเครื่องปั้นดินเผา SS1407 เขียนรายงานผลการควบคุม และการบริหารคุณภาพ เครื่องปั้นดินเผา		

ตอนที่ 5 ตารางแสดงความสัมพันธ์ระหว่างรายวิชากับสมรรถนะและคำอธิบายรายวิชา

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	Knowledge	Specific Skill	Generic Skill	Attitude	คำอธิบายรายวิชา
วิชาแกน							
DESI111	วาดเส้น Drawing	3(2-2-5)	K101 K102 K103 K104 K105 K106 K107 K108	SS101 SS102 SS103			ความสำคัญของการวาดเส้น ลักษณะของการวาดเส้นศิลปะในยุค วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการวาดเส้น หลักการให้แสงและน้ำหนักในการแรเงา โครงสร้างสัดส่วนรูปร่างรูปทรงเรขาคณิต สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม ทรงกรวย ทรงกระบอก ทรงกลม ลักษณะพื้นผิวของวัตถุ ผิวด้าน ผิวมันวาว ผิวโปร่งใส หลักการเขียนภาพทัศนียภาพที่มีระยะใกล้-ไกล แบบ 1 จุด 2 จุด และ 3 จุด อธิบายแนวความคิดการวาดเส้น วาดภาพลายเส้นพร้อมด้วยการให้น้ำหนัก ความเข้ม แสงและเงา ลักษณะผิว กำหนดระยะใกล้ไกลจากหุ่นรูปทรงเรขาคณิต วัตถุต่าง ๆ ทั้งที่เป็นธรรมชาติและที่มนุษย์สร้างขึ้น เขียนทัศนียภาพของสถานที่จริง
DESI112	องค์ประกอบศิลปะและการออกแบบ Composition of Art and Design	3(2-2-5)	K109 K110 K111 K112 K113 K114	SS104 SS105 SS107 SS108			หลักการพื้นฐานทางองค์ประกอบศิลป์ หลักทัศนธาตุที่สำคัญในการสร้างงานศิลปะ แนวคิดในการสร้างสรรค์งานทางทัศนศิลป์ ความงามและสุนทรียภาพ ความหมายขององค์ประกอบศิลป์ หลักการใช้งานองค์ประกอบศิลป์ แนวความคิดและทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์ หลักการจัดองค์ประกอบทางศิลป์ โครงสร้างขององค์ประกอบศิลป์ ทฤษฎีสี ความหมายของสีและการใช้สี

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	Knowledge	Specific Skill	Generic Skill	Attitude	คำอธิบายรายวิชา
			K115 K116 K117 K118 K119 K120				ชนิดที่แตกต่างกัน อธิบายส่วนประกอบของศิลปะที่มองเห็นตามหลักทัศนธาตุ เขียนภาพทางทัศนศิลป์ ประกอบด้วย จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนักอ่อน-แก่ พื้นที่ว่าง พื้นผิว และสี แรเงาด้วยดินออส สีน้ำ และสีไม้ วาดเส้น 2 มิติและ 3 มิติ ระบายสีด้วยสีโปสเตอร์ สีโยเคน และสีโคปิก ประยุกต์ใช้หลักการจัดองค์ประกอบเพื่อสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบ
DESI113	ประวัติศาสตร์ศิลปะและการออกแบบ History of Art and Design	3(3-0-6)	K121 K122 K123 K124 K125 K126	SS109			ศิลปะยุคก่อนประวัติศาสตร์ ศิลปะไทย ศิลปะตะวันตก ศิลปะยุโรป และศิลปะตะวันออก วิวัฒนาการศิลปะในการออกแบบ แนวความคิดหลักทางด้านศิลปะ ปัจจัยและอิทธิพลที่มีต่อศิลปะและการออกแบบของไทย ศิลปะวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่น อธิบายแนวคิดการออกแบบจากศิลปะในแต่ละยุคประยุกต์ใช้ศิลปะไทยและสากลในแต่ละยุคในสร้างสรรค์งานออกแบบ
DESI114	การเขียนแบบ Working Drawing	3(2-2-5)	K127 K128 K129 K130	SS110 SS111 SS112 SS113 SS114 SS115			หลักการเขียนแบบและความหมายของเส้น มาตรฐานสัญลักษณ์ที่ใช้ในการเขียนแบบอุตสาหกรรม มาตราส่วนและการแสดงมิติ ระบบการเขียนแบบมาตรฐานสากล เขียนตัวอักษร เขียนภาพตามหลักเรขาคณิต รูปตัด ภาพฉาย ภาพการประกอบ และภาพคลี่ เขียนรูปทรง 3 มิติ เขียนทัศนียภาพของผลิตภัณฑ์ เขียนภาพหุ่นนิ่ง โดยคำนึงถึงการร่างภาพ การวางแผน รูปทรง พื้นผิว

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	Knowledge	Specific Skill	Generic Skill	Attitude	คำอธิบายรายวิชา
							น้ำหนักแสงเงา ระยะ เทคนิค ความสมดุล และระยะของภาพ วาดภาพเสมือนจริง
DESI115	ศิลปะสื่อผสม Mixed Media Art		K131 K132	SS116 SS117			แนวความคิด รูปแบบสร้างสรรค์ ทดลองและปฏิบัติการใช้วัสดุธรรมชาติ วัสดุสังเคราะห์ ตลอดจนการใช้เครื่องมือ เทคโนโลยี หรือสื่อผสมผสมผสาน ด้วยเทคนิคที่ เน้นความคิดสร้างสรรค์ในการแสดงออกมาเป็นผลงานทัศนศิลป์
DESI1311	คอมพิวเตอร์สำหรับ ออกแบบกราฟิก Computer for Graphic Design	3(2-2-5)	K201 K202 K203 K204 K205	SS201 SS002 SS203			หลักการและวิธีการใช้เครื่องมือของโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบกราฟิก 2 มิติ ประเภทภาพถ่ายเส้นประภาพภาพประกอบเรื่องราว การตกแต่งภาพ นำเสนอแนวความคิดอย่างเป็นลำดับขั้นตอน ร่วมกับผลงานการออกแบบกราฟิก ใช้เครื่องมือในโปรแกรมออกแบบภาพ 2 มิติ ประยุกต์ใช้โปรแกรมในการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบกราฟิกภาพ 2 มิติ เตรียมไฟล์งานจากโปรแกรม 2 มิติ เพื่อผลิตชิ้นงานจริง
DESI395	ระเบียบวิธีวิจัย ออกแบบศิลปะร่วม สมัย Research Methodology in Art	3(3-0-6)	K401 K402 K403 K404 K405	SS401 SS402			ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการวิจัย การกำหนดปัญหาการวิจัย วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องและสมมุติฐานการวิจัย ตัวแปรในการวิจัย การออกแบบวิจัย ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือวิจัย การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิจัย การเขียนเค้าโครงและ

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	Knowledge	Specific Skill	Generic Skill	Attitude	คำอธิบายรายวิชา
	Contemporary Design		K406 K408 K410				รายงานการวิจัย การประเมินผลงานวิจัย สืบค้นงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เขียนข้อเสนอโครงการวิจัยที่ผู้เรียนสนใจ
DESI312	การคิดเชิงออกแบบ Design Thinking	3(2-2-5)	K1001 K1002	SS1001 SS1002 SS1003			หลักการ ความหมาย กระบวนการคิดเชิงนักออกแบบ การหาข้อมูลข่าวสาร ความเข้าใจ การสะท้อนความคิดของผู้ใช้ด้วยวิธีการเชิงนักมนุษยวิทยา การวิเคราะห์สังเคราะห์ประเด็นปัญหา กำหนดแนวทางการแก้ปัญหาจากทางเลือกที่หลากหลายสู่การสร้างแนวคิด การสร้างสรรค์งานออกแบบ นวัตกรรมที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง นำเสนอโมเดลหุ่นจำลองเพื่อทดสอบและนำไปใช้สู่การสร้างนวัตกรรมใหม่
DESI352	การสื่อสาร ภาษาอังกฤษในงาน ศิลปะและการ ออกแบบ English for Communication in Art and Design	3(3-0-6)	K310 K311 K312 K313	SS302			สื่อสารแนวคิด กระบวนการ และผลงานออกแบบด้านศิลปะและการออกแบบ โครงสร้างประโยคและรูปแบบการสื่อสารที่ใช้ในการอธิบายผลงาน ทักษะการพูดและการเขียนเพื่อการนำเสนอ การเตรียมข้อมูลแฟ้มสะสมผลงาน และการนำเสนอผลงานออกแบบเพื่อถ่ายทอดแนวคิด และขั้นตอนการออกแบบ

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	Knowledge	Specific Skill	Generic Skill	Attitude	คำอธิบายรายวิชา
DESI451	การเป็นผู้ประกอบการ ธุรกิจสร้างสรรค์ในยุค ดิจิทัล Entrepreneurship in Creative Business in the Digital Era	3(2-2-5)	K501 K502 K503 K504 K505 K506 K507 K508 K509	SS501 SS502			ความสำคัญของเศรษฐกิจดิจิทัลต่อการเป็นผู้ประกอบการ องค์ประกอบของธุรกิจ ปัจจัยพื้นฐานในการดำเนินธุรกิจ ประเภท และวิวัฒนาการของธุรกิจดิจิทัล เปรียบเทียบลักษณะของยุคเดิม และยุคใหม่ การใช้เทคโนโลยีและนำเสนอในการขายสินค้า ผลลัพธ์ของการเป็นผู้ประกอบการ ตัวชี้วัดหรือคุณลักษณะของ การเป็นผู้ประกอบการอธิบายแนวความคิดการเป็นผู้ประกอบการ ด้านการออกแบบในยุคดิจิทัล สาธิตการขายออนไลน์ เขียนสตอรี่ บอร์ด (Storyboard)
DESI496	การศึกษาอิสระทาง ศิลปะและการ ออกแบบสมัย	3(2-2-5)	K411 K412 K413 K414	SS403 SS404 SS405 SS406 SS408		A801 A802 A803 A804 A805	หลักการระเบียบวิธีการวิจัย การเก็บรวบรวมข้อมูล เทคนิคการ วิเคราะห์ข้อมูลผลการวิจัย การนำเสนอผลการวิจัย บอกแนวคิด ออกแบบผลิตภัณฑ์ (Concept Design) ออกแบบร่างผลิตภัณฑ์ สร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบจากกระบวนการศึกษา การวิเคราะห์จาก แนวคิดจากออกแบบ วิเคราะห์เครื่องมือในการวิจัย ประเมินผล การออกแบบผลิตภัณฑ์ เขียนสรุปและอภิปรายผล เขียนบทความ วิจัยเพื่อการเผยแพร่ จัดนิทรรศการผลงานการออกแบบ ผลิตภัณฑ์

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	Knowledge	Specific Skill	Generic Skill	Attitude	คำอธิบายรายวิชา
วิชาเอก ออกแบบผลิตภัณฑ์							
DESI116	ออกแบบภาพร่างผลิตภัณฑ์ Sketch Products Design	3(2-2-5)	K133 K134 K134 K136 K137 K138 K138 K140	SS118 SS119 SS120			ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับการออกแบบร่างผลิตภัณฑ์ ลักษณะการออกแบบร่างที่พบโดยทั่วไป การออกแบบร่างผลิตภัณฑ์ประเภทต่าง ๆ การสร้างแนวคิดในการออกแบบร่างผลิตภัณฑ์ กระบวนการร่างภาพ องค์ประกอบพื้นฐานในการออกแบบร่างผลิตภัณฑ์ รูปแบบและประเภทของหุ่นจำลอง (Model) ในการนำเสนอ อธิบายรายละเอียดของงานออกแบบ ออกแบบบรูว์ร่างผลิตภัณฑ์จากแนวคิดรูปทรงเรขาคณิต รูปทรงธรรมชาติ และรูปร่างอิสระ (Idea Sketch) เขียนแบบผลิตภัณฑ์ (Sketch Design) ประกอบด้วย ชื่องาน (Head) แนวความคิด (Concept) ภาพแนวความคิดในการออกแบบ (Idea Sketch) กำหนดขนาดสัดส่วนและหน่วยที่ใช้ ภาพรายละเอียด และภาพเสมือนจริงสร้างหุ่นจำลอง
DESI221	การออกแบบกราฟิก Fundamental Graphic Design	3(2-2-5)	K1003 K1004 K1005 K1006	SS1004 SS1005 SS1006 SS1007			ประวัติการออกแบบกราฟิก หลักการออกแบบกราฟิกพื้นฐาน การออกแบบสัญลักษณ์ ระบบกริด กระบวนการขั้นตอนในการดำเนินงานออกแบบกราฟิก การจัดองค์ประกอบ ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ สีตามบุคลิกภาพและความหมายของสี สีในระบบการพิมพ์ และในระบบแสงแสดงภาพ รูปแบบตัวอักษร รูปแบบ

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	Knowledge	Specific Skill	Generic Skill	Attitude	คำอธิบายรายวิชา
			K1007 K1008 K1009 K1010 K1011 K1012 K1013				ภาพประกอบ วาดลดทอนด้วยการจัดองค์ประกอบ ออกแบบตราสัญลักษณ์ (Logo) และสื่อสิ่งพิมพ์ เลือกใช้สีได้ตามบุคลิกภาพและความหมายของสี ประยุกต์ใช้ระบบกริดในการออกแบบกราฟิก
DESI117	การออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนร่วมสมัย Contemporary Community-Based Product Design	3(2-2-5)	K1124 K1125 K1126 K1127 K1128	SS1112 SS1113 SS1115			บูรณาการความรู้ด้านศิลปะ การออกแบบ และภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ชุมชนที่มีความร่วมสมัย โดยใช้กระบวนการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ที่เน้นผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง (User-Centered Design) เรียนรู้ตั้งแต่การสำรวจคุณค่าทางวัฒนธรรม การวิเคราะห์รูปแบบ รูปร่าง พื้นผิว วัสดุ และเทคนิคการผลิตต้นแบบ ตลอดจนการวางแผนการตลาด การสร้างแบรนด์ การสื่อสารคุณค่า และการพัฒนาผลิตภัณฑ์อย่างยั่งยืนในบริบทของชุมชน ฝึกกระบวนการทำงานจริง ทั้งด้านแนวคิด ทักษะการออกแบบ การวิเคราะห์ข้อมูล การทำงานร่วมกับชุมชน และการประเมินผลิตภัณฑ์ เพื่อให้สามารถนำความรู้ไปใช้ในวิชาชีพด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และการพัฒนาท้องถิ่น

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	Knowledge	Specific Skill	Generic Skill	Attitude	คำอธิบายรายวิชา
DESI222	กราฟิกเพื่อการสื่อสาร Information Graphic Design	3(2-2-5)	K301 K302 K303 K304 K305 K306 K307 K308 K309	SS301			รูปแบบ ประเภท และสื่อปัจจุบัน สื่อสิ่งพิมพ์ประเภทต่าง ๆ การทำ Art Work การเลือกใช้ รูปแบบตัวอักษร สีตามบุคลิกภาพและความหมายของสี สีในระบบการพิมพ์ และในระบบแสงแสดงภาพ รูปแบบตัวอักษร รูปแบบภาพประกอบ รูปแบบภาพประกอบ การออกแบบ เครื่องหมายการค้า ออกแบบกราฟิกเพื่อการสื่อสารลงในสื่อสิ่งพิมพ์
DESI321	ออกแบบบรรจุภัณฑ์ สร้างสรรค์ Creative Packaging Design	3(2-2-5)	K1120 ปัจจุบัน K1121 K1122 K1123	SS1110 SS1111		A811 A812 A813 A814 A815	ความเป็นมาและวิวัฒนาการในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ตั้งแต่สมัยเริ่มแรกจนถึงปัจจุบัน บทบาท หน้าที่หลักการออกแบบ และประเภทของบรรจุภัณฑ์ การออกแบบโครงสร้าง และเรขศิลป์ ตราสินค้าบนบรรจุภัณฑ์ เทคนิคในออกแบบโครงสร้าง และการออกแบบ ลักษณะกราฟิกในบรรจุภัณฑ์ ประยุกต์วัสดุที่ใช้ในบรรจุภัณฑ์ โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ ออกแบบเป็นรูปแบบผลงานสามมิติ และบรรจุภัณฑ์จริง
DESI223	นวัตกรรมการ ออกแบบบรรจุภัณฑ์	3(2-2-5)	K225 K226	SS218 SS219		A806 A807	แนวทางการออกแบบบรรจุภัณฑ์แต่ละประเภทโดยอาศัยเทคโนโลยีและความคิดสร้างสรรค์ เรียนรู้และวิเคราะห์แนวโน้ม

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	Knowledge	Specific Skill	Generic Skill	Attitude	คำอธิบายรายวิชา
	Innovation Package Design		K227	SS220		A808 A809 A810	นวัตกรรมบรรจุภัณฑ์ในอนาคต บรรจุภัณฑ์ที่เป็นนวัตกรรมใหม่ที่ยั่งยืน ใช้งานได้จริง และมีประโยชน์ เป็นไปตามแนวโน้มของผู้บริโภคในอนาคตอย่างชัดเจน ออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่สามารถใช้นวัตกรรมในการเพิ่มมูลค่าได้ ใช้เทคโนโลยีในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ การประยุกต์ใช้วัสดุในการออกแบบบรรจุภัณฑ์
DESI231	การเขียนแบบด้วยคอมพิวเตอร์ Computer-Aided Drafting	3(2-2-5)	K206 K207	SS204 SS205			หลักการและวิธีการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปที่ใช้ในการเขียนแบบผลิตภัณฑ์ การใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการเขียนแบบ การใช้คำสั่งต่าง ๆ ในการแก้ไขแบบ การเขียนภาพประกอบ ภาพแยกชิ้น เขียนแบบผลิตภัณฑ์ โดยการกำหนดขนาด และสัดส่วน เขียนภาพแยกชิ้นส่วน และภาพประกอบชิ้นส่วนผลิตภัณฑ์
DESI242	การออกแบบเฟอร์นิเจอร์ Furniture Design	3(2-2-5)	K1021 K1022 K1023 K1024 K1025	SS1010 SS1011			วิวัฒนาการของเฟอร์นิเจอร์ของไทยและต่างประเทศ การเขียนแบบตามหลักกายวิภาค ส่วนประกอบของเฟอร์นิเจอร์ ข้อต่อและการเข้าเดือย อธิบายแนวคิดจากนักการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ ร่างต้นแบบจากแนวคิดในการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ สร้างต้นแบบเฟอร์นิเจอร์อย่างง่าย
DESI241	แฟชั่นและการแต่งกาย Fashion and Clothing	3(2-2-5)	K1014 K1015 K1016	SS1008 SS1009			ประวัติศาสตร์การแต่งกายของไทยและต่างประเทศ ประเภทของเสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย วิวัฒนาการแฟชั่นการวาดโครงร่างรูปร่างคน โครงสร้างหุ่นแสดงแบบแฟชั่น วัสดุอุปกรณ์ในการออกแบบ

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	Knowledge	Specific Skill	Generic Skill	Attitude	คำอธิบายรายวิชา
			K1017 K1018 K1019 K1020				การใช้สีและระบายสี ประเภท ชนิด ของเสื้อผ้าในงานแฟชั่น วาดภาพหุ่นแฟชั่นประกอบเครื่องแต่งกายประเภทต่าง ๆ สร้างแนวคิดในการออกแบบเสื้อผ้า โดยคำนึงหลักการยศาสตร์ ประโยชน์ใช้สอย และความสวยงาม
DESI311	การการออกแบบเพื่อมวลชน Universal Design	3(3-0-6)	K1026 K1027 K1028 K1029 K1030	SS1012 SS1013			ความเป็นมา และความสำคัญของการการออกแบบเพื่อมวลชน หลักการและแนวคิดในการการออกแบบเพื่อมวลชน การออกแบบสภาพแวดล้อมที่ตอบสนองการใช้งานและความต้องการลักษณะทางพฤติกรรมของมนุษย์ เกณฑ์การออกแบบเพื่อเพื่อมวลชน วิเคราะห์การออกแบบโดยคำนึงถึงความสะดวก ความปลอดภัยและความเสมอภาคการใช้งานของคน ทุกกลุ่มวัย เพศ และสภาพทางกายภาพ ประยุกต์หลักการการออกแบบเพื่อมวลชนมาใช้ในการออกแบบพร้อมนำเสนอแนวคิด
DESI322	มัลติมีเดียเพื่อการสื่อสารMultimedia Design for Communication	3(2-2-5)	K208 K209 K210 K211 K212 K213	SS206 SS207 SS208 SS209 SS210 SS211			การเขียนโครงเรื่อง (Storyboard) การถ่ายภาพ การถ่ายวิดีโอ การตัดต่อตัดต่อวิดีโอ การผลิตสื่อมัลติมีเดียเพื่อการสื่อสาร การสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว ประเภท รูปแบบ ของสื่อออนไลน์ การตั้งค่าในโปรแกรม 2 มิติ และโปรแกรมตัดต่อ เพื่อการเผยแพร่ผลงานบนสื่อออนไลน์และออฟไลน์ อธิบายสื่อรูปแบบมัลติมีเดีย สร้างสรรค์สื่อมัลติมีเดีย เลือกรูปแบบของสื่อการออกแบบ เขียน

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	Knowledge	Specific Skill	Generic Skill	Attitude	คำอธิบายรายวิชา
			K214 K215 K216	SS212			โครงเรื่อง (Storyboard) ถ่ายภาพตามองค์ประกอบ และโจทย์ที่กำหนด ใช้เครื่องมือ และโปรแกรมในการตัดต่อ เลือกใช้เสียงรูปแบบตัวอักษร ประยุกต์ใช้มีเดียเดียวเพื่อการสื่อสารในแพลตฟอร์มออนไลน์และออฟไลน์
DESI323	บรรจุภัณฑ์สำหรับธุรกิจ Packaging for Business	3(2-2-5)	K510 K511 K512 K513	SS504			การวิเคราะห์ผู้บริโภคด้านกายภาพ ด้านจิตวิทยา และเชิงการตลาด บรรจุภัณฑ์แต่ละประเภทที่สอดคล้องกับข้อกำหนดของกฎระเบียบและมาตรฐาน บรรจุภัณฑ์และภาพลักษณ์ที่มีความสำคัญต่อธุรกิจ เทคนิคเลือกบรรจุภัณฑ์ให้เหมาะกับธุรกิจ ออกแบบและสร้างพัฒนาบรรจุภัณฑ์ที่สอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้บริโภคและ เสริมสร้างภาพลักษณ์
DESI331	คอมพิวเตอร์สำหรับออกแบบโครงสร้าง 3 มิติ Computer for 3D structures	3(2-2-5)	K217 K218 K219 K220	SS213 SS214 SS215 SS216			หลักการสร้างแบบ 3 มิติ โปรแกรมการออกแบบโครงสร้าง 3 มิติ การใช้เครื่องมือสร้างวัตถุ การขึ้นรูปผลิตภัณฑ์ในการสร้างภาพ 3 มิติ การกำหนดพื้นผิว วัสดุของวัตถุ การให้แสง การกำหนดมุมมอง ความละเอียดภาพสภาพแวดล้อมของวัตถุ การทำให้เป็นภาพเหมือนจริง (Render) และการสร้างสภาพแวดล้อมของวัตถุ การนำเสนอผลงานอย่างเป็นลำดับขั้นตอน พร้อมตัวอย่างและภาพประกอบ ออกแบบภาพ 3 มิติ โดยโปรแกรมสำเร็จรูป บันทึกไฟล์เพื่อนำไปประยุกต์ร่วมกับโปรแกรมอื่น

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	Knowledge	Specific Skill	Generic Skill	Attitude	คำอธิบายรายวิชา
DESI431	คอมพิวเตอร์สำหรับ ออกแบบผลิตภัณฑ์ 3 มิติ Computer for 3D Product Design	3(2-2-5)	K221 K222 K223 K224	SS217			หลักการและวิธีการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปในการสร้างวัตถุ 3 มิติสำหรับงานออกแบบผลิตภัณฑ์ หลักการจัดการวัสดุและแสง และสร้างภาพเสมือนจริง เครื่องมือในการสร้างรูปทรงเรขาคณิตให้เคลื่อนไหวได้อย่างเป็นธรรมชาติ การเรนเดอร์แสงและเงาเพื่อดูการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในเวลาจริง รวมทั้งแสงของวัสดุและกล้อง ออกแบบรายละเอียดของแบบจำลอง เอฟเฟกต์ให้วัตถุมีความสมจริง และการเคลื่อนไหว
DESI351	การจัดการผลิตภัณฑ์ และแสดงสินค้า Product and Exhibition Management	3(2-2-5)	K514 K516 K517 K518 K519 K520 K523 K524 K525	SS505 SS506 SS507 SS508 SS509 SS510			บทบาทของผลิตภัณฑ์และราคา หลักการบริหารและการพัฒนาการตลาด ลักษณะงานการบริหารผลิตภัณฑ์ การตัดสินใจเกี่ยวกับส่วนประสมผลิตภัณฑ์ การพัฒนากลยุทธ์วงจรชีวิตผลิตภัณฑ์ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ การบริหารราคา และกำหนดราคา ความเป็นมา และกระบวนการของการสร้างแรงบันดาลใจเพื่อการเป็นผู้ประกอบการ ขั้นตอน และกระบวนการ จัดงานแสดงสินค้าหรือบริการ การจัดแสดงสินค้าและบริการเพื่อตอบสนองความต้องการในระดับภูมิภาค ระดับชาติและระดับนานาชาติ อธิบายแนวทางการจัดการผลิตภัณฑ์และการแสดงสินค้า ประเมินราคาสินค้า สร้างกลยุทธ์ราคาที่มีประสิทธิภาพต่อการพัฒนาส่วนแบ่งการตลาด จัดแสดงสินค้าในรูปแบบจำลอง

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	Knowledge	Specific Skill	Generic Skill	Attitude	คำอธิบายรายวิชา
							ออกแบบนิทรรศการแสดงสินค้าหรือบริการ ในรูปแบบนวัตกรรม หรือผลิตภัณฑ์ใหม่ได้ ประยุกต์กระบวนการออกแบบจัดงานแสดงสินค้า เพื่อการเป็นผู้ประกอบการ ออกแบบนิทรรศการจัดงานแสดงสินค้า
DESI441	เทคนิคการการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ Techniques Furniture Desig	3(2-2-5)	K1109 K1110 K1111 K1112	SS1105			กระบวนการการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ วัสดุในการผลิต เทคนิคในการออกแบบ การประเมินราคา นำวัสดุในท้องถิ่นมาสร้างเฟอร์นิเจอร์
DESI343	สตูดิโอการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ Furniture Design Studio	3(2-2-5)	K527	SS511 SS512 SS513 SS514 SS515			กำหนดแนวความคิดการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ที่ ตอบโจทย์ ความสวยงามและฟังก์ชันการใช้งาน สร้างแนวคิดในการการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ เขียนแบบร่างและกำหนดขนาดเฟอร์นิเจอร์ ทำชิ้นงานตัวอย่าง (Mock-up) เลือกวัสดุให้เหมาะสมต่อการผลิต เลือกใช้เครื่องมือในการผลิตเฟอร์นิเจอร์
DESI243	ออกแบบตกแต่งภายใน Interior Design	3(2-2-5)	K1101 K1102 K1103 K1104 K1105	SS1101 SS1102			หลักการและทฤษฎีการออกแบบตกแต่งภายใน การจัดวางพื้นที่ว่าง การจัดวางเครื่องเรือน การออกแบบแสงไฟ การสร้างบรรยากาศให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อม เขียนแบบเฟอร์นิเจอร์ ตกแต่งภายใน สร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบตกแต่งภายใน

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	Knowledge	Specific Skill	Generic Skill	Attitude	คำอธิบายรายวิชา
DESI341	การออกแบบเฟอร์นิเจอร์ถอดประกอบ Knock Down Furniture Design	3(2-2-5)	K1106 K1107 K1108	SS1103 SS1104			หลักการการออกแบบเฟอร์นิเจอร์แบบถอดประกอบ รูปแบบเฟอร์นิเจอร์และประเภทชุดที่ผลิตในระบบอุตสาหกรรม อุปกรณ์เครื่องมือ เครื่องจักรที่ใช้ผลิต เขียนแบบเฟอร์นิเจอร์ถอดประกอบ สร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบเฟอร์นิเจอร์ถอดประกอบ
DESI244	การออกแบบลายผ้า Fabric Pattern Design	3(2-2-5)	K141 K142 K143	SS121 SS122 SS123			รูปแบบของลายผ้าจากแนวคิดรูปทรงธรรมชาติ เรขาคณิต และอิสระ เครื่องมือและอุปกรณ์ กระบวนการผลิตจากเทคโนโลยีการพิมพ์ หลักการและแนวความคิดในการเลือกใช้สี ออกแบบลายปัก ทอ มัด และปั้ม สร้างลายผ้าด้วยย้อมสี ใช้เทคโนโลยีในการพิมพ์ลายผ้า
DESI342	แพทเทิร์นและการตัดเย็บ Pattern and sewing	3(2-2-5)	K1113 K1114 K1115	SS1106 SS1107			เรียนรู้การใช้อุปกรณ์การตัดเย็บจักรเย็บผ้า การตัดผ้า การเย็บผ้า การวัดตัว หลักการสร้างแบบโครงสร้างพื้นฐาน คำนวณผ้า การวางผ้าการตัดผ้า และการประกอบชิ้นงาน สร้างแบบเสื้อผ้า
DESI344	การทำแบบตัดและตัดเย็บเสื้อบนหุ่น Pattern Making and Draping	3(2-2-5)	K1116 K1117 K1118 K1119	SS1108 SS1109			หุ่นและการเลือกใช้หุ่น การใช้วัสดุอุปกรณ์ การเลือกใช้ผ้า การวางเส้นรากฐานบนหุ่น ตัดแบบเสื้อบนหุ่น ตัดแปลงแบบตัดบนหุ่น

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	Knowledge	Specific Skill	Generic Skill	Attitude	คำอธิบายรายวิชา
DESI442	การจัดการธุรกิจแฟชั่น Fashion Business Management	3(2-2-5)	K528 K529 K530 K531 K532	SS516 SS517			การสร้างภาพลักษณ์ธุรกิจแฟชั่น หลักการจัดแสดงสินค้าแฟชั่น องค์ประกอบ ในการออกแบบเพื่อจัดแสดงสินค้าแฟชั่น การเปรียบเทียบราคา สินค้า นำเสนอภาพลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ ออกแบบการจัดวางตกแต่งหน้าร้าน เลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ในการจัดแสดงสินค้าแฟชั่น ภายในและภายนอกร้าน
วิชาเอก เครื่องปั้นดินเผา							
DESI161	เครื่องปั้นดินเผาเบื้องต้น Introduction to Pottery	3(2-2-5)	K1301 K1302 K1303 K1304 K1305 K1306	SS1301			ประวัติความเป็นมาของเครื่องปั้นดินเผา ความหมายและความสำคัญเครื่องปั้นดินเผา การจำแนกเครื่องปั้นดินเผา วัตถุดิบหลักในงานเครื่องปั้นดินเผา กระบวนการผลิตเครื่องปั้นดินเผา เครื่องมือและอุปกรณ์ในการผลิตเครื่องปั้นดินเผา เขียนกระบวนการผลิตเครื่องปั้นดินเผา
DESI261	ขึ้นรูปเครื่องปั้นดินเผาด้วยแป้นหมุน Pottery Wheel	3(2-2-5)	K1401 K1402 K1403 K1404	SS1401 SS1402			หลักการขึ้นรูปเครื่องปั้นดินเผาด้วยแป้นหมุน เครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้ในการขึ้นรูปเครื่องปั้นดินเผาด้วยแป้นหมุน โครงสร้างและการทำงานของแป้นหมุน การบำรุงรักษาแป้นหมุน ขึ้นรูปเครื่องปั้นดินเผาด้วยการใช้ด้วยแป้นหมุนในการขึ้นรูปทรงพื้นฐาน ตกแต่งผลิตภัณฑ์ที่ขึ้นรูปด้วยแป้นหมุน

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	Knowledge	Specific Skill	Generic Skill	Attitude	คำอธิบายรายวิชา
DESI262	พิมพ์และการหล่อ Mold Making and Casting	3(2-2-5)	K1317 K1318 K1319 K1320 K1321	SS1306			หลักการพิมพ์และการหล่อเครื่องปั้นดินเผา วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำพิมพ์และการหล่อ การสร้างส่วนผสม การสร้างต้นแบบ การสร้างพิมพ์ทั้งแบบหล่อกลวง (Drain Casting) หล่อตัน (Solid Casting) ทำพิมพ์และการหล่อเครื่องปั้นดินเผา
DESI263	เนื้อเครื่องปั้นดินเผา pottery body	3(2-2-5)	K1307 K1308 K1309 K1310 K1311	SS1302 SS1303			การจำแนกเนื้อเครื่องปั้นดินเผา การสร้างส่วนผสมและการคำนวณเนื้อเครื่องปั้นดินเผา การเตรียมเนื้อเครื่องปั้นดินเผา เครื่องมือและอุปกรณ์ในการสร้างเนื้อเครื่องปั้นดินเผา การวิเคราะห์และทดสอบเนื้อเครื่องปั้นดินเผาเบื้องต้น คำนวณสูตรเนื้อเครื่องปั้นดินเผา สร้างผลิตภัณฑ์ด้วยเนื้อเครื่องปั้นดินเผาจากสูตรที่เหมาะสมในการผลิต
DESI264	เคลือบเครื่องปั้นดินเผา Glaze	3(3-0-6)	K1312 K1313 K1314 K1315 K1316	SS304 SS1305			การจำแนกเคลือบเครื่องปั้นดินเผา ทฤษฎีเคลือบ การสร้างส่วนผสมและการคำนวณเคลือบ การเตรียมเคลือบ เครื่องมือและอุปกรณ์ในการสร้างเคลือบ การเคลือบเครื่องปั้นดินเผา การวิเคราะห์และทดสอบเคลือบเบื้องต้น คำนวณสูตรเคลือบเครื่องปั้นดินเผา สร้างผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาแบบที่มีเคลือบ
DESI271	กระบวนการออกแบบ เครื่องปั้นดินเผา	3(2-2-5)	K1201 การ K1202	SS1201 SS1202			การกำหนดหัวข้อและวัตถุประสงค์การออกแบบเครื่องปั้นดินเผา แนวคิดและแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องปั้นดินเผา การ

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	Knowledge	Specific Skill	Generic Skill	Attitude	คำอธิบายรายวิชา
	Pottery Design process		K1203				สร้างต้นแบบ และการพัฒนาการออกแบบเครื่องปั้นดินเผา การผลิตเครื่องปั้นดินเผา ออกแบบและสร้างสรรค์เครื่องปั้นดินเผา
DESI281	เตาและการเผา Kiln and Firing	3(2-2-5)	K1322 K1323 K1324 K1325 K1326 K1327	SS1307 SS1308			ชนิดของเตาเผาเครื่องปั้นดินเผา ลักษณะโครงสร้างเตาเผา วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้กับเตาเผา การออกแบบเตาเผาเครื่องปั้นดินเผา เครื่องวัดอุณหภูมิ บรรยากาศการเผาและการควบคุมการเผา ความปลอดภัยและการบำรุงรักษาเตาเผา ออกแบบเตาเผา สร้างเตาเผา และควบคุมการเผาผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา
DESI282	ตกแต่งเครื่องปั้นดินเผา Pottery Decoration	3(2-2-5)	K1407 K1408 K1409	SS1404			รูปแบบการตกแต่งเครื่องปั้นดินเผา กรรมวิธีการตกแต่งเครื่องปั้นดินเผา เครื่องมือ วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการตกแต่งเครื่องปั้นดินเผา ตกแต่งเครื่องปั้นดินเผา
DESI284	เทคนิคเคลือบ เครื่องปั้นดินเผา Glazing Techniques	3(2-2-5)	K1405 K1406	SS1403			รูปแบบเทคนิคเคลือบเครื่องปั้นดินเผาแบบดั้งเดิมและสมัยใหม่ การใช้เคลือบเป็นองค์ประกอบสำคัญของการออกแบบและการสร้างสรรค์งานศิลปะเครื่องปั้นดินเผา สร้างผลงานเคลือบเครื่องปั้นดินเผา
DESI321	บรรจุภัณฑ์ เครื่องปั้นดินเผา Pottery Packaging	3(2-2-5)	K533 K534 K535	SS518		A816 A817	ความเป็นมาของบรรจุภัณฑ์ บทบาทหน้าที่ของบรรจุภัณฑ์ ประเภทของบรรจุภัณฑ์ วัสดุบรรจุภัณฑ์ กรรมวิธีการผลิตบรรจุภัณฑ์ การออกแบบบรรจุภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา การตลาดและ

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	Knowledge	Specific Skill	Generic Skill	Attitude	คำอธิบายรายวิชา
			K536 K537 K538 K539 K540			A819 A820	พฤติกรรมผู้บริโภคที่เกี่ยวกับการออกแบบบรรจุภัณฑ์ กฎหมายและมาตรฐานบรรจุภัณฑ์ สร้างบรรจุภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา
DESI331	การออกแบบเครื่องปั้นดินเผาด้วยคอมพิวเตอร์ Pottery Design Using Computers	3(2-2-5)	K228 K229 K230 K231 K232 K233 K234 K235	SS221 SS222 SS223 SS224			แนวคิด หลักการการออกแบบเครื่องปั้นดินเผาด้วยคอมพิวเตอร์ ความรู้เกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) สำหรับการออกแบบ ประเภทของปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) สำหรับการออกแบบ กระบวนการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) สำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา กระบวนการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบเครื่องปั้นดินเผา 3 มิติ วัสดุและอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับการใช้เครื่องพิมพ์ 3 มิติ กระบวนการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์และเครื่องพิมพ์ 3 มิติ กระบวนการสร้างผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา ออกแบบเครื่องปั้นดินเผาด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ร่วมกับเครื่องมือออกแบบด้วยปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) ใช้งานคำสั่งต่างๆของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อการออกแบบเครื่องปั้นดินเผา 3 มิติ สร้าง

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	Knowledge	Specific Skill	Generic Skill	Attitude	คำอธิบายรายวิชา
							ผลงานการออกแบบเครื่องปั้นดินเผาด้วยเครื่องพิมพ์ 3 มิติ สร้างผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา
DESI373	การออกแบบเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยพิมพ์ Mold Making Pottery Design	3(2-2-5)	K1210 K1211 K1212 K1213	SS1205			หลักการออกแบบเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยพิมพ์ กระบวนการขึ้นรูปเครื่องปั้นดินเผาด้วยพิมพ์ ทั้งแบบหล่อตัน (Solid Casting) และแบบหล่อกลวง (Drain Casting) เครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้ในการขึ้นรูปเครื่องปั้นดินเผาด้วยพิมพ์ แรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยพิมพ์ ออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยพิมพ์
DESI372	การออกแบบเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยแป้นหมุน Throwing Pottery Design	3(2-2-5)	K1208 K1209	SS1204			หลักการออกแบบเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยแป้นหมุน แรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยแป้นหมุน ออกแบบและสร้างผลงานเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยแป้นหมุน
DESI371	การออกแบบเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยมือ Handcraft Pottery Design	3(2-2-5)	K1204 K1205 K1206 K1207	SS1203			หลักการออกแบบเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยมือ กระบวนการขึ้นรูปเครื่องปั้นดินเผาด้วยมือ เครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้ในการขึ้นรูปเครื่องปั้นดินเผาด้วยมือ แรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยมือ ออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยมือ

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	Knowledge	Specific Skill	Generic Skill	Attitude	คำอธิบายรายวิชา
DESI481	การควบคุมคุณภาพ เครื่องปั้นดินเผา Quality Control in Pottery	3(2-2-5)	K1410 K1411 K1412 K1413 K1414 K1415 K1416 K1417	SS1405 SS1406 SS1407			หลักการควบคุมคุณภาพเบื้องต้น หลักการทดสอบและวิเคราะห์ คุณภาพเครื่องปั้นดินเผา การสุ่มตัวอย่าง การควบคุมคุณภาพ วัตถุดิบ การควบคุมคุณภาพกระบวนการผลิตเครื่องปั้นดินเผา เครื่องมือการควบคุมคุณภาพ (QC Tools) แนวทางแก้ไขคุณภาพ เครื่องปั้นดินเผา การเขียนรายงานผลการควบคุมคุณภาพ วิเคราะห์คุณภาพเครื่องปั้นดินเผา ออกแบบการบริหารงาน คุณภาพเครื่องปั้นดินเผา เขียนรายงานผลการควบคุมและการ บริหารคุณภาพเครื่องปั้นดินเผา
DESI374	ศิลปะ เครื่องปั้นดินเผาอัต ลักษณ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น Identity and Traditional Wisdom Pottery Art	3(2-2-5)	K144 K145 K146	SS124			อัตลักษณ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น แนวคิดและแรงบันดาลใจ การนำ รูปแบบอัตลักษณ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นไทยประยุกต์ใช้ร่วมกับ เครื่องปั้นดินเผาให้เกิดความสวยงาม สร้างผลิตภัณฑ์ เครื่องปั้นดินเผาจากอัตลักษณ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น
DESI376	การออกแบบ เครื่องปั้นดินเผาเพื่อ ศาสนาและความเชื่อ	3(2-2-5)	K1214 K1215 K1216	SS1206			แนวคิดทางศาสนาและความเชื่อ ประเภทผลิตภัณฑ์ เครื่องปั้นดินเผาเพื่อศาสนาและความเชื่อ แนวคิดและแรงบันดาลใจ ในการออกแบบเครื่องปั้นดินเผาเพื่อศาสนาและความเชื่อ สร้าง ผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาที่เกี่ยวข้องกับศาสนาและความเชื่อ

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	Knowledge	Specific Skill	Generic Skill	Attitude	คำอธิบายรายวิชา
	Pottery Design for Religion and Beliefs						
DESI377	การออกแบบเครื่องปั้นดินเผาของที่ระลึกและตกแต่ง Souvenirs and Decorations Pottery Design	3(2-2-5)	K1217 K1218 K1219 K1220	SS1207			ความหมายและความสำคัญ ประเภทของที่ระลึกและของตกแต่ง หลักการออกแบบเครื่องปั้นดินเผาของที่ระลึกและตกแต่ง แนวคิดและแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องปั้นดินเผาของที่ระลึกและตกแต่ง สร้างผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาของที่ระลึกและตกแต่ง
DESI473	การออกแบบเครื่องประดับเครื่องปั้นดินเผา Jewelry Pottery Design	3(2-2-5)	K1221 K1222 K1223 K1224	SS1208			ทฤษฎี หลักการออกแบบเครื่องประดับ ประเภทเครื่องประดับ กระบวนการออกแบบเครื่องประดับ แนวคิดและแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องประดับเครื่องปั้นดินเผา สร้างผลิตภัณฑ์เครื่องประดับจากเครื่องปั้นดินเผา
DESI375	ศิลปะเครื่องปั้นดินเผาร่วมสมัย Contemporary Pottery Art	3(2-2-5)	K147 K148 K149	SS125			พัฒนาการศิลปะเครื่องปั้นดินเผาร่วมสมัย รูปแบบการสร้างสรรค์เครื่องปั้นดินเผาร่วมสมัย แรงบันดาลใจจากเครื่องปั้นดินเผาร่วมสมัยเพื่อการออกแบบเครื่องปั้นดินเผา ออกแบบและสร้างผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาร่วมสมัย

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	Knowledge	Specific Skill	Generic Skill	Attitude	คำอธิบายรายวิชา
DESI471	ศิลปะเครื่องปั้นดินเผา ของเล่น Pottery Art Toy	3(2-2-5)	K150 K151	SS126 SS127			ความหมายและความสำคัญ ประเภทของเล่นเครื่องปั้นดินเผา หลักการการออกแบบ แนวคิดและแรงบันดาลใจในการออกแบบ ปฏิบัติการพัฒนาแนวคิดการออกแบบของเล่นร่วมสมัยที่มีลักษณะเฉพาะตัวที่เป็นเอกลักษณ์ในด้านความงามและศิลปะ และการนำเสนอผลงาน
DESI472	ประติมากรรม เครื่องปั้นดินเผา Pottery Sculpture	3(2-2-5)	K152 K153 K154 K155	SS128 SS129 SS130			ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับงานประติมากรรม ประเภทของงาน ประติมากรรม กระบวนการสร้างงานประติมากรรม เครื่องปั้นดินเผา การออกแบบและการตกแต่ง เครื่องมืออุปกรณ์ และเทคนิคในการสร้างรูปทรงทางประติมากรรมเครื่องปั้นดินเผา ในรูปแบบต่าง ๆ แนวคิดและแรงบันดาลใจในการออกแบบ ปฏิบัติการพัฒนาแนวคิด และสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรม เครื่องปั้นดินเผา และการนำเสนอผลงาน
DESI474	การออกแบบ เครื่องปั้นดินเผาใน ชีวิตประจำวัน Pottery Design for Daily Life	3(2-2-5)	K1225 K1226 K1227	SS1209			ความหมายและความสำคัญ ประเภทของเครื่องปั้นดินเผาในชีวิตประจำวัน กระบวนการออกแบบเครื่องปั้นดินเผาในชีวิตประจำวัน แนวคิดและแรงบันดาลใจในการออกแบบ ปฏิบัติการสร้างสรรค์เครื่องปั้นดินเผาในชีวิตประจำวัน เช่น ภาชนะรับประทานอาหาร เครื่องใช้ในครัวเรือน และการนำเสนอผลงาน

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	Knowledge	Specific Skill	Generic Skill	Attitude	คำอธิบายรายวิชา
วิชาประสบการณ์ภาคสนาม/สหกิจศึกษา							
DESI291	เตรียมฝึกประสบการณ์ วิชาชีพศิลปะการ ออกแบบ Preparation for Professional Experience in Art Design	1(45)	K601 K602 K603 K604 K605 K606 K607	SS601 SS602	GS901 GS902 GS903		หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับการออกฝึกประสบการณ์วิชาชีพ กระบวนการและขั้นตอนของฝึกประสบการณ์ ระเบียบข้อบังคับที่เกี่ยวข้องกับการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ความรู้พื้นฐานและเทคนิคในการสมัครงานอาชีพ เช่น การเลือกสถานประกอบการ การเขียนจดหมายสมัครงาน และการสัมภาษณ์งาน ระบบบริหารงานคุณภาพในสถานประกอบการ วัฒนธรรมองค์กร เทคนิคการเขียนรายงานและการนำเสนอโครงการหรือผลงาน เขียนโครงการสัมมนา จัดกิจกรรมสัมมนาด้านงานออกแบบของกลุ่มวิชาชีพ โดยบูรณาการทฤษฎี ความรู้ และประสบการณ์
DESI293	ฝึกประสบการณ์ วิชาชีพศิลปะการ ออกแบบ 1 Field Professional Experience in Art Design 1	3(450)	K608 K609 K610	SS603 SS604	GS904 GS905 GS906		การทำงานสภาพจริงในสถานประกอบการที่ตรงกับสาขาวิชาชีพ มีทักษะในการปฏิบัติงานตามกระบวนการและหน้าที่ของตำแหน่งงานที่ได้รับมอบหมาย โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้การฝึกปฏิบัติงานจริงเป็นฐาน (Learning Experience) มีเจตคติที่ดีในการเรียนรู้ และปฏิบัติงานในสถานประกอบการ ประยุกต์ใช้องค์ความรู้พื้นฐานด้านศิลปะการออกแบบที่จำเป็นสำหรับปฏิบัติงานในสถานประกอบการ เขียนรายงานการปฏิบัติงานจากประสบการณ์ การเรียนรู้

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	Knowledge	Specific Skill	Generic Skill	Attitude	คำอธิบายรายวิชา
DESI493	ฝึกประสบการณ์ วิชาชีพศิลปะการ ออกแบบ 2 Field Professional Experience in Art Design 2	3(450)	K611 K612 K613 K614	SS605 SS606	GS907 GS908 GS909		ปฏิบัติงานจริงตามระบบที่ได้รับมอบหมาย การวิเคราะห์ปัญหา (Problem Analysis) เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในกระบวนการทำงาน มีความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) การเรียนรู้ การแก้ไขปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning) ประยุกต์ใช้ความรู้ทางทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับวิชาชีพ (Applying the Principle of Knowledge) ทำงานเสมือนเป็นพนักงานในสถานประกอบการที่ตรงกับวิชาชีพด้านการออกแบบ
DESI297	เตรียมสหกิจศึกษา ศิลปะการออกแบบ Co-operative Preparation in Art Design	1(45)	K701 K702 K703 K704 K706 K707	SS701	GS910 GS911 GS912 GS913 GS914		หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับสหกิจศึกษา กระบวนการและขั้นตอนของสหกิจศึกษา ระเบียบข้อบังคับที่เกี่ยวข้องกับสหกิจศึกษา ความรู้พื้นฐานและเทคนิคในการสมัครงานอาชีพ เช่น การเลือกสถานประกอบการ การเขียนจดหมายสมัครงาน และการสัมภาษณ์งาน ระบบบริหารงานคุณภาพในสถานประกอบการ วัฒนธรรมองค์กร เทคนิคการเขียนรายงานและการนำเสนอ โครงการหรือผลงาน อบรมเชิงปฏิบัติการการพัฒนาบุคลิกภาพเพื่อสังคมการทำงาน
DESI498	สหกิจศึกษาศิลปะและ นวัตกรรมการ ออกแบบ	6(--)	K708 K709 K710	SS702	GS915 GS916 GS917		ฝึกอบรบการเตรียมความพร้อมทั้งทางด้านวิชาการ และการปฏิบัติตนในสังคมการทำงาน รวมทั้งดำเนินการตามขั้นตอนของสหกิจศึกษาที่มหาวิทยาลัยกำหนด การประเมินผลอยู่ภายใต้

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	Knowledge	Specific Skill	Generic Skill	Attitude	คำอธิบายรายวิชา
	Co-operative Education in Art and Innovation Design				GS918 GS919		การกำกับดูแลของอาจารย์ที่ปรึกษาของสาขาวิชาและพนักงานที่ปรึกษา ที่สถานประกอบการมอบหมาย และจะต้องจัดทำรายงานเกี่ยวกับงาน นำเสนอสถานประกอบการอุตสาหกรรมหรือสถาบันทางการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ทำงานอย่างเป็นระบบในหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับงานทางการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเป็นระยะเวลาอย่างน้อย 1 ภาคการศึกษา ในฐานะพนักงานชั่วคราว

ภาคผนวก ค



พิมพ์สำเนา

ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี (ฉบับที่ 2)
พ.ศ. 2567

โดยที่เป็นการสมควรแก้ไขเพิ่มเติมข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี เพื่อให้เกิดความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา 18 (2) แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. 2547 และมติสภามหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ในการประชุมครั้งที่ 217 (8/2567) เมื่อวันที่ 31 สิงหาคม พ.ศ. 2567 จึงออกข้อบังคับไว้ ดังนี้

ข้อ 1 ข้อบังคับนี้เรียกว่า “ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2567”

ข้อ 2 ข้อบังคับนี้ให้ใช้บังคับสำหรับนักศึกษาที่เข้าศึกษาในปีการศึกษา 2567 ซึ่งใช้หลักสูตรใหม่และหลักสูตรปรับปรุงตามประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 เป็นต้นไป

ข้อ 3 ให้ยกเลิกความในข้อ 36 ของข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2566 และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน

“**ข้อ 36** การให้ผู้สำเร็จการศึกษาชั้นปริญญาตรี ได้รับปริญญาเกียรตินิยมอันดับ 1 และปริญญาเกียรตินิยมอันดับ 2

นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่จะได้รับปริญญาเกียรตินิยมต้องมีคุณสมบัติครบตามข้อ 33 และ 34 โดยเรียนจบหลักสูตรระดับปริญญาตรี และใช้ระยะเวลาการศึกษาตามที่หลักสูตรกำหนด มีความประพฤติดี และมีค่าคะแนนเฉลี่ยสะสมตามหลักเกณฑ์ ดังนี้

36.1 ปริญญาเกียรตินิยมอันดับ 1 นักศึกษาจะต้องสอบได้ค่าคะแนนเฉลี่ยสะสมตลอดหลักสูตร ไม่น้อยกว่า 3.75

36.2 ปริญญาเกียรตินิยมอันดับ 2 นักศึกษาจะต้องสอบได้ค่าคะแนนเฉลี่ยสะสมตลอดหลักสูตร ไม่น้อยกว่า 3.50

ทั้งนี้นักศึกษาที่จะได้รับปริญญาเกียรตินิยมต้องสอบได้ในรายวิชาใด ๆ ไม่ต่ำกว่า C ตามระบบลำดับขั้นหรือไม่ได้ U (Unsatisfactory) ตามระบบไม่มีค่าลำดับชั้น ไม่เคยเรียนซ้ำในรายวิชาใดเพื่อปรับระดับคะแนน และกรณีที่นักศึกษาเป็นนักศึกษาแลกเปลี่ยน ซึ่งมหาวิทยาลัยได้ส่งนักศึกษาไปแลกเปลี่ยนยังต่างประเทศ ให้นำผลเรียนมาเทียบโอน ไม่ว่านอกประเทศ หรือนอกประเทศ ให้ให้นักศึกษายังคงมีสิทธิ์ได้รับปริญญาเกียรตินิยมอันดับ 1 และปริญญาเกียรตินิยมอันดับ 2

กรณีการเทียบโอนหน่วยกิต และผลการศึกษาเป็นบางรายวิชาจำนวนหน่วยกิตรวมต้องไม่เกิน 18 หน่วยกิต ของจำนวนหน่วยกิตตลอดหลักสูตร จึงจะไม่เสียสิทธิ์ได้รับปริญญาเกียรตินิยมอันดับ 1 และปริญญาเกียรตินิยมอันดับ 2”

ประกาศ ณ วันที่ 31 สิงหาคม พ.ศ. 2567

โอภาส เขียววิชัย

(นายโอภาส เขียววิชัย)

นายกสภามหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม



ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ว่าด้วย การจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี

พ.ศ. 2566

โดยที่เป็นการสมควรปรับปรุงข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม เพื่อให้เป็นไปด้วยความเรียบร้อยเหมาะสมเกิดประสิทธิภาพในการดำเนินการและสอดคล้องกับความมุ่งหมายของหลักสูตรตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 รวมทั้งมีมาตรฐานและคุณภาพสอดคล้องกับกฎกระทรวง เรื่อง มาตรฐานการจัดการศึกษาระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 และประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ.2565 มากยิ่งขึ้น

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา 18 (2) และมาตรา 58 (2) แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. 2547 ประกอบกับมติสภามหาวิทยาลัย ในการประชุมครั้งที่ 97 (4/2566) เมื่อวันที่ 20 มิถุนายน พ.ศ. 2566 และมติสภามหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ในการประชุมครั้งที่ 206 (8/2566) เมื่อวันที่ 26 สิงหาคม พ.ศ. 2566 จึงออกข้อบังคับไว้ ดังต่อไปนี้

ข้อ 1 ข้อบังคับนี้เรียกว่า "ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2566"

ข้อ 2 ข้อบังคับนี้ให้ใช้บังคับสำหรับนักศึกษาที่เข้าศึกษาในปีการศึกษา 2567 เป็นต้นไป ซึ่งใช้หลักสูตรใหม่และหลักสูตรปรับปรุงตามประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565

ข้อ 3 ให้ยกเลิก

3.1 ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ว่าด้วย การจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2561

3.2 ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ว่าด้วย การจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2562

3.3 ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ว่าด้วย การจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2562

3.4 ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ว่าด้วย การให้ผู้สำเร็จการศึกษาชั้นปริญญาตรีได้รับปริญญาเกียรตินิยมอันดับหนึ่งและปริญญาตรีเกียรตินิยมอันดับสอง พ.ศ. 2561

ข้อ 4 ในข้อบังคับนี้

“มหาวิทยาลัย” หมายความว่า มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

“สภามหาวิทยาลัย” หมายความว่า สภามหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

“สภาวิชาการ” หมายความว่า สภาวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

“อธิการบดี” หมายความว่า อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

“คณะ” หมายความว่า คณะซึ่งเป็นส่วนราชการในสังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม และให้หมายความรวมถึงส่วนงานภายในที่จัดตั้งตามกฎหมายว่าด้วยการบริหารส่วนงานภายในของสถาบันอุดมศึกษาในสังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงครามซึ่งทำหน้าที่จัดการเรียนการสอนด้วย

“คณบดี” หมายความว่า คณบดีของคณะที่เป็นส่วนราชการในสังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม และให้หมายความรวมถึงหัวหน้าส่วนงานภายในที่จัดตั้งตามกฎหมายว่าด้วยการบริหารส่วนงานภายในของสถาบันอุดมศึกษาในสังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงครามซึ่งทำหน้าที่จัดการเรียนการสอนด้วย

“คณะกรรมการประจำคณะ” หมายความว่า คณะกรรมการประจำคณะของคณะตามข้อบังคับนี้

“คณะกรรมการจัดการศึกษา” หมายความว่า คณะกรรมการจัดการศึกษาของมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

“คณะกรรมการบริหารหลักสูตร” หมายความว่า คณะกรรมการบริหารหลักสูตรสาขาวิชาระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

“อาจารย์ประจำ” หมายความว่า บุคคลที่ดำรงตำแหน่งอาจารย์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ รองศาสตราจารย์ ศาสตราจารย์ และตำแหน่งอื่นที่เทียบเท่าในมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงครามหรือบุคคลในองค์กรภายนอกที่มีการตกลงร่วมผลิต ซึ่งมีหน้าที่รับผิดชอบตามพันธกิจของการอุดมศึกษา และมีความเข้าใจเกี่ยวกับมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา

สำหรับอาจารย์ประจำที่มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงครามรับเข้าใหม่ ตั้งแต่ข้อบังคับนี้เริ่มบังคับใช้ต้องมีผลคะแนนทดสอบภาษาอังกฤษได้ตามเกณฑ์ที่สภามหาวิทยาลัยกำหนด

“อาจารย์ประจำหลักสูตร” หมายความว่า อาจารย์ประจำที่มีคุณวุฒิตรงหรือสัมพันธ์กับสาขาวิชาของหลักสูตรที่สภามหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงครามเห็นชอบหรืออนุมัติ มีหน้าที่สอนและค้นคว้าวิจัยในสาขาวิชาดังกล่าว ทั้งนี้ สามารถเป็นอาจารย์ประจำหลักสูตรหลายหลักสูตรได้ในเวลาเดียวกัน

“คุณวุฒิที่สัมพันธ์กับสาขาวิชาของหลักสูตร” หมายถึง คุณวุฒิที่กำหนดไว้ในมาตรฐานสาขาวิชา หากสาขาวิชาใดยังไม่มีประกาศมาตรฐานสาขาวิชา หรือประกาศมาตรฐานสาขาวิชาไม่ได้กำหนดเรื่องนี้ไว้ ให้หมายถึงคุณวุฒิที่เกี่ยวข้องกับวิชาการหรือวิชาชีพของหลักสูตร หรือคุณวุฒิอื่นแต่มี

ประสบการณ์ตรงที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรเป็นที่ประจักษ์ที่จะส่งเสริมให้การเรียนการสอนในหลักสูตรสาขาวิชานั้นบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษาได้ตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตร โดยการพิจารณาคุณวุฒิที่สัมพันธ์กันให้อยู่ในดุลยพินิจของสภามหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

“อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร” หมายความว่า อาจารย์ประจำหลักสูตรที่มีภาระหน้าที่ในการบริหารและพัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอน ตั้งแต่การวางแผน การควบคุมคุณภาพ การติดตามประเมินผล และการพัฒนาหลักสูตร อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรต้องอยู่ประจำหลักสูตรนั้นตลอดระยะเวลาที่จัดการศึกษา โดยจะเป็นอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร เกินกว่า 1 หลักสูตรในเวลาเดียวกันไม่ได้ ยกเว้นหลักสูตรพหุวิทยาการหรือสหวิทยาการ ให้เป็นอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรได้อีก 1 หลักสูตรในกรณีนี้อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรสามารถเข้าได้ไม่เกิน 2 คน

“อาจารย์พิเศษ” หมายความว่า ผู้สอนที่ไม่ใช่อาจารย์ประจำในสังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

“อาจารย์ผู้สอน” หมายความว่า อาจารย์ประจำในสังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงครามหรืออาจารย์พิเศษที่มีภาระงานสอนในหลักสูตรสาขาวิชาที่เปิดสอน

“อาจารย์ที่ปรึกษา” หมายความว่า อาจารย์ที่มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงครามแต่งตั้งเป็นที่ปรึกษาเกี่ยวกับการศึกษาของนักศึกษาโดยคำแนะนำของคณบดีตามข้อบังคับนี้

“นักศึกษา” หมายความว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

“นักศึกษาภาคปกติ” หมายความว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงครามจัดให้เรียนในเวลาราชการ หรือหากมีความจำเป็นมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงครามอาจจัดให้เรียนนอกเวลาราชการด้วยก็ได้

“นักศึกษาภาคพิเศษ” หมายความว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงครามจัดให้เรียนในวันหยุดราชการหรือนอกเวลาราชการ หรือหากมีความจำเป็นมหาวิทยาลัยอาจจัดให้เรียนในเวลาราชการด้วยก็ได้

“ปีการศึกษา” หมายความว่า ระยะเวลาจัดการศึกษาอย่างน้อย 2 ภาคการศึกษาปกติ

“ภาคการศึกษาปกติ” หมายความว่า ระยะเวลาการจัดการศึกษาไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์

“การตกลงร่วมผลิต” หมายความว่า การทำข้อตกลงร่วมมือกันอย่างเป็นทางการระหว่างมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงครามกับองค์กรภายนอกในการพัฒนาและบริหารหลักสูตรโดยผ่านความเห็นชอบของสภามหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงครามและองค์กรภายนอกนั้น ๆ

“องค์กรภายนอก” หมายความว่า สถาบันอุดมศึกษาในหรือต่างประเทศที่ได้รับการรับรองจากหน่วยงานที่รับผิดชอบการศึกษาของประเทศนั้นหรือเป็นหน่วยราชการระดับกรมหรือเทียบเท่าหรือหน่วยงานรัฐวิสาหกิจ หรือองค์การมหาชน หรือบริษัทเอกชนที่จดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทยเท่านั้น

หากเป็นบริษัทเอกชนที่ไม่ได้จดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย ให้อยู่ในดุลยพินิจของสภามหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม โดยต้องแสดงศักยภาพและความพร้อมในการร่วมผลิตบัณฑิตของบริษัทดังกล่าวและต้องให้ได้คุณภาพตามมาตรฐานการอุดมศึกษา

“ประสบการณ์ด้านปฏิบัติการ” หมายความว่า การทำงานร่วมกับสถานประกอบการ โดยมีหลักฐานรับรองผลการปฏิบัติงานที่เกิดประโยชน์กับสถานประกอบการ หรือหลักฐานรับรองมาตรฐานฝีมือแรงงานหรือมีผลงานทางวิชาการประเภทการพัฒนาเทคโนโลยี หรือผลงานสร้างสรรค์ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับภาคอุตสาหกรรมเผยแพร่มาแล้ว

“หลักสูตรควบระดับปริญญาตรีสองปริญญา” หมายความว่า หลักสูตรระดับปริญญาตรีสองหลักสูตรในสาขาวิชาที่ต่างกันภายในมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงครามที่ให้ผู้เรียนศึกษาพร้อมกัน โดยผู้สำเร็จการศึกษาจะได้รับปริญญาจากทั้งสองหลักสูตร

“หลักสูตรควบระดับปริญญาตรีและปริญญาโท” หมายความว่า หลักสูตรปริญญาตรีและหลักสูตรปริญญาโทที่ผู้เรียนในหลักสูตรปริญญาตรีศึกษาควบคู่กับหลักสูตรปริญญาโทในช่วงเวลาต่อเนื่องกันโดยอาจเป็นสาขาวิชาเดียวกันหรือต่างสาขาวิชาก็ได้ภายในมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ทั้งนี้ ผู้สำเร็จการศึกษาตามข้อกำหนดของหลักสูตรจะได้รับปริญญาทั้งสองระดับ

ข้อ 5 บรรดาระเบียบ คำสั่ง หรือประกาศอื่นใด ที่มีการกำหนดไว้แล้วซึ่งขัดหรือแย้งกับข้อบังคับนี้ ให้ใช้ข้อบังคับนี้แทน

ข้อ 6 ชื่อปริญญา ใช้ชื่อปริญญาตามที่มีการตราพระราชกฤษฎีกา ว่าด้วยปริญญาในสาขาวิชา และอักษรย่อสำหรับสาขาวิชา ให้ใช้ชื่อปริญญาตามที่กำหนดไว้ในพระราชกฤษฎีกานั้น ในกรณีที่ปริญญาใดยังมิได้กำหนดชื่อไว้ในพระราชกฤษฎีกา หรือกรณีที่มหาวิทยาลัยไม่มีการตราพระราชกฤษฎีกา ว่าด้วยปริญญาในสาขาวิชา และอักษรย่อสำหรับสาขาวิชา ให้ใช้ชื่อปริญญาตามหลักเกณฑ์การกำหนดชื่อปริญญาที่คณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษากำหนด

ข้อ 7 ให้อธิการบดีรักษาการตามข้อบังคับนี้ และให้มีอำนาจออกคำสั่ง ประกาศ เพื่อปฏิบัติให้เป็นไปตามข้อบังคับนี้

ในกรณีที่มีปัญหาเกี่ยวกับการปฏิบัติตามข้อบังคับนี้ ให้อธิการบดีมีอำนาจในการวินิจฉัยภายใต้ขอบเขตและวัตถุประสงค์ของข้อบังคับนี้

หมวด 1

ระบบการจัดการศึกษา

ข้อ 8 ระบบการจัดการศึกษา

มหาวิทยาลัยจัดการศึกษาโดยใช้ระบบทวิภาค โดย 1 ปีการศึกษาแบ่งออกเป็น 2 ภาคการศึกษาปกติ 1 ภาคการศึกษาปกติมีระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์ หรือเทียบเคียงได้ไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์

มหาวิทยาลัยอาจเปิดการศึกษาภาคฤดูร้อน ให้กำหนดระยะเวลาและจำนวนหน่วยกิต โดยมีสัดส่วนเทียบเคียงกันได้กับการศึกษาภาคปกติ

มหาวิทยาลัยอาจจัดการศึกษาในระบบอื่น ให้มีการนับระยะเวลาในการศึกษาเทียบเคียงได้กับระบบทวิภาค ซึ่งจะแสดงรายละเอียดเกี่ยวกับระบบการศึกษานั้นไว้ในหลักสูตรให้ชัดเจน ประกอบด้วยรายละเอียดเกี่ยวกับระยะเวลาของหน่วยการเรียนรู้เทียบเคียงกับหน่วยกิตในระบบทวิภาค รายวิชาภาคทฤษฎีและรายวิชาภาคปฏิบัติ การฝึกงานหรือการฝึกภาคสนาม การทำโครงการหรือกิจกรรมอื่นใดที่เสริมสร้างการเรียนรู้ให้มีความสอดคล้องและเหมาะสมกับระบบการจัดการศึกษาตามประกาศมหาวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยอาจจัดการศึกษาในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งหรือรูปแบบผสมผสาน ดังนี้

1) การศึกษาแบบเฉพาะบางช่วงเวลา เป็นการจัดการศึกษาในบางเวลาของปีการศึกษา หรือเป็นไปตามเงื่อนไขของคณะ หรือข้อตกลงตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

2) การศึกษาแบบทางไกล (Distance Education) เป็นการจัดการศึกษาโดยใช้การสอนผ่านทางไกลระบบการสื่อสารหรือเครือข่ายสารสนเทศต่าง ๆ หรือเป็นไปตามเงื่อนไขของคณะหรือข้อตกลงที่มหาวิทยาลัยกำหนด

3) การศึกษาแบบชุดวิชา (Module System) เป็นการจัดการเรียนการสอนเป็นรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชา ตามกำหนดเวลาของคณะนั้น ๆ

4) การศึกษาแบบนานาชาติเป็นการจัดการศึกษาโดยใช้ภาษาต่างประเทศทั้งหมดซึ่งอาจจะเป็นความร่วมมือของสถานศึกษาหรือหน่วยงานในประเทศหรือต่างประเทศและมีการจัดการและมีมาตรฐานเช่นเดียวกับหลักสูตรสากล

5) รูปแบบอื่น ๆ ที่มหาวิทยาลัยเห็นว่าเหมาะสมตามประกาศของมหาวิทยาลัย

ข้อ 9 การกำหนดรายวิชา มหาวิทยาลัยได้กำหนดให้รายวิชาในแต่ละกลุ่มวิชา ประกอบด้วย รหัสวิชา ชื่อวิชาภาษาไทยและภาษาอังกฤษ จำนวนหน่วยกิต จำนวนชั่วโมงบรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง ตามหลักเกณฑ์ดังต่อไปนี้

9.1 รหัสวิชาประกอบด้วย ตัวอักษรย่อภาษาอังกฤษของสาขาวิชา ไม่เกิน 4 ตัวอักษร และเลขประจำรายวิชาประกอบด้วย 3 หลัก ได้แก่

9.1.1 ตัวเลขหลักแรก (หลักร้อย) แสดงถึง ระดับความยากง่ายหรือชั้นปี ดังนี้

- | | |
|-------|--|
| “1-5” | แสดงถึง รายวิชาระดับปริญญาตรี |
| “6” | แสดงถึง รายวิชาระดับประกาศนียบัตรบัณฑิต |
| “7” | แสดงถึง รายวิชาระดับปริญญาโท |
| “8” | แสดงถึง รายวิชาระดับประกาศนียบัตรบัณฑิตชั้นสูง |
| “9” | แสดงถึง รายวิชาระดับปริญญาเอก |

9.1.2 ตัวเลขหลักสอง (หลักสิบ) แสดงถึง รายวิชาในกลุ่มวิชาย่อยในสาขาวิชา ดังนี้

“0-1” แสดงถึง กลุ่มวิชาพื้นฐาน

“2-8” แสดงถึง กลุ่มวิชาย่อยตามศาสตร์นั้น ๆ

“9” แสดงถึง กลุ่มวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ และการศึกษานิเทศ

เช่น ปัญหาพิเศษ, สหกิจศึกษา

9.1.3 ตัวเลขหลักสาม (หลักหน่วย) แสดงถึง ลำดับรายวิชาก่อนหลังในกลุ่มวิชาเดียวกัน

9.2 ชื่อรายวิชา เป็นชื่อภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ที่ให้ความหมายของรายวิชานั้น ในกรณีที่ชื่อเหมือนกันให้ใส่หมายเลขต่อท้ายชื่อ ซึ่งแสดงถึงว่าในรายวิชานั้นมีเนื้อหาวิชาสัมพันธ์ต่อเนื่องกัน

9.3 จำนวนหน่วยกิต จำนวนชั่วโมงบรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง ให้กำหนดเป็นไปตามเกณฑ์ในข้อ 10

จำนวนชั่วโมงศึกษาด้วยตนเองให้คิด 1 หน่วยกิตภาคทฤษฎีเท่ากับ 2 ชั่วโมงศึกษาด้วยตนเอง และ 1 หน่วยกิตภาคปฏิบัติเท่ากับ 1 ชั่วโมงศึกษาด้วยตนเอง

ข้อ 10 การคิดหน่วยกิตตามระบบทวิภาค มหาวิทยาลัยใช้ระบบหน่วยกิตของรายวิชาในการจัดการศึกษาจำนวนหน่วยกิต บ่งถึงเชิงปริมาณเนื้อหาการเรียนการสอนและระยะเวลาเป็นชั่วโมงที่ใช้ของแต่ละรายวิชาโดยให้ถือเกณฑ์ ดังนี้

10.1 รายวิชาภาคทฤษฎี ที่ใช้เวลาบรรยายหรืออภิปรายปัญหาไม่น้อยกว่า 15 ชั่วโมง ต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ 1 หน่วยกิต ระบบทวิภาค

10.2 รายวิชาภาคปฏิบัติ ที่ใช้เวลาฝึกหรือทดลองไม่น้อยกว่า 30 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติให้มีค่าเท่ากับ 1 หน่วยกิตระบบทวิภาค

10.3 การฝึกงานหรือการฝึกภาคสนาม ที่ใช้เวลาฝึกไม่น้อยกว่า 45 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ 1 หน่วยกิตระบบทวิภาค

10.4 การทำโครงการหรือกิจกรรมการเรียนรู้อื่นใดตามที่ได้รับมอบหมาย ที่ใช้เวลาทำโครงการหรือกิจกรรมนั้น ๆ ไม่น้อยกว่า 45 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ 1 หน่วยกิตระบบทวิภาค

สำหรับรายวิชาที่จัดการศึกษาในระบบอื่น ๆ ตามข้อ 8 วรรคสาม ที่ไม่ใช่ระบบทวิภาคให้เทียบค่าหน่วยกิตกับชั่วโมงการศึกษาให้เป็นไปตามสัดส่วนของการศึกษาในระบบทวิภาคข้างต้น

10.5 กิจกรรมการเรียนรู้อื่นใดที่สร้างการเรียนรู้ นอกเหนือจากรูปแบบที่กำหนดข้างต้น การนับระยะเวลาในการทำกิจกรรมนั้นต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ 1 หน่วยกิต ให้เป็นไปตามประกาศของสภามหาวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยอาจจัดการศึกษาในระบบอื่นที่ไม่ใช่ระบบทวิภาคให้นับระยะเวลาการศึกษาและการคิดหน่วยกิตเทียบเคียงได้กับระบบทวิภาค ตามประกาศของสภามหาวิทยาลัย

ข้อ 11 จำนวนหน่วยกิตรวมและระยะเวลาการศึกษา

11.1 หลักสูตรปริญญาตรีที่มีระยะเวลาการศึกษาปกติ 4 ปี มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า 120 หน่วยกิต ใช้เวลาศึกษาไม่เกิน 12 ปีการศึกษา สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา และไม่เกิน 16 ปีการศึกษาสำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

11.2 หลักสูตรปริญญาตรีที่มีระยะเวลาการศึกษา 5 ปี มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า 150 หน่วยกิต ใช้เวลาศึกษาไม่เกิน 15 ปีการศึกษา สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา และไม่เกิน 20 ปีการศึกษาสำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

11.3 หลักสูตรปริญญาตรีที่มีระยะเวลาการศึกษา ไม่น้อยกว่า 6 ปี มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า 180 หน่วยกิต ใช้เวลาศึกษาไม่เกิน 18 ปีการศึกษา สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลาและไม่เกิน 24 ปีการศึกษา สำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

11.4 หลักสูตรปริญญาตรีต่อเนื่อง ให้มีระยะเวลาการศึกษาตามที่หลักสูตรกำหนด และมีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า 72 หน่วยกิต ใช้เวลาศึกษาไม่เกิน 6 ปีการศึกษา ทั้งนี้ ให้นับเวลาศึกษาจากวันที่เปิดภาคการศึกษาแรกที่รับเข้าศึกษาในหลักสูตรนั้น

11.5 หลักสูตรปริญญาตรีเทียบโอน ให้มีระยะเวลาการศึกษาตามที่หลักสูตรกำหนดและมีจำนวนหน่วยกิตไม่เกิน 3 ใน 4 ของจำนวนหน่วยกิตรวมของหลักสูตรที่รับโอน และมีกลไกการเทียบโอนเป็นตามข้อบังคับฯ หลักเกณฑ์และวิธีการเทียบโอนหน่วยกิตและผลการศึกษา

11.6 หลักสูตรควบระดับปริญญาตรีสองปริญญา ต้องมีระยะเวลาการเรียนรู้ของผู้เรียนคิดเป็นจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า 150 หน่วยกิตตามระบบทวิภาค

11.7 หลักสูตรควบระดับปริญญาตรีและปริญญาโท ต้องมีระยะเวลาการเรียนรู้ของผู้เรียนคิดเป็นจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า 156 หน่วยกิต ตามระบบทวิภาค

หมวด 2

หลักสูตรการศึกษา

ข้อ 12 หลักสูตรระดับปริญญาตรี ประกอบด้วย

12.1 หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ แบ่งเป็น 2 แบบ ได้แก่

12.1.1 หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการที่มุ่งผลิตบัณฑิตให้มีความรอบรู้ทั้งภาคทฤษฎี และภาคปฏิบัติ โดยอาจมีการปฏิบัติงานในสถานประกอบการ เน้นความรู้และทักษะด้านวิชาการ สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงได้อย่างสร้างสรรค์

12.1.2 หลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวหน้าทางวิชาการ ซึ่งเป็นหลักสูตรปริญญาตรีสำหรับผู้เรียนที่มีความสามารถพิเศษ มุ่งเน้นผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ ความสามารถระดับสูง โดยใช้หลักสูตรปกติที่เปิดสอนอยู่แล้ว แต่ให้เสริมศักยภาพของผู้เรียนโดยกำหนดให้ผู้เรียนได้ศึกษาบางรายวิชาในระดับบัณฑิตศึกษาที่เปิดสอนอยู่แล้วและสนับสนุนให้ผู้เรียนได้ทำวิจัยทางวิชาการที่ลุ่มลึก หลักสูตรก้าวหน้าแบบวิชาการต้องมีการเรียนรายวิชาระดับบัณฑิตศึกษาไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต

12.2 หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ แบ่งเป็น 2 แบบ ได้แก่

12.2.1 หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ ที่มุ่งผลิตบัณฑิตให้มีความรอบรู้ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ เน้นความรู้ สมรรถนะและทักษะด้านวิชาการและวิชาชีพหรือมีสมรรถนะและทักษะด้านการปฏิบัติเชิงเทคนิคในศาสตร์สาขาวิชานั้น ๆ โดยผ่านการปฏิบัติงานในสถานประกอบการ

หลักสูตรแบบนี้เท่านั้นที่จัดหลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) โดยถือเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรปริญญาตรีและจะต้องสะท้อนปรัชญาและเนื้อหาสาระของหลักสูตรปริญญาตรีนั้น ๆ โดยครบถ้วน และให้ระบุ คำว่า “ต่อเนื่อง” ในวงเล็บต่อท้ายชื่อหลักสูตร

มหาวิทยาลัยมีความประสงค์ผลิตบุคลากรในระดับปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) โดยมีความประสงค์เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีทักษะการปฏิบัติการหรือทักษะวิชาชีพอยู่แล้วให้มีความรู้ด้านวิชาการมากยิ่งขึ้น รวมทั้งได้รับการฝึกปฏิบัติขั้นสูงเพิ่มเติม เพื่อให้บัณฑิตจบไปเป็นนักปฏิบัติเชิงวิชาการ โดยเน้นการจัดการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วมระหว่างสถานประกอบการกับมหาวิทยาลัย และการบริหารจัดการเรียนการสอนที่บูรณาการภาคทฤษฎีและปฏิบัติในบริบทของการทำงานตามสภาพจริง เพื่อให้นักศึกษาบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ที่สามารถตอบโจทย์ความต้องการนักปฏิบัติขั้นสูงตามเจตนารมณ์ของหลักสูตร

ในด้านอาจารย์ผู้สอนจำนวนหนึ่งต้องเป็นผู้มีประสบการณ์ด้านปฏิบัติการมาแล้ว และหากเป็นผู้สอนจากสถานประกอบการต้องมีความเข้าใจเกี่ยวกับมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา

12.2.2 หลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวหน้าทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ ซึ่งเป็นหลักสูตรสำหรับผู้เรียนที่มีความสามารถพิเศษ มุ่งเน้นผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ สมรรถนะทางวิชาชีพหรือ ปฏิบัติการขั้นสูง โดยใช้หลักสูตรปกติที่เปิดสอนอยู่แล้วให้รองรับศักยภาพของผู้เรียนโดยกำหนดให้ผู้เรียนได้ศึกษาบางรายวิชาในระดับบัณฑิตศึกษาที่เปิดสอนอยู่แล้ว และทำวิจัยที่ลุ่มลึกหรือได้รับการฝึกปฏิบัติขั้นสูงในองค์กรหรือสถานประกอบการ

หลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวหน้าทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ ต้องมีการเรียนรายวิชาระดับบัณฑิตศึกษาไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต

ข้อ 13 โครงสร้างหลักสูตร ของแต่ละสาขาวิชาประกอบด้วย หมวดวิชาศึกษาทั่วไป หมวดวิชาเฉพาะ และหมวดวิชาเลือกเสรี โดยมีสัดส่วนจำนวนหน่วยกิตของแต่ละหมวดวิชา ดังนี้

13.1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป หมายความว่า หมวดวิชาที่เสริมสร้างความเป็นมนุษย์ ให้พร้อมสำหรับโลกในปัจจุบันและอนาคต เพื่อให้เป็นบุคคลผู้ใฝ่รู้และมีทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21 อย่างครบถ้วน เป็นผู้ตระหนักรู้ถึงการบูรณาการศาสตร์ต่าง ๆ ในการพัฒนาหรือแก้ไขปัญหา เป็นผู้ที่สามารถสร้างโอกาสและคุณค่าให้ตนเองและสังคม รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของสังคมและของโลก เป็นบุคคลที่ดำรงตนเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง มีจริยธรรมและยึดมั่นในสิ่งที่ถูกต้อง รู้คุณค่าและรักษาชาติกำเนิด ร่วมมือรวมพลังเพื่อสร้างสรรค์และพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน และเป็นพลเมืองที่มีคุณค่าของสังคม

มหาวิทยาลัยอาจจัดวิชาศึกษาทั่วไปในลักษณะจำแนกเป็นรายวิชาหรือลักษณะบูรณาการใด ๆ ก็ได้เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป โดยให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า 24 หน่วยกิต และต้องแสดงการวัดและประเมินผลที่สะท้อนการบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนที่สอดคล้องกับปรัชญาและวัตถุประสงค์ของการจัดการศึกษาวิชาศึกษาทั่วไปได้อย่างชัดเจน

การจัดวิชาศึกษาทั่วไปสำหรับหลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) อาจได้รับการยกเว้นรายวิชาที่ได้ศึกษามาแล้วในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงหรือระดับอนุปริญญา

13.2 หมวดวิชาเฉพาะ หมายความว่า วิชาแกน วิชาเฉพาะด้าน วิชาพื้นฐานวิชาชีพและวิชาชีพที่มุ่งหมายให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และปฏิบัติงานได้ โดยให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมของหมวดวิชาเฉพาะ ดังนี้

13.2.1 หลักสูตรปริญญาตรี (4 ปี) ทางวิชาการ ให้มีจำนวนหน่วยกิตหมวดวิชาเฉพาะรวมไม่น้อยกว่า 72 หน่วยกิต

13.2.2 หลักสูตรปริญญาตรี (4 ปี) ทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ ให้มีจำนวนหน่วยกิตหมวดวิชาเฉพาะรวมไม่น้อยกว่า 72 หน่วยกิต โดยต้องเรียนวิชาทางปฏิบัติการไม่น้อยกว่า 36 หน่วยกิต และทางทฤษฎีไม่น้อยกว่า 24 หน่วยกิต

สำหรับหลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) ให้มีจำนวนหน่วยกิตหมวดวิชาเฉพาะรวมไม่น้อยกว่า 42 หน่วยกิต ในจำนวนนั้นต้องเป็นวิชาทางทฤษฎี ไม่น้อยกว่า 18 หน่วยกิต

13.2.3 หลักสูตรปริญญาตรี (5 ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตหมวดวิชาเฉพาะรวมไม่น้อยกว่า 90 หน่วยกิต

13.2.4 หลักสูตรปริญญาตรี (ไม่น้อยกว่า 6 ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตหมวดวิชาเฉพาะรวมไม่น้อยกว่า 108 หน่วยกิต

มหาวิทยาลัยอาจจัดหมวดวิชาเฉพาะในลักษณะวิชาเอกเดี่ยว วิชาเอกคู่หรือวิชาเอกและวิชาโทก็ได้ โดยวิชาเอกต้องมีจำนวนหน่วยกิตไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต และวิชาโทต้องมีจำนวนหน่วยกิตไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต ในกรณีที่จัดหลักสูตรแบบวิชาเอกคู่ต้องเพิ่มจำนวนหน่วยกิตของวิชาเอกอีกไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต และให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า 150 หน่วยกิต

สำหรับหลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวหน้า ผู้เรียนต้องเรียนรายวิชาระดับบัณฑิตศึกษาในหมวดวิชาเฉพาะไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต

13.3 หมวดวิชาเลือกเสรี หมายความว่า วิชาที่มุ่งให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจตามที่ตนเองถนัดหรือสนใจ โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกเรียนรายวิชาใด ๆ ในหลักสูตรระดับปริญญาตรีตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด และให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

มหาวิทยาลัยอาจยกเว้นหรือเทียบโอนหน่วยกิตรายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไปหมวดวิชาเฉพาะ และหมวดวิชาเลือกเสรี ให้กับนักศึกษาที่มีความรู้ ความสามารถ ที่สามารถวัดมาตรฐานได้ โดยเป็นไปตามหลักเกณฑ์และวิธีการเทียบโอนหน่วยกิตและผลการศึกษาในระดับอุดมศึกษาที่คณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษากำหนด ทั้งนี้ นักศึกษาต้องศึกษาให้ครบตามจำนวนหน่วยกิตที่กำหนดไว้ในหลักสูตรที่เข้าศึกษา

หมวด 3 การดำเนินการศึกษา

ข้อ 14 การจัดการศึกษาในระดับปริญญาตรี ให้มีคณะกรรมการจัดการศึกษา ซึ่งแต่งตั้งโดยอธิการบดี ประกอบด้วย

- 14.1 อธิการบดี เป็นประธานกรรมการ
- 14.2 รองอธิการบดี เป็นกรรมการ
- 14.3 คณบดี เป็นกรรมการ
- 14.4 ผู้อำนวยการกองบริการการศึกษา เป็นกรรมการและเลขานุการ
- 14.5 นักวิชาการศึกษา งานพัฒนาหลักสูตรและจัดการเรียนการสอน กองบริการการศึกษา เป็นผู้ช่วยเลขานุการ
- 14.6 นักวิชาการศึกษาหรือผู้ที่ได้รับมอบหมายจากคณบดี คณะละ 1 คน เป็นผู้ช่วยเลขานุการ

ข้อ 15 ให้คณะกรรมการจัดการศึกษา มีหน้าที่และอำนาจ ดังต่อไปนี้

- 15.1 ดำเนินการจัดการศึกษาตามนโยบายวิชาการ หลักสูตรการศึกษา และข้อบังคับของมหาวิทยาลัย
- 15.2 เสนอระบบการบริหาร ควบคุม กำกับการใช้หลักสูตรการศึกษา และรายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป การเทียบโอนหน่วยกิตและผลการศึกษา ให้เป็นไปตามกฎกระทรวง ประกาศ คณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา และมาตรฐานของสภาวิชาชีพ
- 15.3 กำหนดแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรการศึกษา รายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป และการจัดการศึกษาสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน

15.4 พัฒนาระบบการเรียนการสอน ควบคุม กำกับมาตรฐานหลักสูตรการศึกษา วิจัย การสอน การประเมินผลการสอน และการประกันคุณภาพการศึกษาของมหาวิทยาลัย

15.5 พิจารณากลับกรองหลักสูตร การเปิด/ปรับปรุง/ปิดหลักสูตรการศึกษา เพื่อเสนอ ต่อสภามหาวิทยาลัย โดยผ่านความเห็นชอบจากสภาวิชาการ

15.6 พิจารณาแผนการรับนักศึกษา เพื่อเสนอต่อสภามหาวิทยาลัย โดยผ่านความเห็นชอบจากสภาวิชาการ

15.7 พิจารณาศึกษาความเหมาะสมเกี่ยวกับการกำหนดอัตราค่าบำรุงการศึกษา ค่าธรรมเนียมการศึกษาในระดับปริญญาตรีและอัตราการจ่ายค่าตอบแทนการจัดการศึกษา เพื่อเสนอต่อ คณะกรรมการการเงินและงบประมาณ

15.8 พิจารณาให้ความเห็นต่อสภาวิชาการเกี่ยวกับงานวิชาการด้านอื่นๆของมหาวิทยาลัย

15.9 ดำเนินงานอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาตามที่ได้รับมอบหมายจากมหาวิทยาลัย

15.10 อนุมัติการสำเร็จการศึกษา

15.11 แต่งตั้งคณะกรรมการหรือบุคคลหนึ่งบุคคลใดเพื่อพิจารณาและเสนอความเห็น ในเรื่องหนึ่งเรื่องใดอันอยู่ในหน้าที่และอำนาจของคณะกรรมการจัดการศึกษา

ข้อ 16 คณะกรรมการบริหารหลักสูตรที่คณบดีแต่งตั้ง มีหน้าที่และอำนาจ ดังนี้

16.1 พัฒนา กำกับ ดูแล กระบวนการเรียนการสอน เสนอแต่งตั้งอาจารย์ผู้สอน การวัด และประเมินผลให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร

16.2 พัฒนาหลักสูตรให้เหมาะสมและสอดคล้องกับความต้องการของท้องถิ่น

16.3 จัดทำแผนพัฒนาหลักสูตรเพื่อให้สามารถปรับปรุงหลักสูตรได้ทันตามกำหนดทุก 5 ปี

16.4 ดำเนินการบริหารหลักสูตรให้เป็นไปตามแผนการศึกษาและมาตรฐานการศึกษาที่ มหาวิทยาลัยกำหนด

16.5 ตรวจสอบ ทบทวน ประเมินมาตรฐานการปฏิบัติงานของอาจารย์และการบริหาร หลักสูตรเพื่อนำไปปรับปรุงในปีการศึกษาถัดไป

16.6 ดำเนินการและรายงานผลการดำเนินงานของหลักสูตร เพื่อให้เป็นไปตามมาตรฐาน คุณวุฒิระดับอุดมศึกษา และเกณฑ์การประเมินตามที่มีการประกันคุณภาพการศึกษาภายในและภายนอก

16.7 ทำหน้าที่ทดสอบและประเมินผลเพื่อการเทียบโอนโดยอาจารย์ผู้รับผิดชอบ หลักสูตรและอาจารย์ผู้สอนมีส่วนร่วม

16.8 ปฏิบัติหน้าที่อื่น ๆ ตามที่มหาวิทยาลัยมอบหมาย

ข้อ 17 คุณวุฒิ คุณสมบัติ และจำนวนอาจารย์

17.1 หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ ประกอบด้วย

17.1.1 อาจารย์ประจำหลักสูตร มีคุณวุฒิขั้นต่ำปริญญาโทหรือเทียบเท่าหรือมีตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์หรือเทียบเท่า และต้องมีผลงานทางวิชาการที่ไม่ใช่ส่วนหนึ่งของการศึกษาเพื่อรับปริญญาของตนเอง และเป็นผลงานทางวิชาการที่ได้รับการเผยแพร่ตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดในการพิจารณาแต่งตั้งให้บุคคลดำรงตำแหน่งทางวิชาการอย่างน้อย 1 เรื่อง ในรอบ 5 ปีย้อนหลัง

กรณีมีการตกลงร่วมผลิตกับองค์กรภายนอกที่ไม่ใช่สถาบันอุดมศึกษา หากจำเป็นบุคคลที่มาจากองค์กรนั้นอาจได้รับการยกเว้นคุณวุฒิปริญญาโทและผลงานทางวิชาการ แต่ต้องมีคุณวุฒิขั้นต่ำปริญญาตรีหรือเทียบเท่าที่ตรงหรือสัมพันธ์กับสาขาวิชาของหลักสูตรและมีประสบการณ์การทำงานในองค์กรแห่งนั้น หรือการทำงานประเภทเดียวกันอย่างต่อเนื่องมาแล้วไม่น้อยกว่า 6 ปี

17.1.2 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร มีคุณวุฒิและคุณสมบัติเช่นเดียวกับอาจารย์ประจำหลักสูตร จำนวนอย่างน้อย 5 คน

กรณีมีการตกลงร่วมผลิตกับองค์กรภายนอก ต้องมีอาจารย์ประจำหลักสูตรจากมหาวิทยาลัยเป็นอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรอย่างน้อย 3 คน

กรณีที่หลักสูตรจัดให้มีวิชาเอกมากกว่า 1 วิชาเอก ให้จัดอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรที่มีคุณวุฒิและคุณสมบัติตรงหรือสัมพันธ์กับสาขาวิชาที่เปิดสอนไม่น้อยกว่าวิชาเอกละ 3 คน

กรณีที่มีความจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับสาขาวิชาที่ไม่สามารถสรรหาอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรครบตามจำนวน มหาวิทยาลัยต้องเสนอจำนวนและคุณวุฒิของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรที่มีนั้นให้คณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษาพิจารณาเป็นรายกรณี

17.1.3 อาจารย์ผู้สอน อาจเป็นอาจารย์ประจำหรืออาจารย์พิเศษที่มีคุณวุฒิขั้นต่ำปริญญาโทหรือเทียบเท่า หรือมีตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์หรือเทียบเท่าในสาขาวิชานั้นหรือสาขาวิชาที่สัมพันธ์กัน หรือในสาขาวิชาของรายวิชาที่สอน

ในกรณีที่มิอาจารย์ประจำที่มีคุณวุฒิปริญญาตรีหรือเทียบเท่าและทำหน้าที่อาจารย์ผู้สอนก่อนที่เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 จะประกาศใช้ให้สามารถทำหน้าที่อาจารย์ผู้สอนต่อไปได้

สำหรับหลักสูตรที่มีการตกลงร่วมผลิตกับองค์กรภายนอกที่ไม่ใช่สถาบันอุดมศึกษาหากจำเป็นบุคคลที่มาจากองค์กรนั้น อาจได้รับการยกเว้นคุณวุฒิปริญญาโท แต่ต้องมีคุณวุฒิขั้นต่ำปริญญาตรีหรือเทียบเท่าและมีประสบการณ์การทำงานในองค์กรแห่งนั้นหรือการทำงานประเภทเดียวกันอย่างต่อเนื่องมาแล้วไม่น้อยกว่า 6 ปี

กรณีอาจารย์พิเศษที่ไม่มีคุณวุฒิตามที่กำหนดข้างต้น ต้องเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้และประสบการณ์เป็นที่ยอมรับ ซึ่งตรงหรือสัมพันธ์กับรายวิชาที่สอนโดยผ่านความเห็นชอบจากสภามหาวิทยาลัย ทั้งนี้ หากรายวิชาใดมีความจำเป็นต้องใช้อาจารย์พิเศษ ต้องมีอาจารย์ประจำร่วม

รับผิดชอบกระบวนการเรียนการสอนและพัฒนา นักศึกษาตลอดระยะเวลาของการจัดการเรียนการสอน รายวิชานั้น ๆ ด้วย

17.2 หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ และหลักสูตรปริญญาตรี(ต่อเนื่อง) ประกอบด้วย

17.2.1 อาจารย์ประจำหลักสูตรมีคุณวุฒิขั้นต่ำปริญญาโทหรือเทียบเท่าหรือมี ตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์หรือเทียบเท่า และต้องมีผลงานทางวิชาการที่ไม่ใช่ส่วนหนึ่งของการศึกษาเพื่อ รับปริญญาของตนเอง และเป็นผลงานทางวิชาการที่ได้รับการเผยแพร่ตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดในการ พิจารณาแต่งตั้งให้บุคคลดำรงตำแหน่งทางวิชาการอย่างน้อย 1 เรื่อง ในรอบ 5 ปี ย้อนหลัง

กรณีมีการตกลงร่วมผลิตหลักสูตรกับองค์กรภายนอกที่ไม่ใช่สถาบันอุดมศึกษา หากจำเป็นบุคลากรที่มาจากองค์กรนั้น อาจได้รับการยกเว้นคุณวุฒิปริญญาโทและผลงานทางวิชาการ แต่ ต้องมีคุณวุฒิขั้นต่ำปริญญาตรีหรือเทียบเท่าที่ตรงหรือสัมพันธ์กับสาขาวิชาของหลักสูตร และมี ประสบการณ์การทำงานในองค์กรแห่งนั้นหรือการทำงานประเภทเดียวกันอย่างต่อเนื่องมาแล้วไม่น้อยกว่า 6 ปี

17.2.2 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรมีคุณวุฒิและคุณสมบัติเช่นเดียวกับ อาจารย์ ประจำหลักสูตร จำนวนอย่างน้อย 5 คน

ในกรณีของหลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการที่เน้นทักษะด้านการ ปฏิบัติเชิงเทคนิคในศาสตร์สาขาวิชานั้น อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรอย่างน้อย 2 ใน 5 คน ต้องมี ประสบการณ์ด้านปฏิบัติการ

กรณีมีการตกลงร่วมผลิตกับองค์กรภายนอก ต้องมีอาจารย์ประจำหลักสูตรจาก มหาวิทยาลัยเป็นอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรอย่างน้อย 3 คน

กรณีที่หลักสูตรจัดให้มีวิชาเอกมากกว่า 1 วิชาเอก ให้จัดอาจารย์ผู้รับผิดชอบ หลักสูตรที่มีคุณวุฒิและคุณสมบัติตรงหรือสัมพันธ์กับสาขาวิชาที่เปิดสอนไม่น้อยกว่าวิชาเอกละ 3 คน และต้องมีสัดส่วนอาจารย์ที่มีประสบการณ์ในด้านปฏิบัติการ 1 ใน 3

กรณีที่มีความจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับสาขาวิชาที่ไม่สามารถสรรหาอาจารย์ ผู้รับผิดชอบหลักสูตรครบตามจำนวนมหาวิทยาลัยต้องเสนอจำนวนและคุณวุฒิของอาจารย์ผู้รับผิดชอบ หลักสูตรนั้นให้คณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษาพิจารณาเป็นรายกรณี

17.2.3 อาจารย์ผู้สอน อาจเป็นอาจารย์ประจำหรืออาจารย์พิเศษที่มีคุณวุฒิขั้นต่ำ ปริญญาโทหรือเทียบเท่า หรือมีตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์หรือเทียบเท่าในสาขาวิชานั้นหรือสาขาวิชาที่ สัมพันธ์กัน หรือในสาขาวิชาของรายวิชาที่สอน

ในกรณีที่ไม่มีอาจารย์ประจำที่มีคุณวุฒิปริญญาตรีหรือเทียบเท่าและทำหน้าที่ อาจารย์ผู้สอนก่อนที่เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 จะประกาศใช้ให้สามารถทำ

หน้าที่อาจารย์ผู้สอนต่อไปได้

สำหรับหลักสูตรที่มีการตกลงร่วมผลิตกับองค์กรภายนอกที่ไม่ใช่สถาบันอุดมศึกษาหากจำเป็นบุคคลที่มาจากองค์กรนั้น อาจได้รับการยกเว้นคุณสมบัติปริญญาโท แต่ต้องมีคุณสมบัติขั้นต่ำปริญญาตรีหรือเทียบเท่าและมีประสบการณ์การทำงานในองค์กรแห่งนั้นหรือการทำงานประเภทเดียวกันอย่างต่อเนื่องมาแล้วไม่น้อยกว่า 6 ปี

กรณีอาจารย์พิเศษที่ไม่มีคุณสมบัติตามที่กำหนดข้างต้น ต้องเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้และประสบการณ์เป็นที่ยอมรับ ซึ่งตรงหรือสัมพันธ์กับรายวิชาที่สอน โดยผ่านความเห็นชอบจากสภามหาวิทยาลัย ทั้งนี้ หากรายวิชาใดมีความจำเป็นต้องใช้อาจารย์พิเศษ ต้องมีอาจารย์ประจำร่วมรับผิดชอบกระบวนการเรียนการสอนและพัฒนานักศึกษาตลอดระยะเวลาการจัดการเรียนการสอนรายวิชานั้น ๆ ด้วย

ข้อ 18 การเพิ่มและการถอนรายวิชา ให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย

หมวด 4

การรับเข้าเป็นนักศึกษา

ข้อ 19 คุณสมบัติและเงื่อนไขการเข้าเป็นนักศึกษา

19.1 หลักสูตร (4 ปี 5 ปี และไม่น้อยกว่า 6 ปี) จะต้องเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า

19.2 หลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) และหลักสูตรปริญญาตรี (เทียบโอน) จะต้องเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงหรือเทียบเท่า หรือระดับอนุปริญญาหรือเทียบเท่าในสาขาวิชาที่ตรงหรือสัมพันธ์กับสาขาวิชาที่จะเข้าศึกษา

19.3 หลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวหน้าทั้งทางวิชาการ และทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ ต้องเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า โดยมีคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่น้อยกว่า 3.50 จากระบบ 4 ระดับคะแนนหรือเทียบเท่า และมีผลการเรียนในหลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวหน้าไม่น้อยกว่า 3.50 ทุกภาคการศึกษาในระหว่างการศึกษาในหลักสูตรแบบก้าวหน้า หากภาคการศึกษาใดภาคการศึกษาหนึ่งมีผลการเรียนต่ำกว่า 3.50 จากระบบ 4 ระดับคะแนนหรือเทียบเท่า จะถือว่าผู้เรียนขาดคุณสมบัติในการศึกษาหลักสูตรแบบก้าวหน้า

19.4 มีคุณสมบัติตามที่สภามหาวิทยาลัยอนุมัติให้เป็นกรณีพิเศษ

ข้อ 20 การสอบคัดเลือกและการคัดเลือกเป็นนักศึกษา

20.1 มหาวิทยาลัยจะสอบคัดเลือกหรือคัดเลือกผู้ที่มีคุณสมบัติตามข้อ 19 เข้าเป็นนักศึกษาเป็นคราว ๆ ไปตามประกาศและรายละเอียดที่มหาวิทยาลัยกำหนด

20.2 มหาวิทยาลัยอาจสอบคัดเลือกหรือคัดเลือกผู้ที่ได้รับอนุปริญญาหรือเทียบเท่าหรือผู้ได้รับปริญญาตรีหรือเทียบเท่า เข้าเป็นนักศึกษาเพื่อศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาวิชาหนึ่งสาขาวิชาใดของมหาวิทยาลัยตามระเบียบหรือเงื่อนไขของมหาวิทยาลัยเกี่ยวกับสาขาวิชานั้น ๆ

ข้อ 21 การรับโอนนักศึกษาจากสถาบันอุดมศึกษาอื่น

21.1 มหาวิทยาลัยอาจรับโอนนักศึกษาจากสถาบันอุดมศึกษาอื่นซึ่งมหาวิทยาลัยเห็นว่ามีความเหมาะสมเทียบเท่ามหาวิทยาลัย

21.2 มหาวิทยาลัยจะพิจารณารับโอนเฉพาะผู้ที่มีคุณสมบัติดังต่อไปนี้

21.2.1 มีคุณสมบัติตามความในข้อ 19

21.2.2 ได้ศึกษาอยู่ในสถาบันอุดมศึกษาเดิมซึ่งมีความเหมาะสมเทียบเท่ามหาวิทยาลัย ไม่น้อยกว่า 1 ภาคการศึกษา

21.3 การขอโอนมาเป็นนักศึกษามหาวิทยาลัย นักศึกษานำหนังสือขอโอนมาเป็นนักศึกษาจากมหาวิทยาลัยเดิมพร้อมจัดส่งระเบียนผลการเรียนและรายละเอียดเนื้อหาวิชาที่ได้เรียนไปแล้ว โดยส่งถึงมหาวิทยาลัยไม่น้อยกว่า 30 วัน ก่อนเปิดภาคการศึกษา

21.4 มหาวิทยาลัยจะพิจารณารับโอน โดยความเห็นชอบของคณะและหลักสูตรสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องโดยมีเงื่อนไขและวิธีการเทียบโอนหน่วยกิตและผลการศึกษตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด ทั้งนี้ การนับระยะเวลาที่ศึกษาในหลักสูตรให้เริ่มนับตั้งแต่เข้าศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาเดิม

ข้อ 22 การศึกษาเพื่อปริญญาที่สอง

22.1 นักศึกษาที่สำเร็จการศึกษาปริญญาตรีจากมหาวิทยาลัยหรือสถาบันอุดมศึกษาอื่นที่เทียบเท่าอาจขอสมัครเข้าศึกษาต่อเพื่อปริญญาตรีสาขาวิชาอื่นเป็นการเพิ่มเติมได้

22.2 การสมัครแสดงความจำนงขอเข้าศึกษา ต้องยื่นคำร้องต่อมหาวิทยาลัยตามแบบที่กำหนด โดยส่งถึงมหาวิทยาลัย ก่อนเปิดปีการศึกษา

22.3 การรับเข้าศึกษา มหาวิทยาลัยจะพิจารณารับเข้าโดยความเห็นชอบของคณะ และ/หรือสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง

ข้อ 23 หลักสูตรควบระดับปริญญาตรีสองปริญญา และหลักสูตรควบระดับปริญญาตรีและปริญญาโท ให้เป็นไปตามที่สภามหาวิทยาลัยกำหนด

ข้อ 24 การรายงานตัวเป็นนักศึกษา ผู้ที่มีคุณสมบัติตามข้อ 19 และผ่านการคัดเลือกให้รายงานตัวเข้าเป็นนักศึกษาตามประกาศและรายละเอียดที่มหาวิทยาลัยกำหนด

หมวด 5 การลงทะเบียนเรียน

ข้อ 25 การลงทะเบียนเรียน

มหาวิทยาลัยจัดให้มีการลงทะเบียนรายวิชาในแต่ละภาคการศึกษา โดยคณะจัดอาจารย์ที่ปรึกษาให้นักศึกษา ทำหน้าที่อนุญาตให้นักศึกษาลงทะเบียนเรียน แนะนำให้คำปรึกษา ตลอดจนแนะนำแนวการศึกษาให้สอดคล้องกับแผนการศึกษา โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล และให้นักศึกษาถือปฏิบัติตามข้อกำหนด ดังต่อไปนี้

25.1 การลงทะเบียนรายวิชา ให้ดำเนินการตามประกาศของมหาวิทยาลัย หากนักศึกษามาลงทะเบียนรายวิชาหลังวันที่มหาวิทยาลัยกำหนด จะต้องถูกปรับตามระเบียบ ว่าด้วยค่าธรรมเนียมการศึกษา

25.2 การลงทะเบียนรายวิชาหลังกำหนด ให้กระทำได้ภายในระยะเวลาของการเพิ่ม-ถอนรายวิชา หากพ้นกำหนดนี้ มหาวิทยาลัยจะยกเลิกสิทธิ์การลงทะเบียนรายวิชาในภาคการศึกษานั้น

25.3 การลงทะเบียนเรียนซ้ำจะทำได้ต่อเมื่อ

25.3.1 รายวิชานั้นได้ลำดับชั้นต่ำกว่า C

25.3.2 กรณีต้องการเรียนซ้ำในรายวิชาที่ได้ลำดับชั้น C หรือสูงกว่า สามารถกระทำได้แต่ต้องได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ที่ปรึกษา

25.4 การลงทะเบียนรายวิชาจะสมบูรณ์ต่อเมื่อได้ชำระค่าธรรมเนียมต่าง ๆ พร้อมทั้งยื่นหลักฐานการลงทะเบียนรายวิชาต่อมหาวิทยาลัยแล้ว

25.5 รายวิชาใดที่ได้รับอักษร I นักศึกษาไม่ต้องลงทะเบียนรายวิชานั้นซ้ำอีก

25.6 การลงทะเบียนรายวิชาในแต่ละภาคการศึกษาปกติ นักศึกษาจะต้องลงทะเบียนรายวิชาไม่น้อยกว่า 9 หน่วยกิตและไม่เกิน 22 หน่วยกิตในแต่ละภาคการศึกษาปกติสำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา และให้ลงทะเบียนเรียนได้ไม่เกิน 9 หน่วยกิตในแต่ละภาคการศึกษาปกติสำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

การลงทะเบียนเรียนในภาคฤดูร้อนให้ลงทะเบียนเรียนได้ไม่เกิน 9 หน่วยกิต

25.7 กรณีที่นักศึกษาจะลงทะเบียนน้อยกว่า 9 หน่วยกิต ในภาคการศึกษาปกติให้คนบติเป็นผู้อนุมัติ

กรณีที่นักศึกษาที่คาดว่าจะสำเร็จการศึกษา จะลงทะเบียนเกินกว่า 22 หน่วยกิตในภาคการศึกษาปกติ หรือเกินกว่า 9 หน่วยกิตในภาคฤดูร้อนให้คนบติเป็นผู้อนุมัติ

สำหรับการลงทะเบียนรายวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพหรือรายวิชาสหกิจศึกษาในภาคการศึกษาปกติ ให้มีจำนวนหน่วยกิตลงทะเบียนตามที่กำหนดไว้ในแผนการศึกษาของหลักสูตรสาขาวิชานั้น

หากมหาวิทยาลัยมีเหตุผลและความจำเป็นพิเศษ สามารถอนุมัติให้มีการลงทะเบียนเรียนที่มีจำนวนหน่วยกิตแตกต่างไปจากเกณฑ์ข้างต้นก็อาจทำได้ โดยการอนุมัติของคณบดี แต่ทั้งนี้ต้องไม่กระทบต่อมาตรฐานและคุณภาพการศึกษา และต้องเรียนให้ครบตามจำนวนหน่วยกิตตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตรที่เข้าศึกษา

25.8 การลงทะเบียนที่ผิดเงื่อนไข ให้ถือว่าการลงทะเบียนนั้นเป็นโมฆะ และรายวิชาที่ลงทะเบียนผิดเงื่อนไขนั้นให้ได้รับอักษร W

25.9 นักศึกษาอาจลงทะเบียนเข้าร่วมศึกษารายวิชาใด ๆ เพื่อเป็นการเพิ่มพูนความรู้ได้หากอาจารย์ผู้สอนและคณบดีที่รายวิชานั้นสังกัดอยู่ยินยอมเป็นลายลักษณ์อักษร และได้ยื่นหลักฐานนั้นต่อมหาวิทยาลัย ทั้งนี้ นักศึกษาจะต้องชำระค่าหน่วยกิตรายวิชานั้น ตามระเบียบ ว่าด้วยค่าธรรมเนียมการศึกษา โดยนักศึกษาจะได้รับอักษร V

หากนักศึกษาลงทะเบียนเรียนขอรับอักษร V แล้วประสงค์จะเปลี่ยนแปลง เพื่อขอรับการวัดและประเมินผลเป็นลำดับขั้น หรืออักษร S หรือ U ให้ปฏิบัติตามประกาศของมหาวิทยาลัย

25.10 ในภาคการศึกษาปกติใด หากนักศึกษาไม่ได้ลงทะเบียนเรียนด้วยเหตุใด ๆ ก็ตาม จะต้องขอลาพักการศึกษาสำหรับภาคการศึกษานั้น โดยทำหนังสือขออนุมัติลาพักการศึกษาต่อมหาวิทยาลัยและจะต้องเสียค่าธรรมเนียมเพื่อขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษา/เพื่อรักษาภาพนักศึกษากภายใน 15 วัน นับจากวันเปิดภาคการศึกษา หาก ไม่ปฏิบัติตามดังกล่าว มหาวิทยาลัยจะถอนชื่อนักศึกษาผู้นั้นจากทะเบียนนักศึกษา

25.11 อธิการบดีอาจอนุมัติให้นักศึกษาที่ถูกถอนชื่อจากทะเบียนนักศึกษา กลับเข้าเป็นนักศึกษาใหม่ได้ถ้ามีเหตุผลอันสมควร โดยให้ถือระยะเวลาที่ถูกถอนชื่อนั้น เป็นระยะเวลาพักการศึกษา ในกรณีเช่นนี้นักศึกษาจะต้องชำระค่าธรรมเนียมเพื่อขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษา รวมทั้งค่าธรรมเนียมอื่น ๆ ที่ค้างชำระเสมือนเป็นผู้ลาพักการศึกษา อธิการบดีจะไม่อนุมัติให้นักศึกษาตามข้อ 25.10 กลับเข้าเป็นนักศึกษา หากพ้นกำหนดเวลา 2 ปี นับจากวันที่นักศึกษาผู้นั้นถูกถอนชื่อจากทะเบียนนักศึกษา

25.12 กรณีมีโครงการแลกเปลี่ยนนักศึกษาระหว่างสถาบันอุดมศึกษาหรือมีข้อตกลงเฉพาะราย กรณีนักศึกษาได้รับความเห็นชอบจากคณบดีคณะที่ตนสังกัด อธิการบดีอาจพิจารณาอนุมัติให้นักศึกษาลงทะเบียนเรียนรายวิชาที่เปิดสอนในสถาบันอุดมศึกษาอื่นแทนการลงทะเบียนรายวิชาตามข้อ 25.6 ทั้งหมดหรือบางส่วนก็ได้

25.13 กรณีที่มีโครงการแลกเปลี่ยนนักศึกษาระหว่างสถาบันอุดมศึกษาหรือมีข้อตกลงเฉพาะราย หรือกรณีนักศึกษาได้รับความเห็นชอบจากคณบดีคณะที่รับผิดชอบรายวิชานั้น ๆ อธิการบดีอาจพิจารณาอนุมัติให้นักศึกษาจากสถาบันอุดมศึกษาอื่นลงทะเบียนเรียนรายวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยได้ทั้งนี้ โดยต้องชำระค่าลงทะเบียนเรียนรายวิชาตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

หมวด 6

การวัดผลและประเมินผลการศึกษา

ข้อ 26 การวัดผลและประเมินผลการศึกษา

26.1 มหาวิทยาลัยจัดให้มีการวัดผลการศึกษาในรายวิชาที่นักศึกษาลงทะเบียนภาคการศึกษาละไม่น้อยกว่า 1 ครั้ง เมื่อได้ทำการประเมินผลการศึกษารายวิชาใดเป็นครั้งสุดท้ายแล้ว ให้ถือว่า การเรียนรายวิชานั้นสิ้นสุดลง

26.2 นักศึกษาต้องมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน โดยต้องเป็นไปตามเงื่อนไขที่กำหนดไว้ตามแผนหรือกำหนดการจัดการเรียนการสอนของรายวิชานั้น จึงจะมีสิทธิ์ได้รับการวัดผลและประเมินผลในรายวิชานั้น

ผู้ไม่มีสิทธิ์ได้รับการประเมินผลตามวรรคหนึ่งจะได้รับลำดับชั้น F หรืออักษร U

26.3 มหาวิทยาลัยใช้ระบบลำดับชั้นและค่าลำดับชั้นในการวัดผลและประเมินผล นอกจากรายวิชาที่กำหนดให้วัดผลและประเมินผลด้วยอักษร S และ U เป็นลำดับชั้นซึ่งไม่มีค่าลำดับชั้น

26.4 สัญลักษณ์และความหมายของการวัดผลและประเมินผลรายวิชาต่าง ๆ ให้กำหนด ดังนี้

สัญลักษณ์	ความหมาย
A	= ดีเยี่ยม (EXCELLENT)
B+	= ดีมาก (VERY GOOD)
B	= ดี (GOOD)
C+	= ดีพอใช้ (FAIRLY GOOD)
C	= พอใช้ (FAIR)
D+	= อ่อน (POOR)
D	= อ่อนมาก (VERY POOR)
F	= ตก (FAILED)
S	= เป็นที่พอใจ (SATISFACTORY)
U	= ไม่เป็นที่พอใจ (UNSATISFACTORY)
I	= การวัดผลยังไม่สมบูรณ์ (INCOMPLETE)
V	= ผู้เข้าร่วมศึกษา (VISITOR)
W	= การถอนรายวิชา (WITHDRAWN)

26.5 ระบบลำดับชั้น กำหนดเป็นสัญลักษณ์ A, B+, B, C+, C, D+, D, และ F ซึ่งแสดงผลการศึกษาของนักศึกษาที่ได้รับการประเมินในแต่ละรายวิชา และมีค่าลำดับชั้นดังนี้

ลำดับชั้น A มีค่าลำดับชั้นเป็น 4

ลำดับชั้น B+ มีค่าลำดับชั้นเป็น 3.5

ลำดับชั้น B มีค่าลำดับชั้นเป็น 3

ลำดับชั้น C+ มีค่าลำดับชั้นเป็น 2.5

ลำดับชั้น C มีค่าลำดับชั้นเป็น 2

ลำดับชั้น D+ มีค่าลำดับชั้นเป็น 1.5

ลำดับชั้น D มีค่าลำดับชั้นเป็น 1

ลำดับชั้น F มีค่าลำดับชั้นเป็น 0

26.6 ระบบอักษร S และ U ใช้เฉพาะบางรายวิชาที่มหาวิทยาลัยกำหนดให้วัดผลและประเมินผลด้วยอักษร S และ U

26.7 อักษร I เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงว่า นักศึกษาไม่สามารถเข้ารับการวัดผลในรายวิชานั้นให้สำเร็จสมบูรณ์ได้ โดยนักศึกษามีหลักฐานแสดงว่ามีเหตุสุดวิสัยบางประการ การให้อักษร I ต้องได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ผู้สอน และการอนุมัติจากคณบดีที่รายวิชานั้นสังกัดอยู่

นักศึกษาจะต้องดำเนินการขอรับการวัดผลและประเมินผลเพื่อแก้อักษร I ให้สมบูรณ์ภายใน 30 วันของภาคการศึกษาถัดไป ยกเว้นรายวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ สหกิจศึกษา หรือปัญหาพิเศษหรือรายวิชาที่ให้นักศึกษาทำโครงงาน นักศึกษาจะต้องดำเนินการแก้อักษร I ให้สมบูรณ์ก่อนวันสิ้นสุดการเรียนของภาคการศึกษาถัดไป หากพ้นกำหนดดังกล่าวมหาวิทยาลัย จะเปลี่ยนอักษร I เป็นลำดับชั้น F หรืออักษร U

26.8 นักศึกษาที่ทุจริตในการสอบหรือร่วมทุจริตในการสอบรายวิชาใดให้นักศึกษาผู้นั้นได้รับผลการเรียนในรายวิชานั้นเป็นลำดับชั้น F หรืออักษร U และให้มหาวิทยาลัยพิจารณาโทษตามข้อบังคับ ว่าด้วยวินัยนักศึกษา

26.9 อักษร V เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงว่า นักศึกษาได้ลงทะเบียนรายวิชาในฐานะผู้เข้าร่วมศึกษา โดยไม่ต้องเข้ารับการวัดผลและประเมินผลในรายวิชานั้น ทั้งนี้อาจารย์ผู้สอนอาจใช้ดุลยพินิจในการเปลี่ยนอักษร V เป็นอักษร W ได้

26.10 อักษร W เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงว่า

26.10.1 นักศึกษาได้ถอนรายวิชาที่ลงทะเบียนตามเงื่อนไขที่กำหนดไว้ตามข้อ 18

26.10.2 การลงทะเบียนผิดเงื่อนไขและเป็นโมฆะ ตามข้อ 25.8

26.10.3 การเรียนไม่เป็นไปตามเงื่อนไขโดยดุลยพินิจของอาจารย์ผู้สอนตามข้อ 26.9

26.10.4 นักศึกษาถูกสั่งพักการศึกษาในภาคการศึกษานั้น

26.10.5 นักศึกษาลาออกก่อนวันประกาศผลการเรียน

26.10.6 มหาวิทยาลัยอนุมัติให้นักศึกษาถอนทุกรายวิชาที่ลงทะเบียนเรียนอันเนื่องมาจากเหตุสุดวิสัยหรือเสียชีวิต ภายหลังระยะเวลาตามข้อ 18

26.11 อักษร S, U, I, V และ W จะไม่ถูกนำมาคำนวณหาค่าคะแนนเฉลี่ยสะสม

26.12 รายวิชาที่ได้รับการยกเว้นผลการเรียน ตามข้อบังคับของมหาวิทยาลัย ให้ได้รับผลการเรียน ดังนี้

26.12.1 ผู้ที่ได้รับการเทียบโอนหน่วยกิตและผลการศึกษาจากรายวิชาในหลักสูตรระดับอุดมศึกษาหรือเทียบเท่าที่สภามหาวิทยาลัยรับรองให้ได้รับผลการเรียนเป็น S

26.12.2 รายวิชาที่ได้รับการเทียบโอนหน่วยกิตและผลการศึกษาจากการศึกษานอกระบบหรือการศึกษาตามอัธยาศัยให้ได้รับผลการเรียน ดังนี้

1) CS (Credits from Standardized Test) กรณีที่ได้หน่วยกิต จากการทดสอบมาตรฐาน

2) CE (Credits from Exam) กรณีที่ได้หน่วยกิตจากการทดสอบด้วยระบบทดสอบจากมหาวิทยาลัยจากการทดสอบที่ไม่ใช่การทดสอบมาตรฐาน

3) CT (Credits from Training) กรณีที่ได้หน่วยกิตจากการประเมินจากการฝึกอบรมจากการประเมินการศึกษาหรืออบรมที่จัดโดยหน่วยงานอื่นที่ไม่ใช่สถาบันอุดมศึกษา

4) CP (Credits from Portfolio) กรณีที่ได้หน่วยกิตจากการประเมินประสบการณ์โดยการนำเสนอแฟ้มสะสมผลงาน

5) CN (Credits from Non-degree Program) กรณีที่ได้หน่วยกิตจากการประเมินการศึกษาหรืออบรมหลักสูตรในสถาบันอุดมศึกษาที่ไม่ได้รับปริญญา

6) กรณีผู้เรียนได้รับหน่วยกิตจากการลงทะเบียนเรียนในรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาต่าง ๆ ของมหาวิทยาลัยหรือสถาบันอุดมศึกษาอื่นหรือสถาบันอุดมศึกษาที่มีบันทึกข้อตกลงร่วมกันให้บันทึกผลการเรียนตามระดับคะแนนตัวอักษรหรือแต่มีระดับคะแนนที่สอบได้

หลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขในการขอเทียบโอนหน่วยกิตและผลการศึกษาตามข้อ 26.12.2 ให้เป็นไปตามข้อบังคับของมหาวิทยาลัย

26.13 การนับหน่วยกิตสะสม

26.13.1 รายวิชาที่นักศึกษาได้ลำดับชั้น A, B+, B, C+, C, D+, D หรือ อักษร S, CS, CE, CT, CP, CN เท่านั้น จึงจะนับหน่วยกิตของรายวิชานั้น เป็นหน่วยกิตสะสม

26.13.2 ในกรณีที่นักศึกษาลงทะเบียนเรียนวิชาซ้ำในรายวิชาที่สอบได้ต่ำกว่า “C” ให้นับหน่วยกิตสะสมได้เพียงครั้งเดียว และให้นับเฉพาะครั้งสุดท้ายเพื่อสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

26.13.3 ในกรณีที่นักศึกษาลงทะเบียนรายวิชาที่ระบุไว้ว่าเป็นรายวิชาที่เทียบเท่ากัน ให้นับหน่วยกิตสะสมเฉพาะรายวิชาหนึ่งรายวิชาใดเท่านั้น

26.14 มหาวิทยาลัยจะคำนวณค่าลำดับชั้นสะสมเฉลี่ยจากหน่วยกิตของรายวิชาทั้งหมดที่นักศึกษาได้ลงทะเบียนเรียน

26.15 ถ้านักศึกษาได้ลำดับชั้นในรายวิชาใดไม่เป็นไปตามเงื่อนไขของแต่ละหลักสูตรสาขาวิชาได้กำหนดไว้ นักศึกษาจะต้องลงทะเบียนเรียนรายวิชานั้นซ้ำอีก จนได้ลำดับชั้นเป็นไปตามความต้องการของแต่ละหลักสูตรสาขาวิชานั้น

26.16 นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติจากมหาวิทยาลัยให้ไปศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาอื่นหรือหน่วยงานอื่นที่ไม่ใช่สถาบันอุดมศึกษาเป็นการชั่วคราว อาจขอโอนหน่วยกิตและผลการเรียนมาประเมินรวมกับผลการเรียนในมหาวิทยาลัย

รายวิชาที่นักศึกษาได้ลงทะเบียนเรียนในสถาบันอุดมศึกษาอื่นนั้น จะต้องมียานวนหน่วยกิตและจำนวนชั่วโมงภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติเทียบเท่ากับมหาวิทยาลัย ทั้งในเรื่องของคุณภาพและมาตรฐาน หากไม่เป็นไปตามนี้ให้อยู่ในดุลยพินิจของสาขาวิชาและคณะที่นักศึกษาสังกัด

ข้อ 27 การหาค่าคะแนนเฉลี่ย ค่าคะแนนเฉลี่ยประจำภาคการศึกษาและค่าคะแนนเฉลี่ยสะสมให้คิดเป็นเลขทศนิยม 2 ตำแหน่งโดยไม่ปัดเศษ สำหรับรายวิชาที่ยังมีผลการเรียนเป็น “I” ไม่นำหน่วยกิตมาคำนวณหาค่าคะแนนเฉลี่ย ทั้งนี้การคำนวณหาค่าคะแนนเฉลี่ยสะสมให้นำเอาผลคูณของจำนวนหน่วยกิตกับค่าลำดับชั้นของทุกรายวิชาที่ลงทะเบียนเรียนมารวมกันแล้วหารด้วยผลรวมของจำนวนหน่วยกิตของรายวิชานั้น ๆ

กรณีที่นักศึกษามีผลการเรียนลำดับชั้น F ในรายวิชาใดและต้องเรียนซ้ำ ให้นำนับรวมทั้งหน่วยกิตที่มีผลการเรียนลำดับชั้น F และเรียนซ้ำรายวิชานั้นเพื่อใช้คำนวณหาค่าคะแนนเฉลี่ยด้วย

กรณีที่นักศึกษาลงทะเบียนเรียนวิชาซ้ำในรายวิชาที่สอบได้ต่ำกว่า “C” หรือเรียนแทนในรายวิชาที่ระบุไว้ในหลักสูตรที่เทียบเท่าให้นับจำนวนหน่วยกิต และค่าคะแนนเฉลี่ยที่ได้ไปใช้ในการคำนวณหาค่าคะแนนเฉลี่ยด้วยเฉพาะรายวิชาที่ลงทะเบียนเรียนครั้งสุดท้ายเท่านั้น

ข้อ 28 การเทียบโอนหน่วยกิตและผลการศึกษา ให้เป็นไปตามข้อบังคับของมหาวิทยาลัย

หมวด 7

การลา การย้ายหลักสูตรสาขาวิชา และการพ้นสภาพนักศึกษา

ข้อ 29 การลา

29.1 การลาป่วย แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

29.1.1 การลาป่วยก่อนสอบ หมายความว่า นักศึกษาป่วยก่อนที่การเรียนในภาคการศึกษาปกติหรือภาคฤดูร้อนนั้นจะสิ้นสุดลงและยังป่วยอยู่จนกระทั่งถึงวันสอบ ซึ่งทำให้ไม่สามารถเข้าสอบในบางรายวิชาหรือทั้งหมดได้

29.1.2 การลาป่วยระหว่างสอบ หมายความว่า นักศึกษาได้ศึกษามาจนสิ้นสุดภาคการศึกษาปกติหรือภาคฤดูร้อนแล้ว แต่เกิดป่วยจนไม่สามารถเข้าสอบในบางรายวิชาหรือทั้งหมดได้

ในการลาป่วยนั้น นักศึกษาต้องส่งคำร้องผ่านความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อให้คณบดีพิจารณาอนุมัติภายใน 1 สัปดาห์นับจากวันที่นักศึกษาเริ่มป่วย พร้อมแนบใบรับรองแพทย์ จากศูนย์บริการสุขภาพหรือสถานพยาบาลของทางราชการ หรือสถานพยาบาลเอกชนที่กระทรวง สาธารณสุขรับรอง

ในกรณีที่นักศึกษาไม่สามารถปฏิบัติตามระยะเวลาที่กำหนดไว้ข้างต้น ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณบดี โดยคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

29.2 การลาิจ นักศึกษาผู้ใดมีกิจจำเป็นไม่สามารถเข้าชั้นเรียนในชั่วโมงเรียนได้ ให้อยู่ในใบลาผ่านอาจารย์ที่ปรึกษาแล้วนำไปขออนุญาตต่ออาจารย์ผู้สอน ล่วงหน้าอย่างน้อย 1 วัน หากไม่สามารถยื่นใบลา ล่วงหน้าได้ให้ยื่นวันแรกที่เข้าชั้นเรียน

29.3 การลาพักการศึกษา

29.3.1 นักศึกษาจะขออนุญาตลาพักการศึกษาได้ ดังกรณีต่อไปนี้

- 1) ถูกเรียกพล ระดมพล หรือเกณฑ์เข้ารับราชการทหาร
- 2) ได้รับทุนแลกเปลี่ยนนักศึกษาระหว่างประเทศหรือทุนอื่นใดซึ่ง

มหาวิทยาลัยเห็นสมควรสนับสนุน

3) เจ็บป่วยหรือประสบอุบัติเหตุจนต้องพักรักษาตัวเป็นเวลาติดต่อกันเกินกว่า 3 สัปดาห์ ตามคำสั่งแพทย์

4) เมื่อถอนทุกรายวิชาที่ลงทะเบียนเรียน

5) เหตุผลอื่น ๆ ที่คณะเห็นสมควร

29.3.2 นักศึกษาที่ประสงค์จะลาพักการศึกษา ตลอด 1 ภาคการศึกษาปกติหรือมากกว่า ให้อยู่ในใบลาตามแบบของมหาวิทยาลัย ผ่านอาจารย์ที่ปรึกษาถึงคณบดีเพื่อพิจารณาอนุมัติแล้วแจ้งมหาวิทยาลัยเพื่อทราบต่อไป

29.3.3 นักศึกษาที่ลาพักหรือถูกสั่งพักการศึกษาตลอด 1 ภาคการศึกษาปกติหรือมากกว่า จะต้องชำระค่าธรรมเนียมเพื่อรักษาสภาพนักศึกษาทุกภาคการศึกษาปกติ

29.4 การลาออก นักศึกษาผู้ประสงค์จะขอลาออกต้องยื่นคำร้องขอลาออกผ่านอาจารย์ที่ปรึกษาถึงคณบดีแล้วเสนอมหาวิทยาลัยเพื่อพิจารณาอนุมัติ

ข้อ 30 การย้ายหลักสูตรสาขาวิชา

30.1 การย้ายหลักสูตรสาขาวิชาภายในคณะให้ปฏิบัติตามเงื่อนไขของสาขาวิชานั้น นักศึกษาจะขอย้ายหลักสูตรสาขาวิชาได้ต่อเมื่อได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษา คณบดีและได้เรียนตามแผนการศึกษาในสาขาวิชาเดิมมาแล้วไม่น้อยกว่า 2 ภาคการศึกษาปกติ ทั้งนี้ไม่นับภาคการศึกษาที่ลาพักหรือถูกสั่งพักการศึกษา

30.2 การย้ายหลักสูตรสาขาวิชาระหว่างคณะ ทั้งนี้ ให้เป็นไปตามเงื่อนไขดังต่อไปนี้

30.2.1 นักศึกษาจะขอย้ายหลักสูตรสาขาวิชาไปคณะอื่นได้ ต่อเมื่อได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาหลักสูตรสาขาเดิม คณบดีคณะเดิม ประธานหลักสูตรสาขาวิชาที่ขอย้ายเข้า และคณบดีคณะที่ขอย้ายเข้า และได้เรียนตามแผนการศึกษาในสาขาวิชาเดิมมาแล้วไม่น้อยกว่า 2 ภาคการศึกษาปกติ ทั้งนี้ ไม่นับภาคการศึกษาที่ลาพักหรือถูกสั่งพักการศึกษา

30.2.2 การย้ายหลักสูตรสาขาวิชาไปคณะอื่น จะต้องปฏิบัติตามเงื่อนไขของคณะนั้นซึ่งทำเป็นประกาศมหาวิทยาลัย และให้อยู่ดุลยพินิจของคณบดีที่จะรับย้ายไปสังกัดพิจารณาอนุมัติ โดยการย้ายหลักสูตรสาขาวิชาไปคณะอื่นจะสมบูรณ์ต่อเมื่อได้ชำระค่าธรรมเนียมการย้ายหลักสูตรสาขาวิชา และได้รับการเปลี่ยนรหัสประจำตัวใหม่แล้ว ทั้งนี้ การย้ายหลักสูตรสาขาวิชาไปคณะครุศาสตร์ ไม่สามารถกระทำได้เนื่องจากเป็นไปตามระเบียบของสำนักงานคุรุสภา

30.3 การคำนวณค่าคะแนนเฉลี่ยสะสมของนักศึกษาที่ย้ายสาขาวิชาหรือย้ายคณะให้นำผลคูณของจำนวนหน่วยกิตกับค่าลำดับชั้นของทุกรายวิชาที่ปรากฏในหลักสูตรสาขาวิชาที่รับเข้า ไม่ว่าจะ เป็นรายวิชาที่เทียบให้หรือไม่ก็ตาม รายวิชาที่ไม่ปรากฏในหลักสูตรสาขาวิชาที่รับเข้า ไม่ว่านักศึกษาจะได้รับค่าลำดับชั้นใด จะไม่นำมาคำนวณคะแนนเฉลี่ยสะสม

ข้อ 31 การพัฒนาคุณภาพนักศึกษา นักศึกษาจะพัฒนาคุณภาพนักศึกษา ด้วยเหตุดังต่อไปนี้

31.1 เสียชีวิต

31.2 ได้รับอนุญาตให้ลาออก

31.3 โอนไปเป็นนักศึกษาของสถาบันการศึกษาอื่น

31.4 พัฒนาคุณภาพนักศึกษาอันเนื่องมาจากเกณฑ์การวัดผล ตามข้อ 32

31.5 ไม่มาลงทะเบียนเรียนภายในเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนด และมีได้ลาพักการศึกษาภายใน 30 วัน นับจากวันเปิดภาคการศึกษาปกติ

31.6 พัฒนาคุณภาพนักศึกษาตามข้อบังคับมหาวิทยาลัย ว่าด้วยวินัยนักศึกษา

31.7 มีเวลาศึกษาเกินระยะเวลาการสำเร็จการศึกษาตามข้อ 11

31.8 สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

ข้อ 32 การพัฒนาคุณภาพนักศึกษา อันเนื่องมาจากเกณฑ์การวัดผล

32.1 นักศึกษาจะพัฒนาคุณภาพนักศึกษาเมื่ออยู่ในเกณฑ์ข้อใดข้อหนึ่ง ดังต่อไปนี้

32.1.1 เมื่อเรียนมาแล้วครบ 1 ปีการศึกษา ยังมีค่าคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า 1.60

32.1.2 เมื่อเรียนมาแล้วครบ 2 ปีการศึกษา หรือ 3 ปีการศึกษา หรือ 4 ปีการศึกษาหรือมากกว่า 4 ปีการศึกษาขึ้นไป ยังมีค่าคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า 1.80

32.1.3 กรณีนักศึกษาคนใดพัฒนาตามข้อ 32.1.1 และข้อ 32.1.2 เพื่อป้องกันการสูญเสียโอกาสทางการศึกษาที่รัฐสนับสนุนและการเสียโอกาสทางการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยอาจพิจารณาให้โอกาสนักศึกษาผู้นั้นคืนสภาพการเป็นนักศึกษาได้ทดลองเรียนรายวิชาใหม่เพิ่มเติมเพื่อที่จะ

สามารถทำคะแนนเฉลี่ยสะสมให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด จำนวนวิชาและจำนวนหน่วยกิตที่จะเรียนเพิ่มให้อยู่ในดุลพินิจของอาจารย์ที่ปรึกษาและได้รับอนุมัติจากคณบดี

หมวด 8

เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาและการเสนอให้สำเร็จการศึกษา

ข้อ 33 เกณฑ์การสำเร็จการศึกษา ผู้ที่สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตรระดับปริญญาตรี ต้องมีคุณสมบัติครบถ้วนทุกข้อ ดังนี้

33.1 เรียนครบตามจำนวนหน่วยกิตที่กำหนดไว้ในหลักสูตร โดยได้คะแนนเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า 2.00 จากระบบ 4 ระดับคะแนนหรือเทียบเท่า และ

33.2 บรรลุผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี

33.3 เป็นไปตามเงื่อนไขของสภาวิชาชีพ (ถ้ามี)

ข้อ 34 การเสนอขอให้สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร โดยต้องได้รับความเห็นชอบจากคณะกรรมการจัดการศึกษา

ข้อ 35 ปริญญาบัตรและใบแสดงผลการศึกษา การออกใบปริญญาบัตรและใบแสดงผลการศึกษา ให้ระบุชื่อปริญญา ชื่อสาขาวิชา และชื่อรายวิชาให้ตรงกับที่ระบุไว้ในเอกสารหลักสูตรฉบับที่คณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษารับรอง

หมวด 9

การให้ผู้สำเร็จการศึกษาชั้นปริญญาตรี ได้รับปริญญาเกียรตินิยมอันดับ 1 และปริญญาเกียรตินิยมอันดับ 2

ข้อ 36 การให้ผู้สำเร็จการศึกษาชั้นปริญญาตรี ได้รับปริญญาเกียรตินิยมอันดับ 1 และปริญญาเกียรตินิยมอันดับ 2

นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่จะได้รับปริญญาเกียรตินิยมต้องมีคุณสมบัติครบตามข้อ 33 และ 34 โดยเรียนจบหลักสูตรระดับปริญญาตรี และใช้ระยะเวลาการศึกษาตามที่หลักสูตรกำหนด มีความประพฤติดี และมีค่าคะแนนเฉลี่ยสะสมตามหลักเกณฑ์ดังนี้

36.1 ปริญญาเกียรตินิยมอันดับ 1 นักศึกษาจะต้องสอบได้ค่าคะแนนเฉลี่ยสะสมตลอดหลักสูตร ไม่น้อยกว่า 3.75

36.2 ปริญญาเกียรตินิยมอันดับ 2 นักศึกษาจะต้องสอบได้ค่าคะแนนเฉลี่ยสะสมตลอดหลักสูตร ไม่น้อยกว่า 3.50

ทั้งนี้นักศึกษาที่จะได้รับปริญญาเกียรตินิยมต้องสอบได้ในรายวิชาใด ๆ ไม่ต่ำกว่า C ตามระบบลำดับขั้นหรือไม่ได้ U (Unsatisfactory) ตามระบบไม่มีค่าลำดับขั้น ไม่เคยเรียนซ้ำในรายวิชาใดเพื่อปรับระดับคะแนน และกรณีที่นักศึกษาเป็นนักศึกษาแลกเปลี่ยน ซึ่งมหาวิทยาลัยได้ส่งนักศึกษาไปแลกเปลี่ยนยังต่างประเทศ ให้นักศึกษายังคงมีสิทธิ์ได้รับปริญญาเกียรตินิยมอันดับ 1 และปริญญาเกียรตินิยมอันดับ 2

กรณีการเทียบโอนหน่วยกิตและผลการศึกษาเป็นบางรายวิชาไม่มีสิทธิ์ได้รับปริญญาเกียรตินิยมอันดับ 1 และปริญญาเกียรตินิยมอันดับ 2

หมวด 10

เกียรตินิยมรางวัลเรียนดีตลอดหลักสูตร

ข้อ 37 การให้เกียรตินิยมรางวัลเรียนดีตลอดหลักสูตร มหาวิทยาลัยจะให้เกียรตินิยมรางวัลเรียนดีตลอดหลักสูตร แก่นักศึกษาที่ได้รับปริญญาเกียรตินิยมอันดับ 1 และต้องมีค่าคะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ 3.85 ขึ้นไป

หมวด 11

การพัฒนาหลักสูตร

ข้อ 38 การพัฒนาหลักสูตร ให้ทุกหลักสูตรพัฒนาหลักสูตรให้ทันสมัย โดยมีการประเมินและรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตรทุกปีการศึกษา เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปปรับปรุงพัฒนาหลักสูตรเป็นระยะ ๆ อย่างน้อยตามรอบระยะเวลาของหลักสูตร หรือทุกรอบ 5 ปี

บทเฉพาะกาล

ข้อ 39 บรรดาระเบียบ คำสั่ง หรือกรณีอื่นใด ที่ได้ออกโดยอาศัยอำนาจตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ว่าด้วย การจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2561 ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ว่าด้วย การจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2562 ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ว่าด้วย การจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2562 และข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ว่าด้วย การให้ผู้สำเร็จการศึกษาชั้นปริญญาตรีได้รับปริญญาเกียรตินิยมอันดับหนึ่งและปริญญาตรีเกียรตินิยมอันดับสอง พ.ศ. 2561 ที่ใช้บังคับอยู่ในวันก่อนวันที่ข้อบังคับนี้มีผลใช้บังคับ ให้ใช้บังคับต่อไปจนกว่านักศึกษาจะสำเร็จการศึกษา

ข้อ 40 ให้คณะกรรมการจัดการศึกษาและคณะกรรมการบริหารหลักสูตร ที่ปฏิบัติหน้าที่อยู่ในวันก่อนที่ข้อบังคับนี้ใช้บังคับ ปฏิบัติหน้าที่ต่อไปจนกว่าจะมีการแต่งตั้งหรือมอบหมายตามข้อบังคับนี้

ข้อ 41 ให้คณะกรรมการ คณะอนุกรรมการ คณะทำงาน หรือผู้ได้รับมอบหมาย ที่ปฏิบัติหน้าที่อยู่ในวันก่อนวันที่ข้อบังคับนี้ใช้บังคับ ปฏิบัติหน้าที่ต่อไปจนกว่าจะมีการแต่งตั้งหรือมอบหมายตามข้อบังคับนี้

ข้อ 42 นักศึกษาที่เข้าศึกษาในหลักสูตร ที่ดำเนินการเป็นไปตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2558 ให้ใช้ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ว่าด้วย การจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2561 ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ว่าด้วย การจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2562 ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ว่าด้วย การจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2562 และข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ว่าด้วย การให้ผู้สำเร็จการศึกษาชั้นปริญญาตรีได้รับปริญญาเกียรตินิยมอันดับ 1 และปริญญาเกียรตินิยมอันดับ 2 พ.ศ. 2561 จนกว่าจะสำเร็จการศึกษา

ประกาศ ณ วันที่ 26 สิงหาคม พ.ศ. 2566

สมบุรณ์ เสงี่ยมบุตร

(นายสมบุรณ์ เสงี่ยมบุตร)

นายกสภามหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม



ประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

เรื่อง การใช้ระบบรหัสวิชา พ.ศ. 2566

เพื่อให้การดำเนินงานบริหารจัดการหลักสูตรของมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงครามเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ เกิดความเข้าใจตรงกัน มีรูปแบบและวิธีการที่ถูกต้องในการเสนอหลักสูตรเป็นระบบเดียวกันและเป็นไปตามประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่องเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับอนุปริญญา พ.ศ. 2565 เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 และเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับบัณฑิตศึกษา พ.ศ. 2565 และสอดคล้องกับข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2566

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา 31(1) แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. 2547 ประกอบกับมติที่ประชุมคณะกรรมการพิจารณาการปรับปรุงคำอธิบายรายวิชาในการประชุมครั้งที่ 1 (1/2566) เมื่อวันที่ 11 สิงหาคม 2566 และมติคณะกรรมการจัดการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ในการประชุมครั้งที่ 82 (5/2566) เมื่อวันที่ 12 กันยายน 2566 และมติสภามหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ในการประชุมครั้งที่ 99 (6/2566) เมื่อวันที่ 24 ตุลาคม พ.ศ. 2566 จึงออกประกาศไว้ดังนี้

1. ประกาศนี้เรียกว่า “ประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม เรื่อง การใช้ระบบรหัสวิชา พ.ศ. 2566”
2. ประกาศนี้ให้ใช้บังคับกับหลักสูตรที่ปรับปรุงและพัฒนาใหม่ ตั้งแต่ปีการศึกษา 2567 เป็นต้นไป
3. ให้ยกเลิกประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม เรื่อง การใช้ระบบรหัสวิชา พ.ศ. 2554
4. การกำหนดรหัสวิชาได้กำหนดตามหลักเกณฑ์ของข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2566 ดังนี้

รหัสวิชา ประกอบด้วย ตัวอักษรย่อภาษาอังกฤษของสาขาวิชานั้น ๆ ไม่เกิน 4 ตัวอักษร และเลขประจำรายวิชา จำนวน 3 หลัก ได้แก่

ตัวเลขหลักร้อย หมายถึง ระดับความยากง่ายหรือชั้นปี ประกอบด้วย

- | | |
|---------|---|
| เลข 1-2 | หมายถึง ระดับอนุปริญญา |
| เลข 1-5 | หมายถึง ระดับปริญญาตรี |
| เลข 6 | หมายถึง ระดับประกาศนียบัตรบัณฑิต |
| เลข 7 | หมายถึง ระดับปริญญาโท |
| เลข 8 | หมายถึง ระดับประกาศนียบัตรบัณฑิตชั้นสูง |
| เลข 9 | หมายถึง ระดับปริญญาเอก |

ตัวเลขหลักสิบ หมายถึง กลุ่มวิชาย่อยในสาขาวิชา ประกอบด้วย

เลข 0-1 หมายถึง กลุ่มวิชาพื้นฐาน

เลข 2-8 หมายถึง กลุ่มวิชาย่อยตามศาสตร์นั้น ๆ

เลข 9 หมายถึง กลุ่มวิชาฝึกประสบการณ์ การศึกษาอิสระ ได้แก่ วิชา
สัมมนา, ปัญหาพิเศษ, เตรียมสหกิจศึกษา, สหกิจศึกษา,
โครงการ, โครงการวิจัย และวิทยานิพนธ์

ตัวเลขหลักหน่วย หมายถึง ลำดับก่อนหลังของรายวิชาในกลุ่มวิชานั้น ๆ

5. เลขประจำรายวิชา จำนวน 3 หลักของรายวิชาต่อไปนี้ กำหนดไว้ ดังนี้

ระดับอนุปริญญา/ปริญญาตรี

XXXX_91 - _92 เตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ/การฝึกปฏิบัติวิชาชีพระหว่างเรียน

XXXX_93 - _94 ฝึกประสบการณ์วิชาชีพ/ภูมิภาคศึกษา/ฝึกปฏิบัติการ/การปฏิบัติการ
สอนในสถานศึกษา/การฝึกงาน

XXXX_95 - _96 สัมมนา/โครงการ/ปัญหาพิเศษ/หัวข้อเฉพาะ/การศึกษาวิจัย/วิทยานิพนธ์
ระดับปริญญาตรี/การค้นคว้าอิสระ/ปริญญานิพนธ์/วิทยานิพนธ์

XXXX_97 เตรียมสหกิจศึกษา

XXXX_98 - _99 สหกิจศึกษา

ระดับประกาศนียบัตรบัณฑิต

XXXX691-692 สัมมนา

XXXX693 ปัญหาพิเศษ

XXXX694 การฝึกปฏิบัติวิชาชีพครูระหว่างเรียน/การฝึกปฏิบัติวิชาชีพ

XXXX695-696 การปฏิบัติการวิชาชีพครูในสถานศึกษา/การปฏิบัติการวิชาชีพในสถาน
ประกอบการ

ระดับปริญญาโท/ประกาศนียบัตรบัณฑิตชั้นสูง /ปริญญาเอก

XXXX751-759 สัมมนา/ฝึกปฏิบัติ (ป.โท)

XXXX761-769 การค้นคว้าอิสระ (ป.โท)

XXXX771-779 วิทยานิพนธ์ (ป.โท-แผน 2)

XXXX781-789 วิทยานิพนธ์ (ป.โท-แผน 1)

XXXX951-959 สัมมนา/ฝึกปฏิบัติ (ป.เอก)

XXXX961-969 วิทยานิพนธ์ (ป.เอก-แผน 2.2)

XXXX971-979 วิทยานิพนธ์ (ป.เอก-แผน 2.1)

XXXX981-989 วิทยานิพนธ์ (ป.เอก-แผน 1.2)

XXXX991-999 วิทยานิพนธ์ (ป.เอก-แผน 1.1)

6. สาขาวิชาจัดกลุ่มวิชาต่าง ๆ ตามศาสตร์สากลของสาขาวิชานั้น ๆ
7. ให้อธิการบดีเป็นผู้รักษาการให้เป็นไปตามประกาศนี้ ในกรณีที่มีปัญหาเกี่ยวกับการปฏิบัติตามประกาศนี้ ให้อธิการบดีมีอำนาจตีความและวินิจฉัย คำวินิจฉัยของอธิการบดีให้เป็นที่สุด

ประกาศ ณ วันที่ 24 ตุลาคม พ.ศ. 2566

ชุมพล เสมอพันธ์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชุมพล เสมอพันธ์)

อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม



ประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

เรื่อง การจัดการข้อร้องเรียนและอุทธรณ์ผลการประเมินผลการเรียนของนักศึกษา

พ.ศ. ๒๕๖๘

โดยเป็นการสมควรให้มีกระบวนการจัดการข้อร้องเรียนและการอุทธรณ์เกี่ยวกับผลการประเมินผลการเรียนของนักศึกษา เป็นไปด้วยความเป็นกลาง ยุติธรรม โปร่งใส และตรวจสอบได้ในกรณีที่นักศึกษามีข้อสงสัยหรือไม่พอใจต่อผลการประเมินผลการเรียนของนักศึกษา เพื่อเป็นการรับประกันได้ว่าหลักเกณฑ์และวิธีการวัดและประเมินผลการศึกษาของรายวิชานั้น มีความชัดเจน เทียบตรง มีการสื่อสารไปยังผู้เรียนอย่างสม่ำเสมอ ทั้งนี้เพื่อประโยชน์ของนักศึกษา

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๓๑ แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. ๒๕๔๗ ประกอบกับข้อ ๗ และข้อ ๑๕.๔ แห่งข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๖๖ มติที่ประชุมคณะกรรมการจัดการศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ในการประชุมครั้งที่ ๙๓ (๔/๒๕๖๘) เมื่อวันที่ ๑๔ พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๘ และมติที่ประชุมคณะกรรมการสภามหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ในการประชุมครั้งที่ ๑๐๘ (๓/๒๕๖๗) เมื่อวันที่ ๒๓ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๘ จึงออกประกาศไว้ดังต่อไปนี้

ข้อ ๑ ประกาศนี้เรียกว่า “ประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม เรื่อง การจัดการข้อร้องเรียนและอุทธรณ์ผลการประเมินผลการเรียนของนักศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๘”

ข้อ ๒ ประกาศนี้ให้ใช้บังคับตั้งแต่วันถัดจากวันประกาศเป็นต้นไป

ข้อ ๓ บรรดาประกาศ คำสั่ง หรือมติอื่นใด ซึ่งขัดหรือแย้งกับประกาศนี้ ให้ใช้ประกาศนี้แทน

ข้อ ๔ ในประกาศนี้

“มหาวิทยาลัย” หมายความว่า มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

“อธิการบดี” หมายความว่า อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

“คณะ” หมายความว่า คณะซึ่งเป็นส่วนราชการในสังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม และให้หมายความรวมถึงส่วนงานภายในที่จัดตั้งตามกฎหมายว่าด้วยการบริหารส่วนงานภายในของสถาบันอุดมศึกษาในสังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงครามซึ่งทำหน้าที่จัดการเรียนการสอน

“คณบดี” หมายความว่า คณบดีของคณะที่เป็นส่วนราชการในสังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม และให้หมายความรวมถึงหัวหน้าส่วนงานภายในที่จัดตั้งตามกฎหมายว่าด้วยการบริหารส่วนงานภายในของสถาบันอุดมศึกษาในสังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงครามซึ่งทำหน้าที่จัดการเรียนการสอน

“คณะกรรมการจัดการศึกษา” หมายความว่า คณะกรรมการจัดการศึกษาของมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

“ผู้แทนผู้ประสานงานกลุ่มวิชาศึกษาทั่วไป” หมายความว่า อาจารย์ผู้สอนรายวิชาศึกษาทั่วไปทำหน้าที่เป็นผู้แทนของผู้ประสานงานกลุ่มวิชาในหลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.๒๕๖๐ ของมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

“ประธานกลุ่มวิชาศึกษาทั่วไป” หมายความว่า อาจารย์ผู้สอนรายวิชาศึกษาทั่วไปทำหน้าที่ประธานกลุ่มวิชาในหลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๖ ของมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

“อาจารย์ผู้สอน” หมายความว่า อาจารย์ประจำในสังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงครามหรืออาจารย์พิเศษที่มีภาระงานสอนในหลักสูตรสาขาวิชาที่เปิดสอน

“นักศึกษา” หมายความว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรี และระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

“เจ้าหน้าที่” หมายความว่า ข้าราชการ พนักงานมหาวิทยาลัย พนักงานราชการ พนักงานประจำมหาวิทยาลัย สังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ข้อ ๕ การอุทธรณ์เกี่ยวกับผลการประเมินผลการเรียนของนักศึกษา

๕.๑ ในกรณีการอุทธรณ์เกี่ยวกับผลการประเมินผลการเรียนของนักศึกษา รายวิชาที่สังกัดหลักสูตรสาขาวิชาในคณะ

๑) นักศึกษายื่นอุทธรณ์ตามช่องทางที่คณะกำหนด โดยต้องเป็นช่องทางเฉพาะสำหรับการอุทธรณ์เกี่ยวกับผลการประเมินผลการเรียนของนักศึกษา

๒) เจ้าหน้าที่ผู้รับเรื่องอุทธรณ์ หรือคัดกรองเรื่องอุทธรณ์ ต้องไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการเรียนการสอน

๓) ขั้นตอนการพิจารณาการอุทธรณ์ของนักศึกษาในระดับคณะ ให้มีการพิจารณาในรูปแบบคณะกรรมการโดยคณะกรรมการต้องไม่ใช่ผู้ถูกร้องเรียน ทั้งนี้ให้คณะกำหนดขั้นตอน วิธีการปฏิบัติโดยการจัดทำเป็นประกาศของคณะ

๔) ให้นักศึกษายื่นอุทธรณ์เกี่ยวกับคะแนนระหว่างภาคเรียน ภายใน ๗ วัน นับแต่วันที่อาจารย์ผู้สอนประกาศผลคะแนน

๕) ให้นักศึกษายื่นอุทธรณ์เกี่ยวกับผลการเรียนรายวิชา ภายใน ๑๕ วัน นับแต่วันที่กองบริการการศึกษา ประกาศผลการเรียนตามประกาศของมหาวิทยาลัย

๖) ให้คณะกรรมการอุทธรณ์พิจารณาให้แล้วเสร็จ ภายใน ๓๐ วัน นับแต่วันที่ได้รับอุทธรณ์และแจ้งผลการพิจารณาให้นักศึกษาทราบเป็นเอกสาร

๕.๒ ในกรณีการอุทธรณ์เกี่ยวกับผลการประเมินผลการเรียนของนักศึกษารายวิชาศึกษาทั่วไป

๑) นักศึกษายื่นอุทธรณ์ที่งานรับเข้า ทะเบียนและประมวลผลการศึกษา กองบริการการศึกษา ตามช่องทางการอุทธรณ์เกี่ยวกับผลการประเมินผลการเรียนของนักศึกษาในรายวิชาศึกษาทั่วไป

๒) ผู้อำนวยการกองบริการการศึกษาเสนออธิการบดีในการแต่งตั้งคณะกรรมการอุทธรณ์ ทั้งนี้คณะกรรมการต้องไม่เป็นผู้ถูกร้องเรียนและไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับรายวิชาที่ถูกร้องเรียน โดยองค์ประกอบของคณะกรรมการอุทธรณ์ ประกอบด้วย

๒.๑) รองอธิการบดีหรือผู้ช่วยอธิการบดีที่รับผิดชอบงานด้านวิชาการ
ประธาน

๒.๒) ประธาน/ผู้แทนผู้ประสานงานกลุ่มวิชาศึกษาทั่วไป ๑ คน กรรมการ

๒.๓) อาจารย์ผู้สอนรายวิชาศึกษาทั่วไป ๑ คน กรรมการ

๒.๔) ผู้อำนวยการกองบริการการศึกษา กรรมการ

๒.๕) หัวหน้างานรับเข้าทะเบียนและประมวลผลการศึกษา กรรมการและ

เลขานุการ

๒.๖) หัวหน้างานพัฒนาหลักสูตรและจัดการเรียนการสอน ผู้ช่วยเลขานุการ

๒.๗) นักวิชาการศึกษางานรับเข้าทะเบียนและประมวลผลการศึกษา ผู้ช่วยเลขานุการ

๓) ให้นักศึกษายื่นอุทธรณ์เกี่ยวกับคะแนนระหว่างภาคเรียน ภายใน ๗ วัน นับแต่วันที่อาจารย์ผู้สอนประกาศผลคะแนน

๔) ให้นักศึกษายื่นอุทธรณ์เกี่ยวกับผลการเรียนรายวิชา ภายใน ๑๕ วัน นับแต่วันที่กองบริการการศึกษา ประกาศผลการเรียนตามประกาศของมหาวิทยาลัย

๕) ให้คณะกรรมการอุทธรณ์พิจารณาให้แล้วเสร็จ ภายใน ๓๐ วัน นับแต่วันที่รับอุทธรณ์และแจ้งผลการพิจารณาให้นักศึกษาทราบเป็นเอกสาร

ข้อ ๖ ในกรณีที่ผลการอุทธรณ์เกี่ยวกับผลการประเมินผลการเรียนของนักศึกษา เป็นผลให้อาจารย์ผู้สอนต้องดำเนินการแก้ไขคะแนนหรือผลการเรียนของนักศึกษา อาจารย์ผู้สอนต้องดำเนินการภายใน ๗ วัน

๖.๑ ในกรณีการอุทธรณ์เกี่ยวกับผลการประเมินผลการเรียนของนักศึกษารายวิชาที่สังกัดหลักสูตรสาขาวิชาในคณะ ให้อาจารย์ผู้สอนทำบันทึกข้อความถึงอธิการบดี โดยผ่านความเห็นชอบจากประธานหลักสูตรสาขาวิชา รองคณบดีที่รับผิดชอบงานวิชาการและคณบดี

๖.๒ ในกรณีการอุทธรณ์เกี่ยวกับผลการประเมินผลการเรียนของนักศึกษารายวิชาศึกษาทั่วไปให้อาจารย์ผู้สอนทำบันทึกข้อความถึงอธิการบดี โดยผ่านความเห็นชอบจากผู้ประสานงานรายวิชา และรองอธิการบดีที่รับผิดชอบงานวิชาการ

ข้อ ๗ ในกรณีที่นักศึกษารับทราบผลการพิจารณาของคณะกรรมการอุทธรณ์แล้ว หากไม่เห็นด้วยกับผลการพิจารณาไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วนให้นักศึกษายื่นอุทธรณ์เป็นหนังสือตามแบบฟอร์มท้ายประกาศนี้ต่อคณะกรรมการจัดการศึกษา โดยยื่นหนังสือที่กองบริการการศึกษา ภายใน ๑๕ วัน นับแต่วันที่ได้รับทราบผลการพิจารณา โดยหนังสืออุทธรณ์ให้แสดงข้อเท็จจริงและเหตุผลในการอุทธรณ์ให้เห็นว่าตนไม่เห็นด้วยกับการพิจารณา

ให้คณะกรรมการจัดการศึกษาพิจารณาการอุทธรณ์ให้แล้วเสร็จ ภายใน ๓๐ วัน นับแต่วันที่รับอุทธรณ์ และแจ้งผลการพิจารณาให้นักศึกษาทราบเป็นหนังสือ

ข้อ ๘ให้อธิการบดีเป็นผู้รักษาการให้เป็นไปตามประกาศนี้ และมีอำนาจออกประกาศ หรือคำสั่งเพื่อประโยชน์ในการปฏิบัติตามประกาศนี้

ในกรณีที่มีปัญหาเกี่ยวกับการปฏิบัติตามประกาศนี้ให้อธิการบดีมีอำนาจตีความและวินิจฉัยชี้ขาด และให้ถือเป็นที่สุด

จึงประกาศมาให้ทราบโดยทั่วกัน

ประกาศ ณ วันที่ ๑๔ กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๖๘

ชุมพล เสมอจันทร์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชุมพล เสมอจันทร์)

อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

แบบฟอร์มรับข้อร้องเรียน/อุทธรณ์ เกี่ยวกับผลการประเมินผลการเรียนของนักศึกษา
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

เขียนที่.....

วันที่.....

เรื่อง

เรียน

ข้าพเจ้า รหัสนักศึกษา.....

หลักสูตร..... คณะ.....

ที่อยู่ติดต่อได้สะดวก.....

หมายเลขโทรศัพท์

ข้อร้องเรียน/อุทธรณ์ เกี่ยวกับผลการประเมินผลการเรียนของข้าพเจ้า มีดังนี้

ทั้งนี้ ข้าพเจ้าได้แนบหลักฐานที่เกี่ยวข้องมาด้วย (ถ้ามี) ดังนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(.....)

ผู้ร้องเรียน/อุทธรณ์



คำสั่งคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

ที่ ๓๖ /๒๕๖๗

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๔

ด้วยคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรมจะดำเนินการปรับปรุง/พัฒนาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการออกแบบหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๔ ให้เป็นไปตามกฎกระทรวงมาตรฐานการจัดการศึกษาระดับอุดมศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๕ และประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่องเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๖๕ ดังนั้นเพื่อให้การดำเนินการปรับปรุง/พัฒนาหลักสูตรมีความถูกต้อง เป็นไปตามระเบียบ/ประกาศของมหาวิทยาลัย และมีประสิทธิภาพ บรรลุตามวัตถุประสงค์ อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๓๖ และมาตรา ๔๔ แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. ๒๕๔๗ จึงแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ ดังต่อไปนี้

- | | |
|--|----------------------|
| ๑. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อลงกรณ์ เมืองไหว | ประธานกรรมการ |
| ๒. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิริเดช กุญชรวิญญู | รองประธานกรรมการ |
| ๓. รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุดสังข์ | กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ |
| ๔. รองศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง | กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ |
| ๕. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุภาพร อรรถโกล | กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ |
| ๖. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประกรณ์ วิไล | กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ |
| ๗. นายพนายพงศธร ละเอียดอ่อน | กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ |
| ๘. นางสาวฐิตาภรณ์ แดงช้าง | กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ |
| ๙. รองศาสตราจารย์ ดร.สนธิ ปิ่นสกุล | กรรมการ |
| ๑๐. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อุษา อินทร์ประสิทธิ์ | กรรมการ |
| ๑๑. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรารธนา ศิริสอาด | กรรมการ |
| ๑๒. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จุมพฏ พงศ์ศักดิ์ศรี | กรรมการ |
| ๑๓. ผศ.ดร.ธาราทิพย์ โอฬารทิตาชาต | กรรมการ |
| ๑๔. อาจารย์ ดร.วิมล ทองดอนกลิ้ง | กรรมการ |
| ๑๕. อาจารย์ ดร.ฐิตาภรณ์ แหวนเพชร | กรรมการ |
| ๑๖. อาจารย์ ดร.ณริศรา พงกษะวัน | กรรมการ |
| ๑๗. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ทนารักษ์ จิตรชาญวิชัย | กรรมการ |
| ๑๘. อาจารย์ วชิรากร ใจตรง | กรรมการ |
| ๑๙. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรชัย ปานทุ่ง | กรรมการและเลขานุการ |
| ๒๐. นางจิตต์ศยา โฉมสำเนา | ผู้ช่วยเลขานุการ |
| ๒๑. นายณฤพล สิงห์กลิ่น | ผู้ช่วยเลขานุการ |
| ๒๒. นายประภัสร์ นวลเป่า | ผู้ช่วยเลขานุการ |

ทั้งนี้ ให้คณะกรรมการตามรายชื่อดังกล่าว มีหน้าที่ศึกษา และยกร่างหลักสูตรให้สอดคล้อง
มีหัวข้อ รายละเอียดเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับอนุปริญญา หรือระดับปริญญาตรี หรือระดับ
บัณฑิตศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๕ และตามรูปแบบที่มหาวิทยาลัยกำหนด ก่อนนำเสนอคณะกรรมการวิพากษ์
หลักสูตร คณะกรรมการประจำคณะ และนำเสนอพิจารณาในคณะกรรมการระดับมหาวิทยาลัย ต่อไป

สั่ง ณ วันที่ ๑๖ ตุลาคม พ.ศ. ๒๕๖๗



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อลงกรณ์ เมืองไหว)
คณบดีคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม



คำสั่งมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ที่ ๑๒๐๐/๒๕๖๗

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการวิพากษ์หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ หลักสูตรปรับปรุง พุทธศักราช ๒๕๖๗

ตามที่คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม จะดำเนินการพัฒนา/ปรับปรุงหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๗ ให้เป็นไปตามกฎกระทรวงมาตรฐานการจัดการศึกษาระดับอุดมศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๕ และประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่องเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๖๕ ดังนั้น เพื่อให้กระบวนการพัฒนา/ปรับปรุงหลักสูตรดังกล่าว ดำเนินไปด้วยความเรียบร้อยถูกต้อง มีประสิทธิภาพ อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๓๑ แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. ๒๕๔๗ จึงแต่งตั้งคณะกรรมการวิพากษ์หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ ดังต่อไปนี้

- | | |
|---|----------------------|
| ๑. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อลงกรณ์ เมืองไหว | ประธานกรรมการ |
| ๒. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริเดช ฤทธิชัยบุตร | รองประธานกรรมการ |
| ๓. ศาสตราจารย์ ดร.จิรวัฒน์ พิระสันต์ | กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ |
| ๔. รองศาสตราจารย์ ดร.ประติพัทธ์ เลิศรุจิดำรงกุล | กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ |
| ๕. รองศาสตราจารย์ ดร. โชคอนันต์ บุขราคมภากร | กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ |
| ๖. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กนิษฐา เรืองวรรณศักดิ์ | กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ |
| ๗. นายณัฏฐพงศ์ พรหมพวงสร | กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ |
| ๘. นายพนาสิน ธนบดีสกุล | กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ |
| ๙. รองศาสตราจารย์ ดร.สนธิ ปิ่นสกุล | กรรมการ |
| ๑๐. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อุษา อินทร์ประสิทธิ์ | กรรมการ |
| ๑๑. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรารถนา ศิริสานต์ | กรรมการ |
| ๑๒. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จุมพฏ พงศ์ศักดิ์ศรี | กรรมการ |
| ๑๓. ผศ.ดร.ธาราทิพย์ ไธนาทิชาชาติ | กรรมการ |
| ๑๔. อาจารย์ ดร.วิมล ทองดอนกลิ้ง | กรรมการ |
| ๑๕. อาจารย์ ดร.ฐิตาภรณ์ แหวนเพชร | กรรมการ |
| ๑๖. อาจารย์ ดร.ณริศรา พุกกะวัน | กรรมการ |
| ๑๗. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ทนารักษ์ จิตระชาญวิชัย | กรรมการ |
| ๑๘. อาจารย์ วัชรกร ใจตรง | กรรมการ |
| ๑๙. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรชัย ปานทุ่ง | กรรมการและเลขานุการ |
| ๒๐. นางจิตต์ศยา โฉมสำเนา | ผู้ช่วยเลขานุการ |
| ๒๑. นายนฤพล สิงห์กลิ่น | ผู้ช่วยเลขานุการ |
| ๒๒. นายประภักษ์ นวลเป้า | ผู้ช่วยเลขานุการ |

/ ทั้งนี้.....

ทั้งนี้ ให้คณะกรรมการตามรายชื่อดังกล่าว มีหน้าวิพากษ์หลักสูตร และปรับปรุงหลักสูตรให้มีคุณภาพและมาตรฐานตามพัฒนาการในสาขาวิชา ทิศทางการผลิตบัณฑิตของมหาวิทยาลัย รวมทั้งให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ.๒๕๖๕ ก่อนนำเสนอ คณะกรรมการประจำคณะ และนำเข้าพิจารณาในคณะกรรมการระดับมหาวิทยาลัย ต่อไป

สั่ง ณ วันที่ ๑๒ เดือน ธันวาคม พ.ศ. ๒๕๖๗



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชุมพล เสมาชันท์)
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม



ที่ อว ๐๖๑๗.๔/๓๕๔

คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
อำเภอเมืองฯ จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒ พฤศจิกายน ๒๕๖๗

เรื่อง ขออนุมัติโครงการภายในสังกัดเป็นคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิในการพัฒนาหลักสูตร
เรียน ผู้อำนวยการศูนย์ส่งเสริมอุตสาหกรรมภาคที่ ๒ กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม (กสอ.)
สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบตอบรับ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วยคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม จะดำเนินการพัฒนาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๔ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อรับฟังความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้มีความเหมาะสม และสอดคล้องกับมาตรฐานอุดมศึกษา นั้น

ในการนี้ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม จึงใคร่ขออนุมัติโครงการในหน่วยงานของท่าน ได้แก่ นางสาวฐิตาภรณ์ แดงช้าง ตำแหน่ง นักวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์ชำนาญการ เป็นคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิในการพัฒนาหลักสูตรดังกล่าวในวันที่ ๒๐ พฤศจิกายน ๒๕๖๗ เวลา ๙.๐๐ – ๑๒.๐๐ น. แบบออนไลน์ และขออนุมัติให้ส่งเอกสารแบบตอบรับฉบับจริงให้กับคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ภายในวันที่ ๑๒ พฤศจิกายน ๒๕๖๗ ที่อยู่จัดส่งเอกสารดังแนบ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อลงกรณ์ เมืองไหว)

คณบดีคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

สำนักงานคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

โทรศัพท์ ๐๕๕๒๖-๗๑๐๔ โทรสาร ๐๕๕๒๖-๗๑๐๔

ที่ อว ๐๖๑๗.๔/๓๕๐



คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
อำเภอเมืองฯ จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒ พฤศจิกายน ๒๕๖๗

เรื่อง เรียนเชิญเป็นคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิในการพัฒนาหลักสูตร

เรียน คุณนายพงศธร ละเอียดอ่อน

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบตอบรับ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วยคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม จะดำเนินการพัฒนาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๕ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อรับฟังความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้มีความเหมาะสม และสอดคล้องกับมาตรฐานอุดมศึกษา นั้น

ในการนี้ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านให้เกียรติเป็นคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิในการพัฒนาหลักสูตรดังกล่าว ในวันที่ ๒๐ พฤศจิกายน ๒๕๖๗ เวลา ๙.๐๐ - ๑๒.๐๐ น. แบบออนไลน์ และขอความอนุเคราะห์ส่งเอกสารแบบตอบรับฉบับจริงให้กับคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ภายในวันที่ ๑๒ พฤศจิกายน ๒๕๖๗ ที่อยู่จัดส่งเอกสารดังแนบ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อลงกรณ์ เมืองไหว)
คณบดีคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

สำนักงานคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
โทรศัพท์ ๐๕๕๒๖-๗๑๐๔ โทรสาร ๐๕๕๒๖-๗๑๐๔

ที่ อว ๐๖๑๗.๔/๓๕๑



คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
อำเภอเมืองฯ จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒ พฤศจิกายน ๒๕๖๗

เรื่อง ขออนุมัติครุภัณฑ์บุคลากรภายในสังกัดเป็นคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิในการพัฒนาหลักสูตร
เรียน คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบตอบรับ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วยคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม จะดำเนินการพัฒนาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๙ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อรับฟังความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้มีความเหมาะสม และสอดคล้องกับมาตรฐานอุดมศึกษา นั้น

ในการนี้ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม จึงใคร่ขออนุมัติครุภัณฑ์บุคลากรในหน่วยงานของท่าน ได้แก่ รองศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง ตำแหน่ง อาจารย์ประจำสาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์ (หลักสูตรสองภาษา) เป็นคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิในการพัฒนาหลักสูตรดังกล่าวในวันที่ ๒๐ พฤศจิกายน ๒๕๖๗ เวลา ๙.๐๐ – ๑๒.๐๐ น. แบบออนไลน์ และขออนุมัติส่งเอกสารแบบตอบรับฉบับจริงให้กับคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ภายในวันที่ ๑๒ พฤศจิกายน ๒๕๖๗ ที่อยู่จัดส่งเอกสารดังแนบ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อลงกรณ์ เมืองไหว)
คณบดีคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

สำนักงานคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
โทรศัพท์ ๐๕๕๒๖-๗๑๐๔ โทรสาร ๐๕๕๒๖-๗๑๐๔



ที่ อว ๐๖๑๗.๔/๓๔๙

คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
อำเภอเมืองฯ จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒ พฤศจิกายน ๒๕๖๗

เรื่อง เรียนเชิญเป็นคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิในการพัฒนาหลักสูตร

เรียน รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุตสังข์ คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ
มหาวิทยาลัยนเรศวร

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบตอบรับ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วยคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม จะดำเนินการพัฒนาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๙ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อรับฟังความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้มีความเหมาะสม และสอดคล้องกับมาตรฐานอุดมศึกษา นั้น

ในการนี้ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านให้เกียรติเป็นคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิในการพัฒนาหลักสูตรดังกล่าว ในวันที่ ๒๐ พฤศจิกายน ๒๕๖๗ เวลา ๙.๐๐ – ๑๒.๐๐ น. แบบออนไลน์ และขอความอนุเคราะห์ส่งเอกสารแบบตอบรับฉบับจริงให้กับคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ภายในวันที่ ๑๒ พฤศจิกายน ๒๕๖๗ ที่อยู่จัดส่งเอกสารดังแนบ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อลงกรณ์ เมืองไหว)

คณบดีคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

สำนักงานคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

โทรศัพท์ ๐๕๕๒๖-๗๑๐๔ โทรสาร ๐๕๕๒๖-๗๑๐๔



ที่ อว ๐๖๑๗.๔/๓๕๒

คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
อำเภอเมืองฯ จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒ พฤศจิกายน ๒๕๖๗

เรื่อง ขออนุมัติโครงการภายในสังกัดเป็นคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิในการพัฒนาหลักสูตร
เรียน คณะบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบตอบรับ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วยคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม จะดำเนินการพัฒนาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๙ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อรับฟังความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้มีความเหมาะสม และสอดคล้องกับมาตรฐานอุดมศึกษา นั้น

ในการนี้ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม จึงใคร่ขออนุมัติโครงการในหน่วยงานของท่าน ได้แก่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุภาพร อรรถโกมล ตำแหน่ง อาจารย์ประจำสาขาวิชาการออกแบบ เป็นคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิในการพัฒนาหลักสูตรดังกล่าวในวันที่ ๒๐ พฤศจิกายน ๒๕๖๗ เวลา ๙.๐๐ – ๑๒.๐๐ น. แบบออนไลน์ และขออนุมัติโครงการที่ส่งเอกสารแบบตอบรับฉบับจริงให้กับคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ภายในวันที่ ๑๒ พฤศจิกายน ๒๕๖๗ ที่อยู่จัดส่งเอกสารดังแนบ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อลงกรณ์ เมืองไหว)
คณบดีคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

สำนักงานคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
โทรศัพท์ ๐๕๕๒๖-๗๑๐๔ โทรสาร ๐๕๕๒๖-๗๑๐๔

ที่ อว ๐๖๑๗.๔/๓๕๓



คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
อำเภอเมืองฯ จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒ พฤศจิกายน ๒๕๖๗

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์บุคลากรภายในสังกัดเป็นคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิในการพัฒนาหลักสูตร
เรียน คณบดีคณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา
สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบตอบรับ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วยคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม จะดำเนินการพัฒนาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๔ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อรับฟังความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้มีความเหมาะสม และสอดคล้องกับมาตรฐานอุดมศึกษา นั้น

ในการนี้ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์บุคลากรในหน่วยงานของท่าน ได้แก่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประกรณ์ วิไล อาจารย์ประจำหลักสูตรเซรามิก สาขาเทคโนโลยีศิลป์ เป็นคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิในการพัฒนาหลักสูตรดังกล่าวในวันที่ ๒๐ พฤศจิกายน ๒๕๖๗ เวลา ๙.๐๐ – ๑๒.๐๐ น. แบบออนไลน์ และขอความอนุเคราะห์ส่งเอกสารแบบตอบรับฉบับจริงให้กับคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ภายในวันที่ ๑๒ พฤศจิกายน ๒๕๖๗ ที่อยู่จัดส่งเอกสารดังแนบ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อลงกรณ์ เมืองไหว)

คณบดีคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

สำนักงานคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
โทรศัพท์ ๐๕๕๒๖-๗๑๐๔ โทรสาร ๐๕๕๒๖-๗๑๐๔

สำเนา

ที่ อว 0617.4/0426



คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
อำเภอเมืองฯ จังหวัดพิษณุโลก 65000

18 ธันวาคม 2567

เรื่อง เรียนเชิญเป็นคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิวิพากษ์หลักสูตร

เรียน ศาสตราจารย์ ดร.จิรวัดน์ พิระสันต์

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบตอบรับเป็นคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิวิพากษ์หลักสูตร จำนวน 1 ฉบับ

ด้วยคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม จะดำเนินการวิพากษ์หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ หลักสูตรปรับปรุง พุทธศักราช 2569 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อรับฟังความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้มีความเหมาะสม และสอดคล้องกับมาตรฐานอุดมศึกษา นั้น

ในการนี้ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านให้เกียรติเป็นคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิวิพากษ์หลักสูตรดังกล่าว ในวันที่ 15 มกราคม 2568 เวลา 13.00 – 16.00 น. แบบออนไลน์ และขอความอนุเคราะห์ส่งเอกสารแบบตอบรับฉบับจริงให้กับคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ภายในวันที่ 7 มกราคม 2568 ที่อยู่จัดส่งเอกสารดังแนบ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.songkorn เมืองไหว)
คณบดีคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

สำนักงานคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
โทรศัพท์ 05526-7004 โทรสาร 05526-7004



ที่ อว 0617.4/0427

คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
อำเภอเมืองฯ จังหวัดพิษณุโลก 65000

18 ธันวาคม 2567

เรื่อง เรียนเชิญเป็นคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิวิพากษ์หลักสูตร

เรียน รองศาสตราจารย์ ดร.ประติพัทธ์ เลิศรุจิดำรงกุล

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบตอบรับเป็นคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิวิพากษ์หลักสูตร จำนวน 1 ฉบับ

ด้วยคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม จะดำเนินการวิพากษ์หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ หลักสูตรปรับปรุง พุทธศักราช 2569 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อรับฟังความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้มีความเหมาะสม และสอดคล้องกับมาตรฐานอุดมศึกษา นั้น

ในการนี้ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านให้เกียรติเป็นคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิวิพากษ์หลักสูตรดังกล่าว ในวันที่ 15 มกราคม 2568 เวลา 13.00 – 16.00 น. แบบออนไลน์ และขอความอนุเคราะห์ส่งเอกสารแบบตอบรับฉบับจริงให้กับคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ภายในวันที่ 7 มกราคม 2568 ที่อยู่จัดส่งเอกสารดังแนบ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อลงกรณ์ เมืองไหว)

คณบดีคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

สำนักงานคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

โทรศัพท์ 05526-7004 โทรสาร 05526-7004

ที่ อว 0617.4/0428



คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
อำเภอเมืองฯ จังหวัดพิษณุโลก 65000

18 ธันวาคม 2567

เรื่อง เรียนเชิญเป็นคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิพิเศษหลักสูตร

เรียน รองศาสตราจารย์ ดร. โชคอนันต์ บุษราคัมภากร

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบตอบรับเป็นคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิพิเศษหลักสูตร จำนวน 1 ฉบับ

ด้วยคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม จะดำเนินการวิพากษ์หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ หลักสูตรปรับปรุง พุทธศักราช 2569 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อรับฟังความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้มีความเหมาะสม และสอดคล้องกับมาตรฐานอุดมศึกษา นั้น

ในการนี้ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านให้เกียรติเป็นคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิพิเศษหลักสูตรดังกล่าว ในวันที่ 15 มกราคม 2568 เวลา 13.00 – 16.00 น. แบบออนไลน์ และขอความอนุเคราะห์ส่งเอกสารแบบตอบรับฉบับจริงให้กับคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ภายในวันที่ 7 มกราคม 2568 ที่อยู่จัดส่งเอกสารดังแนบ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อลงกรณ์ เมืองไหว)

คณบดีคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

สำนักงานคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

โทรศัพท์ 05526-7004 โทรสาร 05526-7004

ที่ อว 0617.4/0429



คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
อำเภอเมืองฯ จังหวัดพิษณุโลก 65000

18 ธันวาคม 2567

เรื่อง เรียนเชิญเป็นคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิวิพากษ์หลักสูตร

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กนิษฐา เรืองวรรณศักดิ์

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบตอบรับเป็นคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิวิพากษ์หลักสูตร จำนวน 1 ฉบับ

ด้วยคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม จะดำเนินการวิพากษ์หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ หลักสูตรปรับปรุง พุทธศักราช 2569 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อรับฟังความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อไม่มีความเหมาะสม และสอดคล้องกับมาตรฐานอุดมศึกษา นั้น

ในการนี้ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านให้เกียรติเป็นคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิวิพากษ์หลักสูตรดังกล่าว ในวันที่ 15 มกราคม 2568 เวลา 13.00 – 16.00 น. แบบออนไลน์ และขอความอนุเคราะห์ส่งเอกสารแบบตอบรับฉบับจริงให้กับคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ภายในวันที่ 7 มกราคม 2568 ที่อยู่จัดส่งเอกสารดังแนบ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อลงกรณ์ เมืองไหว)

คณบดีคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

สำนักงานคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

โทรศัพท์ 05526-7004 โทรสาร 05526-7004



ที่ อว 0617.4/0430

คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
อำเภอเมืองฯ จังหวัดพิษณุโลก 65000

18 ธันวาคม 2567

เรื่อง เรียนเชิญเป็นคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิพิเศษหลักสูตร

เรียน คุณณัฐพงศ์ พรหมพงศธร

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบตอบรับเป็นคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิพิเศษหลักสูตร จำนวน 1 ฉบับ

ด้วยคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม จะดำเนินการวิพากษ์หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ หลักสูตรปรับปรุง พุทธศักราช 2569 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อรับฟังความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้มีความเหมาะสม และสอดคล้องกับมาตรฐานอุดมศึกษา นั้น

ในการนี้ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านให้เกียรติเป็นคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิพิเศษหลักสูตรดังกล่าว ในวันที่ 15 มกราคม 2568 เวลา 13.00 – 16.00 น. แบบออนไลน์ และขอความอนุเคราะห์ส่งเอกสารแบบตอบรับฉบับจริงให้กับคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ภายในวันที่ 7 มกราคม 2568 ที่อยู่จัดส่งเอกสารดังแนบ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อลงกรณ์ เมืองไหว)

คณบดีคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

สำนักงานคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

โทรศัพท์ 05526-7004 โทรสาร 05526-7004

ที่ อว 0617.4/0431



คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
อำเภอเมืองฯ จังหวัดพิษณุโลก 65000

18 ธันวาคม 2567

เรื่อง เรียนเชิญเป็นคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิวิพากษ์หลักสูตร

เรียน นายพนาสิน ธนบดีสกุล

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบตอบรับเป็นคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิวิพากษ์หลักสูตร จำนวน 1 ฉบับ

ด้วยคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม จะดำเนินการวิพากษ์หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ หลักสูตรปรับปรุง พุทธศักราช 2569 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อรับฟังความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้มีความเหมาะสม และสอดคล้องกับมาตรฐานอุดมศึกษา นั้น

ในการนี้ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านให้เกียรติเป็นคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิวิพากษ์หลักสูตรดังกล่าว ในวันที่ 15 มกราคม 2568 เวลา 13.00 – 16.00 น. แบบออนไลน์ และขอความอนุเคราะห์ส่งเอกสารแบบตอบรับฉบับจริงให้กับคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ภายในวันที่ 7 มกราคม 2568 ที่อยู่จัดส่งเอกสารดังแนบ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อลงกรณ์ เมืองไหว)

คณบดีคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

สำนักงานคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

โทรศัพท์ 05526-7004 โทรสาร 05526-7004

ภาคผนวก ง

ประวัติอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร

ชื่อ-นามสกุล (ไทย) : พรชัย ปานทุ่ง
(อังกฤษ) : Pornchai Pantung
ตำแหน่งทางวิชาการ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์
ที่อยู่ติดต่อได้สะดวก : 156 หมู่ที่ 5 ตำบลพลายชุมพล อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก 65000
คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
โทรศัพท์ 055-267004
E-mail : pornchai.pa@psru.ac.th

ประวัติการศึกษา

วุฒิการศึกษา	สำเร็จการศึกษาจากสถาบัน	ปี พ.ศ.ที่จบ
ศป.ด. (ศิลปะและการออกแบบ)	มหาวิทยาลัยนเรศวร	2565
ค.อ.ม. (เทคโนโลยี ผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม)	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	2553
วท.บ. (เทคโนโลยีเซรามิกส์)	มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม	2546

สาขาวิชาการที่มีความชำนาญพิเศษ : ออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอ ออกแบบผลิตภัณฑ์เซรามิกส์ ออกแบบ
ผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น

ผลงานทางวิชาการ

ประเภท	รายการบรรณานุกรม
บทความ วิจัย	พรชัย ปานทุ่ง. (2567). กระบวนการส่งเสริมและพัฒนาผลิตภัณฑ์เศรษฐกิจฐานราก ตำบลไทยชนะ ศึก อำเภอทุ่งเสลี่ยม จังหวัดสุโขทัย. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราช ภัฏพิบูลสงคราม. 18(1). 155-168

ภาระงานสอนในหลักสูตร

ที่	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
1	DESI111	วาดเส้น	3(2-2-5)
2	DESI112	องค์ประกอบศิลปะและการออกแบบ	3(2-2-5)

ที่	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
3	DESI113	ประวัติศาสตร์ศิลปะและการออกแบบ	3(3-0-6)
4	DESI114	การเขียนแบบ	3(2-2-5)
5	DESI115	ศิลปะสื่อผสม	3(2-2-5)
8	DESI116	การออกแบบภาพร่างผลิตภัณฑ์	3(2-2-5)
9	DESI221	การออกแบบกราฟิก	3(2-2-5)
10	DESI117	การออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนร่วมสมัย	3(2-2-5)
11	DESI222	กราฟิกเพื่อการสื่อสาร	3(2-2-5)
12	DESI321	การออกแบบบรรจุภัณฑ์สร้างสรรค์	3(2-2-5)
13	DESI223	นวัตกรรมการออกแบบบรรจุภัณฑ์	3(2-2-5)

ประวัติอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร

ชื่อ-นามสกุล (ไทย) : อุษา อินทร์ประสิทธิ์
(อังกฤษ) : Usa Inprasit
ตำแหน่งทางวิชาการ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์
ที่อยู่ติดต่อได้สะดวก : 156 หมู่ที่ 5 ตำบลพลายชุมพล อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก 65000
คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
โทรศัพท์ 055-267004
E-mail : usa.inprasit@gmail.com

ประวัติการศึกษา

วุฒิการศึกษา	สำเร็จการศึกษาจากสถาบัน	ปี พ.ศ.ที่จบ
ศป.ด. (ศิลปะและการออกแบบ)	มหาวิทยาลัยนเรศวร	2563
ค.อ.ม. (เทคโนโลยีผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม)	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง	2552
คอ.บ. (ศิลปะอุตสาหกรรม)	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง	2549

สาขาวิชาการที่มีความชำนาญพิเศษ : ออกแบบผลิตภัณฑ์กราฟิก ออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องประดับ
ออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

ผลงานทางวิชาการ

ประเภท	รายการบรรณานุกรม
บทความ วิจัย	พรชัย ปานทุ่ง ประรณนา ศิริสันธ์ และอุษา อินทร์ประสิทธิ์. (2567). การพัฒนาลดลายผ้าทอยกดอกแบบมีส่วนร่วมของกลุ่มวิสาหกิจชุมชน TPS ทอผ้า ตำบลท่าชัย อำเภอศรีสัชนาลัย จังหวัดสุโขทัย. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์. 19(2), 127-138,

ภาระงานสอนในหลักสูตร

ที่	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
1	DESI131	คอมพิวเตอร์สำหรับออกแบบกราฟิก	3(2-2-5)
2	DESI231	การเขียนแบบด้วยคอมพิวเตอร์	3(2-2-5)
3	DESI242	การการออกแบบเฟอร์นิเจอร์	3(2-2-5)
4	DESI241	แฟชั่นและการแต่งกาย	3(2-2-5)
5	DESI311	การออกแบบพืชมวลชน	3(3-0-6)
6	DESI322	มัลติมีเดียเพื่อการสื่อสาร	3(2-2-5)
7	DESI323	บรรจุภัณฑ์สำหรับธุรกิจ	3(2-2-5)
8	DESI331	คอมพิวเตอร์สำหรับโครงสร้าง 3 มิติ	3(2-2-5)
9	DESI432	คอมพิวเตอร์สำหรับออกแบบผลิตภัณฑ์ 3 มิติ	3(2-2-5)
10	DESI351	การจัดการผลิตภัณฑ์และแสดงสินค้า	3(3-0-6)
11	DESI451	การเป็นผู้ประกอบการธุรกิจสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล	3(3-0-6)
12	DESI395	ระเบียบวิธีวิจัยทางศิลปะและการออกแบบ	3(3-0-6)

ประวัติอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร

ชื่อ-นามสกุล (ไทย) : ประรณนา ศิริสานต์
(อังกฤษ) : Prattana Sirisan
ตำแหน่งทางวิชาการ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์
ที่อยู่ติดต่อได้สะดวก : 156 หมู่ที่ 5 ตำบลพลายชุมพล อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก 65000
คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
โทรศัพท์ 055-267004
E-mail : prattana.s@psru.ac.th

ประวัติการศึกษา

วุฒิการศึกษา	สำเร็จการศึกษาจากสถาบัน	ปี พ.ศ.ที่จบ
ปร.ด. (การออกแบบ)	มหาวิทยาลัยศิลปากร	2565
ศป.ม. (ศิลปะและการออกแบบ)	มหาวิทยาลัยนเรศวร	2555
ศป.บ. (ออกแบบบรรจุภัณฑ์)	มหาวิทยาลัยนเรศวร	2553

สาขาวิชาการที่มีความชำนาญพิเศษ : ออกแบบบรรจุภัณฑ์ ออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องประดับ ออกแบบกราฟิก

ผลงานทางวิชาการ

ประเภท	รายการบรรณานุกรม
บทความวิจัย	ประรณนา ศิริสานต์. (2566). การพัฒนาบรรจุภัณฑ์จากใยมะพร้าว เพื่อการสร้างมูลค่าเพิ่มสำหรับผลิตภัณฑ์น้ำมันมะพร้าวสกัดเย็น ตำบลพลายชุมพล จังหวัดพิษณุโลก. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม, 17(2), 689-700

ภาระงานสอนในหลักสูตร

ที่	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
1	DESI496	การศึกษาอิสระทางศิลปะและการออกแบบ	3(2-2-5)
2	DESI441	เทคนิคการออกแบบเฟอร์นิเจอร์	3(2-2-5)
3	DESI343	สตูดิโอการออกแบบเฟอร์นิเจอร์	3(2-2-5)

ที่	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
4	DESI243	การออกแบบตกแต่งภายใน	3(2-2-5)
5	DESI341	การออกแบบเฟอร์นิเจอร์ประกอบ	3(2-2-5)
6	DESI244	การออกแบบลายผ้า	3(2-2-5)
7	DESI342	แพทเทิร์นและการตัดเย็บ	3(2-2-5)
8	DESI344	การทำแบบตัดและตัดเย็บเสื้อบนหุ่น	3(2-2-5)
9	DESI442	การจัดการธุรกิจแฟชั่น	3(2-2-5)
10	DESI291	เตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพศิลปะและการออกแบบ	1(45)
11	DESI293	ฝึกประสบการณ์วิชาชีพศิลปะและการออกแบบ 1	3(450)
12	DESI493	ฝึกประสบการณ์วิชาชีพศิลปะและการออกแบบ 2	3(450)
13	DESI297	เตรียมสหกิจศึกษาศิลปะและการออกแบบ	1(45)
14	DESI498	สหกิจศึกษาศิลปะและการออกแบบ	6(--)

ประวัติอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร

ชื่อ-นามสกุล (ไทย) : วิมล ทองดอนกลิ้ง

(อังกฤษ) : Wimol Thongdornkling

ตำแหน่งทางวิชาการ : อาจารย์

ที่อยู่ติดต่อได้สะดวก : 156 หมู่ที่ 5 ตำบลพลายชุมพล อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก 65000

คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

โทรศัพท์ 055-267004

E-mail : wimol1100tdk@gmail.com

ประวัติการศึกษา

วุฒิการศึกษา	สำเร็จการศึกษาจากสถาบัน	ปี พ.ศ.ที่จบ
ศป.ด. (ศิลปะและการออกแบบ)	มหาวิทยาลัยนเรศวร	2563
ค.ม. (เทคโนโลยีอุตสาหกรรม)	มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม	2551
วท.บ. (เทคโนโลยีเซรามิกส์)	สถาบันราชภัฏพิบูลสงคราม	2545

สาขาวิชาการที่มีความชำนาญพิเศษ :

ผลงานทางวิชาการ

ประเภท	รายการบรรณานุกรม
บทความวิจัย	วิมล ทองดอนกลิ้ง และ นฤพล สิงห์กลิ่น. (2565). การทดลองนวัตกรรมบอลดินเผาโดยใช้ส่วนผสมดินเหนียว ขี้เถ้าแกลบ และขี้เถ้ากากกาแฟ สำหรับการปลูกข้าว. วารสารวิชาการเทคโนโลยีอุตสาหกรรมและวิศวกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม, 4(3), 382–396.

ภาระงานสอนในหลักสูตร

ที่	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
1	DESI161	เครื่องปั้นดินเผาเบื้องต้น	3(2-2-5)
2	DESI261	การขึ้นรูปเครื่องปั้นดินเผาด้วยแป้นหมุน	3(2-2-5)
3	DESI262	พิมพ์และการหล่อ	3(2-2-5)
4	DESI263	เนื้อเครื่องปั้นดินเผา	3(2-2-5)
5	DESI264	เคลือบเครื่องปั้นดินเผา	3(3-0-6)
6	DESI271	กระบวนการออกแบบเครื่องปั้นดินเผา	3(2-2-5)
7	DESI281	เตาและการเผา	3(2-2-5)

ประวัติอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร

ชื่อ-นามสกุล (ไทย) : ทรรักษ์ จิตชาญวิชัย
(อังกฤษ) : Thanarat Jitcharnvichai
ตำแหน่งทางวิชาการ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์
ที่อยู่ติดต่อได้สะดวก : 156 หมู่ที่ 5 ตำบลพลายชุมพล อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก 65000
คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
โทรศัพท์ 055-267004
E-mail : thanaratpap@gmail.com

ประวัติการศึกษา

วุฒิการศึกษา	สำเร็จการศึกษาจากสถาบัน	ปี พ.ศ.ที่จบ
ค.ม. (เทคโนโลยีอุตสาหกรรม)	สถาบันราชภัฏพระนคร,	2546
วท.บ. (เทคโนโลยีเซรามิกส์)	สถาบันราชภัฏพิบูลสงคราม	2542

สาขาวิชาการที่มีความชำนาญพิเศษ : ออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอ ออกแบบผลิตภัณฑ์เซรามิกส์ ออกแบบผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น

ผลงานทางวิชาการ

ประเภท	รายการบรรณานุกรม
บทความวิจัย	ทรรักษ์ จิตชาญวิชัย. (2567). ความแข็งแรงของเนื้อดินเซรามิกส์ประเภทเทอราคอตตาที่มีส่วนผสมของเถ้าพืช. วารสารวิชาการเทคโนโลยีอุตสาหกรรมและวิศวกรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม. 6(1), 96-109

ภาระงานสอนในหลักสูตร

ที่	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
1	DESI381	เทคนิคเคลือบเครื่องปั้นดินเผา	3(2-2-5)
2	DESI282	การตกแต่งเครื่องปั้นดินเผา	3(2-2-5)
3	DESI321	บรรจุภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา	3(2-2-5)
4	DESI331	การออกแบบเครื่องปั้นดินเผาด้วยคอมพิวเตอร์	3(2-2-5)
5	DESI371	การออกแบบเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยมือ	3(2-2-5)
6	DESI372	การออกแบบเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยแป้นหมุน	3(2-2-5)
7	DESI373	การออกแบบเครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยพิมพ์	3(2-2-5)
8	DESI382	การควบคุมคุณภาพเครื่องปั้นดินเผา	3(2-2-5)

ประวัติอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร

ชื่อ-นามสกุล (ไทย) : จุมพฏ พงศ์ศักดิ์ศรี

(อังกฤษ) : Jumpot Phongsaksri

ตำแหน่งทางวิชาการ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์

ที่อยู่ติดต่อได้สะดวก : 156 หมู่ที่ 5 ตำบลพลายชุมพล อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก 65000

คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

โทรศัพท์ 055-267004

E-mail : jumpot_ph@psru.ac.th

ประวัติการศึกษา

วุฒิการศึกษา	สำเร็จการศึกษาจากสถาบัน	ปี พ.ศ.ที่จบ
กศ.ด. (เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา)	มหาวิทยาลัยนเรศวร	2560
กศ.ม. (อุตสาหกรรมศึกษา)	มหาวิทยาลัยนเรศวร	2546
กศ.บ. (เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา)	มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช	2552
ศศ.บ. (การจัดการทั่วไป)	สถาบันราชภัฏพิบูลสงคราม	2539
วท.บ. (เทคโนโลยีเซรามิกส์)	สถาบันราชภัฏพิบูลสงคราม	2537

สาขาวิชาการที่มีความชำนาญพิเศษ : ออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอ ออกแบบผลิตภัณฑ์เซรามิกส์ ออกแบบผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น

ผลงานทางวิชาการ

ประเภท	รายการบรรณานุกรม
บทความวิจัย	จุมพฏ พงศ์ศักดิ์ศรี. (2566). การพัฒนาเคลือบเซรามิกส์ที่มีเฟอร์ริกออกไซด์ ไทเทเนียมไดออกไซด์ และแบเรียมคาร์บอเนตเป็นสารเพิ่มเติม, วารสารวิชาการเทคโนโลยีอุตสาหกรรม และวิศวกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม, 5(1), 30-42.

ภาระงานสอนในหลักสูตร

ที่	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
1	DESI374	ศิลปะเครื่องปั้นดินเผาอัตลักษณ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น	3(2-2-5)
2	DESI375	ศิลปะเครื่องปั้นดินเผาร่วมสมัย	3(2-2-5)
3	DESI471	ศิลปะเครื่องปั้นดินเผาของเล่น	3(2-2-5)
4	DESI472	ประติมากรรมเครื่องปั้นดินเผา	3(2-2-5)
5	DESI376	การออกแบบเครื่องปั้นดินเผาเพื่อศาสนาและความเชื่อ	3(2-2-5)

ที่	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
6	DESI377	การออกแบบเครื่องปั้นดินเผาของที่ระลึกและตกแต่ง	3(2-2-5)
7	DESI473	การออกแบบเครื่องประดับเครื่องปั้นดินเผา	3(2-2-5)
8	DESI474	การออกแบบเครื่องปั้นดินเผาในชีวิตประจำวัน	3(2-2-5)

ภาคผนวก จ

โมเดลรูปแบบการจัดการเรียนการสอน

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ วิชาเอกออกแบบผลิตภัณฑ์ (แผนแบบที่ 1 : 121 หน่วยกิต)

	ภาคการศึกษาที่ 1	ภาคการศึกษาที่ 2	Summer	สมรรถนะ
ชั้นปีที่ 1	• วิชาการศึกษาทั่วไป • พื้นฐานทางศิลปะ ประกอบด้วย วาดเส้น, องค์ประกอบศิลป์, พื้นฐานการเขียนแบบ,ประวัติศาสตร์ศิลป์, ศิลปะสื่อผสม	Pre-course สถานประกอบการ MOU FieldWork สถานประกอบการ (> 15 ชม.)		1) สามารถอธิบายงานศิลปะเพื่อการออกแบบได้ 2) ประยุกต์งานศิลปะมาใช้ในการออกแบบ 3) สามารถเขียนแบบตามหลักสากลได้ 4) อธิบายผลงานในรูปแบบการนำเสนอหน้าชั้นเรียน 5) สามารถทำงานเป็นทีมหรือรายบุคคลได้ 6) สามารถปฏิบัติกราวรูปร่างด้วยมือและใช้อุปกรณ์ได้อย่างถูกต้อง
ทักษะพื้นฐานทางศิลปะ				
ชั้นปีที่ 2 และชั้นปีที่ 3	• วิชาการศึกษาทั่วไป • ออกแบบผลิตภัณฑ์ • กราฟิก • บรรจุภัณฑ์ • ออกแบบนวัตกรรม • คอมพิวเตอร์2 มิติ • คอมพิวเตอร์3 มิติ • วิชาเลือก • กลุ่มเฟอร์นิเจอร์ • กลุ่มแฟชั่นและสิ่งทอ • กลุ่มเครื่องปั้นดินเผา	FieldWork สถานประกอบการ (> 15 ชม.) Training Course สถานประกอบการเครือข่ายที่ทำความร่วมมือไว้ Training Course สถานประกอบการเครือข่ายที่ MOU FieldWork สถานประกอบการ (> 15 ชม.)		1) สามารถนำงานศิลปะพื้นฐานมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ กราฟิก บรรจุภัณฑ์ เฟอร์นิเจอร์ แฟชั่นและสิ่งทอได้ 2) สามารถใช้เทคโนโลยีในการออกแบบผลิตภัณฑ์ กราฟิก บรรจุภัณฑ์ เฟอร์นิเจอร์ แฟชั่นและสิ่งทอได้ 3) อธิบายผลงานในรูปแบบการนำเสนอหน้าชั้นเรียน 4) สามารถทำงานเป็นทีมหรือรายบุคคลได้ 5) สามารถปรับตัวในการทำงานกับองค์กรหรือสถานประกอบการจริงได้ 6) มีองค์ความรู้ในการปฏิบัติการต้นแบบนวัตกรรมจากแนวคิดหรือหลักการออกแบบได้ 7) สามารถสร้างต้นแบบนวัตกรรมจากแนวคิดหรือหลักการออกแบบได้ 8) อธิบายผลงานในรูปแบบการนำเสนอหน้าชั้นเรียน 9) สามารถทำงานเป็นทีมหรือรายบุคคลได้
ทักษะวิชาชีพด้านการออกแบบ/ คอมพิวเตอร์				
ชั้นปีที่ 4	• เตรียมสหกิจศึกษา • สหกิจศึกษา	สหกิจศึกษา		1) สามารถสร้างนวัตกรรมจากโจทย์การวิจัยที่ผู้เรียนสนใจได้อย่างถูกต้องและใช้งานได้จริง 2) สามารถวิเคราะห์ และสังเคราะห์กระบวนการออกแบบได้ 3) สามารถทำงานเป็นทีมหรือรายบุคคลได้ 4) สามารถปรับตัวในการทำงานกับองค์กรหรือสถานประกอบการจริงได้
โครงการและสหกิจศึกษา				

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ วิชาเอกเครื่องปั้นดินเผา (แผนแบบที่ 1 : 121 หน่วยกิต)					
	ภาคการศึกษาที่ 1	ภาคการศึกษาที่ 2	Summer	สมรรถนะ	
ชั้นปีที่ 1	- วิชาการศึกษาทั่วไป - พื้นฐานทางศิลปะ ประกอบด้วย วาดเส้น, องค์ประกอบศิลป์, พื้นฐานการเขียนแบบ, ประวัติศาสตร์ศิลป์, ศิลปะสื่อผสม		Pre-course สถานประกอบการ MOU	1) สามารถอธิบายงานศิลปะเพื่อการออกแบบได้ 2) ประยุกต์งานศิลปะมาใช้ในการออกแบบ 3) สามารถเขียนแบบตามหลักสากลได้ 4) อธิบายผลงานในรูปแบบการนำเสนอหน้าชั้นเรียน 5) สามารถทำงานเป็นทีมหรือรายบุคคลได้ 6) สามารถปฏิบัติการวาดรูปด้วยมือและใช้อุปกรณ์ได้อย่างถูกต้อง	
ทักษะพื้นฐานทางศิลปะ			FieldWork สถานประกอบการ (> 15 ชม.)		
ชั้นปีที่ 2 และชั้นปีที่ 3	- วิชาการศึกษาทั่วไป - พื้นฐานเครื่องปั้นดินเผา - กระบวนการผลิตเครื่องปั้นดินเผา - การควบคุมคุณภาพ - การเป็นผู้ประกอบการ - คอมพิวเตอร์ในงานเครื่องปั้นดินเผา - วิชาเลือก - กลุ่มศิลปะเครื่องปั้นดินเผา - กลุ่มออกแบบเครื่องปั้นดินเผา		FieldWork สถานประกอบการ (> 15 ชม.)	1) สามารถนำงานศิลปะพื้นฐานมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา 2) สามารถใช้เทคโนโลยีในการออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา 3) อธิบายผลงานในรูปแบบการนำเสนอหน้าชั้นเรียน 4) สามารถทำงานเป็นทีมหรือรายบุคคลได้ 5) สามารถปรับตัวในการทำงานกับองค์กรหรือสถานประกอบการจริงได้ 6) มีองค์ความรู้ในการปฏิบัติงานแบบนวัตกรรมจากแนวคิดหรือหลักการออกแบบเครื่องปั้นดินเผาได้ 7) สามารถสร้างต้นแบบนวัตกรรมจากแนวคิดหรือหลักการออกแบบเครื่องปั้นดินเผาได้ 8) อธิบายผลงานในรูปแบบการนำเสนอหน้าชั้นเรียน 9) สามารถทำงานเป็นทีมหรือรายบุคคลได้	
ทักษะวิชาชีพ			Training Course สถานประกอบการเครือข่ายที่ทำความร่วมมือไว้		
			Training Course สถานประกอบการเครือข่ายที่ MOU		
			FieldWork สถานประกอบการ (> 15 ชม.)		
ชั้นปีที่ 4			สหกิจศึกษา	1) สามารถสร้างนวัตกรรมจากโจทย์การวิจัยที่ผู้เรียนสนใจได้อย่างถูกต้องและใช้งานได้จริง 2) สามารถวิเคราะห์และสังเคราะห์กระบวนการออกแบบเครื่องปั้นดินเผาได้ 3) สามารถทำงานเป็นทีมหรือรายบุคคลได้ 4) สามารถปรับตัวในการทำงานกับองค์กรหรือสถานประกอบการจริงได้	
โครงการและสหกิจศึกษา	- เตรียมสหกิจศึกษา - สหกิจศึกษา				

ภาคผนวก ฉ



ธพนา

โมทนา เซรามิค
MOTHANA CERAMICS

บันทึกข้อตกลงความร่วมมือ

**โครงการแนวทางการส่งเสริมการจัดสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน
(Cooperative and Work Integrated Education: CWIE)**

ระหว่าง

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ

คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

กับ

ร้านโมทนาเซรามิค

บันทึกข้อตกลงความร่วมมือฉบับนี้ทำขึ้น ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม เมื่อวันที่ 27 สิงหาคม พ.ศ. 2568 ระหว่าง คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชุมพล เสมอจันทร์ ตำแหน่ง อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ผู้มีอำนาจลงนาม สำนักงานตั้งอยู่เลขที่ 156 หมู่ 5 ตำบลพลายชุมพล อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก รหัสไปรษณีย์ 65000 ซึ่งต่อไปในบันทึกข้อตกลงความร่วมมือฉบับนี้จะเรียกว่า “มหาวิทยาลัย” ฝ่ายหนึ่ง กับ ร้านโมทนาเซรามิค โดย นางอนุรักษ์ บุญคง ตำแหน่ง เจ้าของกิจการโมทนาเซรามิค ผู้มีอำนาจลงนาม สำนักงานตั้งอยู่เลขที่ 9 หมู่ 12 ตำบลเกาะตาเลีย อำเภอสว่างวีรกรรม จังหวัดสุโขทัย รหัสไปรษณีย์ 64120 ซึ่งต่อไปในบันทึกข้อตกลงความร่วมมือฉบับนี้จะเรียกว่า “หน่วยงานภายนอก” อีกฝ่ายหนึ่ง

วัตถุประสงค์ของโครงการแนวทางการส่งเสริมการจัดสหกิจศึกษา และการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน (Cooperative and Work Integrated Education: CWIE)

1. เพื่อส่งเสริมให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้และเสริมสร้างประสบการณ์วิชาการวิชาชีพ และวิชาชีพิต จากการทำงานจริงในหน่วยงานภายนอกที่เป็นหน่วยงานภาครัฐ และเอกชน ทำให้นักศึกษาสามารถพัฒนาตนเองให้มีความพร้อมในการประกอบวิชาชีพ และการก้าวสู่ระบบการทำงาน
2. เพื่อสร้างบัณฑิตให้มีทักษะที่พร้อมในการปฏิบัติงาน (Employability) และมีทักษะ (Skills) ที่ตรงตามความต้องการของหน่วยงานภายนอก และตลาดแรงงาน
3. เพื่อพัฒนางานวิจัยและนวัตกรรมเชิงสร้างสรรค์ ร่วมกับหน่วยงานภายนอก
4. เพื่อสนับสนุนกิจกรรมบริการวิชาการแก่สังคมและการจัดการศึกษาเชิงบูรณาการ

โดยที่หน่วยงานภายนอก ตกลงให้ความร่วมมือกับมหาวิทยาลัย ในการจัดทำโครงการความร่วมมือ โครงการแนวทางการส่งเสริมการจัดสหกิจศึกษา และการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน (Cooperative and Work Integrated Education : CWIE) เพื่อเป็นการผลิตบัณฑิตให้มีสมรรถนะสอดคล้องกับตลาดแรงงาน และมีความพร้อมสู่โลกแห่งการทำงานจริง โดยให้นักศึกษาได้เรียนรู้ในสถาบันอุดมศึกษาควบคู่กับการปฏิบัติงานจริงในหน่วยงานภายนอก ทำให้มีประสบการณ์ทางวิชาการ ทักษะวิชาชีพและทักษะชีวิต ซึ่งเป็นการทำงานในลักษณะภาคีเครือข่ายร่วมกันระหว่างมหาวิทยาลัยกับหน่วยงานภายนอก ซึ่งเป็นการดำเนินการที่ส่งผลให้เกิดประโยชน์ร่วมกันทั้ง 3 ฝ่าย (Win-Win-Win Benefit) ได้แก่ นักศึกษา สถาบันอุดมศึกษา และหน่วยงานภายนอก ตกลงให้ความร่วมมือในการรับนักศึกษาของมหาวิทยาลัยเข้าปฏิบัติสหกิจศึกษา และการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงานที่ร้านโมทนาเชรมิค

ทั้งสองฝ่ายมีเจตจำนงที่จะทำความร่วมมือกัน โดยมีข้อตกลงและหลักการความร่วมมือในบันทึกข้อตกลงความร่วมมือในรายละเอียดดังนี้

ข้อ 1 การรับนักศึกษาเข้าปฏิบัติงานสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน

1.1 หน่วยงานภายนอกตกลงในการรับนักศึกษาจาก มหาวิทยาลัยเข้าปฏิบัติงานสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงานภายในส่วนต่าง ๆ ของหน่วยงานภายนอก โดยไม่มีการเรียกเก็บค่าใช้จ่ายใด ๆ จากมหาวิทยาลัยและนักศึกษาทั้งสิ้น

1.2 มหาวิทยาลัยจะพิจารณาดำเนินการใด ๆ เพื่อให้กระบวนการจัดสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงานมีประสิทธิภาพ และบรรลุตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตรการจัดสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน ดังนี้

1.2.1 มหาวิทยาลัยจะจัดส่งนักศึกษา ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงานในหน่วยงานภายนอก

1.2.2 นักศึกษาที่เข้ารับการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงานในหน่วยงานภายนอก ตามบันทึกข้อตกลงความร่วมมือฉบับนี้ ต้องผ่านความเห็นชอบจากมหาวิทยาลัย

ทั้งนี้ เป็นไปตามความสมัครใจของนักศึกษา รวมทั้งเป็นไปตามหลักเกณฑ์การปฏิบัติงานสหกิจศึกษา และการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน

1.2.3 นักศึกษาที่เข้ารับการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน ในหน่วยงานภายนอกตามบันทึกข้อตกลงความร่วมมือฉบับนี้ต้องปฏิบัติตามข้อตกลง กฎระเบียบ และข้อบังคับของหน่วยงานภายนอกอย่างเคร่งครัด หากนักศึกษาฝ่าฝืนหรือมีความประพฤติไม่เหมาะสมในระหว่างการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน

หน่วยงานภายนอกต้องรับแจ้งให้ผู้ประสานงานของมหาวิทยาลัยรับทราบ เพื่อหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาร่วมกัน

1.2.4 มหาวิทยาลัยจัดให้มีการนิเทศนักศึกษาในระหว่างการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน โดยคณาจารย์ของมหาวิทยาลัยที่ได้รับมอบหมาย

1.3 หน่วยงานภายนอกจะพิจารณาดำเนินการใด ๆ เพื่อให้กระบวนการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงานของนักศึกษามีประสิทธิภาพ และบรรลุตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตรการจัดสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน ดังนี้

1.3.1 หน่วยงานภายนอกจัดทำความเข้าใจกับอาจารย์ที่ปรึกษาหรือส่งวิทยากรมาบรรยาย เพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับลักษณะงานอาชีพของหน่วยงานภายนอกให้นักศึกษาของมหาวิทยาลัยก่อนเข้ารับการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา และการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงานในหน่วยงานภายนอก

1.3.2 หน่วยงานภายนอกมอบหมายบุคลากรเพื่อเป็นที่ปรึกษา (Job Supervisor) ให้กับนักศึกษาในระหว่างปฏิบัติงานสหกิจศึกษา และการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน มอบหมายงาน สอนงาน และให้คำปรึกษาโครงการกับนักศึกษา ตลอดจนติดตามและประเมินการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงานของนักศึกษา รวมทั้งให้คำแนะนำเพื่อให้ นักศึกษาได้พัฒนาการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน

1.3.3 หน่วยงานภายนอกพิจารณาให้สวัสดิการแก่นักศึกษาตามความเหมาะสม ซึ่งเป็นไปตามนโยบายของหน่วยงานภายนอก

1.3.4 หน่วยงานภายนอกจัดทำหนังสือรับรองการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงานให้แก่ นักศึกษาหลังเสร็จสิ้นการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา และการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน

1.4 มหาวิทยาลัย และหน่วยงานภายนอกจะดำเนินการแต่งตั้งผู้ประสานงานเพื่อร่วมกันทำหน้าที่กำหนดแนวทาง และรายละเอียดของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงานของนักศึกษา ดังนี้

1.4.1 มหาวิทยาลัยนำส่งรายชื่อ นักศึกษาพร้อมเอกสารหลักฐานในการสมัคร เข้าปฏิบัติงานสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงานของนักศึกษาให้กับทางหน่วยงานภายนอก เพื่อให้หน่วยงานภายนอกดำเนินการคัดเลือก สัมภาษณ์นักศึกษา และเข้าสู่กระบวนการพิจารณารับนักศึกษาในลำดับต่อไป

1.4.2 มหาวิทยาลัยนำส่งเอกสารอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นข้อมูลประกอบการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงานของนักศึกษาให้แก่หน่วยงานภายนอก

1.4.3 ในกรณีที่มีเหตุขัดข้องหรืออุปสรรคใด ๆ ในระหว่างปฏิบัติงานสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงานของนักศึกษา มหาวิทยาลัยและหน่วยงานภายนอกจะร่วมกันหารือ และแก้ไขปัญหาเพื่อให้สามารถดำเนินการตามบันทึกข้อตกลงความร่วมมือฉบับนี้

1.4.4 ร่วมมือและสนับสนุนการแลกเปลี่ยนข้อมูล ความรู้ ทักษะระหว่างบุคลากรของหน่วยงานทั้งสองฝ่าย เพื่อนำไปสู่การพัฒนาหลักสูตรหรือการจัดการเรียนการสอนของหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงครามให้มีความทันสมัย และมีคุณภาพตรงตามความต้องการของสถานประกอบการ

ข้อ 3 การบูรณาการด้านวิชาการ วิจัย และบริการวิชาการ

มหาวิทยาลัยและหน่วยงานภายนอกร่วมมือในการวิจัยและนวัตกรรมสร้างสรรค์ เพื่อยกระดับผลิตภัณฑ์และองค์ความรู้ท้องถิ่น ร่วมจัดกิจกรรมอบรม สัมมนา เวิร์คช็อป แลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างศักยภาพบุคลากรและนักศึกษา สนับสนุนการใช้ทรัพยากรร่วมกัน เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อการเรียนการสอนและการบริการวิชาการแก่ชุมชน

ข้อ 4 กำหนดระยะเวลา

ระยะเวลาของบันทึกข้อตกลงความร่วมมือฉบับนี้ ให้ระยะเวลา 5 (ห้า) ปี นับตั้งแต่วันที่ทำลงนาม ในบันทึกข้อตกลงนี้

ข้อ 5 การแก้ไขเปลี่ยนแปลงบันทึกข้อตกลงความร่วมมือ

หากคู่สัญญาฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งประสงค์จะเปลี่ยนแปลงหรือแก้ไขบันทึกข้อตกลงความร่วมมือนี้หรือเกิดข้อเคลือบแคลง ไต ๆ เกี่ยวกับข้อตกลงในบันทึกข้อตกลงความร่วมมือฉบับนี้ คู่สัญญาทั้งสองฝ่ายจะสามารถแก้ไข เปลี่ยนแปลงบันทึกข้อตกลงความร่วมมือได้ก็ต่อเมื่อได้ตกลงร่วมกัน และจัดทำเป็นลายลักษณ์อักษร

ข้อ 6 การยกเลิกบันทึกข้อตกลงความร่วมมือ

หากคู่สัญญาฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งประสงค์จะบอกเลิกบันทึกข้อตกลงความร่วมมือก่อนครบระยะเวลาของบันทึกข้อตกลงความร่วมมือฉบับนี้ ต้องแจ้งให้คู่สัญญาอีกฝ่ายทราบเป็นลายลักษณ์อักษร ไม่น้อยกว่า 30 (สามสิบ) วัน

บันทึกข้อตกลงความร่วมมือนี้ทำขึ้นเป็น 2 (สอง) ฉบับ มีข้อความถูกต้องตรงกัน โดยคู่สัญญาทั้งสองฝ่ายได้อ่าน และเข้าใจข้อความโดยละเอียดตลอดดีแล้ว เห็นว่าถูกต้องตามเจตนาทุกประการ เพื่อเป็นหลักฐานจึงได้ลงลายมือชื่อหรือประทับตราสำคัญของบริษัท (ถ้ามี) ไว้ต่อหน้าพยาน และต่างเก็บรักษานบันทึกข้อตกลงความร่วมมือนี้ไว้ฝ่ายละฉบับ

ร้านโมทนาเชรามิค

ลงชื่อ.....

(นางอณรรักษ์ บุญคง)

เจ้าของกิจการ

ร้านโมทนาเชรามิค

มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ลงชื่อ.....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชุมพล เสมาชันท์)

อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ลงชื่อ..........(พยาน)

(นายเฉลิมเกียรติ บุญคง)

ร้านโมทนาเชรามิค

ลงชื่อ..........(พยาน)

(รองศาสตราจารย์ ดร.อลงกรณ์ เมืองไหว)

คณบดีคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

