

รหัสหลักสูตร : 25551411106511



หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และกราฟิก  
(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567)



สภามหาวิทยาลัยเห็นชอบอนุมัติหลักสูตร ในคราวประชุม  
ครั้งที่ 11/2566 เมื่อวันที่ 16 พฤศจิกายน 2566

คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม  
มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร



(6) การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา

- ให้ปริญญาเพียงสาขาวิชาเดียว

(7) ความร่วมมือกับสถาบันอื่น

- เป็นหลักสูตรเฉพาะของมหาวิทยาลัยที่จัดการเรียนการสอนโดยตรง

มีการดำเนินการทำบันทึกชื่องานร่วม (MOU) การจัดสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน (Cooperative and Work Integrated Education : CWIE) กับสถานประกอบการ และหน่วยงาน ภายนอก ดังนี้

หน่วยงาน/สถานประกอบการ	ขนาดเล็ก	ขนาดกลาง	ขนาดใหญ่
บริษัท ที.เอส.พรินท์ตั้ง 2002 จำกัด		✓	
ร้านครัลัมพ์ไวเนิล (ลูกแม่น้ำปิงไวเนิล)		✓	
ร้านพีพี คัลเลอร์ ทำป้าย		✓	
ร้านบุญยงค์กราฟิก	✓		
ร้าน Boom Boom Sport	✓		
ร้าน JB สติกเกอร์	✓		
ร้าน Magic Design	✓		
โรบินสันไลฟ์สไตล์กำแพงเพชร			✓
ร้านพีจีบ ม.นเรศวร		✓	

(8) สถานที่จัดการศึกษา

- มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

1.6 ระบบการจัดการศึกษา

(1) ระบบ

ระบบทวิภาค โดย 1 ปีการศึกษาแบ่งออกเป็น 2 ภาคการศึกษาปกติ 1 ภาคการศึกษาปกติมีระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์

(2) การจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน

มี อาจารย์ให้มีการจัดการเรียนการสอนภาคฤดูร้อน จำนวนไม่น้อยกว่า 8 สัปดาห์ โดยความเห็นชอบของคณะกรรมการบริหารหลักสูตร ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับพิจารณาและดุลยพินิจของอธิการบดี

(3) วัน - เวลาในการดำเนินการเรียนการสอน

ภาคการศึกษาที่ 1 เดือนมิถุนายน – กันยายน

ภาคการศึกษาที่ 2 เดือนพฤศจิกายน – กุมภาพันธ์

ภาคฤดูร้อน เดือนมีนาคม – พฤษภาคม

### 1.7 สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร

(1) เป็นหลักสูตร ปรับปรุง พ.ศ.2567

โดยปรับปรุงจากหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และกราฟิก  
ฉบับปี พ.ศ. 2562

(2) เวลาที่เริ่มใช้หลักสูตรนี้

ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2567

(3) คณะกรรมการประจำคณะ ได้รับความเห็นชอบหลักสูตรในการประชุม  
ครั้งที่ 2/2565 เมื่อวันที่ 8 กันยายน 2565

(4) สภาวิชาการ ได้ให้ความเห็นชอบหลักสูตรในการประชุม  
ครั้งที่ 8/2566 เมื่อวันที่ 7 พฤศจิกายน 2566

(5) สภามหาวิทยาลัยเห็นชอบอนุมัติหลักสูตรในการประชุม  
ครั้งที่ 11/2566 เมื่อวันที่ 16 พฤศจิกายน 2566

### 1.8 อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

อาชีพ	ภาครัฐ	ภาคเอกชน	อิสระ
(1) นักออกแบบผลิตภัณฑ์และกราฟิก	✓	✓	✓
(2) นักออกแบบหรือช่างศิลป์ในหน่วยงานภาครัฐและเอกชน	✓	✓	
(3) นักวิชาการและนักวิจัยด้านการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์	✓	✓	
(4) นักออกแบบโฆษณาและสื่อสิ่งพิมพ์	✓	✓	✓
(5) พนักงานออกแบบสร้างสรรค์ หรือพนักงานด้านการออกแบบ		✓	
(6) นักจัดแสดงนิทรรศการ		✓	✓
(7) พนักงานเขียนแบบ	✓	✓	✓
(8) เจ้าหน้าที่ประมาณราคาด้านผลิตภัณฑ์	✓	✓	
(9) นักออกแบบอิสระ			✓
(10) ช่างภาพ / ธุรกิจสตูดิโอถ่ายภาพ	✓	✓	✓
(11) ศิลปินและนักธุรกิจดิจิทัลอาร์ท			✓
(12) ผู้ขายงานศิลปะและการออกแบบ			✓
(13) นักออกแบบเฟอร์นิเจอร์และตกแต่งภายใน		✓	✓

## 2. ปรัชญา วัตถุประสงค์ และผลลัพธ์การเรียนรู้

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และกราฟิก มีแนวคิดจากการสำรวจความต้องการของตลาดแรงงาน ความต้องการในวิชาชีพนักออกแบบในปัจจุบันที่นักออกแบบต้องสามารถออกแบบงานผลิตภัณฑ์ งานกราฟิกได้อย่างมืออาชีพ โดยมีการปรับปรุงหลักสูตรให้มุ่งเน้นทั้งในศาสตร์การออกแบบผลิตภัณฑ์ และศาสตร์ด้านการออกแบบกราฟิก เพื่อให้เกิดความเชี่ยวชาญในการออกแบบครบวงจร และสามารถพัฒนาผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ให้กับหน่วยงาน หรือกลุ่มชุมชนท้องถิ่นได้อย่างมีศักยภาพ และมุ่งเน้นการเรียนรู้ศาสตร์ทางธุรกิจและเทคโนโลยีใหม่ ๆ และการสร้างผลงานการออกแบบและนำผลงานการออกแบบไปต่อยอดเป็นธุรกิจในยุคดิจิทัล

โดยแนวทางการส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบการจัดการเรียนการสอนการจัดสหกิจศึกษา และการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน (Cooperative and Work Integrated Education : CWIE) เพื่อผลักดันให้สถาบันอุดมศึกษาได้จัดหลักสูตรการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นการสร้างสมรรถนะเพื่อสร้างบัณฑิตให้พร้อมสู่โลกแห่งการทำงาน โดยให้มีการขับเคลื่อนแนวทางการส่งเสริมการจัดสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน (Cooperative and Work Integrated Education: CWIE) โดยให้สถาบันอุดมศึกษาร่วมกับสถานประกอบการทั้งภาครัฐ เอกชน และชุมชน ในการเพิ่มปริมาณหลักสูตร CWIE เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีสมรรถนะสูง

### 2.1 ปรัชญา

เป็นศาสตร์ที่นำความรู้ด้านการออกแบบ และความคิดสร้างสรรค์ เพื่อถ่ายทอดสู่ชุมชนโดยมุ่งเน้นที่จิตสำนึกในการรับใช้ท้องถิ่น

### 2.2 วัตถุประสงค์

เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีคุณลักษณะ ดังต่อไปนี้

1. มีคุณธรรม จริยธรรม จิตสำนึกสาธารณะ และจรรยาบรรณวิชาชีพในสาขาวิชาชีพทางศิลปะและการออกแบบ มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
2. มีความรู้ในหลักของศาสตร์ทางศิลปะและการออกแบบที่เกี่ยวข้องทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ สามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบเพื่อประกอบอาชีพได้
3. มีความสามารถในการคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินคุณค่าทางสุนทรียะได้อย่างมีวิจารณ์ญาณ
4. มีความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นและชุมชน มีทักษะในการจัดการทางศิลปะและการออกแบบ
5. สามารถสื่อสารและนำเสนอแนวความคิดที่เป็นรูปธรรม ผ่านผลงานทางศิลปะและการออกแบบ และสามารถใช้ภาษาไทยและภาษาต่างประเทศในการสื่อสาร การนำเสนอ และการใช้เทคโนโลยีได้ดี
6. สามารถแสดงออกและพัฒนาทักษะทางศิลปะและการออกแบบได้ตามความถนัดและความสามารถเฉพาะตน

## 2.3 ผลลัพธ์การเรียนรู้

ที่มาและขั้นตอนของการกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร

หลักสูตรมีผลการดำเนินงานรวบรวมความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของหลักสูตร จากกิจกรรมสร้างความร่วมมือ MOU ระหว่างสถานประกอบการกับหลักสูตร เมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม พ.ศ.2565 โดยประกอบไปด้วย ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียภายนอก คือ สถานประกอบการ ซึ่งคัดเลือกจากสถานประกอบการที่มีบัณฑิตได้เข้าไปทำงานจริง หรือมีประสบการณ์การรับนักศึกษาในหลักสูตรเข้าไปฝึกงาน และศิษย์เก่า ผู้มีส่วนเสียภายใน คือ ศิษย์ปัจจุบัน ซึ่งมีขั้นตอน ดังนี้ (เกณฑ์2-1)

- 1) คัดเลือกสถานประกอบการที่มีบัณฑิตได้เข้าไปทำงานจริง หรือมีประสบการณ์การรับนักศึกษาในหลักสูตรเข้าไปฝึกงาน
- 2) ประสานไปยังสถานประกอบการ ศิษย์เก่า และศิษย์ปัจจุบัน
- 3) ลงนามความตกลงของสถานประกอบการที่เป็นผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของหลักสูตร
- 4) บรรยายทำความเข้าใจความสำคัญ และการกำหนด PLOs ของหลักสูตรโดยวิทยากรที่มีประสบการณ์ด้านการประกันคุณภาพแบบ AUN-QA
- 5) สถานประกอบการ ศิษย์เก่า ศิษย์ปัจจุบัน และอาจารย์ประจำหลักสูตร ร่วมกันกำหนดผลการเรียนรู้ที่คาดหวังเพื่อสะท้อนความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย โดยใช้เทคนิควิธีคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ขั้นการทำความเข้าใจ (Empathize) โดยใช้เครื่องมือการสร้างตัวละคร (Profile Data) (Michael Lewrick, Patrick Link, Larry Leifer, 2020 : 26-27)
- 6) สถานประกอบการ ศิษย์เก่า ศิษย์ปัจจุบัน และอาจารย์ประจำหลักสูตร ร่วมกันสร้างตัวละครบัณฑิตและผลการเรียนรู้ที่คาดหวังจากบัณฑิต และความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ลงบนกระดาษแผ่นใหญ่ โดยมีการถ่ายทอดสดให้นำเสนอข้อมูลทั้งแบบออนไลน์ และออนไซต์
- 7) รวบรวมข้อมูลและโทรสัมภาษณ์สอบถามข้อมูลจากสถานประกอบการ และศิษย์เก่าบางส่วน ที่ไม่สะดวกมาร่วมกระบวนการกำหนด PLOs ของหลักสูตร
- 8) เชื่อมโยงผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง (PLOs) กับวิสัยทัศน์ พันธกิจ อัตลักษณ์ ปรัชญา ทั้งของมหาวิทยาลัย คณะ และหลักสูตร
- 9) วิเคราะห์ข้อมูลผลการเรียนรู้ที่คาดหวังร่วมกัน เพิ่มเติม และตัดทอน ความต้องการบางส่วนให้มีความกระชับและเข้าใจง่าย
- 10) สรุปผลวิเคราะห์ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง (PLOs) ของหลักสูตรร่วมกับกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย
- 11) เผยแพร่ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตรกับกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ในระดับหลักสูตร คณะ และมหาวิทยาลัย
- 12) หลักสูตรมีผลการดำเนินงานรวบรวมความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของหลักสูตร จากกิจกรรมสร้างความร่วมมือ MOU ระหว่างสถานประกอบการกับหลักสูตร เมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม พ.ศ.2565 โดยประกอบไปด้วย ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียภายนอก คือ สถานประกอบการ ซึ่งคัดเลือกจากสถานประกอบการที่มีบัณฑิตได้เข้าไปทำงานจริง หรือมีประสบการณ์การรับนักศึกษาในหลักสูตรเข้าไปฝึกงาน กลุ่มผู้ปกครอง นักเรียน และศิษย์เก่า ผู้มีส่วนเสียภายใน คือ ศิษย์ปัจจุบัน และอาจารย์ประจำหลักสูตร

ผลการวิเคราะห์ PLO หลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต โปรแกรมมิวสิคออกแบบผลิตภัณฑ์และกราฟิก จากการวิเคราะห์ หลักสูตรมีผลการดำเนินงานรวบรวมความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของหลักสูตร จากกิจกรรมสร้างความร่วมมือ MOU ระหว่างสถานประกอบการกับหลักสูตร ด้วยเทคนิควิธีคิดเชิงออกแบบ (Design

Thinking) ชั้นการทำความเข้าใจ (Empathize) โดยใช้เครื่องมือการสร้างตัวละคร (Profile Data) โดยมีผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งหมด 35 คน ประกอบไปด้วย ผู้ประกอบการ 8 คน (22.85%) นักศึกษาปัจจุบัน 10 คน (28.57%) ศิษย์เก่า 3 คน (8.57%) นักเรียน 6 คน (17.14%) ผู้ปกครอง 3 คน (8.57%) และอาจารย์ประจำหลักสูตร 5 คน (14.28%) พบว่า

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)		ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (n = 35)							
		ผู้ประกอบการ (8)	นักศึกษาปัจจุบัน (10)	ศิษย์เก่า (3)	นักเรียน (6)	ผู้ปกครอง (3)	อาจารย์ประจำหลักสูตร (5)	ผลรวม	ร้อยละ
PLO1	อธิบายหลักการพื้นฐานและองค์ประกอบทางศิลปะได้	8	7	2	6	2	5	30	85.71
PLO2	คิดเชิงวิเคราะห์ในการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบได้	6	6	3	3	3	5	26	74.28
PLO3	แสดงออกถึงความรับผิดชอบตรงต่อเวลาและให้ความสำคัญต่อทรัพย์สินทางปัญญาและให้ความสำคัญต่อทรัพย์สินทางปัญญา	8	7	2	3	3	5	28	80.00
PLO4	ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป อุปกรณ์เครื่องมือ ในการออกแบบได้	8	6	3	6	3	5	31	88.57
PLO5	วิเคราะห์แนวโน้มและกระแสด้านการออกแบบในปัจจุบันได้	8	7	3	6	3	5	32	91.42
PLO6	ใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษในการสื่อสารนำเสนอผลงานได้	8	5	2	2	3	3	23	65.71
PLO7	ปฏิบัติงานร่วมกับผู้อื่นได้	8	7	2	5	3	5	30	85.71

จากผลการวิเคราะห์จะพบว่า PLO5 วิเคราะห์แนวโน้มและกระแสด้านการออกแบบในปัจจุบันได้ มีผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเห็นสมควรมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 91.42 เนื่องจากนักออกแบบจะต้องเท่าทันเทคโนโลยี เทรนด์ และการปรับตัวในวิชาชีพให้ทันต่อยุคดิจิทัลที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา รองลงมาคือ PLO4 ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป อุปกรณ์เครื่องมือ ในการออกแบบได้ คิดเป็นร้อยละ 88.57 แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการใช้เครื่องมือทางการออกแบบ และการออกแบบในขั้นปฏิบัติงาน รองลงมาคือ PLO1 อธิบายหลักการพื้นฐานและองค์ประกอบทางศิลปะได้ และ PLO7 ปฏิบัติงานร่วมกับผู้อื่นได้ คิดเป็นร้อยละ 85.71 รองลงมาคือ PLO3 แสดงออกถึงความรับผิดชอบตรงต่อเวลาและให้ความสำคัญต่อทรัพย์สินทางปัญญาและให้ความสำคัญต่อทรัพย์สินทางปัญญา คิดเป็นร้อยละ 80.00 รองลงมาคือ PLO2 คิดเชิงวิเคราะห์ในการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบได้คิดเป็นร้อยละ 74.28 และน้อยที่สุดคือ PLO6 ใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษในการสื่อสารนำเสนอผลงานได้ คิดเป็นร้อยละ 65.71

#### (1) ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)

เมื่อผู้เรียนสำเร็จการศึกษาจากหลักสูตรนี้ผู้เรียนจะสามารถ

PLO1 อธิบายหลักการพื้นฐานและองค์ประกอบทางศิลปะได้

PLO2 คิดเชิงวิเคราะห์ในการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบได้

- PLO3 แสดงออกถึงความรับผิดชอบตรงต่อเวลาและให้ความสำคัญต่อทรัพย์สินทางปัญญา  
 PLO4 ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป อุปกรณ์เครื่องมือ ในการออกแบบได้  
 PLO5 วิเคราะห์แนวโน้มและกระแสนำเสนอผลงานในปัจจุบันได้  
 PLO6 ใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษในการสื่อสารนำเสนอผลงานได้  
 PLO7 ปฏิบัติงานร่วมกับผู้อื่นได้

(2) ความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้กับผลลัพธ์การเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)		มาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 (TQF)			
		1.ความรู้ (Knowledge)	2. ทักษะ (Skills)	3. จริยธรรม (Ethics)	4.ลักษณะบุคคล (Character)
PLO1	อธิบายหลักการพื้นฐานและองค์ประกอบทางศิลปะได้	✓			
PLO2	คิดเชิงวิเคราะห์ในการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบได้	✓	✓		
PLO3	แสดงออกถึงความรับผิดชอบตรงต่อเวลาและให้ความสำคัญต่อทรัพย์สินทางปัญญา			✓	✓
PLO4	ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป อุปกรณ์เครื่องมือ ในการออกแบบได้	✓	✓		
PLO5	วิเคราะห์แนวโน้มและกระแสนำเสนอผลงานในปัจจุบันได้	✓			✓
PLO6	ใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษในการสื่อสารนำเสนอผลงานได้	✓	✓		
PLO7	ปฏิบัติงานร่วมกับผู้อื่นได้			✓	✓

(3) ผลลัพธ์การเรียนรู้ในแต่ละชั้นปีของนักศึกษา

นักศึกษา	ทักษะ/คุณลักษณะของนักศึกษา
ชั้นปีที่ 1 YLO 1	นักศึกษาในชั้นปีที่ 1 จะต้องสามารถอธิบายหลักการพื้นฐานและองค์ประกอบทางศิลปะได้ เช่นองค์ประกอบทางศิลปะ ทฤษฎีสี ทักษะการวาดเส้น การลงสี สามารถคิดวิเคราะห์เบื้องต้นก่อนที่จะสร้างผลงานออกมาได้ มีความตรงต่อเวลาในการเรียนและส่งงาน สามารถใช้อุปกรณ์งานช่างขั้นพื้นฐานได้ บนหลักของความปลอดภัย วิเคราะห์แนวโน้มเทรนในการออกแบบในปัจจุบันได้ สามารถนำเสนอผลงานด้วยภาษาไทยได้ และ ทำงานร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียนได้
ชั้นปีที่ 2 YLO 2	นักศึกษาในชั้นปีที่ 2 จะต้องสามารถอธิบายหลักการพื้นฐานและองค์ประกอบทางศิลปะ องค์ประกอบทางศิลปะ ทฤษฎีสี ทักษะการวาดเส้น การลงสี มิติ น้ำหนัก ได้อย่างดี สามารถคิดวิเคราะห์เหตุผลในการสร้างผลงานออกมาได้อย่างเหมาะสม มีความตรงต่อเวลาในการเรียนและส่งงาน สามารถใช้อุปกรณ์งานช่าง และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 2 มิติ



	ได้ วิเคราะห์แนวโน้มเทรนในการออกแบบในปัจจุบันได้ สามารถนำเสนอผลงานด้วยภาษาไทยได้ และ ทำงานร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียน และชุมชนได้
<p>ชั้นปีที่ 3</p> <p>YLO 3</p>	<p>นักศึกษาในชั้นปีที่ 3 สามารถคิดวิเคราะห์ความเชื่อมโยงในการสร้างผลงานออกมาได้อย่างเหมาะสม มีความตรงต่อเวลาในการเรียนและส่งงานและเข้าเรียนรู้ในสถานประกอบการ สามารถใช้อุปกรณ์งานช่าง และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 2 มิติ และ 3 มิติได้ สามารถใช้เทคโนโลยีใหม่ๆอย่าง Ai เข้ามาช่วยในการทำงานออกแบบได้ สามารถวิเคราะห์แนวโน้มเทรนในการออกแบบในปัจจุบันและคาดการณ์เทรนในอนาคตได้ สามารถนำเสนอผลงานด้วยภาษาไทยและภาษาอังกฤษที่เป็นศัพท์เฉพาะทางศาสตร์ด้านการออกแบบได้ และ ทำงานร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียน ชุมชน และสถานประกอบการได้</p>
<p>ชั้นปีที่ 4</p> <p>YLO 4</p>	<p>นักศึกษาในชั้นปีที่ 4 สามารถคิดวิเคราะห์ความเชื่อมโยง หลักการทางการตลาดในการสร้างผลงานออกมาได้อย่างเหมาะสมตรงกับกลุ่มเป้าหมาย มีความตรงต่อเวลาในการเรียนและส่งงานและเข้าเรียนรู้ในสถานประกอบการ สามารถใช้เครื่องจักรขนาดใหญ่ และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 2 มิติ และ 3 มิติได้ สามารถใช้เทคโนโลยีใหม่ๆอย่าง Ai เข้ามาช่วยในการทำงานออกแบบได้ สามารถวิเคราะห์แนวโน้มเทรนในการออกแบบในปัจจุบันและคาดการณ์เทรนในอนาคตได้ สามารถนำเสนอผลงานด้วยภาษาไทยและภาษาอังกฤษที่เป็นศัพท์เฉพาะทางศาสตร์ด้านการออกแบบได้ และ ทำงานร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียน ชุมชน และสถานประกอบการได้</p>

ตารางแสดงผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษา ระดับความสำเร็จของ PLO และหลักฐานเชิงประจักษ์ที่แสดงถึงความสำเร็จของ PLO (เกณฑ์1-1)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษา (PLOs)	ระดับความสำเร็จของ PLO (%)				หลักฐานเชิงประจักษ์ที่แสดงถึงความสำเร็จของ PLO
	ชั้นปีที่ 1	ชั้นปีที่ 2	ชั้นปีที่ 3	ชั้นปีที่ 4	
PLO1 อธิบายหลักการพื้นฐานและองค์ประกอบทางศิลปะได้	50%	100%			<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผลการสอบวัดความรู้ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50</li> <li>- การนำเสนอผลงานที่แสดงให้เห็นถึงหลักการไม่น้อยกว่าระดับดี</li> </ul>
PLO2 คิดเชิงวิเคราะห์ในการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบได้	25%	50%	75%	100%	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การนำเสนอผลงานที่แสดงให้เห็นถึงกระบวนการคิดวิเคราะห์ไม่น้อยกว่าระดับดี</li> </ul>
PLO3 แสดงออกถึงความรับผิดชอบตรงต่อเวลาและให้ความสำคัญต่อทรัพย์สินทางปัญญา	25%	50%	75%	100%	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การเข้าเรียนตรงเวลาไม่น้อยกว่าร้อยละ 80</li> <li>- การส่งงานตรงต่อเวลาไม่น้อยกว่าร้อยละ 80</li> <li>- ไม่คัดลอกผลงานของผู้อื่น</li> </ul>
PLO4 ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป อุปกรณ์เครื่องมือ ในการออกแบบได้	25%	50%	75%	100%	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสอบปฏิบัติวัดทักษะการใช้งานโปรแกรม เครื่องมือ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80</li> <li>- ผลประเมินคุณภาพผลงานไม่น้อยกว่าระดับดี</li> </ul>
PLO5 วิเคราะห์แนวโน้มและกระแสด้านการออกแบบในปัจจุบันได้	25%	50%	75%	100%	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การนำเสนอผลงานที่แสดงให้เห็นถึงการคิดวิเคราะห์แนวโน้มกระแสด้านการออกแบบไม่น้อยกว่าระดับดี</li> </ul>

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษา (PLOs)	ระดับความสำเร็จของ PLO (%)				หลักฐานเชิงประจักษ์ที่แสดงถึงความสำเร็จของ PLO
	ชั้นปีที่ 1	ชั้นปีที่ 2	ชั้นปีที่ 3	ชั้นปีที่ 4	
PLO6 ใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษในการสื่อสารนำเสนอผลงานได้	25%	50%	75%	100%	- การนำเสนอผลงานด้วยภาษาไทยและภาษาอังกฤษในส่วนที่เป็นคำศัพท์เฉพาะทาง (Technical term) ได้ไม่น้อยกว่าระดับดี
PLO7 ปฏิบัติงานร่วมกับผู้อื่นได้	25%	50%	75%	100%	- ผลการทำงานกลุ่มกับเพื่อนร่วมงาน สถานประกอบการ หรือชุมชน ได้ในระดับดี

## 2.4 แนวคิดการออกแบบหลักสูตรและการกำหนดสาระของรายวิชา

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และกราฟิก เปิดรับนักศึกษาในปีการศึกษา 2567 มีแนวคิดจากการสำรวจความต้องการของตลาดแรงงาน ความต้องการในวิชาชีพนักออกแบบในปัจจุบันที่นักออกแบบต้องสามารถออกแบบงานผลิตภัณฑ์ งานกราฟิกได้อย่างมืออาชีพ โดยมีการปรับปรุงหลักสูตรให้มุ่งเน้นทั้งในศาสตร์การออกแบบผลิตภัณฑ์ และศาสตร์ด้านการออกแบบกราฟิก เพื่อให้เกิดความเชี่ยวชาญในการออกแบบครบวงจร และสามารถพัฒนาผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ให้กับหน่วยงาน หรือกลุ่มชุมชนท้องถิ่นได้อย่างมีศักยภาพ และมุ่งเน้นการเรียนรู้ศาสตร์ทางธุรกิจและเทคโนโลยีใหม่ ๆ ทั้งการใช้ Ai ให้การสร้างผลงานการออกแบบ การนำผลงานการออกแบบไปต่อยอดเป็นธุรกิจในยุคดิจิทัลช่วยการทำธุรกิจ NFT / Micro Stock เป็นต้น

โดยแนวทางการส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบการจัดการเรียนการสอนการจัดสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน (Cooperative and Work Integrated Education : CWIE) เพื่อผลักดันให้สถาบันอุดมศึกษาได้จัดหลักสูตรการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นการสร้างสมรรถนะเพื่อสร้างบัณฑิตให้พร้อมสู่โลกแห่งการทำงาน โดยให้มีการขับเคลื่อนแนวทางการส่งเสริมการจัดสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน (Cooperative and Work Integrated Education: CWIE) โดยให้สถาบันอุดมศึกษาร่วมกับสถานประกอบการทั้งภาครัฐ เอกชน และชุมชน ในการเพิ่มปริมาณหลักสูตร CWIE เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีสมรรถนะสูง

### 3. โครงสร้างหลักสูตร รายวิชาและหน่วยกิต

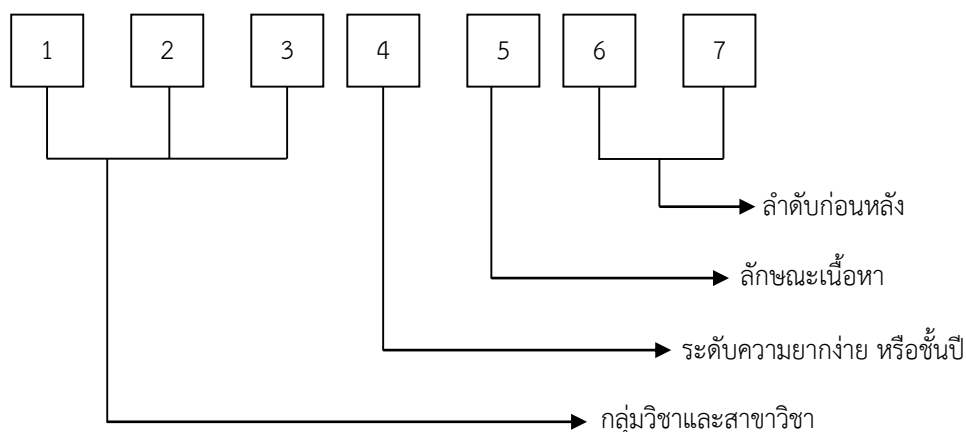
#### 3.1 โครงสร้างหลักสูตร

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร	ไม่น้อยกว่า	126	หน่วยกิต
1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	ไม่น้อยกว่า	24	หน่วยกิต
1.1) กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร	ไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต
1.2) กลุ่มวิชาความเป็นพลเมืองและพลโลก	ไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต
1.3) กลุ่มวิชาเทคโนโลยี	ไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต
1.4) กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และสุขภาพ	ไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต
2) หมวดวิชาเฉพาะ	ไม่น้อยกว่า	96	หน่วยกิต
2.1) กลุ่มวิชาแกน	ไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต
2.2) กลุ่มวิชาเอกบังคับ	ไม่น้อยกว่า	48	หน่วยกิต
2.3) กลุ่มวิชาเอกเลือก	ไม่น้อยกว่า	12	หน่วยกิต
2.4) กลุ่มวิชาศิลปะนิพนธ์	ไม่น้อยกว่า	8	หน่วยกิต
2.5) กลุ่มวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพหรือสหกิจศึกษา	ไม่น้อยกว่า	7	หน่วยกิต
2.6) กลุ่มวิชาโท	ไม่น้อยกว่า	15	หน่วยกิต
3) หมวดวิชาเลือกเสรี	ไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต

#### รายวิชาในหลักสูตร

##### (1) ความหมายของเลขรหัสรายวิชา

การกำหนดเลขรหัสรายวิชาตามหลักสูตรระดับปริญญาตรี ประกอบด้วยตัวเลขรหัสทั้งหมด 7 ตัว รายละเอียดและหลักการกำหนดรหัสวิชา ได้จำแนกดังต่อไปนี้



- |                                    |                               |
|------------------------------------|-------------------------------|
| 1) ความหมายเลขรหัสวิชาตัวที่ 1 – 3 | กลุ่มวิชาและสาขาวิชา          |
| 2) ความหมายเลขรหัสวิชาตัวที่ 4     | บ่งบอกถึงระดับความยากง่าย     |
| 3) ความหมายเลขรหัสวิชาตัวที่ 5     | บ่งบอกถึงลักษณะเนื้อหาของวิชา |
| 4) ความหมายเลขรหัสวิชาตัวที่ 6 – 7 | บ่งบอกถึงลำดับก่อนหลังของวิชา |

## (2) การกำหนดหน่วยกิตและจำนวนชั่วโมง

รหัสหน่วยกิตและจำนวนชั่วโมงการจัดการเรียนการสอน ประกอบด้วย น(ท-ป-อ)

น	หมายถึง จำนวนหน่วยกิตทั้งหมดของรายวิชา
ท	หมายถึง จำนวนชั่วโมงการบรรยายต่อสัปดาห์ตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร
ป	หมายถึง จำนวนชั่วโมงปฏิบัติการต่อสัปดาห์ตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร
อ	หมายถึง จำนวนชั่วโมงศึกษาด้วยตนเองต่อสัปดาห์ โดยใช้เกณฑ์ดังนี้

### 3.2 รายวิชาและหน่วยกิต

1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	ไม่น้อยกว่า	24	หน่วยกิต
1.1 กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร	ไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต
บังคับ		3	หน่วยกิต
รหัสวิชา	ชื่อวิชา		น(ท-ป-อ)
9001101	ภาษาอังกฤษพื้นฐาน Fundamental English		3(3-0-6)
	เลือก	ไม่น้อยกว่า	3
9001102	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร English for Communication		3(3-0-6)
9001103	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารทางวิชาการ Thai for Academic Communication		3(3-0-6)
9001104	ภาษาอังกฤษเพื่อการสอบวัดมาตรฐาน English for Standardized Test		3(3-0-6)
9001105	ภาษาพม่าเพื่อการสื่อสาร Burmese for Communication		3(3-0-6)
9001106	ภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร Chinese for Communication		3(3-0-6)
9001107	ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสาร Japanese for Communication		3(3-0-6)
9001108	ภาษาเกาหลีเพื่อการสื่อสาร Korean for Communication		3(3-0-6)
1.2 กลุ่มวิชาความเป็นพลเมืองและพลโลก	ไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต
บังคับ		3	หน่วยกิต
รหัสวิชา	ชื่อวิชา		น(ท-ป-อ)
9001201	พลเมืองไทยในสังคมพลวัต Thai Citizens in the Dynamic Society		3(3-0-6)

<b>เลือก</b>		<b>ไม่น้อยกว่า</b>	<b>3</b>	<b>หน่วยกิต</b>
9001202	ความหลากหลายของชีวิต Variety of Life			3(3-0-6)
9001203	ท้องถิ่นภูวัตน์ Localization			3(3-0-6)
9001204	ภูมิปัญญาและมรดกไทย Thai Wisdom and Heritage			3(3-0-6)
9001205	ทักษะวิศวกรสังคม Social Engineer Skills			3(2-2-5)
9001206	การจัดการแบบบูรณาการ Integrated Management			3(3-0-6)
9001207	การเป็นผู้ประกอบการ Entrepreneurship			3(3-0-6)
<b>1.3 กลุ่มวิชาเทคโนโลยี</b>		<b>ไม่น้อยกว่า</b>	<b>6</b>	<b>หน่วยกิต</b>
	<b>บังคับ</b>		<b>3</b>	<b>หน่วยกิต</b>
9001301	ความฉลาดรู้ทางดิจิทัล สารสนเทศ และสื่อ Digital, Information and Media Literacy			3(2-2-5)
	<b>เลือก</b>	<b>ไม่น้อยกว่า</b>	<b>3</b>	<b>หน่วยกิต</b>
9001302	เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ Digital Technology for Learning			3(2-2-5)
9001303	เทคโนโลยีกับชีวิต Technology and Life			3(3-0-6)
<b>1.4 กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และสุขภาพ</b>		<b>ไม่น้อยกว่า</b>	<b>6</b>	<b>หน่วยกิต</b>
	<b>บังคับ</b>		<b>3</b>	<b>หน่วยกิต</b>
9001401	วิทยาศาสตร์กับชีวิต Science and Life			3(3-0-6)
	<b>เลือก</b>	<b>ไม่น้อยกว่า</b>	<b>3</b>	<b>หน่วยกิต</b>
9001402	การพัฒนาสุขภาพะเชิงบูรณาการ Integrated Wellness Development			3(2-2-5)
9001403	การคิดเชิงคณิตศาสตร์กับการตัดสินใจ Mathematical Thinking and Decision Making			3(3-0-6)
9001404	รักษ์สิ่งแวดล้อม Environmental Care			3(2-2-5)

2) หมวดวิชาเฉพาะ		ไม่น้อยกว่า	96 หน่วยกิต
2.1 กลุ่มวิชาแกน		จำนวน	6 หน่วยกิต
รหัสวิชา	รายวิชา		น(ท-ป-อ)
5741101	ความรู้เกี่ยวกับศิลปกรรม Arts Knowledge		3(3-0-6)
5741102	องค์ประกอบศิลป์ Elements of Art		3(3-0-6)
2.2 กลุ่มวิชาเอกบังคับ		จำนวน	48 หน่วยกิต
รหัสวิชา	รายวิชา		น(ท-ป-อ)
5741201	การเขียนแบบ Working Drawing		3(2-2-5)
5741202	การวาดเขียน Drawing		3(2-2-5)
5741203	ฝึกปฏิบัติงานเทคโนโลยีพื้นฐาน Basic Technology Practice		3(2-2-5)
5741204	ออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นฐาน Basic Industry Products Design		3(2-2-5)
5741205	ออกแบบกราฟิกดิจิทัล Digital Graphic Design		3(2-2-5)
5741206	ภาษาอังกฤษเพื่องานออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ English for Industrial Product Design and Development		3(2-2-5)
5742201	การถ่ายภาพดิจิทัล (CWIE) Digital Photography		3(2-2-5)
5742202	การพัฒนากرافิกบรรจุภัณฑ์ (CWIE) Graphics on Packaging Design		3(2-2-5)
5742203	การสร้างโมเดล 3 มิติ (CWIE) 3D Modeling		3(2-2-5)
5742204	การออกแบบสื่อโฆษณาสร้างสรรค์ (CWIE) Creative Advertising Design		3(2-2-5)
5742205	แนวคิดและการสร้างสรรค์ศิลปกรรม Concepts and Art Creations		3(3-0-6)
5743201	การผลิตสื่อดิจิทัลมาเก็ตติ้ง (CWIE) Production of Digital Media Marketing		3(2-2-5)
5743202	การออกแบบเขียนแบบดิจิทัล Digital Printing Design		3(2-2-5)
5743203	การออกแบบสิ่งพิมพ์ดิจิทัล (CWIE) Digital Printing Design		3(2-2-5)

รหัสวิชา	รายวิชา	น(ท-ป-อ)
5743204	การจัดการธุรกิจศิลปกรรม Business Management of Arts	3(3-0-6)
5744201	การจัดแสดงนิทรรศการ Exhibition	3(2-2-5)

### 2.3 กลุ่มวิชาเอกเลือก

ไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต

รหัสวิชา	รายวิชา	น(ท-ป-อ)
5741301	ออกแบบตกแต่งภายใน Interior Design	3(2-2-5)
5741302	เขียนแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม Industrial Product Drawing	3(2-2-5)
5741303	การออกแบบในชีวิตประจำวัน Design in Daily Life	3(2-2-5)
5742301	ศิลปะและวัฒนธรรมร่วมสมัย Contemporary Art and Culture	3(2-2-5)
5742302	ออกแบบบรรจุภัณฑ์เพื่อจัดจำหน่าย (CWIE) Packaging Design for Distribution	3(2-2-5)
5742303	ดิจิทัลคอมมิค Digital Comics	3(2-2-5)
5742304	ออกแบบเฟอร์นิเจอร์ (CWIE) Furniture Design	3(2-2-5)
5742305	ออกแบบผลิตภัณฑ์ระบบอุตสาหกรรม Product Design in Industry System	3(2-2-5)
5742306	การออกแบบคาแรคเตอร์ Character Design	3(2-2-5)
5742307	จิตรกรรมดิจิทัล Digital Drawing	3(2-2-5)
5742308	ธุรกิจศิลปะและการออกแบบ Business of Art and Design	3(2-2-5)
5743301	ออกแบบบรรจุภัณฑ์เพื่อการขนส่ง (CWIE) Packaging Design for Transportation	3(2-2-5)
5743302	การออกแบบกราฟิกเพื่อการสื่อสาร Graphic Design for Communication	3(2-2-5)
5744301	การสร้างสื่ออินโฟกราฟิก Creation of Infographic	3(2-2-5)

<b>2.4 กลุ่มวิชาศิลปนิพนธ์</b>		<b>จำนวน</b>	<b>8 หน่วยกิต</b>
<b>รหัสวิชา</b>	<b>รายวิชา</b>		<b>น(ท-ป-อ)</b>
5743401	ระเบียบวิธีจัดการออกแบบ Research Methodology in Design		3(3-0-6)
5744401	ศิลปนิพนธ์ Art thesis		5(0-10-5)
<b>2.5 กลุ่มวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพหรือสหกิจศึกษา</b>		<b>จำนวน</b>	<b>7 หน่วยกิต</b>
<b>เลือกเรียนแผนใดแผนหนึ่งต่อไปนี้</b>			
<u>แผนฝึกประสบการณ์วิชาชีพ</u>			
<b>รหัสวิชา</b>	<b>รายวิชา</b>		<b>น(ท-ป-อ)</b>
5744501	การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ (CWIE) Preparation for Professional Internship		2(90)
5744502	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ Professional Internship		5(450)
<b>หรือ</b>			
<u>แผนสหกิจศึกษา</u>			
5744503	เตรียมฝึกสหกิจศึกษา Preparation for Cooperative Education		1(45)
5744504	สหกิจศึกษา (CWIE) Cooperative Education		6(540)
<b>2.6 กลุ่มวิชาโท</b>		<b>ไม่น้อยกว่า 15</b>	<b>หน่วยกิต</b>
ให้เลือกเรียนรายวิชาโทสาขาใดสาขาหนึ่งที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร			
ไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต			

### 3) หมวดวิชาเลือกเสรี

**ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต**

ให้เลือกเรียนรายวิชาใดๆในหลักสูตรที่มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชรเปิดสอน โดยไม่ซ้ำกับรายวิชาที่เคยเรียนมาแล้ว และต้องไม่เป็นรายวิชาที่กำหนดให้เรียนโดยไม่นับหน่วยกิตรวมในเกณฑ์การสำเร็จหลักสูตรของสาขาวิชานี้



### 3.4 แผนการศึกษา

#### ปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1

กลุ่มวิชา	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-อ)
ภาษาและการสื่อสาร	9001101	ภาษาอังกฤษพื้นฐาน	3(3-0-6)
ความเป็นพลเมือง และพลโลก	9001201	พลเมืองไทยในสังคมพลวัต	3(3-0-6)
วิชาแกน	5741101	ความรู้เกี่ยวกับศิลปกรรม	3(3-0-6)
วิชาแกน	5741102	องค์ประกอบศิลป์	3(3-0-6)
วิชาเอกบังคับ	5741202	การวาดเขียน	3(2-2-5)
วิชาเอกบังคับ	5741201	การเขียนแบบ	3(2-2-5)
วิชาเอกบังคับ	5741205	การออกแบบกราฟิกดิจิทัล	3(2-2-5)
<b>รวม</b>			<b>21</b>

#### ปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2

กลุ่มวิชา	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-อ)
วิทยาศาสตร์และ สุขภาพ	9001401	วิทยาศาสตร์กับชีวิต	3(3-0-6)
ภาษาและการสื่อสาร	xxxxxxx	ศึกษาทั่วไปเลือก	3(x-x-x)
วิชาเอกบังคับ	5741203	ฝึกปฏิบัติงานเทคโนโลยีพื้นฐาน	3(2-2-5)
วิชาเอกบังคับ	5742201	การถ่ายภาพดิจิทัล (CWIE)	3(2-2-5)
วิชาเอกบังคับ	5741204	ออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นฐาน	3(2-2-5)
วิชาเอกบังคับ	5741206	ภาษาอังกฤษเพื่องานออกแบบและพัฒนา ผลิตภัณฑ์	3(2-2-5)
วิชาเอกเลือก (1)	xxxxxxx	Xxxxxxxxxxxxxxxxxx (1)	3(2-2-5)
<b>รวม</b>			<b>21</b>

#### ปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1

กลุ่มวิชา	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-อ)
เทคโนโลยี	9001301	ความฉลาดรู้ทางดิจิทัล สารสนเทศ และสื่อ	3(2-2-5)
ความเป็นพลเมือง และพลโลก	xxxxxxx	ศึกษาทั่วไปเลือก	3(x-x-x)
วิชาเอกบังคับ	5742205	แนวคิดและการสร้างสรรค์ศิลปกรรม	3(3-0-6)
วิชาเอกบังคับ	5742202	การพัฒนากราฟิกบรรจุภัณฑ์ (CWIE)	3(2-2-5)
วิชาเอกบังคับ	5742203	การสร้างโมเดล 3 มิติ (CWIE)	3(2-2-5)
วิชาเอกเลือก (2)	xxxxxxx	Xxxxxxxxxxxxxxxxxx (2)	3(2-2-5)
วิชาเอกเลือก (3)	xxxxxxx	Xxxxxxxxxxxxxxxxxx (3)	3(2-2-5)
<b>รวม</b>			<b>21</b>

ปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2

กลุ่มวิชา	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-อ)
เทคโนโลยี	xxxxxxx	ศึกษาทั่วไปเลือก	3(x-x-x)
วิทยาศาสตร์และ สุขภาพ	xxxxxxx	ศึกษาทั่วไปเลือก	3(x-x-x)
วิชาเอกบังคับ	5742204	การออกแบบสื่อโฆษณาสร้างสรรค์ (CWIE)	3(2-2-5)
วิชาเอกเลือก (4)	xxxxxxx	Xxxxxxxxxxxxxxxxxx (4)	3(2-2-5)
เลือกเสรี (1)	xxxxxxx	Xxxxxxxxxxxxxxxxxx (1)	3(2-2-5)
รวม			15

ปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1

กลุ่มวิชา	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-อ)
วิชาเอกบังคับ	5743201	การผลิตสื่อดิจิทัลมาเก็ตติ้ง (CWIE)	3(2-2-5)
วิชาเอกบังคับ	5743202	การออกแบบ เขียนแบบดิจิทัล (CWIE)	3(2-2-5)
เลือกเสรี (2)	xxxxxxx	Xxxxxxxxxxxxxxxxxx (2)	3(2-2-5)
วิชาโท (1)	xxxxxxx	Xxxxxxxxxxxxxxxxxx (1)	3(2-2-5)
วิชาโท (2)	xxxxxxx	Xxxxxxxxxxxxxxxxxx (2)	3(2-2-5)
รวม			15

ปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2

กลุ่มวิชา	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-อ)
วิชาเอกบังคับ	5743203	การออกแบบสิ่งพิมพ์ดิจิทัล (CWIE)	3(2-2-5)
วิชาเอกบังคับ	5743204	การจัดการธุรกิจศิลปกรรม	3(3-0-6)
วิชาศิลปนิพนธ์	5743401	ระเบียบวิจัยการออกแบบ	3(3-0-6)
วิชาโท (3)	xxxxxxx	Xxxxxxxxxxxxxxxxxx (3)	3(3-0-6)
วิชาโท (4)	xxxxxxx	Xxxxxxxxxxxxxxxxxx (4)	3(3-0-6)
รวม			15

ปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1

กลุ่มวิชา	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-อ)
วิชาเอกบังคับ	5744201	การจัดแสดงนิทรรศการ	3(2-2-5)
วิชาศิลปนิพนธ์	5744401	ศิลปนิพนธ์	5(0-10-5)
วิชาโท (5)	xxxxxxx	Xxxxxxxxxxxxxxx (5)	3(2-2-5)
วิชาฝึกประสบการณ์ วิชาชีพหรือสหกิจ ศึกษา	5744501	การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	2(90)
หรือ			
วิชาฝึกประสบการณ์ วิชาชีพหรือสหกิจ ศึกษา	5744503	เตรียมฝึกสหกิจศึกษา	1(45)
รวม			13/12

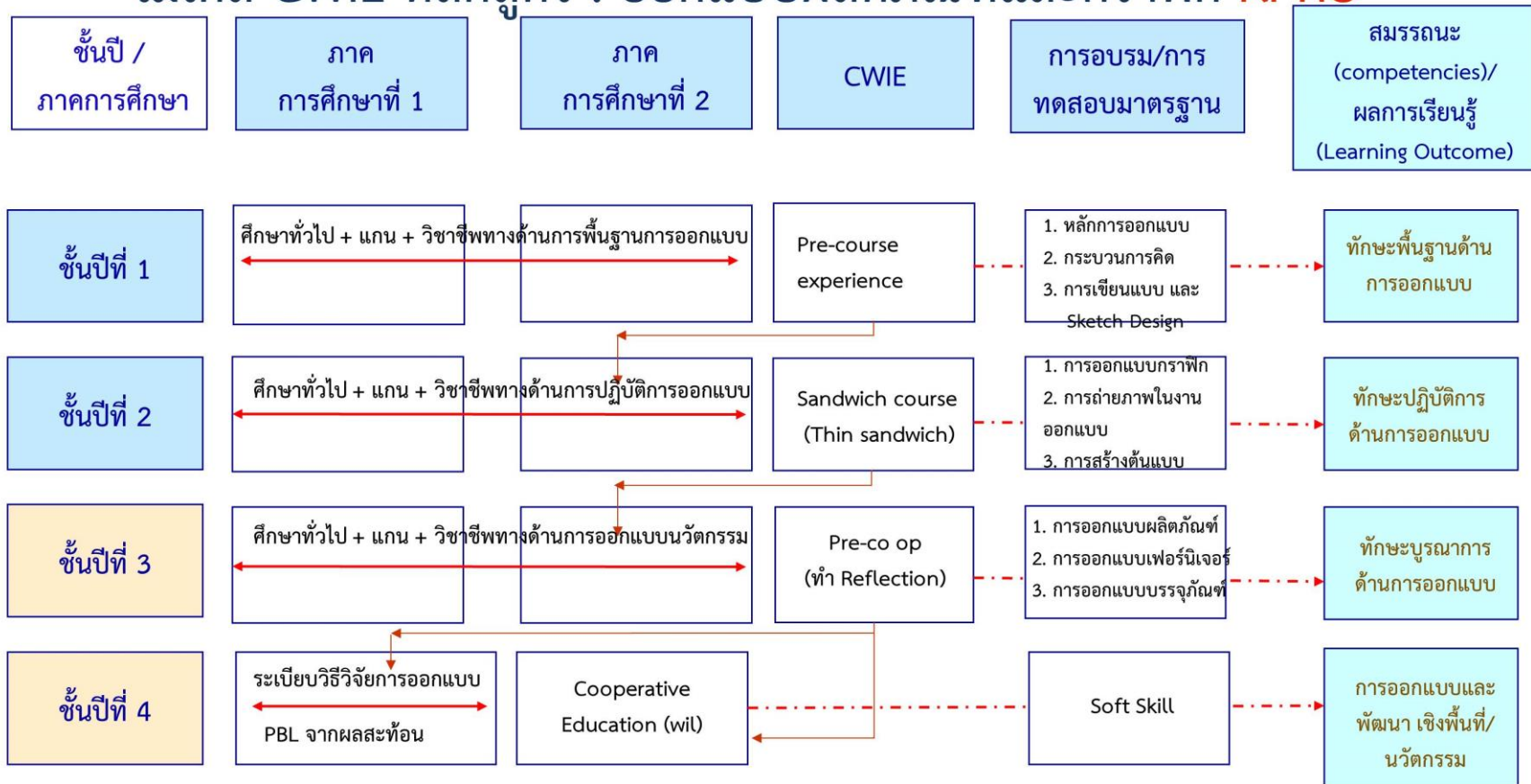
ปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2

กลุ่มวิชา	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-อ)
วิชาฝึกประสบการณ์ วิชาชีพหรือสหกิจ ศึกษา	5744502	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	5 (450)
หรือ			
วิชาฝึกประสบการณ์ วิชาชีพหรือสหกิจ ศึกษา	5744504	สหกิจศึกษา	6 (540)
รวม			5/6

3.5 คำอธิบายรายวิชา

ดูรายละเอียดในภาคผนวก ก

## โมเดล CWIE หลักสูตร : ออกแบบผลิตภัณฑ์และกราฟิก KPRU



## สมรรถนะ (competencies) / ผลการเรียนรู้ (Learning Outcome) หลักสูตร ออกแบบผลิตภัณฑ์และกราฟิก



## สมรรถนะ (competencies) / ผลการเรียนรู้ (Learning Outcome) หลักสูตรออกแบบผลิตภัณฑ์และกราฟิก

ปี 1

ทักษะพื้นฐานด้าน  
การออกแบบ

### วิชาโมดูล

- ประวัติและวิวัฒนาการออกแบบ
- หลักการออกแบบ
- หลักการวาดเส้น
- การเขียนแบบพื้นฐาน
- การยศาสตร์ทางการออกแบบผลิตภัณฑ์
- ออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นฐาน
- ออกแบบกราฟิกพื้นฐาน
- ภาษาอังกฤษเพื่องานออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์

ปี 2

ทักษะปฏิบัติการ ด้านการ  
ออกแบบ

### วิชาโมดูล

- การถ่ายภาพและตกแต่งภาพ (CWIE)
- ออกแบบบรรจุภัณฑ์
- เทคนิคการทำหุ่นจำลอง (CWIE)
- (วิชาเอกเลือก)
- (วิชาเอกเลือก)
- การถ่ายภาพสร้างสรรค์ในงานออกแบบสื่อโฆษณา (CWIE)
- มโนทัศน์ทางการออกแบบ
- คอมพิวเตอร์เพื่องานออกแบบ (CWIE)
- (วิชาเอกเลือก)
- (วิชาเอกเลือก)

ปี 3

ทักษะบูรณาการ  
ด้านการออกแบบ

### วิชาโมดูล

- การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์และโฆษณา (CWIE)
- การเขียนแบบด้วยคอมพิวเตอร์
- การออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก (CWIE)
- การออกแบบบรรจุภัณฑ์เพื่อจัดจำหน่าย (CWIE)
- ออกแบบเฟอร์นิเจอร์ (CWIE)
- การออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน (CWIE)
- เทคนิคการพิมพ์ (CWIE)
- พฤติกรรมผู้บริโภคเพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์
- ระเบียบวิธีการออกแบบ
- การออกแบบบรรจุภัณฑ์เพื่อการขนส่ง (CWIE)

ปี 4

การออกแบบและพัฒนา  
เชิงพื้นที่/นวัตกรรม

### วิชาโมดูล

- สัมมนาและการจัดนิทรรศการการออกแบบผลิตภัณฑ์
- ศิลปนิพนธ์
- ออกแบบผลิตภัณฑ์ระบบอุตสาหกรรม (CWIE)
- (วิชาเอกเลือก)
- เตรียมฝึกสหกิจศึกษา (CWIE)
- สหกิจศึกษา (CWIE)