

รหัสหลักสูตร : 25551411106511



สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา
วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม
พิจารณาให้ความสอดคล้องของหลักสูตร

เมื่อวันที่ 15 ธันวาคม 2568



หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และกราฟิก
(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567)



สภามหาวิทยาลัยเห็นชอบอนุมัติหลักสูตร ในคราวประชุม
ครั้งที่ 11/2566 เมื่อวันที่ 16 พฤศจิกายน 2566

คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร



สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา
วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม
พิจารณาให้ความสอดคล้องของหลักสูตร

เมื่อวันที่ 15 ธันวาคม 2568

รายละเอียดของหลักสูตร
หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และกราฟิก
(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567)

.....

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
คณะ/สาขาวิชา คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และกราฟิก

1. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

1.1 ชื่อหลักสูตร

ภาษาไทย หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และกราฟิก
ภาษาอังกฤษ Bachelor of Fine and Applied Arts Program in Product and Graphic Design

1.2 ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

ภาษาไทย ชื่อเต็ม ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (ออกแบบผลิตภัณฑ์และกราฟิก)
ชื่อย่อ ศป.บ. (ออกแบบผลิตภัณฑ์และกราฟิก)
ภาษาอังกฤษ ชื่อเต็ม Bachelor of Fine and Applied Arts (Product and Graphic Design)
ชื่อย่อ B.F.A. (Product and Graphic Design)

1.3 วิชาเอก (ถ้ามี)

ไม่มี

1.4 จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร

ไม่น้อยกว่า 126 หน่วยกิต

1.5 รูปแบบของหลักสูตร

(1) ระดับการศึกษา

☒ ระดับปริญญาตรี 4 ปี

(2) ประเภทการศึกษา

☒ ปริญญาตรีปฏิบัติการ

(3) รูปแบบการจัดการศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

☒ รูปแบบการจัดสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน (Cooperative and Work Integrated Education : CWIE)

(4) ภาษาที่ใช้

☒ หลักสูตรการจัดการศึกษาเป็นภาษาไทย

(5) การรับเข้าศึกษา

☒ รับนักศึกษาไทยและนักศึกษาต่างประเทศที่สามารถสื่อสารภาษาไทยได้

(6) การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา

- ☒ ให้ปริญญาเพียงสาขาวิชาเดียว

(7) ความร่วมมือกับสถาบันอื่น

- ☒ เป็นหลักสูตรเฉพาะของมหาวิทยาลัยที่จัดการเรียนการสอนโดยตรง

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

หน่วยงาน/สถานประกอบการ	ขนาดเล็ก	ขนาดกลาง	ขนาดใหญ่
บริษัท ที.เอส.พรินท์ตั้ง 2002 จำกัด		✓	
ร้านครัลัมพ์ไวนิล (ลูกแม่น้ำปิงไวนิล)		✓	
ร้านพีพี คัลเลอร์ ทำป้าย		✓	
ร้านบุญยงค์กราฟิก	✓		
ร้าน Boom Boom Sport	✓		
ร้าน JB สตีกเกอร์	✓		
ร้าน Magic Design	✓		
โรบินสันไลฟ์สไตล์กำแพงเพชร			✓
ร้านพีจีบี ม.นเรศวร		✓	

(8) สถานที่จัดการศึกษา

- ☒ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

1.6 ระบบการจัดการศึกษา

(1) ระบบ

☒ ระบบทวิภาค โดย 1 ปีการศึกษาแบ่งออกเป็น 2 ภาคการศึกษาปกติ 1 ภาคการศึกษาปกติมีระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์

(2) การจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน

☒ มี อาจจัดให้มีการจัดการเรียนการสอนภาคฤดูร้อน จำนวนไม่น้อยกว่า 8 สัปดาห์ โดยความเห็นชอบของคณะกรรมการบริหารหลักสูตร ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับพิจารณาและดุลยพินิจของอธิการบดี

(3) วัน - เวลาในการดำเนินการเรียนการสอน

ภาคการศึกษาที่ 1 เดือนมิถุนายน – ตุลาคม

ภาคการศึกษาที่ 2 เดือนพฤศจิกายน – มีนาคม

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

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และกราฟิก มีแนวคิดจากการสำรวจความต้องการของตลาดแรงงาน ความต้องการในวิชาชีพนักออกแบบในปัจจุบันที่นักออกแบบต้องสามารถออกแบบงานผลิตภัณฑ์ งานกราฟิกได้อย่างมืออาชีพ โดยมีการปรับปรุงหลักสูตรให้มุ่งเน้นทั้งในศาสตร์การออกแบบผลิตภัณฑ์และศาสตร์ด้านการออกแบบกราฟิก 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 และประเมินคุณค่าทางสุนทรีย์ได้อย่างมีวิจารณ์ญาณ
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 ร่วมกันสร้างตัวละครบัณฑิต และผลการเรียนรู้ที่คาดหวังจากบัณฑิต และความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ลงบนกระดาษแผ่นใหญ่ โดยมีการถ่ายทอดสดนำเสนอข้อมูลทั้งแบบออนไลน์ และออนไซต์
- 7) รวบรวมข้อมูลและโพรไฟล์สัมภาษณ์ข้อมูลจากสถานประกอบการ 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 โปรแกรมวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และกราฟิก จากการวิเคราะห์ หลักสูตรมีผลการดำเนินงานรวบรวมความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของหลักสูตร จาก

กิจกรรมสร้างความร่วมมือ MOU ระหว่างสถานประกอบการกับหลักสูตร ด้วยเทคนิควิธีคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ขั้นการทำความเข้าใจ (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	แสดงออกถึงความรับผิดชอบตรงต่อเวลาและให้ความสำคัญต่อทรัพย์สินทางปัญญา	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 แสดงออกถึงความรับผิดชอบตรงต่อเวลาและให้ความสำคัญต่อทรัพย์สินทางปัญญา 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.ลักษณะ บุคคล (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



3. โครงสร้างหลักสูตร รายวิชาและหน่วยกิต

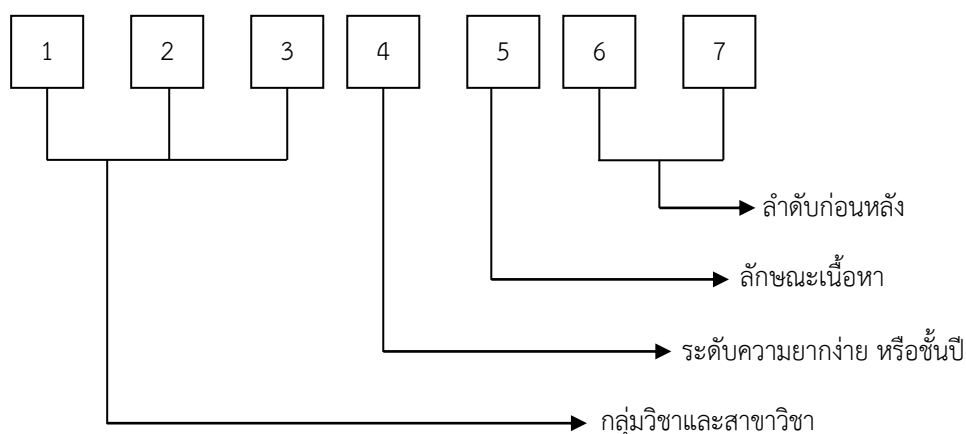
3.1 โครงสร้างหลักสูตร

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 | บ่งบอกถึงลักษณะเนื้อหาวิชา |

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	หน่วยกิต
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)

เลือก	ไม่น้อยกว่า	3	หน่วยกิต
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)
1.3 กลุ่มวิชาเทคโนโลยี	ไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต
บังคับ		3	หน่วยกิต
9001301 ความฉลาดรู้ทางดิจิทัล สารสนเทศ และสื่อ Digital, Information and Media Literacy			3(2-2-5)
เลือก	ไม่น้อยกว่า	3	หน่วยกิต
9001302 เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ Digital Technology for Learning			3(2-2-5)
9001303 เทคโนโลยีกับชีวิต Technology and Life			3(3-0-6)
1.4 กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และสุขภาพ	ไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต
บังคับ		3	หน่วยกิต
9001401 วิทยาศาสตร์กับชีวิต Science and Life			3(3-0-6)
เลือก	ไม่น้อยกว่า	3	หน่วยกิต
9001402 การพัฒนาสุขภาวะเชิงบูรณาการ Integrated Wellness Development			3(2-2-5)
9001403 การคิดเชิงคณิตศาสตร์กับการตัดสินใจ Mathematical Thinking and Decision Making			3(3-0-6)
9001404 รักษาสิ่งแวดล้อม 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	การพัฒนากาแฟบรรจุภัณฑ์ (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

รหัสวิชา	รายวิชา	ไม่น้อยกว่า	12 หน่วยกิต 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)

2.4 กลุ่มวิชาศิลปนิพนธ์		จำนวน	8 หน่วยกิต
รหัสวิชา	รายวิชา		น(ท-ป-อ)
5743401	ระเบียบวิธีจัดการออกแบบ Research Methodology in Design		3(3-0-6)
5744401	ศิลปนิพนธ์ Art thesis		5(0-10-5)

2.5 กลุ่มวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพหรือสหกิจศึกษา เลือกเรียนแผนใดแผนหนึ่งต่อไปนี้ <u>แผนฝึกประสบการณ์วิชาชีพ</u>		จำนวน	7 หน่วยกิต
รหัสวิชา	รายวิชา		น(ท-ป-อ)
5744501	การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ (CWIE) Preparation for Professional Internship		2(90)
5744502	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ Professional Internship		5(450)
	หรือ แผนสหกิจศึกษา		
5744503	เตรียมฝึกสหกิจศึกษา (CWIE) Preparation for Cooperative Education		1(45)
5744504	สหกิจศึกษา (CWIE) Cooperative Education		6(540)

2.6 กลุ่มวิชาโท ไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต
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)
รวม			21

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	Xxxxxxxxxxxxxxx (1)	3(2-2-5)
รวม			21

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	การพัฒนากาแฟบรรจุภัณฑ์ (CWIE)	3(2-2-5)
วิชาเอกบังคับ	5742203	การสร้างโมเดล 3 มิติ (CWIE)	3(2-2-5)
วิชาเอกเลือก (2)	xxxxxxx	Xxxxxxxxxxxxxxx (2)	3(2-2-5)
วิชาเอกเลือก (3)	xxxxxxx	Xxxxxxxxxxxxxxx (3)	3(2-2-5)
รวม			21

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	Xxxxxxxxxxxxxxxx (4)	3(2-2-5)
เลือกเสรี (1)	xxxxxxx	Xxxxxxxxxxxxxxxx (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	Xxxxxxxxxxxxxxxx (2)	3(2-2-5)
วิชาโท (1)	xxxxxxx	Xxxxxxxxxxxxxxxx (1)	3(2-2-5)
วิชาโท (2)	xxxxxxx	Xxxxxxxxxxxxxxxx (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	Xxxxxxxxxxxxxxxx (3)	3(3-0-6)
วิชาโท (4)	xxxxxxx	Xxxxxxxxxxxxxxxx (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