

**หลักสูตรศิลปบัณฑิต (4 ปี)**  
**สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและสื่อสร้างสรรค์**  
**( หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2565 )**

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา : สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม  
วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา : คณะศิลปวิจิตร ภาควิชาออกแบบ

**หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป**

**1. ชื่อหลักสูตร**

- 1.1 ภาษาไทย : หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและสื่อสร้างสรรค์
- 1.2 ภาษาอังกฤษ : Bachelor of Fine Arts Program in Computer Graphic and Creative Media Design

**2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา**

- 2.1 ภาษาไทย  
ชื่อเต็ม : ศิลปบัณฑิต (คอมพิวเตอร์กราฟิกและสื่อสร้างสรรค์)  
ชื่อย่อ : ศิล.บ. (คอมพิวเตอร์กราฟิกและสื่อสร้างสรรค์)
- 2.2 ภาษาอังกฤษ  
ชื่อเต็ม : Bachelor of Fine Arts (Computer Graphic and Creative Media Design)  
ชื่อย่อ : B.F.A. (Computer Graphic and Creative Media Design)

**3. วิชาเอก**

-

**4. จำนวนหน่วยกิตตลอดหลักสูตร**

ไม่น้อยกว่า 121 หน่วยกิต

**5. รูปแบบของหลักสูตร**

- 5.1 รูปแบบ : ปริญญาตรี 4 ปี
- 5.2 ประเภทของหลักสูตร : ปริญญาตรีทางวิชาชีพ
- 5.3 ภาษาที่ใช้ : ภาษาไทย
- 5.4 การรับเข้าศึกษา : รับนักศึกษาไทยและนักศึกษาต่างประเทศที่สามารถใช้ภาษาไทยได้

5.5 ความร่วมมือกับสถาบันอื่น เป็นหลักสูตรเฉพาะของสถาบันที่จัดการเรียนการสอนโดยตรง

5.6 การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา ให้ปริญญาเพียงสาขาวิชาเดียว

## 6. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร

6.1 หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2565 พัฒนาหลักสูตรศิลปบัณฑิตสาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและสื่อสร้างสรรค์ เปิดสอนในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2565... ได้พิจารณากลับกรองโดยคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรระดับคณะศิลปวิจิตร... ในการประชุมเมื่อวันที่ 19 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2564

6.2 ได้พิจารณากลับกรองโดย... คณะกรรมการประจำคณะศิลปวิจิตร... ในการประชุมพิจารณาร่างหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและสื่อสร้างสรรค์ เมื่อวันที่ 15 เดือน ตุลาคม พ.ศ. 2564

6.3 ได้พิจารณาเห็นชอบหลักสูตรโดย... สภาวิชาการสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์... ในการประชุมครั้งที่ 8/2564... เมื่อวันที่ 4 เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. 2564

6.4 ได้รับอนุมัติหลักสูตรจาก สภาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์... ในการประชุมครั้งที่ 12/2564... เมื่อวันที่ 23 เดือน ธันวาคม พ.ศ. 2564

6.5 สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษารับทราบการให้ความเห็นชอบหลักสูตรในการประชุมครั้งที่..... วันที่.....

## 7. ความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐาน

ปีการศึกษา 2567

## 8. อาชีพที่สามารถประกอบหลังได้สำเร็จการศึกษา

8.1) นักออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย ในสายงานต่างๆตั้งแต่ขนาดเล็กสู่ขนาดใหญ่ ( Mass Media & Animation ) ตลอดจนกลุ่มงานสื่อสารทุกแขนงในปัจจุบัน (ในหน่วยงานภาครัฐและเอกชน)

8.2) นักวิชาการด้านออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย

8.3) รับราชการ

8.4) ผู้สอนด้านการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย

8.5) นักออกแบบโฆษณา

8.6) นักออกแบบสื่อ 3 มิติ

8.7) ประกอบอาชีพอิสระต่างๆ ที่มีสื่อกราฟิกเป็นส่วนเกี่ยวข้อง

9. ชื่อ เลขประจำตัวบัตรประชาชน ตำแหน่งและคุณวุฒิการศึกษาของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

ที่	ชื่อ-สกุล เลขประจำตัวประชาชน	ตำแหน่ง ทางวิชาการ	คุณวุฒิ (สาขาวิชา)	สถาบัน ปีที่สำเร็จการศึกษา	จำนวนผลงานทางวิชาการ (ย้อนหลังไม่เกิน 5 ปี)					
					งานวิจัย	ตำรา	หนังสือ	บทความ วิชาการ	ผลงาน วิชาการใน ลักษณะอื่น	ผลงาน วิชาการรับ ใช้สังคม
1	นายทนงจิต อิ่มสำอาง	อาจารย์	ศิลปุษฎีบัณฑิต/ นฤมิตรศิลป์ Master of Fine Art in Graphic Design ครุศาสตรบัณฑิตสาขา ศิลปศึกษา	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย/ 2560 Savannah College of Art & Design, USA./ 2538 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต/ 2532	1			1		
2	นายสิริทัต เตชะพะโลกุล	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์	ศิลปมหาบัณฑิต/ นฤมิตรศิลป์ ศิลปบัณฑิต/ ทัศนศิลป์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย/ 2548 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย/ 2537			2	1	1 (สร้างสรรค์)	
3	นายกิตติ คล้ายเอม	อาจารย์	Master of Design in Multimedia Design ศิลปบัณฑิต/นฤมิตรศิลป์	Swinburne University of Technology, Melbourne, Australia./ 2547 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย/ 2537				1	1 (สร้างสรรค์)	
4	นายบุญพาด ช้างคะมะโน	ผู้ช่วย	ศิลปมหาบัณฑิต/ ประติมากรรม	มหาวิทยาลัยศิลปากร/2543	2				4	

ที่	ชื่อ-สกุล เลขประจำตัวประชาชน	ตำแหน่ง ทางวิชาการ	คุณวุฒิ (สาขาวิชา)	สถาบัน ปีที่สำเร็จการศึกษา	จำนวนผลงานทางวิชาการ (ย้อนหลังไม่เกิน 5 ปี)					
					งานวิจัย	ตำรา	หนังสือ	บทความ วิชาการ	ผลงาน วิชาการใน ลักษณะอื่น	ผลงาน วิชาการรับ ใช้สังคม
		ศาสตราจารย์	ศิลปบัณฑิต/ ประติมากรรม	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่/2534					(สร้างสรรค์)	
5	นายบุญฤทธิ์ พูนพนิช	อาจารย์	ศิลปมหาบัณฑิต/ ทัศนศิลป์ ศิลปบัณฑิต/ ทัศนศิลป์	มหาวิทยาลัยศิลปากร/2546 มหาวิทยาลัยศิลปากร/2539	1			2	8 (สร้างสรรค์)	

## 10. สถานที่จัดการเรียนการสอน

คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ เลขที่ 119/10 หมู่ที่ 3 ตำบลศาลายา อำเภอพุทธมณฑล จังหวัดนครปฐม 73170 และสถานศึกษาเครือข่ายฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

## 11. สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเป็นต้องนำมาพิจารณาในการวางแผนหลักสูตร

### 11.1 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางเศรษฐกิจ

การพัฒนาทางเศรษฐกิจ และสังคมของประเทศในปัจจุบัน มีความต้องการผลผลิตทางด้านประยุกต์ศิลป์ในแขนงวิชาต่างๆ เพื่อเอื้อต่อการพัฒนาและการขับเคลื่อนในยุคที่ระบบดิจิทัลเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านออกแบบกราฟิกและงานมัลติมีเดียตลอดจนสื่อสารต่างๆ เพื่อเอื้อต่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมเชิงการออกแบบสร้างสรรค์

คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ได้มองเห็นถึงความต้องการบัณฑิตดังกล่าว จึงมุ่งเน้นผลิตบัณฑิตที่มีความสามารถรองรับความต้องการของตลาดงานด้านศิลปวัฒนธรรมและการออกแบบเชิงประยุกต์ โดยมีทักษะฝีมือด้านออกแบบงานกราฟิกและมัลติมีเดียต่างๆ เพื่อรองรับการพัฒนาประเทศต่อไปในอนาคตของประเทศ

### 11.2 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางสังคมและวัฒนธรรม

การพัฒนาทางเศรษฐกิจ และสังคมของประเทศในปัจจุบัน มีความเจริญทางเทคโนโลยีแบบก้าวกระโดด ทำให้ศิลปวัฒนธรรมถูกละเลยและมองข้าม ไม่เห็นความสำคัญเท่าที่ควร แม้ว่าศิลปวัฒนธรรมจะเป็นรากเหง้าของอารยธรรมของชนชาติไทยมาก่อนก็ตาม สื่อซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการแก้ปัญหาจึงถูกนำมาใช้

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ได้ตระหนักถึงสภาวะดังกล่าว จึงมุ่งเน้นในการผลิตบัณฑิตที่มีความสามารถทางการออกแบบควบคู่ไปกับศาสตร์ทางด้านศิลปวัฒนธรรมทั้งในด้านการศึกษาและสืบสาน และการบูรณาการให้เข้ากับยุคสมัยได้ตลอดเวลาและปรับตัวให้เข้ากับความต้องการของสังคมในปัจจุบันอยู่ตลอดเวลา

## 12. ผลกระทบจาก ข้อ 11.1 และ 11.2 ต่อการพัฒนาหลักสูตรและความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน

### 12.1 การพัฒนาหลักสูตร

มีความจำเป็นต้องพัฒนาหลักสูตรที่มีศักยภาพในการผลิตนักออกแบบกราฟิกและสื่อมัลติมีเดีย ในสายงานต่างๆ ตั้งแต่ขนาดเล็กสู่ขนาดใหญ่ตลอดจนกลุ่มงานสื่อสารทุกแขนงในปัจจุบัน (ในหน่วยงานภาครัฐและเอกชน) นักวิชาการ นักวิชาชีพด้านออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย ข้าราชการด้านการผลิตสื่อให้องค์กร ผู้สอนด้านการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย นักออกแบบโฆษณา ผู้ช่วยนักวิจัย นักออกแบบสื่อ 2 มิติและ 3 มิติ นักออกแบบเว็บไซต์ นักวาดภาพประกอบ ดิจิทัล นักออกแบบงานจัดแสดง นักออกแบบแอปพลิเคชัน ออกแบบกราฟิกเพื่องานสิ่งแวดล้อม

ประกอบอาชีพอิสระต่างๆที่มีสื่อกราฟิกมัลติมีเดียเป็นส่วนเกี่ยวข้องเพราะการพัฒนาทางเศรษฐกิจมีความต้องการผลิตผลทางด้านประยุกต์ศิลป์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย เพื่อเอื้อต่อการพัฒนาเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ของประเทศ

## 12.2 ความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ มีพันธกิจที่สำคัญประการหนึ่ง คือ การผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพเพื่อให้เป็นผู้นำด้านทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ สามารถอนุรักษ์ พัฒนา สร้างสรรค์ และสร้างองค์ความรู้ด้านศิลปะ สู่ชุมชน พัฒนาภูมิปัญญาไทยสู่สากล ดังนั้นการผลิตบัณฑิตด้านศิลปะจึงเป็นพันธกิจที่สำคัญของสถาบัน โดยสร้างอัตลักษณ์ของบัณฑิตให้เป็นผู้ดำเนินการสืบสาน สร้างสรรค์งานศิลปะ สนับสนุนส่งเสริมให้บัณฑิตมีความรู้ ความสามารถในสาขาวิชา และสามารถบูรณาการความรู้ในศาสตร์สาขาที่เกี่ยวข้องมีคุณธรรม จริยธรรมทางวิชาชีพ โดยคำนึงถึงผลกระทบต่อสังคม และดำรงไว้ซึ่งศิลปวัฒนธรรมของชาติ

โดยแบ่งเป็นพันธกิจดังนี้

- 12.2.1 ผลิตบัณฑิตด้านการออกแบบกราฟิกเพื่อศิลปวัฒนธรรม
- 12.2.2 การวิจัยและงานสร้างสรรค์การออกแบบสื่อสาร
- 12.2.3 การบริการทางวิชาการออกแบบสื่อสารแก่สังคม
- 12.2.4 การทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมและการสื่อสารต่อสังคม

## 13. ความสัมพันธ์กับหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนในคณะ/สาขาวิชาอื่นของสถาบัน

### 13.1 กลุ่มวิชา/รายวิชาในหลักสูตรนี้ที่เปิดสอนโดยคณะ/สาขาวิชา/หลักสูตรอื่น

- 13.1.1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป
- 13.1.2 หมวดวิชาเฉพาะด้าน
- 13.1.3 หมวดวิชาเลือกเสรี

### 13.2 กลุ่มวิชา/รายวิชาในหลักสูตรที่เปิดสอนให้สาขาวิชาและหลักสูตรอื่น

หมวดวิชาเฉพาะด้าน กลุ่มวิชาเอก สามารถนำไปเปิดเป็นวิชาเลือกเสรีให้นักศึกษาเรียนได้ตามความเหมาะสม โดยมีคณะกรรมการบริหารหลักสูตรให้ความเห็นชอบ ทำหน้าที่กำกับดูแล และประสานงานโดยหลักสูตรศิลปบัณฑิต คอมพิวเตอร์กราฟิกและสื่อสร้างสรรค์ มีรายวิชาที่กำหนดเรียนร่วมกับนักศึกษา ในหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาออกแบบตกแต่งภายใน และสาขาวิชาทัศนศิลป์

### 13.3 การบริหารจัดการ

การบริหารจัดการการเรียนการสอน มีระบบประสานงานร่วมกันระหว่างหลักสูตรกับ ผู้บริหารระดับคณะ/วิทยาลัย และระดับสถาบัน มีการแต่งตั้งคณะกรรมการบริหารหลักสูตร ทำ

หน้าที่กำกับดูแล โดยประสานงานกับฝ่ายทะเบียนและประมวลผล เพื่อประสานการจัดตารางสอน ตารางสอบ ปฏิทินวิชาการ และควบคุมการดำเนินการเกี่ยวกับกระบวนการจัดการเรียนการสอนให้เป็นไปตามข้อกำหนดรายวิชา

## หมวดที่ 2 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร

### 1. ปรัชญา ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

#### 1.1 ปรัชญาของหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและสื่อสร้างสรรค์ มีดังนี้

กราฟิกสร้างสรรค์ นวัตกรรมทางวัฒนธรรม สู่ภูมิปัญญาชุมชนเพื่อสังคม

#### 1.2 ความสำคัญของหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและสื่อสร้างสรรค์ มีดังนี้

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ เป็นสถาบันการศึกษาด้านศิลปะที่มุ่งสร้างสรรค์ศาสตร์แห่งศิลป์ ผลิตบัณฑิตให้มีความเป็นเลิศทางศิลปะควบคู่คุณธรรม เพื่อผดุงรักษาและสืบสานศิลปวัฒนธรรมของชาติ หลักสูตรนี้มีลักษณะของการบูรณาการเชิงประยุกต์ศาสตร์และศิลป์ที่เกี่ยวข้องกันนำมาพัฒนาเป็นหลักสูตรที่สามารถผลิตนักวิชาชีพในสาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและนักออกแบบสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบต่างๆ ได้ โดยที่เพียบพร้อมด้วยศักยภาพและความคิดสร้างสรรค์ทั้งในเชิงการออกแบบและการบริหารจัดการโดยมุ่งเน้นศาสตร์การออกแบบที่ร่วมสมัย ผนวกองค์ความรู้ในเชิงเทคนิคในการผลิตและระบบจัดการในทุกขั้นตอนของงานออกแบบ และมีความเข้าใจและสามารถวิเคราะห์งานออกแบบได้ เพื่อให้บัณฑิตที่สำเร็จการศึกษามีความพร้อมที่จะทำงานในสาขาวิชาชีพอย่างมืออาชีพทั้งในระดับสากล และมีความสามารถในการทำงานในทุกขั้นตอนของงานออกแบบ มีความรู้ความเข้าใจต่อเทคโนโลยีระบบการสื่อสารดิจิทัล และทิศทางในอนาคตของงานออกแบบ ธุรกิจที่เกี่ยวข้อง องค์กรวิชาชีพและสังคมทั้งในระดับชาติและนานาชาติเพื่อยกระดับการจัดการศึกษาวิชาชีพด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและสื่อสร้างสรรค์ตลอดจนสืบสานศิลปวัฒนธรรมของชาติดังต่อไปนี้

1) พัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะและสมรรถนะตรงตามความต้องการของตลาดแรงงานในธุรกิจ

ให้บริการด้านการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียในรูปแบบต่างๆ ตลอดจนธุรกิจอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

2) พัฒนาผู้เรียนให้สามารถแข่งขันในตลาดแรงงานสากลโดยเฉพาะอย่างยิ่งในภูมิภาคอาเซียน

3) ส่งเสริมให้เกิดเครือข่ายความร่วมมือระหว่างสถาบันการศึกษา หน่วยงานภาครัฐและหน่วยงานเอกชนในการสอน และการบริการวิชาการ

#### 1.3 วัตถุประสงค์

1) ผลิตบัณฑิตด้านออกแบบกราฟิกดีไซน์ โดยเป็นผู้ประกอบวิชาชีพกราฟิกดีไซน์เนอร์ที่มีความรู้ความสามารถทางด้านออกแบบสื่อต่างๆ สามารถนำความรู้ไปประกอบอาชีพได้อย่างเชี่ยวชาญ

2) ผลิตบัณฑิตที่มีทักษะทางด้านออกแบบกราฟิกดีไซน์ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ สามารถปฏิบัติงานค้นคว้า และพัฒนางานตามหลักวิชาอย่างมีประสิทธิภาพ



3) ผลิตบัตินทิตท่มีควมรู่และควมสมำรทในฐำนะน้กวิชำการด้ำนงำนอออกแบบ น้กบรหำร น้กวงงแพน สมำรทพัฒนำงำนการอออกแบบให้เจริญก้ำวหน้าท้นกบวิชำการสมัยใหม่ด้ำนอออกแบบกรำฟิภ ท่มีคุณธรรมและจริยธรรมในการสร้ำงสื่อฯต่งๆ

4) ผลิตบัตินทิตด้ำนอออกแบบกรำฟิภติไซน์ ท่มีคุณธรรมและจริยธรรม ซื่อสัตย์ รั้บผิตชอบต่อสังคมและสำนึกในคุณค่าของวัฒนธรรมของชำติ ในการอนุรักษ์ สืบทอด และเผยแพร่มรดกทงวัฒนธรรมของชำติ

## 2. แผนพัฒนาปรับปรุงหลักสูตร

คาดว่าจะดำเนินการให้แล้วเสร็จครบถ้วนภายในปี 2564 และเปิดปีการศึกษา 2565

แผนการพัฒนา/เปลี่ยนแปลง	กลยุทธ์	หลักฐาน/ตัวบ่งชี้
1. สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กำหนดนโยบายการพัฒนาหลักสูตรศิลปบัณฑิต	1.1 จัดทำโครงการพัฒนาหลักสูตรศิลปบัณฑิต	1.1.1 โครงการพัฒนาหลักสูตรศิลปบัณฑิต
2. สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ แต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตร	2.1 แต่งตั้งคณะกรรมการ โดยคัดเลือกจากบุคลากรทางการศึกษาที่มีประสบการณ์ในการพัฒนาหลักสูตร	2.1.1 คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตร
3. ศึกษาข้อมูลพื้นฐาน ได้แก่ - ภาวะเศรษฐกิจ สังคม การเมือง และความก้าวหน้าทางวิชาการ - กรอบมาตรฐานคุณวุฒิ ระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ - ประกาศกระทรวงศึกษาธิการว่าด้วยเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2558	3.1 วิเคราะห์ความต้องการจำเป็นในการพัฒนาหลักสูตร  3.2 วิเคราะห์ภาวะเศรษฐกิจ สังคม การเมือง ความก้าวหน้าทางวิชาการ และระเบียบหลักเกณฑ์ที่เกี่ยวข้อง	3.1.1 ผลการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็น 3.1.2 รายงานการประชุมคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตร 3.2.1 ผลการวิเคราะห์ภาวะเศรษฐกิจ สังคม การเมือง ความก้าวหน้าทางวิชาการ และระเบียบ หลักเกณฑ์ที่เกี่ยวข้อง
4. ดำเนินการพัฒนาหลักสูตร และจัดทำเอกสารตามรูปแบบที่กำหนด	4.1 เชิญวิทยากรให้ความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตร 4.2 จัดทำร่างหลักสูตร	4.1.1 หนังสือเชิญวิทยากร 4.2.1 ร่าง มคอ.2 รายละเอียดหลักสูตร
5. เสนอคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อตรวจสอบความถูกต้องของรูปแบบและภาษา	5.1 จัดประชุมคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้อง	5.1.1 หนังสือเชิญประชุม 5.1.2 รายงานการประชุม

แผนการพัฒนา/เปลี่ยนแปลง	กลยุทธ์	หลักฐาน/ตัวบ่งชี้
6. วิพากษ์หลักสูตรโดย คณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้ใช้บัณฑิต ผู้แทนสภาวิชาชีพ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	6.1 จัดประชุมคณะกรรมการ วิพากษ์หลักสูตร	6.1.1 รายงานผลการวิพากษ์ หลักสูตรจากคณะกรรมการ วิพากษ์หลักสูตร
7. ดำเนินการแก้ไขหลักสูตร ตามข้อเสนอแนะของ คณะกรรมการวิพากษ์หลักสูตร	7.1 จัดประชุมคณะกรรมการ ดำเนินงานเพื่อแก้ไขหลักสูตรตาม ข้อเสนอแนะของคณะกรรมการ ผู้ทรงคุณวุฒิ	7.1.1 เอกสารหลักสูตรที่ได้รับการ แก้ไข
8. คณะกรรมการจัดทำเอกสาร หลักสูตรฉบับสมบูรณ์เสนอต่อ สภาวิชาการ เพื่อพิจารณา เห็นชอบ และเสนอสภาสถาบัน เพื่อขออนุมัติตามลำดับ	8.1 จัดทำเอกสารหลักสูตรฉบับ สมบูรณ์	8.1.1 เอกสารหลักสูตรฉบับ สมบูรณ์ 8.1.2 รายงานการประชุมสภา วิชาการ 8.1.4 รายงานการประชุมสภา สถาบัน
9. ส่งข้อมูลหลักสูตรเพื่อ รายงาน อว.รับทราบ ในระบบ CHE-CO	9.1 ส่งข้อมูลในระบบ CHE-CO	9.1.1 รายงานการตรวจสอบความ ถูกต้องของข้อมูลในระบบ CHE-CO 9.1.2 การรับรองหลักสูตรจาก อว. 9.1.3 การรับรองหลักสูตรจาก กพ. 9.1.4 การรับรองหลักสูตรจาก คกศ.
10. พัฒนาบุคลากรด้านการนำ หลักสูตรไปใช้	10.1 จัดประชุมอบรมอาจารย์ และบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับการ นำหลักสูตรไปใช้	10.1.1 รายงานผลการอบรม อาจารย์ และบุคลากรที่เกี่ยวข้อง กับการนำหลักสูตรไปใช้

## หมวดที่ 3 ระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการและโครงสร้างของหลักสูตร

### 1. ระบบการจัดการศึกษา

#### 1.1 ระบบ

การจัดการศึกษาในสถาบันใช้ระบบทวิภาค โดย 1 ปีการศึกษา แบ่งออกเป็น 2 ภาค การศึกษาปกติ 1 ภาคการศึกษามีระยะเวลาไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์ ดังนี้

- 1) ภาคการศึกษาที่ 1 ตั้งแต่สัปดาห์แรกของเดือนมิถุนายนเป็นต้นไป เป็นเวลา 16 สัปดาห์
- 2) ภาคการศึกษาที่ 2 ตั้งแต่สัปดาห์แรกของเดือนพฤศจิกายนเป็นต้นไป เป็นเวลา 16 สัปดาห์

#### 1.2 การจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน

สถาบันอาจจะจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน(Summer Session) ต่อจากภาคการศึกษาที่ 2 อีกก็ได้ ซึ่งเป็นภาคการศึกษาที่ไม่บังคับ ใช้เวลาศึกษา 8 สัปดาห์ รวมเวลาสำหรับการสอบด้วย โดยให้เพิ่มชั่วโมงสำหรับศึกษาในแต่ละรายวิชาให้เท่ากับภาคการศึกษาปกติ

#### 1.3 การเทียบเคียงหน่วยกิตในระบบทวิภาค

เนื่องจากสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์จัดการศึกษาในระบบทวิภาค

ทฤษฎี 1 หน่วยกิต เท่ากับ 16 ชั่วโมง/ภาคการศึกษา

ปฏิบัติ 1 หน่วยกิต เท่ากับ 32 ชั่วโมง/ภาคการศึกษา

ศึกษาด้วยตนเอง เท่ากับ 3 เท่าของหน่วยกิต

ฝึกภาคสนาม เท่ากับ 45 ชั่วโมง/ภาคการศึกษา

### 2. การดำเนินการหลักสูตร

#### 2.1 วัน – เวลา ในการดำเนินการเรียนการสอน

วันจันทร์ – วันศุกร์ ภาคการศึกษาที่ 1 เดือนมิถุนายน – เดือนกันยายน

ภาคการศึกษาที่ 2 เดือนพฤศจิกายน – เดือนกุมภาพันธ์

ภาคฤดูร้อน เดือนเมษายน – พฤษภาคม

#### 2.2 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

1) เป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ หรือ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย หรือเทียบเท่า

2) เป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) หรือประกาศนียบัตรอื่นที่กระทรวงศึกษาธิการเทียบเท่า ในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง ทั้งนี้ ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์การเทียบโอนตามข้อบังคับสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี และหลักเกณฑ์การเทียบโอนตามข้อบังคับว่าด้วยการรับรองปริญญา โดยพิจารณาเป็นรายกรณี หรือ

3) นักศึกษาที่ขอเทียบโอนจากสถาบันอื่นตามระเบียบของสำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมตามข้อบังคับสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ และตามข้อบังคับ

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ว่าด้วยการรับรองปริญญาฯ ของสถาบันการศึกษา เรื่องการรับโอนนักศึกษา จากสถาบันอื่น หรือ

4) เป็นผู้สำเร็จการศึกษาชั้นปริญญาจากมหาวิทยาลัยอื่น หรือสถาบันการศึกษาชั้นสูงอื่น ในประเทศหรือต่างประเทศ ซึ่งกระทรวงศึกษาธิการรับรอง และต้องการศึกษาในหลักสูตรนี้เป็นปริญญา ที่สอง ทั้งนี้ ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์เทียบโอนตามข้อบังคับสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ว่าด้วยการศึกษา ระดับปริญญาตรี และหลักเกณฑ์การเทียบโอนตามข้อบังคับสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ว่าด้วยการรับรอง ปริญญาฯ ของสถาบันการศึกษา โดยพิจารณาเป็นรายกรณี

### 2.3 ปัญหาของนักศึกษาแรกเข้า

นักศึกษาที่จะสมัครเข้าเรียนในหลักสูตรสาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและสื่อสร้างสรรค์ มีพื้นฐานความรู้ด้านศิลปะที่แตกต่างกัน จึงจำเป็นต้องมีการปรับพื้นฐานการเรียนรู้ ด้านทักษะทางศิลปะ ก่อนเริ่มศึกษาตามหลักสูตรเพื่อการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ

### 2.4 กลยุทธ์ในการดำเนินการเพื่อแก้ไขปัญหา / ข้อจำกัดของนักศึกษาในข้อ 2.3

มีการจัดทำโครงการปรับพื้นฐานการเรียนรู้ด้านทักษะทางศิลปะ เพื่อให้นักศึกษาแรกเข้า ก่อนเริ่มศึกษาตามหลักสูตร

### 2.5 แผนรับนักศึกษาและผู้สำเร็จการศึกษาในระยะ 5 ปี

นักศึกษาระดับปริญญาตรี	ปีการศึกษา				
	2565	2566	2567	2568	2569
ชั้นปีที่ 1	25	25	25	25	25
ชั้นปีที่ 2	-	25	25	25	25
ชั้นปีที่ 3	-	-	25	25	25
ชั้นปีที่ 4	-	-	-	25	25
รวม	25	50	75	100	100
คาดว่าจะสำเร็จการศึกษา	-	-	-	25	25

### 2.6 งบประมาณตามแผน

#### 2.6.1 งบประมาณรายรับ (หน่วย : บาท)

รายละเอียดรายรับ	ปีการศึกษา				
	2565	2566	2567	2568	2569
งบประมาณแผ่นดิน - งบบุคลากร (เงินเดือน ขอได้จากแผน) (คิดเฉพาะ อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร)	220,000	228,800	237,952	247,470	257,368

และอาจารย์ประจำหลักสูตร)					
งบลงทุน - ค่าครุภัณฑ์	1,677,100	1,844,810	2,029,291	2,232,220	2,455,442
เงินบำรุงการศึกษา	405,000	810,000	2,430,000	9,772,000	9,772,000
<b>รวมรายรับ</b>	<b>2,302,100</b>	<b>2,883,610</b>	<b>4,697,243</b>	<b>12,251,690</b>	<b>12,484,810</b>

## 2.6.2 งบประมาณรายจ่าย (หน่วย : บาท)

หมวดเงิน	ปีงบประมาณ				
	2565	2566	2567	2568	2569
1. งบบุคลากร - เงินเดือนและค่าจ้าง	220,000	228,800	237,952	247,470	257,368
2. งบดำเนินงาน - ค่าตอบแทน - ค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน	771,060	848,917	930,367	1,004,017	1,004,017
3. งบลงทุน - ค่าครุภัณฑ์	1,677,100	1,844,810	2,029,291	2,232,220	2,455,442
จำนวนนักศึกษา	25	50	75	100	100
ค่าใช้จ่ายต่อหัวในการผลิตบัณฑิต	88,938	48,708	35,529	29,030	29,030

## 2.7 ระบบการศึกษา

### 1) แบบชั้นเรียน

## 2.8 การเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชาและการลงทะเบียนเรียนข้ามมหาวิทยาลัย

ให้เป็นไปตามข้อบังคับสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ว่าด้วยการเทียบโอนผลการเรียนและการเทียบโอนความรู้เข้าสู่การศึกษาในระบบ ตามหลักสูตรของสถาบัน และตามข้อบังคับสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ว่าด้วยการรับรองปริญญาฯ ของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

## 3. หลักสูตรและอาจารย์ผู้สอน

### 3.1 หลักสูตร

3.1.1 จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร	121	หน่วยกิต
3.1.2 โครงสร้างหลักสูตร		
1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป *	31	หน่วยกิต
1.1 กลุ่มวิชาบังคับ	29	หน่วยกิต

1.1.1	กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	11	หน่วยกิต
1.1.2	กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร	9	หน่วยกิต
1.1.3	กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และเทคโนโลยี	9	หน่วยกิต
1.2	กลุ่มวิชาเลือก ไม่น้อยกว่า	2	หน่วยกิต
2)	หมวดวิชาซีเฉพาะ	84	หน่วยกิต
2.1	กลุ่มวิชาแกน	21	หน่วยกิต
2.2	กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน	48	หน่วยกิต
2.3	กลุ่มวิชาเลือก	15	หน่วยกิต
3)	หมวดวิชาเลือกเสรี	6	หน่วยกิต

\* หมายเหตุ : เกณฑ์มาตรฐานการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี 4 ปี พ.ศ. 2563 ของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

### 3.1.3 รายวิชา

1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กำหนดให้เรียนไม่น้อยกว่า 31 หน่วยกิต

1.1 กลุ่มวิชาบังคับ กำหนดให้เรียน 29 หน่วยกิต จาก 3 กลุ่มวิชาดังต่อไปนี้

1.1.1 กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ กำหนดให้เรียน 11 หน่วยกิต

รหัสวิชา	รายวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
300-11001	ภูมิวัฒน์พัฒนศิลป์ (Historical Background to the Development of Bunditpatanasilpa Institute)	2 (1-2-3)
300-11002	พฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนาตน (Human Behavior and Self Development)	3 (3-0-6)
300-11003	ความเป็นพลเมืองและปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง (Citizenship Based on Sufficiency Economy Philosophy)	3 (3-0-6)
300-11004	นันทนาการสร้างสุข (Recreation for Happiness)	3 (2-2-5)

1.1.2 กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร กำหนดให้เรียน 9 หน่วยกิต

รหัสวิชา	รายวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
----------	---------	--

300-12001	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร (Thai Language for Communication)	3 (3-0-6)
300-12002	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร (English for Communication)	3 (2-2-5)
300-12003	ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ (Academic English)	3 (2-2-5)

### 1.1.3 กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และเทคโนโลยี กำหนดให้เรียน

9 หน่วยกิต

รหัสวิชา	รายวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
300-13001	วิทยาศาสตร์และสิ่งแวดล้อมในยุคดิจิทัล (Science and Environment in Digital Age)	3 (3-0-6)
300-13002	การคิดเชิงคณิตศาสตร์ (Mathematical Thinking)	3 (3-0-6)
300-13003	เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Information Technology for Life Long Learning)	3 (2-2-5)

### 1.2 กลุ่มวิชาเลือก กำหนดให้เรียนไม่น้อยกว่า 2 หน่วยกิต โดยเลือก ศึกษาจากรายวิชาต่อไปนี้

รหัสวิชา	รายวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
300-11005	จริยศาสตร์เพื่อคุณภาพชีวิตในโลกยุคใหม่ (Ethics for Quality of Life in the Modern World)	2 (2-0-4)
300-11006	กฎหมายในชีวิตประจำวันและการอาชีพ (Law in Everyday Life and Career)	2 (2-0-4)
300-11007	เอเชียในโลกยุคใหม่ (Asia in the Modern World)	2 (2-0-4)
300-11008	ผู้ประกอบการในยุคดิจิทัล (Entrepreneurship in Digital Age)	2 (2-0-4)
300-11009	กีฬาเพื่อสุขภาพ (Sports for Health)	2 (1-2-3)



300-12004	วรรณกรรมไทยร่วมสมัย (Thai Contemporary Literature)	2 (2-0-4)
300-12005	วรรณคดีไทยศึกษา (Thai Literature Study)	2 (2-0-4)
300-12006	ภาษาอังกฤษเพื่อการเตรียมพร้อมสู่งานอาชีพ (English for Career Preparation)	2 (1-2-3)
300-12007	ภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร (Chinese Language for Communication)	2 (1-2-3)
300-12008	ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสาร (Japanese Language for Communication)	2 (1-2-3)
300-12009	ภาษาเกาหลีเพื่อการสื่อสาร (Korean Language for Communication)	2 (1-2-3)
300-12010	ภาษาอาเซียนเพื่อการสื่อสาร (ASEAN Languages for Communication)	2 (1-2-3)
300-13004	การประยุกต์ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์และสื่อดิจิทัล (Application of Computer Program and Digital Media)	2 (1-2-3)

**หมายเหตุ :** คณะศิลปวิจิตรอาจดำเนินการปรับรายวิชาศึกษาทั่วไปตามการเปลี่ยนแปลงปรับปรุงหลักสูตรจากทางสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ในการพัฒนาหลักสูตรของทางคณะศิลปศึกษา

## 2. หมวดวิชาชีพเฉพาะ กำหนดให้เรียน ไม่น้อยกว่า 72 หน่วยกิต ประกอบด้วย

### 2.1 กลุ่มกลุ่มวิชาแกน นักศึกษาจะต้องเรียนไม่น้อยกว่า 21 หน่วยกิต

(รายวิชาที่มีความสัมพันธ์กับหลักสูตรที่เปิดสอนในคณะ/ภาควิชาที่ต้องเรียนรวม) จากรายวิชาต่อไปนี้

รหัสวิชา	รายวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
103-25001	พื้นฐานการออกแบบ Fundamental Design	3 (1-4-4)
103-25002	ทฤษฎีการออกแบบ Design Theory	3 (1-4-4)

103-25003	วาดเส้นสร้างสรรค์ Creative Drawing	3 (1-4-4)
103-25004	กระบวนการออกแบบกราฟิก Graphic Design Methods	3 (1-4-4)
103-25005	สุนทรียศาสตร์ทางการออกแบบ Aesthetics in Design	3 (2-2-5)
103-25006	การออกแบบกราฟิกทางวัฒนธรรมไทย Graphic Design and Thai Art Culture	3(2-2-5)
103-25007	ประวัติศาสตร์กราฟิกดีไซน์และแนวโน้มในอนาคต History of Graphic Design and Trends for the Future	3 (2-2-5)

**2.2 กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน** นักศึกษาจะต้องเรียนไม่น้อยกว่า 48 หน่วยกิต จาก รายวิชาดังต่อไปนี้

รหัสวิชา	รายวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
103-26001	ความคิดสร้างสรรค์เพื่อนวัตกรรมการออกแบบ Creative Thinking for Innovation Design	3 (2-2-5)
103-26002	การออกแบบกราฟิกเบื้องต้น Principles of Graphic Design	3 (2-2-5)
103-26003	การออกแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อการสื่อสาร Creative Media Design for Communication	3 (2-2-5)
103-26004	การถ่ายภาพดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์ Creative Digital Photography	3 (2-2-5)
103-26005	การออกแบบตราสัญลักษณ์ Logo Design	3 (2-2-5)
103-26006	การออกแบบตัวอักษร Typography Design	3 (2-2-5)
103-26007	การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร Corporate Identity Design	3 (2-2-5)
103-26008	การออกแบบโฆษณาและสื่อดิจิทัล Advertising Design and Digital Media	3 (2-2-5)
103-26009	การออกแบบสร้างภาพจำลอง 3 มิติ	3 (2-2-5)

	3D Modeling Design	
103-26010	การออกแบบอินเทอร์เฟซ	3 (2-2-5)
	Visual Interface Design	
103-26011	การออกแบบกราฟิกเพื่อสภาพแวดล้อม	3 (2-2-5)
	Environmental Graphic Design	
103-26012	ธุรกิจการออกแบบกราฟิก	3 (2-2-5)
	Design Business Practices for Graphic Design	
103-26013	สัมมนาคอมพิวเตอร์กราฟิก	3 (2-2-5)
	Seminar in Computer Graphic	
103-26014	การเตรียมศิลปนิพนธ์	3 (2-2-5)
	Art Thesis Preparation	
103-26015	ศิลปนิพนธ์	6 (2-6-10)
	Art Thesis	

2.3 กลุ่มวิชาเลือก นักศึกษาจะต้องเรียนไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต จาก รายวิชาต่อไปนี้

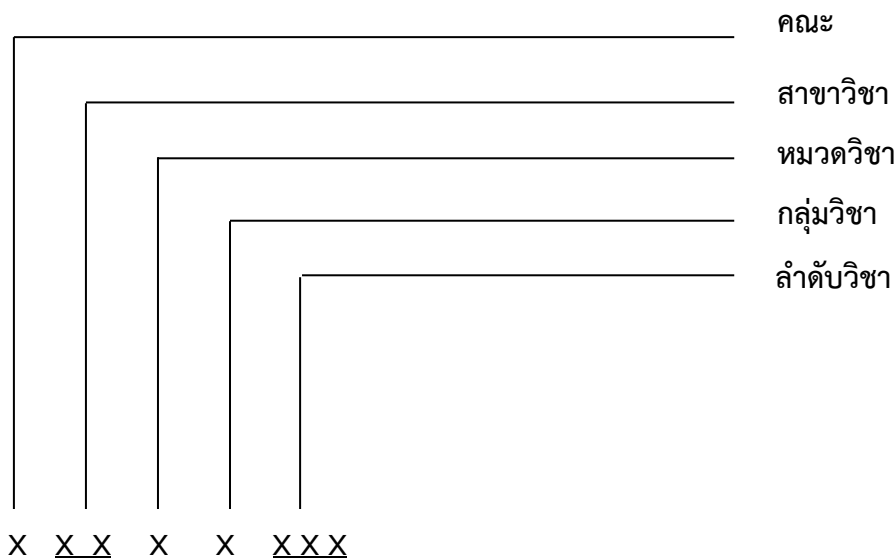
รหัสวิชา	รายวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
103-27001	การออกแบบร่างสื่อดิจิทัล Digital Media Layout Sketching	3 (2-2-5)
103-27002	การออกแบบสร้างสรรค์บรรจุภัณฑ์ Creative Packaging Design	3 (2-2-5)
103-27003	ภาพประกอบเชิงสร้างสรรค์ Creative Illustration	3 (2-2-5)
103-27004	การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ และ 3 มิติ 2D and 3D Animation Design	3 (2-2-5)
103-27005	การออกแบบกราฟิกเพื่อมวลชน Graphic for Universal Design	3 (2-2-5)
103-27006	การปฏิบัติงานวิชาชีพ Professional Practice	3 (0-0-40) 300 ชั่วโมง

3. หมวดวิชาเลือกเสรี กำหนดให้เรียนไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต จากรายวิชาต่อไปนี้

รหัสวิชา	รายวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
103-38001	ออกแบบนิทรรศการและการออกแบบฉาก Exhibition Design and Display Design	3 (2-2-5)
103-38002	การออกแบบตัวละคร Character Design	3 (2-2-5)
103-38003	การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว Motion Graphics Design	3 (2-2-5)
103-38004	การสร้างสรรค์ภาพดิจิทัล Creative Digital Imaging	3 (2-2-5)
103-38005	การออกแบบแอปพลิเคชัน Application Design	3 (2-2-5)
103-38006	การออกแบบประสบการณ์ทางกราฟิก Experiential Graphic Design	3 (2-2-5)
103-38007	การผลิตภาพแอนิเมชัน 3 มิติ Production in 3D Animation	3 (2-2-5)
103-38008	การออกแบบสื่อมัลติมีเดียเชิงโต้ตอบ Interactive Multimedia Design	3 (2-2-5)
103-38009	การออกแบบกราฟิกเชิงข้อมูล Information Graphic Design	3 (2-2-5)

## ความหมายของรหัสการจัดชั่วโมงเรียน

### ความหมายของรหัสรายวิชา



รหัสวิชาที่ใช้กำหนดเป็นตัวเลข 8 หลัก ดังต่อไปนี้

ตำแหน่งที่	1	หมายถึง	คณะ
เลข	1	หมายถึง	คณะศิลปวิจิตร
เลข	2	หมายถึง	คณะศิลปนาฏดุริยางค์
เลข	3	หมายถึง	คณะศิลปศึกษา
ตำแหน่งที่	2-3	หมายถึง	สาขาวิชา/แขนงวิชา
เลข	01	หมายถึง	สาขาวิชาทัศนศิลป์
เลข	02	หมายถึง	สาขาวิชาออกแบบตกแต่งภายใน
เลข	03	หมายถึง	สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและสื่อสร้างสรรค์
ตำแหน่งที่	4	หมายถึง	หมวดวิชา
เลข	1	หมายถึง	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป
เลข	2	หมายถึง	หมวดวิชาเฉพาะ
เลข	3	หมายถึง	หมวดวิชาเลือกเสรี
ตำแหน่งที่	5	หมายถึง	กลุ่มวิชา

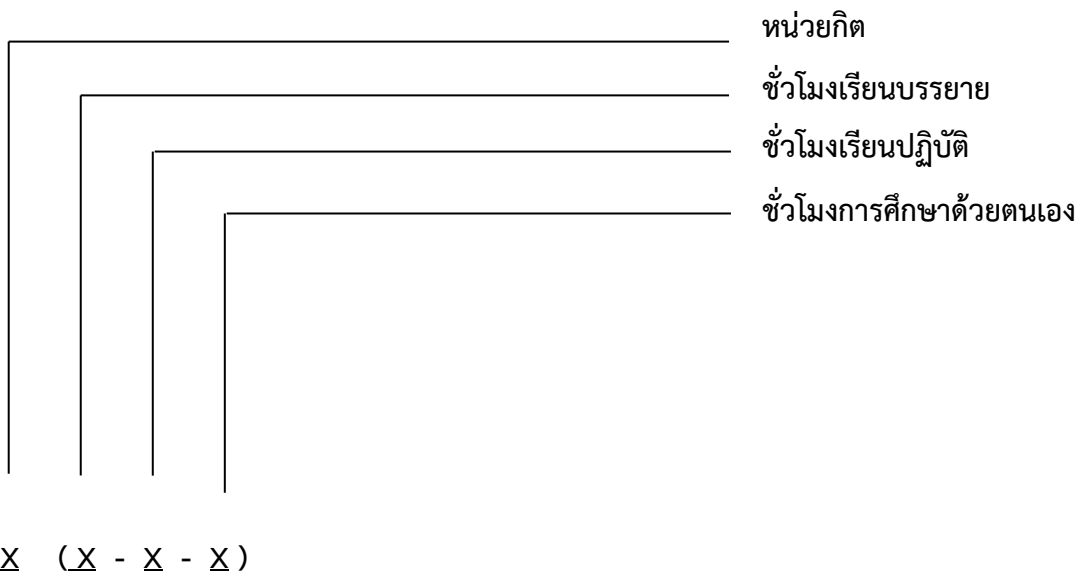
**หมวดวิชาศึกษาทั่วไป**

เลข	1	หมายถึง	วิชาบังคับ กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์	} คณะศิลปวิจิตร จัดการเรียนการสอน ตามสถาบันกำหนด
เลข	2	หมายถึง	วิชาบังคับ กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์และเทคโนโลยี	
เลข	3	หมายถึง	วิชาบังคับ กลุ่มวิชาภาษา	
เลข	4	หมายถึง	วิชาเลือก	

**หมวดวิชาชีพเฉพาะ**

เลข	5	หมายถึง	กลุ่มวิชาแกน	} ใช้ตามข้อกำหนดทั่วไปและ เกณฑ์ของ คณะศิลปวิจิตร
เลข	6	หมายถึง	กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน	
เลข	7	หมายถึง	กลุ่มวิชาเลือก	
เลข	8	หมายถึง	กลุ่มวิชาเลือกเสรี	

**ตำแหน่งที่ 6-8 หมายถึง ลำดับวิชา**





### 3.1.4 แผนการศึกษา

**แผนการศึกษาหลักสูตรศิลปบัณฑิต  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและสื่อสร้างสรรค์  
ภาควิชาออกแบบ คณะศิลปวิจิตร**

**ชั้นปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 1**

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต
300-11001	ภูมิทัศน์พัฒนศิลป์ (วิชาศึกษาทั่วไปเรียนรวมทั้ง 3 คณะ)	2 (1-2-3)
300-12001	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร (วิชาศึกษาทั่วไปเรียนรวมทั้ง 3 คณะ)	3 (3-0-6)
103-25001	พื้นฐานการออกแบบ	3 (1-4-4)
103-25002	ทฤษฎีการออกแบบ	3 (1-4-4)
103-26001	ความคิดสร้างสรรค์เพื่อนวัตกรรมการออกแบบ	3 (2-2-5)
103-26002	การออกแบบกราฟิกเบื้องต้น	3 (2-2-5)
103-25007	ประวัติศาสตร์กราฟิกดีไซน์และแนวโน้มสู่อนาคต	3 (2-2-5)
	<b>รวม</b>	<b>20</b>

**ชั้นปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 2**

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต
300-13003	เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต (วิชาศึกษาทั่วไปเรียนรวมทั้ง 3 คณะ)	3 (2-2-5)
300-XXXX	..... (วิชาศึกษาทั่วไปเรียนรวมทั้ง 3 คณะ)	2 (1-2-3)
103-25003	วาดเส้นสร้างสรรค์	3 (1-4-4)
103-25004	กระบวนการออกแบบกราฟิก	3 (1-4-4)



103-25005	สุนทรียศาสตร์ทางการออกแบบ	3 (2-2-5)
103-26004	การถ่ายภาพดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์	3 (2-2-5)
	<b>รวม</b>	<b>17</b>

### ชั้นปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต
300-11003	ความเป็นพลเมืองและปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง (วิชาศึกษาทั่วไปเรียนรวมทั้ง 3 คณะ)	3 (3-0-6)
300-13001	วิทยาศาสตร์และสิ่งแวดล้อมในยุคดิจิทัล (วิชาศึกษาทั่วไปเรียนรวมทั้ง 3 คณะ)	3 (3-0-6)
103-25006	การออกแบบกราฟิกทางวัฒนธรรมไทย	3 (2-2-5)
103-26003	การออกแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อการสื่อสาร	3 (2-2-5)
103-27003	ภาพประกอบเชิงสร้างสรรค์	3 (2-2-5)
103-26006	การออกแบบตัวอักษร	3 (2-2-5)
	<b>รวม</b>	<b>18</b>

### ชั้นปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต
300-12002	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร (วิชาศึกษาทั่วไปเรียนรวมทั้ง 3 คณะ)	3 (3-0-6)
103-26005	การออกแบบตราสัญลักษณ์	3 (2-2-5)
103-26009	การออกแบบสร้างภาพจำลอง 3 มิติ	3 (2-2-5)
103-26010	การออกแบบอินเตอร์เฟซ	3 (2-2-5)
103-27001	การออกแบบร่างสื่อดิจิทัล	3 (2-2-5)

	รวม	15
--	-----	----

ชั้นปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต
300-11002	พฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนาตน (วิชาศึกษาทั่วไปเรียนรวมทั้ง 3 คณะ)	3 (3-0-6)
300-12003	ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ (วิชาศึกษาทั่วไปเรียนรวมทั้ง 3 คณะ)	3 (3-0-6)
300-11004	นันทนาการสร้างสุข (วิชาศึกษาทั่วไปเรียนรวมทั้ง 3 คณะ)	3 (2-2-5)
103-27002	การออกแบบสร้างสรรค์บรรจุภัณฑ์	3 (2-2-5)
103-27004	การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ และ 3 มิติ	3 (2-2-5)
103-26007	การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร	3 (2-2-5)
.....	..... (เลือกเสรี)	3 (2-2-5)
	รวม	21

ชั้นปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต
103-26008	การออกแบบโฆษณาและสื่อดิจิทัล	3 (2-2-5)
103-26011	การออกแบบกราฟิกเพื่อสภาพแวดล้อม	3 (2-2-5)
103-27005	การออกแบบกราฟิกเพื่อมวลชน	3 (2-2-5)
103-38001	ออกแบบนิทรรศการและการออกแบบฉากแสดง (เลือกเสรี)	3 (2-2-5)
	รวม	12

#### ภาคฤดูร้อน

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนชั่วโมง
103-27006	การปฏิบัติงานวิชาชีพ (วิชาเลือก)	300 ชั่วโมง
	รวม	300 ชั่วโมง

#### ชั้นปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต
300-13002	การคิดเชิงคณิตศาสตร์ (วิชาศึกษาทั่วไปเรียนรวมทั้ง 3 คนละ)	3 (3-0-6)
103-26012	ธุรกิจการออกแบบกราฟิก	3 (2-2-5)
103-26013	สัมมนาคอมพิวเตอร์กราฟิก	3 (2-2-5)
103-26014	การเตรียมศิลปนิพนธ์	3 (2-2-5)
	รวม	12

#### ชั้นปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต
103-26015	ศิลปนิพนธ์	6 (2-6-10)
	รวม	6

### 3.1.5 คำอธิบายรายวิชา

#### 1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

1.1 กลุ่มวิชาบังคับ กำหนดให้เรียนจำนวน 29 หน่วยกิต

1.1.1 กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ กำหนดให้เรียนจำนวน 11 หน่วยกิต ศึกษาจากรายวิชาต่อไปนี้

รหัสวิชา	รายวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
----------	---------	--

300-11001	ภูมิวัฒนธรรมศิลป์	2 (1-2-3)
-----------	-------------------	-----------

(Historical Background to the Development of Bunditpatanasilpa Institute)

ปรัชญา วิสัยทัศน์ อัตลักษณ์สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ สารัตถะของวังหน้า และวิวัฒนาการการศึกษาด้านศิลปะจากโรงเรียนพรานหลวง โรงเรียนนาฏศิลป์ โรงเรียนช่างศิลป์ สู่สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ บุคคลสำคัญของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ที่เป็นศิลปินแห่งชาติด้านทัศนศิลป์และด้านศิลปะการแสดง บรมครูและศิลปินที่มีคุณูปการต่อสถาบันการฝึกภาคสนามเพื่อสังเคราะห์องค์ความรู้เกี่ยวกับภูมิวัฒนธรรมศิลป์

Philosophy, vision, identity of Bunditpatanasilpa Institute, general knowledge of Wang-na and historical development on arts education from being Pranhluang school, Dramatic Arts School, Fine Arts School to be Bunditpatanasilpa Institute, the important people of Bunditpatanasilpa Institute who are the national artists in the field of visual arts and performing arts, masters and artists who contributed the institute, fieldwork for knowledge synthesis on historical background to the development of Bunditpatanasilpa Institute

300-11002	พฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนาตน	3 (3-0-6)
-----------	-----------------------------	-----------

(Human Behavior and Self Development)

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมของมนุษย์ องค์ประกอบและปัจจัยพื้นฐานของพฤติกรรมมนุษย์ พฤติกรรมมนุษย์ในแต่ละช่วงวัย การเข้าใจและเห็นคุณค่าของตนเองและผู้อื่น กระบวนการและวิธีการพัฒนาตน การสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคล การบริหารความขัดแย้งและการจัดการความเครียด การพัฒนาบุคลิกภาพและทักษะชีวิตในศตวรรษที่ 21 การแก้ปัญหาตามบริบทและการสร้างแรงจูงใจในการทำงาน

Concepts and theories related to human behaviors, elements and basic factors of human behaviors, human behavior in each ages, understanding and self-esteem of and others, processes and methods of self-

development, creating interpersonal relationships, conflict and stress management, personality development and life skills in the 21<sup>st</sup> century, contextual problem solving and motivation for work

### **300-11003      ความเป็นพลเมืองและปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง 3 (3-0-6)**

#### **(Citizenship Based on Sufficiency Economy Philosophy)**

ความหมาย ความสำคัญของความเป็นพลเมือง บทบาทหน้าที่ของพลเมือง ธรรมชาติของความเป็นพลเมือง การมีส่วนร่วมทางการเมือง การสร้างความตระหนักและจิตสำนึกในความเป็นไทย จิตอาสาและจิตสาธารณะ การดำเนินชีวิตบนพื้นฐานของเศรษฐกิจพอเพียง ศาสตร์พระราชา ความแตกต่างทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น การพัฒนาที่ยั่งยืนตามแนวทางประเทศไทย 4.0

Meaning, the importance of citizenship, roles of citizenship, good governance, democracy, political participation, awareness and consciousness of being Thai, volunteer spirit and public mind, living on the basis of sufficiency economy, King Bhumibol's philosophy, cultural diversity and local wisdom, sustainable development according to Thailand 4.0 guidelines

### **300-11004      นันทนาการสร้างสุข**

**3 (2-2-5)**

#### **(Recreation for Happiness)**

ความสำคัญความเป็นมา หลักการและคุณค่าของกิจกรรมนันทนาการ รูปแบบและประโยชน์ของกิจกรรมนันทนาการ การออกแบบและสร้างกิจกรรมนันทนาการที่เหมาะสมในแต่ละช่วงวัย การพัฒนาคุณภาพชีวิตและสุขภาวะ ตามหลักโภชนาการ การวางแผนแก้ปัญหาให้มีสุขภาวะที่ดี เพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข บทบาทและเทคนิคของผู้ดำเนินนันทนาการ การใช้อุปกรณ์เพื่อกิจกรรมนันทนาการ การเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ การเล่นเกม การมีมารยาทในการเล่นและกิจกรรมนันทนาการ ความมีน้ำใจนักกีฬา สามารถปฏิบัติตามกฎ กติกาของกิจกรรม

The importance and background, principles and values of recreational activities, patterns and benefits of recreational activities, design and create recreational activities suitable for each age group, development of quality of life and health according to nutrition principle, planning to solve problems in order to have good health to live happily with others role and

technique for recreation, using equipment for recreation activities, participating in recreation activities, playing games, etiquette for playing games, sportsmanship, follow by the rules, regulation of activities

**1.1.2 กลุ่มภาษาและการสื่อสาร กำหนดให้เรียน 9 หน่วยกิต**  
**ศึกษาจากรายวิชาต่อไปนี้**

รหัสวิชา	รายวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
----------	---------	--

<b>300-12001</b>	<b>ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร</b> <b>(Thai Language for Communication)</b> ความหมาย ความสำคัญและลักษณะของภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร ทั้งวัจนภาษาและ อวัจนภาษา วัฒนธรรมในการใช้ภาษา ฟังการฟัง การอ่าน การคิด การพูด การเขียนและการนำเสนอในชีวิตประจำวัน และการอาชีพ	<b>3 (3-0-6)</b>
------------------	--	------------------

Meaning, signification and features of Thai language for communication, verbal and non-verbal language, culture and using of Thai, practice listening, reading, thinking, speaking, writing and presentation in everyday life and careers

<b>300-12002</b>	<b>ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร</b> <b>(English for Communication)</b> การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน โดยใช้คำศัพท์ วลี โครงสร้างประโยค สำนวนภาษาอังกฤษที่เหมาะสม ฟังการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันและภาษาอังกฤษเพื่องานอาชีพด้านศิลปะและวัฒนธรรม	<b>3 (2-2-5)</b>
------------------	---	------------------

Listening, speaking, reading and writing by using suitable English vocabulary phrases, sentence structures, idioms, practice English for communication in everyday life and English in arts and culture career

300-12003    **ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ**    3 (2-2-5)  
**(Academic English)**

การใช้คำศัพท์ วลี โครงสร้างประโยคและสำนวนภาษาอังกฤษที่เหมาะสม เพื่อการนำเสนอในเชิงวิชาการ ฟังการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ในบริบทเชิงวิชาการ

Using suitable English vocabulary, phrases, sentence structures idioms for academic presentation purposes, practice listening, speaking, reading and writing in academic contextual

1.1.3 กลุ่มวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และเทคโนโลยี กำหนดให้เรียน  
 9 หน่วยกิต ศึกษาจากรายวิชาต่อไปนี้

รหัสวิชา	รายวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
----------	---------	--

300-13001	<b>วิทยาศาสตร์และสิ่งแวดล้อมในยุคดิจิทัล</b> <b>(Science and Environment in Digital Age)</b>	3 (3-0-6)
-----------	---	-----------

วิทยาศาสตร์ที่มีผลกระทบต่อโลกและสิ่งแวดล้อม ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อมในโลกยุคดิจิทัล ผลกระทบที่เกิดจากการกระทำของมนุษย์ต่อสิ่งแวดล้อม แนวทางการแก้ปัญหาสิ่งแวดล้อมในมิติการพัฒนาอย่างยั่งยืน ภัยพิบัติ พลังงานทดแทน การเสริมสร้างความสมดุลของสิ่งแวดล้อมที่มีผลต่อมนุษย์ในยุคดิจิทัล

The effect of science towards the world and environment, relationship between human and environment in digital age, the effect from human actions towards environment guidelines for sustainable development, disaster and renewable energy dimension, to enhance the environmental balance that effect toward human in digital age

300-13002	<b>การคิดเชิงคณิตศาสตร์</b> <b>(Mathematical Thinking)</b>	3 (3-0-6)
-----------	---	-----------



ความสำคัญของคณิตศาสตร์ และ ความรู้เบื้องต้นทางสถิติที่มีต่อการ  
พัฒนาการคิด

ของมนุษย์ รูปแบบของกระบวนการคิดเชิงคณิตศาสตร์ การคิดแบบองค์รวม การคิดเชิง  
เหตุผล การจัดการข้อมูลเพื่อการวิเคราะห์และกระบวนการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์เพื่อ  
การดำเนินชีวิตประจำวันและพัฒนาตนเอง

The importance of mathematic and statistic foundation  
towards human thinking development, patterns of mathematical thinking  
process, holistic thinking logical thinking, information management for analysis  
and mathematical problem solving process for living in everyday life and self-  
development

**300-13003 เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต 3 (2-2-5)**  
**(Information Technology for Life Long Learning)**

สารสนเทศในสังคมโลกาภิวัตน์ ความเป็นมา แนวคิด การพัฒนาเทคโนโลยี  
สารสนเทศสมัยใหม่ แหล่งให้บริการสารสนเทศ การรู้สารสนเทศ การรู้เท่าทันสื่อ กฎหมาย  
และจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ เทคนิคและวิธีการเลือกใช้ การเรียบเรียง  
และการอ้างอิงตามรูปแบบมาตรฐาน ฝึกการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการแสวงหา  
สารสนเทศในศตวรรษที่ 21 การใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อนำเสนออย่างสร้างสรรค์

Information in globalization, backgrounds, concepts,  
information technology development in modern age, sources of service  
information, knowing information, media literacy, laws and ethics related to  
information technology, techniques and selecting methods, composition and  
reference according to the standard format, practice using Information  
technology and information seeking in the 21<sup>st</sup> century, using electronic  
medias for creative presentation

**300-13004 การประยุกต์ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์และสื่อดิจิทัล 2 (1-2-3)**  
**(Application of Computer Programs and Digital Media)**

โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปสำหรับงานสำนักงาน ความรู้พื้นฐานขั้นตอน  
การออกแบบ สื่อดิจิทัล การเลือกใช้เครื่องมือเพื่อการผลิตภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว วิธีการ  
และช่องทางในการเผยแพร่สื่ออย่างสร้างสรรค์ ฝึกการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และสื่อ  
ดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์

Computer software for office, basic knowledge of digital media  
design procedures, selection of tools for producing still images methods and

ways for publication creative medias, practice in computer software and digital media in creative ways

1.2 กลุ่มวิชาเลือก กำหนดให้เรียนไม่น้อยกว่า 2 หน่วยกิต ศึกษาจากรายวิชาต่อไปนี้

รหัสวิชา	รายวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
----------	---------	--

300-11005	จริยศาสตร์เพื่อคุณภาพชีวิตในโลกยุคใหม่ (Ethics for Quality of Life in the Modern World)	2 (2-0-4)
-----------	--	-----------

ที่มาและความสัมพันธ์ระหว่างปรัชญาและจริยศาสตร์ ความหมายของจริยศาสตร์ จริยธรรม คุณธรรมและศีลธรรม การนำเหตุผลของนักปรัชญามาใช้ในการดำรงชีวิต การสร้างแนวคิด และเจตคติที่ดีต่อตนเองและสังคม การต่อต้านทุจริต และการพัฒนาตนเอง ให้เป็นผู้มีคุณธรรม จริยธรรม มีความรับผิดชอบต่อบทบาทหน้าที่

Background and relationship between philosophy and ethics, meaning of ethics, ethics, virtue and morality using the philosophers' reason for living Conceptualization and a self -positive attitude as well as society, anti-corruption and self-development to be a moral person with responsibility for roles and duties

300-11006	กฎหมายในชีวิตประจำวันและการอาชีพ (Law in Everyday Life and Career)	2 (2-0-4)
-----------	---	-----------

ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับกฎหมาย กฎหมายแพ่งและพาณิชย์ กฎหมายอาญา กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาและกฎหมายอื่นๆ ที่จำเป็นในชีวิตประจำวัน สภาพปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการใช้กฎหมายซึ่งมีผลกระทบต่อ การดำเนินชีวิต

General knowledge of laws, civil and commercial law, intellectual property criminal law and others that need to everyday life, problem conditions related to using laws that affecting towards living

**300-11007 เอเชียในโลกยุคใหม่ 2 (2-0-4)**  
**(Asia in the Modern World)**

ความเป็นมาของภูมิภาคเอเชีย พัฒนาการทางการเมือง การปกครอง เศรษฐกิจ สังคม และศิลปวัฒนธรรม ความสัมพันธ์และอิทธิพลของสหรัฐอเมริกา รัสเซีย จีน อินเดีย และญี่ปุ่นต่อเอเชียและอาเซียน การเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ สังคม การเมืองและสิ่งแวดล้อมที่มีผลกระทบต่อไทยและโลก แนวโน้มของเอเชียในโลกยุคใหม่

Background of asia, political, administrative, economic, social and cultural developments, relations and influences of the United States, Russia, China, India and Japan towards Asia and ASEAN, economic, social, political and environmental changes affecting in Thailand and the world, Asian trends in the modern world

**300-11008 ผู้ประกอบการในยุคดิจิทัล 2 (2-0-4)**  
**(Entrepreneurship in Digital Age)**

แนวคิดการเป็นผู้ประกอบการ การวางแผนเป้าหมายการทำธุรกิจ การสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อการพัฒนา การบริหารจัดการองค์กร การบริหารความสัมพันธ์ การปลูกฝังการเป็นผู้นำ การบริหารทรัพยากรมนุษย์ กลยุทธ์การสร้างความสัมพันธ์กับลูกค้า การสร้างความร่วมมือระหว่างผู้ร่วมงาน การสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อองค์กร การจัดการความขัดแย้ง ตัวอย่างความสำเร็จของผู้ประกอบการในยุคดิจิทัล

Entrepreneurial concept, business goals, creative innovation for development, organization management, relationship management, cultivating leadership, human resource management, Strategies for building relationships with customers, creating cooperation between colleagues, creating good interaction with in the organization, conflict management, examples of entrepreneurial success in digital age

**300-11009 กีฬาเพื่อสุขภาพ 2 (1-2-3)**  
**(Sports for Health)**



- 300-12006      ภาษาอังกฤษเพื่อการเตรียมพร้อมสู่งานอาชีพ      2 (1-2-3)**  
**(English for Career Preparation)**  
คำศัพท์ วลี โครงสร้างประโยคและสำนวน การใช้ภาษาอังกฤษในการสมัครงาน การอ่านโฆษณาสมัครงาน คำศัพท์ ฝึกการกรอกแบบฟอร์มใบสมัคร การเขียนจดหมายโต้ตอบ การเขียนข้อมูลส่วนบุคคลและการแนะนำตัว และการเตรียมความพร้อมเพื่อการสัมภาษณ์งาน  
Vocabulary, phrases, sentence structures and idioms, using English for application, reading for job advertisement, practice filling in application forms, correspondence, writing personal data and introducing and preparing for job interview
- 300-12007      ภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร      2 (1-2-3)**  
**(Chinese Language for Communication)**  
ความรู้พื้นฐานการออกเสียง ศัพท์ วลี ประโยคและสำนวนฝึกการฟัง การพูด การอ่าน การเขียนภาษาจีนเพื่อการสื่อสารและประโยชน์ในชีวิตประจำวัน  
Chinese language fundamental of pronunciation, vocabulary, phrases, sentences and idioms, practice Chinese listening, speaking, reading and writing for communication and useful in everyday life
- 300-12008      ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสาร      2 (1-2-3)**  
**(Japanese Language for Communication)**  
ความรู้พื้นฐานการออกเสียง ศัพท์ วลี ประโยค และสำนวน ฝึกการฟัง การพูด การอ่านการเขียนภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสารและประโยชน์ในชีวิตประจำวัน  
Japanese language fundamental of pronunciation, vocabulary, phrases, sentences and idioms, practice Japanese listening, speaking, reading and writing for communication and useful in everyday life
- 300-12009      ภาษาเกาหลีเพื่อการสื่อสาร      2 (1-2-3)**  
**(Korean Language for Communication)**

ความรู้พื้นฐานการออกเสียง ศัพท์ วลี ประโยคและสำนวนเพื่อการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนภาษาเกาหลีเพื่อการสื่อสารและประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

Korean language fundamental of pronunciation, vocabulary , phrases , sentences and idioms, practice Korean listening, speaking, reading and writing for communication and useful in everyday life

**300-12010 ภาษาอาเซียนเพื่อการสื่อสาร 2 (1-2-3)**  
**(ASEAN Languages for Communication)**

การออกเสียง ศัพท์ วลี ประโยคและสำนวนที่สำคัญเพื่อการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนภาษาอาเซียนเพื่อการสื่อสาร จากภาษาประจำชาติของประเทศในกลุ่มอาเซียนอย่างน้อยหนึ่งภาษา ยกเว้นภาษาไทย

Pronunciation, the importance of vocabulary, phrases, sentences and idioms, practice listening, speaking, reading and writing ASEAN languages for communication from National language of ASEAN countries at least one language except Thai language

**2. หมวดวิชาเฉพาะ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและสื่อสร้างสรรค์**

**2.1 กลุ่มวิชาแกน** นักศึกษาจะต้องเรียน 21 หน่วยกิต จากกำหนดกลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพ จากรายวิชาต่อไปนี้

**103-25001 พื้นฐานการออกแบบ 3 (1-4-4)**  
**(Fundamental Design)**

วาดเส้น เพื่อให้เข้าใจแนวคิด หลักทฤษฎี และองค์ประกอบต่าง ๆ ของการวาดเส้น เช่น เส้น น้ำหนัก รูปทรง พื้นผิวชนิดต่าง ๆ ฯลฯ ฝึกการรับรู้และแสดงออกด้วยเทคนิควิธีการใช้เครื่องมือและวัสดุในลักษณะต่าง ๆ เรียนรู้เกี่ยวกับการรับรู้และการแสดงออกในแง่ของความคิดสร้างสรรค์ที่กว้างขึ้น เพื่อให้สามารถนำความรู้เหล่านี้ไปประยุกต์ใช้เป็นพื้นฐานของการออกแบบ

Draw a line to understand the concept. Theoretical principles and elements of drawing lines, such as lines, weights, shapes, textures, etc., practice perception and express themselves with techniques, how to use tools and materials in different ways. Learn about perception and expression

in terms of wider creativity so that these knowledge can be applied as the basis of design.

**103-25002 ทฤษฎีการออกแบบ 3 (1-4-4)**  
**(Design Theory)**

ศิลปะพื้นฐานเกี่ยวกับความสำคัญและความสัมพันธ์ของทัศนธาตุ เรียนรู้หลักของเอกภาพการจัดภาพ เนื้อหา รูปแบบ ปฏิบัติงานโดยใช้ทัศนธาตุต่าง ๆ เช่น รูปทรง สี พื้นผิว เพื่อให้เกิดความเข้าใจถึงความสัมพันธ์ต่าง ๆ ของทัศนธาตุ กับความงามในการสร้างผลงานศิลปะ(แนวคิด เรียนรู้ทฤษฎีศิลปะพื้นฐาน เน้นเนื้อหาในส่วนที่สำคัญ ปฏิบัติงานตามทัศนธาตุ และสอดแทรกเรื่องเอกภาพของทัศนธาตุ)

Basic art on the importance and relationship of elemental perspectives Learn the core of unity, composition, content, formats. Work by using elemental perspectives such as shapes, colors, textures to understand the relationships of elemental perspectives and beauty in creating artworks (concepts) Learn basic art theory Highlight important parts of content Perform tasks according to the elemental view and intertwine with the unity of the elemental view.)

**103-25003 วาดเส้นสร้างสรรค์ 3 (1-4-4)**  
**(Creative Drawing)**

วาดเส้นและฝึกฝนเทคนิคการลงสี โดยอยู่บนพื้นฐานแนวคิด หลักทฤษฎี และองค์ประกอบต่าง ๆ ของการวาดเส้นและการลงสี และเทคนิคที่ทำให้เกิดพื้นผิวชนิดต่าง ๆ ฯลฯ ฝึกการรับรู้และแสดงออกด้วยเทคนิควิธีการใช้เครื่องมือและวัสดุในลักษณะต่างๆ เรียนรู้เกี่ยวกับการรับรู้และการแสดงออกในแง่ของความคิดสร้างสรรค์ที่กว้างขึ้น เพื่อให้สามารถนำความรู้เหล่านี้ไปประยุกต์ใช้เป็นพื้นฐานของการออกแบบกราฟิกในลักษณะที่หลากหลายต่อไป

Draw lines and practice coloring techniques based on concepts. Theories and elements of line drawing and painting, and techniques that cause different types of surfaces, etc., practice perception and expression





แนวความคิดในการออกแบบภาพประกอบและลวดลายกราฟิกของไทยแบบต่างๆ ลักษณะที่มีการใช้ตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน ศึกษารายละเอียดเชิงโครงสร้างสี รูปร่าง รูปทรง ความหมายและรูปแบบลวดลายองค์ประกอบเชิงประเพณีนิยม เพื่อนำสู่การออกแบบเชิงร่วมสมัย

Thai illustrated design ideas and patterns Characteristics that are used from the past to the present Study in detail the structure of colors, shapes. Shapes, meanings and patterns of traditional elements to bring to the fore of contemporary design.

### 103-25007 ประวัติศาสตร์กราฟิกดีไซน์และแนวโน้มสู่อนาคต 3 (2-2-5)

#### (History of Graphic Design and Trends for the Future)

ประวัติความเป็นมา วิวัฒนาการของการออกแบบกราฟิกตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์จนถึงปัจจุบัน เพื่อการคิดวิเคราะห์แนวความคิดเพื่อการออกแบบกราฟิก รวมถึงแนวโน้มของเทคโนโลยีในอนาคต ที่ตอบสนองต่อความต้องการของการตลาดและโลกที่เปลี่ยนแปลง

History The evolution of graphic design from prehistoric times to the present day For conceptual analysis for graphic design, as well as future technological trends that respond to changing market needs and a changing world.

## 2.2 กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน นักศึกษาจะต้องเรียน 48 หน่วยกิต จากรายวิชาต่อไปนี้

### 103-26001 ความคิดสร้างสรรค์เพื่อนวัตกรรมการออกแบบ 3 (2-2-5)

#### (Creative Thinking for Innovation Design)

กระบวนการคิดเพื่อสร้างสิ่งใหม่ ประยุกต์เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์ต่างๆ สื่อสารงานออกแบบกราฟิกจากแรงบันดาลใจ และก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลง สร้างนวัตกรรมที่สามารถแก้ปัญหา โดยการออกแบบ

The process of thinking to create something new, apply techniques, creativity, communicate inspiring graphic designs, and make changes. Create innovations that can be solved by design

- 103-26002 การออกแบบกราฟิกเบื้องต้น 3 (2-2-5)**  
**(Principles of Graphic Design)**  
พื้นฐานทางการออกแบบกราฟิก ทักษะการใช้อุปกรณ์เพื่องานออกแบบ  
ทำแบบร่าง จัดหน้า การจัดวางองค์ประกอบด้านงานกราฟิก และ การเขียนแบบเบื้องต้นใน  
งานกราฟิก รวมถึงการคิดวิเคราะห์เพื่อการทำงานออกแบบ  
Basics of graphic design, equipment skills for design, drafting,  
page layout, graphic composition and basic writing in graphics, as well as  
critical thinking for design work.
- 103-26003 การออกแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อการสื่อสาร 3 (2-2-5)**  
**(Creative Media Design for Communication)**  
หลักการทฤษฎีขั้นพื้นฐานของการออกแบบสื่อสารแต่ละประเภท เพื่อ  
สามารถสร้างสรรค์โครงเรื่อง วิธีเล่าเรื่อง ฉาก และการกำหนดท่าทาง รูปแบบตัวละคร และ  
เทคนิคในการปฏิบัติการเพื่อนำเสนอผลงานสื่อสร้างสรรค์ในงานสื่อสารประเภทต่างๆได้  
Basic theoretical principles of each type of communication  
design to create storylines How to tell stories, scenes, and gestures Character  
styles and operational techniques to present creative materials in different  
types of communications.
- 103-26004 การถ่ายภาพดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์ 3 (2-2-5)**  
**(Creative Digital Photography)**  
หลักการถ่ายภาพโดยใช้กล้องถ่ายภาพดิจิทัล วิธีการในการทำงานของ  
กล้องดิจิทัล การจัดแสง การวัดแสง การจัดองค์ประกอบของภาพ เรียนรู้อุปกรณ์ถ่ายภาพใน  
สตูดิโอ และการถ่ายภาพนอกสถานที่ โดยเน้นความคิดสร้างสรรค์ เพื่อนำไป ใช้ในงาน  
คอมพิวเตอร์กราฟิก  
Principles of photography using a digital camera How digital  
cameras work Lighting, metering, composition Learn studio photography and  
off-site photography equipment with an emphasis on creativity to bring. Used  
in computer graphics

**103-26005 การออกแบบตราสัญลักษณ์  
(Logo Design)**

**3 (2-2-5)**

การศึกษาค้นคว้าข้อมูล เพื่อกำหนดแนวคิดการวิเคราะห์หลักการทางการตลาด และการออกแบบกราฟิกอย่างเป็นระบบ เพื่อพัฒนาเป็นงานออกแบบได้อย่างสร้างสรรค์ เช่น การออกแบบตราสัญลักษณ์ และการใช้งานในสื่อสิ่งพิมพ์อื่นๆ การศึกษาข้อกำหนด ความสำคัญในการสร้างอัตลักษณ์ องค์กร จรรยาบรรณทางวิชาชีพ และลิขสิทธิ์เบื้องต้นทางการออกแบบกราฟิก

Research to formulate the concept of systematic analysis of marketing principles and graphic design to develop creative designs such as emblem design and other publications, studying requirements, importance in building identity, organization, professional ethics, and basic copyright in graphic design.

**103-26006 การออกแบบตัวอักษร  
(Typography Design)**

**3 (2-2-5)**

ประวัติและวิวัฒนาการของตัวอักษรจากอดีตถึงปัจจุบัน เข้าใจถึงบุคลิกของตัวอักษร โดยคำนึงถึงความชัดเจนของการสื่อความหมายในรูปแบบต่างๆ การจัดวางตัวอักษรตามความสำคัญของภาษา รวมทั้งวิธีจำแนกและเลือกใช้ตัวอักษร โดยคำนึงถึงองค์ประกอบทางการออกแบบกราฟิก ผนวกกับออกแบบตัวอักษรเชิงทดลองอย่างสร้างสรรค์สามารถนำไปใช้ในการสื่อสารสื่อประเภทอื่นๆ

History and evolution of letters from the past to the present Understand the personality of the alphabet, taking into account the clarity of various forms of descriptive representation, the placement of letters according to the importance of the language, as well as how to classify and choose letters, taking into account the exit elements, graphically combined with creative experimental font designs, can be used in other types of media communications.

103-26007      การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร      3 (2-2-5)  
(Corporate Identity Design)

ค้นคว้าข้อมูล วิเคราะห์ กำหนดแนวคิด การออกแบบเพื่อสะท้อนภาพลักษณ์ อัตลักษณ์องค์กร แนวทางปฏิบัติและการใช้งานกราฟิกอย่างเป็นระบบ พร้อมพัฒนาผลงานออกแบบอย่างสร้างสรรค์ และสามารถนำผลงานมาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบอื่นๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Research, analyze, define ideas. Designed to reflect image Corporate Identity Practices and systematic use of graphics, and develop creative designs and apply them effectively in other designs.

103-26008      การออกแบบโฆษณาและสื่อดิจิทัล      3 (2-2-5)  
(Advertising Design and Digital Media)

กิจกรรมทางการตลาดที่ใช้สื่อสมัยใหม่ ที่อยู่รอบตัวของผู้บริโภค วิเคราะห์หลักการและทฤษฎีสื่อสารการตลาด รวมถึงแนวโน้มและเทคโนโลยีและแนวโน้มงานออกแบบในอนาคต เพื่องานออกแบบกราฟิก โฆษณา โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ และการวางแผนสื่อโฆษณา และสื่อดิจิทัลประเภทต่างๆ โดยมุ่งเน้นการปลูกฝังแนวคิดจริยธรรม และจรรยาบรรณทางวิชาชีพของนักโฆษณา

Marketing activities that use modern media around consumers Analyze marketing communication principles and theories, including technology trends and future design trends, for graphic design, advertising, using creativity and planning of advertising materials and various types of digital media, focusing on growing aspects of the concepts, ethics and professional ethics of advertisers.

103-26009      การออกแบบสร้างภาพจำลอง 3 มิติ      3 (2-2-5)  
(3D Modeling Design)

ทฤษฎี และโปรแกรมในการออกแบบ รูปทรง 3 มิติเบื้องต้น โดยเน้นความรู้ ความเข้าใจ การใช้งานรูปทรงเรขาคณิต ลักษณะของพื้นผิววัตถุต่างๆ รวมถึงการจัดแสงเงาในงาน 3 มิติ และการฝึกปฏิบัติ เพื่อพัฒนารูปแบบให้มีความซับซ้อนมากขึ้น

Theory and programs in design Basic 3D shapes with an emphasis on knowledge, understanding Using geometry The characteristics of the subject surface, including shadow lighting in 3D work and practices to

develop patterns to be more complex.

**103-26010 การออกแบบอินเตอร์เฟซ 3 (2-2-5)**  
**(Visual Interface Design)**

ออกแบบหน้าสื่อดิจิทัล เช่น เว็บไซต์ จอภาพเกมส์โดยใช้ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการสื่อสาร การนำเสนอและการเลือกใช้เทคโนโลยีสร้างสรรค์ในเชิงโต้ตอบเพื่อการนำเสนอตามหลักการได้อย่างมีขั้นตอนการแก้ปัญหาตามกระบวนการเทคโนโลยีโดยใช้โปรแกรมที่ทันสมัยในการผลิตสื่อที่หลากหลายเช่น เว็บไซต์ แอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือและแท็บเล็ต หน้าจอเกมส์ รวมไปถึงสื่อแสดงข้อมูลเชิงประชาสัมพันธ์

Design digital media pages such as websites Gaming monitors using problem solving skills, critical thinking skills, communication skills, presentation and the choice of interactive creative technologies for principled presentation with a process-based solution using modern programs to produce a wide range of media such as websites. Applications on mobile phones and tablets Game screens, including publicity materials

**103-26011 การออกแบบกราฟิกเพื่อสภาพแวดล้อม 3 (2-2-5)**  
**(Environmental Graphic Design)**

ระบบภาพชี้แนวทางเพื่อการประยุกต์ใช้หลักการออกแบบกราฟิกสำหรับพื้นที่สภาพแวดล้อมภายในและภายนอก การใช้องค์ประกอบการออกแบบกราฟิก การกำหนดตำแหน่งและทิศทาง การตกแต่ง การใช้วัสดุ และขั้นตอนการติดตั้งและเทคนิคการผลิต รวมทั้งฝึกปฏิบัติการแก้ปัญหาโดยการออกแบบตราสัญลักษณ์ การใช้ตัวอักษร การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและระบบป้ายสัญลักษณ์ เพื่อให้มวลชนสามารถเดินทางไปสู่จุดหมายสถานที่ต่างๆ ตามความต้องได้

Guided image system for the application of graphic design principles for interior and external environment areas Using graphic design elements, positioning and direction, decoration Use of materials and installation procedures and production techniques, as well as practice

problem solving by designing the emblem. Using letters Use of digital technology and signage systems So that the masses can travel to their destination. Places as needed

**103-26012      ธุรกิจการออกแบบกราฟิก      3 (2-2-5)**  
**(Business Practices for Graphic Design)**  
วางแผน บริหาร จัดการ นำเสนอราคา ติดต่อธุรกิจกราฟิกกับองค์กร รวบรวมและนำเสนอผลงานอย่างมืออาชีพ เพื่อเตรียมความพร้อมสู่การทำงานในอนาคต  
Manage, present prices Contact your organization's graphics business Collect and present professional work to prepare for future work.

**103-26013      สัมมนาคอมพิวเตอร์กราฟิกและสื่อสร้างสรรค์      3 (2-2-5)**  
**(Seminar in Computer Graphic and Creative Media)**  
การนำหัวข้อทางวิชาชีพกราฟิกประเภทต่างๆ มาแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ โดยใช้หลักการและทฤษฎีทางกราฟิก โดยใช้วิธีการสัมมนาเป็นหลัก รวมทั้งการส่งเสริมความรู้ที่ทันต่อสถานการณ์ปัจจุบัน ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพ  
The use of different types of graphical topics to exchange knowledge using graphic principles and theories using seminar methods, as well as promoting knowledge that keeps up with the current situation, promoting morality, ethics and professional ethics.

**103-26014      การเตรียมศิลปนิพนธ์      3 (2-2-5)**  
**(Art Thesis Preparation)**  
การนำเสนอหัวข้อในการทำศิลปนิพนธ์ เพื่อศึกษาและจัดเตรียมข้อมูลเบื้องต้นในการออกแบบ สำหรับโครงการศิลปนิพนธ์ การกำหนดวัตถุประสงค์ ขอบเขต โครงการศึกษา การค้นคว้า การวิเคราะห์ข้อมูล การสรุปปัญหา และนำเสนอแนวทางแก้ปัญหาในการออกแบบ เพื่อขออนุมัติโครงการในการดำเนินงานการออกแบบกราฟิกขั้นต่อไป  
Presentation of the topic of making arts to study and prepare basic information in design. For arts projects, objective determination, scope of educational projects, research Data analysis To obtain project approval for the next stage of graphic design operations.

103-26015 ศิลปนิพนธ์

6 (0-12-6)

(Art Thesis)

วิชาบังคับก่อน : 103-26014 การเตรียมศิลปนิพนธ์

หมายเหตุ

นักศึกษาดำเนินการทำงานต่อเนื่องจากหัวข้อศิลปนิพนธ์การออกแบบจนถึง ส่วนของข้อมูลสนับสนุนโครงการฯ ที่ได้รับอนุมัติแล้วในวิชา 103-26014 การเตรียมศิลป นิพนธ์ ในภาคออกแบบและนำเสนอผลงานตามขั้นตอนที่ภาควิชาฯ กำหนดผลงานสุดท้าย ประกอบไปด้วยภาคงานออกแบบที่เสร็จสมบูรณ์ ภาคงานเอกสารที่สรุปผลการค้นคว้า และ ต้องนำผลงานนำเสนอต่อสาธารณะ นักศึกษาที่จะลงทะเบียนเรียนวิชานี้ต้องมีคุณสมบัติดังนี้

- 1) สอบได้วิชาชีวะเฉพาะครบทุกวิชา
- 2) วิชาเลือกเสรีต้องเรียนมาแล้วครบตามจำนวน 6 หน่วยกิต
- 3) จะต้องมีคะแนนสะสมเฉลี่ยตั้งแต่ 2.00 ขึ้นไป การวัดผลสำหรับวิชานี้ ให้ถือ ระดับคะแนนตั้งแต่ 2.00 (เกรด C ) ขึ้นไปเป็นเกณฑ์สอบผ่าน

Students continue their work from design arts to support sections of the project that have been approved in subjects 103-26014. The final assignment consists of a completed design sector. A document sector that summarizes the results of the research and must take the presentation to the public. Students who are enrolled in this subject must meet the following qualifications:

- 1) Get all specific professional exams
- 2) Free electives must be completed in 6 credits.
- 3) Must have an average points of 2.00 or higher. To measure for this subject, hold a grade of 2.00 (C grade) or higher as a passing test criteria.

**2.3 กลุ่มวิชาเลือก นักศึกษาจะต้องเรียน 15 หน่วยกิต จากรายวิชาต่อไปนี้**

103-27001 การออกแบบร่างสื่อดิจิทัล

3 (2-2-5)

(Digital Media Sketch Design)

การออกแบบกราฟิกและการร่างภาพตลอดจนทักษะการใช้อุปกรณ์ทาง ดิจิทัลเพื่องานออกแบบ ทำแบบร่าง จัดหน้า การจัดวางองค์ประกอบด้านงานกราฟิก และ การเขียนแบบเบื้องต้นในงานกราฟิก

Graphic design and sketching, as well as digital device skills for design. Sketch, page layout, graphic composition, and basic writing in graphics.

**103-27002 การออกแบบสร้างสรรค์บรรจุภัณฑ์ (Creative Packaging Design) 3 (2-2-5)**

ออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ ออกแบบโครงสร้าง รูปทรงแบบต่างๆ การวิเคราะห์ การสื่อความหมาย โดยฝึกปฏิบัติ การพัฒนารูปแบบ และแก้ไขอย่างสร้างสรรค์ ผนวกกับประโยชน์ใช้สอยที่มีกลไกที่ซับซ้อน และการเลือกใช้วัสดุที่เหมาะสม

Graphic design on packaging, structure design Different shapes, analysis, descriptive representation, practice. Creative development and editing combined with complex mechanisms and the right choice of materials.

**103-27003 ภาพประกอบเชิงสร้างสรรค์ (Creative Illustration) 3 (2-2-5)**

หลักการ ความสำคัญ ประเภท ตัวอย่างผลงานจากศิลปิน นักออกแบบ และการค้นคว้าทดลอง การตีความเนื้อหา ฝึกปฏิบัติงานด้วยเทคนิคต่างๆ ในการสร้างสรรค์ งานภาพประกอบ เพื่อค้นหาเอกลักษณ์เฉพาะตัว แล้วนำมาประยุกต์ใช้กับงานออกแบบได้

Principle Importance, genre, examples of works by artists, designers, and experimental research Content interpretation, practice with various techniques for illustrating, to find uniqueness and apply it to designs.

**103-27004 การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ และ 3 มิติ (2D and 3D Animation Design) 3 (2-2-5)**

ออกแบบผลิตสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ และ 3 มิติ การพัฒนาโครงเรื่องของบท สร้างบทบาท การนำตัวละคร ฉากหลัง ออกแบบเสียง หลากหลายเทคนิคอย่างเป็นขั้นตอน เพื่อนำเสนอ เพื่อสื่อสาร และเล่าเรื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Designed to produce 2D and 3D animation media, developing chapter storylines. Create an image chapter Bringing characters, backgrounds, sound design, a variety of techniques in stages to present, to communicate and tell stories effectively.

**103-27005 การออกแบบกราฟิกเพื่อมวลชน (Graphic for Universal Design) 3 (2-2-5)**



การศึกษาและนำแนวคิดการออกแบบเพื่อมวลชน โดยฝึกทักษะการผสมผสานหลักทฤษฎีทางการออกแบบกราฟิกและเทคโนโลยีในการออกแบบเข้าด้วยกัน เพื่อประโยชน์ในการใช้งานสำหรับทุกคน การสร้างความเท่าเทียมเป็นมาตรฐาน และสร้างสุนทรียะในการออกแบบให้เกิดความยืดหยุ่นและง่ายต่อการใช้งานอย่างหลากหลาย

Studying and bringing design ideas to the masses, practicing skills, combining graphic design theory and technology in design. For the sake of use for everyone. Ensuring equality is standardized and creates a design aesthetic that is flexible and easy to use.

**103-27006 การปฏิบัติงานวิชาชีพ (300 ชั่วโมง) 3 (0-0-40)**  
**(Professional Practice)**

พื้นความรู้ ต้องสอบผ่านวิชาหลัก ไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต และวิชาเลือก ไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต จึงขอฝึกปฏิบัติงานในหน่วยงานที่เกี่ยวข้องและได้รับการอนุมัติจากภาควิชา เพื่อศึกษาระบบการทำงานและการแก้ปัญหาโดยใช้เวลาฝึกงานไม่ต่ำกว่า 8 สัปดาห์ หรือประมาณ 300 ชั่วโมง ใช้เวลาช่วงปิดภาคการศึกษา ทั้งนี้ให้นักศึกษารับการนิเทศก่อนออกไปฝึกงาน มีการประเมินผลจากผู้ควบคุม ในส่วนของสถานประกอบการและการตรวจติดตามจากภาควิชา นักศึกษาจะต้องรายงานประจำวันให้ผู้ควบคุมงานรับรอง พร้อมทั้งทำสรุปผลการฝึกงานเป็นรูปเล่มส่งภาควิชาเมื่อสิ้นสุดระยะเวลาการฝึกงาน การวัดผลถือเกณฑ์ผ่านและไม่ผ่าน โดยไม่กำหนดระดับค่าคะแนน

Knowledge floor must pass the main course. At least 30 credits and at least 12 credits of electives, therefore, requested an internship in the relevant authorities and approved by the department. To study the work system and problem solving with at least 8 weeks or about 300 hours of internship time, the student will be allowed to receive inservice before going out for an internship. There is an evaluation from the controller. In the establishment and monitoring section from the department. Students must report daily to the supervisor and summarize the results of the internship in

the form of a submission to the department at the end of the internship period. The measurement holds the threshold passed and failed without determining the score level.

### 3. หมวดวิชาเลือกเสรี

103-38001 การออกแบบนิทรรศการและการออกแบบฉาก 3 (2-2-5)  
(Exhibition Design and Scenic Design)

หลักการและกระบวนการของการออกแบบนิทรรศการตั้งแต่การออกแบบห้องจัดแสดงงานศิลปะ นิทรรศการเคลื่อนที่ การจัดแสดงทางการค้าและเชิงพาณิชย์ ทั้งแบบชั่วคราวและถาวร โดยในกระบวนการเรียนรู้ต้องคำนึงถึงองค์ประกอบต่างๆ ตั้งแต่การวางผัง การสร้างแนวความคิด เทคนิควิธีการนำเสนอ นวัตกรรมในการจัดแสดง มาตรฐานและความปลอดภัยในการจัดการพื้นที่สาธารณะ โดยคำนึงถึงความเข้าใจและการมีส่วนร่วมของผู้เข้าชม นิทรรศการและเรียนรู้ในเรื่องการปฏิบัติงานออกแบบฉาก วิธีสร้างองค์ประกอบที่เกี่ยวข้อง เช่น การจัดแสงเสียงเครื่องแต่งกาย เพื่อสร้างบรรยากาศของงานออกแบบให้สมบูรณ์

Principles and processes of exhibition design, ranging from the design of art exhibition halls Mobile exhibitions, commercial and commercial exhibits, both temporary and permanent, in the learning process, must take into account elements ranging from planning. Conceptualization Presentation techniques, innovations in exhibits, standards and safety in public space management, taking into account the understanding and participation of exhibition visitors and learning about scene design operations. How to create related elements, such as lighting the costume sound to create a complete design atmosphere

103-38002 การออกแบบตัวละครดิจิทัล 3 (2-2-5)  
(Digital Character Design)

ทฤษฎี และหลักการของการออกแบบตัวละครดิจิทัล 2 มิติและ 3 มิติ กำหนดท่าทาง อุปนิสัย บุคลิกลักษณะ และรูปแบบตัวละคร และเทคนิคในการปฏิบัติการ เพื่อนำเสนอการออกแบบตัวละครสำหรับงานแอนิเมชันประเภทต่างๆ ได้

Theory and principles of 2D and 3D digital character design define gestures, character, personalities and character styles, and operational techniques to present character design for different types of animations.

**103-38003 การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว** **3 (2-2-5)**  
**(Motion Graphic Design)**

ทฤษฎี และโปรแกรมการออกแบบ ภาพเคลื่อนไหว แบบ 2 มิติ และ 3 มิติขั้นพื้นฐานการคิดวิเคราะห์และฝึกปฏิบัติเพื่อนำไปประยุกต์ใช้และพัฒนางานอย่างสร้างสรรค์

theories and design programs, 2D animations, and 3D Basic, critical thinking and practice to apply and develop creative work.

**103-38004 การสร้างสรรค์ภาพดิจิทัล** **3 (2-2-5)**  
**(Creative Digital Imaging)**

การสร้างสรรค์และตกแต่งภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์และหลักการจัดองค์ประกอบเพื่อประยุกต์ใช้ในงานคอมพิวเตอร์กราฟิก ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อดิจิทัลอื่นๆ

Creating and retouching images with computer programs and composition principles for application in computer graphics Both print and other digital media

**103-38005 การออกแบบแอปพลิเคชัน** **3 (2-2-5)**  
**(Application Design)**

การออกแบบและพัฒนาสื่อแอปพลิเคชันและเว็บไซต์ในรูปแบบการใช้งานที่หลากหลายเพื่อตอบสนองประสบการณ์การใช้งานทั้งแบบออนไลน์และออฟไลน์

Designing and developing a wide range of applications and websites to meet both online and offline experiences.

**103-38006 การออกแบบประสบการณ์ทางกราฟิก** **3 (2-2-5)**  
**(Experiential Graphic Design)**

การบูรณาการงานออกแบบกราฟิกในรูปแบบงานแอนิเมชัน/งานกราฟิกสื่อเชิงโต้ตอบ/กราฟิกสื่อผสมต่างๆ เพื่อสร้างประสบการณ์ใหม่ควบคู่ไปกับการตอบสนองการใช้งานของผู้บริโภคและสภาพแวดล้อม

Integrating graphic design in animation/interactive media graphics/mixed media graphics to create new experiences alongside consumer responsiveness and environment.

**103-38007      การผลิตภาพแอนิเมชัน 3 มิติ      3 (2-2-5)**

**(Production in 3D Animation)**

การคิดเรื่องย่อ ฝึกเขียนบท ออกแบบฉาก และตัวละคร การทำสตอรี่บอร์ด รวมทั้งการวางแผน การเคลื่อนไหว วัตถุ 3 มิติ ผ่านเทคนิคต่างๆ และฝึกปฏิบัติโดยใช้โปรแกรม 3มิติต่างๆ

Short story thinking, writing practice. Design scenes and characters, make storyboards, and plan, move, 3D objects through techniques and practice using 3D programs.

**103-38008      การออกแบบสื่อมัลติมีเดียเชิงโต้ตอบ      3 (2-2-5)**

**(Interactive Multimedia Design)**

การศึกษาทฤษฎี และโปรแกรมการออกแบบกราฟิกสื่อมัลติมีเดียในรูปแบบร่วมสมัย โดยวางแผนปฏิบัติงานออกแบบที่สามารถโต้ตอบกับผู้ใช้ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายในด้านการสื่อสาร ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Studying theories and programs of designing multimedia graphics in a contemporary format by planning design tasks that can interact with users to achieve their goals in communication.

**103-38009      การออกแบบกราฟิกเชิงข้อมูล      3 (2-2-5)**

**(Information Graphic Design)**

การนำข้อมูลความรู้ที่มีความสลับซับซ้อนมาสรุปเป็นสารสนเทศ ในลักษณะของภาพกราฟิกที่ออกแบบเป็นภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหวให้ดูแล้วเข้าใจง่ายในเวลารวดเร็วชัดเจน สามารถสื่อให้ผู้ชมเข้าใจความหมายของข้อมูลทั้งหมดได้ โดยไม่จำเป็นต้องมีผู้นำเสนอมาร่วมช่วยขยายความเข้าใจ โดยมีการรวบรวมข้อมูลการค้นคว้าวิธีการเล่าเรื่อง การระบุปัญหาและความต้องการ การจัดลำดับโครงสร้างข้อมูล (Creating a hierarchy) การ

ออกแบบโครงสร้างข้อมูล การเลือกรูปแบบอินโฟกราฟิก และการตรวจสอบข้อมูลและทดลองใช้

Applying complex knowledge to summary as information  
In the manner of a graphic designed as a still image or animation, it is easy to understand in a quick, clear time. It can convey to the viewer the meaning of all the information. Without the need for a presenter to help expand understanding. It collects search data on storytelling methods. Identifying problems and requirements Creating a hierarchy, data structure design Selecting infographic formats and checking data and experimenting

### 3.2 ชื่อ สกุล เลขประจำตัวประชาชน ตำแหน่งและคุณวุฒิของอาจารย์

#### 3.2.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

ที่	ชื่อ-สกุล เลขประจำตัวประชาชน	ตำแหน่ง ทางวิชาการ	คุณวุฒิ (สาขาวิชา)	สถาบัน ปีที่สำเร็จการศึกษา
1	นายทงจित อิมสำอาง	อาจารย์	ศิลปดุซฎีบัณฑิต/ นฤมิตศิลป์ Master of Fine Art in Graphic Design ครุศาสตรบัณฑิตสาขาศิลปศึกษา	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย/ 2560 Savannah College of Art & Design, USA./ 2538 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต/ 2532
2	นายสิริทัต เตชะพะโลกุล	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	ศิลปมหาบัณฑิต/ นฤมิตศิลป์ ศิลปบัณฑิต/ ทัศนศิลป์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย/ 2548 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย/ 2537
3	นายกิตติ คล้ายเอม	อาจารย์	Master of Design in Multimedia Design ศิลปบัณฑิต/นฤมิตศิลป์	Swinburne University of Technology, Melbourne, Australia./ 2547 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย/ 2537
4	นายบุญพาด ชังคะมะโน	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	ศิลปมหาบัณฑิต/ ประติมากรรม ศิลปบัณฑิต/ ประติมากรรม	มหาวิทยาลัยศิลปากร/2543 มหาวิทยาลัยเชียงใหม่/2534
5	นายบุญฤทธิ พูนพนิช	อาจารย์	ศิลปมหาบัณฑิต/ ทัศนศิลป์ ศิลปบัณฑิต/ ทัศนศิลป์	มหาวิทยาลัยศิลปากร/2546 มหาวิทยาลัยศิลปากร/2539

### 3.2.2 อาจารย์ประจำหลักสูตร

ที่	ชื่อ-สกุล เลขประจำตัวประชาชน	ตำแหน่ง ทางวิชาการ	คุณวุฒิ (สาขาวิชา)	สถาบัน ปีที่สำเร็จการศึกษา
1	นายทงจิต อิมส์อาจ	อาจารย์	ศิลปดุซฐึบัณทิต/ นฤมิตศิลป์ Master of Fine Art in Graphic Design ครุศาสตรบัณทิตสาขาศิลปศึกษา	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย/ 2560 Savannah College of Art & Design, USA./ 2538 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต/ 2532
2	นายสิริทัต เตชะพะโลกุล	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	ศิลปมหาบัณทิต/ นฤมิตศิลป์ ศิลปบัณทิต/ ทศนศิลป์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย/ 2548 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย/ 2537
3	นายกิตติ คล้ายเอม	อาจารย์	Master of Design in Multimedia Design ศิลปบัณทิต/นฤมิตศิลป์	Swinburne University of Technology, Melbourne, Australia./ 2547 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย/ 2537
4	นายบุญพาด ชังคะมะโน	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	ศิลปมหาบัณทิต/ ประติมากรรม ศิลปบัณทิต/ ประติมากรรม	มหาวิทยาลัยศิลปากร/2543 มหาวิทยาลัยเชียงใหม่/2534

ที่	ชื่อ-สกุล เลขประจำตัวประชาชน	ตำแหน่ง ทางวิชาการ	คุณวุฒิ (สาขาวิชา)	สถาบัน ปีที่สำเร็จการศึกษา
5	นายบุญฤทธิ์ พูนพนิช	อาจารย์	ศิลปมหาบัณฑิต/ ทัศนศิลป์ ศิลปบัณฑิต/ ทัศนศิลป์	มหาวิทยาลัยศิลปากร/2546 มหาวิทยาลัยศิลปากร/2539



### 3.2.3 อาจารย์ประจำภาควิชาออกแบบ

ลำดับ ที่	ชื่อ- สกุล	ตำแหน่งทาง วิชาการ	คุณวุฒิ	สถาบันที่สำเร็จการศึกษา / ปีพ.ศ.
1	นายชยากร เรืองจำรูญ ใบประกอบวิชาชีพ สถาปัตยกรรมภายใน ( ก-สน. 281 )	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์	ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต/การจัดการออกแบบภายใน ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต/การออกแบบตกแต่งภายใน วิทยาศาสตร์บัณฑิต/เทคโนโลยีสถาปัตยกรรมภายใน	มหาวิทยาลัยกรุงเทพ/2558 มหาวิทยาลัยกรุงเทพ/2550 มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา/2545
2	นายชนัส คงหิรัญ	อาจารย์	สถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต/สถาปัตยกรรมภายใน ศิลปบัณฑิต/การออกแบบตกแต่งภายใน	มหาวิทยาลัยกรุงเทพ/2561 สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์/2545
3	นายนรินทร์ อ้วนดำ ใบประกอบวิชาชีพ สถาปัตยกรรมหลัก ( ก-สธ. 8411)	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์	สถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต/สถาปัตยกรรมไทย สถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต/สถาปัตยกรรม	มหาวิทยาลัยศิลปากร/2558 มหาวิทยาลัยมหาสารคาม/2546
4	นายพงศพัศ บัวแก้ว ใบประกอบวิชาชีพ สถาปัตยกรรมภายใน ( ส-สน. 229 )	อาจารย์	ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต/เทคโนโลยีเทคนิค การศึกษา ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต/สถาปัตยกรรม บริหารธุรกิจบัณฑิต/การจัดการงานก่อสร้าง วิทยาศาสตร์บัณฑิต/เทคโนโลยีสถาปัตยกรรม	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ/2548 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง/2546 มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช/2552 สถาบันราชภัฏจันทรเกษม/2542
5	นายพิพัฒน์ จรัสเพ็ช	อาจารย์	สถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต/สถาปัตยกรรมภายใน ศิลปบัณฑิต/การออกแบบตกแต่งภายใน	มหาวิทยาลัยกรุงเทพ/2561 สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์/2559
6	นายบุญพาด ฆังคะมะโน	ผู้ช่วย	ศิลปมหาบัณฑิต/ประติมากรรม	มหาวิทยาลัยศิลปากร / 2543

ลำดับ ที่	ชื่อ- สกุล	ตำแหน่งทาง วิชาการ	คุณวุฒิ	สถาบันที่สำเร็จการศึกษา / ปีพ.ศ.
		ศาสตราจารย์	ศิลปบัณฑิต/ประติมากรรม	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ / 2534
7	นายบุญฤทธิ์ พูนพิช	อาจารย์	ศิลปมหาบัณฑิต/ทัศนศิลป์ ศิลปบัณฑิต/ทัศนศิลป์	มหาวิทยาลัยศิลปากร / 2559 มหาวิทยาลัยศิลปากร / 2556

### 3.2.4 อาจารย์พิเศษภาควิชาออกแบบ

ลำดับ ที่	ชื่อ- สกุล	ตำแหน่งทาง วิชาการ/ วิชาชีพ	คุณวุฒิ	สถาบันที่สำเร็จการศึกษา / ปี พ.ศ.
1	นายภาชิษฐ์ ณ รังสี	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์	Master of Fine Art / Graphic Design ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต/ การออกแบบนิเทศศิลป์	School of Fine Arts, Indiana University, Bloomington, USA. /2000 มหาวิทยาลัยกรุงเทพ/2538
2	นางสาวณัฐวดี ศรีชา	อาจารย์	Master of Fine Arts / Graphic Design Bachelor of Fine Arts / Graphic Design.	Savannah College of Art University,USA./2002 Michigan State University, USA./ 2000
3	นายสมบัติ สุนทรจารุ	สถาปนิก	Master of Arts/ Design Strategy and Innovation สถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต/สถาปัตยกรรม	Brunel University, London, UK./2003 มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์/ 2544
4	นายสืบสาย แสงวชิรบาล ใบประกอบวิชาชีพ สถาปัตยกรรมภายใน ( ก-สน. 883 )	อาจารย์	ศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต/ ศิลปวัฒนธรรมวิจัย ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต/การออกแบบภายใน ศิลปบัณฑิต/การออกแบบภายใน บริหารธุรกิจบัณฑิต /การจัดการงานก่อสร้าง	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ/ 2562 มหาวิทยาลัยศิลปากร/ 2555 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี/ 2550 มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช/2561
5	นางสาววิภาวี คุณาวิชา	มัณฑนากร	Master of Architecture/ Architecture	Harvard University, USA./ 2008

ลำดับ ที่	ชื่อ- สกุล	ตำแหน่งทาง วิชาการ/ วิชาชีพ	คุณวุฒิ	สถาบันที่สำเร็จการศึกษา / ปี พ.ศ.
	นนท์		Master of Interior Architecture/ Interior Architecture ครุศาสตร์บัณฑิต/ ศิลปศึกษา	Rhode Island School of Design, University, USA./ 2004 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย/ 2543
6	นางจุฬาลักษณ์ เจริญชัย ไบประกอบวิชาชีพ สถาปัตยกรรมหลัก ( ก-สถ. 1974 )	มัณฑนากร	Master of Arts/ Interior Design สถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต/สถาปัตยกรรม	THE PRATT INSTITUTE, NEW YORK, USA./1988 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย/2532

#### 4. องค์ประกอบเกี่ยวกับประสบการณ์ภาคสนาม (การฝึกงาน - หรือสหกิจศึกษา)

นักศึกษาชั้นปีที่ 3 สามารถเลือกลงทะเบียนการฝึกประสบการณ์วิชาชีพจากสถานประกอบการในระหว่างปิดภาคการศึกษาที่ 2 (ในกรณีที่มีความสนใจ โดยให้ผลการเรียนเป็น 2 แบบ คือ ผ่าน / ไม่ผ่าน)

##### 4.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้ประสบการณ์ภาคสนามความคาดหวังในผลการเรียนรู้ประสบการณ์ภาคสนามของนักศึกษา มีดังนี้

4.1.1 มีการแสดงออกถึงคุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณวิชาชีพของการสร้างสื่ออย่างถูกต้องและเหมาะสม

4.1.2 มีความเข้าใจในการนำหลักทฤษฎีไปสู่การปฏิบัติงานจริงและมีทักษะในการปฏิบัติงาน

4.1.3 สามารถประยุกต์ใช้ความรู้และประสบการณ์ในการทำงานและดำรงชีวิตได้

4.1.4 มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี

4.1.5 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศตลอดจนนวัตกรรมในการสื่อสารและการแก้ปัญหาได้

##### 4.2 ช่วงเวลา

การฝึกงานในช่วงภาคฤดูร้อนของแผนการเรียนชั้นปีที่ 3 จำนวนไม่ต่ำกว่า 8 สัปดาห์ หรือประมาณ 300 ชั่วโมงต่อเนื่องกัน

##### 4.3 สถานที่

สถานประกอบการ

#### 5. ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงการ หรืองานวิจัย

##### 5.1 คำอธิบายโดยย่อ

การประมวลองค์ความรู้ที่ได้ศึกษามาตลอดหลักสูตรมาเป็นแนวทางปฏิบัติการออกแบบสร้างสรรค์และแก้ไขปัญหาด้วยการออกแบบและตอบโต้ตามวัตถุประสงค์ในหัวข้อโครงการ ผู้เรียนต้องปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์การออกแบบภายในในช่วงระหว่างการออกแบบ และสอบการนำเสนอผลงานการออกแบบต่อคณะกรรมการศิลปนิพนธ์ที่คณะจัดตั้งขึ้น โดยงานศิลปนิพนธ์การออกแบบจะประกอบด้วยเอกสารภาคินิพนธ์ และผลงานออกแบบด้านกราฟิกดีไซน์และสื่อมัลติมีเดียที่ผู้เรียนสนใจ และต้องนำเสนอผลงานต่อสาธารณะ การดำเนินงานต้องเป็นไปตามระเบียบการทำศิลปนิพนธ์การออกแบบของคณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

##### 5.2 มาตรฐานผลการเรียนรู้

นักศึกษามีความเชี่ยวชาญทางการออกแบบกราฟิก โดยใช้หลักทฤษฎีการออกแบบกระบวนการคิดสร้างสรรค์อย่างเป็นขั้นตอน สามารถถ่ายทอดแนวความคิด รวมทั้งทักษะการใช้เครื่องมือ โปรแกรม และทำงานร่วมกับผู้อื่นในโครงการ รวมถึงสามารถเป็นต้นแบบโครงการในการพัฒนาต่อได้

1) องค์กรความรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม มีวินัย มีความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ เสียสละและมีจรรยาบรรณตามวิชาชีพ เป็นแบบอย่างที่ดี เคารพกฎ ระเบียบ และข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กรและสังคม

2) องค์กรความรู้ด้านความสามารถตามวิชาชีพและความชำนาญในการปฏิบัติโดยครอบคลุมทฤษฎี และหลักการทางออกแบบ

3) องค์กรความรู้ด้านทักษะทางปัญญา มีกระบวนการทางความคิด กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะ และแก้ปัญหา อย่างเป็นระบบ

4) องค์กรความรู้ด้านการออกแบบสื่อต่างๆ เพื่อสื่อสารกับผู้ใช้งาน รู้จักเลือกใช้ประเภทของสื่อและเทคโนโลยีต่างๆ ให้เหมาะสมกับงาน เข้าใจผลดีผลเสียของในการทำงานออกแบบสื่อต่างๆ และสามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้ถูกวิธี และรู้จักการแก้ปัญหา

5) องค์กรความรู้ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ความสามารถในการพิจารณาเลือกใช้ข้อมูลสารสนเทศด้วยความถี่รู้เพื่อการศึกษาค้นคว้าและพัฒนาตนเอง ความสามารถในการสื่อสารกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ

### 5.3 ช่วงเวลา

นักศึกษาเริ่มทำโครงการศิลปนิพนธ์ในภาคการศึกษาที่ 1-2 ของชั้นปีที่ 4 หากไม่เสร็จสิ้นคณะกรรมการสอบศิลปนิพนธ์อาจพิจารณาให้ดำเนินการโครงการต่อเนื่อง โดยให้ผลการเรียน IP ในภาคการศึกษานั้นๆ แต่รวมระยะเวลาเรียนทั้งหลักสูตรต้องไม่เกิน 8 ปีการศึกษา

### 5.4 จำนวนหน่วยกิต

6 หน่วยกิต

### 5.5 การเตรียมการ

เพื่อเป็นการเตรียมการให้คำแนะนำและช่วยเหลือทางด้านวิชาการแก่นักศึกษาและได้ศึกษาตัวอย่างผลงาน ทั้งภายในสถาบัน และต่างสถาบัน และนำมาพัฒนาปรับปรุงโครงการให้ทันสมัย ภาควิชาฯ ได้กำหนดขั้นตอนและขอบเขตในการดำเนินงานเพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาโครงการออกแบบในรายวิชา 103-26014 การเตรียมศิลปนิพนธ์และ 103-26015 ศิลปนิพนธ์ ดังนี้

ขั้นตอนในการดำเนินงานในวิชา 103-26014 การเตรียมศิลปนิพนธ์ ชั้นปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 1

- 1) Topic Proposal - กำหนดหัวข้อโครงการฯ และเลือกอาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์
- 2) 1<sup>st</sup> Programming and Analysising - นำเสนอชั้นข้อมูลโครงการและการวิเคราะห์ข้อมูลครั้งแรกต่อคณะกรรมการฯ
- 3) 2<sup>nd</sup> Programming and Analysising - นำเสนอชั้นข้อมูลโครงการและการวิเคราะห์ข้อมูลครั้งที่สองต่อคณะกรรมการฯ
- 4) Schematic and Conceptual Design - นำเสนอการสังเคราะห์ข้อมูลและวางโครงร่างการออกแบบต่อคณะกรรมการฯ
- 5) Thesis Proposal Writing - จัดทำเอกสารโครงร่างศิลปนิพนธ์

ขั้นตอนในการดำเนินงานในวิชา 103-26015 ศิลปนิพนธ์ ชั้นปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 2

- 1) Preliminary Design - นำเสนอการออกแบบขั้นต้นต่อคณะกรรมการ
- 2) Design Selection - นำเสนอทางเลือกต่างๆในการออกแบบต่อคณะกรรมการ
- 3) Design Development - นำเสนอการออกแบบขั้นพัฒนาครั้งที่ 2 ต่อคณะกรรมการ
- 4) Final Design & Presentation - นำเสนองานออกแบบขั้นสมบูรณ์ต่อคณะกรรมการ
- 5) Exhibition - นำเสนอผลงานออกแบบสู่สาธารณะ
- 6) Thesis Writing - จัดทำเอกสารศิลปะนิพนธ์

### 5.6 กระบวนการประเมินผล

1) เมื่อโครงร่างศิลปนิพนธ์ได้รับอนุมัติแล้ว ให้คณะกรรมการประจำคณะศิลปวิจิตรจัดทำประกาศหัวข้อศิลปนิพนธ์ ชื่อผู้ทำศิลปนิพนธ์ พร้อมชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์เผยแพร่ต่อไป

2) คณะกรรมการสอบศิลปนิพนธ์ต้องมีจำนวนอย่างน้อย 4 คน แต่ไม่เกิน 8 คน ซึ่งประกอบด้วยประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตร หรือผู้ที่ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตรมอบหมายทำหน้าที่เป็นประธาน อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์หรืออาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ร่วม (ถ้ามี) เป็นกรรมการ

3) ในวันสอบศิลปนิพนธ์ คณะกรรมการสอบศิลปนิพนธ์ จะต้องประกอบด้วยประธานกรรมการ อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ และกรรมการอื่น ๆ อย่างน้อย 2 คน มาดำเนินการสอบ จึงจะถือว่าการสอบนั้นมีผลสมบูรณ์ ถ้ากรรมการมาดำเนินการสอบไม่ครบตามจำนวนและองค์ประกอบดังกล่าวข้างต้น ให้เลื่อนการสอบออกไป

4) การประเมินผลศิลปนิพนธ์ ให้เป็นดังนี้

ดีเยี่ยม (Excellent)

ดี (Good)

ผ่าน (Pass)

ตก (Fail)

## หมวดที่ 4 ผลการเรียนรู้ กลยุทธ์การสอนและการประเมินผล

### 1. การพัฒนาคุณลักษณะพิเศษของนักศึกษา

คุณลักษณะพิเศษ	กลยุทธ์หรือกิจกรรมของนักศึกษา
1. มีภาวะผู้นำ มีความรับผิดชอบ มีวินัยในตนเอง และ สามารถทำงานเป็นหมู่คณะ	1. ทุกรายวิชาที่กำหนดให้นักศึกษาทำงานเป็นกลุ่มโดยหมุนเวียนกันเป็นผู้นำในการดำเนินกิจกรรมทั้งนี้ทุกคนต้องมีส่วนร่วมในการนำเสนอ งาน เพื่อฝึกให้นักศึกษาได้สร้างภาวะผู้นำและผู้ตามที่ดีในหมู่คณะ 2. มีเจตนาที่จะสร้างวินัยในตนเอง เช่น การเข้าเรียนตรงเวลา การเข้าเรียนอย่างสม่ำเสมอ การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
2. มีความสามารถด้านการสื่อสารทั้งภาษาไทย และ ภาษาอังกฤษ	1. กำหนดให้นักศึกษาเรียนโดยใช้ภาษาไทยในการสื่อสาร และเรียนรายวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสารและภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2. มีกิจกรรมที่มอบหมายให้นักศึกษาได้ใช้ภาษาในการติดต่อสื่อสารทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศ
3. สามารถทำการวิเคราะห์ /สังเคราะห์ อย่างมีเหตุผลและมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	1. กำหนดให้มีการแสดงผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์/สังเคราะห์ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และความกล้าแสดงออก
4. มีบุคลิกและจริยวัตรที่งดงาม	1. มีข้อตกลงในการปฏิบัติตนด้านบุคลิกภาพการแต่งกาย กิริยามารยาท วัฒนธรรมการพูด และการวางตัว

### 2. การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละด้าน

#### 1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

##### 1.1) ด้านคุณธรรม จริยธรรม

##### 1.1.1) ผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

- 1) รับผิดชอบ มีวินัย สามัคคี
- 2) ซื่อสัตย์ สุจริต
- 3) เคารพสิทธิ เคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์
- 4) เป็นแบบอย่างที่ดีของสังคม มีจิตสาธารณะ

##### 1.1.2) กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

สังคม สิ่งแวดล้อม

- 1) กำหนดให้มีรายวิชาเกี่ยวกับคุณธรรม จริยธรรมและความรับผิดชอบต่อ
- 2) สอดแทรกคุณธรรมและจริยธรรมในเนื้อหาวิชาต่างๆ
- 3) สอนโดยใช้กรณีศึกษาและอภิปรายร่วมกัน
- 4) บรรยายพิเศษโดยผู้มีความรู้และประสบการณ์
- 5) แสดงออกเป็นแบบอย่างที่ดีโดยผู้สอน
- 6) มอบหมายการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเป็นรายบุคคล/กลุ่ม
- 7) จัดกิจกรรมเสริมและพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม
- 8) การเรียนรู้จากสถานการณ์จริง
- 9) จัดกิจกรรมส่งเสริมเรื่องความรับผิดชอบต่อทั้งในและนอกชั้นเรียน

### 1.1.3) กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

ผู้สอน

และประสบการณ์จากสังคมเป็นกรณีศึกษา

กำหนด

แสดงออก

- 1) ประเมินจากผลการสอบในรายวิชาที่เกี่ยวข้อง
- 2) ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมระหว่างผู้เรียน และระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน
- 3) ประเมินจากบันทึกประสบการณ์ของนักศึกษาจากการเรียนในชั้นเรียน
- 4) ประเมินจากภาระงานที่ได้รับมอบหมาย เป็นรายบุคคล/กลุ่ม
- 5) ประเมินจากการตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียน และการส่งงานตาม
- 6) ประเมินจากการนำเสนอข้อคิดทางคุณธรรม จริยธรรม ให้อภิปรายหรือ

## 1.2) ด้านความรู้

### 1.2.1) ผลการเรียนรู้ด้านความรู้

การบูรณาการความรู้ด้านสิ่งแวดล้อม สังคม เศรษฐกิจ และประเด็นปัญหาระดับโลก ด้วยวิธีการเชิงระบบในหัวข้อต่อไปนี้

- 1) มีความรู้อย่างกว้างขวางในหลักการและทฤษฎีองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้อง
- 2) สามารถวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ
- 3) สามารถนำความรู้ หลักการ ทฤษฎีไปประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม
- 4) สามารถบูรณาการความรู้และศาสตร์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม

### 1.2.2) กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านความรู้

สัมพันธ์กัน

- 1) การบรรยาย อภิปรายในการให้ความรู้ของศาสตร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง
- 2) การสอนแบบบูรณาการความรู้ของศาสตร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน



- 3) การสอนโดยใช้เทคโนโลยีการศึกษา
- 4) การทำแผนที่ความคิด
- 5) การวิเคราะห์หาสาเหตุของปัญหาและการคิดวิธีแก้ปัญหา
- 6) การสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- 7) การทำรายงานโครงงาน
- 8) การระดมสมองเพื่อการเรียนรู้ ตลอดจนการนำไปประยุกต์ใช้
- 9) การเข้าร่วมกิจกรรมหรือศึกษาดูงานนอกสถานที่
- 10) การสอนแบบสาธิต การฝึกปฏิบัติ
- 11) การทบทวนวรรณกรรมและสรุปเป็นองค์ความรู้
- 12) การถ่ายทอดประสบการณ์โดยผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญ ผู้รู้
- 13) การบรรยายเชิงปฏิสัมพันธ์
- 14) การเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน

### 1.2.3) กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านความรู้

- 1) การทำรายงานและการนำเสนอ
- 2) การประเมินผลสัมฤทธิ์โดยการสอบ
- 3) การวิเคราะห์กรณีศึกษา
- 4) การทำแบบฝึกหัด

## 1.3) ด้านทักษะทางปัญญา

### 1.3.1) ผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

- 1) มีความคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ แก้ปัญหาอย่างมีวิจารณญาณ
- 2) มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
- 3) บูรณาการและประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อการพัฒนาตนเองเชื่อมโยงสู่สังคม

### 1.3.2) กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

- 1) การอภิปรายกลุ่มและการนำเสนอ โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- 2) การสอนที่เน้นผู้เรียนโดยใช้ปัญหาเป็นหลัก
- 3) การระดมสมองและกระตุ้นให้ผู้เรียนสรุปความรู้และความคิดจากที่ได้เรียน
- 4) การแสดงบทบาทสมมติ
- 5) การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้นักศึกษาได้ฝึกวิเคราะห์
- 6) การลงมือปฏิบัติการแก้ปัญหาด้วยการทำโครงงาน/วิจัยเป็นฐาน
- 7) การจัดกิจกรรมส่งเสริมให้มีความคิดสร้างสรรค์
- 8) การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทัศนคติเชิงบวก
- 9) การมอบหมายงานการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองรายบุคคลและรายกลุ่ม

- 10) การศึกษาดูงานนอกสถานที่
- 11) การถ่ายทอดประสบการณ์จากผู้เชี่ยวชาญ ผู้รู้
- 12) การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ปัญหาต่างๆ
- 13) การเรียนรู้แบบสืบสอบ
- 14) การเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง

### 1.3.3) กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

- 1) การประเมินผลการคิดวิเคราะห์แก้ปัญหา
- 2) การจัดระบบความคิด
- 3) การนำเสนอรายงาน
- 4) การวิเคราะห์กรณีศึกษา
- 5) โครงงาน/ผลงาน/งานวิจัย/นวัตกรรม
- 6) การทดสอบ/สอบ เกี่ยวกับระบบความคิด ความเชื่อมโยงและเหตุผลทั้ง

ในระหว่างเรียนและปลายภาค

- 7) การมีส่วนร่วมในการวิเคราะห์ปัญหาและเสนอแนวทาง
- 8) การประเมินโดยนักศึกษาประเมินตนเอง เพื่อน อาจารย์ประเมิน
- 9) การสอบข้อเขียนและสอบปฏิบัติ

### 1.4) ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

#### 1.4.1) ผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

- 1) มีมนุษยสัมพันธ์ มุมมองเชิงบวก
- 2) ทำงานเป็นทีม เป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี
- 3) สามารถบริหารจัดการแก้ปัญหา

#### 1.4.2) กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

- 1) การมอบหมายให้ทำงานเป็นกลุ่ม และแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบโดยหมุนเวียนกันไป
- 2) การศึกษาดูงาน
- 3) การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรในเรื่องภาวะผู้นำ ผู้ตามที่ดี
- 4) การเปิดโอกาสให้แสดงความคิดเห็นและรับฟังความคิดเห็นแบบสะท้อนกลับ
- 5) การบรรยาย อภิปราย ยกตัวอย่างผลกระทบในเรื่องสิทธิเสรีภาพ
- 6) ฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับการเคารพสิทธิของผู้อื่น ความแตกต่างของบุคคล  
เคารพหลักความเสมอภาค การเคารพกติกา
- 7) การเรียนแบบมีส่วนร่วมปฏิบัติการ และการมีผู้นำแบบมีส่วนร่วมในการ  
นำเสนองานวิชาการ

8) การเรียนรู้แบบร่วมมือ

#### 1.4.3) กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ

- 1) ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรม ในการเรียนแบบร่วมมือ
- 2) ประเมินความสามารถในการแสดงออกในบทบาทผู้นำ ผู้ตามใน สถานการณ์ต่างๆ
- 3) ประเมินจากการมีส่วนร่วม การยอมรับเรื่องการใช้สิทธิเสรีภาพ
- 4) ประเมินจากผลงาน รายงานที่ได้รับมอบหมาย

#### 1.5) ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยี

##### 1.5.1) ผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้ เทคโนโลยี

- 1) ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารอย่างเหมาะสมและมี ประสิทธิภาพ
- 2) ใช้ภาษาไทยและภาษาต่างประเทศในการสื่อสาร
- 3) วิเคราะห์ข้อมูลข่าวสารเชิงตัวเลขและภาษาจากเอกสารและแหล่งความรู้ อื่น

##### 1.5.2) กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยี

- 1) การบรรยาย อภิปราย
- 2) การจัดประสบการณ์เรียนรู้จากสถานการณ์จริง
- 3) การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง การนำเสนองานโดยบูรณาการเทคโนโลยี ดิจิทัล
- 4) การใช้กรณีศึกษาเชิงคณิตศาสตร์ สถิติ เก็บรวบรวมข้อมูลและนำเสนอ ข้อมูล
- 5) การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน
- 6) การฝึกฝนเทคนิค และทักษะการคิดคำนวณจากตัวอย่าง

##### 1.5.3) กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การ สื่อสารและการใช้เทคโนโลยี

- 1) การประเมินผลงาน โครงการ รายงานที่ได้รับมอบหมาย
- 2) การประเมินทักษะการสื่อสาร การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน
- 3) การประเมินผลสัมฤทธิ์ในการสอบข้อเขียนและสอบปฏิบัติ
- 4) การประเมินผลจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

## 2) หมวดวิชาหลัก

### 2.1) ด้านคุณธรรม จริยธรรม

#### 2.1.1) ผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรมจริยธรรม

- 1) ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย และมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
- 2) มีทัศนคติที่เปิดกว้าง ยอมรับฟังแนวคิดของผู้อื่น
- 3) มีจิตอาสา จิตสำนึกสาธารณะ

#### 2.1.2) กลยุทธ์การสอน

- 1) กำหนดให้เป็นวัฒนธรรมองค์กรที่ปลูกฝังความมีระเบียบ วินัย เคารพในกฎระเบียบของสถาบันฯ เช่น การเข้าชั้นเรียนตรงเวลา การแต่งกาย การอ่อนน้อมถ่อมตน การยกย่องผู้ทำดีให้สาธารณชนได้รับรู้หรือโดยการให้รางวัลตามโอกาสและความเหมาะสม
- 2) กำหนดให้ทุกรายวิชาสอดแทรกสาระและกิจกรรมการเรียนการสอนให้ผู้เรียนเกิดความตระหนักในคุณค่าของคุณธรรม จริยธรรมและลักษณะอันพึงประสงค์ของคนดี
- 3) จัดการเรียนการสอนที่เน้นปฏิบัติเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจอย่างลึกซึ้งในคุณธรรมที่ต้องการปลูกฝัง
- 4) จัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรตามโอกาสอันควรเพื่อเน้นย้ำให้ผู้เรียนเข้าใจเข้าถึงคุณธรรม จริยธรรมที่ต้องปลูกฝังบ่มเพาะให้ปรากฏในตัวผู้เรียนอย่างเป็นรูปธรรม

#### 2.1.3) กลยุทธ์การประเมิน

- 1) ประเมินจากการตรงเวลาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงาน และการเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษา
- 2) ประเมินจากการมีวินัยและการให้ความร่วมมือในการเข้าร่วมกิจกรรม
- 3) ประเมินจากการกระทำทุจริตในการคัดลอกผลงานการออกแบบของผู้อื่นและการสอบ
- 4) ประเมินจากความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบต่อผลงาน การสอบ และงานที่ได้รับมอบหมาย

### 2.2) ด้านความรู้

#### 2.2.1) ผลการเรียนรู้ด้านความรู้

- 1) รอบรู้ในศาสตร์ทางศิลปกรรม และศาสตร์อื่นที่เกี่ยวข้อง

2) มีความสามารถในการค้นคว้า แก้ปัญหาและพัฒนาทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ อย่างเป็นระบบ

3) มีความรู้ในทางศิลปะที่สัมพันธ์กับบริบททางสังคม ภูมิปัญญาและวัฒนธรรม

4) มีความรู้เกี่ยวกับมาตรฐานหรือธรรมเนียมปฏิบัติในการประกอบวิชาชีพด้านศิลปกรรมศาสตร์ในสาขาวิชาที่ศึกษา

### 2.2.2) กลยุทธ์การสอน

ใช้การเรียนการสอนหลากหลายรูปแบบ โดยเน้นเนื้อหาทั้งทางด้านปฏิบัติและทฤษฎี ทั้งนี้ให้เป็นไปตามลักษณะของรายวิชาตลอดจนเนื้อหาสาระของรายวิชานั้นๆ นอกจากนี้ยังจัดให้มีการเรียนรู้จากสถานการณ์จริง หรือเชิญผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ตรงสาขาวิชา ออกแบบกราฟิก และศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องมาเป็นวิทยากรพิเศษเฉพาะเรื่อง เพื่อเพิ่มพูนความรู้ในสาขาวิชาออกแบบกราฟิกอย่างรอบด้าน และสอดคล้องกับสภาพการณ์ปัจจุบัน

### 2.2.3) กลยุทธ์การประเมิน

1) ประเมินจากผลงาน / รายงาน ตามหัวข้อ / โครงการ ที่รายวิชากำหนด  
2) ประเมินจากการอภิปราย/การนำเสนอรายงาน / การนำเสนอผลงาน เป็นรายบุคคลและกลุ่มย่อย

3) การสอบกลางภาคเรียนและปลายภาคเรียน

## 2.3) ด้านทักษะทางปัญญา

### 2.3.1) ผลการเรียนรู้ด้านทักษะปัญญา

1) สามารถค้นคว้า รวบรวม และประเมินข้อมูล จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย อย่างมีวิจารณญาณ

2) สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ และเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์

3) สามารถบูรณาการความรู้กับศาสตร์อื่นเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางวิชาการและวิชาชีพได้

4) มีความคิดสร้างสรรค์ และมีปฏิภาณไหวพริบในการสร้างผลงาน

### 2.3.2) กลยุทธ์การสอน

การเรียนรู้แบบการสัมมนา / การอภิปรายกลุ่ม โดยให้นักศึกษาได้มีส่วนร่วม เพื่อ

พัฒนาทักษะทางปัญญา และการเรียนรู้จากประสบการณ์ / สถานการณ์จริง

### 2.3.3) กลยุทธ์การประเมิน

1) ประเมินจากผลงาน / รายงาน ตามหัวข้อ / โครงการ ที่รายวิชากำหนด

2) ประเมินจากการอภิปราย / การนำเสนอรายงาน / การนำเสนอผลงาน เป็นรายบุคคลและกลุ่มย่อย

3) การสอบกลางภาคเรียนและปลายภาคเรียน

#### 2.4) ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

##### 2.4.1) ผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

1) มีภาวะผู้นำ เข้าใจบทบาทหน้าที่ของตนเอง รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และมนุษยสัมพันธ์ที่ดี

2) มีความรับผิดชอบต่องานของตนเอง และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3) สามารถแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล ตรงไปตรงมา และเคารพในความคิดเห็นที่แตกต่าง

##### 2.4.2) กลยุทธ์การสอน

จัดการเรียนการสอนโดยสอดแทรกการทำงานเป็นกลุ่ม เพื่อพัฒนาความสามารถในการวางแผนและดำเนินงานร่วมกัน ตลอดจนมีการสอนที่เน้นการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน และผู้เรียนกับผู้เรียน

##### 2.4.3) กลยุทธ์การประเมิน

ประเมินผลจากพฤติกรรมของนักศึกษาในชั้นเรียน เช่น การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนร่วมชั้นเรียน มีความสามารถในการทำงานเป็นทีม

#### 2.5) ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

##### 2.5.1) ผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

1) มีความสามารถในการพูด การฟัง และการเขียน ในชั้นเรียน เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสาร กับสาธารณชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2) มีความสามารถในการเลือกและใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและฐานข้อมูลเพื่อศึกษา และช่วยในการสร้างสรรค์งานออกแบบตกแต่งภายในได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3) มีความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้เชิงตัวเลข หรือเทคโนโลยีที่เหมาะสมสำหรับงาน

### 2.5.2) กลยุทธ์การสอน

- 1) จัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการวิเคราะห์งานสร้างสรรค์เป็นรายบุคคล และเป็นกลุ่ม เพื่อฝึกทักษะการสื่อสาร ทั้งการพูด การฟัง และการเขียน
- 2) จัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เลือก และใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อได้มาซึ่งฐานข้อมูล เพื่อการศึกษา และการสร้างสรรค์งานออกแบบกราฟิกได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### 2.5.3) กลยุทธ์การประเมิน

ประเมินผลงานตามกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียน เรื่องความสามารถในการสื่อสาร และในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อได้มาซึ่งฐานข้อมูลเพื่อการศึกษา และการสร้างสรรค์งานออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย

### 2.6) ด้านทักษะพิสัยผลการเรียนรู้ด้านทักษะพิสัย

- 1) มีทักษะปฏิบัติและความชำนาญในวิชาชีพ
- 2) สามารถสร้างสรรค์ผลงานด้านศิลปะตามกระบวนการวิจัย
- 3) ประยุกต์ใช้ความรู้ทางวิชาชีพอย่างเหมาะสม
- 4) สามารถบริหารจัดการด้านศิลปะการออกแบบ

#### 2.6.1) กลยุทธ์การสอน

- 1) จัดการเรียนการสอนที่เน้นการใช้หลักวิชาควบคู่กับความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ เพื่อให้ นักศึกษาเข้าใจ และมีความสามารถในการใช้ทักษะเชิงสร้างสรรค์ถ่ายทอดความคิดและจินตนาการของตนผ่านผลงานการออกแบบ
- 2) ส่งเสริมการค้นคว้า และค้นหาลักษณะเฉพาะตนอย่างอิสระ แล้วแสดงออกตาม กระบวนการสร้างสรรค์อย่างพิถีพิถัน และประณีต ละเอียดอ่อน

#### 2.6.2) กลยุทธ์ การประเมิน

ประเมินตามคุณภาพของผลงานที่นักศึกษาสร้างขึ้นตามองค์ประกอบของศิลปะ ทักษะฝีมือ และแนวความคิด โดยการนำเสนอผลงานและแนวความคิดของนักศึกษา มีการวิพากษ์วิจารณ์ วิเคราะห์ และเสนอแนะ เพื่อให้เกิดการพัฒนาผลงานต่อไป

### 3. แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

#### 1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

หมวดวิชาศึกษาทั่วไป			มาตรฐานการเรียนรู้																	
			1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม				2. ด้านความรู้				3. ด้านทักษะทาง ปัญญา			4. ด้านทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบ			5. ด้านทักษะการ วิเคราะห์เชิง ตัวเลข การสื่อสารและ การใช้เทคโนโลยี			
ลำดับ	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	1.1	1.2	1.3	1.4	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3	
1	300-11001	ภูมิทัศน์พัฒนาศิลป์*	●						●			○	●		○	●	○		●	
2	300-11002	พฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนาตน*		●			●	●							●		●	○	●	
3	300-11003	ความเป็นพลเมืองและปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง*		○	●	●		○	●		●	●	○	●	●	○	●		●	
4	300-11004	นันทนาการสร้างสุข*		○	●	○		○	●	○		○	●		○	●	○	●		
5	300-11005	จริยศาสตร์เพื่อคุณภาพชีวิตในโลกยุคใหม่		●		●	●	○	●			●	○		○		●		○	
6	300-11006	กฎหมายในชีวิตประจำวันและการอาชีพ				●	●	●	○			●					●		●	
7	300-11007	เอเชียในโลกยุคใหม่			○	●		○	●	○		●	○			●	○		●	
8	300-11008	ผู้ประกอบการในยุคดิจิทัล	○	●			○	●				●	●			○	●	●	●	
9	300-11009	กีฬาเพื่อสุขภาพ				●	●					●				●			●	
10	300-12001	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร*		●				○		●		●	○		○		●		○	
11	300-12002	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร*				●			○	●		●					●			
12	300-12003	ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ*				●			○	●		●					●			
13	300-12004	วรรณกรรมไทยร่วมสมัย		●	○	○		○	●			●	○		●		○		●	



หมวดวิชาศึกษาทั่วไป			มาตรฐานการเรียนรู้																	
			1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม				2. ด้านความรู้				3. ด้านทักษะทาง ปัญญา			4. ด้านทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบต่อ			5. ด้านทักษะการ วิเคราะห์เชิง ตัวเลข การสื่อสารและ การใช้เทคโนโลยี			
ลำดับ	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	1.1	1.2	1.3	1.4	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3	
14	300-12005	วรรณคดีไทยศึกษา				●		○	●			●			●					●
15	300-12006	ภาษาอังกฤษเพื่อการเตรียมพร้อมสู่งาน อาชีพ		●			●					●						●		
16	300-12007	ภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร				●				●			●						●	
17	300-12008	ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสาร				●				●			●						●	
18	300-12009	ภาษาเกาหลีเพื่อการสื่อสาร				●				●			●						●	
19	300-12010	ภาษาอาหรับเพื่อการสื่อสาร				●				●			●						●	
20	300-13001	วิทยาศาสตร์และสิ่งแวดล้อมในยุคดิจิทัล*				●	●		○		○	●	○	○			○	●		●
21	300-13002	การคิดเชิงคณิตศาสตร์*				●		●				●						●		
22	300-13003	เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ตลอด ชีวิต*		○		●		●				●					●	●		○
23	300-13004	การประยุกต์ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์และ สื่อดิจิทัล		○		●	○	●				●	●					●	○	

หมายเหตุ

\* หมายถึง วิชาบังคับ

ลำดับที่ 1 – 9 กลุ่มมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ลำดับที่ 10 – 19 กลุ่มภาษาและการสื่อสาร ลำดับที่ 20 – 23 กลุ่มวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์และ  
เทคโนโลยี เป็นไปตามการจัดการเรียนการสอนของคณะศิลปวิจิตรร่วมกับฝ่ายวิชาการของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและสื่อสร้างสรรค์

หมวดวิชาเฉพาะ

● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

หมวดวิชาเฉพาะ			1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม			2. ด้านความรู้				3. ด้านทักษะทางปัญญา				4. ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ			5. ด้านทักษะวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ			6. ด้านทักษะพิสัย (เฉพาะวิชาหลักสาขา)			
			1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	3.4	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3	6.1	6.2	6.3	6.4
		ชื่อรายวิชา																					
		1. กลุ่มวิชาชีพพื้นฐาน																					
1.1	103-25001	พื้นฐานการออกแบบ				●			○	●				●								●	
1.2	103-25002	ทฤษฎีการออกแบบ				●			○	●				●			●				●		
1.3	103-25003	วาดเส้นสร้างสรรค์	●			●			○		●		●			●	●		○		●		
1.4	103-25004	กระบวนการออกแบบกราฟิก	●			●			○	●		●				●	●		○		●		
1.5	103-25005	สุนทรียศาสตร์ทางการออกแบบ		●			●				●				●		●				●		
1.6	103-25006	การออกแบบกราฟิกทางวัฒนธรรมไทย		●	○		●				●	●	●		●			●			●		
1.7	102-21007	ประวัติศาสตร์กราฟิกดีไซน์และแนวโน้มสู่ออนาคต		●	○		●				●				●		●				●		

หมวดวิชาเฉพาะ			1. ด้าน คุณธรรม จริยธรรม			2. ด้านความรู้				3. ด้านทักษะทาง ปัญญา				4. ด้านทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ			5. ด้านทักษะ วิเคราะห์เชิง ตัวเลข การ สื่อสารและการ ใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ			6. ด้านทักษะพิสัย (เฉพาะวิชาหลักสาขา)				
ลำดับ	รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	3.4	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3	6.1	6.2	6.3	6.4	
		<b>2. กลุ่มวิชาหลัก</b>																						
2.1	103-26001	ความคิดสร้างสรรค์เพื่อ นวัตกรรมการออกแบบ	●		○	●						●	●	○		●	●				●			
2.2	103-26002	การออกแบบกราฟิกเบื้องต้น	●			●				●		●				●			●	●				
2.3	103-26003	การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ เพื่อการสื่อสาร	●		○	●			●	●	●		●			●			●	●				
2.4	103-26004	การถ่ายภาพดิจิทัลเชิง สร้างสรรค์	●		○		●		●	●	●		●		○	●			●	●				
2.5	103-26005	การออกแบบตราสัญลักษณ์		●				●	●	●	○	●	●	○		●		●		●				
2.6	103-26006	การออกแบบตัวอักษร		●				●	●	●	○	●	●			●		●		●				
2.7	103-26007	การออกแบบอัตลักษณ์ องค์กร	●			●			●	●	●		●			●	●			●				
2.8	103-26008	การออกแบบโฆษณาและสื่อ ดิจิทัล	●					●	●	●	○		●	●				●		●				
2.9	103-26009	การออกแบบสร้างภาพ จำลอง 3 มิติ		●		●				●		●	●			●		●		●				
2.10	103-26010	การออกแบบอินเตอร์เฟซ	●			●			●	●		●	●						●	●				

หมวดวิชาเฉพาะ			1. ด้าน คุณธรรม จริยธรรม			2. ด้านความรู้				3. ด้านทักษะทาง ปัญญา				4. ด้านทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ			5. ด้านทักษะ วิเคราะห์เชิง ตัวเลข การ สื่อสารและการ ใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ			6. ด้านทักษะพิสัย (เฉพาะวิชาหลักสาขา)			
			1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	3.4	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3	6.1	6.2	6.3	6.4
2.11	103-26011	การออกแบบกราฟิกเพื่อ สภาพแวดล้อม			○			●	●	●		●	●		○	●		●		●			
2.12	103-26012	ธุรกิจการออกแบบกราฟิก		●	○	●			●	●		●			●		●		●				
2.13	103-26013	สัมมนาคอมพิวเตอร์กราฟิก	●			●				●		●	●		○	●		●		●			
2.14	103-26014	การเตรียมศิลปนิพนธ์		●	○		●		●	●					○	●	●	●		●			
2.15	103-26015	ศิลปนิพนธ์	●		○	●		●	●	●					●			●		●			
		<b>3. กลุ่มวิชาเลือก</b>																					
3.1	103-27001	การออกแบบร่างสื่อดิจิทัล		●		●				●				●	○		●			●			
3.2	103-27002	การออกแบบสร้างสรรค์ บรรจุภัณฑ์			●			●	●	●	○	●	●		○	●			●	●			
3.3	103-27003	ภาพประกอบเชิงสร้างสรรค์			○			●	●	●		●	●				●			●			
3.4	103-27004	การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติและ 3 มิติ	●		○	●			●	●	○	●	●							●	●		
3.5	103-27005	การออกแบบกราฟิกเพื่อ มวลชน	○		○			●	●	●		●			○	●	●			●			
3.6	103-27006	การปฏิบัติงานวิชาชีพ (300 ชั่วโมง)	○	●	○		●		●		●				○	●		●			●		

หมวดวิชาเฉพาะ			1. ด้าน คุณธรรม จริยธรรม			2. ด้านความรู้				3. ด้านทักษะทาง ปัญญา				4. ด้านทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ			5. ด้านทักษะ วิเคราะห์เชิง ตัวเลข การ สื่อสารและการ ใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ			6. ด้านทักษะพิสัย (เฉพาะวิชาหลักสาขา)				
ลำดับ	รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	3.4	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3	6.1	6.2	6.3	6.4	
		<b>4. หมวดวิชาเลือกเสรี</b>																						
4.1	103-38001	ออกแบบนิทรรศการและการ ออกแบบฉากแสดง	●		○	●			●	●	○		●	●	○		●					●		
4.2	103-38002	การออกแบบตัวละครดิจิทัล	○	●	○			●	●	●		●	●		○		●			●				
4.3	103-38003	การออกแบบกราฟิก เคลื่อนไหว	○		●	●			●	●	○	●	●	●						●	●			
4.4	103-38004	การสร้างสรรค์ภาพดิจิทัล	○		●		●		●	●		●	●		○			●		●				
4.5	103-38005	การออกแบบแอปพลิเคชัน	●				●	○	●	●	○	●	●						●	●				
4.6	103-38006	การออกแบบประสบการณ์ ทางกราฟิก	○		○		●		●	●			●			●		●						
4.7	103-38007	การผลิตภาพแอนิเมชัน 3 มิติ	○	●	○	●		○	●	●	○		●	●			●			●				
4.8	103-38008	การออกแบบสื่อมัลติมีเดีย เชิงโต้ตอบ	○		●		●	○	●	●		●	●			●		●						
4.9	103-38009	การออกแบบกราฟิกเชิง ข้อมูล	●		○	●			●	●	●		●		○	●	●			●				

## หมวดที่ 5 หลักเกณฑ์ในการประเมินผลนักศึกษา

### 1. กฎระเบียบหรือหลักเกณฑ์หลักเกณฑ์ในการให้ระดับคะแนน (เกรด)

1.1 การประเมินผลการศึกษา ใช้ระบบระดับคะแนน (Grade) ซึ่งมีค่าระดับคะแนน (grade – point) และความหมายดังต่อไปนี้

สัญลักษณ์	ค่าระดับคะแนน	ความหมาย
A	4.00	ดีเยี่ยม (Excellent)
B+	3.50	ดีมาก (Very Good)
B	3.00	ดี (Good)
C+	2.50	ค่อนข้างดี (Fairly Good)
C	2.00	พอใช้ (Fair)
D+	1.50	ค่อนข้างอ่อน (Below Average)
D	1.00	อ่อน (Poor)
F	0.00	ตก (Fail)

1.2 ในกรณีที่ไม่สามารถประเมินผลเป็นระดับคะแนนดังกล่าวได้ให้ใช้สัญลักษณ์ดังต่อไปนี้

สัญลักษณ์	ความหมาย
I	ยังไม่สมบูรณ์ (Incomplete)
S	ผลการศึกษาผ่าน (Satisfactory)
U	ผลการศึกษาไม่ผ่าน (Unsatisfactory)
Au	การศึกษาโดยไม่นับหน่วยกิต (Audit)
IP	การศึกษายังไม่สิ้นสุด (In – Progress)
W	การถอนรายวิชาโดยได้รับการอนุมัติ (Withdrawal)
NR	ไม่ได้รับรายงานผลการศึกษา (No – Report)

1.3 การให้สัญลักษณ์ในการประเมินผลการศึกษา มีดังนี้

1.3.1 การให้สัญลักษณ์ A, B<sup>+</sup>, B, C<sup>+</sup>, C, D<sup>+</sup>, D และ F จะกระทำได้ในกรณีดังต่อไปนี้

1) รายวิชาที่นักศึกษาเข้าสอบหรือมีผลงานที่ประเมินผลการศึกษาได้

1.3.2 การให้สัญลักษณ์ F จะกระทำได้ในกรณีต่อไปนี้

1) นักศึกษาสอบไม่ผ่าน

2) นักศึกษาขาดสอบโดยไม่ได้รับอนุมัติจากคณะกรรมการบริหารหลักสูตร

3) นักศึกษาทุจริตในการสอบ

4) นักศึกษามีเวลาเรียนภาคทฤษฎี ปฏิบัติ หรือฝึกงาน ไม่ถึงร้อยละ 80 ของเวลา

เรียนในรายวิชานั้น (เว้นแต่มีเหตุจำเป็นโดยต้องมีการทำเรื่องเพื่อยื่นขอการอนุญาตอย่างเป็นทางการกับอาจารย์ผู้สอน)

### 1.3.3 การให้สัญลักษณ์ I กระทำได้ในกรณีต่อไปนี้

1) นักศึกษาป่วยก่อนสอบ หรือระหว่างสอบเป็นเหตุให้ไม่สามารถเข้าสอบในบางรายวิชา หรือทั้งหมดได้ และปฏิบัติถูกต้องตามระเบียบการลาป่วย โดยมีใบรับรองแพทย์ หรือใบแสดงการรับรองการรักษาของสถานพยาบาลของรัฐ หรือเอกชน และได้รับอนุมัติจากคณบดีหรือผู้ที่คณบดีมอบหมาย แต่ทั้งนี้นักศึกษาจะต้องมีเวลาเรียนในแต่ละรายวิชาไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

2) นักศึกษาขาดสอบด้วยเหตุสุดวิสัยและได้รับอนุมัติจากคณะกรรมการบริหารหลักสูตร หรือผู้ที่คณะกรรมการบริหารหลักสูตรมอบหมาย

3) นักศึกษาทำงานที่เป็นส่วนประกอบการศึกษาในแต่ละรายวิชาไม่สมบูรณ์ ซึ่งอาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาให้รอผลการศึกษา ทั้งนี้ จะต้องแจ้งให้ฝ่ายทะเบียนและประมวลผลทราบเป็นลายลักษณ์อักษร

1.3.4 การให้สัญลักษณ์ S และ U จะกระทำได้เฉพาะรายวิชาที่กำหนดในหลักสูตร และให้นักศึกษาลงทะเบียนเรียนโดยไม่นับหน่วยกิต ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1) การให้สัญลักษณ์ S จะกระทำได้ต่อเมื่อนักศึกษาศึกษารายวิชานั้นผ่าน

2) การให้สัญลักษณ์ U จะกระทำได้ต่อเมื่อนักศึกษาศึกษารายวิชานั้นไม่ผ่าน

### 1.3.5 การให้สัญลักษณ์ W จะกระทำได้ในกรณีดังต่อไปนี้

1) รายวิชาที่นักศึกษาได้รับอนุมัติให้ถอนตามข้อบังคับสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2563 ข้อ 17 ซึ่งระบุว่านักศึกษาอาจขอเพิ่ม และถอนรายวิชาได้ต่อเมื่อได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ ผู้รับผิดชอบรายวิชา และประธานกรรมการบริหารหลักสูตร โดยต้องได้รับอนุมัติจากคณบดี หรือผู้อำนวยการ และมีเกณฑ์พิจารณา ดังนี้

1.1) การขอเพิ่มรายวิชาให้ดำเนินการภายในสองสัปดาห์แรกของการศึกษาปกติ หรือภายใน สัปดาห์แรกของการภาคฤดูร้อน

1.2) การขอลอนรายวิชาให้ดำเนินการภายในสองสัปดาห์แรกของการศึกษาปกติ หรือภายใน สัปดาห์แรกของการภาคฤดูร้อน โดยรายวิชาที่ขอลอนจะไม่บันทึกลงในใบแสดงผลการศึกษา

(ก) การขอลอนรายวิชาภายหลังสองสัปดาห์แรก แต่ยังคงอยู่ในสัปดาห์ที่ 12 ของภาคการศึกษาปกติ หรือหลังสัปดาห์แรก แต่ยังคงอยู่ในสัปดาห์ที่ 6 ของภาคการศึกษาฤดูร้อน จะถือว่านักศึกษาขอลอนรายวิชาจากการศึกษารายวิชานั้นๆ รายวิชาที่ขอลอนจะบันทึก

สัญลักษณ์ “W” แต่ถ้าไม่ได้รับอนุมัตินักศึกษาต้องศึกษารายวิชานั้นต่อไป

(ข) การขออนุญาตรายวิชาภายหลังสัปดาห์ที่ 12 ของภาคการศึกษาปกติ หรือ ภายหลังสัปดาห์ที่ 6 ของภาคการศึกษาฤดูร้อน รายวิชาที่ขออนุญาตจะบันทึกสัญลักษณ์ “F”

2) นักศึกษาถูกส่งพักการศึกษาในภาคการศึกษานั้น

3) คณะกรรมการบริหารหลักสูตรอนุมัติให้เปลี่ยนจากสัญลักษณ์ I เนื่องจากป่วย หรือด้วยเหตุสุดวิสัย

4) รายวิชาที่นักศึกษากระทำผิดเงื่อนไขการลงทะเบียนเรียน

1.3.6 การให้สัญลักษณ์ IP จะกระทำได้เฉพาะรายวิชาที่มีการศึกษา หรือการปฏิบัติงานต่อเนื่องกันมากกว่า 1 ภาคการศึกษา หรือการศึกษาในรายวิชานั้นยังไม่สิ้นสุด สัญลักษณ์ IP จะถูกเปลี่ยนเมื่อมีการศึกษา หรือการปฏิบัติงานในรายวิชานั้นสิ้นสุด และมีการประเมินผลการศึกษาได้ ซึ่งเป็นไปตามระเบียบว่าด้วย การทำศิลปนิพนธ์ระดับปริญญาตรี

1.3.7 การให้สัญลักษณ์ NR จะกระทำได้เฉพาะรายวิชาที่ฝ่ายทะเบียนหรือประมวลผล ยังไม่ได้รับ รายงานผลการประเมินการศึกษาของรายวิชานั้นๆ ตามกำหนด

1.3.8 การให้สัญลักษณ์ Au จะกระทำได้ในรายวิชาที่นักศึกษาลงทะเบียนเรียนเพื่อร่วม ฟังโดยไม่นับ หน่วยกิต

## 2. กระบวนการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา

เชิญผู้ทรงคุณวุฒิจากภายนอก เพื่อจัดทำการทวนสอบในระดับรายวิชา และระดับหลักสูตร แล้วจัดทำรายงานผลการทวนสอบ เพื่อเป็นข้อมูลประกอบการพิจารณา และเพื่อใช้เป็นหลักฐาน การบรรลุมาตรฐานผลการเรียนรู้ โดยมีการคณะกรรมการวิชาการคณะศิลปวิจิตรเป็นผู้กำกับดูแล ร่วมกับผู้ทรงคุณวุฒิ

## 3. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

นักศึกษาที่จะสำเร็จการศึกษา ต้องมีคุณสมบัติดังต่อไปนี้

3.1 สอบได้หน่วยกิตครบทุกรายวิชาตามโครงสร้างของหลักสูตรภายในระยะเวลาที่กำหนด

3.2 ได้ค่าคะแนนเฉลี่ยสะสมตลอดหลักสูตรไม่ต่ำกว่า 2.00 และมีค่าคะแนนเฉลี่ยสะสมใน หมวดวิชาเฉพาะกลุ่มวิชาซีพีบังคับตลอดหลักสูตรไม่ต่ำกว่า 2.00

3.3 ผ่านการเข้าร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตร ตามที่สถาบันฯกำหนด

3.4 ต้องชำระหนี้สินทั้งหมดที่มีต่อสถาบันฯให้เรียบร้อยเสร็จสิ้นก่อน หรือไม่มีพันธะอื่นใดกับ สถาบันฯ

3.5 ต้องยื่นคำร้องขอจบการศึกษาตามปฏิทินการศึกษาของสถาบัน

## 4. การให้ปริญญาเกียรตินิยมแก่ผู้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี



นักศึกษาผู้จะได้รับปริญญาเกียรตินิยมต้องมีคุณสมบัติดังนี้

- 4.1 สำเร็จการศึกษาในภาคการศึกษาปกติ และมีระยะเวลาการศึกษาไม่เกินที่กำหนดไว้ในหลักสูตร คือ ไม่เกิน 4 ปีการศึกษา
- 4.2 ไม่เคยได้รับสัญลักษณ์ F U D+ หรือ D ในรายวิชาใดๆ ตลอดหลักสูตร
- 4.3 ไม่เคยลงทะเบียนเรียนซ้ำ หรือลงทะเบียนเรียนรายวิชาอื่นแทนเพื่อเปลี่ยนคะแนนเฉลี่ยสะสม
- 4.4 นักศึกษาผู้ที่สมควรได้เกียรตินิยมอันดับหนึ่ง จะต้องได้รับค่าคะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป
- 4.5 นักศึกษาผู้ที่สมควรได้เกียรตินิยมอันดับสอง จะต้องได้รับค่าคะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ 3.25 ขึ้นไป แต่ไม่ถึง 3.50

## หมวดที่ 6 การพัฒนาคณาจารย์

### 1. การเตรียมการสำหรับอาจารย์ใหม่

มีการปฐมนิเทศอาจารย์ใหม่ก่อนเปิดภาคการศึกษาเพื่อทำความเข้าใจแนวทางการสอน และเข้าใจในหลักสูตรตลอดจนคำอธิบายเนื้อหารายวิชาในหลักสูตรเพื่อให้ผู้สอนได้เกิดความเข้าใจ เพื่อนำไปสู่มาตรฐานผลการเรียนรู้ในรายวิชาที่ตนเองรับผิดชอบ

### 2. การพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่คณาจารย์

#### 2.1 การพัฒนาทักษะการจัดการเรียนการสอน การวัดผลและการประเมินผล

1) มีการประชุมอาจารย์ผู้สอนก่อนเปิดภาคการศึกษาเพื่อวางแผน แผนการสอนและแนวทางการสอนให้เข้าใจในหลักสูตรและบทบาท

2) ส่งเสริม สนับสนุนให้อาจารย์ผู้สอนพัฒนาศักยภาพ เพื่อนำไปสู่การพัฒนาการจัดการเรียนการสอน

#### 2.2 การพัฒนาวิชาการและวิชาชีพด้านอื่นๆ

ให้อาจารย์ได้มีส่วนร่วมในการเข้ารับการฝึกอบรมความรู้ทั้งในเชิงวิชาการและวิชาชีพตลอดจนการศึกษาดูงานที่เกี่ยวข้องกับรายวิชาที่ตนเองรับผิดชอบทั้งในและต่างประเทศ นอกจากนี้ส่งเสริมให้อาจารย์ผู้สอนได้ทำผลงานทางวิชาการเป็นการสร้างองค์ความรู้ในวิชาชีพของตน และนำองค์ความรู้ทางวิชาชีพนั้นกลับมาถ่ายทอดให้แก่นักศึกษาต่อไป

### 3. การเตรียมการบุคลากรใหม่และการพัฒนาบุคลากร

3.1 กำหนดให้บุคลากรใหม่เข้าโครงการปฐมนิเทศและสัมมนาบุคลากรใหม่ของสถาบัน บัณฑิตพัฒนศิลป์และโครงการพัฒนาบุคลากรใหม่ของคณะ/วิทยาลัย

3.2 สำหรับบุคลากรที่ทำหน้าที่สนับสนุนให้มีการจัดประชุม อบรม เพื่อพัฒนาการจัดการความรู้และทักษะเฉพาะตำแหน่งทั้งภายในและภายนอกหน่วยงาน

3.3 พัฒนาบุคลากรให้มีความก้าวหน้าทางวิชาการหรือวิชาชีพตามตำแหน่งหน้าที่ในการรับผิดชอบ

3.4 ศึกษาดูงานในประเทศหรือในต่างประเทศ

## หมวดที่ 7 การประกันคุณภาพหลักสูตร

### 1. การกำกับมาตรฐาน

คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ มีระบบกลไกการพัฒนา การบริหารหลักสูตร และการประกันคุณภาพระดับหลักสูตรตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิครบทุกสายวิชา มีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามคุณลักษณะธรรมชาติวิชาทางศิลปกรรมศาสตร์ การบริหารจัดการหลักสูตรดำเนินการตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2558 และมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี

คณะศิลปวิจิตรได้มอบหมายให้ภาควิชาออกแบบทำหน้าที่กำกับดูแลการบริหารหลักสูตรในภาพรวม ผ่านทางคณะกรรมการดำเนินการจัดประชุมสัมมนาเชิงปฏิบัติการโครงการพัฒนาหลักสูตรศิลปบัณฑิต ภาควิชาออกแบบ คณะศิลปวิจิตร เพื่อให้ได้รับการรับรองมาตรฐานจากสภาวิชาการของสถาบันฯ พ.ศ. 2564 ซึ่งมีการจัดประชุมอย่างต่อเนื่อง โดยทำหน้าที่บริหารหลักสูตร ติดตามประเมินผลการดำเนินการเป็นประจำทุกปี และพิจารณาปรับปรุงแก้ไขการดำเนินการหรือพัฒนาหลักสูตร เพื่อให้สามารถยื่นขอการรับรอง เนื่องจากหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและสื่อสร้างสรรค์นี้เป็นหลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2565

คณาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและสอนในหลักสูตรระดับปริญญาตรี ให้เป็นไปตามเกณฑ์ของประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่องเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2558 และของสถาบันการศึกษาตามข้อบังคับสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ว่าด้วยระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2563 ต้องมีคุณสมบัติดังนี้

(1) **อาจารย์ประจำหลักสูตร** ต้องมีอาจารย์ประจำตลอดระยะเวลาที่จัดการศึกษาตามหลักสูตรนั้น ซึ่งมีคุณวุฒิตรงหรือ สัมพันธ์กับสาขาวิชาที่เปิดสอนไม่น้อยกว่า 5 คน และอาจารย์ประจำในหลักสูตรจะเป็นอาจารย์ประจำหลักสูตรเกินกว่า 1 หลักสูตรในเวลาเดียวกันไม่ได้

(2) **อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร** ต้องประกอบด้วย ประธานหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตรอื่นรวมไม่น้อยกว่า 2 คน ซึ่งต้องมีคุณวุฒิไม่ต่ำกว่าปริญญาโทในสาขากราฟิกดีไซน์ ออกแบบนิเทศศิลป์ นฤมิตศิลป์ เรขศิลป์ การสื่อสารสนเทศ เป็นต้น ที่เกี่ยวข้องกับด้านกรออกแบบสื่อสารและกราฟิก ทั้งนี้คุณวุฒิปริญญาโทหรือปริญญาตรีอย่างใดอย่างหนึ่งต้องเป็นคุณวุฒิตรงสาขาที่เปิดสอน

(3) **อาจารย์พิเศษ** ต้องมีคุณวุฒิไม่ต่ำกว่าปริญญาโท หรือปริญญาตรี หรือเทียบเท่าในและมีประสบการณ์ในการทำงานหรือการสอนไม่น้อยกว่า 6 ปี

ทั้งนี้หลักสูตรคอมพิวเตอร์กราฟิกและสื่อสร้างสรรค์ มีอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรที่มีคุณวุฒิระดับปริญญาโท ในสาขาวิชาตรงหรือ เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาเอก รวมทั้งสิ้น 5 ท่าน

## 2. บัณฑิต

หลักสูตรมีการติดตามคุณภาพของบัณฑิตตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ หรือ ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร โดยพิจารณาจากข้อมูลผลลัพธ์การเรียนรู้ และภาวะการปฏิบัติงาน คณาศิลป์ วิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ทำการสำรวจความพึงพอใจและความคาดหวังของผู้ใช้บัณฑิตเป็นประจำทุกปี และแจ้งผลการสำรวจให้กับคณะกรรมการบริหารหลักสูตรได้รับทราบเพื่อเป็นข้อมูลสำหรับการปรับปรุงพัฒนาหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอน คณะได้กำหนดระดับความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตอยู่ในระดับดี ดีมาก โดยความร่วมมือของสถาบัน สำรวจความต้องการแรงงาน และความพึงพอใจผู้ใช้บัณฑิต เพื่อนำข้อมูลมาใช้ประกอบปรับปรุงหลักสูตร เพื่อนำมาใช้ในการวางแผนการรับนักศึกษา

## 3. นักศึกษา

**3.1 กำหนดคุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา** หลักสูตรได้กำหนดคุณสมบัติของผู้เข้าศึกษาต่อในหลักสูตรต่างๆในคณะศิลปวิจิตร โดยการคัดเลือกนักศึกษาเพื่อเข้าศึกษาต่อนั้นจะต้องมีคุณสมบัติตามที่กล่าวข้างต้นแบ่งเป็น 2 กรณี ได้แก่

1) โควตาวิชาการ/กีฬาและความสามารถพิเศษ ซึ่งมีเกรดเฉลี่ยสะสมกรณีโควตาวิชาการไม่ต่ำกว่า 2.75 ในกรณีนี้จะไม่มีการสอบข้อเขียน และ การสอบภาคปฏิบัติ แต่จะมีการสอบสัมภาษณ์ โดยจะต้องเตรียมผลงานมาให้ทางคณะกรรมการสอบสัมภาษณ์ พิจารณาประกอบ กับการตอบคำถาม

2) การรับตรง ใช้วิธีการคัดเลือกโดยการสอบข้อเขียน สอบภาคปฏิบัติและการสอบสัมภาษณ์ นักศึกษาจะต้องมีคุณสมบัติครบถ้วนตามที่กำหนดและมีคะแนนการสอบข้อเขียน การสอบภาคปฏิบัติ และการสอบสัมภาษณ์ผ่านเกณฑ์

คณะศิลปวิจิตรมีนโยบายให้ทุกหลักสูตรต้องมีโครงการสอนปรับพื้นฐานวิชาชีพเฉพาะสาขาให้แก่ศึกษาใหม่ทุกคน เพื่อให้บัณฑิตทุกคน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง นักศึกษาที่พื้นฐานอ่อน มีพื้นฐานความรู้ทางทักษะการวาดเส้น และวิชาเฉพาะสาขา เพื่อเตรียมความพร้อมในการเรียนในหลักสูตร ซึ่งสาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและสื่อสร้างสรรค์ ได้เล็งเห็นจากการตรวจสอบในภาคปฏิบัติ และได้ดำเนินการตามนโยบายของคณะ ทั้งยังกำหนดกิจกรรมปฐมนิเทศนักศึกษาใหม่เพิ่มเติม แนะนำการปรับตัวในด้านการอยู่ร่วมกันในสังคม กิริยามารยาท บุคลิกภาพและการแต่งกาย ในภาพรวมของคณะให้ก่อนเปิดภาคการศึกษา

**3.2 ด้านการส่งเสริมการพัฒนาการศึกษา** หลักสูตรได้กำหนดกรอบแนวคิดในตัวเองขึ้นนี้ คือ การส่งเสริมและพัฒนาการศึกษา ควรที่จะให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการดำเนินกระบวนการด้วย และ อาจารย์-นักศึกษา ซึ่งแน่นอนเป็นหน้าที่ที่จะต้องปฏิบัติของอาจารย์ เพื่อที่จะบรรลุเป้าหมายในการผลิตนักศึกษาออกสู่ตลาดผู้ประกอบการ ซึ่งได้ดำเนินการส่งเสริมและพัฒนาการศึกษาในหลักสูตร โดยแบ่งเป็น 2 หัวข้อหลักๆ ดังนี้

- 1) การควบคุมการดูแลการให้คำปรึกษาวิชาการและแนะแนวแก่นักศึกษาในระดับปริญญาตรี
- 2) การพัฒนาศักยภาพนักศึกษาและการเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

**3.3 การติดตามข้อมูล** หลักสูตรมีการติดตามข้อมูลที่แสดงผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับนักศึกษา ได้แก่ อัตราการคงอยู่ของนักศึกษา อัตราการสำเร็จการศึกษาความพึงพอใจต่อหลักสูตร

#### 4. อาจารย์

หลักสูตรสาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและสื่อสร้างสรรค์มีระบบและกลไกในการการบริหารและพัฒนาอาจารย์ ตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรที่กำหนดโดย สกอ.

หลักสูตรให้ความสำคัญกับคุณภาพของอาจารย์ จึงกำหนดนโยบายและแผนระยะยาวในการรับอาจารย์ใหม่ การแต่งตั้งอาจารย์ประจำหลักสูตร การมีส่วนร่วมของอาจารย์ในการวางแผน การติดตามและทบทวนหลักสูตร การบริหาร การส่งเสริมและการพัฒนาอาจารย์

##### 4.1 การรับอาจารย์ใหม่

- 1) อาจารย์ประจำต้องมีคุณสมบัติตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่องเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร ระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2558
- 2) มีความรู้ มีทักษะในการจัดการเรียนการสอนและการประเมินผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา และมีประสบการณ์ทำวิจัยหรือประสบการณ์ประกอบวิชาชีพในสาขาวิชาที่สอน

##### 4.2 การแต่งตั้งคณาจารย์พิเศษ

- 1) กำหนดคุณสมบัติและเกณฑ์การเลือกสรรอาจารย์พิเศษ ประกอบด้วยเกณฑ์ดังต่อไปนี้

(1) เป็นผู้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญในสาขาวิชาชีพ หรือสาขาที่เกี่ยวข้องหรือมีคุณสมบัติตามข้อกำหนดของสภาสถาบันฯ ในการรับรองหลักสูตร

(2) เป็นผู้มีความรู้เชี่ยวชาญในด้านออกแบบกราฟิกดีไซน์

2) มีนโยบายในการเชิญผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกมาร่วมสอนในบางรายวิชา และบางหัวข้อที่ต้องการความเชี่ยวชาญเฉพาะ หรือประสบการณ์จริง และเรียนเชิญเป็นอาจารย์พิเศษเพื่อทำหน้าที่เป็นอาจารย์ผู้สอนในรายวิชาและเป็นอาจารย์ร่วมสอนในรายวิชา และเป็นทีปรึกษาศิลปินพันธ์

- 3) ขออนุมัติการเชิญตามระเบียบของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์และคณะศิลปวิจิตร

4) คณาจารย์ที่สอนนอกเวลาและสอนพิเศษต้องมีแผนการสอนตามคำอธิบายรายวิชาที่คณะและสถาบันจัดทำไว้ประกอบการสอนโดยประสานงานกับอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

#### 4.3 การมีส่วนร่วมของคณาจารย์ในการวางแผน การติดตามและทบทวนหลักสูตร

อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ผู้สอนมีการประชุมร่วมกันเพื่อวางแผนเตรียมการเรียนการสอน การประเมิน และสรุปในรายวิชาทั้งก่อนและหลังภาคการศึกษา เพื่อรวบรวมข้อมูลในรายวิชาทั้งก่อนและหลังภาคการศึกษา เพื่อรวบรวมข้อมูลและนำมาใช้เพื่อการปรับปรุงหลักสูตรหาแนวทางเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนให้เป็นไปตามเป้าหมายหลักสูตร

#### 4.4 การบริหาร การส่งเสริม และการพัฒนาอาจารย์ (ดูหมวดที่ 6 การพัฒนาอาจารย์)

### 5. หลักสูตร การเรียนการสอน การประเมินผู้เรียน

5.1 หลักสูตร กรอบแนวคิดในการทำให้หลักสูตรมีความทันสมัย สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงานหรือผู้ประกอบการ คือ นักศึกษาที่จบการศึกษาออกไป ต้องพร้อมใช้งาน โดยได้นำข้อมูล ข้อเสนอแนะจากผู้ประกอบการ และการคาดการณ์ มาเป็นแนวทางในการออกแบบหลักสูตร พร้อมทั้ง นำเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรที่กำหนดโดย สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (อว.)

#### 5.2 การเรียนการสอน

การจัดการเรียนการสอนในระดับปริญญาตรีที่มีการบูรณาการกับการวิจัย การบริการวิชาการทางสังคม และการทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม ในการออกแบบเพื่อตอบสนองสังคมและประเทศ

#### 5.3 การประเมินผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและสื่อสร้างสรรค์ได้มีการกำหนดเกณฑ์ในการพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษาเป็น 6 ด้าน ได้แก่ ด้านคุณธรรม จริยธรรม ด้านความรู้ ด้านทักษะทางปัญญา ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ และด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและด้านทักษะพิสัย ตามรายละเอียดของหลักสูตรและนำมากำหนดกลยุทธ์วิธีการสอนตาม ตามประมวลผลรายวิชา โดยมีการกำหนดน้ำหนักคะแนนของรายวิชาซึ่งมีทั้งรายวิชาทฤษฎี และรายวิชาปฏิบัติ ให้สอดคล้องกับจุดเน้นของรายวิชาผลงานในรายวิชาของนักศึกษาที่จะต้องส่งตามกำหนด โดยจะมีห้องส่งผลงานพร้อมทั้งมีอาจารย์ตรวจสอบระยะเวลาการรับผลงานตามที่อาจารย์ประจำรายวิชากำหนด ในรายวิชาที่มีส่วนของ

ภาคปฏิบัติ จะมีการนำเสนอผลงาน โดยที่ในการส่งผลงานมีการแก้ไขข้อระเบียบคือ จะกำหนดวันส่งก่อน 1 วัน เพื่อที่นักศึกษาจะมีระยะเวลาเตรียมตัวนำเสนอผลงาน

การตรวจสอบการประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา อาจารย์จะแจ้งผลการเรียนอย่างไม่เป็นทางการแก่นักศึกษาเพื่อจะให้นักศึกษารับทราบพร้อมทั้งตรวจสอบคะแนนรวมถึงจำนวนผลงานที่ส่งครบถ้วนหรือไม่ และเมื่อผ่านกระบวนการวัดผลของฝ่ายทะเบียน งานทะเบียนแจ้งผลการเรียนของนักศึกษา หากมีข้อผิดพลาดนักศึกษาจะแจ้งไปยังอาจารย์ผู้สอน อาจารย์ผู้สอนจะต้องแจ้งไปยังหัวหน้าสาขา ให้มาตรวจสอบและทำเรื่องแก้ไขให้ถูกต้อง

การกำกับกำกับการประเมินการจัดการเรียนการสอนและประเมินหลักสูตร (รายงานผลการดำเนินงานของประมวลรายวิชา และรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตร) มีการประเมินผลการจัดการเรียนการสอน แบ่งเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านอาจารย์ที่ปรึกษา/อาจารย์ผู้สอน ด้านสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ และด้านวิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ ซึ่งอาจารย์ผู้สอนก็จะนำข้อมูลดังกล่าวมาใส่ไว้ในรายงานผลการดำเนินงานของประมวลรายวิชา ทั้งที่เป็นจุดเด่น และจุดด้อย เพื่อที่จะนำไปพัฒนาการจัดการเรียนการสอน ในภาคเรียนถัดไป โดยต้องจัดทำให้แล้วเสร็จภายใน 30 วันนับแต่วันสิ้นภาคการศึกษา และอาจารย์ประจำหลักสูตรจะนำข้อมูลที่สรุปตามแบบ รายงานผลการดำเนินงานของประมวลรายวิชานั้นมาจัดทำเป็นรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตร ให้แล้วเสร็จภายใน 60 วันนับแต่วันหลังสิ้นสุดปีการศึกษาเพื่อจัดส่งแก่สำนักวิชาการสถาบันฯ

## 6. สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

### 6.1 การกำหนดคุณสมบัติเฉพาะสำหรับตำแหน่ง

1) คณะกรรมการบริหารหลักสูตรประชุมกำหนดคุณสมบัติเฉพาะสำหรับตำแหน่งอาจารย์

2) กำหนดเกณฑ์การคัดเลือกบุคคลเข้าดำรงตำแหน่งบุคลากรสายสนับสนุนการเรียนการสอน

### 6.2 การเพิ่มทักษะความรู้เพื่อการปฏิบัติงาน

1) จัดให้มีการอบรมเพื่อเพิ่มพูนความรู้และทักษะการปฏิบัติงาน

2) ศึกษาดูงาน/ทัศนศึกษาเพื่อเพิ่มพูนความรู้และประสบการณ์

3) เข้าร่วมเป็นคณะผู้วิจัยร่วมกับคณาจารย์

4) ให้บุคลากรวางแผนความต้องการในการพัฒนาตนเอง โดยให้คณะวิชาสนับสนุนงบประมาณตามความเหมาะสม

### 6.3 การบริหารงบประมาณ

การวิเคราะห์ทางการเงินในด้านค่าใช้จ่ายทั้งหมดต่อจำนวนนักศึกษา ทรัพย์สินถาวรต่อจำนวนนักศึกษา ค่าใช้จ่ายสำหรับผลิตบัณฑิตต่อหัวและงบประมาณในการพัฒนาอาจารย์

#### **6.4 ทรัพยากรการเรียนการสอนที่มีอยู่เดิม**

1) อุปกรณ์การสอน ใช้อุปกรณ์การสอนในลักษณะต่างๆที่เป็นทรัพยากรของคณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

2) ตำรา หนังสือจากห้องสมุดสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ซึ่งมีจำนวนหนังสือ 5,000 เล่ม และหนังสือจากห้องสมุดวิทยาลัยช่างศิลป์ ซึ่งมีจำนวนหนังสือ 40,000 เล่ม

3) คอมพิวเตอร์สำหรับใช้ในการเรียนการสอน จำนวน 50 เครื่อง

#### **6.5 การจัดหาทรัพยากรการเรียนการสอนเพิ่มเติม**

จะจัดให้มีการจัดซื้อคอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบกราฟิก บนระบบปฏิบัติการ ios รวมถึงด้าน Software ที่เกี่ยวข้อง เช่น Adobe เป็นต้น ให้เพียงพอต่อการจัดการเรียนการสอนและการศึกษาของนักศึกษาโดยใช้งบประมาณประจำปีของ คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

#### **6.6 การประเมินความเพียงพอของทรัพยากร**

สำรวจจากความต้องการในการใช้ทรัพยากรประเภทต่างๆ ของนักศึกษาและอาจารย์ผู้สอน



## 7. ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน (Key Performance Indicators)

ผลการดำเนินการบรรลุตามเป้าหมาย ตัวบ่งชี้ทั้งหมดอยู่ในเกณฑ์ดีต่อเนื่อง 2 ปี การศึกษาเพื่อติดตามการดำเนินการตาม TQF ต่อไป ทั้งนี้เกณฑ์การประเมินผ่าน คือมีการดำเนินงานตามข้อ 1-5 และอย่างน้อยร้อยละ 80 ของตัวบ่งชี้ ผลการดำเนินงานที่ระบุไว้ในแต่ละปี

ดัชนีบ่งชี้ผลการดำเนินงาน	ปีที่	ปีที่	ปีที่	ปีที่	ปีที่
	1	2	3	4	5
1) อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรอย่างน้อยร้อยละ 80 มีส่วนร่วมในการประชุมเพื่อวางแผน ติดตาม และทบทวนการดำเนินงานหลักสูตร	x	x	x	x	x
2) มีรายละเอียดของหลักสูตร ตามแบบ มคอ.2 ที่สอดคล้องกับมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์	x	x	x	x	x
3) มีรายละเอียดของรายวิชา และรายละเอียดของประสบการณ์ภาคสนาม (ถ้ามี) ตามแบบ มคอ.3 และ มคอ.4 อย่างน้อยก่อนการเปิดสอนในแต่ละภาคการศึกษาให้ครบทุกรายวิชา	x	x	x	x	x
4) จัดทำรายงานผลการดำเนินการของรายวิชา และรายงานผลการดำเนินการของประสบการณ์- ภาคสนาม (ถ้ามี) ตามแบบ มคอ. 5 และ มคอ.6 ภายใน 30 วัน หลังสิ้นสุดภาคการศึกษา ที่เปิดสอน ให้ครบทุกรายวิชา	x	x	x	x	x
5) จัดทำรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตร ตามแบบ มคอ.7 ภายใน 60 วัน หลังสิ้นสุด ปีการศึกษา		x	x	x	x
6) มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ ที่กำหนดใน มคอ.3 และ มคอ.4 (ถ้ามี) อย่างน้อยร้อยละ ๒๕ ของรายวิชาที่เปิดสอนในแต่ละปีการศึกษา		x	x	x	x
7) มีการพัฒนา/ปรับปรุงการจัดการเรียนการสอน กลยุทธ์การสอน หรือ การประเมินผลการเรียนรู้ จากผลการประเมินการดำเนินงานที่รายงานใน มคอ.7 ปีที่แล้ว		x	x	x	x
8) อาจารย์ใหม่ (ถ้ามี) ทุกคนได้รับการปฐมนิเทศหรือคำแนะนำด้านการจัดการเรียนการสอน	x	x	x	x	x
9) อาจารย์ประจำหลักสูตรทุกคนได้รับการพัฒนาทางวิชาการ และ/หรือวิชาชีพ อย่างน้อยปีละ หนึ่งครั้ง	x	x	x	x	x
10) จำนวนบุคลากรสนับสนุน การเรียนการสอน (ถ้ามี) ได้รับการพัฒนาวิชาการและ/หรือวิชาชีพ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 ต่อปี		x	x	x	x
11) ระดับความพึงพอใจของนักศึกษาปีสุดท้าย/บัณฑิตใหม่ ที่มีต่อคุณภาพหลักสูตรเฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.50 จากคะแนน 5.00				x	x

12) ระดับความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตที่มีต่อบัณฑิตใหม่ หลังจากทำงานไปแล้วอย่างน้อย 1 ปี หลังสำเร็จการศึกษาเฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.50 จากคะแนนเต็ม 5.00					x
---	--	--	--	--	---

## หมวดที่ 8 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินงานของหลักสูตร

หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและสื่อสร้างสรรค์ คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ได้กำหนดแนวทางการประเมินและปรับปรุงการดำเนินงานของหลักสูตร ดังนี้

### 1. การประเมินประสิทธิผลของการสอน

#### 1.1 การประเมินกลยุทธ์การสอน

1) ประเมินผลการสอนของอาจารย์โดยนักศึกษาทุกภาคการศึกษา และนำผลการประเมินมาวิเคราะห์เพื่อหาจุดอ่อนและจุดแข็งในการสอนของอาจารย์ผู้สอน เพื่อปรับกลยุทธ์การสอนให้เหมาะสมโดยอาจารย์แต่ละท่าน

2) ประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษาโดยอาจารย์ผู้สอน โดยพิจารณาผลการสอน ทั้งการสอบย่อย สอบกลางภาค และสอบปลายภาค หรือการปฏิบัติงานตามที่ได้รับมอบหมายในชั้นเรียน ทั้งงานกลุ่มและงานเดี่ยว และนำผลการประเมินมาวิเคราะห์หาจุดอ่อน จุดแข็ง ในการเรียนรู้ของนักศึกษา เพื่อปรับกลยุทธ์การสอนให้เหมาะกับนักศึกษาแต่ละชั้นปี โดยอาจารย์ผู้สอนแต่ละท่าน

3) ประชุมคณาจารย์ทุกสิ้นภาคการศึกษา เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ ระหว่างอาจารย์ พร้อมทั้งจัดทำการวิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน อุปสรรค โอกาส (SWOT Analysis) เพื่อประเมินสถานการณ์การเรียนการสอน เพื่อถ่ายทอดความเข้าใจเกี่ยวกับความสามารถในการเรียนรู้ของนักศึกษาแต่ละชั้นปี และแลกเปลี่ยนกลยุทธ์ในการสอน

#### 1.2 การประเมินทักษะของอาจารย์ในการใช้แผนกลยุทธ์การสอน

ให้นักศึกษาได้ประเมินทักษะและการใช้แผนกลยุทธ์การสอนของอาจารย์ในทุกรายวิชาหลังสิ้นภาคการศึกษา ข้อมูลที่ได้จะถูวิเคราะห์โดยฝ่ายวิชาการ คณะศิลปวิจิตร ใน 3 ประเด็นหลัก

- การจัดการเรียนการสอน
- การสอดแทรกกิจกรรมและคุณธรรม
- ปัจจัยเกื้อหนุนการเรียนการสอน

จากนั้นส่งให้คณาจารย์ผู้สอนแต่ละท่านในภาคการศึกษาถัดไปเพื่อใช้เป็นผลย้อนกลับในการปรับปรุงการสอนและรายวิชาแต่ละท่านรับผิดชอบ

### 2. การประเมินหลักสูตรในภาพรวม

#### 2.1 ประเมินผลจากนักศึกษาชั้นปีสุดท้าย หรือบัณฑิตใหม่

1) ประเมินผลหลักสูตร โดยนักศึกษาชั้นปีที่ 4 ในภาคเรียนสุดท้ายก่อนจบการศึกษา การสัมภาษณ์ตัวแทนของนักศึกษา บัณฑิต และตัวแทนคณาจารย์ และการเปิดเว็บไซต์ (Web Site) เพื่อรับข้อมูลย้อนกลับจากนักศึกษาและผู้ที่เกี่ยวข้อง

2) ประเมินผลโดยผู้ทรงคุณวุฒิ และ/หรือผู้ประเมินภายนอก โดยดูจากผลการประเมินตนเองของผู้สอน และรายงานผลการดำเนินการหลักสูตรและการเยี่ยมชม

3) ประเมินผลโดยผู้ประกอบการหรือผู้ว่าจ้าง หรือผู้มีส่วนเกี่ยวข้องโดยการประเมินความพึงพอใจต่อคุณภาพของบัณฑิต การวิพากษ์หลักสูตรและการสำรวจอัตราการว่าจ้างแรงงาน และความก้าวหน้าของบัณฑิตที่ก้าวขึ้นไปสู่ตำแหน่งระดับผู้นำในองค์กร

## 2.2 ประเมินผลจากผู้ใช้บัณฑิต และ/หรือผู้มีส่วนเกี่ยวข้องอื่นๆ

1) การประเมินผลโดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจต่อคุณภาพของบัณฑิต โดยผู้ใช้บัณฑิต ผู้ประกอบการ ที่มีบัณฑิตของสาขาวิชาเข้าไปทำงาน

2) การประเมินผลการปฏิบัติงานวิชาชีพของนักศึกษาในชั้นปีที่ 3 (กรณีที่มีนักศึกษาเลือกเรียนวิชาฝึกปฏิบัติงานวิชาชีพ) ที่ออกไปฝึกปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการ ตามที่หลักสูตรกำหนด โดยใช้แผนประเมินผลการปฏิบัติงานของนักศึกษาโดยมีหัวหน้างานเป็นผู้ประเมิน

## 3. การประเมินผลการดำเนินงานตามรายละเอียดหลักสูตร

การประเมินผลคุณภาพการศึกษาประจำปี ตามดัชนีชี้วัดผลการดำเนินงานในหมวด 7 ข้อ 7 ของเกณฑ์การประเมินผลบัณฑิตโดยคณะกรรมการประเมินคุณภาพภายในระดับคณะ ที่แต่งตั้งโดยคณะกรรมการประจำคณะ

## 4. การทบทวนผลการประเมินและวางแผนปรับปรุงหลักสูตรและแผนกลยุทธ์การสอน

1) อาจารย์ประจำวิชา ทบทวนผลการประเมินประสิทธิผลของการสอนในวิชาที่รับผิดชอบในระดับภาคการศึกษาและการปรับปรุงทันทีเมื่อได้รับข้อมูลในกรณีที่จำเป็น และเมื่อสิ้นภาคการศึกษาจัดทำรายงานผลการดำเนินการรายวิชาเสนอหัวหน้าภาควิชา แก่อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

2) อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรติดตามผลการดำเนินงานตามตัวบ่งชี้ในหมวดที่ 7 ข้อ 7 จาก การประเมินคุณภาพภายในของคณะ

3) อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรสรุปผลการดำเนินงานหลักสูตรประจำปี โดยรวบรวมข้อมูล การประเมินประสิทธิผลของการสอน รายงานผลการดำเนินงานรายวิชา รายงานผลการประเมิน การสอนและสิ่งอำนวยความสะดวก รายงานผลการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา รายงานผลการ ประเมินผลหลักสูตร รายงานผลการประเมินคุณภาพภายใน ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ และจัดทำ รายงานผลการดำเนินงานหลักสูตรประจำปีเสนอหัวหน้าภาควิชา

4) ประชุมอาจารย์ประจำหลักสูตร พิจารณาทบทวนสรุปผลการดำเนินงานหลักสูตร เพื่อวางแผนปรับปรุงการดำเนินงาน เพื่อใช้ในปีการศึกษาต่อไป และจัดทำรายงานผลการดำเนินงาน หลักสูตรเสนอต่อคณบดี



### ภาคผนวก

- ภาคผนวก ก ประวัติอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร
- ภาคผนวก ข คำสั่ง ที่ 110/2563 เรื่องแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรศิลปบัณฑิต  
(หลักสูตร 4 ปี สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและสื่อสร้างสรรค์) (หลักสูตรใหม่ พ.ศ.  
2565)



## ภาคผนวก ก

ประวัติอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและสื่อสร้างสรรค์



**ประวัติและผลงานของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร**  
**ภาควิชาออกแบบ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและสื่อสร้างสรรค์**  
**คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์**

---

**ดร. ทนงจิต อิมสำอาง**

คุณวุฒิ / สาขาวิชา	สำเร็จการศึกษาจากสถาบัน	พ.ศ.
ศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต / ภาควิชาอนุตมิตศิลป์ สาขากราฟิกดีไซน์	คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2560
Master of Fine & Applied Arts / Graphic Design	Savannah College of Art & Design, Savannah, Georgia, U.S.A.	2538
ครุศาสตรบัณฑิต / สาขาศิลปศึกษา	มหาวิทยาลัยสวนดุสิต	2532

**สังกัดหน่วยงาน** คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

**ตำแหน่งทางวิชาการ** อาจารย์

**บทความวิชาการ/งานวิจัย**

- ทนงจิต อิมสำอาง (2562). บทความวิจัยเรื่อง การออกแบบเรขาคณิตป้ายประชาสัมพันธ์เชิงสร้างสรรค์: กรณีศึกษาโครงการริมน้ำยานนาวา วารสารนิเทศศาสตร์ธุรกิจบัณฑิตย์ ฉบับที่ 1 ปีที่ 13
- ทนงจิต อิมสำอาง (2556). การประชุมวิชาการและการนำเสนอผลงานเรื่อง SENIORPOLIS: Urban Research Plaza, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, Issues 11, 2013

**ประวัติทางวิชาการ**

- พ.ศ. 2549 – 2563 อาจารย์ประจำ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์
- พ.ศ. 2549 – 2562 อาจารย์พิเศษ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- พ.ศ. 2559 – 2562 อาจารย์พิเศษ วิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยมหิดล (Communication Design Division, Fine & Applied Arts, Mahidol University International College)
- พ.ศ. 2549 – 2562 อาจารย์พิเศษ คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม
- พ.ศ. 2549 – 2562 อาจารย์พิเศษ คณะศิลปะและออกแบบ มหาวิทยาลัยรังสิต
- พ.ศ. 2540 – 2547 อาจารย์พิเศษ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

**ประวัติทางวิชาชีพ**

- พ.ศ. 2538 - 2543 Art Director, Ogilvy & Mather Advertising (Thailand)
- พ.ศ. 2543 - 2547 Creative Manager, Walt Disney (Thailand)
- พ.ศ. 2547 - 2550 Creative & Design Director, Two Bit Company Limited
- พ.ศ. 2550 - 2564 Creative & Design Director, Ong Design Studio

#### **บริการงานวิชาการและวิทยากรพิเศษ**

- พ.ศ. 2564 : ผู้เชี่ยวชาญพิเศษที่ปรึกษาโครงการการออกแบบช่องทางเพื่อส่งเสริมการตลาดชุมชนพรุ ควนเคิ่ง อำเภอลำพูน นครศรีธรรมราช สถาบันสิ่งแวดล้อมไทย และ United Nations Development Project (UNDP)
- พ.ศ. 2563 : วิทยากรบรรยายพิเศษ ที่ปรึกษาโครงการสร้างโอกาสทางการตลาดธุรกิจบริการสำหรับ ผู้ประกอบการ Genius Innovative Business Model กรมพัฒนาธุรกิจการค้า กระทรวงพาณิชย์
- พ.ศ. 2562 : วิทยากรบรรยายพิเศษ โครงการบริหารจัดการกิจกรรมพัฒนาผลิตภัณฑ์ OTOP และ ผลิตภัณฑ์ชุมชน และกิจกรรมยกระดับภูมิปัญญาให้เป็นสินค้าที่ระลึก ภายใต้โครงการหมู่บ้าน OTOP เพื่อการท่องเที่ยว OTOP Village กรมพัฒนาชุมชน กระทรวงมหาดไทย
- พ.ศ. 2561 : ที่ปรึกษาและวิทยากรบรรยายพิเศษ ร่วมกับกรมทรัพย์สินทางปัญญา กระทรวงพาณิชย์
- พ.ศ. 2560 : ที่ปรึกษาและวิทยากรบรรยายพิเศษ โครงการพัฒนานักออกแบบเพื่อผู้ประกอบการศูนย์ส่งเสริมอุตสาหกรรม ภาคที่ 1 Design Savvy กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม กระทรวงอุตสาหกรรม
- พ.ศ. 2559 : ผู้อำนวยการฝ่ายออกแบบและสร้างสรรค์ งานแสดงดนตรีเพลงพระนิพนธ์ เทิดพระเกียรติ จอมพลเรือ จอมพล สมเด็จพระบรมวงศ์เธอ เจ้าฟ้าปริพัตรสุขุมพันธ์ กรมพระนครสวรรค์ วรพินิต ณ ประเทศเยอรมันนี



ประวัติและผลงานของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร  
ภาควิชาออกแบบ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและสื่อสร้างสรรค์  
คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

---

นายสิริทัต เตชะพะโลกุล

คุณวุฒิ / สาขาวิชา	สำเร็จการศึกษาจากสถาบัน	พ.ศ.
ศิลปมหาบัณฑิต / ภาควิชาอนุมิติศิลป์ สาขากราฟิกดีไซน์	คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2548
ศิลปบัณฑิต / ภาควิชาทัศนศิลป์ สาขาจิตรกรรม	คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2537

สังกัดหน่วยงาน คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

ตำแหน่งทางวิชาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์

ผลงานวิชาการ/หนังสือ /งานตำราวิชาการ

- สิริทัต เตชะพะโลกุล (2563). หนังสือดินสอหนึ่งแท่ง ตอนที่ 1 จุด...เริ่มต้น : สำนักพิมพ์B2S
- สิริทัต เตชะพะโลกุล (2561). หนังสือ 100 ตัวช่วยวาดเส้นด้วยดินสอกด (100 Tips for Drawing with Mechanical Pencil) : ศูนย์หนังสือจุฬา
- สิริทัต เตชะพะโลกุล (2560). หนังสือรวมพระบรมรูปเขียนลายเส้นขาว-ดำ ชุด เหนือเกล้า ๙๙.๒: ศูนย์หนังสือจุฬา

เกียรติประวัติ

พ.ศ. 2564 : รางวัลชมเชย ศิลปกรรมช่างเผือก ครั้งที่ 10 โดยบริษัท ไทยเบฟเวอเรจ จำกัด (มหาชน)

พ.ศ. 2560 : รางวัลดีเด่น ศิลปกรรม ปตท. ครั้งที่ 32 โดยบริษัท ปตท. จำกัด (มหาชน)  
รางวัลที่ 2 จิตรกรรมเอเชีย พลัส ครั้งที่ 7 โดยบริษัท เอเชีย พลัส กรุ๊ป โฮลดิ้งส์ จำกัด (มหาชน)

รางวัลชมเชย ศิลปกรรมช่างเผือก ครั้งที่ 6 โดยบริษัท ไทยเบฟเวอเรจ จำกัด (มหาชน)

พ.ศ. 2559 : รางวัลที่ 1 ศิลปกรรมอมตะ อาร์ต อวอร์ด ครั้งที่ 7 ประเภทจิตรกรรม โดยมูลนิธิอมตะ

รางวัลประกาศนียบัตรเกียรติคุณอันดับ 3 เหรียญทองแดง ศิลปกรรมแห่งชาติครั้งที่ 62

รางวัลที่ 2 ศิลปกรรมกรุงไทย ครั้งที่ 2 โดยธนาคารกรุงไทย จำกัด (มหาชน)

พ.ศ. 2557 : ได้รับแต่งตั้งให้ดำรงตำแหน่งทางวิชาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์

พ.ศ. 2556 : รางวัลการปฏิบัติที่ดีด้านการบริหารจัดการ (Best Practice) สมุดสเก็ตซ์ไซเคิล โดย มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

พ.ศ. 2554 : รางวัลเงินสมนาคุณ ร่วมแสดงนิทรรศการจิตรกรรมฯ พู่กันทอง โดยธนาคารกสิกรไทย

พ.ศ. 2553 : รางวัลสนับสนุน การประกวดตราสัญลักษณ์ท่าอากาศยานสุวรรณภูมิ

พ.ศ. 2549 : รางวัลออกแบบ “Best Innovative Use of the Printing Process Fuji Xerox Gold Award”

“Innovation In Printing Gold Award” งาน 4 th Asian Print Awards Shanghai, China

พ.ศ. 2533 : รางวัลชมเชย การแข่งขันวาดภาพแสดงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และจินตนาการทางวิทยาศาสตร์ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

#### ประวัติการแสดงผลงานเดี่ยว

พ.ศ. 2561 : นิทรรศการศิลปกรรมชุด วาดความสุข หอศิลป์จามจุรี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

พ.ศ. 2555 : นิทรรศการศิลปกรรมชุด เหนือเกล้า ๙๙.๑ หอศิลป์จามจุรี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

#### ประวัติการแสดงผลงานอื่นๆ

พ.ศ. 2562 : 36 ปี 36 ศิลปิน ศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาฯ โดยสมาคมนิสิตเก่าคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

พ.ศ. 2560 : ผลงานศิลป์ปี 60 คณาจารย์คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต จิตรกรรมยูโอปี ครั้งที่ 8 ธนาคารยูโอปี (ไทย) หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร

ทัศน์ ทัศน์ ทัศน์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ร้อยวันร้อยดวงใจ ถวายแด่ในหลวงรัชกาลที่ 9 เขาใหญ่ นครราชสีมา

พ.ศ. 2559 : ผลงานศิลป์ปี 59 คณาจารย์คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ส่งเสด็จสู่สวรรคาลัย เพลินนารี มอลล์ วัชรพล กรุงเทพฯ

พ.ศ. 2558 : ผลงานศิลป์ปี 58 คณาจารย์คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 61

ศิลปกรรมช่างเผือก ครั้งที่ 4 โดยบริษัท ไทยเบฟเวอเรจ จำกัด (มหาชน)

พ.ศ. 2557 : ผลงานศิลป์ปี 57 คณาจารย์คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

- พ.ศ. 2556 : ความรักได้แสงจันทร์ โดย กลุ่มสนุกกับศิลปะ (Art for Fun)  
 ศิลปกรรมช่างเผือก ครั้งที่ 2 โดยบริษัท ไทยเบฟเวอเรจ จำกัด (มหาชน)  
 ปวงประชาร่วมใจรักในหลวง โดย กลุ่มสนุกกับศิลปะ (Art for Fun)  
 ศิลปกรรมฯ ข้าว (Imagination and Inspiration Form “Rice”) โดย มูลนิธิข้าว  
 ไทย  
 ศิลปกรรมชุด เหนือเกล้า ๙๙.๑ สัจจร ลูบิต สตุติโอ กรุงเทพฯ
- พ.ศ. 2555 : ศิลปกรรมช่างเผือก ครั้งที่ 1 โดยบริษัท ไทยเบฟเวอเรจ จำกัด (มหาชน)  
 ผลงานศิลป์ปี 55 คณาจารย์คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต
- พ.ศ. 2554 : ผลงานศิลป์ปี 54 คณาจารย์คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต
- พ.ศ. 2553 : ผลงานศิลป์ปี 53 คณาจารย์คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต
- พ.ศ. 2552 : ผลงานศิลป์ปี 52 คณาจารย์คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต
- พ.ศ. 2551 : โครงการศิลป์สนุก (วาดเส้น) ร้านเรดเดน นมสด สามย่าน กรุงเทพฯ
- พ.ศ. 2540 : Under Skin & In Love ชั้นเดีย แกลเลอรี จตุจักร กรุงเทพฯ
- พ.ศ. 2538 : ศิลปินพาร์ทคนศิลป์ รุ่นที่ 9 หอศิลป์แห่งชาติ ถนนเจ้าฟ้า กรุงเทพฯ
- พ.ศ. 2537 : ศิลปกรรมร่วมสมัย ครั้งที่ 16 โดยธนาคารกสิกรไทย  
 ศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 40 หอศิลป์แห่งชาติ ถนนเจ้าฟ้า กรุงเทพฯ  
 ศิลปกรรมยอดเยี่ยมแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 1 โรงแรม รอยัล ออคิต เซอราตัน  
 กรุงเทพฯ  
 นำสิ่งที่ดีสู่ชีวิต ครั้งที่ 16 โดยบริษัท โตชิบา ไทยแลนด์ จำกัด
- พ.ศ. 2536 : จิตรกรรมบัวหลวง ครั้งที่ 17 โดย ธนาคารกรุงเทพ จำกัด (มหาชน) จุฬาฯ  
 วิชาการ ณ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จิตรกรรมและภาพ  
 พิมพ์ ศาลา พระเกี้ยว จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- พ.ศ. 2535 : 10 ปีคณะศิลปกรรมศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- พ.ศ. 2534 : Three Dimension คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ประวัติและผลงานของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร  
ภาควิชาออกแบบ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและสื่อสร้างสรรค์  
คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

---

นายกิตติ คล้ายเอม

คุณวุฒิ / สาขาวิชา	สำเร็จการศึกษาจากสถาบัน	พ.ศ.
Master of Design in Multimedia Design	Swinburne University of Technology, Melbourne, Australia	2547
ศิลปบัณฑิต / นฤมิตรศิลป์ สาขา กราฟิกดีไซน์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2537

สังกัดหน่วยงาน คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

ตำแหน่งทางวิชาการ อาจารย์

บทความวิชาการ/งานวิจัย

- กิตติ คล้ายเอม (2564). บทความทางวิชาการ แนวทางการจัดการพิพิธภัณฑ์บางลำพูโดยใช้แนวคิดพิพิธภัณฑ์มีชีวิตเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวพื้นที่ชุมชนบางลำพู โครงการนิทรรศการผลงานทางทัศนศิลป์ ระดับนานาชาติ งานมหกรรมศิลปวัฒนธรรมไทย "เบิกฟ้าบัณฑิตพัฒนศิลป์ สู่มรดกถิ่นอีสาน", 5-6 เมษายน 2564. กาลสินธุ์ : สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

ประวัติงานวิชาการ/งานวิชาชีพ

- พ.ศ. 2563 : อาจารย์พิเศษ สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์ ภาควิชาออกแบบทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- พ.ศ. 2562 : วิทยากรงานสัมมนาเชิงปฏิบัติการ เรื่อง “การสร้างความตระหนักในการเป็นนักออกแบบสร้างสรรค์” โครงการสานฝันนักออกแบบ New Creative Entrepreneur จัดโดย กองพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม (กสอ.)

- พ.ศ. 2562 : วิทยากรโครงการอบรมหลักสูตรการพัฒนาผลิตภัณฑ์สินค้าและบริการทางวัฒนธรรม เพื่อเพิ่มมูลค่าเพิ่ม WOW (Wonder of Wisdom) มหัทศจรยแห่งภูมิปัญญา
- พ.ศ. 2562 : อาจารย์ประจำ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

#### ประวัติการดำเนินงาน

- พ.ศ. 2563 : ผลงาน “ Lockdown” นำเสนอ Artwork ทางศิลปกรรม Covid19 นิทรรศการทัศนศิลป์และการออกแบบนานาชาติ งานมหกรรมศิลปวัฒนธรรมไทย ในงานแผ่นดินสมเด็จพระนารายณ์มหาราช, สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม ณ วิทยาลัยนาฏศิลป์ลพบุรี
- พ.ศ. 2560 : ผลงาน “Interdependence” ฟังพากัน ผลงานศิลปจัดแสดงนิทรรศการผลงานศิลป์ปี 60 คณาจารย์คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์, หอศิลป์เซเว่นรังสรรค์
- พ.ศ. 2559 : ผลงาน “Color of The Crows” ผลงานศิลปสร้างสรรค์จัดแสดงนิทรรศการแฟชั่นเสื้อยืด จัดโดยคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์, Central Westgate
- พ.ศ. 2559 : ผลงาน “ Still on My Mind” ๖ สถิตในใจไทยนิรันดร์ นิทรรศการผลงานศิลป์ปี 59 คณาจารย์คณะศิลปกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์, หอศิลป์จามจรี
- พ.ศ. 2558 : ผลงาน “อจีรัง” (Impermanent) นิทรรศการผลงานศิลป์ปี 58 คณาจารย์คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ หอศิลป์เซเว่นรังสรรค์



ประวัติและผลงานของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร  
ภาควิชาออกแบบ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและสื่อสร้างสรรค์  
คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

---

นายบุญพาด ช้างคะมะโน

คุณวุฒิ / สาขาวิชา	สำเร็จการศึกษาจากสถาบัน	พ.ศ.
ศิลปมหาบัณฑิต / สาขาประติมากรรม	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	2543
ศิลปบัณฑิต / สาขาประติมากรรม	มหาวิทยาลัยศิลปากร	2533
Diploma / Sculpture	Shinshu University, Nagano, Japan	2545

สังกัดหน่วยงาน คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

ตำแหน่งทางวิชาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์

บทความวิชาการ/งานวิจัย

- บุญพาด ช้างคะมะโน (2563). การวิจัย เรื่อง “การสร้างสรรค์ประติมากรรมโขนทำขึ้นลอยจากวรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์” คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
- บุญพาด ช้างคะมะโน (2561). โครงการวิจัยด้านการเรียนการสอน เรื่อง “การเรียนรู้วิชาวาดเส้นโดยใช้แผ่นภาพและวีดิทัศน์แสดงขั้นตอนการปฏิบัติงาน”

ผลงานด้านวิชาการและการศึกษาค้นคว้าวิจัย

- พ.ศ. 2563 : โครงการวิจัย เรื่อง “การสร้างสรรค์ประติมากรรมโขนทำขึ้นลอยจากวรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์”
- พ.ศ. 2561 : โครงการวิจัยด้านการเรียนการสอน เรื่อง “การเรียนรู้วิชาวาดเส้นโดยใช้แผ่นภาพและวีดิทัศน์แสดงขั้นตอนการปฏิบัติงาน”
- พ.ศ. 2546 : ศึกษา ค้นคว้า และประดิษฐ์ “เครื่องมือตัดฟิล์มอย่างง่าย” สำหรับใช้ในการทำแม่พิมพ์ทุบในการหล่องานประติมากรรมด้วยปูนปลาสเตอร์

ประสบการณ์การสอนและตำแหน่งบริหาร

- พ.ศ. 2563 : อาจารย์ประจำคณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
- พ.ศ. 2561-2562 : รองคณบดีคณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
- พ.ศ. 2556-2560 : ผู้อำนวยการวิทยาลัยช่างศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
- พ.ศ. 2551-2556 : รองคณบดีคณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

พ.ศ. 2544 : อาจารย์พิเศษอาสาสอนภาษาไทยและศิลปะไทยที่โรงเรียน Fusoku Shogakko,  
Nagano, Japan

พ.ศ. 2541 : อาจารย์พิเศษสาขาวิชาประวัติศาสตร์ คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

พ.ศ. 2535 : อาจารย์ประจำหมวดวิชาประวัติศาสตร์ วิทยาลัยช่างศิลป์ กรมศิลปากร

พ.ศ. 2532-2534 : อาจารย์พิเศษภาควิชาประวัติศาสตร์ คณะวิจิตรศิลป์

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

### กรรมการตัดสินงาน

พ.ศ. 2558-2560 : กรรมการตัดสินการประกวดศิลปกรรมเด็กและเยาวชนแห่งชาติ

พ.ศ. 2548 : กรรมการตัดสินการประกวดและแข่งขันวาดภาพจิตรกรรมเรื่อง “บ้านเมืองน่า  
อยู่” ณ ศาลาประชาคม จังหวัดสมุทรปราการ

พ.ศ. 2546 : กรรมการตัดสินการประกวดภาพเขียน “ไร่ยาเสพติด ชีวิตสดใส” ณ สวนจตุจักร

พ.ศ. 2546 : กรรมการตัดสินการประกวดศิลปะเยาวชน ณ โรงเรียนเทพศิรินทร์ร่มเกล้า

พ.ศ. 2545,2546 : กรรมการตัดสินการประกวดคัดลายมือเนื่องในวันภาษาไทยแห่งชาติ

### ประวัติการแสดงผลงาน

พ.ศ. 2561 : นิทรรศการศิลปกรรมของคณาจารย์คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์  
ประจำปี 2561 ณ หอศิลป์กรุงเทพฯ กรุงเทพฯ

: โครงการ Workshop Thai-India Ramayana Painting : Creative Camp on  
Thai and Indian Arts การเขียนภาพจิตรกรรมไทยแบบประเพณีรามายณะ  
(รามเกียรติ์) ณ วิทยาลัยช่างศิลป์ เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ

พ.ศ. 2560 : นิทรรศการรูปภาพ “คำสอนของพ่อ” ณ อุทยาน ร.2 อ.อัมพวา  
จ.สมุทรสงคราม

พ.ศ. 2559 : Art Exhibition at ISI Seni Denpasar Art Institute, Bali, Indonesia

: นิทรรศการศิลปกรรมคณาจารย์ด้านทัศนศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ณ  
หอศิลป์ร่วมสมัยราชดำเนิน กรุงเทพฯ

พ.ศ. 2555 : International Workshop โครงการ The Same Rain The Same Wind  
2012 ณ หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม จังหวัดเชียงใหม่

: International Workshop at Hanoi, Vietnam

พ.ศ. 2553 : การแสดงประติมากรรมขนาดเล็ก ครั้งที่ 3 ณ ตึกบูรณาการฯ คณะ  
สถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
และหอศิลป์ละลานตา

- พ.ศ. 2552 : การแสดงศิลปกรรมคณาจารย์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ณ หอศิลป์สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ  
 : 23rd Asian International Art Exhibition, China  
 : 24th Asian International Art Exhibition, Malaysia  
 : มหกรรมศิลปะสีน้ำซีคอนสแควร์ ณ ศูนย์สรรพสินค้าซีคอนสแควร์
- พ.ศ. 2551 : มหกรรมศิลปะศึกษา-ช่างศิลป์ 55 ปี ณ หอศิลป์สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ
- พ.ศ. 2549 : มหกรรมศิลปกรรมเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ในวโรกาสทรงครองราชสมบัติครบ 60 ปี โดยศูนย์สรรพสินค้าซีคอนสแควร์  
 : การแสดงผลงาน Art and Graphic 2006 On Art Gallery, Bangkok
- พ.ศ. 2547 : มหกรรมศิลปกรรมเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระนางเจ้าฯ พระบรมราชินีนาถ ในวโรกาสเฉลิมพระชนมพรรษาครบ 6 รอบ จัดโดยศูนย์สรรพสินค้าซีคอนสแควร์
- พ.ศ. 2546 : มหกรรมศิลปกรรมเทิดพระเกียรติสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ในวโรกาสที่ทรงเจริญพระชนมายุ 48 พรรษา จัดโดยศูนย์สรรพสินค้าซีคอนสแควร์  
 : นิทรรศการศิลปกรรมโดยคณาจารย์ คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ณ เดอะสโตนแกลเลอรี กรุงเทพฯ  
 : มหกรรมประติมากรรมขนาดเล็ก 2546 20 ปี สมาคมประติมากรรมไทย ณ เดอะสโตนแกลเลอรี กรุงเทพฯ  
 : Art Exhibition "Lights of Asia" by 3 Thai and Malaysia Artists at CRC Tower, All Seasons Place, Bangkok
- พ.ศ. 2545 : 2nd Sculpture Exhibition "KATACHI NO MAWARI" by Members of Sculpture Program, Arts Department, Faculty of Education, Shinshu University, Nagano, Japan  
 : Solo Exhibition "TOGETHER" at Gallery HASEGAWA, Nagano, Japan
- พ.ศ. 2544 : 54th Nagano Prefecture Art Exhibition, Japan  
 : Art Exhibition by Arts Department, Faculty of Education, Shinshu University, Nagano, Japan

### เกียรติประวัติ

- พ.ศ. 2564 : คณะบรรณาธิการจัดทำสารานุกรมศัพท์ทัศนศิลป์ไทย สำนักงานราชบัณฑิตยสภา

- พ.ศ. 2560 : เจ้าหน้าที่ปฏิบัติพิธี ในพระราชพิธีพระบรมศพพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว  
ภูมิพลอดุลยเดช บรมนาถบพิตร  
: คณะบรรณาธิการในฐานะผู้เชี่ยวชาญเฉพาะสาขาวิชาจัดทำสารานุกรมศัพท์  
หัตถศิลป์ไทย สำนักงานราชบัณฑิตยสภา
- พ.ศ. 2556 : ผู้อำนวยการวิทยาลัยช่างศิลป์
- พ.ศ. 2551 : รองคณบดีคณะศิลปปริจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
- พ.ศ. 2544 : ได้รับคัดเลือกให้ร่วมจัดงาน 54th Nagano Prefecture Art Exhibition,  
Japan
- พ.ศ. 2543-2545 : ทุนกระทรวงศึกษาธิการญี่ปุ่น (Manbusho) ศึกษาศิลปะที่ Shinshu  
University, Nagano, Japan

### การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

- พ.ศ. 2557 : ปั้นแบบองค์เทพพระพหูหัสบดี ประดิษฐาน ณ ศาลาจัตุรมุข หน้าหอประชุมคุรุ  
สภา กรุงเทพฯ
- พ.ศ. 2555 : ปั้นแบบพระบรมราชานุสาวรีย์พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว อานันท  
มหิตล ขนาดเท่าครึ่งพระองค์จริง ประดิษฐาน ณ พุทธวิซชาลัย มหาวิทยาลัย  
ราชภัฏพระนคร กรุงเทพฯ
- พ.ศ. 2550 : ปั้นแบบพระบรมรูปสมเด็จพระเจ้าฟ้าฯ มหาวิชิรุณหิศ ครึ่งพระองค์ ประดิษฐาน  
ณ โรงเรียนหอวัง กรุงเทพฯ
- พ.ศ. 2548 : สร้างงานประติมากรรม “GENDAI JOSEI” ติดตั้ง ณ สวนประติมากรรม  
วิทยาลัยช่างศิลป์
- พ.ศ. 2544 : ปั้นแบบพระพุทธรูปจำลองและฉากหลังพระพุทธรูปวัดเซนโคจิ ประเทศญี่ปุ่น  
เพื่อนำไปประดิษฐาน ณ ประเทศเกาหลี ในโอกาสร่วมเป็นเจ้าภาพฟุตบอลโลก  
2002

**ประวัติและผลงานของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร**  
ภาควิชาออกแบบ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและสื่อสร้างสรรค์  
คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

---

**นายบุญฤทธิ์ พูนพนิช**

คุณวุฒิ / สาขาวิชา	สำเร็จการศึกษาจากสถาบัน	พ.ศ.
ศิลปมหาบัณฑิต / ทศนศิลป์	มหาวิทยาลัยศิลปากร	2559
ศิลปบัณฑิต / ทศนศิลป์	มหาวิทยาลัยศิลปากร	2556

**สังกัดหน่วยงาน คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์**

**ตำแหน่งทางวิชาการ อาจารย์**

**ประวัติทางวิชาการ**

- บุญฤทธิ์ พูนพนิช (2564). เผยแพร่บทความทางวิชาการประกอบผลงานสร้างสรรค์ ในโครงการนิทรรศการผลงานทางทัศนศิลป์ ระดับนานาชาติ งานมหกรรมศิลปวัฒนธรรมไทย "เบิกฟ้าบัณฑิตพัฒนศิลป์ สู่แผ่นดินถิ่นอีสาน", หน้า 170, สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ณ จังหวัดกาฬสินธุ์
- บุญฤทธิ์ พูนพนิช (2563). เผยแพร่บทความทางวิชาการประกอบผลงานสร้างสรรค์ ในโครงการนิทรรศการทัศนศิลป์และการออกแบบฯ นานาชาติ ในงานแผ่นดินสมเด็จพระนารายณ์มหาราช ,หน้า152, สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม ณ วิทยาลัยนาฏศิลป์ลพบุรี
- บุญฤทธิ์ พูนพนิช (2562). งานวิจัยด้านการเรียนการสอน เรื่อง โครงการการเรียนรู้เรื่องค่าน้ำหนักของสีในการเรียนพื้นฐานจิตรกรรม, ทศนศิลป์ การวิจัยด้านการเรียนการสอน ของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2562
- บุญฤทธิ์ พูนพนิช (2561). ผลงานสร้างสรรค์ ชุด เรือแห่งชีวิต จากโครงการส่งเสริมอุตสาหกรรม วัฒนธรรมสร้างสรรค์เพื่อเพิ่มศักยภาพในการแข่งขัน ประจำปีงบประมาณ 2561

**ผลงานสร้างสรรค์**

- บุญฤทธิ์ พูนพนิช (2564). นิทรรศการงานศิลปกรรมร่วมสมัย ผลงานชื่อ “Bloom” ร่วมแสดงนิทรรศการกับมหาวิทยาลัยเว้ ในนิทรรศการ Dialogue ประเทศสาธารณรัฐสังคมนิยม

เวียดนาม, หน้า 11, THE FACULTY OF VISUAL ARTS THE UNIVERSITY OF ARTS, HUE UNIVERSITY VIETNAM

- บุญฤทธิ์ พูนพนิช (2564). นิทรรศการผลงานทางทัศนศิลป์ ระดับนานาชาติ งานมหกรรมศิลปวัฒนธรรมไทย "เบิกฟ้าบัณฑิตพัฒนศิลป์ สู่แผ่นดินถิ่นอีสาน" ผลงานชื่อ "Chinese mythical creatures", หน้า 41, สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ณ จังหวัดกาฬสินธุ์
- บุญฤทธิ์ พูนพนิช (2563). นิทรรศการทัศนศิลป์และการออกแบบนานาชาติ งานมหกรรมศิลปวัฒนธรรมไทย ในงานแผ่นดินสมเด็จพระนารายณ์มหาราช ผลงานชื่อ "Unconscious instinct", หน้า 19, สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม ณ วิทยาลัยนาฏศิลป์ลพบุรี
- บุญฤทธิ์ พูนพนิช (2563). นิทรรศการศิลปกรรมคณาจารย์ คณะศิลปวิจิตร ผลงานชื่อ "ทุ่งสวรรค์ (Paradise field)", หน้า 14, แสดงเผยแพร่แบบออนไลน์ผ่านทางเว็บไซต์ คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
- บุญฤทธิ์ พูนพนิช (2562). นิทรรศการศิลปกรรมคณาจารย์ คณะศิลปวิจิตร ณ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ หอศิลป์ ถนนเจ้าฟ้า กรุงเทพมหานคร
- บุญฤทธิ์ พูนพนิช (2561). นิทรรศการศิลปกรรมคณาจารย์ คณะศิลปวิจิตร ณ หอศิลป์กรุงเทพฯ กรุงเทพมหานคร
- บุญฤทธิ์ พูนพนิช (2560). นิทรรศการศิลปกรรมคณาจารย์ คณะศิลปวิจิตร ณ หอศิลป์ร่วมสมัยราชดำเนิน กรุงเทพมหานคร

### ประวัติการแสดงผลงาน

- 2564 : นิทรรศการงานศิลปกรรมร่วมสมัย ร่วมแสดงนิทรรศการกับมหาวิทยาลัยเว้ ในนิทรรศการ Dialogue ประเทศสาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม, THE FACULTY OF VISUAL ARTS THE UNIVERSITY OF ARTS, HUE UNIVERSITY VIETNAM
- : นิทรรศการผลงานทางทัศนศิลป์ ระดับนานาชาติ งานมหกรรมศิลปวัฒนธรรมไทย "เบิกฟ้าบัณฑิตพัฒนศิลป์ สู่แผ่นดินถิ่นอีสาน", สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ณ จังหวัดกาฬสินธุ์
- 2563: โครงการสัมมนาเชิงปฏิบัติการทางทัศนศิลป์และนิทรรศการนานาชาติ ครั้งที่ 15 ณ วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
- : นิทรรศการทัศนศิลป์และการออกแบบฯ นานาชาติ งานมหกรรมศิลปวัฒนธรรมไทย ในงานแผ่นดินสมเด็จพระนารายณ์มหาราช, สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม ณ วิทยาลัยนาฏศิลป์ลพบุรี
- 2562 : นิทรรศการศิลปกรรมของคณาจารย์คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ประจำปี 2562 ณ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ หอศิลป์ ถนนเจ้าฟ้า

- : นิทรรศการการแสดงศิลปะและการออกแบบแห่งประเทศไทยครั้งที่ 1 ณ อาคารศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ (วิทยาเขตศาลายา) จ.นครปฐม
- 2561 : นิทรรศการศิลปะกรรมของคณาจารย์คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ประจำปี 2561 ณ หอศิลป์กรุงเทพฯ
- : นิทรรศการ The Cooperation Exhibition Project Artist's Book 2018 ในโครงการความร่วมมือทางศิลปวัฒนธรรม สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กับ The College of Arts, Hue University ณ เมืองเว้ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม
- : นิทรรศการแสดงผลงานศิลปะกรรมของคณาจารย์ และศิษย์เก่าสาขาวิชาจิตรกรรม คณะศิลปวิจิตรประจำปีการศึกษา 2561 :นิทรรศการ MINI PAINTING 2 ณ หอศิลป์วังหน้า สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

#### เกียรติประวัติ

- 2555 : ทูลพระราชทาน “ทุนภูมิพลประเภทส่งเสริมการศึกษา”
  - : ได้รับทุนการศึกษา กองทุน “เมทินี ชรินทร” ประจำปีการศึกษา 2555
- 2553 : ได้รับทุนการศึกษา “กองทุนถวัลย์-ไทยพาณิชย์”
- 2550 : รางวัลชมเชย การประกวดวาดภาพ “น้ำเพื่อชีวิต” กรมทรัพยากรน้ำ
  - : รางวัลที่ 3 การประกวดวาดภาพ “ครูของแผ่นดิน” มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี
  - : รางวัลที่ 1 วาดเส้นหุ่นนิ่ง แผนกจิตรศิลป์ วิทยาลัยอาชีวศึกษาเสาวภา
- 2549 : เกียรติบัตรผู้ได้รับคัดเลือกและยกย่องว่ามีความประพฤติดีงาม ประจำปี 2549 พุทธศมาคม แห่งประเทศไทยในพระบรมราชูปถัมภ์

## ภาคผนวก ข

คำสั่ง ที่ 110/2563 เรื่องแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรศิลปบัณฑิต  
(หลักสูตร 4 ปี สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและสื่อสร้างสรรค์) (หลักสูตรใหม่ พ.2565)





คำสั่งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรศิลปบัณฑิต

ที่ ๑๑๐ /๒๕๖๓

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรศิลปบัณฑิต  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและสื่อสร้างสรรค์  
(หลักสูตรใหม่ พ.ศ. ๒๕๖๕) คณะศิลปวิจิตร

ด้วย คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ได้ดำเนินการปรับปรุงหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและสื่อสร้างสรรค์ (หลักสูตรใหม่ พ.ศ. ๒๕๖๕) ให้เป็นไปตามกรอบมาตรฐาน คุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๕๘ และเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๔๘

ดังนั้นเพื่อให้การดำเนินการพัฒนา ปรับปรุงหลักสูตรดังกล่าวมีความถูกต้อง บรรลุ วัตถุประสงค์ เป็นไปตามระเบียบ มีประสิทธิภาพ จึงขอแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและสื่อสร้างสรรค์ (หลักสูตรใหม่ พ.ศ. ๒๕๖๕) คณะศิลปวิจิตร ดังรายนาม ดังต่อไปนี้

ที่ปรึกษา

๑. คณบดีคณะศิลปวิจิตร  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชยากร เรืองจำรูญ)
๒. รองคณบดีคณะศิลปวิจิตร  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์นรินทร์ อ้วนดำ)
๓. รองคณบดีคณะศิลปวิจิตร  
(นายวิสุทธิ์ ยัมประเสริฐ)
๔. รองคณบดีคณะศิลปวิจิตร  
(นายภัทรพร เลียนพานิช)
๕. ดร.ทنجจิต อิมสำอาง
๖. นางสาวณัฐวดี ศรีคชา
๗. ผู้ช่วยศาสตราจารย์เด่น หวานจริง

หน้าที่ ให้คำปรึกษาด้านต่างๆ ในการพัฒนาเพื่อปรับปรุงรายละเอียดของหลักสูตร ดำเนินไปด้วย ความเรียบร้อย และสำเร็จคล่องตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

/คณะกรรมการ...

### คณะกรรมการร่างและพัฒนาหลักสูตร

๑. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชยากร เรืองจำรูญ (ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตร)	ประธานกรรมการ
๒. นายพงศ์พัศ บัวแก้ว	กรรมการ
๓. นายชนัส คงหิรัญ	กรรมการ
๔. นายพิพัฒน์ จรัสเพชร	กรรมการ
๕. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ภาษิษฐ์ ณ รังษิ	(กรรมการภายนอก)
๖. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สิริหัต เตชะพะโลกุล	(กรรมการภายนอก)
๗. นายกิตติ คล้ายเอม	(กรรมการภายนอก)
๘. ผู้ช่วยศาสตราจารย์นรินทร์ อ้วนดำ (เลขานุการคณะกรรมการบริหารหลักสูตร)	กรรมการและเลขานุการ
๙. นางสาวจิรวรรณ คนหาญ	ผู้ช่วยเลขานุการ
๑๐.นางสุนันหา ลูกศร	ผู้ช่วยเลขานุการ
๑๑.นางสาวศศิธร หัตถกิจ	ผู้ช่วยเลขานุการ

หน้าที่ คณะกรรมการมีหน้าที่ ดำเนินการร่าง และพัฒนาหลักสูตรให้สอดคล้องกับมาตรฐานคุณวุฒิ ระดับปริญญาตรี ศึกษาข้อมูล จัดทำ และพัฒนาหลักสูตร วิเคราะห์ประสิทธิภาพ และประสิทธิผล ให้ข้อคิดเห็นข้อเสนอแนะในการบริหารจัดการหลักสูตรเพื่อให้บัณฑิตบรรลุการเรียนรู้ที่กำหนด

### คณะกรรมการวิพากษ์หลักสูตร

๑. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชยากร เรืองจำรูญ	ประธานกรรมการ
๒. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ภาษิษฐ์ ณ รังษิ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก)	(กรรมการภายนอก)
๓. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สิริหัต เตชะพะโลกุล (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก)	(กรรมการภายนอก)
๔. นายกิตติ คล้ายเอม	(กรรมการภายนอก)
๕. ดร.ทงจิต อิมสำอาง	(กรรมการภายนอก)
๖. นางสาวณัฐวดี ศรีคชา	(กรรมการภายนอก)
๗. นายพงศ์พัศ บัวแก้ว	กรรมการ
๘. นายชนัส คงหิรัญ	กรรมการ
๙. ผู้ช่วยศาสตราจารย์นรินทร์ อ้วนดำ	กรรมการและเลขานุการ

/ ๑๐.นางสาว...

๑๐.นางสาวจีรวรรณ คนหาญ

ผู้ช่วยเลขานุการ

๑๑.นางสุนันทา ลูกศร

ผู้ช่วยเลขานุการ

๑๒.นางสาวศศิธร หัตถกิจ

ผู้ช่วยเลขานุการ

หน้าที่ คณะกรรมการมีหน้าที่ วิพากษ์ ปรับปรุงหลักสูตรให้มีคุณภาพและมาตรฐานตามพัฒนาการในสาขาวิชา ทิศทางการผลิตบัณฑิตของสถาบันฯ รวมทั้งให้เป็นไปตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา แห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๕๒ และเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๔๘

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้ เป็นต้นไป

สั่ง ณ วันที่ ๑๕ ธันวาคม ๒๕๖๓



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชยากร เรืองจำรูญ)

คณบดีคณะศิลปวิจิตร