



คู่มือ

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ (หลักสูตรสองภาษา)

(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567)

วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สารบัญ

หมวดที่	หน้า
หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป	1
1 รหัสและชื่อหลักสูตร	1
2 ชื่อปริญญาและสาขาวิชา	1
3 วิชาเอก/แขนงวิชา	1
4 จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร	1
5 รูปแบบของหลักสูตร	1
6 ระบบการจัดการศึกษา	2
7 การดำเนินการเรียนการสอน	2
8 สถานที่จัดการเรียนการสอน	2
9 ความสัมพันธ์กับหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนในคณะ/ภาควิชาอื่นของสถาบัน	2
10 อาชีพที่ประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา	2
11 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและคุณสมบัติ	3
12 อาจารย์ประจำหลักสูตรและคุณสมบัติ	3
หมวดที่ 2 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร	5
1 ปรัชญา วัตถุประสงค์ และผลลัพธ์การเรียนรู้	5
2 ความสำคัญของหลักสูตร	5
3 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา	7
4 แผนการรับนิสิต	7
5 รูปแบบการจัดการเรียนการสอน	8
6 การเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชาและการลงทะเบียนเรียนข้ามมหาวิทยาลัย (ถ้ามี)	8
หมวดที่ 3 รายละเอียดของผลลัพธ์การเรียนรู้	9
1 รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร	9
2 รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับชั้นปี	12
หมวดที่ 4 โครงสร้างหลักสูตร รายวิชา และหน่วยกิต	13
1 จำนวนหน่วยกิตตลอดหลักสูตรและโครงสร้างหลักสูตร	13
2 รายละเอียดของหมวดวิชาและหน่วยกิต	13
3 คำอธิบายชุดวิชา/รายวิชา	19
4 แผนที่การศึกษาและการกระจายความรับผิดชอบของรายวิชาสู่ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับชั้นปี	38

สารบัญ (ต่อ)

หมวดที่	หน้า
หมวดที่ 5 การจัดการกระบวนการเรียนรู้และการประเมินผลการเรียนรู้	42
1 การจัดการกระบวนการเรียนรู้	42
2 การประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้	44
3 เกณฑ์การสำเร็จการศึกษา	46

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อหลักสูตร

รหัสหลักสูตร 25620091100235

ชื่อหลักสูตร

ภาษาไทย : หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ (หลักสูตรสองภาษา)

ภาษาอังกฤษ : Bachelor of Arts Program in Creative Products (Bilingual)

2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

ภาษาไทย ชื่อเต็ม: ศิลปศาสตรบัณฑิต (ผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์)

ชื่อย่อ: ศศ.บ. (ผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์)

ภาษาอังกฤษ ชื่อเต็ม: Bachelor of Arts (Creative Products)

ชื่อย่อ: B.A. (Creative Products)

3. วิชาเอก/แขนงวิชา (ถ้ามี)

ไม่มี

4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร

ไม่น้อยกว่า 125 หน่วยกิต

5. รูปแบบของหลักสูตร

5.1 รูปแบบ

หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ

หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ

5.2 ระยะเวลาการศึกษา

หลักสูตรแบบเต็มเวลา

2 ปี

4 ปี

5 ปี

6 ปี

หลักสูตรแบบการศึกษาตลอดชีวิต (Lifelong Learning) ไม่กำหนดระยะเวลาการศึกษา นิสิตสามารถเรียนรู้ได้โดยเก็บหน่วยกิตสะสมฝากไว้กับคลังหน่วยกิตของมหาวิทยาลัย

5.3 ภาษาที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน

หลักสูตรจัดการศึกษาเป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

5.4 การรับเข้าศึกษา

รับผู้เข้าศึกษาชาวไทยและชาวต่างประเทศที่สามารถใช้ภาษาอังกฤษได้

5.5 ความร่วมมือกับสถาบันอื่น

มีความร่วมมือกับ S.B. Furniture Group, Thai Stainless Steel Co., Ltd. (Seagull), และธนาคารเพื่อการส่งออกและนำเข้าแห่งประเทศไทย (Exim bank)

5.6 การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา

ให้ปริญญาเพียงสาขาวิชาเดียว

6. ระบบการจัดการศึกษา

6.1 ระบบ

ระบบการศึกษาเป็นแบบทวิภาค คือ ปีการศึกษาหนึ่ง แบ่งออกเป็น 2 ภาคการศึกษาปกติ หนึ่งภาคการศึกษาปกติมีระยะเวลาการศึกษา ไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์

6.2 การจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน

อาจจัดการเรียนการสอนในภาคฤดูร้อนเป็นกรณีพิเศษได้ โดยมีระยะเวลาการศึกษา ไม่น้อยกว่า 8 สัปดาห์ (เป็นไปตามดุลยพินิจของคณะกรรมการบริหารหลักสูตร)

6.3 การเทียบเคียงหน่วยกิตในระบบทวิภาค

การเทียบเคียงหน่วยกิตเป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ว่าด้วย การจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2566 (ภาคผนวก ก)

7. การดำเนินการเรียนการสอน

ภาคต้น	เดือนสิงหาคม – ธันวาคม
ภาคปลาย	เดือนมกราคม – พฤษภาคม
ภาคฤดูร้อน	เดือนมิถุนายน – กรกฎาคม (กรณีมีภาคฤดูร้อน)

8. สถานที่จัดการเรียนการสอน

วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

9. ความสัมพันธ์กับหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนในคณะ/ภาควิชาอื่นของสถาบัน

9.1 กลุ่มวิชา/รายวิชา ในหลักสูตรที่เปิดสอนโดยคณะ/ภาควิชา/หลักสูตรอื่น

หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

หลักสูตรกำหนดให้นิสิตเรียนรายวิชาศึกษาทั่วไป จำนวน 30 หน่วยกิต ที่เปิดสอนโดยสำนักนวัตกรรมการเรียนรู้ของมหาวิทยาลัย

หมวดวิชาเลือกเสรี

หลักสูตรกำหนดให้นิสิตเลือกเรียนหมวดวิชาเลือกเสรีข้ามศาสตร์สาขาโดยอิสระตามความถนัดหรือสนใจ จากชุดวิชาที่เปิดสอนของมหาวิทยาลัย ซึ่งเป็นชุดวิชาที่มุ่งพัฒนาให้นิสิตให้มีความรู้ และทักษะที่หลากหลาย เพิ่มโอกาสในการทำงานและประกอบอาชีพ รวมถึงเป็นแนวทางในการศึกษาต่อในศาสตร์สาขาที่สนใจได้ จำนวนไม่น้อยกว่า 10 หน่วยกิต

9.2 รายวิชาที่เปิดสอนให้คณะ/ภาควิชา/หลักสูตรอื่น

หลักสูตรเปิดสอนรายวิชาเลือกเสรีให้กับมหาวิทยาลัย

10. อาชีพที่ประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

10.1 ผู้ประกอบการด้านธุรกิจผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์

10.2 นักออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์

11. อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและคุณสมบัตื

ลำดับ	รายชื่อคณาจารย์	คุณวุฒิการศึกษา ตรี-โทเอก (สาขาวิชา) ปีที่จบ	สถาบันที่สำเร็จการศึกษา
1	อ.ดร.พสุ เรืองปัญญาโรจน์	ศป.บ (ศิลปะเครื่องประดับ), 2553 M.A. (Jewellery Silversmithing and Related Product), 2556 ศป.ด. (นฤมิตศิลป์), 2561	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ Birmingham City University, UK จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2	อ.ดร.วิรุพท์ วุฒิฤทธากุล	สถ.บ. (ศิลปอุตสาหกรรม), 2545 กจ.ม. (การจัดการและกลยุทธ์), 2550 ศศ.ด (ศิลปวัฒนธรรมวิจัย), 2560	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง มหาวิทยาลัยมหิดล มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
3	อ.ภทรถน พงษ์ประสิทธิ์	ศป.บ. (ออกแบบแฟชั่น), 2552 ศป.ม. (นวัตกรรมการออกแบบ), 2561	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
4	นายสุพร ก้าวสัมพันธ์*	บธ.บ. (การจัดการ), 2535 กจ.บ. (การพัฒนาศาสตร์พยาบาล), 2538	มหาวิทยาลัยรังสิต สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์
5	นายสิทธิชัย เรืองจรุงพงค์**	สถ.บ. (สถาปัตยกรรมภายใน), 2542 M.F.A. (Industrial Design Technology), 2544 บธ.ม. (บริหารธุรกิจ), 2551	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง Art Institute of Seattle, USA สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

* อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรที่เป็นบุคลากรจาก S.B. Furniture Group

** อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรที่เป็นบุคลากรจาก Thai Stainless Steel Co., Ltd. (Seagull)

12. อาจารย์ประจำหลักสูตรและคุณสมบัตื

ลำดับ	รายชื่อคณาจารย์	คุณวุฒิการศึกษา ตรี-โทเอก (สาขาวิชา) ปีที่จบ	สถาบันที่สำเร็จการศึกษา
1*	อ.ดร.พสุ เรืองปัญญาโรจน์	ศป.บ (ศิลปะเครื่องประดับ), 2553 M.A. (Jewellery Silversmithing and Related Product), 2556 ศป.ด. (นฤมิตศิลป์), 2561	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ Birmingham City University, UK จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2*	อ.ดร.วิรุพท์ วุฒิฤทธากุล	สถ.บ. (ศิลปอุตสาหกรรม), 2545 กจ.ม. (การจัดการและกลยุทธ์), 2550 ศศ.ด (ศิลปวัฒนธรรมวิจัย), 2560	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง มหาวิทยาลัยมหิดล มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ลำดับ	รายชื่อคณาจารย์	คุณวุฒิการศึกษา ตรี-โท-เอก (สาขาวิชา) ปีที่จบ	สถาบันที่สำเร็จการศึกษา
3*	อ.ภทรถน พงษ์ประสิทธิ์	ศป.บ. (ออกแบบแฟชั่น), 2552 ศป.ม. (นวัตกรรมการออกแบบ), 2561	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
4*	นายสุพร ก้าวสัมพันธ์	บธ.บ. (การจัดการ), 2535 กจ.บ. (การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์), 2538	มหาวิทยาลัยรังสิต สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์
5*	นายสิทธิชัย เรืองรุ่งพงค์	สถ.บ. (สถาปัตยกรรมภายใน), 2542 M.F.A. (Industrial Design Technology), 2544 บธ.ม. (บริหารธุรกิจ), 2551	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง Art Institute of Seattle, USA สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์
6	รศ.ดร.ณัฐ จินตโกศล	คอ.บ. (วิศวกรรมอุตสาหการ), 2540 ป.บัณฑิต (เทคโนโลยีวัสดุ), 2541 วศ.ม. (เทคโนโลยีวัสดุ), 2545 ปร.ด. (วัสดุศาสตร์), 2551	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า ธนบุรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า ธนบุรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า ธนบุรี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
7	อ.ดร.สิทธิพงศ์ วงศ์ไชยสุวรรณ	สถ.บ. (ศิลปอุตสาหกรรม), 2539 M.S. (Manufacturing Engineering), 2547 ศป.ด. (นวัตศิลป์), 2556	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง Bradley University, Peoria USA จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
8	ผศ.ดร.อรัญญา วานิชกร	ศป.บ. (การออกแบบทัศนศิลป์), 2543 กศ.ม. (อุตสาหกรรมศึกษา), 2550 ปร.ด. (ทัศนศิลป์และการ ออกแบบ), 2557	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยบูรพา
9	อ.ดร.กิตติศักดิ์ ตั้งใจดี	อส.บ. (ออกแบบเครื่องกล), 2549 วศ.ม. (วิศวกรรมการผลิต), 2552 ปร.ด. (วิศวกรรมการผลิต), 2565	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระ นครเหนือ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า พระนครเหนือ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า พระนครเหนือ

* อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

หมวดที่ 2 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร

1. ปรัชญา วัตถุประสงค์ และผลลัพธ์การเรียนรู้

1.1 ปรัชญาการศึกษาของหลักสูตร

สรรสร้างผลิตภัณฑ์ที่บูรณาการเทคโนโลยี ศิลปะ และการจัดการอย่างสร้างสรรค์

1.2 วัตถุประสงค์ของหลักสูตร เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีคุณสมบัติ ดังนี้

- 1.2.1 มีความรู้และทักษะการออกแบบผลิตภัณฑ์ เพื่อสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านที่มีแนวคิดจากภูมิปัญญาและวัฒนธรรมไทย
- 1.2.2 สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยี เพื่อพัฒนากระบวนการผลิตในระบบอุตสาหกรรม
- 1.2.3 สามารถบูรณาการความรู้ และวิจัยร่วมกับผู้ประกอบการ
- 1.2.3 แสวงหาโอกาสในธุรกิจ และมีมุมมองความเป็นผู้ประกอบการ

1.3 ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร เมื่อนิสิตจบการศึกษาจะสามารถ

- PLO1: สามารถใช้ภาษาและเทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้ การสื่อสาร และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ได้อย่างเหมาะสม มีมุมมองเชิงธุรกิจ แสดงออกถึงความมีจิตสำนึกสาธารณะ และปฏิบัติตนอย่างเหมาะสมในฐานะพลเมืองและพลเมืองดิจิทัล
- PLO2: เรียนรู้ประวัติศาสตร์และเข้าใจกระแสนิยม เพื่อพัฒนากรอบแนวคิดความเป็นผู้ประกอบการใหม่ของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
- PLO3: ออกแบบผลิตภัณฑ์สำหรับสินค้าที่มาจากภูมิปัญญาและวัฒนธรรม
- PLO4: ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสำหรับการขึ้นรูปผลิตภัณฑ์โดยใช้หลักการความยั่งยืน
- PLO5: บูรณาการความรู้และทำงานร่วมกับเครือข่ายเพื่อสร้างต้นแบบเชิงพาณิชย์

2. ความสำคัญของหลักสูตร

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กำเนิดขึ้นในวิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เพื่อเป็นศูนย์กลางองค์ความรู้ในการพัฒนาบุคลากร ให้มีแนวคิดเชิงสร้างสรรค์ เน้นภาคปฏิบัติที่ใช้ความร่วมมือระหว่างภาคเอกชนภายในประเทศและองค์กรภาครัฐ เพื่อทำการจัดการเรียนการสอนด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ ให้สอดคล้องกับนโยบายอุตสาหกรรม 4.0 ในเรื่องของการนำนวัตกรรมไปใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์ทั้งนี้ได้มีหลักการจัดทำหลักสูตร โดยอ้างอิงหลักการคิดใน 2 ลักษณะ ดังนี้

1) ด้านอุปสงค์ ความต้องการสินค้าได้เปลี่ยนไปจากแนวทางโลกาภิวัตน์ที่บริโภคสินค้าชนิดเดียวกันทั่วทั้งโลก กลายมาเป็นการบริโภคสินค้าที่แสดงอัตลักษณ์ แสดงทุนทางวัฒนธรรม

2) ด้านอุปทาน ความสามารถในการผลิตที่มีขนาดการผลิต (Batch size) ลดลง จากเดิมที่ผลิตภัณฑ์เป็นลักษณะการผลิตแบบสายพานที่มีจำนวนการผลิตสูง ได้รับผลกระทบจากเทคโนโลยีการผลิตและการสื่อสารที่พัฒนาอย่างก้าวกระโดดกลายเป็นผลิตสินค้าแบบชิ้นต่อชิ้น ทำให้เห็นได้ชัดว่า ทิศทางการพัฒนาหลักสูตรให้สอดคล้องกับความต้องการในปัจจุบันต้องมีการเปลี่ยนแปลงให้ตอบรับกับภาวะเศรษฐกิจและธรรมชาติของอุตสาหกรรม

ในอุตสาหกรรมการผลิตแบบเดิมในมุมมองของ Global Value Chain ประเทศไทยตกอยู่ในฐานะผู้ผลิตที่ไม่ได้เป็นเจ้าของเทคโนโลยี ซึ่งถือเป็นกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่มีผลตอบแทน (Economic rent) ต่ำส่งผลให้ตกอยู่ใน กับดักรายได้ปานกลาง (Middle income trap) มาเป็นระยะเวลาอันนับแต่เริ่มมีแผนพัฒนาเศรษฐกิจฉบับแรก หากแต่เริ่มจากมีแผนการส่งเสริมวิสาหกิจระดับกลางและระดับเล็กหรือที่เรียกว่า MSMEs ทำให้เกิดการแสวงหาทุนทางการผลิตแบบใหม่ในลักษณะของทุนทางวัฒนธรรม จะสามารถเห็นได้ชัดเจนจากการท่องเที่ยวและอาหาร GI (Geographical Identifier) ที่สินค้าหรือบริการจะต้องแสดงที่มาหรือตัวตน

การพัฒนาหลักสูตรเพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงของภาวะเศรษฐกิจและสังคมยุคใหม่ จำเป็นต้องผลิตบัณฑิตและสร้างฐานการผลิตบุคลากรให้มีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เพื่อให้สามารถผลิตบัณฑิตที่มีทักษะของการทำงานหลากหลายด้านพร้อมกับการปรับตัว มีแนวความคิดของผู้ประกอบการใหม่ (Entrepreneur Mindset) และการจัดการเรียนการสอนให้เข้ากับการทำงานภาคสนามในบริษัท/โรงงานจริง ให้นิสิตเลือกเรียนตามสายวิชาชีพที่มุ่งเน้นด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ ดังนั้นหลักสูตรจึงมีการออกแบบการจัดการเรียนการสอนในเชิงปฏิบัติการแบบโมดูล (Module system) หรือระบบบล็อก (Block system) ซึ่งหมายถึง นิสิตจะทำการเรียนรู้ในสภาพบริษัท/โรงงาน (Work Integrated Learning) ที่ทำให้ได้ประสบการณ์ตรงจากสถานประกอบการ และการเลือกความเชี่ยวชาญในแต่ละสาขาที่จะทำการฝึกประสบการณ์ในโรงงานเพื่อให้บัณฑิตสามารถทำงานได้จริง นอกจากนี้ยังได้ทำการวิเคราะห์ความสอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาประเทศด้านต่างๆ ได้แก่

วิเคราะห์ความสอดคล้องกับทิศทางนโยบาย ยุทธศาสตร์การพัฒนากำลังคนของประเทศและตามพันธกิจหลักและยุทธศาสตร์ของมหาวิทยาลัยที่สอดคล้องกับการจัดกลุ่มสถาบันอุดมศึกษา สถานการณ์หรือการพัฒนาทางเศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม ความเสี่ยง และผลกระทบจากภายนอก โดยวิเคราะห์ความเชื่อมโยงกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566-2570) สอดคล้องหมวดหมู่ที่ 7 ไทยมีวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมที่เข้มแข็ง มีศักยภาพและสามารถแข่งขันได้ ของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติและสิ่งแวดล้อมอื่นๆ ในบริบทโลก ที่มุ่งเน้นการพัฒนาผลิตภัณฑ์ และกระตุ้นให้ผู้ประกอบการต้องเปลี่ยนผ่านรูปแบบการดำเนินธุรกิจที่พึ่งพาเทคโนโลยี และหมวดหมู่ที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้้อย่างอย่างต่อเนื่องตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

การออกแบบหลักสูตรที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีทักษะด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ การผลิต และการตลาด ผู้ที่จบจากหลักสูตรจะมีสมรรถนะหลักทั้ง 3 ด้าน ซึ่งจะกำหนดเป็นผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร การเรียนการสอน และวิธีการประเมินจะมีความเชื่อมโยงกัน โดยออกแบบหลักสูตรที่เน้นความต้องการของตลาดแรงงาน (backward design) ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์เป็นทักษะหลัก ทักษะการผลิตจะเป็นช่วยเสริมให้ผู้เรียนได้เห็นถึงผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบมาเป็นต้นแบบสำหรับการขายและวิเคราะห์คุณภาพของผลิตภัณฑ์ ทักษะทางด้านการตลาด ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ทักษะการขาย ด้วยการคิดต้นทุน วิเคราะห์ตลาด การทำแผนธุรกิจ นอกจากนี้ยังเสริมทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อให้ผู้เรียนไปนำความรู้ที่ติดตัวไปสามารถวางแผนการทำงานและมีมุมมองการเป็นผู้ประกอบการ ที่สอดคล้องกับตลาดแรงงานในปัจจุบัน

วิเคราะห์ความสอดคล้องกับวิสัยทัศน์และพันธกิจของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มีพันธกิจหลักในการผลิตบัณฑิต วิจัย บริการวิชาการ และทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม ซึ่งการผลิตบัณฑิตของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มุ่งเน้นผลิตบัณฑิตที่มีอัตลักษณ์ด้านทักษะสื่อสาร ซึ่งเป็นรากฐานของมหาวิทยาลัยในการผลิตครู ซึ่งสอดคล้องกับการผลิตบัณฑิตของหลักสูตรผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์มุ่งเน้นให้มีความสามารถพื้นฐานความรู้ทางด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ กระบวนการผลิตเชิงอุตสาหกรรม และมีมาตรฐานผลการเรียนรู้ด้านการบริหารจัดการ เพื่อให้บัณฑิตมีมุมมองความเป็นผู้ประกอบการ และแสวงหาโอกาสในธุรกิจ รวมทั้งส่งเสริมให้

บัณฑิตมีองค์ความรู้การสร้างนวัตกรรมผ่านงานวิจัยที่ตอบโจทย์แก้ความต้องการของตลาด โดยมีมาตรฐานการเรียนรู้ทักษะทางปัญญาในการสร้างสรรค์งานนวัตกรรมสู่สากล

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้มีเอกลักษณ์ของสถาบันคือ รับผิดชอบต่อสังคม ทั้งนี้หลักสูตรได้มีการจัดทำคุณลักษณะที่สำคัญของบัณฑิต กำหนดไว้ในคุณลักษณะพิเศษของนิสิตด้านจิตอาสา จิตสำนึกสาธารณะ รับผิดชอบต่อสังคม ที่เป็นหนึ่งในสมรรถนะหลักของหลักสูตร

หลักสูตรมีการผลิตบัณฑิตด้านผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ที่ใช้ทุนทางวัฒนธรรมไทยทั้งด้านประเพณี ของใช้ ศิลปะและงานหัตถกรรม ซึ่งสอดคล้องกับภารกิจของมหาวิทยาลัยด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม กล่าวคือ ทุนทางวัฒนธรรมที่กล่าวมาแล้วจะยังคงส่งต่อสู่ลูกหลานไทยต่อไป โดยมีการนำองค์ความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์ และการจัดการ มาพัฒนา/บ่มเพาะนิสิตให้มีความมืออาชีพตามบริบททางสังคมที่เปลี่ยนแปลง

ความสอดคล้องกับวิสัยทัศน์และพันธกิจของวิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ที่มุ่งเน้นให้ผลิตบัณฑิตผู้ประกอบการใหม่ที่พัฒนานวัตกรรมและงานสร้างสรรค์ และถ่ายทอดความรู้สู่ชุมชน นำไปสู่อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ซึ่งจะสอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนที่ผู้เรียนนำโจทย์จากผู้ประกอบการมาใช้ในการเรียนการสอนผ่านรายวิชา และสหกิจศึกษา นอกจากนี้หลักสูตรนี้ยังมีความร่วมมือระหว่างหน่วยงานภายนอกมหาวิทยาลัยทั้งภาครัฐ และเอกชน เข้ามีส่วนร่วมในการเรียนการสอนผ่านกิจกรรมเสริมนอกหลักสูตรเพื่อเป็นการเพิ่มประสบการณ์เรียนรู้ให้กับนิสิตในสาขา

3. คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

- 3.1 เป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า หรือ
- 3.2 กรณีสำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่าจากต่างประเทศหรือจากหลักสูตรนานาชาติ ในประเทศไทยให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์การเทียบวุฒิการศึกษาเท่ากับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในระบบการคัดเลือกกลางบุคคลเข้าศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา ตามประกาศของที่ประชุมอธิการบดีแห่งประเทศไทย
- 3.3 ผ่านเกณฑ์การคัดเลือกของหลักสูตรผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- 3.4 มีคุณสมบัติตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2566

4. แผนการรับนิสิต

จำนวนนิสิต	จำนวนนิสิตแต่ละปีการศึกษา				
	2566	2567	2568	2569	2570
ชั้นปีที่ 1	60	60	60	60	60
ชั้นปีที่ 2		60	60	60	60
ชั้นปีที่ 3			60	60	60
ชั้นปีที่ 4				60	60
รวม	60	120	180	240	240
คาดว่าจะสำเร็จการศึกษา	-	-	-	60	60

5. รูปแบบการจัดการเรียนการสอน

- แบบชั้นเรียน
- แบบออนไลน์
- แบบผสมผสานระหว่างแบบชั้นเรียนและออนไลน์
- สหกิจศึกษา
- การศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน
- อื่นๆ (โปรดระบุ)

6. การเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชาและการลงทะเบียนเรียนข้ามมหาวิทยาลัย (ถ้ามี)

การเทียบเคียงหน่วยกิตเป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ว่าด้วย การจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2566

หมวดที่ 3 รายละเอียดของผลลัพธ์การเรียนรู้

1. รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร เมื่อนิสิตจบการศึกษาจะสามารถ
 - PLO 1: สามารถใช้ภาษาและเทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้ การสื่อสาร และการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม มีมุมมองเชิงธุรกิจ แสดงออกถึงความมีจิตสำนึกสาธารณะและปฏิบัติตนอย่างเหมาะสมในฐานะพลเมืองและพลเมืองดิจิทัล
 - PLO 2: เรียนรู้ประวัติศาสตร์และเข้าใจกระแสนิยม เพื่อพัฒนากรอบแนวคิดความเป็นผู้ประกอบการใหม่ของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
 - PLO 3: ออกแบบผลิตภัณฑ์สำหรับสินค้าที่มาจากภูมิปัญญาและวัฒนธรรม
 - PLO 4: ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสำหรับการขึ้นรูปผลิตภัณฑ์โดยใช้หลักการความยั่งยืน
 - PLO 5: บูรณาการความรู้และทำงานร่วมกับเครือข่ายเพื่อสร้างต้นแบบเชิงพาณิชย์

หมายเหตุ: PLO1 เป็นผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร ในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป
 PLO2 เป็นผลลัพธ์การเรียนรู้ ในหมวดวิชาแกนของวิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

โดยมีรายละเอียดของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร ในแต่ละด้าน ดังนี้

ผลลัพธ์การเรียนรู้ ของหลักสูตร	มาตรฐานผลลัพธ์การเรียนรู้ 4 ด้าน			
	ด้านความรู้ (K)	ด้านทักษะ (S)	ด้านจริยธรรม (E)	ด้านคุณลักษณะ (C)
PLO1: สามารถใช้ภาษาและเทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้ การสื่อสาร และการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม มีมุมมองเชิงธุรกิจ แสดงออกถึงความมีจิตสำนึกสาธารณะ และปฏิบัติตนอย่างเหมาะสมในฐานะพลเมืองและพลเมืองดิจิทัล	<p>K1-1: จดจำบทบาทหน้าที่ของความจำเป็นพลเมือง พลเมืองดิจิทัล และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต</p> <p>K1-2: ใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษในการสื่อสารได้</p> <p>K1-3: ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้ การสื่อสาร และการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้</p> <p>K1-4: ออกแบบงานที่สะท้อนถึงมุมมองทางธุรกิจได้</p>	<p>S1-1: ทักษะดิจิทัล</p> <p>S1-2: ทักษะการสื่อสาร</p> <p>S1-3: ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา</p> <p>S1-4: ความคิดสร้างสรรค์</p> <p>S1-5: ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น</p>	<p>E1-1: มีความมุ่งมั่นรับผิดชอบ และยึดมั่นในความซื่อสัตย์ สุจริต</p> <p>E1-2: มีจิตสำนึกสาธารณะ (ตระหนักถึงความรับผิดชอบต่อสังคมส่วนรวม)</p> <p>E1-3: ยึดมั่นในจรรยาบรรณในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต</p>	<p>C1-1: รักการเรียนรู้ (ใฝ่รู้ใฝ่เรียน)</p> <p>C1-2: แสดงออกถึงบุคลิกภาพที่ดีเหมาะสม กับบริบทและสถานการณ์</p> <p>C1-3: ปฏิบัติตนในฐานะพลเมืองไทยและพลเมืองดิจิทัลได้เหมาะสม</p> <p>C1-4: แสดงออกถึงความเป็นผู้มีใจเปิดกว้าง มีเหตุมีผล และยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นในสังคมและวัฒนธรรมที่แตกต่าง</p>

ผลลัพธ์การเรียนรู้ ของหลักสูตร	มาตรฐานผลลัพธ์การเรียนรู้ 4 ด้าน			
	ด้านความรู้ (K)	ด้านทักษะ (S)	ด้านจริยธรรม (E)	ด้านคุณลักษณะ (C)
PLO2: เรียนรู้ประวัติศาสตร์และเข้าใจกระแสนิยม เพื่อพัฒนากรอบแนวคิดความเป็นผู้ประกอบการใหม่ของ อุตสาหกรรมสร้างสรรค์				
Sub PLO2.1: อธิบายพื้นฐาน ผลิตภัณฑ์ เครื่องประดับ แฟชั่น และของ ตกแต่งบ้าน ใน อุตสาหกรรม สร้างสรรค์	K2.1-1 ทฤษฎีที่ใช้ใน อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ตลอดห่วงโซ่อุปทาน K2.1-2 ทฤษฎีและ จิตวิทยาการออกแบบ K2.1-3 พฤติกรรม ผู้บริโภค K2.1-4 ประวัติศาสตร์ และกระแสนิยมของ อุตสาหกรรมสร้างสรรค์	S2.1-1 ทักษะการ ออกแบบพื้นฐาน S2.1-2 ทักษะการ นำเสนอผลงาน S2.1-3 ทักษะการ ลำดับความคิด อย่างมีระบบ S2.1-4 ทักษะการ ทำงานเป็นทีม	E2.1-1 มีความมุ่งมั่น รับผิดชอบและยึด มั่นในความซื่อสัตย์ สุจริต E2.1-2 จรรยาบรรณนัก ออกแบบ	C2.1-1 มีความน่าสนใจ น่าคบ บุคลิกภาพโดดเด่น แสดงถึงความมี รสนิยมอย่างมืออาชีพ
Sub PLO2.2: นำเสนอ ความสำคัญของ ความเป็น ผู้ประกอบการใหม่ กับพัฒนาอย่าง ยั่งยืน และสื่อสาร ในระดับสากล	K2.2-1 หลักการการ สร้างแบรนด์เบื้องต้น K2.2-2 เทคโนโลยีดิจิทัล ในธุรกิจสร้างสรรค์ K2.2-3 บล็อกเชนกับ งานศิลปะ K2.2-4 ทฤษฎีผู้การ ประกอบการใหม่ K2.2-5 ความรู้พื้นฐาน ภาวะโลกรวน	S2.2-1 ทักษะการ นำเสนอผลงานในที่ สาธารณะ S2.2-2 ทักษะการ ใช้ภาษาอังกฤษ เพื่อการสื่อสาร S2.2-3 ทักษะ เทคโนโลยีดิจิทัล S2.2-4 ทักษะการ ทำงานเป็นทีม S2.2-5 ทักษะการ นำเสนอแผนธุรกิจ	E2.2-1 ยึดมั่นใน จรรยาบรรณในการ ใช้คอมพิวเตอร์และ อินเทอร์เน็ต E2.2-2 จรรยาบรรณ การใช้ภาษาสื่อสาร อย่างสร้างสรรค์	C2.2-2 มองหาโอกาส พัฒนาตนเองเพื่อการ เรียนรู้ตลอดชีวิต
PLO 3: ออกแบบ ผลิตภัณฑ์สำหรับ สินค้าที่มาจาก ภูมิปัญญาและ วัฒนธรรม	K3-1: องค์ประกอบ และทฤษฎีศิลป์ K3-2: ออกแบบจาก ความรู้ประวัติศาสตร์ ศิลป์ K3-3: การยศาสตร์	S3-1: ทักษะการ ประยุกต์ออกแบบ จากประวัติศาสตร์ ศิลป์ S3-2: ทักษะการ สืบค้นข้อมูล	E3-1: มีความ รับผิดชอบต่อในงานที่ ได้รับมอบหมาย E3-2: เคารพ ทรัพย์สินทางปัญญา ไม่ลอกเลียนหรือ ละเมิดผลงานผู้อื่น	C3-1: เป็นผู้นิยมการ เปลี่ยนแปลงและการ นำเสนอสิ่งใหม่ C3-2: เป็นผู้นิยม สุนทรีย์ C3-3: สามารถนำเสนอ ผลงานได้อย่างเป็นเหตุ เป็นผล

ผลลัพธ์การเรียนรู้ ของหลักสูตร	มาตรฐานผลลัพธ์การเรียนรู้ 4 ด้าน			
	ด้านความรู้ (K)	ด้านทักษะ (S)	ด้านจริยธรรม (E)	ด้านคุณลักษณะ (C)
	<p>K3-4: แนวคิดเกี่ยวกับความต้องการของผู้บริโภค</p> <p>K3-5: ออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์</p> <p>K3-6: เทคนิคการเขียนแบบ</p> <p>K3-7: สมบัติของวัสดุ</p> <p>K3-8: กระบวนการขึ้นรูปผลิตภัณฑ์</p> <p>K3-9: การนำผลเสนอ</p>	<p>S3-3: ทักษะการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์</p> <p>S3-4: ทักษะการเขียนแบบเพื่อส่งผลิตได้</p> <p>S3-5: ทักษะการกำหนดรูปแบบการนำเสนอผลงาน</p> <p>S3-6: ทักษะการขึ้นรูปชิ้นงาน</p> <p>S3-7: ทักษะการเลือกใช้วัสดุ</p>	<p>E3-3: มีจรรยาบรรณในการปฏิบัติตามมาตรฐานอุตสาหกรรม</p>	
<p>PLO 4: ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสำหรับการขึ้นรูปผลิตภัณฑ์โดยใช้หลักการความยั่งยืน</p>	<p>K4-1: เทคโนโลยีการผลิตเชิงอุตสาหกรรม</p> <p>K4-2: การขึ้นรูปต้นแบบ 2 และ 3 มิติด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>K4-3: ระบบสีในการพิมพ์และการแสดงผลหน้าจอ</p> <p>K4-4: โครงสร้างและชนิดกระดาษในงานพิมพ์</p> <p>K4-5: ข้อบังคับทางกฎหมายและมาตรฐานที่เกี่ยวข้องกับบรรจุภัณฑ์</p>	<p>S4-1: ทักษะออกแบบกราฟิกและสิ่งพิมพ์ด้วยคอมพิวเตอร์</p> <p>S4-2: ทักษะการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อการผลิต</p> <p>S4-3: ทักษะการขึ้นรูปต้นแบบ</p>	<p>E4-1: คำนึงถึงความปลอดภัยของผู้ใช้งาน ผู้ร่วมงาน รวมถึงผู้มีส่วนเกี่ยวข้องเป็นสำคัญ</p> <p>E4-2: ยึดมั่นในมาตรฐานการทำงานที่เป็นสากล</p>	<p>C4-1: ทำงานบนหลักการและมาตรฐานด้านการผลิต</p> <p>C4-2: ทำงานเพื่อมุ่งสู่ต้นทุนและวิธีการผลิตที่เหมาะสมกับรูปแบบการขาย</p> <p>C4-3: มีความเป็นพลเมืองดิจิทัลผ่านการสร้างงานแบบดิจิทัล</p>
<p>PLO 5: บูรณาการความรู้และทำงานร่วมกับเครือข่ายเพื่อสร้างต้นแบบเชิงพาณิชย์</p>	<p>K5-1: หลักการอุปสงค์-อุปทาน</p> <p>K5-2: ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำธุรกิจทะเบียนพาณิชย์</p> <p>K5-3: ระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยมเสรี</p>	<p>S5-1: ทักษะความเชื่อมโยง</p> <p>S5-2: ทักษะการจำแนกและเลือกใช้ข้อมูลทางธุรกิจ</p> <p>S5-3: ทักษะการประเมินความ</p>	<p>E5-1: จริยธรรมในการได้มาซึ่งข้อมูลที่ไม่เปิดเผยหรือละเมิดความเป็นส่วนตัวส่วนตัว</p> <p>E5-2: มีจรรยาบรรณในการประกอบธุรกิจ</p>	<p>C5-1: มีบุคลิกที่เชื่อมโยงปัจจัยทางธุรกิจกับการออกแบบ</p> <p>C5-2: เป็นผู้นิยมในการแสวงหาตลาดใหม่และสินค้าใหม่สู่ตลาด</p>

ผลลัพธ์การเรียนรู้ ของหลักสูตร	มาตรฐานผลลัพธ์การเรียนรู้ 4 ด้าน			
	ด้านความรู้ (K)	ด้านทักษะ (S)	ด้านจริยธรรม (E)	ด้านคุณลักษณะ (C)
	K5-4: การเขียนแผน ธุรกิจ K5-5: วิเคราะห์ สภาพแวดล้อมทาง ธุรกิจ K5-6: บริหารและ จัดการผลิตภัณฑ์ K5-7: หลักการ ออกแบบสำหรับ กลุ่มเป้าหมาย	น่าสนใจของ ผลิตภัณฑ์ S5-4: ทักษะการ ประยุกต์สิ่งบ่งชี้ ทางภูมิศาสตร์สู่ สินค้า S5-5: ทักษะ จัดการสินค้าสู่ ตลาด		

2. รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับชั้นปี

ชั้นปี	รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับชั้นปี
ชั้นปีที่ 1	1.1 สามารถใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้ เข้าใจบทบาทหน้าที่ของพลเมือง ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม และแสดงออกถึง ความมีจิตสำนึกสาธารณะและปฏิบัติตนเองเหมาะสมในฐานะพลเมืองและพลเมืองดิจิทัล 1.2 สามารถประยุกต์ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับออกแบบผลิตภัณฑ์ 1.3 สามารถขึ้นรูปหุ่นจำลองเพื่อนำเสนอแนวความคิด
ชั้นปีที่ 2	2.1 มีมุมมองเชิงธุรกิจ มีทักษะสื่อสาร สามารถปรับตัวอยู่ในสังคมและสิ่งแวดล้อมได้อย่าง สมดุล และมีการพัฒนาสุขภาพและวิถีชีวิตเชิงสร้างสรรค์ 2.2 สามารถออกแบบและสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมสำหรับของตกแต่งบ้าน
ชั้นปีที่ 3	3.1 สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสำหรับการขึ้นรูปโดยใช้หลักการความยั่งยืน 3.2 สามารถบูรณาการองค์ความรู้การออกแบบ การผลิต และการจัดการเชิงอุตสาหกรรม
ชั้นปีที่ 4	สามารถสร้างผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ร่วมกับผู้ประกอบการ และมีแนวคิด ความเป็นผู้ประกอบการใหม่

หมวดที่ 4 โครงสร้างหลักสูตร รายวิชา และหน่วยกิต

1. จำนวนหน่วยกิตตลอดหลักสูตรและโครงสร้างหลักสูตร

- 1.1 จำนวนหน่วยกิตตลอดหลักสูตร รวม 125 หน่วยกิต
- 1.2 โครงสร้างหลักสูตร

หมวดวิชา	หน่วยกิต
1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	30 หน่วยกิต
2. หมวดวิชาเฉพาะ	85 หน่วยกิต
2.1 วิชาแกนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	12 หน่วยกิต
2.2 วิชาบังคับ	56 หน่วยกิต
2.3 วิชาสร้างเสริมประสบการณ์และการเรียนรู้ตลอดชีวิต	7 หน่วยกิต
2.4 วิชาเลือก	10 หน่วยกิต
3. หมวดวิชาเลือกเสรี	10 หน่วยกิต
รวมไม่น้อยกว่า	125 หน่วยกิต

2. รายละเอียดของหมวดวิชาและหน่วยกิต

ความหมายของรหัสวิชา

อสส หรือ CCI	หมายถึง	รายวิชาพื้นฐานวิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
ผสส หรือ CPD	หมายถึง	รายวิชาในสาขาผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์

ความหมายของรหัสตัวเลข

เลขรหัสตัวแรก	หมายถึง	ชั้นปีที่เปิดสอน
เลขรหัสตัวกลาง	หมายถึง	กลุ่มวิชาในหมวดต่างๆ
เลขรหัสตัวสุดท้าย	หมายถึง	ลำดับรายวิชาในหมวดวิชาของเลขรหัสตัวกลาง

ความหมายของเลขรหัสตัวกลาง (หมวดวิชา) สาขาผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์

0	หมายถึง	หมวดวิชาแกนหลักสูตร
1	หมายถึง	หมวดวิชาบังคับ ชุดวิชาทางด้านเทคโนโลยีออกแบบผลิตภัณฑ์
2	หมายถึง	หมวดวิชาบังคับ ชุดวิชาทางด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์
3	หมายถึง	หมวดวิชาบังคับ ชุดวิชาการจัดการธุรกิจผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์
4	หมายถึง	หมวดวิชาบังคับ ชุดวิชาสร้างเสริมประสบการณ์และการเรียนรู้ตลอดชีวิต
5	หมายถึง	หมวดวิชาเอกเลือกกลุ่มที่ 1 เฟอร์นิเจอร์ไม้
6	หมายถึง	หมวดวิชาเอกเลือกกลุ่มที่ 2 ออกแบบกราฟิก และบรรจุภัณฑ์
7	หมายถึง	หมวดวิชาเอกเลือกกลุ่มที่ 3 ศิลปะการตกแต่ง
8	หมายถึง	หมวดวิชาเอกเลือกกลุ่มที่ 4 การบูรณาการการออกแบบ
9	หมายถึง	หมวดวิชาเอกเลือกกลุ่มที่ 5 ผลิตภัณฑ์ดิจิทัล

ความหมายของเลขรหัสแสดงจำนวนหน่วยกิต

เลขรหัสนอกวงเล็บ	หมายถึง	จำนวนหน่วยกิตทั้งหมดของรายวิชา
เลขรหัสในวงเล็บตัวที่ 1	หมายถึง	จำนวนชั่วโมงบรรยาย

เลขรหัสในวงเล็บตัวที่ 2 หมายถึง จำนวนชั่วโมงปฏิบัติ
 เลขรหัสในวงเล็บตัวที่ 3 หมายถึง จำนวนชั่วโมงที่ศึกษาด้วยตนเอง
 * วิชาที่จัดการเรียนเป็นภาษาอังกฤษ

2.1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กำหนดให้เรียน ไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต ประกอบด้วย

2.1.1 วิชาบังคับ กำหนดให้เรียน จำนวน 4 ชุดวิชา รวม 24 หน่วยกิต ดังนี้

2.1.1.1 ชุดวิชาการเรียนรู้และการสื่อสารในศตวรรษที่ 21 (Learning and Communicating in the 21st Century)

มศว191	การเรียนรู้สู่โลกในศตวรรษที่ 21	3(2-2-5)
SWU191	Learning to the World of 21st Century	
มศว192	การใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร	3(2-2-5)
SWU192	Thai Language for Communication	

2.1.1.2 ชุดวิชาศิลปะการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารนานาชาติ (Art of Using English for International Communication)

มศว193	การฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ	3(2-2-5)
SWU193	Listening and Speaking for Effective English Communication	
มศว194	การอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ	3(2-2-5)
SWU194	Reading and Writing for Effective English Communication	

2.1.1.3 ชุดวิชา มศว เพื่อสังคม (SWU for Society)

มศว195	พลเมืองสร้างสรรค์สังคม	3(2-2-5)
SWU195	Creative Citizen for Society	
มศว196	ศาสตร์และศิลป์แห่งการพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน	3(2-2-5)
SWU196	Science and Art of Sustainable Social Development	

2.1.1.4 ชุดวิชาการพัฒนาทักษะการทำงานและการเป็นผู้ประกอบการ (Enhancement of Work Skills and Entrepreneurship)

มศว197	การพูดและการนำเสนองานเพื่ออาชีพ	3(2-2-5)
SWU197	Speaking and Presentation for Careers	
มศว198	การเตรียมพร้อมสู่การทำงานและการเป็นผู้ประกอบการ	3(2-2-5)
SWU198	Preparation for Working and Entrepreneurship	

2.1.2 วิชาเลือก กำหนดให้เลือกเรียน จำนวน 1 ชุดวิชา รวมไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต จากชุดวิชาต่อไปนี้

2.1.2.1 ชุดวิชาวิถีชีวิตที่ชาญฉลาด (Smart Life)

มศว291	วิถีชีวิตเพื่อสุขภาพ	3(2-2-5)
SWU291	Healthy Lifestyle	
มศว292	วิทยาศาสตร์ กุญแจสู่การอยู่ร่วมกับสิ่งแวดล้อมอย่างสมดุล	3(2-2-5)
SWU292	Science: A Key to Harmonious Living with Our Environment	

มศว293	การปรับตัวในสังคมพลวัต	3(2-2-5)
SWU293	Adaptation in the Dynamic Society	

หมายเหตุ:	นิสิตสาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	ให้เลือกเรียนวิชา มศว 291 และ มศว 293
	นิสิตสาขาวิทยาศาสตร์สุขภาพ	ให้เลือกเรียนวิชา มศว 292 และ มศว 293
	นิสิตสาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	ให้เลือกเรียนวิชา มศว 291 และ มศว 292

2.2 หมวดวิชาเฉพาะ กำหนดให้เรียน ไม่น้อยกว่า 85 หน่วยกิต ประกอบด้วย

2.2.1 วิชาแกนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ กำหนดให้เรียน 12 หน่วยกิต ดังนี้

อสส101	แพชชั่นเบื้องต้นสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์*	2(2-0-4)
CCI101	Fashion Fundamentals for Creative Industry*	
อสส102	แนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์*	2(2-0-4)
CCI102	Product Design Concepts in Creative Industry*	
อสส103	กระแสนิยมของอัญมณีและเครื่องประดับในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์*	2(2-0-4)
CCI103	Gems and Jewelry Trend in Creative Industry*	
อสส104	ภาษาอังกฤษสำหรับธุรกิจสร้างสรรค์*	2(2-0-4)
CCI104	English for Creative Business*	
อสส105	ศาสตร์แห่งอนาคตสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์*	2(2-0-4)
CCI105	Futuristic Study for Creative Industry*	
อสส106	ความเป็นผู้ประกอบการใหม่*	2(2-0-4)
CCI106	Entrepreneurship*	

2.2.2 วิชาบังคับ กำหนดให้เรียน 3 ชุดวิชา รวม 56 หน่วยกิต ดังนี้

1) ชุดวิชาทางด้านเทคโนโลยีออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product Design Technology) กำหนดให้เรียน 16 หน่วยกิต จากรายวิชาต่อไปนี้

ผสส111	การออกแบบกราฟิกและสิ่งพิมพ์*	2(1-2-3)
CPD111	Graphic Design and Printing*	
ผสส112	การออกแบบงาน 3 มิติ ด้วยคอมพิวเตอร์	2(1-2-3)
CPD112	3D Computer-Aided Design	
ผสส113	การสร้างและทดสอบผลิตภัณฑ์หุ่นจำลอง*	2(1-2-3)
CPD113	Model Making and Testing*	
ผสส114	วัสดุพื้นฐานสำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์	2(2-0-4)
CPD114	Fundamental Materials for Creative Product Design	
ผสส211	การขึ้นต้นแบบผลิตภัณฑ์	2(1-2-3)
CPD211	Product Prototyping	
ผสส212	กระบวนการขึ้นรูปผลิตภัณฑ์	2(1-2-3)
CPD212	Fabrication Processes for Product	
ผสส213	ผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาไทย	2(1-2-3)
CPD213	Thai Wisdom Product	

ผสส311	การออกแบบที่ชาญฉลาด*	2(1-2-3)
CPD311	Smart Design*	

2) ชุดวิชาทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product Desing) กำหนดให้เรียน 28 หน่วยกิต จาก รายวิชาต่อไปนี้

ผสส121	เทคนิคการออกแบบผลิตภัณฑ์	2(1-2-3)
CPD121	Product Design Techniques	
ผสส122	แรงบันดาลใจและประวัติศาสตร์สำหรับนักออกแบบ	2(2-0-4)
CPD122	Inspiration and History for Designer	
ผสส123	โครงการออกแบบผลิตภัณฑ์จากรูปทรง	3(1-4-4)
CPD123	Form Design Project	
ผสส221	โครงการออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์	3(1-4-4)
CPD221	Design Project for Creative Products	
ผสส222	การออกแบบสินค้าหัตถกรรม	2(1-2-3)
CPD222	Design for Craft Products	
ผสส223	การนำเสนอผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์*	2(1-2-3)
CPD223	Creative Product Presentation*	
ผสส224	โครงการออกแบบของตกแต่งบ้าน	3(1-4-4)
CPD224	Home Décor Product Design Project	
ผสส321	การออกแบบและการผลิตอย่างยั่งยืน*	2(2-0-4)
CPD321	Sustainable Design and Production*	
ผสส322	โครงการออกแบบผลิตภัณฑ์	3(1-4-4)
CPD322	Product Design Project	
ผสส323	สัมมนาด้านผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์	1(0-2-1)
CPD323	Seminar in Creative Product	
ผสส324	การตกแต่งภายใน*	2(1-2-3)
CPD324	Interior Decoration *	
ผสส325	โครงการสำหรับนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์	3(0-6-3)
CPD325	Senior Project for Creative Product Innovation	

3) ชุดวิชาการจัดการธุรกิจผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ (Creative Product Business Management) กำหนดให้เรียน 12 หน่วยกิต จากรายวิชาต่อไปนี้

ผสส231	ธุรกิจสำหรับผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์*	2(2-0-4)
CPD231	Business for Creative Products*	
ผสส232	กลยุทธ์การตลาดสำหรับสินค้าหัตถกรรม	2(2-0-4)
CPD232	Marketing Strategy for Craft Products	
ผสส331	การจัดการผลิตภัณฑ์อย่างยั่งยืนและนวัตกรรม	2(1-2-3)
CPD331	Sustainable Product Management and Innovation	

ผสส332	ธุรกิจผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ระหว่างประเทศ*	2(2-0-4)
CPD332	International Business for Creative Products*	
ผสส333	แผนธุรกิจผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์	2(1-2-3)
CPD333	Business Plan for Creative Products	
ผสส334	ผู้ประกอบการใหม่สำหรับผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์*	2(2-0-4)
CPD334	Entrepreneurship for Creative Product*	

2.2.3 วิชาสร้างเสริมประสบการณ์และการเรียนรู้ตลอดชีวิต กำหนดให้เรียน 7 หน่วยกิต

โดยกำหนดให้เรียนรายวิชา ดังนี้

ผสส341	ฝึกประสบการณ์วิชาชีพผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์	1(0-3-0)
CPD341	Creative Product Internship	

และเลือกเรียนรายวิชาใดวิชาหนึ่ง จากรายวิชาต่อไปนี้

ผสส441	สหกิจศึกษาในอุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์	6(0-18-0)
CPD441	Cooperative Education in Creative Product Industry	
ผสส442	การพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการสตาร์ทอัพ สำหรับผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์	6(0-18-0)
CPD442	Startup Entrepreneurship Development for Creative Product Industry	
ผสส443	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพสำหรับอุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ในต่างประเทศ	6(0-18-0)
CPD443	International Creative Product Industry Professional Experience Training	

2.2.4 วิชาเลือก กำหนดให้เลือกเรียน รวมไม่น้อยกว่า 10 หน่วยกิต จากรายวิชาต่อไปนี้

กลุ่มวิชาที่ 1 เฟอร์นิเจอร์ไม้

ผสส351	การออกแบบผลิตภัณฑ์ไม้ไผ่สมัยใหม่	2(1-2-3)
CPD351	Modern Bamboo Product Design	
ผสส352	การออกแบบผลิตภัณฑ์ตกแต่งบ้านจากไม้	2(1-2-3)
CPD352	Wooden Home Decorating Product Design	
ผสส353	การออกแบบเครื่องใช้ในบ้านจากไม้	2(1-2-3)
CPD353	Wooden Home Accessory Design	

กลุ่มวิชาที่ 2 ออกแบบกราฟิก และบรรจุภัณฑ์

ผสส361	การออกแบบภาพอัตลักษณ์	2(0-4-2)
CPD361	Visual Identity Design	
ผสส362	การออกแบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์	2(0-4-2)
CPD362	Structural Packaging Design	
ผสส363	โครงการออกแบบบรรจุภัณฑ์	2(0-4-2)
CPD363	Packaging Design Project	

	กลุ่มวิชาที่ 3 ศิลปะการตกแต่ง	
ผสส371	การออกแบบตกแต่งภายใน	2(0-4-2)
CPD371	Interior Decoration Design	
ผสส372	การออกแบบผลิตภัณฑ์ตกแต่ง	2(0-4-2)
CPD372	Prop and Object Design	
ผสส373	จิตรกรรมและการวาดภาพประกอบเพื่อการตกแต่ง	2(0-4-2)
CPD373	Painting and Illustration for Decoration	

	กลุ่มวิชาที่ 4 ออกแบบเครื่องประดับ	
ผสส381	การออกแบบเครื่องประดับด้วยคอมพิวเตอร์	2(1-2-3)
CPD381	Computer-Aided Design Jewelry Design	
ผสส382	การออกแบบสำหรับผลิตเครื่องประดับ	2(1-2-3)
CPD382	Design for Jewelry Manufacturing	
ผสส383	การขึ้นรูปชิ้นงานเครื่องประดับตามการออกแบบ	2(1-2-3)
CPD383	Tailor-made Jewelry	

	กลุ่มวิชาที่ 5 ผลิตภัณฑ์ดิจิทัล	
ผสส391	การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนประสานผู้ใช้สำหรับผลิตภัณฑ์	2(1-2-3)
CPD391	User Experience and User Interface for Product Design	
ผสส392	ผลิตภัณฑ์ดิจิทัลสร้างสรรค์	2(1-2-3)
CPD392	Creative Digital Products	
ผสส393	การออกแบบภาพประกอบดิจิทัล	2(1-2-3)
CPD393	Digital Illustration Design	

2.3 หมวดวิชาเลือกเสรี หลักสูตรกำหนดให้นักศึกษาเลือกเรียนหมวดวิชาเลือกเสรีข้ามศาสตร์สาขาโดยอิสระตามความถนัดหรือสนใจ จากชุดวิชาที่เปิดสอนของมหาวิทยาลัย ซึ่งเป็นชุดวิชาที่มุ่งพัฒนาให้นักศึกษาที่มีความรู้ และทักษะที่หลากหลาย เพิ่มโอกาสในการทำงานและประกอบอาชีพ รวมถึงเป็นแนวทางในการศึกษาต่อในศาสตร์สาขาที่สนใจได้ จำนวนไม่น้อยกว่า 10 หน่วยกิต

2.4 สรุปรายวิชาที่จัดการเรียนการสอนเป็นภาษาอังกฤษ

รายวิชาในหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ ที่จัดการเรียนการสอนเป็นภาษาอังกฤษจำนวน 30 หน่วยกิต จากรายวิชาดังต่อไปนี้

วิชาแกนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ จำนวน 12 หน่วยกิต

อสส101	แฟชั่นเบื้องต้นสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	2(2-0-4)
CCI101	Fashion Fundamentals for Creative Industry	
อสส102	แนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	2(2-0-4)
CCI102	Product Design Concepts in Creative Industry	
อสส103	กระแสนิยมของอัญมณีและเครื่องประดับในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	2(2-0-4)
CCI103	Gems and Jewelry Trend in Creative Industry	

อสส104	ภาษาอังกฤษสำหรับธุรกิจสร้างสรรค์	2(2-0-4)
CCI104	English for Creative Business	
อสส105	ศาสตร์แห่งอนาคตสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	2(2-0-4)
CCI105	Futuristic Study for Creative Industry	
อสส106	ความเป็นผู้ประกอบการใหม่	2(2-0-4)
CCI106	Entrepreneurship	

วิชาเฉพาะ จำนวน 18 หน่วยกิต

ผสส111	การออกแบบกราฟิกและสิ่งพิมพ์	2(1-2-3)
CPD111	Graphic design and Printing	
ผสส113	การสร้างและทดสอบผลิตภัณฑ์หุ่นจำลอง	2(1-2-3)
CPD113	Model Making and Testing	
ผสส311	การออกแบบที่ชาญฉลาด	2(1-2-3)
CPD311	Smart Design	
ผสส223	การนำเสนอผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์	2(1-2-3)
CPD223	Creative Product Presentation	
ผสส321	การออกแบบและการผลิตอย่างยั่งยืน	2(2-0-4)
CPD321	Sustainable Design and Production	
ผสส324	การตกแต่งภายใน	2(1-2-3)
CPD324	Interior Decoration	
ผสส231	ธุรกิจสำหรับผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์	2(2-0-4)
CPD231	Business for Creative Products	
ผสส332	ธุรกิจผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ระหว่างประเทศ	2(2-0-4)
CPD332	International Business for Creative Products	
ผสส334	ผู้ประกอบการใหม่สำหรับผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์	2(2-0-4)
CPD334	Entrepreneurship for Creative Product	

3. คำอธิบายชุดวิชา/รายวิชา

3.1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กำหนดให้เรียน ไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต ประกอบด้วย

3.1.1 วิชาบังคับ กำหนดให้เรียน จำนวน 4 ชุดวิชา รวม 24 หน่วยกิต ดังนี้

3.1.1.1 ชุดวิชาการเรียนรู้และการสื่อสารในศตวรรษที่ 21 (Learning and Communicating in the 21st Century)

ศึกษาวิธีการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง การทำงานในศตวรรษที่ 21 การใช้ภาษาไทยเพื่อการติดต่อสื่อสาร ฝึกวิเคราะห์และสังเคราะห์สถานการณ์ในชีวิตประจำวันอย่างมีวิจารณญาณ ออกแบบแผนการพัฒนารเรียนรู้ ในมหาวิทยาลัยสามารถเรียนรู้และนำเสนอความรู้โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้

มศว191	การเรียนรู้สู่โลกในศตวรรษที่ 21	3(2-2-5)
SWU191	Learning to the World of 21st Century	

ศึกษาแนวทางการเรียนรู้และทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ การพัฒนาพฤติกรรม จิตใจ และปัญญาเพื่อแก้ปัญหาอย่างมีวิจารณญาณ ริเริ่มสิ่งใหม่และออกแบบชีวิตการเรียนรู้ในมหาวิทยาลัยของตนเองอย่างมีเป้าหมาย รวมถึงถ่ายทอดความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างสร้างสรรค์

มศว192 การใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5)
 SWU192 Thai Language for Communication
 ศึกษาและฝึกปฏิบัติการใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร การรับสารและส่งสารในสถานการณ์ต่างๆ ได้ อย่างมีประสิทธิภาพรวมทั้งการสื่อความหมายอย่างถูกต้องและเหมาะสมกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรม

3.1.1.2 ชุดวิชาศิลปะการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารนานาชาติ (Art of Using English for International Communication)

ศึกษาและฝึกปฏิบัติการสื่อสารภาษาอังกฤษ โดยเน้นการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนภาษาอังกฤษ ในฐานะภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ผ่านการทำแบบฝึกหัดการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน โดยใช้กระบวนการเรียนรู้สื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศที่หลากหลายทั้งในและนอกห้องเรียน

มศว193 การฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ 3(2-2-5)
 SWU193 Listening and Speaking for Effective English Communication
 ศึกษาและฝึกปฏิบัติการสื่อสารภาษาอังกฤษ โดยเน้นการฟังและการพูดภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ผ่านกระบวนการเรียนรู้สื่อ และเทคโนโลยีสารสนเทศที่หลากหลายทั้งในและนอกห้องเรียน

มศว194 การอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ 3(2-2-5)
 SWU194 Reading and Writing for Effective English Communication
 ศึกษาและฝึกปฏิบัติการสื่อสารภาษาอังกฤษ โดยเน้นการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ผ่านกระบวนการเรียนรู้สื่อ และเทคโนโลยีสารสนเทศที่หลากหลาย ทั้งในและนอกห้องเรียน

3.1.1.3 ชุดวิชา มศว เพื่อสังคม (SWU for Society)

ศึกษาบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบของตนเองในฐานะพลเมืองที่มีคุณภาพทั้งในสังคมกายภาพและสังคม ดิจิทัล การอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมที่มีความหลากหลายทางความคิด เป็นพลเมืองที่สร้างสรรค์สังคม โดยเข้าใจความแตกต่างทางพหุวัฒนธรรมและการถ่ายทอดทางภูมิปัญญาของสังคมไทย ความหลากหลายของ สภาพสังคม การวิเคราะห์ปัญหาสังคม เสนอแนะแนวทางพัฒนาสังคมที่สอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนของสหประชาชาติ (SDGs)

มศว195 พลเมืองสร้างสรรค์สังคม 3(2-2-5)
 SWU195 Creative Citizen for Society
 ศึกษาการเป็นพลเมืองที่มีความคิดที่หลากหลาย และภูมิปัญญาที่เป็นรากฐานทางความคิดของสังคมไทย การมีส่วนร่วมแสดงบทบาทและความรับผิดชอบของตนเองในฐานะพลเมืองที่มีคุณภาพภายใต้

ประชาคมที่ตนอาศัยอยู่ รวมถึงในสังคมดิจิทัล การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่รู้เท่าทันและสร้างสรรค์สังคม การอยู่ร่วมกับผู้อื่นในฐานะผู้นำและผู้ตามได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ การดำเนินชีวิตในสังคมที่มีความหลากหลายทางความคิดและพหุวัฒนธรรม และการจัดการปัญหาความขัดแย้งในสังคมด้วยสันติวิธีด้วยกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ

มศว196 ศาสตร์และศิลป์แห่งการพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน 3(2-2-5)
SWU196 Science and Art of Sustainable Social Development
ศึกษาแนวคิดเป้าหมายการพัฒนาอย่างยั่งยืน (SDGs) ขององค์การสหประชาชาติ การวิเคราะห์ปัญหา สังคมและโอกาสในการป้องกันปัญหาที่อาจเกิดขึ้นในอนาคตที่จะส่งผลกระทบต่อพลเมืองในสังคม ฝึกปฏิบัติใช้ กระบวนการออกแบบทางความคิดและการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบผ่านกระบวนการวิจัย การออกแบบโครงการ เพื่อแก้ปัญหา การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในกระบวนการเก็บข้อมูลทางสังคมศาสตร์ และการถ่ายทอด แนวคิดการพัฒนาสังคมและผลการดำเนินโครงการที่ผ่านการศึกษา ค้นคว้าอย่างเป็นระบบ

3.1.1.4 ชุดวิชาการพัฒนาทักษะการทำงานและการเป็นผู้ประกอบการ (Enhancement of Work Skills and Entrepreneurship)

ศึกษาหลักการสื่อสารเพื่อการทำงานร่วมกัน บนพื้นฐานความเข้าใจตนเองและผู้อื่น ลักษณะการทำงานใน องค์การแนวคิดการเป็นผู้ประกอบการ การนำเสนอเรื่องราวที่มีคุณค่าและเกิดประโยชน์ต่อการทำงาน การเป็นผู้ประกอบการในโลกดิจิทัลและจริยธรรมในการทำงานและการประกอบธุรกิจ

มศว197 การพูดและการนำเสนองานเพื่ออาชีพ 3(2-2-5)
SWU197 Speaking and Presentation for Careers
ศึกษาการใช้ภาษาถ้อยคำและภาษาท่าทางในการทำงานร่วมกับผู้อื่นให้เหมาะสมตามกาลเทศะในยุค สังคมที่เปลี่ยนแปลงการพูดและการนำเสนอเรื่องราวที่มีคุณค่าผ่านสื่อดิจิทัล การรับฟังการวิพากษ์และแสดง ความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์เพื่อประโยชน์ต่อการประกอบอาชีพและการสร้างรายได้

มศว198 การเตรียมพร้อมสู่การทำงานและการเป็นผู้ประกอบการ 3(2-2-5)
SWU198 Preparation for Working and Entrepreneurship
ศึกษาการทำงานและลักษณะการเป็นผู้ประกอบการรวมถึงจริยธรรมที่เกี่ยวข้องการทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยแสดงบทบาทตามภาวะผู้นำและผู้ตามบนพื้นฐานความเข้าใจตนเองและผู้อื่นอย่างลึกซึ้ง การใช้วิจารณ์ญาณ ในการวิเคราะห์และสังเคราะห์แผนการแก้ปัญหาในการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพด้วยกระบวนการเรียนรู้โดย ใช้ปัญหาเป็นฐาน รวมถึงพื้นฐานเริ่มต้นในการประกอบการและการสร้างแบรนด์จากจุดเด่นในตนเองอย่าง สร้างสรรค์ และการประเมินคุณภาพของแผนการประกอบการอย่างเป็นระบบ

3.1.2 วิชาเลือก กำหนดให้เลือกเรียน จำนวน 1 ชุดวิชา รวมไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต จากชุดวิชาต่อไปนี้

3.1.2.1 ชุดวิชาวิถีชีวิตที่ชาญฉลาด (Smart Life)

ศึกษาความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี วิทยาศาสตร์สุขภาพ และกระบวนการเรียนรู้ทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับการปรับตัวและอยู่ร่วมกับสิ่งแวดล้อมอย่างสมดุลพัฒนาสุขภาพและวิถีชีวิตเชิงสร้างสรรค์และการ ปรับตัวในสังคมพลวัต

มศว291	วิถีชีวิตเพื่อสุขภาพ	3(2-2-5)
SWU291	Healthy Lifestyle	
	ศึกษาองค์ประกอบและการพัฒนาสุขภาพแบบองค์รวม โรคไม่ติดต่อเรื้อรังกับพฤติกรรมการใช้ชีวิต ของมนุษย์รวมทั้งปัจจัยที่มีผลต่อสุขภาพ ความสำคัญของอาหาร โภชนาการ และออกกำลังกาย การเลือก บริโภคด้วยปัญญาและการพัฒนาวิถีชีวิตเชิงสร้างสรรค์	
มศว292	วิทยาศาสตร์ กุญแจสู่การอยู่ร่วมกับสิ่งแวดล้อมอย่างสมดุล	3(2-2-5)
SWU292	Science: A Key to Harmonious Living with Our Environment	
	ศึกษากระบวนการทางวิทยาศาสตร์ พลังงาน ระบบนิเวศวิทยา ผลกระทบจากความเจริญทางวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและการใช้พลังงานที่มีต่อวิถีชีวิตเศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อม รวมถึงการประยุกต์ใช้วิทยาศาสตร์ในการปรับตัวและอยู่ร่วมกับสิ่งแวดล้อมอย่างสมดุล	

3.2 หมวดวิชาเฉพาะ กำหนดให้เรียน ไม่น้อยกว่า 84 หน่วยกิต ประกอบด้วย

3.2.1 วิชาแกนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ กำหนดให้เรียน 12 หน่วยกิต ดังนี้

กลุ่มวิชาแกนที่พัฒนาขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในแนวคิดของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ในกลุ่มแฟชั่น ผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ และอัญมณีและเครื่องประดับ ทักษะสื่อสาร การประยุกต์ใช้เทคโนโลยี ให้เกิดแนวคิดความเป็นผู้ประกอบการใหม่ในด้านอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

อสส101	แฟชั่นเบื้องต้นสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์*	2(2-0-4)
CCI101	Fashion Fundamentals for Creative Industry*	
	เข้าใจภาพรวมอุตสาหกรรมแฟชั่น ตลอดห่วงโซ่อุปทาน ระบบของอุตสาหกรรมแฟชั่น ตั้งแต่ขนาดเล็ก กลาง และขนาดใหญ่ ประเภทของเครื่องแต่งกายโครงสร้างและองค์ประกอบทางด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายเบื้องต้น จิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับแฟชั่น การประยุกต์องค์ความรู้ด้านแฟชั่นสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	
	Overview of Fashion industry throughout the supply chain of fashion industry system. From small, medium, and large business types of clothing. Basic clothing design structure and elements Psychology deals with fashion. Application of fashion knowledge for the creative industry.	

อสส102	แนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์*	2(2-0-4)
CCI102	Product Design Concepts in Creative Industry*	
	แนวคิดและขั้นตอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ กระบวนการสร้างผังภาพความคิด การคิดเป็นระบบ และกระบวนการคิด (Design thinking) ด้านการออกแบบ จิตวิทยาการออกแบบ การออกแบบผลิตภัณฑ์ การออกแบบให้สอดคล้องกับความต้องการของลูกค้า	
	Concept and product design process mind mapping. Systematic thinking and design thinking. Psychology product design. Product design, Design in accordance with customer.	

อสส103	กระแสนิยมของอัญมณีและเครื่องประดับในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์*	2(2-0-4)
CCI103	Gems and Jewelry Trend in Creative Industry* ประวัติศาสตร์ทางอัญมณีและเครื่องประดับ ยุคสมัยความนิยมการสวมใส่เครื่องประดับ ประเภทเครื่องประดับ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอุตสาหกรรมเครื่องประดับ เทรนด์และกระแสนิยม แนวคิดการสร้างแบรนด์และการสร้างแบรนด์ในธุรกิจเครื่องประดับ แแบรนด์เครื่องประดับระดับโลก History of gems and jewelry Era of the popularity of wearing jewelry. Jewelry type Introduction to the jewelry industry. Trends and trends branding and branding ideas in the jewelry business global jewelry brand.	
อสส104	ภาษาอังกฤษสำหรับธุรกิจสร้างสรรค์*	2(2-0-4)
CCI104	English for Creative Business* การพูดสื่อความคิดและนำเสนอข้อโต้แย้งอย่างมีเหตุผล การนำเสนอผลงานและความคิด การอ่านข้อมูลเชิงธุรกิจ โดยเฉพาะธุรกิจเชิงสร้างสรรค์ การใช้กลวิธีการอ่านต่างๆ การเขียนจดหมายทางธุรกิจ ประวัติการศึกษาและการทำงาน บันทึกข้อความ รายงานการประชุม และรายงานทั่วไป ทักษะเพื่อการสื่อสารสำหรับธุรกิจเชิงสร้างสรรค์ Convey ideas and present arguments rationally. Presentation of work and ideas. Reading business information, especially in creative businesses using different reading strategies. Business letter writing. Education and work history memo, minutes and general reports. Communication skills for creative businesses.	
อสส105	ศาสตร์แห่งอนาคตสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์*	2(2-0-4)
CCI105	Futuristic Study for Creative Industry* การคิดเชิงอนาคต การวางแผนอนาคตสำหรับการคาดการณ์อนาคต ความรู้พื้นฐานภาวโลกรวน โปรแกรมพื้นฐานและเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับการใช้งานในธุรกิจสร้างสรรค์ เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับพื้นฐานบล็อกเชนกับงานศิลปะในธุรกิจสร้างสรรค์ กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์กับเทคโนโลยีบล็อกเชนและคาร์บอนเครดิต ทักษะการเป็นนักคิดเชิงอนาคตเพื่อการพัฒนาองค์กร Strategy and planning for forecasting the future. Fundamental knowledge for climate change. Understanding of basic programs and digital technology for creative businesses. Content related to the basics of blockchain technology. Blockchain and art in creative business. Case studies related to creative industry and blockchain technology with carbon credits. The future-oriented skills to develop organization.	
อสส106	ความเป็นผู้ประกอบการใหม่*	2(2-0-4)
CCI106	Entrepreneurship* เข้าใจแนวคิดและทฤษฎีผู้ประกอบการใหม่ คุณลักษณะและทักษะที่จำเป็นของผู้ประกอบการ ทฤษฎีของการเป็นผู้ประกอบการใหม่ในเชิงธุรกิจ แฟชั่น เครื่องประดับ และผลิตภัณฑ์ผู้ประกอบการใหม่เพื่อสังคม วิธีการเริ่มธุรกิจหรือพัฒนาธุรกิจใหม่ แผนธุรกิจแบบแคนวาซ	

Concepts, theory, and skills of entrepreneurship. Theory of entrepreneurship in business, fashion, jewelry, and home decoration. Social entrepreneurship and its applications. Methods of business initiation and business development. Business model canvas.

3.2.2 วิชาบังคับ กำหนดให้เรียน จำนวน 3 วิชา รวม 52 หน่วยกิต ดังนี้

1) วิชาทางด้านเทคโนโลยีออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product Design Technology) กำหนดให้เรียน 16 หน่วยกิต จากรายวิชาต่อไปนี้

การออกแบบผลิตภัณฑ์จากแนวคิดภูมิปัญญาไทยด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีวัสดุและการขึ้นรูปผลิตภัณฑ์ต้นแบบ ในรูปแบบการผสมผสานระหว่างหัตถกรรมและอุตสาหกรรม

ผสส111 การออกแบบกราฟิกและสิ่งพิมพ์* 2(1-2-3)

CPD111 Graphic design and Printing*

การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ 2 มิติ เพื่อการจัดองค์ประกอบการออกแบบสื่อ การออกแบบโลโก้ การออกแบบกราฟิก และการออกแบบบรรจุภัณฑ์ ระบบสี และการพิมพ์ การนำเสนอผลงานผ่านการออกแบบสื่อออนไลน์ สื่อสิ่งพิมพ์ และการทำแบบส่งผลิตงานสิ่งพิมพ์เบื้องต้น

Using 2D computer software for organizing design elements, including media design, logo design, graphic design, and packaging design, color systems, and printing. Presenting work through basic online media design, print media, and introductory print production.

ผสส112 การออกแบบงาน 3 มิติ ด้วยคอมพิวเตอร์ 2(1-2-3)

CPD112 3D Computer-Aided Design

การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ออกแบบและขึ้นรูป การกำหนดมุมมอง แสงเงา พื้นผิว เพื่อการนำเสนอ การเขียนแบบเพื่ออ้างอิงการผลิต การเชื่อมโยงข้อมูลเพื่อสร้างต้นแบบหรือช่วยในการผลิตในรูปแบบอุตสาหกรรม ผ่านการสร้างต้นแบบด้วยการพิมพ์ 3 มิติ หรือการผลิตด้วยเครื่องจักรกลอัตโนมัติที่ทำงานได้ด้วยระบบคอมพิวเตอร์ เพื่อทำการผลิตชิ้นส่วนวัสดุให้ได้ขนาดและรูปทรงตามที่ต้องการ

Utilizing computer-aided design and modeling software to determine perspectives, lighting, shadows, and surfaces for presentation, creating blueprints for production references, linking data for prototyping, or aiding in industrial manufacturing, through the generation of 3D-printed prototypes or automated machine-driven production, ensuring materials are tailored to the desired size and shape.

ผสส113 การสร้างและทดสอบผลิตภัณฑ์หุ่นจำลอง* 2(1-2-3)

CPD113 Model Making and Testing*

การเลือกใช้วัสดุ การขึ้นรูปผลิตภัณฑ์หุ่นจำลอง เพื่อแสดงรูปร่าง ปริมาตร ขนาด สัดส่วน การแยกชิ้นส่วน พื้นผิว กลไก น้ำหนัก สี สัน และนำเสนอผลงานผ่านหุ่นจำลอง

Selecting materials, creating product prototypes to demonstrate form, volume, size, proportions, component separation, surface texture, mechanics, weight, color, and presenting the work through physical prototypes.

ผสส114 วัสดุพื้นฐานสำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์ 2(2-0-4)
CPD114 Fundamental Materials for Creative Product Design
สมบัติทางกายภาพ โครงสร้าง องค์ประกอบ และการประยุกต์ใช้ของวัสดุ พอลิเมอร์ โลหะ เซรามิก วัสดุผสม และไม้ ความสัมพันธ์ระหว่างโครงสร้างกับสมบัติทางกลของวัสดุ การประยุกต์ใช้วัสดุเพื่อการออกแบบ
Physical properties, structures, composition, and material applications of polymers, metals, ceramics, composite materials, and wood. The relationship between material structure and mechanical properties. Material applications for design.

ผสส211 การขึ้นต้นแบบผลิตภัณฑ์ 2(1-2-3)
CPD211 Product Prototyping
กระบวนการขึ้นรูปผลิตภัณฑ์ด้วยโลหะ เซรามิก พอลิเมอร์ ในอุตสาหกรรม ฝึกปฏิบัติการขึ้นรูปพลาสติก ยาง ฟิล์ม กาว เส้นใย พอลิเมอร์ ลามิเนต เทคโนโลยีพื้นฐานและวิธีสำคัญในการขึ้นรูปผลิตภัณฑ์ และการนำเสนอผลงานแนวคิดผ่านการกำหนดวัสดุ
The process of creating products using metals, ceramics, and polymers in the industry. Practicing shaping plastic, rubber, films, adhesives, fibers, polymers, laminates, basic technologies, and essential methods in product shaping, and presenting conceptual work by specifying materials.

ผสส212 กระบวนการขึ้นรูปผลิตภัณฑ์ 2(1-2-3)
CPD212 Fabrication Processes for Product
โครงสร้างและการขึ้นรูปผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์จากวัสดุ วัสดุสำเร็จรูป วัสดุไม้บอร์ด ไม้จริง พลาสวูด ไม้ กระดาษลูกฟูก การพิมพ์ และการนำเสนอผลงานแนวคิดผ่านการกำหนดวัสดุ
The structure and fabrication of products and packaging using various materials, semi-finished materials, particle board, real wood, plastic, plastic wood, paper, printing, and presenting conceptual ideas through material selection.

ผสส213 ผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาไทย 2(1-2-3)
CPD213 Thai Wisdom Product
ศึกษาแนวความคิดของการทำผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาไทย วิเคราะห์จุดเด่นของชุมชน เพื่อนำภูมิปัญญามาพัฒนาผลิตภัณฑ์ สำหรับไลฟ์สไตล์การตกแต่งบ้าน
Studying the concepts of Thai wisdom product development, analyzing the strengths of communities, to incorporate indigenous knowledge into the development of products for home decoration lifestyles.

ผสส311 การออกแบบที่ชาญฉลาด* 2(1-2-3)

CPD311 Smart Design*

ทฤษฎีการออกแบบที่ชาญฉลาดด้วยการประยุกต์ปัญญาประดิษฐ์ เทคโนโลยีดิจิทัล นวัตกรรมวัสดุและการผลิตกับการใช้งาน และการแก้ไขปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการใช้ชีวิตสมัยใหม่ เพื่อสร้างประสบการณ์ใหม่สำหรับผู้ใช้งานของใช้และของประดับตกแต่งบ้าน

Smart design theory involving the application of artificial intelligence, digital technology, material innovation, and manufacturing techniques, to address and solve contemporary lifestyle-related issues, to create new experiences for users of functional and decorative home products.

2) ชุมวิชาวาด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product Designing) กำหนดให้เรียน 28 หน่วยกิต จาก รายวิชาต่อไปนี้

การออกแบบสำหรับผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านจากการบูรณาการภูมิปัญญาและวัฒนธรรมให้เข้ากับ สินค้าสมัยใหม่ด้านการใช้งานและไลฟ์สไตล์ ด้วยการเลือกใช้วัสดุ เทคโนโลยีการผลิตที่ยั่งยืน เพื่อสร้าง ต้นแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์

ผสส121 เทคนิคการออกแบบผลิตภัณฑ์ 2(1-2-3)

CPD121 Product Design Techniques

การร่างภาพเพื่อการนำเสนอทัศนียภาพ 1, 2, 3 จุด ด้วยมุมมองที่หลากหลาย การใช้เส้น การระบายสีให้สวยงามและสมจริง หรือสอดคล้องกับความต้องการสื่อสารให้กับผู้ใช้ เทคนิคการเขียนแบบ กำหนดขนาด ระยะ สัดส่วน รูปทรง ให้สอดคล้องกับการขึ้นรูป เพื่อใช้ในการอ้างอิงให้สอดคล้องก่อนการใช้ คอมพิวเตอร์ 2 มิติและ 3 มิติ และนำเสนอแนวความคิดอย่างเป็นระบบ

Sketching for the presentation of perspectives from various angles, using lines, beautiful and realistic color rendering, or alignment with communication needs. Applying drawing techniques to establish sizes, distances, proportions, and shapes consistent with the intended modeling, for reference prior to using 2D and 3D computer software, and presenting systematic concepts.

ผสส122 แรงบันดาลใจและประวัติศาสตร์สำหรับนักออกแบบ 2(2-0-4)

CPD122 Inspiration and History for Designer

การออกแบบที่คำนึงถึงแรงบันดาลใจและประวัติศาสตร์ เพื่อสร้างเรื่องราวในการคิดและ ออกแบบผลิตภัณฑ์ การเชื่อมโยงศิลปะและงานออกแบบกับเทคโนโลยี ประวัติศาสตร์ เศรษฐกิจ สังคม และ วัฒนธรรม รวมไปถึงการสร้างแบรนด์สินค้าที่มีเอกลักษณ์จากแนวคิดของประวัติศาสตร์และแรงบันดาลใจ

Designing with consideration for inspiration and history to create narratives in product ideation and design, bridging art and design with technology. History, economics, society, and culture, as well as building unique product brands from historical and inspirational concepts.

ผสส123 โครงการออกแบบผลิตภัณฑ์จากรูปทรง 3(1-4-4)

CPD123 Form Design Project

วิธีการออกแบบจากปัญหา ประโยชน์ใช้สอย และพฤติกรรมการใช้งานเป็นสิ่งสำคัญ การใช้เครื่องมือการวิจัยพฤติกรรมและสอบถามผู้บริโภค การใช้สถิติเบื้องต้น เครื่องมือแผนผังการคิดในรูปแบบต่างๆ เพื่อวิเคราะห์สู่การสร้างข้อกำหนดการออกแบบให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้ ฝึกปฏิบัติการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ เพื่อสร้างรูปแบบการตกแต่งและประโยชน์ใช้สอย ได้แก่ เครื่องใช้บนโต๊ะอาหาร เครื่องเรือน โต๊ะทำงาน และการนำเสนอต้นแบบงานออกแบบผลิตภัณฑ์ 3 มิติ จากการขึ้นรูปหุ่นจำลองจากพอลิเมอร์

The process of designing from problem-solving, emphasizing the utility, and usage behaviors. This involves using research tools like behavioral observation and consumer surveys, basic statistics, various ideation methods, and analysis to create design specifications aligned with user needs. Practicing design and product development to establish decorative and functional patterns, including tabletop items, household furniture, work desks, and presenting 3D product design prototypes developed from model-making with polymer.

ผสส221 โครงการออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ 3(1-4-4)

CPD221 Design Project for Creative Products

การออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ด้วยกลุ่มเป้าหมายที่กำหนดให้ โดยผู้เรียนใช้ข้อกำหนดหรือข้อจำกัดของหน่วยธุรกิจที่ได้รับมอบหมายสำหรับกำหนดกรอบของการออกแบบ การผลิต การขาย และการนำเสนอต้นแบบผลิตภัณฑ์ การฝึกทักษะการหล่อ/แม่พิมพ์พลาสติก ไม้ พลาสติก โลหะและวัสดุอื่นๆ ฝึกการใช้เครื่องมือในห้องปฏิบัติการ เครื่องขึ้นรูปด้วยเลเซอร์ เครื่องปริ้นสามมิติ เครื่องกัดชิ้นงาน เทคนิคการทำพื้นผิวและการทำสีหุ่นจำลอง

Creative product design with specific target groups in mind, with students using specifications or limitations provided by the business unit to define the framework for design, production, sales, and presentation of product prototypes. Skills training in plastic, wood, metal casting, and other materials, using tools in the laboratory, laser cutting machines, 3D printers, CNC machines, surface treatment techniques, and model making.

ผสส222 การออกแบบสินค้าหัตถกรรม 2(1-2-3)

CPD222 Design for Craft Products

การออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านรูปแบบใหม่ด้วยเทคนิคงานหัตถกรรม วัสดุท้องถิ่น กระบวนการผลิตท้องถิ่น ที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ไทย

Designing new-style home decoration products using traditional craftsmanship techniques, local materials, and locally sourced production processes that reflect the uniqueness of Thai products.

ผสส223 การนำเสนอผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์* 2(1-2-3)

CPD223 Creative Product Presentation*

The case study of research articles in gems and jewelry through analyzing, criticizing, and debating. It employs the group research culminating in a research report and a presentation in a meeting.

ผสส324 การตกแต่งภายใน* 2(1-2-3)
 CPD324 Interior Decoration *
 การจัดและตกแต่งพื้นที่ด้วยหลักการยศาสตร์ มิติที่มีความเกี่ยวข้องกับการตกแต่งบ้าน รวมถึงการตกแต่งภายใน นำเสนอผลงานโดยการออกแบบการตกแต่งบ้านร่วมกับการจัดสภาพแวดล้อม
 Organizing and decorating spaces using the principles of aesthetics and dimensions related to home decoration, including interior design, presenting works by designing home decoration along with environmental planning.

ผสส325 โครงการสำหรับนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ 3(0-6-3)
 CPD325 Senior Project for Creative Product Innovation
 ค้นคว้า กำหนดปัญหาวิจัย และการออกแบบการทดลอง การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาทางด้านนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ แล้วนำมาเรียบเรียงเป็นรายงานอันเป็นประโยชน์ต่อวิชาชีพและการพัฒนาประเทศ
 Research, define research problems, and design experiments. Analyze data related to creative product innovation issues and compile reports that are useful for the profession and national development.

3) ชุดวิชาการจัดการธุรกิจผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ (Creative Product Business Management)

กำหนดให้เรียน 12 หน่วยกิต จากรายวิชาต่อไปนี้

การสร้างแนวความคิดความเป็นผู้ประกอบการใหม่ เพื่อการจัดการธุรกิจสำหรับผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์

ผสส231 ธุรกิจสำหรับผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์* 2(2-0-4)
 CPD231 Business for Creative Products*
 ทฤษฎีการบริหารธุรกิจ หลักการการจัดการองค์กร สภาพแวดล้อมทางธุรกิจและปัจจัยที่มีผลต่อการดำเนินธุรกิจในภาพรวมของผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ ศึกษาและนำเสนอแผนธุรกิจขั้นต้นโดยประมวลจากความรู้ทางการบริหารธุรกิจสำหรับผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์
 Theories of business management, principles of organizational management, the business environment, and factors affecting overall product creation and creativity are essential aspects to consider. This study involves formulating and presenting preliminary business plans derived from the knowledge of business management for creative product development.

ผสส232 กลยุทธ์การตลาดสำหรับสินค้าหัตถกรรม 2(2-0-4)
 CPD232 Marketing Strategy for Craft Products

การวางกลยุทธ์ทางการตลาดเพื่อการออกแบบ วิเคราะห์ตลาดสินค้าหัตถกรรม โครงสร้าง การตลาด การเลือกและวิเคราะห์ความสามารถในการแข่งขันของผลิตภัณฑ์ ช่องทางการจัดจำหน่าย การกระจายสินค้าและการส่งเสริมการตลาด นำเสนอผลงานเป็นแผนกลยุทธ์ในการออกแบบผลิตภัณฑ์

Marketing strategy for design, analyzing product market demand, market structure, product competitiveness, distribution channels, product distribution, and marketing promotion. Presenting the work as part of the product design strategy.

ผสส331 การจัดการผลิตภัณฑ์อย่างยั่งยืนและนวัตกรรม 2(1-2-3)

CPD331 Sustainable Product Management and Innovation

การจัดการผลิตภัณฑ์ที่เชื่อมโยงกับการประยุกต์ใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล การเลือกใช้วัสดุ กรรมวิธีการผลิต และเทคโนโลยีที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมที่ยั่งยืน ประหยัดทรัพยากรในการออกแบบ และการผลิตอย่างยั่งยืน นำเสนอแนวคิดการจัดการอย่างยั่งยืน

Sustainable product management involving the application of innovation and digital technology, the selection of environmentally friendly materials, manufacturing methods, and technologies to conserve resources in sustainable design and production, presenting sustainable management concepts.

ผสส332 ธุรกิจผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ระหว่างประเทศ* 2(2-0-4)

CPD332 International Business for Creative Products*

แนวคิดและทฤษฎีเบื้องต้นเกี่ยวกับการค้าระหว่างประเทศ การรวมกลุ่มทางเศรษฐกิจระหว่างประเทศ สภาพแวดล้อมที่มีผลกระทบต่อธุรกิจระหว่างประเทศ ข้อบังคับควบคุมธุรกิจระหว่างประเทศ สิทธิประโยชน์ทางภาษี พิธีการศุลกากร เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการนำเข้า-ส่งออกศึกษากลยุทธ์การนำเข้า-ส่งออก การจัดการการตลาด การผลิตเพื่อการค้าระหว่างประเทศและกรณีศึกษา

Basic concepts and theories about international trade. International economic integration. Environment affecting international business. International Business Regulations Tax benefits customs clearance. Documents related to import-export, study of import-export strategies. Marketing management. Production for international trade and case studies.

ผสส333 แผนธุรกิจผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ 2(1-2-3)

CPD333 Business Plan for Creative Products

การเขียนแผนธุรกิจโดยใช้การอธิบายองค์ประกอบของธุรกิจ (Business Model Canvas) การคำนวณความเป็นไปได้และจุดคุ้มทุน การกำหนดและวางแผนกิจกรรมทางการตลาด นำเสนอผลงานเป็นแผนการขายสินค้า

Creating a business plan by utilizing the Business Model Canvas, evaluating feasibility and break-even points, formulating, and strategizing marketing activities, and presenting a product sales plan.

ผสส334 ผู้ประกอบการใหม่สำหรับผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์* 2(2-0-4)

CPD334 Entrepreneurship for Creative Product*

การจัดการธุรกิจขนาดเล็ก การคิดนวัตกรรมสินค้าสำหรับการประกอบธุรกิจ การวิเคราะห์จุดแข็ง-จุดอ่อนของการจัดตั้งธุรกิจ การวิเคราะห์โดยนำข้อมูลของยุทธศาสตร์ประเทศ ชี้ความสามารถในการแข่งขัน การสร้างโอกาสบนความเสมอภาคและความเท่าเทียมกัน ศึกษาการรวมกลุ่มของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ศึกษาประเด็นภายในประเทศที่มีผลต่อการยกระดับสินค้า การบริหารตราสินค้าสำหรับผู้ประกอบการใหม่

The small business management. It comprises the development of production innovation for business. It involves analysis of strengths and weaknesses of the business setup using the national strategy, competitive capability, and opportunity creation based on equality and fairness. The students also learn about Southeast Asian integration together with the domestic issues affecting the product elevation. Brand management for the new entrepreneurs is also discussed.

3.2.3 วิชาสร้างเสริมประสบการณ์และการเรียนรู้ตลอดชีวิต กำหนดให้เรียน 7 หน่วยกิต โดยกำหนดให้เรียนรายวิชา ดังนี้

กลุ่มวิชาที่เน้นให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์จากการฝึกฝนเรียนรู้ในสถานประกอบการ การฝึกทักษะที่เกี่ยวข้องกับการเป็นผู้ประกอบการสตาร์ทอัพ และการฝึกประสบการณ์ในต่างประเทศที่ทำให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการทำงานจริง และมีทักษะเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต กำหนดให้เลือกเรียน รวมไม่น้อยกว่า 7 หน่วยกิต โดยเรียนวิชา ผสส341 และเลือกเรียนวิชา ผสส441 หรือ ผสส442 หรือ ผสส443

ผสส341 ฝึกประสบการณ์วิชาชีพผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ 1(0-3-0)

CPD341 Creative Product Internship

การฝึกประสบการณ์วิชาชีพที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ จากสถานประกอบการ องค์กรภาครัฐ หรือเอกชนที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์ สินค้า และบริการด้านการออกแบบ กระบวนการผลิต แนวโน้มผลิตภัณฑ์ การตลาด การจัดการ และการบริหาร เป็นเวลาไม่น้อยกว่า 300 ชั่วโมง โดยมีเกณฑ์การประเมินผลเป็น S หรือ U

S หมายถึง ผลการฝึกงานเป็นที่พอใจ (Satisfactory)

U หมายถึง ผลการฝึกงานไม่เป็นที่พอใจ (Unsatisfactory)

Participating in professional work experience related to creative products from businesses, government organizations, or private entities involved in the design, manufacturing processes, product trends, marketing, management, and administration, for a minimum of 300 hours, with the assessment criteria being either 'Satisfactory (S)' or 'Unsatisfactory (U).

ผสส441 สหกิจศึกษาในอุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ 6(0-18-0)

CPD441 Cooperative Education in Creative Product Industry

การปฏิบัติงานเสมือนเป็นพนักงานในสถานประกอบการ ที่มีการดำเนินงานเกี่ยวข้องกับสาขา ออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์ โดยเน้นการปฏิบัติงาน การวิเคราะห์ข้อมูลอย่างเป็น

ระบบ ตลอดจนการจัดทำวิจัยด้วยการบูรณาการศาสตร์และศิลป์อย่างสร้างสรรค์และนำเสนอนวัตกรรม ผลงานต่อสถานประกอบการ

Engaging in the work integrated learning for at least 16 weeks in a manufacturing business related to creative products. They practice the operation with data analysis, research integrating the science and art with creativity, and presentation of an innovation to the creative product manufacturing business.

ผสส442 การพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการสตาร์ทอัพ สำหรับผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ 6(0-18-0)
CPD442 Startup Entrepreneurship Development for Creative Product Industry

การปฏิบัติงานสร้างโครงงานสตาร์ทอัพ สำหรับอุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ ไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์ โดยฝึกปฏิบัติการสร้างแนวคิดเริ่มต้นธุรกิจสตาร์ทอัพ การสร้างสรรค์และการพัฒนาผลิตภัณฑ์ นวัตกรรม การนำเสนอแผนธุรกิจ การนำเสนอเพื่อการแข่งขันธุรกิจสตาร์ทอัพ (Startup Pitching) อย่างมืออาชีพสำหรับอุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์

The practice of creating a startup project for the creative product industry, not less than 16 weeks by practicing on creating a startup business concept. Creation and development of creative product with technology and innovation business plan, presentation for professional startup competition (Startup Pitching) for the creative product industry.

ผสส443 การฝึกประสบการณ์วิชาชีพสำหรับอุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ใน 6(0-18-0)
ต่างประเทศ
CPD443 International Creative Product Industry Professional Experience Training

การปฏิบัติงานเสมือนเป็นพนักงานในสถานประกอบการ ที่มีการดำเนินงานเกี่ยวข้องกับ อุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ ไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์ โดยเน้นการปฏิบัติงาน การวิเคราะห์ข้อมูลอย่างเป็นระบบ ตลอดจนการจัดทำโครงการสร้างสรรค์ ผลงานออกแบบด้วยการบูรณาการศาสตร์อย่าง สร้างสรรค์และนำเสนอ ต่อสถานประกอบการอุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ระหว่างนักศึกษา ผู้บริหารและผู้แทนองค์กรผู้ใช้บัณฑิต ผู้บริหารสถาบันอุดมศึกษา ในรูปแบบการทำแฟ้ม สะสมผลงาน การนำเสนอผลงานด้วยเทคโนโลยีที่สะท้อนอัตลักษณ์เฉพาะบุคคลในระบบอุตสาหกรรม ผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์

Professional training experience for creative product industry, not less than 16 weeks, emphasizing work performance. Record of operational experience and systematic data analysis in educational institutions, establishments, companies, organizations related to the gem and jewelry industry abroad. By integrating science creatively. Present and report the evaluate results in English.

3.2.4 **วิชาเลือก** กำหนดให้เลือกรเรียน รวมไม่น้อยกว่า 10 หน่วยกิต จากรายวิชาต่อไปนี้

กลุ่มวิชาที่ 1 เฟอร์นิเจอร์ไม้

การออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องเรือน เครื่องใช้ และของตกแต่งบ้าน จากไม้ธรรมชาติ โดยเน้นกระบวนการออกแบบ จัดหาวัสดุ และผลิตต้นแบบ

ผสส351 การออกแบบผลิตภัณฑ์ไม้ไผ่สมัยใหม่ 2(1-2-3)

CPD351 Modern Bamboo Product Design

ศึกษารูปแบบผลิตภัณฑ์ไม้ไผ่ พัฒนา รูปแบบ วิเคราะห์โครงสร้างผลิตภัณฑ์ ออกแบบผลิตภัณฑ์ไม้ไผ่สมัยใหม่ จัดหาวัสดุ ผลิตต้นแบบ ทดลองใช้งาน จัดการระบบการผลิตและการจัดเก็บ วัสดุ ชิ้นส่วน สินค้าในเชิงพาณิชย์

Study bamboo product style, develop new style, analyze structure, design modern bamboo product, material preparing, prototyping, product testing, manage part and inventory product's part for commercial product.

ผสส352 การออกแบบผลิตภัณฑ์ตกแต่งบ้านจากไม้ 2(1-2-3)

CPD352 Wooden Home Decorating Product Design

ศึกษาผลิตภัณฑ์ตกแต่งบ้าน พัฒนา รูปแบบ วิเคราะห์โครงสร้างของผลิตภัณฑ์จากไม้ จัดหาวัสดุ ผลิตต้นแบบ ทดลองใช้งาน จัดการระบบการผลิตและการจัดเก็บ วัสดุ ชิ้นส่วน สินค้าในเชิงพาณิชย์

Study home decorating product design, develop style, analyze wooden product structure, prepare material, prototyping, product testing, manage part and inventory product's part for commercial product.

ผสส353 การออกแบบเครื่องใช้ในบ้านจากไม้ 2(1-2-3)

CPD353 Wooden Home Accessory Design

ศึกษาเครื่องใช้ในบ้านจากไม้ พัฒนา รูปแบบ วิเคราะห์โครงสร้างผลิตภัณฑ์จากไม้ จัดหาวัสดุ ผลิตต้นแบบ ทดลองใช้งาน จัดการระบบการผลิตและการจัดเก็บ วัสดุ ชิ้นส่วน สินค้าในเชิงพาณิชย์

Study wooden home accessory products, develop style, analyze wooden product structure, prepare material, prototyping, product testing, manage part and inventory product's part for commercial product.

กลุ่มวิชาที่ 2 ออกแบบกราฟิก และบรรจุภัณฑ์

การออกแบบบรรจุภัณฑ์ โครงสร้างบรรจุภัณฑ์ และการสร้างต้นแบบบรรจุภัณฑ์

ผสส361 การออกแบบภาพอัตลักษณ์ 2(0-4-2)

CPD361 Visual Identity Design

การวิเคราะห์ และแยกแยะองค์ประกอบการออกแบบกราฟิกจากลักษณะเด่นทางด้านกายภาพ แนวคิด ประวัติ เนื้อหา บริบท ทูทางวัฒนธรรม การนำเสนอแนวคิด การสร้างข้อกำหนดการออกแบบกราฟิก นำเสนอผลงานผ่านการออกแบบกราฟิกจากอัตลักษณ์บนสื่อ 2 มิติ และบนบรรจุภัณฑ์

Analyzing and dissecting the components of graphic design based on physical characteristics, concepts, history, content, context, cultural influences, presenting design

concepts, formulating design specifications, and showcasing work through graphic design on 2D media and packaging.

ผสส362 การออกแบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ 2(0-4-2)

CPD362 Structural Packaging Design

ออกแบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์เพื่อใช้ขนส่งสินค้า โครงสร้างบรรจุภัณฑ์เดี่ยว โครงสร้างบรรจุภัณฑ์ชุดรวมสินค้า โครงสร้างบรรจุภัณฑ์เพื่อใช้งานของขวัญและเทศกาลพิเศษ และโครงสร้างสื่อส่งเสริมการขาย ณ จุดขาย มาตรฐานฉลากบนบรรจุภัณฑ์

Designing packaging structures for product transportation, single-unit packaging structures, bundled product packaging structures, packaging structures for gifts and special occasions, and point-of-sale promotional media structures. Adhering to packaging label standards.

ผสส363 โครงการออกแบบบรรจุภัณฑ์ 2(0-4-2)

CPD363 Packaging Design Project

ออกแบบบรรจุภัณฑ์ร่วมกับผู้ประกอบการภายนอก โดยผู้ประกอบการเป็นผู้ให้โจทย์ กำหนดข้อกำหนด และให้ข้อมูลที่จำเป็นต่อการออกแบบจากสินค้าของผู้ประกอบการรายนั้น นำเสนอผลงานผ่านหุ่นจำลองโดยมีผู้ประกอบการและอาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาเป็นผู้ให้คำแนะนำในการทำงานออกแบบ

Collaborating with external entrepreneurs to design packaging, with the entrepreneurs providing project requirements and essential product information. Presenting the work through prototypes, with guidance and feedback from the entrepreneurs and the responsible course instructor.

กลุ่มวิชาที่ 3 ศิลปะการตกแต่ง

การออกแบบของตกแต่งบ้านจากงานศิลปะ ภาพวาด และเซรามิก ในรูปแบบของการนำเสนอผลงานผ่านคอมพิวเตอร์กราฟิก และผลิตภัณฑ์ต้นแบบตามความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

ผสส371 การออกแบบตกแต่งภายใน 2(0-4-2)

CPD371 Interior Decoration Design

ธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ในรูปแบบบ้านและอาคารชุด วิเคราะห์เพื่อสร้างข้อกำหนดการออกแบบที่สอดคล้องกับความต้องการการใช้สอย พฤติกรรม แนวโน้มรูปแบบการตกแต่ง และต้นทุนที่สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย นำเสนอผลงานออกแบบผ่านคอมพิวเตอร์กราฟิก และเขียนแบบเพื่ออ้างอิงได้

Real estate business in the form of houses and condominiums, analyzing to create design specifications that align with usage requirements, behaviors, decorating trends, and cost considerations for the target audience. Presenting the design work through computer graphics and providing reference blueprints.

ผสส372 การออกแบบผลิตภัณฑ์ตกแต่ง 2(0-4-2)

CPD372 Prop and Object Design

ออกแบบผลิตภัณฑ์หรือประติมากรรมที่เน้นความสวยงามด้านรูปทรงเพื่อใช้สำหรับการตกแต่ง สร้างบรรยากาศ เพิ่มชีวิตชีวา จากวัสดุเซรามิกหรือผ้า สร้างต้นแบบสำหรับจัดแสดงประกอบการตกแต่งภายใน พร้อมนำเสนอถ่ายรูปแบบและจัดทำคอลเลกชันภาพถ่าย หรือแคตตาล็อก

Designing products or artifacts that emphasize aesthetics for the purpose of decoration, creating ambiance, and enhancing liveliness using materials such as ceramics or fabric. Developing prototypes for interior decor displays, along with photographing and producing a photography collection or catalog.

ผสส373 จิตรกรรมและการวาดภาพประกอบเพื่อการตกแต่ง 2(0-4-2)

CPD373 Painting and Illustration for Decoration

สร้างสรรค์ชิ้นงานเพื่อการตกแต่งบนผนังอาคารด้วยเทคนิคทางศิลปะ วาดภาพระบายสี วาดภาพประกอบ ถ่ายภาพ สื่อผสม กราฟฟิก และเทคนิคดิจิทัล เพื่อส่งเสริมบรรยากาศและสร้างสรรค์แนวคิดใหม่สำหรับการติดตั้งบนผนังอาคาร สถาปัตยกรรม

Creating artwork for architectural wall decoration using various artistic techniques, including painting, illustrations, photography, mixed media, graphics, and digital techniques, to enhance the ambiance and introduce new creative concepts for architectural installations and design.

กลุ่มวิชาที่ 4 ออกแบบเครื่องประดับ

การออกแบบเครื่องประดับด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และเข้าใจถึงกระบวนการขึ้นรูปเครื่องประดับตามการออกแบบ

ผสส381 การออกแบบเครื่องประดับด้วยคอมพิวเตอร์ 2(1-2-3)

CPD381 Computer-Aided Design Jewelry Design

การออกแบบเครื่องประดับด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยการใช้เครื่องมือ 3 มิติ สำหรับ การสร้างเส้น การสร้างรูปร่าง การสร้างรูปทรง 3 มิติ การตัดแปลงรูปทรง การสร้างพื้นผิว การ Render สีและวัสดุเพื่อใช้ในการนำเสนอ การวิเคราะห์และถอดแบบ 2 มิติ เพื่อสร้างแบบเป็น 3 มิติ

Jewelry design using computer programs. Using 3D tools for creating lines. Shaping, creating 3D shapes, modifying shapes. Creating textures, rendering colors and materials for use in presentations. Analysis and removal of 2D models to create 3D models.

ผสส382 การออกแบบสำหรับผลิตเครื่องประดับ 2(1-2-3)

CPD382 Design for Jewelry Manufacturing

การออกแบบการผลิตชิ้นงานจากคอมพิวเตอร์ สำหรับการสร้างเส้น การสร้างรูปร่าง การสร้างรูปทรง 3 มิติ การตัดแปลงรูปทรง การสร้างพื้นผิว การสร้างข้อต่อสำหรับส่วนประกอบชิ้นงาน การจำลองภาพ สีและวัสดุเพื่อใช้ในการนำเสนอเพื่อการผลิตในระบบอุตสาหกรรม ความเหมาะสมของ ชิ้นงานทางการผลิต และความปลอดภัยในการใช้งาน

Computer production design for creating lines shaping. Creating 3D shapes, modifying shapes texture creation. Creation of joints for components, simulation of images,

colors and materials for use in presentations for industrial production. Suitability of production pieces and safety in use.

ผสส383 การขึ้นรูปชิ้นงานเครื่องประดับตามการออกแบบ 2(1-2-3)

CPD383 Tailor-made Jewelry

การเตรียมเครื่องมือ การใช้เครื่องมืออุปกรณ์สำหรับการขึ้นรูปเครื่องประดับโดยคำนึงถึงความปลอดภัย การขึ้นรูปเครื่องประดับโดยเทคนิคการหลอมโลหะผสม การดึงลวด การรีดโลหะ การขึ้น รูป ท่อ การทำลวดลายบนผิวโลหะ การอบอ่อน การเชื่อมโลหะ และการแต่ง ขัดผิวโลหะ สำหรับการขึ้น รูป เครื่องประดับตามการออกแบบจริง

Preparing tools. Using tools and equipment for jewelry making with safety regulations. Jewelry forming uses alloy melting, wire drawing, metal rolling, pipe forming techniques. Making patterns on metal surfaces, annealing, metal welding, and metal polishing for jewelry molding according to actual designs.

กลุ่มวิชาที่ 5 ผลิตภัณฑ์ดิจิทัล

การออกแบบผลิตภัณฑ์ดิจิทัลจากประสบการณ์ของผู้ใช้งาน และประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการนำเสนอผลิตภัณฑ์และจัดจำหน่ายผ่านสื่อออนไลน์

ผสส391 การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนประสานผู้ใช้สำหรับผลิตภัณฑ์ 2(1-2-3)

CPD391 User Experience and User Interface for Product Design

กระบวนการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนประสานผู้ใช้ ในขอบเขตที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบผลิตภัณฑ์จากการวิจัยพฤติกรรมผู้ใช้และประสบการณ์ผู้ใช้ เพื่อสร้างส่วนประสานผู้ใช้งานในระบบดิจิทัล โดยนำเสนอโครงการ

The process of designing user experiences and user interfaces (UX/UI) within the context of product design, starting from user research, user experience design, and ending with user interface design, is presented through case study projects.

ผสส392 ผลิตภัณฑ์ดิจิทัลสร้างสรรค์ 2(1-2-3)

CPD392 Creative Digital Products

การจัดองค์ประกอบภาพ การสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อการจำหน่ายและการนำเสนอบนสื่อออนไลน์ ช่องทางการจำหน่าย และวิธีการจำหน่าย ประเมินผลผ่านการวางขายจริงบนเว็บไซต์ออนไลน์และการจัดแสดงผลงานออนไลน์

Organizing visual elements, creating artistic works for marketing and presentation on online media, distribution channels, and sales methods, evaluating performance through actual sales on websites and online portfolio showcases.

ผสส393 การออกแบบภาพประกอบดิจิทัล 2(1-2-3)

CPD393 Digital Illustration Design

ออกแบบภาพประกอบกราฟิก ออกแบบคาแรคเตอร์ และออกแบบภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 2 มิติ และ 3 มิติ เพื่อนำไปวางจำหน่ายในเว็บไซต์ หรือแอปพลิเคชัน

Designing graphic illustrations, character designs, and basic motion graphics using computer software in both 2D and 3D, for subsequent distribution on websites or applications.

3.3 หมวดวิชาเลือกเสรี หลักสูตรกำหนดให้นักศึกษาเลือกเรียนหมวดวิชาเลือกเสรีข้ามศาสตร์สาขาโดยอิสระตามความถนัดหรือสนใจ จากชุดวิชาที่เปิดสอนของมหาวิทยาลัย ซึ่งเป็นชุดวิชาที่มุ่งพัฒนาให้นักศึกษาให้มีความรู้ และทักษะที่หลากหลาย เพิ่มโอกาสในการทำงานและประกอบอาชีพ รวมถึงเป็นแนวทางในการศึกษาต่อในศาสตร์สาขาที่สนใจได้ จำนวนไม่น้อยกว่า 10 หน่วยกิต

4. แผนการศึกษาและการกระจายความรับผิดชอบของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร ลงสู่รายวิชาและผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับชั้นปี

ชั้นปีที่ 1															
ภาคการศึกษาที่ 1			PLOs					ภาคการศึกษาที่ 2			PLOs				
รหัสวิชา	ชุดวิชา/รายวิชา	หน่วยกิต	FLO1	FLO2	FLO3	FLO4	FLO5	รหัสวิชา	ชุดวิชา/รายวิชา	หน่วยกิต	FLO1	FLO2	FLO3	FLO4	FLO5
	วิทยาศาสตร์ทั่วไป	9							วิทยาศาสตร์ทั่วไป	6					
	ชุดวิชาการเขียนและสื่อสารสนเทศระดับ 21								ชุดวิชาที่ 2 ศิลปะการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารนานาชาติ						
มคอว191	การเขียนรู้สึกละในศตวรรษที่ 21	3(2-2-5)	●					มคอว193	การฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ	3(2-2-5)	●				
มคอว192	การใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร	3(2-2-5)	●					มคอว194	การอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ	3(2-2-5)	●				
	ชุดวิชาวิถีชีวิตที่ชาญฉลาด (Smart Life)														
มคอว291	วิถีชีวิตเพื่อสุขภาพ	3(2-2-5)	●												
	วิชาแกน	6							วิชาแกน	6					
	ชุดวิชาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์								ชุดวิชาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์						
อสส101	แฟชันเบื้องต้นสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์*	2(2-0-4)		●				อสส104	ภาษาอังกฤษสำหรับธุรกิจสร้างสรรค์*	2(2-0-4)		●			
อสส102	แนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์*	2(2-0-4)		●				อสส105	เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับธุรกิจสร้างสรรค์*	2(2-0-4)		●			
อสส103	กระแสนิยมของอัญมณีและเครื่องประดับในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์*	2(2-0-4)		●				อสส106	ความเป็นผู้ประกอบการใหม่*	2(2-0-4)		●			
	วิชาบังคับ	6							วิชาบังคับ	11					
	ชุดวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์								ชุดวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์สำหรับใช้งาน						
ผสส111	การออกแบบกราฟิกและสิ่งพิมพ์*	2(1-2-3)			●			ผสส112	การออกแบบงาน 3 มิติ ด้วยคอมพิวเตอร์	2(1-2-3)			●		
ผสส121	เทคนิคการออกแบบผลิตภัณฑ์	2(1-2-3)			●			ผสส113	การสร้างและทดสอบผลิตภัณฑ์หุ่นจำลอง*	2(1-2-3)				●	
ผสส122	แรงบันดาลใจและประวัติศาสตร์สำหรับนักออกแบบ	2(2-0-4)			●			ผสส114	วัสดุพื้นฐานสำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์	2(2-0-4)			●		
								ผสส123	โครงการออกแบบผลิตภัณฑ์จากรูปทรง	3(1-4-4)			●		
	รวมหน่วยกิต	21							รวมหน่วยกิต	21					

ผลลัพธ์การเรียนรู้ชั้นปีที่ 1 (KSE0)

1. สามารถใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้ เข้าใจบทบาทหน้าที่ของพลเมือง ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม และแสดงออกถึงความมีจิตสำนึกสาธารณะและปฏิบัติตนเองเหมาะสมในฐานะพลเมืองและพลเมืองดิจิทัล
2. สามารถประยุกต์ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับออกแบบผลิตภัณฑ์
3. สามารถการขึ้นรูปหุ่นจำลองเพื่อนำเสนอแนวความคิด

* หมายถึง ● ความรับผิดชอบหลัก

ชั้นปีที่ 2															
ภาคการศึกษาที่ 1			PLOs					ภาคการศึกษาที่ 2			PLOs				
รหัสวิชา	ชุดวิชา/รายวิชา	หน่วยกิต	FLO1	FLO2	FLO3	FLO4	FLO5	รหัสวิชา	ชุดวิชา/รายวิชา	หน่วยกิต	FLO1	FLO2	FLO3	FLO4	FLO5
	วิชาศึกษาทั่วไป	9							วิชาศึกษาทั่วไป	6					
	ชุดวิชาที่ 3 มศว เพื่อสังคม (SWU for Society)								ชุดวิชาที่ 4 การพัฒนาทักษะการทำงานและการเป็นผู้ประกอบการ (Enhancement of Work Skills and Entrepreneurship)						
มศว195	พลเมืองสร้างสรรค์สังคม	3(2-2-5)	●					มศว197	การพูดและการนำเสนองานเพื่ออาชีพ	3(2-2-5)	●				
มศว196	ศาสตร์และศิลป์แห่งการพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน	3(2-2-5)	●					มศว198	การเตรียมพร้อมสู่การทำงานและการเป็นผู้ประกอบการ	3(2-2-5)	●				
	ชุดวิชาวิถีชีวิตที่ชาญฉลาด (Smart Life)														
มศว292	วิทยาศาสตร์ ภูมิศาสตร์อยู่ร่วมกับสิ่งแวดล้อมอย่างสมดุล	3(2-2-5)	●												
	วิชาบังคับ	9							วิชาบังคับ	9					
	ชุดวิชาวัสดุและการผลิต								ชุดวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมสำหรับตกแต่งบ้าน						
ผสส211	การขึ้นต้นแบบผลิตภัณฑ์	2(1-2-3)				●		ผสส232	กลยุทธ์การตลาดสำหรับสินค้าอุตสาหกรรม	2(2-0-4)					●
ผสส212	กระบวนการขึ้นรูปผลิตภัณฑ์	2(1-2-3)				●		ผสส213	ผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาไทย	2(1-2-3)				●	
ผสส231	ธุรกิจสำหรับผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์*	2(2-0-4)					●	ผสส222	การออกแบบสินค้าอุตสาหกรรม	2(1-2-3)			●		
ผสส221	โครงการออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์	3(1-4-4)			●			ผสส224	โครงการออกแบบของตกแต่งบ้าน	3(1-4-4)			●		
ผสส223	การนำเสนอผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์*	2(1-2-3)			●										
									วิชาเลือก	2					
									วิชาเลือก 2 หน่วยกิต						
	รวมหน่วยกิต	20							รวมหน่วยกิต	17					

ผลลัพธ์การเรียนรู้ชั้นปีที่ 2 (KSEO)

1. มีมุมมองเชิงธุรกิจ มีทักษะสื่อสาร สามารถปรับตัวอยู่ในสังคมและสิ่งแวดล้อมได้อย่างสมดุล และมีการพัฒนาสุขภาพและวิถีชีวิตเชิงสร้างสรรค์
2. สามารถออกแบบและสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมสำหรับของตกแต่งบ้าน

*หมายเหตุ ● ควบั้เนิตยบหลัก

ชั้นปีที่ 3															
ภาคการศึกษาที่ 1			PLOs					ภาคการศึกษาที่ 2			PLOs				
รหัสวิชา	ชุดวิชา/รายวิชา	หน่วยกิต	FLO1	FLO2	FLO3	FLO4	FLO5	รหัสวิชา	ชุดวิชา/รายวิชา	หน่วยกิต	FLO1	FLO2	FLO3	FLO4	FLO5
	วิชาบังคับ	11							วิชาบังคับ	10					
	ชุดวิชาผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์เพื่อการผลิตอย่างยั่งยืน								ชุดวิชาวางแผนการตลาดเพื่อนำผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์สู่ตลาด						
ผลส321	การออกแบบและการผลิตอย่างยั่งยืน*	2(2-0-4)			●			ผลส323	สัมมนาด้านผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์	1(0-2-1)			●		
ผลส311	การออกแบบที่ชาญฉลาด*	2(1-2-3)				●		ผลส324	การตกแต่งภายใน*	2(1-2-3)			●		
ผลส331	การจัดการผลิตภัณฑ์อย่างยั่งยืนและนวัตกรรม	2(1-2-3)					●	ผลส333	แผนธุรกิจผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์	2(1-2-3)					●
ผลส332	ธุรกิจผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ระหว่างประเทศ*	2(2-0-4)					●	ผลส334	ผู้ประกอบการใหม่สำหรับผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์*	2(2-0-4)					●
ผลส322	โครงการออกแบบผลิตภัณฑ์	3(1-4-4)			●			ผลส325	โครงการสำหรับนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์	3(0-6-3)			●		
	วิชาเลือก	4							วิชาเลือก	4					
	วิชาเลือก 4 หน่วยกิต								วิชาเลือก 4 หน่วยกิต						
									วิชาเลือกเสรี	6					
									นิสิตเลือกชุดวิชาเลือกเสรี 6 หน่วยกิต						
	รวมหน่วยกิต	15							รวมหน่วยกิต	20					
ผลลัพธ์การเรียนรู้ชั้นปีที่ 3 (QS-EO) 1. สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสำหรับการขึ้นรูปโดยใช้หลักการความยั่งยืน 2. สามารถบูรณาการองค์ความรู้การออกแบบ การผลิต และการจัดการเชิงอุตสาหกรรม															

* หมายถึง ● ความรับผิดชอบหลัก

ชั้นปีที่ 4																
ภาคการศึกษาที่ 1			PLOs						ภาคการศึกษาที่ 2			PLOs				
รหัสวิชา	ชุดวิชา/รายวิชา	หน่วยกิต	FLO1	FLO2	FLO3	FLO4	FLO5	รหัสวิชา	ชุดวิชา/รายวิชา	หน่วยกิต	FLO1	FLO2	FLO3	FLO4	FLO5	
	วิชาบังคับ	7														
	ชุดวิชาส่งเสริมประสบการณ์และการเรียนรู้ตลอดชีวิต															
ผลส342	ฝึกประสบการณ์วิชาชีพผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์	1(0-3-0)			●	●	●									
	เลือก 1 รายวิชา จากรายวิชาต่อไปนี้															
ผลส441	สหกิจศึกษาในอุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์	6(0-18-0)			●	●	●									
ผลส442	การพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการสตาร์ทอัพ สำหรับผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์	6(0-18-0)			●	●	●									
ผลส443	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพสำหรับอุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ในต่างประเทศ	6(0-18-0)			●	●	●									
									ชุดวิชาเลือกเสรี	4						
									นิสิตเลือกชุดวิชาเลือกเสรี 4 หน่วยกิต							
	รวมหน่วยกิต	7							รวมหน่วยกิต	4						
ผลลัพธ์การเรียนรู้ชั้นปีที่ 4 (KSEO) สามารถสร้างผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ร่วมกับผู้ประกอบการ และมีแนวคิดความเป็นผู้ประกอบการใหม่																

*หมายเหตุ ● ความสำเร็จต้นฉบับ

หมวดที่ 5 การจัดการกระบวนการเรียนรู้และการประเมินผลการเรียนรู้

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒยึดมั่นในหลักปรัชญา “การศึกษาคือความเจริญงอกงาม” โดยมุ่งเน้นปลูกฝังและพัฒนานิสิตให้เติบโตทั้งในด้านเชาวน์ปัญญา ทักษะ จริยธรรมและความดีงาม ตลอดจนบุคลิกภาพการปฏิบัติตนด้วยความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่และเอื้ออาทรต่อผู้อื่นในชุมชน สังคม ซึ่งมีความแตกต่างหลากหลายได้อย่างเหมาะสม สอดคล้องกับความต้องการของผู้มีส่วนได้เสีย สถานการณ์ หรือบริบททางสังคมของประเทศ และตลาดอาชีพที่เกี่ยวข้อง รวมถึงส่งเสริมบรรยากาศและสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เอื้อให้นิสิตสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ตลอดเวลาตามศักยภาพของแต่ละบุคคล

การออกแบบการจัดการกระบวนการเรียนรู้ของมหาวิทยาลัย จึงให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student-centered Approach) โดยมุ่งจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ให้นิสิตเป็นผู้มีส่วนร่วมรับผิดชอบในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น (Active Learning) เปิดโอกาสให้นิสิตได้เรียนรู้จากการลงมือทำ (Learning by doing) ด้วยตนเองและหรือร่วมกับเพื่อนผู้เรียนคนอื่น ผ่านบริบทของการเรียนรู้ในห้องเรียน การทำโครงการ การเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้หรือกิจกรรมเพื่อพัฒนาชุมชนต่างๆ การทำงานในสถานการณ์จริง และการแสวงหาความรู้จากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ โดยผู้สอนปรับเปลี่ยนบทบาทจากการเป็นผู้ให้ความรู้ เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ และจัดกระบวนการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค และวิธีการสอนที่หลากหลาย เพื่อกระตุ้นให้นิสิตได้ใช้ทั้งความรู้ และทักษะในการคิด การวิเคราะห์และแก้ปัญหา การสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่น ตลอดจนการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้และการทำงานอย่างเหมาะสม อันจะส่งเสริมให้นิสิตสามารถสร้างสรรค์ความรู้ด้วยตนเอง ตามทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ Constructivist Theory) และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตามกรอบแนวคิดแบบเติบโต (Growth Mindset) ได้ในที่สุด

โดยรายละเอียดการจัดการกระบวนการเรียนรู้และการประเมินผลการเรียนรู้ในระดับหลักสูตร ชั้นปี และรายวิชา มีดังนี้

1. การจัดการกระบวนการเรียนรู้

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร	วิธีการสอน/กิจกรรมการเรียนรู้
PLO1: สามารถใช้ภาษาและเทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้ การสื่อสาร และการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม มีมุมมองเชิงธุรกิจ แสดงออกถึงความมีจิตสำนึกสาธารณะ และปฏิบัติตนอย่างเหมาะสมในฐานะพลเมืองและพลเมืองดิจิทัล	การบรรยายแบบมีส่วนร่วม การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ได้แก่ กรณีศึกษาเป็นฐาน เกมเป็นฐาน ปัญหาเป็นฐาน ภาระงานเป็นฐาน โครงการเป็นฐาน
PLO2: เรียนรู้ประวัติศาสตร์และเข้าใจกระแสนิยม เพื่อพัฒนารอบแนวคิดความเป็นผู้ประกอบการใหม่ของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	
Sub PLO2.1: อธิบายพื้นฐานผลิตภัณฑ์เครื่องประดับ แฟชั่น และของตกแต่งบ้าน ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	- การเรียนการสอน เน้นให้นิสิตเข้าใจถึงเนื้อหาสาระหลักของวิชา ทฤษฎีที่สำคัญ เพื่อใช้ในการพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ ๆ - การยกตัวอย่างสถานการณ์ปัจจุบันในอุตสาหกรรม
Sub PLO2.2: นำเสนอความสำคัญของความเป็นผู้ประกอบการใหม่ กับพัฒนาอย่างยั่งยืน และสื่อสารในระดับสากล	- การเรียนการสอนผสมผสานระหว่าง บรรยาย/กิจกรรมในชั้นเรียน/ศึกษาจากวิดีโอ/ ศึกษาเอกสารประกอบการสอน

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร	วิธีการสอน/กิจกรรมการเรียนรู้
	<ul style="list-style-type: none"> - การยกตัวอย่างการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี ที่ส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรม - การจัดกิจกรรมกลุ่ม แลกเปลี่ยนความรู้และการสื่อสารภาษาสากล
<p>PLO3: ออกแบบผลิตภัณฑ์สำหรับสินค้าที่มาจากภูมิปัญญาและวัฒนธรรม</p>	<p>จัดกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมที่ส่งเสริมแนวคิดด้านการออกแบบ การสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์ที่สะท้อนถึงภูมิปัญญาและวัฒนธรรมไทย โดยมุ่งเน้น</p> <ul style="list-style-type: none"> - ฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบและนำเสนอผลงาน - ฝึกปฏิบัติการออกแบบที่คำนึงการเลือกใช้วัสดุเทคโนโลยีท้องถิ่น กระบวนการขึ้นรูปผลิตภัณฑ์หัตถกรรม - โครงการออกแบบผลิตภัณฑ์ร่วมกับผู้ประกอบการ - นำเสนอเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นด้านการออกแบบ - การเรียนรู้จากสถานที่จริง ศึกษาดูงาน
<p>PLO4: ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสำหรับการขึ้นรูปผลิตภัณฑ์โดยใช้หลักการความยั่งยืน</p>	<p>จัดกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมที่ส่งเสริมความรู้ โดยมุ่งเน้น</p> <ul style="list-style-type: none"> - ฝึกทักษะกระบวนการผลิตและและการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อขึ้นรูปผลิตภัณฑ์ - โครงการการออกแบบและสร้างต้นแบบจากโจทย์ที่กำหนดให้ และการแก้ปัญหา - การนำเสนอและให้ข้อเสนอแนะ - การเรียนรู้จากสถานที่จริง ศึกษาดูงาน
<p>PLO5: บูรณาการความรู้และทำงานร่วมกับเครือข่ายเพื่อสร้างต้นแบบเชิงพาณิชย์</p>	<p>จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ด้านการออกแบบเทคโนโลยี และการจัดการร่วมกับผู้ประกอบการโดยมุ่งเน้น</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความร่วมมือจากบุคลากรจากสถานประกอบการร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับนิสิต - ออกแบบผลิตภัณฑ์และสร้างต้นแบบจากโจทย์ที่กำหนดให้ - มีการวิจารณ์และการให้ความคิดเห็นผ่านการนำเสนอผลงาน - การเรียนรู้จากสถานที่จริง ศึกษาดูงาน - ฝึกการใช้เทคโนโลยีสำหรับการสืบค้นข้อมูล และการนำเสนอ

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร	วิธีการสอน/กิจกรรมการเรียนรู้
	- การศึกษาหาข้อมูล วิเคราะห์ สังเคราะห์ สรุป เพื่อการวิจัยนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์

2. การประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้

การประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ของนิสิต ในระดับหลักสูตร ชั้นปี และรายวิชา นั้น คณะกรรมการบริหารหลักสูตร อาจารย์ผู้สอน และ/หรือ อาจารย์ที่ปรึกษา ร่วมกันทำหน้าที่กำกับดูแล ดังนี้

2.1 การประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ด้านทักษะและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนิสิต ได้แก่ ทักษะการสื่อสาร ทักษะการทำงานร่วมกัน ทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา ความคิดสร้างสรรค์ และจิตสำนึกสาธารณะ ซึ่งนิสิตได้รับการพัฒนาผ่านการจัดกระบวนการเรียนรู้ทั้งในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป หมวดวิชาเฉพาะ และหมวดวิชาเลือกเสรี นั้น มหาวิทยาลัย ได้จัดทำแผนการประเมิน ดังนี้

ผลลัพธ์การเรียนรู้	ระยะเวลาวิธีการประเมิน				
	ประเมินโดยนิสิต	ประเมินโดยผู้สอน			
ปี 1		ปี 2	ปี 3	ปี 4	
1. ทักษะการสื่อสาร 2. ทักษะการทำงานร่วมกัน 3. ทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัล 4. ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา 5. ความคิดสร้างสรรค์ 6. จิตสำนึกสาธารณะ					

* ขึ้นกับแผนการศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน ประกอบด้วย 1) แบบประเมินตนเอง 2) เกณฑ์การประเมินรูบริคส์ ซึ่งเป็นเครื่องมือที่มหาวิทยาลัยจัดทำขึ้นและได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพและประสิทธิภาพของเครื่องมือแล้ว

โดยมหาวิทยาลัยจะรายงานข้อมูลผลการประเมินด้านทักษะและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนิสิต ให้กับสำนักนวัตกรรมการเรียนรู้ ซึ่งเป็นหน่วยงานที่รับผิดชอบการจัดการเรียนการสอนในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป และหลักสูตร เพื่อจะได้นำข้อมูลที่ได้ไปใช้การทวนสอบผลลัพธ์การเรียนรู้ของนิสิตและการจัดการบวนการเรียนรู้ของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป และหมวดวิชาเฉพาะของหลักสูตร อันจะนำไปสู่การปรับปรุงและพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ และผลลัพธ์การเรียนรู้ของนิสิตในด้านทักษะและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ต่อไป

2.2 การประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร	พฤติกรรมบ่งชี้ (Performance Criteria)	วิธีการ/เครื่องมือประเมินผล
PLO1: สามารถใช้ภาษาและเทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้ การสื่อสาร และการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสมมีมุมมองเชิงธุรกิจ แสดงออกถึงความมีจิตสำนึกสาธารณะ และปฏิบัติตนอย่างเหมาะสมในฐานะพลเมืองและพลเมืองดิจิทัล	- จัดจำบทบาทหน้าที่ของความเป็นพลเมือง พลเมืองดิจิทัล และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต - ใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษในการสื่อสารได้	ประเมินผลผลลัพธ์การเรียนรู้จากการทำกิจกรรมเชิงรุก การนำเสนอผลงาน และการทดสอบ

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร	พฤติกรรมบ่งชี้ (Performance Criteria)	วิธีการ/เครื่องมือประเมินผล
	<ul style="list-style-type: none"> - ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้ การสื่อสาร และการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ - ออกแบบงานที่สะท้อนถึงมุมมองทางธุรกิจได้ 	
PLO2: เรียนรู้ประวัติศาสตร์และเข้าใจกระแสนิยม เพื่อพัฒนากรอบแนวคิดความเป็นผู้ประกอบการใหม่ของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์		
Sub PLO2.1: อธิบายพื้นฐานผลิตภัณฑ์ เครื่องประดับ แฟชั่น และของตกแต่งบ้าน ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	อธิบายประวัติศาสตร์และกระแสนิยมของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ จิตวิทยาการออกแบบ พฤติกรรมผู้บริโภค ตลอดห่วงโซ่อุปทาน	ประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้จากการนำเสนอผลงาน แสดงทักษะการลำดับความคิดอย่างมีระบบและการทำงานเป็นทีม
Sub PLO2.2: นำเสนอความสำคัญของความเป็นผู้ประกอบการใหม่กับพัฒนาอย่างยั่งยืน และสื่อสารในระดับสากล	<ul style="list-style-type: none"> - อธิบายหลักการการสร้างแบรนด์เบื้องต้นและความผู้ประกอบการใหม่ รวมถึงการนำเทคโนโลยีดิจิทัล และการเชื่อมโยงกับงานศิลปะ - อธิบายศาสตร์แห่งอนาคตสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ โดยใช้พื้นฐานความรู้พื้นฐานภาวะโลกรวน และทฤษฎีบล็อกเชน 	ประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้จากการนำเสนอผลงานในที่สาธารณะ การใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร และการนำเสนอแผนธุรกิจ
PLO3: ออกแบบผลิตภัณฑ์สำหรับสินค้าที่มาจากภูมิปัญญาและวัฒนธรรม	<ul style="list-style-type: none"> - ประยุกต์ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบและการผลิต - ออกแบบผลิตภัณฑ์จากบริบทแวดล้อมของภูมิปัญญาและวัฒนธรรม - มีความรู้ด้านวัสดุ และการเลือกใช้ที่สอดคล้องกับการออกแบบ - วิเคราะห์และวางแผนกระบวนการขึ้นรูปผลิตภัณฑ์เชิงหัตถกรรม - นำเสนอผลงานการออกแบบ 	<ul style="list-style-type: none"> - ประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ในรายวิชาด้านการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์เขียนแบบ - ประเมินจากโครงการออกแบบ - ประเมินจากการเลือกวัสดุ และขึ้นรูปผลิตภัณฑ์ - การนำเสนอแนวคิดการออกแบบและการทดสอบ - ประเมินจากการความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย
PLO4: ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสำหรับการขึ้นรูปผลิตภัณฑ์โดยใช้หลักการความยั่งยืน	<ul style="list-style-type: none"> - เข้าใจหลักการขึ้นรูปผลิตภัณฑ์โดยใช้หลักการความยั่งยืน - ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการผลิตเชิงอุตสาหกรรม 	<ul style="list-style-type: none"> - ประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้จากรายวิชาและปฏิบัติการออกแบบ - โครงการออกแบบและสร้างต้นแบบ - การขึ้นรูปผลิตภัณฑ์จากการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี - การนำเสนอแนวคิดการออกแบบ

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร	พฤติกรรมบ่งชี้ (Performance Criteria)	วิธีการ/เครื่องมือประเมินผล
		- ประเมินจากการความรับผิดชอบ ในงานที่ได้รับมอบหมาย
PLO5: บูรณาการความรู้และทำงานร่วมกับเครือข่ายเพื่อสร้างต้นแบบเชิงพานิชย์	- เข้าใจข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำธุรกิจ - การบริหารและจัดการผลิตภัณฑ์ - การออกแบบสำหรับกลุ่มเป้าหมาย - สร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์ร่วมกับผู้ประกอบการ - ค้นคว้า วิเคราะห์ สังเคราะห์ และสรุปผลการวิจัยนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์	- ประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ในรายวิชา - โครงการออกแบบ การนำเสนอแนวคิด - การเขียนแผนธุรกิจ - ผลการประเมินจากฝึกงาน และสหกิจศึกษา - รายงานวิจัยนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ - รายงานสรุปสหกิจศึกษาที่ทำร่วมกับสถานประกอบ

3. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษา

- 3.1 เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ว่าด้วย การจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2566 ได้แก่ เรียนครบตามจำนวนหน่วยกิตที่กำหนดไว้ในหลักสูตร โดยได้รับคะแนนเฉลี่ยไม่ต่ำกว่า 2.00 จากระบบ 4 ระดับ คะแนน หรือเทียบเท่า และบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี
- 3.2 ผ่านเกณฑ์มาตรฐานภาษาอังกฤษของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- 3.3 เข้าร่วมกิจกรรมตามข้อกำหนดของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ