



คู่มือ

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาแพชชั่น สิ่งทอ และเครื่องตกแต่ง (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	3
11 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและคุณสมบัติ	3
12 อาจารย์ประจำหลักสูตรและคุณสมบัติ	3
หมวดที่ 2 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร	5
1 ปรัชญา วัตถุประสงค์ และผลลัพธ์การเรียนรู้	5
2 ความสำคัญของหลักสูตร	5
3 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา	15
4 แผนการรับนิสิต	15
5 รูปแบบการจัดการเรียนการสอน	15
6 การเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชาและการลงทะเบียนเรียนข้ามมหาวิทยาลัย (ถ้ามี)	15
หมวดที่ 3 รายละเอียดของผลลัพธ์การเรียนรู้	16
1 รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร	16
2 รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับชั้นปี	19

สารบัญ (ต่อ)

หมวดที่	หน้า
หมวดที่ 4 โครงสร้างหลักสูตร รายวิชา และหน่วยกิต	20
1 จำนวนหน่วยกิตตลอดหลักสูตรและโครงสร้างหลักสูตร	20
2 รายละเอียดของหมวดวิชาและหน่วยกิต	20
3 คำอธิบายชุดวิชา/รายวิชา	26
4 แผนที่การศึกษาและการกระจายความรับผิดชอบของรายวิชาสู่ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับชั้นปี	46
หมวดที่ 5 การจัดการกระบวนการเรียนรู้และการประเมินผลการเรียนรู้	50
1 การจัดการกระบวนการเรียนรู้และการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้	50
2 การประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้	51
3 เกณฑ์การสำเร็จการศึกษา	53

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อหลักสูตร

รหัสหลักสูตร 25620091100299

ชื่อหลักสูตร

ภาษาไทย: หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแฟชั่น สิ่งทอ และเครื่องตกแต่ง (หลักสูตรสองภาษา)
ภาษาอังกฤษ: Bachelor of Arts Program in Fashion, Textiles and Accessories (Bilingual Program)

2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

ภาษาไทย ชื่อเต็ม: ศิลปศาสตรบัณฑิต (แฟชั่น สิ่งทอ และเครื่องตกแต่ง)

ชื่อย่อ: ศศ.บ. (แฟชั่น สิ่งทอ และเครื่องตกแต่ง)

ภาษาอังกฤษ ชื่อเต็ม: Bachelor of Arts (Fashion, Textiles and Accessories)

ชื่อย่อ: B.A. (Fashion, Textiles and Accessories)

3. วิชาเอก/แขนงวิชา (ถ้ามี)

ไม่มี

4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร

ไม่น้อยกว่า 124 หน่วยกิต

5. รูปแบบของหลักสูตร

5.1 รูปแบบ

หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ

หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ

5.2 ระยะเวลาการศึกษา

หลักสูตรแบบเต็มเวลา

2 ปี 4 ปี 5 ปี 6 ปี

หลักสูตรแบบการศึกษาตลอดชีวิต (Lifelong Learning) ไม่กำหนดระยะเวลาการศึกษา นิสิตสามารถ

เรียนรู้ได้โดยเก็บหน่วยกิตสะสมฝากไว้กับคลังหน่วยกิตของมหาวิทยาลัย

5.3 ภาษาที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน

หลักสูตรการจัดการศึกษาเป็นภาษาไทยและภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

5.4 การรับเข้าศึกษา

รับผู้เข้าศึกษาชาวไทยและชาวต่างประเทศที่สามารถใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษได้

5.5 ความร่วมมือกับสถาบันอื่น

5.5.1. บริษัท ไทยบุนกะ แพชั่น จำกัด (โรงเรียนบุนกะแพชั่น)

5.5.2. บริษัท แม็คกรุ๊ป จำกัด (มหาชน)

5.5.3. บริษัท ชินไทย พลัส จำกัด

5.5.4. บริษัท จุงหว่าง บราเดอร์ส จำกัด

5.6 การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา

ให้ปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาแพชั่น สิ่งทอ และเครื่องตกแต่ง เพียงสาขาวิชาเดียว

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 ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2566 (ภาคผนวก ก)

7. การดำเนินการเรียนการสอน

ภาคต้น เดือนสิงหาคม – ธันวาคม

ภาคปลาย เดือนมกราคม – พฤษภาคม

ภาคฤดูร้อน เดือนมิถุนายน – กรกฎาคม (กรณีมีภาคฤดูร้อน)

8. สถานที่จัดการเรียนการสอน

วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และสถานประกอบการด้านแฟชั่น

9. ความสัมพันธ์กับหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนในคณะ/ภาควิชาอื่นของสถาบัน

9.1 กลุ่มวิชา/รายวิชา ในหลักสูตรที่เปิดสอนโดยคณะ/ภาควิชา/หลักสูตรอื่น

หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

หลักสูตรกำหนดให้นิสิตเรียนรายวิชาศึกษาทั่วไป จำนวน 30 หน่วยกิต ที่เปิดสอนโดยสำนักนวัตกรรมการเรียนรู้ของมหาวิทยาลัย

หมวดวิชาเลือกเสรี

หลักสูตรกำหนดให้นักศึกษาเลือกเรียนหมวดวิชาเลือกเสรีข้ามศาสตร์สาขาโดยอิสระตามความถนัดหรือสนใจ จากชุดวิชาที่เปิดสอนของมหาวิทยาลัย ซึ่งเป็นชุดวิชาที่มุ่งพัฒนาให้นักศึกษาให้มีความรู้ และทักษะที่หลากหลาย เพิ่มโอกาสในการทำงานและประกอบอาชีพ รวมถึงเป็นแนวทางในการศึกษาต่อในศาสตร์สาขาที่สนใจได้ จำนวนไม่น้อยกว่า 10 หน่วยกิต

9.2 รายวิชาที่เปิดสอนให้คณะ/ภาควิชา/หลักสูตรอื่น

หลักสูตรเปิดสอนวิชาเลือกเสรีในระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัย

10. อาชีพที่ประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

10.1 นักออกแบบแฟชั่นสำหรับภาคธุรกิจและภาคอุตสาหกรรม

10.2 ผู้ประกอบการธุรกิจแฟชั่น

10.3 นักการตลาด และนักวางแผนในธุรกิจแฟชั่น

11. อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและคุณสมบัติ

ลำดับที่	รายชื่อคณาจารย์	คุณวุฒิการศึกษา ตรี-โท-เอก (สาขาวิชา) ปีที่จบ	สถาบันที่สำเร็จการศึกษา
1	ผศ.ดร.นิตดาเวตี บุญญะเดโช	บธ.บ.(คอมพิวเตอร์ธุรกิจ),2548 ศป.ม.(นวัตกรรมการออกแบบ), 2555 ปร.ด.(ทัศนศิลป์และการออกแบบ), 2562	มหาวิทยาลัยสยาม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยบูรพา
2	ดร.วรุฒ ทรัพย์ศรีสัญชัย	ค.บ. (ศิลปศึกษา), 2544 MFA (Fashion Design), 2551 ศป.ด.(ศิลปกรรม: แฟชั่น), 2559	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย Academy of Art University, USA จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
3	อ.ดร.กนกวรรณ ใจหาญ	ศป.บ. (ออกแบบทัศนศิลป์: ศิลปะเครื่องประดับ), 2548 ศป.ม. (นวัตกรรมการออกแบบ), 2554 ปร.ด.(ทัศนศิลป์และการออกแบบ), 2563	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยบูรพา
4	ดร.ภญ.บุษกร เลิศวัฒนสิวลี*	ภ.บ. (เภสัชศาสตร์), 2519 บธ.บ. (บริหารธุรกิจ), 2528 ปร.ด.กิตติมศักดิ์ (เภสัชศาสตร์), 2561	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
5	นางสมพร สุนทรอารัง*	นศ.บ.(วารสารศาสตร์และสื่อมวลชน), 2522 ค.ม.(บริหารการศึกษา), 2553	มหาวิทยาลัยกรุงเทพ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

*อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรที่เป็นบุคลากรจากองค์กรภายนอก

12. อาจารย์ประจำหลักสูตรและคุณสมบัติ

ลำดับที่	รายชื่อคณาจารย์	คุณวุฒิการศึกษา ตรี-โท-เอก (สาขาวิชา) ปีที่จบ	สถาบันที่สำเร็จการศึกษา
1*	ผศ.ดร.นิตดาเวตี บุญญะเดโช	บธ.บ.(คอมพิวเตอร์ธุรกิจ),2548	มหาวิทยาลัยสยาม

ลำดับ ที่	รายชื่อคณาจารย์	คุณวุฒิการศึกษา ตรี-โท-เอก (สาขาวิชา) ปีที่จบ	สถาบันที่สำเร็จ การศึกษา
		ศป.ม.(นวัตกรรมการออกแบบ), 2555 ปร.ด.(ทัศนศิลป์และการออกแบบ), 2562	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยบูรพา
2*	ดร.วรัญ ทรัพย์ศรีสัญญาชัย	ค.บ. (ศิลปศึกษา), 2544 MFA (Fashion Design), 2551 ศป.ด.(ศิลปกรรม), 2559	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย Academy of Art University, USA จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
3*	อ.ดร.กนกวรรณ ใจหาญ	ศป.บ. (ออกแบบทัศนศิลป์: ศิลปะเครื่องประดับ), 2548 ศป.ม. (นวัตกรรมการออกแบบ), 2554 ปร.ด.(ทัศนศิลป์และการออกแบบ), 2563	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยบูรพา
4*	ดร.ภญ.บุษกร เลิศวัฒนสิวลี*	ภ.บ. (เภสัชศาสตร์), 2519 บธ.บ. (บริหารธุรกิจ), 2528 ปร.ด.กิตติมศักดิ์ (เภสัชศาสตร์), 2561	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
5*	นางสมพร สุนทรธำรง**	นศ.บ.(วารสารศาสตร์และสื่อมวลชน), 2522 ค.ม. (บริหารการศึกษา), 2553	มหาวิทยาลัยกรุงเทพ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
6	ผศ.ดร.วิเทพ มุสิกะปาน	กศ.บ. (ศิลปศึกษา), 2534 กศ.ม. (ศิลปศึกษา), 2540 ศศ.ด. (ศิลปวัฒนธรรมวิจัย), 2553	วิทยาลัยครูบ้านสมเด็จเจ้าพระยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
7	อ.ดร.กรกมล คำสุข	ศป.บ. (ออกแบบทัศนศิลป์: การออกแบบแฟชั่น), 2546 M.A. (Fashion), 2549 Ph.D. (Research in Arts and Design: Fashion Design), 2554	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ University of Central England in Birmingham, UK Birmingham City University, UK
8	ผศ.ดร.อรุณ วาณิชกร	ศป.บ. (ออกแบบทัศนศิลป์: การออกแบบผลิตภัณฑ์), 2543 กศ.ม. (อุตสาหกรรมศึกษา: การจัดการอุตสาหกรรม), 2550 ปร.ด. (ทัศนศิลป์และการออกแบบ), 2557	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยบูรพา
9	อ.ภทรถน พงษ์ประสิทธิ์	ศป.บ. (การออกแบบทัศนศิลป์: การออกแบบแฟชั่น), 2552 ศป.ม.(นวัตกรรมการออกแบบ), 2561	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
10	อ.แพรวา รุจิณรงค์	ศป.บ.(ออกแบบทัศนศึกษา), 2552 ศป.ม.(นวัตกรรมการออกแบบ), 2560	มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

* อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

หมวดที่ 2 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร

1. ปรัชญา วัตถุประสงค์ และผลลัพธ์การเรียนรู้

1.1 ปรัชญาการศึกษาของหลักสูตร

บูรณาการศาสตร์และศิลป์อย่างสร้างสรรค์ ผสานภูมิปัญญาและสร้างคุณค่านวัตกรรมแฟชั่น สิ่งทอ และเครื่องตกแต่ง

1.2 วัตถุประสงค์ของหลักสูตร เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีคุณสมบัติ ดังนี้

1.2.1 มีความรู้ความสามารถในการศึกษา ค้นคว้า และแลกเปลี่ยนความรู้ เชี่ยวชาญสร้างสรรค์นวัตกรรมแฟชั่น สิ่งทอ และเครื่องตกแต่ง โดยการบูรณาการวัฒนธรรมภูมิปัญญาไทย ร่วมกับแนวคิดจากศาสตร์ต่างๆ สุนวัตกรรมแฟชั่น สิ่งทอ และเครื่องตกแต่ง

1.2.2 มีคุณธรรม จริยธรรม จรรยาบรรณในวิชาชีพ และดำรงตนเป็นตัวอย่างที่ดีแก่การวิชาชีพแฟชั่น สิ่งทอ และเครื่องตกแต่ง

1.2.3 สามารถบูรณาการความรู้ สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากการเรียนรู้ และการวิจัยนอห้องเรียนร่วมกับภาคอุตสาหกรรมแฟชั่น สิ่งทอ และเครื่องตกแต่ง และมีทักษะการสื่อสาร ที่สร้างสรรค์ อย่างมีประสิทธิภาพ

1.3 ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร เมื่อนิสิตจบการศึกษาจะสามารถ

PLO1 ใช้ภาษาและเทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้ การสื่อสาร และการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม มีมุมมองเชิงธุรกิจ แสดงออกถึงความมีจิตสำนึกสาธารณะและปฏิบัติตนอย่างเหมาะสมในฐานะพลเมืองและพลเมืองดิจิทัล

PLO2 เรียนรู้ประวัติศาสตร์และเข้าใจกระแสนิยม เพื่อพัฒนารอบแนวคิดความเป็นผู้ประกอบการใหม่ ของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

PLO3 ประยุกต์ศาสตร์ด้านแฟชั่น สิ่งทอ และเครื่องตกแต่ง และการจัดการของอุตสาหกรรมแฟชั่นเพื่อการออกแบบได้

PLO4 วิเคราะห์องค์ความรู้ด้านแฟชั่น สิ่งทอ และเครื่องตกแต่ง จากการวิจัยและทดลองในห้องเรียน และสถานประกอบการเพื่อการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์แฟชั่นได้อย่างเหมาะสม

PLO5 สร้างสรรค์นวัตกรรมด้านแฟชั่นด้วยการบูรณาการศิลปะ เทคโนโลยี และการจัดการด้วยทุนทางภูมิปัญญาและวัฒนธรรม มีทักษะของความเป็นผู้ประกอบการใหม่ มีจรรยาบรรณวิชาชีพ

2. ความสำคัญของหลักสูตร

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒเป็นมหาวิทยาลัยแห่งการเรียนรู้เพื่อสังคม (Learning University for Society) มุ่งมั่นสร้างสมรรถนะหลักให้แก่นิสิตนักศึกษาให้มีความเชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้ในศาสตร์ที่นำสมัยและมีคุณภาพมาตรฐานเทียบเท่าสากล และการบริการวิชาการอย่างมีส่วนร่วมเพื่อให้สังคมเข้มแข็งและยั่งยืน ภายใต้ปรัชญา “การศึกษา คือความเจริญงอกงาม” โดยมีพันธกิจ เพื่อผลิตและพัฒนาคนทุกช่วงวัยให้มีลักษณะที่พึงประสงค์ ตอบสนองทิศทางการพัฒนาประเทศ โดยผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ สร้างสรรค์งานวิจัยและนวัตกรรมที่มีคุณภาพ มีประโยชน์ในการพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน บริการวิชาการที่มีคุณภาพ และมีความรับผิดชอบต่อสังคม ศึกษา สืบสาน และทำนุบำรุง

ศิลปวัฒนธรรม และพัฒนาระบบบริหารที่มีคุณภาพและธรรมาภิบาล (มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2566) สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 ที่มีได้เพียงแต่ถ่ายทอดความรู้ แต่คือการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยใช้หลัก “สี่เสาหลักทางการศึกษา” ประกอบด้วยการเรียนรู้ 4 ลักษณะ ได้แก่ การเรียนเพื่อรู้ (Learning to know) การเรียนรู้เพื่อปฏิบัติได้จริง (Learning to do) การเรียนรู้เพื่อที่จะอยู่ร่วมกัน และการเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกับผู้อื่น (Learning to Live Together) การเรียนรู้เพื่อชีวิต (Learning to Be) เน้นการลงมือปฏิบัติจริง และอยู่ในสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ (คณะกรรมการการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น, 2551)

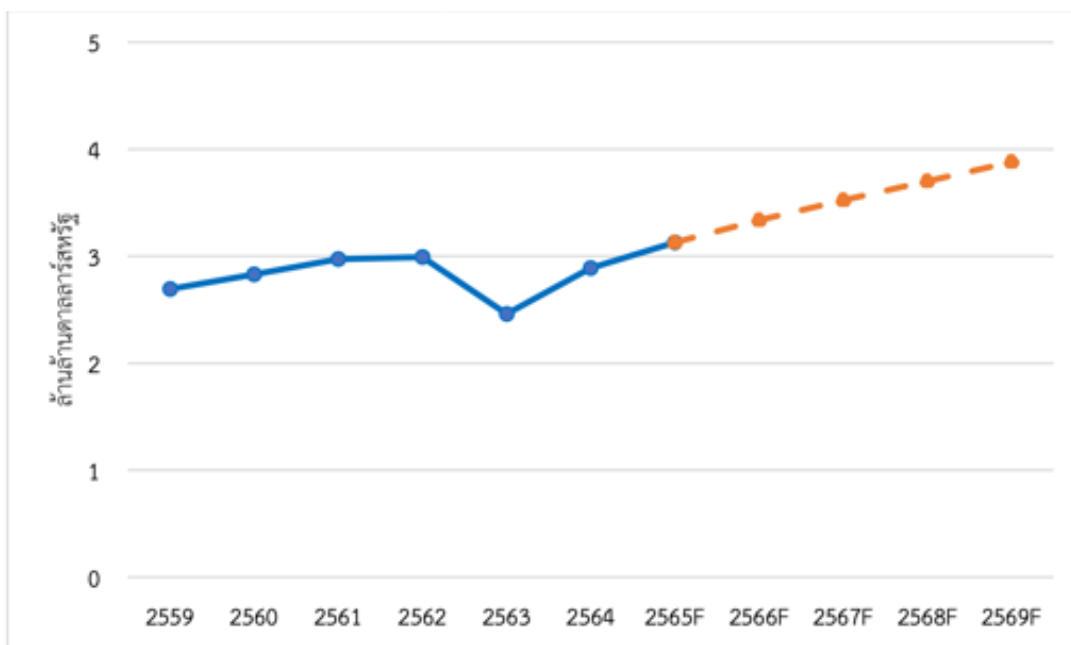
วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (College of Creative Industry – CCI) มุ่งมั่นเป็นองค์กรชั้นนำแห่งการเรียนรู้ที่มีการหลอมรวมศาสตร์และศิลป์เพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้สร้างคุณค่าผ่านนวัตกรรมทางความคิดและผลิตภัณฑ์สู่อุตสาหกรรมสร้างสรรค์เชิงพาณิชย์ให้เป็นที่ประจักษ์ระดับสากล มุ่งมั่นพัฒนาบุคลากรให้มีความสามารถทางด้านศิลปะความคิดสร้างสรรค์ นวัตกรรมวิทยาศาสตร์ และศาสตร์ความเป็นผู้ประกอบการ เพื่อเป็นแหล่งผลิตและฝึกอบรมบัณฑิตที่สามารถก้าวสู่การเป็นผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่องประดับ อุตสาหกรรมแฟชั่น และอุตสาหกรรมของตกแต่งบ้าน โดยใช้ทักษะและกระบวนการคิดเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มด้วยนวัตกรรม สร้างคุณค่าจากงานวิจัย สู่งานสร้างสรรค์เชิงพาณิชย์ พร้อมร่วมถ่ายทอดความรู้สู่ชุมชนตอบสนองนโยบายกรอบแผนยุทธศาสตร์ 20 ปี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และแผนพัฒนาเศรษฐกิจ และสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 หมวดที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์ การพัฒนาแห่งอนาคต สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติใน 3 ด้าน ได้แก่ ยุทธศาสตร์ชาติ ด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน ในประเด็นเป้าหมาย ประเทศไทยมีขีดความสามารถในการแข่งขันสูงขึ้น ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ในประเด็นเป้าหมาย คนไทยเป็นคนดี คนเก่งมีคุณภาพ พร้อมสำหรับวิถีชีวิตในศตวรรษที่ 21 (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักงานรัฐมนตรี, 2565) โดยกลยุทธ์หนึ่ง ในนั้นมุ่งพัฒนาผู้เรียนช่วงวัยการศึกษาระดับอุดมศึกษาให้มีสมรรถนะที่จำเป็นและเชื่อมโยงกับโลกของการทำงานในอนาคตและการสร้างสรรค์นวัตกรรมสอดคล้องกับพันธกิจของวิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เพื่อให้อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทยเติบโต เข้มแข็งและเพิ่มขีดการแข่งขันในระดับโลกต่อไปในอนาคต

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) (2565) รายงานการศึกษาการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สินค้าแฟชั่น ปี 2565 แสดงให้เห็นว่า อุตสาหกรรมสินค้าแฟชั่นเป็นกลุ่มอุตสาหกรรมที่ส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจและการจ้างงานในประเทศไทย และยังเป็นส่วนสำคัญของระบบเศรษฐกิจที่เชื่อมโยงกับหลายกลุ่มอุตสาหกรรมอื่นๆ การส่งเสริมและพัฒนาอุตสาหกรรมนี้จึงมีความสำคัญในการสร้างสรรค์สินค้าและเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการทรัพยากรที่มีอยู่ในประเทศไทย เพื่อสร้างความยั่งยืนและสร้างรายได้ให้กับประชาชนอย่างมากขึ้นในอนาคตของประเทศ เห็นได้จากมูลค่าในอุตสาหกรรมสร้างรายได้ประมาณ 3.9 แสนล้านบาท การส่งออกสินค้าแฟชั่นมีมูลค่ากว่า 2.2 แสนล้านบาท และการจ้างงานประมาณ 7.5 แสนคนในปี 2564 นอกจากนี้ อุตสาหกรรมสินค้าแฟชั่นยังมีความสำคัญต่อกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่เชื่อมโยงกับอุตสาหกรรมอื่นๆ อาทิ อุตสาหกรรมสิ่งทอ อุตสาหกรรมเครื่องหนังและรองเท้า อุตสาหกรรมเครื่องประดับ อุตสาหกรรมค้าปลีก อุตสาหกรรมบริการออกแบบ อุตสาหกรรมบริการถ่ายภาพ การแต่งหน้า ทำผม และอุตสาหกรรมการโฆษณา ฯลฯ ซึ่งอุตสาหกรรมแฟชั่นควรได้รับการส่งเสริมและสนับสนุนจากหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้อง รวมไปถึงการผลิตบุคลากรคุณภาพจากสถาบันอุดมการณ์ศึกษา



ภาพที่ 1 ระบบนิเวศของอุตสาหกรรมสินค้าแฟชั่น
ที่มา : สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)

ในตลาดโลกอุตสาหกรรมสินค้าแฟชั่นมีแนวโน้มเติบโตต่อเนื่อง แม้มีการชะลอตัวในช่วงการแพร่ระบาดของโควิด-19 ไปบ้างก็ตาม โดยมีการคาดการณ์ว่าอุตสาหกรรมนี้จะมีอัตราการเติบโตเฉลี่ยสะสมร้อยละ 5.5 ต่อปี ในช่วงปี 2564-2569 ในด้านการส่งออกและการนำเข้าสินค้าแฟชั่นในตลาดโลกมีแนวโน้มขยายตัวอย่างต่อเนื่อง โดยมูลค่าส่งออกสินค้าแฟชั่นทั่วโลกอยู่ที่ราว 7-8 แสนล้านดอลลาร์ต่อปี และมีการขยายตัวเฉลี่ยร้อยละ 3.7 ต่อปี ขณะที่การนำเข้าสินค้าแฟชั่นทั่วโลกมีมูลค่ากว่า 6-7 แสนล้านดอลลาร์ต่อปี และขยายตัวเฉลี่ยร้อยละ 5. โดยในปี 2563 หลังจากการแพร่ระบาดของโควิด-19, การส่งออกและการนำเข้าสินค้าแฟชั่นลดลงเหลือ 6.4 และ 6.1 แสนล้านดอลลาร์สหรัฐตามลำดับ จีนเป็นประเทศที่ส่งออกสินค้าแฟชั่นสูงที่สุดในโลก คิดเป็นสัดส่วนตลาดกว่าร้อยละ 31 ของมูลค่าการส่งออกสินค้าแฟชั่นทั่วโลก ในขณะที่ไทยอยู่ในลำดับที่ 19 มีสัดส่วนตลาดอยู่ราวร้อยละ 0.9

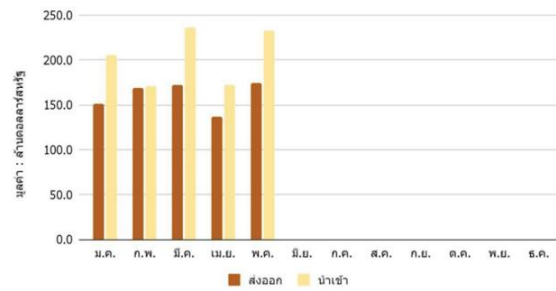


ภาพที่ 2 คาดการณ์ว่าอุตสาหกรรมสินค้าแฟชั่นของโลก ในช่วงปี 2564-2569

ที่มา : สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)

จากรายงานรายงานสถานการณ์อุตสาหกรรมแฟชั่น (สถาบันพัฒนาอุตสาหกรรมสิ่งทอ, 2566) ในเดือนพฤษภาคม 2566 พบว่า การส่งออกผลิตภัณฑ์เครื่องหนังและรองเท้ามีมูลค่ารวม 174.7 ล้านดอลลาร์สหรัฐ โตขึ้นเป็นร้อยละ 4.7 โดยเทียบกับเดือนเดียวกันของปีก่อน โดยแบ่งเป็นผลิตภัณฑ์เครื่องหนัง มียอดการส่งออกรวม 114.2 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ซึ่งเพิ่มขึ้นร้อยละ 1.6 เมื่อเทียบกับเดือนเดียวกันของปีก่อน ผลิตภัณฑ์หนังฟอกและหนังอัดมียอดการส่งออกรวม 59.1 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ลดลงร้อยละ 16.4 เมื่อเทียบกับเดือนเดียวกันของปีก่อน การส่งออกไปยังตลาดหลัก 3 ประเทศ คือ เวียดนาม อินโดนีเซีย และจีน

มูลค่าการส่งออกและนำเข้าของอุตสาหกรรมเครื่องหนังและรองเท้าไทย ปี 2566
 ความถี่ (สะสม) : รายเดือน



	ส่งออก	% YoY	นำเข้า	% YoY	ดุลการค้า
(พฤษภาคม 2566)	174.7	4.7	233.5	36.6	-58.8
เดือนก่อน	114.2	1.6	162.5	34.5	-48.3
รองหน้า	60.5	11.1	71.0	41.4	-10.5
(ม.ค.-พ.ค. 2566)	802.9	0.9	1,018.5	32.5	-216.7
เดือนก่อน	552.5	5.4	696.6	26.6	-144.1
รองหน้า	250.4	-7.7	321.9	47.5	-71.6

ภาพที่ 3 แสดงภาพรวมการค้าระหว่างประเทศของอุตสาหกรรมเครื่องหนังและรองเท้าไทย เดือนพฤษภาคม 2566
 ที่มา : สถาบันพัฒนาอุตสาหกรรมสิ่งทอ

จากที่กล่าวมาข้างต้น ดังจะเห็นได้ว่าอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ประเภท แฟชั่น สิ่งทอ และเครื่องตกแต่งของไทย มีความสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจฐานรากได้อย่างยั่งยืน หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแฟชั่น สิ่งทอ และเครื่องตกแต่ง (Bachelor of Arts Program in Fashion, Textiles and Accessories) 4 ปี หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567 จึงได้ปรับปรุงรายวิชา เนื้อหาการสอน รวมไปถึงเพิ่มกลุ่มวิชาโทให้ผู้เรียนมีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน ได้แก่ เครื่องแต่งกาย แฟชั่น สิ่งทอแฟชั่น และเครื่องตกแต่งแฟชั่น เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในอุตสาหกรรมแฟชั่น ตอบรับนโยบายและความต้องการของประเทศ โดยมุ่งพัฒนาความเป็นเลิศทางด้านแฟชั่น ด้วยการบูรณาการตรรกะ ทางด้านความคิดสร้างสรรค์และหลักการให้สามารถประยุกต์ใช้กับศาสตร์แขนงอื่นๆ เน้นการสอนที่เป็นรูปแบบแผนการ สอน และการจัดรูปแบบการเรียนการสอนของการศึกษาที่มุ่งเน้นผลลัพธ์ (Outcome-based education) โดย วัดผลสัมฤทธิ์ของหลักสูตรตามระดับชั้นปี ที่เน้นความสามารถหลักของบัณฑิตในแต่ละระดับชั้น (Competency proficiency scale) เพื่อให้ได้สมรรถนะตามมาตรฐานการเรียนรู้ และการจัดการเรียนแบบระบบปฏิบัติการฐานความคิด สร้างสรรค์ ก่อให้เกิดกระบวนการสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ มีการเรียนการสอนร่วมกับหน่วยงานราชการและภาคเอกชนที่ ทำการ MOU ได้แก่ บริษัท ไทยบุณกะ แฟชั่น จำกัด (โรงเรียนบุณกะแฟชั่น) บริษัท แม็คกรุ๊ป จำกัด (มหาชน) บริษัท ชิน ไทย พลัส จำกัด และบริษัท จุฬหาวง บราเดอร์ส จำกัด มีการร่วมกับการจัดสหกิจศึกษา และการฝึกงานโดยภาคเอกชน โดยให้นิสิตได้ฝึกประสบการณ์ในการทำงานจริง ปลูกฝังแนวคิดของการทำงานและบทบาทของการทำงาน เพื่อให้เกิด ประโยชน์แก่ชุมชน (Community) อันจะเกิดความภาคภูมิใจ เปี่ยมด้วยคุณธรรม จริยธรรมเป็นที่ต้องการแก่สังคม ตาม แนวทางวิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เพื่อเป็นศูนย์กลางองค์ความรู้ในการพัฒนาบุคลากร ให้มีแนวคิด เชิงสร้างสรรค์ เน้นการเกิด “ศาสตร์ใหม่ทางด้านกระบวนการคิด และการสร้างคุณค่านวัตกรรม” นำไปใช้ประโยชน์ใน เชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของอุตสาหกรรมของประเทศไทย

ปรัชญาการศึกษาของหลักสูตร

บูรณาการศาสตร์และศิลป์อย่างสร้างสรรค์ พัฒนาภูมิปัญญาและสร้างคุณค่านวัตกรรมแฟชั่น สิ่งทอ และเครื่องตกแต่ง

วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

1

มีความรู้ความสามารถในการศึกษา ค้นคว้า และแลกเปลี่ยนความรู้ เชี่ยวชาญสร้างสรรค์นวัตกรรมแฟชั่น สิ่งทอ และเครื่องตกแต่ง โดยการบูรณาการวัฒนธรรมภูมิปัญญาไทย ร่วมกับแนวคิดจากศาสตร์ต่างๆ สู่นวัตกรรมแฟชั่น สิ่งทอ และเครื่องตกแต่ง

2

มีคุณธรรม จริยธรรม จรรยาบรรณในวิชาชีพ และดำรงตนเป็นตัวอย่างที่ดีในวงการวิชาชีพแฟชั่น สิ่งทอ และเครื่องตกแต่ง

3

สามารถบูรณาการความรู้ สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากการเรียนรู้ และการวิจัยนอกห้องเรียนร่วมกับภาคอุตสาหกรรมแฟชั่น สิ่งทอ และเครื่องตกแต่ง และมีทักษะการสื่อสารที่สร้างสรรค์อย่างมีประสิทธิภาพ

วิสัยทัศน์

ขับเคลื่อนองค์ความรู้ที่เหนือกว่าชั้นแนวหน้าอย่างไม่หยุดยั้ง
เพื่ออุตสาหกรรมสร้างสรรค์

วิทยาลัย

อุตสาหกรรมสร้างสรรค์



พันธกิจ

1. ผลิตผู้ประกอบการใหม่ที่พัฒนานวัตกรรม
2. สร้างนวัตกรรมงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ ถ่ายทอดความรู้สู่ชุมชนนำไปสู่อุตสาหกรรมสร้างสรรค์
3. ขับเคลื่อนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ด้วยผลิตภัณฑ์ นวัตกรรมและงานวิจัย

ภาพ/ตาราง แสดงความสอดคล้องของปรัชญาและวัตถุประสงค์ของหลักสูตร กับวิสัยทัศน์และพันธกิจของวิทยาลัยฯ

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

วิสัยทัศน์ (Vision) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒเป็นมหาวิทยาลัยแห่งการเรียนรู้เพื่อสังคม (Learning University for Society)

พันธกิจ : วิทยาลัยฯ

1. ผลิตผู้ประกอบการในพื้นที่พัฒนาวิจิตร
2. สร้างนวัตกรรมงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ ถ่ายทอดความรู้สู่ชุมชนนำไปสู่อุตสาหกรรมสร้างสรรค์
3. ขับเคลื่อนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ด้วยผลิตภัณฑ์ นวัตกรรมและงานวิจัย

พันธกิจ (Mission) มศว

1. ผลิตและพัฒนาบุคลากรวัยวัยที่มีลักษณะที่พึงประสงค์ ตอบสนองทิศทางการ พัฒนาประเทศ โดยผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ
2. สร้างสรรค์งานวิจัยและนวัตกรรมที่มีคุณภาพ มีประโยชน์ในการพัฒนาสังคม อย่างยั่งยืน
3. บริการวิชาการที่มีคุณภาพ และมีความรับผิดชอบต่อสังคม
4. ศึกษา สืบสาน และทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม
5. พัฒนาระบบบริหารที่มีคุณภาพและธรรมาภิบาล

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

ผู้ใช้บัณฑิต /นายจ้างตลาดแรงงาน/อาชีพ

- ทักษะเชิงตัวเลข ด้านการสื่อสาร และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยได้
- การทำงานร่วมกับผู้อื่น
- มีความรอบรู้ในศาสตร์ ด้านแฟชั่น สิ่งทอ และเครื่องตกแต่ง
- มีความรู้ความสามารถในด้านการบริหารจัดการ คิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่

ศิษย์เก่า/บัณฑิต

- เนื้อหาการเรียนการสอนด้านเทคโนโลยีและดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง การศาสตร์ด้านแฟชั่น สิ่งทอและเครื่องตกแต่ง
- มีสาขาวิชาที่เชี่ยวชาญ ด้าน แฟชั่น สิ่งทอ และเครื่องตกแต่ง โดยเฉพาะ
- นำความรู้ไปประยุกต์ในสายงานอาชีพที่หลากหลาย

นิสิตนักศึกษาปัจจุบัน

- เทคโนโลยีแฟชั่นทันสมัย
- จัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น การศึกษา งาน การทำสหกิจ

อาจารย์/บุคลากรสายสนับสนุน

- ต้องการระบบสนับสนุนการเรียนการสอนที่ทันสมัย ห้องปฏิบัติการ
- ความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน แฟชั่น สิ่งทอ และเครื่องตกแต่ง

ทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21

1. คิดสร้างสรรค์
2. สื่อสารดี
3. ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
4. รอบรู้เทคโนโลยีสารสนเทศ
5. เรียนรู้วัฒนธรรม
6. พัฒนาอาชีพ
7. ริเริ่มสิ่งใหม่
8. มั่นใจความรู้อ่อนด้าน
9. รับผิดชอบหน้าที่
10. มีความเป็นผู้นำ

วัตถุประสงค์หลักที่สุด

1. มีความรู้ความสามารถในการศึกษา สืบคว้า และแลกเปลี่ยนความรู้ เชี่ยวชาญสร้างสรรค์นวัตกรรมแฟชั่น สิ่งทอ และเครื่องตกแต่ง โดยการบูรณาการวัฒนธรรมภูมิปัญญาไทย ร่วมกันแนวคิดจากศาสตร์ต่างๆ สู่วัฒนธรรมแฟชั่น สิ่งทอ และเครื่องตกแต่ง
2. มีคุณธรรม จริยธรรม ธรรมชาตินิยมวิชาชีพ และดำรงตนเป็นตัวอย่างที่ดีแก่ทางวิชาชีพแฟชั่น สิ่งทอ และเครื่องตกแต่ง
3. สามารถบูรณาการความรู้ สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากการเรียนรู้ และการวิจัยออกสู่ชุมชนร่วมกัน

PLO1

ใช้ภาษาและเทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้ การสื่อสาร และการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม มีมุมมองเชิงธุรกิจ แสดงออกถึงความมีจิตสำนึกสาธารณะและปฏิบัติตนอย่างเหมาะสมในฐานะพลเมือง และพลเมืองดิจิทัล

PLO2

เรียนรู้ประวัติศาสตร์และเข้าใจกระแสนิยม เพื่อพัฒนากรอบแนวคิดความเป็นผู้ประกอบการใหม่ของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

PLO3

ประยุกต์ศาสตร์ด้านแฟชั่น สิ่งทอ และเครื่องตกแต่ง และการจัดการของอุตสาหกรรมแฟชั่นเพื่อการออกแบบได้

PLO4

วิเคราะห์องค์ความรู้ด้านแฟชั่น สิ่งทอ และเครื่องตกแต่ง จากทฤษฎีและทดลองในห้องเรียนและสถานประกอบการเพื่อสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์แฟชั่นได้อย่างเหมาะสม

PLO5

สร้างสรรค์นวัตกรรมด้านแฟชั่นด้วยการบูรณาการศิลปะ เทคโนโลยี และการจัดการด้วยคุณทางภูมิปัญญาและวัฒนธรรม มีทักษะของความเป็นผู้ประกอบการใหม่ มีจรรยาบรรณวิชาชีพ



ปรัชญาการศึกษาของหลักสูตร

บูรณาการศาสตร์และศิลป์อย่างสร้างสรรค์ ผสานภูมิปัญญาและสร้างคุณค่าวัฒนธรรมแฟชั่น สิ่งทอ และเครื่องตกแต่ง

ภาพ/ตารางแสดงความสอดคล้องของ PLOs กับความต้องการของผู้มีส่วนได้เสียที่เกี่ยวข้อง

3. คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

3.1 เป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า หรือ

3.2 กรณีสำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่าจากต่างประเทศหรือจากหลักสูตรนานาชาติในประเทศไทยให้ปฏิบัติตามหลักเกณฑ์การเทียบวุฒิการศึกษาเท่ากับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในระบบการคัดเลือกกลางบุคคลเข้าศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา ตามประกาศของที่ประชุมอธิการบดีแห่งประเทศไทย

3.3 ผ่านเกณฑ์การคัดเลือกของหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแพชชั่น สิ่งทอ และเครื่องตกแต่ง วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

3.4 มีคุณสมบัติตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2566

4. แผนการรับนิสิต

จำนวนนิสิต	จำนวนนิสิตแต่ละปีการศึกษา				
	2567	2568	2569	2570	2571
ชั้นปีที่ 1	90	90	90	90	90
ชั้นปีที่ 2		90	90	90	90
ชั้นปีที่ 3			90	90	90
ชั้นปีที่ 4				90	90
รวม	90	180	270	360	360
คาดว่าจะสำเร็จการศึกษา	-	-	-	90	90

5. รูปแบบการจัดการเรียนการสอน

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

6. การเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชาและการลงทะเบียนเรียนข้ามมหาวิทยาลัย (ถ้ามี)

การเทียบเคียงหน่วยกิตเป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2566

หมวดที่ 3 รายละเอียดของผลลัพธ์การเรียนรู้

1. รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร เมื่อนิสิตจบการศึกษาจะสามารถ

PLO1: ใช้ภาษาและเทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้ การสื่อสาร และการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม มีมุมมองเชิงธุรกิจ แสดงออกถึงความมีจิตสำนึกสาธารณะและปฏิบัติตนอย่างเหมาะสมในฐานะพลเมืองและพลเมืองดิจิทัล

PLO2: เรียนรู้ประวัติศาสตร์และเข้าใจกระแสนิยม เพื่อพัฒนากรอบแนวคิดความเป็นผู้ประกอบการใหม่ของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

PLO3: ประยุกต์ศาสตร์ด้านแฟชั่น สิ่งทอ และเครื่องตกแต่ง และการจัดการของอุตสาหกรรมแฟชั่นเพื่อการออกแบบได้

PLO4: วิเคราะห์องค์ความรู้ด้านแฟชั่น สิ่งทอ และเครื่องตกแต่ง จากการวิจัยและทดลองในห้องเรียนและสถานประกอบการเพื่อการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์แฟชั่นได้อย่างเหมาะสม

PLO5: สร้างสรรค์นวัตกรรมด้านแฟชั่นด้วยการบูรณาการศิลปะ เทคโนโลยี และการจัดการด้วยทุนทางภูมิปัญญาและวัฒนธรรม มีทักษะของความเป็นผู้ประกอบการใหม่ มีจรรยาบรรณวิชาชีพ

หมายเหตุ: PLO1 เป็นผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร ในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

PLO2 เป็นผลลัพธ์การเรียนรู้ในหมวดวิชาแกนวิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

โดยมีรายละเอียดของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร ในแต่ละด้าน ดังนี้

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร	รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ (สมรรถนะ)			
	ด้านความรู้ (K)	ด้านทักษะ (S)	ด้านจริยธรรม (E)	ด้านคุณลักษณะ (C)
PLO1: สามารถใช้ภาษาและเทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้ การสื่อสาร และการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม มีมุมมองเชิงธุรกิจ แสดงออกถึงความมีจิตสำนึกสาธารณะและปฏิบัติตนอย่างเหมาะสมในฐานะพลเมืองและพลเมืองดิจิทัล	K1-1: จดจำบทบาทหน้าที่ของความจำเป็นพลเมือง พลเมืองดิจิทัล และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต K1-2: ใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษในการสื่อสารได้ K1-3: ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้ การสื่อสาร และการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ K1-4: ออกแบบงานที่สะท้อนถึงมุมมองทางธุรกิจได้	S1-1: ทักษะดิจิทัล S1-2: ทักษะการสื่อสาร S1-3: ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา S1-4: ความคิดสร้างสรรค์ S1-5: ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น	E1-1: มีความมุ่งมั่นรับผิดชอบ และยึดมั่นในความซื่อสัตย์ สุจริต E1-2: มีจิตสำนึกสาธารณะ (ตระหนักถึงความรับผิดชอบในการดูแลรักษาในสิ่งที่เป็นสาธารณะ และมีส่วนร่วมในการช่วยเหลือบุคคลหรือสังคมส่วนรวม) E1-3: ยึดมั่นในจรรยาบรรณในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต	C1-1: รักการเรียนรู้ (ใฝ่รู้ใฝ่เรียน) C1-2: แสดงออกถึงบุคลิกภาพที่ดี เหมาะสม กับบริบทและสถานการณ์ C1-3: ปฏิบัติตนในฐานะพลเมืองไทยและพลเมืองดิจิทัลได้เหมาะสม C1-4: แสดงออกถึงความเป็นผู้มีใจเปิดกว้าง มีเหตุมีผล และยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นในสังคมและวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน
PLO2: เรียนรู้ประวัติศาสตร์และเข้าใจกระแสนิยม เพื่อพัฒนากรอบแนวคิดความเป็นผู้ประกอบการใหม่ของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์				
Sub PLO2.1: อธิบายพื้นฐานผลิตภัณฑ์เครื่องประดับ แฟชั่น และของตกแต่งบ้าน ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	K2.1-1 ทฤษฎีที่ใช้ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ตลอดห่วงโซ่อุปทาน (G) K2.1-2 ทฤษฎีและจิตวิทยาการออกแบบ	S2.1-1 ทักษะการออกแบบพื้นฐาน S2.1-2 ทักษะการนำเสนอผลงาน S2.1-3 ทักษะการลำดับความคิดอย่างมีระบบ	E2.1-1 มีความมุ่งมั่น รับผิดชอบและยึดมั่นในความซื่อสัตย์ สุจริต E2.1-2 จริยธรรมนักออกแบบ	C2.1-1 มีความน่าสนใจ น่าคบ บุคลิกภาพโดดเด่น แสดงถึงความมีรสนิยมอย่างมืออาชีพ

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร	รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ (สมรรถนะ)			
	ด้านความรู้ (K)	ด้านทักษะ (S)	ด้านจริยธรรม (E)	ด้านคุณลักษณะ (C)
	K2.1-3 พฤติกรรมผู้บริโภครวม (G) K2.1-4 ประวัติศาสตร์และกระแสนิยมของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	S2.1-4 ทักษะการทำงานเป็นทีม		
Sub PLO2.2: นำเสนอด้วยความสำคัญของความสำคัญของผู้ประกอบการใหม่กับพัฒนาอย่างยั่งยืนและสื่อสารในระดับสากล	K2.2-1 หลักการการสร้างสรรค์เบื้องต้น K2.2-2 เทคโนโลยีดิจิทัลในธุรกิจสร้างสรรค์ K2.2-3 บล็อกเชนกับงานศิลปะ K2.2-4 ทฤษฎีผู้ประกอบการใหม่ K2.2-5 ความรู้พื้นฐานภาวะโลกรวน	S2.2-1 ทักษะการนำเสนอผลงานในที่สาธารณะ S2.2-2 ทักษะการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร S2.2-3 ทักษะเทคโนโลยีดิจิทัล S2.2-4 ทักษะการทำงานเป็นทีม S2.2-5 ทักษะการนำเสนอแผนธุรกิจ	E2.2-1 ยึดมั่นในจรรยาบรรณในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต E2.2-2 จริยธรรมการใช้ภาษาสื่อสารอย่างสร้างสรรค์	C2.2-2 มองหาโอกาสพัฒนาตนเองเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต
PLO3 ประยุกต์ศาสตร์ด้านแฟชั่น สิ่งทอ และเครื่องตกแต่ง และการจัดการของอุตสาหกรรมแฟชั่นเพื่อการออกแบบได้	K3-1: ทฤษฎีศิลปะและหลักการออกแบบ K3-2: เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบ K3-3: การสเก็ตซ์และการเขียนแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่น K3-4: การนำเสนอผลงานคอลเลกชันแฟชั่น K3-5 เทคโนโลยีการสร้างแบบตัดและการตัดผ้าบนผืนผ้าและวัสดุสิ่งทอ K3-6: การสร้างสรรค์ทางศิลปะ K3-7: ประวัติศาสตร์ศิลป์และการออกแบบ K3-8: ประวัติศาสตร์แฟชั่น K3-9: ปัญญาประดิษฐ์ K3-10: ทฤษฎีแฟชั่นหลักการ แนวคิด จิตวิทยาแฟชั่น K3-11: แนวโน้มแฟชั่น K3-12: แนวคิดวิถีชีวิตและสไตล์วัฒนธรรมแฟชั่น K3-13: แนวคิดการสร้างโครงสร้างสร้างสรรค์	S3-1 ทักษะด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายแฟชั่น S3-2 ทักษะด้านการออกแบบสิ่งทอแฟชั่น S3-3 ทักษะด้านการออกแบบเครื่องตกแต่งแฟชั่น S3-4 ทักษะด้านการจัดการในอุตสาหกรรมแฟชั่น S3-5 ทักษะการขึ้นต้นแบบสินค้าแฟชั่น S3-6: ทักษะการสร้างแบบตัดและตัดเย็บ S3-7: ทักษะประยุกต์ใช้ความรู้สำหรับงานออกแบบแฟชั่น S3-8: ทักษะการนำเสนอผลงานการออกแบบแฟชั่น S3-9: ทักษะการใช้วัสดุอุปกรณ์สำหรับงานแฟชั่น S3-10: ทักษะการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับงานแฟชั่น S3-11: ทักษะด้านการตลาดแฟชั่น S3-12: ทักษะด้านการบริหารจัดการสินค้าแฟชั่น	E3-1: ยึดมั่นในคุณธรรมและจริยธรรมของนักออกแบบแฟชั่น	C3-1 มีความมุ่งมั่นในการเรียนรู้ศาสตร์ในด้านแฟชั่นเครื่องแต่งกาย C3-2 มีความมุ่งมั่นในการเรียนรู้ศาสตร์ในด้านสิ่งทอแฟชั่น C3-3 มีความมุ่งมั่นในการเรียนรู้ศาสตร์ในด้านเครื่องตกแต่งแฟชั่น C3-4: มองหาโอกาส พัฒนาตนเองอยู่เสมอ

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร	รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ (สมรรถนะ)			
	ด้านความรู้ (K)	ด้านทักษะ (S)	ด้านจริยธรรม (E)	ด้านคุณลักษณะ (C)
	<p>สำหรับแพชชั่นเครื่องแต่งกาย</p> <p>K3-14: เทคนิควิธีการสร้างเครื่องแต่งกายโดยการจับผ้าบนหุ่นยืน</p> <p>K3-15: การออกแบบสร้างสรรค์แพชชั่นเครื่องแต่งกาย</p> <p>K3-16: การออกแบบสร้างสรรค์สิ่งทอ</p> <p>K3-17: การออกแบบสร้างสรรค์เครื่องตกแต่งแพชชั่น</p> <p>K3-18: ภาพลักษณ์แบรนด์สินค้าแพชชั่น</p>	<p>S3-13: ทักษะการคิดและการวางแผน</p> <p>S3-13: ทักษะการตกแต่งร้านค้าและจัดนิทรรศการแพชชั่น</p>		
<p>PLO4 วิเคราะห์องค์ความรู้ด้านแพชชั่น สิ่งทอ และเครื่องตกแต่ง จากการวิจัยและทดลองในห้องเรียน และสถานประกอบการเพื่อการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์แพชชั่นได้อย่างเหมาะสม</p>	<p>K4-1: กระบวนการเชิงทดลองทางวัสดุแพชชั่น</p> <p>K4-2: หลักการวิจัย</p> <p>K4-3: เทคนิคการทำแฟ้มสะสมผลงานแพชชั่น</p> <p>K4-4: แนวคิดการเป็นผู้ประกอบการแพชชั่น</p> <p>K4-5: เตรียมความพร้อมก่อนออกปฏิบัติงานในสถานประกอบการ</p> <p>K4-6: ระเบียบข้อบังคับเกี่ยวกับสหกิจศึกษา</p> <p>K4-7: จำแนกองค์ความรู้สำหรับแพชชั่นเครื่องแต่งกายได้</p> <p>K4-8: จำแนกองค์ความรู้สำหรับสิ่งทอได้</p> <p>K4-9: จำแนกองค์ความรู้สำหรับเครื่องตกแต่งแพชชั่นได้</p> <p>K4-10: วิเคราะห์ผลการทดลองเพื่อสร้างสรรค์แพชชั่นเครื่องแต่งกายได้</p> <p>K4-11: วิเคราะห์ผลการทดลองเพื่อสร้างสรรค์สิ่งทอได้</p>	<p>S4-1: ทักษะด้านกระบวนการวิจัย</p> <p>S4-2: ทักษะการวิเคราะห์ข้อมูล</p> <p>S4-3: ทักษะด้านการบริหารเวลาอย่างมีประสิทธิภาพ</p> <p>S4-4: ทักษะบริหารความขัดแย้ง</p> <p>S4-5: ทักษะการแก้ไขปัญหา</p> <p>S4-6: ทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต</p> <p>S4-7: ทักษะสำหรับการปฏิบัติงานในสถานประกอบการ</p> <p>S4-8: ทักษะการเขียนรายงานทางวิชาการ</p> <p>S4-9: ทักษะการวิเคราะห์แนวโน้มแพชชั่นและกลุ่มเป้าหมาย</p>	<p>E4-1 ยึดมั่นในจรรยาบรรณและจริยธรรมของการวิจัยและผลงานทางวิชาการ</p> <p>E4-2 มีวินัย คุณธรรม จริยธรรมในการทำงาน ลักษณะเครือข่าย</p> <p>E4-3 มีจริยธรรม และมาตรฐานในวิชาชีพ</p>	<p>C4-1 กระตือรือร้น ช่างสังเกต ค้นหาข้อมูลทดลองสิ่งใหม่เพื่อสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์แพชชั่น</p>

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร	รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ (สมรรถนะ)			
	ด้านความรู้ (K)	ด้านทักษะ (S)	ด้านจริยธรรม (E)	ด้านคุณลักษณะ (C)
	K4-12: วิเคราะห์ผลการทดลองเพื่อสร้างสรรค์เครื่องตกแต่งได้ K4-13: การวางแผนและกระบวนการธุรกิจแฟชั่น			
PLO5 สร้างสรรค์นวัตกรรมด้านแฟชั่นด้วยการบูรณาการศิลปะ เทคโนโลยี และการจัดการด้วยทุนทางภูมิปัญญาและวัฒนธรรม มีทักษะของความเป็นผู้ประกอบการใหม่ มีจรรยาบรรณวิชาชีพ	K5-1: มีความรู้ด้านธุรกิจสำหรับผู้ประกอบการใหม่ K5-2: ประยุกต์ใช้ความรู้ด้านศิลปะ เทคโนโลยี ร่วมกับการจัดการทุนทางภูมิปัญญาและวัฒนธรรมได้	S5-1: ทักษะความเป็นผู้ประกอบการใหม่ S5-2: ทักษะการบูรณาการศาสตร์และศิลป์ S5-3: ทักษะการนำเสนอคอลเลกชันแฟชั่นอย่างมืออาชีพ S5-4: ทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์สำหรับนักธุรกิจ	E5-1: ตระหนักถึงคุณค่ามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม E5-2: ยึดมั่นจริยธรรมและจรรยาบรรณทางธุรกิจ E5-3: มีคุณธรรม จริยธรรมในการประกอบอาชีพ	C5-1: มีความคิดเชิงรุกสร้างโอกาสให้ตนเองเสมอ C5-2: มีความเป็นผู้นำทางความคิด ทักษะดี บุคลิกภาพการทำงานเสมือนเจ้าของกิจการ

2. รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับชั้นปี

ชั้นปี	รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับชั้นปี
ชั้นปีที่ 1	1.1 สามารถใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้ เข้าใจบทบาทหน้าที่ของพลเมือง ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม และแสดงออกถึงความมีจิตสำนึกสาธารณะและปฏิบัติตนเองเหมาะสมในฐานะพลเมืองและพลเมืองดิจิทัล 1.2 มีทักษะและความรู้ด้านแนวคิดการออกแบบแฟชั่น สิ่งทอ และเครื่องตกแต่ง
ชั้นปีที่ 2	2.1 มีมุมมองเชิงธุรกิจ มีทักษะการสื่อสาร สามารถปรับตัวอยู่ในสังคมและสิ่งแวดล้อมได้อย่างสมดุล และมีการพัฒนาสุขภาพและวิถีชีวิตเชิงสร้างสรรค์ 2.2 มีทักษะการผลิต การสร้างต้นแบบสินค้าแฟชั่น สิ่งทอ และเครื่องตกแต่ง
ชั้นปีที่ 3	3.1 มีทักษะทางด้านการตลาดสินค้าแฟชั่น สิ่งทอ และเครื่องตกแต่ง
ชั้นปีที่ 4	4.1 สามารถพัฒนาสินค้าและตราสินค้าแฟชั่น สิ่งทอ และเครื่องตกแต่งได้

หมวดที่ 4 โครงสร้างหลักสูตร รายวิชา และหน่วยกิต

1. จำนวนหน่วยกิตตลอดหลักสูตรและโครงสร้างหลักสูตร

- 1.1 จำนวนหน่วยกิตตลอดหลักสูตร รวมไม่น้อยกว่า 124 หน่วยกิต
- 1.2 โครงสร้างหลักสูตร

หมวดวิชา	หน่วยกิต
1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	30 หน่วยกิต
2. หมวดวิชาเฉพาะ	84 หน่วยกิต
2.1 วิชาแกนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	12 หน่วยกิต
2.2 วิชาบังคับ	46 หน่วยกิต
2.3 วิชาเลือก	4 หน่วยกิต
2.4 วิชาสร้างเสริมประสบการณ์และการเรียนรู้ตลอดชีวิต	7 หน่วยกิต
2.5 วิชาโท	15 หน่วยกิต
3. หมวดวิชาเลือกเสรี	10 หน่วยกิต
รวมไม่น้อยกว่า	124 หน่วยกิต

2. รายละเอียดของหมวดวิชาและหน่วยกิต

ความหมายของรหัสชุดวิชา/รายวิชา เลขรหัสหมวดวิชาที่เปิดสอน มีความหมายดังนี้
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

เลขรหัสตัวแรกและตัวกลาง	หมายถึง	วิชาบังคับ/วิชาเลือก ดังต่อไปนี้
เลข 19	หมายถึง	วิชาบังคับ
เลข 29	หมายถึง	วิชาเลือก
เลขรหัสตัวหลัง	หมายถึง	ลำดับรายวิชาในวิชาบังคับ/วิชาเลือก

หมวดวิชาเฉพาะ

ความหมายของรหัสตัวอักษร

อสส หรือ CCI	หมายถึง	รายวิชาพื้นฐานวิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
ฟสค หรือ FTA	หมายถึง	รายวิชาในสาขาแพชชั่น สิ่งทอ และเครื่องตกแต่ง

ความหมายของรหัสตัวเลข

เลขรหัสตัวแรก	หมายถึง	ชั้นปีที่เปิดสอน
เลขรหัสตัวกลาง	หมายถึง	รหัสชุดวิชา/กลุ่มวิชา
เลขรหัสตัวสุดท้าย	หมายถึง	ลำดับรายวิชาในหมวดวิชาของเลขรหัสตัวกลาง

ความหมายของเลขรหัสวิชา

0 หมายถึง	วิชาแกนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
1 หมายถึง	ชุดวิชาพื้นฐานแนวคิดสร้างสรรค์แพชชั่น, ชุดวิชาสร้างสรรคงานออกแบบแพชชั่น

- 2 หมายถึง ชุดวิชาแนวคิดและการผลิตต้นแบบแฟชั่น, ชุดวิชาแนวคิดและการผลิตต้นแบบแฟชั่นสร้างสรรค์
- 3 หมายถึง ชุดวิชาการตลาดแฟชั่นและการสื่อสารการขายสินค้าแฟชั่น
- 4 หมายถึง กลุ่มวิชาสร้างเสริมประสบการณ์วิชาชีพ
- 5 หมายถึง ชุดวิชาพัฒนาเพิ่มผลงานผู้ประกอบการสินค้าแฟชั่น
- 6 หมายถึง วิชาเลือก
- 7 หมายถึง กลุ่มวิชาโทแฟชั่นเครื่องแต่งกาย
- 8 หมายถึง กลุ่มวิชาโทสิ่งทอแฟชั่น
- 9 หมายถึง กลุ่มวิชาโทเครื่องตกแต่งแฟชั่น

* 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 21 st 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 ชุดวิชา การพัฒนาทักษะการทำงานและการเป็นผู้ประกอบการ
(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 84 หน่วยกิต ประกอบด้วย

2.2.1 วิชาแกนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ กำหนดให้เรียนรวม 12 หน่วยกิต ดังนี้

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	แนวคิดความเป็นผู้ประกอบการใหม่*	2(2-0-4)
CCI106	Concept of Entrepreneurship*	

2.2.2 วิชาบังคับ กำหนดให้เรียน จำนวน 7 ชุดวิชา รวม 46 หน่วยกิต ดังนี้

2.2.2.1 ชุดวิชาพื้นฐานแนวคิดสร้างสรรค์แฟชั่น

(Fundamental Concept of Creative Fashion)

ฟสค111	ศิลปะและเทคโนโลยีการออกแบบสร้างสรรค์*	2(1-2-3)
FTA111	Arts and Creative Design Technology*	
ฟสค112	การสเก็ตช์แฟชั่นสร้างสรรค์	3(2-2-5)
FTA112	Creative Fashion Sketching	
ฟสค113	เทคโนโลยีการสร้างแบบตัดและตัดเย็บเบื้องต้น	2(0-4-2)
FTA113	Basic Pattern Making and Cutting Technology	
ฟสค114	เทคนิคทางศิลปะเพื่อการออกแบบสร้างสรรค์	2(1-2-3)
FTA114	Techniques of Arts for Creative Design	

2.2.2.2 ชุดวิชาสร้างสรรคงานออกแบบแฟชั่น

(Fashion Design Creation)

ฟสค115	การศึกษาประวัติศาสตร์ศิลป์และการออกแบบ	2(2-0-4)
FTA115	History of Art and Design study	
ฟสค116	ประวัติศาสตร์แฟชั่นและวัฒนธรรม	2(2-0-4)
FTA116	Fashion History and Culture	
ฟสค117	ดิจิทัลแฟชั่นสร้างสรรค์	3(2-2-5)
FTA117	Creative Digital Fashion	
ฟสค118	เทคโนโลยีการสร้างแบบตัดและตัดเย็บสร้างสรรค์	2(0-4-2)
FTA118	Creative Pattern Making and Cutting Technology for Fashion Industry	

2.2.2.3 ชุดวิชาแนวคิดและการผลิตต้นแบบแฟชั่น

(Fashion Concept and Prototyping)

ฟสค221	แนวคิดการออกแบบและกระบวนการสร้างสรรค์แฟชั่น*	2(1-2-3)
FTA221	Fashion Design Concepts and Creative Process*	
ฟสค222	ทฤษฎีการออกแบบแฟชั่น*	2(1-2-3)
FTA222	Fashion Design Theory*	
ฟสค223	วัสดุสร้างสรรค์ และสิ่งทอเชิงทดลองสำหรับอุตสาหกรรมแฟชั่น	3(2-2-5)
FTA223	Creative Materials and Experimental Textiles for Fashion Industry	
ฟสค224	สัมมนาการออกแบบและผลิตสินค้าแฟชั่น*	2(1-2-3)
FTA224	Fashion Design and Manufacturing Seminar*	

**2.2.2.4 ชุดวิชาแนวคิดและการผลิตต้นแบบแฟชั่นสร้างสรรค์
(Creative Fashion Concept and Prototyping)**

ฟศค225	การพัฒนาภูมิปัญญาไทยเพื่ออุตสาหกรรมแฟชั่น	3(2-2-5)
FTA225	Thai Wisdom Development for Fashion Industry	
ฟศค226	เสื้อผ้าสตรีและเสื้อผ้าบุรุษ*	3(2-2-5)
FTA226	Womenswear and Menswear*	

**2.2.2.5 ชุดวิชาการตลาดแฟชั่นและการสื่อสารการขายสินค้าแฟชั่น
(Fashion Marketing and Communication)**

ฟศค331	แฟชั่นสไตล์ลิ่ง*	1(0-2-1)
FTA331	Fashion Styling*	
ฟศค332	พฤติกรรมผู้บริโภคแฟชั่น*	3(3-0-6)
FTA332	Fashion Consumer Behaviour*	
ฟศค333	การตลาดและการจัดการแฟชั่น*	3(3-0-6)
FTA333	Fashion Marketing and Management*	

**2.2.2.6 ชุดวิชาพัฒนาแฟ้มผลงานผู้ประกอบการสินค้าแฟชั่น
(Fashion Entrepreneur Portfolio Development)**

ฟศค451	โครงการปฏิบัติงานออกแบบในระบบสตูดิโอสำหรับอุตสาหกรรมแฟชั่น	3(2-2-5)
FTA451	Fashion Industry Studio Project	
ฟศค452	แฟ้มผลงานการออกแบบในระบบสตูดิโอสำหรับอุตสาหกรรมแฟชั่น	3(2-2-5)
FTA452	Studio Portfolio for Fashion Industry	

2.2.3 วิชาเลือก กำหนดให้เลือกเรียน รวมไม่น้อยกว่า 4 หน่วยกิต จากรายวิชาต่อไปนี้

ฟศค361	การสร้างและการจัดการภาพลักษณ์แบรนด์สินค้าแฟชั่น	2(1-2-3)
FTA361	Fashion Brand Image Building and Management	
ฟศค362	การบริหารจัดการสินค้าแฟชั่นและการจัดจำหน่ายแฟชั่น	2(1-2-3)
FTA362	Fashion Merchandising and Distribution Management	
ฟศค363	การวางแผนและนำเสนอธุรกิจแฟชั่น	2(1-2-3)
FTA363	Fashion Business Planning and Presentation	
ฟศค364	กระบวนการทางความคิดธุรกิจสำหรับผู้ประกอบการแฟชั่น	2(1-2-3)
FTA364	Business Mindset for Fashion Entrepreneurship	
ฟศค365	การพัฒนาแนวคิดการเป็นผู้ประกอบการแฟชั่น	2(1-2-3)
FTA365	Fashion Entrepreneurial Mindset Development	
ฟศค366	การจัดดีสเพลย์และการตกแต่งหน้าร้าน	2(1-2-3)
FTA366	Fashion Display and Visual Merchandise	

ฟสค367	ผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์	2(1-2-3)
FTA367	Fashion Lifestyle Product	

2.2.4 กลุ่มวิชาสร้างเสริมประสบการณ์และการเรียนรู้ตลอดชีวิต กำหนดให้เลือกเรียน รวมไม่น้อยกว่า 7 หน่วยกิต จากรายวิชาต่อไปนี้

ฟสค341	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพในอุตสาหกรรมแฟชั่น	1(0-2-1)
FTA341	Internship in Fashion Industry	
ฟสค441	สหกิจศึกษาสำหรับอุตสาหกรรมแฟชั่น	6(0-18-0)
FTA441	Cooperative Education in Fashion Industry	
ฟสค442	การพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการสตาร์ทอัพ สำหรับอุตสาหกรรมแฟชั่น	6(0-18-0)
FTA442	Startup Entrepreneurship Development for the Fashion Industry	
ฟสค443	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพสำหรับอุตสาหกรรมแฟชั่นในต่างประเทศ	6(0-18-0)
FTA443	International Fashion Industry Professional Experience Training	

2.2.5 วิชาโท กำหนดให้เลือกเรียน จำนวน 1 กลุ่มวิชา ไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต จากรายวิชาต่อไปนี้

2.2.5.1 กลุ่มวิชาโทแฟชั่นเครื่องแต่งกาย

ฟสค271	โครงสร้างสร้างสรรค์สำหรับแฟชั่น	3(2-2-5)
FTA271	Creative Construction for Fashion	
ฟสค272	การสร้างเครื่องแต่งกายบนหุ่นยืนแบบสร้างสรรค์เพื่ออุตสาหกรรมแฟชั่น	3(2-2-5)
FTA272	Creative Draping for Fashion Industry	
ฟสค273	การสร้างแบบตัดสร้างสรรค์สำหรับอุตสาหกรรมแฟชั่น	3(2-2-5)
FTA273	Creative Fashion Pattern Making for Fashion Industry	
ฟสค274	เทคนิคการเย็บเสื้อผ้าระดับมืออาชีพ	3(2-2-5)
FTA274	Professional Sewing Technique	
ฟสค375	เทคโนโลยีการพัฒนาคอลเลกชันแฟชั่นสร้างสรรค์	3(2-2-5)
FTA375	Creative Fashion Collection Development Technology	

2.2.5.2 กลุ่มวิชาโทสิ่งทอแฟชั่น

ฟสค281	เทคโนโลยีการออกแบบสิ่งทอสร้างสรรค์	3(2-2-5)
FTA281	Creative Textiles Design Technology	
ฟสค282	การถักสำหรับแฟชั่นสร้างสรรค์	3(2-2-5)
FTA282	Knitwear for Creative Fashion	
ฟสค283	การทอสำหรับสิ่งทอแฟชั่นสร้างสรรค์	3(2-2-5)
FTA283	Weaving for Creative Fashion Textiles	
ฟสค284	ผิวสัมผัสสร้างสรรค์สำหรับสิ่งทอแฟชั่น	3(2-2-5)
FTA284	Creative Surface for Fashion Textile	

ฟสค385	นวัตกรรมสิ่งทอเพื่ออนาคต	3(2-2-5)
FTA385	Innovation Textile for Future	

2.2.5.3 กลุ่มวิชาโทเครื่องตกแต่งแฟชั่น

ฟสค291	เทคโนโลยีการออกแบบเครื่องตกแต่งแฟชั่นสร้างสรรค์	3(2-2-5)
FTA291	Creative Fashion Accessories Design Technology	
ฟสค292	เทคโนโลยีการออกแบบกระเป๋าสร้างสรรค์	3(2-2-5)
FTA292	Creative Bag Design Technology	
ฟสค293	เทคโนโลยีการออกแบบรองเท้าสร้างสรรค์	3(2-2-5)
FTA293	Creative Shoe Design Technology	
ฟสค294	การออกแบบและสร้างสรรค์เครื่องประดับแฟชั่น	3(2-2-5)
FTA294	Fashion Jewelry Design and Making	
ฟสค395	เทคนิคและการพัฒนาคอลเลกชันเครื่องตกแต่งแฟชั่น	3(2-2-5)
FTA395	Technique and Creative Fashion Accessories Collection Development	

2.3 หมวดวิชาเลือกเสรี หลักสูตรกำหนดให้นักศึกษาเลือกเรียนหมวดวิชาเลือกเสรีข้ามศาสตร์สาขาโดยอิสระตามความถนัดหรือสนใจ จากชุดวิชาที่เปิดสอนของมหาวิทยาลัย ซึ่งเป็นชุดวิชาที่มุ่งพัฒนาให้นักศึกษาที่มีความรู้ และทักษะที่หลากหลาย เพิ่มโอกาสในการทำงานและประกอบอาชีพ รวมถึงเป็นแนวทางในการศึกษาต่อในศาสตร์สาขาที่สนใจได้ จำนวนไม่น้อยกว่า 10 หน่วยกิต

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 การใช้ภาษาไทยเพื่อ การติดต่อสื่อสาร ฝึกวิเคราะห์และสังเคราะห์สถานการณ์ในชีวิตประจำวันอย่างมีวิจารณญาณ ออกแบบแผนการ พัฒนาการเรียนรู้ในมหาวิทยาลัย สามารถเรียนรู้และนำเสนอความรู้โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลได้

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

ศึกษาแนวคิดการเรียนรู้และทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ การพัฒนาพฤติกรรม จิตใจ และปัญญาเพื่อแก้ปัญหาอย่างมีวิจารณญาณ ริเริ่มสิ่งใหม่และออกแบบชีวิตการเรียนรู้ ในมหาวิทยาลัย ของตนเองอย่างมีเป้าหมาย รวมถึงถ่ายทอดความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างสร้างสรรค์

มศว192 การใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5)

SWU192 Thai Language for Communication

ศึกษาและฝึกปฏิบัติการใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร การรับสารและส่งสารในสถานการณ์ต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งการสื่อความหมายอย่างถูกต้องและเหมาะสมกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรม

3.1.1.2 ชุดวิชาศิลปะการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารนานาชาติ (Art of Using English for International Communication)

ศึกษาและฝึกปฏิบัติการสื่อสารภาษาอังกฤษ โดยเน้นการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ภาษาอังกฤษ ในฐานะภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ผ่านการทำแบบฝึกหัดการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ สื่อ และเทคโนโลยีสารสนเทศที่หลากหลายทั้งในและนอกห้องเรียน

มศว193 การฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ 3(2-2-5)

SWU193 Listening and Speaking for Effective English Communication

ศึกษาและฝึกปฏิบัติการสื่อสารภาษาอังกฤษ โดยเน้นการฟังและการพูดภาษาอังกฤษในฐานะภาษา ต่างประเทศใน สถานการณ์ต่างๆ ผ่านกระบวนการเรียนรู้ สื่อ และเทคโนโลยีสารสนเทศที่หลากหลายทั้งในและนอกห้องเรียน

มศว194 การอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ 3(2-2-5)

SWU194 Reading and Writing for Effective English Communication

ศึกษาและฝึกปฏิบัติการสื่อสารภาษาอังกฤษ โดยเน้นการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษในฐานะภาษา ต่างประเทศ ในสถานการณ์ต่างๆ ผ่านกระบวนการเรียนรู้ สื่อ และเทคโนโลยีสารสนเทศที่หลากหลาย ทั้งในและนอกห้องเรียน

3.1.1.3 ชุดวิชา มศว เพื่อสังคม (SWU for Society)

ศึกษาบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบของตนเองในฐานะพลเมืองที่มีคุณภาพ ทั้งในสังคม ภายนอก และสังคมดิจิทัล การอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมที่มีความหลากหลายทางความคิด เป็นพลเมืองที่สร้างสรรค์ สังคม โดยเข้าใจความแตกต่างทางพหุวัฒนธรรมและการถ่ายทอดทางภูมิปัญญา ของสังคมไทย ความหลากหลาย ของสภาพสังคม การวิเคราะห์ ปัญหาสังคม เสนอแนะแนวทางพัฒนาสังคมที่สอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนของสหประชาชาติ (SDGs)

มศว195 พลเมืองสร้างสรรค์สังคม 3(2-2-5)

SWU195 Creative Citizen for Society

ศึกษาการเป็นพลเมืองที่มีความคิดที่หลากหลาย และภูมิปัญญาที่เป็นรากฐานทางความคิดของสังคมไทย การมีส่วนร่วมแสดงบทบาทและความรับผิดชอบของตนเองในฐานะพลเมืองที่มีคุณภาพภายใต้ประชาคมที่ตนอาศัยอยู่ รวมถึงใน สังคมดิจิทัล การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่รู้เท่าทันและสร้างสรรค์สังคม การอยู่ร่วมกับผู้อื่นในฐานะผู้นำ และผู้ตามได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ การดำเนินชีวิตในสังคมที่มีความหลากหลายทางความคิดและพหุวัฒนธรรม และการจัดการ ปัญหาความขัดแย้งในสังคมด้วยสันติวิธีด้วยกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ

มศว196 ศาสตร์และศิลป์แห่งการพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน 3(2-2-5)

SWU196 Science and Art of Sustainable Social Development

ศึกษาแนวคิดเป้าหมายการพัฒนาอย่างยั่งยืน (SDGs) ขององค์การสหประชาชาติ การวิเคราะห์ปัญหา สังคม และโอกาสในการป้องกันปัญหาที่อาจเกิดขึ้นในอนาคตที่จะส่งผลกระทบต่อพลเมืองในสังคม ฝึกปฏิบัติใช้กระบวนการ ออกแบบ ทางความคิดและการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบผ่านกระบวนการวิจัย การออกแบบโครงการเพื่อแก้ปัญหา การประยุกต์ใช้ เทคโนโลยีดิจิทัลในกระบวนการเก็บข้อมูลทางสังคมศาสตร์ และการถ่ายทอดแนวคิดการพัฒนา สังคมและผลการดำเนิน โครงการที่ผ่านการศึกษาค้นคว้าอย่างเป็นระบบ

3.1.1.4 ชุดวิชาการพัฒนาทักษะการทำงานและการเป็นผู้ประกอบการ (Enhancement of Work Skills and Entrepreneurship)

ศึกษาหลักการสื่อสารเพื่อการทำงานร่วมกัน บนพื้นฐานความเข้าใจตนเองและผู้อื่น ลักษณะการทำงานในองค์กร แนวคิดการเป็นผู้ประกอบการ การนำเสนอเรื่องราวที่มีคุณค่าและเกิดประโยชน์ต่อการทำงาน การเป็นผู้ประกอบการในโลกดิจิทัล และจริยธรรมในการทำงานและการประกอบธุรกิจ

มศว197 การพูดและการนำเสนองานเพื่ออาชีพ 3(2-2-5)

SWU197 Speaking and Presentation for Careers

ศึกษาการใช้ภาษาถ้อยคำและภาษาท่าทางในการทำงานร่วมกับผู้อื่นให้เหมาะสมตามกาลเทศะในยุคสังคมที่เปลี่ยนแปลง การพูดและการนำเสนอเรื่องราวที่มีคุณค่าผ่านสื่อดิจิทัล การรับฟัง การวิพากษ์และแสดง ความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์ เพื่อประโยชน์ต่อการประกอบอาชีพและการสร้างรายได้

มศว198 การเตรียมพร้อมสู่การทำงานและการเป็นผู้ประกอบการ 3(2-2-5)

SWU198 Preparation for Working and Entrepreneurship

ศึกษาการทำงานและลักษณะการเป็นผู้ประกอบการ รวมถึงจริยธรรมที่เกี่ยวข้อง การทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยแสดงบทบาทตามภาวะผู้นำและผู้ตามบนพื้นฐานความเข้าใจตนเองและผู้อื่นอย่างลึกซึ้ง การใช้วิจารณญาณ ในการวิเคราะห์และสังเคราะห์แผนการแก้ปัญหาในการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพด้วยกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ ปัญหาเป็นฐาน รวมถึงพื้นฐานเริ่มต้นในการประกอบการและการสร้างแบรนด์จากจุดเด่นในตนเองอย่างสร้างสรรค์ และการประเมินคุณภาพของแผนการประกอบการอย่างเป็นระบบ

3.1.2 วิชาเลือก กำหนดให้เลือกเรียน จำนวน 1 ชุดวิชา รวมไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต จากชุดวิชาต่อไปนี้

3.1.2.1 ชุดวิชาวิถีชีวิตที่ชาญฉลาด (Smart Life)

ศึกษาความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี วิทยาศาสตร์สุขภาพ และกระบวนการเรียนรู้ ทางสังคมที่ เกี่ยวข้องกับการปรับตัวและอยู่ร่วมกับสิ่งแวดล้อมอย่างสมดุล พัฒนาสุขภาพและวิถีชีวิตเชิงสร้างสรรค์ และการปรับตัวในสังคมพลวัต

มศว291 วิถีชีวิตเพื่อสุขภาพ 3(2-2-5)

SWU291 Healthy Lifestyle

ศึกษาองค์ประกอบและการพัฒนาสุขภาพแบบองค์รวม โรคไม่ติดต่อเรื้อรังกับพฤติกรรมการใช้ชีวิต ของมนุษย์ รวมทั้งปัจจัยที่มีผลต่อสุขภาพ ความสำคัญของอาหาร โภชนาการ และออกกำลังกาย การเลือกบริโภค ด้วยปัญญาและการพัฒนาวิถีชีวิตเชิงสร้างสรรค์

มศว292 วิทยาศาสตร์ กุญแจสู่การอยู่ร่วมกับสิ่งแวดล้อมอย่างสมดุล 3(2-2-5)

SWU292 Science: A Key to Harmonious Living with Our Environment

ศึกษากระบวนการทางวิทยาศาสตร์ พลังงาน ระบบนิเวศวิทยา ผลกระทบจากความเจริญทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และการใช้พลังงาน ที่มีต่อวิถีชีวิต เศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อม รวมถึงการประยุกต์ใช้วิทยาศาสตร์ในการปรับตัวและอยู่ร่วมกับสิ่งแวดล้อมอย่างสมดุล

มศว293 การปรับตัวในสังคมพลวัต 3(2-2-5)

SWU293 Adaptation in the Dynamic Society

ศึกษาปรากฏการณ์การเปลี่ยนแปลงทางสังคม ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อการแสดงพฤติกรรม การรู้เท่าทันอารมณ์ และการฟื้นคืนกลับเมื่อพบปัญหาในชีวิต กระบวนการเรียนรู้แบบสืบสอบเพื่อความเข้าใจ และการปรับตัวในสังคม พลวัตได้อย่างเหมาะสม

หมายเหตุ: นิสิตสาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ให้เลือกเรียนวิชา มศว 291 และ มศว 293

นิสิตสาขาวิทยาศาสตร์สุขภาพ ให้เลือกเรียนวิชา มศว 292 และ มศว 293

นิสิตสาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ให้เลือกเรียนวิชา มศว 291 และ มศว 292

3.2 หมวดวิชาเฉพาะ กำหนดให้เรียนไม่น้อยกว่า 84 หน่วยกิต ประกอบด้วย

3.2.1 วิชาแกนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ กำหนดให้เรียน รวม 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 การคิดเป็นระบบและกระบวนการคิด (Design thinking) ด้านการออกแบบ จิตวิทยาการออกแบบ การออกแบบผลิตภัณฑ์ การออกแบบให้สอดคล้องกับความต้องการของลูกค้า
Concept of product design and mind mapping. Systematic thinking and design thinking. Psychology of product design in accordance with customers.
- อสส103 กระแสนิยมของอัญมณีและเครื่องประดับในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์* 2(2-0-4)
CCI103 Gems and Jewelry Trend in Creative Industry*
ประวัติศาสตร์ทางอัญมณีและเครื่องประดับ ยุคสมัยความนิยมการสวมใส่เครื่องประดับ ประเภทเครื่องประดับ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอุตสาหกรรมเครื่องประดับ เทรนด์และกระแสนิยม แนวคิดการสร้างแบรนด์ และการสร้างแบรนด์ในธุรกิจเครื่องประดับ แบรนด์เครื่องประดับระดับโลก
History of gems and jewelry. Jewelry evolution of wearing jewelry and jewelry types. Introduction to the jewelry industry. Trends and popular trend of branding in the jewelry business and global 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 ความรู้พื้นฐานภาวะโลกรวน โปรแกรมพื้นฐานและเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับการใช้งานในธุรกิจสร้างสรรค์ เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับพื้นฐานบล็อกเชนกับงานศิลปะในธุรกิจสร้างสรรค์ กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์กับเทคโนโลยีบล็อกเชนและคาร์บอนเครดิต ทักษะการเป็นนักคิดเชิงอนาคตเพื่อการพัฒนาองค์กร
Strategy and planning for future forecasting. 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 แนวคิดความเป็นผู้ประกอบการใหม่* 2(2-0-4)

CCI106 Concept of Entrepreneurship*

เข้าใจแนวคิดและทฤษฎีผู้ประกอบการใหม่ คุณลักษณะและทักษะที่จำเป็นของผู้ประกอบกิจการ ทฤษฎีของการเป็นผู้ประกอบการใหม่ในเชิงธุรกิจ แฟชั่น เครื่องประดับ และผลิตภัณฑ์ ผู้ประกอบการใหม่เพื่อสังคม วิธีการเริ่มธุรกิจหรือพัฒนาธุรกิจใหม่ แผนธุรกิจแบบแคนวาส

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 7 ชุดวิชา รวม 46 หน่วยกิต ดังนี้

3.2.2.1 ชุดวิชาพื้นฐานแนวคิดสร้างสรรค์แฟชั่น

ชุดวิชาที่มุ่งเน้นการพัฒนาความรู้และทักษะพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์และออกแบบแฟชั่นในระดับพื้นฐาน โดยเน้นทั้งทฤษฎีและการปฏิบัติ เพื่อเตรียมความพร้อมและฐานความรู้ที่จำเป็นสำหรับนิสิตที่ต้องการเข้าสู่วงการอุตสาหกรรมแฟชั่น

ฟสค111 ศิลปะและเทคโนโลยีการออกแบบสร้างสรรค์* 2(1-2-3)

FTA111 Arts and Creative Design Technology*

ทฤษฎี หลักการออกแบบ กระบวนการสร้างสรรค์ทางศิลปะ ทฤษฎีสี การออกแบบองค์ประกอบศิลป์ การจัดองค์ประกอบ ปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบด้วยวัสดุอุปกรณ์เขียนภาพ คอมพิวเตอร์ด้านการออกแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์

Theories and principles of design, creative processes in art, color theory, component design, practical aspects of creating designs with various drawing materials, computer-aided 2D and 3D design, and the application of artificial intelligence.

ฟสค112 การสเก็ตซ์แฟชั่นสร้างสรรค์ 3(2-2-5)

FTA112 Creative Fashion Sketching

การสเก็ตซ์ภาพแฟชั่น การออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องประดับแต่งกายแฟชั่น การเขียนแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นเชิงเทคนิคในระบบอุตสาหกรรม การลงสี กระบวนการสร้างสรรค์ภาพสเก็ตซ์แฟชั่น การนำเสนอผลงานการสเก็ตซ์ภาพแฟชั่นเฉพาะบุคคลด้วยเครื่องมือและอุปกรณ์การสเก็ตซ์ภาพรูปแบบดิจิทัลสำหรับมีออาชีฟ

Fashion sketching, fashion design, and apparel accessories in fashion, technical product drawing in the fashion industry, coloring, creative processes in fashion sketching, and presenting personalized fashion sketch works using professional hand tools and digital formats.

ฟศค113 เทคโนโลยีการสร้างแบบตัดและตัดเย็บเบื้องต้น 2(0-4-2)
 FTA113 Basic Pattern Making and Cutting Technology
 เทคโนโลยีการสร้างแบบตัด การตัดผ้า บนผืนผ้าและวัสดุสิ่งทอ การตัดและการวางผ้าสำหรับ
 อุตสาหกรรมแฟชั่น เทคนิคการเย็บ ปฏิบัติการสร้างสรรค์แบบตัด สร้างสรรค์ผลงานแฟชั่นด้วยด้วยการตัดเย็บ
 ต้นแบบเบื้องต้นในระบบอุตสาหกรรมแฟชั่น
 Pattern making technology, fabric cutting, cutting on fabric pieces and textile materials,
 cutting and laying fabric for the fashion industry, sewing techniques, creative practices in pattern
 making, and creating fashion works through basic pattern cutting and sewing in the fashion
 industry.

ฟศค114 เทคนิคทางศิลปะเพื่อการออกแบบสร้างสรรค์ 2(1-2-3)
 FTA114 Techniques of Arts for Creative Design
 การปฏิบัติการสร้างสรรค์ทางศิลปะเช่น วาดเส้น และระบายสี และสื่อผสม 2 มิติและ 3 มิติ การ
 ทดลองเทคนิคสื่อ วัสดุ ในรูปแบบต่างๆให้เกิดภาพ บนระนาบวัสดุแผ่นและรูปทรงลอยตัว
 Engaging in creative arts such as drawing lines, painting with colors, and experimenting
 with mixed media in 2D and 3D dimensions. Exploring various techniques and materials to create
 images on flat surfaces, sheets, and three-dimensional forms.

3.2.2.2 ชุดวิชาสร้างสรรค์งานออกแบบแฟชั่น

ชุดวิชาที่เน้นการพัฒนาทักษะและความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบแฟชั่น สิ่งทอและ
 เครื่องตกแต่ง เรียนรู้และฝึกฝนทักษะทางเทคนิค การสร้างแรงบันดาลใจ กระบวนการออกแบบ รวมถึงเทคโนโลยี
 ดิจิทัลมาใช้ให้เกิดประโยชน์

ฟศค115 การศึกษาประวัติศาสตร์ศิลป์และการออกแบบ 2 (2-0-4)
 FTA115 History of Art and Design study
 ประวัติความเป็นมาของศิลปกรรมตะวันตก และศิลปกรรมตะวันออก แนวความคิด คติ ความเชื่อ
 วิวัฒนาการ รูปแบบทางศิลปกรรม อิทธิพลที่มีต่องานออกแบบ ตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์จนถึงปัจจุบัน
 วิเคราะห์ ประยุกต์ใช้ในกระบวนการ แนวคิดด้านการออกแบบสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้อง

The history of Western and Eastern arts, philosophical approaches, beliefs, evolution,
 architectural styles, and the influence on design work from prehistoric times to the present.
 Analyzing and applying these concepts in the creative design process.

ฟศค116 ประวัติศาสตร์แฟชั่นและวัฒนธรรม 2 (2-0-4)
 FTA116 Fashion History and Culture
 ทฤษฎี แนวคิด การเปลี่ยนแปลงของแฟชั่นในประวัติศาสตร์แฟชั่นในศตวรรษที่ 20 และ ศตวรรษที่ 21
 จนถึงปัจจุบัน เหตุผลของการเปลี่ยนแปลง ในเรื่องของ สังคม ศิลปะและวัฒนธรรม วิถีชีวิต ที่มีอิทธิพลและได้รับ
 อิทธิพลจากแฟชั่น

Theories and concepts of fashion evolution throughout the 20th and 21st centuries to the present day. The reasons behind these changes in terms of their impact on society, art, culture, and lifestyles influenced by and influencing fashion.

ฟสค117 ดิจิทัลแฟชั่นสร้างสรรค์ 3(2-2-5)

FTA117 Creative Digital Fashion

แนวคิดกระบวนการสร้างสรรค์ภาพร่างแฟชั่น การนำเสนอคอลเลกชัน ด้วยคอมพิวเตอร์ ทั้ง 2 มิติและ 3 มิติ ประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ ปฏิบัติการสร้างสรรค์คอลเลกชันและตราสินค้า (brand) ในอุตสาหกรรมแฟชั่น ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกและการแนวทางการนำเสนอด้วยระบบดิจิทัลสำหรับมืออาชีพในอุตสาหกรรมแฟชั่นที่สะท้อนอัตลักษณ์เฉพาะบุคคล

Concepts of creative fashion design, presentation of collections through computer-aided design in both 2D and 3D, application of artificial intelligence in creative processes, practical creation of collections and brand logos in the fashion industry using graphic computer programs. Emphasis on digital presentation techniques for professionals in the fashion industry that reflect individual identity.

ฟสค118 เทคโนโลยีการสร้างแบบตัดและตัดเย็บสร้างสรรค์ 2(0-4-2)

FTA118 Creative Pattern Making and Cutting Technology for Fashion Industry

เทคโนโลยีการสร้างแบบตัดแบบสร้างสรรค์ การตัดผ้าบนผืนผ้าและวัสดุสิ่งทอ การตัดและการวางผ้า สำหรับอุตสาหกรรมแฟชั่น เทคนิคการเย็บ ปฏิบัติการสร้างสรรค์คอลเลกชันด้วยการตัดเย็บต้นแบบสร้างสรรค์ในระบบอุตสาหกรรมแฟชั่น

Creative Pattern Cutting Technology, fabric cutting techniques on various textile materials, and the cutting and arrangement of fabrics for the fashion industry, sewing techniques and practical exercises in creating collections through innovative pattern cutting and sewing in the fashion industry.

3.2.2.3 ชุดวิชาแนวคิดและการผลิตต้นแบบแฟชั่น

ชุดวิชาที่เน้นการพัฒนาทักษะการผลิตต้นแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นและแนวคิดในการนำเสนอแนวคิดสร้างสรรค์ในด้านออกแบบแฟชั่น สิ่งทอ และเครื่องตกแต่ง

ฟสค221 แนวคิดการออกแบบและกระบวนการสร้างสรรค์แฟชั่น* 2(1-2-3)

FTA221 Fashion Design Concepts and Creative Process*

ทฤษฎีทางการคิด การทดลองและแนวคิดทางการออกแบบแฟชั่น ปฏิบัติการสร้างสรรค์แนวคิดด้วยการบูรณาการที่สะท้อนอัตลักษณ์เฉพาะบุคคล สร้างสรรค์ผลงานการออกแบบแฟชั่นด้วยอุปกรณ์และเทคโนโลยีการออกแบบในระดับมืออาชีพ ปฏิบัติการสร้างสรรค์คอลเลกชันและนำเสนอรูปแบบแฟชั่นแนวคิดใหม่สำหรับการออกแบบแฟชั่นในระบบอุตสาหกรรม

Thought theories, experimentation, and fashion design concepts. Practicing creative idea generation through integration that reflects personal identity. Creating fashion designs using professional-grade equipment and design technology. Crafting and presenting new fashion concepts for industrial fashion design.

ฟศค222 ทฤษฎีการออกแบบแฟชั่น* 2(1-2-3)

FTA222 Fashion Design Theory*

ทฤษฎีแฟชั่น หลักการ แนวคิด จิตวิทยาแฟชั่น แนวโน้มแฟชั่น วงจรสินค้าแฟชั่น กระบวนการการทำงานแฟชั่น การออกแบบสินค้าเพื่อตอบสนองผู้บริโภค การนำเสนอที่เหมาะสมกับสินค้าแฟชั่นประเภทต่างๆในระดับสากล

Fashion theories, principles, concepts, psychology of fashion, fashion trends, fashion product life cycle, fashion working processes, product design to meet consumer needs, and presenting appropriate strategies for various types of fashion products on a global scale.

ฟศค223 วัสดุสร้างสรรค์ และสิ่งทอเชิงทดลองสำหรับอุตสาหกรรมแฟชั่น 3(2-2-5)

FTA223 Creative Materials and Experimental Textiles for Fashion Industry

ปฏิบัติการสร้างสรรค์ต้นแบบแฟชั่น ทดลองผสมผสานวัสดุให้เกิดวัสดุและสิ่งทอเชิงทดลองรูปแบบใหม่ที่สามารถนำไปต่อยอดการนำไปใช้ในการผลิต ปฏิบัติการสร้างสรรค์และนำเสนอวัสดุสร้างสรรค์และสิ่งทอเชิงทดลองรูปแบบใหม่ ในการออกแบบแฟชั่นในระบอบอุตสาหกรรม

Creative practice on fashion prototype creation, experimenting with materials to generate innovative textiles and experimental patterns that can be further utilized in production. Creative practice involve the creation and presentation of creative materials and experimental textile patterns for use in industrial fashion design.

ฟศค224 สัมมนาการออกแบบและผลิตสินค้าแฟชั่น* 2(1-2-3)

FTA224 Fashion Design and Manufacturing Seminar*

สัมมนาและแลกเปลี่ยนประเด็นการสร้างสรรค์นวัตกรรม เทคโนโลยี ในอุตสาหกรรมแฟชั่น โดยเน้นหลักการและกระบวนการสร้างสรรค์ทางศิลปะและวิทยาศาสตร์ ที่มีความเป็นสากล นำองค์ความรู้สู่กระบวนการคิดผลงานและกระบวนการสร้างสรรค์ การจัดกิจกรรมสัมมนาทางด้านแฟชั่น

Seminars and exchanges on the topic of creative innovation and technology in the fashion industry, emphasizing principles and processes of creativity that blend art and science, with a global perspective. Bringing knowledge into the realm of creative thinking and the creative process. Organizing fashion-related seminar activities.

3.2.2.4 ชุดวิชาแนวคิดและการผลิตต้นแบบแฟชั่นสร้างสรรค์

ชุดวิชาที่มุ่งเน้นการเรียนรู้เชิงลึกที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการสร้างและการผลิตต้นแบบแฟชั่นสร้างสรรค์ เน้นการวิเคราะห์และการประยุกต์ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบแฟชั่น สิ่งทอ และเครื่องตกแต่ง

ฟศค225 การพัฒนาภูมิปัญญาไทยเพื่ออุตสาหกรรมแฟชั่น 3(2-2-5)

FTA225 Thai Wisdom Development for Fashion Industry

ทฤษฎี และ ปฏิบัติการภาคสนามร่วมกับชุมชน หรือสถานประกอบการ พัฒนากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานแฟชั่นด้วยภูมิปัญญาไทย ทั้งที่จับต้องได้ (Tangible) และจับต้องไม่ได้ (Intangible) ปฏิบัติการออกแบบผลงานแฟชั่นและผลิตต้นแบบที่สะท้อนอัตลักษณ์เฉพาะบุคคลบนฐานความคิด การบูรณาการศาสตร์จากภูมิปัญญาไทย

Theories and field practices in collaboration with communities or businesses to develop the creative process in fashion design using Thai wisdom, both tangible and intangible. Creating fashion works and prototypes that reflect personal identity based on the integration of knowledge from Thai wisdom.

ฟศค226 เสื้อผ้าสตรีและเสื้อผ้าบุรุษ* 3(2-2-5)

FTA226 Womenswear and Menswear*

ทฤษฎี และ ปฏิบัติการออกแบบสร้างสรรค์คอลเลกชันเสื้อผ้าสตรีและเสื้อผ้าบุรุษ ที่สอดคล้องกับความต้องการของตลาดในปัจจุบัน นำเสนอผลงานในรูปแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ

Theories and practical application of creative fashion design for women's and men's collections that align with current market demands. Presenting works in both 2D and 3D formats.

3.2.2.5 ชุดวิชาการตลาดแฟชั่นและการสื่อสารการขายสินค้าแฟชั่น

ชุดวิชาที่เน้นพัฒนาองค์ความรู้ด้านการตลาด การจัดการสินค้าแฟชั่น ความเข้าใจในพฤติกรรมผู้บริโภค และการนำเสนอสินค้าแฟชั่นในรูปแบบต่างๆ

ฟศค331 แฟชั่นสไตล์ลิง* 1(0-2-1)

FTA331 Fashion Styling*

แนวคิดเรื่องวิถีชีวิตและสไตล์ แลกเปลี่ยนการเรียนรู้เรื่องสไตล์และวัฒนธรรมแฟชั่นตะวันตก ตั้งแต่อดีตจนถึงศตวรรษที่ 21 วิเคราะห์ประวัติศาสตร์ วิวัฒนาการ การเปลี่ยนแปลงด้านความงาม ประโยชน์ใช้สอย การสร้างสรรค์สไตล์ผลิตภัณฑ์แฟชั่น การประยุกต์ใช้เพื่อการสื่อสารการตลาด การนำเสนอสไตล์แฟชั่นเพื่อประชาสัมพันธ์ในระบบอุตสาหกรรมแฟชั่นสากล

The concepts of lifestyle and style, the exchange of learning about Western fashion styles and cultures from the past to the 21st century. Analyzing history, evolution, changes in

beauty, utility, creating fashion product styles, applying them for marketing communication, and presenting fashion styles for global fashion industry publicity.

ฟศค332 พฤติกรรมผู้บริโภคแฟชั่น* 3(3-0-6)

FTA332 Fashion Consumer Behaviour*

ทฤษฎีทางจิตวิทยาในพฤติกรรมผู้บริโภคแฟชั่น ปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้ ความรู้สึก ความคิด ความเชื่อ และการตัดสินใจในการบริโภคสินค้าและบริการแฟชั่น แนวคิดในการตอบสนองความต้องการและความพึงพอใจของผู้บริโภคในอุตสาหกรรมแฟชั่น

Psychological theories in consumer behavior in the fashion industry, factors influencing perception, emotions, thoughts, beliefs, and decision-making in the consumption of fashion products and services. Concepts on meeting consumer needs and satisfaction in the fashion industry.

ฟศค333 การตลาดและการจัดการแฟชั่น* 3(3-0-6)

FTA333 Fashion Marketing and Management*

แนวคิดโครงสร้างการตลาดแฟชั่น การสร้างสรรค์กิจกรรมทางธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับนโยบายทางการผลิต การจัดการ ช่องทางด้านการจัดจำหน่าย การติดตาม ขั้นตอนของการเผยแพร่และโฆษณาประชาสัมพันธ์ กลยุทธ์ ส่งเสริมการขายสินค้าและบริการในอุตสาหกรรมแฟชั่น

Concepts of fashion marketing structure, creating business-related activities related to production policies, management, distribution channels, monitoring, the stages of promotion and advertising, and public relations. Strategies to promote the sale of products and services in the fashion industry.

3.2.2.6 ชุดวิชาพัฒนาแฟ้มผลงานผู้ประกอบการสินค้าแฟชั่น

ชุดวิชาที่ทำให้ผู้เรียนได้สร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนอัตลักษณ์ของตนเอง เพื่อใช้เป็นผลงานต้นแบบสำหรับสะสมในแฟ้มผลงาน (Portfolio) สำหรับการทำงานในอุตสาหกรรมแฟชั่น

ฟศค451 โครงการปฏิบัติงานออกแบบในระบบสตูดิโอสำหรับอุตสาหกรรมแฟชั่น 3(0-6-3)

FTA451 Fashion Industry Studio Project

ปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบคอลเลกชันเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ด้วยกระบวนการออกแบบแนวคิด และนวัตกรรม จากวิชาในกลุ่มวิชาสร้างเสริมประสบการณ์วิชาชีพนำมาต่อยอด ที่ได้รับการควบคุมและให้คำปรึกษาโดยคณะอาจารย์ที่ปรึกษาทั้งในและนอกสถาบันและนำเสนอตามขั้นตอน ทั้งนี้จะต้องผ่านความเห็นชอบจากคณะกรรมการ โดยการใช้วิธีวิจัยการแก้ปัญหาในการสร้างสรรค์ผลงานตามหัวข้อวิจัยที่ตนเองกำหนด นำเสนอผลงานสร้างสรรค์เป็นรูปเล่มและในรูปแบบนิทรรศการ การแสดงสินค้า แฟชั่นโชว์ หรือในรูปแบบดิจิทัลของระบบอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ต่อสาธารณชน ที่สอดคล้องกับความต้องการของโลกปัจจุบัน

Practical work in creating fashion collections and accessories through the design process, concepts, and innovation. Building upon knowledge gained from experiential courses and guided and consulted by both in-house and external faculty advisors. Presenting work in a step-by-step manner, subject to approval by the committee, using research and problem-solving methods to create pieces in line with self-defined research topics. Displaying creative work in physical or digital formats, such as exhibitions, fashion shows, or within the creative industry to the general public, meeting the demands of the contemporary global world.

ฟศค452 แฟ้มผลงานการออกแบบในระบบสตูดิโอสำหรับอุตสาหกรรมแฟชั่น 3(2-2-5)

FTA452 Studio Portfolio for Fashion Industry

ปฏิบัติการสร้างสรรค์ รูปแบบการทำแฟ้มสะสมผลงานสำหรับนักออกแบบคอลเลกชันเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย สิ่งทอ และเครื่องตกแต่งแฟชั่นในระดับมืออาชีพ การนำเสนอผลงานด้วยเทคโนโลยีที่สะท้อนอัตลักษณ์เฉพาะบุคคลในระบบอุตสาหกรรมแฟชั่น

Practical work in creating portfolios of fashion collections for professionals, including clothing, accessories, textiles, and fashion embellishments. Presenting works using technology that reflects personal identity within the fashion industry.

3.2.3 วิชาเลือก กำหนดให้เลือกเรียน รวมไม่น้อยกว่า 4 หน่วยกิต รายวิชาต่อไปนี้

ฟศค361 การสร้างและการจัดการภาพลักษณ์แบรนด์สินค้าแฟชั่น 2(1-2-3)

FTA361 Fashion Brand Image Building and Management

แนวคิด กระบวนการในการสร้างภาพลักษณ์แบรนด์สินค้าแฟชั่น รวมถึงการวิเคราะห์คุณค่าของแบรนด์ การจัดการ กลยุทธ์ ตำแหน่งทางการตลาด การกำหนดกลุ่มเป้าหมายให้สอดคล้องกับธุรกิจ กรณีศึกษาตัวอย่างแบรนด์สินค้าแฟชั่น ปฏิบัติการสร้างสรรค์จำลองการภาพลักษณ์สร้างแบรนด์สินค้าแฟชั่นในระบบอุตสาหกรรมแฟชั่น

Concepts and processes for creating brand images of fashion products, including brand value analysis, management, marketing strategies, target audience alignment with business, case studies of fashion product brand examples. Practical work in simulating the creation of brand images for fashion products in the fashion industry.

ฟศค362 การบริหารจัดการสินค้าแฟชั่นและการจัดจำหน่ายแฟชั่น 2(1-2-3)

FTA362 Fashion Merchandising and Distribution Management

แนวคิดโครงสร้างและกระบวนการบริหารจัดการสินค้าแฟชั่น ทั้งการผลิต การคำนวณต้นทุน การจัดซื้อ การจำหน่าย การวิเคราะห์แนวโน้มแฟชั่นและการส่งเสริมการขายสินค้าอย่างเป็นระบบ การจัดจำหน่ายสินค้าและการบริการแฟชั่น กลยุทธ์ในการจัดการสินค้าแฟชั่นเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคในอุตสาหกรรมแฟชั่น

Concepts, structure, and management processes of fashion product management, including production, cost calculation, procurement, distribution, fashion trend analysis, and systematic product

promotion. Distributing fashion products and services. Strategies for managing fashion products to meet consumer needs in the fashion industry.

ฟสค363 การวางแผนและนำเสนอธุรกิจแฟชั่น 2(1-2-3)

FTA363 Fashion Business Planning and Presentation

แนวคิด กลยุทธ์ การจำลอง และการสร้างสรรค์แผนธุรกิจ การนำเสนอที่สะท้อนอัตลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ และการบริการในธุรกิจแฟชั่น หรือแบรนด์สินค้าของตนเองในระบบอุตสาหกรรมแฟชั่น ในประเภท แฟชั่น สิ่งทอ และเครื่องตกแต่งแฟชั่น

Concepts, strategies, modeling, and creative business planning. Presenting that reflects the identity of one's own fashion product or service in the fashion industry, or their own brand, in the categories of fashion, textiles, and fashion accessories.

ฟสค364 กระบวนการทางความคิดธุรกิจสำหรับผู้ประกอบการแฟชั่น 2(1-2-3)

FTA364 Business Mindset for Fashion Entrepreneurship

แนวความคิด ต้นแบบธุรกิจ กรณีศึกษา กระบวนการทางความคิดธุรกิจ การบูรณาการความรู้และทักษะ ทางด้านการออกแบบ การตลาด และการผลิต มุ่งเน้นเพื่อสร้างผู้ประกอบการใหม่แฟชั่นและไลฟ์สไตล์ ที่มีจริยธรรมและ สร้างความยั่งยืน

Concepts, business models, case studies, entrepreneurial thought processes, knowledge and skill integration in design, marketing, and production. Focused on creating new ethical fashion entrepreneurs and lifestyles for sustainability.

ฟสค365 การพัฒนาแนวคิดการเป็นผู้ประกอบการแฟชั่น 2(1-2-3)

FTA365 Fashion Entrepreneurial Mindset Development

แนวคิดการสร้างและกระบวนการทางธุรกิจใหม่เพื่อเป็นผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมแฟชั่น ทั้งการสร้างสรรค์ นวัตกรรม การจัดการทรัพยากร การบริหารความเสี่ยงและการ ดำเนินการธุรกิจอย่างยั่งยืน โดยคำนึงถึงการผลิต การ จำหน่ายสินค้าและบริการ เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคแฟชั่น

Concept of creating and implementing new business processes to become an entrepreneur in the fashion industry, including innovation, resource management, risk management, and sustainable business operations. This encompasses production and distribution of products and services to meet the fashion consumer's needs.

ฟสค366 การจัด 디스플레이และการตกแต่งหน้าร้าน 2(1-2-3)

FTA366 Fashion Display and Visual Merchandise

การปฏิบัติการจัดแสดงตกแต่งร้านค้าและนิทรรศการแฟชั่น กระบวนการออกแบบหน้าร้าน เฟอร์นิเจอร์ กิจกรรมและประโยชน์ใช้สอยภายในร้าน การนำเสนอแนวคิดการออกแบบผ่านทัศนียภาพและหุ่นจำลอง

Practical on store and fashion exhibition design, including the process of designing storefronts, furniture, activities, and interior usability within the store. Presenting design concepts through visualizations and mock-ups.

ฟสค367 ผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ 2(1-2-3)

FTA367 Fashion Lifestyle Product

แนวคิดการสร้างและกระบวนการการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ ฝึกปฏิบัติการออกแบบคอลเลกชันแฟชั่นไลฟ์สไตล์จากแนวคิดอัตลักษณ์ส่วนบุคคลเพื่อประกอบแฟชั่นคอลเลกชัน

Concepts and process of designing fashion product collections and lifestyle. Practice designing fashion collections and lifestyles based on individualistic ideas.

3.2.4 กลุ่มวิชาสร้างเสริมประสบการณ์และการเรียนรู้ตลอดชีวิต

กลุ่มวิชาที่เน้นให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์จากการฝึกฝนเรียนรู้ในสถานประกอบการ การฝึกทักษะที่เกี่ยวข้องกับการเป็นผู้ประกอบการสตาร์ทอัพ และการฝึกประสบการณ์ในต่างประเทศที่ทำให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการทำงานจริง และมีทักษะเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต กำหนดให้เลือกเรียน รวมไม่น้อยกว่า 7 หน่วยกิต โดยเรียนวิชา ฟสค341 และเลือกเรียนวิชา ฟสค441 ฟสค442 หรือ ฟสค443

ฟสค341 การฝึกประสบการณ์วิชาชีพในอุตสาหกรรมแฟชั่น 1 (0-2-1)

FTA341 Internship in Fashion Industry

นิสิตต้องผ่านการฝึกประสบการณ์วิชาชีพแฟชั่นไม่น้อยกว่า 300 ชั่วโมง จากสถานประกอบการ หรือสถาบันที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยทางด้านแฟชั่นหรือกระบวนการผลิต การตลาด การบริหาร การขาย การประชาสัมพันธ์ การนำเข้าและส่งออก ทั้งภาครัฐและเอกชน

Students must complete a professional fashion industry internship for a minimum of 300 hours at an industry establishment or institution related to fashion research or production processes, marketing, management, sales, public relations, import, and export, including both public and private sectors.

ฟสค441 สหกิจศึกษาสำหรับอุตสาหกรรมแฟชั่น 6(0-18-0)

FTA441 Cooperative Education in Fashion Industry

การปฏิบัติงานเสมือนเป็นพนักงานในสถานประกอบการ ที่มีการดำเนินงานเกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมแฟชั่น ไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์ โดยเน้นการปฏิบัติงาน การวิเคราะห์ข้อมูลอย่างเป็นระบบ ตลอดจนการจัดทำโครงการสร้างสรรค์ผลงานแฟชั่น ด้วยการบูรณาการศาสตร์อย่างสร้างสรรค์และนำเสนอ ต่อสถานประกอบการอุตสาหกรรมแฟชั่น แลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างนักศึกษา ผู้บริหารและผู้แทนองค์กรผู้ใช้บัณฑิต ผู้บริหารสถาบันอุดมศึกษา ในรูปแบบการทำแฟ้มสะสมผลงาน การนำเสนอผลงานด้วยเทคโนโลยีที่สะท้อนอัตลักษณ์เฉพาะบุคคลในระบบอุตสาหกรรมแฟชั่น

Internships involving working as if an employee within an establishment related to the fashion industry for a minimum of 16 weeks. Emphasis is placed on practical work, systematic

data analysis, and the creation of innovative fashion projects. This internship encourages a creative and interdisciplinary approach to present work to fashion industry establishments, fostering an exchange of ideas between students, industry representatives, and academic institution administrators. The work is compiled in a portfolio format, with presentations using technology that reflects each individual's unique identity within the fashion industry

ฟสค442 การพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการสตาร์ทอัพ สำหรับอุตสาหกรรมแฟชั่น 6(0-18-0)

FTA442 Startup Entrepreneurship Development for the Fashion Industry

การปฏิบัติงานสร้างโครงการสตาร์ทอัพ สำหรับอุตสาหกรรมแฟชั่น ไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์ โดยฝึกปฏิบัติการสร้างแนวคิดเริ่มต้นธุรกิจสตาร์ทอัพ ตั้งแต่การสร้างสรรคและการพัฒนาผลิตภัณฑ์ ลักษณะการเติบโต การหาไอเดีย ตลอดจนวิธีการสร้างการเติบโต จากการเรียนรู้วิธีการสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่เหมาะสมกับ สตาร์ทอัพ จัดทำโครงการเพื่อนำเสนอแนวคิดธุรกิจและแผนธุรกิจสตาร์ทอัพ (Startup Pitching) อย่างมืออาชีพสำหรับอุตสาหกรรมแฟชั่น

Practices involving the creation of a startup project for the fashion industry, lasting no less than 16 weeks. The internship focuses on hands-on experience in developing initial startup concepts, from ideation and product development to growth strategies and learning how to cultivate a suitable organizational culture for startups. Students will work on projects to present business concepts and startup plans professionally in the fashion industry, often referred to as 'Startup Pitching.

ฟสค443 การฝึกประสบการณ์วิชาชีพสำหรับอุตสาหกรรมแฟชั่นในต่างประเทศ 6(0-18-0)

FTA443 International Fashion Industry Professional Experience Training

การปฏิบัติการฝึกประสบการณ์วิชาชีพสำหรับอุตสาหกรรมแฟชั่น ด้านการออกแบบแฟชั่น สิ่งทอ หรือ เครื่องตกแต่ง ไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์ โดยเน้นการปฏิบัติงาน บันทึกประสบการณ์การปฏิบัติงานและการวิเคราะห์ ข้อมูลอย่างเป็นระบบ ในหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมแฟชั่นในต่างประเทศ ด้วยการบูรณาการศาสตร์ อย่างสร้างสรรค์ นำเสนอและประเมินผลแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างนิสิต กับ องค์กร ที่เกี่ยวข้อง กับ อุตสาหกรรมแฟชั่นในต่างประเทศ ในรูปแบบการทำแฟ้มสะสมผลงาน การนำเสนอผลงานด้วยเทคโนโลยีที่ สะท้อนอัตลักษณ์เฉพาะบุคคลในระบบอุตสาหกรรมแฟชั่น

An experiential professional internship in the field of fashion design, or textiles, or fashion accessories, lasting at least 16 weeks, with a focus on practical work, recording work experiences, and systematic data analysis. Students will work within organizations related to the fashion industry in different countries, applying creative and innovative interdisciplinary knowledge, presenting and evaluating their work, and exchanging ideas with industry-related organizations. This will be done through the creation of a portfolio showcasing their work using technology that reflects their unique personal identity within the fashion industry.

3.2.5 กลุ่มวิชาโท 15 หน่วยกิต กำหนดให้เรียน จำนวน 1 กลุ่มวิชา รวม 15 หน่วยกิต ดังนี้

3.2.5.1 กลุ่มวิชาโทแฟชั่นเครื่องแต่งกาย

กลุ่มวิชาโทที่เน้นให้เกิดทักษะด้านการออกแบบ และการผลิตต้นแบบสินค้าแฟชั่นเครื่องแต่งกายในระดับเชี่ยวชาญ

ฟศค271 โครงสร้างสร้างสรรค์สำหรับแฟชั่น 3(2-2-5)

FTA271 Creative Construction for Fashion

แนวคิดการสร้างโครงสร้างสร้างสรรค์สำหรับแฟชั่นเครื่องแต่งกาย ปฏิบัติการสร้างสรรค์โครงสร้างรูปทรง 3 มิติด้วยเทคนิคและเทคโนโลยีทางแฟชั่น การสร้างโครงสร้างเสื้อผ้าด้วยวัสดุสิ่งทอ วัสดุสมัยใหม่ ด้วยการตัดเย็บ และเทคโนโลยีพื้นฐานในอุตสาหกรรมแฟชั่น ปฏิบัติการสร้างสรรค์และนำเสนอต้นแบบโครงสร้างสร้างสรรค์แฟชั่นที่สะท้อนอัตลักษณ์เฉพาะบุคคล

Concepts and process of creating structural designs for fashion. Practice creating three-dimensional structural designs using fashion techniques and technology. Create clothing structures using textile materials, modern materials, cutting, sewing techniques, and fundamental technology in the fashion industry. Practice creating and presenting prototype structural fashion designs that reflect individual identities.

ฟศค272 การสร้างเครื่องแต่งกายบนหุ่นยืนแบบสร้างสรรค์เพื่ออุตสาหกรรมแฟชั่น 3(2-2-5)

FTA272 Creative Draping for Fashion Industry

ปฏิบัติการสร้างสรรค์ เทคนิควิธีการสร้างเครื่องแต่งกายโดยการจับผ้าบนหุ่นยืน ในรูปแบบผลิตห้องเสื้อและผลิตในระบบอุตสาหกรรม รูปแบบเสื้อผ้าและการตกแต่งเสื้อผ้า สร้างสรรค์และนำเสนอโครงสร้างใหม่และเทคนิคการตกแต่งในรูปแบบเสื้อผ้าสมัยใหม่ในระบบอุตสาหกรรมแฟชั่น

Creative practices of garments making through draping techniques on a dress form, both in a couture and industrial production context. Garment patterns and garment construction. Create and present new garment structures and decoration techniques in contemporary fashion within the fashion industry.

ฟศค273 การสร้างแบบตัดสร้างสรรค์สำหรับอุตสาหกรรมแฟชั่น 3(2-2-5)

FTA273 Creative Fashion Pattern Making for Fashion Industry

ปฏิบัติการสร้างสรรค์ การสร้างแบบตัดในระบบปฏิบัติการห้องเสื้อ ระบบปฏิบัติการในระบบอุตสาหกรรม ด้วยเครื่องมือ เครื่องจักรและเทคโนโลยีพื้นฐาน เพื่อตอบสนองเทคโนโลยีการผลิตในระบบอุตสาหกรรมแฟชั่นเครื่องแต่งกาย

Creative practices of pattern making in both couture and industrial contexts using tools, machinery, and fundamental technology to respond to fashion industry production technology within the fashion and apparel industry.

ฟสค274 เทคนิคการเย็บเสื้อผ้าระดับมืออาชีพ 3(2-2-5)

FTA274 Professional Sewing Technique

ปฏิบัติการสร้างสรรค์ศิลปะการตัดเย็บเสื้อผ้าชั้นสูง ด้วยเทคนิคระดับมืออาชีพ รูปแบบเสื้อ กระโปรง กางเกง ชุดติดกัน เทคนิคตกแต่ง และเทคนิคเชิงการผลิต สู่กระบวนการผลิตในระบบปฏิบัติการห้องเสื้อ และระบบปฏิบัติการในระบบอุตสาหกรรมแฟชั่น

Creative practices of advanced-level garment cutting and sewing art using professional-level techniques for garment forms, dresses, trousers, suits, decoration techniques, and production techniques in the process of garment cutting and sewing within both couture and industrial contexts in the fashion industry.

ฟสค375 เทคโนโลยีการพัฒนาคอลเลกชันแฟชั่นสร้างสรรค์ 3(2-2-5)

FTA375 Creative Fashion Collection Development Technology

ปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบคอลเลกชันเสื้อผ้าสตรีและบุรุษ แนวคิดเทคโนโลยีการออกแบบ การวิเคราะห์แนวโน้มแฟชั่นและกลุ่มเป้าหมาย กระบวนการออกแบบ การพัฒนาการออกแบบ การผลิตต้นแบบและการนำเสนอผลงานแนวคิดใหม่สำหรับคอลเลกชันเครื่องแต่งกายที่สะท้อนอัตลักษณ์เฉพาะบุคคล ในระบบอุตสาหกรรมแฟชั่น และนำเสนอด้วยรูปแบบดิจิทัล

Creative practices in designing collections of women's and men's clothing, focusing on the concept of design technology, fashion trend analysis, and target audience profiling. The course covers the design process, design development, prototype production, and the presentation of new ideas for fashion collections that reflect individual uniqueness within the fashion industry. Presentations are made digitally.

3.2.5.2 กลุ่มวิชาโทสิ่งทอแฟชั่น

กลุ่มวิชาโทที่เน้นให้เกิดทักษะด้านการออกแบบ และการผลิตต้นแบบสินค้าสิ่งทอแฟชั่นในระดับเชี่ยวชาญ

ฟสค281 เทคโนโลยีการออกแบบสิ่งทอสร้างสรรค์ 3(2-2-5)

FTA281 Creative Textiles Design Technology

แนวคิด เทคโนโลยีการออกแบบ ปฏิบัติการสร้างสรรค์สิ่งทอ แนวโน้มนวัตกรรมสิ่งทอ การเลือกใช้วัสดุที่เหมาะสม เครื่องมือในการออกแบบการนำเสนอภาพร่างรูปแบบสิ่งทอ ด้วยรูปแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ พร้อมทั้งเครื่องมือ เครื่องจักร สำหรับสิ่งทอในระดับอุตสาหกรรมและหัตถกรรม สะท้อนการออกแบบสิ่งทอสร้างสรรค์

Concepts, design technology, creative practices in weaving, innovative textile trends, material selection, and tools in textile design. It covers the presentation of textile patterns in 2D and 3D formats, along with the machinery used in industrial and artisanal textile production, reflecting the creative textile design.

ฟสค282 การถักสำหรับแฟชั่นสร้างสรรค์

3(2-2-5)

FTA282 Knitwear for Creative Fashion

การวิเคราะห์และออกแบบโครงสร้างงานถัก ปฏิบัติและสร้างสรรค์ต้นแบบโครงสร้างการถัก เรียนรู้วัสดุ ผิวสัมผัส คุณสมบัติของเส้นใย การผลิตผ้าถักด้วยวิธีการถักในรูปแบบหัตถกรรมและอุตสาหกรรม ตามเครื่องมือ และรูปแบบโครงสร้างห่วงที่เหมาะสมกับการสร้างสรรค์แฟชั่น การประกอบชิ้นรูปต้นแบบแฟชั่น และนำเสนอ ผลงานสวยงามน่าสนใจ

Analysis and design of knitting structures, practical work in creating knitting prototypes, learning about materials, tactile properties, fiber characteristics, and textile production through knitting techniques in both traditional and industrial forms, explores appropriate machinery and structural patterns for fashion creation, construction of fashion prototypes, and the presentation of beautiful and captivating works.

ฟสค283 การทอสำหรับสิ่งทอแฟชั่นสร้างสรรค์

3(2-2-5)

FTA283 Weaving for Creative Fashion Textiles

การวิเคราะห์และออกแบบโครงสร้างงานทอ ปฏิบัติและสร้างสรรค์ต้นแบบโครงสร้างการทอ เรียนรู้วัสดุ ผิวสัมผัส คุณสมบัติของเส้นใย การผลิตผ้าทอด้วยวิธีการถักในรูปแบบหัตถกรรมและอุตสาหกรรม ตามเครื่องมือ และรูปแบบโครงสร้างเส้นยืนขัดกับเส้นพุ่ง ที่เหมาะสมกับการสร้างสรรค์แฟชั่น การประกอบชิ้นรูปต้นแบบแฟชั่น และนำเสนอผลงานสวยงามน่าสนใจ

Analysis and design of weaving structures, practical work in creating weaving prototypes, learning about materials, tactile properties, fiber characteristics, and textile production through weaving techniques in both traditional and industrial forms, explores appropriate machinery and structural patterns for fashion creation, construction of fashion prototypes, and the presentation of beautiful and captivating works.

ฟสค284 ผิวสัมผัสสร้างสรรค์สำหรับสิ่งทอแฟชั่น

3(2-2-5)

FTA284 Creative Surface for Fashion Textile

การออกแบบพื้นผิวสิ่งทอ แนวโน้มแฟชั่น (Fashion Trend) การออกแบบเส้นใยและวัสดุที่สำหรับการ สร้างพื้นผิว การปฏิบัติชิ้นต้นแบบด้วยวัสดุที่สร้างพื้นผิว ด้วยเทคนิคการสิ่งทอพื้นฐาน ทอ ถัก ปัก เย็บกด เย็บ เชาะ การทดลองผิวสัมผัสสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับงานแฟชั่น การนำเสนอผลงาน

Surface textile design, fashion trends, designing fibers and materials for creating textile surfaces. It includes practical work in creating prototypes using materials that generate textile surfaces, employing fundamental textile techniques such as weaving, knitting, crocheting, embroidery, and experimenting with tactile surfaces suitable for fashion works, along with the presentation of the created works.

ฟสค385 นวัตกรรมสิ่งทอเพื่ออนาคต 3(2-2-5)
 FTA385 Innovation Textile for Future
 การรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล การเชื่อมโยงทฤษฎีด้านนวัตกรรมสิ่งทอเชิงภูมิปัญญาหัตถกรรม เชิง
 อุตสาหกรรมเทคโนโลยี ปฏิบัติการออกแบบ ขึ้นต้นแบบสิ่งทอด้วยนวัตกรรม การสรุปการทดลอง การสร้าง
 ต้นแบบสิ่งทอที่เหมาะสมกับงานแฟชั่นเพื่ออนาคต
 Data collection, data analysis, linking theories of textile innovation, both traditional and
 industrial technology, design practice, innovative textile prototyping, summarizing experiments,
 and creating textile prototypes suitable for fashion work with a focus on the future.

3.2.5.3 กลุ่มวิชาโทเครื่องตกแต่งแฟชั่น

กลุ่มวิชาโทที่เน้นให้เกิดทักษะด้านการออกแบบ และการผลิตต้นแบบสินค้าเครื่อง
 ตกแต่งแฟชั่น กระเป๋า รองเท้า และเครื่องประดับแฟชั่นในระดับเชี่ยวชาญ

ฟสค291 เทคโนโลยีการออกแบบเครื่องตกแต่งแฟชั่นสร้างสรรค์ 3(2-2-5)
 FTA291 Creative Fashion Accessories Design Technology
 แนวคิด เทคโนโลยีการออกแบบ ปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบเครื่องตกแต่งแฟชั่นด้วยโปรแกรม
 คอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบและการผลิต ทั้ง 2 และ 3 มิติ ประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ นำเสนอรูปแบบภาพ
 ดิจิทัลเสมือนจริง
 Concepts, design technology and creative work in creating fashion accessories
 prototypes using computer programs for both 2D and 3D design. It also involves the application
 of artificial intelligence and the presentation of virtual digital images.

ฟสค292 เทคโนโลยีการออกแบบกระเป๋าสร้างสรรค์ 3(2-2-5)
 FTA292 Creative Bag Design Technology
 ออกแบบ ปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์เครื่องหนังแฟชั่นประเภทกระเป๋า ที่สะท้อนอัตลักษณ์เฉพาะ
 บุคคล เรียนรู้กรรมวิธีในการผลิต กระบวนการออกแบบ ประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ การสร้างแบบตัด การเลือกใช้
 วัสดุ การประกอบขึ้นรูปต้นแบบกระเป๋าแบบต่างๆ และนำเสนอผลงานสวยงามน่าสนใจ
 Designing, creating, and crafting fashion leather products, specifically bags, that reflect
 individual uniqueness. Students will learn the production techniques, design processes, apply
 artificial intelligence, create cutting patterns, choose materials, construct prototypes of various
 bag designs, and present beautiful and interesting works.

ฟสค293 เทคโนโลยีการออกแบบรองเท้าสร้างสรรค์ 3(2-2-5)
 FTA293 Creative Shoe Design Technology

ออกแบบ ปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์เครื่องหนังแฟชั่นประเภทรองเท้า ที่สะท้อนอัตลักษณ์เฉพาะบุคคล เรียนรู้กรรมวิธีในการผลิต กระบวนการออกแบบ ประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ การสร้างแบบตัด การเลือกใช้วัสดุ การประกอบชิ้นรูปต้นแบบรองเท้ารูปแบบต่างๆ และนำเสนอผลงานสวยงามน่าสนใจ

Designing and creatively crafting fashion leather products, specifically shoes that reflect individual uniqueness. Students will learn production methods, design processes, apply artificial intelligence, create cutting patterns, select materials, construct prototypes of various shoe designs, and present beautiful and interesting works.

ฟสค294 การออกแบบและสร้างสรรค์เครื่องประดับแฟชั่น 3(2-2-5)

FTA294 Fashion Jewelry Design and Making

ออกแบบ ปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์เครื่องประดับแฟชั่นขนาดเล็ก ที่สะท้อนอัตลักษณ์เฉพาะบุคคล เรียนรู้กรรมวิธีในการผลิต กระบวนการออกแบบ ประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ การเลือกใช้วัสดุ การประกอบชิ้นรูปต้นแบบรูปแบบต่างๆ และนำเสนอผลงานสวยงามน่าสนใจ

Designing and creatively crafting small-sized fashion jewelry products that reflect individual uniqueness. Students will learn production methods, design processes, apply artificial intelligence, choose materials, construct prototypes of various jewelry designs, and present beautiful and interesting works.

ฟสค395 เทคนิคและการพัฒนาคอลเลกชันเครื่องตกแต่งแฟชั่น 3(2-2-5)

FTA395 Technique and Creative Fashion Accessories Collection Development

ปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบคอลเลกชันเครื่องตกแต่ง ประเภท กระเป๋า รองเท้า และเครื่องประดับแฟชั่น แนวคิดเทคโนโลยีการออกแบบ การวิเคราะห์แนวโน้มแฟชั่นและกลุ่มเป้าหมาย กระบวนการออกแบบ การพัฒนาการออกแบบ การผลิตต้นแบบและการนำเสนอผลงานแนวคิดใหม่สำหรับคอลเลกชันเครื่องตกแต่งแฟชั่นที่สะท้อนอัตลักษณ์เฉพาะบุคคลในระบบอุตสาหกรรมแฟชั่น และนำเสนอด้วยรูปแบบดิจิทัล

Creative practices in creating designs for fashion accessory collections, specifically in the categories of bags, shoes, and fashion jewelry, concepts of fashion technology, trend analysis, and target audience assessment, the design process, design development, prototype production, and presenting innovative ideas for fashion accessory collections that reflect individual uniqueness within the fashion industry. The final presentations are done using digital formats.

3.3 หมวดวิชาเลือกเสรี หลักสูตรกำหนดให้นักศึกษาเลือกเรียนหมวดวิชาเลือกเสรีข้ามศาสตร์สาขาโดยอิสระตามความถนัดหรือสนใจ จากชุดวิชาที่เปิดสอนของมหาวิทยาลัย ซึ่งเป็นชุดวิชาที่มุ่งพัฒนาให้นักศึกษามีความรู้ และทักษะที่หลากหลาย เพิ่มโอกาสในการทำงานและประกอบอาชีพ รวมถึงเป็นแนวทางในการศึกษาต่อในศาสตร์สาขาที่สนใจได้ จำนวนไม่น้อยกว่า 10 หน่วยกิต

4. แผนการศึกษาและการกระจายความรับผิดชอบของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร ลงสู่รายวิชาและผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับชั้นปี

ชั้นปีที่ 1																	
ภาคการศึกษาที่ 1				PLOs					ภาคการศึกษาที่ 2				PLOs				
รหัสวิชา	ชุดวิชารายวิชา	หน่วยกิต	1	2	3	4	5	รหัสวิชา	ชุดวิชารายวิชา	หน่วยกิต	1	2	3	4	5		
	<u>วิชาศึกษาทั่วไป</u>	6							<u>วิชาศึกษาทั่วไป</u>	6							
	ชุดวิชาการเรียนรู้และการสื่อสารในศตวรรษที่ 21								ชุดวิชาศิลปะการใช้อังกฤษเพื่อการสื่อสารนานาชาติ								
มคอ191	การเรียนรู้สู่โลกในศตวรรษที่ 21	3(2-5)	●					มคอ193	การฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ	3(2-5)	●						
มคอ192	การใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร	3(2-5)	●					มคอ194	การอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ	3(2-5)	●						
	ชุดวิชาแกนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	6							ชุดวิชาแกนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	6							
ออส101	แฟชั่นเบื้องต้นสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์*	2(2-4)		●				ออส104	ภาษาอังกฤษสำหรับธุรกิจสร้างสรรค์*	2(2-4)		●					
ออส102	การคิดแบบสามมิติเพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์*	2(2-4)		●				ออส105	เทคโนโลยีบล็อกเชมพื้นฐานสำหรับธุรกิจสร้างสรรค์*	2(2-4)		●					
ออส103	อุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่องประดับสร้างสรรค์*	2(2-4)		●				ออส106	แนวคิดความเป็นผู้ประกอบการใหม่*	2(2-4)		●					
	<u>วิชาบังคับ</u>								<u>วิชาบังคับ</u>								
	ชุดวิชาพื้นฐานแนวคิดสร้างสรรค์แฟชั่น	9							ชุดวิชาสร้างสรรค์งานออกแบบแฟชั่น	9							
ฟลค111	ศิลปะและเทคโนโลยีการออกแบบสร้างสรรค์*	2(1-3)			●			ฟลค115	การศึกษาประวัติศาสตร์ศิลป์และการออกแบบ	2(2-4)			●				
ฟลค112	การสเก็ตช์แฟชั่นสร้างสรรค์	3(2-5)			●			ฟลค116	ประวัติศาสตร์แฟชั่นและวัฒนธรรม	2(2-4)			●				
ฟลค113	เทคโนโลยีการสร้างแบบตัดและตัดเย็บเบื้องต้น	2(0-4)			●			ฟลค117	ดิจิทัลแฟชั่นสร้างสรรค์	3(2-5)			●				
ฟลค114	เทคนิคทางศิลปะเพื่อการออกแบบสร้างสรรค์	2(1-3)			●			ฟลค118	เทคโนโลยีการสร้างแบบตัดและตัดเย็บสร้างสรรค์	2(0-4)			●				
	รวมหน่วยกิต	21							รวมหน่วยกิต	21							
<p>ผลลัพธ์การเรียนรู้ของชั้นปีที่ 1 (K,S,E,C)</p> <p>1 สามารถใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้ เข้าใจบทบาทหน้าที่ของพลเมือง ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม และแสดงออกถึงความมีจิตสำนึกสาธารณะและปฏิบัติตนองเหมาะสมในฐานะพลเมืองและพลเมืองดิจิทัล</p> <p>2 มีทักษะและความรู้ด้านแนวคิดการออกแบบแฟชั่น สิ่งทอ และเครื่องตกแต่ง</p>																	

*หมายเหตุ ● ความรับผิดชอบหลัก

ชั้นปีที่ 2																			
ภาคการศึกษาที่ 1					PLOs					ภาคการศึกษาที่ 2					PLOs				
รหัสวิชา	ชุดวิชา/รายวิชา	หน่วยกิต	1	2	3	4	5	รหัสวิชา	ชุดวิชา/รายวิชา	หน่วยกิต	1	2	3	4	5				
	วิชาชีพทั่วไป	6							วิชาชีพทั่วไป	6									
	ชุดวิชาการเรียนรู้และการสื่อสารในศตวรรษที่ 21								ชุดวิชาการพัฒนาทักษะการทำงานและการเป็นผู้ประกอบการ										
มคอ195	พลเมืองสร้างสรรค์สังคม	3(2-25)	●					มคอ197	การพูดและการนำเสนองานที่อาชีพ	3(2-25)	●								
มคอ196	ศาสตร์และศิลป์แห่งการพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน	3(2-25)	●					มคอ198	การเตรียมพร้อมสู่การทำงานและการเป็นผู้ประกอบการ	3(2-25)	●								
	วิชาชีพบังคับ								วิชาชีพบังคับ										
	ชุดวิชาแนวคิดและการผลิตต้นแบบแข่งขัน	9							ชุดวิชาแนวคิดและการผลิตต้นแบบแข่งขันสร้างสรรค์	6									
ฟลค221	แนวคิดการออกแบบและกระบวนการสร้างสรรค์แข่งขัน*	2(1-2-3)			●			ฟลค225	พัฒนาภูมิปัญญาไทยเพื่ออุตสาหกรรมแข่งขัน	3(2-25)			●		●				
ฟลค222	ทฤษฎีการออกแบบแข่งขัน*	2(1-2-3)			●			ฟลค226	เสื้อผ้าสตรีและเสื้อผ้าบุรุษ*	3(2-25)			●						
ฟลค223	วัสดุสร้างสรรค์และสิ่งทอเชิงทดลองสำหรับอุตสาหกรรมแข่งขัน	3(2-25)			●	●													
ฟลค224	สัมมนาการออกแบบและผลิตสินค้าแข่งขัน*	2(1-2-3)			●														
	วิชาชีพเลือกรียนตามกลุ่มวิชา	6							วิชาชีพเลือกรียนตามกลุ่มวิชา	6									
	กลุ่มวิชาขั้นพื้นฐานเครื่องแต่งกาย								กลุ่มวิชาขั้นพื้นฐานเครื่องแต่งกาย										
ฟลค271	โครงสร้างสร้างสรรค์สำหรับแข่งขัน	3(2-25)			●			ฟลค273	การร่างแบบตัดสร้างสรรค์สำหรับอุตสาหกรรมแข่งขัน	3(2-25)			●						
ฟลค272	การร่างเครื่องแต่งกายบนหุ่นยืนแบบสร้างสรรค์เพื่ออุตสาหกรรมแข่งขัน	3(2-25)			●			ฟลค274	เทคนิคการเย็บเสื้อผ้าระดับมืออาชีพ	3(2-25)			●						
	กลุ่มวิชาขั้นสูงของแข่งขัน								กลุ่มวิชาขั้นสูงของแข่งขัน										
ฟลค281	เทคโนโลยีการออกแบบสิ่งทอสร้างสรรค์	3(2-25)			●			ฟลค283	การทอสำหรับสิ่งทอแข่งขันสร้างสรรค์	3(2-25)			●						
ฟลค282	การถักสำหรับแข่งขันสร้างสรรค์	3(2-25)			●			ฟลค284	ผิวสัมผัสสร้างสรรค์สำหรับสิ่งทอแข่งขัน	3(2-25)			●						
	กลุ่มวิชาขั้นเครื่องตกแต่งแข่งขัน								กลุ่มวิชาขั้นเครื่องตกแต่งแข่งขัน										
ฟลค291	เทคโนโลยีการออกแบบเครื่องตกแต่งแข่งขันสร้างสรรค์	3(2-25)			●			ฟลค293	เทคโนโลยีการออกแบบรองเท้าสร้างสรรค์	3(2-25)			●						
ฟลค292	เทคโนโลยีการออกแบบกระเป๋าสร้างสรรค์	3(2-25)			●			ฟลค294	การออกแบบและสร้างสรรค์เครื่องประดับแข่งขัน	3(2-25)			●						
	รวมหน่วยกิต	21							รวมหน่วยกิต	18									

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของชั้นปีที่ 2 (KSECO)

- 1 มีมุมมองเชิงธุรกิจ มีทักษะการสื่อสาร สามารถปรับตัวอยู่ในสังคมและสิ่งแวดล้อมได้อย่างสมดุล และมีการพัฒนาสุขภาพและวิถีชีวิตที่สร้างสรรค์
- 2 มีทักษะการผลิต การสร้างต้นแบบสินค้าแข่งขัน สิ่งทอ และเครื่องตกแต่ง

* หมายถึง

● ความรับผิดชอบหลัก

ชั้นปีที่ 3																			
ภาคการศึกษาที่ 1					PLOs					ภาคการศึกษาที่ 2					PLOs				
รหัสวิชา	ชุดวิชารายวิชา	หน่วยกิต	1	2	3	4	5	รหัสวิชา	ชุดวิชารายวิชา	หน่วยกิต	1	2	3	4	5				
	วิชาศึกษาทั่วไป	6							วิชาบังคับ	1									
	ชุดวิชาวิถีชีวิตที่ชาญฉลาด (Smart Life) สำหรับนิสิตสาขา มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์							ฟศค341	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพในอุตสาหกรรมแฟชั่น	1(0-30)			●	●					
มคอ291	วิถีชีวิตเพื่อสุขภาพ	3(2-2-5)	●						วิชาเลือกกำหนดให้เลือกรเรียน รวมไม่น้อยกว่า 4 หน่วยกิต	4									
มคอ292	วิทยาศาสตร์ กุณแจ่มใสการอยู่ร่วมกับสิ่งแวดล้อมอย่างสมดุล	3(2-2-5)	●					ฟศค361	การสร้างและการจัดการภาพลักษณ์แบรนด์สินค้าแฟชั่น	2(1-2-3)			●		●				
	วิชาบังคับ	7						ฟศค362	การบริหารจัดการสินค้าแฟชั่นและการจัดจำหน่ายแฟชั่น	2(1-2-3)			●		●				
	ชุดวิชาการตลาดแฟชั่นและการสื่อสารการขายสินค้าแฟชั่น							ฟศค363	การวางแผนและนำเสนอธุรกิจแฟชั่น	2(1-2-3)				●	●				
ฟศค331	แฟชั่นสไตล์ลิ่ง*	1(0-2-1)			●			ฟศค364	กระบวนการทางความคิดธุรกิจสำหรับผู้ประกอบการแฟชั่น	2(1-2-3)				●	●				
ฟศค332	พฤติกรรมผู้บริโภคแฟชั่น*	3(3-0-6)			●			ฟศค365	การพัฒนาแนวคิดการเป็นผู้ประกอบการแฟชั่น	2(1-2-3)				●	●				
ฟศค333	การตลาดและการจัดการแฟชั่น*	3(3-0-6)			●	●		ฟศค366	การจัดดีสเพลย์และการตกแต่งหน้าร้าน	2(1-2-3)			●		●				
								ฟศค367	ผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์	2(1-2-3)			●	●					
									วิชาพิเศษเลือกรเรียนตามกลุ่มวิชา										
								ฟศค375	เทคนิคการเย็บเสื้อผ้าระดับมืออาชีพ	3(2-2-5)			●	●					
									กลุ่มวิชาช่างสิ่งทอแฟชั่น										
								ฟศค385	นวัตกรรมสิ่งทอที่อนาคต	3(2-2-5)			●	●					
									กลุ่มวิชาช่างเครื่องทอแต่งแฟชั่น										
								ฟศค395	เทคนิคและการพัฒนาคอลเลกชันเครื่องทอแต่งแฟชั่น	3(2-2-5)			●	●					
	วิชาเลือกเสรี	6							วิชาเลือกเสรี	6									
	รวมหน่วยกิต	19							รวมหน่วยกิต	14									

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของชั้นปีที่ 3 (K,S,E,C)

1 มีทักษะทางด้านการตลาดสินค้าแฟชั่น สิ่งทอ และเครื่องทอแต่ง

* หมายถึง

● ความรับผิดชอบหลัก

ชั้นปีที่ 4															
ภาคการศึกษาที่ 1			PLOs					ภาคการศึกษาที่ 2			PLOs				
รหัสวิชา	ชุดวิชารายวิชา	หน่วยกิต	1	2	3	4	5	รหัสวิชา	ชุดวิชารายวิชา	หน่วยกิต	1	2	3	4	5
	วิชาบังคับ	6							วิชาบังคับ	6					
	กลุ่มวิชาสร้างเสริมประสบการณ์และการเรียนรู้ตลอดชีวิต เลือกรเรียน 1 วิชาจากรายวิชาดังนี้								ชุดวิชาพัฒนาแฟ้มผลงานผู้ประกอบการสินค้า แฟชั่น						
พลค441	สหกิจศึกษาสำหรับอุตสาหกรรมแฟชั่น	๘(0-18-0)				●	●	พลค451	โครงการปฏิบัติงานออกแบบในระบบสตูดิโอ สำหรับอุตสาหกรรมแฟชั่น	3(2-2-5)			●	●	●
พลค442	การพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการสตรีทอ็อป สำหรับ อุตสาหกรรมแฟชั่น	๘(0-18-0)				●	●	พลค452	แฟ้มผลงานการออกแบบในระบบสตูดิโอสำหรับ อุตสาหกรรมแฟชั่น	3(2-2-5)			●	●	●
พลค443	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพสำหรับอุตสาหกรรมแฟชั่นใน ต่างประเทศ	๘(0-18-0)				●	●								
รวมหน่วยกิต		6						รวมหน่วยกิต		6					
ผลลัพธ์การเรียนรู้ของชั้นปีที่ 4 (K,S,E,C) 1 สามารถพัฒนาสินค้าและตราสินค้าแฟชั่น สิ่งทอ และเครื่องตกแต่ง															

*หมายเหตุ

● ความรับผิดชอบหลัก

หมวดที่ 5 การจัดการกระบวนการเรียนรู้และการประเมินผลการเรียนรู้

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

การออกแบบการจัดการกระบวนการเรียนรู้ของมหาวิทยาลัย จึงให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student-centered Approach) โดยมุ่งจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ให้นิสิตเป็นผู้มีส่วนร่วมรับผิดชอบในกิจกรรมการเรียนรู้ อย่างกระตือรือร้น (Active Learning) เปิดโอกาสให้นิสิตได้เรียนรู้จากการลงมือทำ (Learning by doing) ด้วยตนเองและหรือร่วมกับเพื่อนผู้เรียนคนอื่น ผ่านบริบทของการเรียนรู้ในห้องเรียน การทำโครงการ การเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้หรือกิจกรรม เพื่อพัฒนาชุมชนต่างๆ การทำงานในสถานการณ์จริง และการแสวงหาความรู้จากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ โดยผู้สอนปรับเปลี่ยนบทบาทจากการเป็นผู้ให้ความรู้ เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ และจัดการกระบวนการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค และวิธีการสอนที่หลากหลาย เพื่อกระตุ้นให้นิสิตได้ใช้ทั้งความรู้ และทักษะในการคิด การวิเคราะห์และแก้ปัญหา การสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่น ตลอดจนการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้และการทำงานอย่างเหมาะสม อันจะส่งเสริมให้นิสิตสามารถสร้างสรรค์ความรู้ด้วยตนเอง ตามทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ Constructivist Theory) และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ตามกรอบแนวคิดแบบเติบโต (Growth Mindset) ได้ในที่สุด

โดยรายละเอียดการจัดการจัดการกระบวนการเรียนรู้และการประเมินผลการเรียนรู้ในระดับหลักสูตร 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 เพื่อพัฒนากรอบแนวคิด ความเป็นผู้ประกอบการใหม่ของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	การเรียนการสอน เน้นให้นิสิตเข้าใจถึงเนื้อหาสาระหลักของวิชา ทฤษฎีที่สำคัญ เพื่อใช้ในการพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ๆ การยกตัวอย่างสถานการณ์ปัจจุบันในอุตสาหกรรม การเรียนการสอนผสมผสานระหว่าง บรรยาย/กิจกรรมในชั้นเรียน/Flip classroom/ศึกษาจากวิดีโอ/ ศึกษาเอกสารประกอบการสอน การยกตัวอย่างการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี ที่ส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรม การจัดกิจกรรมกลุ่ม แลกเปลี่ยนความรู้และการสื่อสารภาษาสากล
PLO3: ประยุกต์ศาสตร์ด้านแฟชั่น สิ่งทอ และเครื่องตกแต่ง และการจัดการของอุตสาหกรรมแฟชั่นเพื่อการออกแบบได้	ประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้จากการทำกิจกรรมเชิงรุก (Active Learning) การทำรายงานค้นคว้า การนำเสนอผลงาน และการทดสอบ ความสนใจ ความตั้งใจและการมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน(จิตพิสัย) Flip classroom ศึกษาจากวิดีโอ

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร	วิธีการสอน/กิจกรรมการเรียนรู้
PLO4: วิเคราะห์องค์ความรู้ด้านแฟชั่น สิ่งทอ และเครื่องตกแต่ง จาก การวิจัยและทดลองในห้องเรียนและสถานประกอบการเพื่อการ สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์แฟชั่นได้อย่างเหมาะสม	มีการจัดการเรียนการสอนที่มีการบูรณาการการวิจัย การบริการวิชาการ และ การทำนุบำรุงศิลปและ วัฒนธรรมผ่านเทคนิคการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่หลากหลายตามสภาพจริง วิธีสอนแบบให้คำปรึกษา (coaching and mentor) การทำรายงานค้นคว้า การนำเสนอผลงาน และการทดสอบ ความสนใจ ความตั้งใจและการมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน(จิตพิสัย) การแสดงบทบาทสมมุติ (Role play) กิจกรรมนำเสนอเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในห้อง
PLO5: สร้างสรรค์นวัตกรรมด้านแฟชั่นด้วยการบูรณาการศิลปะ เทคโนโลยี และการจัดการด้วยทุนทางภูมิปัญญาและวัฒนธรรม มีทักษะ ของความเป็นผู้ประกอบการใหม่ มีจรรยาบรรณวิชาชีพ	การจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญผ่านเทคนิคการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่หลากหลายตามสภาพจริง ส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้และ การฝึกปฏิบัติด้วยตนเอง เรียนรู้และทำงานร่วมกับผู้อื่น วิธีสอนแบบให้ คำปรึกษา (coaching and mentor) การใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ การสื่อสาร และการทำงาน การบูรณาการการเรียนกับการทำงาน การฝึกงาน การวิจัยจัดโครงการแสดงผลงานการออกแบบแฟชั่นนิพนธ์และจัดแสดงผลงาน ผ่านนิทรรศการ

2. การประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้

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

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

ผลลัพธ์การเรียนรู้	ระยะเวลา/วิธีการประเมิน					
	ประเมิน โดย นิสิต	ประเมินโดยผู้สอน				ประเมินโดย -บัณฑิต - คณะกรรมการหลักสูตร - ผู้ใช้บัณฑิต
		ปี 1	ปี 2	ปี 3	ปี 4	
1. ทักษะการสื่อสาร	/	/	/	/	/	/
2. ทักษะการทำงานร่วมกัน	/	/	/	/	/	/
3. ทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัล	/	/	/	/	/	/
4. ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการ แก้ปัญหา	/	/	/	/	/	/
5. ความคิดสร้างสรรค์	/	/	/	/	/	/
6. จิตสำนึกสาธารณะ	/	/	/	/	/	/

* ขึ้นกับแผนการศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน ประกอบด้วย 1) แบบประเมินตนเอง 2) เกณฑ์การประเมินรูบริคส์ ซึ่งเป็นเครื่องมือที่มหาวิทยาลัยจัดทำขึ้นและได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพและประสิทธิภาพของเครื่องมือแล้ว

โดยมหาวิทยาลัยจะรายงานข้อมูลผลการประเมินด้านทักษะและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนิสิต ให้กับสำนักนวัตกรรมการเรียนรู้ ซึ่งเป็นหน่วยงานที่รับผิดชอบการจัดการเรียนการสอนในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป และหลักสูตร เพื่อจะได้นำข้อมูลที่ได้ไปใช้การทวนสอบผลลัพธ์การเรียนรู้ของนิสิตและการจัดการบวนการเรียนรู้ของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป และหมวดวิชาเฉพาะของหลักสูตร อันจะนำไปสู่การปรับปรุงและพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้และผลลัพธ์การเรียนรู้ของนิสิตในด้านทักษะและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ต่อไป

2.2 การประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร	พหุติกรรมบ่งชี้ (Performance Criteria)	วิธีการ/เครื่องมือประเมินผล
PLO1: สามารถใช้ภาษาและเทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้ การสื่อสาร และการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสมมีมุมมองเชิงธุรกิจ แสดงออกถึงความมีจิตสำนึกสาธารณะ และปฏิบัติตนอย่างเหมาะสมในฐานะพลเมืองและพลเมืองดิจิทัล	<ul style="list-style-type: none"> จดจำบทบาทหน้าที่ของความเป็นพลเมือง พลเมืองดิจิทัล และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษในการสื่อสารได้ ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้ การสื่อสาร และการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ ออกแบบงานที่สะท้อนถึงมุมมองทางธุรกิจได้ 	การบรรยายแบบมีส่วนร่วม การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ได้แก่ กรณีศึกษาเป็นฐาน เกมเป็นฐาน ปัญหาเป็นฐาน ภาระงานเป็นฐาน โครงการเป็นฐาน
PLO2: เรียนรู้ประวัติศาสตร์และเข้าใจกระแสนิยม เพื่อพัฒนากรอบแนวคิดความเป็นผู้ประกอบการใหม่ของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์		
Sub PLO2.1: อธิบายพื้นฐานผลิตภัณฑ์เครื่องประดับ แฟชั่นและของตกแต่งบ้าน ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	<ul style="list-style-type: none"> อธิบายประวัติศาสตร์และกระแสนิยมของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ จิตวิทยาการออกแบบ พฤติกรรมผู้บริโภค ตลอดห่วงโซ่อุปทาน 	<ul style="list-style-type: none"> ประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้จากการนำเสนอผลงาน แสดงทักษะการลำดับความคิดอย่างมีระบบและการทำงานเป็นทีม
Sub PLO2.2: นำเสนอความสำคัญของความเป็นผู้ประกอบการใหม่กับพัฒนาอย่างยั่งยืน และสื่อสารในระดับสากล	<ul style="list-style-type: none"> อธิบายหลักการการสร้างสรรค์เบื้องต้นและความผู้ประกอบการใหม่ รวมถึงการนำเทคโนโลยีดิจิทัล และการเชื่อมโยงกับงานศิลปะ อธิบายศาสตร์แห่งอนาคตสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ โดยใช้พื้นฐานความรู้พื้นฐานภาวะโลกรวน และทฤษฎีบลูออคเซน 	<ul style="list-style-type: none"> ประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้จากการนำเสนอผลงาน ในที่สาธารณะ การใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร และการนำเสนอแผนธุรกิจ
PLO3: ประยุกต์ศาสตร์ด้านแฟชั่น สิ่งทอ และเครื่องตกแต่ง และการจัดการของอุตสาหกรรมแฟชั่นเพื่อการออกแบบได้	<ul style="list-style-type: none"> อธิบาย ถ่ายทอด ความรู้ศาสตร์ด้านแฟชั่น สิ่งทอและเครื่องตกแต่ง และการจัดการทางอุตสาหกรรมได้ ถ่ายทอดความคิด ทักษะของตนเองที่เกี่ยวข้องกับงานด้านแฟชั่น สิ่งทอ และเครื่องตกแต่ง ตามที่กำหนดได้ 	<ul style="list-style-type: none"> ประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้จากการทำกิจกรรมเชิงรุก (Active Learning) การเรียนการสอนผสมผสานระหว่าง บรรยาย/กิจกรรมในชั้นเรียน/Flip classroom/ศึกษาจากวิดีโอ/ ศึกษาเอกสารประกอบการสอน การทำรายงานค้นคว้า การนำเสนอผลงาน ความสนใจ ความตั้งใจและการมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน(จิตพิสัย) ประเมินด้วย rubic score จากงานที่มอบหมายในชั้นเรียน

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร	พฤติกรรมบ่งชี้ (Performance Criteria)	วิธีการ/เครื่องมือประเมินผล
PLO4: วิเคราะห์องค์ความรู้ด้านแฟชั่น สิ่งทอ และเครื่องตกแต่ง จากการศึกษาวิจัยและทดลองในห้องเรียนและสถานประกอบการเพื่อการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์แฟชั่นได้อย่างเหมาะสม	<ul style="list-style-type: none"> เลือกใช้ความรู้ศาสตร์ด้านแฟชั่น สิ่งทอ และเครื่องตกแต่ง เพื่อสร้างสรรค์ผลงานด้านแฟชั่นตามที่ได้รับมอบหมายได้ 	<ul style="list-style-type: none"> มีการจัดการเรียนการสอนที่มีการบูรณาการการวิจัย การบริการวิชาการ และการทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรมผ่านเทคนิคการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่หลากหลายตามสภาพจริง วิธีสอนแบบให้คำปรึกษา (coaching and mentor) การทำรายงานค้นคว้า การนำเสนอผลงาน ประเมินด้วย rubic score จากงานที่มอบหมายในชั้นเรียน ความสนใจ ความตั้งใจและการมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน(จิตพิสัย) การแสดงบทบาทสมมุติ (Role play) กิจกรรมนำเสนอเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในห้องความร่วมมือจากผู้ประกอบการ
PLO5: สร้างสรรค์นวัตกรรมด้านแฟชั่นด้วยการบูรณาการศิลปะ เทคโนโลยี และการจัดการด้วยทุนทางภูมิปัญญาและวัฒนธรรม มีทักษะของความเป็นผู้ประกอบการใหม่ มีจรรยาบรรณวิชาชีพ	<ul style="list-style-type: none"> เลือกใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมด้านแฟชั่นได้อย่างเหมาะสม เลือกและวางแผนการนำทุนทางวัฒนธรรมเพื่อสร้างสรรค์งานด้านแฟชั่นได้อย่างเหมาะสม คิด สังเคราะห์เพื่อนำไปสู่การวางแผนออกแบบแผนธุรกิจสู่การเป็นผู้ประกอบการใหม่ มีคุณธรรม จริยธรรม ในการใช้เทคโนโลยี และสายวิชาชีพ คิดสร้างสรรค์นวัตกรรมด้านแฟชั่นด้วยการบูรณาการศิลปะ เทคโนโลยี และการจัดการด้วยทุนทางภูมิปัญญาและวัฒนธรรมผ่านคอลเลกชันแฟชั่นได้ 	<ul style="list-style-type: none"> การจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญผ่านเทคนิคการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่หลากหลายตามสภาพจริง ส่งเสริมให้นิสิตได้เรียนรู้และการฝึกปฏิบัติด้วยตนเอง เรียนรู้และทำงานร่วมกับผู้อื่น วิธีสอนแบบให้คำปรึกษา (coaching and mentor) การใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ การสื่อสาร และการทำงาน การบูรณาการการเรียนกับการทำงาน การฝึกงาน การวิจัยจัดโครงการแสดงผลงานการออกแบบแฟชั่นนิพนธ์และจัดแสดงผลงานผ่านนิทรรศการ

3. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษา

3.1 เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2566 ได้แก่ เรียนครบตามจำนวนหน่วยกิตที่กำหนดไว้ในหลักสูตร โดยได้รับคะแนนเฉลี่ยไม่ต่ำกว่า 2.00 จากระบบ 4 ระดับ คะแนนหรือเทียบเท่า และบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี

3.2 ผ่านเกณฑ์มาตรฐานภาษาอังกฤษของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

3.3 เข้าร่วมกิจกรรมตามข้อกำหนดของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ