



คู่มือ

หลักสูตรศิลปศาสตรและวิทยาศาสตร์บัณฑิต
สาขาวิชาผู้ประกอบการใหม่สร้างสรรค์ (หลักสูตรสามภาษา)
(หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2568)

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
 หมวดที่ 2 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร	 9
1 ปรัชญา วัตถุประสงค์ และผลลัพธ์การเรียนรู้	9
2 ความสำคัญของหลักสูตร	10
3 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา	12
4 รูปแบบการจัดการเรียนการสอน	13
5 การเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชาและการลงทะเบียนเรียนข้ามมหาวิทยาลัย (ถ้ามี)	13
 หมวดที่ 3 รายละเอียดของผลลัพธ์การเรียนรู้	 14
1 รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร	15
2 รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับชั้นปี	20
3 สรุปผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรตามคุณวุฒิการศึกษา (4 ด้าน)	20
 หมวดที่ 4 โครงสร้างหลักสูตร รายวิชา และหน่วยกิต	 24
1 จำนวนหน่วยกิตตลอดหลักสูตรและโครงสร้างหลักสูตร	24
2 รายละเอียดของหมวดวิชาและหน่วยกิต	24
3 คำอธิบายชุดวิชา/รายวิชา	38
4 แผนที่กระจายความรับผิดชอบของชุดวิชา/รายวิชาที่รองรับผลลัพธ์การเรียนรู้	74
5 แผนการศึกษาและการกระจายความรับผิดชอบของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรลงสู่รายวิชาและผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับชั้นปี	92

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อหลักสูตร

รหัสหลักสูตร 25680094001774

ชื่อหลักสูตร

ภาษาไทย: หลักสูตรศิลปศาสตรและวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาผู้ประกอบการใหม่สร้างสรรค์
(หลักสูตรสามภาษา)

ภาษาอังกฤษ: Bachelor of Arts and Science Program in Creative Entrepreneurship
(Tri-lingual Program)

2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

ภาษาไทย ชื่อเต็ม: ศิลปศาสตรและวิทยาศาสตร์บัณฑิต (ผู้ประกอบการใหม่สร้างสรรค์)
ชื่อย่อ: ศศ.วท.บ. (ผู้ประกอบการใหม่สร้างสรรค์)
ภาษาอังกฤษ ชื่อเต็ม: Bachelor of Arts and Science (Creative Entrepreneurship)
ชื่อย่อ: B.A.S. (Creative Entrepreneurship)

3. วิชาเอก:

1. วิชาเอกอัญมณีและเครื่องประดับ (Gems and Jewelry)
2. วิชาเอกผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ (Creative Product)
3. วิชาเอกการจัดการแบรนด์ (Brand Management)

4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร

ไม่น้อยกว่า 120 หน่วยกิต

5. รูปแบบของหลักสูตร

5.1 รูปแบบของหลักสูตร

- ☒ หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ
☐ หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ

5.2 ระยะเวลาการศึกษา

- ☒ หลักสูตรแบบเต็มเวลา
☐ 2 ปี ☒ 4 ปี ☐ 5 ปี ☐ 6 ปี

☒ หลักสูตรแบบการศึกษาตลอดชีวิต (Lifelong Learning) ไม่กำหนดระยะเวลาการศึกษา นิสิตสามารถเรียนรู้ได้โดยเก็บหน่วยกิตสะสมฝากไว้กับคลังหน่วยกิตของมหาวิทยาลัย

5.3 ภาษาที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน

หลักสูตรจัดการศึกษาเป็นภาษาไทย ภาษาอังกฤษ และภาษาจีน

5.4 การรับเข้าศึกษา

รับทั้งนิสิตไทยและนิสิตต่างชาติ

5.5 การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา

ให้ปริญญาเพียงสาขาวิชาเดียว

6. ระบบการจัดการศึกษา

6.1 ระบบ

ระบบการศึกษาเป็นแบบทวิภาค คือ ปีการศึกษาหนึ่ง แบ่งออกเป็น 2 ภาคการศึกษาปกติ หนึ่งภาคการศึกษาปกติมีระยะเวลาการศึกษา ไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์

6.2 การจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน

อาจจัดการเรียนการสอนในภาคฤดูร้อนเป็นกรณีพิเศษได้ โดยมีระยะเวลาการศึกษา ไม่น้อยกว่า 8 สัปดาห์ (เป็นไปตามดุลยพินิจของคณะกรรมการบริหารหลักสูตร)

6.3 การเทียบเคียงหน่วยกิตในระบบทวิภาค

การเทียบเคียงหน่วยกิตเป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2566 (ภาคผนวก ก)

7. การดำเนินการเรียนการสอน

ภาคต้น เดือนสิงหาคม – ธันวาคม

ภาคปลาย เดือนมกราคม – พฤษภาคม

ภาคฤดูร้อน เดือนมิถุนายน – กรกฎาคม (กรณีมีภาคฤดูร้อน)

8. สถานที่จัดการเรียนการสอน

วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

9. ความสัมพันธ์กับหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนในคณะ/ภาควิชาอื่นของสถาบัน

9.1 กลุ่มวิชา/รายวิชา ในหลักสูตรที่เปิดสอนโดยคณะ/ภาควิชา/หลักสูตรอื่น

หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

หลักสูตรกำหนดให้นิสิตเรียนรายวิชาศึกษาทั่วไป จำนวน 30 หน่วยกิต ที่เปิดสอนโดยสำนักนวัตกรรมการเรียนรู้ของมหาวิทยาลัย

หมวดวิชาเลือกเสรี

หลักสูตรกำหนดให้นิสิตเลือกเรียนหมวดวิชาเลือกเสรีข้ามศาสตร์สาขาโดยอิสระตามความถนัดหรือสนใจ จากชุดวิชาที่เปิดสอนของมหาวิทยาลัย ซึ่งเป็นชุดวิชาที่มุ่งพัฒนาให้นิสิตให้มีความรู้ และทักษะที่

หลากหลาย เพิ่มโอกาสในการทำงานและประกอบอาชีพ รวมถึงเป็นแนวทางในการศึกษาต่อในศาสตร์สาขาที่สนใจได้ จำนวนไม่น้อยกว่า 10 หน่วยกิต

9.2 รายวิชาที่วิทยาลัยเปิดสอนให้คณะ/ภาควิชา/หลักสูตรอื่น

หลักสูตรเปิดสอนวิชาเลือกเสรีในระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัย

10. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

10.1 วิชาเอกอัญมณีและเครื่องประดับ (Gems and Jewelry)

- ผู้ประกอบการใหม่ธุรกิจอัญมณีและเครื่องประดับ
- นักวิเคราะห์สายงานการผลิตอัญมณีและเครื่องประดับ
- นักธุรกิจการค้าระหว่างประเทศทางด้านอัญมณีและเครื่องประดับ
- นักการตลาดและพนักงานขายในธุรกิจอัญมณีและเครื่องประดับ
- ผู้ก่อตั้งแบรนด์เครื่องประดับ (Jewelry Brand Creator)

10.2 วิชาเอกผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ (Creative Product)

- ผู้ประกอบการใหม่ด้านธุรกิจผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์
- ผู้ควบคุมคุณภาพด้านการผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์
- นักการตลาดและพนักงานขายในผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์
- ผู้ก่อตั้งแบรนด์ของที่ระลึก/ของตกแต่งบ้าน (Souvenir/Home Décor Brand Creator)

10.3 วิชาเอกการจัดการแบรนด์ (Brand Management)

- ผู้ประกอบการใหม่โดยใช้ทุนวัฒนธรรม (Cultural Capital-Based Entrepreneur)
- ผู้ก่อตั้งแบรนด์สินค้าสร้างสรรค์ (Creative Brand Creator)
- นักกำหนดกลยุทธ์แบรนด์ในธุรกิจสร้างสรรค์ (Brand Strategist in Creative Business)
- นักสร้างคอนเทนต์ในธุรกิจสร้างสรรค์ (Content Creator in Creative Business)
- นักสื่อสารแบรนด์ (Brand Communicator)

10.4 อาชีพอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

หมวดที่ 2 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร

1. ปรัชญา วัตถุประสงค์ และผลลัพธ์การเรียนรู้

1.1 ปรัชญาการศึกษาของหลักสูตร

ผสมผสานศาสตร์และศิลป์ผ่านความคิดสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาผู้ประกอบการใหม่ที่รับผิดชอบต่อสังคม สร้างสรรค์นวัตกรรมที่ยั่งยืน และขับเคลื่อนซอฟต์แวร์พาเวอร์บนเวทีโลก

1.2 วัตถุประสงค์ของหลักสูตร เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีคุณสมบัติ ดังนี้

1.2.1 มีความสามารถในการบริหารจัดการ วิเคราะห์และออกแบบกรอบแนวคิดแบบผู้ประกอบการใหม่ สำหรับการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน

1.2.2 สร้างเครือข่ายทางด้านการวิจัยและวิชาการ เพื่อขับเคลื่อนซอฟต์แวร์พาเวอร์ให้แก่อุตสาหกรรมสร้างสรรค์

1.2.3 ส่งเสริมการบูรณาการแนวคิดวัฒนธรรมผสมผสานกับเทคโนโลยีเพื่อยกระดับอุตสาหกรรมของประเทศ ไทยให้อยู่ในระดับชั้นนำของโลก

1.3 ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร เมื่อนิสิตจบการศึกษาจะสามารถ

PLO1: ใช้ภาษาและเทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้ การสื่อสาร และการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม มีมุมมองเชิงธุรกิจ แสดงออกถึงความมีจิตสำนึกสาธารณะและปฏิบัติตนอย่างเหมาะสมในฐานะพลเมือง และพลเมืองดิจิทัล

PLO2: พัฒนากรอบแนวคิดความเป็นผู้ประกอบการใหม่ของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์บนพื้นฐานของความเข้าใจประวัติศาสตร์และกระแสนิยม

Sub PLO2.1: อธิบายพื้นฐานผลิตภัณฑ์ เครื่องประดับ แฟชั่นและของตกแต่งบ้าน ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

Sub PLO2.2: นำเสนอความสำคัญของความเป็นผู้ประกอบการใหม่อย่างยั่งยืน และสื่อสารในระดับสากล

PLO3: วิเคราะห์เชิงสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดความเป็นผู้ประกอบการใหม่สำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

Sub PLO 3.1 วิเคราะห์เชิงสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดความเป็นผู้ประกอบการใหม่ ในอุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่องประดับ

Sub PLO 3.2 วิเคราะห์เชิงสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดความเป็นผู้ประกอบการใหม่ ในอุตสาหกรรมของตกแต่งบ้านและของที่ระลึก

Sub PLO 3.3 วิเคราะห์เชิงสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดความเป็นผู้ประกอบการใหม่ ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

PLO4: ออกแบบนวัตกรรมต้นแบบผลิตภัณฑ์/บริการเชิงพาณิชย์โดยนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้

Sub PLO 4.1 ออกแบบนวัตกรรมต้นแบบผลิตภัณฑ์เครื่องประดับ/บริการเชิงพาณิชย์โดยนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้

Sub PLO 4.2 ออกแบบนวัตกรรมต้นแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านและของที่ระลึก/บริการเชิงพาณิชย์โดยนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้

Sub PLO 4.3 ออกแบบรูปแบบการสร้างและจัดการแบรนด์โดยนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้

PLO5: สื่อสารตรงกลุ่มเป้าหมายด้วยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

PLO6: สร้างโมเดลธุรกิจโดยบูรณาการแนวคิดซอฟต์แวร์ของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

หมายเหตุ: PLO1 เป็นผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร ในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

PLO2 เป็นผลลัพธ์การเรียนรู้ ในหมวดวิชาแกนของวิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

2. ความสำคัญของหลักสูตร

หลักสูตรศิลปศาสตรและวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาผู้ประกอบการใหม่สร้างสรรค์ ได้รับการออกแบบขึ้นเพื่อตอบสนองต่อความเปลี่ยนแปลงของบริบทโลกในศตวรรษที่ 21 ซึ่งกำลังเผชิญกับความผันผวนทางเศรษฐกิจ การเมือง เทคโนโลยี และความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ โดยเฉพาะความท้าทายของประเทศไทยในการหลุดพ้นจากกับดักรายได้ปานกลาง (Middle Income Trap) และการพัฒนาเศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม (Innovation-driven Economy) ซึ่งเป็นเป้าหมายหลักของยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี และแผนพัฒนาการอุดมศึกษาระยะยาว รวมถึงเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs)

หลักสูตรนี้ตอบโจทย์สำคัญของยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี อย่างชัดเจน โดยเฉพาะในหมวดหมู่ที่ 7 “การสร้างความสามารถในการแข่งขัน” ผ่านการพัฒนาเยาวชนให้เป็น “ผู้ประกอบการรุ่นใหม่” ที่มีความคิดสร้างสรรค์ มีทักษะด้านการออกแบบเชิงวัฒนธรรมที่ผสมผสานกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ เพื่อผลิตและพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่มีอัตลักษณ์ สร้างมูลค่าเพิ่ม และแข่งขันได้ในตลาดระดับภูมิภาคและนานาชาติ โดยเฉพาะในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่เชื่อมโยงกับซอฟต์แวร์ของประเทศไทย เช่น อัญมณี เครื่องประดับ หัตถอุตสาหกรรม และงานออกแบบเชิงวัฒนธรรม รวมถึงหมวดหมู่ที่ 12 “การเสริมสร้างและพัฒนาศักยภาพทรัพยากรมนุษย์” ด้วยการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่บูรณาการการใช้ภาษาทั้งสามภาษา (ไทย-จีน-อังกฤษ) เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) และการฝึกสหกิจในสถานประกอบการจริง ทั้งในประเทศและต่างประเทศ เพื่อเตรียมความพร้อมผู้เรียนให้สามารถทำงานในบริบทเศรษฐกิจสร้างสรรค์ยุคใหม่ มุ่งผลิตบัณฑิตที่มีทักษะรอบด้าน ทั้งด้านภาษา (ไทย-จีน-อังกฤษ) ความคิดสร้างสรรค์ การออกแบบนวัตกรรม และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์และบริการที่มีมูลค่าสูง ตอบโจทย์เศรษฐกิจสร้างสรรค์ และสามารถแข่งขันได้ในเวทีโลก โดยเฉพาะในอุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่องประดับ ผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์

และแบรนด์สินค้าไลฟ์สไตล์ ซึ่งเป็นอุตสาหกรรมที่มีการเติบโตอย่างต่อเนื่อง มีผู้ประกอบการเพิ่มขึ้น และมีบทบาทสำคัญต่อการส่งออกของประเทศ

ในบริบทของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ประเทศไทยมีจุดแข็งด้านวัฒนธรรม หัตถศิลป์ และการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม แต่ยังขาดการบูรณาการเทคโนโลยีสมัยใหม่และการพัฒนากลยุทธ์ทางธุรกิจอย่างมีประสิทธิภาพ อันเป็นความรู้และทักษะที่จำเป็นสำหรับการประกอบอาชีพในปัจจุบัน ขณะที่ประเทศในภูมิภาค เช่น จีน ได้พัฒนาเทคโนโลยีอัจฉริยะและระบบการผลิตขั้นสูงที่สามารถผลักดันผลิตภัณฑ์ออกสู่ตลาดโลกได้อย่างเป็นระบบและยั่งยืน หลักสูตรนี้จึงมุ่งเน้นการผสมผสานจุดแข็งของประเทศไทยในด้านวัฒนธรรม เข้ากับเทคโนโลยีจากประเทศพันธมิตร โดยเฉพาะประเทศจีน เพื่อพัฒนาทักษะผู้ประกอบการใหม่ (New Entrepreneurial Skills) ให้กับผู้เรียนผ่านการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Education) เพื่อให้สามารถสร้างธุรกิจนวัตกรรมเชิงสร้างสรรค์ที่มีความยั่งยืน และสามารถเชื่อมโยงทั้งเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และเทคโนโลยีในบริบทสากลได้อย่างแท้จริง ด้วยการบูรณาการศาสตร์ด้านศิลปะ วัฒนธรรม เทคโนโลยี และการบริหารจัดการ หลักสูตรนี้จึงสามารถสร้างผู้เรียนที่ไม่เพียงมีความรู้ทางวิชาการ แต่ยังสามารถประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อสร้างประโยชน์ต่อสังคม และเป็นผู้นำทางความคิดในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ โดยมีพื้นฐานของความเป็นผู้ประกอบการใหม่ มีจริยธรรม และมีจิตสำนึกต่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน

ทั้งนี้ หลักสูตรยังสอดคล้องกับวิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ในฐานะ “มหาวิทยาลัยแห่งการเรียนรู้เพื่อสังคม” (Learning University for Society) ที่มุ่งผลิตบัณฑิตคุณภาพสูง บูรณาการศาสตร์สู่การปฏิบัติ และเสริมสร้างนวัตกรรมร่วมกับภาคอุตสาหกรรม เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงเชิงบวกให้กับประเทศในระดับนานาชาติ ด้วยแนวทางการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นประสบการณ์จริง การฝึกสหกิจศึกษา ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ นิสิตจะได้ฝึกปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ โดยเฉพาะในกลุ่มอุตสาหกรรมที่มีความเกี่ยวข้องกับนวัตกรรมและการสร้างแบรนด์ใหม่ ซึ่งช่วยเสริมสร้างทักษะเชิงปฏิบัติและการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ ผสานกับการพัฒนาทักษะทางธุรกิจ เทคโนโลยี และความคิดสร้างสรรค์ เปิดโอกาสให้นิสิตได้พัฒนาผลงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ หรือแผนธุรกิจต้นแบบ (Startup Prototype) ที่สามารถต่อยอดสู่การประกอบการจริงได้ โดยมีอาจารย์และภาคอุตสาหกรรมทำหน้าที่เป็นที่ปรึกษาอย่างใกล้ชิด ทำให้หลักสูตรนี้สามารถผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพ เป็นทั้ง “ผู้คิด” และ “ผู้ลงมือทำ” พร้อมก้าวเข้าสู่ตลาดงานในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างมั่นใจ โดยมีจิตสำนึกต่อสังคม และจริยธรรมในวิชาชีพเป็นพื้นฐานสำคัญ

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิตสาขาวิชาอัญมณีและเครื่องประดับ ได้รับการออกแบบให้ครอบคลุมทั้งศาสตร์และศิลป์อย่างสมดุล โดยมีโครงสร้างหลักสูตรในระดับปริญญาตรีที่เน้น วิทยาศาสตร์ประยุกต์ (Applied Science) ผ่านการศึกษาคุณสมบัติของโลหะและอัญมณี กระบวนการผลิต การทดสอบ และเทคโนโลยีการผลิตที่ทันสมัย และหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ เน้นศิลปะ และการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ (Creative Product Art and Design) เพื่อสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ที่มีอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมไทยและสามารถตอบโจทย์ตลาดสากลได้ ส่วนระดับปริญญาโทได้มีหลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิตที่เน้นด้าน การจัดการแบรนด์สร้างสรรค์ (Creative Brand Management) ซึ่งผสมผสาน

องค์ความรู้ด้านการตลาด การพัฒนาแบรนด์ เทคโนโลยีดิจิทัล และนวัตกรรมเชิงธุรกิจต่อยอดจากฐานวิชาการ เพื่อยกระดับอุตสาหกรรมอัญมณี เครื่องประดับ และสินค้าไลฟ์สไตล์ของไทยให้สามารถแข่งขันในระดับสากล ได้อย่างยั่งยืน ดังนั้นการจัดการเรียนรู้จึงสะท้อนให้เห็นถึง **สามมิติของศาสตร์** ได้แก่ วิทยาศาสตร์ การเรียนรู้ และประยุกต์ใช้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสมัยใหม่เพื่อพัฒนานวัตกรรม การผลิต ศิลปะ เน้น การออกแบบ สร้างสรรค์ที่ผสมผสานอัตลักษณ์ วัฒนธรรม และความงามของชิ้นงาน และการบริหารจัดการ การพัฒนาแนวคิด เชิงกลยุทธ์ การบริหารจัดการแบรนด์ การตลาด และนวัตกรรมเพื่อการประกอบการจริง การเชื่อมโยงทั้ง สามมิตินี้ ไม่เพียงแต่ตอบโจทย์อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทย แต่ยังสร้างผู้ประกอบการใหม่ที่มีองค์ความรู้ ครบถ้วน ทั้ง “คิดเป็น” “ทำเป็น” และ “ขายเป็น” พร้อมขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไทยให้เติบโต อย่างยั่งยืนบนเวทีโลก

ดังนั้น ความโดดเด่นของหลักสูตรศิลปศาสตรและวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาผู้ประกอบการใหม่ สร้างสรรค์ อยู่ที่เป็นหลักสูตร “บูรณาการ” อย่างแท้จริง ทั้งทางด้านวิชาการและการดำเนินความร่วมมือ กับภาคอุตสาหกรรมและนานาชาติ โดยผสมผสานศาสตร์ด้านธุรกิจ วัฒนธรรม และเทคโนโลยี เข้าด้วยกัน อย่างมีความหมาย ตอบโจทย์ทั้งเชิงเศรษฐกิจ นวัตกรรม และสังคม พร้อมเป็นพื้นที่บ่มเพาะผู้ประกอบการ รุ่นใหม่ที่มีหัวใจสร้างสรรค์ ปลูกฝังแนวคิดเรื่องจริยธรรม ความรับผิดชอบต่อสังคม และการเป็นพลเมืองที่ดี ของโลก เพื่อสร้างผู้ประกอบการที่ขับเคลื่อนสังคมอย่างยั่งยืน และมุ่งสู่การเปลี่ยนแปลงเชิงบวกในระดับชาติ และนานาชาติ ยิ่งไปกว่านั้น ปัจจุบันนี้ เด็กและเยาวชนมีแนวโน้มที่จะสร้างธุรกิจหรือแบรนด์ของตนเองมากขึ้น มีความตั้งใจอยากเป็นเจ้าของกิจการ และมีเป้าหมายในการใช้ชีวิตของตัวเอง ด้วยการเข้าถึงข้อมูลและ เทคโนโลยีที่สะดวกสบาย การทำธุรกิจข้ามชาติกลายเป็นเรื่องง่ายและเป็นไปได้มากขึ้น

3. คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

- 3.1 เป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า หรือ
- 3.2 กรณีสำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่าจากต่างประเทศหรือจากหลักสูตรนานาชาติ ในประเทศไทยให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์การเทียบวุฒิการศึกษาเท่ากับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในระบบการ คัดเลือกกลางบุคคลเข้าศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา ตามประกาศของที่ประชุมอธิการบดีแห่งประเทศไทย
- 3.3 ผ่านเกณฑ์การคัดเลือกของหลักสูตรศิลปศาสตรและวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาผู้ประกอบการใหม่สร้างสรรค์ (หลักสูตรสามภาษา) ตามที่คณะกรรมการบริหารหลักสูตรฯ กำหนด
- 3.4 มีคุณสมบัติตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2566

4. รูปแบบการจัดการเรียนการสอน

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

5. การเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชาและการลงทะเบียนเรียนข้ามมหาวิทยาลัย (ถ้ามี)

การเทียบเคียงหน่วยกิตเป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2566 (ภาคผนวก ก)

หมวดที่ 3 รายละเอียดของผลลัพธ์การเรียนรู้

1. รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร เมื่อนิสิตจบการศึกษาจะสามารถ

PLO1: ใช้ภาษาและเทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้ การสื่อสาร และการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม มีมุมมองเชิงธุรกิจ แสดงออกถึงความมีจิตสำนึกสาธารณะและปฏิบัติตนอย่างเหมาะสมในฐานะพลเมือง และพลเมืองดิจิทัล

PLO2: พัฒนาการรอบแนวคิดความเป็นผู้ประกอบการใหม่ของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์บนพื้นฐานของ ความเข้าใจประวัติศาสตร์และกระแสนิยม

Sub PLO2.1: อธิบายพื้นฐานผลิตภัณฑ์ เครื่องประดับ แฟชั่นและของตกแต่งบ้าน ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

Sub PLO2.2: นำเสนอความสำคัญของความเป็นผู้ประกอบการใหม่อย่างยั่งยืน และสื่อสาร ในระดับสากล

PLO3: วิเคราะห์เชิงสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดความเป็นผู้ประกอบการใหม่สำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

Sub PLO 3.1 วิเคราะห์เชิงสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดความเป็นผู้ประกอบการใหม่ ในอุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่องประดับ

Sub PLO 3.2 วิเคราะห์เชิงสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดความเป็นผู้ประกอบการใหม่ ในอุตสาหกรรมของตกแต่งบ้านและของที่ระลึก

Sub PLO 3.3 วิเคราะห์เชิงสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดความเป็นผู้ประกอบการใหม่ ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

PLO4: ออกแบบนวัตกรรมต้นแบบผลิตภัณฑ์/บริการเชิงพาณิชย์โดยนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้

Sub PLO 4.1 ออกแบบนวัตกรรมต้นแบบผลิตภัณฑ์เครื่องประดับเชิงพาณิชย์/บริการโดย นำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้

Sub PLO 4.2 ออกแบบนวัตกรรมต้นแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านและของที่ระลึก/บริการ เชิงพาณิชย์โดยนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้

Sub PLO 4.3 ออกแบบรูปแบบการสร้างและจัดการแบรนด์โดยนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้

PLO5: สื่อสารตรงกลุ่มเป้าหมายด้วยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

PLO6: สร้างโมเดลธุรกิจโดยบูรณาการแนวคิดซอฟต์แวร์ของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

หมายเหตุ: PLO1 เป็นผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร ในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

PLO2 เป็นผลลัพธ์การเรียนรู้ ในหมวดวิชาแกนของวิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

โดยมีรายละเอียดของสมรรถนะ (Competency) ของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร ดังนี้

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร	ด้านความรู้ (K)	ด้านทักษะ (S)	ด้านจริยธรรม (E)	ด้านคุณลักษณะ (C)
PLO1: ใช้ภาษาและเทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้ การสื่อสาร และการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม มีมุมมองเชิงธุรกิจ แสดงออกถึงความมีจิตสำนึกสาธารณะและปฏิบัติตนอย่างเหมาะสมในฐานะพลเมืองและพลเมืองดิจิทัล	K1-1 จดจำบทบาทหน้าที่ของความจำเป็นพลเมือง พลเมืองดิจิทัล และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต K1-2 ใช้ภาษาไทย ภาษาจีน และภาษาอังกฤษในการสื่อสารได้ 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 (ตระหนักถึงความรับผิดชอบต่อในการดูแลรักษาในสิ่งที่เป็นสาธารณะ และมีส่วนร่วมในการช่วยเหลือบุคคลหรือสังคมส่วนรวม) E1-3 ยึดมั่นในจรรยาบรรณในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต	C1-1 รักการเรียนรู้ (ใฝ่รู้ใฝ่เรียน) C1-2 แสดงออกถึงบุคลิกภาพที่ดีเหมาะสม กับบริบทและสถานการณ์ C1-3 ปฏิบัติตนในฐานะพลเมืองไทยและพลเมืองดิจิทัลได้เหมาะสม C1-4 แสดงออกถึงความเป็นผู้มีใจเปิดกว้าง มีเหตุมีผล และยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นในสังคมและวัฒนธรรมที่แตกต่าง
PLO2: พัฒนารอบแนวคิดความเป็นผู้ประกอบการใหม่ของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์บนพื้นฐานของความเข้าใจประวัติศาสตร์และกระแสนิยม				
Sub PLO2.1: อธิบายพื้นฐานผลิตภัณฑ์และบริการ สินค้าไลฟ์สไตล์ ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	K2.1-1 อธิบายทฤษฎีที่ใช้ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ตลอดห่วงโซ่อุปทาน (G) K2.1-2 อธิบายทฤษฎีและจิตวิทยาการออกแบบ K2.1-3 อธิบายพฤติกรรมผู้บริโภค (G). K2.1-4 อธิบายประวัติศาสตร์และกระแสนิยมของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	S2.1-1 ทักษะการออกแบบพื้นฐาน S2.1-2 ทักษะการนำเสนอผลงาน S2.1-3 ทักษะการลำดับความคิดอย่างมีระบบ S2.1-4 ทักษะการทำงานเป็นทีม	E2.1-1 มีความมุ่งมั่นรับผิดชอบและยึดมั่นในความซื่อสัตย์ สุจริต E2.1-2 จริยธรรมนักออกแบบ	C2.1-1 มีบุคลิกภาพโดดเด่น แสดงถึงความมีรสนิยมอย่างมืออาชีพ
Sub PLO2.2: นำเสนอความสำคัญของความเป็นผู้ประกอบการใหม่	K2.2-1 นำเสนอหลักการการสร้างแบรนด์เบื้องต้น	S2.2-1 ทักษะการนำเสนอผลงานในที่สาธารณะ	E2.2-1 ยึดมั่นในจรรยาบรรณในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต	C2.2-2 มองหาโอกาส พัฒนานตนเองเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร	ด้านความรู้ (K)	ด้านทักษะ (S)	ด้านจริยธรรม (E)	ด้านคุณลักษณะ (C)
อย่างยั่งยืน และสื่อสารในระดับสากล	K2.2-2 นำเสนอเทคโนโลยีดิจิทัลในธุรกิจสร้างสรรค์ K2.2-3 นำเสนอบล็อกเชนกับงานศิลปะ K2.2-4 นำเสนอทฤษฎีผู้ประกอบการใหม่ K2.2-5 นำเสนอความรู้พื้นฐานภาวะโลกรวน	S2.2-2 ทักษะการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร S2.2-3 ทักษะเทคโนโลยีดิจิทัล S2.2-4 ทักษะการทำงานเป็นทีม S2.2-5 ทักษะการนำเสนอแผนธุรกิจ	E2.2-2 จริยธรรมการใช้ภาษาสื่อสารอย่างสร้างสรรค์	
PLO3: วิเคราะห์เชิงสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดความเป็นผู้ประกอบการใหม่สำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์				
Sub PLO3.1: วิเคราะห์เชิงสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดความเป็นผู้ประกอบการใหม่ในอุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่องประดับ	K3.1-1 วิเคราะห์องค์ประกอบของธุรกิจอัญมณีและเครื่องประดับในบริบทของผู้ประกอบการใหม่ K3.1-2 วิเคราะห์แนวโน้มตลาด พฤติกรรมผู้บริโภค และวัตถุดิบในอุตสาหกรรมอัญมณี K3.1-3 วิเคราะห์ความรู้ด้านศิลปะ วัฒนธรรมและเทคโนโลยีในการออกแบบสำหรับอัญมณีและเครื่องประดับ K3.1-4 วิเคราะห์แนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์ร่วมสมัยที่มีอัตลักษณ์และมูลค่าเพิ่ม	S3.1-1 ทักษะการวิเคราะห์ Business Model ของแบรนด์เครื่องประดับเพื่อสร้างแนวคิดเชิงนวัตกรรม S3.1-2 ทักษะการพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์เครื่องประดับที่ตอบโจทย์ความต้องการของตลาด S3.1-3 ทักษะการนำเสนอแผนธุรกิจและแนวคิดการสร้างแบรนด์เครื่องประดับใหม่ S3.1-4 ทักษะสื่อสารแนวคิดเครื่องประดับอย่างชัดเจนกับกลุ่มเป้าหมายและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง	E3.1-1 แสดงความซื่อสัตย์ ความเป็นมิตร และเคารพในลิขสิทธิ์ผลงานออกแบบของตนเองและผู้อื่น	C3.1-1 มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และแสดงบทบาทนำในการพัฒนานวัตกรรมด้านอัญมณีและเครื่องประดับ
Sub PLO3.2: วิเคราะห์เชิงสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดความเป็นผู้ประกอบการใหม่ในอุตสาหกรรมของตกแต่งบ้านและของที่ระลึก	K3.2-1 วิเคราะห์คุณค่าทางวัฒนธรรมและบริบทการใช้งานของผลิตภัณฑ์ตกแต่งบ้านและของที่ระลึก K3.2-2 วิเคราะห์ความต้องการของตลาดและเทรนด์การบริโภคในกลุ่มของตกแต่งบ้าน	S3.2-1 ทักษะการวิเคราะห์จุดเด่น จุดด้อย โอกาส และข้อจำกัดของผลิตภัณฑ์ในตลาด S3.2-2 ทักษะการออกแบบต้นแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านโดยเน้นเอกลักษณ์และฟังก์ชันการใช้งาน	E3.2-1 ยึดมั่นในจริยธรรมด้านการออกแบบ ไม่ลอกเลียนผลงาน และเคารพสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา	C3.2-1 แสดงความใฝ่รู้และเปิดรับความหลากหลายทางความคิด เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ตอบโจทย์ผู้บริโภคยุคใหม่

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร	ด้านความรู้ (K)	ด้านทักษะ (S)	ด้านจริยธรรม (E)	ด้านคุณลักษณะ (C)
	K3.2-3 วิเคราะห์แนวคิดผู้ประกอบการใหม่และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ K3.2-4 วิเคราะห์องค์ความรู้ด้านการออกแบบ ศิลปะ และเทคโนโลยีเพื่อสร้างผลิตภัณฑ์	S3.2-3 ทักษะการพัฒนาแผนธุรกิจเบื้องต้นสำหรับผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านและของที่ระลึก S3.2-4 ทักษะการนำเสนอแนวคิดสินค้าให้ตรงกลุ่มเป้าหมายในรูปแบบสร้างสรรค์		
Sub PLO3.3: วิเคราะห์เชิงสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดความเป็นผู้ประกอบการใหม่ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	K3.3-1 วิเคราะห์แนวคิดการสร้างแบรนด์ (Branding) และการสื่อสารแบรนด์ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ K3.3-2 วิเคราะห์อัตลักษณ์แบรนด์ (Brand Identity) และพฤติกรรมผู้บริโภคเพื่อกำหนดกลยุทธ์ K3.3-3 วิเคราะห์แนวคิดผู้ประกอบการใหม่ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารแบรนด์ในหลากหลายช่องทาง K3.3-4 วิเคราะห์องค์ความรู้ด้านวัฒนธรรมสุนทรียศาสตร์ และการออกแบบเพื่อสร้างแบรนด์ที่มีเรื่องราว	S3.3-1 ทักษะการวิเคราะห์ภาพลักษณ์และกลยุทธ์แบรนด์ของธุรกิจนิตยสารสร้างสรรค์ S3.3-2 ทักษะการพัฒนาสื่อและการเล่าเรื่องราว สำหรับการสื่อสารแบรนด์อย่างมีประสิทธิภาพ S3.3-3 ทักษะการสร้างแผนกลยุทธ์สื่อสารแบรนด์ที่ตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมาย S3.3-4 ทักษะการนำเสนอแนวคิดแบรนด์ผ่านสื่อหลากหลายรูปแบบ ทั้งออนไลน์และออฟไลน์	E3.3-1 ยึดมั่นในความซื่อสัตย์ต่อสารที่สื่อในแบรนด์ และให้ความเคารพต่อความหลากหลายทางวัฒนธรรมในการสื่อสาร	C3.3-1 มีความเป็นผู้นำทางความคิดในการสร้างแบรนด์ที่สะท้อนเจตคติทางสังคมและวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์
PLO4: ออกแบบนวัตกรรมต้นแบบผลิตภัณฑ์/บริการเชิงพาณิชย์โดยนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้				
Sub PLO4.1: ออกแบบนวัตกรรมต้นแบบผลิตภัณฑ์เครื่องประดับเชิงพาณิชย์/บริการโดยนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้	K4.1-1 วิเคราะห์องค์ประกอบการออกแบบและคุณสมบัติวัสดุในอุตสาหกรรมอัญมณี K4.1-2 วิเคราะห์เทคโนโลยีการผลิตและกระบวนการสร้างต้นแบบในอุตสาหกรรมเครื่องประดับ	S4.1-1 ทักษะการออกแบบและสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์อัญมณีโดยใช้ซอฟต์แวร์ออกแบบ 3 มิติ S4.1-2 ทักษะการปฏิบัติงานในกระบวนการผลิตจริงด้วยเทคนิคเฉพาะทาง เช่น แก้วขึ้นรูป, ริด, ฝังพลอย	E4.1-1 มีจริยธรรมในการใช้ทรัพยากร วัสดุ และกระบวนการอย่างรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อมและสังคม	C4.1-1 แสดงความมุ่งมั่นในการพัฒนาผลงานให้มีคุณภาพสูง มีความคิดริเริ่ม และเคารพในงานฝีมือดั้งเดิมร่วมกับนวัตกรรม

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร	ด้านความรู้ (K)	ด้านทักษะ (S)	ด้านจริยธรรม (E)	ด้านคุณลักษณะ (C)
	K4.1-3 ประยุกต์ใช้ความรู้ด้านวัสดุศาสตร์และศิลปะเพื่อสร้างต้นแบบเครื่องประดับ K4.1-4 สังเคราะห์องค์ความรู้จากศาสตร์ต่าง ๆ เพื่อพัฒนาต้นแบบนวัตกรรมเครื่องประดับ K4.1-5 ประเมินหลักการตลาดเบื้องต้นกับการนำเสนอผลิตภัณฑ์เชิงพาณิชย์	S4.1-3 ทักษะการนำเสนอผลิตภัณฑ์ให้ตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมายในเชิงธุรกิจและสุนทรีย์ S4.1-4 ทักษะการทดสอบและปรับปรุงต้นแบบเพื่อให้สอดคล้องกับมาตรฐานอุตสาหกรรม S4.1-5 ทักษะการประเมินการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น CAD/CAM, 3D Printing ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์		
Sub PLO4.2: ออกแบบนวัตกรรมต้นแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านและของที่ระลึก/บริการเชิงพาณิชย์โดยนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้	K4.2-1 วิเคราะห์หลักการออกแบบเพื่อการใช้สอย ความงาม และความปลอดภัย K4.2-2 ประยุกต์เทคโนโลยีวัสดุ การผลิต และการตกแต่งผิวสำหรับของตกแต่งบ้าน K4.2-3 วิเคราะห์ความรู้ด้านวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น และการตลาดในการออกแบบ K4.2-4 วิเคราะห์ข้อมูลผู้บริโภค เทรนด์ และสภาพแวดล้อมเพื่อนำเสนอนวัตกรรม	S4.2-1 ทักษะการออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านโดยใช้เทคโนโลยี CAD, 3D Printing, หรือ IoT S4.2-2 ทักษะการจัดทำต้นแบบและทดสอบฟังก์ชันการใช้งานของผลิตภัณฑ์ S4.2-3 ทักษะการพัฒนาแนวทางการผลิตที่เหมาะสมกับต้นทุน เวลา และกลุ่มเป้าหมาย S4.2-4 ทักษะการสื่อสารแนวคิดผลิตภัณฑ์ในบริบทตลาดจริง และนำเสนอต่อผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง	E4.2-1 มีความรับผิดชอบต่อผู้ใช้งานจริงและคำนึงถึงความยั่งยืนในการออกแบบและผลิตสินค้า	C4.2-1 มีความคิดสร้างสรรค์เชิงออกแบบที่มีคุณค่า สะท้อนรากวัฒนธรรม และตอบโจทย์การใช้ชีวิตสมัยใหม่
Sub PLO4.3: ออกแบบรูปแบบการสร้างและจัดการแบรนด์โดยนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้	K4.3-1 วิเคราะห์องค์ความรู้ด้านกลยุทธ์แบรนด์ พฤติกรรมผู้บริโภค และแนวโน้มตลาดเพื่อวางแผนการจัดการแบรนด์ K4.3-2 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างอัตลักษณ์แบรนด์ (Brand Identity) กับ	S4.3-1 ทักษะการสังเคราะห์แนวคิดและวางโครงสร้างระบบการจัดการแบรนด์ทั้งด้านกลยุทธ์และการสื่อสาร S4.3-2 ทักษะการออกแบบและสร้างต้นแบบสื่อสื่อสารแบรนด์ที่หลากหลายทั้งในเชิงเนื้อหาและภาพลักษณ์	E4.3-1 ยึดมั่นในความโปร่งใสในการสื่อสารแบรนด์และให้ความเคารพต่อผู้บริโภคและวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้อง	C4.3-1 มีวิสัยทัศน์และความกล้าสร้างแบรนด์ที่มีคุณค่าทางสังคม มีจุดยืนชัดเจน และสร้างผลกระทบเชิงบวกอย่างยั่งยืน

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร	ด้านความรู้ (K)	ด้านทักษะ (S)	ด้านจริยธรรม (E)	ด้านคุณลักษณะ (C)
	ประสบการณ์ของผู้บริโภค (Brand Experience) K4.3-3 วิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึกจากงานวิจัยตลาดและเครื่องมือดิจิทัลเพื่อออกแบบกลยุทธ์แบรนด์ K4.3-4 วิเคราะห์วัฒนธรรม ภาพลักษณ์องค์กร และจุดยืนทางสังคม เพื่อสร้างแบรนด์ที่มีเรื่องราวและคุณค่า	S4.3-3 ทักษะการประเมินประสิทธิภาพของแบรนด์และการสื่อสารในบริบทการแข่งขันและกลุ่มเป้าหมาย S4.3-4 ทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึก เครื่องมือสร้างเนื้อหาด้วยปัญญาประดิษฐ์ เพื่อวิเคราะห์และบริหารภาพลักษณ์แบรนด์		
PLO5: สื่อสารตรงกลุ่มเป้าหมายด้วยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	K5-1 วิเคราะห์ประเภทของเทคโนโลยีดิจิทัลที่ใช้ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ K5-2 วิเคราะห์หลักการของการใช้เครื่องมือการสื่อสารปัญญาประดิษฐ์ K5-3 วิเคราะห์การเลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย	S5-1 ทักษะการใช้เครื่องมือดิจิทัลปัญญาประดิษฐ์เพื่อเก็บและประมวลผลข้อมูล S5-2 ทักษะการปรับเนื้อหาหรือช่องทางการสื่อสารให้เหมาะสมกับพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย S5-3 ทักษะการวิเคราะห์ผลการสื่อสารผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล เช่น engagement, reach, หรือ click-through	E5-1 ใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรมและเคารพในความเป็นส่วนตัวของผู้ใช้ E5-2 มีความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบต่อนโยบายที่นำเสนอผ่านสื่อดิจิทัล	S5-1 มีวินัยในการเรียนรู้เทคโนโลยีใหม่และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง S5-2 ใฝ่รู้และปรับตัวเข้ากับเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีดิจิทัล
PLO6: สร้างโมเดลธุรกิจโดยบูรณาการแนวคิดซอฟต์แวร์ของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	K6-1 สร้างแนวคิดซอฟต์แวร์และทุนวัฒนธรรมในระดับท้องถิ่น และสากล K6-2 สร้างรูปแบบของการใช้ซอฟต์แวร์ในงานออกแบบหรือธุรกิจสร้างสรรค์ K6-3 วิเคราะห์บริบทวัฒนธรรมเพื่อเลือกใช้ในงานสร้างสรรค์หรือการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม	S6-1 ทักษะการประยุกต์ใช้บริบททางวัฒนธรรมในงานออกแบบหรือนำเสนอแบรนด์ S6-2 ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นที่มีพื้นฐานทางวัฒนธรรมที่แตกต่าง S6-3 ทักษะการวิเคราะห์ความหลากหลายทางวัฒนธรรมในทีมงานหรือบริบทตลาด	E6-1 เคารพความหลากหลายทางวัฒนธรรมและยึดถือจริยธรรมในการทำงานร่วมกัน E6-2 มีจิตสำนึกต่อสังคมและวัฒนธรรมในการนำเสนอผลงาน	C6-1 เปิดรับความคิดเห็นจากหลากหลายวัฒนธรรม และพร้อมปรับตัว C6-2 มีจิตวิญญาณการเรียนรู้ตลอดชีวิตและความเป็นผู้นำเชิงวัฒนธรรม

2. รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับชั้นปี

ชั้นปี	PLOs	รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับชั้นปี (YLOs)		
		วิชาเอกอัญมณีและเครื่องประดับ (Gems and Jewelry)	วิชาเอกผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ (Creative Product)	วิชาเอกการจัดการแบรนด์ (Brand Management)
1	1, 3, 4	คิดนอกรอบและออกแบบชิ้นงานต้นแบบเชิงสร้างสรรค์ ทำงานร่วมกับผู้อื่น สื่อสารโดยใช้ภาษาไทย ภาษาจีนและภาษาอังกฤษ ได้อย่างเหมาะสม		
2	2, 3, 6	ทำงานร่วมกับชุมชน เครือข่ายออกแบบสินค้า เครื่องประดับ นำเสนอ ผลงานผ่านรูปแบบการขาย ออนไลน์	ทำงานร่วมกับชุมชน เครือข่ายออกแบบสินค้า ของตกแต่งบ้าน นำเสนอ ผลงานผ่านรูปแบบการขาย ออนไลน์	ทำงานร่วมกับชุมชนเครือข่าย ออกแบบแบรนด์สินค้า นำเสนอผลงานผ่านรูปแบบ การขายออนไลน์
3	3, 4, 5, 6	สร้างโมเดลธุรกิจและทดลอง ขายสินค้าเครื่องประดับ	สร้างโมเดลธุรกิจและทดลอง ขายสินค้าผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์	สร้างโมเดลธุรกิจและทดลอง ขายสินค้า/บริการที่มีแบรนด์
4	1, 5, 6	ทำงานอย่างมืออาชีพผ่านการฝึกปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการ สื่อสารตรงตามกลุ่มเป้าหมาย และเรียนรู้ในระดับสากล		

3. สรุปผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรตามคุณวุฒิการศึกษา (4 ด้าน)

สมรรถนะด้านการเรียนรู้	รายละเอียดของผลลัพธ์การเรียนรู้
1. ด้านความรู้ (K)	<u>ความรู้ทั่วไป</u> 1. จดจำบทบาทหน้าที่ของความจำเป็นพลเมือง พลเมืองดิจิทัล และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต 2. ใช้ภาษาไทย ภาษาจีนและภาษาอังกฤษในการสื่อสารได้ 3. ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้ การสื่อสาร และการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ 4. ออกแบบงานที่สะท้อนถึงมุมมองทางธุรกิจได้ <u>ความรู้ด้านอุตสาหกรรมสร้างสรรค์</u> 5. ประยุกต์ทฤษฎีที่ใช้ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ตลอดห่วงโซ่อุปทาน 6. อธิบายประวัติศาสตร์และกระแสนิยมของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ 7. นำเสนอเทคโนโลยีดิจิทัลในธุรกิจสร้างสรรค์ 8. นำเสนอทฤษฎีผู้ประกอบการใหม่

สมรรถนะด้านการเรียนรู้	รายละเอียดของผลลัพธ์การเรียนรู้
	<u>ความรู้ด้านความเป็นผู้ประกอบการใหม่สำหรับอัญมณีและเครื่องประดับ</u> 9. วิเคราะห์องค์ประกอบของธุรกิจอัญมณีและเครื่องประดับในบริบทผู้ประกอบการใหม่ 10. วิเคราะห์แนวคิดการออกแบบเครื่องประดับร่วมสมัยที่มีอัตลักษณ์และมูลค่าเพิ่ม 11. วิเคราะห์เทคโนโลยีการผลิตและกระบวนการสร้างต้นแบบอัญมณีและเครื่องประดับในอุตสาหกรรม <u>ความรู้ด้านความเป็นผู้ประกอบการใหม่สำหรับผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านและของที่ระลึก</u> 12. วิเคราะห์แนวคิดผู้ประกอบการใหม่และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ 13. วิเคราะห์หลักการออกแบบ ภูมิปัญญาท้องถิ่น และความต้องการของผู้บริโภคในการออกแบบ เพื่อการใช้สอย ความงาม และความปลอดภัย 14. ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีวัสดุในการออกแบบ การผลิต และการตกแต่งผิวสำหรับของตกแต่งบ้าน <u>ความรู้ด้านความเป็นผู้ประกอบการใหม่สำหรับผู้ประกอบการใหม่ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์</u> 15. แนวคิดการสร้างแบรนด์ (Branding) และการสื่อสารแบรนด์ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ 16. วิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึกจากงานวิจัยตลาดและเครื่องมือดิจิทัลเพื่อออกแบบกลยุทธ์แบรนด์ 17. วิเคราะห์วัฒนธรรม ภาพลักษณ์องค์กร และจุดยืนทางสังคม เพื่อสร้างแบรนด์ที่มีเรื่องราวและคุณค่า <u>ความรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล</u> 18. วิเคราะห์ประเภทของเทคโนโลยีดิจิทัล หลักการของการใช้เครื่องมือการสื่อสารปัญญาประดิษฐ์ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ 19. วิเคราะห์การเลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย <u>ความรู้ด้านซอฟต์แวร์ของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์</u> 20. ประยุกต์แนวคิดซอฟต์แวร์และทุนวัฒนธรรมในงานออกแบบหรือธุรกิจสร้างสรรค์ 21. วิเคราะห์บริบทวัฒนธรรมเพื่อเลือกใช้ในงานสร้างสรรค์หรือการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม

สมรรถนะด้านการเรียนรู้	รายละเอียดของผลลัพธ์การเรียนรู้
2. ด้านทักษะ (S)	<u>ทักษะทั่วไป</u> 1. ทักษะการสื่อสาร 2. ทักษะดิจิทัล 3. ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา 4. ความคิดสร้างสรรค์ 5. ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น <u>ทักษะทางอุตสาหกรรมสร้างสรรค์</u> 6. ทักษะการนำเสนอผลงานและแผนธุรกิจ 7. ทักษะการทำงานเป็นทีม 8. ทักษะการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร <u>ทักษะด้านความเป็นผู้ประกอบการใหม่สำหรับอัญมณีและเครื่องประดับ</u> 9. ทักษะการออกแบบและสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์อัญมณีโดยใช้ซอฟต์แวร์ออกแบบ 3 มิติ 10. ทักษะการปฏิบัติงานในกระบวนการผลิตจริงด้วยเทคนิคเฉพาะทาง เช่น แกะขึ้นรูป, รีด, ฝังพลอย 11. ทักษะการนำเสนอแผนธุรกิจและแนวคิดการสร้างแบรนด์เครื่องประดับใหม่ <u>ทักษะด้านความเป็นผู้ประกอบการใหม่สำหรับผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านและของที่ระลึก</u> 12. ทักษะการออกแบบต้นแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านโดยเน้นเอกลักษณ์และฟังก์ชันการใช้งาน 13. ทักษะการพัฒนาแผนธุรกิจเบื้องต้นสำหรับผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านและของที่ระลึก 14. ทักษะการสื่อสารแนวคิดผลิตภัณฑ์ในบริบทตลาดจริง และนำเสนอต่อผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง <u>ทักษะความเป็นผู้ประกอบการใหม่ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์</u> 15. ทักษะการวิเคราะห์ Business Model ของแบรนด์เพื่อสร้างแนวคิดเชิงนวัตกรรม 16. ทักษะการวิเคราะห์ภาพลักษณ์และกลยุทธ์แบรนด์ของธุรกิจในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ 17. ทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึก เครื่องมือสร้างเนื้อหาด้วยปัญญาประดิษฐ์ เพื่อวิเคราะห์และบริหารภาพลักษณ์แบรนด์

สมรรถนะด้านการเรียนรู้	รายละเอียดของผลลัพธ์การเรียนรู้
	<u>ทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัล</u> 18. ทักษะการใช้เครื่องมือดิจิทัลปัญญาประดิษฐ์เพื่อเก็บและประมวลผลข้อมูล <u>ทักษะด้านซอฟต์แวร์ของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์</u> 19. ทักษะการประยุกต์ใช้บริบททางวัฒนธรรมในการทำงานร่วมกับผู้อื่น
3. ด้านจริยธรรม (E)	1. มีจิตสำนึกสาธารณะ (ตระหนักถึงความรับผิดชอบในการดูแลรักษาในสิ่งที่เป็นสาธารณะ และมีส่วนร่วมในการช่วยเหลือบุคคลหรือสังคมส่วนรวม) 2. จริยธรรมนั้กออกแบบ ไม่ลอกเลียนผลงาน และเคารพสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา 3. ใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม และเคารพในความเป็นส่วนตัวของผู้ใช้ 4. เคารพความหลากหลายทางวัฒนธรรมและยึดถือจริยธรรมในการทำงานร่วมกัน 5. มีจริยธรรมในการใช้ทรัพยากร วัสดุดิบ และคำนึงถึงความยั่งยืนในการออกแบบและผลิตสินค้า
4. ด้านคุณลักษณะ (C)	<u>คุณลักษณะทั่วไป</u> 1. แสดงออกถึงบุคลิกภาพที่ดี เหมาะสม กับบริบทและสถานการณ์ 2. ปฏิบัติตนในฐานะพลเมืองไทยและพลเมืองดิจิทัลได้เหมาะสม 3. มีทักษะสื่อสารและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม <u>คุณลักษณะเฉพาะ</u> 4. มีบุคลิกภาพโดดเด่น แสดงถึงควมมีรสนิยมอย่างมีอาชีพ 5. เปิดรับความคิดเห็นจากหลากหลายวัฒนธรรม และพร้อมปรับตัว 6. แสดงความกระตือรือร้นในการสร้างเครือข่ายและเปิดรับความหลากหลายทางความคิด 7. แสดงความมุ่งมั่นในการพัฒนาผลงานให้มีคุณภาพสูง มีความคิดริเริ่ม และเคารพในงานฝีมือดั้งเดิมร่วมกับนวัตกรรม 8. มองหาโอกาส พัฒนาตนเองเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต

หมายเหตุ: หลักสูตรสามารถบูรณาการผลการเรียนรู้ของหมวดวิชาศึกษาทั่วไปและผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรรวมกันได้

หมวดที่ 4 โครงสร้างหลักสูตร รายวิชา และหน่วยกิต

1. จำนวนหน่วยกิตตลอดหลักสูตรและโครงสร้างหลักสูตร

1.1 จำนวนหน่วยกิตตลอดหลักสูตร รวม 120 หน่วยกิต

1.2 โครงสร้างหลักสูตร

หมวดวิชา	หน่วยกิต
1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	30 หน่วยกิต
2. หมวดวิชาเฉพาะ	80 หน่วยกิต
2.1 วิชาแกน	12 หน่วยกิต
2.2 วิชาพื้นฐานสาขา	9 หน่วยกิต
2.3 วิชาเอก	
2.3.1 วิชาเอกบังคับ	40 หน่วยกิต
2.3.2 วิชาเอกเลือก	9 หน่วยกิต
2.4 วิชาสร้างเสริมประสบการณ์และการเรียนรู้ตลอดชีวิต	10 หน่วยกิต
3. หมวดวิชาเลือกเสรี	10 หน่วยกิต
รวมไม่น้อยกว่า	120 หน่วยกิต

2. รายละเอียดของหมวดวิชาและหน่วยกิต

ความหมายของรหัสชุดวิชา/รายวิชา

อสส หรือ CCI หมายถึง รายวิชาแกนวิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

ผส หรือ CE หมายถึง รายวิชาในสาขาวิชาผู้ประกอบการใหม่สร้างสรรค์

ความหมายของรหัสตัวเลข

เลขรหัสตัวแรก หมายถึง ชั้นปีที่เปิดสอน

เลขรหัสตัวกลาง หมายถึง หมวดวิชา

เลขรหัสตัวสุดท้าย หมายถึง ลำดับรายวิชาในหมวดวิชาของเลขรหัสตัวกลาง

ความหมายของเลขรหัสวิชา สาขาวิชาอัญมณีและเครื่องประดับ

0 หมายถึง หมวดวิชาแกน

1,2 หมายถึง หมวดวิชาเอกอัญมณีและเครื่องประดับ

3,4 หมายถึง หมวดวิชาเอกผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์

5 หมายถึง หมวดวิชาเอกการจัดการแบรนด์

6,7,8 หมายถึง หมวดวิชาเอกเลือก

9 หมายถึง หมวดวิชาทางด้านสร้างเสริมประสบการณ์และการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ความหมายของเลขรหัสแสดงจำนวนหน่วยกิต

เลขรหัสนอกวงเล็บ	หมายถึง	จำนวนหน่วยกิตทั้งหมดของรายวิชา
เลขรหัสในวงเล็บตัวที่ 1	หมายถึง	จำนวนชั่วโมงบรรยาย
เลขรหัสในวงเล็บตัวที่ 2	หมายถึง	จำนวนชั่วโมงปฏิบัติ
เลขรหัสในวงเล็บตัวที่ 3	หมายถึง	จำนวนชั่วโมงที่ศึกษาด้วยตนเอง

ความหมายของเครื่องหมายดอกจัน

- * หมายถึง วิชาที่จัดการเรียนการสอนเป็นภาษาอังกฤษ
- ** หมายถึง วิชาที่จัดการเรียนการสอนเป็นภาษาจีน

2.1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กำหนดให้เรียน ไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต ประกอบด้วย

2.1.1 วิชาบังคับกำหนดให้เรียน 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 ศิลปะการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารนานาชาติ (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 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 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
นิสิตสาขาวิทยาศาสตร์สุขภาพ
นิสิตสาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

ให้เลือกเรียนวิชา มศว 291 และ มศว 293
ให้เลือกเรียนวิชา มศว 292 และ มศว 293
ให้เลือกเรียนวิชา มศว 291 และ มศว 292

2.2 หมวดวิชาเฉพาะ กำหนดให้เรียน ไม่น้อยกว่า 80 หน่วยกิต ประกอบด้วย

2.2.1 วิชาแกน กำหนดให้เรียน จากกลุ่มวิชาแกนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ จำนวน 2 ชุดวิชา

รวม 12 หน่วยกิต ประกอบด้วย

2.2.1.1 กลุ่มวิชาแกนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

1) ชุดวิชาแกนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ กำหนดให้เรียน 6 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*	

2) ชุดวิชาแกนผู้ประกอบการใหม่ กำหนดให้เรียน 6 หน่วยกิต ดังนี้

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

2.2.2 วิชาพื้นฐานสาขา กำหนดให้เรียน จำนวน 1 ชุดวิชา รวม 9 หน่วยกิต ประกอบด้วย

2.2.2.1 ชุดวิชาผู้ประกอบการสร้างสรรค์ กำหนดให้เรียน 9 หน่วยกิต ดังนี้

ผส201	แรงบันดาลใจสำหรับผู้ประกอบการใหม่	3(1-4-4)
CE101	Inspiration for Entrepreneur	
ผส202	ธุรกิจสำหรับแบรนด์ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์*	3(1-4-4)
CE202	Business for Brands in the Creative Industry*	
ผส301	ระบบผู้เชี่ยวชาญสำหรับการวิเคราะห์ธุรกิจ*	3(1-4-4)
CE301	Expert System for Business Analytic*	

2.2.3 วิชาเอก กำหนดให้เรียนไม่น้อยกว่า 49 หน่วยกิต ดังนี้

2.2.3.1 วิชาเอกบังคับ กำหนดให้เรียน จากกลุ่มวิชาเอก รวม 40 หน่วยกิต ดังนี้

2.2.3.1.1 กลุ่มวิชาเอกอัญมณีและเครื่องประดับ

1) ชุดวิชาการบริหารจัดการการผลิตเครื่องประดับ 11 หน่วยกิต

ผส211	การออกแบบเครื่องประดับด้วยคอมพิวเตอร์	2(1-2-3)
CE211	Computer-Aided Design for Jewelry	
ผส212	การออกแบบและการผลิตเครื่องประดับด้วยคอมพิวเตอร์	2(1-2-3)
CE212	Computer-Aided Design and Manufacturing for Jewelry	
ผส213	การทำต้นแบบเครื่องประดับแว็กซ์	1(0-2-1)
CE213	Jewelry Wax Models	
ผส214	เทคโนโลยีการหล่อสำหรับโรงงานเครื่องประดับ	2(1-2-3)
CE214	Casting Technology for Jewelry Factory	
ผส215	การฝังตัวเรือนเครื่องประดับ	1(0-2-1)
CE215	Jewelry Setting	
ผส216	โครงการการบริหารจัดการธุรกิจเครื่องประดับ*	3(1-4-4)
CE216	Jewelry Business Management Project*	

2) ชุดวิชาการพัฒนารูขี้อย่างเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม 11 หน่วยกิต

ผส217	พื้นฐานวัสดุศาสตร์สำหรับอัญมณีและเครื่องประดับ	1(1-0-2)
CE217	Fundamental of Materials Science for Gems and Jewelry	
ผส218	พื้นฐานสื่อนักอัญมณีมืออาชีพ	2(2-0-4)
CE218	Fundamental to Professional Gemologist	
ผส219	การผลิตชิ้นงานเครื่องประดับจากวัสดุรีไซเคิล	2(1-2-3)
CE219	Upcycled Materials for Jewelry Making	

ผส221	การขึ้นรูปชิ้นงานเครื่องประดับตามการออกแบบ	3(1-4-4)
CE221	Tailor-made Jewelry	
ผส222	โครงการพณิชย์อิเล็กทรอนิกส์สำหรับผู้ประกอบการเครื่องประดับ คอสตูม*	3(1-4-4)
CE222	E-commerce Project for Entrepreneur in Costume Jewelry*	

3) ชุดวิชาการเพิ่มศักยภาพความเป็นผู้ประกอบการอัญมณีและเครื่องประดับ 18 หน่วยกิต

ผส311	การวิเคราะห์อัญมณีเพื่อภาคอุตสาหกรรม	3(1-4-4)
CE311	Gem Identification for Industry	
ผส312	การประเมินคุณภาพเพชรเพื่อภาคอุตสาหกรรม	3(1-4-4)
CE312	Diamond Grading for Industry	
ผส313	การประเมินอัญมณีมูลค่าสูง	3(1-4-4)
CE313	Precious Gemstone Appraisal	
ผส314	แรงบันดาลใจการสร้างต้นแบบเครื่องประดับเพื่อจัดแสดง	3(1-4-4)
CE314	Inspiration for Jewelry Prototype for Exhibition	
ผส315	การชุบและเคลือบผิวเครื่องประดับ	3(1-4-4)
CE315	Surface Coating and Plating for Jewelry	
ผส316	โครงการจัดแสดงผลงานเครื่องประดับ*	3(1-4-4)
CE316	Jewelry Exhibition Project*	

2.2.3.1.2 กลุ่มวิชาเอกผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์

1) ชุดวิชาทางด้านเทคโนโลยีออกแบบผลิตภัณฑ์ กำหนดให้เรียน 11 หน่วยกิต จาก
รายวิชาต่อไปนี้

ผส231	การขึ้นต้นแบบผลิตภัณฑ์	2(1-2-3)
CE231	Product Prototyping	
ผส232	กระบวนการขึ้นรูปผลิตภัณฑ์	2(1-2-3)
CE232	Fabrication Processes for Product	
ผส233	ธุรกิจสำหรับผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์	2(2-0-4)
CE233	Business for Creative Products	
ผส234	การนำเสนอผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์	2(1-2-3)
CE234	Creative Product Presentation	
ผส235	โครงการออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์*	3(1-4-4)
CE235	Design Project for Creative Products*	

2) ชุดวิชาทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ กำหนดให้เรียน 11 หน่วยกิต จากรายวิชาต่อไปนี้

ผส236	ผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาไทย	2(1-2-3)
CE236	Thai Wisdom Product	
ผส237	การออกแบบสินค้าหัตถกรรม	2(1-2-3)
CE237	Design for Craft Products	
ผส238	กลยุทธ์การตลาดสำหรับสินค้าหัตถกรรม	2(2-0-4)
CE238	Marketing Strategy for Craft Products	
ผส239	การออกแบบและการผลิตอย่างยั่งยืน	2(2-0-4)
CE239	Sustainable Design and Production	
ผส241	โครงการออกแบบของตกแต่งบ้าน*	3(1-4-4)
CE241	Home Décor Product Design Project*	

3) ชุดวิชาการจัดการธุรกิจผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ กำหนดให้เรียน 18 หน่วยกิต จากรายวิชาต่อไปนี้

ผส331	การออกแบบที่ชาญฉลาด	3(1-4-4)
CE331	Smart Design	
ผส332	การจัดการผลิตภัณฑ์อย่างยั่งยืนและนวัตกรรม	3(1-4-4)
CE332	Sustainable Product Management and Innovation	
ผส333	ธุรกิจผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ระหว่างประเทศ	3(1-4-4)
CE333	International Business for Creative Products	
ผส334	ผลิตภัณฑ์ดิจิทัลสร้างสรรค์	3(1-4-4)
CE334	Creative Digital Products	
ผส335	การออกแบบภาพประกอบดิจิทัล	3(1-4-4)
CE335	Digital Illustration Design	
ผส336	โครงการสำหรับนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์*	3(0-6-3)
CE336	Senior Project for Creative Product Innovation*	

2.2.3.1.3 กลุ่มวิชาเอกการจัดการแบรนด์

1) ชุดวิชาการพัฒนาอัตลักษณ์แบรนด์ กำหนดให้เรียนจำนวน 11 หน่วยกิต
จากรายวิชาต่อไปนี้

ผส251	การวางแผนธุรกิจสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	2(1-2-3)
CE251	Business Plan for Creative Industry	
ผส252	การออกแบบและการผลิตเพื่อแบรนด์ยั่งยืน	3(1-4-4)
CE252	Design and Production for Sustainable Branding	
ผส253	การจัดองค์ประกอบสื่อสำหรับการสื่อสารแบรนด์	3(1-4-4)
CE253	Medium Composition for Brand Communication	
ผส254	โครงการสร้างอัตลักษณ์แบรนด์สร้างสรรค์*	3(1-4-4)
CE254	Creative Brand Identity Project*	

2) ชุดวิชาบูรณาการวัฒนธรรมในแบรนด์ กำหนดให้เรียนจำนวน 11 หน่วยกิต
จากรายวิชาต่อไปนี้

ผส255	แรงบันดาลใจและประวัติศาสตร์สำหรับแบรนด์สร้างสรรค์	3(1-4-4)
CE255	Inspiration and History for Creative Branding	
ผส256	ความหลากหลายทางวัฒนธรรมในธุรกิจสร้างสรรค์	2(2-0-4)
CE256	Cultural Diversity in Creative Business	
ผส257	กลยุทธ์การตลาดสำหรับแบรนด์วัฒนธรรมสร้างสรรค์	3(1-4-4)
CE257	Marketing Strategy for Creative Cultural Brand	
ผส258	โครงการพัฒนาแบรนด์ผลิตภัณฑ์จากวัฒนธรรม*	3(1-4-4)
CE258	Cultural Product Brand Development Project*	

3) ชุดวิชาการสื่อสารแบรนด์ตามกลยุทธ์ กำหนดให้เรียนจำนวน 18 หน่วยกิต
จากรายวิชาต่อไปนี้

ผส351	หลักการวิจัยตลาด	3(1-4-4)
CE351	Principles of Market Research	
ผส352	พฤติกรรมผู้บริโภคในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	3(1-4-4)
CE352	Consumer Behavior in Creative Industry	
ผส353	กลยุทธ์และการบริหารจัดการแบรนด์	3(1-4-4)
CE353	Brand Strategy and Management	
ผส354	การสื่อสารองค์กรสำหรับแบรนด์สร้างสรรค์	3(1-4-4)
CE354	Corporate Communications for Creative Brand	

ผส355	การจัดการซอฟต์แวร์ในตลาดสากล	3(1-4-4)
CE355	Managing Soft Power in the Global Market	
ผส356	โครงการสร้างแบรนด์ในตลาดสากล*	3(1-4-4)
CE356	Global Branding Project*	

2.2.3.2 ชุดวิชาเอกเลือก กำหนดให้เรียนไม่น้อยกว่า 9 หน่วยกิต โดยสามารถเลือกรายวิชาใดก็ได้ต่อไปนี้

ชุดวิชาที่ 1 ความเชี่ยวชาญด้านอัญมณีและเครื่องประดับ

ผส361	การขึ้นต้นแบบเครื่องประดับขั้นสูงด้วยคอมพิวเตอร์	3(1-4-4)
CE361	Advanced Computer-Aided Prototyping for Jewelry	
ผส362	การตรวจสอบทางวัสดุสำหรับเครื่องประดับ	3(0-6-3)
CE362	Materials Characterization for Jewelry	
ผส363	การจัดการการผลิตเครื่องประดับ	3(2-2-5)
CE363	Jewelry Production Management	
ผส364	โลหะวิทยากายภาพสำหรับเครื่องประดับ	3(2-2-5)
CE364	Physical Metallurgy for Jewelry	
ผส365	เทคโนโลยีฟิสิกส์สำหรับอัญมณีและเครื่องประดับ	3(1-4-4)
CE365	Physics Technology for Gems and Jewelry	
ผส366	เทคนิคการวิเคราะห์อัญมณีด้วยเครื่องมือขั้นสูง	3(2-2-5)
CE366	Advanced Instruments Techniques for Gem Identification	
ผส367	การตรวจสอบอัญมณีในกระบวนการผลิตเครื่องประดับ	3(2-2-5)
CE367	Gemstone Characterization of Jewelry Production	
ผส368	การค้นคว้าอิสระทางด้านอัญมณีและเครื่องประดับ I	1(0-2-1)
CE368	Independent Study for Gems and Jewelry I	
ผส369	การค้นคว้าอิสระทางด้านอัญมณีและเครื่องประดับ II	1(0-2-1)
CE369	Independent Study for Gems and Jewelry II	

ชุดวิชาที่ 2 ความเชี่ยวชาญด้านผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์

ผส371	ออกแบบการสื่อสารมัลติมีเดีย	2(0-4-2)
CE371	Multimedia Communication Design	
ผส372	การพัฒนาเทคโนโลยีการออกแบบ	2(1-2-3)
CE372	Technology Based Design Development	
ผส373	การค้นคว้าอิสระทางด้านผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ I	1(0-2-1)
CE373	Independent Study for Creative Product Industry I	

ผส374	การค้นคว้าอิสระทางด้านผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ II	1(0-2-1)
CE374	Independent Study for Creative Product Industry II	
ชุดวิชาที่ 3 ความเชี่ยวชาญด้านการจัดการแบรนด์		
ผส375	การบริหารแบรนด์สำหรับสินค้าหรูหรา	2(2-0-4)
CE375	Brand Management for Luxury Products	
ผส376	ธุรกิจระหว่างประเทศสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	2(2-0-4)
CE376	International Business for Creative Industry	
ผส377	เทคโนโลยีสำหรับธุรกิจสร้างสรรค์	2(2-0-4)
CE377	Technology for Creative Business	
ผส378	ปฏิบัติการทางสังคมเพื่อพัฒนาแบรนด์	3(0-9-0)
CE378	Social Lab for Branding development	
ผส379	กิจกรรมบ่มเพาะการสร้างแบรนด์	3(0-9-0)
CE379	Branding Incubator Camp	
ผส381	การจัดแสดงสินค้าสำหรับธุรกิจสร้างสรรค์	3(0-9-0)
CE381	Exhibition for Creative Business	
ผส382	การวิจัยสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	3(0-5-4)
CE382	Research for Creative Industry	
ผส383	กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดแบบบูรณาการ	3(2-2-5)
CE383	Integrated Marketing Communication Strategy	
ผส384	บล็อกเชนสำหรับธุรกิจสร้างสรรค์	2(2-0-4)
CE384	Blockchain for Creative Business	
ผส385	การค้นคว้าอิสระทางด้านการจัดการแบรนด์ I	1(0-2-1)
CE385	Independent Study for Brand Management I	
ผส386	การค้นคว้าอิสระทางด้านการจัดการแบรนด์ II	1(0-2-1)
CE386	Independent Study for Brand Management II	

2.2.4 วิชาสร้างเสริมประสบการณ์และการเรียนรู้ตลอดชีวิต 10 หน่วยกิต

โดยกำหนดให้เรียน จำนวน 10 หน่วยกิต โดยให้เรียนจำนวน 4 หน่วยกิต จากรายวิชาต่อไปนี้

ผส391	การจัดการธุรกิจใหม่สำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์*	3(1-4-4)
CE391	Entrepreneurship for startups in Creative Industry*	

ผส491	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	1(0-3-0)
CE491	Internship in Creative Industry	
และเลือกเรียนรายวิชาใดวิชาหนึ่ง จำนวน 6 หน่วยกิต จากรายวิชาต่อไปนี้		
ผส492	สหกิจศึกษาในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	6(0-18-0)
CE492	Cooperative Education in Creative Industry	
ผส493	การพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการสตาร์ทอัพสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	6(0-18-0)
CE493	Startup Entrepreneurship Development for Creative Industry	
ผส494	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในต่างประเทศ	6(0-18-0)
CE494	International Professional Experience Training	

2.3 หมวดวิชาเลือกเสรี หลักสูตรกำหนดให้นักศึกษาเลือกเรียนหมวดวิชาเลือกเสรีข้ามศาสตร์สาขา โดยอิสระตามความถนัดหรือสนใจ จากชุดวิชาที่เปิดสอนของมหาวิทยาลัย ซึ่งเป็นชุดวิชาที่มุ่งพัฒนาให้นักศึกษาให้มีความรู้ และทักษะที่หลากหลาย เพิ่มโอกาสในการทำงานและประกอบอาชีพ รวมถึงเป็นแนวทางในการศึกษาต่อในศาสตร์สาขาที่สนใจได้ จำนวนไม่น้อยกว่า 10 หน่วยกิต

2.4 สรุปรายวิชาที่จัดการเรียนการสอนเป็นภาษาต่างๆ

2.4.1 รายวิชาที่จัดการเรียนการสอนเป็นภาษาอังกฤษ

รายวิชาในหลักสูตรศิลปศาสตรและวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาผู้ประกอบการใหม่สร้างสรรค์ (หลักสูตรสามภาษา) ที่จัดการเรียนการสอนเป็นภาษาอังกฤษจำนวน 21 หน่วยกิต จากรายวิชาดังต่อไปนี้

วิชาแกนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ จำนวน 12 หน่วยกิต

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

วิชาพื้นฐานสาขา จำนวน 6 หน่วยกิต

ผส202	ธุรกิจสำหรับแบรนด์ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์*	3(1-4-4)
CE202	Business for Brands in the Creative Industry*	
ผส301	ระบบผู้เชี่ยวชาญสำหรับการวิเคราะห์ธุรกิจ*	3(1-4-4)
CE301	Expert System for Business Analytic *	

วิชาบังคับ จำนวน 3 หน่วยกิต

1. วิชาเอกอัญมณีและเครื่องประดับ

ผส316	โครงการจัดแสดงผลงานเครื่องประดับ*	3(1-4-4)
CE316	Jewelry Exhibition Project*	

2. วิชาเอกผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์

ผส336	โครงการสำหรับนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์*	3(0-6-3)
CE336	Senior Project for Creative Product Innovation*	

3. วิชาเอกการจัดการแบรนด์

ผส356	โครงการการสร้างแบรนด์ในตลาดสากล*	3(1-4-4)
CE356	Global Branding Project*	

2.4.2 รายวิชาที่จัดการเรียนการสอนเป็นภาษาจีน

รายวิชาในหลักสูตรศิลปศาสตรและวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาผู้ประกอบการใหม่สร้างสรรค์ (หลักสูตรสามภาษา) ที่จัดการเรียนการสอนเป็นภาษาจีนจำนวน 24 หน่วยกิต จากรายวิชาดังต่อไปนี้

วิชาศึกษาทั่วไป จำนวน 15 หน่วยกิต

มศว192	การใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร**	3(2-2-5)
SWU192	Thai Language for 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**	
มศว197	การพูดและการนำเสนองานเพื่ออาชีพ**	3(2-2-5)
SWU197	Speaking and Presentation for Careers**	
มศว198	การเตรียมพร้อมสู่การทำงานและการเป็นผู้ประกอบการ**	3(2-2-5)
SWU198	Preparation for Working and Entrepreneurship**	

วิชาพื้นฐานสาขา จำนวน 3 หน่วยกิต

ผส201	แรงบันดาลใจสำหรับผู้ประกอบการใหม่	3(1-4-4)
CE101	Inspiration for Entrepreneur	

วิชาบังคับ จำนวน 6 หน่วยกิต

1. วิชาเอกอัญมณีและเครื่องประดับ

ผส216	โครงการการบริหารจัดการธุรกิจเครื่องประดับ*	3(1-4-4)
CE216	Jewelry Business Management Project*	
ผส222	โครงการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์สำหรับผู้ประกอบการเครื่องประดับ คอสตูม*	3(1-4-4)
CE222	E-commerce Project for Entrepreneur in Costume Jewelry*	

2. วิชาเอกผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์

ผส235	โครงการออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์*	3(1-4-4)
CE235	Design Project for Creative Products*	
ผส241	โครงการออกแบบของตกแต่งบ้าน*	3(1-4-4)
CE241	Home Décor Product Design Project*	

3. วิชาเอกการจัดการแบรนด์

ผส254	โครงการสร้างอัตลักษณ์แบรนด์สร้างสรรค์*	3(1-4-4)
CE254	Creative Brand Identity Project*	
ผส258	โครงการพัฒนาแบรนด์ผลิตภัณฑ์จากวัฒนธรรม*	3(1-4-4)
CE258	Cultural Product in Brand Development*	

2.4.3 รายวิชาที่จัดการเรียนการสอนเป็นภาษาไทย

รายวิชาในหลักสูตรศิลปศาสตรและวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาผู้ประกอบการใหม่สร้างสรรค์ (หลักสูตรสามภาษา) ที่จัดการเรียนการสอนเป็นภาษาไทยจำนวน 46 หน่วยกิต จากรายวิชาดังต่อไปนี้

วิชาศึกษาทั่วไป จำนวน 15 หน่วยกิต

มศว191	การเรียนรู้โลกในศตวรรษที่ 21	3(2-2-5)
SWU191	Learning to the World of 21 st Century	
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	
มศว291	วิถีชีวิตเพื่อสุขภาพ	3(2-2-5)

SWU291	Healthy Lifestyle	
มศว293	การปรับตัวในสังคมพลวัต	3(2-2-5)
SWU293	Adaptation in the Dynamic Society	

วิชาบังคับ

1. วิชาเอกอัญมณีและเครื่องประดับ จำนวน 31 หน่วยกิต

ผส211	การออกแบบเครื่องประดับด้วยคอมพิวเตอร์	2(1-2-3)
CE211	Computer-Aided Design for Jewelry	
ผส212	การออกแบบและการผลิตเครื่องประดับด้วยคอมพิวเตอร์	2(1-2-3)
CE212	Computer-Aided Design and Manufacturing for Jewelry	
ผส213	การทำต้นแบบเครื่องประดับแว็กซ์	1(0-2-1)
CE213	Jewelry Wax Models	
ผส214	เทคโนโลยีการหล่อสำหรับโรงงานเครื่องประดับ	2(1-2-3)
CE214	Casting Technology for Jewelry Factory	
ผส215	การฝังตัวเรือนเครื่องประดับ	1(0-2-1)
CE215	Jewelry Setting	
ผส217	พื้นฐานวัสดุศาสตร์สำหรับอัญมณีและเครื่องประดับ	1(1-0-2)
CE217	Fundamental of Materials Science for Gems and Jewelry	
ผส218	พื้นฐานสู่นักอัญมณีมืออาชีพ	2(2-0-4)
CE218	Fundamental to Professional Gemologist	
ผส219	การผลิตชิ้นงานเครื่องประดับจากวัสดุอัฟไซเคิล	2(1-2-3)
CE219	Upcycled Materials for Jewelry Making	
ผส221	การขึ้นรูปชิ้นงานเครื่องประดับตามการออกแบบ	3(1-4-4)
CE221	Tailor-made Jewelry	
ผส311	การวิเคราะห์อัญมณีเพื่อภาคอุตสาหกรรม	3(1-4-4)
CE311	Gem Identification for Industry	
ผส312	การประเมินคุณภาพเพชรเพื่อภาคอุตสาหกรรม	3(1-4-4)
CE312	Diamond Grading for Industry	
ผส313	การประเมินอัญมณีมูลค่าสูง	3(1-4-4)
CE313	Precious Gemstone Appraisal	
ผส314	แรงบันดาลใจการสร้างต้นแบบเครื่องประดับเพื่อจัดแสดง	3(1-4-4)
CE314	Inspiration for Jewelry Prototype for Exhibition	
ผส315	การชุบและเคลือบผิวเครื่องประดับ	3(1-4-4)
CE315	Surface Coating and Plating for Jewelry	

2. วิชาเอกผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ จำนวน 31 หน่วยกิต

ผส231	การขึ้นต้นแบบผลิตภัณฑ์	2(1-2-3)
CE231	Product Prototyping	
ผส232	กระบวนการขึ้นรูปผลิตภัณฑ์	2(1-2-3)
CE232	Fabrication Processes for Product	
ผส233	ธุรกิจสำหรับผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์	2(2-0-4)
CE233	Business for Creative Products	
ผส234	การนำเสนอผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์	2(1-2-3)
CE234	Creative Product Presentation	
ผส236	ผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาไทย	2(1-2-3)
CE236	Thai Wisdom Product	
ผส237	การออกแบบสินค้าหัตถกรรม	2(1-2-3)
CE237	Design for Craft Products	
ผส238	กลยุทธ์การตลาดสำหรับสินค้าหัตถกรรม	2(2-0-4)
CE238	Marketing Strategy for Craft Products	
ผส239	การออกแบบและการผลิตอย่างยั่งยืน	2(2-0-4)
CE239	Sustainable Design and Production	
ผส331	การออกแบบที่ชาญฉลาด	3(1-4-4)
CE331	Smart Design	
ผส332	การจัดการผลิตภัณฑ์อย่างยั่งยืนและนวัตกรรม	3(1-4-4)
CE332	Sustainable Product Management and Innovation	
ผส333	ธุรกิจผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ระหว่างประเทศ	3(1-4-4)
CE333	International Business for Creative Products	
ผส334	ผลิตภัณฑ์ดิจิทัลสร้างสรรค์	3(1-4-4)
CE334	Creative Digital Products	
ผส335	การออกแบบภาพประกอบดิจิทัล	3(1-4-4)
CE335	Digital Illustration Design	

3. วิชาเอกการจัดการแบรนด์ จำนวน 31 หน่วยกิต

ผส251	การวางแผนธุรกิจสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	2(1-2-3)
CE251	Business Plan for Creative Industry	
ผส252	การออกแบบและการผลิตเพื่อแบรนด์ที่ยั่งยืน	3(1-4-4)
CE252	Design and Production for Sustainable Branding	

ผส253	การจัดองค์ประกอบสื่อสำหรับการสื่อสารแบรนด์	3(1-4-4)
CE253	Medium Composition for Brand Communication	
ผส255	แรงบันดาลใจและประวัติศาสตร์สำหรับแบรนด์สร้างสรรค์	3(1-4-4)
CE255	Inspiration and History for Creative Branding	
ผส256	ความหลากหลายทางวัฒนธรรมในธุรกิจสร้างสรรค์	2(2-0-4)
CE256	Cultural Diversity in Creative Business	
ผส257	กลยุทธ์การตลาดสำหรับแบรนด์วัฒนธรรมสร้างสรรค์	3(1-4-4)
CE257	Marketing Strategy for Creative Cultural Brand	
ผส351	หลักการวิจัยตลาด	3(1-4-4)
CE351	Principles of Market Research	
ผส352	พฤติกรรมผู้บริโภคในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	3(1-4-4)
CE352	Consumer Behavior in Creative Industry	
ผส353	กลยุทธ์และการบริหารจัดการแบรนด์	3(1-4-4)
CE353	Brand Strategy and Management	
ผส354	การสื่อสารองค์กรสำหรับแบรนด์สร้างสรรค์	3(1-4-4)
CE354	Corporate Communications for Creative Brand	
ผส355	การจัดการซอฟต์แวร์ในตลาดสากล	3(1-4-4)
CE355	Managing Soft Power in the Global market	

3. คำอธิบายชุดวิชา/รายวิชา

3.1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กำหนดให้เรียน ไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต ประกอบด้วย

3.1.1 วิชาบังคับกำหนดให้เรียน จำนวน 4 ชุดวิชา รวม 24 หน่วยกิต ดังนี้

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

ศึกษาวิธีการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง การทำงานในศตวรรษที่ 21 การใช้ภาษาไทยเพื่อการติดต่อสื่อสาร ฝึกวิเคราะห์และสังเคราะห์สถานการณ์ในชีวิตประจำวันอย่างมีวิจารณญาณ ออกแบบแผนการพัฒนาการเรียนรู้ในมหาวิทยาลัย สามารถเรียนรู้และนำเสนอความรู้โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้

มศว191 การเรียนรู้สู่โลกในศตวรรษที่ 21 3(2-2-5)

SWU191 Learning to the World of 21st Century

ศึกษาแนวคิดการเรียนรู้และทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ การพัฒนาพฤติกรรม จิตใจ และปัญญาเพื่อแก้ปัญหาอย่างมีวิจารณญาณ ริเริ่มสิ่งใหม่และ

ออกแบบชีวิตการเรียนรู้ในมหาวิทยาลัยของตนเองอย่างมีเป้าหมาย รวมถึงถ่ายทอดความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างสร้างสรรค์

มศว192	การใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร**	3(2-2-5)
SWU192	Thai Language for Communication** ศึกษาและฝึกปฏิบัติการใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร การรับสารและส่งสารในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งการสื่อความหมายอย่างถูกต้องและเหมาะสมกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรม	

3.1.1.2 ชุติวิชาศิลปะการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารนานาชาติ (Art of Using English for International Communication)

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

มศว193	การฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ**	3(2-2-5)
SWU193	Listening and Speaking for Effective English Communication** ศึกษาและฝึกปฏิบัติการสื่อสารภาษาอังกฤษ โดยเน้นการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ ในฐานะภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ผ่านกระบวนการเรียนรู้ สื่อ และเทคโนโลยีสารสนเทศที่หลากหลายทั้งในและนอกห้องเรียน	

มศว194	การอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ**	3(2-2-5)
SWU194	Reading and Writing for Effective English Communication** ศึกษาและฝึกปฏิบัติการสื่อสารภาษาอังกฤษ โดยเน้นการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษ ในฐานะภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ผ่านกระบวนการเรียนรู้สื่อ และเทคโนโลยีสารสนเทศที่หลากหลายทั้งในและนอกห้องเรียน	

3.1.1.3 ชุติวิชา มศว เพื่อสังคม (SWU for Society)

ศึกษาบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบของตนเองในฐานะพลเมืองที่มีคุณภาพ ทั้งในสังคมกายภาพและสังคมดิจิทัล การอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมที่มีความหลากหลายทางความคิด เป็นพลเมืองที่สร้างสรรค์สังคม โดยเข้าใจความแตกต่างทางพหุวัฒนธรรมและการถ่ายทอดทางภูมิปัญญาของ

สังคมไทย ความหลากหลายของสภาพสังคม การวิเคราะห์ปัญหาสังคม เสนอแนะแนวทางการพัฒนาสังคมที่สอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนของสหประชาชาติ (SDGs)

มศว195 พลเมืองสร้างสรรค์สังคม 3(2-2-5)

SWU195 Creative Citizen for Society

ศึกษาการเป็นพลเมืองที่มีความคิดที่หลากหลาย และภูมิปัญญาที่เป็นรากฐานทางความคิดของสังคมไทย การมีส่วนร่วมแสดงบทบาทและความรับผิดชอบของตนเองในฐานะพลเมืองที่มีคุณภาพภายใต้ประชาคมที่ตนอาศัยอยู่ รวมถึงในสังคมดิจิทัล การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่รู้เท่าทันและสร้างสรรค์สังคม การอยู่ร่วมกับผู้อื่นในฐานะผู้นำและผู้ตามได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ การดำเนินชีวิตในสังคมที่มีความหลากหลายทางความคิดและพหุวัฒนธรรม และการจัดการปัญหาความขัดแย้งในสังคมด้วยสันติวิธีด้วยกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ

มศว196 ศาสตร์และศิลป์แห่งการพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน 3(2-2-5)

SWU196 Science and Art of Sustainable Social Development

ศึกษาแนวคิดเป้าหมายการพัฒนาอย่างยั่งยืน (SDGs) ขององค์การสหประชาชาติ การวิเคราะห์ปัญหาสังคมและโอกาสในการป้องกันปัญหาที่อาจเกิดขึ้นในอนาคตที่จะส่งผลกระทบต่อพลเมืองในสังคม ฝึกปฏิบัติใช้กระบวนการออกแบบทางความคิดและการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบผ่านกระบวนการวิจัย ออกแบบโครงการเพื่อแก้ปัญหา การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในกระบวนการเก็บข้อมูลทางสังคมศาสตร์ และการถ่ายทอดแนวคิดการพัฒนาสังคมและผลการดำเนินโครงการที่ผ่านการศึกษาค้นคว้าอย่างเป็นระบบ

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 การวิพากษ์และแสดงความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์ เพื่อประโยชน์ต่อการประกอบอาชีพและการสร้างรายได้

มศว198 การเตรียมพร้อมสู่การทำงานและการเป็นผู้ประกอบการ** 3(2-2-5)

SWU198 Preparation for Working and Entrepreneurship**

ศึกษาการทำงานและลักษณะการเป็นผู้ประกอบการ รวมถึงจริยธรรมที่เกี่ยวข้องการทำงานร่วมกับผู้อื่นโดยแสดงบทบาทตามภาวะผู้นำและผู้ตามบนพื้นฐานความเข้าใจตนเองและผู้อื่นอย่างลึกซึ้ง การใช้วิจารณญาณในการวิเคราะห์และสังเคราะห์แผนการแก้ปัญหาในการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพด้วยกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน รวมถึงพื้นฐานเริ่มต้นในการประกอบการและการสร้างแบรนด์จากจุดเด่นในตนเองอย่างสร้างสรรค์ และการประเมินคุณภาพของแผนการประกอบการอย่างเป็นระบบ

3.1.2 วิชาเลือก กำหนดให้เลือกเรียน จำนวน 1 ชุดวิชา รวมไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต จากชุดวิชาต่อไปนี้

3.1.2.1 ชุดวิชาวิถีชีวิตที่ชาญฉลาด (Smart Life)

ศึกษาความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี วิทยาศาสตร์สุขภาพ และกระบวนการเรียนรู้ทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับการปรับตัวและอยู่ร่วมกับสิ่งแวดล้อมอย่างสมดุล พัฒนาสุขภาพและวิถีชีวิตเชิงสร้างสรรค์ และการปรับตัวในสังคมพลวัต

มศว291 วิถีชีวิตเพื่อสุขภาพ 3(2-2-5)

SWU291 Healthy Lifestyle

ศึกษาองค์ประกอบและการพัฒนาสุขภาพแบบองค์รวม โรคไม่ติดต่อเรื้อรังกับพฤติกรรมการใช้ชีวิตของมนุษย์รวมทั้งปัจจัยที่มีผลต่อสุขภาพ ความสำคัญของอาหาร โภชนาการ และออกกำลังกาย การเลือกบริโภคด้วยปัญญาและการพัฒนาวิถีชีวิตเชิงสร้างสรรค์

มศว292 วิทยาศาสตร์ กุญแจสู่การอยู่ร่วมกับสิ่งแวดล้อมอย่างสมดุล 3(2-2-5)

SWU292 Science: A Key to Harmonious Living with Our Environment

ศึกษากระบวนการทางวิทยาศาสตร์ พลังงาน ระบบนิเวศวิทยา ผลกระทบจากความจริงทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และการใช้พลังงาน ที่มีต่อวิถีชีวิต เศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อม รวมถึงการประยุกต์ใช้วิทยาศาสตร์ในการปรับตัวและอยู่ร่วมกับสิ่งแวดล้อมอย่างสมดุล

มศว293 การปรับตัวในสังคมพลวัต 3(2-2-5)

SWU293 Adaptation in the Dynamic Society

ศึกษาปรากฏการณ์การเปลี่ยนแปลงทางสังคม ปัจจัยที่ส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรม การรู้เท่าทันอารมณ์และการฟื้นคืนกลับเมื่อพบปัญหาในชีวิต กระบวนการเรียนรู้แบบสืบสอบเพื่อความเข้าใจ และการปรับตัวในสังคมพลวัตได้อย่างเหมาะสม

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 80 หน่วยกิต ประกอบด้วย

3.2.1 วิชาแกน กำหนดให้เรียน จำนวน 2 ชุดวิชา รวม 12 หน่วยกิต ประกอบด้วย

3.2.1.1 วิชาแกนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ กำหนดให้เรียนรวม 12 หน่วยกิต

กลุ่มวิชาแกนที่พัฒนาขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในแนวคิดของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในกลุ่มแฟชั่น ผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ และอัญมณีและเครื่องประดับ ทักษะสื่อสาร การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีให้เกิดแนวคิดความเป็นผู้ประกอบการใหม่ในด้านอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

1) ชุดวิชาแกนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

ชุดวิชานี้มุ่งเน้นการปูพื้นฐานด้านแฟชั่น ออกแบบผลิตภัณฑ์ และอัญมณีเครื่องประดับ เพื่อให้นิสิตเข้าใจระบบอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในภาพรวม พัฒนาทักษะการคิดเชิงออกแบบ วิเคราะห์ เทรนด์ และประยุกต์ใช้ความรู้ในการสร้างแบรนด์และผลิตภัณฑ์ที่ตอบโจทย์ตลาดในยุคใหม่

อสส101 แฟชั่นเบื้องต้นสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์* 2(2-0-4)

CCI101 Fashion Fundamentals for Creative Industry*

ภาพรวมอุตสาหกรรมแฟชั่น ตลอดห่วงโซ่อุปทาน ระบบของอุตสาหกรรมแฟชั่น ตั้งแต่ขนาดเล็ก กลาง และขนาดใหญ่ ประเภทของเครื่องแต่งกายโครงสร้างและองค์ประกอบทางด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายเบื้องต้น จิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับแฟชั่น การประยุกต์องค์ความรู้ด้านแฟชั่น สำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

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 ออกแบบให้สอดคล้องกับความต้องการของลูกค้า

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 แนวคิดการสร้างแบรนด์และการสร้างแบรนด์ในธุรกิจเครื่องประดับ 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.

2) ชุดวิชาแกนผู้ประกอบการใหม่

ชุดวิชานี้มุ่งพัฒนาทักษะด้านภาษา การคิดเชิงอนาคต และแนวคิดการเป็นผู้ประกอบการใหม่ โดยเน้นการเตรียมความพร้อมให้กับนิสิตในการสร้างธุรกิจสร้างสรรค์ ผ่านการเรียนรู้เครื่องมือดิจิทัล นวัตกรรมบล็อกเชน และการวางแผนธุรกิจอย่างเป็นระบบ

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 การวาดแผนอนาคตสำหรับการคาดการณ์อนาคต 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 ความเป็นผู้ประกอบการใหม่* 2(2-0-4)

CCI106 Entrepreneurship*
แนวคิดและทฤษฎีผู้ประกอบการใหม่ คุณลักษณะและทักษะที่จำเป็นของผู้ประกอบการ
กิจการ 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.

3.2.1.2 วิชาพื้นฐานสาขา กำหนดให้เรียน จำนวน 1 ชุดวิชา รวม 9 หน่วยกิต

ชุดวิชานี้มุ่งเน้นการสร้างพื้นฐานความเข้าใจด้านอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สำหรับผู้ประกอบการใหม่
ประกอบด้วยรายวิชาที่ส่งเสริมแรงบันดาลใจในการออกแบบ การสร้างแนวคิดผลิตภัณฑ์ การพัฒนา
แบรนด์ และการดำเนินธุรกิจในบริบทของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ โดยเน้นทั้งด้านความคิดสร้างสรรค์ การ
วางกลยุทธ์ และความเข้าใจในกระบวนการทางธุรกิจเบื้องต้น เพื่อเตรียมความพร้อมให้นักศึกษาสามารถ
ต่อยอดสู่การพัฒนาโครงการหรือธุรกิจสร้างสรรค์ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผส201 แรงบันดาลใจในการออกแบบสำหรับผู้ประกอบการใหม่ 3(1-4-4)

CE201 Inspiration for Entrepreneur
ออกแบบที่คำนึงถึงแรงบันดาลใจและประวัติศาสตร์ การสร้างเรื่องราวในการคิดและ
ออกแบบผลิตภัณฑ์ การเชื่อมโยงศิลปะและงานออกแบบกับเทคโนโลยี ประวัติศาสตร์ เศรษฐกิจ สังคม
และวัฒนธรรม รวมไปถึงการสร้างแบรนด์สินค้าที่มีเอกลักษณ์จากแนวคิดของประวัติศาสตร์และแรง
บันดาลใจ

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

ผส202 ธุรกิจสำหรับแบรนด์ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์* 3(1-4-4)

CE202 Business for Brands in the Creative Industry*

ทฤษฎีการบริหารธุรกิจ หลักการการบริหารจัดการองค์กร สภาพแวดล้อมทางธุรกิจและปัจจัยที่มีผลต่อการดำเนินธุรกิจในภาพรวมของแบรนด์และผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ ศึกษาและนำเสนอแผนธุรกิจขั้นต้นโดยประมวลจากความรู้ทางการบริหารธุรกิจสำหรับแบรนด์สร้างสรรค์

Theories of business management, principles of organizational management, the business environment, and factors affecting overall product creation and creativity are essential aspects to consider. This study involves formulating and presenting preliminary business plans derived from the knowledge of business management for creative brand development.

ผส301 ระบบผู้เชี่ยวชาญสำหรับการวิเคราะห์ธุรกิจ* 3(1-4-4)

CE301 Expert System for Business Analytic*

ภาพรวมและบทบาทของปัญญาประดิษฐ์สำหรับการวิเคราะห์ธุรกิจ การเรียนรู้เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ในการวิเคราะห์ข้อมูลธุรกิจ ประวัติความเป็นมาและความสำคัญของปัญญาประดิษฐ์ที่มีผลกระทบต่อธุรกิจ การใช้ความสามารถและศักยภาพของปัญญาประดิษฐ์ในการตัดสินใจ เทคนิคในการใช้ปัญญาประดิษฐ์สำหรับการคาดการณ์ผลลัพธ์ในอนาคตที่จะสร้างความได้เปรียบในการแข่งขันในตลาด ข้อจำกัดของปัญญาประดิษฐ์ และการรักษาความเป็นส่วนตัวของข้อมูล

The overview and role of artificial intelligence for business analysis. The utilization of artificial intelligence technology in analyzing business data. The history and importance of artificial intelligence impacting businesses. The capabilities and potential of artificial intelligence in business decision-making. Techniques for using artificial intelligence to predict future outcomes to gain a competitive edge in the market. Limitations of artificial intelligence and data privacy.

3.2.2 วิชาเอก กำหนดให้เรียน รวม 49 หน่วยกิต ประกอบด้วย

3.2.2.1 วิชาเอกบังคับ กำหนดให้เรียนจากกลุ่มวิชาเอก รวม 40 หน่วยกิต ดังนี้

3.2.2.1.1 กลุ่มวิชาเอกอัญมณีและเครื่องประดับ

1) ชุดวิชาความเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์ในอุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่องประดับ (Creative Entrepreneur in Gems and Jewelry)

ชุดวิชานี้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะในการเป็นผู้ประกอบการเชิงสร้างสรรค์ในอุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่องประดับ โดยเน้นการบูรณาการแนวคิดด้านนวัตกรรม ออกแบบการตลาด การบริหารจัดการธุรกิจ และการพัฒนาทักษะการเป็นผู้ประกอบการสมัยใหม่ เพื่อเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ที่มีมูลค่าเพิ่ม และสามารถแข่งขันได้ในตลาดทั้งในและต่างประเทศ

ผส211 การออกแบบเครื่องประดับด้วยคอมพิวเตอร์ 2(1-2-3)

CE211 Computer-Aided Design for Jewelry

การออกแบบเครื่องประดับด้วยคอมพิวเตอร์ การใช้เครื่องมือ 3 มิติ สำหรับการสร้างเส้น การสร้างรูปร่าง การสร้างรูปทรง 3 มิติ การดัดแปลงรูปทรง การสร้างพื้นผิว การนำเสนอภาพออกแบบ 3 มิติ สีและวัสดุที่ใช้ในการนำเสนอ การวิเคราะห์และถอดแบบ 2 มิติ สำหรับการสร้างแบบเป็น 3 มิติ

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

ผส212 การออกแบบและการผลิตเครื่องประดับด้วยคอมพิวเตอร์ 2(1-2-3)

CE212 Computer-Aided Design and Manufacturing for Jewelry

การออกแบบและการผลิตชิ้นงานเครื่องประดับด้วยคอมพิวเตอร์ สำหรับการสร้างเส้น การสร้างรูปร่าง การสร้างรูปทรง 3 มิติ การดัดแปลงรูปทรง การสร้างพื้นผิว การสร้างข้อต่อสำหรับ ส่วนประกอบชิ้นงาน การจำลองภาพ สีและวัสดุที่ใช้ในการนำเสนอสำหรับการผลิตในระบบอุตสาหกรรม ความเหมาะสมของชิ้นงานทางการผลิต และความปลอดภัยในการใช้งาน

Computer production design for creating lines shaping. Creating 3D shapes, modifying shapes texture creation. Creation of joints for components, simulation of images, colors and materials for use in presentations for industrial production. Suitability of production pieces and safety in use.

ผส213	การทำต้นแบบเครื่องประดับแวกซ์	1(0-2-1)
CE213	Jewelry Wax Models การทำต้นแบบเครื่องประดับแวกซ์ด้วยมือและคอมพิวเตอร์ การใช้เครื่องมือการขึ้นรูป การปรับแต่งรูปทรงต้นแบบแวกซ์ ประเภทของแวกซ์ที่ใช้ในการขึ้นรูป การตรวจสอบและวัดค่าชิ้นงาน เครื่องประดับแวกซ์ Hand and computer wax jewelry prototyping. Using molding tools. Customizing the shape of wax prototypes. Types of wax used in molding. Inspection and measurement of wax jewelry pieces.	
ผส214	เทคโนโลยีการหล่อสำหรับโรงงานเครื่องประดับ	2(1-2-3)
CE214	Casting Technology for Jewelry Factory การหล่อเครื่องประดับ การใช้เครื่องมืออุปกรณ์สำหรับการหล่อเครื่องประดับ ออกแบบ ก้านทางเดินน้ำโลหะ ประเภทของยาง การอบยาง สมบัติของเทียน หลักการติดตั้งเทียน การทำพิมพ์ปูน การหล่องาน และการตรวจสอบคุณภาพผิวงานหล่อเบื้องต้น Jewelry casting. Using tools and equipment for jewelry casting. Metal stem design, types of rubber, rubber curing, properties of waxes. Principles for installing waxes. Plaster mold making, casting work, and basic inspection of casting surface quality.	
ผส215	การฝังตัวเรือนเครื่องประดับ	1(0-2-1)
CE215	Jewelry Setting การฝังตัวเรือนเครื่องประดับในอุตสาหกรรม ประเภทการฝังอัญมณี การฝังหนามเตย การฝังหุ้ม การฝังไขปลา การฝังสอด การฝังแบบเทคนิคขั้นสูง การประเมินรูปร่างและชนิดพลอยสำหรับการฝังให้มีความเหมาะสม Industrial jewelry inlays. Types of gemstones. Prong implantation, cover implantation, oval implantation, insertion implantation, advanced implantation techniques. Evaluating the appropriate shape and type of gemstone for implantation.	
ผส216	โครงการบริหารจัดการธุรกิจเครื่องประดับ *	3(1-4-4)
CE216	Jewelry Business Management Project * การวิเคราะห์กระแสและแนวโน้มธุรกิจอัญมณีและเครื่องประดับ การสื่อสารในองค์กร การวางแผนงาน การวิเคราะห์และประเมินงาน การบริหารงานบุคคล การจัดการประสานงานแฟร์ การใช้เทคโนโลยีมาใช้ในการบริหาร การออกร้านจำหน่ายสินค้าเครื่องประดับ Analysis of trends and trends in the gem and jewelry business. Organizational communication, work planning, work analysis and evaluation. Personnel Management Fair	

coordination management. Using technology in management. Setting up a shop selling jewelry products.

2) ชุติวิชาความเป็นผู้ประกอบกิจการอัญมณีและเครื่องประดับอย่างมืออาชีพ (Professional in Gems and Jewelry Entrepreneurship) 11 หน่วยกิต

ชุดวิชานี้มุ่งเน้นการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนให้มีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะเชิงลึก ในการดำเนินธุรกิจอัญมณีและเครื่องประดับอย่างมืออาชีพ ครอบคลุมตั้งแต่กระบวนการผลิต การจัดการ ธุรกิจ การวิเคราะห์ตลาด การสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้า ไปจนถึงการวางแผนกลยุทธ์การเติบโตของธุรกิจ ทั้งในระดับ SME และระดับอุตสาหกรรม โดยเน้นการปฏิบัติจริง การวิเคราะห์กรณีศึกษา และการเรียนรู้ จากประสบการณ์ตรงของผู้เชี่ยวชาญในแวดวงอัญมณีและเครื่องประดับ

ผส217 พื้นฐานวิทยาศาสตร์สำหรับอภิมณีและเครื่องประดับ 1(1-0-2)

CE217 Fundamental of Materials Science for Gems and Jewelry

ประเภทวัสดุของเครื่องประดับ โลหะ เซรามิก โพลีเมอร์ และคอมโพสิต การใช้ประโยชน์ของวัสดุ สมบัติของวัสดุทางกายภาพ ทางกล ทางเคมี และทางความร้อน สมบัติทางกายภาพและแสงของอัญมณี นวัตกรรมของวัสดุอัลลอยในเครื่องประดับ การเกิดสี โครงสร้าง สมบัติ และนวัตกรรมเทคนิคทางการผลิตเครื่องประดับในโรงงาน

Types of jewelry materials: metals, ceramics, polymers and composites, uses of materials. Physical, mechanical, chemical and thermal properties of materials. Physical and optical properties of gems. Innovations in alloy materials in jewelry, color formation, structure, properties, and innovations in jewelry production techniques in factories.

ผส218 พื้นฐานส่นักอัยกณมี้อาชีฟ 2(2-0-4)

CE218 Fundamental to Professional Gemologist

การใช้เครื่องมือพื้นฐานในการจำแนกชนิดพลอย กลุ่มประเภทพลอยกึ่งโปร่งแสง และพลอยทึบแสง โดยคำนึงถึงสมบัติทางแสงและทางกายภาพ ตามการจัดลำดับคุณภาพและมูลค่าของอัญมณีด้วยความสะอาด สี การเจียรระโน และน้ำหนัก ความรู้เกี่ยวกับรูปแบบและการเจียรระโนพลอย

Using basic tools to classify gemstone types. Group of semi-transparent gemstones and opaque gems. Characterization of gemstone for optical and physical properties according to the 4C's quality assessment principles. Shape and style of gemstone cutting.

ผส219	การผลิตชิ้นงานเครื่องประดับจากวัสดุอัพไซเคิล	2(1-2-3)
CE219	Upcycled Materials for Jewelry Making วัสดุอัพไซเคิล การใช้ประโยชน์วัสดุอัพไซเคิล การนำวัสดุอัพไซเคิลมาใช้ในการออกแบบเครื่องประดับ กระบวนการผลิตขึ้นรูปเครื่องประดับคอสตูมด้วยมือ การเพิ่มมูลค่าเครื่องประดับ การนำเสนอรูปแบบเครื่องประดับจากวัสดุอัพไซเคิล Upcycled materials, Utilization of upcycled materials, Using upcycled materials in jewelry design. The process of making costume accessories by hand. Increasing the value of jewelry. Presentation of jewelry styles made from upcycled materials.	
ผส221	การขึ้นรูปชิ้นงานเครื่องประดับตามการออกแบบ	3(1-4-4)
CE221	Tailor-made Jewelry การเตรียมเครื่องมือ การใช้เครื่องมืออุปกรณ์สำหรับการขึ้นรูปเครื่องประดับโดยคำนึงถึงความปลอดภัย การขึ้นรูปเครื่องประดับโดยเทคนิคการหลอมโลหะผสม การดึงลวด การรีดโลหะ การขึ้นรูปท่อ การทำลวดลายบนผิวโลหะ การอบอ่อน การเชื่อมโลหะ และการแต่ง ขัดผิวโลหะ สำหรับการขึ้นรูปเครื่องประดับตามการออกแบบจริง Preparing tools. Using tools and equipment for jewelry making with safety regulations. Jewelry forming using alloy melting, wire drawing, metal rolling, pipe forming techniques. Making patterns on metal surfaces, annealing, metal welding, and metal polishing for jewelry molding according to actual designs.	
ผส222	โครงการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์สำหรับผู้ประกอบการเครื่องประดับคอสตูม*	3(1-4-4)
CE222	E-commerce Project for Entrepreneur in Costume Jewelry* การตลาดออนไลน์ จริยธรรมในการขายสินค้าออนไลน์ การจัดการเพื่อการขาย การเจรจาต่อรองเพื่อการจัดหาสินค้า การบริหารจัดการห่วงโซ่อุปทานการค้า การจัดหน้าร้านบนแพลตฟอร์มดิจิทัล เพื่อการขายออนไลน์ การจัดทำบัญชีเบื้องต้น Online marketing. Ethics in selling products online management for sales. Negotiation for product procurement. Trade supply chain management. Organizing storefronts on digital platforms for online sales. Basic accounting.	

3) ชุมวิชาการเพิ่มศักยภาพความผู้ประกอบการอัญมณีและเครื่องประดับ (Empowering Gem and Jewelry Entrepreneur) 18 หน่วยกิต

วิชานี้มุ่งเน้นการพัฒนาและยกระดับศักยภาพของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่องประดับให้สามารถปรับตัวและแข่งขันได้ในยุคเศรษฐกิจสร้างสรรค์และดิจิทัล โดยเน้นการเสริมสร้างองค์ความรู้ด้านนวัตกรรม การบริหารจัดการธุรกิจ ออกแบบที่มีเอกลักษณ์ การตลาดยุคใหม่ รวมถึงการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและมาตรฐานสากล เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาธุรกิจของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

ผส311 การวิเคราะห์อัญมณีเพื่อภาคอุตสาหกรรม 3(1-4-4)

CE311 Gem Identification for Industry

การจำแนกกลุ่มพลอยชนิดโปร่งแสง โปร่งใส โดยประเภทตำหนิที่พบในพลอยธรรมชาติ การเรียกชื่อพลอยทางการค้า การใช้เครื่องมือทางอัญมณีศาสตร์สำหรับการจำแนกพลอย การวิเคราะห์และจำแนกอัญมณีที่นิยมในอุตสาหกรรม สมบัติทางอัญมณี การประเมินคุณภาพพลอยเพื่อภาคการผลิต

Classification of translucent and transparent gemstones by type of inclusions found in natural gemstones. Naming trade gems. Using gemological tools to classify gemstones. Analysis and classification of gemstones popular in the industry. Gemological treasures. Gem quality assessment for the manufacturing sector.

ผส312 การประเมินคุณภาพเพชรเพื่อภาคอุตสาหกรรม 3(1-4-4)

CE312 Diamond Grading for Industry

ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับเพชร การจัดลำดับคุณภาพและมูลค่าของเพชรด้วยความสะอาดสี การเจียรไน และน้ำหนัก ด้วยเครื่องมือพื้นฐาน การอ่านใบรายงานผล การจำแนกการปรับปรุงคุณภาพเพชร เพชรสังเคราะห์ และเพชรเลียนแบบ พื้นฐานการเจียรไนเพชรและประเมินราคา

Basic knowledge about diamonds. Evaluating diamond quality according to the 4Cs using basic tools. Reading the report card. Classification of diamond quality improvements synthetic diamonds and imitation diamonds. Basics of diamond cutting and appraisal.

ผส313 การประเมินอัญมณีมูลค่าสูง 3(1-4-4)

CE313 Precious Gemstone Appraisal

การจำแนกพลอยมูลค่าสูง พลอยที่ผ่านปรับปรุงคุณภาพและพลอยสังเคราะห์ การเปรียบเทียบสมบัติทางกายภาพและทางแสง กระบวนการสังเคราะห์และปรับปรุงคุณภาพพลอย การประเมินคุณภาพพลอยมูลค่าสูง

Classification of high value gemstones. Gemstones that have undergone quality improvement and synthetic gemstones. Comparison of physical and optical properties. Synthetic process and gem quality improvement. Evaluating the quality of high-value gemstones.

ผส314 แรงบันดาลใจการสร้างต้นแบบเครื่องประดับเพื่อจัดแสดง 3(1-4-4)

CE314 Inspiration for Jewelry Prototype for Exhibition

กระบวนการออกแบบและผลิตต้นแบบเครื่องประดับ แนวคิด แรงบันดาลใจ ออกแบบเพื่อการผลิต การใช้เทคโนโลยี CAD การสร้างรูปทรง 3 มิติ การสร้างข้อต่อและพื้นผิว การจำลองวัสดุและสี การคำนวณต้นทุน และการประเมินความเหมาะสมของชิ้นงานในระบบอุตสาหกรรม รวมถึงความปลอดภัยในการใช้งาน

Jewelry prototype design and production, covering concept development, design for manufacturing, CAD modeling, 3D form creation, joints and surfaces, material and color simulation, cost analysis, and evaluation of design suitability and safety in industrial processes.

ผส315 การชุบและเคลือบผิวเครื่องประดับ 3(1-4-4)

CE315 Surface Coating and Plating for Jewelry

การชุบและเคลือบผิวเครื่องประดับในอุตสาหกรรมเครื่องประดับ ชนิดสารเคลือบปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการชุบเคลือบผิว การเคลือบผิวด้วยเทคนิคอีนาเมล กระบวนการเคลือบผิวทางกายภาพและเคมี การตรวจสอบความเข้มข้นของน้ำยาชุบ การคิดต้นทุนการชุบเคลือบผิว

Jewelry plating and surface coating in jewelry industry. Type of chemical coating. Factors influencing surface plating. Surface coating using enamel technique. Physical and chemical coating processes. Testing the concentration of plating solution. Calculating the cost of surface plating.

ผส316 โครงการจัดแสดงผลงานเครื่องประดับ* 3(1-4-4)

CE316 Jewelry Exhibition Project*

การบูรณาการความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ของผู้เรียนในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานเครื่องประดับผ่านกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ การจัดทำโครงการและแสดงผลงานในรูปแบบนิทรรศการหรือกิจกรรมแสดงผลงานจริง โดยผู้เรียนจะได้เรียนรู้กระบวนการวางแผนโครงการออกแบบผลงาน จัดเตรียมสื่อสนับสนุน จัดการพื้นที่แสดงงาน และการนำเสนอผลงานอย่างมืออาชีพ รวมถึงการประเมินผลและรับข้อเสนอแนะเพื่อนำไปพัฒนาตนเองต่อไป

Integrating students' knowledge, skills, and experiences in jewelry design through the development and presentation of a creative project. Students will engage in a systematic design process to conceptualize, plan, and produce a collection of jewelry pieces for exhibition. The course emphasizes project planning, creative execution, exhibition design, visual presentation, and professional communication. Students will also gain experience in receiving and applying feedback from instructors, peers, and industry professionals to improve both their work and presentation skills.

3.2.2.1.2 กลุ่มวิชาเอกผลิตภัณ์สร้างสรรค์

1) ขดวิชาทางด้านเทคโนโลยีออกแบบผลิตภัณฑ์ กำหนดให้เรียน 11 หน่วยกิต

ออกแบบผลิตภัณฑ์จากแนวคิดภูมิปัญญาไทยด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีวัสดุ และการขึ้นรูปผลิตภัณฑ์ต้นแบบ ในรูปแบบการผสมผสานระหว่างหัตถกรรมและอุตสาหกรรม

ผศ231	การขึ้นต้นแบบผลิตภัณฑ์	2(1-2-3)
CE231	Product Prototyping	

กระบวนการขึ้นรูปผลิตภัณฑ์ด้วยโลหะ เซรามิก พอลิเมอร์ ในอุตสาหกรรม ฝึกปฏิบัติการขึ้นรูปพลาสติก ยาง ฟิล์ม กาว เส้นใย พอลิเมอร์ ลามิเนต เทคโนโลยีพื้นฐานและวิธีสำคัญในการขึ้นรูปผลิตภัณฑ์ และการนำเสนอผลงานแนวคิดผ่านการกำหนดวัสดุ

The process of creating products using metals, ceramics, and polymers in the industry. Practicing shaping plastic, rubber, films, adhesives, fibers, polymers, laminates, basic technologies, and essential methods in product shaping, and presenting conceptual work by specifying materials.

ผศ232	กระบวนการขึ้นรูปผลิตภัณฑ์	2(1-2-3)
CE232	Fabrication Processes for Product	

โครงสร้างและการขึ้นรูปผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์จากวัสดุ วัสดุถึงสำเร็จรูป วัสดุไม้บอร์ด ไม้จริง พลาสติก ไม้ กระดาษลูกฟูก การพิมพ์ และการนำเสนอผลงานแนวคิดผ่านการกำหนดวัสดุ

The structure and fabrication of products and packaging using various materials, semi-finished materials, particle board, real wood, plastic, plastic wood, paper, printing, and presenting conceptual ideas through material selection.

ผส233	ธุรกิจสำหรับผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์	2(2-0-4)
CE233	Business for Creative Products	

ทฤษฎีการบริหารธุรกิจ หลักการการบริหารจัดการองค์กร สภาพแวดล้อมทางธุรกิจและปัจจัยที่มีผลต่อการดำเนินธุรกิจในภาพรวมของผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ ศึกษาและนำเสนอแผนธุรกิจขั้นต้นโดยประมวลจากความรู้ทางการบริหารธุรกิจสำหรับผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์

Theories of business management, principles of organizational management, the business environment, and factors affecting overall product creation and creativity are essential aspects to consider. This study involves formulating and presenting preliminary business plans derived from the knowledge of business management for creative product development.

ผส234	การนำเสนอผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์	2(1-2-3)
CE234	Creative Product Presentation	

การประยุกต์ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ 2 มิติ และ 3 มิติ ในการนำเสนอผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ ผ่านการสร้างเป็นไดอะแกรม แผนภาพ และการเขียนแบบนำเสนอ ให้มีความเหมาะสมกับแนวคิด หรือวัตถุประสงค์ในการนำเสนอ นำเสนอผลงานสำหรับการสนับสนุนการขายหรือโปรโมทสินค้าใหม่

Application of 2D and 3D computer programs in presenting creative products through the creation of diagrams, illustrations, and presentation drawings that are suitable for the concept or purpose of the presentation. Presenting work for sales support or promoting new products.

ผส235	โครงการออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์*	3(1-4-4)
CE235	Design Project for Creative Products*	

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

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

2) ชุดวิชาทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ กำหนดให้เรียน 11 หน่วยกิต

การออกแบบสำหรับผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านจากการบูรณาการภูมิปัญญาและวัฒนธรรมให้เข้ากับสินค้าสมัยใหม่ด้านการใช้งานและไลฟ์สไตล์ ด้วยการเลือกใช้วัสดุ เทคโนโลยีการผลิตที่ยั่งยืน เพื่อสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์

2(1-2-3)

ผส236 ผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาไทย

CE236 Thai Wisdom Product

แนวความคิดของการทำผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาไทย วิเคราะห์จุดเด่นของชุมชน การนำภูมิปัญญามาพัฒนาผลิตภัณฑ์ สำหรับไลฟ์สไตล์การตกแต่งบ้าน

Studying the concepts of Thai wisdom product development, analyzing the strengths of communities, to incorporate indigenous knowledge into the development of products for home decoration lifestyles.

ผส237 การออกแบบสินค้าหัตถกรรม

2(1-2-3)

CE237 Design for Craft Products

การออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านรูปแบบใหม่ด้วยเทคนิคงานหัตถกรรม วัสดุท้องถิ่น กระบวนการผลิตท้องถิ่น ที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ไทย

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

ผส238 กลยุทธ์การตลาดสำหรับสินค้าหัตถกรรม

2(2-0-4)

CE238 Marketing Strategy for Craft Products

การวางกลยุทธ์ทางการตลาดเพื่อการออกแบบ วิเคราะห์ตลาดสินค้าหัตถกรรม โครงสร้างการตลาด การเลือกและวิเคราะห์ความสามารถในการแข่งขันของผลิตภัณฑ์ ช่องทางการจัดจำหน่าย การกระจายสินค้าและการส่งเสริมการตลาด นำเสนอผลงานเป็นแผนกลยุทธ์ในการออกแบบผลิตภัณฑ์

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

ผส239 การออกแบบและการผลิตอย่างยั่งยืน 2(2-0-4)

CE239 Sustainable Design and Production

การออกแบบอย่างยั่งยืนด้วยการเลือกใช้วัสดุ กระบวนการผลิต เทคโนโลยี และการกำจัดของเสียที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม ทฤษฎีการผลิตสินค้า ของตกแต่งบ้านที่คำนึงถึงมาตรฐานการปล่อยก๊าซเรือนกระจก ที่มาจากกระบวนการผลิตสินค้าและวัสดุที่เลือกใช้ที่สอดคล้องกับนโยบายการคำนวณคาร์บอนเครดิต

Sustainable design by selecting materials, production processes, technologies, and waste disposal methods that are environmentally friendly. Product manufacturing theory for home decoration that considers greenhouse gas emission standards originating from the production process and the choice of materials that align with carbon credit calculation policies.

ผส241 โครงการออกแบบของตกแต่งบ้าน* 3(1-4-4)

CE241 Home Décor Product Design Project*

การออกแบบผลิตภัณฑ์ร่วมกับผู้ประกอบการตามความต้องการของตลาด ข้อจำกัดจากผู้ประกอบการ วิธีการประเมิน การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล สำหรับการผลิตต้นแบบของตกแต่งบ้าน

Designing products in collaboration with stakeholders according to market demands, constraints from entrepreneurs, assessment methods, and data analysis to produce home decoration prototypes.

3) ชุดวิชาการจัดการธุรกิจผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ กำหนดให้เรียน 18 หน่วยกิต
การสร้างแนวความคิดความเป็นผู้ประกอบการใหม่ เพื่อการจัดการธุรกิจสำหรับผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์

ผส331 การออกแบบที่ชาญฉลาด 3(1-4-4)

CE331 Smart Design

ทฤษฎีการออกแบบที่ชาญฉลาดด้วยการประยุกต์ปัญญาประดิษฐ์ เทคโนโลยีดิจิทัล นวัตกรรมวัสดุและการผลิตกับการใช้งาน และการแก้ไขปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการใช้ชีวิตสมัยใหม่ สำหรับการสร้างประสบการณ์ใหม่สำหรับผู้ใช้งานของใช้และของประดับตกแต่งบ้าน

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

ผส335 การออกแบบภาพประกอบดิจิทัล 3(1-4-4)

CE335 Digital Illustration Design

การจัดองค์ประกอบภาพ การสร้างสรรค์ผลงาน การจำหน่ายและการนำเสนอบนสื่อออนไลน์ ช่องทางการจำหน่าย และวิธีการจำหน่าย ประเมินผลผ่านการวางขายจริงบนเว็บไซต์ออนไลน์ และการจัดแสดงผลงานออนไลน์

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

ผส336 โครงการสำหรับนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์* 3(0-6-3)

CE336 Senior Project for Creative Product Innovation*

การค้นคว้า กำหนดปัญหาวิจัย และการออกแบบการทดลอง การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาทางด้านนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ แล้วนำมาเรียบเรียงเป็นรายงานอันเป็นประโยชน์ต่อวิชาชีพและการพัฒนาประเทศ

Research, define research problems, and design experiments. Analyze data related to creative product innovation issues and compile reports that are useful for the profession and national development.

3.2.2.1.3 กลุ่มวิชาเอกการจัดการแบรนด์

1) ชุดวิชา Brand Identity Development กำหนดให้เรียนจำนวน 11 หน่วยกิต

กลุ่มวิชาบังคับ ซึ่งพัฒนาเพื่อให้ความรู้และทักษะการพัฒนาและจัดการธุรกิจ ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ให้ความสำคัญกับความรู้ความเข้าใจในทฤษฎี หลักการพัฒนาและบริหารธุรกิจ แนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์และบริการโดยยึดหลัก Customer centric รวมถึงพฤติกรรมผู้บริโภคในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ และการแสวงหาโอกาสทางธุรกิจเพื่อสร้างแบรนด์ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติงานได้จริงหลังสำเร็จการศึกษา

ผส251 การวางแผนธุรกิจสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ 2(1-2-3)

CE251 Business Plan for Creative Industry

แผนธุรกิจโดยใช้การอธิบายองค์ประกอบของธุรกิจ (Business Model Canvas) การคำนวณความเป็นไปได้และจุดคุ้มทุน การกำหนดและวางแผนกิจกรรมทางการตลาด นำเสนอผลงานเป็นแผนการขายสินค้า

ผศ252 การออกแบบและการผลิตเพื่อแบรนด์ยั่งยืน 3(1-4-4)

การออกแบบสำหรับแบรนด์ยั่งยืนด้วยการเลือกวัสดุ กระบวนการผลิต เทคโนโลยี และการกำจัดของเสียที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม ทฤษฎีการผลิตสินค้า ที่คำนึงถึงมาตรฐานการปล่อยก๊าซเรือนกระจก ที่มาจากกระบวนการผลิตสินค้าและวัสดุที่เลือกใช้ที่สอดคล้องกับนโยบายการคำนวณคาร์บอนเครดิต

ผศ253 การจัดองค์ประกอบสื่อสำหรับการสื่อสารแบรนด์ 3(1-4-4)

การจัดองค์ประกอบภาพ การสร้างสรรค์ผลงาน การสื่อสารและการนำเสนอแบรนด์ บนช่องทางออนไลน์ ช่องทางการจำหน่าย และวิธีการจำหน่าย ประเมินผลผ่านการวางขายจริงบน เว็บไซต์ออนไลน์และการจัดแสดงผลงานออนไลน์

ผส254 โครงการสร้างอัตลักษณ์แบรนด์สร้างสรรค์* 3(1-4-4)

การนำเสนอและแสดงผลงาน โมเดลสามมิติด้วยคอมพิวเตอร์ การเรียนรู้การใช้ซอฟต์แวร์
อย่างมีประสิทธิภาพ การนำเสนอแนวคิดแบรนด์ และผลิตภัณฑ์ให้ออกมาในรูปแบบเสมือนจริง
การสื่อสารถึงลูกค้าได้อย่างเข้าใจและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นเพื่อให้เกิดอิทธิพลต่อแบรนด์และ
ผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์

Overview and steps in drawing 3 D presentations to visually showcase projects. Through practical exercises and guidance, students will learn to effectively utilize 3D modeling software to bring their brand concepts to life, including the skills to craft dynamic visual presentations that enhance the understanding and impact of their creative brand and product projects.

2) ชูติวิชา Cultural Integration in Branding กำหนดให้เรียนจำนวน 11 หน่วยกิต
กลุ่มวิชาบังคับ ซึ่งพัฒนาเพื่อให้ความรู้และสร้างแรงบันดาลใจในการสร้างแบรนด์ด้วยทุนวัฒนธรรม และความสำคัญของวัฒนธรรมและความหลากหลายทางวัฒนธรรม รวมถึงวัสดุท้องถิ่นงานหัตถกรรมและภูมิปัญญาชาวบ้าน ที่ผู้เรียนสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างตลาดและการสร้างแบรนด์ได้จริง

ผส255 แรงบันดาลใจและประวัติศาสตร์สำหรับแบรนด์สร้างสรรค์ 3(1-4-4)

CE255 Inspiration and History for Creative Branding

การออกแบบที่คำนึงถึงแรงบันดาลใจและประวัติศาสตร์ การสร้างเรื่องราวในการคิดและออกแบบผลิตภัณฑ์ การเชื่อมโยงศิลปะและงานออกแบบกับเทคโนโลยี ประวัติศาสตร์ เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม รวมไปถึงการสร้างแบรนด์สินค้าที่มีเอกลักษณ์จากแนวคิดของประวัติศาสตร์และแรงบันดาลใจ

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

ผส256 ความหลากหลายทางวัฒนธรรมในธุรกิจสร้างสรรค์ 2(2-0-4)

CE256 Cultural Diversity in Creative Business*

แนวคิดและทฤษฎีเบื้องต้นเกี่ยวกับการค้าระหว่างประเทศที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม การรวมกลุ่มทางเศรษฐกิจระหว่างประเทศ สภาพแวดล้อมที่มีผลกระทบต่อธุรกิจระหว่างประเทศ ข้อบังคับควบคุมธุรกิจระหว่างประเทศ สิทธิประโยชน์ทางภาษี พิธีการศุลกากร เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการนำเข้า-ส่งออกศึกษากลยุทธ์การนำเข้า-ส่งออก การจัดการการตลาด การผลิตสำหรับการค้าระหว่างประเทศและกรณีศึกษา

Basic concepts and theories about international trade focusing on cultural diversity. International economic integration. Environment affecting international business.

International Business Regulations Tax benefits customs clearance. Documents related to import-export, study of import-export strategies. Marketing management. Production for international trade and case studies.

ผส257 กลยุทธ์การตลาดสำหรับแบรนด์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ 3(1-4-4)

CE257 Marketing Strategy for Creative Cultural Brand

การกำหนดกลยุทธ์ทางการตลาดเพื่อการออกแบบ วิเคราะห์ตลาดสินค้าหัตถกรรม โครงสร้างการตลาด การเลือกและวิเคราะห์ความสามารถในการแข่งขันของแบรนด์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ ช่องทางการจัดจำหน่าย การกระจายสินค้าและการส่งเสริมการตลาด นำเสนอผลงานเป็นแผนกลยุทธ์ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม

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

ผส258 โครงการพัฒนาแบรนด์ผลิตภัณฑ์จากวัฒนธรรม* 3(1-4-4)

CE258 Cultural Product in Brand Development*

การออกแบบผลิตภัณฑ์รูปแบบใหม่ด้วยเทคนิคงานหัตถกรรม วัสดุท้องถิ่น กระบวนการผลิตท้องถิ่น ที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ไทยสำหรับสร้างอัตลักษณ์ที่โดดเด่นให้กับแบรนด์

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

3) ชุดวิชา Strategic Brand Communication and Soft power กำหนดให้เรียน
จำนวน 18 หน่วยกิต

กลุ่มวิชาบังคับ ซึ่งพัฒนาเพื่อให้ความรู้และการปูพื้นฐานด้านเทคโนโลยีและดิจิทัล เน้นการนำศักยภาพของปัญญาประดิษฐ์มาใช้ในการวิเคราะห์ตลาดและการสื่อสารแบรนด์ เพื่อสร้างความแตกต่างอย่างมีกลยุทธ์ให้กับแบรนด์ การผนวกและประยุกต์ความเข้าใจในแนวคิดซอฟต์แวร์เพื่อเชื่อมโยงและต่อยอดการสร้างแบรนด์สู่สากลได้อย่างแท้จริง

ผส351	หลักการวิจัยตลาด	3(1-4-4)
CE351	Principles of Market Research	
พื้นฐานของระเบียบวิธีการวิจัยตลาด รวมถึงประเภทของการวิจัย ระเบียบวิธีกระบวนการออกแบบการวิจัย การสังเคราะห์และสรุปแหล่งข้อมูลทุติยภูมิ กระบวนการพัฒนาข้อเสนอการวิจัย เป้าหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา ตลอดจนเทคนิคในการเก็บรวบรวม วิเคราะห์ เขียนรายงานการวิจัย นำเสนอ การสังเคราะห์และสรุปแหล่งข้อมูลทุติยภูมิ A foundational understanding of research fundamentals, including the types of research, methodologies, research design processes. Synthesizing and summarizing secondary data sources. The process to develop a research proposal. The goals and objective of studies, as well as techniques for data collection, data analysis, writing a research paper, presentation.		
ผส352	พฤติกรรมผู้บริโภคในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	3(1-4-4)
CE352	Consumer Behavior in Creative Industry	
พื้นฐานทางทฤษฎีและแนวคิด พฤติกรรมผู้บริโภค ความเข้าใจคุณลักษณะของผู้บริโภค สำหรับการสร้างจุดยืนให้สามารถแข่งขันทางการค้าในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ได้ มุมมองและวิถีคิดของบริโภคในการตัดสินใจ และปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อกระบวนการตัดสินใจในการได้มา การใช้ และกำจัดผลิตภัณฑ์หรือบริการ การพัฒนาและใช้กลยุทธ์ทางการตลาดอย่างมีประสิทธิภาพ Theoretical and conceptual foundations of consumer behavior for understanding the characteristics of consumers for creating a competitive position in the creative industry. The major viewpoints of how consumers make decisions and the factors influencing their decision-making processes in acquiring, using, and disposing of products, services for developing and implementing effective marketing strategies.		
ผส353	กลยุทธ์และการบริหารจัดการแบรนด์	3(1-4-4)
CE353	Brand Strategy and Management	
แนวคิดพื้นฐานและทฤษฎีที่สำคัญสำหรับการจัดการแบรนด์ที่ทำให้เกิดความยั่งยืนในธุรกิจ ผลลัพธ์ของการสร้างแบรนด์ที่ยั่งยืน ประวัติความเป็นมา และการพัฒนาของทฤษฎีการสร้างแบรนด์ การเรียนรู้ที่เป็นประโยชน์ในภาคปฏิบัติ รวมถึงการวางแผน ดำเนินการ และประเมินกลยุทธ์เพื่อการจัดการแบรนด์ที่ยั่งยืน การแก้ไขความปัญหาโดยพิจารณาปัจจัยที่เกี่ยวข้อง		

The overview, concepts, and theories of brand management that essential for fostering sustainable practices in businesses. Advantages of establishing a sustainable brand. The evolution and history of branding theory, emphasizing its integration with practical applications, including planning, executing, and assessing sustainable branding strategies, addressing associated challenges with the consideration of involving factors.

ผส354 การสื่อสารองค์กรสำหรับแบรนด์สร้างสรรค์ 3(1-4-4)

CE354 Corporate Communications for Creative Brand

แนวคิดพื้นฐานหลักการและองค์ประกอบของการสื่อสารองค์กรและแบรนด์ ความสำคัญของชื่อเสียงขององค์กรสำหรับแบรนด์สร้างสรรค์ การวางแผน การสร้างและการดำเนินการตามกลยุทธ์ การสื่อสารองค์กร การเพิ่มประสิทธิภาพในการประเมินที่ปัจจัยที่มีความเกี่ยวข้องทางธุรกิจ การแก้ปัญหาและทักษะการตัดสินใจ

Fundamental concepts, principles, and elements of corporate and brand communication. The significance of corporate reputation for creative brand, including planning, creating, and executing corporate communication strategies while fostering efficiency evaluation associating factors, problem-solving, and decision-making skills.

ผส355 การจัดการซอฟต์พาวเวอร์ในตลาดสากล 3(1-4-4)

CE355 Managing Soft Power in the Global market

ภาพรวมของซอฟต์พาวเวอร์และแนวคิดที่เกี่ยวข้องในตลาดสากล ประวัติและความแตกต่างระหว่างซอฟต์พาวเวอร์และฮาร์ดพาวเวอร์ ความเชื่อมโยงระหว่างซอฟต์พาวเวอร์กับการรับรู้ พฤติกรรม ความชอบของลูกค้า การสร้างแบรนด์ของประเทศและเมืองสำหรับการสร้างตำแหน่งที่เป็นเอกลักษณ์สำหรับประเทศและจังหวัด การนำทุนทางวัฒนธรรมมาใช้ในการสร้างซอฟต์พาวเวอร์

Overview of soft power and related concepts in the international market. History and differences between soft and hard power. The interconnection between soft power and customer perceptions, behaviors, preferences. Nation's and city branding to establish a unique position for countries and provinces. Adoption of cultural capital to create soft power.

ผส356	โครงการสร้างแบรนด์ในตลาดสากล*	3(1-4-4)
CE356	Global Branding Project*	

ทฤษฎีและแนวคิดการจัดการตลาด การวางแผนกลยุทธ์ด้านผลิตภัณฑ์ ราคา ช่องทางการจัดจำหน่าย การส่งเสริมการตลาด การตัดสินใจ การสื่อสารการตลาดและการควบคุมองค์กร การบริหารจัดการเพื่อให้บรรลุเป้าหมายและวัตถุประสงค์ขององค์กรและแบรนด์สร้างสรรค์ ที่ก่อให้เกิดประสิทธิผลสูงสุด จริยธรรมและความรับผิดชอบต่อสังคมของผู้บริหารองค์กร

Marketing management theories and concepts for setting product, price, place, promotion strategies. Decision-making, marketing communication, and control; management for accomplishing the organization and creative brand goals and objectives for the most effectiveness and efficiency; the administrators' ethics and social responsibility.

3.2.2.2 วิชาเอกเลือก กำหนดให้เรียนไม่น้อยกว่า 9 หน่วยกิต โดยสามารถเลือกรายวิชาใดก็ได้ต่อไปนี้

ชุดวิชาที่ 1 ความเชี่ยวชาญด้านอัญมณีและเครื่องประดับ

ชุดวิชานี้มุ่งเน้นการเสริมสร้างความรู้และทักษะเชิงลึกด้านอัญมณีและเครื่องประดับ ครอบคลุมการออกแบบ การสร้างต้นแบบ การใช้เทคโนโลยีการผลิต การวิเคราะห์วัสดุและต้นทุน ตลอดจนความเหมาะสมและความปลอดภัยของชิ้นงานในกระบวนการผลิตระดับอุตสาหกรรม

ผส361	การขึ้นต้นแบบเครื่องประดับขั้นสูงด้วยคอมพิวเตอร์	3(1-4-4)
CE361	Advanced Computer-Aided Prototyping for Jewelry	

การออกแบบเครื่องประดับด้วยคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสม การทำต้นแบบสำหรับงานหล่อ และการเขียนโปรแกรมเชื่อมต่อกับเครื่องขึ้นต้นแบบการออกแบบที่ใช้งานได้จริงในโรงงานเครื่องประดับ การแต่งทรงของต้นแบบหลังการผลิตจากเครื่องแกะ การใช้เครื่องแกะ ตามเทคโนโลยีที่มีอยู่ในปัจจุบัน วิเคราะห์ข้อดี ข้อเสีย ของการขึ้นต้นแบบด้วยคอมพิวเตอร์ ศึกษาจากสภาพจริงของการขึ้นต้นแบบในโรงงานและข้อจำกัดในการผลิต

Jewelry design with computer for casting and prototype in manufacturing. The polishing of prototype after wax injection. The analysis of advantage and disadvantage of recent technology comparing to traditional one. The study of prototype from manufacturing and limitation of design for production.

process. Case studies of innovative metals that can be applied for jewelry industry in digital era.

ผส365 เทคโนโลยีฟิสิกส์สำหรับอัญมณีและเครื่องประดับ 3(1-4-4)

CE365 Physics Technology for Gems and Jewelry

การศึกษาสมบัติทางกายภาพของอัญมณีหรือโลหะมีค่าที่สัมพันธ์กับรังสี พลาสมา ไอออน เทคโนโลยีสุญญากาศ อะตอมไมเซชัน การใช้เทคโนโลยีในการปรับปรุงคุณภาพอัญมณีและเครื่องประดับกับการเพิ่มมูลค่า

Study of physical properties of gemstone or precious metal that related to plasma, radiology, vacuum system, and atomization. The use of technology to improve quality of gems and jewelry for value-added purpose.

ผส366 เทคนิคการวิเคราะห์อัญมณีด้วยเครื่องมือขั้นสูง 3(2-2-5)

CE366 Advanced Instruments Techniques for Gem Identification

หลักการการทำงานของเครื่องมือวิเคราะห์อัญมณีขั้นสูง การเลือกใช้เครื่องมือขั้นสูงอย่างเหมาะสมในการวิเคราะห์แหล่งกำเนิดของอัญมณี การจำแนกพลอยสังเคราะห์และพลอยปรับปรุงคุณภาพด้วยกระบวนการใหม่ การอ่านและวิเคราะห์ผลจากเครื่องมือขั้นสูงสำหรับการรายงานผล

Principle of advance instruments for gem identification. Apply suitable advance instrument technique to identify gemstone's origin and treated gemstones. Interpret and analyze data retrieved for gemstone reporting.

ผส367 การตรวจสอบอัญมณีในกระบวนการผลิตเครื่องประดับ 3(2-2-5)

CE367 Gemstone Characterization of Jewelry Production

การวิเคราะห์อัญมณีในตัวเรือนเครื่องประดับ การเปลี่ยนแปลงของอัญมณีที่ผ่านกระบวนการหล่อและการชุบ การวิเคราะห์สมบัติทางกายภาพและเคมีของอัญมณีที่ผ่านกระบวนการผลิต การใช้เครื่องมือวิเคราะห์ขั้นสูงในการประเมินอัญมณี

The course explores the gems appraisal using standard instruments such as a loupe. The students learn about the color master set, principles of gems appraisal according to the origins and gems market, and evaluation of rough stone for value added cutting.

ผส372	การพัฒนาเทคโนโลยีการออกแบบ	2(1-2-3)
CE372	Technology Based Design Development หลักการกระบวนการวิเคราะห์ในรูปแบบวิชาการ การสร้างประสบการณ์ร่วม ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big data) การสังเคราะห์ต้นแบบเพื่อพัฒนางานสร้างสรรค์ที่นำเทคโนโลยีที่ทันสมัย Principles of the analytical process in an academic format. Creating a shared experience using big data to synthesize prototypes and develop creative work through modern technology.	
ผส373	การค้นคว้าอิสระทางด้านผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ I	1(0-2-1)
CE373	Independent Study for Creative Product Industry I การศึกษาค้นคว้าอย่างอิสระในหัวข้อที่สนใจภายใต้การดูแลของอาจารย์ที่ปรึกษา โดยมุ่งเน้นการวิเคราะห์แนวโน้มทางธุรกิจ วัฒนธรรม เทคโนโลยี หรือการออกแบบที่เกี่ยวข้องกับ ผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ เพื่อวางกรอบแนวคิดหรือแนวทางในการพัฒนาผลงานในลำดับถัดไป Independent research and analysis of topics related to creative product industries under the supervision of a faculty advisor. Emphasis is placed on trend analysis in business, culture, technology, or design to formulate conceptual frameworks or development directions for future prototyping or project-based work.	
ผส374	การค้นคว้าอิสระทางด้านผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ II	1(0-2-1)
CE374	Independent Study for Creative Product Industry II การศึกษาค้นคว้าเชิงปฏิบัติในหัวข้อที่ต่อเนื่องจากการศึกษาค้นคว้าอิสระ 1 หรือหัวข้อ ที่ได้รับการอนุมัติ โดยมุ่งเน้นการพัฒนาและสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์หรือบริการจริงในอุตสาหกรรม ผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ ผ่านกระบวนการออกแบบ ทดสอบ และนำเสนอภายใต้การดูแลของอาจารย์ ที่ปรึกษา This course emphasizes practice-based independent study. Students develop a prototype of a product or service in the creative product industry based on prior conceptual work or an approved proposal. The process includes design, experimentation, and presentation under the guidance of a faculty advisor.	

ชุดวิชาที่ 3 ความเชี่ยวชาญด้านการจัดการแบรนด์

ชุดวิชานี้มุ่งเน้นการพัฒนาความรู้และทักษะด้านการสร้างและจัดการแบรนด์อย่างเป็นระบบ ครอบคลุมการวางกลยุทธ์ การสื่อสารแบรนด์ การออกแบบอัตลักษณ์ การวางตำแหน่งแบรนด์ในตลาด และการบริหารคุณค่าแบรนด์ในบริบทของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

ผส375 การบริหารแบรนด์สำหรับสินค้าหรูหรา 2(2-0-4)

CE375 Brand Management for Luxury Products

สร้างแบรนด์ในบริบทที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว วิธีการสร้างและเงื่อนไขที่มีผลต่อการสร้างแบรนด์ ความสำคัญของการรักษาแบรนด์ให้คงอยู่ กลยุทธ์การตลาดที่มีผลกระทบต่อการสร้างแบรนด์ใหม่ โดยเฉพาะธุรกิจเชิงสร้างสรรค์และธุรกิจที่ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมในการผลิตและออกแบบ คุณค่าแบรนด์และประเมินคุณค่าในแบรนด์ ความต้องการเฉพาะจากผู้บริโภคเฉพาะกลุ่ม

Building a brand in a rapidly changing context. Creation methods and conditions affecting brand creation. The importance of maintaining a brand. Marketing strategies that affect the creation of new brands, especially creative businesses and businesses that use technology and innovation in production and design. Brand value and evaluate brand value Specific needs from specific consumer groups.

ผส376 ธุรกิจอัญมณีและเครื่องประดับระหว่างประเทศ 2(2-0-4)

CE376 International Gems and Jewelry Business

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

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

ผส377 เทคโนโลยีสำหรับธุรกิจสร้างสรรค์ 2(2-0-4)

CE377 Technology for Creative Business

บทบาทของเทคโนโลยีในธุรกิจสร้างสรรค์ ประวัติความเป็นมาและการพัฒนาของเทคโนโลยีในอุตสาหกรรม พื้นฐานเกี่ยวกับเซมิคอนดักเตอร์ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ หน้าที่ของเซมิคอนดักเตอร์ในอุปกรณ์ต่างๆที่มีผลกระทบต่อการปฏิวัติอุตสาหกรรม อิทธิพลของการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการสร้างแบรนด์สร้างสรรค์

Overview and the role of technologies in creative business. History and evolution of technology and its applications in industries. Fundamental of semiconductors in businesses and the creative industry. Key applications of semiconductors in ranges of

devices impacting industrialized revolution. Impacts of technology adoption in brand building.

ผส378 ปฏิบัติการทางสังคมเพื่อพัฒนาแบรนด์ 3(0-9-0)

CE378 Social Lab for Branding development

การปฏิบัติงานร่วมกับผู้ประกอบการในชุมชนท้องถิ่นของไทย การนำแนวคิดของการบริหารจัดการ และกลยุทธ์แบรนด์ไปใช้ การเน้นย้ำถึงเอกลักษณ์ของผลิตภัณฑ์งานฝีมือไทยผ่านการสื่อสารแบรนด์ที่มีประสิทธิภาพ การพิจารณาเกี่ยวกับคุณค่าของแบรนด์ องค์ประกอบของแบรนด์ การเชื่อมโยงแบรนด์ โดยใช้การมีส่วนร่วมและประสานงานกับคนในท้องถิ่น และผู้ประกอบการชุมชน

Engaging in the work with the entrepreneurs in local Thai communities to implement the concepts of brand management and strategy to emphasize the uniqueness of Thai craft products through effective brand communication. The social lab includes the considerations relating to brand equity, brand elements, brand associations by engaging and coordinating work with the locals and entrepreneurs in the community.

ผส379 กิจกรรมบ่มเพาะการสร้างแบรนด์ 3(0-9-0)

CE379 Branding Incubator Camp

การฝึกแบบเร่งรัดที่มุ่งสอนทักษะ ความรู้ หรือความสามารถเฉพาะที่เกี่ยวข้องกับการจัดการแบรนด์และการดำเนินงานของผู้ประกอบการ กิจกรรมบ่มเพาะการสร้างแบรนด์ถูกออกแบบสำหรับการมอบประสบการณ์การเรียนรู้เชิงปฏิบัติด้วยเครื่องมือและเทคนิคที่จำเป็นต่อการประสบความสำเร็จในการสร้างแบรนด์ เช่น การพัฒนาสตาร์ทอัพ กลยุทธ์ทางการตลาด การจัดการทางการเงิน การนำเสนอแนวคิดต่อนักลงทุน หรือทักษะความเป็นผู้นำ

An intensive program aimed at instructing specific skills, knowledge, or competencies relevant to branding management and entrepreneurship operations. The branding camp is designed to provide practical, hands-on learning experiences with the tools and techniques required to succeed in branding, startup development, marketing strategies, financial management, pitching ideas to investors, or leadership skills.

ผส381 จัดแสดงสินค้าสำหรับธุรกิจสร้างสรรค์ 3(0-9-0)

CE381 Exhibition for Creative Business

การพัฒนาแบรนด์เชิงประสบการณ์ที่ออกแบบมาสำหรับการฝึกฝนการแสดงและการจัดนิทรรศการแบรนด์ได้อย่างมืออาชีพ การจำลองนิทรรศการที่ต้องใช้การสื่อสารการตลาดเชิงกลยุทธ์ซึ่งรวมถึงการสร้างกลยุทธ์การสร้างแบรนด์ที่เพิ่มมูลค่าให้กับแบรนด์ และการมีส่วนร่วมในการนำเสนอแบรนด์ที่พัฒนาขึ้นจริง

An experiential branding development program designed to allow students to practice exhibiting their brand derived from the previous subjects in professional manners. This simulated an exhibition that requires strategic marketing communication which includes the construction of branding strategy that strengthens brand equity. Students will be engaged in the actual presentation of the brand.

ผส382 การวิจัยสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ 3(0-5-4)

CE382 Research for Creative Industry

การปฏิบัติการวิจัยเบื้องต้นในบริบทของแบรนด์สร้างสรรค์ที่มุ่งพัฒนาทักษะการวิจัยของนักศึกษา รวมถึงการพัฒนาข้อเสนอการวิจัย การวิเคราะห์ข้อมูลทั้งปฐมภูมิและทุติยภูมิ การรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล และการนำเสนอผลการวิจัย การวิเคราะห์ความเป็นไปได้ของแนวโน้มตลาดในปัจจุบัน การระบุช่องว่างสำหรับการตัดสินใจด้านการจัดการที่เอื้อต่อการสร้างแบรนด์ในธุรกิจสร้างสรรค์

The initial research practice in the context of creative brand aiming to develop the research skills of the students, including the development of research proposals, the analysis of both primary and secondary data, data collection, data analysis, and presentation of findings. Feasibility analysis of the current market trends to identify gaps for managerial decision-making contributing to brand building in creative business.

ผส383 กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดแบบบูรณาการ 3(2-2-5)

CE383 Integrated Marketing Communication and Strategy

หลักการและองค์ประกอบเกี่ยวกับกลยุทธ์การสื่อสารการตลาด ในด้านการวางแผน กระบวนการและการประยุกต์ใช้สื่อดั้งเดิมและสื่อใหม่ รวมถึงสามารถสร้างการสื่อสารการตลาด การสร้างช่องทางการโฆษณา ประชาสัมพันธ์และการจัดจำหน่ายสินค้า โดยเน้นการสร้างภาพลักษณ์ สำหรับแบรนด์และการสร้างแบรนด์เฉพาะบุคคล

Principles and components of marketing communication and strategies; integrated marketing communications planning and processing; application of traditional and modern media, Development of channels of public relations and advertisement and product distribution, including ability to development marketing communications especially in Development of brand image and personal branding.

ผส384 บล็อกเชนสำหรับธุรกิจสร้างสรรค์ 2(2-0-4)

CE384 Blockchain for Creative Business

วิวัฒนาการและการปฏิวัติของเทคโนโลยีบล็อกเชน ระบบนิเวศของบล็อกเชน ระบบนิเวศและระบบของบล็อกเชน 3.0 บล็อกเชนกับการแก้ปัญหาในกลุ่มธุรกิจขนาดกลางและขนาดย่อม โครงสร้างพื้นฐานของโลกเสมือนจริงและการใช้งานตามหลักภูมิศาสตร์ของแต่ละประเทศ

Evolution and revolution of blockchain technology, blockchain ecosystem, protocol and ecosystem of blockchain 3.0; blockchain as a solution for SMEs, geo-anchored national level metaverse infrastructure.

ผส385 การค้นคว้าอิสระทางด้านการจัดการแบรนด์ I 1(0-2-1)

CE385 Independent Study for Brand Management I

การศึกษาค้นคว้าอย่างอิสระในหัวข้อที่สนใจภายใต้การดูแลของอาจารย์ที่ปรึกษา โดยมุ่งเน้นการวิเคราะห์แนวโน้มทางธุรกิจ วัฒนธรรม เทคโนโลยี หรือการออกแบบที่เกี่ยวข้องกับการจัดการแบรนด์ เพื่อวางกรอบแนวคิดหรือแนวทางในการพัฒนาผลงานในลำดับถัดไป

Independent research and analysis of topics related to Brand Management under the supervision of a faculty advisor. Emphasis is placed on trend analysis in business, culture, technology, or design to formulate conceptual frameworks or development directions for future prototyping or project-based work.

ผส386 การค้นคว้าอิสระทางด้านการจัดการแบรนด์ II 1(0-2-1)

CE386 Independent Study for Brand Management II

การศึกษาค้นคว้าเชิงปฏิบัติในหัวข้อที่ต่อเนื่องจากการศึกษาค้นคว้าอิสระ 1 หรือหัวข้อที่ได้รับการอนุมัติ โดยมุ่งเน้นการพัฒนาและสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์หรือบริการจริงในการจัดการแบรนด์ ผ่านกระบวนการออกแบบ ทดสอบ และนำเสนอภายใต้การดูแลของอาจารย์ที่ปรึกษา

Students develop a prototype of a product or service in the Brand Management based on prior conceptual work or an approved proposal. The process includes design, experimentation, and presentation under the guidance of a faculty advisor.

3.2.2 วิชาสร้างเสริมประสบการณ์และการเรียนรู้ตลอดชีวิต 10 หน่วยกิต

กลุ่มวิชาที่เน้นให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์จากการฝึกฝนเรียนรู้ในสถานประกอบการ การฝึกทักษะที่เกี่ยวข้องกับการเป็นผู้ประกอบการสตาร์ทอัพ และการฝึกประสบการณ์ในต่างประเทศที่ทำให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการทำงานจริง และมีทักษะเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต กำหนดให้เลือกเรียนรวมไม่น้อยกว่า 10 หน่วยกิต โดยเรียนจำนวน 4 หน่วยกิต จากรายวิชา ผส391 และ ผส491

integrating the science and art with creativity, and presentation of an innovation to the creative product manufacturing business.

ผส493 การพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการสตาร์ทอัพสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ 6(0-18-0)

CE493 Startup Entrepreneurship Development for Creative Industry
การปฏิบัติงานสร้างโครงงานสตาร์ทอัพ สำหรับอุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ ไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์ โดยฝึกปฏิบัติการสร้างแนวคิดเริ่มต้นธุรกิจสตาร์ทอัพ การสร้างสรรค์และการพัฒนาผลิตภัณฑ์นวัตกรรม การนำเสนอแผนธุรกิจ การนำเสนอเพื่อการแข่งขันธุรกิจสตาร์ทอัพ (Startup Pitching) อย่างมืออาชีพสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

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

ผส494 การฝึกประสบการณ์วิชาชีพสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในต่างประเทศ 6(0-18-0)

CE494 International Professional Experience Training
การฝึกประสบการณ์วิชาชีพสำหรับอุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่องประดับ ไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์ โดยเน้นการปฏิบัติงาน บันทึกประสบการณ์การปฏิบัติงานและการวิเคราะห์ข้อมูลอย่างเป็นระบบ ในสถาบันการศึกษา สถานประกอบการ บริษัท องค์กร ที่เกี่ยวข้องกับสร้างสรรค์ ในต่างประเทศ ด้วยการบูรณาการศาสตร์อย่างสร้างสรรค์ นำเสนอและประเมินผลการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างนิสิตกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่องประดับในต่างประเทศ ในรูปแบบรายงานและใช้สื่อประกอบที่หลากหลายในการนำเสนอผลงานปากเปล่าเป็นภาษาอังกฤษ

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

3.3 หมวดวิชาเลือกเสรี หลักสูตรกำหนดให้นิสิตเลือกเรียนหมวดวิชาเลือกเสรีข้ามศาสตร์สาขา โดยอิสระตามความถนัดหรือสนใจ จากชุดวิชาที่เปิดสอนของมหาวิทยาลัย ซึ่งเป็นชุดวิชาที่มุ่งพัฒนาให้นิสิต ให้ความรู้ และทักษะที่หลากหลาย เพิ่มโอกาสในการทำงานและประกอบอาชีพ รวมถึงเป็นแนวทาง ในการศึกษาต่อในศาสตร์สาขาที่สนใจได้ จำนวนไม่น้อยกว่า 10 หน่วยกิต

4. แผนที่กระจายความรับผิดชอบของชุดวิชา/รายวิชาที่รองรับผลลัพธ์การเรียนรู้

4.1 แผนที่กระจายความรับผิดชอบของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

ชุดวิชา/รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร										
	PLO1	PLO2		PLO3			PLO4			PLO5	PLO6
		Sub PLO2.1	Sub PLO2.2	Sub PLO3.1	Sub PLO3.2	Sub PLO3.3	Sub PLO4.1	Sub PLO4.2	Sub PLO4.3		
1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป											
ชุดวิชาที่ 1 การเรียนรู้และการสื่อสารในศตวรรษที่ 21											
มศว191 การเรียนรู้สู่โลกในศตวรรษที่ 21	●										
มศว192 การใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร**	●										
ชุดวิชาที่ 2 ศิลปะการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารนานาชาติ											
มศว193 การฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ**	●										
มศว194 การอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ**	●										
ชุดวิชาที่ 3 มศว เพื่อสังคม											
มศว195 พลเมืองสร้างสรรค์สังคม	●										
มศว196 ศาสตร์และศิลป์แห่งการพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน	●										
ชุดวิชาที่ 4 การพัฒนาทักษะการทำงานและการเป็นผู้ประกอบการ											
มศว197 การพูดและการนำเสนองานเพื่ออาชีพ**	●										
มศว198 การเตรียมพร้อมสู่การทำงานและการเป็นผู้ประกอบการ**	●										
ชุดวิชาที่ 5 วิถีชีวิตที่ชาญฉลาด											
มศว291 วิถีชีวิตเพื่อสุขภาพ	●										
มศว292 วิทยาศาสตร์ ภูมิปัญญาการอยู่ร่วมกับสิ่งแวดล้อมอย่างสมดุล	●										
มศว293 การปรับตัวในสังคมพลวัต	●										
2. หมวดวิชาเฉพาะ											
2.1 ชุดวิชาแกนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์											
อสส 101 แพลตฟอร์มเบื้องต้นสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์*		●									
อสส 102 แนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์*		●									
อสส 103 กระแสนิยมของอัญมณีและเครื่องประดับในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์*		●									
อสส 104 ภาษาอังกฤษสำหรับธุรกิจสร้างสรรค์*			●								
อสส 105 ศาสตร์แห่งอนาคตสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์*			●								
อสส 106 แนวคิดความเป็นผู้ประกอบการใหม่*			●								

ชุดวิชา/รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร										
	PLO1	PLO2		PLO3			PLO4			PLO5	PLO6
		Sub PLO2.1	Sub PLO2.2	Sub PLO3.1	Sub PLO3.2	Sub PLO3.3	Sub PLO4.1	Sub PLO4.2	Sub PLO4.3		
2.2 วิชาพื้นฐานสาขา											
ผส201 แร่งบันไดการออกแบบสำหรับผู้ประกอบการใหม่				●	●	●				●	
ผส202 ธุรกิจสำหรับแบรนด์ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์*			●	●	●	●					●
ผส301 ระบบผู้เชี่ยวชาญสำหรับการวิเคราะห์ธุรกิจ*							●	●	●	●	
3. วิชาเอก											
3.1 วิชาเอกบังคับ											
3.1.1 กลุ่มวิชาเอกอัญมณีและเครื่องประดับ											
1) ชุดวิชาความเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์ในอุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่องประดับ											
ผส211 การออกแบบเครื่องประดับด้วยคอมพิวเตอร์				●							
ผส212 การออกแบบและการผลิตเครื่องประดับด้วยคอมพิวเตอร์							●			●	
ผส213 การทำต้นแบบเครื่องประดับแว็กซ์				●							
ผส214 เทคโนโลยีการหล่อสำหรับโรงงานเครื่องประดับ							●			●	
ผส215 การฝังตัวเรือนเครื่องประดับ				●							
ผส216 โครงการงานการบริหารจัดการธุรกิจเครื่องประดับ*	●			●						●	●
2) ชุดวิชาความเป็นผู้ประกอบการอัญมณีและเครื่องประดับอย่างมืออาชีพ											
ผส217 พื้นฐานวัสดุศาสตร์สำหรับอัญมณีและเครื่องประดับ				●							
ผส218 พื้นฐานสู่นักอัญมณีมืออาชีพ	●			●							●
ผส219 การผลิตชิ้นงานเครื่องประดับจากวัสดุอัญมณี							●				●
ผส221 การขึ้นรูปชิ้นงานเครื่องประดับตามการออกแบบ							●				
ผส222 โครงการงานพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์สำหรับผู้ประกอบการเครื่องประดับคอสมูม*	●						●			●	●
3) ชุดวิชาการเพิ่มศักยภาพความผู้ประกอบการอัญมณีและเครื่องประดับ											
ผส311 การวิเคราะห์อัญมณีเพื่อภาคอุตสาหกรรม							●				
ผส312 การประเมินคุณภาพเพชรเพื่อภาคอุตสาหกรรม							●				
ผส313 การประเมินอัญมณีมูลค่าสูง				●			●				
ผส314 แร่งบันไดการสร้างสรรค์ต้นแบบเครื่องประดับเพื่อจัดแสดง				●							●
ผส315 การชุบและเคลือบผิวเครื่องประดับ							●			●	
ผส316 โครงการงานจัดแสดงผลงานเครื่องประดับ*	●						●			●	●
3.1.2 กลุ่มวิชาเอกผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์											
1) ชุดวิชาทางด้านเทคโนโลยีออกแบบผลิตภัณฑ์											
ผส231 การขึ้นต้นแบบผลิตภัณฑ์					●						

ชุดวิชา/รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร										
	PLO1	PLO2		PLO3			PLO4			PLO5	PLO6
		Sub PLO2.1	Sub PLO2.2	Sub PLO3.1	Sub PLO3.2	Sub PLO3.3	Sub PLO4.1	Sub PLO4.2	Sub PLO4.3		
ผล232 กระบวนการขึ้นรูปผลิตภัณฑ์					●					●	
ผล233 ธุรกิจสำหรับผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์					●						
ผล234 การนำเสนอผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์					●					●	
ผล235 โครงการออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์*					●						●
2) ชุดวิชาทางการออกแบบผลิตภัณฑ์											
ผล236 ผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาไทย		●			●						●
ผล237 การออกแบบสินค้าหัตถกรรม					●						●
ผล238 กลยุทธ์การตลาดสำหรับสินค้าหัตถกรรม					●						●
ผล239 การออกแบบและการผลิตอย่างยั่งยืน								●			●
ผล241 โครงการออกแบบของตกแต่งบ้าน*					●			●			●
3) ชุดวิชาการจัดการธุรกิจผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์											
ผล331 การออกแบบที่ชาญฉลาด								●		●	
ผล332 การจัดการผลิตภัณฑ์อย่างยั่งยืนและนวัตกรรม								●			●
ผล333 ธุรกิจผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ระหว่างประเทศ								●			●
ผล334 ผลิตภัณฑ์ดิจิทัลสร้างสรรค์					●					●	
ผล335 การออกแบบภาพประกอบดิจิทัล					●					●	
ผล336 โครงการสำหรับนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์*								●			
3.1.3 กลุ่มวิชาเอกการจัดการแบรนด์											
1) ชุดวิชา Brand Identity Development											
ผล251 การวางแผนธุรกิจสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์									●	●	
ผล252 การออกแบบและการผลิตเพื่อแบรนด์ยั่งยืน									●		
ผล253 การจัดองค์ประกอบสื่อสำหรับการสื่อสารแบรนด์									●	●	
ผล254 โครงการสร้างอัตลักษณ์แบรนด์สร้างสรรค์*			●			●					
2) ชุดวิชา Cultural Integration in Branding											
ผล255 แร่งบันดาลใจและประวัติศาสตร์สำหรับแบรนด์สร้างสรรค์			●			●					
ผล256 ความหลากหลายทางวัฒนธรรมในธุรกิจสร้างสรรค์						●					
ผล257 กลยุทธ์การตลาดสำหรับแบรนด์วัฒนธรรมสร้างสรรค์						●				●	
ผล258 โครงการพัฒนาแบรนด์ผลิตภัณฑ์จากวัฒนธรรม*								●			●
3) ชุดวิชา Strategic Brand Communication and Soft power											
ผล351 หลักการวิจัยตลาด	●					●					
ผล352 พฤติกรรมผู้บริโภคในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์										●	
ผล353 กลยุทธ์และการบริหารจัดการแบรนด์									●		

ชุดวิชา/รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร										
	PLO1	PLO2		PLO3			PLO4			PLO5	PLO6
		Sub PLO2.1	Sub PLO2.2	Sub PLO3.1	Sub PLO3.2	Sub PLO3.3	Sub PLO4.1	Sub PLO4.2	Sub PLO4.3		
ผส354 การสื่อสารองค์กรสำหรับแบรนด์สร้างสรรค์									●	●	
ผส355 การจัดการซอฟต์แวร์ในตลาดสากล									●		●
ผส356 โครงการสร้างแบรนด์ในตลาดสากล*									●	●	●
3.2 วิชาเอกเลือก											
ชุดวิชาที่ 1 ความเชี่ยวชาญด้านอัญมณีและเครื่องประดับ											
ผส361 การขึ้นต้นแบบเครื่องประดับขั้นสูงด้วยคอมพิวเตอร์											
ผส362 การตรวจสอบทางวัสดุสำหรับเครื่องประดับ							●			●	
ผส363 การจัดการการผลิตเครื่องประดับ							●			●	
ผส364 โลหะวิทยากายภาพสำหรับเครื่องประดับ				●			●				
ผส365 เทคโนโลยีพลิกส์สำหรับอัญมณีและเครื่องประดับ							●			●	
ผส366 เทคนิคการวิเคราะห์อัญมณีด้วยเครื่องมือขั้นสูง							●			●	
ผส367 การตรวจสอบอัญมณีในกระบวนการผลิตเครื่องประดับ							●			●	
ผส368 การค้นคว้าอิสระทางด้านอัญมณีและเครื่องประดับ I							●				
ผส369 การค้นคว้าอิสระทางด้านอัญมณีและเครื่องประดับ II							●				●
ชุดวิชาที่ 2 ความเชี่ยวชาญด้านผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์											
ผส371 ออกแบบการสื่อสารมัลติมีเดีย								●		●	
ผส372 การจัดการพัฒนาเทคโนโลยีการออกแบบ								●		●	●
ผส373 การค้นคว้าอิสระทางด้านอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	●							●			
ผส374 หัวข้อเฉพาะทางด้านอุตสาหกรรมสร้างสรรค์								●			●
ชุดวิชาที่ 3 ความเชี่ยวชาญด้านการจัดการแบรนด์											
ผส375 การบริหารแบรนด์สำหรับสินค้าหรูหรา									●		●
ผส376 ธุรกิจอัญมณีและเครื่องประดับระหว่างประเทศ									●		●
ผส377 เทคโนโลยีสำหรับธุรกิจสร้างสรรค์									●	●	
ผส378 การพัฒนาสินค้าร่วมกับผู้ประกอบการชุมชนภาคปฏิบัติเพื่อสร้างแบรนด์									●		●
ผส379 กิจกรรมบ่มเพาะการสร้างแบรนด์									●	●	
ผส381 การจัดแสดงสินค้าสำหรับธุรกิจสร้างสรรค์									●		●
ผส382 การวิจัยสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	●								●		●
ผส383 กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดแบบบูรณาการ									●		
ผส384 บล็อกเชนสำหรับธุรกิจสร้างสรรค์									●	●	
ผส385 การค้นคว้าอิสระทางด้านการจัดการแบรนด์ I	●								●		
ผส386 การค้นคว้าอิสระทางด้านการจัดการแบรนด์ II									●		●

ชุดวิชา/รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร										
	PLO1	PLO2		PLO3			PLO4			PLO5	PLO6
		Sub PLO2.1	Sub PLO2.2	Sub PLO3.1	Sub PLO3.2	Sub PLO3.3	Sub PLO4.1	Sub PLO4.2	Sub PLO4.3		
4. วิชาสร้างเสริมประสบการณ์และการเรียนรู้ตลอดชีวิต											
ผล391 การจัดการธุรกิจใหม่สำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์*							●	●	●	●	●
ผล491 การฝึกประสบการณ์วิชาชีพอัณมณัและเครื่องประดับ				●	●	●					
ผล492 สหกิจศึกษาในอุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์		●		●	●	●	●	●	●	●	●
ผล493 การพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการสตาร์ทอัพสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์		●		●	●	●	●	●	●	●	●
ผล494 การฝึกประสบการณ์วิชาชีพสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในต่างประเทศ		●		●	●	●	●	●	●	●	●

4.2 แผนที่กระจายความรับผิดชอบของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping) จำแนกตามผลลัพธ์การเรียนรู้ 4 ด้าน

ชุดวิชา/รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร																							
	PLO1				PLO2				PLO3				PLO4				PLO5				PLO6			
	K1	S1	E1	C1	K2	S2	E2	C2	K3	S3	E3	C3	K4	S4	E4	C4	K5	S5	E5	C5	K6	S6	E6	C6
1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป																								
ชุดวิชาที่ 1 การเรียนรู้และการสื่อสารในศตวรรษที่ 21																								
มศว191 การเรียนรู้สู่โลกในศตวรรษที่ 21	1	1, 4	1	1, 3																				
มศว192 การใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร**	2	2	3	2																				
ชุดวิชาที่ 2 ศิลปะการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารนานาชาติ																								
มศว193 การฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ**	2	2, 3	1	4																				
มศว194 การอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ**	2	2, 3	1	4																				
ชุดวิชาที่ 3 มศว เพื่อสังคม																								
มศว195 พลเมืองสร้างสรรค์สังคม	1	4, 5	2	3																				
มศว196 ศาสตร์และศิลป์แห่งการพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน	1	5	2	3																				
ชุดวิชาที่ 4 การพัฒนาทักษะการทำงานและการเป็นผู้ประกอบการ																								
มศว197 การพูดและการนำเสนองานเพื่ออาชีพ**	2, 3	1, 2	3	2																				
มศว198 การเตรียมพร้อมสู่การทำงานและการเป็นผู้ประกอบการ**	3, 4	4	5	2																				

ชุดวิชา/รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร																							
	PLO1				PLO2				PLO3				PLO4				PLO5				PLO6			
	K1	S1	E1	C1	K2	S2	E2	C2	K3	S3	E3	C3	K4	S4	E4	C4	K5	S5	E5	C5	K6	S6	E6	C6

ชุดวิชาที่ 5 วิธีชีวิตที่ชาญฉลาด																								
มศว291 วิธีชีวิตเพื่อสุขภาพ		3		2																				
มศว292 วิทยาศาสตร์ ภัยแล้งสู่การอยู่ร่วมกับสิ่งแวดล้อมอย่างสมดุล		3	2																					
มศว293 การปรับตัวในสังคมพลวัต	1	5	2	4																				
2. หมวดวิชาเฉพาะ																								
2.1 วิชาแกนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์																								
อสส 101 แพชั่นเบื้องต้นสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์*					6	7, 8	2	4																
อสส 102 แนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์*					5	7, 8	2	4																
อสส 103 กระแสนิยมของอัญมณีและเครื่องประดับในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์*					7	7, 8	2	4																
อสส 104 ภาษาอังกฤษสำหรับธุรกิจสร้างสรรค์*					8	8	4	3																
อสส 105 ศาสตร์แห่งอนาคตสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์*					8	7, 8	3, 4	6																
อสส 106 ความเป็นผู้ประกอบการใหม่*					8	6, 7, 8	3, 4	5																
2.2 วิชาพื้นฐานสาขา																								
ผล201 แรบบันดาไลซ์การออกแบบสำหรับผู้ประกอบการใหม่					5, 6, 8	6, 7, 8	1, 2	2									19	18	3	3, 5				
ผล202 ธุรกิจสำหรับแบรนด์ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์*					5, 8	6	1, 2	2	9, 12, 15	11, 13, 16	4, 5	5, 6, 7									5, 8	6	1, 3	4, 6, 7

ชุดวิชา/รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร																							
	PLO1				PLO2				PLO3				PLO4				PLO5				PLO6			
	K1	S1	E1	C1	K2	S2	E2	C2	K3	S3	E3	C3	K4	S4	E4	C4	K5	S5	E5	C5	K6	S6	E6	C6
ผส301 ระบบผู้เชี่ยวชาญสำหรับการวิเคราะห์ธุรกิจ*													11, 14, 16	3, 6, 7, 8	3, 4	4, 5, 6, 7, 8	5, 8	18	3, 4, 5	4, 5, 6, 7, 8				
3. วิชาเอก																								
3.1 วิชาเอกบังคับ																								
3.1.1 กลุ่มวิชาเอกอำนวยการและเครื่องประดับ																								
1) ชุดวิชาความเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์ในอุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่องประดับ																								
ผส211 การออกแบบเครื่องประดับด้วยคอมพิวเตอร์									10	9	2	4, 5												
ผส212 การออกแบบและการผลิตเครื่องประดับด้วยคอมพิวเตอร์													11	10	3, 4	6, 7	18, 19	18	3	6, 7				
ผส213 การทำต้นแบบเครื่องประดับแว็กซ์									10	9	2	4, 5												
ผส214 เทคโนโลยีการหล่อสำหรับโรงงานเครื่องประดับ													11	10	3, 4	6, 7								
ผส215 การฝังตัวเรือนเครื่องประดับ									10	9	2	4, 5												
ผส226 โครงการงานการบริหารจัดการธุรกิจเครื่องประดับ*	2, 3, 4	2, 3, 4, 5	1, 2	1, 3					10, 11	9, 10	2, 3	3, 4, 5					18, 19	18	2, 3, 4	4, 5, 6, 7, 8				
2) ชุดวิชาความเป็นผู้ประกอบการอัญมณีและเครื่องประดับอย่างมืออาชีพ																								
ผส217 พื้นฐานวัสดุศาสตร์สำหรับอัญมณีและเครื่องประดับ									10	9	2	4, 5												
ผส218 พื้นฐานสู่นักอัญมณีมืออาชีพ	1, 3	1, 3	1, 2	1, 3					9	9	2	4, 5									20	19	5	3, 4
ผส219 การผลิตชิ้นงานเครื่องประดับจากวัสดุอัญมณี													10, 11	10	3, 4	6, 7					20	19	5	3, 4
ผส221 การขึ้นรูปชิ้นงานเครื่องประดับตามการออกแบบ													10, 11	10	3, 4	6, 7								

ชุดวิชา/รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร																							
	PLO1				PLO2				PLO3				PLO4				PLO5				PLO6			
	K1	S1	E1	C1	K2	S2	E2	C2	K3	S3	E3	C3	K4	S4	E4	C4	K5	S5	E5	C5	K6	S6	E6	C6
ผล222 โครงการงานพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์สำหรับผู้ประกอบการเครื่องประดับ คอสดุม*	2, 3, 4	2, 3, 4, 5	1, 2	1, 3									10, 11	10	3, 4	6, 7	18, 19	18	2, 3, 4	4, 5, 6, 7, 8	20	19	5	3, 4
3) ชุดวิชาการเพิ่มศักยภาพความรู้ผู้ประกอบการอัญมณีและเครื่องประดับ																								
ผล311 การวิเคราะห์อัญมณีเพื่อ ภาคอุตสาหกรรม													10, 11	10	3, 4	6, 7								
ผล312 การประเมินคุณภาพเพชรเพื่อ ภาคอุตสาหกรรม													10, 11	10	3, 4	6, 7								
ผล313 การประเมินอัญมณีมูลค่าสูง									10	9	2	4, 5	10, 11	10	3, 4	6, 7								
ผล314 แร่รัตนชาติการสร้างสรรค์แบบ เครื่องประดับเพื่อจัดแสดง									10	9	2	4, 5									20	19	5	3, 4
ผล315 การชุบและเคลือบผิว เครื่องประดับ													10, 11	10	3, 4	6, 7	18, 19	18	2, 3, 4	4, 5, 6, 7, 8				
ผล316 โครงการงานจัดแสดงผลงาน เครื่องประดับ*	2, 3, 4	2, 3, 4, 5	1, 2	1, 3									10, 11	10	3, 4	6, 7	18, 19	18	2, 3, 4	4, 5, 6, 7, 8	20	19	5	3, 4
3.1.2 กลุ่มวิชาเอกผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์																								
1) ชุดวิชาทางด้านเทคโนโลยีออกแบบผลิตภัณฑ์																								
ผล231 การขึ้นต้นแบบผลิตภัณฑ์									13	12	2	4, 5												
ผล232 กระบวนการขึ้นรูปผลิตภัณฑ์									14	12	2	4, 5					18, 19	18	2, 3, 4	4, 5, 6, 7, 8				
ผล233 ธุรกิจสำหรับผลิตภัณฑ์ สร้างสรรค์									12	13	2	4, 5												
ผล234 การนำเสนอผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์									13, 14	14	2	4, 5					18, 19	18	2, 3, 4	4, 5, 6, 7, 8				

ชุดวิชา/รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร																							
	PLO1				PLO2				PLO3				PLO4				PLO5				PLO6			
	K1	S1	E1	C1	K2	S2	E2	C2	K3	S3	E3	C3	K4	S4	E4	C4	K5	S5	E5	C5	K6	S6	E6	C6
ผส235 โครงการออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์*									12, 13, 14	12, 13, 14	2	4, 5									20	19	5	3, 4
2) ชุดวิชาทางการออกแบบผลิตภัณฑ์																								
ผส236 ผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาไทย					5, 6, 8	6, 7, 8	1, 2	2	13	12	2	4, 5									20	19	5	3, 4
ผส237 การออกแบบสินค้าหัตถกรรม									13	12	2	4, 5									20	19	5	3, 4
ผส238 กลยุทธ์การตลาดสำหรับสินค้าหัตถกรรม									12	13	2	4, 5									20	19	5	3, 4
ผส239 การออกแบบและการผลิตอย่างยั่งยืน													14	14	2, 3	5, 6					20	19	5	3, 4
ผส241 โครงการออกแบบของตกแต่งบ้าน*									12, 13, 14	12, 13, 14	2	4, 5	14	14	2, 3	5, 6					20	19	5	3, 4
3) ชุดวิชาการจัดการธุรกิจผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์																								
ผส331 การออกแบบที่ชาญฉลาด													14	14	2, 3	5, 6	18, 19	18	2, 3, 4	4, 5, 6, 7, 8				
ผส332 การจัดการผลิตภัณฑ์อย่างยั่งยืนและนวัตกรรม													14	14	2, 3	5, 6					20	19	5	3, 4
ผส333 ธุรกิจผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ระหว่างประเทศ													14	14	2, 3	5, 6					20	19	5	3, 4
ผส334 ผลิตภัณฑ์ดิจิทัลสร้างสรรค์									14	12	2	4, 5					18, 19	18	2, 3, 4	4, 5, 6, 7, 8				
ผส335 การออกแบบภาพประกอบดิจิทัล									13	12	2	4, 5					18, 19	18	2, 3, 4	4, 5, 6, 7, 8				
ผส336 โครงการสำหรับนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์*													12, 13, 14	12, 13, 14	2, 3	5, 6								
3.1.3 กลุ่มวิชาเอกการจัดการแบรนด์																								

ชุดวิชา/รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร																							
	PLO1				PLO2				PLO3				PLO4				PLO5				PLO6			
	K1	S1	E1	C1	K2	S2	E2	C2	K3	S3	E3	C3	K4	S4	E4	C4	K5	S5	E5	C5	K6	S6	E6	C6
1) ชุดวิชา Brand Identity Development																								
ผลส251 การวางแผนธุรกิจสำหรับ อุตสาหกรรมสร้างสรรค์													8, 15, 16	6, 15, 16	1, 3	3, 5	18	18	1, 3	3, 5				
ผลส252 การออกแบบและการผลิตเพื่อ แบรนด์ยั่งยืน													4, 6, 20	2, 4, 17	2, 5	5, 6								
ผลส253 การจัดองค์ประกอบสื่อสำหรับ การสื่อสารแบรนด์													7, 15	2, 4	2, 3	4, 5	18	18	1, 3	3, 5				
ผลส254 โครงการสร้างอัตลักษณ์แบรนด์ สร้างสรรค์*					5, 7, 8	6, 7, 8	2, 3, 4	4	15, 16	15, 16	2	4, 5												
2) ชุดวิชา Cultural Integration in Branding																								
ผลส255 แร้งบันดาลใจและประวัติศาสตร์ สำหรับแบรนด์สร้างสรรค์					5, 7, 8	6, 7, 8	2, 3, 4	4	6, 17, 20	3, 15, 16	4	1, 2, 5												
ผลส256 ความหลากหลายทางวัฒนธรรม ในธุรกิจสร้างสรรค์									1, 6, 17, 20	3, 8, 19	4	5, 6												
ผลส257 กลยุทธ์การตลาดสำหรับแบรนด์ วัฒนธรรมสร้างสรรค์									5, 15, 16	1, 2, 16, 18	4, 5	8												
ผลส258 โครงการพัฒนาแบรนด์ ผลิตภัณฑ์จากวัฒนธรรม*													7, 15, 16, 19	1, 5, 6, 7, 8, 15, 16, 18	2, 5	3, 7, 8					20	19	5	3, 4
3) ชุดวิชา Strategic Brand Communication and Soft power																								
ผลส351 หลักการวิจัยตลาด	2, 3, 4	1, 2, 3, 5	1	1, 3					6, 16, 20	17, 18	5	3, 4, 6												
ผลส352 พฤติกรรมผู้บริโภคใน อุตสาหกรรมสร้างสรรค์																	6, 16, 17, 21	16, 19	2, 4	3, 5				

ชุดวิชา/รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร																							
	PLO1				PLO2				PLO3				PLO4				PLO5				PLO6			
	K1	S1	E1	C1	K2	S2	E2	C2	K3	S3	E3	C3	K4	S4	E4	C4	K5	S5	E5	C5	K6	S6	E6	C6
ผล353 กลยุทธ์และการบริหารจัดการ แบรนด์									5, 8, 15, 16, 17, 19, 21	3, 5, 8, 15, 16, 18	2, 4	1, 3, 5	17	17	1, 3	3, 5								
ผล354 การสื่อสารองค์กรสำหรับแบรนด์ สร้างสรรค์													6, 15, 16, 21	1, 2, 3, 4, 5, 16, 19	2, 4	4, 5, 6	18	18	1, 3	3, 5				
ผล355 การจัดการซอฟต์แวร์ใน ตลาดสากล													8, 16, 17, 20	6, 7, 8, 17, 19	3, 4	1, 4, 5, 7					20	19	5	3, 4
ผล356 โครงการการสร้างแบรนด์ใน ตลาดสากล*													3, 4, 5, 15, 16, 20	4, 6, 7, 8, 15, 16, 18, 19	1, 2, 4	4, 7, 8	18	18	1, 3	3, 5	20	19	5	3, 4
3.2 วิชาเอกเลือก																								
ชุดวิชาที่ 1 ความเชี่ยวชาญด้านอัญมณีและเครื่องประดับ																								
ผล361 การขึ้นต้นแบบเครื่องประดับขั้น สูงด้วยคอมพิวเตอร์													10, 11	10	3, 4	6, 7								
ผล362 การตรวจสอบทางวัสดุสำหรับ เครื่องประดับ													10, 11	10	3, 4	6, 7	18	18	1, 3	3, 5				
ผล363 การจัดการการผลิต เครื่องประดับ													10, 11	10	3, 4	6, 7	18	18	1, 3	3, 5				

ชุดวิชา/รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร																							
	PLO1				PLO2				PLO3				PLO4				PLO5				PLO6			
	K1	S1	E1	C1	K2	S2	E2	C2	K3	S3	E3	C3	K4	S4	E4	C4	K5	S5	E5	C5	K6	S6	E6	C6
ผลส364 โลหะวิทยากายภาพสำหรับเครื่องประดับ									10	9	2	4, 5	10, 11	10	3, 4	6, 7								
ผลส365 เทคโนโลยีฟิสิกส์สำหรับอัญมณีและเครื่องประดับ													10, 11	10	3, 4	6, 7	18	18	1, 3	3, 5				
ผลส366 เทคนิคการวิเคราะห์อัญมณีด้วยเครื่องมือขั้นสูง													10, 11	10	3, 4	6, 7	18	18	1, 3	3, 5				
ผลส367 การตรวจสอบอัญมณีในกระบวนการผลิตเครื่องประดับ													10, 11	10	3, 4	6, 7	18	18	1, 3	3, 5				
ผลส368 การค้นคว้าอิสระทางด้านอัญมณีและเครื่องประดับ I													10, 11	10	3, 4	6, 7					20	19	5	3, 4
ผลส369 การค้นคว้าอิสระทางด้านอัญมณีและเครื่องประดับ II	2, 3, 1	1, 2, 3, 4, 5	1, 2, 3	1, 2, 3									10, 11	10	3, 4	6, 7					20	19	5	3, 4
ชุดวิชาที่ 2 ความเชี่ยวชาญด้านผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์																								
ผลส371 ออกแบบการสื่อสารมัลติมีเดีย													12, 13, 14	12, 13, 14	2, 3	5, 6	18	18	1, 3	3, 5				
ผลส372 การจัดการพัฒนาเทคโนโลยีการออกแบบ													12, 13, 14	12, 13, 14	2, 3	5, 6	18	18	1, 3	3, 5	20	19	5	3, 4
ผลส373 การค้นคว้าอิสระทางด้านอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	2, 3, 4	1, 2, 3	1, 2, 3	1, 2, 3									12, 13, 14	12, 13, 14	2, 3	5, 6								
ผลส374 หัวข้อเฉพาะทางด้านอุตสาหกรรมสร้างสรรค์													12, 13, 14	12, 13, 14	2, 3	5, 6					20	19	5	3, 4
ชุดวิชาที่ 3 ความเชี่ยวชาญด้านการจัดการแบรนด์																								
ผลส375 การบริหารแบรนด์สำหรับสินค้าหรูหรา													8, 16, 17, 20	6, 7, 8, 17, 19	3, 4	1, 4, 5, 7					20	19	5	3, 4

ชุดวิชา/รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร																							
	PLO1				PLO2				PLO3				PLO4				PLO5				PLO6			
	K1	S1	E1	C1	K2	S2	E2	C2	K3	S3	E3	C3	K4	S4	E4	C4	K5	S5	E5	C5	K6	S6	E6	C6
ผส376 ธุรกิจอัญมณีและเครื่องประดับระหว่างประเทศ													8, 16, 17, 20	6, 7, 8, 17, 19	3, 4	1, 4, 5, 7					20	19	5	3, 4
ผส377 เทคโนโลยีสำหรับธุรกิจสร้างสรรค์													8, 16, 17, 20	6, 7, 8, 17, 19	3, 4	1, 4, 5, 7	18	18	1, 3	3, 5				
ผส378 การพัฒนาสินค้าร่วมกับผู้ประกอบการชุมชนภาคปฏิบัติเพื่อสร้างแบรนด์													8, 16, 17, 20	6, 7, 8, 17, 19	3, 4	1, 4, 5, 7					20	19	5	3, 4
ผส379 กิจกรรมบ่มเพาะการสร้างแบรนด์													8, 16, 17, 20	6, 7, 8, 17, 19	3, 4	1, 4, 5, 7	18	18	1, 3	3, 5				
ผส381 การจัดแสดงสินค้าสำหรับธุรกิจสร้างสรรค์													8, 16, 17, 20	6, 7, 8, 17, 19	3, 4	1, 4, 5, 7					20	19	5	3, 4
ผส382 การวิจัยสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	2, 3, 4	1, 2, 3, 4, 5	1, 2, 3	1, 2, 3									8, 16, 17, 20	6, 7, 8, 17, 19	3, 4	1, 4, 5, 7					20	19	5	3, 4
ผส383 กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดแบบบูรณาการ													8, 16, 17, 20	6, 7, 8, 17, 19	3, 4	1, 4, 5, 7								
ผส384 บล็อกเชนสำหรับธุรกิจสร้างสรรค์	2, 3, 4	1, 2, 3, 4, 5	1, 2, 3	1, 2, 3									8, 16, 17, 20	6, 7, 8, 17, 19	3, 4	1, 4, 5, 7	18	18	1, 3	3, 5				

ชุดวิชา/รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร																							
	PLO1				PLO2				PLO3				PLO4				PLO5				PLO6			
	K1	S1	E1	C1	K2	S2	E2	C2	K3	S3	E3	C3	K4	S4	E4	C4	K5	S5	E5	C5	K6	S6	E6	C6
ผส385 การค้นคว้าอิสระทางด้านการจัดการแบรนด์ I	2, 3, 4	1, 2, 3, 4, 5	1, 2, 3	1, 2, 3									8, 16, 17, 20	6, 7, 8, 17, 19	3, 4	1, 4, 5, 7								
ผส386 การค้นคว้าอิสระทางด้านการจัดการแบรนด์ II													8, 16, 17, 20	6, 7, 8, 17, 19	3, 4	1, 4, 5, 7					20	19	5	3, 4

4. วิชาสร้างเสริมประสบการณ์และการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ผส391 การจัดการธุรกิจใหม่สำหรับ อุตสาหกรรมสร้างสรรค์*	2, 3, 4	1, 2, 3, 4, 5	1, 2, 3	1, 2, 3																				
ผส491 การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	2, 3, 4	1, 2, 3, 4, 5	1, 2, 3	1, 2, 3					9, 10	9, 10	3, 4,	6, 7, 8												
									12, 13	12, 13	5, 6,													
									15, 16	15, 16	7, 8													
ผส492 สหกิจศึกษาในอุตสาหกรรม สร้างสรรค์	2, 3, 4	1, 2, 3, 4, 5	1, 2, 3	1, 2, 3	5, 6, 7, 8, 9, 10	6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14	3, 4, 5	4, 5	9, 10	9, 10	3, 4,	6, 7, 8	11	11	6, 7,	6, 7,	18, 19	18	1, 2,	4, 5,	20, 21	19	1, 2,	4, 5,
									12, 13	12, 13	5, 6,	7, 8	14	14	8, 9,	8, 9			3, 4, 5	6, 7, 8			3, 4, 5	6, 7, 8
									15, 16	15, 16	7, 8		17	18	10									
ผส493 การพัฒนาความเป็น ผู้ประกอบการสตาร์ทอัพ สำหรับ อุตสาหกรรมสร้างสรรค์	2, 3, 4	1, 2, 3, 4, 5	1, 2, 3	1, 2, 3	5, 6, 7, 8, 9, 10	6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14	3, 4, 5	4, 5	9, 10	9, 10	3, 4,	6, 7, 8	11	11	6, 7,	6, 7,	18, 19	18	1, 2,	4, 5,	20, 21	19	1, 2,	4, 5,
									12, 13	12, 13	5, 6,	7, 8	14	14	8, 9,	8, 9			3, 4, 5	6, 7, 8			3, 4, 5	6, 7, 8
									15, 16	15, 16	7, 8		17	18	10									

ชุดวิชา/รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร																							
	PLO1				PLO2				PLO3				PLO4				PLO5				PLO6			
	K1	S1	E1	C1	K2	S2	E2	C2	K3	S3	E3	C3	K4	S4	E4	C4	K5	S5	E5	C5	K6	S6	E6	C6
ผส494 การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ สำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ใน ต่างประเทศ	2, 3, 4	1, 2,	1, 2, 3	1, 2, 3	5, 6,	6, 7,	3, 4, 5	4, 5	9, 10	9, 10	3, 4,	6, 7, 8	11	11	6, 7,	6, 7,	18, 19	18	1, 2,	4, 5,	20, 21	19	1, 2,	4, 5,
		3, 4, 5			7, 8,	8, 9,			12, 13	12, 13	5, 6,		14	14	8, 9,	8, 9			3, 4, 5	6, 7, 8			3, 4, 5	6, 7, 8
					9, 10	10,			15, 16	15, 16	7, 8		17	18	10									
						11, 12, 13, 14																		

* หมายเหตุ รหัสตัวเลขที่ใช้ในตารางนี้ มาจากรายละเอียดของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLO) ในตาราง หมวด 3 ข้อ 1 หน้า 26 - 31

4.3 แผนที่จะกระจายความรับผิดชอบของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรแต่ละชั้นปีจำแนกตามผลลัพธ์การเรียนรู้ 4 ด้าน

Year	ผลลัพธ์การเรียนรู้รายชั้นปี						วิชาเอกอัญมณีและเครื่องประดับ	วิชาเอกผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์	วิชาเอกการจัดการแบรนด์
	1	2	3	4	5	6			
1	●		●	●			คิดวิเคราะห์นอกกรอบและออกแบบชิ้นงานต้นแบบเชิงสร้างสรรค์ ทำงานร่วมกับผู้อื่น สื่อสารโดยใช้ภาษาไทย ภาษาจีนและภาษาอังกฤษ ได้อย่างเหมาะสม <u>การวัดผล</u> - การวัดผลโดยผ่านกิจกรรมโดยฝึกประสบการณ์การขายผ่านตลาดออนไลน์ (Social media)		
2		●	●			●	ทำงานร่วมกับชุมชนเครือข่าย ออกแบบสินค้าเครื่องประดับ นำเสนอผลงานผ่านรูปแบบการ ขายออนไลน์ <u>การวัดผล</u> - การวัดผลผ่านกิจกรรมเสริม หลักสูตรประจำปีโดยวัดจาก ยอดขายออนไลน์	ทำงานร่วมกับชุมชนเครือข่าย ออกแบบสินค้าของตกแต่งบ้าน นำเสนอผลงานผ่านรูปแบบการขาย ออนไลน์ <u>การวัดผล</u> การวัดผลผ่านกิจกรรมเสริม หลักสูตรประจำปีโดยวัดจาก ยอดขายออนไลน์	ทำงานร่วมกับชุมชนเครือข่าย ออกแบบแบรนด์สินค้า นำเสนอ ผลงานผ่านรูปแบบการขายออนไลน์ <u>การวัดผล</u> การวัดผลผ่านกิจกรรมเสริม หลักสูตรประจำปีโดยวัดจาก ยอดขายออนไลน์
3			●	●	●	●	สร้างโมเดลธุรกิจและทดลองขาย สินค้าเครื่องประดับ <u>การวัดผล</u> - การวัดผลโดยผ่านกิจกรรมเสริม หลักสูตรประจำปี หรือ การวัดผล	สร้างโมเดลธุรกิจและทดลองขาย สินค้าผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ <u>การวัดผล</u> การวัดผลโดยผ่านกิจกรรมเสริม หลักสูตรประจำปี หรือ การวัดผล	สร้างโมเดลธุรกิจและทดลองขาย สินค้า/บริการที่มีแบรนด์ <u>การวัดผล</u> การวัดผลโดยผ่านกิจกรรมเสริม หลักสูตรประจำปี หรือ การวัดผล

Year	ผลลัพธ์การเรียนรู้รายชั้นปี								
	1	2	3	4	5	6	วิชาเอกภูมิและเครื่องประดับ	วิชาเอกผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์	วิชาเอกการจัดการแบรนด์
							โดยผ่านการประกวดแข่งขันในระดับชาติ หรือนานาชาติ	โดยผ่านการประกวดแข่งขันในระดับชาติ หรือนานาชาติ	โดยผ่านการประกวดแข่งขันในระดับชาติ หรือนานาชาติ
4	●				●	●	ทำงานอย่างมืออาชีพผ่านการฝึกปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการ สื่อสารตรงตามกลุ่มเป้าหมาย และเรียนรู้ในระดับสากล <u>การวัดผล</u> - ผลประเมินสหกิจศึกษาในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ หรือ สตาร์ทอัพ หรือ การแลกเปลี่ยนต่างประเทศ - ผลการเข้าประกวดในเวทีที่พัฒนาความเป็นผู้ประกอบการสตาร์ทอัพ หรือ - ผลการพัฒนานวัตกรรม / ผลิตภัณฑ์ / บริการ สำหรับสร้างสรรค์จากการฝึกประสบการณ์ในต่างประเทศ		

5. แผนการศึกษาและการกระจายความรับผิดชอบของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร ลงสู่รายวิชาและผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับชั้นปี

5.1 กลุ่มวิชาเอกอัญมณีและเครื่องประดับ

ชั้นปีที่ 1																	
ภาคการศึกษาที่ 1			PLOs						ภาคการศึกษาที่ 2			PLOs					
รหัสวิชา	ชุดวิชา/รายวิชา	หน่วยกิต	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	รหัสวิชา	ชุดวิชา/รายวิชา	หน่วยกิต	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6
	วิชาศึกษาทั่วไป	15								วิชาศึกษาทั่วไป	15						
	ชุดวิชาที่ 1 การเรียนรู้และการสื่อสารในศตวรรษที่ 21									ชุดวิชาที่ 3 มคอ เพื่อสังคม							
มคอ191	การเรียนรู้สู่โลกในศตวรรษที่ 21	3(2-2-5)	●						มคอ195	พลเมืองสร้างสรรค์สังคม	3(2-2-5)	●					
มคอ192	การใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร**	3(2-2-5)	●						มคอ196	ศาสตร์และศิลป์แห่งการพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน	3(2-2-5)	●					
	ชุดวิชาที่ 2 ศิลปะการใช้อังกฤษเพื่อการสื่อสารนานาชาติ									ชุดวิชาที่ 5 วิถีชีวิตที่ชาญฉลาด สำหรับนิสิตสาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี							
มคอ193	การฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ**	3(2-2-5)	●						มคอ291	วิถีชีวิตเพื่อสุขภาพ	3(2-2-5)	●					
มคอ194	การอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ**	3(2-2-5)	●							ชุดวิชาที่ 4 การพัฒนาทักษะการทำงานและการเป็นผู้ประกอบการ							
	ชุดวิชาที่ 5 วิถีชีวิตที่ชาญฉลาด สำหรับนิสิตสาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี								มคอ197	การพูดและการนำเสนองานเพื่ออาชีพ**	3(2-2-5)	●					
มคอ293	การปรับตัวในสังคมพลวัต	3(2-2-5)	●						มคอ198	การเตรียมพร้อมสู่การทำงานและการเป็นผู้ประกอบการ**	3(2-2-5)	●					
	วิชาแกน	6								วิชาแกน	6						
	ชุดวิชาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์									ชุดวิชาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์							
อสส104	ภาษาอังกฤษสำหรับธุรกิจสร้างสรรค์*	2(2-0-4)		●2.2					อสส101	แฟชั่นเบื้องต้นสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์*	2(2-0-4)		●2.1				
อสส105	ศาสตร์แห่งอนาคตสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์*	2(2-0-4)		●2.2					อสส102	แนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์*	2(2-0-4)		●2.1				
อสส106	ความเป็นผู้ประกอบการใหม่*	2(2-0-4)		●2.2					อสส103	กระแสนิยมของอัญมณีและเครื่องประดับในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์*	2(2-0-4)		●2.1				
	รวมหน่วยกิต	21								รวมหน่วยกิต	21						
ผลลัพธ์การเรียนรู้ของชั้นปีที่ 1 (K, S, E, C) 1. คิดนอกกรอบและออกแบบชิ้นงานต้นแบบเชิงสร้างสรรค์ ทำงานร่วมกับผู้อื่น สื่อสารโดยใช้ภาษาไทย ภาษาจีนและภาษาอังกฤษ ได้อย่างเหมาะสม การวัดผล: การวัดผลโดยผ่านกิจกรรมโดยฝึกประสบการณ์การขยายผ่านตลาดออนไลน์ (Social media)																	

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของชั้นปีที่ 1 (K, S, E, C)
 1. คิดนอกกรอบและออกแบบชิ้นงานต้นแบบเชิงสร้างสรรค์ ทำงานร่วมกับผู้อื่น สื่อสารโดยใช้ภาษาไทย ภาษาจีนและภาษาอังกฤษ ได้อย่างเหมาะสม
 การวัดผล: การวัดผลโดยผ่านกิจกรรมโดยฝึกประสบการณ์การขยายผ่านตลาดออนไลน์ (Social media)

* หมายเหตุ ● ความรับผิดชอบหลัก

ชั้นปีที่ 2																	
ภาคการศึกษาที่ 1			PLOs						ภาคการศึกษาที่ 2			PLOs					
รหัสวิชา	ชุดวิชา/รายวิชา	หน่วยกิต	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	รหัสวิชา	ชุดวิชา/รายวิชา	หน่วยกิต	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6
	วิชาพื้นฐานสาขา	3								วิชาพื้นฐานสาขา	3						
ผส201	แรงบันดาลใจการออกแบบสำหรับผู้ประกอบการใหม่	3 (1-4-4)		●22				●	ผส202	ธุรกิจสำหรับแบรนด์ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์*	3 (1-4-4)	●		●			●
	วิชาเอกบังคับ	11								วิชาเอกบังคับ	11						
	ชุดวิชาความเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์ในอุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่องประดับ									ชุดวิชาความเป็นผู้ประกอบการอัญมณีและเครื่องประดับอย่างมืออาชีพ							
ผส211	การออกแบบเครื่องประดับด้วยคอมพิวเตอร์	2 (1-2-3)			●3.1				ผส217	พื้นฐานวัสดุศาสตร์สำหรับอัญมณีและเครื่องประดับ	1 (1-0-2)			●3.1			
ผส212	การออกแบบและการผลิตเครื่องประดับด้วยคอมพิวเตอร์	2 (1-2-3)				●4.1	●		ผส218	พื้นฐานสู่อัญมณีมืออาชีพ	2 (2-0-4)	●		●3.1			●
ผส213	การทำต้นแบบเครื่องประดับแวกซ์	1 (0-2-1)			●3.1				ผส219	การผลิตชิ้นงานเครื่องประดับจากวัสดุอัปไซเคิล	2 (1-2-3)				●4.1		●
ผส214	เทคโนโลยีการหล่อสำหรับโรงงานเครื่องประดับ	2 (1-2-3)				●4.1	●		ผส221	การขึ้นรูปชิ้นงานเครื่องประดับตามการออกแบบ	3 (1-4-4)				●4.1		
ผส215	การฝังตัวเรือนเครื่องประดับ	1 (0-2-1)			●3.1				ผส222	โครงการงานพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์สำหรับผู้ประกอบการเครื่องประดับคอสตูม*	3 (1-4-4)	●			●4.1	●	●
ผส216	โครงการงานการบริหารจัดการธุรกิจเครื่องประดับ *	3 (1-4-4)	●		●3.1		●	●									
	รวมหน่วยกิต	14								รวมหน่วยกิต	14						

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของชั้นปีที่ 2 (K, S, E, C)
 1. ทำงานร่วมกับชุมชนเครือข่ายออกแบบสินค้าเครื่องประดับ นำเสนอผลงานผ่านรูปแบบการขายออนไลน์
 การวัดผล: การวัดผลผ่านกิจกรรมเสริมหลักสูตรประจำปี

*หมายเหตุ ● ควบักรับผิดชอบหลัก

ชั้นปีที่ 3																	
ภาคการศึกษาที่ 1			PLOs						ภาคการศึกษาที่ 2			PLOs					
รหัสวิชา	ชุดวิชา/รายวิชา	หน่วยกิต	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	รหัสวิชา	ชุดวิชา/รายวิชา	หน่วยกิต	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6
	วิชาพื้นฐานสาขา	3								วิชาสร้างเสริมประสบการณ์และการเรียนรู้ตลอดชีวิต	3						
ผส301	ระบบผู้เชี่ยวชาญสำหรับการวิเคราะห์ธุรกิจ*	3 (1-4-4)				●	●	●	ผส391	การจัดการธุรกิจใหม่สำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์*	3(1-4-4)				●	●	●
	วิชาเอกบังคับ	18								วิชาเอกเลือก	9						
	ชุดวิชาการเพิ่มศักยภาพความรู้ประกอบการอำนวยการและเครื่องประดับ																
ผส311	การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อภาคอุตสาหกรรม	3(1-4-4)				●4.1											
ผส312	การประเมินคุณภาพเพชรเพื่อภาคอุตสาหกรรม	3(1-4-4)				●4.1											
ผส313	การประเมินข้อมูลมูลค่าสูง	3(1-4-4)			●3.1	●4.1											
ผส314	แรงบันดาลใจการสร้างต้นแบบเครื่องประดับ	3(1-4-4)			●3.1			●									
ผส315	การชุบและเคลือบผิวเครื่องประดับ	3(1-4-4)				●4.1	●										
ผส316	โครงการจัดแสดงผลงานเครื่องประดับ*	3(1-4-4)	●			●4.1	●	●									
	รวมหน่วยกิต	21								รวมหน่วยกิต	12						
ผลลัพธ์การเรียนรู้ของชั้นปีที่ 3 (K, S, E, C) 1. สร้างโมเดลธุรกิจและทดลองขายสินค้าเครื่องประดับ การวัดผล: - การวัดผลโดยผ่านกิจกรรมเสริมหลักสูตรประจำปี หรือ - การวัดผลโดยผ่านการประกวดแข่งขันในระดับชาติ หรือนานาชาติ																	

* หมายถึง ● คมชัด มีคุณภาพ

ชั้นปีที่ 4																	
ภาคการศึกษาที่ 1			PLOs						ภาคการศึกษาที่ 2			PLOs					
รหัสวิชา	ชุดวิชา/รายวิชา	หน่วยกิต	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	รหัสวิชา	ชุดวิชา/รายวิชา	หน่วยกิต	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6
	วิชาสร้างเสริมประสบการณ์และการเรียนรู้ตลอดชีวิต	7								วิชาเลือกเสรี	10						
ผลส491	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	1(0-3-0)			●3.1												
	เลือกเรียนรายวิชาใดวิชาหนึ่ง จากรายวิชาต่อไปนี้																
ผลส492	สหกิจศึกษาในอุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์	6(0-18-0)		●	●3.1	●4.1	●	●									
ผลส493	การพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการสตาร์ทอัพ สำหรับผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์	6(0-18-0)		●	●3.1	●4.1	●	●									
ผลส494	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพสำหรับอุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่องประดับในต่างประเทศ	6(0-18-0)		●	●3.1	●4.1	●	●									
	รวมหน่วยกิต	7								รวมหน่วยกิต	10						
ผลลัพธ์การเรียนรู้ของชั้นปีที่ 4 (K, S, E, C) 1. ทำงานอย่างมืออาชีพผ่านการฝึกปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการ สื่อสารตรงตามกลุ่มเป้าหมาย และเรียนรู้ในระดับสากล การวัดผล: ผลประเมินสหกิจศึกษาในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ หรือ สตาร์ทอัพ หรือ การแลกเปลี่ยนต่างประเทศ																	

*หมายเหตุ ● ควบักรับวิทยานิพนธ์

5.2 กลุ่มวิชาเอกผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์

ชั้นปีที่ 1																	
ภาคศึกษาที่ 1			PLOs						ภาคศึกษาที่ 2			PLOs					
รหัสวิชา	ชื่อวิชา/รายวิชา	หน่วยกิต	PL01	PL02	PL03	PL04	PL05	PL06	รหัสวิชา	ชื่อวิชา/รายวิชา	หน่วยกิต	PL01	PL02	PL03	PL04	PL05	PL06
	วิชาศึกษาทั่วไป	15								วิชาศึกษาทั่วไป	15						
	ชุดวิชาที่ 1 การเรียนรู้และการสื่อสารในศตวรรษที่ 21									ชุดวิชาที่ 3 มศว เพื่อสังคม							
มศว191	การเรียนรู้โลกในศตวรรษที่ 21	3(2-2-5)	●						มศว195	พลเมืองสร้างสรรค์สังคม	3(2-2-5)	●					
มศว192	การใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร**	3(2-2-5)	●						มศว196	ศาสตร์และศิลป์แห่งการพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน	3(2-2-5)	●					
	ชุดวิชาที่ 2 ศิลปะการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารนานาชาติ									ชุดวิชาที่ 5 วิถีชีวิตที่ชาญฉลาด สำหรับนิสิตสาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี							
มศว193	การฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ**	3(2-2-5)	●						มศว291	วิถีชีวิตเพื่อสุขภาพ	3(2-2-5)	●					
มศว194	การอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ**	3(2-2-5)	●							ชุดวิชาที่ 4 การพัฒนาทักษะการทำงานและการเป็นผู้ประกอบการ							
	ชุดวิชาที่ 5 วิถีชีวิตที่ชาญฉลาด สำหรับนิสิตสาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี								มศว197	การพูดและการนำเสนองานเพื่ออาชีพ**	3(2-2-5)	●					
มศว293	การปรับตัวในสังคมพลวัต	3(2-2-5)	●						มศว198	การเตรียมพร้อมสู่การทำงานและการเป็นผู้ประกอบการ**	3(2-2-5)	●					
	วิชาแกน	6								วิชาแกน	6						
	ชุดวิชาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์									ชุดวิชาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์							
อสส104	ภาษาอังกฤษสำหรับธุรกิจสร้างสรรค์*	2(2-0-4)		●22					อสส101	แฟชั่นเบื้องต้นสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์*	2(2-0-4)		●21				
อสส105	ศาสตร์แห่งอนาคตสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์*	2(2-0-4)		●22					อสส102	แนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์*	2(2-0-4)		●21				
อสส106	ความเป็นผู้ประกอบการใหม่*	2(2-0-4)		●22					อสส103	กระแสนิยมของอัญมณีและเครื่องประดับในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์*	2(2-0-4)		●21				
	รวมหน่วยกิต	21								รวมหน่วยกิต	21						
ผลลัพธ์การเรียนรู้ของชั้นปีที่ 1 (K, S, E, C)																	
1. คัดลอกกรอบและออกแบบชิ้นงานต้นแบบเชิงสร้างสรรค์ ทำงานร่วมกับผู้อื่น สื่อสารโดยใช้ภาษาไทย ภาษาจีนและภาษาอังกฤษ ได้อย่างเหมาะสม																	
การวัดผล: การวัดผลโดยผ่านกิจกรรมโดยฝึกประสบการณ์การขยายผ่านตลาดออนไลน์ (Social media)																	

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของชั้นปีที่ 1 (K, S, E, C)
 1. คิดนอกกรอบและออกแบบชิ้นงานต้นแบบเชิงสร้างสรรค์ ทำงานร่วมกับผู้อื่น สื่อสารโดยใช้ภาษาไทย ภาษาจีนและภาษาอังกฤษ ได้อย่างเหมาะสม
 การวัดผล: การวัดผลโดยผ่านกิจกรรมโดยฝึกประสบการณ์การขยายผ่านตลาดออนไลน์ (Social media)

*หมายเหตุ ● คมระดับต้น

ชั้นปีที่ 2																	
ภาคการศึกษาที่ 1			PLOs						ภาคการศึกษาที่ 2			PLOs					
รหัสวิชา	ชุดวิชา/รายวิชา	หน่วยกิต	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	รหัสวิชา	ชุดวิชา/รายวิชา	หน่วยกิต	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6
	วิชาพื้นฐานสาขา	3								วิชาพื้นฐานสาขา	3						
ผล201	แรงบันดาลใจการออกแบบสำหรับผู้ประกอบการใหม่	3 (1-4-4)		●2.2			●		ผล202	ธุรกิจสำหรับแบรนด์ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์*	3 (1-4-4)	●		●			●
	วิชาเอกบังคับ	11								วิชาเอกบังคับ	11						
	ชุดวิชาทางด้านเทคโนโลยีออกแบบผลิตภัณฑ์									ชุดวิชาทางการออกแบบผลิตภัณฑ์							
ผล231	การขึ้นต้นแบบผลิตภัณฑ์	2(1-2-3)			●3.2				ผล236	ผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาไทย	2(1-2-3)		●2.1	●3.2			●
ผล232	กระบวนการขึ้นรูปผลิตภัณฑ์	2(1-2-3)			●3.2		●		ผล237	การออกแบบสินค้าหัตถกรรม	2(1-2-3)						●
ผล233	ธุรกิจสำหรับผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์	2(2-0-4)			●3.2				ผล238	กลยุทธ์การตลาดสำหรับสินค้าหัตถกรรม	2(2-0-4)			●3.2			●
ผล234	การนำเสนอผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์	2(1-2-3)			●3.2		●		ผล239	การออกแบบและการผลิตอย่างยั่งยืน	2(2-0-4)				●4.2		●
ผล235	โครงการออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์*	3(1-4-4)			●3.2			○	ผล241	โครงการออกแบบของตกแต่งบ้าน*	3(1-4-4)		●2.1		●4.2		●
	รวมหน่วยกิต	14								รวมหน่วยกิต	14						
ผลลัพธ์การเรียนรู้ของชั้นปีที่ 2 (K, S, E, C) 1. ทำงานร่วมกับชุมชนเครือข่ายออกแบบสินค้าของตกแต่งบ้าน นำเสนอผลงานผ่านรูปแบบการขายออนไลน์ การวัดผล: การวัดผลผ่านกิจกรรมเสริมหลักสูตรประจำปี																	

*หมายเหตุ ● คมกับผิดขอบหลัก

ชั้นปีที่ 3																	
ภาคการศึกษาที่ 1			PLOs						ภาคการศึกษาที่ 2			PLOs					
รหัสวิชา	ชุดวิชา/รายวิชา	หน่วยกิต	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	รหัสวิชา	ชุดวิชา/รายวิชา	หน่วยกิต	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6
	วิชาพื้นฐานสาขา	3								วิชาสร้างเสริมประสบการณ์และการเรียนรู้ตลอดชีวิต	3						
ผส301	ระบบผู้เชี่ยวชาญสำหรับการวิเคราะห์ธุรกิจ*	3 (1-4-4)				●	●		ผส391	การจัดการธุรกิจใหม่สำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์*	3(1-4-4)				●	●	●
	วิชาเอกบังคับ	18								วิชาเอกเลือก	9						
	ชุดวิชาการจัดการธุรกิจผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์																
ผส331	การออกแบบที่ชาญฉลาด*	3(1-4-4)				●4.2	●										
ผส332	การจัดการผลิตภัณฑ์อย่างยั่งยืนและนวัตกรรม	3(1-4-4)				●4.2		●									
ผส333	ธุรกิจผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ระหว่างประเทศ*	3(1-4-4)				●4.2		●									
ผส334	ผลิตภัณฑ์ดิจิทัลสร้างสรรค์	3(1-4-4)			●3.2		●										
ผส335	การออกแบบภาพประกอบดิจิทัล	3(1-4-4)			●3.2		●										
ผส336	โครงการสำหรับนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์*	3(1-4-4)				●4.2											
	รวมหน่วยกิต	21								รวมหน่วยกิต	12						
ผลลัพธ์การเรียนรู้ของชั้นปีที่ 3 (K, S, E, C)																	
1. สร้างโมเดลธุรกิจและทดลองขายสินค้าผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์																	
การวัดผล:																	
- การวัดผลโดยผ่านกิจกรรมเสริมหลักสูตรประจำปี หรือ																	
- การวัดผลโดยผ่านการประกวดแข่งขันในระดับชาติ หรือนานาชาติ																	

* หมายถึง ● คมนับติดต่อกัน

ชั้นปีที่ 4																	
ภาคการศึกษาที่ 1			PLOs						ภาคการศึกษาที่ 2			PLOs					
รหัสวิชา	ชุดวิชา/รายวิชา	หน่วยกิต	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	รหัสวิชา	ชุดวิชา/รายวิชา	หน่วยกิต	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6
	วิชาสร้างเสริมประสบการณ์และการเรียนรู้ตลอดชีวิต	7								วิชาเลือกเสรี	10						
ผล491	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	1(0-3-0)			●3.2												
	เลือกเรียนรายวิชาใดวิชาหนึ่ง จากรายวิชาต่อไปนี้																
ผล492	สหกิจศึกษาในอุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์	6(0-18-0)		●	●3.2	●4.2	●	●									
ผล493	การพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการสตาร์ทอัพ สำหรับผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์	6(0-18-0)		●	●3.2	●4.2	●	●									
ผล494	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพสำหรับอุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่องประดับในประเทศ	6(0-18-0)		●	●3.2	●4.2	●	●									
	รวมหน่วยกิต	7								รวมหน่วยกิต	10						
ผลลัพธ์การเรียนรู้ของชั้นปีที่ 4 (K, S, E, C) 1. ทำงานอย่างมืออาชีพผ่านการฝึกปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการ สื่อสารตรงตามกลุ่มเป้าหมาย และเรียนรู้ในระดับสากล การวัดผล: ผลประเมินสหกิจศึกษาในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ หรือ สตาร์ทอัพ หรือ การแลกเปลี่ยนต่างประเทศ																	

*หมายเหตุ ● ความรับผิดชอบหลัก

5.3 กลุ่มวิชาเอกการจัดการแบรนด์

ชั้นปีที่ 1																	
ภาคการศึกษาที่ 1			PLOs						ภาคการศึกษาที่ 2			PLOs					
รหัสวิชา	ชุดวิชา/รายวิชา	หน่วยกิต	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	รหัสวิชา	ชุดวิชา/รายวิชา	หน่วยกิต	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6
	วิชาศึกษาทั่วไป	15								วิชาศึกษาทั่วไป	15						
	ชุดวิชาที่ 1 การเรียนรู้และการสื่อสารในศตวรรษที่ 21									ชุดวิชาที่ 3 มศว เพื่อสังคม							
มศว191	การเรียนรู้โลกในศตวรรษที่ 21	3(2-2-5)	●						มศว195	พลเมืองสร้างสรรค์สังคม	3(2-2-5)	●					
มศว192	การใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร**	3(2-2-5)	●						มศว196	ศาสตร์และศิลป์แห่งการพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน	3(2-2-5)	●					
	ชุดวิชาที่ 2 ศิลปะการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารนานาชาติ									ชุดวิชาที่ 5 วิถีชีวิตที่ชาญฉลาด สำหรับนิสิตสาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี							
มศว193	การฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ**	3(2-2-5)	●						มศว291	วิถีชีวิตเพื่อสุขภาพ	3(2-2-5)	●					
มศว194	การอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ**	3(2-2-5)	●							ชุดวิชาที่ 4 การพัฒนาทักษะการทำงานและการเป็นผู้ประกอบการ							
	ชุดวิชาที่ 5 วิถีชีวิตที่ชาญฉลาด สำหรับนิสิตสาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี								มศว197	การพูดและการนำเสนองานเพื่ออาชีพ**	3(2-2-5)	●					
มศว293	การปรับตัวในสังคมพลวัต	3(2-2-5)	●						มศว198	การเตรียมพร้อมสู่การทำงานและการเป็นผู้ประกอบการ**	3(2-2-5)	●					
	วิชาแกน	6								วิชาแกน	6						
	ชุดวิชาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์									ชุดวิชาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์							
อสส104	ภาษาอังกฤษสำหรับธุรกิจสร้างสรรค์*	2(2-0-4)		●22					อสส101	แฟชั่นเบื้องต้นสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์*	2(2-0-4)		●21				
อสส105	ศาสตร์แห่งอนาคตสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์*	2(2-0-4)		●22					อสส102	แนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์*	2(2-0-4)		●21				
อสส106	ความเป็นผู้ประกอบการใหม่*	2(2-0-4)		●22					อสส103	กระแสนิยมของอัญมณีและเครื่องประดับในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์*	2(2-0-4)		●21				
	รวมหน่วยกิต	21								รวมหน่วยกิต	21						
ผลลัพธ์การเรียนรู้ของชั้นปีที่ 1 (K, S, E, C) 1. คัดลอกกรอบและออกแบบชิ้นงานต้นแบบเชิงสร้างสรรค์ ทำงานร่วมกับผู้อื่น สื่อสารโดยใช้ภาษาไทย ภาษาจีนและภาษาอังกฤษ ได้อย่างเหมาะสม การวัดผล: การวัดผลผ่านกิจกรรมโดยฝึกประสบการณ์การขยายผ่านตลาดออนไลน์ (Social media)																	

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของชั้นปีที่ 1 (K, S, E, C)
 1. คิดนอกกรอบและออกแบบชิ้นงานต้นแบบเชิงสร้างสรรค์ ทำงานร่วมกับผู้อื่น สื่อสารโดยใช้ภาษาไทย ภาษาจีนและภาษาอังกฤษ ได้อย่างเหมาะสม
 การวัดผล: การวัดผลโดยผ่านกิจกรรมโดยฝึกประสบการณ์การขยายผ่านตลาดออนไลน์ (Social media)

*หมายเหตุ ● คมระดับต้น

ชั้นปีที่ 2																	
ภาคการศึกษาที่ 1			PLOs						ภาคการศึกษาที่ 2			PLOs					
รหัสวิชา	ชุดวิชา/รายวิชา	หน่วยกิต	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	รหัสวิชา	ชุดวิชา/รายวิชา	หน่วยกิต	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6
	วิชาพื้นฐานสาขา	3								วิชาพื้นฐานสาขา	3						
ผส201	แรงบันดาลใจการออกแบบสำหรับผู้ประกอบการใหม่	3 (1-4-4)		●2.2	●			●	ผส202	ธุรกิจสำหรับแบรนด์ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์*	3 (1-4-4)	●		●			●
	วิชาเอกบังคับ	11								วิชาเอกบังคับ	11						
	ชุดวิชา Brand Identity Development									ชุดวิชา Cultural Integration in Branding							
ผส251	การวางแผนธุรกิจสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	2(1-2-3)			●3.3		●		ผส255	แรงบันดาลใจและประวัติศาสตร์สำหรับแบรนด์สร้างสรรค์	3(1-4-4)		●2.2	●3.3			
ผส252	การออกแบบและการผลิตเพื่อแบรนด์ที่ยั่งยืน	3(1-4-4)			●3.3				ผส256	ความหลากหลายทางวัฒนธรรมในธุรกิจสร้างสรรค์	2(2-0-4)			●3.3			
ผส253	การจัดองค์ประกอบสื่อสำหรับการสื่อสารแบรนด์	3(1-4-4)			●3.3		●		ผส257	กลยุทธ์การตลาดสำหรับแบรนด์วัฒนธรรมสร้างสรรค์	3(1-4-4)			●3.3		●	
ผส254	โครงการสร้างอัตลักษณ์แบรนด์สร้างสรรค์*	3(1-4-4)		●2.2	●3.3				ผส258	โครงการพัฒนาแบรนด์ผลิตภัณฑ์จากวัฒนธรรม*	3(1-4-4)				●4.3		●
	รวมหน่วยกิต	14								รวมหน่วยกิต	14						
ผลลัพธ์การเรียนรู้ของชั้นปีที่ 2 (K, S, E, C) 1.ทำงานร่วมกับชุมชนเครือข่ายออกแบบแบรนด์สินค้า นำเสนอผลงานผ่านรูปแบบการขายออนไลน์ การวัดผล: การวัดผลผ่านกิจกรรมเสริมหลักสูตรประจำปี																	

* หมายถึง ● คนรับผิดชอบหลัก

ชั้นปีที่ 3																		
ภาคการศึกษาที่ 1			PLOs						ภาคการศึกษาที่ 2			PLOs						
รหัสวิชา	ชุดวิชา/รายวิชา	หน่วยกิต	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	รหัสวิชา	ชุดวิชา/รายวิชา	หน่วยกิต	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	
	วิชาพื้นฐานสาขา	3								วิชาสร้างเสริมประสบการณ์และการเรียนรู้ตลอดชีวิต	3							
ผส301	ระบบผู้เชี่ยวชาญสำหรับการวิเคราะห์ธุรกิจ*	3 (1-4-4)				●	●	●	ผส391	การจัดการธุรกิจใหม่สำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์*	3(1-4-4)				●	●	●	
	วิชาเอกบังคับ	18								วิชาเอกเลือก	9							
	ชุดวิชา Strategic Brand Communication and Soft power																	
ผส351	หลักการวิจัยตลาด	3(1-4-4)	●		●3.3													
ผส352	พฤติกรรมผู้บริโภคในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	3(1-4-4)				●4.3	●											
ผส353	กลยุทธ์และการบริหารจัดการแบรนด์	3(1-4-4)				●4.3	●											
ผส354	การสื่อสารองค์กรสำหรับแบรนด์สร้างสรรค์	3(1-4-4)				●4.3	●											
ผส355	การจัดการซอฟต์แวร์ในตลาดสากล	3(1-4-4)				●4.3		●										
ผส356	โครงการการสร้างแบรนด์ในตลาดสากล*	3(1-4-4)				●4.3	●	●										
	รวมหน่วยกิต	21								รวมหน่วยกิต	12							
ผลลัพธ์การเรียนรู้ของชั้นปีที่ 3 (K, S, E, C) 1. สร้างโมเดลธุรกิจและทดลองขายสินค้า/บริการที่มีแบรนด์ การวัดผล: - การวัดผลโดยผ่านกิจกรรมเสริมหลักสูตรประจำปี หรือการวัดผลโดยผ่านการประกวดแข่งขันในระดับชาติ หรือนานาชาติ																		

* หมายถึง ● คมฉับติดขอบหลัก

ชั้นปีที่ 4																	
ภาคการศึกษาที่ 1			PLOs						ภาคการศึกษาที่ 2			PLOs					
รหัสวิชา	ชุดวิชา/รายวิชา	หน่วยกิต	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	รหัสวิชา	ชุดวิชา/รายวิชา	หน่วยกิต	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6
	วิชาสร้างเสริมประสบการณ์และการเรียนรู้ตลอดชีวิต	7								วิชาเลือกเสรี	10						
ผส491	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	1(0-3-0)			●3.3												
	เลือกเรียนรายวิชาใดวิชาหนึ่ง จากรายวิชาต่อไปนี้																
ผส492	สหกิจศึกษาในอุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์	6(0-18-0)		●	●3.3	●4.3	●	●									
ผส493	การพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการสตาร์ทอัพสำหรับผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์	6(0-18-0)		●	●3.3	●4.3	●	●									
ผส494	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพสำหรับอุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่องประดับในต่างประเทศ	6(0-18-0)		●	●3.3	●4.3	●	●									
	รวมหน่วยกิต	7								รวมหน่วยกิต	10						
ผลลัพธ์การเรียนรู้ของชั้นปีที่ 4 (K, S, E, C) 1.ทำงานอย่างมืออาชีพผ่านการฝึกปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการ สื่อสารตรงตามกลุ่มเป้าหมาย และเรียนรู้ในระดับสากล การวัดผล: ผลประเมินสหกิจศึกษาในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ หรือ สตาร์ทอัพ หรือ การแลกเปลี่ยนต่างประเทศ																	

*หมายเหตุ ● ควบรับผิดชอบหลัก

