



วิทยาลัยการออกแบบ

College of Design

College of Design

ผู้ช่วยศาสตราจารย์.ดร.สิรดา ไวยาวัจมัย
คณบดี

คุณวุฒิ

ศป.บ. (ออกแบบนิเทศศิลป์) มหาวิทยาลัยรังสิต
M.S. (Multimedia) Swinburne University of Technology, Australia
Postgraduate Certificate in Multimedia Design Swinburne University of Technology Melbourne Australia
ศ.ป.ด. (นฤมิตศิลป์) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิทยาลัยการออกแบบ เปิดสอนหลักสูตร 5 สาขาวิชา คือ

1. สาขาวิชาศิลปะภาพถ่ายและมีเดียอาร์ต
2. สาขาวิชาการออกแบบภายใน
3. สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์
4. สาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์
5. สาขาวิชาแฟชั่นดีไซน์

รหัสคณะ 06 สีประจำคณะ สีเขียว Viridian

สาขาวิชาศิลปะภาพถ่ายและมีเดียอาร์ต

ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

: ศิลปบัณฑิต (ศิลปะภาพถ่ายและมีเดียอาร์ต)
: Bachelor of Fine Arts (Photography and Media Art)
: ศล.บ. (ศิลปะภาพถ่ายและมีเดียอาร์ต)
: B.F.A. (Photography and Media Art)

ปรัชญา วัตถุประสงค์ และผลลัพธ์การเรียนรู้

1. **ปรัชญาของหลักสูตร**

ศิลปะภาพถ่ายและมีเดียอาร์ตมีบทบาทและหน้าที่มีความหลากหลายทำหน้าที่ในการให้ข้อมูล บันทึกข้อมูลด้านต่าง ๆ เป็นสื่อที่ใช้แสดงออกทางความรู้สึกนึกคิดของบุคคลออกมาเป็นงานศิลปะภาพถ่ายและมีเดียอาร์ต การแสดงออกทางด้านวัฒนธรรมและศิลปะร่วมสมัยที่มีบทบาทเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตเป็นเครื่องมือในการสื่อสาระความรู้ในแง่มุมที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาสังคมและวัฒนธรรมอีกรูปแบบหนึ่ง อีกทั้งเป็นเครื่องบ่งบอกถึงความเป็นอยู่ของผู้คนในแต่ละยุคสมัย

หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาศิลปะภาพถ่ายและมีเดียอาร์ต วิทยาลัยการออกแบบ มุ่งมั่นที่จะสร้างช่างภาพ นักวิชาชีพทางด้านภาพถ่าย และศิลปินภาพถ่าย ให้มีความเข้าใจในบทบาทของตนเอง สามารถนำเสนอแนวความคิดและผลงานภาพถ่ายอย่างบูรณาการทั้งในด้านการให้ข้อมูล การบันทึกข้อมูล และสามารถนำเสนอความคิดสร้างสรรค์ส่วนบุคคล โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ตลอดจนสื่อต่าง ๆ เพื่อเป็นเครื่องมือในการสื่อสาระความรู้ในแง่มุมที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาสังคม วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมควบคู่ไปกับจรรยาบรรณวิชาชีพด้วยกระบวนการเรียนการสอนส่งเสริมการสร้างผลงานสร้างสรรค์ศิลปะภาพถ่ายที่มีความแตกต่างในระดับมืออาชีพควบคู่ไปกับการทดลองใหม่ ๆ ไปสู่ภาพถ่ายเชิงบูรณาการที่มีความร่วมสมัยในวิธีคิดและการนำเสนอ ควบคู่ไปกับความรู้ความเข้าใจในการนำเสนอผลงานของตนเองสู่ตลาดและการบริหารจัดการด้านธุรกิจถ่ายภาพ เพื่อนักศึกษาจะได้มีความมั่นใจในตนเองและสามารถนำความรู้ไปต่อยอดในวงการวิชาชีพและผู้ประกอบการศิลปะภาพถ่าย

2. **วัตถุประสงค์ของหลักสูตร**

1.2.1 เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีความรู้และทักษะทางวิชาชีพทั้งภาคทฤษฎี ภาคปฏิบัติ เทคโนโลยีและนวัตกรรม สำหรับการประกอบวิชาชีพศิลปะภาพถ่าย เป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ แสวงหาแนวทางใหม่ที่มีความเฉพาะตัว มีความแตกต่างในการสร้างสรรค์ผลงานสู่ระดับอาชีพ

1.2.2 เพื่อพัฒนาบัณฑิตให้เป็นผู้มีทัศนคติที่ดีต่อวิชาชีพ ที่มีจิตสำนึก จรรยาบรรณ มีความรับผิดชอบและเป็นของคนดีในสังคมที่คำนึงถึงชุมชนและสิ่งแวดล้อม

1.2.3 เพื่อพัฒนาบัณฑิตให้มีความรู้ความสามารถในการดำเนินธุรกิจภาพถ่ายในระดับอาชีพที่มีมนุษย์สัมพันธ์ที่ดี สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น แก้ไขปัญหา มีมารยาท มีความรับผิดชอบทั้งต่อตนเองและส่วนรวม

3. **ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร** (Program Learning Outcomes : PLOs) **ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร มีดังนี้**

2.1 (PLO 1) สามารถสร้างสรรค์งานศิลปะภาพถ่ายและมีศักยภาพในการสร้างงานที่มีความร่วมสมัยระดับอาชีพ

2.2 (PLO 2) สามารถถ่ายภาพ จัดการธุรกิจภาพถ่าย หรือธุรกิจอื่นโดยนำองค์ความรู้ด้านศิลปะภาพถ่ายไปบูรณาการ

2.3 (PLO 3) สามารถเป็นช่างภาพ ศิลปินภาพถ่ายที่ดี มีจริยธรรม จิตสำนึก สร้างสรรค์ผลงานโดยคำนึงถึงชุมชนวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม

2.4 (PLO 4) สามารถเป็นช่างภาพ ศิลปินภาพถ่ายที่มีเอกลักษณ์ในตัวเอง พัฒนาปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง มีทักษะในด้านการสื่อสาร และการนำเสนอผลงานได้อย่างมืออาชีพ

การกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของบัณฑิตที่จบจากหลักสูตร มีความสอดคล้องกับความต้องการจำเป็นของผู้มีส่วนได้เสีย (Stakeholder needs) โดยณะกรรมการหลักสูตรจึงกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรจากการวิเคราะห์จำแนกความต้องการจำเป็นของผู้มีส่วนได้เสียดังกล่าวออกเป็นประเด็นย่อย ๆ เพื่อให้มั่นใจว่าผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรที่กำหนดจะครอบคลุมทักษะทั้ง 4 ด้านตามเกณฑ์มาตรฐานคุณวุฒิ ในแต่ละระดับปริญญา

4. **โครงสร้างหลักสูตร รายวิชาและหน่วยกิต**

4.1 หลักสูตร

4.1.1 จำนวนหน่วยกิต

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร	129	หน่วยกิต
4.1.2 โครงสร้างหลักสูตร		
4.1.2.1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	30	หน่วยกิต

หมวดวิชาศึกษาทั่วไปแบ่งโครงสร้างหลักสูตรออกเป็น 3 กลุ่มวิชา ดังนี้

กลุ่มที่ 1 และกลุ่มที่ 2 จำนวนหน่วยกิตรวม	15	หน่วยกิต
แบ่งเป็น		
กลุ่มที่ 1 อัตลักษณ์มหาวิทยาลัย (RSU Identity)	3	หน่วยกิต
กลุ่มที่ 2 ความเป็นสากลและการสื่อสาร (Internationalization and Communication)	12	หน่วยกิต

โดยกลุ่มที่ 2 แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มวิชา ดังนี้

กลุ่ม 2.1 กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ (English Language) 6 หน่วยกิต

กลุ่ม 2.2 กลุ่มวิชาภาษานานาชาติและประสบการณ์ระหว่างประเทศ (International Language and International Experience) 6 หน่วยกิต

กลุ่มที่ 3 สหวิทยาการ (Interdisciplinary) 15 หน่วยกิต

นักศึกษาสามารถเลือกเรียนจากกลุ่มรหัสวิชา RSU13x, RSU14x, RSU24x, RSU15x, RSU16x, RSU17x, และRSU18x โดยไม่ซ้ำกลุ่มรหัสวิชา ได้ไม่เกิน 3 หน่วยกิต รวมแล้วไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต

4.1.2.2 หมวดวิชาเฉพาะ 93 หน่วยกิต

1) วิชาพื้นฐานวิชาชีพ 21 หน่วยกิต

2) วิชาชีพ 72 หน่วยกิต

ก. วิชาชีพ-บังคับ 54 หน่วยกิต

ข. วิชาชีพ-เลือก 18 หน่วยกิต

4.1.2.3 หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

รายชื่อวิชา

หมวดวิชาเฉพาะ 93 หน่วยกิต

1) วิชาพื้นฐานวิชาชีพ 21 หน่วยกิต

COD 101	การวาดเส้นเพื่อการสื่อสาร (Drawing for Communication)	3(1-4-4)
COD 102	สีในงานศิลปะและการออกแบบ (Color for Art and Design)	3(1-4-4)
COD 103	พื้นฐานศิลปะและการออกแบบ (Fundamental of Art and Design)	3(1-4-4)
COD 104	ภาษาอังกฤษเพื่อการออกแบบ (English for Design)	3(2-2-5)
COD 106	ประวัติศาสตร์การออกแบบ (Design History)	3(2-2-5)
COD 109	คอมพิวเตอร์ช่วยในงานออกแบบ (Computer Aided Design)	3(1-4-4)
COD 110	แบรนด์และการเล่าเรื่อง (Brand and Storytelling)	3(2-2-5)

	2) วิชาชีพ	**72**	**หน่วยกิต**
	ก. วิชาชีพ-บังคับ	54	หน่วยกิต
		จำนวนหน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)	
PHO 130	ภาพถ่ายเบื้องต้น (Basic Photography)		3(1-4-4)
PHO 131	การจัดแสงสตูดิโอ (Studio Lighting)		3(1-4-4)
PHO 140	สื่อทัศนภาพเบื้องต้น (Basic Visual Media)		3(1-4-4)
PHO 250	ประวัติศิลปะร่วมสมัยและศิลปะภาพถ่าย (History of Contemporary Art and Photographic Art)		3(2-2-5)
PHO 261	การทดลองสื่อทัศนภาพ (Experimental Visual Media)		3(1-4-4)
PHO 270	ภาพถ่ายเชิงพาณิชย์ (Commercial Photography)		3(1-4-4)
PHO 271	การออกแบบเสียงเพื่อสื่อทัศนภาพ (Sound Design for Visual Media)		3(2-2-5)
PHO 273	วิดีโออาร์ต (Video Art)		3(1-4-4)
PHO 310	สุนทรียทางภาพถ่าย (Photography Appreciation)		3(2-2-5)
PHO 311	วัฒนธรรมศึกษาสื่อทัศนภาพ (Cultural Study in Visual Media)		3(3-0-6)
PHO 312	ศิลปะภาพถ่ายร่วมสมัย (Contemporary Fine Arts Photography)		3(1-4-4)
PHO 360	ภาพถ่ายสารคดี (Documentary Photography)		3(1-4-4)
PHO 386	การวิจัยทางศิลปะภาพถ่ายและมีเดียอาร์ต (Research for Photography and Media Art)		3(2-2-5)
PHO 391	การฝึกงานวิชาชีพ (Practical Training)		1(0-35-18)
PHO 392	การบริหารงานสื่อและศิลปะ (Management in Art and Media)		3(2-2-5)

PHO 491	*สหกิจศึกษา (Cooperative Education)	7(0-35-18)
PHO 494	การเตรียมศิลปนิพนธ์ (Art Thesis Preparation)	3(2-2-5)
PHO 496	ศิลปนิพนธ์ (Art Thesis)	8(2-18-13)

หมายเหตุ * สำหรับผู้เลือกเรียนวิชา PHO 491 สหกิจศึกษา ไม่ต้องเรียนวิชา PHO 391 การฝึกงานวิชาชีพ PHO 392 การบริหารงานสื่อและศิลปะ และวิชา PHO 494 การเตรียมศิลปนิพนธ์

ข. วิชาชีพ-เลือก 18 หน่วยกิต

ให้นักศึกษาเลือกเรียนวิชาดังต่อไปนี้ หรือรายวิชาบังคับในหลักสูตรอื่นของวิทยาลัยการออกแบบ จำนวน 18 หน่วยกิต

PHO 212	ความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking)	3(3-0-6)
PHO 213	การนำเสนองานศิลปะภาพถ่าย (Presentation for Photography)	3(1-4-4)
PHO 242	การสร้างสรรค์ภาพด้วยคอมพิวเตอร์ (Digital Imaging)	3(1-4-4)
PHO 343	ภาพถ่ายเพื่องานมัลติมีเดีย (Photography for Multimedia)	3(1-4-4)
PHO 362	การสร้างภาพถ่ายทางเลือก (Alternative Photography)	3(1-4-4)
PHO 363	ภาพถ่ายบุคคลในสภาพแวดล้อม (Environmental Portrait)	3(2-2-5)
PHO 364	การออกแบบและจัดนิทรรศการศิลปะ (Exhibition Design and Management)	3(1-4-4)
PHO 378	การถ่ายภาพแฟชั่น (Fashion Photography)	3(1-4-4)
PHO 379	การออกแบบทัศนภาพเพื่องานเผยแพร่ (Visual Media for Publishing)	3(1-4-4)

PHO 412	การเล่าเรื่องในงานสื่อทัศนภาพ (Narrative Structure in Visual Media)	3(2-2-5)
PHO 413	งานสร้างสรรค์สื่อทัศนภาพ (Creative Projects in Visual Media)	3(2-2-5)
PHO 414	สหวิทยาการสื่อทัศนภาพ (Interdisciplinary Projects in Visual Media)	3(2-2-5)
PHO 415	สื่อทัศนภาพศึกษาในต่างประเทศ (Visual Media Study Abroad)	3(1-4-4)
PHO 416	การจัดแสงขั้นสูง (Advance Studio Lighting)	3(1-4-4)
PHO 417	สื่อมานุษยวิทยา (Visual Anthropology Media)	3(1-4-4)
PHO 418	ศิลปะภาพถ่ายเชิงความคิด (Conceptual Based Photography)	3(1-4-4)
PHO 419	ซาวน์สเคปในงานทัศนภาพ (Visual Soundscape)	3(2-2-5)
PHO 420	ฟิล์มและห้องมืด (Film and Darkroom)	3(1-4-4)
PHO 421	งานทำมือและภาพถ่าย (Handmade Objects and Photographs)	3(2-2-5)
PHO 422	ภาพยนตร์สั้นเชิงสร้างสรรค์ (Creative Short Film)	3(1-4-4)
PHO 423	สื่อทัศนภาพในวัฒนธรรมสมัยใหม่ (Visual Media in Popular Culture)	3(3-0-6)
PHO 470	การศึกษาส่วนบุคคล (Individual Study)	3(0-6-3)
PHO 473	การวิจารณ์งานศิลปะภาพถ่าย (Photography Criticism)	3(3-0-6)
PHO 495	สัมมนาภาพถ่ายและมีเดียอาร์ต (Photography and Media Art Seminar)	3(1-4-4)
PHO 476	ศิลปะภาพถ่ายเชิงความคิดกับพื้นที่ (Cconceptual Photography on Site-specific)	3(2-2-5)

PHO 477	ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art)	3(2-2-5)
DMR 207	การสร้างคอนเทนต์ทางการตลาดและสื่อสังคมออนไลน์ (Content Marketing and Social Media)	3(3-0-6)
DMR 213	นวัตกรรมผลิตภัณฑ์และการสร้างสรรค์ (Product Innovation and Creativity)	3(3-0-6)
DBS 412	นวัตกรรมและกลยุทธ์สำหรับธุรกิจดิจิทัล (Innovation and Strategies for Digital Business)	3(3-0-6)
MGT 200	การเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurship)	3(3-0-6)

3. **หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต**

เลือกจากรายวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยรังสิตโดยได้รับคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษา

4. **กลุ่มวิชาโท ไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต**

สำหรับนักศึกษาวิทยาลัย คณะ และสาขาวิชาอื่นๆ ที่ต้องการเรียนวิชาโทโดยให้เลือกเรียนจากรายวิชาดังต่อไปนี้ไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต

PHO 130	ภาพถ่ายเบื้องต้น (Basic Photography)	3(1-4-4)
PHO 131	การจัดแสงสตูดิโอ (Studio Lighting)	3(1-4-4)
PHO 140	สื่อทัศนภาพเบื้องต้น (Basic Visual Media)	3(1-4-4)
PHO 261	การทดลองสื่อทัศนภาพ (Experimental Visual Media)	3(1-4-4)
PHO 270	ภาพถ่ายเชิงพาณิชย์ (Commercial Photography)	3(1-4-4)
PHO 273	วิดีโออาร์ต (Video Art)	3(1-4-4)
PHO 311	วัฒนธรรมศึกษาสื่อทัศนภาพ (Cultural Study in Visual Media)	3(3-0-6)
PHO 312	ศิลปะภาพถ่ายร่วมสมัย (Contemporary Fine Arts Photography)	3(1-4-4)
PHO 360	ภาพถ่ายสารคดี (Documentary Photography)	3(1-4-4)

สาขาวิชาศิลปะภาพถ่ายและมีเดียอาร์ต

แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 1

ภาคการศึกษาฤดูร้อน

RSU 111	Social Dharmacracy	2(2-0-4)
RSU 18X	Students must enroll 5 subjects (15 credits) in GROUP 3 'Interdisciplinary.'	3(x-x-x)
RSU 24X	Students must enroll 5 subjects (15 credits) in GROUP 3 'Interdisciplinary.'	3(x-x-x)

Total 8 Credits

ภาคการศึกษาที่ 1

ENL 125	English for Global Exploration	3(2-2-5)
RSU 13X	Students must enroll 5 subjects (15 credits) in GROUP 3 'Interdisciplinary.'	3(x-x-x)
COD 101	Drawing for Communications	3(1-4-4)
COD 102	Color and Light in Design	3(1-4-4)
COD 103	Basic Design	3(1-4-4)
PHO 130	Basic Photography	3(1-4-4)

Total 18 Credits

ภาคการศึกษาที่ 2

RSU 112	Sports for Health	1(0-2-1)
RSU 16X	Students must enroll 5 subjects (15 credits) in GROUP 3 'Interdisciplinary.'	3(1-4-4)
COD 104	English for Design	3(2-2-5)
PHO 131	Studio Lighting	3(1-4-4)
PHO 140	Basic Visual Media	3(1-4-4)
PHO 250	History of Contemporary Art and Photographic Art	3(2-2-5)

Total 16 Credits

แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 2

ภาคการศึกษาที่ 1

ENL 126	English in TED - Technology, Entertainment and Design	3(2-2-5)
COD 106	Design History	3(2-2-5)
COD 110	Brand and Storytelling	3(2-2-5)
PHO 261	Experimental Visual Media	3(1-4-4)
PHO 270	Commercial Photography	3(1-4-4)
PHO XXX	Major Elective 1	3(x-x-x)

Total 1 8 Credits

ภาคการศึกษาที่ 2

ENL 127	English at work	3(2-2-5)
COD 109	Computer Aided Design	3(1-4-4)
PHO 271	Sound Design for Visual Media	3(2-2-5)
PHO 310	Photography Appreciation	3(2-2-5)
PHO xxx	Major Elective 2	3(x-x-x)
PHO xxx	Major Elective 3	3(x-x-x)

Total 18 Credits

แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 3

ภาคการศึกษาที่ 1

ENL 128	Presentation in English	3(2-2-5)
RSU 15X	Students must enroll 5 subjects (15 credits) in GROUP 3 'Interdisciplinary.'	3(1-4-4)
PHO 273	Video Art	3(1-4-4)
PHO 312	Contemporary Fine Arts Photography	3(1-4-4)
PHO xxx	Major Elective 4	3(x-x-x)
PHO xxx	Major Elective 5	3(x-x-x)
		Total 18 Credits

ภาคการศึกษาที่ 2

PHO 311	Cultural Study in Visual media	3(3-0-6)
PHO 360	Documentary Photography	3(1-4-4)
PHO 386	Research for Photography and Media Art	3(2-2-5)
PHO xxx	Major Elective 6	3(x-x-x)
XXX xxx	Free Elective 1	3(x-x-x)
		Total 15 Credits

วิชาเลือก

แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 4

ภาคการศึกษาฤดูร้อน

PHO 391	Pratical Traning	1(0-35-18)
		Total 1 Credits

ภาคการศึกษาที่ 1

PHO 494	Art Thesis Preparation	3(2-2-5)
PHO 392	Management in Art and Media	3(2-2-5)
		Total 6 Credits

ภาคการศึกษาที่ 2

PHO 496	Arts Thesis	8(2-18-13)	8
XXX xxx	Free Elective 2	3(x-x-x)	3
			Total 11 Credits

วิชาเลือก

PHO 212	Creative Thinking	3(3-0-6)
PHO 213	Presentation for Photography	3(1-4-4)
PHO 242	Digital Imaging	3(1-4-4)
PHO 343	Photography for Multimedia	3(1-4-4)
PHO 362	Alternative Photography	3(1-4-4)
PHO 363	Environmental Portrait	3(2-2-5)
PHO 364	Exhibition Design and Management	3(1-4-4)
PHO 378	Fashion Photography	3(1-4-4)
PHO 379	Visual Media for Publishing	3(1-4-4)
PHO 412	Narrative Structure in Visual Media	3(2-2-5)
PHO 413	Creative Projects in Visual Media	3(2-2-5)
PHO 414	Interdisciplinary Projects in Visual Media	3(2-2-5)
PHO 415	Visual Media Study Abroad	3(1-4-4)
PHO 416	Advance Studio Lighting	3(1-4-4)
PHO 417	Visual Anthropology Media	3(1-4-4)
PHO 418	Conceptual Based Photography	3(1-4-4)
PHO 419	Visual Soundscape	3(2-2-5)
PHO 420	Film and Darkroom	3(1-4-4)
PHO 421	Handmade Objects and Photographs	3(2-2-5)
PHO 422	Creative Short Film	3(1-4-4)
PHO 423	Visual Media in Popular Culture	3(3-0-6)
PHO 470	Individual Study	3(0-6-3)
PHO 473	Photography Criticism	3(3-0-6)
PHO 476	Conceptual Photography on Site-specific	3(2-2-5)
PHO 477	Mixed Media Art	3(2-2-5)
PHO 495	Photography and Media Art Seminar	3(2-2-5)
DMR 207	Content Making and Social Media	3(3-0-6)
DMR 213	Product Innovation and Creativity	3(3-0-6)
MGT 200	Entrepreneurship	3(3-0-6)
DBS 412	Innovation and Strategies for Digital Business	3(3-0-6)

สาขาวิชาการออกแบบภายใน

ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

: ศิลปบัณฑิต (การออกแบบภายใน)
: Bachelor of Fine Arts (Interior Design)
: ศล.บ. (การออกแบบภายใน)
: B.F.A. (Interior Design)

ปรัชญา วัตถุประสงค์ และผลลัพธ์การเรียนรู้

1. **ปรัชญาของหลักสูตร**

สาขาวิชาออกแบบภายในวิทยาลัยการออกแบบมีความมุ่งมั่นที่จะสร้างนักออกแบบภายในให้มีความเข้าใจในบทบาทของตนเอง ที่มีต่อสังคมทั้งในด้านจรรยาบรรณวิชาชีพ และกระบวนการ ออกแบบสามารถนำเสนอแนวความคิด วางแผนและพัฒนาผลงานออกมาอย่างเป็ นรูปธรรม รวมทั้งสามารถนำเสนอแนวความคิดของตนให้ผู้อื่นเข้าใจได้

กระบวนการเรียนการสอน นอกจากฝึกฝนการแก้ปัญหาในสถานการณ์จริง และ เข้าใจใน การออกแบบเพื่อชนกลุ่มน้อย ผู้สูงอายุ ตลอดจน การควบคุมความปลอดภัยตามกฎหมายและหลักปฏิบัติวิชาชีพแล้ว หลักสูตรยังเปิดโอกาสให้มีการศึกษาค้นคว้า ด้วยการตั้งคำถามใหม่ ในประเด็นที่นักศึกษาสนใจ และนำเสนอผลการทดลอง เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ส่วนบุคคล และ พัฒนาวงการวิชาการ โดยนักศึกษาจะต้องเข้าใจในการสร้างงานออกแบบภายในที่มีคุณภาพ เข้าใจแก่นของวิชาชีพในมิติที่สำคัญ เช่น ความสัมพันธ์ของที่ว่างภายใน กับ มนุษย์ วัฒนธรรม วัสดุ เทคโนโลยี และ สิ่งแวดล้อมเป็นต้น เพื่อให้ผลงานออกแบบสามารถส่งผลให้เกิดการพัฒนาคุณภาพ ชีวิต สังคม และ สิ่งแวดล้อมในด้านบวก

2. **วัตถุประสงค์ของหลักสูตร**

เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ การปฏิบัติการในกระบวนการวิชาชีพ ควบคู่ไปกับคุณธรรม จริยธรรม และให้เป็นผู้ประกอบวิชาชีพสถาปัตยกรรมภายในและ มัณฑนศิลป์ ตามมาตรฐานดังต่อไปนี้

1. โครงสร้างหลักสูตรและกระบวนการเรียนรู้ ส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาการ ทางด้านความคิดสร้างสรรค์ส่วนบุคคลของนักศึกษา ควบคู่ไปกับการลงมือปฏิบัติจริง

2. นักศึกษาจะต้องได้รับการปลูกฝังและพัฒนาคุณธรรมและจรรยาบรรณในวิชาชีพ มีความรับผิดชอบ เป็นที่ไว้วางใจได้ มีความสามารถและประสิทธิภาพในการประกอบวิชาชีพ รวมทั้งพัฒนา ทัศนคติและบุคลิกภาพ และมีทักษะในการสื่อสารและสามารถนำเสนอผลงานได้อย่างมีประสิทธิผลทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

3. นักศึกษาจะต้องได้รับการปูพื้นฐานความรู้ทางศิลปะและหลักการออกแบบพื้นฐาน เริ่มตั้งแต่ ทฤษฎีการออกแบบ กระบวนการคิด พื้นฐานความรู้ทางประวัติศาสตร์และศาสตร์ของความงาม ความเข้าใจเกี่ยวกับจิตวิทยาและพฤติกรรมของมนุษย์ และความเข้าใจในศาสตร์อื่นๆที่เกี่ยวข้อง เพื่อที่จะสามารถบูรณาการความรู้ในทุกสัดส่วนอย่างสมดุล รวมทั้งได้รับการปลูกฝังให้ตระหนักถึง ความสำคัญของการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและการสืบสานศิลปวัฒนธรรม ซึ่งจะสอดแทรกไปในรายวิชา ต่างๆ

4. นักศึกษาจะต้องเรียนรู้และเข้าใจหลักและกระบวนการออกแบบ ความรู้ทางทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบภายใน ทักษะในการออกแบบ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติวิชาชีพได้จริง รวมทั้งได้รับการส่งเสริมให้มีประสบการณ์ทำงานจริงตามรูปแบบความคิดของแต่ละบุคคลในระหว่างการศึกษา และมีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้เทรนด์ของการออกแบบของโลก และพัฒนาทางด้านการนำเทคโนโลยีต่างๆมาใช้ในการออกแบบเพื่อให้ทันสมัยอยู่เสมอ รวมไปถึงการสร้างทัศนคติในการให้ความสำคัญต่อการเปลี่ยนแปลงต่างๆที่เกิดขึ้นในเวทีระดับโลก ที่ส่งผลต่อวงการศิลปะหรือต่อวิชาชีพการออกแบบภายใน

5. นักศึกษาจะต้องมีความสามารถในการออกแบบ บนพื้นฐานของความเข้าใจงานระบบในอาคารและมีความสามารถในการเลือกใช้วัสดุและผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสมกับงานออกแบบภายในแต่ละประเภท รวมถึง ความเข้าใจทางด้านกฎหมาย กฎระเบียบและรหัสต่างๆ ตลอดจนมาตรฐานเกี่ยวกับสุขภาพ ความปลอดภัยของผู้ใช้อาคารและการคำนึงถึงความรับผิดชอบต่อสังคมและผู้คนในสังคมทุกระดับชั้น

6. นักศึกษาจะต้องมีความรู้พื้นฐานในการทำธุรกิจควบคู่ไปกับการฝึกปฏิบัติวิชาชีพจากประสบการณ์จริงและเรียนรู้การทำงานเป็นทีม

3. ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (Program Learning Outcomes : PLOs)

เพื่อให้ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรมีความสอดคล้องกับความต้องการจำเป็นของผู้มีส่วนได้เสียที่มีต่อบัณฑิต คณะกรรมการหลักสูตรจึงกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรจากการวิเคราะห์จำแนกความต้องการจำเป็นของผู้มีส่วนได้เสียดังกล่าวออกเป็นประเด็นย่อย ๆ เพื่อให้มั่นใจว่าผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรที่กำหนดจะครอบคลุมทักษะทั้ง 4 ด้านตามเกณฑ์มาตรฐานคุณวุฒิ ในแต่ละระดับปริญญา

4. โครงสร้างหลักสูตร รายวิชาและหน่วยกิต

4.1 หลักสูตร

4.1.1 จำนวนหน่วยกิต

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร	136	หน่วยกิต
4.1.2 โครงสร้างหลักสูตร		
4.1.2.1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	30	หน่วยกิต

หมวดวิชาศึกษาทั่วไปแบ่งโครงสร้างหลักสูตรออกเป็น 3 กลุ่มวิชา ดังนี้

กลุ่มที่ 1 และกลุ่มที่ 2 จำนวนหน่วยกิตรวม	15	หน่วยกิต
แบ่งเป็น		
กลุ่มที่ 1 อัตลักษณ์มหาวิทยาลัย (RSU Identity)	3	หน่วยกิต

กลุ่มที่ 2 ความเป็นสากลและการสื่อสาร 12 **หน่วยกิต**
(Internationalization and Communication)

โดยกลุ่มที่ 2 แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มวิชา ดังนี้

กลุ่ม 2.1 กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ (English Language) 6 หน่วยกิต

กลุ่ม 2.2 กลุ่มวิชาภาษานานาชาติและประสบการณ์ระหว่างประเทศ
(International Language and International Experience) 6 หน่วยกิต

กลุ่มที่ 3 สหวิทยาการ (Interdisciplinary) 15 **หน่วยกิต**

นักศึกษาสามารถเลือกเรียนจากกลุ่มรหัสวิชา RSU13x, RSU14x, RSU24x, RSU15x, RSU16x, RSU17x, และRSU18x โดยไม่ซ้ำกลุ่มรหัสวิชา ได้ไม่เกิน 3 หน่วยกิต รวมแล้วไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต

4.1.2.2 หมวดวิชาเฉพาะ		100	หน่วยกิต ประกอบด้วย
1) วิชาพื้นฐานวิชาชีพ		27	หน่วยกิต
2) วิชาชีพ		73	หน่วยกิต
ก. วิชาชีพ-บังคับ		61	หน่วยกิต
ก.1 หมวดวิชาหลัก		36	หน่วยกิต
ก.2 หมวดวิชาเทคโนโลยี		18	หน่วยกิต
ก.3 หมวดวิชาสนับสนุน		7	หน่วยกิต
ข. วิชาชีพ-เลือก		12	หน่วยกิต
4.1.2.3 หมวดวิชาเลือกเสรี	ไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต

รายชื่อวิชา

หมวดวิชาเฉพาะ 100 หน่วยกิต ประกอบด้วย

1) วิชาพื้นฐานวิชาชีพ 27 หน่วยกิต

		จำนวนหน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
COD 101	การวาดเส้นเพื่อการสื่อสาร (Drawing for Communication)	3(1-4-4)
COD 102	สีในงานศิลปะและการออกแบบ (Color for Art and Design)	3(1-4-4)
COD 103	พื้นฐานศิลปะและการออกแบบ (Fundamental of Art and Design)	3(1-4-4)
COD 104	ภาษาอังกฤษเพื่อการออกแบบ (English for Design)	3(2-2-5)
COD 106	ประวัติศาสตร์การออกแบบ (Design History)	3(2-2-5)
COD 110	แบรนด์และการเล่าเรื่อง (Brand and storytelling)	3(2-2-5)
INT 115	การเขียนแบบภายในเบื้องต้น (Introduction to Basic Interior Working Drawing)	3(1-4-4)
INT 122	การออกแบบ ภายในเบื้องต้น (Introduction to Interior Design)	3(2-2-5)
INT 233	การเขียนแบบวิชาชีพ (Professional Working Drawing)	3(1-4-4)

2) วิชาชีพ 73 หน่วยกิต

ก. วิชาชีพ-บังคับ 61 หน่วยกิต

ก.1 หมวดวิชาหลัก 36 หน่วยกิต

		จำนวนหน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
INT 226	การออกแบบภายในอาคารพักอาศัย (Residential Interior Design)	5(1-8-6)
INT 227	การออกแบบภายในองค์กร (Corporate Interior Design)	5(1-8-6)
INT 327	การออกแบบภายในอาคารธุรกิจการบริการ (Hospitality Interior Design)	5(1-8-6)

INT 328	การออกแบบภายในอาคารธุรกิจเชิงพาณิชย์ (Commercial Interior Design)	5(1-8-6)
INT 423	การออกแบบภายในเชิงบูรณาการ (Multifunction Interior Design)	5(1-8-6)
INT 490	การเตรียมศิลปนิพนธ์ (Art Thesis Preparation)	3(1-4-4)
INT 496	ศิลปนิพนธ์ (Art Thesis)	8(2-18-13)

ก. 2 หมวดวิชาเทคโนโลยี **18 หน่วยกิต**

INT 232	คอมพิวเตอร์เพื่องานออกแบบภายใน (Computer-Aided for Interior Design)	3(1-4-4)
INT 240	วัสดุและการก่อสร้างในงานออกแบบภายใน (Materials and Interior Constructions)	4(2-4-6)
INT 242	เทคนิคและวัสดุในการออกแบบเครื่องเรือน (Materials and Techniques in Furniture Design)	3(1-4-4)
INT 342	วัสดุตกแต่งในงานออกแบบภายใน (Soft Furnishings in Interior Design)	4(2-4-6)
INT 343	เทคโนโลยีงานไฟฟ้างานระบบ และมาตรฐานความปลอดภัยภายในอาคาร (Environmental Control Systems and Safety Standards for Interior Design)	4(2-4-6)

ก. 3 หมวดวิชาสนับสนุน **7 หน่วยกิต**

COD 105	การวิจัยและกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Research and Design Thinking Process)	3(1-4-4)
INT 470	การประกอบวิชาชีพในเชิงธุรกิจ (Professional Practices and Design Entrepreneur)	3(1-4-4)
COD 391	การฝึกงานวิชาชีพ (Practical Training)	1(0-35-18)
INT 491	สหกิจศึกษา (Cooperative Education)	6(0-35-18)

	ข. วิชาชีพ-เลือก	12 หน่วยกิต
		จำนวนหน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
INT 380	การออกแบบเครื่องเรือนร่วมสมัย (Contemporary Furniture Design)	3(1-4-4)
INT 381	การออกแบบแสง (Lighting Design)	3(1-4-4)
INT 383	แบบจำลองคอมพิวเตอร์เพื่องานออกแบบภายใน (Computer Modeling for Interior Design)	3(1-4-4)
INT 384	สิ่งทอสำหรับการออกแบบภายใน (Textiles for Interior Design)	3(2-2-5)
INT 385	การจัดองค์ประกอบในการออกแบบภายใน (Interior Design Accessories)	3(1-4-4)
INT 480	สัมมนาเพื่อการอนุรักษ์ (Seminar on Conservation and Preservation Topics)	3(2-2-5)
INT 482	การออกแบบสวน (Landscape Design)	3(2-2-5)
INT 483	การบริหารจัดการโครงการออกแบบภายใน (Interior Design Project Management)	3(2-2-5)
INT 484	การบริหารการก่อสร้างงานออกแบบภายใน (Interior Design Construction and Facility Management)	3(2-2-5)
INT 485	คอมพิวเตอร์ขั้นสูงเพื่องานออกแบบภายใน (Advanced Computer for Interior Design)	3(1-4-4)
INT 485	คอมพิวเตอร์ขั้นสูงเพื่องานออกแบบภายใน (Advanced Computer for Interior Design)	3(1-4-4)
INT 486	โครงการศึกษาส่วนบุคคล (Individual Study)	3(1-4-4)
INT 487	ศิลปะไทยเพื่อการออกแบบภายใน (Thai Arts for Interior Design)	3(1-4-4)
INT 488	คอมพิวเตอร์เพื่อทำแบบจำลองสารสนเทศอาคาร (Compute -Aided Building Information Modelling)	3(1-4-4)
INT 489	การออกแบบนิทรรศการ (Exhibition Design)	3(1-4-4)
DMR 207	การสร้างคอนเทนต์ทางการตลาดและสื่อสังคมออนไลน์. (Content Marketing and Social Media)	3(3-0-6)

DMR 213	นวัตกรรมผลิตภัณฑ์และการสร้างสรรค์ (Product Innovation and Creativity)	3(3-0-6)
DBS 412	นวัตกรรมและกลยุทธ์สำหรับธุรกิจดิจิทัล (Innovation and Strategies for Digital Business)	3(3-0-6)
MGT 200	การเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurship)	3(3-0-6)

3. หมวดวิชาเลือกเสรี 6 **หน่วยกิต**

เลือกจากรายวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยรังสิต

แผนการศึกษาสาขาวิชาการออกแบบภายใน

แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 1

ภาคการศึกษาฤดูร้อน

RSU 111	Social Dharmacracy	2(2-0-4)
RSU 18X	Students must enroll 5 subjects (15 credits) in GROUP 3 'Interdisciplinary.'	3(x-x-x)
RSU 24X	Students must enroll 5 subjects (15 credits) in GROUP 3 'Interdisciplinary.'	3(x-x-x)

Total 8 Credits

ภาคการศึกษาที่ 1

ENL 125	English for Global Exploration	3(2-2-5)
RSU 13x	Students must enroll 5 subjects (15 credits) in GROUP 3 'Interdisciplinary.'	3(x-x-x)
COD 101	Drawing for Communication	3(1-4-4)
COD 102	Color and Light in Design	3(1-4-4)
COD 103	Fundamental of Art and Design	3(1-4-4)
INT 115	Working Drawing for Interior Design	3(1-4-4)

Total 18 Credits

ภาคการศึกษาที่ 2

RSU 112	Sports for Health	1(0-2-1)
RSU 16x	Students must enroll 5 subjects (15 credits) in GROUP 3 ' Interdisciplinary.'	3(x-x-x)
COD 104	English for Design	3(2-2-5)
COD 106	Design History	3(2-2-5)
INT 122	Introduction to Interior Design	3(2-2-5)
INT 233	Professional Working Drawing	3(1-4-4)

Total 16 Credits

แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 2

ภาคการศึกษาที่ 1

ENL 126	English in TED - Technology, Entertainment, and Design	3(2-2-5)
COD 110	Brand and Storytelling	3(1-4-4)
INT 226	Residential Interior Design	5(1-8-6)
INT xxx	Major Elective 1	3(1-4-4)
INT xxx	Major Elective 2	3(1-4-4)

Total 17 Credits

ภาคการศึกษาที่ 2

ENL 127	English at Work	3(2-2-5)
INT 227	Corporate Interior Design	5(1-8-6)
INT 232	Computer-Aided for Interior Design	3(1-4-4)
INT 240	Materials and Interior Constructions	4(2-4-6)
INT 242	Materials and Technique in Furniture Design	3(1-4-4)
INT xxx	Major Elective 3	3(1-4-4)

Total 21 Credits

แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 3

ภาคการศึกษาที่ 1

ENL 128	Presentation in English	3(2-2-5)
RSU 15x	Students must enroll 5 subjects (15 credits) in GROUP 3 'Interdisciplinary.'	3(2-2-5)
INT 327	Hospitality Interior Design	5(1-8-6)
INT 342	Soft Furnishing Interior Design	4(2-4-6)
INT xxx	Major Elective 4	3(1-4-4)
XXX xxx	Free Elective 1	3(x-x-x)

Total 21 Credits

ภาคการศึกษาที่ 2

COD 105	Research and Design Thinking Process	3(1-4-4)
INT 328	Commercial Interior Design	5(1-8-6)
INT 343	Environmental Control Systems and Safety Standards for Interior Design	4(2-4-6)
INT 470	Professional Practices and Design Entrepreneur	3(1-4-4)
XXX xxx	Free Elective 2	3(x-x-x)

Total 18 Credits

แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 4

ภาคการศึกษาฤดูร้อน

INT 391	**Practical Training**	**1(0-35-18)**

Total 1 Credits

ภาคการศึกษาที่ 1

INT 423	Multifunctional Interior Design	5(1-8-6)
INT 490	Art Thesis Preparation	3(1-4-4)

Total 8 Credits

ภาคการศึกษาที่ 2

INT 496	Art Thesis	8(2-18-13)

Total 8 Credits

วิชาเลือก

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	
INT 380	Contemporary Furniture Design	3(1-4-4)
INT 381	Lighting Design	3(1-4-4)
INT 383	Computer Modeling for Interior Design	3(1-4-4)
INT 384	Textiles for Interior Design	3(2-2-5)
INT 385	Interior Design Accessories	3(1-4-4)
INT 480	Seminar on Conservation and Preservation Topics	3(2-2-5)
INT 482	Landscape Design	3(2-2-5)
INT 483	Interior Design Project Management	3(2-2-5)
INT 484	Interior Design Construction and Facility Management	3(2-2-5)
INT 485	Advanced Computer for Interior Design	3(1-4-4)
INT 486	Individual Study	3(1-4-4)
INT 487	Thai Arts for Interior Design	3(1-4-4)
INT 488	Compute -Aided Building Information Modeling	3(1-4-4)
INT 489	Exhibition Design	3(1-4-4)
DMR 207	Content Making and Social Media	3(3-0-6)
DMR 213	Product Innovation and Creativity	3(3-0-6)
MGT 200	Entrepreneurship	3(3-0-6)
DBS 412	Innovation and Strategies for Digital Business	3(3-0-6)

สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์

ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

: ศิลปบัณฑิต (การออกแบบนิเทศศิลป์)
: Bachelor of Fine Arts (Communication Design)
: ศล.บ. (การออกแบบนิเทศศิลป์)
: B.F.A. (Communication Design)

ปรัชญา วัตถุประสงค์ และผลลัพธ์การเรียนรู้

1. ปรัชญาของหลักสูตร

หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ วิทยาลัยการออกแบบ มีความมุ่งมั่นในการพัฒนาบัณฑิตที่มีความรู้และความเข้าใจในด้านการออกแบบการนิเทศศิลป์ ด้วยการเน้นให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะและความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบผลงานที่มีคุณภาพและมีเอกลักษณ์ในสาขาวิชาชีพนักออกแบบการสื่อสารของตน นอกจากนี้ยังเน้นการเรียนรู้เพื่อประยุกต์ใช้ทักษะการออกแบบนิเทศศิลป์ เทคโนโลยี การเป็นผู้ประกอบและการสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อศักยภาพทางธุรกิจและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศ และเน้นการพัฒนาบุคลิกภาพและความรู้ความสามารถทางวิชาชีพโดยได้รับสนับสนุนและให้แนวทางในการพัฒนาตนเองเพื่อให้สามารถประกอบอาชีพในสาขาที่เกี่ยวข้องอย่างเต็มที่และมีความมั่นใจในการปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพและพัฒนาคุณภาพในระดับสากล ด้วยความมุ่งมั่นและความรับผิดชอบสูงสุดที่จะสร้างคุณภาพชีวิตและอนาคตที่ยั่งยืนในของสังคมและเศรษฐกิจ โดยเราเชื่อว่าการเรียนการสอนในหลักสูตรนี้จะสร้างผู้เรียนให้เป็นผู้ที่มีคุณธรรมในการดำเนินชีวิต มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์และแก้ไขปัญหา รวมทั้งมีทักษะในการประยุกต์ใช้ความรู้และเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาชุมชนและสังคมอย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

2. วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

2.1 เพื่อสร้างบัณฑิตที่มีความรู้และความเข้าใจในการออกแบบการสื่อสาร ทฤษฎีพื้นฐานของศิลปะ และหลักการในการสื่อสาร เพื่อให้สามารถพัฒนาทักษะและการประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบผลงานที่มีประสิทธิภาพ

2.2 เพื่อสร้างบัณฑิตที่มีความรู้ด้านนวัตกรรม เทคโนโลยี และธุรกิจในการเป็นนักออกแบบที่มีคุณภาพและสามารถเป็นผู้ประกอบการด้านการออกแบบสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.3 เพื่อสร้างบัณฑิตที่มีทักษะความคิดสร้างสรรค์และการใช้เทคโนโลยีในการออกแบบที่ประโยชน์ทั้งในด้านเศรษฐกิจและสังคมด้วยผลงานที่มีประสิทธิภาพ

2.4 เพื่อสร้างบัณฑิตที่มีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อพัฒนาทักษะและปรับตัวต่อสถานการณ์ที่

เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง โดยให้นักออกแบบมีความเข้าใจสามารถประยุกต์ใช้ทักษะทั้งประกอบวิชาชีพและดำเนินชีวิต

2.5 เพื่อสร้างบัณฑิตที่มีความเข้าใจและความเคารพต่อความแตกต่างและความหลากหลายในสังคมและวัฒนธรรม มุ่งสู่ความสมานฉันท์ในสังคมที่หลากหลายในอนาคต

2.6 เพื่อสร้างบัณฑิตที่มีจรรยาบรรณวิชาชีพ ความกล้าและเปิดรับความคิดเห็นจากผู้อื่น ความเคารพต่อความคิดและผลงานของตนเองและผู้อื่นทั้งประกอบวิชาชีพและดำเนินชีวิต

2.7 เพื่อสร้างบัณฑิตที่มีความคิดสร้างสรรค์ในการแสดงออกทางความคิดที่หลากหลายผ่านการเรียนรู้และการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบต่างๆ

2.8 เพื่อสร้างบัณฑิตที่สามารถเรียนรู้การพัฒนางานออกแบบในการสร้างเอกลักษณ์ของตนเองทั้งในการประกอบวิชาชีพ และการเป็นผู้ประกอบการที่มีประสิทธิภาพ

3. **ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร** (Program Learning Outcomes : PLOs)

เพื่อให้ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรมีความสอดคล้องกับความต้องการจำเป็นของผู้มีส่วนได้เสียที่มีต่อบัณฑิต คณะกรรมการหลักสูตรจึงกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรจากการวิเคราะห์จำแนกความต้องการจำเป็นของผู้มีส่วนได้เสียดังกล่าวออกเป็นประเด็นย่อย ๆ เพื่อให้มั่นใจว่าผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรที่กำหนดจะครอบคลุมทักษะทั้ง 4 ด้านตามเกณฑ์มาตรฐานคุณวุฒิ ในแต่ละระดับปริญญา

4. **โครงสร้างหลักสูตร รายวิชาและหน่วยกิต**

4.1 หลักสูตร

4.1.1 จำนวนหน่วยกิต

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร	129	หน่วยกิต

4.1.2 โครงสร้างหลักสูตร

4.1.2.1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	30	หน่วยกิต

หมวดวิชาศึกษาทั่วไปแบ่งโครงสร้างหลักสูตรออกเป็น 3 กลุ่มวิชา ดังนี้

กลุ่มที่ 1 และกลุ่มที่ 2 จำนวนหน่วยกิตรวม	**15**	**หน่วยกิต**
แบ่งเป็น		
กลุ่มที่ 1 อัตลักษณ์มหาวิทยาลัย (RSU Identity)	3	หน่วยกิต
กลุ่มที่ 2 ความเป็นสากลและการสื่อสาร (Internationalization and Communication)	12	หน่วยกิต

โดยกลุ่มที่ 2 แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มวิชา ดังนี้

กลุ่ม 2.1 กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ (English Language)	6	หน่วยกิต
กลุ่ม 2.2 กลุ่มวิชาภาษานานาชาติและประสบการณ์ระหว่างประเทศ (International Language and International Experience)	6	หน่วยกิต

กลุ่มที่ 3 **สหวิทยาการ** (Interdisciplinary) **15 หน่วยกิต**

นักศึกษาสามารถเลือกเรียนจากกลุ่มรหัสวิชา RSU13x, RSU14x, RSU24x, RSU15x, RSU16x, RSU17x, และRSU18x โดยไม่ซ้ำกลุ่มรหัสวิชา ได้ไม่เกิน 3 หน่วยกิต รวมแล้วไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต

4.1.2.2 หมวดวิชาเฉพาะ		93	หน่วยกิต	ประกอบด้วย
1) วิชาพื้นฐานวิชาชีพ		21	หน่วยกิต	
2) วิชาชีพ		72	หน่วยกิต	
ก. วิชาชีพ-บังคับ		48	หน่วยกิต	
ข. วิชาชีพ-เลือก		24	หน่วยกิต	
4.1.2.3 หมวดวิชาเลือกเสรี	ไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต	

รายชื่อวิชา

หมวดวิชาเฉพาะ 93 **หน่วยกิต**

1) วิชาพื้นฐานวิชาชีพ 21 หน่วยกิต ประกอบด้วย

		จำนวนหน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
COD 101	การวาดเส้นเพื่อการสื่อสาร (Drawing for Communication)	3(1-4-4)
COD 102	สีในงานศิลปะและการออกแบบ (Color for Art and Design)	3(1-4-4)
COD 103	พื้นฐานศิลปะและการออกแบบ (Fundamental of Art and Design)	3(1-4-4)
COD 104	ภาษาอังกฤษเพื่อการออกแบบ (English for Design)	3(2-2-5)
COD 106	ประวัติศาสตร์การออกแบบ (Design History)	3(2-2-5)
COD 109	คอมพิวเตอร์ช่วยในงานออกแบบ (Computer Aided Design)	3(1-4-4)
COD 110	แบรนด์และการเล่าเรื่อง (Brand and Storytelling)	3(2-2-5)

2) **วิชาชีพ** 72 **หน่วยกิต**

วิชาชีพ-บังคับ 48 หน่วยกิต ประกอบด้วย

		จำนวนหน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
CCD 101	การออกแบบกราฟิก (Graphic Design)	3(1-4-4)
CCD 102	การออกแบบและการจัดตัวอักษร (Typography)	3(1-4-4)
CCD 103	การเขียนแบบ (Technical Drawing)	3(1-4-4)
CCD 201	การออกแบบสร้างสรรค์โฆษณา (Creative Campaign Design)	3(1-4-4)

CCD 202	การออกแบบอัตลักษณ์ (Identity Design)	3(1-4-4)
CCD 203	การออกแบบกราฟิกเพื่อบรรจุภัณฑ์ (Graphic Design for Packaging)	3(1-4-4)
CCD 204	การออกแบบกราฟิกปฏิสัมพันธ์ (Interactive Design)	03(1-4-4)
CCD 205	การออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว (Time-Based Media Design)	3(1-4-4)
CCD 206	การออกแบบภาพประกอบ (Illustration)	3(1-4-4)
CCD 301	เทคโนโลยีเพื่อการออกแบบ (Technology for Design)	3(1-4-4)
CCD 302	เทคนิคการนำเสนอและการออกแบบพอร์ตโฟลิโอ (Presentation & Portfolio Design)	3(1-4-4)
CCD 401	การวิจัยเพื่อการออกแบบการสื่อสาร (Communication Design Research)	3(1-4-4)
CCD 402	โครงการออกแบบจากแพชชั่น (Passion-Based Project)	3(1-4-4)
CCD 496	ศิลปนิพนธ์ (Art Thesis)	8 (2-18-13)
CCD 391	การฝึกงานวิชาชีพ (Practical Training)	1(0-35-18)
CCD 491	สหกิจศึกษา (Cooperative Education)	7(0-35-18)

วิชาชีพ-เลือก 24 **หน่วยกิต**

จำนวนหน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

CCD 321	การออกแบบการรณรงค์โฆษณา (Advertising Campaign Design)	6(2-8-8)
CCD 322	การออกแบบกราฟิกสิ่งแวดล้อม (Environmental Graphic Design)	6(2-8-8)
CCD 323	การออกแบบผลิตภัณฑ์ดิจิทัล (Digital Product Design)	6(2-8-8)

CCD 324	การออกแบบตัวอักษร (Type Design)	6(2-8-8)
CCD 325	การออกแบบกราฟิกและเนื้อหา (Editorial Graphic Design)	6(2-8-8)
CCD 326	การออกแบบการสื่อสารแบรนด์ (Branding Communication Design)	6(2-8-8)
CCD 327	การออกแบบสร้างสรรค์ภาพ (Creative Visual Design)	6(2-8-8)
CCD 328	การสร้างสรรค์กราฟิกเคลื่อนไหว (Creative Motion Graphic)	6(2-8-8)
CCD 329	การออกแบบสำหรับภาพยนตร์ (Design for Film)	6(2-8-8)
CCD 330	การถ่ายภาพ (Photography)	3(1-4-4)
CCD 331	ศิลปะภาพพิมพ์เพื่อการออกแบบ (Printmaking for Design)	3(1-4-4)
CCD 332	การออกแบบเพื่อชุมชนบนพื้นฐานวัฒนธรรม (Culture-Based Design for Community)	3(1-4-4)
CCD 333	วัฒนธรรมศึกษาเพื่อการออกแบบการสื่อสาร (Culture study for Communication Design)	3(1-4-4)
DMR 207	การสร้างคอนเทนต์ทางการตลาดและสื่อสังคมออนไลน์ (Content Marketing and Social Media)	3(3-0-6)
DMR 213	นวัตกรรมผลิตภัณฑ์และการสร้างสรรค์ (Product Innovation and Creativity)	3(3-0-6)
DBS 412	นวัตกรรมและกลยุทธ์สำหรับธุรกิจดิจิทัล (Innovation and Strategies for Digital Business)	3(3-0-6)
MGT 200	การเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurship)	3(3-0-6)

3. **หมวดวิชาเลือกเสรี** 6 **หน่วยกิต**

เลือกจากรายวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยรังสิต หรือเลือกจากรายวิชาดังต่อไปนี้

		จำนวนหน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
CCD 330	การถ่ายภาพ (Photography)	3(1-4-4)
CCD 331	ศิลปะภาพพิมพ์เพื่อการออกแบบ (Printmaking for Design)	3(1-4-4)
CCD 332	การออกแบบเพื่อชุมชนบนพื้นฐานวัฒนธรรม (Culture-Based Design for Community)	3(1-4-4)
COD 114	จิตรกรรมเบื้องต้น (Basic Painting)	3(1-4-4)
COD 116	ประติมากรรม (Sculpture)	3(1-4-4)
COD 117	ภาพพิมพ์เบื้องต้น (Basic Printmaking)	3(1-4-4)
COD 120	ศิลปะไทยเพื่อการออกแบบและพุทธศิลป์ร่วมสมัย (Thai Arts for Design and Contemporary Buddha Arts)	3(1-4-4)
COD 121	ศิลปวิจักษ์ (Art Appreciation)	3(3-0-6)
COD 122	การตกแต่งเค้ก (Cake Decorating)	3(1-4-4)
COD 123	การออกแบบด้วยดินเยื่อกระดาษ (Paper Clay Design)	3(1-4-4)
COD 124	ปฏิมากรรมพระพุทธรูป (Buddha Image Sculpture)	3(1-4-4)
COD 125	การวาดภาพเชิงบันทึกด้วยเทคนิคสีน้ำ (Watercolor Art Journaling)	3(1-4-4)
COD 127	ศิลปะร่วมสมัย (Contemporary Art)	3(1-4-4)
COD 128	การวาดเส้นเทคนิคขั้นสูง (Drawing Advance Techniques)	3(1-4-4)

สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์

แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 1

ภาคการศึกษาฤดูร้อน

RSU 111	Social Dharmacracy	2(2-0-4)
RSU 18X	Students must enroll 5 subjects (15 credits) in GROUP 3 'Interdisciplinary.'	3(x-x-x)
RSU 24X	Students must enroll 5 subjects (15 credits) in GROUP 3 'Interdisciplinary.'	3(x-x-x)

Total 8 Credits

ภาคการศึกษาที่ 1

ENL125	English for Global Exploration	3(2-2-5)
RSU 13X	Students must enroll 5 subjects (15 credits) in GROUP 3 'Interdisciplinary.'	3(x-x-x)
COD 101	Drawing for Communications	3(1-4-4)
COD 102	Color and Light in Design	3(1-4-4)
COD 103	Basic Design	3(1-4-4)
COD 109	Computer Aided Design	3(1-4-4)

Total 18 Credits

ภาคการศึกษาที่ 2

RSU 112	Sports for Health	1(0-2-1)
COD 104	English for Design	3(2-2-5)
COD 106	Design History	3(2-2-5)
CCD 101	Graphic Design	3(1-4-4)
CCD 102	Typography	3(1-4-4)
CCD 103	Technical Drawing	3(1-4-4)

Total 16 Credits

แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 2

ภาคการศึกษาที่ 1

ENL 126	English in TED - Technology, Entertainment and Design	3(2-2-5)
COD 110	Brand and Storytelling	3(2-2-5)
CCD 201	Creative Campaign Design	3(1-4-4)
CCD 202	Identity Design	3(1-4-4)
CCD 203	Graphic Design for Packaging	3(1-4-4)

Total 15 Credits

ภาคการศึกษาที่ 2

ENL 127	English at Work	3(x-x-x)
RSU 16X	Students must enroll 5 subjects (15 credits) in GROUP 3 'Interdisciplinary.'	3(x-x-x)
CCD 204	Interactive Design	3(1-4-4)
CCD 205	Time-Based Media Design	3(1-4-4)
CCD 206	Illustration	3(1-4-4)

Total 15 Credits

แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 3

ภาคการศึกษาที่ 1

ENL 128	Presentation in English	3(2-2-5)
RSU 15x	Students must enroll 5 subjects (15 credits) in GROUP 3 'Interdisciplinary.'	3(x-x-x)
CCD 301	Technology for Design	3(1-4-4)
CCD xxx	Major Elective 1	6(2-8-8)
CCD xxx	Major Elective 2	6(2-8-8)
		Total 21 Credits

ภาคการศึกษาที่ 2

CCD 302	Presentation & Portfolio Design	3(1-4-4)
CCD xxx	Major Elective 3	6(2-8-8)
CCD xxx	Major Elective 4	6(2-8-8)
XXX xxx	Free Elective 1	3(x-x-x))
		Total 18 Credits

ภาคการศึกษาฤดูร้อน

CCD 391	Pratical Traning	1(0-35-18)
		Total 1 Credits

แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 4

ภาคการศึกษาที่ 1

CCD 401	Communication Design Research	3(1-4-4)
CCD 402	Passion-Based Project	3(1-4-4)
XXX xxx	Free Elective 2	3(x-x-x)
		Total 9 Credits

ภาคการศึกษาที่ 2

CCD 496	Art Thesis	8 (2-18-13)
		Total 8 Credits

วิชาเลือก

CCD 321	Advertising Campaign Design	6(2-8-8)
CCD 322	Environmental Graphic Design	6(2-8-8)
CCD 323	Digital Product Design	6(2-8-8)
CCD 324	Type Design	6(2-8-8)
CCD 325	Editorial Graphic Design	6(2-8-8)
CCD 326	Brand Communication Design	6(2-8-8)
CCD 327	Creative Visual Design	6(2-8-8)
CCD 328	Creative Motion Graphic	6(2-8-8)
CCD 329	Design for Film	6(2-8-8)
CCD 330	Photography	3(1-4-4)
CCD 331	Printmaking for Design	3(1-4-4)
CCD 332	Culture-Based Design for Community	3(1-4-4)
CCD 333	Culture study for Communication Design	3(1-4-4)
DMR 207	Content Making and Social Media	3(3-0-6)
DMR 213	Product Innovation and Creativity	3(3-0-6)
MGT 200	Entrepreneurship	3(3-0-6)
DBS 412	Innovation and Strategies for Digital Business	3(3-0-6)

วิชาเลือกเสรี

รหัสวิชา ชื่อวิชา

COD 114	Basic Painting	3(1-4-4)
COD 116	Sculpture	3(1-4-4)
COD 117	Basic Printmaking	3(1-4-4)
COD 120	Thai Arts for Design and Contemporary Buddha Arts	3(1-4-4)
COD 121	Art Appreciation	3(3-0-6)
COD 122	Cake Decorating	3(1-4-4)
COD 123	Paper Clay Design	3(1-4-4)
COD 124	Buddha Image Sculpture	3(1-4-4)
COD 125	Watercolor Art Journaling	3(1-4-4)
COD 127	Contemporary Art	3(1-4-4)
COD 128	Drawing Advance Techniques	3(1-4-4)

สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์

ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

: ศิลปบัณฑิต (ออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์)
: Bachelor of Fine Arts (Creative Product Design)
: ศล.บ. ศิลปบัณฑิต (ออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์)
: B.F.A. (Creative Product Design)

ปรัชญา วัตถุประสงค์ และผลลัพธ์การเรียนรู้

1. **ปรัชญาของหลักสูตร**

วิชาชีพออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ นับว่ามีบทบาทสำคัญในการพัฒนาประเทศไทยในช่วงที่ผ่านมา และที่จะเกิดขึ้นในอนาคต ทั้งในด้านเศรษฐกิจ สังคม และศิลปวัฒนธรรม เพราะนอกจากจะนำรายได้มาสู่ประเทศแล้ว ยังสามารถใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาสังคม และวัฒนธรรมในอีก รูปแบบหนึ่ง ด้วยการสร้างสรรค์สิ่งจำเป็นในการดำรงชีวิตทั้งทางด้านกายภาพและจิตใจ อีกทั้งเป็นเครื่องบ่งบอกถึงวัฒนธรรม และความเป็นอยู่ของผู้คนในแต่ละยุคสมัย

2. **วัตถุประสงค์ของหลักสูตร**

1.1.1. เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ทักษะ ทางวิชาชีพในระดับเพียงพอสำหรับการประกอบอาชีพออกแบบผลิตภัณฑ์

1.1.2. เพื่อมุ่งเน้นให้นักศึกษาได้เรียนรู้วิธีการค้นคว้าวิจัย และทักษะการปฏิบัติงานจริง ที่คำนึงถึงธุรกิจ จำเป็นสำหรับงานออกแบบ เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในวิชาชีพต่อไป

1.1.3. เพื่อให้นักศึกษาได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ส่วนบุคคล และสามารถทำงานเป็นทีมได้

1.1.4. เพื่อพัฒนาบัณฑิตให้มีคุณลักษณะที่ตลาดงานต้องการทั้งในด้านการมีมนุษย์สัมพันธ์ที่ดี การทำงานร่วมกับผู้อื่น การมีมารยาททางสังคม และมีความรับผิดชอบต่อตนเองและส่วนรวม

3. **ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร** (Program Learning Outcomes: PLOs)

เพื่อให้ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรมีความสอดคล้องกับความต้องการจำเป็นของผู้มีส่วนได้เสียที่มีต่อบัณฑิต คณะกรรมการหลักสูตรจึงกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรจากการวิเคราะห์จำแนกความต้องการจำเป็นของผู้มีส่วนได้เสียดังกล่าวออกเป็นประเด็นย่อย ๆ เพื่อให้มั่นใจว่าผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรที่กำหนดจะครอบคลุมทักษะทั้ง 4 ด้านตามเกณฑ์มาตรฐานคุณวุฒิ ในแต่ละระดับปริญญา

4. **โครงสร้างหลักสูตร รายวิชาและหน่วยกิต**

4.1 **หลักสูตร**

4.1.1 **จำนวนหน่วยกิต**

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร 132 หน่วยกิต

4.1.2 โครงสร้างหลักสูตร

4.1.2.1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป 30 หน่วยกิต

หมวดวิชาศึกษาทั่วไปแบ่งโครงสร้างหลักสูตรออกเป็น 3 กลุ่มวิชา ดังนี้

กลุ่มที่ 1 และกลุ่มที่ 2 จำนวนหน่วยกิตรวม 15 หน่วยกิต

แบ่งเป็น

กลุ่มที่ 1 อัตลักษณ์มหาวิทยาลัย (RSU Identity) 3 หน่วยกิต

กลุ่มที่ 2 ความเป็นสากลและการสื่อสาร (Internationalization and Communication) 12 หน่วยกิต

โดยกลุ่มที่ 2 แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มวิชา ดังนี้

กลุ่ม 2.1 กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ (English Language) 6 หน่วยกิต

กลุ่ม 2.2 กลุ่มวิชาภาษานานาชาติและประสบการณ์ระหว่างประเทศ (International Language and International Experience) 6 หน่วยกิต

กลุ่มที่ 3 สหวิทยาการ (Interdisciplinary) 15 หน่วยกิต

นักศึกษาสามารถเลือกเรียนจากกลุ่มรหัสวิชา RSU13x, RSU14x, RSU24x, RSU15x, RSU16x, RSU17x, และ RSU18x โดยไม่ซ้ำกลุ่มรหัสวิชา ได้ไม่เกิน 3 หน่วยกิต รวมแล้วไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต

4.1.2.2 หมวดวิชาเฉพาะ 96 หน่วยกิต ประกอบด้วย

1) วิชาพื้นฐานวิชาชีพ 21 หน่วยกิต

2) วิชาชีพ 75 หน่วยกิต

ก. วิชาชีพ-บังคับ 60 หน่วยกิต

ข. วิชาชีพ-เลือก 15 หน่วยกิต

หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

รายชื่อวิชา

หมวดวิชาเฉพาะ 96 **หน่วยกิต**

1) วิชาพื้นฐานวิชาชีพ 21 **หน่วยกิต**

		จำนวนหน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
COD101	การวาดเส้นเพื่อการสื่อสาร (Drawing for Communications)	3(1-4-4)
COD 102	สีในงานศิลปะและการออกแบบ (Color for Art and Design)	3(1-4-4)
COD 103	พื้นฐานศิลปะและการออกแบบ (Fundamental of Art and Design)	3(1-4-4)
COD 106	ประวัติศาสตร์การออกแบบ (Design History)	3(2-2-5)
COD 108	วัฒนธรรมและการออกแบบ (Design and Culture)	3(1-4-4)
COD 109	คอมพิวเตอร์ช่วยในการออกแบบ (Computer Aided Design)	3(1-4-4)
COD 110	แบรนด์และการเล่าเรื่อง Brand and Storytelling	3 (2-2-5)

2) วิชาชีพ 75 **หน่วยกิต**

ก. วิชาชีพ-บังคับ 60 **หน่วยกิต**

		จำนวนหน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
CPD 121	การออกแบบกราฟิก (Graphic Design)	3(1-4-4)
CPD 122	การออกแบบรูปทรง (Form Design)	3(1-4-4)
CPD 123	การออกแบบและการจัดตัวอักษร (Typography)	3(1-4-4)
CPD 131	การเขียนแบบและหุ่นจำลอง (Technical Drawing and Prototyping)	3(1-4-4)
CPD 132	การวาดเส้นสร้างสรรค์ (Creative Drawing)	3(1-4-4)
CPD 221	การออกแบบที่เกี่ยวกับมนุษย์และประสบการณ์ (Human and Experience Design)	3(1-4-4)

CPD 222	การออกแบบกราฟิกปฏิสัมพันธ์ (Interactive Design)	3(1-4-4)
CPD 223	การออกแบบเพื่อความยั่งยืน (Design for Sustainability)	3(1-4-4)
CPD 224	การออกแบบการเคลื่อนไหว และเสียง (Motion And Sound Design)	3(1-4-4)
CPD 231	วัสดุและเทคโนโลยี (Material and Technology)	3(1-4-4)
CPD 232	คอมพิวเตอร์ 3 มิติ (3 Dimension Computer)	3(1-4-4)
CPD 321	การออกแบบพัฒนาสินค้าพื้นถิ่น (Local Product Development)	3(1-4-4)
CPD 322	การออกแบบการสื่อสารแบรนด์ (Brand Communication Design)	3(1-4-4)
CPD 323	การออกแบบการทดลอง (Design Experiments)	3(1-4-4)
CPD 342	การวิจัยและกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Research and Design Thinking Process)	3(1-4-4)
CPD 391	การฝึกงานวิชาชีพ (Practical Training)	1(0-35-18)
CPD 421	สตูดิโอออกแบบมืออาชีพ (Professional Design Studio)	3(1-4-4)
CPD 490	การเตรียมการศิลปนิพนธ์ (Art Thesis Preparation)	3(2-2-5)
CPD 491	สหกิจศึกษา (Cooperative Education)	7(0-35-18)
CPD 496	ศิลปนิพนธ์ (Art Thesis)	8(2-18-13)

ข. วิชาชีพ-เลือก 15 **หน่วยกิต**

จำนวนหน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

CPD 371	การออกแบบกราฟิกปฏิสัมพันธ์ขั้นสูง (Advance Interactive Design)	3(1-4-4)
CPD 372	การออกแบบกราฟิกสิ่งแวดล้อม (Environmental Graphic Design)	3(1-4-4)
CPD 373	การออกแบบบรรจุภัณฑ์ (Packaging Design)	3(1-4-4)
CPD 374	การออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ (Graphic Design on Packaging)	3(1-4-4)
CPD 375	การออกแบบผลิตภัณฑ์โลหะ (Metal Product Design)	3(1-4-4)
CPD 376	การออกแบบเครื่องประดับ (Jewelry Design)	3(1-4-4)
CPD 377	การออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรม (Craft Product Design)	3(1-4-4)
CPD 378	การออกแบบผลิตภัณฑ์ของเล่น (Toy Design)	3(1-4-4)
CPD 379	การออกแบบเฟอร์นิเจอร์ (Furniture Design)	3(1-4-4)
CPD 380	การออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่ง (Decorative Product Design)	3(1-4-4)
CPD 381	การออกแบบยานพาหนะ (Vehicle Design)	3(1-4-4)
CPD 382	การออกแบบผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุ (Product Design for Seniors)	3(1-4-4)
CPD 380	การออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่ง (Decorative Product Design)	3(1-4-4)
CPD 381	การออกแบบยานพาหนะ (Vehicle Design)	3(1-4-4)
CPD 382	การออกแบบผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุ (Product Design for Seniors)	3(1-4-4)
CPD 383	ออกแบบอุตสาหกรรม (Industrial Design)	3(1-4-4)

CPD 384	อัตลักษณ์งานออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product Design Identity)	3(1-4-4)
CPD 385	เทคนิคการตกแต่งเซรามิก (Decoration Technique for Ceramic Design)	3(1-4-4)
CPD 386	การขึ้นรูปด้วยแป้นหมุนเบื้องต้น (Introduction to Wheel Throwing)	3(1-4-4)
CPD 387	การขึ้นรูปด้วยแป้นหมุน 2 (Wheel Throwing 2)	3(1-4-4)
CPD 388	เซรามิกเบื้องต้น (Basic Ceramic)	3(1-4-4)
CPD 389	การทำพิมพ์ปลาสเตอร์และการหล่อ (Plaster Mold Making and Casting)	3(1-4-4)
CPD 390	การออกแบบเซรามิก (Ceramic Design)	3(1-4-4)
CPD 400	กระบวนทัศน์ในงานสร้างสรรค์ (Paradigm of Design)	3(2-2-5)
CPD 401	การพัฒนาแฟ้มและการนำเสนอผลงาน (Portfolio Development and Presentation)	3(1-4-4)
CPD 402	การออกแบบนิทรรศการ (Exhibition Design)	3(1-4-4)
CPD 403	สัมมนาการออกแบบ (Design Seminar)	3(1-4-4)
CPD404	การสร้างสรรค์ขนม อาหารและการตกแต่ง (Creative Food Decoration)	3(1-4-4)
DMR 207	การสร้างคอนเทนต์ทางการตลาดและสื่อสังคมออนไลน์ (Content Making and Social Media)	3(3-0-6)
DMR 213	นวัตกรรมผลิตภัณฑ์และการสร้างสรรค์ (Product Innovation and Creativity)	3(3-0-6)
MGT 200	การเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurship)	3(3-0-6)
DBS 412	นวัตกรรมและกลยุทธ์สำหรับธุรกิจดิจิทัล (Innovation and Strategies for Digital Business)	3(3-0-6)

3. **หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต เลือกจากรายวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยรังสิต**

สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์

แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 1

ภาคการศึกษาที่ 1

RSU 111	Social Dharmacracy	2(2-0-4)
RSU 112	Sports for Health	1(0-2-1)
ENL 125	English for Global Exploration	3(2-2-5)
COD 101	Drawing for Communications	3(1-4-4)
COD 102	Color and Light in Design	3(1-4-4)
COD 103	Basic Design	3(1-4-4)
COD 109	Computer Aided Design	3(1-4-4)
CPD 131	Technical Drawing and Prototyping	3(1-4-4)

Total 21 Credits

ภาคการศึกษาที่ 2

RSU 13x	Students must enroll 5 subjects (15 credits) in GROUP 3 'Interdisciplinary.'	3(2-2-5)
ENL 126	English in TED - Technology, Entertainment and Design	3(2-2-5)
COD 108	Design and Culture	3(1-4-4)
CPD 121	Graphic Design	3(1-4-4)
CPD 122	Form Design	3(1-4-4)
CPD 123	Typography	3(1-4-4)
CPD 132	Creative Drawing	3(1-4-4)

Total 21 Credits

แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 2

ภาคการศึกษาที่ 1

ENL 127	English at Work	3(2-2-5)
COD 106	Design History	3(2-2-5)
CPD 221	Human and Experience Design	3(1-4-4)
CPD 222	Interactive Design	3(1-4-4)
CPD 231	Material and Technology	3(1-4-4)
CPD 232	3 Dimension Computer	3(1-4-4)

Total 18 Credits

ภาคการศึกษาที่ 2

ENL 128	Presentation in English	3(2-2-5)
RSU 17X	Students must enroll 5 subjects (15 credits) in GROUP 3 'Interdisciplinary.'	3(x-x-x)
RSU 15X	Students must enroll 5 subjects (15 credits) in GROUP 3 'Interdisciplinary.'	3(x-x-x)
COD 110	Brand and Storytelling	3(2-2-5)
CPD 223	Design for Sustainability	3(1-4-4)
CPD 224	Motion And Sound Design	3(1-4-4)
XXX xxx	Fee Elective 1	3(1-4-4)

Total 21 Credits

แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 3

ภาคการศึกษาที่ 1

RSU 24X	Students must enroll 5 subjects (15 credits) in GROUP 3 'Interdisciplinary.'	3(x-x-x)
CPD 321	Local Product Development	3(1-4-4)
CPD 322	Brand Communication Design	3(1-4-4)
CPD XXX	Major Elective 1	3(1-4-4)
CPD XXX	Major Elective 2	3(1-4-4)
CPD XXX	Major Elective 3	3(1-4-4))

Total 18 Credits

ภาคการศึกษาที่ 2

RSU 16X	Students must enroll 5 subjects (15 credits) in GROUP 3 'Interdisciplinary.'	3(x-x-x)
CPD 323	Design Experiments	3(1-4-4)
CPD 342	Research and Design Thinking Process	3(1-4-4)
CPD XXX	Major Elective 4	3(1-4-4)
CPD XXX	Major Elective 5	3(1-4-4)
XXX xxx	Fee Elective 2	3(1-4-4)

Total 18 Credits

แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 4

ภาคการศึกษาฤดูร้อน

CPD 391	Pratical Traning	1(0-35-18)

Total 1 Credits

ภาคการศึกษาที่ 1

CPD 490	Art Thesis Preparation	3(2-2-5)
CPD 421	Professional Design Studio	3(1-4-4)

Total 6 Credits

ภาคการศึกษาที่ 2

CPD 496	Art Thesis	8(2-18-13)

Total 8 Credits

วิชาเลือก

CPD 371	Advance Interactive Design	3(1-4-4)
CPD 372	Environmental Graphic Design	3(1-4-4)
CPD 373	Packaging Design	3(1-4-4)
CPD 374	Graphic Design on Packaging	3(1-4-4)
CPD 375	Metal Product Design	3(1-4-4)
CPD 376	Jewelry Design	3(1-4-4)
CPD 377	Craft Product Design	3(1-4-4)
CPD 378	Toy Design	3(1-4-4)
CPD 379	Furniture Design	3(1-4-4)
CPD 380	Decorative Product Design	3(1-4-4)
CPD 381	Vehicle Design	3(1-4-4)
CPD 382	Product Design for Seniors	3(1-4-4)
CPD 383	Industrial Design	3(1-4-4)
CPD 384	Product Design Identity	3(1-4-4)
CPD 385	Decoration Technique for Ceramic Design	3(1-4-4)
CPD 386	Introduction to Wheel Throwing	3(1-4-4)
CPD 387	Wheel Throwing 2	3(1-4-4)
CPD 388	Basic Ceramic	3(1-4-4)
CPD 389	Plaster Mold Making and Casting	3(1-4-4)
CPD 390	Ceramic Design	3(1-4-4)
CPD 400	Paradigm of Design	3(1-4-4)
CPD 401	Portfolio Development and Presentation	3(1-4-4)
CPD 402	Exhibition Design	3(1-4-4)
CPD 403	Design Seminar	3(1-4-4)
CPD 404	Creative Food Decoration	3(1-4-4)
DMR 207	Content Making and Social Media	3(3-0-6)
DMR 213	Product Innovation and Creativity	3(3-0-6)
MGT 200	Entrepreneurship	3(3-0-6)
DBS 412	Innovation and Strategies for Digital Business	3(3-0-6)

สาขาวิชาแฟชั่นดีไซน์

ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

: ศิลปบัณฑิต (แฟชั่นดีไซน์)
: Bachelor of Fine Arts (Fashion Design)
: ศล.บ. (แฟชั่นดีไซน์)
: B.F.A. (Fashion Design)

ปรัชญา วัตถุประสงค์ และผลลัพธ์การเรียนรู้

1. **ปรัชญาของหลักสูตร**

หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาแฟชั่นดีไซน์ วิทยาลัยการออกแบบ มีความมุ่งมั่นในการผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ มีทักษะในด้านแฟชั่นดีไซน์โดยมุ่งเน้นการเพิ่มพูนความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ส่วนบุคคล และการแสดงออกที่มีอิสรภาพ ให้มีความเข้าใจลึกซึ้งในความงาม การออกแบบ วัฒนธรรม เทคโนโลยี วัสดุ สิ่งแวดล้อม การตัดเย็บเพื่อกลุ่มเป้าหมาย การจัดจำหน่าย รวมทั้งธุรกิจแฟชั่น เป็นต้น ทั้งนี้ให้การศึกษาทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ ตลอดจนปรัชญาที่เกี่ยวข้องในการออกแบบ ที่ทำให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และนวัตกรรมใหม่ๆ และผลิตผลงานด้วยตนเอง เพื่อออกไปรับใช้สังคม และสังคมโลกโดยคาดหวังว่า บัณฑิตที่จบออกไปได้รับความรู้ที่ทันสมัย รวมทั้งสามารถปรับตัวเข้ากับสังคมที่เกี่ยวข้องและสามารถยอมรับต่อคำวิพากษ์วิจารณ์เพื่อพัฒนาผลงาน ตลอดจนมีจริยธรรมอันดีงาม เป็นบัณฑิตที่มีความมั่นใจในตนเอง เป็นที่พึงประสงค์ของผู้ประกอบการ และสามารถเป็นผู้ประกอบการที่มีคุณภาพต่อไป

2. **วัตถุประสงค์ของหลักสูตร**

2.1 เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความพร้อม รอบรู้และเชี่ยวชาญทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติซึ่งสามารถพัฒนาไปสู่ความเป็นเลิศด้านการเป็นผู้บุกเบิกในการสร้างนวัตกรรรมการออกแบบสู่ระดับสากล

2.2 เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ความสามารถในด้านธุรกิจแฟชั่นให้ทัดเทียมระดับนานาชาติ

2.3 เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีจิตสำนึก รับผิดชอบและเป็นตัวอย่างของกระบวนการทำงานของคนดีในสังคม คำนึงถึงชุมชนและสิ่งแวดล้อม

3. **ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร** (Program Learning Outcomes : PLOs)

เพื่อให้ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรมีความสอดคล้องกับความต้องการจำเป็นของผู้มีส่วนได้เสียที่มีต่อบัณฑิต คณะกรรมการหลักสูตรจึงกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรจากการวิเคราะห์จำแนกความต้องการจำเป็นของผู้มีส่วนได้เสียดังกล่าวออกเป็นประเด็นย่อย ๆ เพื่อให้มั่นใจว่าผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรที่กำหนดจะครอบคลุมทักษะทั้ง 4 ด้านตามเกณฑ์มาตรฐานคุณวุฒิ ในแต่ละระดับปริญญา

4. โครงสร้างหลักสูตร รายวิชาและหน่วยกิต

4.1 หลักสูตร

4.1.1 จำนวนหน่วยกิต

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร 129 หน่วยกิต

4.1.2 โครงสร้างหลักสูตร

4.1.2.1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป 30 หน่วยกิต

หมวดวิชาศึกษาทั่วไปแบ่งโครงสร้างหลักสูตรออกเป็น 3 กลุ่มวิชา ดังนี้

กลุ่มที่ 1 และกลุ่มที่ 2 จำนวนหน่วยกิตรวม 15 หน่วยกิต
แบ่งเป็น

กลุ่มที่ 1 อัตลักษณ์มหาวิทยาลัย (RSU Identity) 3 หน่วยกิต

กลุ่มที่ 2 ความเป็นสากลและการสื่อสาร 12 หน่วยกิต
(Internationalization and Communication)

โดยกลุ่มที่ 2 แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มวิชา ดังนี้

กลุ่ม 2.1 กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ (English Language) 6 หน่วยกิต

กลุ่ม 2.2 กลุ่มวิชาภาษานานาชาติและประสบการณ์ระหว่างประเทศ
(International Language and International Experience) 6 หน่วยกิต

กลุ่มที่ 3 สหวิทยาการ (Interdisciplinary) 15 หน่วยกิต

นักศึกษาสามารถเลือกเรียนจากกลุ่มรหัสวิชา RSU13x, RSU14x, RSU24x, RSU15x, RSU16x, RSU17x, และRSU18x โดยไม่ซ้ำกลุ่มรหัสวิชา ได้ไม่เกิน 3 หน่วยกิต รวมแล้วไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต

4.1.2.2 หมวดวิชาเฉพาะ 93 หน่วยกิต ประกอบด้วย

1) วิชาพื้นฐานวิชาชีพ 21 หน่วยกิต

2) วิชาชีพ 72 หน่วยกิต

ก. วิชาชีพ-บังคับ 54 หน่วยกิต

ข. วิชาชีพ-เลือก 18 หน่วยกิต

4.1.2.3 หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

รายชื่อวิชา

หมวดวิชาเฉพาะ **93 หน่วยกิต ประกอบด้วย**

1) วิชาพื้นฐานวิชาชีพ 21 หน่วยกิต

		จำนวนหน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
COD 101	การวาดเส้นเพื่อการสื่อสาร (Drawing for Communication)	3(1-4-4)
COD 102	สีในงานศิลปะและการออกแบบ (Color for Art and Design)	3(1-4-4)
COD 103	พื้นฐานศิลปะและการออกแบบ (Fundamental of Art and Design)	3(1-4-4)
COD 104	ภาษาอังกฤษเพื่อการออกแบบ (English for Design)	3(2-2-5)
COD 106	ประวัติศาสตร์การออกแบบ (Design History)	3(2-2-5)
COD 109	คอมพิวเตอร์ช่วยในงานออกแบบ (Computer Aided Design)	3(1-4-4)
COD 110	แบรนด์และการเล่าเรื่อง (Brand and Storytelling)	3(2-2-5)

2) วิชาชีพ **72 หน่วยกิต**

ก. วิชาชีพ-บังคับ 54 หน่วยกิต

		จำนวนหน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
FAS 105	การวิจัยและกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Research and Design Thinking Process)	3(1-4-4)
FAS 131	การตัดเย็บเสื้อผ้าเบื้องต้น (Basic Apparel Production)	3(1-4-4)
FAS 223	การออกแบบผ้า (Textile Design)	3(1-4-4)
FAS 224	การออกแบบแฟชั่นขั้นพื้นฐาน (Fundamental Fashion Design)	3(1-4-4)
FAS 226	การออกแบบโดยใช้ข้อมูลแนวโน้มแฟชั่น (Fashion Design Using Trend Analysis)	3(1-4-4)
FAS 234	การสร้างแพทเทิร์นเสื้อผ้า (Pattern Making)	3(1-4-4)
FAS 236	การสร้างแพทเทิร์นเสื้อผ้าสร้างสรรค์ (Creative Pattern Making)	3(1-4-4)
FAS 242	วัสดุเพื่องานแฟชั่น (Material for Fashion)	3(1-4-4)
FAS 260	การออกแบบแพทเทิร์นบนหุ่นยืน (Draping Design)	3(1-4-4)
FAS 322	การออกแบบผ้าเชิงทดลอง (Experimental Textile Design)	3(1-4-4)
FAS 325	การออกแบบแฟชั่นคอลเลคชั่น (Fashion Collection Design)	3(1-4-4)
FAS 326	การออกแบบแฟชั่นและการวิเคราะห์แบรนด์ (Fashion Design and Brand Analysis)	3(1-4-4)
FAS 391	การฝึกงานวิชาชีพ (Practical Training)	1(0-35-18)

FAS 393	ผู้ประกอบการและการจัดการสินค้าแฟชั่น (Fashion Entrepreneur and Management)	3(2-2-5)
FAS 421	การออกแบบแฟชั่นโดยร่วมมือกับผู้ประกอบการ (Fashion Design for Collaboration)	3(1-4-4)
FAS 490	การเตรียมศิลปนิพนธ์ (Art Thesis Preparation)	3(1-4-4)
FAS 491	สหกิจศึกษา (Cooperative Education)	7(0-35-18)
FAS 496	ศิลปนิพนธ์ (Art Thesis)	8(2-18-13)

ข. วิชาชีพ-เลือก 18 **หน่วยกิต**

		จำนวนหน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
FAS 334	การตัดเย็บเสื้อสูท (Suit Tailoring)	3(1-4-4)
FAS 370	การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย (Accessories Design)	3(1-4-4)
FAS 371	การวิจัยผู้บริโภคและอุตสาหกรรมแฟชั่น (Consumer and Fashion Industry Research)	3(1-4-4)
FAS 372	ภาษาต่างประเทศสำหรับนักออกแบบแฟชั่น (Foreign Languages for Fashion Designer)	3(2-2-5)
FAS 375	การออกแบบลายพิมพ์ผ้าเพื่องานแฟชั่น (Repeat-pattern Design for Fashion)	3(1-4-4)
FAS 376	สีย้อมและการย้อม (Dyes and Dyeing)	3(1-4-4)
FAS 377	การตกแต่งพื้นผิวผ้า (Embellished Surfaces)	3(1-4-4)
FAS 378	การทอและการถัก (Weaving and Knitting)	3(1-4-4)
FAS 379	การออกแบบแพทเทิร์นบนหุ่นยืนสร้างสรรค์ (Creative Draping Design)	3(1-4-4)
FAS 380	การออกแบบเครื่องประดับ (Jewelry Design)	3(1-4-4)
FAS 381	การออกแบบเสื้อผ้าสตรี (Womenswear Design)	3(1-4-4)
FAS 383	โครงการศึกษาส่วนบุคคล (Individual Project)	3(1-4-4)
FAS 384	ศิลปะสิ่งทอ (Textile Arts)	3(1-4-4)
FAS 470	การออกแบบแฟชั่นเฉพาะทาง (Specialized Fashion Design)	3(1-4-4)
FAS 471	การนำเสนอผลงาน (Portfolio Presentation)	3(1-4-4)
FAS 472	การออกแบบเครื่องแต่งกายประกอบการแสดง (Costume and Theatrical Costume Design)	3(1-4-4)
FAS 475	การออกแบบเสื้อผ้าเด็ก (Childrenswear Design)	3(1-4-4)
FAS 476	การออกแบบเสื้อผ้าผู้ชาย (Menswear Design)	3(1-4-4)

FAS 478	การสื่อสารด้านแฟชั่น (Fashion Communication)	3(1-4-4)
FAS 479	การพยากรณ์แนวโน้มแฟชั่น (Fashion Forecasting)	3(1-4-4)
FAS 480	การจัดแสดงสินค้าแฟชั่น (Fashion Visual Merchandising)	3(1-4-4)
FAS 481	การจัดรูปแบบแฟชั่น (Fashion Styling)	3(1-4-4)
FAS 482	สิ่งทอพื้นเมืองไทย (Thai Native Textiles)	3(1-4-4)
FAS 483	คอมพิวเตอร์ช่วยในการสร้างแบบแฟชั่น 3 มิติ (Computer Aided 3D Fashion)	3(1-4-4)
FAS 492	สัมมนาการออกแบบแฟชั่นและเทคโนโลยี (Fashion Design and Technology Seminar)	3(1-4-4)
DMR 207	การสร้างคอนเทนต์ทางการตลาดและสื่อสังคมออนไลน์ (Marketing Content for Social Media)	3(3-0-6)
DMR 213	นวัตกรรมผลิตภัณฑ์และการสร้างสรรค์ (Product Innovation and Creativity)	3(3-0-6)
DBS 412	นวัตกรรมและกลยุทธ์สำหรับธุรกิจดิจิทัล (Innovation and Strategies for Digital Business)	3(3-0-6)
MGT 200	การเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurship)	3(3-0-6)

หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

เลือกจากรายวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยรังสิต

หมวดวิชาโท ไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต

สำหรับนักศึกษาวิทยาลัย/ คณะ และสาขาวิชาอื่นๆ ที่ต้องการเรียน วิชาโทโดยให้เลือกเรียนจากรายวิชาดังต่อไปนี้ไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต

COD 101	การวาดเส้นเพื่อการสื่อสาร (Drawing for Communication)	3(1-4-4)
COD 110	แบรนด์และการเล่าเรื่อง (Brand and Storytelling)	3(1-4-4)
FAS 131	การตัดเย็บเสื้อผ้าเบื้องต้น (Basic Apparel Production)	3(1-4-4)
FAS 224	การออกแบบแฟชั่นขั้นพื้นฐาน (Fundamental Fashion Design)	3(1-4-4)
FAS 234	การสร้างแพทเทิร์นเสื้อผ้า (Pattern Making)	3(1-4-4)
FAS 260	การออกแบบแพทเทิร์นบนหุ่นยืน (Draping Design)	3(1-4-4)
FAS 242	วัสดุเพื่องานแฟชั่น (Material for Fashion)	3(1-4-4)

สาขาวิชาแฟชั่นดีไซน์

แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 1

ภาคการศึกษาฤดูร้อน

RSU 111	Social Dharmacracy	2(2-0-4)
RSU 18X	Students must enroll 5 subjects (15 credits) in GROUP 3 'Interdisciplinary.'	3(x-x-x)
RSU 24X	Students must enroll 5 subjects (15 credits) in GROUP 3 'Interdisciplinary.'	3(x-x-x)
	Total	**8 Credits**

ภาคการศึกษาที่ 2

ENL 125	English for Global Exploration	3(2-2-5)
RSU 13X	Students must enroll 5 subjects (15 credits) in GROUP 3 'Interdisciplinary.'	3(x-x-x)
COD 101	Drawing for Communication	3(1-4-4)
COD 102	Color and Light in Design	3(1-4-4)
COD 103	Fundamental of Art and Design	3(1-4-4)
FAS 131	Basic Apparel Production	3(1-4-4)
	Total	**18 Credits**

ภาคการศึกษาที่ 2

RSU 112	Sports for Health	1(0-2-1)
RSU 16X	Students must enroll 5 subjects (15 credits) in GROUP 3 'Interdisciplinary.'	3(x-x-x)
COD 104	English for Design	3(2-2-5)
FAS 234	Pattern Making	3(1-4-4)
FAS 260	Draping Design	3(1-4-4)
XXX xxx	Major Elective 1	3(1-4-4)
	Total	**16 Credits**

แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 2

ภาคการศึกษาที่ 1

ENL 126	English in TED - Technology, Entertainment, and Design	3(2-2-5)
COD 106	Design History	3(2-2-5)
COD 110	Brand and Storytelling	3(2-2-5)
FAS 224	Fundamental Fashion Design	3(1-4-4)
FAS 236	Creative Pattern Making	3(1-4-4)
FAS 242	Material for Fashion	3(1-4-4)
	Total	**18 Credits**

ภาคการศึกษาที่ 2

ENL 127	English at Work	3(2-2-5)
COD 109	Computer Aided Design	3(1-4-4)
FAS 223	Textile Design	3(1-4-4)
FAS 226	Fashion Design Using Trend Analysis	3(1-4-4)
FAS xxx	Major Elective 2	3(1-4-4)
XXX xxx	Free Elective 1	3(1-4-4)
	Total	**18 Credits**

แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 3

ภาคการศึกษาที่ 1

ENL 128	Presentation in English	3(2-2-5)
RSU 15X	Students must enroll 5 subjects (15 credits) in GROUP 3 'Interdisciplinary.'	3(x-x-x)
FAS 322	Experimental Textile Design	3(1-4-4)
FAS 326	Fashion Design and Brand Analysis	3(1-4-4)
FAS 393	Fashion Entrepreneur and Management	3(2-2-5)
FAS xxx	Major Elective 3	3(1-4-4)

Total 18 Credits

ภาคการศึกษาที่ 2

FAS 105	Research and Design Thinking Process	3(1-4-4)
FAS 325	Fashion Collection Design	3(1-4-4)
FAS xxx	Major Elective 4	3(1-4-4)
FAS xxx	Major Elective 5	3(1-4-4)
XXX xxx	Free Elective 2	3(1-4-4)

Total 15 Credits

แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 4

ภาคการศึกษาฤดูร้อน

COD 391	Practical Training	1(0-35-18)

Total 1 Credits

ภาคการศึกษาที่ 1

FAS 421	Fashion Design for Collaboration	3(1-4-4)
FAS 490	Art Thesis Preparation	3(1-4-4)
FAS XXX	Major Elective 6	3(1-4-4)

Total 9 Credits

ภาคการศึกษาที่ 2

FAS 496	Arts Thesis	8(2-18-13)

Total 8 Credits

วิชาเลือก

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	
FAS 334	Suit Tailoring	3(1-4-4)
FAS 370	Accessories Design	3(1-4-4)
FAS 371	Consumer and Fashion Industry Research	3(1-4-4)
FAS 372	Foreign Languages for Fashion Designer	3(1-4-4)
FAS 375	Repeat-pattern Design for Fashion	3(1-4-4)
FAS 376	Dyes and Dyeing	3(1-4-4)
FAS 377	Embellished Surfaces	3(1-4-4)
FAS 378	Weaving and Knitting	3(1-4-4)
FAS 379	Creative Draping Design	3(1-4-4)
FAS 380	Jewelry Design	3(1-4-4)
FAS 381	Womenswear Design	3(1-4-4)
FAS 383	Individual Project	3(1-4-4)
FAS 384	Textile Arts	3(1-4-4)
FAS 470	Specialized Fashion Design	3(1-4-4)
FAS 471	Portfolio Presentation	3(1-4-4)
FAS 472	Costume and Theatrical Costume Design	3(1-4-4)
FAS 475	Childrenswear Design	3(1-4-4)
FAS 476	Menswear Design	3(1-4-4)
FAS 478	Fashion Communication	3(1-4-4)
FAS 479	Fashion Forecasting	3(1-4-4)
FAS 480	Fashion Visual Merchandising	3(1-4-4)
FAS 481	Fashion Styling	3(1-4-4)
FAS 482	Thai Native Textiles	3(1-4-4)
FAS 483	Computer Aided 3D Fashion	3(1-4-4)
FAS 492	Fashion Design and Technology Seminar	3(1-4-4)
DMR 207	Content Making and Social Media	3(3-0-6)
DMR 213	Product Innovation and Creativity	3(3-0-6)
MGT 200	Entrepreneurship	3(3-0-6)
DBS 412	Innovation and Strategies for Digital Business	3(3-0-6)

คำอธิบายรายวิชา





สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์

หมวดวิชาเฉพาะ 96 **หน่วยกิต**

วิชาพื้นฐานวิชาชีพ 21 **หน่วยกิต**

COD 101 **การวาดเส้นเพื่อการสื่อสาร** 3(1-4-4)

(Drawing for Communications)

การวาดภาพรูปทรงเรขาคณิตและรูปทรงจากธรรมชาติ โครงสร้าง สัดส่วน ลักษณะผิว แสงและเงา การวาดภาพคนครึ่งตัวและเต็มตัว การวาดทัศนียภาพ การใช้วัสดุอุปกรณ์วาดภาพด้วยเทคนิคต่างๆ เพื่อสื่อถึง ความคิดสร้างสรรค์และเรื่องราว การนำเสนอผลงาน

Drawing the essence of geometric and nature forms through attention to structure, proportions, surface details, interplay of reflective light and shadow; The utilization of diverse; Drawing portrait, full-body people, and scenery; Express ideas and narratives through specialized drawing techniques; Focus on creativity and presentation of artwork.

COD 102 **สีในงานศิลปะและการออกแบบ** 3(1-4-4)

(Color for Art and Design)

การใช้สีในงานศิลปะและการออกแบบ หลักการผสมสี การจัดกลุ่มสี สีเอกรงค์ สีข้างเคียง สีคู่ตรงข้าม ชุดสีสามสี สีคู่สี่สี การรับรู้เรื่องสี และสีเชิงจิตวิทยา การระบายสีภาพด้วยวัสดุอุปกรณ์และเทคนิคต่างๆ ตามรูปแบบเฉพาะทางของแต่ละสายงานอาชีพ ความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา และการนำเสนอผลงาน

The use of color in art and design; Principles of color mixing: color grouping, monochromatic colors schemes, analogous color schemes, complementary colors schemes, triad color schemes, tetrad color complements; Color perception and psychological colors; Coloring pictures with various materials, equipment, and techniques according to the specific styles of each career field; Emphasis is placed on creativity, problem solving and presentation of artwork.

COD 103 **พื้นฐานศิลปะและการออกแบบ** 3(1-4-4)

(Fundamental of Art and Design)

การสร้างสรรค์งานศิลปะและการออกแบบในลักษณะ 2 มิติและ 3 มิติ การใช้ทัศนธาตุทางศิลปะได้แก่ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก พื้นที่ว่าง พื้นผิว และสี การจัดองค์ประกอบศิลป์แบบต่างๆ การสื่อถึงความหมาย เรื่องราว และความงามตามแนวความคิด เน้นการแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและร่วมวิจารณ์

Artistic creativity in both 2-3-dimensional art; the use of visual elements: points, lines, shapes, forms, weight, space, texture, and color; the several types of composition; the expression as meaning and beauty; expressing meaning, narratives, and aesthetic appeal through conceptual frameworks; solving problems; presenting artwork and participating in criticism.

COD 106 **ประวัติศาสตร์การออกแบบ** 3(2-2-5)

(Design History)

ประวัติการออกแบบประเทศตะวันตก เริ่มตั้งแต่การปฏิวัติอุตสาหกรรมในปลายศตวรรษที่ 19 จนถึงศตวรรษที่ 21 ในมิติที่เชื่อมโยงกับสังคม เศรษฐกิจ เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อม ครอบคลุมถึงประวัติศิลปะภาพถ่ายและมีเดียอาร์ต การออกแบบภายใน การออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ การออกแบบนิเทศศิลป์ การออกแบบเครื่องแต่งกาย วิธีคิดของนักออกแบบคนสำคัญในสายต่างๆ เพื่อเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบให้เหมาะสมกับบริบทของประเทศไทย

History of Western design from the late 19th to the 21st century, exploring its relationship with economics, technology, and the environment, encompassing photography, interior design, creative product design, communication design, fashion design; insights from design gurus across various fields with applications for the Thai context.

COD 108 **วัฒนธรรมและการออกแบบ** 3(1-4-4)

(Design and Culture)

บทบาทและความสำคัญของการออกแบบ ในมิติที่สัมพันธ์กับวิถีชีวิต และวัฒนธรรม วิเคราะห์กรณีศึกษาต่างๆจากชุมชน และจากหลากหลายวัฒนธรรม เพื่อเรียนรู้ และนำมาประยุกต์ในงานออกแบบ มีการศึกษานอกสถานที่

Understand the role of design in relationships with lifestyle and culture; analyze case studied from local community to various cultures to gain insight why culture are relevant to design work; learn how to apply the results to design works; field trips are required.

COD 109 **คอมพิวเตอร์ช่วยในการออกแบบ** 3(1-4-4)
(Computer Aided Design)

คอมพิวเตอร์เพื่อช่วยในงานออกแบบ สำหรับสาขาวิชาต่างๆ ได้แก่ ศิลปะภาพถ่ายและมีเดียอาร์ต การออกแบบภายใน การออกแบบนิเทศศิลป์ การออกแบบสร้างสรรค์อุตสาหกรรม และ แฟชั่นดีไซน์ ความรู้พื้นฐานของคอมพิวเตอร์ในงานออกแบบ การเขียนผังความคิด การเขียนแบบร่าง การสร้างผลงานด้วยโปรแกรมเฉพาะทาง การขึ้นรูป 2 มิติ และ 3 มิติเสมือน การจัดองค์ประกอบ การใช้สี การตกแต่งภาพ และการสร้างภาพเสมือนจริง สำหรับการนำเสนอผลงาน

Applying computer-aided methods across various fields of study including as Photography and Media arts, Interior Design, Communication Design, Creative Industrial Design, and Fashion Design; the foundational role of computers in design; mind mapping and drafting; the creation of works through the utilization of specialized programs; creating 2D and virtual 3D models; the creation of realistic images, mastering composition, color utilization, image editing for impactful work presentations.

COD 110 **แบรนด์และการเล่าเรื่อง** 3 (2-2-5)
(Brand and Storytelling)

ขั้นตอนการสร้างแบรนด์ การบอกเล่าเรื่องราวคุณค่าและเอกลักษณ์ของแบรนด์ ความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย การสร้างแบรนด์ให้ลูกค้าเกิดความประทับใจและจดจำ ความจงรักภักดีต่อแบรนด์ การเชื่อมโยงทางอรมณ์ กรณีศึกษาของการสร้างแบรนด์ที่ประสบความสำเร็จ การออกแบบและการนำเสนอผลงานออกแบบแบรนด์อย่างมีประสิทธิภาพ

Brand building process; communicating the story of a brand's identity and values; needs of the target customer; crafting a memorable and impressive brand; brand loyalty; emotional connection; fascinating examples of branding success; strategically powerful brand design and presentation.

2) วิชาชีพ 75 **หน่วยกิต**

ก. วิชาชีพ-บังคับ 60 หน่วยกิต

CPD 121 **การออกแบบกราฟิก** 3(1-4-4)
(Graphic Design)

ความรู้พื้นฐานในงานออกแบบกราฟิกเพื่อเป็นเครื่องมือในการสื่อสาร หลักการจัดองค์ประกอบที่สำคัญในงานออกแบบกราฟิก เช่น การวางแนว ความสมดุล ความขัดแย้ง ความสัมพันธ์ระหว่างองค์

ประกอบ การซ้ำ และที่วางรอบวัตถุ เป็นต้น ความสำคัญของการจัดการข้อมูลในรูปแบบของแผนภาพ การใช้สัญลักษณ์เพื่อแทนความหมายของสิ่งต่างๆ และการตีความ กระบวนการออกแบบกราฟิกโดยเริ่มจากการหาข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล การกำหนดคอนเซ็ปต์ และการพัฒนาจนเสร็จสมบูรณ์

Fundamentals of graphic design as communication tools, essential graphic design composition elements including alignment, balance, contrast, proximity, repetition, and white space management, data management through visual representation, interpretation of information into signs and symbols, and the graphic design process from data collection through analysis and conceptualization.

CPD 122 การออกแบบรูปทรง 3(1-4-4)

(Form Design)

ความรู้พื้นฐานในงานออกแบบโดยใช้รูปทรง การใช้งานรูปทรงในการออกแบบ 3 มิติ ลักษณะของรูปทรงแบบต่างๆ การต่อกันของรูปทรง การใช้รูปทรงเพื่อสื่อความหมาย ความรู้สึก ลักษณะของพื้นผิว การประกอบพื้นผิวเพื่อให้เกิดรูปทรง การขึ้นรูปทรงจาก 2 มิติถึง 3 มิติ

Basic design knowledge utilizing shapes, application of shapes in 3D design, characteristics of different shapes, interconnection of shapes, utilization of shapes for conveying meaning and emotions; types of surfaces, assembly of surfaces to generate shapes, transformation of two-dimensional forms into three-dimensional structures.

CPD 123 การออกแบบและการจัดตัวอักษร 3(1-4-4)

(Typography)

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาการรูปแบบตัวอักษรไทยและตัวอักษรโรมัน หลักการออกแบบและจัดตัวอักษร รูปแบบตัวอักษรแต่ละประเภทและการสื่อความหมาย การออกแบบตัวอักษรเชิงสร้างสรรค์ การจัดตัวอักษรโดยคำนึงถึงการจัดช่องไฟ การนำกริดมาใช้ในการออกแบบ ความชัดเจนในการอ่าน การลำดับภาพ การวางแนวให้ถูกต้องและการผสมตัวอักษรจากหลายรูปแบบ

Fundamentals and development of Thai and Roman alphabets styles; principles of type design and typography; fonts characteristic and its communication; creative type design and typography such as kerning, the use of grids for designing fonts, legibility, visual hierarchy, and the combination of fonts from different typeface families.

CPD 131 การเขียนแบบและหุ่นจำลอง 3(1-4-4)

(Technical Drawing and Prototyping)

ทฤษฎีและปฏิบัติการเขียนแบบผลิตภัณฑ์ การกำหนดขนาด การเขียนภาพตัด การเขียนภาพแยกชิ้นส่วน การเขียนตารางรายการชิ้นส่วนประกอบ การกำหนดค่าความคลาดเคลื่อนทั้งขนาดมิติและทาง

เรขาคณิต หลักการของเรขาบรรยาย การเขียนแบบระบบกลไก การเขียนแบบผลิตภัณฑ์ที่ผลิตด้วยกรรมวิธีการผลิตแบบต่างๆ การเขียนแบบสำหรับสิทธิบัตร และการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้องช่วยในการเขียนแบบ การทำแบบจำลองจากการเขียนแบบ การทำหุ่นจำลองแบบพื้นฐานด้วยวัสดุอย่างง่าย การเลือกขั้นตอนการผลิตเพื่อให้เหมาะสมกับหุ่นจำลองแบบต่าง ๆ

Theory and studio practice in product design technical drawing, encompassing dimensioning, sectioning, assembly drawing, bill of materials, geometrical tolerances, descriptive geometry, and mechanical system drawing. Utilization of computer-aided drafting software for technical drawing across various production processes. Model making through technical drawing, creating basic primitive models from simple materials, and selecting appropriate processes for different types of models.

CPD 132 การวาดเส้นสร้างสรรค์ 3(1-4-4)

(Creative Drawing)

กระบวนการเทคนิคการร่างภาพแนวคิดการออกแบบ, การจัดหน้าแผ่นนำเสนองาน, จัดวางเนื้อหา, ทัศนียภาพ,ไอโซเมตริก และการจัดทำบทภาพ ด้วยเทคนิคและอุปกรณ์ต่างๆ

Processes, techniques, design concept sketching, page layout, page content, perspective, isometrics, and storyboarding with various techniques and tools.

CPD 221 การออกแบบที่เกี่ยวกับมนุษย์และประสบการณ์ 3(1-4-4)

(Human and Experience Design)

การฝึกปฏิบัติการออกแบบผลิตภัณฑ์ ผ่านกรณีศึกษาเปรียบเทียบกระบวนการ การบริการ เส้นทางการเดินทางของผู้บริโภค การออกแบบสภาพแวดล้อม เน้นคุณภาพการสร้างประสบการณ์ให้ผู้ใช้ กระบวนการแก้ปัญหาเชิงคุณภาพในมิติทางอารมณ์ และวัฒนธรรม มีการศึกษานอกสถานที่

Practice in designing products, processes, and services with a focus on enhancing user experience quality, addressing human emotions, and offering culturally relevant solutions, enriching customer journeys and environments. Field trips are integral to this design practice.

CPD 222 การออกแบบกราฟิกแบบปฏิสัมพันธ์ 3(1-4-4)

(Interactive Design)

แนวคิดการสร้างสรรค์งานออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ ขั้นตอนการออกแบบ การรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล การสร้างแผนผังข้อมูล การจัดทำโครงร่างหน้าเว็บไซต์ การนำเสนอระบบการเชื่อมต่อประสานข้อมูลที่มีผลกับความพึงพอใจของผู้ใช้ และการออกแบบส่วนต่อประสานเว็บไซต์ที่แสดงผลผ่านหน้าจอไปยังผู้ใช้

Theories and principles of interactive design, encompassing the web design process including gathering and analyzing information, creating site maps, flow charts, wireframes, and layout pages based on user experience (UX) and user interface (UI).

CPD 223 **การออกแบบเพื่อความยั่งยืน** 3(1-4-4)

(Design for Sustainability)

แนวคิดและกระบวนการออกแบบ ที่คำนึงถึงผลทางลบต่อสภาพแวดล้อม การใช้วัสดุและกรรมวิธีการผลิต การพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ที่มีความละเอียดอ่อนในเรื่องสิ่งแวดล้อมเพื่อความ ยั่งยืนในสังคมและธุรกิจออกแบบ และการศึกษานอกสถานที่

Concepts and processes of product design focusing on environmental impact, including the selection of materials and production processes aimed at minimizing negative environmental effects. Development of environmentally sensitive designs that promote sustainability in both society and product design business, with required field trips to enhance learning and application.

CPD 224 **การออกแบบการเคลื่อนไหว และเสียง** 3(1-4-4)

(Motion and Sound Design)

หลักการออกแบบงานเคลื่อนไหว 2 มิติและ 3 มิติ การออกแบบ เทคนิคและ วิธีการ การนำเสนอ วิธีคิดออกแบบภาพเคลื่อนไหวเชิงสร้างสรรค์ การจัดเวลา จังหวะการเคลื่อนไหว การเคลื่อนไหวประกอบดนตรี และวิธีการจัดมุมกล้อง วิธีการนำเสนอข้อมูลที่น่าสนใจ และการประยุกต์ใช้สำหรับงานมัลติมีเดีย

Principles of motion design in two and three dimensions, integrating methods and techniques to practice creative thinking in motion graphic design. Focus includes timing and spacing, synchronization of moving images with sounds, utilization of camera angles, and various presentation techniques for multimedia projects

CPD 231 **วัสดุและเทคโนโลยี** 3(1-4-4)

(Material and Technology)

ลักษณะและคุณสมบัติของวัสดุประเภทต่าง ๆ เช่น ไม้ โลหะ พลาสติก และเซรามิก เทคโนโลยีการขึ้นรูป การตกแต่งพื้นผิว การประกอบชิ้นส่วนและการสร้างต้นแบบ การวิเคราะห์ถึงวัสดุและการผลิตที่เหมาะสมกับเทคโนโลยีที่มีอยู่ และการศึกษานอกสถานที่

Characteristics and properties of materials such as wood, metal, plastic, and ceramic, including forming technologies, surface finishing techniques, parts assembly methods, and hands-on prototyping. Analysis of materials and manufacturing processes, as well as exploration of platforms for service technologies, with required field trips to enhance practical understanding.

CPD 232 **คอมพิวเตอร์เพื่อช่วยการออกแบบผลิตภัณฑ์** 3(1-4-4)

(Computer Aid Product Design)

โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์ในลักษณะสามมิติขั้นพื้นฐาน การขึ้นรูปพื้นผิว การประกอบพื้นผิว รูปทรงตัน การกำหนดวัสดุ การกำหนดสีและแสงเงา การสร้างภาพเสมือนจริง และการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการผลิต

Computer-aided design applications for basic three-dimensional product design, creating surface, surface assemblies, solid form, applying material mapping, rendering, and computer-aided manufacturing.

CPD 321 **การออกแบบพัฒนาสินค้าท้องถิ่น** 3(1-4-4)

(Local Product Development)

กระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ร่วมกับชุมชนท้องถิ่น การทำความเข้าใจวัสดุและภูมิปัญญาท้องถิ่น การบรูณาการวัสดุและเทคโนโลยีสมัยใหม่เพื่อพัฒนาต่อยอดทั้งในรูปแบบงานหัตถกรรมและหัตถอุตสาหกรรม การศึกษากลุ่มเป้าหมายทั้งในระดับประเทศและในระดับนานาชาติ การศึกษานอกสถานที่

Creative design process in collaboration with the local community; understanding of local materials and local wisdom; integration of new materials and technology; understanding of the user and markets to bring new solutions to both national and international markets with field trips as integral to this approach.

CPD 322 **การออกแบบการสื่อสารแบรนด์** 3(1-4-4)

(Brand Communication Design)

การออกแบบกลยุทธ์ในการสร้างแบรนด์ วิธีการสื่อสารภาพลักษณ์ภายใต้เงื่อนไข อัตลักษณ์ขององค์กร การจัดการการสื่อสารในสื่อต่างๆ และการออกแบบ เพื่อการสื่อสารและส่งเสริมภาพลักษณ์ขององค์กร

Planning and executing a brand strategy, including methods of brand communication within the corporate brand identity. Designing and organizing media channels to enhance and solidify the corporate image.

CPD 323 **การออกแบบการทดลอง** 3(1-4-4)

(Design Experiments)

หลักการออกแบบการทดลอง การวิจัยผ่านการทดลองเพื่อหาความเป็นไปได้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ การวิเคราะห์ข้อมูลจากการวิจัย และสร้างแบบจำลองที่สอดคล้องกับข้อมูลการวิจัย

Principle of design experiment, research though experiment for new product design solutions, research data analysis and prototyping base on research data.

CPD 342 การวิจัยและกระบวนการคิดเชิงออกแบบ 3(1-4-4)

(Research and Design Thinking Process)

กระบวนการวิจัยผ่านกระบวนการแก้ไขปัญหาเชิงออกแบบ ด้วยเทคนิคและเครื่องมือที่เป็นระบบ เน้นการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ความเข้าใจปัญหาและความเข้าใจผู้ใช้อย่างถ่องแท้ การทำงานเป็นทีมจากหลายศาสตร์ การระดมสมองและการคิดเชิงวิพากษ์ เพื่อให้ได้มาซึ่งโอกาสในการเกิดนวัตกรรมและการทดลองใหม่ๆ การศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากสถานที่จริง การทดลองทำต้นแบบจริง และการประเมินผลการออกแบบจากผู้ใช้จริง โดยใช้กรณีศึกษาที่หลากหลายตามธรรมชาติของแต่ละสาขาวิชา

Key elements of research through design thinking methodology, supporting tools and techniques, focused listening, user empathy and problem space immersion, whole-brain thinking, collaboration, and experimentation, thinking creatively around pain points and opportunity areas, iterate and prototyping solutions, case study of application of design thinking application in multitude of disciplines.

CPD 391 การฝึกงานวิชาชีพ 1(0-35-18)

(Practical Training)

วิชาบังคับก่อน : นักศึกษาต้องผ่านกลุ่มวิชาบังคับ และมีหน่วยกิตสะสมไม่น้อยกว่า 100 หน่วยกิต การฝึกงานตามสายวิชาชีพ ในหน่วยงานของรัฐ รัฐวิสาหกิจ หรือหน่วยงานทั้งภายใน และภายนอกมหาวิทยาลัย ในระหว่างภาคการศึกษาฤดูร้อน ของชั้นปีที่ 3 เป็นเวลาไม่น้อยกว่า 6 สัปดาห์ (ในกรณีสุดวิสัยไม่สามารถหาที่ฝึกงานได้ ให้อยู่ในดุลยพินิจของสาขาวิชา เพื่อทางเลือกอื่น ๆ)

Prerequisite: the student must pass a Major Requirement Course and has at least 75 credits. Practical training course in a design firm or a department of any government bureaus or private organizations during the summer semester of the third year, the whole period of internship should not be less than six weeks (if necessary, an alternative will be considered by the department).

CPD 421 สตูดิโอออกแบบมืออาชีพ 3(1-4-4)

(Professional Design Studio)

ทำการวิจัย ออกแบบ และพัฒนาผลิตภัณฑ์ ประสบการณ์ หรือบริการ และสร้าง ผลงานออกแบบเพื่อการขายไปยังกลุ่มผู้ใช้เป้าหมาย ปฏิบัติการออกแบบร่วมกับหน่วยงานภายนอก นักออกแบบและมีการศึกษานอกสถานที่

Research, design, and development of products, experiences, or services, including designing and selling to intended users, in collaboration with business sectors, companies, or designers, with mandatory field trips.

CPD 490 **การเตรียมการศิลปนิพนธ์** 3(2-2-5)

(Art Thesis Preparation)

วิชาบังคับก่อน : ต้องผ่านการศึกษาในหมวดวิชาเฉพาะไม่น้อยกว่า 84 หน่วยกิต

การเตรียมโครงการศิลปนิพนธ์ร่วมกับอาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ การกำหนดหัวข้อ โครงการ กระบวนการวิจัย กำหนดวัตถุประสงค์ ขอบเขตของโครงการ และวิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า เพื่อเสนอต่อคณะกรรมการฯ เมื่อได้รับอนุมัติแล้ว จึงเริ่มดำเนินการรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล สรุป ปัญหาและแนวทางแก้ปัญหาในการออกแบบ โดยนำเสนอข้อมูลเป็นรูปเล่มและแบบร่างขั้นต้นต่อ คณะกรรมการ เพื่อดำเนินงานต่อไปในวิชาศิลปนิพนธ์

Prerequisite: student must have studied major require courses at least 84 credits. Preparation for thesis, starting with topic selection, objective determination, project definition, and research outline. Upon approval, the process includes data collection, research analysis, formulation of design methodology, and creation of preliminary designs in collaboration with advisors.

CPD 491 **สหกิจศึกษา** 7(0-35-18)

(Cooperative Education)

วิชาบังคับก่อน : นักศึกษาชั้นปีที่ 3 ต้องผ่านการศึกษาในหมวดวิชาเฉพาะไม่น้อยกว่า 84 หน่วยกิต

ปฏิบัติงานในสถานประกอบการ เสมือนเป็นพนักงานประจำขององค์กรหรือบริษัทไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์ จัดทำบันทึกประจำวันส่งทุกสัปดาห์ จัดทำโครงงานสรุปผลการปฏิบัติงาน ส่งรูปเล่มและนำเสนอ ประเมินผลจากสถานประกอบการและอาจารย์ประจำรายวิชา

สำหรับผู้เลือกเรียนรายวิชา CPD 491 สหกิจศึกษา ไม่ต้องเรียนรายวิชา CPD 391 การฝึกงานวิชาชีพ CPD 421 สตูดิโอออกแบบมืออาชีพ และ CPD 490 การเตรียมการศิลปนิพนธ์

สำหรับผู้ที่ไม่ได้เลือกเรียนรายวิชา CPD 491 สหกิจศึกษา ให้ลงทะเบียนเรียนราย วิชา CPD 421 สตูดิโอออกแบบมืออาชีพ และ CPD 490 การเตรียมการศิลปนิพนธ์

Prerequisite: For 3rd year students / student must have studied major require courses at least 84 credits. Full-time employment practice at a selected firm or company, lasting a minimum of 16 weeks, with daily work records submitted weekly. Final project report evaluated by both the firm/company and the instructor.This course is substituted for CPD 391 Practical Training, CPD 421 Professional Design Studio and CPD 490 Art Thesis Preparation.

CPD 496 **ศิลปนิพนธ์** 8(2-18-13)

(Art Thesis)

วิชาบังคับก่อน : CPD 490 การเตรียมศิลปนิพนธ์

การนำเสนอหัวข้อและการศึกษาค้นคว้าทดลองและพัฒนางานออกแบบผ่านกระบวนการออกแบบจนเสร็จสมบูรณ์ภายใต้คำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา โดยนำเสนอผลงานต่อคณะกรรมการศิลปนิพนธ์ และจัดแสดงนิทรรศการเผยแพร่สู่ สาธารณชน การตัดสินศิลปนิพนธ์ ถือค่าระดับ 2.00 (C) เป็นเกณฑ์การสอบผ่าน

Prerequisite: CPD 490 Art Thesis Preparation.

Exploration and development of an in-depth area of specialization through the design process under the supervision of an advisor, culminating in presentation to the Art Thesis committee and exhibition to the public. The passing grade of this subject is 2.00 (C)

ข. วิชาชีพ-เลือก 15 **หน่วยกิต**

ให้นักศึกษาเลือกเรียนรายวิชาดังต่อไปนี้ จำนวน 15 หน่วยกิต หรือรายวิชาบังคับในหลักสูตรสาขาวิชาแฟชั่นดีไซน์ ของวิทยาลัยการออกแบบ จำนวน 9 หน่วยกิต

CPD 371 **การออกแบบกราฟิกปฏิสัมพันธ์ขั้นสูง** 3(1-4-4)

(Advance Interactive Design)

การวางแผนงาน กระบวนการออกแบบ การวิเคราะห์ประสบการณ์ของผู้ใช้ การขับเคลื่อนข้อมูล การรวบรวมจัดกลุ่มและลำดับเนื้อหา การเชื่อมโยงข้อมูลให้เป็นแผนผัง ความสะดวกต่อการใช้งานและการเข้าถึงข้อมูล การออกแบบส่วนต่อประสานที่มีผลกับความพึงพอใจของผู้ใช้ การออกแบบองค์ประกอบต่างๆ บนหน้าจอ พื้นฐานความเข้าใจตรรกะในการออกแบบและเขียนคำสั่งสำหรับแสดงส่วนประสานผู้ใช้

Planning for the interactive design process to create meaningful relationships between people and the products.; research process such as data analysis of user experience and their needs, conceptual development, clustering and aggregation of related data, the concept of coding designing a characteristic of the graphic user interface (GUI) such as color, size and the effect of user satisfaction.

CPD 372 **การออกแบบกราฟิกสิ่งแวดล้อม** 3(1-4-4)

(Environmental Graphic Design)

การประยุกต์ใช้องค์ความรู้ทางการออกแบบนิเทศศิลป์ ผ่านกระบวนการออกแบบในการออกแบบการสื่อสารภายใน และภาย นอกอาคาร เลือกศึกษาในบริบทต่างๆ เช่น การออกแบบเพื่อสื่อสารเส้นทางสัญจรในสถานที่ งานกราฟิกเพื่อสร้างหรือปรับปรุงสภาพแวดล้อม การออกแบบการสื่อสารของนิทรรศการ

The applications of graphic design and visual communication design in spatial context both interior and exterior design such as wayfinding in built environment, environmental graphic and exhibition design etc.

CPD 373 การออกแบบบรรจุภัณฑ์ 3(1-4-4)
(Packaging Design)

ทฤษฎีการออกแบบบรรจุภัณฑ์ วิวัฒนาการของบรรจุภัณฑ์ในยุคต่างๆ และกรณีศึกษาหน้าที่ของ บรรจุภัณฑ์ วัสดุ โครงสร้างบรรจุภัณฑ์ประเภทต่างๆ การปฏิบัติงานออกแบบ และสร้างต้นแบบโดย เน้นบรรจุภัณฑ์ประเภทกระดาษ

Design theory and evolution of packaging through various types of case study, functions, materials and structure, hands-on practice in design and prototyping, focusing on paper packaging.

CPD 374 การออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ 3(1-4-4)
(Graphic Design on Packaging)

ทฤษฎีการออกแบบกราฟิก หลักการใช้สี ตัวอักษร สัญลักษณ์ และภาพประกอบบน บรรจุภัณฑ์ชนิดต่างๆ ผ่านกรณีศึกษาหลากหลาย กฎระเบียบและข้อบังคับด้านกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ เทคโนโลยีการพิมพ์บนวัสดุ และโครงสร้างบรรจุภัณฑ์แต่ละประเภท มีการออกแบบและสร้างต้นแบบ

Graphic design theory, color theory, typography, symbols and illustration on different types of packaging through various types of case study, graphic's rules and regulations on package, printing technology and packaging structures, hands-on practice in design, and required modeling and prototyping.

CPD 375 การออกแบบผลิตภัณฑ์โลหะ 3(1-4-4)
(Metal Product Design)

พัฒนาการของการออกแบบผลิตภัณฑ์โลหะ ผ่านกรณีศึกษาหลากหลาย ทั้งกลุ่มเหล็กและโลหะผสม การเลือกใช้ วัสดุ การตรวจสอบ คุณสมบัติ กรรมวิธีการผลิต และการสร้างต้นแบบในโรงปฏิบัติงาน Development of metal and alloy-based product design through various types of case study; practice on material selection, inspection, properties, production technologies and prototyping in workshop.

CPD 376 การออกแบบเครื่องประดับ 3(1-4-4)
(Jewelry Design)

พัฒนาการของการออกแบบเครื่องประดับ ทฤษฎีและปฏิบัติการออกแบบ การสร้าง ต้นแบบ การต่อประกอบ รูปแบบและลักษณะการใช้งานที่เหมาะสมกับทิศทางแนวโน้มของธุรกิจการ ออกแบบและการตลาด

Development of jewelry design, theory and practice of jewelry design, prototyping, assemblies, styles and usage suitable for the jewelry design, trend forecasting and marketing.

CPD 377 **การออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรม** 3(1-4-4)
(Craft Product Design)

แนวความคิดและหลักการทางสุนทรียศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย พัฒนาการของ นวัตกรรมทางหัตถกรรม การเขียนแบบ การสร้างหุ่นจำลอง และการสร้างต้นแบบในโรงปฏิบัติงาน

Aesthetics concept and principles, contemporary culture, development of craft-based innovation, hands-on practice in technical drawing, model making and prototyping in workshop

CPD 378 **การออกแบบผลิตภัณฑ์ของเล่น** 3(1-4-4)
(Toy Design)

การออกแบบของเล่น กรรมวิธีการผลิตของเล่นจากวัสดุต่างๆ มาตรฐาน ความปลอดภัย ฝึกปฏิบัติการออกแบบของเล่นโดยคำนึงถึงพัฒนาการและจิตวิทยาของเด็ก

Toy design, production processes with various materials, safety standards, toys design practice with children development and psychology concerned.

CPD 379 **การออกแบบเฟอร์นิเจอร์** 3(1-4-4)
(Furniture Design)

พัฒนาการด้านแนวความคิด วัสดุ กรรมวิธีการผลิตเครื่องเรือน ผ่านกรณีศึกษาหลากหลาย ปัจจัยการออกแบบ เช่น สัดส่วน การใช้งาน พื้นที่และสิ่งแวดล้อม การเขียนแบบ การสร้างหุ่นจำลอง และการสร้างต้นแบบ ในโรงปฏิบัติงาน

Development of furniture design concepts, materials and processes; through various types of case study; design factors such as proportion, functional, space and environment; hands-on practice in technical drawing, model making and prototyping in workshop.

CPD 380 **การออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่ง** 3(1-4-4)
(Decorative Product Design)

การออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านและสำนักงานแนวร่วมสมัย ฝึกปฏิบัติการทำ หุ่นจำลองผลิตภัณฑ์ให้เหมาะสมกับเทคนิคและวัสดุต่างๆ โดยมุ่งเน้นความคิดสร้างสรรค์และการนำไป ใช้งานได้จริง
Design experimentation for contemporary home and office decorative products, utilizing various techniques and materials in model making, with a focus on creativity and practical application.

CPD 381 **การออกแบบยานพาหนะ** 3(1-4-4)
(Vehicle Design)

พัฒนาการของการออกแบบยานพาหนะประเภทต่างๆ การทำแบบร่างของแนวความ คิด การร่างภาพแบบดิจิทัล การสร้างหุ่นจำลอง แนวคิดของการออกแบบระบบขนส่งและยานยนต์ใน อนาคต

Development of vehicle design, concept sketching, digital sketching, model making, future transportation system and automotive design concepts.

CPD 382 **การออกแบบผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุ** 3(1-4-4)
(Product Design for Seniors)

การออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อตอบสนองความต้องการ ความจำเป็น และคุณค่าของกลุ่ม ประชากรสูงอายุ การออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการดูแลสุขภาพ การวิเคราะห์สภาพ ผ่านกรณีศึกษาและกระบวนการออกแบบ การสังเคราะห์ข้อมูล การสร้างแนวความคิด การระดมสมอง การทำแบบร่างของแนวความคิด การสร้างบทภาพ การสร้าง ต้นแบบ และแนวคิดของการออกแบบบริการ

Product design tailored to meet the wants, needs, and values of the growing aging population, focusing on healthcare product design. The process includes various case studies, situational analysis, information synthesis, ideation, brainstorming, concept sketching, storyboarding, prototyping, and service design concepts.

CPD 383 **ออกแบบอุตสาหกรรม** 3(1-4-4)
(Industrial Design)

กระบวนการพัฒนาออกแบบผลิตภัณฑ์ การค้นคว้า วิจัย ผ่านกรณีศึกษาและกระบวนการ เช่น ออกแบบ การระดมสมอง การวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูล การพัฒนาแนวความคิด การทำแบบร่างของแนวความคิด การสร้างบทภาพ การออกแบบที่มีผู้ใช้เป็น ศูนย์กลาง การทดสอบความพึงพอใจ และการทดสอบการใช้งาน

Industrial design processes, research through various types of case study and design process, brainstorming, information analysis and synthesis, concept development, concept sketching, storyboarding, user-centered design, preference, and usability testing.

CPD 384 **อัตลักษณ์งานออกแบบผลิตภัณฑ์** 3(1-4-4)
(Product Design Identity)

การสร้างอัตลักษณ์และรูปลักษณ์การออกแบบผลิตภัณฑ์ ความเฉพาะตัว จากการแปลงข้อมูลแรงบันดาลใจ หรืองานออกแบบ การสร้างแรงบันดาลใจ สร้างมูดบอร์ด และการนำไปใช้ส่งเสริมการบูรณาการศาสตร์อื่นๆ เข้าร่วมกับงานออกแบบผลิตภัณฑ์

Identity creation and aesthetic for product design, individuality from data conversion, inspired or design; creating inspiration, mood board and applying to promote the integration of other sciences.

CPD 385 **เทคนิคการตกแต่งเซรามิก** 3(1-4-4)

(Decoration Technique for Ceramic Design)

การตกแต่งดินในสภาวะต่างๆ เช่น ดินนิ่ม ดินหมาด ดินแห้ง ดินผ่านการเผาดิบ การเตรียมน้ำเคลือบ การเคลือบ และการทดลองนำน้ำเคลือบไปใช้ตกแต่งผลิตภัณฑ์เซรามิก

Clay decoration techniques in various conditions; soft clay, leather-hard, dry, biscuit bodies, glaze preparation, glazing and ceramic product glazing experiment.

CPD 386 **การขึ้นรูปด้วยแป้นหมุนเบื้องต้น** 3(1-4-4)

(Introduction to Wheel Throwing)

การขึ้นรูปผลิตภัณฑ์เซรามิกด้วยแป้นหมุน การทดลองสร้างรูปทรง พื้นฐานทรง กระบอก ทรงกลม ทรงขวด ภาชนะที่มีหูจับ การสร้างสรรค์รูปทรง และการประกอบ

Ceramic forming by wheel throwing techniques, basic shape forming; cylinder, sphere, bottle-shaped, container with handle, creative forming and assembling.

CPD 387 **การขึ้นรูปด้วยแป้นหมุน 2** 3(1-4-4)

(Wheel Throwing 2)

วิชาบังคับก่อน : ต้องผ่านการศึกษาใน วิชา CPD 386 การขึ้นรูปด้วยแป้นหมุนเบื้องต้น

การขึ้นรูปผลิตภัณฑ์เซรามิกด้วยแป้นหมุน การสร้างรูปทรง ทรงกระบอก ทรงกลม ทรงขวด ภาชนะที่มีหูจับ ภาชนะที่มีฝา การสร้างสรรค์ผลงานด้วยส่วนประกอบอื่นๆที่ซับซ้อน

Prerequisite: the student must pass CPD 386 Introduction to Wheel Throwing.

Ceramic forming by wheel throwing techniques; creating shapes such as cylinders, spheres, bottles, containers with handles, and containers with lids; creating works with other complex components.

CPD 388 **เซรามิกเบื้องต้น** 3(1-4-4)

(Basic Ceramic)

การขึ้นรูปผลิตภัณฑ์เซรามิกเบื้องต้นอย่างง่าย การบีบ การขด การรีดดินเป็นแผ่น การผสมผสานเทคนิคต่างๆ เข้าด้วยกัน การทดลองกระบวนการต่างๆตั้งแต่ การเตรียมดิน การขึ้นรูป กระบวนการตกแต่งก่อนเคลือบ การเคลือบ และการเผา

Basic ceramic forming; pinching, coiling, slab making, mixed-techniques, experiment on various processes from clay preparation, forming, pre-glazing decoration, glazing and firing.

CPD 389 **การทำพิมพ์ปลาสเตอร์และการหล่อ** 3(1-4-4)

(Plaster Mold Making and Casting)

วัสดุและคุณสมบัติของปูนปลาสเตอร์ การทำพิมพ์ปูนปลาสเตอร์เบื้องต้น พิมพ์ชิ้น เดียว พิมพ์หลายชิ้น การขึ้นต้นแบบ การกลึงด้วยเครื่องจิกเกอร์ กระบวนการหล่อน้ำดิน และตกแต่ง

Plaster material and properties, basic plaster mold making, single-mold, multi-mold, plaster prototype forming, jiggering, clay slip casting and decoration processes.

CPD 390 **การออกแบบเซรามิก** 3(1-4-4)

(Ceramic Design)

พัฒนาการของการออกแบบเซรามิก ทฤษฎีและปฏิบัติการออกแบบ การสร้างแนว ความคิด การสร้างต้นแบบ กระบวนการผลิต การนำเสนอการออกแบบที่เหมาะสมกับการใช้งาน และความต้องการของผู้ใช้ในวัฒนธรรมร่วมสมัย

Development of ceramic design, theory study and design practice; conceptualization, prototyping, production, design presentation that is suitable for functional, economical, social and cultural trends.

CPD 400 **กระบวนทัศน์ในงานสร้างสรรค์** 3(2-2-5)

(Paradigm of Design)

การสร้างแนวคิดสำหรับแก้ปัญหาการออกแบบด้วยวิธีต่าง ๆ เพื่ออธิบายผลงานการออกแบบหรือเป็นแนวทางในการแก้ปัญหาการออกแบบ ลักษณะทางนามธรรมและการอุปมาอุปมัย การเปลี่ยนกระบวนทัศน์ ความสัมพันธ์ระหว่างของสิ่งต่าง ๆ ความคิดสร้างสรรค์และการพัฒนาสมมติฐานใหม่เพื่อแก้ปัญหา

Conceptualization for design problems through various ways of thinking to describe a design solution, or as an approach to design problem solving; abstraction and characterization, metaphors, paradigm shift, the relationship between things, creativity and developing new hypotheses to solve problems.

CPD 401 **การพัฒนาแฟ้มและการนำเสนอผลงาน** 3(1-4-4)

(Portfolio Development and Presentation)

วิธีการมองงานแบบภาวะวิสัยในฐานะผู้จัดการออกแบบ กรอบแฟ้มผลงานที่รวมถึง คุณภาพและบริบทของงาน การปฏิบัติวิชาชีพ การผสานรูปแบบของงานพิมพ์และงานดิจิทัล และวิธีการจัดเก็บผลงานที่ ดึงดูดความสนใจของผู้ว่าจ้างและลูกค้า

Viewing their works objectively through the eyes of a design director; framework of portfolio include quality, and context of their work; professional practices; a combination of print

and digital platforms as well as methods of curating their works in a way that will appeal to potential employers or clients.

CPD 402 การออกแบบนิทรรศการ 3(1-4-4)
(Exhibition Design)

ความหมาย วัตถุประสงค์และหลักออกแบบนิทรรศการในรูปแบบต่างๆ รวมทั้ง นำเสนอสินค้า ณ จุดจำหน่าย ศึกษาการปฏิบัติงานด้านการวางแผน การออกแบบจัด วางพื้นที่ กำหนดขั้นตอนการทำงาน การฝึกความคิดสร้างสรรค์ เทคนิคการจัดวาง การจัด แสดง การจัดฉากพิเศษ การจัดแสง การออกแบบด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปขึ้น โครงสร้าง การติดตั้ง และการประชาสัมพันธ์ด้วยเทคนิคการนำเสนอผลงาน

The meaning, objectives, and principles of exhibition design in various formats, including product presentation at the point of sale. Study of planning operations, space design, workflow determination, creative training techniques, placement strategies, display methods, special staging, lighting design with computer programs, structure installation, and public relations with presentation techniques.

CPD 403 สัมมนาการออกแบบ 3(1-4-4)
(Design Seminar)

สัมมนาการออกแบบในหัวข้อเฉพาะทาง เช่น หัวข้อการออกแบบที่สัมพันธ์กับการดำเนินงานทางด้านการตลาด การวิจัย และการทดลองวัสดุใหม่ ออกแบบที่ประหยัดทรัพยากรธรรมชาติ เป็นต้น เน้นการแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็นทั้งในและนอก ชั้นเรียนระหว่างนักออกแบบ ผู้ประกอบการ หรือผู้มีประสบการณ์ในวิชาชีพโดยตรง

Design seminar on special topics such as designing a product for marketing operation, research and experimentation on new materials product design that conserve resources, exchanging ideas and points of view with designers, businesspersons, or experts.

CPD 404 การสร้างสรรค์ขนม อาหารและการตกแต่ง 3(1-4-4)
(Creative Food decoration)

แนวคิดและกระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ขนมอบและอาหาร การสร้างมูลค่าเพิ่ม การออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ ทฤษฎีศิลปะ พฤติกรรมผู้บริโภค ต้นทุนและราคาจำหน่าย ช่องทางใหม่ทางการตลาด

Ideas and processes for designing creative baked goods and food products; creating added value; product and packaging design; art theory; consumer behavior; costs and selling prices; finding new channels for marketing.

DMR 207 **การสร้างคอนเทนต์ทางการตลาดและสื่อสังคมออนไลน์** 3(3-0-6)
(Content Making and Social Media)

การสร้างเนื้อหา การสร้างคุณค่าเนื้อหาทางสื่อดิจิทัลในแต่ละรูปแบบ การเขียนข้อความโฆษณาและประชาสัมพันธ์ทางสื่อดิจิทัล การพัฒนาทักษะการสื่อสารทางสื่อดิจิทัล การวางแผนสื่อดิจิทัลสำหรับสื่อสังคมออนไลน์กลยุทธ์การตลาดเนื้อหาดิจิทัล

Creative content fundamental, digital content creation, digital copy writing, developing creative skills for internet communications and digital media, digital media planning for social media, digital content marketing strategies.

DMR 213 **นวัตกรรมผลิตภัณฑ์และการสร้างสรรค์** 3(3-0-6)
(Product Innovation and Creativity)

ความหมาย แนวคิดลักษณะและประเภทของนวัตกรรมผลิตภัณฑ์และการสร้างสรรค์ กระบวนการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ การสร้างแบรนด์แห่งนวัตกรรม นวัตกรรมผลิตภัณฑ์ในอุตสาหกรรมการบริการ ความล้มเหลวและความเสี่ยงต่อนวัตกรรม องค์กรนวัตกรรม การเปลี่ยนแปลงและนวัตกรรม

Definition, concepts, characteristics, and types of product innovation and creativity, process of creating new product, branding and innovation, role of prototypes, product innovation in the service industry, failure and risk in innovation, the innovative organization, changes and innovation.

MGT 200 **การเป็นผู้ประกอบการ** 3(3-0-6)
(Entrepreneurship)

ความหมาย ความสำคัญ ความสามารถ แนวความคิด ประเภท กลยุทธ์ ทรัพยากร สภาพแวดล้อมและคุณสมบัติของการเป็นผู้ประกอบการ แนวคิดและโอกาสในการทำธุรกิจ การวิเคราะห์ทรัพยากรและสภาพแวดล้อม หน้าที่ของการทำธุรกิจ เช่น การตลาด การผลิตและการดำเนินงาน การจัดการและการจัดการทรัพยากรมนุษย์ การเงินและการบัญชี ตลอดจนองค์ประกอบที่สำคัญของการทำแผนธุรกิจ

Definition, importance, capability, concepts, types, strategies, resources, environment and characteristics of entrepreneurship concepts of venture, recognition, resource analysis environmental analysis, business functions such as marketing, production and operation, management and human resource management, finance and accounting, element of business plans.

DBS 412 **นวัตกรรมและกลยุทธ์สำหรับธุรกิจดิจิทัล** 3(3-0-6)
(Innovation and Strategies for Digital Business)

แนวความคิดของนวัตกรรม กระบวนการการพัฒนานวัตกรรม รูปแบบของนวัตกรรมภายใต้การเปลี่ยนแปลงของสภาแวดล้อมทางเศรษฐกิจ สังคม การเมือง และเทคโนโลยี รวมถึงการศึกษาการจัดการ

ความรู้ การสร้างองค์การเพื่อการพัฒนาข้อมูลเพื่อเป็นความรู้สำหรับการทำงาน และทำให้เกิดองค์การแห่งการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิผล กลยุทธ์ของธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์ การวิเคราะห์จุดอ่อน จุดแข็งขององค์การและการแสวงหาโอกาสในตลาดของธุรกิจดิจิทัล พัฒนาทักษะในการกำหนดกลยุทธ์ธุรกิจดิจิทัล ที่จะสามารถเป็นผู้นำธุรกิจในสินค้าและบริการ ซึ่งใช้ช่องทางการตลาดธุรกิจดิจิทัลได้

Concepts of innovation, the innovation development process, types of innovations, influence of changing economic, social, political and technological environments on organizational change; topics include knowledge management with an end to develop an effective learning organization, digital business strategy and analysis of the organizational strengths and weaknesses to probe digital business market; develop digital business strategic skills.

3) **หมวดวิชาเลือกเสรี** **6 หน่วยกิต**

เลือกจากรายวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยรังสิต โดยได้รับคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษา

4) **กลุ่มวิชาโท** **15 หน่วยกิต**

สำหรับนักศึกษาวิทยาลัย/คณะอื่นๆ ที่ต้องการเรียนวิชาโท โดยให้เลือกเรียนจากรายวิชาดังต่อไปนี้ ไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต

COD 103 **พื้นฐานศิลปะและการออกแบบ** 3(1-4-4)

(Fundamental of Art and Design)

การสร้างสรรค์งานศิลปะและการออกแบบในลักษณะ 2 มิติและ 3 มิติ การใช้ทัศนธาตุทางศิลปะได้แก่ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก พื้นที่ว่าง พื้นผิว และสี การจัดองค์ประกอบศิลป์แบบต่างๆ การสื่อถึงความหมาย เรื่องราว และความงามตามแนวความคิด เน้นการแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและร่วมวิจารณ์

Artistic creativity in both 2-3-dimensional art; the use of visual elements: points, lines, shapes, forms, weight, space, texture, and color; the several types of composition; the expression as meaning and beauty; expressing meaning, narratives, and aesthetic appeal through conceptual frameworks; solving problems; presenting artwork and participating in criticism.

COD 106 **ประวัติศาสตร์การออกแบบ** 3(2-2-5)

(Design History)

ประวัติการออกแบบประเทศตะวันตก เริ่มตั้งแต่การปฏิวัติอุตสาหกรรมในปลายศตวรรษที่ 19 จนถึงศตวรรษที่ 21 ในมิติที่เชื่อมโยงกับสังคม เศรษฐกิจ เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อม ครอบคลุมถึงประวัติการออกแบบสถาปัตยกรรม การออกแบบภายใน การออกแบบเครื่องเรือน การออกแบบผลิตภัณฑ์ การออกแบบนิเทศศิลป์ การออกแบบเครื่องแต่งกาย และศิลปะภาพถ่าย เป็นต้น ตัวอย่างวิธีคิดและกระบวนการออกแบบ

ของนักออกแบบคนสำคัญในสายต่างๆ เพื่อเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบให้เหมาะสมกับบริบทของประเทศไทย

History of Western design from the late 19th to the 21st century, exploring its relationship with economics, technology, and the environment, encompassing architecture, interior design, furniture design, product design, visual communication design, fashion design, photography, and insights from design gurus across various fields, with applications for the Thai context.

CPD 121 การออกแบบกราฟิก 3(1-4-4)
(Graphic Design)

ความรู้พื้นฐานในงานออกแบบกราฟฟิกเพื่อเป็นเครื่องมือในการสื่อสาร หลักการจัดองค์ประกอบที่สำคัญในงานออกแบบกราฟฟิก เช่น การวางแนว ความสมดุล ความขัดแย้ง ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบ การซ้ำ และที่วางรอบวัตถุ เป็นต้น ความสำคัญของการจัดการข้อมูลในรูปแบบของแผนภาพ การใช้สัญลักษณ์เพื่อแทนความหมายของสิ่งต่างๆ และการตีความ กระบวนการออกแบบกราฟฟิกโดยเริ่มจากการหาข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล การกำหนดคอนเซ็ปต์ และการพัฒนาจนเสร็จสมบูรณ์

Fundamentals of graphic design as communication tools, essential graphic design composition elements including alignment, balance, contrast, proximity, repetition, and white space management, data management through visual representation, interpretation of information into signs and symbols, and the graphic design process from data collection through analysis and conceptualization.

CPD 221 การออกแบบที่เกี่ยวกับมนุษย์และประสบการณ์ 3(1-4-4)
(Human and Experience Design)

การฝึกปฏิบัติการออกแบบผลิตภัณฑ์ ผ่านกรณีศึกษาเปรียบเทียบกระบวนการ การบริการ เส้นทางการเดินทางของผู้บริโภค การออกแบบสภาพแวดล้อม เน้นคุณภาพการสร้างประสบการณ์ให้ผู้ใช้ กระบวนการแก้ปัญหาเชิงคุณภาพในมิติทางอารมณ์ และวัฒนธรรม มีการศึกษานอกสถานที่

Practice in designing products, processes, and services with a focus on enhancing user experience quality, addressing human emotions, and offering culturally relevant solutions, enriching customer journeys and environments. Field trips are integral to this design practice.

CPD 222 การออกแบบกราฟิกปฏิสัมพันธ์ 3(1-4-4)
(Interactive Design)

แนวคิดการสร้างสรรค์งานออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ ขั้นตอนการออกแบบ การรวบรวมข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูล การสร้างแผนผังข้อมูล การจัดทำโครงร่างหน้าเว็บไซต์ การนำเสนอระบบการเชื่อมต่อ

ประสานข้อมูลที่มีผลกับความพึงพอใจของผู้ใช้ และการออกแบบส่วนต่อประสานเว็บไซต์ที่แสดงผลผ่านหน้าจอไปยังผู้ใช้

Theories and principles of interactive design, encompassing the web design process including gathering and analyzing information, creating site maps, flow charts, wireframes, and layout pages based on user experience (UX) and user interface (UI).

CPD 223 การออกแบบเพื่อความยั่งยืน 3(1-4-4)
(Design for Sustainability)

แนวคิดและกระบวนการออกแบบ ที่คำนึงถึงผลทางลบต่อสภาพแวดล้อม การใช้วัสดุและกรรมวิธีการผลิต การพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ที่มีความละเอียดอ่อนในเรื่องสิ่งแวดล้อมเพื่อความ ยั่งยืนในสังคมและธุรกิจออกแบบ และการศึกษานอกสถานที่

Concepts and processes of product design focusing on environmental impact, including the selection of materials and production processes aimed at minimizing negative environmental effects. Development of environmentally sensitive designs that promote sustainability in both society and product design business, with required field trips to enhance learning and application.

สาขาวิชาแฟชั่นดีไซน์

หมวดวิชาเฉพาะ **93 หน่วยกิต**

วิชาพื้นฐานวิชาชีพ **21 หน่วยกิต**

COD 101 **การวาดเส้นเพื่อการสื่อสาร** 3(1-4-4)
(Drawing for Communication)

การวาดภาพรูปทรงเรขาคณิตและรูปทรงจากธรรมชาติ โครงสร้าง สัดส่วน ลักษณะผิว แสงและเงา การวาดภาพคนครึ่งตัวและเต็มตัว การวาดทัศนียภาพ การใช้วัสดุอุปกรณ์วาดภาพด้วยเทคนิคต่างๆ เพื่อสื่อถึง ความคิดสร้างสรรค์และเรื่องราว การนำเสนอผลงาน

Drawing the essence of geometric and nature forms through attention to structure, proportions, surface details, interplay of reflective light and shadow; the use of materials and equipment; drawing portrait, full-body people, and scenery; express creativity and narrative through specialized drawing techniques; presentation of artwork.

COD 102 **สีในงานศิลปะและการออกแบบ** 3(1-4-4)
(Color for Art and Design)

การใช้สีในงานศิลปะและการออกแบบ หลักการผสมสี การจัดกลุ่มสี สีเอกรงค์ สีข้างเคียง สีคู่ตรงข้าม ชุดสีสามสี สีคู่สี่สี การรับรู้เรื่องสี และสีเชิงจิตวิทยา การระบายสีภาพด้วยวัสดุอุปกรณ์และเทคนิคต่างๆตามรูปแบบเฉพาะทางของแต่ละสายงานอาชีพ ความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา และการนำเสนอผลงาน

The use of color in art and design; principles of color mixing: color grouping, monochromatic colors schemes, analogous color schemes, complementary colors schemes, triad color schemes, tetrad color complements; color perception and psychological colors; coloring pictures with various materials, equipment, and techniques according to the specific styles of each career field; placed on creativity, problem solving and presentation of artwork.

COD 103 **พื้นฐานศิลปะและการออกแบบ** 3(1-4-4)
(Fundamental of Art and Design)

การสร้างสรรค์งานศิลปะและการออกแบบในลักษณะ 2 มิติและ 3 มิติ การใช้ทัศนธาตุทางศิลปะได้แก่ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก พื้นที่ว่าง พื้นผิว และสี การจัดองค์ประกอบศิลป์แบบต่างๆ การสื่อความหมาย เรื่องราว และความงาม การแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและร่วมวิจารณ์

Artistic creativity in both 2-3-dimensional art; the use of visual elements: points, lines, shapes, forms, weight, space, texture, and color; the several types of composition; the expression as meaning and beauty; expressing meaning, narratives, and aesthetic appeal through conceptual frameworks; solving problems; presenting artwork and participating in criticism.

COD 104 **ภาษาอังกฤษเพื่อการออกแบบ** 3(2-2-5)
(English for Design)

ภาษาอังกฤษสำหรับใช้ในการออกแบบ คำศัพท์เฉพาะทางในการออกแบบพื้นฐานและการออกแบบเฉพาะทางให้กับสาขาศิลปะภาพถ่ายและมีเดียอาร์ต การออกแบบภายใน การออกแบบนิเทศศิลป์ ออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ และแฟชั่นดีไซน์ การฝึกทักษะในการศึกษาค้นคว้า เว็บไซต์ที่น่าสนใจ นักออกแบบที่มีชื่อเสียง การเขียนแนวความคิดเพื่อการออกแบบผลงาน การฝึกฟัง อ่านและพูดให้ถูกสำเนียง การนำเสนอผลงานโดยวาจาเป็นภาษาอังกฤษ

English used in the field of design; fundamental and specialized design terminology spanning different aspects of the field: photography and media arts, interior design, communication design, creative product design, and fashion design; practicing through focused study and research: interesting websites, internationally renowned designers; generating written concepts for design; four essential skills: listening, reading, writing, and speaking; practicing on oral presentation with accurate accent.

COD 106 **ประวัติศาสตร์การออกแบบ** 3(2-2-5)
(Design History)

ประวัติการออกแบบประเทศตะวันตก เริ่มตั้งแต่การปฏิวัติอุตสาหกรรมในปลายศตวรรษที่ 19 จนถึงศตวรรษที่ 21 ในมิติที่เชื่อมโยงกับสังคม เศรษฐกิจ เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อม ครอบคลุมถึงประวัติศิลปะภาพถ่ายและมีเดียอาร์ต การออกแบบภายใน การออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ การออกแบบนิเทศศิลป์ การออกแบบเครื่องแต่งกาย วิธีคิดของนักออกแบบคนสำคัญในสายต่างๆ เพื่อเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบให้เหมาะสมกับบริบทของประเทศไทย

History of Western design from the late 19th to the 21st century, exploring its relationship with economics, technology, and the environment, encompassing photography, interior design, creative product design, communication design, fashion design; insights from design gurus across various fields with applications for the Thai context.

COD 109 **คอมพิวเตอร์ช่วยในงานออกแบบ** 3(1-4-4)
(Computer Aided Design)

คอมพิวเตอร์เพื่อช่วยในงานออกแบบ สำหรับสาขาวิชาต่างๆ ได้แก่ ศิลปะภาพถ่ายและมีเดียอาร์ต การออกแบบภายใน การออกแบบนิเทศศิลป์ การออกแบบสร้างสรรค์อุตสาหกรรม และ แฟชั่นดีไซน์ ความ

รู้พื้นฐานของคอมพิวเตอร์ในงานออกแบบ การเขียนผังความคิด การเขียนแบบร่าง การสร้างผลงานด้วยโปรแกรมเฉพาะทาง การขึ้นรูป 2 มิติ และ 3 มิติเสมือน การจัดองค์ประกอบ การใช้สี การตกแต่งภาพ และการสร้างภาพเสมือนจริง สำหรับการนำเสนอผลงาน

Applying computer-aided methods across various fields of study including as Photography and Media arts, Interior Design, Communication Design, Creative Industrial Design, and Fashion Design; the foundational role of computers in design; mind mapping and drafting; the creation of works through the utilization of specialized programs; creating 2D and virtual 3D models; the creation of realistic images, mastering composition, color utilization, image editing for impactful work presentations.

COD 110 **แบรนด์และการเล่าเรื่อง** 3(2-2-5)
(Brand and Storytelling)

ขั้นตอนการสร้างแบรนด์ การบอกเล่าเรื่องราวคุณค่าและเอกลักษณ์ของแบรนด์ ความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย การสร้างแบรนด์ให้ลูกค้าเกิดความประทับใจและจดจำ ความจงรักภักดีต่อแบรนด์ การเชื่อมโยงทางอรมณ์ กรณีศึกษาของการสร้างแบรนด์ที่ประสบความสำเร็จ การออกแบบและการนำเสนอผลงานออกแบบแบรนด์อย่างมีประสิทธิภาพ

Brand building process; communicating the story of a brand's identity and values; needs of the target customer; crafting a memorable and impressive brand; brand loyalty; emotional connection; fascinating examples of branding success; strategically powerful brand design and presentation.

2) วิชาชีพ **72 หน่วยกิต**
ก. วิชาชีพ-บังคับ **54 หน่วยกิต**

FAS 105 **การวิจัยและกระบวนการคิดเชิงออกแบบ** 3(1-4-4)
(Research and Design Thinking Process)

กระบวนการวิจัยผ่านกระบวนการแก้ไขปัญหาเชิงออกแบบ ด้วยเทคนิคและเครื่องมือที่เป็นระบบ เน้นการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ความเข้าใจปัญหาและความเข้าใจผู้ใช้อย่างถ่องแท้ การทำงานเป็นทีมจากหลายศาสตร์ การระดมสมองและการคิดเชิงวิพากษ์ เพื่อให้ได้มาซึ่งโอกาสในการเกิดนวัตกรรมและการทดลองใหม่ๆ การศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากสถานที่จริง การทดลองทำต้นแบบจริงและการประเมินผลการออกแบบจากผู้ใช้จริง โดยใช้กรณีศึกษาที่หลากหลายตามธรรมชาติของสาขาวิชา

Key elements of research through design thinking methodology, supporting tools and techniques, focused listening, user empathy and problem space immersion, whole-brain thinking, collaboration, and experimentation, thinking creatively around pain points and opportunity areas, iterate and prototyping solutions, case study of application of design thinking application in disciplines.

FAS 131 การตัดเย็บเสื้อผ้าเบื้องต้น 3(1-4-4)

(Basic Apparel Production)

การตัดเย็บพื้นฐาน การใช้อุปกรณ์การตัดเย็บ การเย็บด้วยมือและเครื่องจักร การเย็บตะเข็บ การเย็บตกแต่งในรูปแบบต่างๆ และการเย็บเสื้อแบบพื้นฐาน

Basic sewing, using sewing equipment, hand stitching, the operation of a sewing machine, various types of seams and decorative sewing techniques and basic apparel sewing.

FAS 223 การออกแบบผ้า 3(1-4-4)

(Textile Design)

การออกแบบผ้าขั้นพื้นฐาน กระบวนการออกแบบพื้นผิวผ้า ลักษณะของพื้นผิวผ้าขั้นพื้นฐาน เช่น การพิมพ์ การย้อม การปักประดับ การถัก และการทอ

Basic and process of textile design, textile surfaces and textures, various techniques: silk-screen printing, dyeing, embroidery, knitting and weaving.

FAS 224 การออกแบบแฟชั่นขั้นพื้นฐาน 3(1-4-4)

(Fundamental Fashion Design)

หลักการออกแบบแฟชั่นขั้นพื้นฐาน การทดลองออกแบบสร้างสรรค์ด้วยการนำวัสดุสิ่งของจริงมาขึ้นฟอร์มรูปทรงเป็นชุดเสื้อผ้า การต่อฟอร์มรูปทรงในลักษณะโมดูลล่า การพัฒนางานออกแบบด้วยการจัดองค์ประกอบศิลป์ อาทิ เส้น รูปร่าง รูปทรง จังหวะ จุดสนใจ เป็นต้น การตระหนักถึงสิ่งแวดล้อม การทดลองสร้างฟอร์มรูปทรงด้วยผ้าสี่เหลี่ยมโดยไม่ทิ้งเศษผ้า การพัฒนาโครงสร้าง และการสร้างพื้นผิวบนโมเดล

Basic principles of fashion design; creative design experiment with real materials to form clothing models; combine them in modular forms; the development of design composition with lines, shapes, forms, rhythms, points of interest, etc.; be environmentally conscious; experiment of various forms with squared fabrics leaving no material waste (zero waste); development of structures and textures on the models.

FAS 226 การออกแบบโดยใช้ข้อมูลแนวโน้มแฟชั่น 3(1-4-4)

(Fashion Design Using Trend Analysis)

การออกแบบแฟชั่นเสื้อผ้าโดยศึกษาฐานข้อมูลจากเว็บไซต์ WGSN และ NellyRodi การคาดการณ์แนวโน้มของแฟชั่นในเรื่องรูปแบบเสื้อผ้า การใช้วัสดุและเส้นใย รวมถึงแนวโน้มทางการตลาด ระดับตลาด และกลุ่มเป้าหมาย สรุปแนวโน้มแฟชั่นเทรนใหม่ ที่จะได้รับความนิยมต่อไป การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเป็นแนวทางใหม่ในการออกแบบเสื้อผ้า

Designing fashionable clothes by using the data based on WGSN and NellyRodi websites; the forecast of fashion trend in terms of forms, materials and textiles, including market trend, market levels and target groups; the summary of trend of upcoming fashion to be popular; data analysis for finding the new fashion design concept.

FAS 234 **การสร้างแพทเทิร์นเสื้อผ้า** 3(1-4-4)
(Pattern Making)

การสร้างแพทเทิร์นกระโปรง เสื้อ กางเกงต้นแบบขั้นพื้นฐาน และพัฒนาไปสู่รูปแบบเสื้อผ้าในแบบต่างๆ เช่น กระโปรงบาน กระโปรงจีบ ปกเสื้อ แขนเสื้อ เป็นต้น รวมถึงการผลิตผลงานจริง

Patternmaking skills for basic block pattern construction of skirts, top and trousers, pattern alteration for basic clothing design (e.g. flared skirt, pleated skirt, collar, sleeve), and fabrication.

FAS 236 **การสร้างแพทเทิร์นเสื้อผ้าสร้างสรรค์** 3(1-4-4)
(Creative Pattern Making)

การสร้างแพทเทิร์นขั้นสูง การออกแบบแพทเทิร์นที่ซับซ้อน ทั้งเสื้อผ้าที่ไม่มีโครงสร้าง และเสื้อผ้าที่มีโครงสร้าง การออกแบบสร้างแพทเทิร์นด้วยตนเองให้มีความสร้างสรรค์แปลกใหม่ เช่น การออกแบบแพทเทิร์นโดยไม่ให้เหลือเศษผ้า รวมทั้งการออกแบบแพทเทิร์นตามรูปแบบในวิชาออกแบบ

Advanced skills for pattern design, including construction of advanced pattern for both unstructured and structured clothing; development of flat pattern in accordance with personal creativity and design project of fashion design class.

FAS 242 **วัสดุเพื่องานแฟชั่น** 3(1-4-4)
(Material for Fashion)

ความรู้เกี่ยวกับวัสดุที่ใช้ผลิตเสื้อผ้า กระบวนการผลิตเส้นใยและผืนผ้า การย้อมสี การพิมพ์ผ้าและการตกแต่งผ้า การเลือก การประยุกต์ใช้วัสดุและการดูแลรักษา การเรียกชื่อผ้าทางการค้า และการรวบรวมตัวอย่างผ้า

Materials for clothing production, process of producing fibers and textiles, color dying, prints and fabric decoration, material selection application and maintenance, fabric names, fabric samples sourcing.

FAS 260 **การออกแบบแพทเทิร์นบนหุ่นยืน** 3(1-4-4)
(Draping Design)

การทำแบบแพทเทิร์นบนหุ่นยืน ทั้งเสื้อผ้าที่มีโครงสร้างและไม่มีโครงสร้าง เพื่อความสัมพันธ์ระหว่างการออกแบบตัดบนกระดาษ และการออกแบบตัดบนหุ่นยืน

Basic draping skills involve basic principles and techniques in draping for both structured and unstructured apparel, aimed for a comprehension of flat pattern and draping.

FAS 322 **การออกแบบผ้าเชิงทดลอง** 3(1-4-4)

(Experimental Textile Design)

การออกแบบและผลิตผลงานสิ่งทอเชิงทดลอง กระบวนการออกแบบลายผ้า และพื้นผิวผ้า การผสมผสานเทคนิคต่างๆ ในการออกแบบผ้า คุณสมบัติและความงามของเส้นใย

Textile design based on experimental approach, pattern design process, advanced surface design, combination of various techniques, properties and aesthetic of fiber and textile.

FAS 325 **การออกแบบแฟชั่นคอลเลคชั่น** 3(1-4-4)

(Fashion Collection Design)

การออกแบบกลุ่มสินค้า การออกแบบเสื้อผ้าที่มีแนวทางและระดับเดียวกันตามฤดูกาล แนวความคิด การพัฒนาความคิดในการออกแบบ และการผลิตผลงานจริงที่มีทั้ง การออกแบบลายผ้าและพื้นผิว และการใช้วัสดุต่างๆ

Fashion collection design; fashion collection development involves comprehensive apparels of seasonal collection, coherent style and market level; design process includes idea development, design realization and production of various product types e.g. prints, surface design and a range of materials.

FAS 326 **การออกแบบแฟชั่นและการวิเคราะห์แบรนด์** 3(1-4-4)

(Fashion Design and Brand Analysis)

ศึกษาแบรนด์จากต่างประเทศที่มีชื่อเสียงและประสบความสำเร็จ ความเป็นมาของแบรนด์ แนวความคิดของแบรนด์ รูปแบบของสินค้า การใช้วัสดุ สี และพื้นผิว กลุ่มลูกค้าและระดับตลาด การสร้างสรรค์ผลงานผ่านกระบวนการออกแบบ ได้แก่การหาแรงบันดาลใจ การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล การหาแนวทางใหม่ใน การออกแบบ

Study the famous and successful international brands; the story of brands, the brand concepts, the product characteristics, the use of material, color, and texture, target group and market level; create works through design process, such as finding inspiration, searching, and analyzing information, building new design concept.

FAS 391 **การฝึกงานวิชาชีพ** 1(0-35-18)

(Practical Training)

วิชาบังคับก่อน: สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 3 นักศึกษาจะต้องมีหน่วยกิตสะสมไม่น้อยกว่า 100 หน่วยกิต การฝึกงานตามสายวิชาชีพ ในหน่วยงานของรัฐ รัฐวิสาหกิจ หรือ หน่วยงานทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย ในระหว่างภาคการศึกษาฤดูร้อน ของชั้นปีที่ 3 เป็นเวลาไม่น้อยกว่า 6 สัปดาห์
(ในกรณีสุดวิสัยไม่สามารถหาที่ฝึกงานได้ ให้อยู่ในดุลยพินิจของสาขาวิชา เพื่อหาทางเลือกอื่นๆ)

Prerequisite: For 3rd year students / student must have studied at least 100 credits

Practical training course in a design firm or a department of any government bureau

or private organization during the summer semester of the third year, the whole period of internship not less than 6 weeks (alternative considered by the department if necessary).

FAS 393 **ผู้ประกอบการและการจัดการสินค้าแฟชั่น** 3(2-2-5)
(Fashion Entrepreneur and Management)

หลักการพื้นฐานของผู้ประกอบการในการบริหารงาน ความคิดสร้างสรรค์ในการหาช่องทางการตลาดและการขาย การสร้างพื้นที่ในการจัดจำหน่ายออนไลน์ ความเหมาะสมทางด้านเวลา จำนวนผลิต ราคา ระดับตลาด และกลุ่มเป้าหมาย; การวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภคเพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์

Basic principles of fashion entrepreneur, including creativity in marketing and merchandizing, such as online platform, production quantity, price, timing, customer, market level, target customer; an analysis of target customer's behavior to design products.

FAS 421 **การออกแบบแฟชั่นโดยร่วมมือกับผู้ประกอบการ** 3(1-4-4)
(Fashion Design for Collaboration)

การออกแบบแฟชั่นตามเงื่อนไขของบริษัท การศึกษาข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลของแบรนด์ การผลิตผลงานจริงทั้งเสื้อผ้าที่มีโครงสร้าง และไม่มีโครงสร้าง ในระบบอุตสาหกรรม การทำใบสั่งผลิต การศึกษาวัสดุและเทคนิคการผลิต และการแก้ปัญหา

Fashion design based on collaborative brief, including brand research and analysis, design project in collaboration with companies and professionals, design development for both structured and unstructured apparels in industry, making Tech Pack, research of materials, production techniques and design solutions.

FAS 490 **การเตรียมศิลปนิพนธ์** 3(1-4-4)
(Art Thesis Preparation)
วิชาบังคับก่อน : FAS 391 **การฝึกงานวิชาชีพ**

การเตรียมการศิลปนิพนธ์ร่วมกับอาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ โดยเริ่มตั้งแต่การกำหนดหัวข้อวิจัย วัตถุประสงค์ ขอบเขตของโครงการ และวิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า เพื่อขอเสนอความเห็นชอบต่อ คณะกรรมการศิลปนิพนธ์เพื่ออนุมัติ การรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล สรุปปัญหาและแนวทาง แก้ปัญหาในการออกแบบ เพื่อขอความเห็นชอบให้ดำเนินงานขั้นต่อไปจากคณะกรรมการศิลปนิพนธ์ โดยคำนึงถึงศักยภาพของนักศึกษา และการให้อิสรภาพทางความคิด

Art thesis preparation under the supervision of a thesis advisor; initial phase including thesis subject proposal, objectives, framework, and research discipline; approval of the thesis committee; further phase involving the research process, analysis of research, summary of problems, and design solutions; assessment of thesis preparation and proposal based on individual creativity, idea development, and independent approach.

***FAS 491 สหกิจศึกษา** 7(0-35-18)

(Cooperative Education)

วิชาบังคับก่อน: สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 3/ นักศึกษาจะต้องมีหน่วยกิตสะสมไม่น้อยกว่า 100 หน่วยกิต ปฏิบัติงานในสถานประกอบการเสมือนเป็นพนักงานประจำขององค์กรหรือบริษัท ไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์ จัดทำบันทึกประจำวันส่งทุกสัปดาห์ จัดทำโครงงานสรุปผลการปฏิบัติงาน ส่งรูปเล่มและนำเสนอ ประเมินผลจากสถานประกอบการและอาจารย์ประจำรายวิชา

Prerequisite: For 3rd year students / student must have studied at least 100 credits

Practice as full-time employment at the selected firm or company for a minimum of 16 weeks, with a daily record of work, weekly submissions, a final project report, and evaluation by the firm or company and the instructor.

สำหรับผู้เลือกเรียนรายวิชาสหกิจศึกษาไม่ต้องเรียน FAS391 การฝึกงานวิชาชีพ, FAS 421 การออกแบบแฟชั่นโดยร่วมมือกับผู้ประกอบการ และ FAS 393 ผู้ประกอบการและการจัดการสินค้าแฟชั่น

สำหรับผู้ที่ไม่ได้เลือกเรียนรายวิชา FAS 491 สหกิจศึกษาให้ลงเรียนวิชา FAS 391 การฝึกงานวิชาชีพ, FAS421 การออกแบบแฟชั่นโดยร่วมมือกับผู้ประกอบการ และ FAS 393 ผู้ประกอบการและการจัดการสินค้าแฟชั่น

FAS 496 ศิลปนิพนธ์ 8(2-18-13)

(Art Thesis)

วิชาบังคับก่อน : ศึกษาวิชาเฉพาะไม่น้อยกว่า 64 หน่วยกิต และFAS 490 การเตรียมการศิลปนิพนธ์

การออกแบบต่อเนื่องจากวิชาการเตรียมศิลปนิพนธ์ โดยศึกษาค้นคว้าทดลองและพัฒนางานออกแบบในหัวข้อที่เลือกผ่านกระบวนการออกแบบจนเสร็จสมบูรณ์ภายใต้คำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา นำเสนอผลงานต่อคณะกรรมการศิลปนิพนธ์ และจัดแสดงนิทรรศการเดินแฟชั่นโชว์เผยแพร่สู่สาธารณชน

การตัดสินศิลปนิพนธ์ ถือค่าระดับ 2.00 (C) เป็นเกณฑ์การสอบผ่าน

Continuing from art thesis preparation, an in-depth area of specialization will be explored through the design process under the supervision of an advisor, presented to the Art Thesis committee, and exhibited in a public fashion show.

The passing grade of this subject is 2.00 (C)

ข. วิชาชีพ-เลือก **18 หน่วยกิต**

FAS 334 **การตัดเย็บเสื้อสูท** 3(1-4-4)
(Suit Tailoring)
การสร้างแพทเทิร์นและการตัดเย็บเสื้อผ้าที่มีโครงสร้างขั้นสูง ซึ่งมีรายละเอียดการตัดเย็บที่แตกต่างจากเสื้อผ้าทั่วไป เช่น การประกอบผ้ารองในกับตัวเสื้อด้วยการเย็บมือ การประกอบที่หนุนไหล่ให้เข้ากับรูปร่าง การเจาะกระเป๋าแบบต่างๆ เป็นต้น
Pattern construction of suit and tailoring skills including hand-sewing for interlining, padding, pocket and details.

FAS 370 **การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย** 3(1-4-4)
(Accessories Design)
การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย เช่น รองเท้า กระเป๋า หมวก การวิเคราะห์ความสมบูรณ์ในการแต่งกาย ความเข้าใจแนวโน้มของแฟชั่น กลุ่มเป้าหมาย และกรรมวิธีการผลิตที่เหมาะสม
Fashion accessories design includes shoes, bags and hats; an analysis of complete attire; an understanding of fashion trends and target customers, proper design and production process.

FAS 371 **การวิจัยผู้บริโภคและอุตสาหกรรมแฟชั่น** 3(1-4-4)
(Consumer and Fashion Industry Research)
การทำวิจัยเกี่ยวกับผู้บริโภคและอุตสาหกรรมแฟชั่น คุณค่าและค่านิยมของ
ผู้บริโภค อุตสาหกรรมการผลิต ความเปลี่ยนแปลงของสังคม และชีวิตความเป็นอยู่ นวัตกรรมและเทคโนโลยีต่างๆในการผลิตเส้นใยและสิ่งทอ
Research of consumers and fashion industry, involving consumer's value, production industry, social changes, lifestyle, various innovation and technology in fiber and textile production.

FAS 372 **ภาษาต่างประเทศสำหรับนักออกแบบแฟชั่น** 3(2-2-5)
(Foreign Languages for Fashion Designer)
การใช้ภาษาอังกฤษ หรือภาษาอื่นๆ ที่จำเป็น สำหรับนักออกแบบแฟชั่น เช่น ภาษาฝรั่งเศส ภาษาอิตาเลียน และภาษาสเปน เป็นต้น คำศัพท์เฉพาะการทำงานระดับนานาชาติ (ในต่างประเทศ) ศิลปวัฒนธรรม สิ่งแวดล้อมและบริบทของสังคมในต่างประเทศ
English and foreign languages for fashion designers e.g. French, Italian and Spanish; technical terms; international career path and relevant aspects including arts, cultures, environments, social contexts and fashion industry in foreign countries.

FAS 375 **การออกแบบลายพิมพ์ผ้าเพื่องานแฟชั่น** 3(1-4-4)
(Repeat-pattern Design for Fashion)
การออกแบบลวดลายบนผืนผ้า การต่อลายพิมพ์ผ้า การทำคู่สี และการออกแบบคอลเลคชั่นลายผ้า ที่เหมาะสมและการประยุกต์ใช้ในงานแฟชั่น
Print and pattern design for textile with emphasis on repetitive patterns, colorways, patterns and prints collection design for fashion.

FAS 376 **สีย้อมและการย้อม** 3(1-4-4)
(Dyes and Dyeing)
การใช้สีย้อมประเภทต่างๆ การย้อมสีธรรมชาติ การย้อมสีเคมี เทคนิคที่สามารถใช้ควบคู่ไปกับการย้อม เช่น เทคนิคบาติก เทคนิคการมัดย้อม การย้อมเส้นด้ายก่อนนำไปทอ
Properties and types of dyes, including natural dyes, chemical dyes; relevant techniques including batik, shibori, and yarn-dyeing process.

FAS 377 **การตกแต่งพื้นผิวผ้า** 3(1-4-4)
(Embellished Surfaces)
การออกแบบตกแต่งผ้าด้วยวัสดุและเทคนิคต่างๆ ทั้งแบบดั้งเดิมและร่วมสมัย เช่น การปักประดับด้วย เส้นไหม การปักประดับด้วยวัสดุตกแต่ง เช่น ลูกปัด การตัดต่อผ้า การเย็บบุ การเย็บสม็อค เป็นต้น
Surfaces design, traditional and contemporary decorative techniques including embroidery, beadwork, patchwork, quilting, appliqué and smocking.

FAS 378 **การทอและการถัก** 3(1-4-4)
(Weaving and Knitting)
การทอผ้า และการถักขั้นพื้นฐาน การเลือกเส้นด้าย การสืบด้ายเข้าเครื่อง การออกแบบลายทอและลายถัก
Basic weaving and knitting skills; types of yarn, yarn selection, threading the loom and patterns design for weaving and knitting.

FAS 379 **การออกแบบแพทเทิร์นบนหุ่นยืนสร้างสรรค์** 3(1-4-4)
(Creative Draping Design)
วิชาบังคับก่อน : FAS 260 **การออกแบบแพทเทิร์นบนหุ่นยืน**
การทำแบบตัดบนหุ่นยืนขั้นสูง ทั้งเสื้อผ้าที่มีโครงสร้างและไม่มีโครงสร้าง เพื่อความเข้าใจการออกแบบตัดบนกระดาษ และการออกแบบตัดบนหุ่นยืน รวมถึงการวิจัยแบบตัดบนหุ่นยืน
Advanced draping skills, encompassing advanced principles and techniques in

draping for both structured and unstructured apparel, aimed at comprehension of flat pattern and draping, and research of draping design.

FAS 380 การออกแบบเครื่องประดับ 3(1-4-4)
(Jewelry Design)

การออกแบบแฟชั่นเครื่องประดับเพื่อประกอบการแต่งกาย ที่มาของเครื่องประดับ แนวทางการออกแบบ การวิเคราะห์เครื่องประดับแนวทางใหม่จากแหล่งข้อมูล เช่นแฟชั่นรันเวย์ การค้นหาความคิดสร้างสรรค์และวัสดุที่แตกต่างสำหรับผู้บริโภคมุมมองใหม่ โดยเน้นการค้นคว้า ออกแบบเป็นคอลเล็คชั่น

Jewelry design, history of jewelry, analysis of jewelry design from fashion runway, material sourcing and creation with a focus on research and designing collection.

FAS 381 การออกแบบเสื้อผ้าสตรี 3(1-4-4)
(Womenswear Design)

การออกแบบแฟชั่นเสื้อสตรี ที่มาของสไตล์ต่างๆ เรื่องราวของนักออกแบบที่มีผลกับประวัติศาสตร์แฟชั่น การปฏิวัติการออกแบบแฟชั่นทั้งตะวันตกและตะวันออกและเทรนด์ การค้นหาแรงบันดาลใจ และความคิดสร้างสรรค์ ตลอดจนวัสดุ รวมทั้งกระบวนการออกแบบ และการออกแบบคอลเล็คชั่น

Women's clothing design, history of style, biography of influential fashion designers, revolution in western and eastern fashion, research, material sourcing, design process and collection design.

FAS 383 โครงการศึกษาส่วนบุคคล 3(1-4-4)
(Individual Project)

การออกแบบจากโครงการศึกษาส่วนบุคคลที่แสดงศักยภาพเฉพาะตนของนักศึกษา กำหนดขึ้นอย่างมีหลักการและเหตุผล กระบวนการพัฒนาความคิดและวิธีการผลิต ความสามารถในการแก้ปัญหาการผลิตผลงานจริง การนำเสนอผลงาน

Fashion design based on individual project with emphasis on individual creativity and design process, involving idea development, design realization, design solution capability, prototype production and project presentation.

FAS 384 ศิลปะสิ่งทอ 3(1-4-4)
(Textile Arts)

การออกแบบผลิตผลงานสิ่งทอ การจัดทำโครงงานส่วนบุคคลในหัวข้อที่สนใจ เน้นการค้นคว้าข้อมูล พัฒนาแบบทดลองผลิตผลงานจริง อภิปรายและนำเสนอการทำงานในชั้นเรียน

Textile design, based on individual project, involves student's personal interest, research, design development, discussion and critics in class.

FAS 470 การออกแบบแฟชั่นเฉพาะทาง 3(1-4-4)
(Specialized Fashion Design)

การออกแบบเสื้อผ้าที่ไม่มีโครงสร้างเฉพาะทาง เช่น ชุดกีฬา ชุดนอน ชุดชั้นใน ชุดลำลอง เป็นต้น การเลือกใช้วัสดุและการออกแบบให้เหมาะสม กับการใช้งาน

Specialized fashion design; various types of specialized apparels including activewear lingerie casual wear, sport-streetwear; specific features and functions; proper materials and fabric selection.

FAS 471 การนำเสนอผลงาน 3(1-4-4)
(Portfolio Presentation)

การเตรียมการนำเสนอผลงาน และ Portfolio เพื่อนำไปใช้ในการศึกษาต่อและการสมัครงาน รูปแบบการจัดวางและการนำเสนอผลงาน การนำเสนอจุดเด่นและความคิดสร้างสรรค์ของผลงาน การพัฒนารูปแบบการนำเสนอผลงานที่มีความเฉพาะตัว

Portfolio preparation for professional purposes, further education, future career path; presentation layout style and formats; a demonstration of creativity through visual communication; development of unique individual portfolio and presentations.

FAS 472 การออกแบบเครื่องแต่งกายประกอบการแสดง 3(1-4-4)
(Costume and Theatrical Costume Design)

การออกแบบและผลิตเครื่องแต่งกาย ประกอบการแสดงต่างๆ เช่น การละคร การแสดงภาพยนตร์ การทำความเข้าใจบทบาทที่แสดง ฉาก แสง การแต่งหน้า และเครื่องแต่งกาย การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และการสื่อสารได้ตรงกับวัตถุประสงค์

Costume design for theater performance and film, an analysis of script, characters, scenery, lighting, make-up and costumes, creative interpretation, concept development and communication of ideas.

FAS 475 การออกแบบเสื้อผ้าเด็ก 3(1-4-4)
(Childrenswear Design)

พื้นฐานการออกแบบเสื้อผ้าเด็ก ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างเสื้อผ้ากับพัฒนาการด้านร่างกายและจิตใจของเด็กในวัยต่าง ๆ การเลือกแบบและวัสดุตัดเย็บที่เหมาะสมกับวัย และการออกแบบคอลเลคชั่นเสื้อผ้าเด็ก

Basic children's wear design, including an introduction to children's wear, relation between clothes and children's physical and mental development in each age range; design and suitable material for children in different age range; children's wear collection design project.

FAS 476 การออกแบบเสื้อผ้าผู้ชาย 3(1-4-4)

(Menswear Design)

พื้นฐานการออกแบบเสื้อผ้าผู้ชาย ความรู้เบื้องต้นและประวัติศาสตร์แฟชั่นของเสื้อผ้าผู้ชาย ประเภทและลักษณะพื้นฐานของเสื้อผ้าผู้ชาย ลักษณะเฉพาะของเสื้อผ้าผู้ชาย เช่น วัสดุ รายละเอียด สไตล์ การแต่งกายในแฟชั่นของผู้ชาย และการออกแบบคอลเลคชั่นเสื้อผ้าผู้ชาย

Basic menswear design, including an introduction to menswear, a brief history of men's fashion, basic features and specific characters of menswear e.g. materials, details and various styles in men's fashion. Final project involves designing and developing a menswear collection.

FAS 478 การสื่อสารด้านแฟชั่น 3(1-4-4)

Fashion Communication)

หลักการ ความหมายและองค์ประกอบของข่าว หลักเกณฑ์ และเทคนิคการเขียนข่าวแฟชั่น การวิพากษ์วิจารณ์ผลงานแฟชั่น การพิจารณาประเด็น การลำดับความคิด และการใช้ภาษาในการเขียนข่าว

Basic journalism for fashion includes principles of news, basic skills and techniques for fashion news writing, fashion critics, ideas for features, idea development and the usage of language in writing.

FAS 479 การพยากรณ์แนวโน้มแฟชั่น 3(1-4-4)

(Fashion Forecasting)

วิธีการพยากรณ์แนวโน้มแฟชั่น การติดตามสถานการณ์แฟชั่น แนวคิดและรูปแบบเสื้อผ้าของนักออกแบบแฟชั่นรุ่นใหม่ แนวโน้มสี นวัตกรรมด้านแฟชั่นและสิ่งทอ การวิเคราะห์ความต้องการของตลาดและกลุ่มลูกค้าเป้าหมายของแบรนด์ การวิเคราะห์คู่แข่งขัน การพยากรณ์ยอดขาย และการพยากรณ์แนวโน้มแฟชั่น

Fashion trend forecasting featuring current fashion trend tracking; research on contemporary and trendsetting designers; analysis of color trend, fashion and textile innovation; analysis of brand's market, customers, competitor and forecasting report.

FAS 480 การจัดแสดงสินค้าแฟชั่น 3(1-4-4)

(Fashion Visual Merchandising)

หลักการจัดแสดงสินค้าแฟชั่น รูปแบบและวิธีการจัดแสดง การจัดวางผัง การจัดแสง การเลือกหุ่น และวัสดุตกแต่ง การจัดองค์ประกอบทางศิลปะ และการออกแบบสภาพแวดล้อมเพื่อดึงดูดความสนใจของลูกค้า

Basic principle of fashion visual merchandising including presentation methods, style, lighting, decoration, artistic composition and set design.

FAS 481 **การจัดรูปแบบแฟชั่น** 3(1-4-4)

(Fashion Styling)

การจัดรูปแบบและสร้างสรรค์การนำเสนอแฟชั่น การคัดเลือกผู้แสดงแบบ การทำผม การแต่งหน้าให้เหมาะสมกับรูปแบบของเสื้อผ้า

Styling and presentation of fashion items and collection; fashion styling, model casting, hair styling and make-up.

FAS 482 **สิ่งทอพื้นเมืองไทย** 3(1-4-4)

(Thai Native Textiles)

ศึกษาประวัติความเป็นมาของสิ่งทอในแต่ละท้องถิ่นของประเทศไทย วัสดุ อุปกรณ์ เทคนิคการทอ และลวดลายผ้า เช่น การทอลายขัด การทอยก การทอมัดหมี่ การเขียนบาติค เป็นต้น เน้นศึกษาเพื่อให้เกิดความเข้าใจในคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สามารถนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบแฟชั่นได้

A study of Thai native textile involving history, materials, weaving techniques and patterns (e.g., plain weave, figured weave, Ikat, Batik), along with an emphasis on an understanding of traditional arts and culture, which provides sources of inspiration for fashion design.

FAS 483 **คอมพิวเตอร์ช่วยในการสร้างแบบแฟชั่น 3 มิติ** 3(1-4-4)

(Computer Aided 3D Fashion)

การสร้างแบบตัดด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่สามารถสร้างผลงาน 3 มิติบนหุ่นคน ความเหมาะสมของแบบตัดในลักษณะภาพเคลื่อนไหวเสมือนจริง ตลอดจนการแสดงให้เห็นความเคลื่อนไหวของผ้า ตามลักษณะ และคุณสมบัติของผ้าชนิดต่างๆ ได้

Development of pattern-making skills utilizing computer programs, creation of 3-D works on virtual figures, assessment of pattern suitability through virtual animation, and evaluation of fabric movement based on their distinct characteristics and properties.

FAS 492 **สัมมนาการออกแบบแฟชั่นและเทคโนโลยี** 3(1-4-4)

(Fashion Design and Technology Seminar)

การสัมมนากับผู้เชี่ยวชาญ เกี่ยวกับวิชาความรู้ในด้านอุตสาหกรรมแฟชั่น ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี การผลิตสิ่งทอและเส้นใย การออกแบบ ความเคลื่อนไหวในวงการแฟชั่น การตลาด การโฆษณา การผลิตเพื่อการส่งออก กฎหมายสิทธิบัตร ตลอดจนจรรยาบรรณในอาชีพนักออกแบบแฟชั่น

Seminar on fashion design with fashion professionals; topics include fashion industry, fiber and textile technology, design and creativity, changes in fashion industry, marketing, advertising, export and international fashion trade, laws and ethics in fashion industry.

DMR 207 **การสร้างคอนเทนต์ทางการตลาดและสื่อสังคมออนไลน์** 3(3-0-6)
(Content Marketing and Social Media)

การสร้างเนื้อหา การสร้างคุณค่าเนื้อหาทางสื่อดิจิทัลในแต่ละรูปแบบ การเขียนข้อความโฆษณาและประชาสัมพันธ์ทางสื่อดิจิทัล การพัฒนาทักษะการสื่อสารทางสื่อดิจิทัล การวางแผนสื่อดิจิทัลสำหรับสื่อสังคมออนไลน์กลยุทธ์การตลาดเนื้อหาดิจิทัล

Creative content fundamental, digital content creation, digital copy writing, developing creative skills for internet communications and digital media, digital media planning for social media, digital content marketing strategies.

DMR 213 **นวัตกรรมผลิตภัณฑ์และการสร้างสรรค์** 3(3-0-6)
(Product Innovation and Creativity)

ความหมายแนวคิดลักษณะและประเภทของนวัตกรรมผลิตภัณฑ์และการสร้างสรรค์ กระบวนการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ การสร้างแบรนด์แห่งนวัตกรรม นวัตกรรมผลิตภัณฑ์ในอุตสาหกรรมการบริการ ความล้มเหลวและความเสี่ยงต่อนวัตกรรม องค์กรนวัตกรรม การเปลี่ยนแปลงและนวัตกรรม

Definition, concepts, characteristics, and types of product innovation and creativity, process of creating new product, branding and innovation, role of prototypes, product innovation in the service industry, failure and risk in innovation, the innovative organization, changes and innovation.

DBS 412 **นวัตกรรมและกลยุทธ์สำหรับธุรกิจดิจิทัล** 3(3-0-6)
(Innovation and Strategies for Digital Business)

แนวความคิดของนวัตกรรม กระบวนการการพัฒนานวัตกรรม รูปแบบของนวัตกรรมภายใต้การเปลี่ยนแปลงของสภาแวดล้อมทางเศรษฐกิจ สังคม การเมือง และเทคโนโลยี รวมถึงการศึกษาการจัดการความรู้ การสร้างองค์การเพื่อการพัฒนาข้อมูลเพื่อเป็นความรู้สำหรับการทำงาน และทำให้เกิดองค์การแห่งการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิผล กลยุทธ์ของธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์ การวิเคราะห์จุดอ่อน จุดแข็งขององค์การและการแสวงหาโอกาสในตลาดของธุรกิจดิจิทัล พัฒนาทักษะในการกำหนดกลยุทธ์ธุรกิจดิจิทัล ที่จะสามารถเป็นผู้นำธุรกิจในสินค้าและบริการ ซึ่งใช้ช่องทางการตลาดธุรกิจดิจิทัลได้

Concepts of innovation, the innovation development process, types of innovations,influence of changing economic, social, political and technological environments on organizational change; topics include knowledge management with an end to develop an effective learning organization, digital business strategy and analysis of the organizational strengths and weaknesses to probe digital business market; develop digital business strategic skills.

MGT 200 **การเป็นผู้ประกอบการ** 3(3-0-6)
(Entrepreneurship)

ความหมาย ความสำคัญ ความสามารถ แนวความคิด ประเภท กลยุทธ์ ทรัพยากร สภาพแวดล้อมและคุณสมบัติของการเป็นผู้ประกอบการ แนวคิดและโอกาสในการทำธุรกิจ การวิเคราะห์ทรัพยากรและสภาพแวดล้อม หน้าที่ของการทำธุรกิจ เช่น การตลาด การผลิตและการดำเนินงาน การจัดการและการจัดการทรัพยากรมนุษย์ การเงินและการบัญชี ตลอดจนองค์ประกอบที่สำคัญของการทำแผนธุรกิจ

Definition, importance, capability, concepts, types, strategies, resources, environment and characteristics of entrepreneurship concepts of venture, recognition, resource analysis environmental analysis, business functions such as marketing, production and operation, management and human resource management, finance and accounting, element of business plans.

หมวดวิชาเลือกเสรี 6 **หน่วยกิต**

เลือกจากรายวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยรังสิต

หมวดวิชาโท
ไม่น้อยกว่า 15 **หน่วยกิต**

สำหรับนักศึกษาวิทยาลัย/ คณะ และสาขาวิชาอื่นๆ ที่ต้องการเรียน วิชาโทโดยให้เลือกเรียนจากรายวิชาดังต่อไปนี้ไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต

COD 101 **การวาดเส้นเพื่อการสื่อสาร** 3(1-4-4)
(Drawing for Communication)

การวาดภาพรูปทรงเรขาคณิตและรูปทรงจากธรรมชาติ โครงสร้าง สัดส่วน ลักษณะผิว แสงและเงา การวาดภาพคนครึ่งตัวและเต็มตัว การวาดทัศนียภาพ การใช้วัสดุอุปกรณ์วาดภาพด้วยเทคนิคต่างๆเพื่อสื่อถึง ความคิดสร้างสรรค์และเรื่องราว การนำเสนอผลงาน

Drawing the essence of geometric and nature forms through attention to structure, proportions, surface details, interplay of reflective light and shadow; the use of materials and equipment; drawing portrait, full-body people, and scenery; express creativity and narrative through specialized drawing techniques; presentation of artwork.

COD 110 **แบรนด์และการเล่าเรื่อง** 3(1-4-4)
(Brand and Storytelling)

เทคนิคการเล่าเรื่องและการนำเสนอผลงานที่ให้อิทธิพลต่อลูกค้า หัวหน้าหน่วยงาน และกลุ่มเป้าหมาย ฯลฯ การออกแบบข้อความที่ชัดเจน การสร้างแบรนด์และการเล่าเรื่อง เทคนิคการนำเสนอผลงานออกแบบหลากหลายรูปแบบ เพื่อให้ผู้ดูเกิดความประทับใจและจดจำ

Crafts presentation from various techniques to influence clients, senior leaderships and target group etc; focus on how to design clear and strong message by using brand strategy and storytelling to create design impact and the power to move people.

FAS 131 การตัดเย็บเสื้อผ้าเบื้องต้น 3(1-4-4)

(Basic Apparel Production)

การตัดเย็บพื้นฐาน การใช้อุปกรณ์ตัดเย็บ การเย็บด้วยมือและเครื่องจักร การเย็บตะเข็บ การเย็บตกแต่งในรูปแบบต่างๆ และการเย็บเสื้อแบบพื้นฐาน

Basic sewing, using sewing equipment, hand stitching, the operation of a sewing machine, various types of seams and decorative sewing techniques and basic apparel sewing.

FAS 224 การออกแบบแฟชั่นขั้นพื้นฐาน 3(1-4-4)

(Fundamental Fashion Design)

หลักการออกแบบแฟชั่นขั้นพื้นฐาน การทดลองออกแบบสร้างสรรค์ด้วยวิธีการหลากหลาย และกระบวนการพัฒนางานออกแบบในเชิงโครงสร้างและพื้นผิวผ้าให้ออกมาเป็นแฟชั่นในรูปแบบสร้างสรรค์

Principle of basic fashion design, including creative design through various experimental approaches, construction and surface development, and creative fashion design execution.

FAS 234 การสร้างแพทเทิร์นเสื้อผ้า 3(1-4-4)

(Pattern Making)

การสร้างแพทเทิร์นกระโปรง เสื้อ กางเกงต้นแบบขั้นพื้นฐาน และพัฒนาไปสู่รูปแบบเสื้อผ้าในแบบต่างๆ เช่น กระโปรงบาน กระโปรงจีบ ปกเสื้อ แขนเสื้อ เป็นต้น รวมถึงการผลิตผลงานจริง

Patternmaking skills for basic block pattern construction of skirts, top, and trousers, pattern alteration for basic clothing design (e.g. flared skirt, pleated skirt, collar, sleeve), and fabrication.

FAS 260 การออกแบบแพทเทิร์นบนหุ่นยืน 3(1-4-4)

(Draping Design)

การทำแบบแพทเทิร์นบนหุ่นยืน ทั้งเสื้อผ้าที่มีโครงสร้างและไม่มีโครงสร้าง เพื่อความสัมพันธ์ระหว่างการออกแบบตัดบนกระดาษ และการออกแบบตัดบนหุ่นยืน

Basic draping skills involve basic principles and techniques in draping for both structured and unstructured apparel, aimed for a comprehension of flat pattern and draping.

FAS 242 **วัสดุเพื่องานแฟชั่น** 3(1-4-4)
(Material for Fashion)

ความรู้เกี่ยวกับวัสดุที่ใช้ผลิตเสื้อผ้า กระบวนการผลิตเส้นใยและผืนผ้า การย้อมสี การพิมพ์ผ้าและการตกแต่งผ้า การเลือกใช้วัสดุและการดูแลรักษา การเรียกชื่อผ้าทางการค้า และการรวบรวมตัวอย่างผ้า

Materials for clothing production, process of producing fibers and textiles, color dying, prints and fabric decoration, material selection and maintenance, fabric names, fabric samples sourcing.

สาขาวิชาการออกแบบภายใน

หมวดวิชาเฉพาะ **100 หน่วยกิต**

วิชาพื้นฐานวิชาชีพ **27 หน่วยกิต**

COD 101 **การวาดเส้นเพื่อการสื่อสาร** 3(1-4-4)

(Drawing for Communication)

การวาดเส้นโครงสร้างและสัดส่วนจากธรรมชาติ และพัฒนาเป็นการวาดภาพเฉพาะด้วยเทคนิคและอุปกรณ์ต่างๆ เน้นการคิดและการแก้ปัญหา

COD 102 **สีและแสงในงานออกแบบ** 3(1-4-4)

(Color and Light for Design)

แสง และสี จิตวิทยาสี การจัดกลุ่มสี เช่นสี เอกรงค์ สีไล่น้ำหนัก สีข้างเคียง คู่สามสี และสีคู่สี่สี ผลกระทบของสีต่อวัสดุ ลวดลาย และวัสดุประเภทโลหะ ผลกระทบของสีต่อที่ว่าง ผลกระทบของแสงต่อสี แนวปฏิบัติในการประยุกต์สีในงานออกแบบ เช่น การรวบรวมตัวอย่างสี การเตรียม chart และการเตรียม board ตัวอย่างสี สำหรับการนำเสนอในงานออกแบบ

COD 103 **การออกแบบเบื้องต้น** 3(1-4-4)

(Basic Design)

หลักเบื้องต้นในการออกแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ ฝึกความคิดสร้างสรรค์และการออกแบบโดยใช้องค์ประกอบทางศิลปะ หลักการออกแบบจัดองค์ประกอบ และการสื่อความหมายในงานออกแบบ

COD 104 **ภาษาอังกฤษเพื่อการออกแบบ** 3(2-2-5)

(English for Design)

ภาษาในการออกแบบ เน้นคำศัพท์เฉพาะทางที่ใช้ในการออกแบบทั่วไป รวมถึงที่ใช้ในศาสตร์เฉพาะทาง เช่น การออกแบบภายใน การออกแบบนิเทศศิลป์ การออกแบบแฟชั่น ศิลปะภาพถ่ายและสื่อทัศนภาพ และการออกแบบ เป็นต้น เพื่อนำไปพัฒนาวิธีคิดในการออกแบบ และทักษะในการศึกษาค้นคว้า รวมทั้งการฝึกการเขียนแนวความคิดและการนำเสนอผลงานโดยวาจาเป็นภาษาอังกฤษ

COD 106 **ประวัติศาสตร์การออกแบบ** 3(2-2-5)

(Design History)

ประวัติการออกแบบประเทศตะวันตก เริ่มตั้งแต่การปฏิวัติอุตสาหกรรมในปลายศตวรรษที่ 19 จนถึงศตวรรษที่ 21 ในมิติที่เชื่อมโยงกับสังคม เศรษฐกิจ เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อม ครอบคลุมถึงประวัติการออกแบบสถาปัตยกรรม การออกแบบภายใน การออกแบบเครื่องเรือน การออกแบบผลิตภัณฑ์ การออกแบบนิเทศศิลป์ การออกแบบเครื่องแต่งกาย และศิลปะภาพถ่าย เป็นต้น ตัวอย่างวิธีคิดและกระบวนการออกแบบของนักออกแบบคนสำคัญในสายต่างๆ เพื่อเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบให้เหมาะสมกับบริบทของประเทศไทย

COD 110 **แบรนด์และการเล่าเรื่อง** 3 (1-4-4)

Brand and Storytelling

เทคนิคการเล่าเรื่องและการนำเสนอผลงานที่ให้อิทธิพลต่อลูกค้า หัวหน้าหน่วยงาน และกลุ่มเป้าหมาย ฯลฯ การออกแบบข้อความที่ชัดเจน การสร้างแบรนด์และการเล่าเรื่องผ่านกรณีศึกษา เทคนิคการนำเสนอผลงานออกแบบหลากหลายรูปแบบ เพื่อให้ผู้ดูเกิดความประทับใจและจดจำ

INT 115 **การเขียนแบบภายใน** 3(1-4-4)

(Interior Professional Working Drawing)

การใช้เครื่องมือการเขียนแบบ พื้นฐานขนาดของสัดส่วนมนุษย์ที่มีความสัมพันธ์กับองค์ประกอบในงานออกแบบภายใน สัญลักษณ์ของวัสดุ ตามหลักสากล เช่นการเขียนแบบ แปลน รูปด้านรูปตัด แบบขยาย และรายการประกอบต่างๆ ให้เป็นไปตามมาตรฐานวิชาชีพและหลักสากล

วิชาชีพ

วิชาชีพ-บังคับ

INT 226 **การออกแบบภายในอาคารพักอาศัย** 5(1-8-6)

(Residential Interior Design)

หลักการออกแบบภายในอาคารพักอาศัยขนาดกลางถึงขนาดใหญ่รวมไปถึงที่พักอาศัยเชิงธุรกิจ การวิเคราะห์สถานที่ การวางผังพื้นที่และการจัดทำโปรแกรมการวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เช่น สัดส่วนมนุษย์ จิตวิทยาและพฤติกรรมของผู้ใช้ รูปแบบของงานออกแบบภายใน การออกแบบเพื่อผู้สูงวัย ผู้ด้อยโอกาส และความปลอดภัย ปฏิบัติการออกแบบจากอาคารสถานที่จริง นำเสนอแนวความคิดและกระบวนการออกแบบทางวาจา แบบร่าง ภาพหรือโมเดล และแบบแสดงรายละเอียดฯลฯ

INT 227 **การออกแบบภายในองค์กร** 5(1-8-6)
(Corporate Interior Design)

หลักการออกแบบภายในองค์กร เช่นสำนักงาน หน่วยงานราชการ และ พื้นที่ทำงานร่วมกัน เป็นต้น การวิเคราะห์ลักษณะทางกายภาพของสถานที่ การวางผังที่ว่าง การจัดทำโปรแกรม การวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เช่น สัดส่วนมนุษย์ จิตวิทยา พฤติกรรมของผู้ใช้ และรูปแบบของงานออกแบบภายใน การออกแบบโดยคำนึงถึงผู้สูงวัยและผู้ด้อยโอกาส ปฏิบัติการออกแบบจากอาคารและสถานที่จริง การนำเสนอแนวความคิดและกระบวนการออกแบบด้วยคำพูด แบบร่าง ภาพหรือโมเดล พร้อมแบบแสดงรายละเอียด ฯลฯ

INT 327 **การออกแบบภายในอาคารธุรกิจการบริการ** 5(1-8-6)
(Hospitality Interior Design)

หลักการการออกแบบภายในอาคารธุรกิจการบริการเช่น ร้านอาหาร โรงแรม รีสอร์ต สปา และโรงพยาบาล ฯลฯ การวิเคราะห์ลักษณะทางกายภาพของสถานที่ที่ใช้สอย การวางผังภายใน การจัดทำโปรแกรมและการวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เช่น จิตวิทยาและพฤติกรรมของผู้ใช้ การออกแบบโดยคำนึงถึงผู้สูงวัยและผู้ด้อยโอกาสฯลฯ กฎหมายและระเบียบข้อบังคับเกี่ยวกับอาคาร รวมไปถึงการออกแบบเพื่อสุนทรียภาพ ปฏิบัติการออกแบบจากอาคารสถานที่จริง การนำเสนอแนวความคิดและกระบวนการออกแบบด้วคำพูดผ่านแบบร่าง ภาพหรือโมเดล และแบบแสดงรายละเอียดฯลฯ

INT 328 **การออกแบบภายในอาคารธุรกิจเชิงพาณิชย์** 5(1-8-6)
(Commercial Interior Design)

หลักการการออกแบบภายในอาคารธุรกิจเชิงพานิชย์และพื้นที่สาธารณะ เช่น ร้านค้า ศูนย์การค้าชุมชน ห้างสรรพสินค้า โรงละคร โรงภาพยนตร์ ห้องสมุด และ พิพิธภัณฑ์ ฯลฯ การวิเคราะห์ลักษณะทางกายภาพของสถานที่ การวางผังที่ว่าง การจัดทำโปรแกรมและการวิเคราะห์ข้อมูล ที่เกี่ยวข้อง เช่นจิตวิทยาและพฤติกรรมของผู้ใช้ กฎหมายและระเบียบข้อบังคับเกี่ยวกับอาคาร การออกแบบเพื่อผู้สูงวัยและผู้ด้อยโอกาส รวมไปถึงการออกแบบเพื่อสุนทรียภาพ ปฏิบัติการออกแบบจากอาคารสถานที่จริง นำเสนอแนวความคิดและกระบวนการออกแบบด้วยคำพูดผ่านแบบร่าง ภาพหรือโมเดล และแบบแสดงรายละเอียด ฯลฯ

INT 423 **การออกแบบภายในเชิงบูรณาการ** 5(1-8-6)
(Multifunction Interior Design)

การออกแบบภายในเชิงบูรณาการ การออกแบบพื้นที่ในเชิงสร้างสรรค์ที่สามารถรองรับธุรกิจการบริการและการใช้งานได้หลากหลาย การสร้างแบรนด์ การวิเคราะห์ลักษณะทางกายภาพของสถานที่ การวางผังที่ว่าง การจัดทำโปรแกรม และ การออกแบบเพื่อผู้สูงวัยและผู้ด้อยโอกาส ปฏิบัติการออกเบบจากอาคารสถานที่จริง การนำเสนอแนวความคิดและกระบวนการออกแบบด้วยคำพูดผ่านแบบร่าง ภาพหรือโมเดล และการเขียนแบบรายละเอียดฯลฯ

COD 496 **ศิลปนิพนธ์** 8(2-12-10)

(Art Thesis)

วิชาบังคับก่อน : นักศึกษาต้องผ่านกลุ่มวิชาบังคับ วิชาการฝึกงานวิชาชีพ และมีหน่วยกิตสะสมไม่น้อยกว่า 100 หน่วยกิต

การนำเสนอหัวข้อ การศึกษาค้นคว้าทดลองและพัฒนางานออกแบบผ่านกระบวนการออกแบบจนเสร็จสมบูรณ์ภายใต้คำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา โดยนำเสนอผลงานต่อคณะกรรมการศิลปนิพนธ์ และจัดแสดงนิทรรศการเผยแพร่สู่ สาธารณชน

การตัดสินศิลปนิพนธ์ ถือค่าระดับ 2.00 (C) เป็นเกณฑ์การสอบผ่าน

หมวดวิชาเทคโนโลยี

INT 232 **คอมพิวเตอร์เพื่องานออกแบบภายใน** 3(1-4-4)

(Computer-Aided for Interior Design)

การเขียนแบบด้วยคอมพิวเตอร์ และ การเขียนแบบก่อสร้างงานออกแบบภายในที่ถูกต้อง โดยการฝึกเขียนแบบก่อสร้างร่วมกับโครงงานออกแบบในวิชาออกแบบภายใน การบริหารการใช้งานด้วยคอมพิวเตอร์ให้เป็นระเบียบและเหมาะสมกับระบบการทำงานออกแบบภายในอย่างสมบูรณ์ตามมาตรฐาน และ พื้นฐานของการใช้งานระบบซอฟท์แวร์คอมพิวเตอร์สำหรับการออกแบบก่อสร้างสมัยใหม่รองรับเทคโนโลยี BIM (Building Information Modeling)

INT 240 **วัสดุและการก่อสร้างในงานออกแบบภายใน** 4(2-4-6)

(Materials and Interior Constructions)

แนะนำวัสดุและกระบวนการติดตั้งในงานออกแบบภายใน ควบคู่ไปกับความรู้พื้นฐานโครงสร้างอาคารประเภทต่าง ๆ เช่น โครงสร้างอาคารไม้ โครงสร้างอาคารเหล็ก และโครงสร้างอาคารคอนกรีตเสริมเหล็ก การพัฒนาการออกแบบรายละเอียดโครงสร้างภายในอาคาร รวมทั้งวิธีการทำแบบประกอบเพื่อที่จะสามารถสื่อสารงานออกแบบของตนได้อย่างชัดเจน

INT 242 **เทคนิคและวัสดุในการออกแบบเครื่องเรือน** 3(1-4-4)

(Materials and Techniques in Furniture Design)

ความรู้พื้นฐานในกระบวนการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ หลักการยศาสตร์ ขนาดส่วนและสัดส่วนมนุษย์ เป็นต้น เรียนรู้กระบวนการออกแบบและการพัฒนาแนวความคิดผ่านการทดลอง การลงมือทำและการทดสอบ ทดลองศึกษาค้นคว้าโครงสร้าง วัสดุและเทคนิคกรรมวิธีในการผลิตต่าง ๆ ลงมือผลิตเฟอร์นิเจอร์ขนาดเท่าของจริงด้วยการทำต้นแบบในห้องปฏิบัติการจริง

INT 342 **วัสดุตกแต่งในงานออกแบบภายใน** 4(2-4-6)
(Soft Furnishings in Interior Design)
วัสดุ อุปกรณ์ และระบบการติดตั้งงานพื้นผิวในงานออกแบบภายใน งานปรับปรุงใหม่และงานซ่อมบำรุง เช่นวัสดุพื้น ผนัง ฝ้า เพดาน ผ้าม่านและอุปกรณ์ติดต่อของประตู หน้าต่างและ เครื่องเรือน เรียนรู้จากการปฏิบัติจริงผ่านการจัดทำหุ่นจำลอง การจัดทำแบบประกอบการก่อสร้างและการศึกษางานออกแบบภายในนอกสถานที่

INT 343 **เทคโนโลยีงานไฟฟ้างานระบบ และมาตรฐานความปลอดภัยภายในอาคาร** 4(2-4-6)
(Environmental Control Systems and Safety Standards for Interior Design)
งานระบบและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบตกแต่งภายในอาคาร เช่น ระบบปรับอากาศ ระบบระบายอากาศ ระบบประปา-สุขาภิบาล ระบบไฟฟ้าและแสงสว่าง ระบบสื่อสาร และระบบป้องกันอัคคีภัย แนวคิดทางด้านนวัตกรรมการออกแบบอาคาร และการประยุกต์ใช้องค์ความรู้ด้านงานระบบต่าง ๆ เพื่อการการประหยัดพลังงาน หลักเกณฑ์และข้อกำหนดการก่อสร้างงานตกแต่งภายใน การจัดทำรายการประกอบการก่อสร้าง การจัดทำตารางเวลาการควบคุมและการประเมินผลการตรวจสอบคุณภาพงาน กฎหมายและพระราชบัญญัติอาคารที่เกี่ยวกับงานออกแบบตกแต่งภายใน ที่มีผลกระทบกับ ความปลอดภัย สิ่งแวดล้อมและคุณภาพชีวิต โดยศึกษาและดูงานจากสถานที่จริง

หมวดวิชาสนับสนุน

COD 105 **การวิจัยและกระบวนการคิดเชิงออกแบบ** 3(1-4-4)
(Research and Design Thinking Process)
กระบวนการวิจัยผ่านกระบวนการแก้ไขปัญหาเชิงออกแบบ ด้วยเทคนิคและเครื่องมือที่เป็นระบบ เน้นการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ความเข้าใจปัญหาและความเข้าใจผู้ใช้อย่างถ่องแท้ การทำงานเป็นทีมจากหลายศาสตร์ การระดมสมองและการคิดเชิงวิพากษ์ เพื่อให้ได้มาซึ่งโอกาสในการเกิดนวัตกรรมและการทดลองใหม่ๆ การศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากสถานที่จริง การทดลองทำต้นแบบจริง และการประเมินผลการออกแบบจากผู้ใช้จริง โดยใช้กรณีศึกษาที่หลากหลายตามธรรมชาติของแต่ละสาขาวิชา

COD 107 **การจัดการธุรกิจการออกแบบ** 3(2-2-5)
Design Business Management
กระบวนการวางแผนและการบริหารจัดการธุรกิจการออกแบบ ในด้านต่างๆเช่น การออกแบบภายใน การออกแบบนิเทศศิลป์ แฟชั่นดีไซน์ ศิลปะภาพถ่ายและสื่อทัศนภาพ และการออกแบบ ฯลฯ การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาเชื่อมโยงธุรกิจสร้างสรรค์ทั้งในรูปแบบ on-line และ off-line เช่นธุรกิจประเภทบริษัทที่เกิดขึ้นใหม่ ธุรกิจในรูปแบบร้านจัดแสดงและจำหน่ายสินค้าเคลื่อนที่ และธุรกิจร้านสัญลักษณ์แบรนด์ตลอด

จน การรับงานและขายงานอิสระ ฯลฯ การวิจัยเพื่อเข้าถึงตลาด และกลุ่มเป้าหมาย การสร้างแบรนด์ การทำสัญญาในรูปแบบต่างๆ การจัดการการเงินและบัญชีบริหาร และจรรยาบรรณของนักออกแบบ

COD 391 **การฝึกงานวิชาชีพ** 1(0-35-18)

(Practical Training)

วิชาบังคับก่อน : นักศึกษาต้องผ่านกลุ่มวิชาบังคับ และมีหน่วยกิตสะสมไม่น้อยกว่า 100 หน่วยกิต

การฝึกงานตามสายวิชาชีพ ในหน่วยงานของรัฐ รัฐวิสาหกิจ หรือหน่วยงานทั้งภายใน และภายนอกมหาวิทยาลัย ในระหว่างภาคการศึกษาฤดูร้อน ของชั้นปีที่ 3 เป็นเวลาไม่น้อยกว่า 6 สัปดาห์ (ในกรณีสุดวิสัยไม่สามารถหาที่ฝึกงานได้ ให้อยู่ในดุลยพินิจของสาขาวิชา เพื่อทางเลือกอื่น ๆ)

COD 491 **สหกิจศึกษา** 9(0-42-21)

(Cooperative Education)

วิชาบังคับก่อน : นักศึกษาต้องผ่านกลุ่มวิชาบังคับ และมีหน่วยกิตสะสมไม่น้อยกว่า 100 หน่วยกิต

ปฏิบัติงานในสถานประกอบการ เสมือนเป็นพนักงานประจำขององค์กรหรือบริษัท ไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์ จัดทำบันทึกประจำวันส่งทุกสัปดาห์ จัดทำโครงงานสรุปผลการปฏิบัติงาน ส่งรูปเล่มและนำเสนอประเมินผลจากสถานประกอบการและอาจารย์ประจำรายวิชา

สำหรับผู้เลือกเรียนรายวิชา COD 491 สหกิจศึกษา ไม่ต้องเรียนรายวิชา COD 391 การฝึกงานวิชาชีพ และวิชา COD 496 ศิลปนิพนธ์

สำหรับผู้ที่ไม่ได้เลือกเรียนรายวิชา COD 491 สหกิจศึกษา ให้ลงทะเบียนเรียนราย วิชา COD 391 การฝึกงานวิชาชีพ และวิชา COD 496 ศิลปนิพนธ์

วิชาชีพ-เลือก

ให้นักศึกษาเลือกเรียนรายวิชาดังต่อไปนี้ หรือรายวิชาบังคับในหลักสูตรอื่นๆ ของวิทยาลัยการออกแบบ จำนวน 15 หน่วยกิต

INT 380 **การออกแบบเครื่องเรือนร่วมสมัย** 3(1-4-4)

(Contemporary Furniture Design)

หลักการออกแบบเครื่องเรือนร่วมสมัย การตลาดและพฤติกรรมผู้บริโภค คุณสมบัติของวัสดุ โครงสร้าง เทคนิคกรรมวิธีผลิต รูปทรงความงามและประโยชน์ใช้สอย เพื่อผลิตเป็นชิ้นงานจริง มีการศึกษานอกสถานที่ตามโรงงานผลิตเครื่องเรือนต่างๆ

INT 381 **การออกแบบแสง** 3(1-4-4)
(Lighting Design)
ทฤษฎีและประเภทของแสงในการออกแบบภายใน จิตวิทยาของแสงและสี ประโยชน์การใช้งาน ผลกระทบของแสง ต่ออารมณ์ ความรู้สึกและการรับรู้ต่างๆ ของมนุษย์ ระบบการควบคุมแสง การจัดแสงและสี นำปฏิบัติโดยการทดลองออกแบบหรือทำหุ่นจำลอง และมีการศึกษานอกสถานที่ที่เกี่ยวกับสีและแสง

INT 383 **แบบจำลองคอมพิวเตอร์เพื่องานออกแบบภายใน** 3(1-4-4)
(Computer Modeling for Interior Design)
เรียนรู้การใช้ซอฟแวร์ Building Information Modeling (BIM) เพื่อเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดแนวความคิดในการออกแบบ เช่น การทำหุ่นจำลองแบบภายในอาคาร 3 มิติ ที่มีความถูกต้องเสมือนจริงตลอดจนเพื่อเป็นเครื่องมือในการช่วยในกระบวนการออกแบบอื่น ๆ เช่น การเลือกเฟอร์นิเจอร์และการเลือกวัสดุ การบริหารจัดการด้านเอกสารประกอบแบบก่อสร้าง เช่น การทำข้อกำหนดภายในและการประมาณราคา เป็นต้น ทดลองกระบวนการทำงานผ่านโปรเจคการออกแบบภายใน

INT 384 **สิ่งทอสำหรับการออกแบบภายใน** 3(2-2-5)
(Textiles for Interior Design)
ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับสิ่งทอเพื่อใช้ในการออกแบบภายใน และการเลือกวัสดุที่เหมาะสมกับการออกแบบ วิเคราะห์ ประเภท คุณสมบัติและศักยภาพของวัสดุสิ่งทอ การผลิตและการนำไปใช้ ในงานออกแบบภายใน ตลอดจนหน้าที่ใช้สอยและการบำรุงรักษาเป็นต้นปะเภทต่างๆ นำทัศนศึกษานอกสถานที่

INT 385 **การจัดองค์ประกอบในการออกแบบภายใน** 3(1-4-4)
(Interior Design Accessories)
หลักการจัดองค์ประกอบตกแต่งในงานออกแบบภายใน การเลือกใช้วัสดุของตกแต่งที่เหมาะสมกับรูปแบบและแนวทางการออกแบบภายใน ผ่านกรณีศึกษาและการทดลองตามแนวทางส่วนบุคคล เทคนิคการจัดวางและการสร้างสรรค์พื้นที่ให้สามารถดึงดูดความสนใจทั้งหน้าที่ใช้สอยและความงาม

INT 480 **สัมมนาเพื่อการอนุรักษ์** 3(2-2-5)
(Seminar on Conservation and Preservation Topics)
การสัมมนาในหัวข้อเกี่ยวกับการอนุรักษ์กับการออกแบบ ความยั่งยืนของระบบนิเวศน์ การออกแบบโดยเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม การออกแบบโดยประหยัดพลังงาน การอนุรักษ์และการออกแบบที่สืบสานศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทยในวัฒนธรรมร่วมสมัย กระบวนการคิด การผลิต และการตลาด มีการนำนักศึกษาออกทัศนศึกษาและสัมมนานอกชั้นเรียน การปฏิบัติงานออกแบบเพื่อการทดลองและมีวิทยากรบรรยาย

INT 482 **การออกแบบสวน** 3(2-2-5)

(Landscape Design)

หลักการและวิธีการออกแบบจัดสวนในงานภายในและภายนอกอาคาร และเรียนรู้ถึงชนิด ลักษณะ รูปทรง ขนาดของพันธุ์ไม้ขั้นพื้นฐานที่ใช้ในการตกแต่ง ปฏิบัติการออกแบบพร้อมทั้งมีการศึกษานอกสถานที่

INT 483 **การบริหารจัดการโครงการออกแบบภายใน** 3(2-2-5)

(Interior Design Project Management)

หลักการและวิธีการในการบริหารในระบบธุรกิจการให้บริการออกแบบภายใน และ หลักการในการจัดการ และ บริหารโครงการออกแบบภายใน เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมในการบริหารจัดการกับการเริ่มต้นธุรกิจที่เกี่ยวเนื่องกับการออกแบบภายใน พร้อมทั้งการถ่ายทอดประสบการณ์บริหารจากเจ้าของธุรกิจโดยตรง

INT 484 **การบริหารการก่อสร้างงานออกแบบภายใน** 3(2-2-5)

(Interior Design Construction and Facility Management)

หลักการบริหารโครงการก่อสร้างในงานออกแบบภายใน องค์รวมของกระบวนการออกแบบและการก่อสร้าง กระบวนการในการบริหารพื้นที่ภายในอาคารชนิดต่างๆ เน้นการเรียนรู้ประสบการณ์จากผู้ประกอบวิชาชีพโดยตรง

INT 485 **คอมพิวเตอร์ขั้นสูงเพื่องานออกแบบภายใน** 3(1-4-4)

(Advanced Computer for Interior Design)

การใช้ซอฟท์แวร์ขั้นสูง เพื่อช่วยในการคำนวณและสร้างสรรค์รูปทรงสำหรับงานออกแบบภายในและการเชื่อมต่อกับกระบวนการผลิตด้วยเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ การสร้างชิ้นงาน และ ระบบการประกอบติดตั้ง

INT 486 **โครงการศึกษาส่วนบุคคล** 3(1-4-4)

(Individual Study)

โครงการส่วนบุคคล เน้นหัวข้อที่นักศึกษาสนใจเป็นพิเศษที่เกี่ยวกับการออกแบบ โดยความเห็นชอบจากสาขาวิชาฯ และ/หรือที่ปรึกษาโครงการ

INT 487 **ศิลปะไทยเพื่อการออกแบบภายใน** 3(1-4-4)

(Thai Arts for Interior Design)

ศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์ รูปแบบ ศิลปกรรมไทย ประเพณี เน้นผลงานด้านวิจิตรศิลป์ และด้าน

หัตถศิลปะไทย เพื่อให้เข้าใจรากฐานทางภูมิปัญญาในการออกแบบ และนำสู่การสร้างแนวคิดและประยุกต์สู่การออกแบบภายในร่วมสมัย

INT 488 **คอมพิวเตอร์เพื่อทำแบบจำลองสารสนเทศอาคาร** 3(1-4-4)
(Compute -Aided Building Information Modelling)
เรียนรู้การทำแบบจำลองสารสนเทศอาคาร BIM (Building Information Modeling)ด้วยโปรแกรม Autodesk Revit Architecture การศึกษาโครงสร้างอาคาร การจำลองการเขียนแบบ การทำรายการประกอบแบบและการทำงบประมาณ

DMR 207 **การสร้างคอนเทนต์ทางการตลาดและสื่อสังคมออนไลน์** 3(3-0-6)
(Content Marketing and Social Media)
การสร้างเนื้อหา การสร้างคุณค่าเนื้อหาทางสื่อดิจิทัลในแต่ละรูปแบบ การเขียนข้อความโฆษณาและประชาสัมพันธ์ทางสื่อดิจิทัล การพัฒนาทักษะการสื่อสารทางสื่อดิจิทัล การวางแผนสื่อดิจิทัลสำหรับสื่อสังคมออนไลน์กลยุทธ์การตลาดเนื้อหาดิจิทัล

DMR 213 **นวัตกรรมผลิตภัณฑ์และการสร้างสรรค์** 3(3-0-6)
(Product Innovation and Creativity)
ความหมาย แนวคิดลักษณะและประเภทของนวัตกรรมผลิตภัณฑ์และการสร้างสรรค์ กระบวนการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ การสร้างแบรนด์แห่งนวัตกรรม นวัตกรรมผลิตภัณฑ์ในอุตสาหกรรมการบริการ ความล้มเหลวและความเสี่ยงต่อนวัตกรรม องค์กรนวัตกรรม การเปลี่ยนแปลงและนวัตกรรม

DBS 412 **นวัตกรรมและกลยุทธ์สำหรับธุรกิจดิจิทัล** 3(3-0-6)
(Innovation and Strategies for Digital Business)
แนวความคิดของนวัตกรรม กระบวนการการพัฒนานวัตกรรม รูปแบบของนวัตกรรมภายใต้การเปลี่ยนแปลงของสภาแวดล้อมทางเศรษฐกิจ สังคม การเมือง และเทคโนโลยี รวมถึงการศึกษาการจัดการความรู้ การสร้างองค์การเพื่อการพัฒนาข้อมูลเพื่อเป็นความรู้สำหรับการทำงานและทำให้เกิดองค์การแห่งการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิผล กลยุทธ์ของธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์ การวิเคราะห์จุดอ่อน จุดแข็งขององค์การและการแสวงหาโอกาสในตลาดของธุรกิจดิจิทัล พัฒนาทักษะในการกำหนดกลยุทธ์ธุรกิจดิจิทัล ที่จะสามารถเป็นผู้นำธุรกิจในสินค้าและบริการ ซึ่งใช้ช่องทางการตลาดธุรกิจดิจิทัลได้

MGT 200 **การเป็นผู้ประกอบการ** 3(3-0-6)
(Entrepreneurship)
ความหมาย ความสำคัญ ความสามารถ แนวความคิด ประเภท กลยุทธ์ ทรัพยากร สภาพ

แวดล้อมและคุณสมบัติของการเป็นผู้ประกอบการ แนวคิดและโอกาสในการทำธุรกิจ การวิเคราะห์ทรัพยากรและสภาพแวดล้อม หน้าที่ของการทำธุรกิจ เช่น การตลาด การผลิตและการดำเนินงาน การจัดการและการจัดการทรัพยากรมนุษย์ การเงินและการบัญชี ตลอดจนองค์ประกอบที่สำคัญของการทำแผนธุรกิจ

หมวดวิชาเลือกเสรี

นักศึกษาสามารถเลือกจากรายวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยรังสิต โดยได้รับคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษา

สำหรับนักศึกษาวิทยาลัย/คณะอื่นๆ ที่ต้องการเรียนวิชาโท โดยให้เลือกเรียนจากรายวิชา ดังต่อไปนี้ ไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต

COD 101 **การวาดเส้นเพื่อการสื่อสาร** 3(1-4-4)
(Drawing for Communication)
การวาดเส้นโครงสร้างและสัดส่วนจากธรรมชาติ และพัฒนาเป็นการวาดภาพเฉพาะด้วยเทคนิคและอุปกรณ์ต่างๆ เน้นการคิดและการแก้ปัญหา

COD 102 **สีและแสงในงานออกแบบ** 3(1-4-4)
(Color and Light for Design)
แสง และสี จิตวิทยาสี การจัดกลุ่มสี เช่นสี เอกรงค์ สีไล่น้ำหนัก สีข้างเคียง คู่สามสี และสีคู่สี่สี ผลกระทบของสีต่อวัสดุ ลวดลาย และวัสดุประเภทโลหะ ผลกระทบของสีต่อที่ว่าง ผลกระทบของแสงต่อสี แนวปฏิบัติในการประยุกต์สีในงานออกแบบ เช่น การรวบรวมตัวอย่างสี การเตรียม chart และการเตรียม board ตัวอย่างสี สำหรับการนำเสนอในงานออกแบบ

COD 103 **การออกแบบเบื้องต้น** 3(1-4-4)
(Basic Design)
หลักเบื้องต้นในการออกแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ ฝึกความคิดสร้างสรรค์และการออกแบบโดยใช้องค์ประกอบทางศิลปะ หลักการออกแบบจัดองค์ประกอบ และการสื่อความหมายในงานออกแบบ

COD 110 **แบรนด์และการเล่าเรื่อง** 3 (2-2-5)
Brand and Storytelling
เทคนิคการเล่าเรื่องและการนำเสนอผลงานที่ให้อิทธิพลต่อลูกค้า หัวหน้าหน่วยงาน และกลุ่มเป้าหมาย ฯลฯ การออกแบบข้อความที่ชัดเจน การสร้างแบรนด์และการเล่าเรื่องผ่านกรณีศึกษา เทคนิคการนำเสนอผลงานออกแบบหลากหลายรูปแบบ เพื่อให้ผู้ดูเกิดความประทับใจและจดจำ

INT 380 **การออกแบบเครื่องเรือนร่วมสมัย** 3(1-4-4)

(Contemporary Furniture Design)

หลักการออกแบบเครื่องเรือนร่วมสมัย การตลาดและพฤติกรรมผู้บริโภค คุณสมบัติของวัสดุ โครงสร้าง เทคนิคกรรมวิธีผลิต รูปทรงความงามและประโยชน์ใช้สอย เพื่อผลิตเป็นชิ้นงานจริง มีการศึกษานอกสถานที่ตามโรงงานผลิตเครื่องเรือนต่างๆ

INT 384 **สิ่งทอสำหรับการออกแบบภายใน** 3(2-2-5)

(Textiles for Interior Design)

ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับสิ่งทอเพื่อใช้ในการออกแบบภายใน และการเลือกวัสดุที่เหมาะสมกับการออกแบบ วิเคราะห์ ประเภท คุณสมบัติและศักยภาพของวัสดุสิ่งทอ การผลิตและการนำไปใช้ ในงานออกแบบภายใน ตลอดจนหน้าที่ใช้สอยและการบำรุงรักษาเป็นต้นปะเภทต่างๆ นำทัศนศึกษานอกสถานที่

INT 385 **การจัดองค์ประกอบในการออกแบบภายใน** 3(1-4-4)

(Interior Design Accessories)

หลักการจัดองค์ประกอบตกแต่งในงานออกแบบภายใน การเลือกใช้วัสดุของตกแต่งที่เหมาะสมกับรูปแบบและแนวทางการออกแบบภายใน ผ่านกรณีศึกษาและการทดลองตามแนวทางส่วนบุคคล เทคนิคการจัดวางและการสร้างสรรค์พื้นที่ให้สามารถดึงดูดความสนใจทั้งหน้าที่ใช้สอยและความงาม

INT 482 **การออกแบบสวน** 3(2-2-5)

(Landscape Design)

หลักการและวิธีการออกแบบจัดสวนในงานภายในและภายนอกอาคาร และเรียนรู้ถึงชนิด ลักษณะ รูปทรง ขนาดของพันธุ์ไม้ขั้นพื้นฐานที่ใช้ในการตกแต่ง ปฏิบัติการออกแบบพร้อมทั้งมีการศึกษานอกสถานที่

สาขาวิชาศิลปะภาพถ่ายและมีเดียอาร์ต

หมวดวิชาเฉพาะ **93 หน่วยกิต**
วิชาพื้นฐานวิชาชีพ **21 หน่วยกิต**

COD 101 **การวาดเส้นเพื่อการสื่อสาร** 3(1-4-4)
(Drawing for Communication)

การวาดภาพรูปทรงเรขาคณิตและรูปทรงจากธรรมชาติ โครงสร้าง สัดส่วน ลักษณะผิว แสงและเงา การวาดภาพคนครึ่งตัวและเต็มตัว การวาดทัศนียภาพ การใช้วัสดุอุปกรณ์วาดภาพด้วยเทคนิคต่างๆเพื่อสื่อถึง ความคิดสร้างสรรค์และเรื่องราว การนำเสนอผลงาน

Drawing the essence of geometric and nature forms through attention to structure, proportions, surface details, interplay of reflective light and shadow; the use of materials and equipment; drawing portrait, full-body people, and scenery; express creativity and narrative through specialized drawing techniques; presentation of artwork.

COD 102 **สีในงานศิลปะและการออกแบบ** 3(1-4-4)
(Color for Art and Design)

การใช้สีในงานศิลปะและการออกแบบ หลักการผสมสี การจัดกลุ่มสี สีเอกรงค์ สีข้างเคียง สีคู่ตรงข้าม ชุดสีสามสี สีคู่สี่สี การรับรู้เรื่องสี และสีเชิงจิตวิทยา การระบายสีภาพด้วยวัสดุอุปกรณ์และเทคนิคต่างๆตามรูปแบบเฉพาะทางของแต่ละสายงานอาชีพ ความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหาและการนำเสนอผลงาน

The use of color in art and design; principles of color mixing: color grouping, monochromatic colors schemes, analogous color schemes, complementary colors schemes, triad color schemes, tetrad color complements; color perception and psychological colors; coloring pictures with various materials, equipment, and techniques according to the specific styles of each career field; placed on creativity, problem solving and presentation of artwork.

COD 103 **พื้นฐานศิลปะและการออกแบบ** 3(1-4-4)
(Fundamental of Art and Design)

การสร้างสรรค์งานศิลปะและการออกแบบในลักษณะ 2 มิติและ 3 มิติ การใช้ทัศนธาตุทางศิลปะได้แก่ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก พื้นที่ว่าง พื้นผิว และสี การจัดองค์ประกอบศิลป์แบบ

ต่าง ๆ การสื่อความหมาย เรื่องราว และความงาม การแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและร่วมวิจารณ์

Artistic creativity in both 2-3-dimensional art; the use of visual elements: points, lines, shapes, forms, weight, space, texture, and color; the several types of composition; the expression as meaning and beauty; expressing meaning, narratives, and aesthetic appeal through conceptual frameworks; solving problems; presenting artwork and participating in criticism.

COD 104 ภาษาอังกฤษเพื่อการออกแบบ 3(2-2-5)

(English for Design)

ภาษาอังกฤษสำหรับใช้ในการออกแบบ คำศัพท์เฉพาะทางในการออกแบบพื้นฐานและการออกแบบเฉพาะทางให้กับสาขาศิลปะภาพถ่ายและมีเดียอาร์ต การออกแบบภายใน การออกแบบนิเทศศิลป์ ออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ และแฟชั่นดีไซน์ การฝึกทักษะในการศึกษาค้นคว้า เว็บไซต์ที่น่าสนใจ นักออกแบบที่มีชื่อเสียง การเขียนแนวความคิดเพื่อการออกแบบผลงาน การฝึกฟัง อ่านและพูดให้ถูกสำเนียง การนำเสนอผลงานโดยวาจาเป็นภาษาอังกฤษ

English used in the field of design; fundamental and specialized design terminology spanning different aspects of the field: photography and media arts, interior design, communication design, creative product design, and fashion design; practicing through focused study and research: interesting websites, internationally renowned designers; generating written concepts for design; four essential skills: listening, reading, writing, and speaking; practicing on oral presentation with accurate accent.

COD 106 ประวัติศาสตร์การออกแบบ 3(2-2-5)

(Design History)

ประวัติการออกแบบประเทศตะวันตก เริ่มตั้งแต่การปฏิวัติอุตสาหกรรมในปลายศตวรรษที่ 19 จนถึงศตวรรษที่ 21 ในมิติที่เชื่อมโยงกับสังคม เศรษฐกิจ เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อม ครอบคลุมถึงประวัติศิลปะภาพถ่ายและมีเดียอาร์ต การออกแบบภายใน การออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ การออกแบบนิเทศศิลป์ การออกแบบเครื่องแต่งกาย วิธีคิดของนักออกแบบคนสำคัญในสายต่าง ๆ เพื่อเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบให้เหมาะสมกับบริบทของประเทศไทย

History of Western design from the late 19th to the 21st century, exploring its relationship with economics, technology, and the environment, encompassing photography, interior design, creative product design, communication design, fashion design; insights from design gurus across various fields with applications for the Thai context.

COD 109 **คอมพิวเตอร์ช่วยในงานออกแบบ** 3(1-4-4)

(Computer Aided Design)

คอมพิวเตอร์เพื่อช่วยในงานออกแบบ สำหรับสาขาวิชาต่างๆ ได้แก่ ศิลปะภาพถ่ายและมีเดียอาร์ต การออกแบบภายใน การออกแบบนิเทศศิลป์ การออกแบบสร้างสรรค์อุตสาหกรรม และแฟชั่นดีไซน์ ความรู้พื้นฐานของคอมพิวเตอร์ในงานออกแบบ การเขียนผังความคิด การเขียนแบบร่าง การสร้างผลงานด้วยโปรแกรมเฉพาะทาง การขึ้นรูป 2 มิติ และ 3 มิติเสมือน การจัดองค์ประกอบ การใช้สี การตกแต่งภาพและการสร้างภาพเสมือนจริงสำหรับการนำเสนอผลงาน

Applying computer-aided methods across various fields of study including as Photography and Media arts, Interior Design, Communication Design, Creative Industrial Design, and Fashion Design; the foundational role of computers in design; mind mapping and drafting; the creation of works through the utilization of specialized programs; creating 2D and virtual 3D models; the creation of realistic images, mastering composition, color utilization, image editing for impactful work presentations.

COD 110 **แบรนด์และการเล่าเรื่อง** 3(2-2-5)

(Brand and Storytelling)

ขั้นตอนการสร้างแบรนด์ การบอกเล่าเรื่องราวคุณค่าและเอกลักษณ์ของแบรนด์ ความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย การสร้างแบรนด์ให้ลูกค้าเกิดความประทับใจและจดจำ ความจงรักภักดีต่อแบรนด์ การเชื่อมโยงทางอารมณ์ กรณีศึกษาของการสร้างแบรนด์ที่ประสบความสำเร็จ การออกแบบและการนำเสนอผลงานออกแบบแบรนด์อย่างมีประสิทธิภาพ

Brand building process; communicating the story of a brand's identity and values; needs of the target customer; crafting a memorable and impressive brand; brand loyalty; emotional connection; fascinating examples of branding success; strategically powerful brand design and presentation.

2) วิชาชีพ **72 หน่วยกิต**

ก. วิชาชีพ-บังคับ **54 หน่วยกิต**

PHO 130 **ภาพถ่ายเบื้องต้น** 3(1-4-4)

(Basic Photography)

ฟิล์มและห้องมืด พื้นฐานงานภาพถ่ายขาวดำ การใช้กล้องฟิล์มและอุปกรณ์ แนะนำการใช้กล้องดิจิทัลและเครื่องมือที่จำเป็น ลักษณะเฉพาะของงานภาพถ่ายแต่ละประเภทที่แตกต่าง องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง อารมณ์และโทนสี ความงามในบริบทการตีความหมายทางวัฒนธรรม การทำงานด้วยกล้องดิจิทัล และอุปกรณ์ภาพนิ่ง

Film and darkroom, basic process of analog black and white photography, camera and equipments for analog process, brief introduction to DSLR cameras and other digital tools; understanding characteristics of different kinds of photographic works, compositions, narrative structure, mood and tone, aesthetics within cultural interpretation; practical use of digital camera and equipments still images.

PHO 131 **การจัดแสงสตูดิโอ** 3(1-4-4)

(Studio Lighting)

การจัดแสงขั้นพื้นฐานในสตูดิโอสำหรับงานภาพถ่ายและวิดีโอ ฝึกปฏิบัติการใช้อุปกรณ์ในการทำงาน การใช้แฟลชอิเลคโทรนิค การควบคุมอุณหภูมิสี และคอนทราส การออกแบบองค์ประกอบภาพ รวมถึงการถ่ายภาพบุคคล วัตถุ อาหารในสตูดิโอ

Foundation of studio lighting for still photography and video, practical use of equipments, electronic flash, control of color temperature and contrast, design and composition. Including photography portrait, objects, and food in studio.

PHO 140 **สื่อทัศนภาพเบื้องต้น** 3(1-4-4)

(Basic Visual Media)

เตรียมการทำงานดิจิทัลสำหรับภาพถ่ายและวิดีโออย่างมืออาชีพ ระบบการพิมพ์ภาพถ่ายดิจิทัล ลำดับขั้นตอนของการทำงานดิจิทัลพื้นฐาน การจัดการคุณภาพไฟล์และสี การจัดแสงสตูดิโอ และการใช้เครื่องมือการถ่ายและตัดต่อวิดีโอ และพื้นฐานกระบวนการโพสโปรดักชั่น

Preparation of digital images for photography and video in professional manner, digital printing process, digital workflow, basic studio, managing image file quality and color, lighting and equipments, video shooting and editing and basic post production process.

PHO 250 **ประวัติศิลปะร่วมสมัยและศิลปะภาพถ่าย** 3(2-2-5)

(History of Contemporary Art and Photographic Art)

แนวคิด ทฤษฎี แนวคิดของศิลปะร่วมสมัยในลัทธิศิลปะที่เกี่ยวข้องกับสังคมปัจจุบัน สัญลักษณ์ในงานศิลปกรรมร่วมสมัย การตีความ วิธีการสร้างความหมายของผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย จากผลงานที่ได้รับการยอมรับในระดับชาติและนานาชาติ เชื่อมโยงกับอิทธิพลทางวัฒนธรรม เศรษฐกิจ และสังคมในแต่ละยุคสมัยที่ส่งผลต่อวิวัฒนาการของงานศิลปะและการออกแบบ ผ่านกรณีศึกษาและการฝึกปฏิบัติการถ่ายภาพที่หลากหลายตามยุคสมัยในบริบทที่เกี่ยวข้องกับศิลปะภาพถ่ายร่วมสมัย

Concepts, theories, and concepts of contemporary art in art art lism, cults, related to today's society, symbols in contemporary art, interpretation, methods of creating meaning in contemporary art from works that have been recognized nationally and internationally linked to the cultural, economic, and social influences of each era that have affected the evolution of art and design. Through case studies and practice of various eras of photography in the context of contemporary photographic art.

PHO 261 **การทดลองสื่อทัศนภาพ** 3(1-4-4)

(Experimental Visual Media)

กระบวนการ แนวคิดที่ขยายขอบเขตเกินกว่าความเป็นภาพนิ่ง วิธีเล่าเรื่อง และกระบวนการวางแผน การดัดแปลง เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ การเรียงลำดับภาพ การใช้เสียงและการติดตั้งผลงาน การทดลองความเป็นไปได้ในการสร้างงานวิดีโอเชิงความคิด

Process and concepts extending beyond still photographic image; narrative and formal strategies within manipulation, artificial intelligence, sequencing, sound and installation, exploring possibilities of conceptual based video sequence.

PHO 270 **ภาพถ่ายเชิงพาณิชย์** 3(1-4-4)

(Commercial Photography)

ประยุกต์ทักษะทางศิลปะเพื่องานวิชาชีพ และงานโฆษณา เช่น สิ่งพิมพ์โฆษณา โทรทัศน์ วีดิโอเผยแพร่ทางอินเตอร์เน็ต และลิขสิทธิ์ ทั้งภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว การทำงานให้เป็นไปตามแผนที่ถูกกำหนดไว้ล่วงหน้า บังคับการจัดแสดงนิทรรศการ หรือ การเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะ สำหรับการประเมินผล

Application of artistic skills for professional and commercial works: print advertising, television, viral video, copyright etc.; creating both stills and moving images based on pre-production plan, public exhibition or presentation required for final evaluation.

PHO 271 **การออกแบบเสียงเพื่อสื่อทัศนภาพ** 3(2-2-5)

(Sound Design for Visual Media)

การบันทึกเสียง และกระบวนการทำเสียง การออกแบบเสียงดิจิทัล เสียงบรรยากาศ เสียงบรรยาย และบทสนทนา พื้นฐานการทำดนตรีประกอบสำหรับงานวิดีโอ ภาพยนตร์สั้น การนำเสนอมัลติมีเดีย และการใช้เสียงในฐานะสื่อทางศิลปะ

Audio recording and sound process, digital sound design; ambient sound, voice over, and dialog; basic original soundtrack for video sequence, short film, multimedia presentation, and sound as artistic medium.

PHO 273 **วิดีโออาร์ต** 3(1-4-4)

(Video Art)

งานวิดีโออาร์ตในเชิงลึก การตีความหมายของภาพและเสียง รวมทั้งแนวความคิด ทฤษฎี และปฏิบัติ เข้าใจบทบาทและอิทธิพลของวิดีโออาร์ตในงานศิลปะร่วมสมัย บังคับการแสดงนิทรรศการ และการเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะสำหรับการประเมินผล

Advanced video-audio production; interpretation and conceptual approaches: key theoretical, historical and aesthetic approaches to time-based art in video and sound are surveyed; public exhibition and presentation required for final evaluation.

PHO 310 **สุนทรียทางภาพถ่าย** 3(2-2-5)

(Photography Appreciation)

แนะนำกระบวนคิดในงานภาพถ่ายและสื่อทัศนภาพที่มีผลต่อคนดู ผ่านการรับรู้และการตีความหมายทั้งทางวัฒนธรรม สังคม สิ่งแวดล้อม และสุนทรียศาสตร์ยุคสมัยต่าง ๆ ผ่านประวัติศาสตร์ภาพถ่ายสมัยใหม่ หลังสมัยใหม่ทั้งในบริบทที่มีความเป็นปัจจุบันและร่วมสมัย

Introducing concepts the thought process in photography and visual media interact when viewing and interpreting, cultural, social, environmental and aesthetic, re-interpretation of photographs and media meanings of various eras through the history of modern and post-modern photography in both modern and contemporary contexts.

PHO 311 **วัฒนธรรมศึกษาสื่อทัศนภาพ** 3(3-0-6)

(Cultural Study in Visual Media)

สุนทรียทางภาพถ่ายและสื่อทัศนภาพภายใต้บริบททางสังคมวัฒนธรรม วิธีที่สื่อสมัยใหม่ก่อปฏิกิริยากับคนดู การตีความหมาย และการตีความหมายใหม่ในแต่ละวัฒนธรรมที่แตกต่าง วัฒนธรรมย่อย วัฒนธรรมประชานิยม วัฒนธรรมร่วม และวัฒนธรรมพันทาง

Introduction to aesthetics in photography and visual media within sociocultural contexts, exploring interactions and interpretations across modern media within various cultural, subcultural, popular, collective, and hybrid cultural contexts.

PHO 312 ศิลปะภาพถ่ายร่วมสมัย 3(1-4-4)

(Contemporary Fine Arts Photography)

กระบวนการทำงานภาพถ่ายเชิงความคิดและสื่อทัศนภาพ เข้าใจงานคอนเซปชวลในทศวรรษ 1960 ซึ่งมีอิทธิพลต่องานร่วมสมัย โครงการส่วนบุคคลที่เป็นงานศิลปะ หรืองานวิชาชีพ บังคับการแสดงนิทรรศการ และ/หรือ การเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะสำหรับการประเมินผล

Process of conceptual based photography and visual media; understanding 1960's conceptual art movement and its influence on contemporary works; individual project that can apply to either artistic or design profession; public exhibition and/or presentation required for final evaluation.

PHO 360 ภาพถ่ายสารคดี 3(1-4-4)

(Documentary Photography)

ความสำคัญ ความเชื่อมโยงทางประวัติภาพถ่ายสารคดี การประยุกต์ใช้ทักษะทางภาพถ่ายทั้งหมดเพื่อการบันทึกเรื่องราวชีวิตในบริบททางสังคม วัฒนธรรม นำเสนอเป็นชุดโครงการใหญ่ อาจเป็นภาพถ่าย หรือภาพยนตร์สารคดีผ่านการนำเสนอหรือการจัดแสดงนิทรรศการภาพถ่าย

Significant and relevant historical documentary photography events, employing photographic skills in a comprehensive documentary project within sociocultural contexts. The individual project may consist of a series of still photographs or a documentary film, presented through photography exhibitions or other forms of public display.

PHO 386 การวิจัยทางศิลปะภาพถ่ายและมีเดียอาร์ต 3(2-2-5)

(Research for Photography and Media Art)

กระบวนการวิจัยผ่านกระบวนการแก้ไขปัญหาเชิงการออกแบบศิลปะภาพถ่ายและมีเดียอาร์ต ด้วยเทคนิคและเครื่องมือที่เป็นระบบ เน้นการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ความเข้าใจปัญหา การระดมสมองและการคิดเชิงวิพากษ์ เพื่อให้ได้มาซึ่งโอกาสในการเกิดนวัตกรรม และการทดลองใหม่ ๆ การศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากสถานที่จริงโดยใช้กรณีศึกษาที่หลากหลายตามธรรมชาติของวิชา

The research process in photographic art design, employing systematic problem-solving techniques and tools, emphasizing listening to diverse perspectives. Focus on understanding problems, brainstorming, and critical thinking to foster innovation and experimen-

tation. Utilization of real-world data from various locations and diverse case studies across fields of study.

PHO 391 การฝึกงานวิชาชีพ 1(0-35-18)

(Practical Training)

วิชาบังคับก่อน : สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 3/ นักศึกษาจะต้องมีหน่วยกิตสะสมไม่น้อยกว่า 100 หน่วยกิต

การฝึกงานตามสายวิชาชีพในหน่วยงานของรัฐ รัฐวิสาหกิจ หรือ หน่วยงานทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย ในระหว่างภาคการศึกษาฤดูร้อนของชั้นปีที่ 3 เป็นเวลาไม่น้อยกว่า 6 สัปดาห์ (ในกรณีสุดวิสัยไม่สามารถหาที่ฝึกงานได้ ให้อยู่ในดุลยพินิจของสาขาวิชาเพื่อหาทางเลือกอื่นๆ)

Prerequisite: For 3rd year students / student must have studied at least 100 creadits

Practical training course in a design firm or a department of any government bureaus or private organizations during the summer semester of the third year, the whole period of internship should not be less than six weeks (if necessary, an alternative will be considered by the department).

PHO 39 การบริหารงานสื่อและศิลปะ 3(2-2-5)

(Management in Art and Media)

ระบบการบริหารจัดการสายวิชาชีพศิลปะและสื่อทัศนภาพ การเข้าใจกระบวนการ โครงสร้างขององค์กร เช่น แกลเลอรี่ พิพิธภัณฑ์ศิลปะ บริษัทโฆษณา โปรดักชั่นเฮ้าส์ ผู้ผลิตภาพยนตร์ สตูดิโอภาพถ่าย งานธุรกิจ ยุทธศาสตร์การตลาดแต่ละประเภท และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง

Management in visual art and media survey; understanding of process and structure in visual art and media organizations; art gallery, art museum, advertising agency, production house, film company, photography studio, business, marketing strategies in each field and regulations.

PHO 491 สหกิจศึกษา 7(0-35-18)

(Cooperative Education)

วิชาบังคับก่อน: สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 3/ นักศึกษาจะต้องมีหน่วยกิตสะสมไม่น้อยกว่า 100 หน่วยกิต

ปฏิบัติงานในสถานประกอบการเสมือนเป็นพนักงานประจำขององค์กร หรือบริษัทไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์ จัดทำบันทึกประจำวันส่งทุกสัปดาห์ จัดทำโครงงานสรุปผลการปฏิบัติงาน ส่งรูปเล่มและนำเสนอ ประเมินผลจากสถานประกอบการ และอาจารย์ประจำรายวิชา

Prerequisite: For 3rd year students / student must have studied at least 100 credits Full-time employment practice at a selected firm or company for a minimum of 16 weeks, with daily work records submitted weekly; final project report evaluation conducted by both the firm or company and the instructor

สำหรับผู้เลือกเรียนวิชา PHO 491 สหกิจศึกษา ไม่ต้องเรียนวิชา PHO 391 การฝึกงานวิชาชีพ PHO 392 การบริหารงานสื่อและศิลปะ และวิชา PHO 494 การเตรียมศิลปนิพนธ์

*This course is substituted for PHO 391 Practical Training, PHO 392 Management in Art and Media and PHO 494 Art Thesis Preparation.

PHO 494 การเตรียมศิลปนิพนธ์ 3(2-2-5)

(Art Thesis Preparation)

เตรียมโครงการศิลปนิพนธ์ แนวคิดและการวางแผนเพื่อในการสร้างโครงการส่วนบุคคลด้านศิลปะ วิชาชีพ หรืองานวิจัย แต่ละโครงการจะต้องมีที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ โครงการที่นำเสนอ และดำเนินอยู่ต้องเป็นโครงการเดียวกับศิลปนิพนธ์

Preparation for Art Thesis, concept and strategies in creating individual project in artistic, professional or research field of interests, by this time, each individual is required to have a project advisor, and each proposal must be the same continuing project in Art Thesis.

PHO 496 ศิลปนิพนธ์ 8(2-18-13)

(Art Thesis)

วิชาบังคับก่อน: นักศึกษาต้องผ่านกลุ่มวิชาบังคับ วิชาการฝึกงานวิชาชีพ และมีหน่วยกิตสะสมไม่น้อยกว่า 100 หน่วยกิต

การสร้างสรรค์งานสื่อศิลปะภาพถ่ายด้วยการศึกษา ค้นคว้า ทดลอง และ พัฒนางานออกแบบในหัวข้อที่เลือก ผ่านกระบวนการออกแบบจนเสร็จสมบูรณ์ ภายใต้คำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา นำเสนอผลงานต่อคณะกรรมการศิลปนิพนธ์ และจัดแสดงนิทรรศการเผยแพร่สู่สาธารณชน

การตัดสินศิลปนิพนธ์ ถือค่าระดับ 2.00 (C) เป็นเกณฑ์การสอบผ่าน

Prerequisite: the student must pass Major Requirement Course, Practical Training and has at least 100 credits.

Creation of photographic art within the specialized area of photographic media art, guided by an advisor, encompassing research, experimentation, and design development on selected topics, culminating in presentation to the Art Thesis committee and public exhibition. The passing grade of this subject is 2.00 (C).

ข. วิชาชีพ-เลือก **18 หน่วยกิต**

PHO 212 ความคิดสร้างสรรค์ 3(3-0-6)

(Creative Thinking)

หลักการวิเคราะห์งานภาพถ่ายและสื่อทัศนภาพเชิงลึก ประเด็นความเคลื่อนไหวทางศิลปะ เช่น ดาด้า เซอเรียลลิสซึ่ม ศิลปะเชิงความคิดในทศวรรษ 1960 อิทธิพลต่องานภาพถ่ายร่วมสมัย ทั้งทัศนศิลป์และงานเชิงวิชาชีพในบริบททางสังควัฒนธรรม กระบวนคิดสร้างสรรค์ และทฤษฎีที่ส่งผ่านปฏิกิริยาในสังคมตะวันออก รวมทั้งงานศิลปะเชิงความคิดที่เกิดขึ้นในประเทศไทยช่วงทศวรรษ 1980

Photography and visual media: in-depth analysis of art movements such as Dadaism, Surrealism, 1960s conceptual art, and their influence on contemporary practice in visual arts and professional works within sociocultural contexts; exploration of how these creative thinking processes and theories apply and interact in Asian culture, including the conceptual art movement in photography in Thailand during the 1980s.

PHO 213 การนำเสนองานศิลปะภาพถ่าย 3(1-4-4)

(Presentation for Photography)

กระบวนการนำเสนองานภาพถ่าย ทั้งในแบบประเพณีเดิม และแบบที่ไม่ใช่ แนะนำการใช้วัสดุปราศจากเคมีตกค้างสำหรับการเข้าโอเวอร์แมทงานภาพถ่าย การเข้ากรอบภาพ และการเตรียมผลงานนำเสนอสำหรับวัตถุประสงค์ที่ต่างกัน

Traditional and non-traditional presentation for photographic works; introducing nontoxic products for mounting, over matting silver process photographs, framing and preparing portfolio for different purposes.

PHO 242 การสร้างสรรค์ภาพด้วยคอมพิวเตอร์ 3(1-4-4)

(Digital Imaging)

หลักการทำงานดิจิทัลขั้นสูง ระบบการทำงานทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว การตกแต่งภาพด้วยกระบวนการดิจิทัล ทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว ปัญญาประดิษฐ์ การออกแบบงานมัลติมีเดีย ศึกษาเทคนิคเชิงลึกเพื่อใช้ในงานศิลปะและการออกแบบที่เกี่ยวกับการเคลื่อนไหว ระยะเวลา (time based art)

Advanced principles in a digital workflow both still and moving images, digital retouching for both still and moving images, artificial Intelligence; introducing multimedia design: use of motion, duration, and time-based interaction as a means of artistic expression or professional works.

PHO 34 ภาพถ่ายเพื่องานมัลติมีเดีย 3(1-4-4)

(Photography for Multimedia)

กระบวนการผลิต และความเป็นไปได้ในการใช้ภาพถ่ายและสื่อทัศนภาพเพื่องานศิลปะและการออกแบบ การประยุกต์ใช้ทักษะทางศิลปะเพื่อนำเสนอโครงการที่สามารถสื่อสารในแพลทฟอร์มต่าง ๆ รวมทั้งการนำเสนอด้วยเว็บ กราฟฟิก ภาพถ่าย แอนิเมชั่น และวีดิทัศน์

Process and possibilities of using photography and various media for art and design works; utilizing all artistic skills in working on individual project; a presentation that can communicate in various platforms, including web, graphic, photographs, animation and video.

PHO 362 การสร้างภาพถ่ายทางเลือก 3(1-4-4)

(Alternative Photography)

การทดลองสร้างสรรค์งานภาพถ่ายด้วยกรรมวิธีที่หลากหลาย เพื่อให้เกิดนวัตกรรมทั้งระบบกระบวนการดิจิทัลและกระบวนการเดิม เช่น กล้องขนาดเล็ก โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ สื่อผสม เคมีภัณฑ์สารประกอบเกลือเงิน หรือไม่ใช่สารประกอบเกลือเงิน

Experiments on various photographic process, explores innovative possibilities, both digital and traditional process such as compact camera, mobile phone, computer, mixed media, silver and non-silver process.

PHO 363 ภาพถ่ายบุคคลในสภาพแวดล้อม 3(2-2-5)

(Environmental Portrait)

ปฏิบัติการภาพถ่ายบุคคลและบุคคลในสภาพแวดล้อมในเชิงลึก ทั้งบทบาทต่อสังคมวัฒนธรรม รูปแบบวิธีการต่าง ๆ ในงานภาพถ่ายบุคคลแต่ละประเภท ผ่านกรณีศึกษาเพื่อสร้างผลงานและพัฒนาลักษณะเฉพาะของตนเองในการทำงานภาพถ่ายบุคคล การตีความหมายของภาพ ลักษณะการใช้งาน และการสื่อสาร

Practice in critical understanding of portrait photography and portrait environments.in terms of aesthetic consideration and its influence within sociocultural contexts; exploring various ways of portrait photography, develop personal style, interpretation and conceptual approaches.

PHO 364 การออกแบบและจัดนิทรรศการศิลปะ 3(1-4-4)

(Exhibition Design and Management)

กระบวนการออกแบบ เข้าใจลักษณะพื้นที่ในฐานะเครื่องมือบอกเล่าเรื่องราว และการสื่อสารกับคนดู ประเภทงานออกแบบนิทรรศการสำหรับประเภทงานที่แตกต่างทั้งงานศิลปะ และ/หรืองานเชิงพานิชย์ การควบคุมระบบงาน และการคุมงบประมาณ ความเข้าใจเนื้อหาเชิงประวัติศาสตร์วัฒนธรรมที่กำหนดวิธีการออกแบบ

Design process, understanding space as a narrative method and communication, types of exhibition design for different kinds of artistic and/or commercial display; organization and budget control, historical and cultural contexts that determined designing process.

PHO 378 การถ่ายภาพแฟชั่น 3(1-4-4)

(Fashion Photography)

กระบวนการ และสุนทรียะของการทำงานภาพถ่ายแฟชั่นและสื่อทัศนภาพ สำรวจพิเคราะห์แนวคิดของหัวข้องานในแง่มุมมองทางวัฒนธรรมทั้งแนวทางที่เคยมี และแนวทางร่วมสมัย งานพรีโปรดักชั่น โปรดักชั่น ทำงานร่วมกับนักออกแบบ สไตลลิสต์ และกองถ่าย

Aesthetics and process working in fashion photography and visual media; surveys conceptual based theme and cultural perception both historically and contemporary; pre-production, production, collaboration with designers, stylists and production crew.

PHO 379 การออกแบบทัศนภาพเพื่องานเผยแพร่ 3(1-4-4)

(Visual Media for Publishing)

ขั้นตอน และการออกแบบสำหรับสื่อเผยแพร่ทางสิ่งพิมพ์ รูปแบบดิจิทัลออนไลน์ การออกอากาศ ประเภทงานที่ต้องใช้ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว วิดีโอ หรือสื่ออื่นที่เกี่ยวข้อง เน้นกระบวนการออกแบบเพื่อการใช้งานทำงานร่วมกับนักเขียนบท นักเขียน ผู้ผลิต เนื้อหา และนักออกแบบอื่น ๆ

Design and process for print publication, digital online platform, on-air broadcast, types of works that required use of either still photographs, animated images, video sequence or related media, focus on work design for practical use, collaboration with screenwriter, writer, content provider and other designers.

PHO 412 การเล่าเรื่องในงานสื่อทัศนภาพ 3(2-2-5)

(Narrative Structure in Visual Media)

กระบวนการเล่าเรื่องในงานภาพยนตร์ ภาพยนตร์สั้น สื่อทัศนภาพ ประเภทของงานวิชวลสไตล์ในฐานะการเล่าเรื่องสำหรับงาน ประเภทต่าง ๆ พื้นฐานความเข้าใจบทภาพยนตร์ และกระบวนการที่เกี่ยวข้อง เน้นการเล่าเรื่องด้วยภาพ การทำงานร่วมกับนักเขียนบท นักเขียนและผู้ผลิตเนื้อหา

Narrative structure in film, short film and visual media; genre, visual style as storytelling in different types of works, basic knowledge of working scripts and process, focus on visual narration, collaboration with screenwriter, writer and content provider.

PHO 413 งานสร้างสรรค์สื่อทัศนภาพ 3(2-2-5)

(Creative Project in Visual Media)

นำเสนอหัวข้อโครงการขั้นสูง ปฏิบัติงานเชิงลึกด้านวิชาชีพ และ/หรือ ศิลปะ การประยุกต์ใช้ทักษะทางศิลปะเพื่อโครงการส่วนบุคคล เช่น งานภาพถ่าย ภาพยนตร์สั้น ภาพยนตร์ขนาดยาว งานวิดีโอทดลอง ฯลฯ ทำงานใกล้ชิดกับที่ปรึกษาโครงการ บังคับการแสดงนิทรรศการ หรือ การเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะสำหรับการประเมินผล

Advanced project proposal, in depth professional and/or artistic practice, utilizes artistic skills for individual work, such as photography, short film, feature film, experimental video sequence, etc.; working closely with assigned project advisor(s); public exhibition or presentation required for final evaluation.

PHO 414 สหวิทยาการสื่อทัศนภาพ 3(2-2-5)

(Interdisciplinary Project in Visual Media)

โครงการศึกษาส่วนบุคคล บูรณาการองค์ความรู้จากศาสตร์แขนงอื่น เช่น ศิลปศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ฯลฯ และทักษะศิลปะเพื่อสร้างผลงานชุดใหญ่ ทำงานใกล้ชิดกับที่ปรึกษาโครงการโดยความเห็นชอบจากสาขาวิชาฯ หรือที่ปรึกษาโครงการ บังคับการแสดงนิทรรศการหรือ การเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะสำหรับการประเมินผล

Individual project in visual media, integrate interdisciplinary knowledge in other area of study such as liberal arts, science, etc., and artistic skills creating a large body of works, working closely with assigned project advisor(s) with department of Photography and Visual Media or project advisor's approval, public exhibition or presentation required for final evaluation.

PHO 415 สื่อทัศนภาพศึกษาในต่างประเทศ 3(1-4-4)

(Visual Media Study Abroad)

โครงการภาพถ่ายและสื่อทัศนภาพในต่างประเทศ ความร่วมมือกับองค์กรในต่างประเทศเพื่อสร้างผลงานส่วนบุคคลทางด้านทัศนศิลป์และสื่อทัศนภาพ โครงการสามารถเป็นความร่วมมืออย่างเป็นทางการหรือไม่เป็นทางการด้วยความเห็นชอบจากสาขาวิชาฯ และ/หรือ ที่ปรึกษาโครงการ ซึ่งจะกำหนดระยะเวลาเหมาะสมของการทำงานในต่างประเทศ

Photography and visual media project abroad; collaboration with oversea organizations working on individual project in visual arts and visual media; project can be either formal or causal collaboration with approval from department of Photography and Visual Media and/or project advisor which will also determine the period of working abroad.

PHO 416 การจัดแสงขั้นสูง 3(1-4-4)

(Advance Studio Lighting)

วิชาบังคับก่อน : การจัดแสงสตูดิโอ

การจัดแสงในสตูดิโอสำหรับงานภาพถ่ายและวิดีโอ การใช้อุปกรณ์ในการทำงาน การจัดไฟนอกสถานที่สำหรับกองถ่าย การจัดไฟฉากซับซ้อนสำหรับงานภาพยนตร์ หรือโฆษณา การถ่ายภาพด้วยการจัดแสงชนิดต่าง ๆ ผสมกันทั้งภายในและภายนอกสถานที่

Prerequisite: PHO 131 Studio Lighting

Lighting for still photography and video, practical use of equipments, large scale works for outdoor shooting, elaborating sets for movie or commercial works; shooting with a mixed of different types of lighting both inside and on location.

PHO 417 สื่อมานุษยวิทยา 3(1-4-4)

(Visual Anthropology Media)

สื่อทัศนภาพในงานมานุษยวิทยา วิธีการบันทึกภาพเชิงสารคดีเพื่อวัตถุประสงค์การใช้งานที่ชัดเจน การวิจัยและการเตรียมการ พื้นฐานความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรม และกระบวนการทางมานุษยวิทยา ทำงานร่วมกับผู้วิจัยในโครงการที่เข้าร่วมด้วยความเห็นชอบจากสาขาวิชาฯ และ/หรือที่ปรึกษาโครงการ

Visual media in anthropology, documentary methods for specific purpose, research and preparation, basic understanding of cultural anthropology and anthropological methods, working closely with researchers in specific projects with approval from department and/or project advisor.

PHO 418 ศิลปะภาพถ่ายเชิงความคิด 3(1-4-4)

(Conceptual Based Photography)

ความเข้าใจศิลปะภาพถ่ายเชิงลึกในฐานะส่วนหนึ่งของทัศนศิลป์ วิเคราะห์ความเคลื่อนไหวทางศิลปะที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะงานคอนเซปชวลของทศวรรษ 1960 อิทธิพลต่องานศิลปะร่วมสมัย สร้างโครงการส่วนบุคคลเป็นงานภาพถ่าย และ/หรือ สื่อที่ เกี่ยวข้อง บังคับการแสดงนิทรรศการ และ/หรือการเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะสำหรับการประเมินผล

Critical understanding of photography as visual art; in depth analysis of related art movements, especially 1960's conceptual art and influence on contemporary art scene; individual project in photography and/or related media; public exhibition and/or presentation required for final evaluation.

PHO 419 ซาวน์สเคปในงานทัศนภาพ 3(2-2-5)

(Visual Soundscape)

เสียงและเวลาในฐานะสื่อของการแสดงออกในงานศิลปะ แนวคิด และการออกแบบเสียงเพื่อเสริมงานทัศนภาพ และ/หรือ เสียง ในฐานะชิ้นงานหลัก เข้าใจศิลปะที่เกี่ยวกับกาลเวลา พื้นที่และสภาพแวดล้อมในฐานะส่วนหนึ่งของการเล่าเรื่องด้วยกระบวนการเตรียมงานที่เหมาะสม

Sound and time as expressive medium in visual art, concept and design to accompany and/or dominate visual image, understanding time-based art, space and environment as part of narrative method, proper process and preparation.

PHO 420 **ฟิล์มและห้องมืด** 3(1-4-4)

(Film and Darkroom)

วิชาบังคับก่อน PHO 130 การภาพถ่ายเบื้องต้น

กระบวนการภาพถ่ายขาวดำขั้นสูง การควบคุมคุณภาพงานห้องมืด การอัดขยายสมบูรณ์แบบ สร้างงานเชิงความคิด วิธีการนำเสนอ ตามประเพณีนิยม เช่น การอัดลงกระดาษแข็ง และการทำโอเวอร์แมท

Prerequisite: PHO 130 Basic Photography Processing

Advanced black and white analog photographic process, quality control in darkroom process, fine prints, conceptual based works, traditional presentation such as mounting and over matting.

PHO 421 **งานทำมือและภาพถ่าย** 3(2-2-5)

(Handmade Objects and Photographs)

กระบวนการทางเลือกสำหรับงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวกับศิลปะภาพถ่าย เช่น หนังสือทำมืองานภาพถ่ายแฮนด์คัลเลอร์ กระบวนการที่ไม่ ใช้เกลือเงิน หนังสือการ์ตูนที่ใช้ภาพถ่ายเป็นส่วนประกอบหลัก และงานโปสเตอร์ทำมือ หรือโครงการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพถ่ายร่วมสมัยที่เน้นการทำงานด้วยมือภายใต้การดูแลของทีมอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ

Alternative methods in creating photography related art objects such as handmade book design, hand colored silver prints, non-silver process, photography-based comics book and handmade poster or project to create contemporary photography that emphasizes working with hands under the supervision of a team of project advisors.

PHO 422 **ภาพยนตร์สั้นเชิงสร้างสรรค์** 3(1-4-4)

(Creative Short Film)

ปฏิบัติการคิด สร้างสรรค์ การถ่ายวิดีโอ ตัดต่อภาพและเสียง การเล่าเรื่องด้วยวิธีการหลากหลายรูปแบบ การนำเสนอด้วยภาพ ภาพยนตร์สั้นเชิงศิลปะ หรือวิดีโอซีเควนในฐานะสื่อที่แสดงออกซึ่งความรู้สึก เน้นการเล่าเรื่องด้วยภาพ การถ่ายแบบภาพยนตร์ โครงการส่วนบุคคล และ โครงการกลุ่มด้วยความเห็นชอบจากสาขาวิชาฯ หรือที่ปรึกษาโครงการฯ

Various narrative methods and visual styles, art short film or video sequence as expressive medium, focus on visual narration, cinematography, individual and group project with approval from department of Photography and Media Art and project advisor.

PHO 423 **สื่อทัศนภาพในวัฒนธรรมสมัยใหม่** 3(3-0-6)

(Visual Media in Popular Culture)

วิเคราะห์เชิงลึกโลกทัศน์ และวัฒนธรรมสมัยใหม่ วิธีการตีความหมาย ความเข้าใจการบริโภคสื่อ ยุทธศาสตร์ทางการตลาดของผู้ผลิตสื่อ เปรียบเทียบวรรณกรรม และปรัชญาในประเด็นความเปลี่ยนแปลงทางสังคม

In-depth analysis of modern perception and popular culture, ways in which media are interpreted and consumed, marketing strategies used by content providers, comparative literature and philosophy regarding social transformation.

PHO 470 **การศึกษาส่วนบุคคล** 3(0-6-3)

(Individual Study)

การสร้างสรรค์โครงการส่วนบุคคล เน้นหัวข้อที่นักศึกษาสนใจเป็นพิเศษที่เกี่ยวกับศิลปะภาพถ่ายและมีเดียอาร์ต หรือประเด็นที่มีเนื้อหา รูปแบบที่สอดคล้องกับการนำไปสู่การทำศิลปนิพนธ์ โดยผ่านความเห็นชอบจากสาขาวิชาฯ และ/หรือที่ปรึกษาโครงการฯ หรืออาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา

Creation of personal projects in photographic arts and visual media, emphasizing topics of special interest to students, with content direction aimed at aligning with an Art Thesis, subject to approval from field of study consultants or course instructors.

PHO 473 **การวิจารณ์งานศิลปะภาพถ่าย** 3(3-0-6)

(Photography Criticism)

หลักการวิจารณ์งานศิลปะ วิเคราะห์เชิงลึก และเข้าใจงานภาพถ่ายร่วมสมัย การทำความรู้จักกับงานเขียน และวรรณกรรมที่เกี่ยวกับภาพถ่ายในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 ถึงศตวรรษที่ 20 ความเคลื่อนไหวทางศิลปะ งานภาพถ่ายหลังสมัยใหม่ การหักเหทางสุนทรียศาสตร์ และอิทธิพลในงานร่วมสมัย

Principles of art criticism, in-depth analysis, and critical understanding of contemporary photography, including methodologies for critique. Exploration of literature on photography and modern art from the late 19th century to the 20th century, encompassing art movements, postmodern photography, aesthetic shifts in the 1980s, and their influence on contemporary scenes.

PHO 495 **สัมมนาภาพถ่ายและมีเดียอาร์ต** 3(2-2-5)

(Photography and Media Art Seminar)

สัมมนาหัวข้อเกี่ยวกับศิลปะภาพถ่ายและมีเดียอาร์ต ประสบการณ์วิชาชีพและวิชาการ ค้นหาวิธีบูรณาการทักษะและองค์ความรู้กับงานวิชาชีพ และงานสร้างสรรค์ในบริบทต่าง ๆ ที่มีความ

เป็นปัจจุบันและร่วมสมัย หรือมีประเด็นสอดคล้องกับศิลปนิพนธ์

Discussion on photography and visual media, professional and academic experience; find ways to integrate skills and knowledges to professional and creative works in various contexts that are current and contemporary or has issues consistent Art Thesis.

PHO 476 **ศิลปะภาพถ่ายเชิงความคิดกับพื้นที่** 3(2-2-5)

(Conceptual Photography on Site-specific)

ปฏิบัติการถ่ายภาพภายใต้ความคิดมนุษยสมัย การวางแผนการถ่ายภาพนอกสถานที่ สภาพภูมิประเทศ สภาพแสงและฤดูกาล แลนด์อาร์ต นิเวศศิลป์ วัตถุ แผนที่ภูมิทัศน์ในสภาพแวดล้อม พื้นที่สถาปัตยกรรม ทิวทัศน์ ทิวทัศน์ทะเล ทิวทัศน์เมืองและแหล่งท่องเที่ยวที่เกิดการเปลี่ยนแปลง

Photography practice concepts on Anthropocene. Planning location; topographical, conditions lighting and seasons, land art, environment art, objects, new topographies photography, architecture, landscapes, seascapes, cityscapes and tourist attractions that cause changes.

PHO 477 **ศิลปะสื่อผสม** 3(2-2-5)

(Mixed Media Art)

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานที่เกิดจากการประยุกต์ผสมผสานเพื่อให้เกิดความงามทางศิลปะในรูปแบบใหม่อย่างอิสระผ่านการนำเสนอการใช้สื่อ หรือ เทคนิคทางวัสดุต่างชนิด เช่น ไม้ โลหะ พลาสติก ผ้า ฯลฯ นำมาสร้างสรรค์ในรูปแบบผลงาน 2 มิติ หรือ 3 มิติให้เกิดเป็นองค์ประกอบทางศิลปะที่บอกเล่าเรื่องราวความแตกต่างเพื่อนำไปต่อยอดความคิดศิลปะร่วมสมัย

Experimental creative process combining applications to independently create new aesthetic experiences using various materials such as wood, metal, plastic, fabric, and others, producing harmonious 2D or 3D compositions that narrate and exemplify contemporary art.

DMR 207 **การสร้างคอนเทนต์ทางการตลาดและสื่อสังคมออนไลน์** 3(3-0-6)

(Content Marketing and Social Media)

การสร้างเนื้อหา การสร้างคุณค่าเนื้อหาทางสื่อดิจิทัลในแต่ละรูปแบบ การเขียนข้อความโฆษณาและประชาสัมพันธ์ทางสื่อดิจิทัล การพัฒนาทักษะการสื่อสารทางสื่อดิจิทัล การวางแผนสื่อดิจิทัลสำหรับสื่อสังคมออนไลน์กลยุทธ์การตลาดเนื้อหาดิจิทัล

Creative content fundamental, digital content creation, digital copy writing, developing creative skills for internet communications and digital media, digital media planning for social media, digital content marketing strategies.

DMR 213 **นวัตกรรมผลิตภัณฑ์และการสร้างสรรค์** 3(3-0-6)

(Product Innovation and Creativity)

ความหมายแนวคิดลักษณะและประเภทของนวัตกรรมผลิตภัณฑ์และการสร้างสรรค์ กระบวนการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ การสร้างแบรนด์แห่งนวัตกรรม นวัตกรรมผลิตภัณฑ์ในอุตสาหกรรมการบริการ ความล้มเหลวและความเสี่ยงต่อนวัตกรรม องค์กรนวัตกรรม การเปลี่ยนแปลงและนวัตกรรม

Definition, concepts, characteristics, and types of product innovation and creativity, process of creating new product, branding and innovation, role of prototypes, product innovation in the service industry, failure and risk in innovation, the innovative organization, changes and innovation.

DBS 412 **นวัตกรรมและกลยุทธ์สำหรับธุรกิจดิจิทัล** 3(3-0-6)

(Innovation and Strategies for Digital Business)

แนวความคิดของนวัตกรรม กระบวนการการพัฒนานวัตกรรม รูปแบบของนวัตกรรมภายใต้การเปลี่ยนแปลงของสภาแวดล้อมทางเศรษฐกิจ สังคม การเมือง และเทคโนโลยี รวมถึงการศึกษาการจัดการความรู้ การสร้างองค์การเพื่อการพัฒนาข้อมูลเพื่อเป็นความรู้สำหรับการทำงาน และทำให้เกิดองค์การแห่งการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิผล กลยุทธ์ของธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์ การวิเคราะห์จุดอ่อน จุดแข็งขององค์การและการแสวงหาโอกาสในตลาดของธุรกิจดิจิทัล พัฒนาทักษะในการกำหนดกลยุทธ์ธุรกิจดิจิทัล ที่จะสามารถเป็นผู้นำธุรกิจในสินค้าและบริการ ซึ่งใช้ช่องทางการตลาดธุรกิจดิจิทัลได้

Concepts of innovation, the innovation development process, types of innovations, influence of changing economic, social, political and technological environments on organizational change; topics include knowledge management with an end to develop an effective learning organization, digital business strategy and analysis of the organizational strengths and weaknesses to probe digital business market; develop digital business strategic skills.

MGT 200 **การเป็นผู้ประกอบการ** 3(3-0-6)

(Entrepreneurship)

ความหมาย ความสำคัญ ความสามารถ แนวความคิด ประเภท กลยุทธ์ ทรัพยากร สภาพแวดล้อมและคุณสมบัติของการเป็นผู้ประกอบการ แนวคิด และโอกาสในการทำธุรกิจ การวิเคราะห์ทรัพยากรและสภาพแวดล้อม หน้าที่ของการทำธุรกิจ เช่น การตลาด การผลิตและการดำเนินงาน การจัดการและการจัดการทรัพยากรมนุษย์ การเงินและการบัญชี ตลอดจนองค์ประกอบที่สำคัญของการทำแผนธุรกิจ

Definition, importance, capability, concepts, types, strategies, resources, environment and characteristics of entrepreneurship concepts of venture, recognition, resource analysis environmental analysis, business functions such as marketing, production and operation, management and human resource management, finance and accounting, element of business plans.

3. หมวดวิชาเลือกเสรี **6 หน่วยกิต**

เลือกจากรายวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยรังสิต หรือรายวิชาในหลักสูตร หรือรายวิชาที่อาจารย์ที่ปรึกษาให้คำแนะนำ

4. หมวดวิชาโท **15 หน่วยกิต**

สำหรับนักศึกษาวิทยาลัย/ คณะ และสาขาวิชาอื่น ๆ ที่ต้องการเรียน วิชาโทโดยให้เลือกเรียนจากรายวิชาดังต่อไปนี้ไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต

PHO 130 ภาพถ่ายเบื้องต้น 3(1-4-4)
(Basic Photography)

ฟิล์ม และห้องมืด พื้นฐานงานภาพถ่ายขาวดำ การใช้กล้องฟิล์มและอุปกรณ์ แนะนำการใช้กล้องดิจิทัลและเครื่องมือที่จำเป็น ลักษณะเฉพาะของงานภาพถ่ายแต่ละประเภทที่แตกต่าง องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง อารมณ์และโทนสี ความงามในบริบทการตีความหมายทางวัฒนธรรม การทำงานด้วยกล้องดิจิทัล และอุปกรณ์ภาพนิ่ง

Film and darkroom, basic process of analog black and white photography, camera and equipments for analog process, brief introduction to DSLR cameras and other digital tools; understanding characteristics of different kinds of photographic works, compositions, narrative structure, mood and tone, aesthetics within cultural interpretation; practical use of digital camera and equipments still images.

PHO 131 การจัดแสงสตูดิโอ 3(1-4-4)
(Studio Lighting)

การจัดแสงขั้นพื้นฐานในสตูดิโอสำหรับงานภาพถ่ายและวิดีโอ ฝึกปฏิบัติการใช้อุปกรณ์ในการทำงาน การใช้แฟลชอิเลคโทรนิค การควบคุมอุณหภูมิสี และคอนทราส การออกแบบองค์ประกอบภาพ รวมถึงการถ่ายภาพบุคคล วัตถุ และอาหารในสตูดิโอ

Foundation of studio lighting for still photography and video, practical use of equipments, electronic flash, control of color temperature and contrast, design and composition. Including photography portrait, objects, and food in studio.

PHO 140 **สื่อทัศนภาพเบื้องต้น** 3(1-4-4)

(Basic Visual Media)

เตรียมการทำงานดิจิทัลสำหรับภาพถ่ายและวิดีโออย่างมืออาชีพ ระบบการพิมพ์ภาพถ่ายดิจิทัล ลำดับขั้นตอนของการทำงานดิจิทัลพื้นฐาน การจัดการคุณภาพไฟล์และสี การจัดแสงสตูดิโอ และการใช้เครื่องมือการถ่ายและตัดต่อวิดีโอ และพื้นฐานกระบวนการโพสโปรดักชั่น

Preparation of digital images for photography and video in professional manner, digital printing process, digital workflow, basic studio, managing image file quality and color , lighting and equipments, video shooting and editing and basic post production process.

PHO 261 **การทดลองสื่อทัศนภาพ** 3(1-4-4)

(Experimental Visual Media)

กระบวนการและแนวคิดที่ขยายขอบเขตเกินกว่าความเป็นภาพนิ่ง วิธีเล่าเรื่อง และกระบวนการวางแผน การดัดแปลง การเรียงลำดับภาพ การใช้เสียง และการติดตั้งผลงาน การทดลองความเป็นไปได้ในการสร้างงานวิดีโอเชิงความคิด

Process and concepts extending beyond still photographic image; narrative and formal strategies within manipulation, sequencing, sound and installation, exploring possibilities of conceptual based video sequence

PHO 270 **ภาพถ่ายเชิงพาณิชย์** 3(1-4-4)

(Commercial Photography)

ประยุกต์ทักษะทางศิลปะเพื่องานวิชาชีพ และงานโฆษณา เช่น สิ่งพิมพ์โฆษณา โทรทัศน์ วีดิโอเผยแพร่ทางอินเตอร์เน็ต และลิขสิทธิ์ ทั้งภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว การทำงานให้เป็นไปตามแผนที่ถูกกำหนดไว้ล่วงหน้า บังคับการจัดแสดงนิทรรศการ และ/หรือ การเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะสำหรับการประเมินผล

Application of artistic skills for professional and commercial works: print advertising, television, viral video, copyright etc.; creating both stills and moving images based on pre-production plan, public exhibition and/or presentation required for final evaluation.

PHO 273 **วิดีโออาร์ต** 3(1-4-4)

(Video Art)

งานวิดีโออาร์ตในเชิงลึก การตีความหมายของภาพและเสียง รวมทั้งแนวความคิด ทฤษฎี และปฏิบัติ เข้าใจบทบาทและอิทธิพลของวิดีโออาร์ตในงานศิลปะร่วมสมัย บังคับการแสดงนิทรรศการ หรือการเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะสำหรับการประเมินผล

Advanced video-audio production; interpretation and conceptual approaches: key theoretical, historical and aesthetic approaches to time-based art in video and sound are surveyed; public exhibition or presentation required for final evaluation.

PHO 311 **วัฒนธรรมศึกษาสื่อทัศนภาพ** 3(3-0-6)

(Cultural Study in Visual Media)

สุนทรียทางภาพถ่ายและสื่อทัศนภาพภายใต้บริบททางสังคมวัฒนธรรม วิธีที่สื่อสมัยใหม่ก่อปฏิกิริยากับคนดู การตีความหมาย และการตีความหมายใหม่ในแต่ละวัฒนธรรมที่แตกต่าง วัฒนธรรมย่อย วัฒนธรรมประชานิยม วัฒนธรรมร่วม และวัฒนธรรมพันทาง

Introduction to aesthetics in photography and visual media within sociocultural contexts, exploring interactions and interpretations across modern media within various cultural, subcultural, popular, collective, and hybrid cultural contexts.

PHO 312 **ศิลปะภาพถ่ายร่วมสมัย** 3(1-4-4)

(Contemporary Fine Arts Photography)

กระบวนการทำงานภาพถ่ายเชิงความคิดและสื่อทัศนภาพ เข้าใจงานคอนเซปชวลในทศวรรษ 1960 ซึ่งมีอิทธิพลต่องานร่วมสมัย โครงการส่วนบุคคลที่เป็นงานศิลปะ หรืองานวิชาชีพ บังคับการแสดงนิทรรศการ และ/หรือ การเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะสำหรับการประเมินผล

Process of conceptual based photography and visual media; understanding 1960's conceptual art movement and its influence on contemporary works; individual project that can apply to either artistic or design profession; public exhibition and/or presentation required for final evaluation.

PHO 360 **ภาพถ่ายสารคดี** 3(1-4-4)

(Documentary Photography)

ความสำคัญ ความเชื่อมโยงทางประวัติภาพถ่ายสารคดี การประยุกต์ใช้ทักษะทางภาพถ่ายทั้งหมดเพื่อการบันทึกเรื่องราวชีวิตในบริบททางสังคม วัฒนธรรม นำเสนอเป็นชุดโครงการใหญ่ อาจเป็นภาพถ่าย หรือภาพยนตร์สารคดี ผ่านการนำเสนอหรือการจัดแสดงนิทรรศการภาพถ่าย

Significant and relevant historical documentary photography events, employing photographic skills in a comprehensive documentary project within sociocultural contexts. The individual project may consist of a series of still photographs or a documentary film, presented through photography exhibitions or other forms of public display.

สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์

หมวดวิชาเฉพาะ **93 หน่วยกิต**

วิชาพื้นฐานวิชาชีพ **21 หน่วยกิต**

COD 101 **การวาดเส้นเพื่อการสื่อสาร** 3(1-4-4)
(Drawing for Communication)

การวาดภาพรูปทรงเรขาคณิตและรูปทรงจากธรรมชาติ โครงสร้าง สัดส่วน ลักษณะผิว แสงและเงา การวาดภาพคนครึ่งตัวและเต็มตัว การวาดทัศนียภาพ การใช้วัสดุอุปกรณ์วาดภาพด้วยเทคนิคต่างๆ เพื่อสื่อถึง ความคิดสร้างสรรค์และเรื่องราว การนำเสนอผลงาน

Drawing the essence of geometric and nature forms through attention to structure, proportions, surface details, interplay of reflective light and shadow; the use of materials and equipment; drawing portrait, full-body people, and scenery; express creativity and narrative through specialized drawing techniques; presentation of artwork.

COD 102 **สีในงานศิลปะและการออกแบบ** 3(1-4-4)
(Color for Art and Design)

การใช้สีในงานศิลปะและการออกแบบ หลักการผสมสี การจัดกลุ่มสี สีเอกรงค์ สีข้างเคียง สีคู่ตรงข้าม ชุดสีสามสี สีคู่สี่สี การรับรู้เรื่องสี และสีเชิงจิตวิทยา การระบายสีภาพด้วยวัสดุอุปกรณ์และเทคนิคต่างๆตามรูปแบบเฉพาะทางของแต่ละสายงานอาชีพ ความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา และการนำเสนอผลงาน

The use of color in art and design; principles of color mixing: color grouping, monochromatic colors schemes, analogous color schemes, complementary colors schemes, triad color schemes, tetrad color complements; color perception and psychological colors; coloring pictures with various materials, equipment, and techniques according to the specific styles of each career field; placed on creativity, problem solving and presentation of artwork.

COD 103 **พื้นฐานศิลปะและการออกแบบ** 3(1-4-4)
(Fundamental of Art and Design)

การสร้างสรรค์งานศิลปะและการออกแบบในลักษณะ 2 มิติและ 3 มิติ การใช้ทัศนธาตุทางศิลปะได้แก่ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก พื้นที่ว่าง พื้นผิว และสี การจัดองค์ประกอบศิลป์แบบต่างๆ การสื่อความหมาย เรื่องราว และความงาม การแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและร่วมวิจารณ์

Artistic creativity in both 2-3-dimensional art; the use of visual elements: points, lines, shapes, forms, weight, space, texture, and color; the several types of composition; the expression as meaning and beauty. expressing meaning, narratives, and aesthetic appeal through conceptual frameworks; solving problems; presenting artwork and participating in criticism.

COD 104 **ภาษาอังกฤษเพื่อการออกแบบ** 3 (2-2-5)
(English for Design)

ภาษาอังกฤษสำหรับใช้ในการออกแบบ คำศัพท์เฉพาะทางในการออกแบบพื้นฐานและการออกแบบเฉพาะทางให้กับสาขาศิลปะภาพถ่ายและมีเดียอาร์ต การออกแบบภายใน การออกแบบนิเทศศิลป์ ออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ และแฟชั่นดีไซน์ การฝึกทักษะในการศึกษาค้นคว้า เว็บไซต์ที่น่าสนใจ นักออกแบบที่มีชื่อเสียง การเขียนแนวความคิดเพื่อการออกแบบผลงาน การฝึกฟัง อ่านและพูดให้ถูกสำเนียง การนำเสนอผลงานโดยวาจาเป็นภาษาอังกฤษ

English used in the field of design; fundamental and specialized design terminology spanning different aspects of the field: photography and media arts, interior design, communication design, creative product design, and fashion design; practicing through focused study and research: interesting websites, internationally renowned designers; generating written concepts for design; four essential skills: listening, reading, writing, and speaking; practicing on oral presentation with accurate accent.

COD 106 **ประวัติศาสตร์การออกแบบ** 3(2-2-5)
(Design History)

ประวัติการออกแบบประเทศตะวันตก เริ่มตั้งแต่การปฏิวัติอุตสาหกรรมในปลายศตวรรษที่ 19 จนถึงศตวรรษที่ 21 ในมิติที่เชื่อมโยงกับสังคม เศรษฐกิจ เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อม ครอบคลุมถึงประวัติศิลปะภาพถ่ายและมีเดียอาร์ต การออกแบบภายใน การออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ การออกแบบนิเทศศิลป์ การออกแบบเครื่องแต่งกาย วิธีคิดของนักออกแบบคนสำคัญในสายต่างๆ เพื่อเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบให้เหมาะสมกับบริบทของประเทศไทย

History of Western design from the late 19th to the 21st century, exploring its relationship with economics, technology, and the environment, encompassing photography, interior design, creative product design, communication design, fashion design; insights from design gurus across various fields with applications for the Thai context.

COD 109 **คอมพิวเตอร์ช่วยในงานออกแบบ** 3(1-4-4)
(Computer Aided Design)

คอมพิวเตอร์เพื่อช่วยในงานออกแบบ สำหรับสาขาวิชาต่างๆ ได้แก่ ศิลปะภาพถ่ายและมีเดียอาร์ต การออกแบบภายใน การออกแบบนิเทศศิลป์ การออกแบบสร้างสรรค์อุตสาหกรรม และ แฟชั่นดีไซน์

ความรู้พื้นฐานของคอมพิวเตอร์ในงานออกแบบ การเขียนผังความคิด การเขียนแบบร่าง การสร้างผลงานด้วยโปรแกรมเฉพาะทาง การขึ้นรูป 2 มิติ และ 3 มิติเสมือน การจัดองค์ประกอบ การใช้สี การตกแต่งภาพ และการสร้างภาพเสมือนจริง สำหรับการนำเสนอผลงาน

Applying computer-aided methods across various fields of study including as Photography and Media arts, Interior Design, Communication Design, Creative Industrial Design, and Fashion Design; the foundational role of computers in design; mind mapping and drafting; the creation of works through the utilization of specialized programs; creating 2D and virtual 3D models; the creation of realistic images, mastering composition, color utilization, image editing for impactful work presentations.

COD 110 **แบรนด์และการเล่าเรื่อง** 3 (2-2-5)
(Brand and Storytelling)

ขั้นตอนการสร้างแบรนด์ การบอกเล่าเรื่องราวคุณค่าและเอกลักษณ์ของแบรนด์ ความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย การสร้างแบรนด์ให้ลูกค้าเกิดความประทับใจและจดจำ ความจงรักภักดีต่อแบรนด์ การเชื่อมโยงทางอรมณ์ กรณีศึกษาของการสร้างแบรนด์ที่ประสบความสำเร็จ การออกแบบและการนำเสนอผลงานออกแบบแบรนด์อย่างมีประสิทธิภาพ

Brand building process; communicating the story of a brand's identity and values; needs of the target customer; crafting a memorable and impressive brand; brand loyalty; emotional connection; fascinating examples of branding success; strategically powerful brand design and presentation.

2) วิชาชีพ **72 หน่วยกิต**
วิชาชีพ-บังคับ **48 หน่วยกิต ประกอบด้วย**

CCD 101 **การออกแบบกราฟิก** 3(1-4-4)
(Graphic Design)

หลักการงานออกแบบกราฟิก การใช้กราฟิกในการสื่อสาร หลักการศัญศาสตร์เบื้องต้น หลักการจัดองค์ประกอบที่สำคัญในงานออกแบบกราฟิก เช่น การวางแนว ความสมดุลย์ ความขัดแย้ง ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบ การซ้ำ และที่วางรอบวัตถุ เป็นต้น ความสำคัญของการจัดการข้อมูลในรูปแบบของแผนภาพ การใช้สัญลักษณ์เพื่อแทนความหมายของสิ่งต่างๆ และกระบวนการออกแบบกราฟิก

Principles of graphic design; use of graphics for communication; basic principles of aesthetics; fundamental principles of key components in graphic design, such as alignment, balance, contrast, relationships between elements, repetition, and proximity; importance of data management in graphic formats; use of symbols to represent meanings of various objects; and graphic design process.

CCD 102 **การออกแบบและการจัดตัวอักษร** 3(1-4-4)

(Typography)

หลักการการออกแบบตัวอักษรไทยและตัวอักษรโรมันเบื้องต้น รูปแบบตัวอักษรแต่ละประเภทและการสื่อความหมาย การออกแบบตัวอักษรประดิษฐ์ หลักการออกแบบการจัดวางเบื้องต้น เช่นการใช้กริด การจัดลำดับความสำคัญ การเลือกแบบตัวอักษณและการจัดวางตัวอักษรให้เหมาะสมกับเนื้อหา แนวคิดในการออกแบบ และสื่อเป็นต้น

Basic principles of Thai and Roman typography design; classification typeface; type anatomy; letterform Design; Lettering Design; basic principles of layout design, such as grid usage, prioritization, font selection, and appropriate layout for content; design concepts and media.

CCD 103 **การเขียนแบบ** 3(1-4-4)

(Technical Drawing)

แนะนำการใช้เครื่องมือในการเขียนแบบ พื้นฐานของขนาดสัดส่วน การวาดแบบร่าง การเขียนแบบงานบรรจุภัณฑ์ การเขียนแบบผลิตภัณฑ์ การเขียนแบบพื้นที่ อธิบายรูปร่าง รูปทรง ขนาดและวัสดุ การประยุกต์ใช้ในการออกแบบการสื่อสาร

Introducing tool usage in design; fundamental proportions; sketching basics; packaging design; product design; spatial design; describing shapes, form, sizes, and materials; application in communication design.

CCD 201 **การออกแบบสร้างสรรค์โฆษณา** 3(1-4-4)

(Creative Campaign Design)

ทฤษฎีและหลักการความคิดเชิงสร้างสรรค์ กระบวนการนำความคิดสร้างสรรค์ใช้ในการออกแบบการโฆษณา และการสื่อสารการตลาดผ่านสื่อต่างๆ ทั้ง on-line และ off-line ความเข้าใจอิทธิพลของภาพและภาษาในสื่อสารงานโฆษณา การสร้างสรรค์งานออกแบบโฆษณาผ่านสื่อต่างๆ เริ่มด้วยกระบวนการค้นคว้าข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล การพัฒนาแนวความคิดและการสังเคราะห์งานออกแบบอย่างเป็นระบบ

Theory and principles of creative thinking; applying creative thinking processes in advertising design and marketing communication through various media, both online and offline; understanding the influence of images and language in advertising communication; creating advertising designs through different media starting with data research, analysis, ideation, and systematic design synthesis.

CCD 202 **การออกแบบอัตลักษณ์** 3(1-4-4)

(Identity Design)

หลักและกระบวนการออกแบบอัตลักษณ์ ศึกษาและทดลองการออกแบบอัตลักษณ์ องค์กร เช่น ตราสัญลักษณ์ ผ่านกระบวนการออกแบบเรียนจากการศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล เพื่อสร้างภาพลักษณ์ให้กับบริษัท ตัวผลิตภัณฑ์และการบริการ

Principles of brand identity design process; explore how to design corporate identity design such as logo design etc. through design process in order to create or generate awareness of a company, product and service.

CCD 203 **การออกแบบกราฟิกเพื่อบรรจุภัณฑ์** 3(1-4-4)
(Graphic Design for Packaging)

หลักเบื้องต้นในการออกแบบกราฟิกบนผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ การออกแบบบรรจุภัณฑ์ 3 มิติ และกราฟิกบนผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ เพื่อสร้างภาพลักษณ์แบรนด์สินค้า การออกแบบแก้ปัญหาผ่านกระบวนการออกแบบโดยผสมผสานการทำงานจริง

Foundational principles in graphic design for product and packaging, encompassing three-dimensional packaging design and graphic elements on both products and packaging to establish brand identity. Additionally, the approach involves problem-solving through an integrated design process that blends conceptualization with practical execution.

CCD 204 **การออกแบบกราฟิกปฏิสัมพันธ์** 3(1-4-4)
(Interactive Design)

พื้นฐานการใช้งานโปรแกรมสำหรับงานออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ แนวคิดการและขั้นตอนการออกแบบ การรวบรวมข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูล การสร้างแผนผังข้อมูล การจัดทำโครงร่างหน้าเว็บไซต์ การนำเสนอระบบการเชื่อมต่อประสานข้อมูลที่มีผลกับความพึงพอใจของผู้ใช้ และการออกแบบส่วนต่อประสานเว็บไซต์ที่แสดงผลผ่านหน้าจอไปยังผู้ใช้

Fundamentals of using software for interactive media design work; concepts and processes of design; data collection and analysis; creating data flowcharts; developing website wireframes; presenting user interface systems affecting user satisfaction; and designing website interfaces displayed on screens for users.

CCD 205 **การออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว** 3(1-4-4)
(Time-Based Media Design)

พื้นฐานการใช้งานโปรแกรมสำหรับงานการออกแบบสื่อเคลื่อนไหว หลักการออกแบบงานกราฟิกเคลื่อนไหวเบื้องต้น หลักการออกแบบภาพยนตร์เบื้องต้น การนำเสนอวิธีคิดออกแบบภาพเคลื่อนไหวเชิงสร้างสรรค์ การจัดเวลา จังหวะการเคลื่อนไหว การเคลื่อนไหวประกอบดนตรี และวิธีการจัดมุมกล้อง วิธีการนำเสนอข้อมูลที่น่าสนใจ และการประยุกต์ใช้สำหรับงานมัลติมีเดีย

Fundamentals of using software for time-based media Design work; basic principles of motion graphic design; basic principles of film design; presenting creative motion graphic design thinking methods; timing, pacing, animation, music composition, and camera angle techniques; presenting engaging information; and applying them to multimedia projects.

CCD 206 **การออกแบบภาพประกอบ** 3(1-4-4)
(Illustration)

ภาษาภาพและรูปแบบศิลปะภาพประกอบ การออกแบบสร้างสรรค์งาน ภาพประกอบประเภทต่างๆ ที่สนใจ ด้วยการทดลองเทคนิคที่หลากหลาย เพื่อนำไปใช้ในสื่อประเภทต่างๆ เช่น โปสเตอร์ หนังสือ เว็บไซต์ ฯลฯ

Visual language and illustration art forms; arranging communication elements; presenting and developing creative concepts; advancing illustration techniques; applying across various media types such as posters, books, websites, etc.

CCD 301 **เทคโนโลยีเพื่อการออกแบบ** 3(1-4-4)
(Technology for Design)

การใช้โปรแกรมการออกแบบ เทคโนโลยีที่สนับสนุนกับออกแบบในปัจจุบัน ทักษะการใช้โปรแกรม ai เพื่อการออกแบบภาพ การค้นคว้าข้อมูล การเขียนบทความ ฯลฯ การสร้างภาพด้วยเทคโนโลยี ai การประยุกต์ใช้การออกแบบการสื่อสาร จรรณยาบรรณวิชาชีพกับการใช้เทคโนโลยี

Using design software; technology supporting modern design; AI skills for image design; research; article writing; AI-generated visuals; applying communication design; professional ethics in technology usage.

CCD 302 **เทคนิคการนำเสนอและการออกแบบพอร์ตโฟลิโอ** 3(1-4-4)
(Presentation & Portfolio Design)

หลักการและเทคนิคในการนำเสนองานอย่างมืออาชีพ เช่น ทักษะการพูด จิตวิทยาในการสื่อสารเบื้องต้น มารยาทในการพูดในที่สาธารณะ โปรแกรมที่เหมาะสมในการนำเสนอผลงาน เป็นต้น การปรับปรุงบุคลิกภาพในการนำเสนองานของแต่ละบุคคล การนำเสนอตนเอง การออกแบบแฟ้มผลงานเพื่อการสมัครงาน

Principles and techniques for professional presentation; such as public speaking skills, basic communication psychology, etiquette for public speaking, appropriate software for presenting works, etc. Improving personal presentation in each individual's work presentation; self-presentation; designing portfolios for job applications.

CCD 401 **การวิจัยเพื่อการออกแบบการสื่อสาร** 3(1-4-4)
(Communication Design Research)

การค้นคว้าข้อมูลงานวิจัยเพื่อนำมาวิเคราะในการออกการสื่อสาร กระบวนการวิจัยผ่านกระบวนการแก้ไขปัญหาเชิงออกแบบเน้นการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น การอ่านข้อมูลสถิติ ความเข้าใจปัญหาและความเข้าใจผู้ใช้อย่างถ่องแท้ การทำงานเป็นทีมจากหลายศาสตร์ การระดมสมองและการคิดเชิงวิพากษ์ เพื่อให้ได้มาซึ่งโอกาสในการเกิดนวัตกรรมและการทดลองใหม่ๆ การศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากสถานที่จริง การทดลองทำต้นแบบจริงและการประเมินผลการออกแบบจากผู้ใช้จริง

Researching research data for communication; research process through design problem-solving emphasizing listening to others' opinions; reading statistical data; understanding problems and user understanding sincerely; teamwork from multiple disciplines; brainstorming and critical thinking for innovation and experimentation; studying real-world data; prototyping and evaluating designs from actual users.

CCD 402 **โครงการออกแบบจากแพชชั่น** 3(1-4-4)
(Passion-Based Project)

การพัฒนาความสนใจส่วนบุคคลเพื่อการออกแบบและสร้างสรรค์โครงการส่วนบุคคล การค้นคว้าและพัฒนาความรู้ ทักษะและประสบการณ์ในการออกแบบ การพัฒนาแนวคิด เทคนิคและการออกแบบส่วนบุคคล การสร้างโครงการสร้างสรรค์และวิจัยทั้งภายในชั้นเรียนและภายนอกสถานที่ เน้นการเรียนรู้ประสบการณ์ด้วยตนเอง

Developing personal passion for individual design and creative project; researching and developing knowledge, skills, and experiences in design; developing ideas, techniques, and personal design; creating creative projects and research both in and out of the classroom, emphasizing self-directed learning.

CCD 496 **ศิลปนิพนธ์** 8 (2-18-13)
(Art Thesis)

วิชาบังคับก่อน : นักศึกษาต้องผ่านกลุ่มวิชาบังคับของชั้นปีที่ 1 และ 2 วิชาการฝึกงานวิชาชีพ และมีหน่วยกิตสะสมไม่น้อยกว่า 100 หน่วยกิต

การนำเสนอหัวข้อ การศึกษาค้นคว้าทดลองและพัฒนางานออกแบบผ่านกระบวนการออกแบบจนเสร็จสมบูรณ์ภายใต้คำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา โดยนำเสนอผลงานต่อคณะกรรมการศิลปนิพนธ์ และจัดแสดงนิทรรศการเผยแพร่สู่ สาธารณชน

การตัดสินศิลปนิพนธ์ ถือค่าระดับ 2.00 (C) เป็นเกณฑ์การสอบผ่าน

Prerequisite: Students are required to complete the Major courses of the 1st and 2nd year, including Professional Internship, and accumulate a minimum of 100 credits.

Presentation of topics; research, experimentation, and development of design work through the design process until completion under supervision of advisor; presenting work to the Art Thesis Committee; exhibiting to the public or disseminating to the public.

The passing grade of this subject is 2.00 (C)

CCD 391 **การฝึกงานวิชาชีพ** 1(0-35-18)

(Practical Training)

วิชาบังคับก่อน : นักศึกษาต้องผ่านกลุ่มวิชาบังคับของชั้นปีที่ 1 และ 2 วิชาการฝึกงานวิชาชีพ และมีหน่วยกิตสะสมไม่น้อยกว่า 100 หน่วยกิต

การฝึกงานตามสายวิชาชีพ ในหน่วยงานของรัฐ รัฐวิสาหกิจ หรือหน่วยงานทั้งภายใน และภายนอกมหาวิทยาลัย ในระหว่างภาคการศึกษาฤดูร้อน ของชั้นปีที่ 3 เป็นเวลาไม่น้อยกว่า 6 สัปดาห์ (ในกรณีสุดวิสัยไม่สามารถหาที่ฝึกงานได้ ให้อยู่ในดุลยพินิจของสาขาวิชา เพื่อทางเลือกอื่น)

Prerequisite: Students are required to complete the Major courses of the 1st and 2nd year, including Professional Internship, and accumulate a minimum of 100 credits.

Practical training course in professional fields within governmental agencies, state enterprises, or both internal and external organizations outside the university during the summer semester of the third year, lasting for a minimum of 6 weeks; (in cases where suitable internships cannot be found, it will be at the discretion of the department to explore alternative options).

CCD 491 **สหกิจศึกษา** 7(0-35-18)

(Cooperative Education)

วิชาบังคับก่อน : นักศึกษาต้องผ่านกลุ่มวิชาบังคับของชั้นปีที่ 1 และ 2 วิชาการฝึกงานวิชาชีพ และมีหน่วยกิตสะสมไม่น้อยกว่า 100 หน่วยกิต

ปฏิบัติงานในสถานประกอบการ เสมือนเป็นพนักงานประจำขององค์กรหรือบริษัท ไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์ จัดทำบันทึกประจำวันส่งทุกสัปดาห์ จัดทำโครงงานสรุปผลการปฏิบัติงาน ส่งรูปเล่มและนำเสนอประเมินผลจากสถานประกอบการและอาจารย์ประจำรายวิชา

สำหรับผู้เลือกเรียนรายวิชา CCD 491 สหกิจศึกษา ไม่ต้องเรียนรายวิชา CCD 391 การฝึกงานวิชาชีพ CCD 401 การวิจัยเพื่อการออกแบบการสื่อสาร และCCD 402 โครงการออกแบบจากแพชชั่น

สำหรับผู้ที่ไม่ได้เลือกเรียนรายวิชา CCD 491 สหกิจศึกษา ให้ลงทะเบียนเรียนราย วิชา รายวิชา CCD 391 การฝึกงานวิชาชีพ CCD 301 การวิจัยเพื่อการออกแบบการสื่อสาร และCCD 302 โครงการออกแบบจากแพชชั่น

Prerequisite: Students are required to complete the Major courses of the 1st and 2nd year, including Professional Internship, and accumulate a minimum of 100 credits.

Practice as a full-time employment at the selected firm/company in a minimum of 16 weeks, daily record of work and weekly submit, final project report evaluated by firm or company and instructor. This course is substituted for CCD 391 Practical Training, CCD 401 Communication Design Research and CCD 402 Passion-Based Project.

วิชาชีพ-เลือก 24 **หน่วยกิต**

ให้นักศึกษาเลือกกเรียนรายวิชาดังต่อไปนี้ หรือรายวิชาบังคับในหลักสูตรอื่นๆ ของวิทยาลัยการออกแบบ จำนวนไม่เกิน 6 หน่วยกิต

CCD 321 **การออกแบบการรณรงค์โฆษณา** 6(2-8-8)
(Advertising Campaign Design)
วิชาบังคับก่อน : CCD 201 การออกแบบสร้างสรรค์โฆษณา

การออกแบบการรณรงค์โฆษณา เน้นกระบวนการสร้างสรรค์งาน ตั้งแต่ การค้นคว้าข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล การกำหนดแนวความคิด กลยุทธ์ต่างๆ ในการออกแบบโฆษณา ภายใต้การรณรงค์โฆษณาชุดเดียวกัน

Advertising campaigns design, emphasizing on the process, starting from gathering information and analysis, selecting the ideas, the direction and strategy in advertising design under the umbrella of an advertising campaign.

CCD 322 **การออกแบบกราฟิกสิ่งแวดล้อม** 6(2-8-8)
(Environmental Graphic Design)

องค์ความรู้เบื้องต้นและกระบวนการออกแบบ 3 มิติ การประยุกต์ใช้องค์ความรู้ทางการออกแบบนิเทศศิลป์กับพื้นที่ การประยุกต์ใช้สื่อในรูปแบบต่างๆ กับพื้นที่ เช่น การออกแบบการสื่อสารภายในและภายนอกอาคาร การออกแบบการจัดวาง การออกแบบกิจจกรรมและนิทรรศการ เป็นต้น

Basic knowledge and principles of 3 dimensional design; application of design principles in environmental graphic design; application of media in various formats in space design, such as interior and exterior communication design within buildings, Installation design, event and exhibition design, etc.

CCD 323 **การออกแบบผลิตภัณฑ์ดิจิทัล** 6(2-8-8)
(Digital Product Design)
วิชาบังคับก่อน : CCD 204 การออกแบบกราฟิกปฏิสัมพันธ์

กระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ดิจิทัล การวิเคราะห์ประสบการณ์ของผู้ใช้ การขับเคลื่อนข้อมูล การรวบรวมจัดกลุ่มและลำดับเนื้อหา การเชื่อมโยงข้อมูลให้เป็นแผนผัง ความสะดวกต่อการใช้งานและการเข้าถึงข้อมูล การออกแบบส่วนต่อประสานที่มีผลกับความพึงพอใจของผู้ใช้ การออกแบบองค์ประกอบต่างๆ บนหน้าจอ พื้นฐานความเข้าใจตรรกะในการออกแบบและเขียนคำสั่งสำหรับแสดงส่วนประสานผู้ใช้

Digital product design process; user experience analysis; data management; content grouping and sequencing; data mapping; usability and accessibility; user satisfaction-oriented interface design; component design on screens; fundamental logic understanding in design and scripting for user interface display.

CCD 324 การออกแบบตัวอักษร 6(2-8-8)

(Type Design)

วิชาบังคับก่อน : CCD 102 การออกแบบและการจัดตัวอักษร

การใช้งานโปรแกรมสำหรับงานการออกแบบชุดตัวอักษร การออกแบบสร้างสรรค์แบบตัวอักษร อักษรประดิษฐ์ และซอฟต์แวร์ชุดตัวอักษร เรียนรู้ซอฟต์แวร์และเครื่องมือในการผลิตชุดตัวอักษร ในรูปแบบของการใช้งานร่วมกับเทคโนโลยี

Using software for type design work; engaging in the creative process of designing typefaces; experimenting with font creation; exploring various typeface software suites; acquiring proficiency in software and tools essential for typeface production, often in conjunction with technology.

CCD 325 การออกแบบกราฟิกและเนื้อหา 6(2-8-8)

(Editorial Graphic Design)

กระบวนการออกแบบกองบรรณธการ หลักการจัดการกับเนื้อหาและข้อมูล การคิดเนื้อหาที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย การจัดองค์ประกอบข้อมูล เช่น ภาพ กราฟิก และเนื้อหา เป็นต้น กระบวนการทำงานของสื่อทั้งออฟไลน์และออนไลน์ เช่น หนังสือ นิตยสาร โซเชียลมีเดีย เว็บไซต์และเว็บบล็อก เป็นต้น การออกแบบการจัดวางในสื่อต่างๆ ให้สัมพันธ์กัน

Editorial design process; content and data management principles; appropriate content creation for target audience; organization of data elements such as images, graphics, and text; workflow of both offline and online media like books, magazines, social media, websites, and blogs; designing layout across various media for coherence.

CCD 326 การออกแบบการสื่อสารแบรนด์ 6(2-8-8)

(Branding Communication Design)

วิชาบังคับก่อน : CCD 202 การออกแบบอัตลักษณ์

การวิเคราะห์ข้อมูลของผลิตภัณฑ์และบริการ ภูมิหลัง เพื่อกำหนดแนวทางของแบรนด์ที่สนับสนุนธุรกิจ หลักการเบื้องต้นการออกแบบยุทธ์ศาสตร์ในการสร้างแบรนด์ การออกแบบการสื่อสารแบรนด์ วิธีการสื่อสารอัตลักษณ์ขององค์กรภายใต้ยุทธ์ศาสตร์ของแบรนด์ การออกแบบอัตลักษณ์ขององค์กร การจัดการการสื่อสารในสื่อต่างๆ

Data analysis of products and services; background study to determine business-supportive brand directions; fundamental principles of strategic brand design; brand communication design; methods for communicating corporate identity within brand strategy; identity design; communication management across various media.

CCD 327 **การออกแบบสร้างสรรค์ภาพ** 6(2-8-8)
(Creative Visual Design)
วิชาบังคับก่อน : CCD 206 การออกแบบภาพประกอบ

เทคนิค การสร้างงานออกแบบภาพประกอบขั้นสูง ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น การใช้โปรแกรม 2มิติ และ 3มิติ การตัดต่อและตกแต่งภาพตามจินตนาการ เป็นต้น ทดลองสร้างสรรค์งานออกแบบโดยเน้นกระบวนการคิด และการพัฒนาเอกลักษณ์ส่วนบุคคล

Advanced techniques in creating illustrated designs using digital technology, such as utilizing 2D and 3D software, image editing, and imaginative decoration. Experimenting with design creation emphasizes the thought process and personal identity development.

CCD 328 **การสร้างสรรค์กราฟิกเคลื่อนไหว** 6(2-8-8)
(Creative Motion Graphic)
วิชาบังคับก่อน : CCD 205 การออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว

กระบวนการออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว องค์ประกอบกราฟิกเคลื่อนไหว เช่น การค้นคว้าข้อมูล วิเคราะห์จัดการข้อมูลเพื่อนำมาพัฒนาการออกแบบเพื่อสื่อสารแนวความคิดของงานออกแบบได้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย เทคโนโลยีกับการออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว

Motion graphic design process; elements of motion graphics design; research and data analysis to inform design development for effective communication of design concepts tailored to the target audience; technology in motion graphic design.

CCD 329 **การออกแบบสำหรับภาพยนตร์** 6(2-8-8)
(Design for Film)
วิชาบังคับก่อน : CCD 205 การออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว

กระบวนการออกแบบการผลิตภาพยนตร์ เน้นหลักคิดเชิงศิลปะ และองค์ประกอบในการออกแบบภาพยนตร์ สร้างความเข้าใจในการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ในการผลิตภาพยนตร์ เช่น การเขียนบท การออกแบบเครื่องแต่งกาย แสงละคร การกำกับภาพยนตร์ การออกแบบภาพ การออกแบบเสียง เทคนิคการตัดต่อ และการออกแบบบรรยากาศภาพยนตร์ เป็นต้น การฝึกปฏิบัติการออกแบบภาพยนตร์โดยเน้นกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์และการทำงานเป็นทีมทั้งในสตูดิโอและนอกสถานที่

Film production design process; focus on principles of art and components in film design; understanding of creative design aspects in film production such as scriptwriting, costume design, dramatic lighting, film directing, visual design, sound design, editing techniques, and production design etc.; practical training in film design focusing on creative thinking processes and teamwork, both in-studio and off-site.

CCD 330 **การถ่ายภาพ** 3(1-4-4)
(Photography)

หลักการ และแนวคิดการถ่ายภาพ ฝึกปฏิบัติการใช้กล้องถ่ายภาพดิจิทัล แนวความคิดในการออกแบบ มุมมองภาพ การวางแผน การเขียนแบบร่าง การสร้างสรรค์ และการผลิตผลงาน การเลือกใช้อุปกรณ์การตกแต่งภาพให้ตรงตามวัตถุประสงค์ของงานออกแบบกราฟิก งานออกแบบโฆษณา และงานออกแบบมัลติมีเดีย

Principles and concepts of photography; practical training in using digital cameras; design thinking; perspectives; planning; sketching; creation; and production. Selecting image enhancement tools to suit the objectives of graphic design, advertising design, and multimedia design.

CCD 331 **ศิลปะภาพพิมพ์เพื่อการออกแบบ** 3(1-4-4)
(Printmaking for Design)

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเทคนิคการพิมพ์แนวประเพณี เช่น ภาพพิมพ์ครั้งเดียว แม่พิมพ์ไม้ และการพิมพ์ ซิลค์สกรีน เป็นต้น การวิเคราะห์แนวคิดในการออกแบบ กระบวนการพิมพ์ระบบดิจิตอล และการเลือกเทคนิคการพิมพ์ที่เหมาะสมกับเนื้อหาและรูปแบบงาน

Basic knowledge of traditional printing techniques such as lithography, woodcut, and silkscreen printing; analyzing design concepts, digital printing processes, and selecting appropriate printing techniques for content and format.

CCD 332 **การออกแบบเพื่อชุมชนบนพื้นฐานวัฒนธรรม** 3(1-4-4)
(Culture-Based Design for Community)

การบูรณาการงานออกแบบการสื่อสารกับองค์ความรู้ของวัฒนธรรมชุมชน การวิเคราะห์ข้อมูลของชุวัฒนธรรมชุมชน เพื่อแก้ปัญหาและพัฒนางานออกแบบในบริบทของชุมชนและสังคม ทักษะการทำงานร่วมกัน พัฒนาจิตสำนักเชิงชุมชน สังคมและวัฒนธรรม

Integration of communication design work with community cultural knowledge; analysis of community cultural data to solve problems and develop designs in the context of community and society; teamwork skills; community-oriented development of mindset, society, and culture.

CCD 333 **วัฒนธรรมศึกษาเพื่อการออกแบบการสื่อสาร** 3(1-4-4)
(Culture study for Communication Design)

การศึกษาค้นคว้าและวิจัยวัฒนธรรมเพื่อนำมาวิคราะห์แนวทางในการออกแบบการสื่อสาร กระบวนการวิจัยเพื่อเชื่อมโยงวัฒนธรรมกับการออกแบบร่วมสมัย บริบททางวัฒนธรรมที่มีอิทธิพลต่อการออกแบบ เพื่อเป็นการต่อยอดวัฒนธรรม เน้นการพัฒนาต่อยอดวัฒนธรรมในการออกแบบการสื่อสารและการประยุกต์ใช้ความรู้ด้านวัฒนธรรมเพื่อให้ผลงานออกแบบมีความสอดคล้องและตอบสนองต่อผู้บริโภคในแต่ละวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสม

Cultural research and analysis for communication design; research process linking culture with contemporary design; cultural contexts influencing design; cultural development in communication design; applying cultural knowledge for creating culturally relevant and consumer-responsive designs.

DMR 207 **การสร้างคอนเทนต์ทางการตลาดและสื่อสังคมออนไลน์** 3(3-0-6)
(Content Marketing and Social Media)

การสร้างเนื้อหา การสร้างคุณค่าเนื้อหาทางสื่อดิจิทัลในแต่ละรูปแบบ การเขียนข้อความโฆษณาและประชาสัมพันธ์ทางสื่อดิจิทัล การพัฒนาทักษะการสื่อสารทางสื่อดิจิทัล การวางแผนสื่อดิจิทัลสำหรับสื่อสังคมออนไลน์กลยุทธ์การตลาดเนื้อหาดิจิทัล

Creative content fundamental, digital content creation, digital copy writing, developing creative skills for internet communications and digital media, digital media planning for social media, digital content marketing strategies.

DMR 213 **นวัตกรรมผลิตภัณฑ์และการสร้างสรรค์** 3(3-0-6)
(Product Innovation and Creativity)

ความหมายแนวคิดลักษณะและประเภทของนวัตกรรมผลิตภัณฑ์และการสร้างสรรค์ กระบวนการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ การสร้างแบรนด์แห่งนวัตกรรม นวัตกรรมผลิตภัณฑ์ในอุตสาหกรรมการบริการ ความล้มเหลวและความเสี่ยงต่อนวัตกรรม องค์กรนวัตกรรม การเปลี่ยนแปลงและนวัตกรรม

Definition, concepts, characteristics, and types of product innovation and creativity, process of creating new product, branding and innovation, role of prototypes, product innovation in the service industry, failure and risk in innovation, the innovative organization, changes and innovation.

DBS 412 **นวัตกรรมและกลยุทธ์สำหรับธุรกิจดิจิทัล** 3(3-0-6)
(Innovation and Strategies for Digital Business)

แนวความคิดของนวัตกรรม กระบวนการการพัฒนานวัตกรรม รูปแบบของนวัตกรรมภายใต้การเปลี่ยนแปลงของสภาแวดล้อมทางเศรษฐกิจ สังคม การเมือง และเทคโนโลยี รวมถึงการศึกษาการจัดการความรู้ การสร้างองค์การเพื่อการพัฒนาข้อมูลเพื่อเป็นความรู้สำหรับการทำงาน และทำให้เกิดองค์การแห่งการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิผล กลยุทธ์ของธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์ การวิเคราะห์จุดอ่อน จุดแข็งขององค์การและการแสวงหาโอกาสในตลาดของธุรกิจดิจิทัล พัฒนาทักษะในการกำหนดกลยุทธ์ธุรกิจดิจิทัล ที่จะสามารถเป็นผู้นำธุรกิจในสินค้าและบริการ ซึ่งใช้ช่องทางการตลาดธุรกิจดิจิทัลได้

Concepts of innovation, the innovation development process, types of innovations, influence of changing economic, social, political and technological environments on organizational change; topics include knowledge management with an end to develop an effective learning

organization, digital business strategy and analysis of the organizational strengths and weaknesses to probe digital business market; develop digital business strategic skills.

MGT 200 **การเป็นผู้ประกอบการ** 3(3-0-6)
(Entrepreneurship)

ความหมาย ความสำคัญ ความสามารถ แนวความคิด ประเภท กลยุทธ์ ทรัพยากร สภาพแวดล้อมและคุณสมบัติของการเป็นผู้ประกอบการ แนวคิด และโอกาสในการทำธุรกิจ การวิเคราะห์ทรัพยากรและ1สภาพแวดล้อม หน้าที่ของการทำธุรกิจ เช่น การตลาด การผลิตและการดำเนินงาน การจัดการและการจัดการทรัพยากรมนุษย์ การเงินและการบัญชี ตลอดจนองค์ประกอบที่สำคัญของการทำแผนธุรกิจ

Definition, importance, capability, concepts, types, strategies, resources, environment and characteristics of entrepreneurship concepts of venture, recognition, resource analysis environmental analysis, business functions such as marketing, production and operation, management and human resource management, finance and accounting, element of business plans.

3 หมวดวิชาเลือกเสรี **6 หน่วยกิต**

เลือกจากรายวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยรังสิต หรือเลือกจากรายวิชาดังต่อไปนี้

CCD 330 **การถ่ายภาพ** 3(1-4-4)
(Photography)

หลักการ และแนวคิดการถ่ายภาพ ฝึกปฏิบัติการใช้กล้องถ่ายภาพดิจิทัล แนวความคิดในการออกแบบ มุมมองภาพ การวางแผน การเขียนแบบร่าง การสร้างสรรค์ และการผลิตผลงาน การเลือกใช้อุปกรณ์การตกแต่งภาพให้ตรงตามวัตถุประสงค์ของงานออกแบบกราฟิก งานออกแบบโฆษณา และงานออกแบบมัลติมีเดีย

Principles and concepts of photography; practical training in using digital cameras; design thinking; perspectives; planning; sketching; creation; and production. Selecting image enhancement tools to suit the objectives of graphic design, advertising design, and multimedia design.

CCD 331 **ศิลปะภาพพิมพ์เพื่อการออกแบบ** 3(1-4-4)
(Printmaking for Design)

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเทคนิคการพิมพ์แนวประเพณี เช่น ภาพพิมพ์ครั้งเดียว แม่พิมพ์ไม้ และการพิมพ์ ซิลค์สกรีน เป็นต้น การวิเคราะห์แนวคิดในการออกแบบ กระบวนการพิมพ์ระบบดิจิตอล และการเลือกเทคนิคการพิมพ์ที่เหมาะสมกับเนื้อหาและรูปแบบงาน

Basic knowledge of traditional printing techniques such as lithography, woodcut, and silkscreen printing; analyzing design concepts, digital printing processes, and selecting appropriate printing techniques for content and format.

CCD 332 **การออกแบบเพื่อชุมชนบนพื้นฐานวัฒนธรรม** 3(1-4-4)
(Culture-Based Design for Community)

การบูรณาการงานออกแบบการสื่อสารกับองค์ความรู้ของวัฒนธรรมชุมชน การวิเคราะห์ข้อมูลของชุวัฒนธรรมชุมชน เพื่อแก้ปัญหาและพัฒนางานออกแบบในบริบทของชุมชนและสังคม ทักษะการทำงานร่วมกัน พัฒนาจิตสำนักเชิงชุมชน สังคมและวัฒนธรรม

Integration of communication design work with community cultural knowledge; analysis of community cultural data to solve problems and develop designs in the context of community and society; teamwork skills; community-oriented development of mindset, society, and culture.

COD 114 **จิตรกรรมเบื้องต้น** 3(1-4-4)
(Basic Painting)

การวาดภาพจิตรกรรมขั้นพื้นฐานด้วยเทคนิค ดินสอสี สีน้ำ สีน้ำมัน สีอะคริลิค ฯลฯ พัฒนาทักษะการระบายสี และสร้างคุณค่าทางสุนทรียภาพด้วยหลักการใช้สี การจัดภาพ การสร้างระยะมิติ แสงและเงา

Practice of various painting techniques: pastel, water color, oil, acrylic etc.; develop painting methods skills with aesthetic values, principles of color, composition, dimensional object, light and shadow in painting.

COD 116 **ประติมากรรม** 3(1-4-4)
(Sculpture)

กรรมวิธีการปั้นขึ้นรูปด้วยดินเหนียว หรือวัสดุอื่นๆ การถ่ายทอดความสนใจเกี่ยวกับรูปทรง โครงสร้าง สัดส่วน ที่สัมพันธ์กับความงาม และกระบวนการทำแบบพิมพ์และการหล่อ

The process of clay sculpt and other materials; convey artistic interest in relationship with form, structure and proportions through molds making and casting.

COD 117 **ภาพพิมพ์เบื้องต้น** 3(1-4-4)
(Basic Printmaking)

การสร้างสรรค์ด้วยกรรมวิธีทางศิลปะภาพพิมพ์เบื้องต้น เช่น ภาพพิมพ์ครั้งเดียว ภาพพิมพ์แกะไม้ ภาพพิมพ์ซิลค์สกรีน บนวัสดุต่างๆ

The creation of basic printmaking with various techniques: monoprints, woodcuts, silkscreen for various materials.

COD 120 **ศิลปะไทยเพื่อการออกแบบและพุทธศิลป์ร่วมสมัย** 3(1-4-4)
(Thai Arts for Design and Contemporary Buddha Arts)

พัฒนาการศิลปะไทยและงานพุทธศิลป์ในประเทศไทย ตั้งแต่ก่อนและช่วงประวัติศาสตร์ไทยในสมัยต่างๆ ได้แก่ ทวาราวดี ศรีวิชัย ลพบุรี อู่ทอง เชียงแสน ล้านนา อยุธยา รัตนโกสินทร์จนถึงปัจจุบัน การนำ

ศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบ งานพุทธศิลป์ร่วมสมัย

The development of Thai and Buddhist art in Thailand spans various historical periods; including Dvaravati, Srivijaya, Lopburi, U Thong, Chiang Saen, Lanna, Ayutthaya, and Rattanakosin, up to the present; This evolution also includes the application of Thai art in design and contemporary Buddhist art.

COD 121 ศิลปวิจักษ์ 3(3-0-6)

(Art Appreciation)

ความรู้พื้นฐานและหลักทฤษฎีศิลปะในอดีตและร่วมสมัยที่เกี่ยวข้องกับสุนทรียศาสตร์ กระบวนการ การรับรู้ วาทกรรมทางศิลปะ การสื่อความหมาย การวิเคราะห์ตีความ จิตวิทยา และสัญศาสตร์ที่ศิลปินสร้างสรรค์ขึ้นในผลงานแขนงต่างๆ ที่สะท้อนปรัชญา แนวคิด ปฏิสัมพันธ์และผลกระทบระหว่างมนุษย์กับโลก

Basic knowledge and theory of art related to aesthetics. process recognition of artistic discourse, communication, analysis, interpretation, psychology and the semiotics that artists created in various fields of works that reflecting the philosophy, concepts, interaction, and the impact between humans and the world.

COD 122 การตกแต่งเค้ก 3(1-4-4)

(Cake Decorating)

ปฏิบัติงานสร้างสรรค์ตกแต่ง ขนมเค้ก คัพเค้ก และขนมอบด้วยน้ำตาลตกแต่ง เช่น ฟองดองต์ กัมเพสต์ และรอยัลไอซิ่งการประยุกต์ใช้และตกแต่งหน้าเค้กด้วยครีม แยม หรือ ชอคโกแลต วิธีการเลือกใช้สี การผสมสี เทคนิคการใช้อุปกรณ์พื้นฐาน และเทคนิคการปั้นน้ำตาลตกแต่งด้วยมือ

Creative art of food decoration: cake decorating with various techniques and methods with fondant, gum paste and royal icing. The application and decoration of cake with cream, jam and chocolate; methods of choosing and mixing colors. How to use basic baking equipments, hand modeling techniques for sugar decoration.

COD 123 การออกแบบด้วยดินเยื่อกระดาษ 3(1-4-4)

(Paper Clay Design)

การใช้วัสดุดินเยื่อกระดาษเพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ หรืองานออกแบบในลักษณะนูนสูงและสามมิติ ฝึกการเลือกใช้สี การลงสี การนำวัสดุต่างๆ มาตกแต่งใช้ร่วมกับผลงานเพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานได้ตามจินตนาการ

Basic paper clay design techniques of working with paper clay, including sculpting in high - relief and three-dimensional sculptural arts; learn how to choose the color for painting and the finishing materials and techniques that bring the imaginative artworks to completion.

COD 124 **ปฏิมากรรมพระพุทธรูป** 3(1-4-4)

(Buddha Image Sculpture)

ปฏิบัติการเทคนิคการปั้นพระพุทธรูปด้วยดิน และเทคนิคการหล่อด้วยปลาสเตอร์ เน้นการปั้นเศียร สัดส่วนของใบหน้า ลักษณะคิ้ว จมูก ปาก คาง เป็นต้น เพื่อเข้าถึงความเป็นเอกลักษณ์จากใบหน้า โดยเน้นการปั้นพระพุทธรูปจากกรณีศึกษาพระพุทธรูปต่างๆ

Sculpting Buddha statue by casting method; clay and plaster focusing on the essential facial features such as eyebrows, nose, mouth, chin etc. to reach the entity of Buddha image; various types of Buddha statues.

COD 125 **การวาดภาพเชิงบันทึกด้วยเทคนิคสีน้ำ** 3(1-4-4)

(Watercolor Art Journaling)

ปฏิบัติการเทคนิคการวาดภาพเชิงการบันทึก ฝึกสังเกตรูปแบบและลักษณะเฉพาะของสิ่งที่สนใจ หรือประทับใจ ถ่ายทอดเป็นภาพด้วยเทคนิคสีน้ำ เน้นการวาดหุ่นนิ่ง เช่น ผลไม้ ดอกไม้ และการศึกษานอกสถานที่

Sketching exercises emphasize on water color art journaling; observing the interested and inspired surroundings, express through form and colorful illustration by using watercolor techniques, focusing on still life drawing such as fruits and flowers including outdoor study.

COD 127 **ศิลปะร่วมสมัย** 3(1-4-4)

(Contemporary Art)

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยในลักษณะ 2 มิติ และ 3 มิติ การใช้สื่อผสมร่วมในงานศิลปะ กระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะ ได้แก่ การหาแนวความคิด การค้นคว้าข้อมูล การสรุปความคิด การหารูปแบบที่ทันสมัย การเขียนแบบร่าง การผลิตงาน การปรับแก้ไขชิ้นงาน นำเสนอผลงานและร่วมวิจารณ์งาน

Creating contemporary works of art in 2D and 3D; The use of mixed media in artwork; The process of creating artwork: generating creative concepts, summary of research findings, exploring and developing a contemporary artistic style, developing initial drafts into finished artistic works, refining pieces, presenting artwork, and participating in critiques.

COD 128 **การวาดเส้นเทคนิคขั้นสูง** 3(1-4-4)

(Drawing Advance Techniques)

ปฏิบัติการวาดเส้นด้วยเทคนิควัสดุขั้นสูง การใช้วัสดุอุปกรณ์ต่างๆเพื่อเน้นการวาดภาพเฉพาะทางอย่างเชี่ยวชาญในสายงานวิชาชีพ การเน้นรูปแบบที่ทันสมัย ความคิดสร้างสรรค์และการสื่อสารแนวความคิดและเนื้อหาภาพ การนำเสนอผลงานและร่วมวิจารณ์

Practice drawing using advanced material techniques; The use of various materials and equipment to focus on specialized drawing with expertise in the professional field; Emphasis on modern style, creativity, conveying both conceptual and visual content; Presenting work and participating in criticism.

รายชื่ออาจารย์

วิทยาลัยการออกแบบ

1. **ผู้ช่วยศาสตราจารย์.ดร.สิรดา ไวยาวัจมัย**
   คณบดีวิทยาลัยการออกแบบ
   ศป.บ. (ออกแบบนิเทศศิลป์) มหาวิทยาลัยรังสิต
   M.S. (Multimedia) Swinburne University of Technology, Australia Postgraduate Certificate in Multimedia Design Swinburne University of Technology Melbourne Australia
   ศ.ป.ด. (นฤมิตศิลป์) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2. **ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชินภัศร์ กันตะบุตร**
   รองคณบดีฝ่ายวิชาการและวิจัย
   ศ.ศ.บ.(ศิลปกรรม) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
   M.F.A. (Computer Graphic) Pratt Institute, U.S.A.
3. **ผู้ช่วยศาสตราจารย์อครพล กฤตฤนนท์วงศ์**
   รองคณบดีฝ่ายบริหาร
   หัวหน้าสาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์
   BFA (การออกแบบนิเทศศิลป์) มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
   ศป.ม. (การออกแบบ) มหาวิทยาลัยรังสิต
4. **อาจารย์อนุพงศ์ สุทธะลักษณ์**
   รองคณบดีฝ่ายกิจการนักศึกษา
   ศ.บ. (ภาพพิมพ์) มหาวิทยาลัยศิลปากร
   ศป.ม. (การออกแบบ) มหาวิทยาลัยรังสิต
5. **ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สามมิติ สุขบรรจง**
   รองคณบดีฝ่ายวิเทศสัมพันธ์
   ผู้อำนวยการหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
   อบ.(ศิลปะการละคร) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
   Ms.(History of Theatre) Illinois state University
   กศ.ม.(ศิลปศึกษา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
   ศศ.ด.(ศิลปวัฒนธรรมวิจัย)
   มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
6. **ดร.สุชีพ กรรณสูต**
   หัวหน้าสาขาวิชาศิลปะภาพถ่ายและมีเดียอาร์ต
   ศป.บ.(ออกแบบนิเทศศิลป์) มหาวิทยาลัยรังสิต
   ศศ.ม.(เทคโนโลยีการศึกษา)
   มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
   ปร.ด.(วัฒนธรรมศาสตร์) มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
7. **อาจารย์วริศว์ สินสืบผล**
   หัวหน้าสาขาวิชาการออกแบบภายใน
   สถ.บ. (สถาปัตยกรรมศาสตร์)
   มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
   MA (Interior Design (with distinction)
   University of Westminster, London
8. **อาจารย์ปฏิพัทธ์ ชัยวิเทศ**
   หัวหน้าสาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์
   ศป.บ.ทัศนศิลป์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
   Diplôme municipal de lissier (Master)
   Département of textile & tapisserie,
   École supérieure des beaux-arts TALM – site d'Angers, France
9. **อาจารย์ไกรกช เสรีดีเลิศ**
   หัวหน้าสาขาวิชาแฟชั่นดีไซน์
   ศบ.(แฟชั่นดีไซน์) มหาวิทยาลัยรังสิต
   ศป.บ.(นฤมิตรศิลป์) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
10. **อาจารย์สุริยา ศรีสุภาพ**
    หัวหน้าหมวดวิชาพื้นฐาน
    ศ.บ. (ภาพพิมพ์) มหาวิทยาลัยศิลปากร
11. **อาจารย์กิตติวัฒน์ โลหะการ**
    ศ.บ. (ออกแบบผลิตภัณฑ์) มหาวิทยาลัยศิลปากร
    ศป.ม. (การออกแบบ) มหาวิทยาลัยรังสิต
12. **อาจารย์กาลัญญู สิปิยารักษ์**
    สถ.บ.(สถาปัตยกรรมภายใน) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
    คพ.ม. (การพัฒนาที่อยู่อาศัยและอสังหาริมทรัพย์) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิทยาลัยการออกแบบ

13. **อาจารย์เขต ศิริภักดี**
ออ.บ. สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Master in Design, Domus Academy, Italy
14. ดร.ชไมพร มิตินันท์วงศ์
ศ.บ. (ประยุกต์ศิลปศึกษา) มหาวิทยาลัยศิลปากร
ศป.ม. (แฟชั่นและสิ่งทอ) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ศป.ด. (แฟชั่นและสิ่งทอ) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
15. **อาจารย์ชลิดา รัชตะพงศ์ธร**
ศล.บ.(สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์) มหาวิทยาลัยรังสิต
ศ.ม. (สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์) มหาวิทยาลัยศิลปากร
16. **อาจารย์ณัฐพงศ์ ศรีปุงวิวัฒน์**
ศป.บ. (ออกแบบภายใน) มหาวิทยาลัยรังสิต
Master in Design Domus Academy, Milan, Italy
17. **ผศ.ดร. ดนุ ภู่มาลี**
ศอ.บ. (เทคโนโลยีการสื่อสารทางการศึกษา) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
ศอ.ม (ออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
ปร.ด.(ทัศนศิลป์และการออกแบบ) มหาวิทยาลัยบูรพา
18. **อาจารย์ถวัลย์ วงษ์สวรรค์**
สถ.บ. (สถาปัตยกรรมศาสตร์) มหาวิทยาลัยรังสิต
สถ.ม.(ออกแบบผังเมือง) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
19. **อาจารย์ธันธวัช จิตทักษะ**
ศป.บ.(ทัศนศิลป์) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
BA (FINE ART) University of Northumbria at Newcastle, London
20. **อาจารย์นิพล สมานมิตร**
ศ.บ. (ประติมากรรม) มหาวิทยาลัยศิลปากร
ศป.ม. (การออกแบบ) มหาวิทยาลัยรังสิต
21. **อาจารย์บรรณนาท ไชยพาน**
ศ.บ. (มัณฑนศิลป์) มหาวิทยาลัยศิลปากร
Master Industrial Design Domus Academy, Milan, Italy
22. **อาจารย์บัณฑิต เนียมทรัพย์**
คอ.บ. ครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต (สถาปัตยกรรมภายใน)
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ศศ.ม. (ประวัติศาสตร์ศิลปะ) มหาวิทยาลัยศิลปากร
23. **ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปรพล ชินวรรณโชติ**
ศป.บ.ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ศป.ม.ศิลปกรรมศาสตร์มหาบัณฑิต สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
24. **อาจารย์พจมาน ธารณเจษฎา**
ศ.บ.(ภาพพิมพ์) มหาวิทยาลัยศิลปากร
25. **อาจารย์พชร รัตนคุปต์**
ศป.บ. (แฟชั่นดีไซน์) มหาวิทยาลัยรังสิต
ศ.ม. (นฤมิตศิลป์) คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
26. **ผู้ช่วยศาสตราจารย์ไพลิน โภคทวี**
สถ.บ. (สถาปัตยกรรมศาสตร์) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
M.F.A. (Interior Design) Savannah College of Art and Design, U.S.A.
27. รองศาสตราจารย์ไพจิตร อิงศิริวัฒน์
ศ.บ. (มัณฑนศิลป์) มหาวิทยาลัยศิลปากร
M.A.(Ceramics) North Staffordshire Polytechnic, England
28. **อาจารย์พิสิษฐ์ โพธิ์แก้ว**
ค.บ.ครุศาสตร์บัณฑิต เทคโนโลยีสารสนเทศฯ ราชภัฏจันทรเกษม
นศ.ม. นิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต

วิทยาลัยการออกแบบ

29. **ผู้ช่วยศาสตราจารย์โลจนา มะโนทัย**
ศ.บ. (จิตรกรรม) มหาวิทยาลัยศิลปากร
คม. (ศิลปศึกษา) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
30. **อาจารย์ลลิตา สีมันตร**
ศป.บ. (ออกแบบภายใน) มหาวิทยาลัยรังสิต
M.A. (Fiber Art) Savannah College of Art and Design, U.S.A.
31. **อาจารย์ลัดดาวัลย์ สารพัฒน์**
คศ.บ. (ผ้าและเครื่องแต่งกาย)
สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล
ศ.ม. (นฤมิตศิลป์) คณะศิลปกรรมศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
32. **อาจารย์วสันต์ ยอดอิ่ม**
ศ.บ. (ประติมากรรม) มหาวิทยาลัยศิลปากร
ศษ.บ.(การศึกษานอกระบบ)
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
ศศ.ม.(ประวัติศาสตร์สถาปัตยกรรม)
มหาวิทยาลัยศิลปากร
33. **ผู้ช่วยศาสตราจารย์วิษณุนาท กตัญญุทวีทิพย์**
ศ.บ.(ออกแบบนิเทศศิลป์) มหาวิทยาลัยศิลปากร
ศศ.ม.(โบราณคดีสมัยประวัติศาสตร์)
มหาวิทยาลัยศิลปากร
34. **อาจารย์วันทวี สินชมพู**
ศป.บ. (ออกแบบนิเทศศิลป์) มหาวิทยาลัยรังสิต
ศป.ม. (การออกแบบ) มหาวิทยาลัยรังสิต
35. **ผู้ช่วยศาสตราจารย์วิชัย เมฆเกิดชู**
ศ.บ. (ภาพพิมพ์) มหาวิทยาลัยศิลปากร
ศป.ม. (คอมพิวเตอร์อาร์ต) มหาวิทยาลัยรังสิต
36. **อาจารย์ศุภร ชูทรงเดช**
ศ.บ.(การออกแบบนิเทศศิลป์)
มหาวิทยาลัยศิลปากร
ศศ.ม.(การจัดการทรัพยากรวัฒนธรรม)
มหาวิทยาลัยศิลปากร
37. **ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศิริเพ็ญ ธนานันทกิจ**
ศ.บ. (เครื่องเคลือบดินเผา) มหาวิทยาลัยศิลปากร
ค.ม.(ศิลปศึกษา) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
38. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุปรียา สุธรรมธารีกุล
ค.บ. (ศิลปศึกษา) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ค.ม. (โสตทัศนศึกษา) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
M.A. (Educational Phychology)
Keio University, Japan
M.A.(Fashion Design) London College of Fashion, The London Institute. UK.
39. อาจารย์อนัญญาลัลน์ วัฒนะนุพงษ์
ศป.บ. (ออกแบบภายใน) มหาวิทยาลัยรังสิต
Certificate of Handcraft Tailoring,
London College of Fashion,
The London Institute
ศป.ม(จิตวิทยาเพื่อการพัฒนามนุษย์)
มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต
40. **อาจารย์เอกชัย สมบูรณ์**
กศ.บ. (ศิลปศึกษา)
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ บางแสน
ศ.ม. (จิตรกรรม) มหาวิทยาลัยศิลปากร
41. **อาจารย์อุกฤษณ์ จอมยิ้ม**
ศป.บ. (ศิลปะภาพถ่าย) มหาวิทยาลัยรังสิต
ศิลปะศาสตร์มหาบัณฑิต (ชาติพันธุ์สัมพันธ์และการพัฒนา) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่