



หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาการออกแบบทัศนศิลป์-การออกแบบผลิตภัณฑ์
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565
(มคอ 2)

คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

รายละเอียดของหลักสูตร
หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาการออกแบบทัศนศิลป์-การออกแบบผลิตภัณฑ์
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา	มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี
คณะ/สาขาวิชา	คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาการออกแบบทัศนศิลป์-การออกแบบผลิตภัณฑ์

หมวดที่ 1. ข้อมูลทั่วไป

1. ชื่อหลักสูตร

ภาษาไทย	หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบทัศนศิลป์- การออกแบบผลิตภัณฑ์
ภาษาอังกฤษ	Bachelor of Fine and Applied Arts Program in Visual Art Design- Product Design

2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

ภาษาไทย	ชื่อเต็ม ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (การออกแบบทัศนศิลป์-การออกแบบ ผลิตภัณฑ์)
	ชื่อย่อ สป.บ. (การออกแบบทัศนศิลป์-การออกแบบผลิตภัณฑ์)
ภาษาอังกฤษ	ชื่อเต็ม Bachelor of Fine and Applied Arts (Visual Art Design-Product Design)
	ชื่อย่อ B.F.A. (Visual Art Design-Product Design)

3. วิชาเอก

ไม่มี

4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร

127 หน่วยกิต

5. รูปแบบของหลักสูตร

5.1 รูปแบบ

เป็นหลักสูตรระดับคุณวุฒิปริญญาตรี 4 ปี

5.1.1 หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพ

ทางวิชาการ

ทางวิชาชีพ หรือปฏิบัติการ

5.2 ภาษาที่ใช้

จัดการศึกษาเป็นภาษาไทย หรือภาษาอังกฤษ หรือภาษาจีน

5.3 การรับเข้าศึกษา

รับนักศึกษาไทยและนักศึกษาต่างชาติ

5.4 ความร่วมมือกับสถาบันอื่น

เป็นหลักสูตรเฉพาะของมหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

5.5 การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา

ให้ปริญญาเพียงสาขาวิชาเดียว

6. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร

6.1 เป็นหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 โดยปรับปรุงมาจากหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบทัศนศิลป์-การออกแบบผลิตภัณฑ์ พ.ศ.2560 ซึ่งดำเนินการตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ.2558

6.2 เริ่มใช้ในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2565 เป็นต้นไป

6.3 คณะอนุกรรมการพัฒนาและปรับปรุงหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบทัศนศิลป์-การออกแบบผลิตภัณฑ์ พิจารณาหลักสูตรนี้ในการประชุมครั้งที่ 1/2564 เมื่อวันที่อังคารที่ 7 ธันวาคม พ.ศ.2564

6.4 คณะกรรมการสภาวิชาการพิจารณาให้ความเห็นชอบในการประชุมครั้งที่ 3/2564 เมื่อวันที่พุธที่ 15 ธันวาคม พ.ศ.2564

6.5 สภามหาวิทยาลัยอนุมัติหลักสูตรในการประชุมครั้งที่ 5/2564 เมื่อวันที่พฤหัสบดีที่ 17 มีนาคม พ.ศ.2565

7. ความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐาน

หลักสูตรมีความพร้อมในการเผยแพร่คุณภาพและมาตรฐานตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ พ.ศ.2558 ในปีการศึกษา 2567

8. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา (สัมพันธ์กับสาขาวิชา)

8.1 ศิลปินทางทัศนศิลป์ ด้านจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ คอมพิวเตอร์กราฟิก สื่อผสม เป็นต้น

8.2 นักออกแบบ เช่น นักออกแบบผลิตภัณฑ์ นักออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ เป็นต้น

8.3 ผู้สอนศิลปะและนักวิชาการทางด้านทัศนศิลป์และการออกแบบ เช่น นักวิจัยทางด้านทัศนศิลป์ และการออกแบบ นักเขียน/วิจารณ์ทางศิลปะ

8.4 อาชีพอื่น ๆ ที่สัมพันธ์กับงานทางด้านทัศนศิลป์และการออกแบบ เช่น ภัณฑารักษ์ ผู้ออกแบบ และจัดการนิทรรศการศิลปะ นักวาดภาพประกอบประกอบ ธุรกิจส่วนตัวเกี่ยวกับงานทางด้านทัศนศิลป์และการออกแบบ เป็นต้น

9. ชื่อ-สกุลเลขบัตรประจำตัวประชาชน ตำแหน่งทางวิชาการ และคุณวุฒิการศึกษาของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร (ภาคผนวก ก)

ลำดับ	ตำแหน่งทางวิชาการ	ชื่อ-สกุล	คุณวุฒิสถูสูงสุด	สาขาวิชา	สถาบันที่สำเร็จการศึกษา	ปีที่สำเร็จ	จำนวนผลงานทางวิชาการ 5 ปีย้อนหลัง 2561-2565
1	อาจารย์	นายเมธาสิทธิ์ อัดดก	ศ.ม.	ทัศนศิลป์	มหาวิทยาลัยศิลปากร	2555	3 เรื่อง
	เลขที่บัตรประจำตัวประชาชน	1-1020-00361-50-9	ศ.บ.	ศิลป์ไทย	มหาวิทยาลัยศิลปากร	2552	
2	อาจารย์	นางสาวพรวิภา	ศ.ม.	ทัศนศิลป์	มหาวิทยาลัยศิลปากร	2557	3 เรื่อง
	เลขที่บัตรประจำตัวประชาชน	สุริยากานต์ 1-1020-00659-65-6	ศ.บ.	ทฤษฎีศิลป์	มหาวิทยาลัยศิลปากร	2555	
3	อาจารย์	นายสมลักษณ์ วันทา	ศ.ม.	ทัศนศิลป์	มหาวิทยาลัยศิลปากร	2559	3 เรื่อง
	เลขที่บัตรประจำตัวประชาชน	1-1999-00109-40-3	ศ.บ.	ประติมากรรม	มหาวิทยาลัยศิลปากร	2554	
4	อาจารย์	นายพนอนันต์ บาลิสี	ศ.ม.	เครื่องเคลือบดินเผา	มหาวิทยาลัยศิลปากร	2557	1 เรื่อง
	เลขที่บัตรประจำตัวประชาชน	1-3016-00069-83-1	ทล.บ.	ออกแบบเซรามิก	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน	2554	
5	อาจารย์	นายปรามสวรรค์	M.F.A.			2557	2 เรื่อง

ลำดับ	ตำแหน่งทางวิชาการ	ชื่อ-สกุล	คุณวุฒิสูงสุด	สาขาวิชา	สถาบันที่สำเร็จการศึกษา	ปีที่สำเร็จ	จำนวนผลงานทางวิชาการ 5 ปี ย้อนหลัง 2561-2565
เลขที่บัตรประจำตัวประชาชน		กลางหมื่นไวย 1-3099-00413-16-1	ทล.บ.	Ceramic and Glass Design ออกแบบเซรามิก	Visva-Bharati University, Santiniketan, India มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน	2554	

10. สถานที่จัดการเรียนการสอน

มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

11. สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเป็นในการวางแผนหลักสูตร

11.1 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางเศรษฐกิจ

สถานการณ์หรือการพัฒนาทางเศรษฐกิจที่นำมาพิจารณาในการปรับปรุงหลักสูตร เป็นไปตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 พ.ศ.2560-2564 โดยได้น้อมนำหลัก “ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง” มาเป็นแนวทางในการพัฒนา รวมทั้งมีแนวคิดสอดคล้องกับการปรับโครงสร้างประเทศไทยไปสู่ประเทศไทย 4.0 “เศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม” ซึ่ง มีความชัดเจนว่าในช่วงแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 11 ประเทศไทยอยู่ในสถานการณ์ที่กำลังสูญเสียความได้เปรียบอย่างชัดเจนมากขึ้นทั้งในด้านต้นทุนแรงงานและยังไม่สามารถแข่งขันกับประเทศที่มีความก้าวหน้าและความสามารถในการแข่งขันทางนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ได้ซึ่งจะเป็นอุปสรรคสำคัญต่อการพัฒนาประเทศเป็นประเทศที่พัฒนาแล้วได้ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 12 จึงได้เพิ่มบทบาทของภาคองค์ความรู้เทคโนโลยี นวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ให้เป็นเครื่องมือหลักในการขับเคลื่อนการพัฒนาในทุกภาคส่วน โดยมุ่งเน้นการนำความคิดสร้างสรรค์และการพัฒนานวัตกรรมเพื่อทำให้เกิดสิ่งใหม่ที่มีมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจทั้งในเรื่องกระบวนการผลิตและรูปแบบผลิตภัณฑ์ รวมถึงเรื่องการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ยุทธศาสตร์การพัฒนาคณะรัฐมนตรีแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างยั่งยืน สามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้และองค์ความรู้ที่หลากหลาย ทั้งที่เป็นวัฒนธรรมภูมิปัญญา และองค์ความรู้ใหม่ (ฉบับที่ 2 พ.ศ.2551-2565) การยกระดับคุณภาพการศึกษาไทย เพื่อผลิตบัณฑิตและพัฒนาบุคลากรที่มีคุณภาพ พัฒนาศักยภาพอุดมศึกษาในการเรียนรู้และความคิดสร้างสรรค์ เพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศโลกาภิวัตน์

ปัจจุบันหลายประเทศในฝั่งโลกตะวันออกและตะวันตกได้ให้ความสำคัญและนำงานด้านศิลปวัฒนธรรมมาใช้ประโยชน์ในหลายด้าน ทั้งในแง่ของการเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์สินค้า ซึ่งส่งผลไป

การเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจด้วย หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบทัศนศิลป์-การออกแบบผลิตภัณฑ์ ได้เปิดกว้างให้นักศึกษาเลือกใช้สื่อ วัสดุ เทคนิค ในการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์และงานออกแบบอย่างหลากหลาย ส่งเสริมการแสดงออกทางศิลปะ การสร้างสรรค์ที่เป็นวัฒนธรรมภูมิปัญญา ร่วมสมัยเท่าทันกับภาวะการณ์ในปัจจุบัน

11.2 สถานการณ์หรือการพัฒนาสังคมและวัฒนธรรม

ในปัจจุบันเกิดการเปลี่ยนแปลงด้านสังคมและวัฒนธรรมในยุคโลกาภิวัตน์อย่างรวดเร็ว ทั้งในด้านสาระ รูปแบบ และช่องทางการสื่อสารที่หลากหลาย การทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมไทยและส่งเสริมการสร้างองค์ความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรม ตลอดจนยุทธศาสตร์กระทรวงวัฒนธรรมในการรักษา สืบทอด วัฒนธรรมของธรรมชาติ วัฒนธรรมท้องถิ่นและภูมิปัญญาไทยจึงเป็นสิ่งสำคัญ สถานการณ์หรือการพัฒนาสังคมและวัฒนธรรม ที่นำมาพิจารณาวางแผนหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์-การออกแบบผลิตภัณฑ์ มุ่งในการสร้างบัณฑิตให้เป็นผู้มีภูมิปัญญาทางศิลปกรรม บนพื้นฐานความเข้าใจซาบซึ้งในคุณค่าด้านภูมิปัญญาและวัฒนธรรมไทยอันดั้งเดิมมาแต่ครั้งอดีต รวมถึงเพื่อที่จะช่วยขับเคลื่อนสังคมและวัฒนธรรมไทยไปข้างหน้าอย่างสมดุล สอดคล้องและเหมาะสม ตามแนวพระราชดำริปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

นอกจากนี้งานด้านศิลปวัฒนธรรมที่เป็นผลงานสร้างสรรค์อันมีคุณค่าสูง ยังสามารถนำไปสร้างแรงบันดาลใจให้แก่คนในชาติ ปลุกฝังทัศนคติ ช่วยแก้ไขปัญหาสังคม ตลอดจนสร้างความภาคภูมิใจในเอกลักษณ์ของชาติที่ปรากฏในด้านศิลปะและวัฒนธรรม

12. ผลกระทบจากข้อ 11.1 และ ต่อการพัฒนาหลักสูตรและความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน

12.1 การพัฒนาหลักสูตร

ผลกระทบจากสถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาทางสังคมและวัฒนธรรม ทำให้ต้องพัฒนาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบทัศนศิลป์-การออกแบบผลิตภัณฑ์ เพื่อสร้างบัณฑิตซึ่งจะเป็นกำลังสำคัญในวิชาทางทัศนศิลป์และการออกแบบที่มีความรู้ความสามารถในการสร้างสรรค์ หรือวิจัยที่เกิดองค์ความรู้ เพื่อการทำนุบำรุงงานศิลปวัฒนธรรมของชาติให้เกิดความก้าวหน้า และเข้มแข็งมั่นคง ทันยุคสมัย

12.2 ความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต มุ่งเน้นสร้างบัณฑิตให้เป็นผู้มีความรู้ความสามารถในการสร้างสรรค์โดยให้คุณค่าด้านภูมิปัญญาและวัฒนธรรมไทยอันดั้งเดิม ซึ่งมีความสอดคล้องกับพันธกิจของมหาวิทยาลัยที่กำหนดว่า ผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ ความสามารถ พร้อมด้วยคุณธรรม และจิตสำนึกที่ดีงาม ดำเนินการสอน และให้บริการวิชาการในด้านที่มีความพร้อมและเชี่ยวชาญแก่สังคม รวมถึงแนวนโยบายที่ต้องการให้โอกาสบุคคลเข้าถึงการศึกษา หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบทัศนศิลป์-การออกแบบผลิตภัณฑ์ จึงมีความสัมพันธ์กับพันธกิจหลักด้านการสร้างบัณฑิตของมหาวิทยาลัย

กรุงเทพมหานคร และเสริมส่งให้มหาวิทยาลัยทำหน้าที่ได้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

13. ความสัมพันธ์กับหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนในคณะ/สาขาวิชาอื่นของมหาวิทยาลัย

13.1 รายวิชาที่เปิดสอนเพื่อให้บริการคณะ/สาขาวิชาอื่น

ไม่มี

13.2 กลุ่มวิชา/รายวิชาในหลักสูตรที่เปิดสอนโดยคณะ/สาขาวิชา/หลักสูตรอื่น

หลักสูตรนี้มีรายวิชาที่กำหนดให้นักศึกษาต้องเรียนจากคณะ/สาขาวิชาอื่น คือ หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ซึ่งประกอบด้วย กลุ่มภาษาเปิดสอนโดยคณะศิลปศาสตร์และสถาบันภาษาต่างประเทศ กลุ่มมนุษยศาสตร์และกลุ่มสังคมศาสตร์เปิดสอนโดยคณะรัฐศาสตร์ และกลุ่มวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์เปิดสอนโดยคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

13.3 การบริหารจัดการ

ดำเนินการโดยคณะกรรมการบริหารหลักสูตร กำหนดเนื้อหาและกลยุทธ์การสอน ตลอดจนการวัดและประเมินผล การจัดรายวิชาที่เกี่ยวข้องด้านเนื้อหาสาระในหลักสูตรที่นักศึกษาต้องเรียนโดย มีหัวหน้าสาขาเป็นผู้รับผิดชอบหลักทำหน้าที่ประสานกับ คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรต้องมีหน้าที่ประสานงานกับฝ่ายวิชาการมหาวิทยาลัย รวมถึงอาจารย์ผู้แทนจากในคณะอื่นที่เกี่ยวข้อง ด้านเนื้อหาสาระการจัดการเรียนและการสอน และความสอดคล้องกับมาตรฐานผลการเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาวิชาการออกแบบทัศนศิลป์-การออกแบบผลิตภัณฑ์

หมวดที่ 2. ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร

1. ปรัชญา ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

1.1 ปรัชญาและความสำคัญ

“สร้างบัณฑิตที่มีคุณธรรม ความรู้ ปัญญา สามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมทางทัศนศิลป์และการออกแบบอย่างมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและข้ามวัฒนธรรม”

1.2 วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

เพื่อสร้างบัณฑิตที่มีสมรรถนะดังต่อไปนี้

1.2.1 ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย มีทัศนคติที่เปิดกว้าง ยอมรับฟังแนวคิดของผู้อื่น มีจิตอาสา จิตสำนึกสาธารณะในสาขาวิชาชีพทางศิลปะ

1.2.2 รอบรู้ในศาสตร์ทางศิลปกรรม และศาสตร์อื่นที่เกี่ยวข้องมีความรู้ในทางศิลปะ ที่สัมพันธ์กับบริบททางสังคม ภูมิปัญญาและวัฒนธรรม มีความรู้เกี่ยวกับมาตรฐานหรือธรรมเนียมปฏิบัติในการประกอบวิชาชีพด้านศิลปกรรมศาสตร์ในสาขาวิชาที่ศึกษา

1.2.3 สามารถค้นคว้า รวบรวม และประเมินข้อมูล จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายอย่าง มี วิจารณ์ญาณ ปฏิภาณไหวพริบ วิเคราะห์ สังเคราะห์ และเสนอแนวทางแก้ไขปัญหา ในการสร้างผลงาน ได้ อย่างสร้างสรรค์ สามารถบูรณาการความรู้กับศาสตร์อื่นเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางวิชาการและวิชาชีพอื่นได้ และพัฒนาทางด้านศิลปกรรมศาสตร์อย่างเป็นระบบ

1.2.4 มีภาวะผู้นำ เข้าใจบทบาทหน้าที่ของตนเอง รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และมนุษย สัมพันธ์ที่ดี สามารถแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล ตรงไปตรงมา และเคารพในความคิดเห็น ที่แตกต่าง ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.2.5 มีความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้เชิงตัวเลข หรือเทคโนโลยีที่เหมาะสมกับ งานศิลปกรรม สามารถสื่อสารด้วยการพูด ฟัง อ่าน เขียนในการสื่อสารทั้งภาษาไทย และภาษาอังกฤษ ตลอดจนใช้วิธีการสื่อสารทางศิลปกรรม สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลเพื่อการ สร้างสรรค์ผลงานหรือการนำเสนอผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.2.6 มีทักษะปฏิบัติในการแสดงออกและสร้างสรรค์งานทางการออกแบบทัศนศิลป์-การ ออกแบบผลิตภัณฑ์ ตามความถนัดและความสามารถเฉพาะตน สามารถจัดนิทรรศการทางด้านศิลปกรรม เพื่อเผยแพร่สู่สาธารณชน

2. แผนพัฒนาปรับปรุง

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบทัศนศิลป์-การออกแบบผลิตภัณฑ์ มี แผนการพัฒนาปรับปรุงที่มีรายละเอียดของแผนการพัฒนายุทธศาสตร์และตัวบ่งชี้การปรับปรุงดังนี้

แผนการพัฒนา/เปลี่ยนแปลง	กลยุทธ์	หลักฐาน/ดัชนีชี้วัด
1. พัฒนาอาจารย์ให้มีตำแหน่งทาง วิชาการและคุณวุฒิทางการศึกษา ที่สูงขึ้น	ส่งเสริมให้อาจารย์ประจำหลักสูตร ให้มีตำแหน่งทางวิชาการและคุณวุฒิ ทางการศึกษาที่สูงขึ้น	ตำแหน่งทางวิชาการ/คุณวุฒิ ทางการศึกษา

หมวดที่ 3. ระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการ และโครงสร้างของหลักสูตร

1. ระบบการจัดการศึกษา

1.1 ระบบ

การจัดการศึกษาเป็นแบบทวิภาค โดย 1 ปี แบ่งออกเป็น 2 ภาคการศึกษาปกติ 1 ภาคการศึกษาปกติ มีระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์ หรือมีการจัดการเรียนการสอนแบบ Module และข้อกำหนดต่าง ๆ ให้เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ.2561

1.2 การจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน

มีการจัดการศึกษาในภาคฤดูร้อน มี 3 ภาคการศึกษา ภาคการศึกษาละ 8 สัปดาห์

1.3 การเทียบเคียงหน่วยกิตในระบบทวิภาค

ประกาศทบวงมหาวิทยาลัยและข้อบังคับมหาวิทยาลัยกรุงเทพมหานคร ว่าด้วยการจัดการศึกษา
ระดับปริญญาตรี พ.ศ.2561

2. การดำเนินการหลักสูตร

2.1 ระยะเวลาในการดำเนินการเรียนการสอน

- ภาคเรียนที่ 1 ตั้งแต่เดือนมิถุนายน ถึงเดือนกันยายน
- ภาคเรียนที่ 2 ตั้งแต่เดือนพฤศจิกายน ถึงเดือนกุมภาพันธ์
- ภาคฤดูร้อนตั้งแต่เดือนมีนาคม ถึงเดือนพฤษภาคม

2.2 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

- เป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่าจากสถาบันการศึกษาที่กระทรวงศึกษาธิการรับรอง
- เป็นผู้สำเร็จการศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงหรือเทียบเท่า หรืออนุปริญญา
- ผ่านการคัดเลือกตามเกณฑ์ของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษาและ/หรือ เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยกรุงเทพมหานคร ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ.2561
- เป็นผู้ลงทะเบียนเรียน ตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยกรุงเทพมหานคร ว่าด้วยการจัดการศึกษาในระบบคลังหน่วยกิต พ.ศ.2564

2.3 ปัญหาของนักศึกษาแรกเข้า

- นักศึกษาบางส่วนมีทักษะพื้นฐานด้านศิลปะน้อย

2.4 กลยุทธ์ในการดำเนินการเพื่อแก้ไขปัญหา/ข้อจำกัดของนักศึกษาในข้อ 2.3

- มีการเตรียมการปรับพื้นฐานทักษะทางศิลปะแก่นักศึกษาก่อนเข้ารับการศึกษา

2.5 แผนการรับนักศึกษาและผู้สำเร็จการศึกษาในระยะ 5 ปี

ชั้นปี	ปีการศึกษา				
	2565	2566	2567	2568	2569
ปีที่ 1	30	30	30	30	30
ปีที่ 2	-	30	30	30	30
ปีที่ 3	-	-	30	30	30
ปีที่ 4	-	-	-	30	30
รวม	30	60	90	120	120
จำนวนที่คาดว่าจะจบ	-	-	-	30	30

2.6 งบประมาณตามแผน

2.6.1 งบประมาณรายรับ (หน่วย บาท)

รายละเอียดรายรับ	ปีงบประมาณ				
	2565	2566	2567	2568	2569
1. ค่าบำรุงการศึกษา	1,170,000	2,240,000	3,510,000	4,410,000	4,410,000
2. ค่าลงทะเบียน	2,257,500	2,898,000	4,158,000	5,334,000	5,334,000
รวม	3,427,500	5,138,000	7,668,000	9,744,000	9,744,000

2.6.2 ใช้งบประมาณของสาขาวิชาการออกแบบทัศนศิลป์-การออกแบบผลิตภัณฑ์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ ดังนี้

รายการ	งบประมาณประจำปี				
	2565	2566	2567	2568	2569
งบดำเนินงาน	1,656,000	3,384,000	5,184,000	7,350,000	7,644,000
งบลงทุน	614,667	1,112,000	1,702,000	2,216,667	2,282,000
รวมทั้งสิ้น	2,458,667	4,448,000	6,808,000	8,866,667	9,128,000

2.6.3 ประมาณการค่าใช้จ่ายต่อหัวในการผลิตนักศึกษาตามหลักสูตร 46,050 บาท/คน/ปี

2.7 ระบบการศึกษา

ระบบการศึกษเป็นแบบชั้นเรียน

2.8 การเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชา และการลงทะเบียนข้ามมหาวิทยาลัย

หลักเกณฑ์การเทียบโอนให้ปฏิบัติตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ, เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ.2558, มาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ พ.ศ.2558และข้อบังคับมหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ.2561

3. หลักสูตรและอาจารย์ผู้สอน

3.1 หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบทัศนศิลป์-การออกแบบผลิตภัณฑ์

3.1.1 จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร **127** หน่วยกิต

3.1.2 โครงสร้างหลักสูตร

1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป **เรียนไม่น้อยกว่า 30** หน่วยกิต

1.1 กลุ่มวิชาภาษา **12**

1.2	กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์		6	
1.3	กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์		6	
1.4	กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์		6	
2.	หมวดวิชาเฉพาะ	เรียนไม่น้อยกว่า	97	หน่วยกิต
2.1	วิชาแกน		30	
2.2	วิชาเฉพาะด้าน		67	
2.2.1	กลุ่มวิชาบังคับ		42	
2.2.2	กลุ่มวิชาเลือก		15	
2.2.3	กลุ่มวิชาประสบการณ์ภาคสนาม		4	
3.	หมวดวิชาเลือกเสรี	เรียนไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต

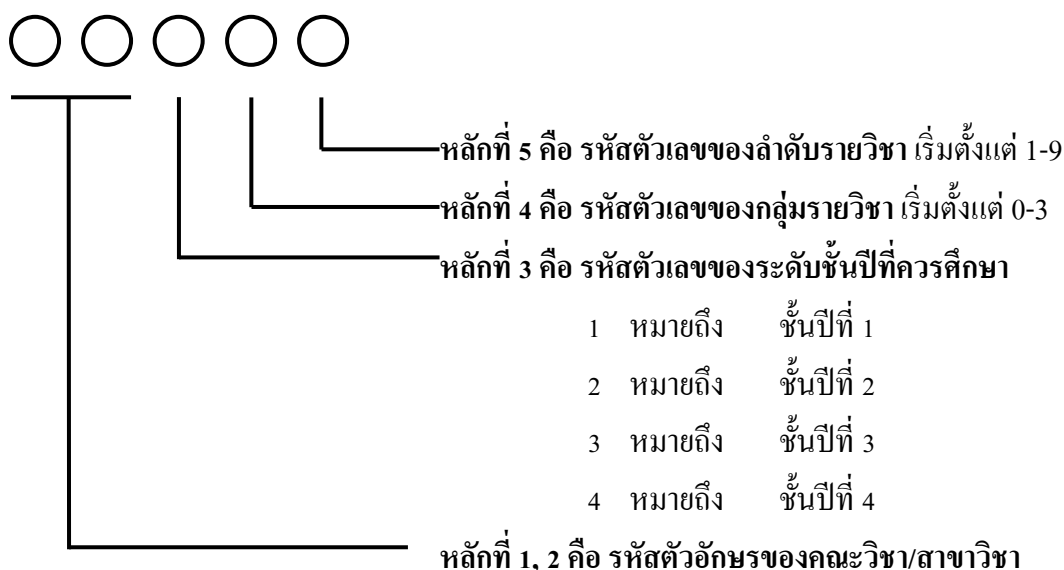
3.1.3 รายวิชาในหลักสูตร

1) ความหมายของเลขประจำวิชา

หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

การดำเนินการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรีให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรีของคณะกรรมการการอุดมศึกษาและระเบียบข้อบังคับอื่น ๆ ของมหาวิทยาลัย ส่วนหลักเกณฑ์ในการให้รหัสรายวิชาเดิมมหาวิทยาลัยกำหนดเป็นตัวเลข 5 หลัก ในส่วนของหลักสูตรปรับปรุง กำหนดเป็นตัวอักษร 2 หลัก และตัวเลข 3 หลัก

หลักเกณฑ์การให้รหัสวิชาในหลักสูตร



- หมวดวิชาเฉพาะ

เลขประจำวิชาในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบ

ทัศนศิลป์-การออกแบบผลิตภัณฑ์ ประกอบด้วยตัวอักษรภาษาอังกฤษพิมพ์ใหญ่ 2 หลัก และตัวเลข 3 หลัก มีความหมายดังนี้

ลำดับตัวอักษรดำแหน่งที่ 1-2 ของสาขาวิชาการออกแบบทัศนศิลป์-การออกแบบผลิตภัณฑ์ คือ หมายถึง VD

ลำดับเลขตำแหน่งที่ 3 หมายถึง ชั้นปีที่ควรศึกษา

เลข 1 หมายถึง ชั้นปีที่ 1

เลข 2 หมายถึง ชั้นปีที่ 2

เลข 3 หมายถึง ชั้นปีที่ 3

เลข 4 หมายถึง ชั้นปีที่ 4

ลำดับเลขตำแหน่งที่ 4-5 หมายถึง ลำดับของวิชา

2) รายวิชาตามโครงสร้างหลักสูตร

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบทัศนศิลป์-การออกแบบผลิตภัณฑ์ มีรายวิชาตามโครงสร้างหลักสูตร ดังนี้

1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป		30	หน่วยกิต
1.1 กลุ่มวิชาภาษา ให้เลือกเรียนรายวิชาต่อไปนี้จำนวน		12	หน่วยกิต
GT 103 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร		3(3-0-6)	
GT 105 ภาษาไทยเพื่ออาชีพ		3(3-0-6)	
GE 101 ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน		3(3-0-6)	
GE 102 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร		3(3-0-6)	
1.2 กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์ ให้เลือกเรียนรายวิชาต่อไปนี้จำนวน		6	หน่วยกิต
GH 101 จริยธรรมและทักษะชีวิต		3(3-0-6)	
GH 107 ภาวะผู้นำและการจัดการสมัยใหม่		3(3-0-6)	
1.3 กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์ ให้เลือกเรียนรายวิชาต่อไปนี้จำนวน		6	หน่วยกิต
GS 101 จิตวิทยาทั่วไป		3(3-0-6)	
GS 105 สังคม เศรษฐกิจ การเมืองและประชาคมโลก		3(3-0-6)	
1.4 กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ ให้เลือกเรียนรายวิชาต่อไปนี้จำนวน	6		หน่วยกิต
GC 101 วิทยาศาสตร์ในชีวิตประจำวัน		3(3-0-6)	
GC 103 เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้		3(3-0-6)	
2. หมวดวิชาเฉพาะ	เรียนไม่น้อยกว่า	97	หน่วยกิต
2.1 วิชาแกน		30	หน่วยกิต
VD 101 วาดเส้น 1		3(1-4-4)	

VD 102 วาดเส้น 2	3(1-4-4)
VD 103 การถ่ายภาพดิจิทัลเบื้องต้น	3(2-2-5)
VD 104 คอมพิวเตอร์เพื่องานทัศนศิลป์และการออกแบบในงาน 2 มิติ	3(2-2-5)
VD 105 ศิลปะ 2 มิติ	3(2-2-5)
VD 106 จิตรกรรม	3(1-4-4)
VD 201 ประวัติศาสตร์ศิลปะและการออกแบบตะวันตก	3(2-1-5)
VD 202 ประวัติศาสตร์ศิลปะและการออกแบบตะวันออก	3(2-1-5)
VD 203 สุนทรียศาสตร์	3(2-1-5)
VD 204 วัสดุและสี	3(2-2-5)

2.2 วิชาเฉพาะด้าน 67 หน่วยกิต

2.2.1 กลุ่มวิชาบังคับ 42 หน่วยกิต

VD 205 ศิลปะ 3 มิติ	3(1-4-4)
VD 206 เครื่องปั้นดินเผา	3(1-4-4)
VD 207 การเขียนแบบ	3(1-4-4)
VD 208 คอมพิวเตอร์เพื่องานทัศนศิลป์และการออกแบบในงาน 3 มิติ	3(2-2-5)
VD 209 แนวความคิดและคุณลักษณะในงานทัศนศิลป์และการออกแบบ	3(2-2-5)
VD 210 การสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์และการออกแบบ	3(1-4-4)
VD 211 ศิลปะไทย	3(2-2-5)
VD 212 การสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรม	3(1-4-4)
VD 301 ประเด็นศิลปะนานาชาติ	3(2-1-5)
VD 302 การออกแบบทัศนศิลป์-การออกแบบผลิตภัณฑ์ 1	3(1-4-4)
VD 303 การออกแบบทัศนศิลป์-การออกแบบผลิตภัณฑ์ 2	3(1-4-4)
VD 403 สัมมนาออกแบบทัศนศิลป์-ออกแบบผลิตภัณฑ์	3(0-6-3)
VD 404 ระเบียบวิธีวิจัยเพื่องานออกแบบและการสร้างสรรค์งานศิลปะ	2(2-0-4)
VD 405 ศิลปนิพนธ์	4(1-6-5)

2.2.2 กลุ่มวิชาเลือก

2.2.2.1 กลุ่มวิชาเลือก (การออกแบบทัศนศิลป์) 15 หน่วยกิต

VD 304 ศิลปะดิจิทัลสร้างสรรค์	3(1-4-4)
VD 305 ศิลปะกับเรือนร่างมนุษย์	3(1-4-4)
VD 306 ภาพพิมพ์	3(1-4-4)
VD 307 เทคนิคทางประติมากรรม	3(1-4-4)

VD 308 จิตรกรรมภาพคนเหมือน		3(1-4-4)
2.2.2.2 กลุ่มวิชาเลือก (การออกแบบผลิตภัณฑ์)	15	หน่วยกิต
VD 309 การออกแบบแห่งอนาคต		3(1-4-4)
VD 310 การออกแบบที่เน้นมนุษย์เป็นศูนย์กลาง		3(1-4-4)
VD 311 การสร้างแบบจำลองในงานออกแบบผลิตภัณฑ์		3(1-4-4)
VD 312 หลักธุรกิจในการออกแบบและการเป็นผู้ประกอบการ		3(1-4-4)
VD 313 การนำเสนอสำหรับนักออกแบบ		3(1-4-4)
2.2.3 กลุ่มวิชาประสบการณ์ภาคสนาม	4	หน่วยกิต
VD 401 การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ		1(0-2-1)
VD 402 การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ		3(180)

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

ให้เลือกเรียนรายวิชาใด ๆ ในหลักสูตรของคณะ หรือมหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี โดยไม่ซ้ำกับรายวิชาที่เคยเรียนมาแล้ว หรือรายวิชาของคณะที่กำหนดไว้ ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

VD 406 ศิลปินมืออาชีพและการสื่อสารทางศิลปะ		3(2-2-5)
VD 407 การจัดการทางทัศนศิลป์และการออกแบบ		3(1-4-4)
VD 408 จิตรกรรมฝาผนังในพื้นที่สาธารณะ		3(1-4-4)
VD 409 ประวัติการออกแบบอุตสาหกรรม		3(2-1-5)

3.1.4 แผนการศึกษา

ปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัส	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
GC 101	วิทยาศาสตร์ในชีวิตประจำวัน	3(3-0-6)
GC 103	เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้	3(3-0-6)
VD 101	วาดเส้น 1	3(1-4-4)
VD 102	วาดเส้น 2	3(1-4-4)
รวม		12(8-8-20)

ปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัส	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
GT 103	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร	3(3-0-6)

รหัส	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
GT 105	ภาษาไทยเพื่ออาชีพ	3(3-0-6)
GS 101	จิตวิทยาทั่วไป	3(3-0-6)
GS 105	สังคม เศรษฐกิจ การเมืองและประชาคมโลก	3(3-0-6)
VD 103	ถ่ายภาพดิจิทัลเบื้องต้น	3(2-2-5)
VD 104	คอมพิวเตอร์เพื่องานทัศนศิลป์และการออกแบบในงาน 2 มิติ	3(2-2-5)
รวม		18(16-8-34)

ปีที่ 1 ภาคการศึกษาฤดูร้อน

รหัส	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
VD 105	ศิลปะ 2 มิติ	3(2-2-5)
VD 106	จิตรกรรม	3(1-4-4)
รวม		6(3-6-9)

ปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัส	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
VD 201	ประวัติศาสตร์ศิลปะและการออกแบบตะวันตก	3(2-1-5)
VD 202	ประวัติศาสตร์ศิลปะและการออกแบบตะวันออก	3(2-1-5)
VD 203	สุนทรียศาสตร์	3(2-1-5)
VD 205	ศิลปะ 3 มิติ	3(1-4-4)
VD 206	เครื่องปั้นดินเผา	3(1-4-4)
รวม		15(8-11-23)

ปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัส	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
VD 207	การเขียนแบบ	3(1-4-4)

รหัส	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
VD 208	คอมพิวเตอร์เพื่องานทัศนศิลป์และการออกแบบในงาน 3 มิติ	3(2-2-5)
VD 209	แนวความคิดและคุณลักษณะในงานทัศนศิลป์และการออกแบบ	3(2-2-5)
VD 210	การสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์และการออกแบบ	3(1-4-4)
รวม		12(6-12-18)

ปีที่ 2 ภาคการศึกษาฤดูร้อน

รหัส	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
VD 211	ศิลปะไทย	3(2-2-5)
VD 204	วัสดุและสี	3(2-2-5)
VD 212	การสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรม	3(1-4-4)
รวม		6(5-8-14)

ปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัส	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
GH 101	จริยธรรมและทักษะชีวิต	3(3-0-6)
GH 107	ภาวะผู้นำและการจัดการสมัยใหม่	3(3-0-6)
VD 304 VD 309	ศิลปะดิจิทัลสร้างสรรค์ (กลุ่มวิชาเลือก การออกแบบทัศนศิลป์) หรือ การออกแบบแห่งอนาคต (กลุ่มวิชาเลือก การออกแบบผลิตภัณฑ์)	3(1-4-4)
VD 305 VD 310	ศิลปะกับเรือนร่างมนุษย์ (กลุ่มวิชาเลือก การออกแบบทัศนศิลป์) หรือ การออกแบบที่เน้นมนุษย์เป็นศูนย์กลาง (กลุ่มวิชาเลือก การออกแบบ ผลิตภัณฑ์)	3(1-4-4)
รวม		12(8-8-20)

ปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัส	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
VD 306 VD 311	ภาพพิมพ์ (กลุ่มวิชาเลือก การออกแบบทัศนศิลป์) หรือ การสร้างแบบจำลองในงานออกแบบผลิตภัณฑ์ (กลุ่มวิชาเลือก การออกแบบผลิตภัณฑ์)	3(1-4-4)

VD 307	เทคนิคทางประติมากรรม (กลุ่มวิชาเลือก การออกแบบทัศนศิลป์) หรือ หลักสูตรกิจในการออกแบบและการเป็นผู้ประกอบการ (กลุ่มวิชาเลือก การออกแบบผลิตภัณฑ์)	3(1-4-4)
VD 312		
VD 308	จิตรกรรมภาพคนเหมือน (กลุ่มวิชาเลือก การออกแบบทัศนศิลป์) หรือ การนำเสนอสำหรับนักออกแบบ (กลุ่มวิชาเลือก การออกแบบ ผลิตภัณฑ์)	3(1-4-4)
VD 313		
รวม		9(3-12-12)

ปีที่ 3 ภาคการศึกษาฤดูร้อน

รหัส	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
VD 301	ประเด็นศิลปะนานาชาติ	3(2-1-5)
VD 302	การออกแบบทัศนศิลป์-การออกแบบผลิตภัณฑ์ 1	3(1-4-4)
VD 303	การออกแบบทัศนศิลป์-การออกแบบผลิตภัณฑ์ 2	3(1-4-4)
รวม		9(4-9-14)

ปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัส	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
GE 101	ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน	3(3-0-6)
GE 102	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร	3(3-0-6)
VD 401	การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	1(0-2-1)
VD 402	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	3(180)
รวม		10(6-182-13)

ปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัส	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
XX xxx	หมวดวิชาเลือกเสรี	x(x-x-x)
XX xxx	หมวดวิชาเลือกเสรี	x(x-x-x)
VD 403	สัมมนาออกแบบทัศนศิลป์-ออกแบบผลิตภัณฑ์	3(0-6-3)
VD 404	ระเบียบวิธีวิจัยเพื่องานออกแบบและการสร้างสรรค์งานศิลปะ	2(2-0-4)
VD 405	ศิลปนิพนธ์	4(1-6-5)

รวม	x(x-x-x)
-----	----------

ระบบการจัดการเรียนการสอน แบ่งเป็น 18 Module ดังนี้

ลำดับ	ชื่อ Module	หน่วย กิต	สัปดาห์	รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้
Module 1	เทคโนโลยีสารสนเทศในชีวิตประจำวัน	6(6-0-12)	6 สัปดาห์	1. GC 101 วิทยาศาสตร์ในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6) 2. GC 103 เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ 3(3-0-6)	สามารถใช้เทคโนโลยีและสารสนเทศในชีวิตประจำวัน
Module 2	วาดเส้น	6(2-8-8)	9 สัปดาห์	1. VD 101 วาดเส้น 1 3 (1-4-4) 2. VD 102 วาดเส้น 2 3(1-4-4)	สามารถปฏิบัติงานวาดเส้นในรูปแบบทรงแบบหนึ่ง ทศนี้วิทยา และมนุษย์
Module 3	ไทยศึกษา	6(6-0-12)	6 สัปดาห์	1. GT 103 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร 3(3-0-6) 2. GT 105 ภาษาไทยเพื่ออาชีพ 3(3-0-6)	สามารถใช้ภาษาไทยในการสื่อสารและการประกอบอาชีพ
Module 4	จิตวิทยาทั่วไป และสังคม เศรษฐกิจ การเมืองของโลก	6(6-0-12)	6 สัปดาห์	1. GS 101 จิตวิทยาทั่วไป 3(3-0-6) 2. GS 105 สังคม เศรษฐกิจ การเมืองและประชาคมโลก 3(3-0-6)	รู้หลักจิตวิทยาที่ใช้ในสังคม เศรษฐกิจ การเมืองของโลก

ลำดับ	ชื่อ Module	หน่วย กิต	สัปดาห์	รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้
Module 5	การถ่ายภาพและ การปรับแต่งภาพด้วย คอมพิวเตอร์	6(4-4-10)	6 สัปดาห์	1. VD 103 การถ่ายภาพดิจิทัล เบื้องต้น 3(2-2-5) 2. VD 104 คอมพิวเตอร์เพื่องาน ทัศนศิลป์และการออกแบบในงาน 2 มิติ 3(2-2-5)	สามารถถ่ายภาพเพื่อสร้าง งานทัศนศิลป์และการ ออกแบบผ่าน โปรแกรม คอมพิวเตอร์ในรูปแบบ งาน 2 มิติ
Module 6	จิตรกรรม 2 มิติ	6(3-6-9)	8 สัปดาห์	1. VD 105 ศิลปะ 2 มิติ 3(2-2-5) 2. VD 106 จิตรกรรม 3(1-4-4)	สามารถใช้องค์ประกอบ ศิลป์ในงาน 2 มิติ
Module 7	History Art Lovers	9(6-3-15)	6 สัปดาห์	1. VD 201 ประวัติศาสตร์ศิลปะและ การออกแบบตะวันตก 3(2-1-5) 2. VD 202 ประวัติศาสตร์ศิลปะและ การออกแบบทั้งตะวันตก และตะวันออก 3(2-1-5) 3. VD 203 สุนทรียศาสตร์ 3(2-1-5)	รอบรู้ทางสุนทรียะทาง ประวัติศาสตร์ศิลปะและ การออกแบบทั้งตะวันตก และตะวันออก
Module 8	ศิลปะ 3 มิติสู่งานดินเผา	6(2-8-8)	9 สัปดาห์	1. VD 205 ศิลปะ 3 มิติ 3(1-4-4) 2. VD 206 เครื่องปั้นดินเผา 3(1-4-4)	สามารถปฏิบัติงานพื้นฐาน 3 มิติ ตลอดจนการ ปฏิบัติงานในกระบวนการ เครื่องเคลือบดินเผา
Module 9	การเขียนแบบโดยใช้ คอมพิวเตอร์ในงาน 3 มิติ	6(3-6-9)	8 สัปดาห์	1. VD 207 การเขียนแบบ 3(1-4-4) 2. VD 208 คอมพิวเตอร์เพื่องาน ทัศนศิลป์และการออกแบบในงาน 3 มิติ 3(2-2-5)	สามารถเขียนแบบและใช้ คอมพิวเตอร์ในโปรแกรม การออกแบบงานลักษณะ 3 มิติ
Module 10	แนวคิดในการสร้างสรรค์ ทัศนศิลป์และการออกแบบ	6(3-6-9)	8 สัปดาห์	1. VD 209 แนวความคิดและ คุณลักษณะในงานทัศนศิลป์และ การออกแบบ 3(2-2-5) 2. VD 210 การสร้างสรรค์ทาง ทัศนศิลป์และการออกแบบ 3(1-4-4)	หลักการทางความคิดไป สู่แนวทางการสร้างสรรค์ ทางทัศนศิลป์และ การออกแบบ
Module 11	การใช้วัสดุและสื่อ เพื่อ สร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรม ไทย	9(5-8-14)	10.5 สัปดาห์	1. VD 204 วัสดุและสื่อ 3(2-2-5) 2. VD 211 ศิลปะไทย 3(2-2-5) 3. VD 212 การสร้างสรรค์ ศิลปหัตถกรรม 3(1-4-4)	สามารถใช้วัสดุและสื่อ เพื่อสร้างสรรค์ผลงาน จากภูมิปัญญาสู่การต่อยอด เพื่อเกิดคุณค่าทางเศรษฐกิจ
Module 12	ทักษะชีวิตและภาวะผู้นำ	6(6-0-12)	6 สัปดาห์	1. GH 101 จริยธรรมและทักษะชีวิต 3(3-0-6) 2. GH 107 ภาวะผู้นำและการจัด การสมัยใหม่ 3(3-0-6)	มีทักษะชีวิตและภาวะ ผู้นำ

ลำดับ	ชื่อ Module	หน่วย กิต	สัปดาห์	รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้
Module 13.1-2	(กลุ่มวิชาเลือก การออกแบบทัศนศิลป์) : ศิลปะดิจิทัลและศิลปะ เรื่อนร่างมนุษย์	6(2-8-8)	9 สัปดาห์	1. VD 304 ศิลปะดิจิทัลสร้างสรรค์ 3(1-4-4) 2. VD 305 ศิลปะกับเรื่อนร่างมนุษย์ 3(1-4-4)	สามารถสร้างสรรค์ศิลปะ ดิจิทัลและศิลปะเรื่อนร่าง มนุษย์
Module 13.2-2	(กลุ่มวิชาเลือก การออกแบบผลิตภัณฑ์) : การออกแบบแห่งอนาคตที่ เน้นมนุษย์เป็นศูนย์กลาง	6(2-8-8)		1. VD 309 การออกแบบแห่งอนาคต 3(1-4-4) 2. VD 310 การออกแบบที่เน้นมนุษย์ เป็นศูนย์กลาง 3(1-4-4)	สามารถออกแบบผลิตภัณฑ์ แห่งอนาคตที่เน้นมนุษย์ เป็นศูนย์กลาง
Module 13.1-1	(กลุ่มวิชาเลือก การออกแบบทัศนศิลป์) : จิตรกรรมประติมากรรม และภาพพิมพ์	9(3-12-12)	14 สัปดาห์	1. VD 306 ภาพพิมพ์ 3(1-4-4) 2. VD 307 เทคนิคทางประติมากรรม 3(1-4-4) 3. VD 308 จิตรกรรมภาพคนเหมือน 3(1-4-4)	สามารถสร้างสรรค์เทคนิค ภาพพิมพ์ เทคนิคทาง ประติมากรรม และ จิตรกรรมภาพคนเหมือน ในการออกแบบทัศนศิลป์
Module 13.2-1	(กลุ่มวิชาเลือก การออกแบบผลิตภัณฑ์) : องค์ประกอบของนัก ออกแบบผลิตภัณฑ์	9(3-12-12)		1. VD 311 การสร้างแบบจำลองใน งานออกแบบผลิตภัณฑ์ 3(1-4-4) 2. VD 312 หลักธุรกิจในการ ออกแบบและการเป็นผู้ประกอบการ 3(1-4-4) 3. VD 313 การนำเสนอสำหรับ นักออกแบบ 3(1-4-4)	สามารถสร้างแบบจำลองใน งานออกแบบผลิตภัณฑ์ รวมถึงหลักธุรกิจในการ ออกแบบและการเป็นผู้ ประกอบการ จนนำไปสู่ การนำเสนอสำหรับนัก ออกแบบ
Module 14	การสร้างสรรค์ศิลปะ ร่วมสมัย	9(4-9-13)	11 สัปดาห์	1. VD 301 ประเด็นศิลปะนานาชาติ 3(2-1-5) 2. VD 302 การออกแบบทัศนศิลป์- การออกแบบผลิตภัณฑ์ 1 3(1-4-4) 3. VD 303 การออกแบบทัศนศิลป์- การออกแบบผลิตภัณฑ์ 2 3(1-4-4)	สร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัย ในรูปแบบเฉพาะตน
Module 15	ภาษาอังกฤษเพื่อ การสื่อสาร	6(6-0-12)	6 สัปดาห์	1. GE 101 ภาษาอังกฤษใน ชีวิตประจำวัน 3(3-0-6) 2. GE 102 ภาษาอังกฤษเพื่อ การสื่อสาร 3(3-0-6)	สามารถใช้ภาษาอังกฤษเพื่อ การสื่อสารใน ชีวิตประจำวัน
Module 16	ประสบการณ์ในงาน วิชาชีพ การออกแบบ ทัศนศิลป์หรือการ ออกแบบผลิตภัณฑ์	4(0-182-4)	8 สัปดาห์	1. VD 401 การเตรียมฝึก ประสบการณ์วิชาชีพ 1(0-2-1) 2. VD 402 การฝึกประสบการณ์ วิชาชีพ 3(180)	มีประสบการณ์วิชาชีพ ทางการออกแบบ ทัศนศิลป์หรือการออกแบบ ผลิตภัณฑ์

ลำดับ	ชื่อ Module	หน่วย กิต	สัปดาห์	รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้
Module 17	เลือกเสรี	6	4 สัปดาห์	ให้เลือกเรียนรายวิชาใด ๆ ในหลักสูตรมหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี โดยไม่ซ้ำกับรายวิชาที่เคยเรียนมาแล้ว ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต	-
Module 18	การสร้างสรรค์ศิลปะและการออกแบบสู่มืออาชีพ	9(3-12-15)	14 สัปดาห์	1. VD 403 สัมมนาออกแบบทัศนศิลป์-ออกแบบผลิตภัณฑ์ 3(0-6-3) 2. VD 404 ระเบียบวิธีวิจัยเพื่องานออกแบบและการสร้างสรรค์งานศิลปะ 2(2-0-4) 3. VD 405 ศิลปนิพนธ์ 4(1-6-5)	สามารถสร้างสรรค์ศิลปะและการออกแบบอย่างมืออาชีพ

3.1.6 คำอธิบายรายวิชา (Course Description)

1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

1.1 กลุ่มวิชาภาษา

GT 103 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร 3(3-0-6)

(Thai for Communication)

การพัฒนาทักษะการใช้ภาษาไทย ด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน สามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถฟังจับใจความสำคัญ อ่านจับใจความ อ่านตีความ และอ่านขยายความ ฝึกพูดในสถานการณ์ต่าง ๆ และนำเสนอผลการสืบค้นโดยเน้นกระบวนการทักษะสัมพันธ์ทางภาษา

Develop the skills of listening, speaking, reading and writing Thai to communicate effectively. Student can listen and understand the main ideas. Student can read and interpret the meaning and expand the writing, as well as speech in different scenarios. Present results of research with focusing on the relationship of language skills.

GT 105 ภาษาไทยเพื่ออาชีพ**3(3-0-6)****(Thai Language for Career)**

ฝึกทักษะในรูปแบบต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับงานอาชีพการเขียนเรียงความ ย่อความ อธิบายความ ชี้แจงรายงานการปฏิบัติงาน จดหมายที่จำเป็นต่องานอาชีพฝึกทักษะ การใช้ประโยคตามเจตนาของการสื่อสาร การวิเคราะห์ สังเคราะห์ วิจารณ์ การเขียนบันทึกที่จำเป็นในงานอาชีพ การเขียนโน้มน้าวใจ การเขียนบทประพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับงานอาชีพ การพูดในที่ประชุมชน และในงานของสังคม

Train in various skills relating to careers. Write an essay, summary, description, work report, letters necessary to the jobs. Use of language according to communicative intentions; analyzing, synthesizing, and criticizing. Write memos and minutes, persuasive writing, poetry related to career. Speak in public and social gatherings.

GE 101 ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน**3(3-0-6)****(English in Daily Life)**

ปรับปรุงพื้นฐานทักษะทางภาษาอังกฤษทั้ง 4 ทักษะ(ฟัง พูด อ่าน เขียน) ให้มีความสัมพันธ์กันแบบบูรณาการ มุ่งเน้นให้มีทักษะในการสื่อสารทางภาษาในชีวิตประจำวันโดยอาศัยโครงสร้างไวยากรณ์ในระดับเบื้องต้น ตลอดจนเน้นความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้อย่างถูกต้อง

Improve four English skills with integration, focusing on communication skills in daily life usage through basic grammar structures and the ability to use English to communicate correctly.

GE 102 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร**3(3-0-6)****(English for Communication)**

ฝึกทักษะทางภาษาอังกฤษโดยเน้นศึกษาและพัฒนาความรู้เรื่องรูปภาษา ระดับคำ และไวยากรณ์ เพื่อเพิ่มความสามารถในการสื่อสาร ฝึกจับประเด็นสำคัญและความคิดจากการอ่าน การฟัง ฝึกความคล่องในการสื่อสารด้วยการพูดและการเขียน

Focus on English language skills, with emphasis on education and develop knowledge about language. The words and grammars use to improve ability to communicate. Train to understand key ideas from listening and reading, as well as fluency in oral and written communication.

1.2 กลุ่มมนุษยศาสตร์**GH 101 จริยธรรมและทักษะชีวิต****3(3-0-6)****(Ethics and Life Skills)**

ความหมาย ประเภท คุณค่าและเกณฑ์ตัดสิน ตามหลักคุณธรรม จริยธรรม โดยนำหลักปรัชญาและศาสนา มาเป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะชีวิตในการอยู่ร่วมกันในสังคม โดยเน้นการ

สร้างวินัย และมีความตระหนักในคุณค่าของตนเอง รวมถึงการดำเนินชีวิตเพื่อการสร้างภูมิคุ้มกันที่ดีและมีความสุข

Study meaning, type, value, and criteria of the principles of moral and virtue by using philosophy and religious to guide for the skill of living together in a society. There is a focus in building discipline and self-awareness as well as living a happy and healthy life.

GH 107 ภาวะผู้นำและการจัดการสมัยใหม่

3(3-0-6)

(Leadership and Modern Management)

ทฤษฎีภาวะผู้นำ คุณสมบัติของผู้นำ ประเภทของผู้นำ ผู้นำในองค์กรสมัยใหม่ บทบาทของผู้นำในการบริหารองค์กรและการบริหารการเปลี่ยนแปลง การพัฒนาเพื่อการเป็นผู้นำที่ดี การเปรียบเทียบผู้นำในองค์กรต่าง ๆ และผู้นำที่พึงประสงค์สำหรับสถาบันการศึกษา หลักการจัดการองค์กร การพัฒนาแนวคิดการจัดการ ประเด็นสำคัญในการจัดการสมัยใหม่ โครงสร้างการบริหาร บุคลากร เทคโนโลยี การสร้างเครือข่าย การจัดการโซ่อุปทาน การใช้บริการหน่วยงานภายนอก การประยุกต์หลักการจัดการสมัยใหม่กับสถาบันการศึกษา

Students will study about theories of leadership, characteristics of leadership, types of leadership, leadership in modern organization, the roles of leadership in administration management, developing to be a good leader, comparing leaders in different organizations, desirable leaders in educational organizations, principles of organizational management, development of management concepts, major points in modern management, administrative structure, personnel, technology, networking, supply chain management, outsourcing, apply of modern management to educational organizations.

1.3 กลุ่มสังคมศาสตร์

GS 101 จิตวิทยาทั่วไป

3(3-0-6)

(General Psychology)

ประวัติและทฤษฎีทางจิตวิทยาที่เกี่ยวข้อง พฤติกรรม พัฒนาการของมนุษย์ แรงจูงใจ การรับรู้ การเรียนรู้ เซวน์ปัญญา อารมณ์ บุคลิกภาพและพฤติกรรมทางสังคม การปรับตัวเพื่อการอยู่ร่วมกันในสังคมมนุษย์

Study history and theories of psychology and human development in relation to behaviors, motivation, perception, learning, emotional intelligence, personality, social behavior, adjustment for living in a society.

GS 105 สังคม เศรษฐกิจ การเมืองและประชาคมโลก

3(3-0-6)

(Society, Economics, Politics and Global Community)

พัฒนาการของสังคม เศรษฐกิจ การเมืองไทย โดยพิจารณาถึงความสัมพันธ์กับโครงสร้างทางสังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ และการเมือง รวมทั้งสถาบันที่เกี่ยวข้องผ่านบทบาทและ

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างโครงสร้างกับสถาบันต่าง ๆ เหล่านี้ บทบาทของประเทศไทยในอาเซียน รวมถึงประชาคมโลก และผลกระทบของเหตุการณ์ในสังคมโลกที่มีต่อสังคมไทยท่ามกลางพลวัตรของการเปลี่ยนแปลงตามกระแสโลก ตลอดจนการดำเนินชีวิตตามหลักเศรษฐกิจพอเพียง

Study the development of social, economic, politic of Thailand by considering social, cultural, economic, and politic structures. Study roles of Thailand in Asean and the world's community, impacts from international situations to Thai society, living according to the principle of self-sufficiency economy.

1.4 กลุ่มวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์

GC 101 วิทยาศาสตร์ในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6)

(Sciences in Daily Life)

พัฒนาการของวิทยาศาสตร์ วิวัฒนาการทางความคิดของมนุษย์จากสมัยดึกดำบรรพ์มาสู่ยุควิทยาศาสตร์ในปัจจุบัน วิธีการทางวิทยาศาสตร์ บทบาทของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ได้แก่ สารเคมีในชีวิตประจำวัน เทคโนโลยีชีวภาพ เทคโนโลยีการอาหาร นาโนเทคโนโลยี เทคโนโลยีพลังงาน เทคโนโลยีสารสนเทศ การเปลี่ยนแปลงของโลกและผลกระทบที่มนุษย์ได้รับจากวิวัฒนาการของเทคโนโลยี จริยธรรมกับเทคโนโลยี

Study science development; changing in human thinking process from primitive age to science era; science methods; roles of science and technology such as chemicals in daily life, biotechnology, food science technology, nanotechnology, information technology; changing of the world and impacts from technology evolution; morality and technology.

GC 103 เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ 3(3-0-6)

(Information Technology for Learning)

ความสำคัญระบบสารสนเทศและระบบสารนิเทศ เพื่อการสืบค้นและแสวงหาความรู้ในสังคมยุคตัวเลข และยุคแห่งปัญญาที่มีผลต่อชีวิตและความเป็นอยู่ของมนุษย์ การศึกษารวบรวมข้อมูล การจัดเก็บข้อมูลและใช้งานข้อมูลสารสนเทศ การสื่อสารและแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารบนข่าย อินเทอร์เน็ต การสร้าง จัดการ และควบคุมสารสนเทศเพื่อการสืบค้นข้อมูลข่าวสารที่สอดคล้องกับ การพัฒนาวิชาชีพและการเรียนรู้ในสังคมยุคข่าวสารข้อมูล

The importance of information system and general information system to search and acquire knowledge in mathematic era and intellectual era that affects human life; studying and collecting information; storing and using information; communicating and exchanging information on internet; creating, managing, and controlling information to get information that relates to profession and learning in informational era.

2. หมวดวิชาเฉพาะ

2.1 วิชาแกน

VD 101 วาดเส้น 1 3(1-4-4)

(Drawing 1)

การปฏิบัติเกี่ยวกับการทดลอง เรียนรู้กระบวนการวาดเส้น ฝึกการสังเกตและถ่ายทอดรูปทรงหุ่นนิ่ง ด้วยวิธีการเขียนให้ถูกต้องตามหลักวิชาการ สร้างความเข้าใจในการเลือกวัสดุให้เหมาะสม และทดลองการแสดงออกด้วยเทคนิควิธีการต่าง ๆ

Experimental Practice Learn the process of drawing lines. Practice observing and portraying still life forms. with a method of writing correctly according to academic principles Build an understanding of choosing the right material and experimenting with expressions using different techniques.

VD 102 วาดเส้น 2 3(1-4-4)

(Drawing 2)

ปฏิบัติการวาดเส้นการสังเกต และถ่ายทอดความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการทางทัศนียวิทยา รูปทรงจากธรรมชาติ ทิวทัศน์ และมนุษย์ ด้วยเทคนิควิธีการต่าง ๆ การเลือกใช้วัสดุให้เหมาะสม ศึกษาและปฏิบัติงานทั้งในชั้นเรียนและนอกสถานที่

Practice drawing operation and convey an understanding of the principles of visual science Shapes from nature, landscapes, and humans through various techniques, choosing the right materials. Study and work both in class and outside.

VD 103 การถ่ายภาพดิจิทัลเบื้องต้น 3(2-2-5)

(Introduction to Digital Photography)

หลักการและเทคนิคการถ่ายภาพดิจิทัลเบื้องต้น เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องกล้องถ่ายภาพขั้นพื้นฐานที่สำคัญ การจัดแสงขั้นพื้นฐานในสตูดิโอ และนอกสถานที่ โดยใช้กระบวนการปฏิบัติการถ่ายภาพจากกล้องดิจิทัลและการตกแต่งภาพ เพื่อสร้างผลงานและพัฒนาลักษณะเฉพาะตนในการถ่ายทอดมุมมอง

Basic principles and techniques of digital photography to understand the basics of cameras that are important basic. Lighting in the studio and out of place Using the process of digital camera photography and image retouching to create works and develop individual characteristics in conveying.

VD 104 คอมพิวเตอร์เพื่องานทัศนศิลป์และการออกแบบในงาน 2 มิติ 3(2-2-5)

(Two Dimension Computer for Visual arts and Design)

การใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการสร้างและการจัดการภาพกราฟิก การตกแต่งแก้ไขภาพหรือการจัดการเกี่ยวกับภาพตัดต่อปรับแต่ง การสร้างองค์ประกอบสู่การสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบ 2 มิติ โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์

Using computer programs for creating and manipulating graphics Retouching, editing photos or manipulating editing photos. Creating elements to create works in Two-dimensional format by using computer programs.

VD 105 ศิลปะ 2 มิติ 3(2-2-5)

(Two-dimensional Arts)

ความรู้ความเข้าใจเนื้อหา หลักการงานศิลปะในลักษณะ 2 มิติ การใช้ทัศนธาตุทางศิลปะ ได้แก่ จุด เส้น น้ำหนัก สี ลักษณะพื้นผิว ที่ว่าง โดยใช้หลักการเบื้องต้นสำหรับการสร้างงานศิลปะ เช่น จังหวะ สัดส่วน การเน้น การแปรเปลี่ยน คุณภาพ เอกภาพ เป็นต้น เน้นการฝึกปฏิบัติงานทักษะและสร้างสรรค์

Content cognition principles of art in two dimensions, the use of visual elements such as points, lines, tone, colors, textures, and spaces by applying basic principles for creating art such as rhythm, proportions, emphasis, variation, balance, unity, etc. Emphasis on skill training and practice create.

VD 106 จิตรกรรม 3(1-4-4)

(Painting)

ปฏิบัติงานจิตรกรรมขั้นพื้นฐาน ฝึกการสังเกตและการถ่ายทอดรูปทรง ทฤษฎีการใช้สี เน้นการประสานสัมพันธ์กันของเส้น สี น้ำหนัก แสงเงา และลักษณะพื้นผิวที่ประกอบกันเป็นรูปทรงและที่ว่างตามระเบียบกฎเกณฑ์ของธรรมชาติ เช่น รูปทรงสิ่งมีชีวิต วัตถุหนึ่ง ทิวทัศน์ เป็นต้น วิจารณ์แนะนำเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่ม มีการศึกษานอกสถานที่

Basic painting practice, by observing and representing for forms, including color theories, focus on integration of line, color, value, light-shadow, and texture that unite into forms and space under the rules of nature such as living forms, still-life objects, and landscapes. This course requires study and practice both in classroom and offsite. Critics and suggestions are provided to individual and as a group.

VD 201 ประวัติศาสตร์ศิลปะและการออกแบบตะวันตก 3(2-1-5)

(History of Western Art and Design)

ความเคลื่อนไหวด้านรูปแบบและเนื้อหาของศิลปะและการออกแบบตะวันตกในยุคสมัยต่าง ๆ ตั้งแต่ศิลปะยุคคลาสสิกจนถึงศิลปะสมัยใหม่ เปรียบเทียบศิลปะในยุคเหล่านั้นกับสภาพแวดล้อมทางสังคม เศรษฐกิจ การเมือง โดยเน้นเฉพาะผลงานและแนวความคิดในการสร้างสรรค์ของศิลปินและนักออกแบบที่โดดเด่นและมีความสำคัญในแต่ละยุค

Movement in form and content of Western art and design in different eras from classical to modern art Compare the arts of those eras with the social, economic, and political environments, with particular emphasis on the works and creative concepts of prominent and important artists and designers of each era.

VD 202 ประวัติศาสตร์ศิลปะและการออกแบบตะวันออก 3(2-1-5)

(History of Eastern Art and Design)

แนวความคิดหลักในศิลปะและการออกแบบตะวันออก วิเคราะห์ศิลปกรรมสำคัญที่สะท้อนให้เห็นเอกลักษณ์และลักษณะร่วม อันมีความสัมพันธ์กันระหว่างการแสดงออกทางศิลปะและการออกแบบกับพื้นฐานทางวัฒนธรรมตะวันออก

Main concepts in oriental art and design. Analyze important works of art that reflect uniqueness and common characteristics, which is related to the expression of art and design and the basis of Eastern culture.

VD 203 สุนทรียศาสตร์ 3(2-1-5)

(Aesthetics)

ความหมายของสุนทรียศาสตร์ ทฤษฎีว่าด้วยความงาม แนวคิดทางศิลปะและการออกแบบ ที่ส่งผลต่อทัศนคติของมนุษย์ รวมถึงหลักการวิจารณ์ วิเคราะห์ ตีความ สุนทรียศาสตร์แต่ละยุคสมัย รสนิยม และการประเมินคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ โดยเน้นการแสดงความคิดเห็น อย่างเป็นระบบ

the meaning of aesthetics beauty theory concept art and design affecting human attitudes including principles of criticism, analysis, interpretation, aesthetics of each period, taste and aesthetic evaluation. with an emphasis on expressing opinions systematically.

VD 204 วัสดุและสื่อ 3(2-2-5)

(Materials And Media)

คุณลักษณะ คุณสมบัติ โครงสร้างความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบพื้นฐานของวัสดุและการใช้สื่อที่หลากหลาย รวมถึงความหมายของวัสดุและสื่อประเภทต่าง ๆ ไปสู่กระบวนการที่เกี่ยวข้องในการผลิตหรือสร้าง สำหรับงานศิลปะและการออกแบบ

Characteristics, properties, structure of relationships between the basic composition of materials and the use of various media. including the meaning of different types of materials and media to the processes involved in producing or creating for art and design.

2.2 วิชาเฉพาะด้าน

2.2.1 กลุ่มวิชาบังคับ

VD 205 ศิลปะ 3 มิติ 3(1-4-4)

(Three-dimensional Arts)

ความรู้ความเข้าใจงานศิลปะในลักษณะ 3 มิติ การฝึกปฏิบัติการทักษะ การสังเกต การทดลองสร้างรูปทรงในกระบวนการสร้างมิติ ความสัมพันธ์ของขนาดและพื้นที่ว่าง รวมถึงการเลือกใช้วัสดุให้เหมาะสมกับเทคนิควิธีการ

Knowledge and understanding of Three-dimensional art, practice on observation skills, and experiment with creating shapes in the process of creating dimensions. The relationship of size and space including the selection of materials to suit the techniques and methods.

VD 206 เครื่องปั้นดินเผา 3(1-4-4)

(Ceramic)

ความหมาย ความสำคัญของเครื่องปั้นดินเผา วัตถุดิบ ปฏิบัติการขึ้นรูปด้วยกรรมวิธีต่าง ๆ การตกแต่ง การเคลือบ และกระบวนการเผาสำหรับผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา

Studying definition and importance of the pottery, raw materials, forming processed techniques with decorative glazing and firing process for pottery products, are covered in this subject.

VD 207 การเขียนแบบ 3(1-4-4)

(Writing and drafting)

กระบวนการเขียนแบบงานออกแบบ ความเข้าใจในหลักการและเครื่องมือพื้นฐานในการปฏิบัติการเขียนแบบเบื้องต้น การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการเขียนแบบ

Design drawing process. An understanding of basic principles and tools in basic drafting practice. The use of computer programs in drawing.

VD 208 คอมพิวเตอร์เพื่องานทัศนศิลป์และการออกแบบในงาน 3 มิติ 3(2-2-5)

(Three Dimension Computer for Visual Arts and Design)

การใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบและการสร้างแบบจำลอง 3 มิติ การสร้างรูปทรง การใช้สี การสร้างพื้นผิว เป็นต้น ในรูปแบบงาน 3 มิติ เสมือนจริง

Using computer programs for designing and creating 3D models, creating shapes, using colors, creating textures, etc. in the form of 3D virtual works.

VD 209 แนวความคิดและคุณลักษณะในงานทัศนศิลป์และการออกแบบ 3(2-2-5)

(Concept and Characteristic of Visual and Design)

หลักการ แนวความคิด กระบวนการแสดงออกในงานทัศนศิลป์และการออกแบบ ที่สอดคล้องกับคุณลักษณะของงานทัศนศิลป์และการออกแบบเฉพาะตน

Principles, concepts, processes of expression in visual arts and design. That corresponds to the characteristics of visual arts and individual designs.

VD 210 การสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์และการออกแบบ 3(1-4-4)

(Creative of Visual Art Design)

ปฏิบัติการสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์และการออกแบบทดลอง ค้นหา และพัฒนา แนวความคิด โดยปฏิบัติงานด้วยสื่อ วัสดุ และวิธีการต่าง ๆ เพื่อให้นักศึกษาแสดงความคิดสร้างสรรค์ตาม ลักษณะเฉพาะบุคคล

Creative practice in visual arts and experimental design, searching and developing ideas. By working with media, materials and various methods for students to express their creativity according to their individual characteristics.

VD 211 ศิลปะไทย 3(2-2-5)

(Thai Art)

ศึกษาคุณค่าและเอกลักษณ์ไทยจากการศึกษาภาพจิตรกรรมฝาผนัง ปฏิบัติ การเขียนรูปทรงตัวภาพไทย ลายไทยลวดลายต่าง ๆ และสีในงานจิตรกรรมไทย

Students study the value and uniqueness of Thailand from the mural, practice drawings of Thai shaped pattern, Thai ornament, Thai patterns, and coloring in Thai painting.

VD 212 การสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรม 3(1-4-4)

(Creative arts and crafts)

ความเข้าใจในศิลปะและวัฒนธรรมอันเกิดจากภูมิปัญญาท้องถิ่น เห็นคุณค่าและความสำคัญของงานหัตถศิลป์ที่เป็นต้นทุนทางวัฒนธรรมของพื้นที่ เรียนรู้กระบวนการตลอดจนไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานจากภูมิปัญญาสู่การต่อยอดเพื่อเกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจ

Understanding of arts and culture arising from local wisdom Realize the value and importance of handicrafts as the cultural cost of the area. Learn the process as well as to create works from wisdom to further development for economic value.

VD 301 ประเด็นศิลปะนานาชาติ 3(2-1-5)

(International Art in Topics)

สำรวจประเด็นสำคัญในโลกศิลปะร่วมสมัย เนื้อหา รูปแบบ ความคิด ความเคลื่อนไหว และการนำเสนองานศิลปะในระดับภูมิภาค และนานาชาติ ด้วยวิธีการคิดการสื่อสารแบบ การข้ามวัฒนธรรม และศาสตร์

Explore key themes in the contemporary art world: content, styles, ideas, movement. and the presentation of regional and international art through a cross-cultural and interdisciplinary communication approach.

VD 302 การออกแบบทัศนศิลป์-การออกแบบผลิตภัณฑ์ 1 3(1-4-4)

(Visual Art Design-Product Design 1)

การสร้างสรรคในรูปแบบเฉพาะตัวภายใต้หัวข้อที่กำหนดทางด้านการออกแบบทัศนศิลป์/การออกแบบผลิตภัณฑ์ ประกอบด้วยแนะนำแนวทางพัฒนาผลงาน การแก้ปัญหาต่าง ๆ ระหว่างการสร้างสรรคเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่ม ประเมินผลและวัดผลการศึกษาจากผลงานและพัฒนาการของการสร้างสรรค

The individual creation under subjects given for the visual design / product design, and guiding of how to develop the artwork as well as troubleshooting during practices as individual and as a group. Evaluation and grading as individual and as a group come from evaluation and measurement of artwork and development of creation.

VD 303 การออกแบบทัศนศิลป์-การออกแบบผลิตภัณฑ์ 2 3(1-4-4)

(Visual Art Design-Product Design 2)

การสร้างสรรคทางด้านการออกแบบทัศนศิลป์/การออกแบบผลิตภัณฑ์ สร้างผลงานตามแนวทางเฉพาะบุคคล แนะนำแนวทางพัฒนาผลงานและการแก้ปัญหาต่าง ๆ ระหว่างการสร้างสรรคเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่ม ประเมินผลและวัดผลการศึกษาจากผลงานและพัฒนาการของการสร้างสรรค

Creativity in Visual Arts/Product Design Create a portfolio according to an individual approach. Introduce ways to develop results and to solve problems between individual and group creations. Evaluate and measure the results of studies based on the results and developments of creativity.

VD 403 สัมมนาออกแบบทัศนศิลป์-ออกแบบผลิตภัณฑ์ 3(0-6-3)

(Visual Art-Product Design Seminar)

อภิปรายประเด็นต่างๆ ในการสร้างสรรคผลงานการออกแบบทัศนศิลป์/การออกแบบผลิตภัณฑ์ เกี่ยวกับพัฒนาการทางความคิด รูปแบบการสร้างสรรคจากการค้นคว้าทดลองและการแก้ปัญหาต่าง ๆ ระหว่างการสร้างสรรค ประเมินผลและวัดผลการศึกษาจากพัฒนาการของการสร้างสรรค อันนำไปสู่ผลงานที่มีความพร้อมสำหรับเสนอหัวข้อศิลปนิพนธ์

Discuss issues in creating works of visual art design/product design about the development of thinking creative style through experimentation and problem-solving during creativity Evaluate and measure educational results based on creative development, which leads to the works that are ready for presenting the topic of art thesis.

VD 404 ระเบียบวิธีวิจัยเพื่องานออกแบบและการสร้างสรรคงานศิลปะ 2(2-0-4)

(Research Methodology for Art Design and Creation)

ความหมาย หลักการและระเบียบวิธีวิจัยทางทัศนศิลป์และการออกแบบ การเขียนเค้าโครงการวิจัย การวางแผนการวิจัยสร้างสรรค์ การรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล และสรุปผลวิจัยสร้างสรรค์เพื่อใช้ในการประกอบการสร้างสรรค์ศิลปะและการออกแบบ

Definition, principles and research methods in visual arts and design. research outline creative research planning data collection data analysis and summarize the results of creative research to be used in the creation of art and design.

VD 405 ศิลปนิพนธ์

4(1-6-5)

(Art Thesis)

ปฏิบัติศิลปนิพนธ์ทางการออกแบบทัศนศิลป์/การออกแบบผลิตภัณฑ์ ตาม จุดมุ่งหมายที่ได้รับอนุมัติจากคณะกรรมการพิจารณาหัวข้อศิลปนิพนธ์ ดำเนินการวิเคราะห์ปัญหาทางด้าน ความคิด รูปแบบ และเทคนิคตามแนวทางเฉพาะบุคคล ภายใต้การควบคุมของอาจารย์ที่ปรึกษา ศิลปนิพนธ์ ที่สมบูรณ์ต้องประกอบด้วย ผลงานสร้างสรรค์ เอกสารประกอบการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ และเผยแพร่ ผลงานในรูปแบบนิทรรศการสู่สาธารณชน

Students have to make an art thesis according to the committee's approval. The thesis has to analyse problems about idea, form and individual technique. The thesis will be look after by a supervisor. The complete art thesis would have to include a creative work and documents explaining the process.

2.2.2 กลุ่มวิชาเลือก

2.2.2.1 กลุ่มวิชาเลือก (การออกแบบทัศนศิลป์)

VD 304 ศิลปะดิจิทัลสร้างสรรค์

3(1-4-4)

(Digital Arts)

สร้างสรรค์งานศิลปะที่ผลิตโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ตามแนวความคิด สร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ มาใช้ในการสร้างศิลปะรูปแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว ศิลปะ เสมือนจริง และศิลปะแบบอินเทอร์แอคทีฟ รวมถึงสื่อใหม่และศิลปะร่วมสมัย เพื่อรวมรูปแบบของ การผลิตงานศิลปะการออกแบบที่สร้างจากดิจิทัลและคอมพิวเตอร์

Create art produced using digital technology. according to the creativity in visual arts Used to create art forms, computer graphics, animation, virtual art and interactive art. including new media and contemporary art to combine forms of art production, digital and computer generated design.

VD 305 ศิลปะกับเรือนร่างมนุษย์ **3(1-1-4)**

(Body Art)

ความรู้ ความเข้าใจศิลปะบนร่างกายด้วยวิธีเทคนิคที่หลากหลาย ที่สัมพันธ์กับบริบทสังคมร่วมสมัย รวมไปถึงการสื่อสารบนพื้นที่ของร่างกาย ตามแนวทางสร้างสรรค์ลักษณะเฉพาะบุคคลที่นำไปสู่แนวทางวิชาชีพ

Knowledge and understanding of body art through a variety of techniques related to the contemporary social context including communication on the body area according to the creative approach to the individual characteristics leading to the professional approach.

VD 306 ภาพพิมพ์ **3(1-4-4)**

(Printmaking)

ปฏิบัติเกี่ยวกับกระบวนการภาพพิมพ์ประเภทต่าง ๆ เช่น โมโนพริ้นท์ ภาพพิมพ์แกะไม้ ภาพพิมพ์ซิลค์สกรีน เป็นต้น การสร้างแม่พิมพ์และการพิมพ์ ความเข้าใจคุณลักษณะเฉพาะของภาพพิมพ์ ความสัมพันธ์ระหว่างการแสดงออกกับเทคนิค วิจารณ์แนะนำเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่ม

This subject is about printmaking such as mono print, woodcut, silk screen etc. Students have to build printing plates and printed. They are required to understand the properties of printmaking and the relationship between expressions and printing techniques. Students' works will be criticized individually and in group.

VD 307 เทคนิคทางประติมากรรม **3(1-4-4)**

(Sculptural Technique)

คุณลักษณะ และการสื่อความหมายการใช้เทคนิคและรูปแบบทางประติมากรรมที่เหมาะสมกับวัสดุ ปฏิบัติงานด้านเทคนิคในงานประติมากรรม เช่น การทำพิมพ์ การหล่อชิ้นงาน การเชื่อมโลหะ การฉลุโลหะ การแกะสลักและประกอบไม้ เป็นต้น รวมถึงข้อปฏิบัติต่าง ๆ ในการใช้เครื่องมือและห้องปฏิบัติการอย่างถูกต้อง

Characteristics and interpretation, using sculpture techniques and forms that are suitable for the material. Performing technical work in sculpture such as printing, casting Metal welding, metal stenciling, wood carving and assembly, etc., as well as guidelines for the proper use of tools and Studio Sculptural.

VD 308 จิตรกรรมภาพคนเหมือน **3(1-4-4)**

(Portrait Painting)

ปฏิบัติงานจิตรกรรมภาพคนเหมือน ด้วยเทคนิคสีน้ำมันและเทคนิคสีอะครีลิค เน้นทักษะฝีมือในการถ่ายทอดลักษณะเฉพาะของบุคคลให้ถูกต้องตามหลักกายวิภาค และสามารถ

แสดงออกทางด้านอารมณ์ความรู้สึก จนเกิดเป็นผลงานจิตรกรรมอันมีลักษณะเฉพาะของแต่ละบุคคล
วิจารณ์แนะนำเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่ม

Practice painting portrait with oil painting techniques and digital media techniques Emphasis on skill and craftsmanship in conveying individual characteristics in an anatomically correct manner. and can express emotions until becoming a painting that is unique to each individual Critiques are recommended individually and in groups.

2.2.2.2 กลุ่มวิชาเลือก (การออกแบบผลิตภัณฑ์)

VD 309 การออกแบบแห่งอนาคต 3(1-4-4)

(Futuristic design)

บทบาทแนวคิด รวมถึงการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมด้านต่าง ๆ ที่มุ่งเน้นการพัฒนาคุณภาพชีวิตในสังคมสมัยใหม่ ผลกระทบที่มีต่อการดำเนินชีวิต สังคม เศรษฐกิจ ตลอดจนการใช้ประโยชน์และการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาที่เกิดจากเทคโนโลยีและนวัตกรรม

The role of the concept, including the use of technology and innovations that focus on improving the quality of life in modern society. Impacts on life, society, economy, as well as the utilization and protection of intellectual property arising from technology and innovation.

VD 310 การออกแบบที่เน้นมนุษย์เป็นศูนย์กลาง 3(1-4-4)

(User-centred Design)

การออกแบบที่เน้นการทำความเข้าใจตามความต้องการของผู้ใช้ การพัฒนาการออกแบบสู่ความสามารถในการใช้งานที่มีประสิทธิภาพต่อผู้ใช้งาน

Design focused on understanding the needs of users. Developing a design towards usability that is effective for users.

VD 311 การสร้างแบบจำลองในงานออกแบบผลิตภัณฑ์ 3(1-4-4)

(Model making)

หลักการสร้างต้นแบบ การเลือกวัสดุที่เหมาะสม การย่อและขยายสัดส่วน กรรมวิธีการขึ้นรูปและการตกแต่งเพื่อแสดงออกถึงลักษณะเด่นจากกระบวนการทางความคิดในต้นแบบงานผลิตภัณฑ์

The principles of prototyping Choosing the right material Zooming in and out of proportions Process of forming and finishing expressing the outstanding characteristics of the thought process in the product prototype.

VD 312 หลักธุรกิจในการออกแบบและการเป็นผู้ประกอบการ 3(1-4-4)

(Business principles in design and entrepreneurial design thinking)

องค์ประกอบ หลักการ แนวทางการดำเนินงานทางธุรกิจในงานการออกแบบ การนำเสนอและเผยแพร่ผลงานออกแบบในเชิงการตลาด มีจริยธรรมทางธุรกิจ การเป็นผู้ประกอบการ การธุรกิจ การวางแผนธุรกิจ และกระบวนการสร้างธุรกิจในงานออกแบบ

The elements, principles and guidelines of business operations in design work. Presentation and dissemination of design work in marketing business ethics entrepreneurship business planning and the process of creating a business in design.

VD 313 การนำเสนอสำหรับนักออกแบบ 3(1-4-4)
(Presentation for Designers)

การนำเสนอ การพัฒนาการสื่อสาร การใช้สื่อ เทคโนโลยี ที่สื่อสารลักษณะเด่น และโน้มน้าว เพื่อเกิดส่วนร่วมทางความเข้าใจและตอบสนองต่อกระบวนการออกแบบอย่าง มี ประสิทธิภาพ

Presentation, communication development, use of media and technologies that communicate distinctive and persuasive characteristics. Contribute to understanding and responding to the design process effectively.

2.2.3 กลุ่มวิชาประสบการณ์ภาคสนาม

VD 401 การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ 1(0-2-1)
(Professional Training Preparation)

จัดให้นักศึกษาได้เตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพในหน่วยงานภาครัฐ รัฐวิสาหกิจ หรือธุรกิจเอกชน ภายใต้การควบคุมดูแลของอาจารย์ที่ปรึกษาโดยนำความรู้ทั้งทางทฤษฎีและภาคปฏิบัติที่ได้จากการศึกษาไปใช้ในสถานการณ์จริงเพื่ออภิปรายปัญหาการฝึกประสบการณ์ที่เกิดขึ้นและเสนอแนะแนวทางแก้ปัญหาให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

This subject is to prepare students for their professional experience in the government office, state enterprise or private sectors. Their professional experience will be supervised by their advisors. The student should try to apply the theories and practices they have learnt in class in real life.

VD 402 การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ 3(180)
(Professional Training)

ฝึกประสบการณ์วิชาชีพในหน่วยงานภาครัฐ รัฐวิสาหกิจ หรือธุรกิจเอกชน ภายใต้การควบคุมดูแลของอาจารย์ที่ปรึกษาโดยนำความรู้ทั้งทางทฤษฎีและภาคปฏิบัติที่ได้จากการศึกษาไปใช้ในสถานการณ์จริงจัดให้มีการปฐมนิเทศเกี่ยวกับรายละเอียดของการฝึกประสบการณ์และจัดให้มีการปัจฉิมนิเทศเพื่ออภิปรายปัญหาการฝึกประสบการณ์ที่เกิดขึ้นและเสนอแนะแนวทางแก้ปัญหาให้สำเร็จลุล่วง

ไปด้วยดี โดยจัดให้ฝึกประสบการณ์ทั้งหมด หรือฝึกประสบการณ์ปฏิบัติงานในโครงการพิเศษ (ที่มีความเกี่ยวข้องกับทั้งทางด้านทัศนศิลป์/ออกแบบผลิตภัณฑ์)

The students have to do a workplacement in either the government office, state enterprise or private sectors under their advisor's supervision. The student should try to apply the theories and practices they have learnt in class in real life. For this subject there will be an orientation. The orientation will talk about the details for professional experience and problems. Which is organized by the whole experience or experience in special projects. (Relevant to visual arts and product design).

3. หมวดวิชาเลือกเสรี

VD 406 ศิลปินมืออาชีพและการสื่อสารทางศิลปะ 3(2-2-5)

(Professional artist and artistic communication)

แนวคิด หลักการความสำเร็จในศิลปินมืออาชีพ วิธีการแสดงเอกลักษณ์ วัสดุ กระบวนการ และวิสัยทัศน์ทางศิลปะจากผู้เชี่ยวชาญ และปฏิบัติการสร้างสรรค์ การพัฒนาการสื่อสารทางศิลปะสู่สาธารณะ

Concepts and principles of success in professional artists A method of expressing identity, materials, processes and artistic vision through experts. and creative operations development of artistic communication for Public.

VD 407 การจัดการทางทัศนศิลป์และการออกแบบ 3(1-4-4)

(Visual Art and Design Management)

ความรู้ ความเข้าใจเนื้อหาและหลักการในการจัดการงานด้านทัศนศิลป์และการออกแบบในมิติต่าง ๆ เช่น งานด้านการตลาดของผลงานทางศิลปะ การขนส่ง การติดตั้ง การดูแลผลงานศิลปะ การจัดเก็บผลงานศิลปะ การออกแบบนิทรรศการ งานหอศิลป์และพิพิธภัณฑ์ เป็นต้น รวมถึงการปฏิบัติการจัดการทางทัศนศิลป์และการออกแบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Knowledge and understanding of content and principles in visual arts and design management in various dimensions such as marketing of art works, transportation, installation, curation, art collection, exhibition design, art galleries and museums, etc., including the practice of managing visual arts and design effectively.

VD 408 จิตรกรรมฝาผนังในพื้นที่สาธารณะ 3(1-4-4)

(Murals Painting in public areas)

ปฏิบัติการสร้างสรรค์จิตรกรรมฝาผนังสาธารณะ ด้วยความคิดการออกแบบทางทัศนศิลป์และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหา กับพื้นที่สาธารณะ ให้เข้าใจถึงขอบเขตสาธารณะและการมีส่วนร่วม โดยปฏิบัติงานด้วยเทคนิคจิตรกรรมที่หลากหลาย นำเสนอแนวคิด วิธีการแสดงออกในรูปแบบต่าง ๆ

Public mural creation practice with visual design ideas and creating a relationship between content and public space to understand public boundaries and participation. By working with a variety of painting techniques, presenting ideas and expressions in various forms.

VD 409 ประวัติการออกแบบอุตสาหกรรม

3(2-1-5)

(History of Industrial Design)

ประวัติการออกแบบผลิตภัณฑ์ ในช่วงสมัยต่างๆ เริ่มตั้งแต่ยุคการปฏิวัติอุตสาหกรรมจนถึงยุคปัจจุบัน แนวคิดและความเคลื่อนไหวของนักออกแบบชั้นนำทั้งในอดีตและปัจจุบัน รวมทั้งปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจสังคมวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อวิวัฒนาการด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์

The subject is about the history of product design in different eras, starting from the Industrial revolution until present. Concepts of major movements and designers in both past and present are the important parts, including economic, social, and environmental factors that affect the product design evolution.