



วิทยาลัยการออกแบบ  
College of Design

# College of Design



รองศาสตราจารย์ พิศประไพ สาระศาลิน  
คณบดี

## คุณวุฒิ

ศ.บ.(มัณฑศิลป์) มหาวิทยาลัยศิลปากร  
M.F.A. (Design) University of Kansas,U.S.A

**วิทยาลัยการออกแบบ** เปิดสอนหลักสูตร 5 สาขาวิชา คือ

1. สาขาวิชาศิลปะภาพถ่ายและสื่อทัศนภาพ
2. สาขาวิชาการออกแบบภายใน
3. สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์
4. สาขาวิชาการออกแบบ
5. สาขาวิชาแฟชั่นดีไซน์



## สาขาวิชาศิลปะภาพถ่ายและสื่อทัศนภาพ

ชื่อปริญญา	:	ศิลปบัณฑิต (ศิลปะภาพถ่ายและสื่อทัศนภาพ)
	:	Bachelor of Fine Arts (Photography and Visual Media)
	:	ศล.บ. (ศิลปะภาพถ่ายและสื่อทัศนภาพ)
	:	B.F.A. (Photography and Visual Media)

### 1. ปรัชญา ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

#### 1.1 ปรัชญา

ศิลปะภาพถ่ายและสื่อทัศนภาพมีบทบาทและหน้าที่ที่มีความหลากหลาย ทำหน้าที่ในการให้ข้อมูล บันทึกข้อมูลด้านต่างๆ เป็นสื่อที่ใช้แสดงออกทางความรู้สึกนึกคิดของบุคคลออกมาเป็นงานศิลปะภาพถ่าย และการแสดงออกทางด้านวัฒนธรรม มีบทบาทเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิต เป็นเครื่องมือในการสื่อสารความรู้ในแง่มุมที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาสังคม และวัฒนธรรมอีกรูปแบบหนึ่ง อีกทั้งเป็นเครื่องบ่งบอกถึงวัฒนธรรม และความเป็นอยู่ของผู้คนในแต่ละยุคสมัย

สาขาวิชาศิลปะภาพถ่ายและสื่อทัศนภาพ วิทยาลัยการออกแบบ มุ่งมั่นที่จะสร้างนักออกแบบ นักวิชาชีพ ผู้ประกอบการ และศิลปินภาพถ่าย ให้มีความเข้าใจในบทบาทของตนเอง สามารถนำเสนอแนวความคิด และผลงานภาพถ่าย บูรณาการศาสตร์ทั้งในด้านการให้ข้อมูล การบันทึกข้อมูล และสามารถนำเสนอความคิดสร้างสรรค์ส่วนบุคคล โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ตลอดจนสื่อต่างๆ เพื่อเป็นเครื่องมือในการสื่อสารความรู้ในแง่มุมที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาสังคม วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อม ควบคู่ไปกับจรรยาบรรณวิชาชีพ โดยกระบวนการเรียนการสอนส่งเสริมการสร้างผลงานสร้างสรรค์ตามความสนใจ ควบคู่ไปกับการทดลองใหม่ๆ ไปสู่ภาพถ่ายเชิงบูรณาการที่มีความร่วมสมัยในวิถีคิด และการนำเสนอ ควบคู่ไปกับความรู้ความเข้าใจในการนำเสนอผลงานของตนเองสู่ตลาด และการบริหารจัดการด้านธุรกิจถ่ายภาพ เพื่อนักศึกษาจะได้มีความมั่นใจในตนเองและสามารถนำความรู้ไปต่อยอดในวงการวิชาชีพ

#### 1.2 ความสำคัญ

สาขาวิชาศิลปะภาพถ่ายและสื่อทัศนภาพเป็นสาขาวิชาที่มีประโยชน์และความจำเป็นอย่างยิ่งต่อการศึกษาด้านสื่อศิลปะและการออกแบบ ธุรกิจการถ่ายภาพ ธุรกิจการพิมพ์ดิจิทัล ธุรกิจโฆษณา ภาพถ่าย มีหน้าที่ในตัวเองที่เกี่ยวข้องกับชีวิต สังคม วัฒนธรรม ภาพถ่ายได้เข้าไปมีบทบาทในชีวิตประจำวันอย่างมาก จนไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้

#### 1.3 วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

1.3.1 เพื่อให้นักศึกษาสามารถบูรณาการสร้างสรรค์ผลงานได้ทั้งในลักษณะของศิลปะภาพถ่ายและสื่อทัศนภาพ (Fine Arts Photography and Visual Media) ตลอดจนมีความรู้

ความสามารถในการควบคุมเครื่องมืออุปกรณ์ ห้องปฏิบัติการทางการถ่ายภาพ และสามารถผลิตงานภาพถ่าย ภาพเคลื่อนไหว เสียง และสื่อผสม ด้วยเครื่องมืออุปกรณ์ ระบบดิจิทัล และสื่ออื่นๆ อย่างมีประสิทธิภาพ

1.3.2 เพื่อให้นักศึกษาสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ค้นคว้าทดลองเพื่อค้นหาแนวทางใหม่ ตลอดจนสามารถประยุกต์ใช้ในการประกอบอาชีพได้อย่างเหมาะสม

1.3.3 เพื่อให้นักศึกษาสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพถ่ายและสื่อทัศนภาพ ที่มีคุณค่า และมีความพร้อมในการประกอบอาชีพในอนาคต

### โครงสร้างหลักสูตร

3.1.2.1	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	30	หน่วยกิต
	หมวดวิชาศึกษาทั่วไปแบ่งโครงสร้างหลักสูตรออกเป็น 8 กลุ่มวิชา ดังนี้		
	<b>กลุ่มที่ 1 และกลุ่มที่ 2</b> จำนวนหน่วยกิตรวม	15	หน่วยกิต
	แบ่งเป็น		
	กลุ่มที่ 1 อัตลักษณ์มหาวิทยาลัย (RSU Identity)	3	หน่วยกิต
	กลุ่มที่ 2 ความเป็นสากลและการสื่อสาร	12	หน่วยกิต
	(Internationalization and Communication)		
	โดยกลุ่มที่ 2 แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มวิชาดังนี้		
	กลุ่มที่ 2.1 กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ	6	หน่วยกิต
	(English Language)		
	กลุ่มที่ 2.2 กลุ่มวิชาภาษานานาชาติและประสบการณ์ระหว่างประเทศ		
	(International Language and International Experience)	6	หน่วยกิต
	<b>กลุ่มที่ 3 ถึงกลุ่มที่ 8</b> จำนวนหน่วยกิตรวม	15	หน่วยกิต
	นักศึกษาสามารถเลือกเรียนรายวิชาในกลุ่มที่ 3 ถึงกลุ่มที่ 8 โดยในแต่ละกลุ่มจะเลือก		
	วิชาได้ไม่เกิน 3 หน่วยกิต รวมแล้วไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต		
	กลุ่มที่ 3 ภาวะผู้นำและความรับผิดชอบต่อสังคม		
	(Leadership and Social Responsibility)		
	กลุ่มที่ 4 ศิลปะและวัฒนธรรม		
	(Arts and Culture)		
	กลุ่มที่ 5 ผู้ประกอบการนวัตกรรม		
	(Innovative Entrepreneurship)		
	กลุ่มที่ 6 รู้เท่าทันสื่อดิจิทัล		
	(Digital Media Literacy)		

กลุ่มที่ 7 หลักคิดวิทยาศาสตร์  
(Essence of Science)

กลุ่มที่ 8 อาร์เอสยู มาย-สไตล์  
(RSU My-Style)

<b>3.1.2.2 หมวดวิชาเฉพาะ</b>	<b>84</b>	<b>หน่วยกิต ประกอบด้วย</b>
1) วิชาแกน	9	หน่วยกิต
ก. กลุ่มความรู้ทั่วไปทางศิลปะและการออกแบบ	6	หน่วยกิต
ข. กลุ่มความรู้ทางประวัติการออกแบบ	3	หน่วยกิต
2) วิชาเฉพาะด้าน	18	หน่วยกิต
ก. กลุ่มวิชาทฤษฎีพื้นฐานทางศิลปะการออกแบบ	3	หน่วยกิต
ข. กลุ่มวิชาทักษะปฏิบัติพื้นฐานทางศิลปะและการออกแบบ	6	หน่วยกิต
ค. กลุ่มความรู้ทางวิชาชีพการออกแบบ	6	หน่วยกิต
ง. กลุ่มความรู้ทางเทคโนโลยีการออกแบบ	3	หน่วยกิต
3) วิชาเอก	39	หน่วยกิต
ก. กลุ่มวิชาบังคับ	30	หน่วยกิต
ข. วิชาศิลปนิพนธ์	8	หน่วยกิต
ค. วิชาประสบการณ์ภาคสนาม	1	หน่วยกิต
4) วิชาเลือก	18	หน่วยกิต
<b>3.1.2.3 หมวดวิชาเลือกเสรี</b>	<b>6</b>	<b>หน่วยกิต</b>

นักศึกษาสามารถเลือกจากรายวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยรังสิต โดยได้รับคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษา

<b>3.1.2.4 กลุ่มวิชาโท</b>	<b>ไม่น้อยกว่า</b>	<b>15</b>	<b>หน่วยกิต</b>
สำหรับนักศึกษาวิทยาลัย/คณะอื่นๆ			

### อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

- ช่างภาพ ผู้กำกับภาพ ผู้กำกับแสง ผู้บันทึกเสียง ผู้ลำดับภาพ
  - ศิลปินภาพถ่าย ผู้ออกแบบภาพถ่าย ผู้กำกับศิลป์ ผู้ออกแบบงานสร้าง
  - ผู้อำนวยการผลิตภาพถ่าย ผู้ประกอบการภาพยนตร์ศิลปะ
  - ผู้ช่วยช่างภาพ ผู้ช่วยผู้กำกับภาพ ผู้ช่วยผู้กำกับแสง ผู้ช่วยผู้บันทึกเสียง ผู้ช่วยผู้ลำดับภาพ
  - นักตกแต่งภาพ ผู้ลำดับภาพ
  - นักออกแบบจัดแสดงภาพถ่าย นักออกแบบนิทรรศการศิลปะภาพถ่ายและสื่อทัศนภาพ
- ผู้ช่วยภัณฑารักษ์ศิลปะภาพถ่าย

## แผนการศึกษาสาขาวิชาศิลปะภาพถ่ายและสื่อทัศนภาพ

### แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 1

#### ภาคการศึกษาฤดูร้อน

RSU 111	Social Dharmacracy	2(2-0-4)
ENL 125	English for Global Exploration	3(2-2-5)
COD 103	Basic Design	3(1-4-4)

**Total 8 Credits**

#### ภาคการศึกษาที่ 1

RSU 135	Happy Life and Society Design	3(2-2-5)
ENL 126	English in TED - Technology, Entertainment and Design	3(3-0-6)
COD 101	Drawing for Communications	3(1-4-4)
COD 102	Color and Light in Design	3(1-4-4)
COD 104	English for Design	3(2-2-5)
PHO 130	Basic Photography	3(1-4-4)

**Total 18 Credits**

#### ภาคการศึกษาที่ 2

RSU 112	Sports for Health	1(x-x-x)
RSU 149	Cultural Appreciation	3(2-2-5)
ENL 127	English at Work	3 (2-2-5)
THA 126	Thai Language for Communication	3(2-2-5)
PHO 131	Studio Lighting	3(1-4-4)
PHO 140	Basic Visual Media	3(1-4-4)

**Total 16 Credits**

### แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 2

#### ภาคการศึกษาที่ 1

RSU 172	Environment -friendly Life	3(2-2-5)
COD 110	Brand and Storytelling	3(1-4-4)
COD 106	Design History	3(2-2-5)
PHO 261	Experimental Photography	3(1-4-4)
PHO 270	Commercial Photography	3(1-4-4)

**Total 15 Credits**

#### ภาคการศึกษาที่ 2

RSU 161	Design and Production of Media	3(2-2-5)
COD 105	Research and Design Thinking Process	3(1-4-4)
PHO 271	Sound Design for Visual Media	3(1-4-4)
PHO 273	Video Art	3(1-4-4)
PHO xxx	Major Elective	3(x-x-x)
PHO xxx	Major Elective	3(x-x-x)

**Total 18 Credits**

### แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 3

#### ภาคการศึกษาฤดูร้อน

COD 391 Practical Training	1(0-35-18)
<b>Total</b>	<b>1 Credits</b>

#### ภาคการศึกษาที่ 1

RSU 153 Lifestyle Entrepreneurship	3(2-2-5)
COD 107 Design and Business	3(2-2-5)
PHO 310 Photography Appreciation	3(3-0-6)
PHO 361 Photography and Visual Media	3(1-4-4)
PHO xxx Major Elective	3(x-x-x)
XXX xxx Free Elective	3(x-x-x)
<b>Total</b>	<b>18 Credits</b>

#### ภาคการศึกษาที่ 2

PHO 31 Cultural Study in Visual media	3(3-0-6)
PHO 360 Documentary Photography	3(1-4-4)
PHO xxx Major Elective	3(x-x-x)
PHO xxx Major Elective	3(x-x-x)
PHO xxx Major Elective	3(x-x-x)
XXX xxx Free Elective	3(x-x-x)
<b>Total</b>	<b>18 Credits</b>

### แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 4

#### ภาคการศึกษาที่ 1

COD 496 Arts Thesis	8(2-16-12)
<b>Total</b>	<b>8 Credits</b>

## แผนสภกิจศึกษา

### แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 1

#### ภาคการศึกษาฤดูร้อน

RSU 111	Social Dharmacracy	2(2-0-4)
ENL 125	English for Global Exploration	3(2-2-5)
COD 103	Basic Design	3(1-4-4)

**Total 8 Credits**

#### ภาคการศึกษาที่ 1

RSU 135	Happy Life and Society Design	3(2-2-5)
ENL 126	English in TED - Technology, Entertainment and Design	3(3-0-6)
COD 101	Drawing for Communications	3(1-4-4)
COD 102	Color and Light in Design	3(1-4-4)
COD 104	English for Design	3(2-2-5)
PHO 130	Basic Photography	3(1-4-4)

**Total 18 Credits**

#### ภาคการศึกษาที่ 2

RSU 112	Sports for Health	1(x-x-x)
RSU 149	Cultural Appreciation	3(2-2-5)
ENL 127	English at Work	3(2-2-5)
THA 126	Thai Language for Communication	3(2-2-5)
PHO 131	Studio Lighting	3(1-4-4)
PHO 140	Basic Visual Media	3(1-4-4)

**Total 16 Credits**

### แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 2

#### ภาคการศึกษาที่ 1

RSU 172	Environment -friendly Life	3(2-2-5)
COD 110	Brand and Storytelling	3(1-4-4)
COD 106	Design History	3(2-2-5)
PHO 261	Experimental Photography	3(1-4-4)
PHO 270	Commercial Photography	3(1-4-4)

**Total 15 Credits**

#### ภาคการศึกษาที่ 2

RSU 161	Design and Production of Media	3(2-2-5)
COD 105	Research and Design Thinking Process	3(1-4-4)
PHO 271	Sound Design for Visual Media	3(1-4-4)
PHO 273	Video Art	3(1-4-4)
PHO xxx	Major Elective	3(x-x-x)
PHO xxx	Major Elective	3(x-x-x)

**Total 18 Credits**



### แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 3

#### ภาคการศึกษาที่ 1

RSU 153 Lifestyle Entrepreneurship	3(2-2-5)
COD 107 Design and Business	3(2-2-5)
PHO 310 Photography Appreciation	3(3-0-6)
PHO 361 Photography and Visual Media	3(1-4-4)
PHO xxx Major Elective	3(x-x-x)
XXX xxx Free Elective	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 xxx Major Elective	3(x-x-x)
PHO xxx Major Elective	3(x-x-x)
PHO xxx Major Elective	3(x-x-x)
XXX xxx Free Elective	3(x-x-x)

**Total 18 Credits**

### แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 4

#### ภาคการศึกษาที่ 1

COD 491 Cooperative Education	9(2-16-12)
-------------------------------	------------

**Total 9 Credits**

## สาขาวิชาการออกแบบภายใน

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

### ปรัชญา ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

#### 1.1 ปรัชญา

สาขาวิชาออกแบบภายใน วิทยาลัยการออกแบบมีความมุ่งมั่นที่จะสร้างนักออกแบบภายในให้มีความเข้าใจในบทบาทของตนเอง ที่มีต่อสังคมทั้งในด้านจรรยาบรรณวิชาชีพ และกระบวนการออกแบบ สามารถนำเสนอแนวความคิด วางแผนและพัฒนาผลงานออกมาอย่างเป็นรูปธรรม รวมทั้งสามารถนำเสนอแนวความคิดของตนให้ผู้อื่นเข้าใจได้

กระบวนการเรียนการสอน นอกจากฝึกฝนการแก้ปัญหาในสถานการณ์จริง และ เข้าใจในการออกแบบเพื่อชนกลุ่มน้อย ผู้สูงอายุ ตลอดจน การควบคุมความปลอดภัยตามกฎหมายและหลักปฏิบัติวิชาชีพแล้ว หลักสูตรยังเปิดโอกาสให้มีการศึกษาค้นคว้า ด้วยการตั้งคำถามใหม่ๆ ในประเด็นที่นักศึกษาสนใจ และ นำเสนอผลการทดลอง เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ส่วนบุคคล และ พัฒนาการวิชาการ โดยนักศึกษาจะต้องเข้าใจในการสร้างงานออกแบบภายในที่มีคุณภาพ เข้าใจแก่นของวิชาชีพในมิติที่สำคัญ เช่น ความสัมพันธ์ที่วางภายใน กับ มนุษย์ วัฒนธรรม วัสดุ เทคโนโลยี และ สิ่งแวดล้อมเป็นต้น เพื่อให้ผลงานออกแบบสามารถส่งผลให้เกิดการพัฒนาคุณภาพชีวิต สังคม และ สิ่งแวดล้อมในด้านบวก

#### 1.2 ความสำคัญ

สาขาวิชาการออกแบบภายใน เป็นสาขาวิชาที่มีความสำคัญในวงการวิชาการและวิชาชีพ สถาปัตยกรรม เพื่อสร้างสรรค์งานออกแบบภายในที่มีคุณค่าและเป็นประโยชน์ เหมาะสมต่อการดำเนินชีวิตของผู้คนในสังคม และมุ่งเน้นที่จะสร้างจิตสำนึกของนักออกแบบภายในที่มีความรับผิดชอบต่อสังคมตามจรรยาบรรณวิชาชีพ และเห็นความสำคัญของศิลปะและวัฒนธรรม

#### 1.3 วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ การปฏิบัติการในกระบวนการวิชาชีพ ควบคู่ไปกับคุณธรรม จริยธรรม และให้เป็นผู้ประกอบวิชาชีพสถาปัตยกรรมภายในและมัณฑนศิลป์ตามมาตรฐานดังต่อไปนี้

1. โครงสร้างหลักสูตรและกระบวนการเรียนรู้ ส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาการทางด้านความคิดสร้างสรรค์ส่วนบุคคลของนักศึกษา ควบคู่ไปกับการลงมือปฏิบัติจริง

2. นักศึกษาจะต้องได้รับการปลูกฝังและพัฒนาคุณธรรมและจรรยาบรรณในวิชาชีพ ความรับผิดชอบ ความเป็นที่ไว้วางใจได้ ความมีประสิทธิภาพในการประกอบวิชาชีพ รวมทั้งพัฒนาทัศนคติและบุคลิกภาพ ทักษะในการสื่อสารและสามารถนำเสนอผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

3. นักศึกษาจะต้องได้รับการปูพื้นฐานทางความรู้ศิลปะและหลักการออกแบบพื้นฐานทางทฤษฎี การออกแบบ กระบวนการคิด พื้นฐานความรู้ทางประวัติศาสตร์และศาสตร์ของความงาม ความเข้าใจเกี่ยวกับจิตวิทยาและพฤติกรรมของมนุษย์ และความเข้าใจในศาสตร์อื่นๆที่เกี่ยวข้อง เพื่อที่จะสามารถบูรณาการความรู้อย่างได้สัดส่วนสมดุล รวมทั้งได้รับการปลูกฝังให้ตระหนักถึงความสำคัญของการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม และการสืบสานศิลปวัฒนธรรม ซึ่งจะสอดแทรกในรายวิชาต่างๆ

4. นักศึกษาจะต้องเรียนรู้และเข้าใจหลักและกระบวนการออกแบบ ความรู้ทางทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบภายใน ทักษะในการออกแบบ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติวิชาชีพได้จริง รวมทั้งได้รับการส่งเสริมให้มีประสบการณ์ทำงานจริงตามรูปแบบความคิดของแต่ละบุคคลในระหว่างการศึกา

5. นักศึกษาจะต้องมีความสามารถในการออกแบบ อยู่บนพื้นฐานของความเข้าใจงานระบบ ในอาคารและมีความสามารถในการเลือกใช้วัสดุและผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสมกับงานออกแบบภายในแต่ละประเภท รวมถึง ความเข้าใจทางด้านกฎหมาย กฎระเบียบและรหัสต่างๆ ตลอดจนมาตรฐานเกี่ยวกับการป้องกันสุขภาพ ความปลอดภัยของผู้ใช้อาคารและการคำนึงถึงสังคมทุกระดับชั้น

6. นักศึกษาจะต้องมีพื้นฐานความรู้ในการนำธุรกิจควบคู่ไปกับการฝึกปฏิบัติวิชาชีพจากประสบการณ์จริงและการทำงานเป็นทีม

### 3.1 หลักสูตร

#### 3.1.1 จำนวนหน่วยกิต

จำนวนหน่วยกิต รวมตลอดหลักสูตร 130 หน่วยกิต

#### 3.1.2 โครงสร้างหลักสูตร

3.1.2.1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป 30 หน่วยกิต

หมวดวิชาศึกษาทั่วไปแบ่งโครงสร้างหลักสูตรออกเป็น 8 กลุ่มวิชา ดังนี้

กลุ่มที่ 1 และ กลุ่มที่ 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 ถึง กลุ่มที่ 8 จำนวนหน่วยกิตรวม 15 หน่วยกิต

นักศึกษาสามารถเลือกเรียนรายวิชาในกลุ่มที่ 3 ถึงกลุ่มที่ 8 โดยในแต่ละกลุ่มจะเลือกวิชาได้ไม่เกิน 3 หน่วยกิต รวมแล้วไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต

กลุ่มที่ 3 ภาวะผู้นำและความรับผิดชอบต่อสังคม  
(Leadership and Social Responsibility)

กลุ่มที่ 4 ศิลปะและวัฒนธรรม (Arts and Culture)

กลุ่มที่ 5 ผู้ประกอบการนวัตกรรม (Innovative Entrepreneurship)

กลุ่มที่ 6 รู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (Digital Media Literacy)

กลุ่มที่ 7 หลักคิดวิทยาศาสตร์ (Essence of Science)

กลุ่มที่ 8 อาร์เอสยู มาย-สไตล์ (RSU My-Style)

3.1.2.2 **หมวดวิชาเฉพาะ** 94 **หน่วยกิต**

1) วิชาพื้นฐานวิชาชีพ 21 หน่วยกิต

2) วิชาชีพ 73 หน่วยกิต

ก. วิชาชีพ-บังคับ 58 หน่วยกิต

ก. 1 หมวดวิชาหลัก 33 หน่วยกิต

ก. 2 หมวดวิชาเทคโนโลยี 18 หน่วยกิต

ก. 3 หมวดวิชาสนับสนุน 7 หน่วยกิต

ข. วิชาชีพ-เลือก 15 หน่วยกิต

3.1.2.3 **หมวดวิชาเลือกเสรี** **ไม่น้อยกว่า** 6 **หน่วยกิต**

นักศึกษาสามารถเลือกจากรายวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยรังสิต โดยได้รับคำแนะนำ

จากอาจารย์ที่ปรึกษา

3.1.2.4 **กลุ่มวิชาโท** **ไม่น้อยกว่า** 15 **หน่วยกิต**

สำหรับนักศึกษาวิทยาลัย/คณะอื่นๆ

**อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา**

1. มัณฑนากรและสถาปนิกสาขาสถาปัตยกรรมภายในและมัณฑนศิลป์
2. นักออกแบบภายใน
3. นักออกแบบเครื่องเรือน
4. นักวิจัย

## แผนการศึกษาสาขาวิชาการออกแบบภายใน

### แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 1

#### ภาคการศึกษาฤดูร้อน

RSU 111	Social Dharmacracy	2(2-0-4)
ENL125	English for Global Exploration	3(2-2-5)
COD 103	Basic Design	3(1-4-4)

**Total 8 Credits**

#### ภาคการศึกษาที่ 1

RSU 135	Happy Life and Society Design	3(2-2-5)
ENL 126	English in TED - Technology, Entertainment and Design	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 104	English for Design	3(2-2-5)
INT 115	Working Drawing for Interior Design	3(1-4-4)

**Total 18 Credits**

#### ภาคการศึกษาที่ 2

RSU 149	Cultural Appreciation	3(1-4-4)
RSU 112	Sports for Health	1(0-2-1)
ENL127	English at Work	3(2-2-5)
THA 126	Thai Language for Communication	3(1-4-4)
INT 226	Intro to Interior Design	5(1-8-6)
XXXxxx	Free Elective	3(x-x-x)

**Total 18 Credits**

### แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 2

#### ภาคการศึกษาที่ 1

RSU 172	Environment -friendly Life	3(x-x-x)
COD 110	Brand and Storytelling	3(2-2-5)
COD 106	Design History	3(3-0-6)
INT 227	Corporate Interior Design	5(1-8-6)
INT xxx	Major Elective	3(x-x-x)
XXXxxx	Free Elective	3(x-x-x)

**Total 20 Credits**

#### ภาคการศึกษาที่ 2

RSU 161	Design and Production of Media	3(2-2-5)
COD 105	Research and Design Thinking Process	3(1-4-4)
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 327	Hospitality Interior Design	5(1-8-6)

**Total 21 Credits**

### แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 3

#### ภาคฤดูร้อน

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

**Total 1 Credits**

#### ภาคการศึกษาที่ 1

RSU 153 Lifestyle Entrepreneurship 3(2-2-5)

COD 107 Design and Business 3(2-2-5)

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

XXXxxx Major Elective 3(x- x-x)

XXXxxx Major Elective 3(x-x-x)

**Total 17 Credits**

#### ภาคการศึกษาที่ 2

INT 342 Soft Furnishing Interior Design 4(2-4-6)

INT 343 Environmental Control 4(2-4-6)

Systems and Safety Standards for  
Interior Design

INT 423 Multifunctional Interior Design 5(1-8-6)

XXXxxx Major Elective 3(x-x-x)

XXXxxx Major Elective 3(x-x-x)

**Total 19 Credits**

### แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 4

#### ภาคการศึกษาที่ 1

COD 496 Art Thesis 8(2-12-10)

**Total 8 Credits**

## แผนสภกทงคคทกษษ

### แผนการศคทกษษ ค้ณปทค 1

#### ภษคการศคทกษษฤตุร้ณ

RSU 111	Social Dharmacracy	2(2-0-4)
ENL125	English for Global Exploration	3(2-2-5)
COD 103	Basic Design	3(1-4-4)

**Total 8 Credits**

#### ภษคการศคทกษษทค 1

RSU 135	Happy Life and Society Design	3(2-2-5)
ENL 126	English in TED - Technology, Entertainment and Design	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 104	English for Design	3(2-2-5)
INT 115	Working Drawing for Interior Design	3(1-4-4)

**Total 18 Credits**

#### ภษคการศคทกษษทค 2

RSU 149	Cultural Appreciation	3(1-4-4)
RSU 112	Sports for Health	1(0-2-1)
ENL127	English at Work	3(2-2-5)
THA 126	Thai Language for Communication	3(1-4-4)
INT 226	Intro to Interior Design	5(1-8-6)
XXXxxx	Free Elective	3(x-x-x)

**Total 18 Credits**

### แผนการศคทกษษ ค้ณปทค 2

#### ภษคการศคทกษษทค 1

RSU 172	Environment -friendly Life	3(x-x-x)
COD 110	Brand and Storytelling	3(2-2-5)
COD 106	Design History	3(3-0-6)
INT 227	Corporate Interior Design	5(1-8-6)
INT xxx	Major Elective	3(x-x-x)
XXXxxx	Free Elective	3(x-x-x)

**Total 20 Credits**

#### ภษคการศคทกษษทค 2

RSU 161	Design and Production of Media	3(2-2-5)
COD 105	Research and Design Thinking Process	3(1-4-4)
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 327	Hospitality Interior Design	5(1-8-6)

**Total 21 Credits**

### แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 3

#### ภาคการศึกษาที่ 1

RSU 153	Lifestyle Entrepreneurship	3(2-2-5)
COD 107	Design and Business	3(2-2-5)
INT 328	Commercial Interior Design	5(1-8-6)
XXXxxx	Major Elective	3(x- x-x)
XXXxxx	Major Elective	3(x-x-x)

**Total 17 Credits**

#### ภาคการศึกษาที่ 2

INT 342	Soft Furnishing Interior Design	4(2-4-6)
INT 343	Environmental Control Systems and Safety Standards for Interior Design	4(2-4-6)
INT 423	Multifunctional Interior Design	5(1-8-6)
XXXxxx	Major Elective	3(x-x-x)
XXXxxx	Major Elective	3(x-x-x)

**Total 19 Credits**

### แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 4

#### ภาคการศึกษาที่ 1

COD 491	Cooperative Education	9(2-16-12)
---------	-----------------------	------------

**Total 9 Credits**



## สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์

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

### ปรัชญา ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

#### 1.1 ปรัชญา

หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ วิทยาลัยการออกแบบ มีความมุ่งมั่นที่จะผลิตนักออกแบบการสื่อสารด้วยองค์ความรู้ในสาขาการออกแบบนิเทศศิลป์ มีทักษะในการสร้างสรรค์ภาพที่สามารถสื่อสารความคิด การจัดการและสร้างสรรค์การเชื่อมโยงระหว่างข้อมูลกับมนุษย์ มีความคิดเชิงการออกแบบที่สามารถประยุกต์ใช้ร่วมกับองค์ความรู้ต่างๆ ได้ เน้นการผสมผสานเชื่อมโยงองค์ความรู้ในสาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ในแขนงต่างๆ เพื่อสามารถสร้างรูปแบบการสื่อสารข้อมูล นำเสนอความคิดของนักศึกษา ควบคู่ไปกับการประยุกต์ใช้องค์ความรู้ที่ได้เรียนมากับภาคธุรกิจ ในฐานะผู้มีทักษะในการสร้างสรรค์ การสื่อสาร และความคิดเชิงการออกแบบในการแก้ไขปัญหาที่พร้อมจะนำไปปรับใช้กับการดำเนินชีวิตของนักศึกษาหลังจากสำเร็จการศึกษาของหลักสูตร

#### 1.2 ความสำคัญ

สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์วิทยาลัยการออกแบบมหาวิทยาลัยรังสิต ได้เล็งความสำคัญของการเปิดการศึกษาทางด้านงานนิเทศศิลป์ทั้งนี้ เพื่อผลิตและพัฒนาบัณฑิตให้เป็นนักออกแบบการสื่อสารที่มีความรู้ความสามารถควบคู่ไปกับการมีคุณธรรมและจริยธรรมอันดีเพื่อการรับใช้สังคมและประเทศชาติ

#### 1.3 วัตถุประสงค์

1.3.1 เพื่อสร้างบัณฑิตในสาขาออกแบบนิเทศศิลป์ให้เป็นผู้มีทักษะในการสร้างสรรค์ การสื่อสารและการออกแบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.3.2 เพื่อสร้างบัณฑิตที่สามารถประยุกต์ใช้องค์ความรู้ในสาขาออกแบบนิเทศศิลป์ ทั้งในเชิงการสร้างสรรค์การสื่อสาร และในเชิงความคิดเชิงการออกแบบในการแก้ไขปัญหาต่างๆ และต่อยอดกับการทำธุรกิจ

1.3.3 เพื่อสร้างบัณฑิตที่สามารถเชื่อมโยง ประยุกต์ใช้ และการเรียนรู้สิ่งใหม่ด้วยองค์ความรู้ในสาขาการออกแบบนิเทศศิลป์

1.3.4 เพื่อส่งเสริมให้บัณฑิตมีศักยภาพในการบริหารจัดการ การทำธุรกิจ การสร้างสรรค์วัฒนธรรมและสังคมโลกทั้งในปัจจุบันและอนาคต

1.3.5 เพื่อสร้างนักออกแบบที่มีคุณธรรม จริยธรรม มีความรับผิดชอบต่อวิชาชีพและสังคม

ตลอดจนตระหนักถึงภาระหน้าที่ในการสืบสานศิลปวัฒนธรรมของชาติและการมีจิตสำนึกที่ดีในการร่วมอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

1.3.6 เพื่อสร้างนักออกแบบที่สามารถนำองค์ความรู้ที่เรียนมาผลิตผลงานการออกแบบสื่อสารในด้านการออกแบบกราฟิก การออกแบบสื่อโฆษณา และการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย โดยการใช้ภาพวาด ภาพถ่าย สัญลักษณ์ ตัวอักษร ภาพยนตร์ ภาพเคลื่อนไหว และการใช้ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ที่ทันสมัยในการนำเสนอผลงาน ตลอดจนหลักและกระบวนการคิดในการสื่อสารเนื้อหาเพื่อให้ผู้อื่นได้เข้าใจควบคู่ไปกับหลักและแนวทางในการดำเนินธุรกิจและประกอบอาชีพ

### 3.1.2 โครงสร้างหลักสูตร

3.1.2.1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป 30 หน่วยกิต

หมวดวิชาศึกษาทั่วไป แบ่งโครงสร้างหลักสูตรออกเป็น 8 กลุ่มวิชา ดังนี้

**กลุ่มที่ 1 และ กลุ่มที่ 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

กลุ่มที่ 2.1 กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ (English Language) 6 หน่วยกิต

กลุ่มที่ 2.2 กลุ่มวิชานานาชาติและประสบการณ์ระหว่างประเทศ (International Language and International Experience) 6 หน่วยกิต

**กลุ่มที่ 3 ถึง กลุ่มที่ 8** จำนวนหน่วยกิตรวม 15 หน่วยกิต

นักศึกษาสามารถเลือกเรียนรายวิชาในกลุ่มที่ 3 ถึง กลุ่มที่ 8 โดยในแต่ละกลุ่มจะเลือกวิชาได้ไม่เกิน 3 หน่วยกิต รวมแล้วไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต

กลุ่มที่ 3 ภาวะผู้นำและความรับผิดชอบต่อสังคม (Leadership and Social Responsibility)

กลุ่มที่ 4 ศิลปะและวัฒนธรรม (Arts and Culture)

กลุ่มที่ 5 ผู้ประกอบการนวัตกรรม (Innovation Entrepreneurship)

กลุ่มที่ 6 รู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (Digital Media Literacy)

- กลุ่มที่ 7 หลักคิดวิทยาศาสตร์  
 (Essence of Science)  
 กลุ่มที่ 8 อาร์เอสยู มาย-สไตล์  
 (RSU My-Style)

3.1.2.2	<b>หมวดวิชาเฉพาะ</b>	84	หน่วยกิต	ประกอบด้วย
	1) วิชาแกน	12	หน่วยกิต	
	ก. กลุ่มความรู้ทั่วไปทางศิลปะและการออกแบบ	9	หน่วยกิต	
	ข. กลุ่มความรู้ทางประวัติการออกแบบ	3	หน่วยกิต	
	2) วิชาเฉพาะด้าน	18	หน่วยกิต	
	ก. กลุ่มวิชาทฤษฎีพื้นฐานทางศิลปะและการออกแบบ	3	หน่วยกิต	
	ข. กลุ่มวิชาทักษะปฏิบัติพื้นฐานทางศิลปะและการออกแบบ	6	หน่วยกิต	
	ค. กลุ่มความรู้ทางวิชาชีพการออกแบบ	6	หน่วยกิต	
	ง. กลุ่มความรู้ทางเทคโนโลยีการออกแบบ	3	หน่วยกิต	
	3) วิชาเอก	36	หน่วยกิต	
	ก. กลุ่มวิชาบังคับ	27	หน่วยกิต	
	ข. วิชาศิลปนิพนธ์	8	หน่วยกิต	
	ค. วิชาประสบการณ์ภาคสนาม	1	หน่วยกิต	
	4) วิชาเลือก	18	หน่วยกิต	
3.1.2.3	<b>หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า</b>	6	หน่วยกิต	
	นักศึกษาสามารถเลือกจากรายวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยรังสิต โดยได้รับคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษา			
3.1.2.4	<b>กลุ่มวิชาโท ไม่น้อยกว่า</b>	15	หน่วยกิต	
	สำหรับนักศึกษาวิทยาลัย/คณะอื่นๆ			

## อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

1. นักออกแบบอัตลักษณ์องค์กร (Corporate Identity Designer)
2. นักออกแบบกราฟิกสิ่งแวดล้อม (Environmental Graphic Designer)
3. นักออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ (Packaging Graphic Designer)
4. นักออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว (Motion Graphic Designer)
5. นักออกแบบสื่อมัลติมีเดียเชิงโต้ตอบ (Interactive Multimedia Designer)
6. นักออกแบบกราฟิกบนเว็บไซต์ (Graphic Website Designer)
7. นักออกแบบโฆษณา (Advertising Designer)
8. ผู้กำกับฝ่ายสร้างสรรค์ (Creative Director)
9. ผู้กำกับศิลป์ (Art Director)
10. นักออกแบบภาพประกอบ (Illustrator)
11. นักออกแบบตัวอักษร (Typographer)
12. นักออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์ (Editorial Graphic Designer)
13. ผู้ประกอบการ (Entrepreneur)

## แผนการศึกษาสาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์

### แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 1

#### ภาคการศึกษาฤดูร้อน

RSU 111	Social Dharmacracy	2(2-0-4)
ENL 125	English for Global Exploration	3(2-2-5)
COD 103	Basic Design	3(1-4-4)

**Total 8 Credits**

#### ภาคการศึกษาที่ 1

RSU 135	Happy Life and Society Design	3(2-2-5)
ENL 126	English in TED - Technology, Entertainment and Design	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 104	English for 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)
RSU 149	Cultural Appreciation	3(2-2-5)
ENL 127	English at Work	3(2-2-5)
THA 126	Thai Language for Communication	3(2-2-5)
VCD 122	Graphic Design	3(1-4-4)
VCD 130	Typography	3(1-4-4)

**Total 16 Credits**

### แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 2

#### ภาคการศึกษาที่ 1

RSU 172	Environment -friendly Life	3(2-2-5)
COD 106	Design History	3(2-2-5)
COD 110	Brand and Storytelling	3(1-4-4)
VCD 222	Advertising Design	3(1-4-4)
VCD 232	Illustration	3(1-4-4)
VCD 245	Corporate Identity Design	3(1-4-4)

**Total 18 Credits**

#### ภาคการศึกษาที่ 2

RSU 161	Design and Production of Media	3(2-2-5)
COD 105	Research and Design Thinking Process	3(1-4-4)
VCD 242	Interactive Design	3(1-4-4)
VCD 251	Motion Graphic Design	3(1-4-4)
VCD 252	Digital Film Design	3(1-4-4)
VCD 253	Graphic Design for Package design	3(1-4-4)

**Total 18 Credits**

### แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 3

#### ภาคการศึกษาที่ 1

RSU 152	Lifestyle Entrepreneurship	3(2-2-5)
COD 107	Design and Business	3(2-2-5)
VCD xxx	Major Elective	3(x-x-x)
VCD xxx	Major Elective	3(x-x-x)
VCD xxx	Major Elective	3(x-x-x)
XXX xxx	Free Elective	3(x-x-x)

Total 18 Credits

#### ภาคการศึกษาที่ 2

COD 108	Design and Culture and Environment	3(1-4-4)
VCD xxx	Major Elective	3(x-x-x)
VCD xxx	Major Elective	3(x-x-x)
VCD xxx	Major Elective	3(x-x-x)
XXX xxx	เลือกเสรี วิชาที่ 2	3(x-x-x)

Total 15 Credits

#### ภาคการศึกษาฤดูร้อน

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

Total 15 Credits

### แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 4

#### ภาคการศึกษาที่ 1

VCD 496	Arts Thesis	8(2-12-10)
---------	-------------	------------

Total 8 Credits

## แผนสภกิจศึกษา

### แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 1

#### ภาคการศึกษาฤดูร้อน

RSU 111	Social Dharmacracy	2(2-0-4)
ENL 125	English for Global Exploration	3(2-2-5)
COD 103	Basic Design	3(1-4-4)

**Total 8 Credits**

#### ภาคการศึกษาที่ 1

RSU 135	Happy Life and Society Design	3(2-2-5)
ENL 126	English in TED - Technology, Entertainment and Design	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 104	English for 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)
RSU 149	Cultural Appreciation	3(2-2-5)
ENL 127	English at Work	3(2-2-5)
THA 126	Thai Language for Communication	3(2-2-5)
VCD 122	Graphic Design	3(1-4-4)
VCD 130	Typography	3(1-4-4)

**Total 16 Credits**

### แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 2

#### ภาคการศึกษาที่ 1

RSU 172	Environment -friendly Life	3(2-2-5)
COD 106	Design History	3(2-2-5)
COD 110	Brand and Storytelling	3(1-4-4)
VCD 222	Advertising Design	3(1-4-4)
VCD 232	Illustration	3(1-4-4)
VCD 245	Corporate Identity Design	3(1-4-4)

**Total 18 Credits**

#### ภาคการศึกษาที่ 2

RSU 161	Design and Production of Media	3(2-2-5)
COD 105	Research and Design Thinking Process	3(1-4-4)
VCD 242	Interactive Design	3(1-4-4)
VCD 251	Motion Graphic Design	3(1-4-4)
VCD 252	Digital Film Design	3(1-4-4)
VCD 253	Graphic Design for Package design	3(1-4-4)

**Total 18 Credits**

### แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 3

#### ภาคการศึกษาที่ 1

RSU 152	Lifestyle Entrepreneurship	3(2-2-5)
COD 107	Design and Business	3(2-2-5)
VCD xxx	Major Elective	3(x-x-x)
VCD xxx	Major Elective	3(x-x-x)
VCD xxx	Major Elective	3(x-x-x)
XXX xxx	Free Elective	3(x-x-x)

Total 18 Credits

#### ภาคการศึกษาที่ 2

COD 108	Design and Culture and Environment	3(1-4-4)
VCD xxx	Major Elective	3(x-x-x)
VCD xxx	Major Elective	3(x-x-x)
VCD xxx	Major Elective	3(x-x-x)
XXX xxx	เลือกเสรี วิชาที่ 2	3(x-x-x)

Total 15 Credits

### แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 4

#### ภาคการศึกษาที่ 1

COD 491	Cooperative Education	9(2-16-12)
---------	-----------------------	------------

Total 9 Credits



## สาขาวิชาการออกแบบ

- ชื่อปริญญา : ศิลปบัณฑิต (การออกแบบ)  
: Bachelor of Fine Arts (Design)  
: ศล.บ. (การออกแบบ)  
: B.F.A. (Design)

### 1. ปรัชญา ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

#### 1.1 ปรัชญา

วิชาชีพออกแบบ นับว่ามีบทบาทสำคัญในการพัฒนาประเทศไทยในช่วงที่ผ่านมา และที่จะเกิดขึ้นในอนาคต ทั้งในด้านเศรษฐกิจ สังคม และศิลปวัฒนธรรม เพราะนอกจากจะนำ รายได้มาสู่ประเทศแล้ว ยังสามารถใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาสังคม และวัฒนธรรมในอีก รูปแบบหนึ่ง ด้วยการสร้างสรรค์สิ่งจำเป็นในการดำรงชีวิตทั้งทางด้านกายภาพและจิตใจ อีกทั้งเป็น เครื่องบ่งบอกถึงวัฒนธรรม และความเป็นอยู่ของผู้คนในแต่ละยุคสมัย

#### 1.2 ความสำคัญ

ด้วยกระแสเทคโนโลยีในศตวรรษที่ 21 ยุคดิจิทัล ได้ส่งผลต่อกระบวนการเรียนการสอนและกระบวนการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนสามารถหาความรู้ได้ด้วยตนเองอย่างรวดเร็ว การเรียนการสอนในระดับมหาวิทยาลัยจึงมีความจำเป็นต้องปรับกระบวนการเรียนรู้ให้มีความทันสมัย โดยเน้นความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนเป็นหลักและใช้เทคโนโลยี IT เป็นเครื่องมือ การออกแบบจึงเน้นความคิดและการเรียนรู้เชิงบูรณาการ เพื่อเพิ่มศักยภาพแก่ผู้เรียนให้สามารถออกเป็นผู้ประกอบการอิสระทางด้านการออกแบบมากยิ่งขึ้น

#### 1.3 วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

1.3.1 เพื่อผลิตบัณฑิตที่สามารถทำงานเชิงบูรณาการข้ามศาสตร์ร่วมกับวิชาชีพอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง อันจะนำไปสู่การสร้างผลงานออกแบบ ที่แก้ปัญหาทางสังคม เศรษฐกิจ และ สิ่งแวดล้อมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.3.2 เพื่อมุ่งเน้นให้นักศึกษาได้เรียนรู้วิธีการค้นคว้าวิจัย และทักษะการปฏิบัติงานจริงที่จำเป็นสำหรับงานออกแบบ เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในวิชาชีพต่อไป

1.3.3 เพื่อให้ให้นักศึกษาได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ส่วนบุคคล และสามารถทำงานเป็นทีมได้

1.3.4 เพื่อนำความรู้จากการศึกษานี้ เป็นพื้นฐานที่สามารถพัฒนาไปสู่การเป็นผู้ประกอบการใหม่ที่เน้นด้านนวัตกรรมได้

## หลักสูตรและอาจารย์ผู้สอน

### 3.1 หลักสูตร

#### 3.1.1 จำนวนหน่วยกิต

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร 120 หน่วยกิต

#### 3.1.2 โครงสร้างหลักสูตร

3.1.2.1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป 30 หน่วยกิต  
หมวดวิชาศึกษาทั่วไปแบ่งโครงสร้างหลักสูตรออกเป็น 8 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 กลุ่มวิชาดังนี้

กลุ่มที่ 2.1 กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ 6 หน่วยกิต  
(English Language)

กลุ่มที่ 2.2 กลุ่มวิชาภาษานานาชาติและ 6 หน่วยกิต  
ประสบการณ์ระหว่างประเทศ  
(International Language and International Experience)

**กลุ่มที่ 3 ถึงกลุ่มที่ 8** จำนวนหน่วยกิตรวม 15 หน่วยกิต

นักศึกษาสามารถเลือกเรียนรายวิชาในกลุ่มที่ 3 ถึงกลุ่มที่ 8 โดยในแต่ละกลุ่มจะเลือกวิชาได้ไม่เกิน 3 หน่วยกิต รวมแล้วไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต

กลุ่มที่ 3 ภาวะผู้นำและความรับผิดชอบต่อสังคม 3 หน่วยกิต  
(Leadership and Social Responsibility)

กลุ่มที่ 4 ศิลปะและวัฒนธรรม 3 หน่วยกิต  
(Arts and Culture)

กลุ่มที่ 5 ผู้ประกอบการนวัตกรรม 3 หน่วยกิต  
(Innovative Entrepreneurship)

กลุ่มที่ 6 รู้เท่าทันสื่อดิจิทัล 3 หน่วยกิต  
(Digital Media Literacy)

กลุ่มที่ 7 หลักคิดวิทยาศาสตร์ 3 หน่วยกิต  
(Essence of Science)

กลุ่มที่ 8 อาร์เอสยู มาย-สไตล์ 3 หน่วยกิต  
(RSU My-Style)

3.1.2.2	<b>หมวดวิชาเฉพาะ</b>	84	<b>หน่วยกิต</b>	<b>ประกอบด้วย</b>
	1) วิชาแกน	12	หน่วยกิต	
	ก. กลุ่มความรู้ทั่วไปทาง- ศิลปะและการออกแบบ	9	หน่วยกิต	
	ข. กลุ่มความรู้ทางประวัติการออกแบบ	3	หน่วยกิต	
	2) วิชาเฉพาะด้าน	21	หน่วยกิต	
	ก. กลุ่มวิชาทฤษฎีพื้นฐานทาง- ศิลปะและการออกแบบ	3	หน่วยกิต	
	ข. กลุ่มวิชาทักษะปฏิบัติพื้นฐานทาง- ศิลปะและการออกแบบ	6	หน่วยกิต	
	ค. กลุ่มความรู้ทางวิชาชีพการออกแบบ	6	หน่วยกิต	
	ง. กลุ่มความรู้ทางเทคโนโลยีการออกแบบ	6	หน่วยกิต	
	3) วิชาเอก	33	หน่วยกิต	
	ก. กลุ่มวิชาบังคับ	24	หน่วยกิต	
	ข. กลุ่มวิชาศิลปนิพนธ์	8	หน่วยกิต	
	ค. กลุ่มวิชาประสบการณ์ภาคสนาม	1	หน่วยกิต	
	4) วิชาเลือก	18	หน่วยกิต	
3.1.2.3	<b>หมวดวิชาเลือกเสรี</b>	<b>ไม่น้อยกว่า</b>	<b>6</b>	<b>หน่วยกิต</b>
	นักศึกษาสามารถเลือกจากรายวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยรังสิต โดยได้รับคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษา			
3.1.2.4	<b>กลุ่มวิชาโท</b>	<b>ไม่น้อยกว่า</b>	<b>15</b>	<b>หน่วยกิต</b>
	สำหรับนักศึกษาวิทยาลัย/คณะอื่นๆ			

**อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา**

1. นักออกแบบในองค์กรของภาครัฐและเอกชน
2. นักออกแบบอิสระ
3. ผู้ประกอบการธุรกิจออกแบบ

## แผนการศึกษาสาขาวิชาการออกแบบ

### แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 1

#### ภาคการศึกษาที่ ๑

ENL 125	English for Global Exploration	3(2-2-5)
RSU 111	Social Dharmacracy	2(2-0-4)
COD 103	Basic Design	3(1-4-4)

**Total 8 Credits**

#### ภาคการศึกษาที่ ๒

RSU 135	Happy Life and Society Design	3(2-2-5)
ENL 126	English in TED - Technology, Entertainment and Design	3(3-0-6)
COD 101	Drawing for Communications	3(1-4-4)
COD 102	Color and Light in Design	3(1-4-4)
COD 104	English for Design	3(2-2-5)
DSG 121	Human-Centered Design	3(1-4-4)

**Total 18 Credits**

#### ภาคการศึกษาที่ ๓

RSU 112	Sports for Health	1(x-x-x)
RSU 149	Cultural Appreciation	3(2-2-5)
ENL 127	English at Work	3(2-2-5)
THA 126	Thai Language for Communication	3(2-2-5)
COD 108	Design, Culture and Environment	3(2-2-5)
COD 111	Material and Technology	3(1-4-4)
DSG 221	Experience Design	3(1-4-4)

**Total 18 Credits**

### แผนการศึกษา ชั้นปีที่ ๒

#### ภาคการศึกษาที่ ๑

RSU 172	Environment -friendly Life	3(2-2-5)
COD 109	Computer Aided Design	3(1-4-4)
COD 110	Brand and Storytelling	3(1-4-4)
COD 106	Design History	3(2-2-5)
DSG 222	Design for Global Markets	3(1-4-4)
DSG 241	Paradigm of Creativity	3(2-2-5)

**Total 18 Credits**

#### ภาคการศึกษาที่ ๒

RSU 161	Design and Production of Media	3(2-2-5)
COD 105	Research and Design Thinking Process	3(1-4-4)
DSG 321	Design for Sustainability	3(1-4-4)
XXX xxx	Major Elective	3(x-x-x)
XXX xxx	Major Elective	3(x-x-x)
XXX xxx	Free Elective	3(x-x-x)

**Total 18 Credits**

### แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 3

#### ภาคการศึกษาที่ 1

RSU 153	Lifestyle Entrepreneurship	3(2-2-5)
COD 107	Design and Business	3(1-4-4)
DSG 322	Local Product Development	3(1-4-4)
DSG 332	Product Branding	3(2-2-5)
XXX xxx	Major Elective	3(x-x-x)

Total 18 Credits

#### ภาคการศึกษาที่ 2

DSG 421	Service Design	3(1-4-4)
XXX xxx	Major Elective	3(1-4-4)
XXX xxx	Major Elective	3(x-x-x)
XXX xxx	Major Elective	3(x-x-x)
XXX xxx	Free Elective	3(x-x-x)

Total 18 Credits

#### ภาคการศึกษาฤดูร้อน

COD391	Practical Training	1(0-35-18)
--------	--------------------	------------

Total 1 Credits

### แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 4

#### ภาคการศึกษาที่ 1

COD 496	Art Thesis	8(2-16-12)
---------	------------	------------

Total 8 Credits

## แผนสหกิจศึกษา

### แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 1

#### ภาคการศึกษา S (พิเศษ)

ENL 125	English for Global Exploration	3(2-2-5)
RSU 111	Social Dhramacracy	2(2-0-4)
RSU xxx	Select 1 Course from Arts and Culture	3(2-2-5)

Total 8 Credits

#### ภาคการศึกษาที่ 1

ENL 126	English in TED - Technology, Entertainment, and Design	3(2-2-5)
RSU xxx	Select 1 Course from Innovative Entrepreneurship	3(2-2-5)
RSU112	Sports for Health	1(0-2-1)
DSN 100	Basic Drawing	3(1-4-4)
DSN 102	Color and Light in Design	3(1-4-4)
PHO 130	Basic Photography Processing	3(1-4-4)

Total 16 Credits

#### ภาคการศึกษาที่ 2

ENL 127	English at Work	3(2-2-5)
RSU xxx	Select 1 Course from Essence of Science	3(2-2-5)
THA126	Thai Language for Communication	3(2-2-5)
DSN 103	Basic Design	3(1-4-4)
DSN 104	English for Design	3(1-4-4)
PHO 110	Photography Composition	3(1-4-4)

Total 18 Credits

### แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 2

#### ภาคการศึกษาที่ 1

RSU xxx	Select 1 Course from Leadership and Social Responsibility	3(2-2-5)
PHO 211	Photography Appreciation	3(3-0-6)
PHO 240	Basic Visual Media	3(1-4-4)
PHO 250	Photography History	3(3-0-6)
PHO 261	Experimental Photography	3(1-4-4)

Total 15 Credits

#### ภาคการศึกษาที่ 2

RSU xxx	Select 1 Course from Digital Media Literacy	3(2-2-5)
PHO 410	Cultural Study in Visual Media	3(3-0-6)
PHO 231	Lighting Studio	3(1-4-4)
PHO 263	Contemporary Fine Arts Photography	3(1-4-4)
PHO xxx	Major Elective	3(x-x-x)

Total 15 Credits

### แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 3

#### ภาคการศึกษาที่ 1

DSN105	Research and Design Thinking	3(1-4-4)
PHO 360	Documentary Photography	3(1-4-4)
PHO 365	Commercial Photography	3(1-4-4)
PHO 411	Sound Design for Visual Media	3(1-4-4)
PHO xxx	Major Elective	3(x-x-x)

Total 15 Credits

#### ภาคการศึกษาที่ 2

PHO 361	Fine Arts Photography	3(1-4-4)
PHO 377	Video Art	3(1-4-4)
PHO 412	Narrative Structure in Visual Media	3(1-4-4)
PHO xxx	Major Elective	3(x-x-x)
PHO xxx	Major Elective	3(x-x-x)
XXX xxx	Free Elective	3(x-x-x)

Total 18 Credits

### แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 4

#### ภาคการศึกษา S (พิเศษ)

PHO 490	Arts Thesis Preparation	3(1-4-4)
		Total 3 Credit

#### ภาคการศึกษาที่ 1

PHO 491	Cooperative Education	7(0-35-18)
		Total 7 Credits

#### ภาคการศึกษาที่ 2

PHO 496	Art Thesis	10(2-16-12)
XXX xxx	Free Elective	3(x-x-x)

Total 13 Credits

## สาขาวิชาแฟชั่นดีไซน์

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

### ปรัชญา **ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร** ปรัชญา

หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาแฟชั่นดีไซน์ วิทยาลัยการออกแบบ มีความมุ่งมั่นที่จะสร้างนักออกแบบให้มีการพัฒนาการด้านความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ส่วนบุคคลและมีการแสดงออกที่มีอิสรภาพ เข้าใจบทบาทของนักออกแบบที่สามารถเป็นผู้นำกระแส มีความร่วมสมัยในกระบวนการคิดและสามารถผลิตงานจริง สามารถนำเสนอและสร้างสรรค์ผลงานแก่ผู้บริโภคในสังคมให้มีทางเลือกในการแต่งกายรูปแบบต่างๆ ตามความชอบและรสนิยม ซึ่งการศึกษาดังกล่าวจำเป็นต้องอาศัยแฟชั่น ความเข้าใจลึกซึ้งในความงาม วัฒนธรรม เทคโนโลยี วัสดุ สิ่งแวดล้อม การตัดเย็บเพื่อกลุ่มเป้าหมาย การจัดจำหน่าย และธุรกิจแฟชั่น เป็นต้น ซึ่งเป็นความได้เปรียบในการประกอบอาชีพ นอกเหนือจากความเข้าใจลึกซึ้งในทฤษฎีจากปรัชญาความคิดในการออกแบบหลายทฤษฎี ทำให้เกิดความเข้าใจ เกิดความคิดและนวัตกรรมใหม่ๆ รวมทั้งการฝึกปฏิบัติการออกแบบด้วยทักษะที่ต้องลงมือประดิษฐ์ สร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง และสามารถทำงานร่วมกับทีมงานที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนสามารถยอมรับต่อคำวิพากษ์วิจารณ์เพื่อพัฒนาผลงาน และมีจริยธรรมอันดีงาม เป็นบัณฑิตที่มีความมั่นใจในตนเอง และเป็นที่พึงประสงค์ของผู้ประกอบการ ผู้ใช้งานและวงการแฟชั่น

### ความสำคัญ

ปัจจุบันกระแสเทคโนโลยีในศตวรรษที่ 21 ยุคดิจิทัล ได้ส่งผลกระทบต่อกระบวนการเรียนการสอนและกระบวนการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนสามารถศึกษาหาความรู้ได้ด้วยตนเองอย่างรวดเร็ว การเรียนการสอนในระดับมหาวิทยาลัยจึงมีความจำเป็นต้องปรับกระบวนการเรียนรู้ให้มีความทันสมัย สาขาวิชาแฟชั่นดีไซน์ได้เห็นถึงความสำคัญในการปรับปรุงหลักสูตรเพื่อเน้นความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนเป็นสำคัญและใช้เทคโนโลยี IT เป็นเครื่องมือ การออกแบบจึงเน้นความคิดและการเรียนรู้ในเชิงบูรณาการ เพื่อเพิ่มศักยภาพแก่ผู้เรียนให้สามารถออกไปเป็นผู้ประกอบการอิสระทางด้านการออกแบบ ตามนโยบายขับเคลื่อนเศรษฐกิจแห่งชาติการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบแฟชั่นเป็นการเพิ่มมูลค่าให้กับธุรกิจแฟชั่นและสิ่งทอ สร้างรายได้ให้ประเทศจำนวนมหาศาล ทั้งจากสินค้าส่งออกเสื้อผ้าสำเร็จรูปและสินค้าเสื้อผ้าแบรนด์เนมที่จำหน่ายภายในประเทศ



### วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

1. เพื่อผลิตบัณฑิตสาขาวิชาแฟชั่นดีไซน์ที่มีความพร้อม รอบรู้ และเชี่ยวชาญ ทั้งภาคทฤษฎี และภาคปฏิบัติ ซึ่งสามารถพัฒนาไปสู่ความเป็นเลิศในการสร้างนวัตกรรมการออกแบบ
2. เพื่อผลิตแฟชั่นดีไซน์เนอร์ที่มีความรู้ความสามารถในการดำเนินธุรกิจแฟชั่นให้ทัดเทียม ระดับนานาชาติ
3. เพื่อผลิตบัณฑิตที่เข้าใจบทบาทของนักออกแบบและเป็นผู้นำกระแส มีความร่วมสมัยในวิถีคิด และแนวทางการออกแบบ

### โครงสร้างหลักสูตร

ระยะเวลาศึกษาตลอดหลักสูตร 4 ปี

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร 120 หน่วยกิต

**หมวดวิชาศึกษาทั่วไป 30 หน่วยกิต**

หมวดวิชาศึกษาทั่วไปแบ่งโครงสร้างหลักสูตรออกเป็น 8 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 กลุ่มวิชาดังนี้

กลุ่มที่ 2.1 กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ (English Language) 6 หน่วยกิต

กลุ่มที่ 2.2 กลุ่มวิชาภาษานานาชาติและประสบการณ์ระหว่างประเทศ

(International Language and International Experience) 6 หน่วยกิต

**กลุ่มที่ 3 ถึงกลุ่มที่ 8** จำนวนหน่วยกิตรวม 15 หน่วยกิต

นักศึกษาสามารถเลือกเรียนรายวิชาในกลุ่มที่ 3 ถึงกลุ่มที่ 8 โดยในแต่ละกลุ่มจะเลือกวิชาได้ไม่เกิน 3 หน่วยกิต รวมแล้วไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต

กลุ่มที่ 3 ภาวะผู้นำและความรับผิดชอบต่อสังคม

(Leadership and Social Responsibility)

กลุ่มที่ 4 ศิลปะและวัฒนธรรม

(Arts and Culture)

กลุ่มที่ 5 ผู้ประกอบการนวัตกรรม

(Innovative Entrepreneurship)

กลุ่มที่ 6 รู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

(Digital Media Literacy)

กลุ่มที่ 7 หลักคิดวิทยาศาสตร์  
(Essence of Science)

กลุ่มที่ 8 อาร์เอสยู มาย-สไตล์  
(RSU My-Style)

3.1.2.2	หมวดวิชาเฉพาะ	84	หน่วยกิต	ประกอบด้วย
1)	วิชาแกน	9	หน่วยกิต	
	ก. กลุ่มความรู้ทั่วไปทางศิลปะและการออกแบบ	6	หน่วยกิต	
	ข. กลุ่มความรู้ทางประวัติการออกแบบ	3	หน่วยกิต	
2)	วิชาเฉพาะด้าน	18	หน่วยกิต	
	ก. กลุ่มทฤษฎีพื้นฐานทางศิลปะและการออกแบบ	3	หน่วยกิต	
	ข. กลุ่มทักษะปฏิบัติพื้นฐานทางศิลปะและการออกแบบ	6	หน่วยกิต	
	ค. กลุ่มความรู้ทางวิชาชีพการออกแบบ	6	หน่วยกิต	
	ง. กลุ่มความรู้ทางเทคโนโลยีการออกแบบ	3	หน่วยกิต	
3)	วิชาเอก	39	หน่วยกิต	
	ก. กลุ่มวิชาบังคับ	30	หน่วยกิต	
	ข. กลุ่มวิชาศิลปนิพนธ์	8	หน่วยกิต	
	ค. กลุ่มประสบการณ์ภาคสนาม	1	หน่วยกิต	
4)	วิชาเลือก	18	หน่วยกิต	

ให้นักศึกษาเลือกเรียนจากรายวิชาต่อไปนี้ หรือรายวิชาบังคับในหลักสูตรอื่นๆของวิทยาลัยการออกแบบจำนวน 18 หน่วยกิต

3.1.2.3 หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

นักศึกษาสามารถเลือกจากรายวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยรังสิต โดยได้รับคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษา

3.1.2.4 กลุ่มวิชาโท ไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต  
สำหรับนักศึกษาวิทยาลัย/คณะอื่น

อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

1. นักออกแบบแฟชั่น
2. นักออกแบบแพทเทิร์น
3. สไตลิสต์
4. นักการตลาดสินค้าแฟชั่น
5. นักออกแบบสิ่งทอ
6. นักออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย
7. นักออกแบบเครื่องแต่งกายประกอบการแสดง

## แผนการศึกษาสาขาวิชาแฟชั่นดีไซน์

### แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 1

#### ภาคการศึกษาฤดูร้อน

RSU 111 Social Dharmacracy 2(2-0-4)

ENL 125 English for Global Exploration 3(2-2-5)

COD 103 Basic Design 3(1-4-4)

**Total 8 Credits**

#### ภาคการศึกษาที่ 2

RSU 135 Happy Life and Society Design 3(2-2-5)

ENL 126 English in TED - Technology, Entertainment 3(3-0-6)

COD 101 Drawing for Communications 3(1-4-4)

COD 102 Color and Light for Design 3(1-4-4)

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

FAS 131 Basic Apparel Production 3(1-4-4)

**Total 18 Credits**

#### ภาคการศึกษาที่ 2

RSU 112 Sports for Health 1(x-x-x)

RSU 149 Cultural Appreciation 3(2-2-5)

ENL 127 English at Work 3(2-2-5)

THA 126 Thai Language for Communication 3(2-2-5)

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

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

FAS xxx Major Elective 3(x-x-x)

**Total 19 Credits**

### แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 2

#### ภาคการศึกษาที่ 1

RSU 172 Environment -friendly Life 3(2-2-5)

COD 110 Brand and Storytelling 3(x-x-x)

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

FAS 224 Fundamental Fashion Design 3(1-4-4)

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

FAS xxx Major Elective 3(x-x-x)

**Total 18 Credits**

#### ภาคการศึกษาที่ 2

RSU 161 Design and Production of Media 3(2-2-5)

COD 105 Research and Design Thinking Process 3(1-4-4)

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

FAS 223 Textile Design 3(1-4-4)

FAS 226 Trend Consultancy Design 3(1-4-4)

FAS xxx Major Elective 3(1-4-4)

**Total 18 Credits**

### แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 3

#### ภาคการศึกษาฤดูร้อน

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

Total 1 Credits

#### ภาคการศึกษาที่ 1

RSU 153 Lifestyle Entrepreneurship 3(2-2-5)

COD 107 Design and Business 3(2-2-5)

FAS 322 Experimental Textile Design 3(1-4-4)

FAS 326 Fashion Design and Brand 3(1-4-4)

Analysis

FAS xxx Major Elective 3(1-4-4)

XXXxxx Free Elective 3(x-x-x)

Total 18 Credits

#### ภาคการศึกษาที่ 2

FAS 325 Fashion Collection Design 3(1-4-4)

FAS xxx Major Elective 3(x-x-x)

FAS xxx Major Elective 3(x-x-x)

XXX xxx Free Elective 3(x-x-x)

Total 12 Credits

### แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 4

#### ภาคการศึกษาที่ 1

COD 496 Art Thesis 8(2-12-10)

Total 8 Credits

## แผนสภกิจศึกษา

### แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 1

#### ภาคการศึกษาฤดูร้อน

RSU 111	Social Dharmacracy	2(2-0-4)
ENL 125	English for Global Exploration	3(2-2-5)
COD 103	Basic Design	3(1-4-4)

**Total 8 Credits**

#### ภาคการศึกษาที่ 1

RSU 135	Happy Life and Society Design	3(2-2-5)
ENL 126	English in TED - Technology, Entertainment	3(3-0-6)
COD 101	Drawing for Communications	3(1-4-4)
COD 102	Color and Light for Design	3(1-4-4)
COD 104	English for Design	3(2-2-5)
FAS 131	Basic Apparel Production	3(1-4-4)

**Total 18 Credits**

#### ภาคการศึกษาที่ 2

RSU 112	Sports for Health	1(x-x-x)
RSU 149	Cultural Appreciation	3(2-2-5)
ENL 127	English at Work	3(2-2-5)
THA 126	Thai Language for Communication	3(2-2-5)
FAS 234	Pattern Making	3(1-4-4)
FAS 260	Draping Design	3(1-4-4)
FAS xxx	Major Elective	3(x-x-x)

**Total 19 Credits**

### แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 2

#### ภาคการศึกษาที่ 1

RSU 172	Environment -friendly Life	3(2-2-5)
COD 110	Brand and Storytelling	3(x-x-x)
COD 106	Design History	3(2-2-5)
FAS 224	Fundamental Fashion Design	3(1-4-4)
FAS 236	Creative Pattern Making	3(1-4-4)
FAS xxx	Major Elective	3(x-x-x)

**Total 18 Credits**

#### ภาคการศึกษาที่ 2

RSU 161	Design and Production of Media	3(2-2-5)
COD 105	Research and Design Thinking Process	3(1-4-4)
COD 109	Computer Aided Design	3(1-4-4)
FAS 223	Textile Design	3(1-4-4)
FAS 226	Trend Consultancy Design	3(1-4-4)
FAS xxx	Major Elective	3(1-4-4)

**Total 18 Credits**

### แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 1

#### ภาคการศึกษาที่ 1

RSU 153	Lifestyle Entrepreneurship	3(2-2-5)
COD 107	Design and Business	3(2-2-5)
FAS 322	Experimental Textile Design	3(1-4-4)
FAS 326	Fashion Design and Brand Analysis	3(1-4-4)
FAS xxx	Major Elective	3(1-4-4)
XXXxxx	Free Elective	3(x-x-x)

Total 18 Credits

#### ภาคการศึกษาที่ 2

FAS 325	Fashion Collection Design	3(1-4-4)
FAS xxx	Major Elective	3(x-x-x)
FAS xxx	Major Elective	3(x-x-x)
XXX xxx	Free Elective	3(x-x-x)

Total 12 Credits

### แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 2

#### ภาคการศึกษาที่ 1

COD 491	Cooperative Education	9(2-16-12)
---------	-----------------------	------------

Total 9 Credits



# คำอธิบายรายวิชา





## สาขาการออกแบบ

### หมวดวิชาเฉพาะ

#### กลุ่มความรู้ทั่วไปทางศิลปะและการออกแบบ

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

ภาษาในการออกแบบ เน้นคำศัพท์เฉพาะทางที่ใช้ในการออกแบบทั่วไป รวมถึงที่ใช้ในศาสตร์เฉพาะทาง เช่น การออกแบบภายใน การออกแบบนิเทศศิลป์ การออกแบบ การออกแบบแฟชั่น และสาขาวิชาศิลปะภาพถ่ายและสื่อทัศนภาพ เป็นต้น เพื่อนำไปพัฒนาวิธีคิดในการออกแบบ และทักษะในการศึกษาค้นคว้า รวมทั้งการฝึกการเขียนแนวความคิดและการนำเสนอผลงานโดยวาจาเป็นภาษาอังกฤษ

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

กระบวนการวิจัยผ่านกระบวนการแก้ไขปัญหาเชิงออกแบบ ด้วยเทคนิคและเครื่องมือที่เป็นระบบ เน้นการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ความเข้าใจปัญหาและความเข้าใจผู้ใช้อย่างถ่องแท้ การทำงานเป็นทีมจากหลายศาสตร์ การระดมสมองและการคิดเชิงวิพากษ์ เพื่อให้ได้มาซึ่งโอกาสในการเกิดนวัตกรรม และการทดลองใหม่ๆ การศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากสถานที่จริง การทดลองทำต้นแบบจริง และการประเมินผลการออกแบบจากผู้ใช้จริง โดยใช้กรณีศึกษาที่หลากหลายตามธรรมชาติของแต่ละสาขาวิชา

**COD 108 การออกแบบวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม** 3(1-4-4)  
(Design, Culture and Environment)

บทบาทและความสำคัญของการออกแบบ ในมิติที่สัมพันธ์กับวิถีชีวิต วัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม วิเคราะห์กรณีศึกษาต่างๆจากชุมชน และจากหลากหลายวัฒนธรรม เพื่อเปิดมุมมอง เรียนรู้การนำมาประยุกต์ในงานออกแบบ มีการศึกษานอกสถานที่

## กลุ่มความรู้ทางประวัติการออกแบบ

---

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

## วิชาเฉพาะด้าน

### กลุ่มวิชาทฤษฎีพื้นฐานทางศิลปะและการออกแบบ

---

COD 103 การออกแบบเบื้องต้น 3(1-4-4)

(Basic Design)

หลักเบื้องต้นในการออกแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ ฝึกความคิดสร้างสรรค์และการออกแบบโดยใช้องค์ประกอบทางศิลปะ หลักการออกแบบจัดองค์ประกอบ และการสื่อความหมายในงานออกแบบ

### กลุ่มวิชาทักษะปฏิบัติพื้นฐานทางศิลปะและการออกแบบ

---

COD 101 การวาดเส้นเพื่อการสื่อสาร 3(1-4-4)

(Drawing for Communications)

การวาดเส้นโครงสร้างและสัดส่วนจากธรรมชาติ และพัฒนาเป็นการวาดภาพเฉพาะทาง ด้วยเทคนิคและอุปกรณ์ต่างๆ เน้นการคิดและการแก้ปัญหา

COD 102 สีและแสงในงานออกแบบ 3(1-4-4)

(Color and Light in Design)

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

## กลุ่มความรู้ทางวิชาชีพการออกแบบ

### COD 107 การจัดการธุรกิจการออกแบบ 3(2-2-5) (Design Business Management)

กระบวนการวางแผนและการบริหารจัดการธุรกิจการออกแบบ ในด้านต่างๆ เช่น การออกแบบภายใน การออกแบบนิเทศศิลป์ แฟชั่นดีไซน์ ศิลปะภาพถ่ายและสื่อทัศนภาพ และการออกแบบ ฯลฯ การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาเชื่อมโยงธุรกิจสร้างสรรค์ทั้งในรูปแบบ on-line และ off-line เช่น ธุรกิจประเภทบริษัทที่เกิดขึ้นใหม่ ธุรกิจในรูปแบบร้านจัดแสดงและจำหน่ายสินค้าเคลื่อนที่ และธุรกิจร้านสัญลักซ์แบรนด์ตลอดจน การรับงานและขายงานอิสระ ฯลฯ การวิจัยเพื่อเข้าถึงตลาด และกลุ่มเป้าหมาย การสร้างแบรนด์ การทำสัญญาในรูปแบบต่างๆ การจัดการการเงินและบัญชีบริหาร และจรรยาบรรณของนักออกแบบ

### COD 110 แบรินด์และการเล่าเรื่อง 3 (2-2-5) Brand and Storytelling

เทคนิคการเล่าเรื่องและการนำเสนอผลงานที่ให้อิทธิพลต่อลูกค้า หัวหน้าหน่วยงาน และกลุ่มเป้าหมาย ฯลฯ การออกแบบข้อความที่ชัดเจน การสร้างแบรนด์และการเล่าเรื่องผ่านกรณีศึกษา เทคนิคการนำเสนอผลงานออกแบบหลากหลายรูปแบบ เพื่อให้ผู้ดูเกิดความประทับใจและจดจำ

## กลุ่มความรู้ทางเทคโนโลยีการออกแบบ

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

คอมพิวเตอร์เพื่อช่วยในงานออกแบบ ในสาขาวิชาต่างๆ เช่นการออกแบบภายใน การออกแบบนิเทศศิลป์ แฟชั่นดีไซน์ ศิลปะภาพถ่ายและสื่อมัลติมีเดีย และการออกแบบ กระบวนการเขียนผังความคิดเพื่อการเขียนแบบร่าง การขึ้นรูป 2 มิติ และ 3 มิติ การจัดองค์ประกอบ การใช้สี การตกแต่งภาพ และการสร้างภาพเสมือนจริง

### COD 111 วัสดุและเทคโนโลยี 3(1-4-4) (Material and Technology)

ลักษณะและคุณสมบัติของวัสดุประเภทต่างๆ เช่น ไม้ โลหะ พลาสติก และเซรามิก เทคโนโลยีการขึ้นรูป การตกแต่งพื้นผิว การประกอบชิ้นส่วนและการสร้างต้นแบบ การวิเคราะห์ถึงวัสดุและการผลิตที่เหมาะสมกับเทคโนโลยีที่มีอยู่ และการศึกษานอกสถานที่

## กลุ่มความรู้ทางวิชาชีพการออกแบบ

### DSG 121 การออกแบบผลิตภัณฑ์ ที่มนุษย์เป็นศูนย์กลาง (Human-Centered Design) 3(1-4-4)

กระบวนการออกแบบแก้ไขปัญหาเชิงสร้างสรรค์โดยเน้นผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง การทำความเข้าใจทุกองค์ประกอบเพื่อประสิทธิผลของกลุ่มเป้าหมาย เช่น สัดส่วนของร่างกาย สรีระวิทยา จิตวิทยาการรับรู้ของมนุษย์ ตลอดจนความปลอดภัย ฯลฯ กระบวนการสร้างแรงบันดาลใจจากความเข้าใจผู้ใช้ การพัฒนาแนวความคิด การสร้างต้นแบบ การให้ผู้ใช้มีส่วนร่วม การประเมินผล เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่เป็นนวัตกรรมใหม่ที่ผู้ใช้และตลาด มีการทัศนศึกษาสถานที่

### DSG 221 การออกแบบเชิงประสบการณ์ (Experience Design) 3(1-4-4)

การฝึกปฏิบัติการออกแบบผลิตภัณฑ์ ผ่านกรณีศึกษาเปรียบเทียบกระบวนการ การบริการเส้นทางการเดินทางของผู้บริโภค การออกแบบสภาพแวดล้อม เน้นคุณภาพการสร้างประสบการณ์ให้ผู้ใช้ กระบวนการแก้ปัญหาเชิงคุณภาพในมิติทางอารมณ์ และวัฒนธรรม

### DSG 222 การออกแบบเพื่อตลาดโลก (Design for Global Markets) 3(1-4-4)

กระบวนการออกแบบ โดยเน้นแนวโน้มของตลาด เทรนการออกแบบ และการตัดสินใจในการซื้อที่เหมาะสมกับตลาดโลก การสร้างแนวความคิดเพื่อนำเสนอสู่สาธารณะ กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา ปฏิบัติงานออกแบบด้วยการค้นคว้าวิจัยอย่างอิสระ

### DSG 241 กระบวนทัศน์ในงานสร้างสรรค์ (Paradigm of Creativity) 3(2-2-5)

การสร้างแนวคิดสำหรับแก้ปัญหการออกแบบด้วยวิธีต่างๆ เพื่ออธิบายผลงานการออกแบบหรือเป็นแนวทางในการแก้ปัญหการออกแบบ ลักษณะทางนามธรรมและการอุปมาอุปไมย การเปลี่ยนกระบวนทัศน์ความสัมพันธ์ระหว่างของสิ่งต่าง ๆ ความคิดสร้างสรรค์และการพัฒนาสมมติฐานใหม่เพื่อแก้ปัญหา

### DSG 321 การออกแบบเพื่อความยั่งยืน (Design for Sustainability) 3(1-4-4)

แนวคิดและกระบวนการออกแบบ ที่คำนึงถึงผลทางลบต่อสภาพแวดล้อม การใช้วัสดุและกรรมวิธีการผลิต การพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ที่มีความละเอียดอ่อนในเรื่องสิ่งแวดล้อมเพื่อความยั่งยืนในสังคมและธุรกิจออกแบบ

**DSG 322 การออกแบบพัฒนาสินค้าพื้นถิ่น** 3(1-4-4)  
**(Local Product Development)**

กระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ร่วมกับชุมชนท้องถิ่น การทำความเข้าใจวัสดุและภูมิปัญญาท้องถิ่น การบูรณาการวัสดุและเทคโนโลยีสมัยใหม่เพื่อพัฒนาต่อยอดทั้งในรูปแบบงานหัตถกรรมและหัตถอุตสาหกรรม การศึกษากลุ่มเป้าหมายทั้งในระดับประเทศและในระดับนานาชาติ

**DSG 332 การออกแบบแบรนด์** 3(2-2-5)  
**(Product Branding)**

กลยุทธ์ทางการตลาด การสร้างแบรนด์ การแบ่งส่วนตลาด การกำหนดตลาดเป้าหมาย การวางตำแหน่งผลิตภัณฑ์ การสร้างตราสินค้า ราคา สถานที่ การส่งเสริมการตลาด พฤติกรรมผู้บริโภค ข้อมูลและการวิเคราะห์ Stage gate และการตัดสินใจในการลงทุนและพัฒนาผลิตภัณฑ์หรือบริการ ซึ่งจะนำไปสู่การวางกลยุทธ์ทางการตลาดและการสร้างธุรกิจให้ประสบความสำเร็จ

**DSG 421 การออกแบบการบริการ** 3(1-4-4)  
**(Service Design)**

หลักการและแนวคิดทางการออกแบบ การสำรวจและเก็บข้อมูล การสร้างแนวคิด การทดสอบและการประเมิน เพื่อสร้างคุณค่าให้เกิดระบบที่ครบวงจรและมีประสิทธิภาพ ตอบสนองความต้องการของลูกค้า

**กลุ่มวิชาศิลปนิพนธ์**

---

**COD 496 ศิลปนิพนธ์** 8(2-12-10)  
**(Art Thesis)**

วิชาบังคับก่อน : นักศึกษาต้องผ่านกลุ่มวิชาบังคับ วิชาการฝึกงาน และมีหน่วยกิตสะสมไม่น้อยกว่า 100 หน่วยกิต

การนำเสนอหัวข้อและการศึกษาค้นคว้าทดลองและพัฒนางานออกแบบผ่านกระบวนการออกแบบจนเสร็จสมบูรณ์ภายใต้คำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา โดยนำเสนอผลงานต่อคณะกรรมการศิลปนิพนธ์ และจัดแสดงนิทรรศการเผยแพร่สู่สาธารณชน

การตัดสินใจศิลปนิพนธ์ ถือค่าระดับ 2.00 (C) เป็นเกณฑ์การสอบผ่าน

## กลุ่มวิชาประสบการณ์ภาคสนาม

---

**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 จัดทำโครงการสรุปผลการปฏิบัติงาน ส่งรูปเล่มและนำเสนอ ประเมินผลจากสถานประกอบการและอาจารย์ประจำรายวิชา

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

สำหรับผู้ที่ไม่ได้เลือกเรียนรายวิชา COD 491 สหกิจศึกษา ให้ลงทะเบียนเรียนรายวิชา COD 391 การฝึกงานวิชาชีพ COD 496 ศิลปนิพนธ์

## วิชาเลือก

ให้นักศึกษาเลือกเรียนรายวิชาดังต่อไปนี้ หรือรายวิชาบังคับในหลักสูตรอื่นๆ ของวิทยาลัยการออกแบบ จำนวน 18 หน่วยกิต

**DSG 370 การออกแบบบรรจุภัณฑ์** **3(1-4-4)**

(Packaging Design)

ทฤษฎีการออกแบบบรรจุภัณฑ์ วิวัฒนาการของบรรจุภัณฑ์ในยุคต่างๆ และกรณีศึกษาหน้าที่ของบรรจุภัณฑ์ วัสดุ โครงสร้างบรรจุภัณฑ์ประเภทต่างๆ การปฏิบัติงานออกแบบ และสร้างต้นแบบโดยเน้นบรรจุภัณฑ์ประเภทกระดาษ

- DSG 371 การออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์** 3(1-4-4)  
(Graphic Design on Packaging)  
ทฤษฎีการออกแบบกราฟิก หลักการใช้สี ตัวอักษร สัญลักษณ์ และภาพประกอบบน บรรจุภัณฑ์ชนิดต่างๆ ผ่านกรณีศึกษาหลากหลาย กฎระเบียบและข้อบังคับด้านกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ เทคโนโลยีการพิมพ์บนวัสดุ และโครงสร้างบรรจุภัณฑ์แต่ละประเภท มีการออกแบบและสร้างต้นแบบ
- DSG 372 การออกแบบผลิตภัณฑ์โลหะ** 3(1-4-4)  
(Metal Product Design)  
พัฒนาการของการออกแบบผลิตภัณฑ์โลหะ ผ่านกรณีศึกษาหลากหลาย ทั้งกลุ่มเหล็กและโลหะผสม การเลือกใช้ วัสดุ การตรวจสอบ คุณสมบัติ กรรมวิธีการผลิต และการสร้างต้นแบบในโรงปฏิบัติงาน
- DSG 373 การออกแบบผลิตภัณฑ์ของเล่น** 3(1-4-4)  
(Toy Design)  
การออกแบบของเล่น กรรมวิธีการผลิตของเล่นจากวัสดุต่างๆ มาตรฐาน ความปลอดภัย ฝึกปฏิบัติการออกแบบของเล่นโดยคำนึงถึงพัฒนาการและจิตวิทยาของเด็ก
- DSG 374 การออกแบบเฟอร์นิเจอร์** 3(1-4-4)  
(Furniture Design)  
พัฒนาการด้านแนวความคิด วัสดุ กรรมวิธีการผลิตเครื่องเรือน ผ่านกรณีศึกษาหลากหลาย ปัจจัยการออกแบบ เช่น สัดส่วน การใช้งาน พื้นผิวและสิ่งแวดล้อม การเขียนแบบ การสร้างหุ่นจำลอง และการสร้างต้นแบบ ในโรงปฏิบัติงาน
- DSG 375 การออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่ง** 3(1-4-4)  
(Decorative Product Design)  
การออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านและสำนักงานแนวร่วมสมัยฝึกปฏิบัติการทำ หุ่นจำลอง ผลิตภัณฑ์ให้เหมาะสมกับเทคนิคและวัสดุต่างๆ โดยมุ่งเน้นความคิดสร้างสรรค์และการนำไป ใช้งานได้จริง
- DSG 376 เทคนิคการตกแต่งเซรามิก** 3(1-4-4)  
(Decoration Technique for Ceramic Design)  
การตกแต่งดินในสภาวะต่างๆ เช่น ดินนึ่ง ดินเผา ดินแห้ง ดินผ่านการเผา ดิบ การเตรียมน้ำเคลือบ การเคลือบ และการทดลองนำน้ำเคลือบไปใช้ตกแต่งผลิตภัณฑ์เซรามิก

- DSG 377 การขึ้นรูปด้วยแป้นหมุนเบื้องต้น 3(1-4-4)  
(Introduction to Wheel Throwing)  
การขึ้นรูปผลิตภัณฑ์เซรามิกด้วยแป้นหมุน การทดลองสร้างรูปทรง พื้นฐานทรง กระบอก ทรงกลม ทรงขวด ภาชนะที่มีหูจับ การสร้างสรรค์รูปทรง และการประกอบ
- DSG 378 เซรามิกเบื้องต้น 3(1-4-4)  
(Basic Ceramic)  
การขึ้นรูปผลิตภัณฑ์เซรามิกเบื้องต้นอย่างง่าย การบีบ การขีด การรีดดินเป็นแผ่น การผสม ผสานเทคนิคต่างๆ เข้าด้วยกัน การทดลองกระบวนการต่างๆตั้งแต่ การเตรียมดิน การขึ้นรูป กระบวนการ ตกแต่งก่อนเคลือบ การเคลือบ และการเผา
- DSG 379 การทำพิมพ์ปลาสเตอร์และการหล่อ 3(1-4-4)  
(Plaster Mold Making and Casting)  
วัสดุและคุณสมบัติของปูนปลาสเตอร์ การทำพิมพ์ปูนปลาสเตอร์เบื้องต้น พิมพ์ขึ้น เดียว พิมพ์หลายชิ้น การขึ้นต้นแบบ การกลึงด้วยเครื่องจักรเกอร์ กระบวนการหล่อน้ำดิน และตกแต่ง
- DSG 380 การออกแบบเซรามิก 3(1-4-4)  
(Ceramic Design)  
พัฒนาการของการออกแบบเซรามิก ทฤษฎีและปฏิบัติการออกแบบ การสร้างแนว ความคิด การสร้างต้นแบบ กระบวนการผลิต การนำเสนอการออกแบบที่เหมาะสมกับการใช้งาน และความต้องการของผู้ใช้ในวัฒนธรรมร่วมสมัย
- DSG 381 การออกแบบยานพาหนะ 3(1-4-4)  
(Vehicle Design)  
พัฒนาการของการออกแบบยานพาหนะประเภทต่างๆ การทำแบบร่างของแนวความคิด การร่างภาพแบบดิจิทัล การสร้างหุ่นจำลอง แนวคิดของการออกแบบระบบขนส่งและยานยนต์ในอนาคต
- DSG 382 การออกแบบเชิงบริบท 3(2-2-5)  
(Contextual Design)  
การสร้างแนวความคิดสำหรับปัญหาทางการออกแบบผ่านบริบทต่างๆ มุมมองผ่านการวิพากษ์ การวิเคราะห์งานออกแบบในประเด็นต่างๆ เช่น ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม เทคโนโลยี รูปแบบบรรณนิยม การตลาด การนิยามปัญหา และการได้มาซึ่งทางแก้ปัญหา ความคิดสร้างสรรค์ และการพัฒนาสมมุติฐานใหม่ๆ ในการแก้ปัญหา



**DSG 383 การออกแบบผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุ** 3(1-4-4)  
**(Product Design for Seniors)**

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

**DSG 384 การออกแบบผลิตภัณฑ์สำหรับวิศวกร** 3(1-4-4)  
**(Product Design for Engineer)**

กระบวนการพัฒนาออกแบบผลิตภัณฑ์ การค้นคว้าวิจัย ผ่านกรณีศึกษาและกระบวนการ เช่น ออกแบบ การระดมสมอง การวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูล การพัฒนาแนวความคิด การทำแบบร่างของแนวความคิด การสร้างบทบาท การออกแบบที่มีผู้ใช้เป็น ศูนย์กลาง การทดสอบความพึงพอใจ และการทดสอบการใช้งาน

**DSG 385 การเขียนแบบวิชาชีพ** 3(1-4-4)  
**(Professional Technical Drawing)**

ทฤษฎีและปฏิบัติการเขียนแบบผลิตภัณฑ์ การกำหนดขนาด การเขียนภาพตัด การเขียนภาพแยกชิ้นส่วน การเขียนตารางรายการชิ้นส่วนประกอบ การกำหนดค่าความคลาดเคลื่อนทั้งขนาดมิติและทางเรขาคณิต หลักการของเรขาคณิต การเขียนแบบระบบกลไก การเขียนแบบผลิตภัณฑ์ที่ผลิตด้วยกรรมวิธี การผลิตแบบต่างๆ และการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้องช่วยในการเขียนแบบ

**DSG 386 การศึกษาส่วนบุคคล** 3(0-6-3)  
**(Individual Study)**

โครงการส่วนบุคคล เน้นหัวข้อที่นักศึกษาสนใจเป็นพิเศษที่เกี่ยวกับการออกแบบ เพื่อค้นหาศักยภาพและจุดแข็งของตนเอง ภายใต้คำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ และนำเสนอเป็นนิทรรศการสื่อสาธารณะชน

**DSG 387 การร่างภาพแนวคิดการออกแบบ** 3(1-4-4)  
**(Design Concept Sketching)**

กระบวนการ เทคนิคการร่างภาพแนวคิดการออกแบบ การจัดหน้าแผ่นนำเสนองาน ทัศนียภาพ ไอโซเมตริก และการจัดทำบทบาท

**DSG 388 อัตลักษณ์งานออกแบบผลิตภัณฑ์** 3(1-4-4)  
(Product Design Identity)

การสร้างอัตลักษณ์และรูปลักษณ์การออกแบบผลิตภัณฑ์ ความเฉพาะตัว จากการแปลงข้อมูล แรงบันดาลใจ หรืองานออกแบบ การสร้างแรงบันดาลใจ สร้างมูตบอร์ด และการนำไปใช้ส่งเสริมการบูรณาการศาสตร์อื่นๆ เข้าร่วมกับงานออกแบบผลิตภัณฑ์

**DSG 389 การพิมพ์สกรีนบนวัสดุ** 3(1-4-4)  
(Screen Printing on Materials)

หลักและทฤษฎีการทำสกรีน ทำบลิ๊ตสกรีน ทำแพดสกรีน บนพื้นผิวเช่น กระดาษ ผ้า ไม้ เหล็ก พลาสติก เทคนิคการใช้งานเบื้องต้น การออกแบบลาย การจัดทำแม่พิมพ์ ลงมือปฏิบัติงานในโรงปฏิบัติการงาน มีการศึกษานอกสถานที่

**DSG 390 การพัฒนาแฟ้มและการนำเสนอผลงาน** 3(1-4-4)  
(Portfolio Development and Presentation)

วิธีการมองงานแบบภาวะวิสัยในฐานะผู้จัดการออกแบบ กรอบแฟ้มผลงานที่รวมถึง คุณภาพ และบริบทของงาน การปฏิบัติวิชาชีพ การผสมผสานรูปแบบของงานพิมพ์และงานดิจิทัล และวิธีการจัดเก็บผลงานที่ ดึงดูดความสนใจของผู้ว่าจ้างและลูกค้า

**DSG 391 สัมมนาการออกแบบ** 3(1-4-4)  
(Design Seminar)

สัมมนาการออกแบบในหัวข้อเฉพาะทาง เช่น หัวข้อการออกแบบผลิตภัณฑ์ ที่สัมพันธ์กับการดำเนินงานทางด้านการตลาด การวิจัย และการทดลองวัสดุใหม่ ผลิตภัณฑ์กับการออกแบบที่ประหยัดทรัพยากรธรรมชาติ เป็นต้น เน้นการแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็นทั้งในและนอก ชั้นเรียนระหว่างนักออกแบบ ผู้ประกอบการ หรือผู้มีประสบการณ์ในวิชาชีพโดยตรง

**DSG 392 คอมพิวเตอร์ 3 มิติ** 3(1-4-4)  
(3D Modeling)

โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์ในลักษณะสามมิติขั้นพื้นฐาน การขึ้นรูปพื้นผิว การประกอบพื้นผิว รูปทรงตัน การกำหนดวัสดุ การกำหนดสีและแสงเงา และการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการผลิต

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

การสร้างเนื้อหา การสร้างคุณค่าเนื้อหาทางสื่อดิจิทัลในแต่ละรูปแบบ การเขียนข้อความโฆษณา และประชาสัมพันธ์ทางสื่อดิจิทัล การพัฒนาทักษะการสื่อสารทางสื่อดิจิทัล การวางแผนสื่อดิจิทัลสำหรับสื่อสังคมออนไลน์กลยุทธ์การตลาดเนื้อหาดิจิทัล

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

ความหมาย แนวคิดลักษณะและประเภทของนวัตกรรมผลิตภัณฑ์และการสร้างสรรค์ กระบวนการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ การสร้างแบรนด์แห่งนวัตกรรม นวัตกรรมผลิตภัณฑ์ในอุตสาหกรรม การบริการ ความล้มเหลวและความเสี่ยงต่อนวัตกรรม องค์กรนวัตกรรม การเปลี่ยนแปลงและนวัตกรรม

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

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

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

แนวความคิดของนวัตกรรม กระบวนการพัฒนานวัตกรรม รูปแบบของนวัตกรรมภายใต้ การเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมทางเศรษฐกิจ สังคม การเมือง และเทคโนโลยี รวมถึงการศึกษาการจัดการ ความรู้ การสร้างองค์การเพื่อการพัฒนาข้อมูลเพื่อเป็นความรู้สำหรับการทำงาน และทำให้เกิดองค์การแห่ง การเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ กลยุทธ์ของธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์ การวิเคราะห์จุดอ่อน จุดแข็งขององค์การและ การแสวงหาโอกาสในตลาดของธุรกิจดิจิทัล พัฒนาทักษะในการกำหนดกลยุทธ์ธุรกิจดิจิทัล ที่จะสามารถเป็น ผู้นำธุรกิจสินค้าและบริการ ซึ่งใช้ช่องทางการตลาดธุรกิจดิจิทัลได้

## หมวดวิชาเลือกเสรี

นักศึกษาสามารถเลือกจากรายวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยรังสิต โดยได้รับคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษา

### กลุ่มวิชาโท

สำหรับนักศึกษาวิทยาลัย/คณะอื่นๆ ที่ต้องการเรียนวิชาโท โดยให้เลือกรายวิชาดังต่อไปนี้ ไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต

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

(Basic Design)

หลักเบื้องต้นในการออกแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ ฝึกความคิดสร้างสรรค์และการออกแบบโดยใช้องค์ประกอบทางศิลปะ หลักการออกแบบจัดองค์ประกอบ และการสื่อความหมายในงานออกแบบ

**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 107 การจัดการธุรกิจการออกแบบ 3(2-2-5)**

(Design Business Management)

กระบวนการวางแผนและการบริหารจัดการธุรกิจการออกแบบ ในด้านต่างๆ เช่น การออกแบบภายใน การออกแบบนิเทศศิลป์ แฟชั่นดีไซน์ ศิลปะภาพถ่ายและสื่อทัศนภาพ และการออกแบบ ฯลฯ การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาเชื่อมโยงธุรกิจสร้างสรรค์ทั้งในรูปแบบ on-line และ off-line เช่น ธุรกิจประเภทบริษัทที่เกิดขึ้นใหม่ ธุรกิจในรูปแบบร้านจัดแสดงและจำหน่ายสินค้าเคลื่อนที่ และธุรกิจร้านสัญลักซ์แบรนด์ตลอดจน การรับงานและขายงานอิสระ ฯลฯ การวิจัยเพื่อเข้าถึงตลาด และกลุ่มเป้าหมาย การสร้างแบรนด์ การทำสัญญาในรูปแบบต่างๆ การจัดการการเงินและบัญชีบริหาร และจรรยาบรรณของนักออกแบบ

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

( Brand and Storytelling )

เทคนิคการเล่าเรื่องและการนำเสนอผลงานที่ให้อิทธิพลต่อลูกค้า หัวหน้าหน่วยงาน และกลุ่มเป้าหมาย ฯลฯ การออกแบบข้อความที่ชัดเจน การสร้างแบรนด์และการเล่าเรื่องผ่านกรณีศึกษา เทคนิคการนำเสนอผลงานออกแบบหลากหลายรูปแบบ เพื่อให้ผู้ดูเกิดความประทับใจและจดจำ

**DSG 121 การออกแบบผลิตภัณฑ์ ที่มนุษย์เป็นศูนย์กลาง** 3(1-4-4)  
**(Human-Centered Design)**

กระบวนการออกแบบแก้ไขปัญหาเชิงสร้างสรรค์โดยเน้นผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง การทำความเข้าใจทุกองค์ประกอบเพื่อประสิทธิผลของกลุ่มเป้าหมาย เช่น สัดส่วนของร่างกาย สรีระวิทยา จิตวิทยาการรับรู้ของมนุษย์ ตลอดจนความปลอดภัย ฯลฯ กระบวนการสร้างแรงบันดาลใจจากความเข้าใจผู้ใช้ การพัฒนาแนวความคิด การสร้างต้นแบบ การให้ผู้ใช้มีส่วนร่วม การประเมินผล เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่เป็นนวัตกรรมใหม่ที่ชีวิตและสู่ตลาด มีการทัศนศึกษาสถานศึกษา

**DSG 221 การออกแบบเชิงประสบการณ์** 3(1-4-4)  
**(Experience Design)**

การฝึกปฏิบัติการออกแบบผลิตภัณฑ์ กระบวนการ การบริการ เส้นทางการเดินทางของผู้บริโภค การออกแบบสภาพแวดล้อม เน้นคุณภาพการสร้างประสบการณ์ให้ผู้ใช้ กระบวนการแก้ปัญหาเชิงคุณภาพในมิติทางอารมณ์ และวัฒนธรรม

**DSG 222 การออกแบบเพื่อตลาดโลก** 3(1-4-4)  
**(Design for Global Markets)**

กระบวนการออกแบบ โดยเน้นเทรนของตลาด เทรนการออกแบบ และการตัดสินใจในการซื้อที่เหมาะสมกับตลาดโลก การสร้างแนวความคิดเพื่อนำเสนอสู่สาธารณะ กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา ปฏิบัติงานออกแบบด้วยการค้นคว้าวิจัยอย่างอิสระ

## สาขาวิชาแฟชั่นดีไซน์

### หมวดวิชาเฉพาะ

#### กลุ่มความรู้ทั่วไปทางศิลปะและการออกแบบ

COD 104   ภาษาอังกฤษเพื่อการออกแบบ   3(2-2-5)

(English for Design)

ภาษาอังกฤษในการออกแบบ เน้นคำศัพท์เฉพาะทางที่ใช้ในการออกแบบทั่วไป และในศาสตร์เฉพาะทาง เช่น การออกแบบภายใน การออกแบบนิเทศศิลป์ การออกแบบ การออกแบบแฟชั่น และศิลปะภาพถ่ายและสื่อทัศนภาพ เป็นต้น เพื่อนำไปพัฒนาวิธีคิดในการออกแบบ และทักษะในการศึกษาค้นคว้า รวมทั้งฝึกการเขียนแนวความคิด การเขียน และการนำเสนอผลงานโดยวาจาเป็นภาษาอังกฤษ

COD 105   การวิจัยและกระบวนการคิดเชิงออกแบบ   3(1-4-4)

(Research and Design Thinking Process)

กระบวนการวิจัยผ่านกระบวนการแก้ไขปัญหาเชิงออกแบบ ด้วยเทคนิคและเครื่องมือที่เป็นระบบ เน้นการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ความเข้าใจปัญหาและความเข้าใจผู้ใช้อย่างถ่องแท้ การทำงานเป็นทีมจากหลายศาสตร์ การระดมสมองและการคิดเชิงวิพากษ์ เพื่อให้ได้มาซึ่งโอกาสในการเกิดนวัตกรรม และการทดลองใหม่ๆ การศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากสถานที่จริง การทดลองทำต้นแบบจริงและการประเมินผลการออกแบบจากผู้ใช้งานจริง โดยใช้กรณีศึกษาที่หลากหลายตามธรรมชาติของแต่ละสาขาวิชา

#### กลุ่มความรู้ทางประวัติการออกแบบ

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

## วิชาเฉพาะด้าน

### กลุ่มทฤษฎีพื้นฐานทางศิลปะและการออกแบบ

---

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

### กลุ่มวิชาทักษะปฏิบัติพื้นฐานทางศิลปะและการออกแบบ

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

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

### กลุ่มความรู้ทางวิชาชีพการออกแบบ

---

**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 และธุรกิจร้านสัญลักษณ์แบรนด์ตลอดจน การรับงานและขายงานอิสระ ฯลฯ การวิจัยเพื่อเข้าถึงตลาด และกลุ่มเป้าหมาย การสร้างแบรนด์ การทำสัญญาในรูปแบบต่างๆ การจัดการการเงินและบัญชีบริหาร และจรรยาบรรณของนักออกแบบ





- FAS 226 การออกแบบโดยใช้ข้อมูลแนวโน้มแฟชั่น** 3(1-4-4)  
(Fashion Design Using Trend Analysis)  
การออกแบบแฟชั่นจากข้อมูลการพยากรณ์และแนวโน้มแฟชั่น การวิเคราะห์แนวโน้มแฟชั่นในด้านรูปแบบ วัสดุ เส้นใย การวิเคราะห์แนวโน้มทางการตลาด ระดับทางการตลาดและกลุ่มเป้าหมาย
- FAS 234 การสร้างแพทเทิร์นเสื้อผ้า** 3(1-4-4)  
(Pattern Making)  
การสร้างแพทเทิร์นกระโปรง เสื้อ กางเกงต้นแบบขั้นพื้นฐาน และพัฒนาไปสู่รูปแบบเสื้อผ้าในแบบต่างๆ เช่น กระโปรงบาน กระโปรงจีบ ปกเสื้อ แขนเสื้อ เป็นต้น รวมถึงการผลิตผลงานจริง
- FAS 236 การสร้างแพทเทิร์นเสื้อผ้าสร้างสรรค์** 3(1-4-4)  
(Creative Pattern Making)  
การสร้างแพทเทิร์นขั้นสูง การออกแบบแพทเทิร์นที่ซับซ้อน ทั้งเสื้อผ้าที่ไม่มีโครงสร้าง และเสื้อผ้าที่มีโครงสร้าง การออกแบบสร้างแพทเทิร์นด้วยตนเองให้มีความสร้างสรรค์แปลกใหม่ เช่น การออกแบบแพทเทิร์นโดยไม่ให้เหลือเศษผ้า รวมทั้งการออกแบบแพทเทิร์นตามรูปแบบในวิชาออกแบบ
- FAS 260 การออกแบบแพทเทิร์นบนหุ่นยืน** 3(1-4-4)  
(Draping Design)  
การทำแบบแพทเทิร์นบนหุ่นยืน ทั้งเสื้อผ้าที่มีโครงสร้างและไม่มีโครงสร้าง เพื่อความสัมพันธ์ระหว่างการออกแบบตัดบนกระดาษ และการออกแบบตัดบนหุ่นยืน
- FAS 322 การออกแบบผ้าเชิงทดลอง** 3(1-4-4)  
(Experimental Textile Design)  
การออกแบบและผลิตผลงานสิ่งทอเชิงทดลอง กระบวนการออกแบบลายผ้า และพื้นผิวผ้า การผสมผสานเทคนิคต่างๆ ในการออกแบบผ้า คุณสมบัติและความงามของเส้นใย
- FAS 325 การออกแบบแฟชั่นคอลเลคชั่น** 3(1-4-4)  
(Fashion Collection Design)  
การออกแบบกลุ่มสินค้า การออกแบบเสื้อผ้าที่มีแนวทางและระดับเดียวกันตามฤดูกาล แนว ความคิด การพัฒนาความคิดในการออกแบบ และการผลิตผลงานจริงที่มีทั้ง การออกแบบลายผ้าและพื้นผิว และการใช้วัสดุต่างๆ

**FAS 326 การออกแบบแฟชั่นและการวิเคราะห์แบรนด์** 3(1-4-4)  
(Fashion Design and Brand Analysis)

การใช้กรณีศึกษาแบรนด์ที่มีชื่อเสียงในต่างประเทศ วิเคราะห์ประเด็นต่างๆ เช่น ดีไซน์เนอร์ แนวคิด กลุ่มลูกค้า รูปแบบสินค้า วัสดุ สี ราคา และจุดเด่น เพื่อใช้เป็นแนวทางในการฝึกปฏิบัติการออกแบบแฟชั่นส่วนบุคคล ตามความเข้าใจ และแนวทางของแบรนด์ที่ตนเองศึกษา สามารถนำข้อมูลดังกล่าวไปใช้ในการสร้างแบรนด์ในอนาคต

**กลุ่มวิชาศิลปนิพนธ์**

**COD 496 ศิลปนิพนธ์** 8(2-12-10)  
(Art Thesis)

วิชาบังคับก่อน: นักศึกษาต้องผ่านกลุ่มวิชาบังคับ วิชาการฝึกงานวิชาชีพ และมีหน่วยกิตสะสมไม่น้อยกว่า 100 หน่วยกิต

การนำเสนอหัวข้อ การศึกษาค้นคว้าทดลองและพัฒนางานออกแบบผ่านกระบวนการออกแบบจนเสร็จสมบูรณ์ภายใต้คำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา โดยนำเสนอผลงานต่อคณะกรรมการศิลปนิพนธ์ และจัดแสดงนิทรรศการเผยแพร่สู่สาธารณชนการตัดสินศิลปนิพนธ์ ถือค่าระดับ 2.00 (C) เป็นเกณฑ์การสอบผ่าน

**กลุ่มวิชาประสบการณ์ภาคสนาม**

**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 จัดทำโครงการสรุปผลการปฏิบัติงาน ส่งรูปเล่มและนำเสนอประเมินผลจากสถานประกอบการและอาจารย์ประจำรายวิชา

สำหรับผู้เลือกเรียนรายวิชา COD 491 สหกิจศึกษา ไม่ต้องเรียนรายวิชา COD 391 การฝึกงาน วิชาชีพและวิชา COD 496 ศิลปนิพนธ์

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

## วิชาเลือก

ให้นักศึกษาเลือกเรียนจากรายวิชาต่อไปนี้ หรือรายวิชาบังคับในหลักสูตรอื่นๆ ของวิทยาลัย การออกแบบ จำนวน 18 หน่วยกิต ประกอบด้วย

**FAS 334 การตัดเย็บเสื้อสูท 3(1-4-4)**

(Suit Tailoring)

การสร้างแพทเทิร์นและการตัดเย็บเสื้อผ้าที่มีโครงสร้างชั้นสูง ซึ่งมีรายละเอียดการตัดเย็บที่แตกต่างจากเสื้อผ้าทั่วไป เช่น การประกอบผ้ารองในกับตัวเสื้อด้วยการเย็บมือ การประกอบที่หนุนไหล่ให้เข้ากับรูปร่าง การเจาะกระเป๋าแบบต่างๆ เป็นต้น

**FAS 370 การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย 3(1-4-4)**

(Accessories Design)

การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย เช่น รองเท้า กระเป๋า หมวก การวิเคราะห์ความสมบูรณ์ในการแต่งกาย ความเข้าใจแนวโน้มของแฟชั่น กลุ่มเป้าหมาย และกรรมวิธีการผลิตที่เหมาะสม

**FAS 371 การวิจัยผู้บริโภคและอุตสาหกรรมแฟชั่น 3(1-4-4)**

(Consumer and Fashion Industry Research)

การทำวิจัยที่ลึกซึ้งเกี่ยวกับผู้บริโภคและอุตสาหกรรมแฟชั่น คุณค่าและค่านิยมของผู้บริโภค อุตสาหกรรมการผลิต ความเปลี่ยนแปลงของสังคม และชีวิตความเป็นอยู่ นวัตกรรมและเทคโนโลยีต่างๆ ในการผลิตเส้นใยและสิ่งทอ

**FAS 372 ภาษาต่างประเทศสำหรับนักออกแบบแฟชั่น 3(2-2-5)**

(Foreign Languages for Fashion Designer)

การใช้ภาษาอังกฤษ หรือภาษาอื่นๆ ที่จำเป็น สำหรับนักออกแบบแฟชั่น เช่น ภาษาฝรั่งเศส ภาษาอิตาลี และภาษาสเปน เป็นต้น คำศัพท์เฉพาะการทำงานระดับนานาชาติ (ในต่างประเทศ) ศิลปวัฒนธรรม สิ่งแวดล้อมและบริบทของสังคมในต่างประเทศ

- FAS 375    **การออกแบบลายพิมพ์ผ้าเพื่องานแฟชั่น**    3(1-4-4)  
(Repeat-pattern Design for Fashion)  
การออกแบบลวดลายบนผืนผ้า การต่อลายพิมพ์ผ้า การทำคูสี และการออกแบบคอลเลคชั่น  
ลายผ้า ที่เหมาะสมและการประยุกต์ใช้ในงานแฟชั่น
- FAS 376    **สีย้อมและการย้อม**    3(1-4-4)  
(Dyes and Dyeing)  
การใช้สีย้อมประเภทต่างๆ การย้อมสีธรรมชาติ การย้อมสีเคมี เทคนิคที่สามารถใช้ควบคู่ไปกับการ  
การย้อม เช่น เทคนิคบาติก เทคนิคการมัดย้อม การย้อมเส้นด้ายก่อนนำไปทอ
- FAS 377    **การตกแต่งพื้นผิวผ้า**    3(1-4-4)  
(Embellished Surfaces)  
การออกแบบตกแต่งผ้าด้วยวัสดุและเทคนิคต่างๆ ทั้งแบบดั้งเดิมและร่วมสมัย เช่น การปัก  
ประดับด้วย เส้นไหม การปักประดับด้วยวัสดุตกแต่ง เช่น ลูกบิด การตัดต่อผ้า การเย็บบุ การเย็บสม็อค เป็นต้น
- FAS 378    **การทอและการถัก**    3(1-4-4)  
(Weaving and Knitting)  
การทอผ้า และการถักขึ้นพื้นฐาน การเลือกเส้นด้าย การสีบด้ายเข้าเครื่อง การออกแบบลายทอ  
และลายถัก
- FAS 379    **การออกแบบแพทเทิร์นบนหุ่นยืนสร้างสรรค์**    3(1-4-4)  
(Creative Draping Design)  
วิชาบังคับก่อน : FAS 260 การออกแบบแพทเทิร์นบนหุ่นยืน  
การทำแบบตัดบนหุ่นยืนขั้นสูง ทั้งเสื้อผ้าที่มีโครงสร้างและไม่มีโครงสร้าง เพื่อความเข้าใจการ  
ออกแบบตัดบนกระดาษ และการออกแบบตัดบนหุ่นยืน รวมถึงการวิจัยแบบตัดบนหุ่นยืน
- FAS 380    **การออกแบบเครื่องประดับ**    3(1-4-4)  
(Jewelry Design)  
การออกแบบแฟชั่นเครื่องประดับเพื่อประกอบการแต่งกาย ที่มาของเครื่องประดับ แนวทาง  
การออกแบบ การวิเคราะห์เครื่องประดับแนวทางใหม่จากแหล่งข้อมูล เช่นแฟชั่นรันเวย์ การค้นหาความคิด  
สร้างสรรค์และวัสดุที่แตกต่างสำหรับผู้บริโภคมุมมองใหม่ โดยเน้นการค้นหาคว้า ออกแบบเป็นคอลเลคชั่น

- FAS 381 การออกแบบเสื้อผ้าสตรี** 3(1-4-4)  
(Womenswear Design)  
การออกแบบแฟชั่นเสื้อผ้าสตรี ที่มาของสไตล์ต่างๆ เรื่องราวของนักออกแบบที่มีผลกับประวัติศาสตร์แฟชั่น การปฏิบัติกรออกแบบแฟชั่นทั้งตะวันตกและตะวันออกและเทรนด์ การค้นหาแรงบันดาลใจ และความคิดสร้างสรรค์ ตลอดจนวัสดุ รวมทั้งกระบวนการออกแบบ และการออกแบบคอลเล็คชั่น
- FAS 382 วัสดุเพื่องานแฟชั่น** 3(1-4-4)  
(Material for Fashion)  
ความรู้เกี่ยวกับวัสดุที่ใช้ผลิตเสื้อผ้า กระบวนการผลิตเส้นใยและผืนผ้า การย้อมสี การพิมพ์ผ้า และการตกแต่งผ้า การเลือกใช้วัสดุและการดูแลรักษา การเรียกชื่อผ้าทางการค้า และการรวบรวมตัวอย่างผ้า
- FAS 383 โครงการศึกษาส่วนบุคคล** 3(1-4-4)  
(Individual Project)  
การออกแบบจากโครงการศึกษาส่วนบุคคลที่แสดงศักยภาพเฉพาะตนของนักศึกษา กำหนดขึ้นอย่างมีหลักการและเหตุผล กระบวนการพัฒนาความคิดและวิธีการผลิต ความสามารถในการแก้ปัญหา การผลิตผลงานจริง การนำเสนอผลงาน
- FAS 470 การออกแบบแฟชั่นเฉพาะทาง** 3(1-4-4)  
(Specialized Fashion Design)  
การออกแบบเสื้อผ้าที่ไม่มีโครงสร้างเฉพาะทาง เช่น ชุดกีฬา ชุดนอน ชุดชั้นใน ชุดลำลอง เป็นต้น การเลือกใช้วัสดุและการออกแบบให้เหมาะสม กับการใช้งาน
- FAS 471 การนำเสนอผลงาน** 3(1-4-4)  
(Portfolio Presentation)  
การเตรียมการนำเสนอผลงาน และ Portfolio เพื่อนำไปใช้ในการศึกษาต่อและการสมัครงาน รูปแบบการจัดวางและการนำเสนอผลงาน การนำเสนอจุดเด่นและความคิดสร้างสรรค์ของผลงาน การพัฒนา รูปแบบการนำเสนอผลงานที่มีความเฉพาะตัว
- FAS 472 การออกแบบเครื่องแต่งกายประกอบการแสดง** 3(1-4-4)  
(Costume and Theatrical Costume Design)  
การออกแบบและผลิตเครื่องแต่งกาย ประกอบการแสดงต่างๆ เช่น การละคร การแสดงภาพยนตร์ การทำความเข้าใจบทบาทที่แสดง ฉาก แสง การแต่งหน้า และเครื่องแต่งกาย การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และการสื่อสารได้ตรงกับวัตถุประสงค์

- FAS 475    **การออกแบบเสื้อผ้าเด็ก** 3(1-4-4)  
(Childrenswear Design)  
พื้นฐานการออกแบบเสื้อผ้าเด็ก ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างเสื้อผ้ากับพัฒนาการด้านร่างกายและจิตใจของเด็กในวัยต่าง ๆ การเลือกแบบและวัสดุตัดเย็บที่เหมาะสมกับวัย และการออกแบบคอลเลคชั่นเสื้อผ้าเด็ก
- FAS 476    **การออกแบบเสื้อผ้าผู้ชาย** 3(1-4-4)  
(Menswear Design)  
พื้นฐานการออกแบบเสื้อผ้าผู้ชาย ความรู้เบื้องต้นและประวัติศาสตร์แฟชั่นของเสื้อผ้าผู้ชาย ประเภทและลักษณะพื้นฐานของเสื้อผ้าผู้ชาย ลักษณะเฉพาะของเสื้อผ้าผู้ชาย เช่น วัสดุ รายละเอียด สไตส์ การแต่งกายในแฟชั่นของผู้ชาย และการออกแบบคอลเลคชั่นเสื้อผ้าผู้ชาย
- FAS 478    **การสื่อสารด้านแฟชั่น** 3(1-4-4)  
(Fashion Communication)  
หลักการ ความหมายและองค์ประกอบของข่าว หลักเกณฑ์ และเทคนิคการเขียนข่าวแฟชั่น การวิพากษ์วิจารณ์ผลงานแฟชั่น การพิจารณาประเด็น การลำดับความคิด และการใช้ภาษาในการเขียนข่าว
- FAS 479    **การพยากรณ์แนวโน้มแฟชั่น** 3(1-4-4)  
(Fashion Forecasting)  
วิธีการพยากรณ์แนวโน้มแฟชั่น การติดตามสถานการณ์แฟชั่น แนวคิดและรูปแบบเสื้อผ้าของนักออกแบบแฟชั่นรุ่นใหม่ แนวโน้มสี นวัตกรรมด้านแฟชั่นและสิ่งทอ การวิเคราะห์ความต้องการของตลาดและกลุ่มลูกค้าเป้าหมายของแบรนด์ การวิเคราะห์คู่แข่ง การพยากรณ์ยอดขาย และการพยากรณ์แนวโน้มแฟชั่น
- FAS 480    **การจัดแสดงสินค้าแฟชั่น** 3(1-4-4)  
(Fashion Visual Merchandising)  
หลักการการจัดแสดงสินค้าแฟชั่น รูปแบบและวิธีการจัดแสดง การจัดวางผัง การจัดแสง การเลือกหุ่นและวัสดุตกแต่ง การจัดองค์ประกอบทางศิลปะ และการออกแบบสภาพแวดล้อมเพื่อดึงดูดความสนใจของลูกค้า
- FAS 481    **การจัดรูปแบบแฟชั่น** 3(1-4-4)  
(Fashion Styling)  
การจัดรูปแบบและสร้างสรรค์การนำเสนอแฟชั่น การคัดเลือกผู้แสดงแบบ การทำผม การแต่งหน้าให้เหมาะสมกับรูปแบบของเสื้อผ้า

- FAS 482**    **สิ่งทอพื้นเมืองไทย**    **3(1-4-4)**  
(Thai Native Textiles)  
ศึกษาประวัติความเป็นมาของสิ่งทอในแต่ละท้องถิ่นของประเทศไทย วัสดุ อุปกรณ์ เทคนิคการทอ และลวดลายผ้า เช่น การทอลายขัด การทอยก การทอมัดหมี่ การเขียนบาติก เป็นต้น เน้นศึกษาเพื่อให้เกิดความเข้าใจในคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สามารถนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบแฟชั่นได้
- FAS 492**    **สัมมนาการออกแบบแฟชั่นและเทคโนโลยี**    **3(1-4-4)**  
(Fashion Design and Technology Seminar)  
การสัมมนากับผู้เชี่ยวชาญ เกี่ยวกับวิชาความรู้ในด้านอุตสาหกรรมแฟชั่น ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี การผลิตสิ่งทอและเส้นใย การออกแบบ ความเคลื่อนไหวในวงการแฟชั่น การตลาด การโฆษณา การผลิตเพื่อการส่งออก กฎหมายสิทธิบัตร ตลอดจนจรรยาบรรณในอาชีพนักออกแบบแฟชั่น
- 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)  
ความหมายแนวคิดลักษณะและประเภทของนวัตกรรมผลิตภัณฑ์และการสร้างสรรค์ กระบวนการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ การสร้างแบรนด์แห่งนวัตกรรม นวัตกรรมผลิตภัณฑ์ในอุตสาหกรรม การบริการ ความล้มเหลวและความเสี่ยงต่อนวัตกรรม องค์กนวนวัตกรรม การเปลี่ยนแปลงและนวัตกรรม
- DBS 412**    **นวัตกรรมและกลยุทธ์สำหรับธุรกิจดิจิทัล**    **3(3-0-6)**  
(Innovation and Strategies for Digital Business)  
แนวความคิดของนวัตกรรม กระบวนการพัฒนานวัตกรรม รูปแบบของนวัตกรรมภายใต้การเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมทางเศรษฐกิจ สังคม การเมือง และเทคโนโลยี รวมถึงการศึกษาการจัดการความรู้ การสร้างองค์การเพื่อการพัฒนาข้อมูลเพื่อเป็นความรู้สำหรับการทำงาน และทำให้เกิดองค์การแห่งการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ กลยุทธ์ของธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์ การวิเคราะห์จุดอ่อน จุดแข็งขององค์การและการแสวงหาโอกาสในตลาดของธุรกิจดิจิทัล พัฒนาทักษะในการกำหนดกลยุทธ์ธุรกิจดิจิทัล ที่จะสามารถเป็นผู้นำธุรกิจสินค้าและบริการ ซึ่งใช้ช่องทางการตลาดธุรกิจดิจิทัลได้

**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

**หมวดวิชาเลือกเสรี**

นักศึกษาสามารถเลือกลงในรายวิชาของหมวดวิชาเลือกเสรีที่มหาวิทยาลัยเปิดสอน โดยได้รับคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษา

**กลุ่มวิชาโท**

สำหรับนักศึกษาวิทยาลัย/ คณะ และสาขาวิชาอื่นๆ ที่ต้องการเรียน วิชาโทโดยให้เลือกเรียนจากรายวิชาดังต่อไปนี้ไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต

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

การวาดเส้นโครงสร้างและสัดส่วนจากธรรมชาติ และพัฒนาเป็นการวาดภาพเฉพาะทางด้วยเทคนิคและ อุปกรณ์ต่างๆ เน้นการคิดและการแก้ปัญหา

**COD 110    แบรินด์และการเล่าเรื่อง    3(1-4-4)**  
**(Brand and storytelling)**

เทคนิคการเล่าเรื่องและการนำเสนอผลงานที่ให้อิทธิพลต่อลูกค้า หัวหน้าหน่วยงาน และกลุ่มเป้าหมาย ฯลฯ การออกแบบข้อความที่ชัดเจน การสร้างแบรนด์และการเล่าเรื่อง เทคนิคการนำเสนอผลงานออกแบบหลากหลายรูปแบบ เพื่อให้ผู้ดูเกิดความประทับใจและจดจำ

**FAS 131    การตัดเย็บเสื้อผ้าเบื้องต้น    3(1-4-4)**  
**(Basic Apparel Production)**

การตัดเย็บพื้นฐาน การเย็บด้วยมือและเครื่องจักร การเย็บตะเข็บ การเย็บตกแต่งในรูปแบบต่างๆ และการเย็บเสื้อแบบพื้นฐาน



- FAS 224    **การออกแบบแฟชั่นขั้นพื้นฐาน**    3(1-4-4)  
(Fundamental Fashion Design)  
หลักการออกแบบแฟชั่นขั้นพื้นฐาน การทดลองออกแบบสร้างสรรค์ด้วยวิธีการหลากหลาย และกระบวนการพัฒนางานออกแบบในเชิงโครงสร้างและพื้นผิวผ้าให้ออกมาเป็นแฟชั่นในรูปแบบสร้างสรรค์
- FAS 234    **การสร้างแพทเทิร์นเสื้อผ้า**    3(1-4-4)  
(Pattern Making)  
การสร้างแพทเทิร์นกระโปรง เสื้อ กางเกงต้นแบบขั้นพื้นฐาน และพัฒนาไปสู่รูปแบบเสื้อผ้าในแบบต่างๆ เช่น กระโปรงบาน กระโปรงจีบ ปกเสื้อ แขนเสื้อ เป็นต้น รวมถึงการผลิตผลงานจริง
- FAS 260    **การออกแบบแพทเทิร์นบนหุ่นยืน**    3(1-4-4)  
(Draping Design)  
การทำแบบแพทเทิร์นบนหุ่นยืน ทั้งเสื้อผ้าที่มีโครงสร้างและไม่มีโครงสร้าง เพื่อความสัมพันธ์ระหว่างการออกแบบตัดบนกระดาษ และการออกแบบตัดบนหุ่นยืน
- FAS 382    **วัสดุเพื่องานแฟชั่น**    3(1-4-4)  
(Material for Fashion)  
ความรู้เกี่ยวกับวัสดุที่ใช้ผลิตเสื้อผ้า กระบวนการผลิตเส้นใยและผืนผ้า การย้อมสี การพิมพ์ผ้า และการตกแต่งผ้า การเลือกใช้วัสดุและการดูแลรักษา การเรียกชื่อผ้าทางการค้า และการรวบรวมตัวอย่างผ้า

## สาขาวิชาการออกแบบภายใน

### หมวดวิชาเฉพาะ

### วิชาพื้นฐานวิชาชีพ

---

- 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 และสีคู่สี 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 แบนด์และการเล่าเรื่อง** 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 การออกแบบเพื่อผู้สูงอายุ ผู้ด้อยโอกาส และความปลอดภัย ปฏิบัติการออกแบบจากอาคารสถานที่จริง นำเสนอแนวความคิดและกระบวนการออกแบบทางวาจา แบบร่าง ภาพหรือโมเดล และแบบแสดงรายละเอียดฯ

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

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

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

หลักการการออกแบบภายในอาคารธุรกิจบริการเช่น ร้านอาหาร โรงแรม รีสอร์ท สปา และโรงพยาบาล ฯลฯ การวิเคราะห์ลักษณะทางกายภาพของสถานที่ที่ใช้สอย การวางผังภายใน การจัดทำโปรแกรมและการวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เช่น จิตวิทยาและพฤติกรรมของผู้ใช้ การออกแบบโดยคำนึงถึงผู้สูงวัยและผู้ด้อยโอกาส ฯลฯ กฎหมายและระเบียบข้อบังคับเกี่ยวกับอาคาร รวมไปถึงการออกแบบเพื่อสุนทรียภาพ ปฏิบัติการออกแบบจากอาคารสถานที่จริง การนำเสนอแนวความคิดและกระบวนการออกแบบด้วยคำพูดผ่านแบบร่าง ภาพหรือโมเดล และแบบแสดงรายละเอียด ฯลฯ

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

หลักการการออกแบบภายในอาคารธุรกิจเชิงพาณิชย์และพื้นที่สาธารณะ เช่นร้านค้า ศูนย์การค้า ชุมชน ห้างสรรพสินค้า โรงละคร โรงภาพยนตร์ ห้องสมุด และ พิพิธภัณฑ์ ฯลฯ การวิเคราะห์ลักษณะทางกายภาพของสถานที่ การวางผังที่ว่าง การจัดทำโปรแกรมและการวิเคราะห์ข้อมูล ที่เกี่ยวข้อง เช่นจิตวิทยา และพฤติกรรมของผู้ใช้ กฎหมายและระเบียบข้อบังคับเกี่ยวกับอาคาร การออกแบบเพื่อผู้สูงวัยและผู้ด้อยโอกาส รวมไปถึงการออกแบบเพื่อสุนทรียภาพ ปฏิบัติการออกแบบจากอาคารสถานที่จริง นำเสนอแนวความคิดและกระบวนการออกแบบด้วยคำพูดผ่านแบบร่าง ภาพหรือโมเดล และแบบแสดงรายละเอียด ฯลฯ

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

การออกแบบภายในเชิงบูรณาการ การออกแบบพื้นที่ในเชิงสร้างสรรค์ที่สามารถรองรับธุรกิจ การบริการและการใช้งานได้หลากหลาย การสร้างแบรนด์ การวิเคราะห์ลักษณะทางกายภาพของสถานที่ การวางผังที่ว่าง การจัดทำโปรแกรม และการออกแบบเพื่อผู้สูงวัยและผู้ด้อยโอกาส ปฏิบัติการออกแบบจากอาคารสถานที่จริง การนำเสนอแนวความคิดและกระบวนการออกแบบด้วยคำพูดผ่านแบบร่าง ภาพหรือโมเดล และการเขียนแบบรายละเอียด ฯลฯ

**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 โดยการฝึกเขียนแบบก่อสร้างร่วมกับโครงการออกแบบในวิชาออกแบบภายใน การบริหารการใช้งานด้วยคอมพิวเตอร์ให้เป็นระเบียบและเหมาะสมกับระบบการทำงานออกแบบภายในอย่างสมบูรณ์ตามมาตรฐาน และ พื้นฐานของการใช้งานระบบซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์สำหรับการออกแบบก่อสร้างสมัยใหม่รองรับเทคโนโลยี BIM (Building Information Modeling)

**INT 240 วัสดุและการก่อสร้างในงานออกแบบภายใน** 4(2-4-6)  
(Materials and Interior Constructions )

แนะนำวัสดุและกระบวนการติดตั้งในงานออกแบบภายใน ควบคู่ไปกับความรู้พื้นฐาน โครงสร้างอาคารประเภทต่าง 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 ทดลองศึกษาค้นคว้า โครงสร้าง วัสดุและเทคนิคกรรมวิธีในการผลิตต่าง ๆ ลงมือผลิตเฟอร์นิเจอร์ขนาดเท่าของจริงด้วยการทำต้นแบบในห้องปฏิบัติการจริง

**INT 342 วัสดุตกแต่งในงานออกแบบภายใน 4(2-4-6)**  
**(Soft Furnishings in Interior Design)**

วัสดุ อุปกรณ์ และระบบการติดตั้งงานพื้นผิวในงานออกแบบภายใน งานปรับปรุงใหม่และงานซ่อมบำรุง เช่น วัสดุพื้น ผนัง ผ้า 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 กฎหมายและพระราชบัญญัติอาคารที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบตกแต่งภายใน ที่มีผลกระทบต่อ ความปลอดภัย สิ่งแวดล้อมและคุณภาพชีวิต โดยศึกษาและดูงานจากสถานที่จริง

**หมวดวิชาสนับสนุน**

---

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

กระบวนการวิจัยผ่านกระบวนการแก้ปัญหาเชิงออกแบบ ด้วยเทคนิคและเครื่องมือที่เป็นระบบ เน้นการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ความเข้าใจปัญหาและความเข้าใจผู้ใช้อย่างถ่องแท้ การทำงานเป็นทีมจากหลายศาสตร์ การระดมสมองและการคิดเชิงวิพากษ์ เพื่อให้ได้มาซึ่งโอกาสในการเกิดนวัตกรรมและการทดลองใหม่ๆ การศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากสถานที่จริง การทดลองทำต้นแบบจริง และการประเมินผลการออกแบบจากผู้ใช้งานจริง โดยใช้กรณีศึกษาที่หลากหลายตามธรรมชาติของแต่ละสาขาวิชา

**COD 107 การจัดการธุรกิจการออกแบบ 3(2-2-5)**  
**Design Business Management**

กระบวนการวางแผนและการบริหารจัดการธุรกิจการออกแบบ ในด้านต่างๆ เช่น การออกแบบภายใน การออกแบบนิเทศศิลป์ แฟชั่นดีไซน์ ศิลปะภาพถ่ายและสื่อทัศนภาพ และการออกแบบ ฯลฯ การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาเชื่อมโยงธุรกิจสร้างสรรค์ทั้งในรูปแบบ on-line และ off-line เช่น ธุรกิจประเภทบริษัทที่เกิดขึ้นใหม่ 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 เพื่อทางเลือกอื่นๆ)

**COD 491 สหกิจศึกษา** 9(0-42-21)  
(Cooperative Education)

วิชาบังคับก่อน : นักศึกษาต้องผ่านกลุ่มวิชาบังคับ และมีหน่วยกิตสะสมไม่น้อยกว่า 100 หน่วยกิต

ปฏิบัติงานในสถานประกอบการ เสมือนเป็นพนักงานประจำขององค์กรหรือบริษัท ไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์ จัดทำบันทึกประจำวันส่งทุกสัปดาห์ จัดทำโครงการสรุปผลการปฏิบัติงาน ส่งรูปเล่มและนำเสนอ ประเมินผลจากสถานประกอบการและอาจารย์ประจำรายวิชา

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 มีการศึกษา นอกสถานที่ตามโรงงานผลิตเครื่องเรือนต่างๆ

**INT 381 การออกแบบแสง (Lighting Design) 3(1-4-4)**

ทฤษฎีและประเภทของแสงในการออกแบบภายใน จิตวิทยาของแสงและสี ประโยชน์การใช้งาน ผลกระทบของแสง ต่ออารมณ์ ความรู้สึกและการรับรู้ต่างๆ ของมนุษย์ ระบบการควบคุมแสง การจัดแสงและสี นำปฏิบัติโดยการทดลองออกแบบหรือทำหุ่นจำลอง และมีการศึกษานอกสถานที่ที่เกี่ยวกับสีและแสง

**INT 383 แบบจำลองคอมพิวเตอร์เพื่องานออกแบบภายใน (Computer Modeling for Interior Design) 3(1-4-4)**

เรียนรู้การใช้ซอฟต์แวร์ Building Information Modeling (BIM) เพื่อเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดแนวความคิดในการออกแบบ เช่น การทำหุ่นจำลองแบบภายในอาคาร 3 มิติ ที่มีความถูกต้องเสมือนจริง ตลอดจนเพื่อเป็นเครื่องมือในการช่วยในกระบวนการออกแบบอื่น ๆ เช่น การเลือกเฟอร์นิเจอร์และการเลือกวัสดุ การบริหารจัดการด้านเอกสารประกอบแบบก่อสร้าง เช่น การทำข้อกำหนดภายในและการประมาณราคา เป็นต้น ทดลองกระบวนการทำงานผ่านโปรแกรมการออกแบบภายใน

**INT 384 สิ่งทอสำหรับการออกแบบภายใน (Textiles for Interior Design) 3(2-2-5)**

ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับสิ่งทอเพื่อใช้ในการออกแบบภายใน และการเลือกวัสดุที่เหมาะสมกับการออกแบบ วิเคราะห์ ประเภท คุณสมบัติและศักยภาพของวัสดุสิ่งทอ การผลิตและการนำไปใช้ ในงานออกแบบภายใน ตลอดจนหน้าที่ใช้สอยและการบำรุงรักษาเป็นต้นประเภทต่างๆ นำทัศนศึกษานอกสถานที่

**INT 385 การจัดองค์ประกอบในการออกแบบภายใน (Interior Design Accessories) 3(1-4-4)**

หลักการจัดองค์ประกอบตกแต่งในงานออกแบบภายใน การเลือกใช้วัสดุของตกแต่งที่เหมาะสมกับรูปแบบและแนวทางการออกแบบภายใน ผ่านกรณีศึกษาและการทดลองตามแนวทางส่วนบุคคล เทคนิคการจัดวางและการสร้างสรรค์พื้นที่ให้สามารถดึงดูดความสนใจทั้งหน้าที่ใช้สอยและความงาม

**INT 480 สัมมนาเพื่อการอนุรักษ์ (Seminar on Conservation and Preservation Topics) 3(2-2-5)**

การสัมมนาในหัวข้อเกี่ยวกับการอนุรักษ์กับการออกแบบ ความยั่งยืนของระบบนิเวศน์ การออกแบบโดยเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม การออกแบบโดยประหยัดพลังงาน การอนุรักษ์และการออกแบบที่สืบสานศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทยในวัฒนธรรมร่วมสมัย กระบวนการคิด การผลิต และการตลาด มีการนำนักศึกษาออกทัศนศึกษาและสัมมนานอกชั้นเรียน การปฏิบัติงานออกแบบเพื่อการทดลองและมีวิทยากรบรรยาย



- INT 482      การออกแบบสวน** **3(2-2-5)**  
**(Landscape Design)**  
หลักการและวิธีการออกแบบจัดสวนในงานภายในและภายนอกอาคาร และเรียนรู้ถึงชนิด ลักษณะ รูปทรง ขนาดของพันธุ์ไม้ชั้นพื้นฐานที่ใช้ในการตกแต่ง ปฏิบัติการออกแบบพร้อมทั้งมีการศึกษานอกสถานที่
- INT 483      การบริหารจัดการโครงการออกแบบภายใน** **3(2-2-5)**  
**(Interior Design Project Management)**  
หลักการและวิธีการในการบริหารในระบบธุรกิจการให้บริการออกแบบภายใน และ หลักการในการจัดการ และ บริหารโครงการออกแบบภายใน เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมในการบริหารจัดการกับการเริ่มต้นธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบภายใน พร้อมทั้งการถ่ายทอดประสบการณ์บริหารจากเจ้าของธุรกิจโดยตรง
- INT 484      การบริหารการก่อสร้างงานออกแบบภายใน** **3(2-2-5)**  
**(Interior Design Construction and Facility Management)**  
หลักการบริหารโครงการก่อสร้างในงานออกแบบภายใน องค์รวมของกระบวนการออกแบบ และการก่อสร้าง กระบวนการในการบริหารพื้นที่ภายในอาคารชนิดต่างๆ เน้นการเรียนรู้ประสบการณ์จากผู้ประกอบวิชาชีพโดยตรง
- INT 485      คอมพิวเตอร์ขั้นสูงเพื่องานออกแบบภายใน** **3(1-4-4)**  
**(Advanced Computer for Interior Design)**  
การใช้ซอฟต์แวร์ขั้นสูง เพื่อช่วยในการคำนวณและสร้างสรรค์รูปทรงสำหรับงานออกแบบภายใน และการเชื่อมต่อกับกระบวนการผลิตด้วยเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ 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

หัตถศิลป์ไทย เพื่อให้เข้าใจรากฐานทางภูมิปัญญาในการออกแบบ และนำสู่การสร้างแนวคิดและประยุกต์  
สู่การออกแบบภายในร่วมสมัย

**INT 488 คอมพิวเตอร์เพื่อทำแบบจำลองสารสนเทศอาคาร** 3(1-4-4)  
(Compute -Aided Building Information Modelling)

เรียนรู้การทำแบบจำลองสารสนเทศอาคาร BIM (Building Information Modeling) ด้วย  
โปรแกรม Autodesk Revit Architecture การศึกษาโครงสร้างอาคาร การจำลองการเขียนแบบ การทำรายการ  
ประกอบแบบและการทำงบประมาณ

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

การสร้างเนื้อหา การสร้างคุณค่าเนื้อหาทางสื่อดิจิทัลในแต่ละรูปแบบ การเขียนข้อความโฆษณา  
และประชาสัมพันธ์ทางสื่อดิจิทัล การพัฒนาทักษะการสื่อสารทางสื่อดิจิทัล การวางแผนสื่อดิจิทัลสำหรับสื่อ  
สังคมออนไลน์กลยุทธ์การตลาดเนื้อหาดิจิทัล

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

ความหมาย แนวคิดลักษณะและประเภทของนวัตกรรมผลิตภัณฑ์และการสร้างสรรค์  
กระบวนการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ การสร้างแบรนด์แห่งนวัตกรรม นวัตกรรมผลิตภัณฑ์ในอุตสาหกรรม  
การบริการ ความล้มเหลวและความเสี่ยงต่อนวัตกรรม องค์กนวนวัตกรรม การเปลี่ยนแปลงและนวัตกรรม

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

แนวความคิดของนวัตกรรม กระบวนการพัฒนานวัตกรรม รูปแบบของนวัตกรรมภายใต้  
การเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมทางเศรษฐกิจ สังคม การเมือง และเทคโนโลยี รวมถึงการจัดการ  
ความรู้ การสร้างองค์การเพื่อการพัฒนาข้อมูลเพื่อเป็นความรู้สำหรับการทำงานและทำให้เกิดองค์การแห่ง  
การเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ กลยุทธ์ของธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์ การวิเคราะห์จุดอ่อน จุดแข็งขององค์การและ  
การแสวงหาโอกาสในตลาดของธุรกิจดิจิทัล พัฒนาทักษะในการกำหนดกลยุทธ์ธุรกิจดิจิทัล ที่จะสามารถเป็น  
ผู้นำธุรกิจในสินค้าและบริการ ซึ่งใช้ช่องทางการตลาดธุรกิจดิจิทัลได้

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

ความหมาย ความสำคัญ ความสามารถ แนวความคิด ประเภท กลยุทธ์ ทรัพยากร สภาพ

แวดล้อมและคุณสมบัติของการเป็นผู้ประกอบการ แนวคิดและโอกาสในการทำธุรกิจ การวิเคราะห์ทรัพยากร และสภาพแวดล้อม 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 และสีคู่สี สี 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 แบรินด์และการเล่าเรื่อง 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 มีการศึกษา นอกสถานที่ตามโรงงานผลิตเครื่องเรือนต่างๆ
- INT 384 สิ่งทอสำหรับการออกแบบภายใน** 3(2-2-5)  
(Textiles for Interior Design)  
ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับสิ่งทอเพื่อใช้ในการออกแบบภายใน และการเลือกวัสดุที่เหมาะสมกับการออกแบบ วิเคราะห์ ประเภท คุณสมบัติและศักยภาพของวัสดุสิ่งทอ การผลิตและการนำไปใช้ ในงาน ออกแบบภายใน ตลอดจนหน้าที่ใช้สอยและการบำรุงรักษาเป็นต้นประเภทต่างๆ 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 ขนาดของพันธุ์ไม้ชั้นพื้นฐานที่ใช้ในการตกแต่ง ปฏิบัติการออกแบบพร้อมทั้งมีการศึกษา นอกสถานที่

## สาขาวิชาศิลปะภาพถ่ายและสื่อทัศนภาพ

### หมวดวิชาเฉพาะ

#### กลุ่มความรู้ทั่วไปทางศิลปะและการออกแบบ

---

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

ภาษาอังกฤษในการออกแบบ เน้นคำศัพท์เฉพาะทางที่ใช้ในการออกแบบทั่วไป และในศาสตร์เฉพาะทาง เช่น การออกแบบภายใน การออกแบบนิเทศศิลป์ การออกแบบ การออกแบบแฟชั่น และศิลปะภาพถ่ายและสื่อทัศนภาพ เป็นต้น เพื่อนำไปพัฒนาวิธีคิดในการออกแบบ และทักษะในการศึกษาค้นคว้า รวมทั้งฝึกการเขียนแนวความคิด การเขียน และการนำเสนอผลงานโดยอาจเป็นภาษาอังกฤษ

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

กระบวนการวิจัยผ่านกระบวนการแก้ไขปัญหาเชิงออกแบบ ด้วยเทคนิคและเครื่องมือที่เป็นระบบ เน้นการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ความเข้าใจปัญหาและความเข้าใจผู้ใช้อย่างถ่องแท้ การทำงานเป็นทีมจากหลายศาสตร์ การระดมสมองและการคิดเชิงวิพากษ์ เพื่อให้ได้มาซึ่งโอกาสในการเกิดนวัตกรรม และการทดลองใหม่ๆ การศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากสถานที่จริง การทดลองทำต้นแบบจริงและการประเมินผลการออกแบบจากผู้ใช้งานจริง โดยใช้กรณีศึกษาที่หลากหลายตามธรรมชาติของแต่ละสาขาวิชา

#### กลุ่มความรู้ทางประวัติการออกแบบ

---

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

## วิชาเฉพาะด้าน

### กลุ่มวิชาทฤษฎีพื้นฐานทางศิลปะการออกแบบ

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

### กลุ่มทักษะปฏิบัติพื้นฐานทางศิลปะและการออกแบบ

- COD 101 การวาดเส้นเพื่อการสื่อสาร 3(1-4-4)  
(Drawing for Communication)  
การวาดเส้นโครงสร้างและสัดส่วนจากธรรมชาติและพัฒนาเป็นการวาดภาพเฉพาะทางด้วยเทคนิคและอุปกรณ์ต่างๆ เน้นการคิดและการแก้ปัญหา
- COD 102 สีและแสงในงานออกแบบ 3(1-4-4)  
(Color and Light for Design)  
แสง และสี จิตวิทยาสี การจัดกลุ่มสี เช่นสี เอกรงค์ สีไล่น้ำหนัก สีข้างเคียง คู่สามสี และสีคู่สี ผลกระทบของสีต่อวัสดุ ลวดลาย และวัสดุประเภทโลหะ ผลกระทบของสีต่อที่ว่าง ผลกระทบของแสงต่อสี แนวปฏิบัติในการประยุกต์สีในงานออกแบบ เช่น การรวบรวมตัวอย่างสี การเตรียม chart และการเตรียม board ตัวอย่างสีสำหรับการนำเสนอในงานออกแบบ

### กลุ่มความรู้ทางวิชาชีพการออกแบบ

- COD 107 การจัดการธุรกิจการออกแบบ 3(2-2-5)  
(Design Business Management)  
กระบวนการวางแผนและการบริหารจัดการธุรกิจการออกแบบ ในด้านต่างๆ เช่น การออกแบบภายใน การออกแบบนิเทศศิลป์ แฟชั่นดีไซน์ ศิลปะภาพถ่ายและสื่อทัศนภาพ และการออกแบบ ฯลฯ การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาเชื่อมโยงธุรกิจสร้างสรรค์ทั้งในรูปแบบ on-line และ off-line เช่นธุรกิจประเภทบริษัทที่เกิดขึ้นใหม่ ธุรกิจในรูปแบบร้านจัดแสดงและจำหน่ายสินค้าเคลื่อนที่ และธุรกิจร้านสัญลักษณ์แบรนด์ตลอดจน การรับงานและขายงานอิสระ ฯลฯ การวิจัยเพื่อเข้าถึงตลาด และกลุ่มเป้าหมาย การสร้างแบรนด์ การทำสัญญาในรูปแบบต่างๆ การจัดการการเงินและบัญชีบริหาร และจรรยาบรรณของนักออกแบบ



- PHO 261 **ภาพถ่ายเชิงทดลอง** 3(1-4-4)  
(Experimental Photography)  
กระบวนการและแนวคิดที่ขยายเกินกว่าความเป็นภาพนิ่ง วิธีเล่าเรื่อง และกระบวนการวางแผน การดัดแปลง การเรียงลำดับภาพ การใช้เสียง และการติดตั้ง การทดลองความเป็นไปได้ในการสร้างงานวิดีโอเชิงความคิด
- PHO 270 **ภาพถ่ายเชิงพาณิชย์** 3(1-4-4)  
(Commercial Photography)  
ประยุกต์ทักษะทางศิลปะเพื่องานวิชาชีพ และงานโฆษณา เช่น สิ่งพิมพ์โฆษณา โทรทัศน์วิดีโอ เผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ต และลิขสิทธิ์ ทั้งภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว การทำงานให้เป็นไปตามแผนที่ถูกกำหนดไว้ล่วงหน้า บังคับการจัดแสดงนิทรรศการ และ/หรือ การเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะสำหรับการประเมินผล
- PHO 273 **วิดีโออาร์ต** 3(1-4-4)  
(Video Art)  
งานวิดีโออาร์ตในเชิงลึก การตีความหมายของภาพและเสียง รวมทั้งแนวความคิด ทฤษฎีและปฏิบัติ เข้าใจบทบาทและอิทธิพลของวิดีโออาร์ตในงานศิลปะร่วมสมัย บังคับการแสดงผลนิทรรศการ และ/หรือ การเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะสำหรับการประเมินผล
- PHO 310 **สุนทรียทางภาพถ่าย** 3(3-0-6)  
(Photography Appreciation)  
แนะนำกระบวนการคิดในงานภาพถ่ายและสื่อทัศนภาพที่มีผลต่อคนดู เมื่อผ่านการรับรู้และการตีความหมายทั้งทางวัฒนธรรม และสุนทรียศาสตร์ ผ่านประวัติศาสตร์สมัยใหม่ และหลังสมัยใหม่
- PHO 311 **วัฒนธรรมศึกษาสื่อทัศนภาพ** 3(3-0-6)  
(Cultural Study in Visual Media)  
สุนทรียทางภาพถ่ายและสื่อทัศนภาพภายใต้บริบททางสังคมวัฒนธรรม วิธีที่สื่อสมัยใหม่ก่อปฏิสัมพันธ์กับคนดู การตีความหมาย และการตีความหมายใหม่ในแต่ละวัฒนธรรมที่แตกต่าง
- PHO 360 **ภาพถ่ายสารคดี** 3(1-4-4)  
(Documentary Photography)  
ความสำคัญ ความเชื่อมโยงทางประวัติภาพถ่ายสารคดี การประยุกต์ใช้ทักษะทางภาพถ่ายทั้งหมดเพื่อการบันทึกเรื่องราวชีวิตในบริบททางสังคม วัฒนธรรม นำเสนอเป็นชุดโครงการใหญ่ อาจเป็นภาพถ่าย หรือภาพยนตร์สารคดี



**PHO 361 ศิลปะภาพถ่ายและสื่อทัศนภาพ** 3(1-4-4)  
(Photography and Visual Media)

ความเข้าใจเชิงลึกในการทำงานวิชาชีพ และเชิงปรัชญา การวิเคราะห์วิจารณ์ เสวนา กิจกรรม ภายนอก เพื่อการสร้างโครงการส่วนบุคคล บังคับการแสดงผลนิทรรศการ และ/หรือ การเผยแพร่ผลงานสู่ สาธารณะสำหรับการประเมินผล

**กลุ่มวิชาศิลปนิพนธ์**

---

**COD 496 ศิลปนิพนธ์** 8(2-12-10)  
(Art Thesis)

วิชาบังคับก่อน: นักศึกษาต้องผ่านกลุ่มวิชาบังคับ วิชาการฝึกงานวิชาชีพ และมีหน่วยกิตสะสม ไม่น้อยกว่า 100 หน่วยกิต

การออกแบบด้วยการศึกษาค้นคว้า ทดลอง และ พัฒนางานออกแบบในหัวข้อที่เลือก ผ่าน กระบวนการออกแบบจนเสร็จสมบูรณ์ ภายใต้คำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา นำเสนอผลงานต่อคณะ กรรมการศิลปนิพนธ์ และจัดแสดงผลนิทรรศการเผยแพร่สู่สาธารณชน

การตัดสินศิลปนิพนธ์ ถือค่าระดับ 2.00 (C) เป็นเกณฑ์การสอบผ่าน

**กลุ่มวิชาประสบการณ์ภาคสนาม**

---

**COD 391 การฝึกงานวิชาชีพ** 1(0-42-21)  
(Practical Training)

วิชาบังคับก่อน : สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 3/ นักศึกษาจะต้องมีหน่วยกิตสะสมไม่น้อยกว่า 100 หน่วยกิต การฝึกงานตามสายวิชาชีพในหน่วยงานของรัฐ รัฐวิสาหกิจ หรือ หน่วยงานทั้งภายในและ ภายนอกมหาวิทยาลัย ในระหว่างภาคการศึกษาฤดูร้อนของชั้นปีที่ 3 เป็นเวลาไม่น้อยกว่า 6 สัปดาห์ (ในกรณี สูดวิสัยไม่สามารถหาที่ฝึกงานได้ ให้อยู่ในดุลยพินิจของสาขาวิชาเพื่อหาทางเลือกอื่นๆ)

**COD 491 สหกิจศึกษา** 9(0-42-21)  
(Cooperative Education)

วิชาบังคับก่อน: สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 3/ นักศึกษาจะต้องมีหน่วยกิตสะสมไม่น้อยกว่า 90 หน่วยกิต

ปฏิบัติงานในสถานประกอบการเสมือนเป็นพนักงานประจำขององค์กร หรือบริษัทไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์ จัดทำบันทึกประจำวันส่งทุกสัปดาห์ จัดทำโครงการสรุปผลการปฏิบัติงาน ส่งรูปเล่มและนำเสนอ ประเมินผลจากสถานประกอบการ และอาจารย์ประจำรายวิชา

\* สำหรับผู้เลือกเรียนรายวิชา COD 491 สหกิจศึกษา ไม่ต้องเรียนรายวิชา COD 391 การฝึกงาน วิชาชีพ COD 496 และ COD 496 ศิลปนิพนธ์

## วิชาเลือก

ให้นักศึกษาเลือกเรียนจากรายวิชาต่อไปนี้ หรือรายวิชาบังคับในหลักสูตรอื่นๆ ของวิทยาลัย การออกแบบ จำนวน 18 หน่วยกิต ประกอบด้วย

**PHO 212 ความคิดสร้างสรรค์** 3(3-0-6)  
(Creative Thinking)

หลักการวิเคราะห์งานภาพถ่ายและสื่อทัศนภาพเชิงลึก ประเด็นความเคลื่อนไหวทางศิลปะ เช่น ดาต้า เซอเรียลลิซึม ศิลปะเชิงความคิดในทศวรรษ 1960 อิทธิพลต่องานภาพถ่ายร่วมสมัย ทั้งทัศนศิลป์และงานเชิงวิชาชีพในบริบททางสังคมวัฒนธรรม กระบวนการสร้างสรรค์ และทฤษฎีที่ส่งผ่านปฏิบัติการในสังคมตะวันออก รวมทั้งงานศิลปะเชิงความคิดที่เกิดขึ้นในประเทศไทยช่วงทศวรรษ 1980

**PHO 213 การนำเสนองานศิลปะภาพถ่าย** 3(1-4-4)  
(Presentation for Photography)

กระบวนการนำเสนองานภาพถ่าย ทั้งในแบบประเพณีเดิม และแบบที่ใหม่ แนะนำการใช้วัสดุ ปรอทจากเคมีตกค้างสำหรับการเข้า โอเวอร์แมทงานภาพถ่าย การเข้ากรอบ และการเตรียมผลงานนำเสนอ สำหรับวัตถุประสงค์ที่ต่างกัน

**PHO 242 การสร้างสรรค์ภาพด้วยคอมพิวเตอร์** 3(1-4-4)  
(Digital Imaging)

หลักการงานดิจิทัลขั้นสูง ระบบการทำงานทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว การตกแต่ง ภาพด้วยกระบวนการดิจิทัลทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว การออกแบบงานมัลติมีเดีย ศึกษาเทคนิคเชิงลึก เพื่อใช้ในงานศิลปะและการออกแบบที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหว ระยะเวลา (time based art)

**PHO 312 ศิลปะภาพถ่ายร่วมสมัย** 3(1-4-4)  
(Contemporary Fine Arts Photography)

กระบวนการทำงานภาพถ่ายเชิงความคิดและสื่อทัศนภาพ เข้าใจงานคอนเซ็ปชวลในทศวรรษ 1960 ซึ่งมีอิทธิพลต่องานร่วมสมัย โครงการส่วนบุคคลที่เป็นงานศิลปะ หรืองานวิชาเอก บังคับ การแสดง นิทรรศการ และ/หรือ การเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะสำหรับการประเมินผล

- PHO 343 ภาพถ่ายเพื่องานมัลติมีเดีย** 3(1-4-4)  
(Photography for Multimedia)  
กระบวนการผลิต และความเป็นไปได้ในการใช้ภาพถ่ายและสื่อทัศนภาพเพื่องานศิลปะและการออกแบบ การประยุกต์ใช้ทักษะทางศิลปะเพื่อนำเสนอโครงการที่สามารถสื่อสารในแพลตฟอร์มต่างๆ รวมทั้งการนำเสนอด้วยเว็บ กราฟฟิค ภาพถ่าย แอนิเมชัน และวีดิทัศน์
- PHO 362 การสร้างภาพถ่ายทางเลือก** 3(1-4-4)  
(Alternative Photography)  
การทดลองสร้างสรรค์งานภาพถ่ายด้วยกรรมวิธีที่หลากหลาย เพื่อให้เกิดนวัตกรรมทั้งระบบ กระบวนการดิจิทัลและกระบวนการเดิม เช่น กล้องขนาดเล็ก โทรศัพท์เคลื่อนที่ คอมพิวเตอร์ สื่อผสม เคมีภัณฑ์ สารประกอบเกลือเงิน หรือไม่ใช่สารประกอบเกลือเงิน
- PHO 363 ภาพถ่ายบุคคล** 3(1-4-4)  
(Portraiture)  
ปฏิบัติการภาพถ่ายบุคคลในเชิงลึกทั้งบทบาทต่อสังคม วัฒนธรรม รูปแบบวิธีการต่างๆ ในงานภาพถ่ายบุคคลแต่ละประเภทผ่านกรณีศึกษา เพื่อสร้างผลงานและพัฒนาลักษณะเฉพาะของตนเองในการทำงานภาพถ่ายบุคคล การตีความหมายของภาพ ลักษณะการใช้งาน และการสื่อสาร
- PHO 364 การออกแบบและจัดนิทรรศการศิลปะ** 3(1-4-4)  
(Exhibition Design and Management)  
กระบวนการออกแบบ เข้าใจลักษณะพื้นที่ในฐานะเครื่องมือบอกเล่าเรื่องราว และการสื่อสารกับคนดู ประเภทงานออกแบบนิทรรศการสำหรับประเภทงานที่แตกต่าง ทั้งงานศิลปะ และ/หรืองานเชิงพาณิชย์ การควบคุมระบบงาน และการคุมงบประมาณ ความเข้าใจเนื้อหาเชิงประวัติศาสตร์วัฒนธรรมที่กำหนดวิธีการออกแบบ
- PHO 378 การถ่ายภาพแฟชั่น** 3(1-4-4)  
(Fashion Photography)  
กระบวนการ และสุนทรียะของการทำงานภาพถ่ายแฟชั่นและสื่อทัศนภาพ สำรวจพิเคราะห์แนวคิดของหัวข้องานในแง่มุมมองทางวัฒนธรรมทั้งแนวทางที่เคยมี และแนวทางร่วมสมัย งานฟรีโปรดั๊กชั่น โปรดั๊กชั่น ทำงานร่วมกับนักออกแบบ สไตลิสต์ และ กองถ่าย

- PHO 379 การออกแบบทัศนภาพเพื่องานเผยแพร่ (Visual Media for Publishing) 3(3-0-6)  
ขั้นตอนและการออกแบบสำหรับสื่อเผยแพร่ทางสิ่งพิมพ์ รูปแบบดิจิทัลออนไลน์ การออกอากาศ ประเภทงานที่ต้องใช้ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว วิดีโอ หรือสื่ออื่นที่เกี่ยวข้อง เน้นกระบวนการออกแบบเพื่อการใช้งานทำงานร่วมกับนักเขียนบท นักเขียน ผู้ผลิต เนื้อหา และนักออกแบบอื่นๆ
- PHO 392 การบริหารงานสื่อและศิลปะ (Management in Art and Media) 3(3-0-6)\*  
ระบบการบริหารจัดการสายวิชาชีพศิลปะและสื่อทัศนภาพ การเข้าใจกระบวนการ โครงสร้างขององค์กร เช่น แกลเลอรี พิพิธภัณฑ์ศิลปะ บริษัทโฆษณา โปรดักชั่นเฮ้าส์ ผู้ผลิตภาพยนตร์ สตูดิโอภาพถ่าย งานธุรกิจ ยุทธศาสตร์การตลาดแต่ละประเภท และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง
- PHO 412 การเล่าเรื่องในงานสื่อทัศนภาพ (Narrative Structure in Visual Media) 3(1-4-4)  
กระบวนการเล่าเรื่องในงานภาพยนตร์ ภาพยนตร์สั้น สื่อทัศนภาพ ประเภทของงานวิซวลส์ไดส์ ในฐานะการเล่าเรื่องสำหรับงาน ประเภทต่างๆ พื้นฐานความเข้าใจบทภาพยนตร์ และกระบวนการที่เกี่ยวข้อง เน้นการเล่าเรื่องด้วยภาพ การทำงานร่วมกับนักเขียนบท นักเขียน และผู้ผลิตเนื้อหา
- PHO 413 งานสร้างสรรค์สื่อทัศนภาพ (Creative Projects in Visual Media) 3(1-4-4)  
นำเสนอหัวข้อโครงการขั้นสูง ปฏิบัติงานเชิงลึกด้านวิชาชีพ และ/หรือ ศิลปะ การประยุกต์ใช้ทักษะทางศิลปะเพื่อโครงการส่วนบุคคล เช่น งานภาพถ่าย ภาพยนตร์สั้น ภาพยนตร์ขนาดยาว งานวิดีโอทดลอง ฯลฯ ทำงานใกล้ชิดกับที่ปรึกษาโครงการ บังคับการแสดงผลนิทรรศการ และ/หรือ การเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะสำหรับการประเมินผล
- PHO 414 สหวิทยาการสื่อทัศนภาพ (Interdisciplinary Projects in Visual Media) 3(1-4-4)  
โครงการศึกษาส่วนบุคคล บูรณาการองค์ความรู้จากศาสตร์แขนงอื่นๆ เช่น ศิลปศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ฯลฯ และทักษะศิลปะเพื่อ สร้างผลงานชุดใหญ่ ทำงานใกล้ชิดกับที่ปรึกษาโครงการโดยความเห็นชอบจากสาขาวิชาฯ และ/หรือ ที่ปรึกษาโครงการ บังคับการแสดงผลนิทรรศการ และ/หรือ การเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะสำหรับการประเมินผล

- PHO 415 สื่อทัศนภาพศึกษาในต่างประเทศ** 3(1-4-4)  
(Visual Media Study Abroad)  
โครงการภาพถ่ายและสื่อทัศนภาพในต่างประเทศ ความร่วมมือกับองค์กรในต่างประเทศ เพื่อสร้างผลงานส่วนบุคคลทางด้านทัศนศิลป์และสื่อทัศนภาพ โครงการสามารถเป็นความร่วมมืออย่างเป็นทางการหรือไม่เป็นทางการด้วยความเห็นชอบจากสาขาวิชา และ/หรือ ที่ปรึกษาโครงการ ซึ่งจะกำหนดระยะเวลาเหมาะสมของการทำงานในต่างประเทศ
- PHO 416 การจัดแสงขั้นสูง** 3(1-4-4)  
(Advance Studio Lighting)  
วิชาบังคับก่อน : การจัดแสงสตูดิโอ  
Prerequisite : PHO 131 Studio Lighting  
การจัดแสงในสตูดิโอสำหรับงานภาพถ่ายและวิดีโอ การใช้อุปกรณ์ในการทำงาน การจัดไฟนอกสถานที่สำหรับกองถ่าย การจัดไฟจากซิปซ็อนสำหรับงานภาพยนตร์ หรือโฆษณา
- PHO 417 สื่อมานุษยวิทยา** 3(1-4-4)  
(Visual Anthropology Media)  
สื่อทัศนภาพในงานมานุษยวิทยา วิธีการบันทึกภาพเชิงสารคดีเพื่อวัตถุประสงค์การใช้งานที่ชัดเจน การวิจัยและการเตรียมการ พื้นฐานความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรม และกระบวนการทางมานุษยวิทยาทำงานร่วมกับผู้วิจัยในโครงการที่เข้าร่วมด้วยความเห็นชอบจากสาขาวิชา และ/หรือ ที่ปรึกษาโครงการ
- PHO 418 ศิลปะภาพถ่ายเชิงความคิด** 3(1-4-4)  
(Conceptual based Photography)  
ความเข้าใจศิลปะภาพถ่ายเชิงลึกในฐานะส่วนหนึ่งของทัศนศิลป์ วิเคราะห์ความเคลื่อนไหวทางศิลปะที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะงานคอนเซ็ปชวลของทศวรรษ 1960 อิทธิพลต่องานศิลปะร่วมสมัย สร้างโครงการส่วนบุคคลเป็นงานภาพถ่าย และ/หรือ สื่อที่เกี่ยวข้อง บังคับการแสดงผลนิทรรศการ และ/หรือการเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะสำหรับการประเมินผล
- PHO 419 ชาวนด์สเคปในงานทัศนภาพ** 3(1-4-4)  
(Visual Soundscape)  
เสียงและเวลาในฐานะสื่อของการแสดงออกในงานศิลปะ แนวคิด และการออกแบบเสียงเพื่อเสริมงานทัศนภาพ และ/หรือ เสียง ในฐานะชิ้นงานหลัก เข้าใจศิลปะที่เกี่ยวข้องกับกาลเวลา พื้นที่และสภาพแวดล้อมในฐานะส่วนหนึ่งของการเล่าเรื่องด้วยกระบวนการเตรียมงานที่เหมาะสม

- PHO 420 **ฟิล์มและห้องมืด** 3(1-4-4)  
(Film and Darkroom)  
วิชาบังคับก่อน PHO 130 การภาพถ่ายเบื้องต้น  
Prerequisite : PHO 130 Basic Photography Processing 3(1-4-4)  
กระบวนการภาพถ่ายขาวดำขั้นสูง การควบคุมคุณภาพงานห้องมืด การอัดขยายสมบูรณ์แบบ  
สร้างงานเชิงความคิด วิธีการนำเสนอ ตามประเพณีนิยม เช่น การอัดลงกระดาษแข็ง และการทำโอเวอร์แมท
- PHO 421 **งานทำมือและภาพถ่าย** 3(1-4-4)  
(Handmade Objects and Photographs)  
กระบวนการทางเลือกสำหรับงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวกับภาพถ่าย เช่น หนังสือทำมือ งานภาพถ่าย  
แฮนด์คัลเลอร์ กระบวนการที่ไม่ ใช้เกลือเงิน หนังสือการ์ตูนที่ใช้ภาพถ่ายเป็นส่วนประกอบหลัก และงาน  
โปสเตอร์ทำมือ
- PHO 422 **ภาพยนตร์สั้นเชิงสร้างสรรค์** 3(1-4-4)  
(Creative Short Film)  
การเล่าเรื่องด้วยวิธีการหลากหลายรูปแบบ การนำเสนอด้วยภาพ ภาพยนตร์สั้น และ/หรือ วิ  
ดีโอซีเคอนในฐานะสื่อที่แสดงออกซึ่งความรู้สึก เน้นการเล่าเรื่องด้วยภาพ การถ่ายแบบภาพยนตร์ โครงการ  
ส่วนบุคคล และ/หรือ โครงการกลุ่ม ด้วยความเห็นชอบจากสาขาวิชา และ/หรือ ที่ปรึกษาโครงการ
- PHO 423 **สื่อทัศนภาพในวัฒนธรรมสมัยใหม่** 3(3-0-6)  
(Visual Media in Popular Culture)  
วิเคราะห์เชิงลึกโลกทัศน์ และวัฒนธรรมสมัยใหม่ วิธีการตีความหมาย ความเข้าใจ การบริโภคสื่อ  
ยุทธศาสตร์ทางการตลาดของผู้ผลิตสื่อ เปรียบเทียบวรรณกรรม และปรัชญาในประเด็นความเปลี่ยนแปลง  
ทางสังคม
- PHO 470 **การศึกษาส่วนบุคคล** 3(0-6-3)  
(Individual Study)  
โครงการส่วนบุคคล เน้นหัวข้อที่นักศึกษาสนใจเป็นพิเศษที่เกี่ยวกับศิลปะภาพถ่ายและสื่อทัศน  
ภาพ โดยความเห็นชอบจากสาขาวิชา และ/หรือที่ปรึกษาโครงการ

- PHO 473 การวิจารณ์งานศิลปะภาพถ่าย** 3(3-0-6)  
(Photography Criticism)  
หลักการวิจารณ์งานศิลปะ วิเคราะห์เชิงลึก และเข้าใจงานภาพถ่ายร่วมสมัย การทำความเข้าใจกับงานเขียน และวรรณกรรมที่เกี่ยวกับภาพถ่ายในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 ถึงศตวรรษที่ 20 ความเคลื่อนไหวทางศิลปะ งานภาพถ่ายหลังสมัยใหม่ และการหักเหทางสุนทรียศาสตร์ และอิทธิพลในงานร่วมสมัย
- PHO 495 สัมมนาภาพถ่าย** 3(1-4-4)\*  
(Photography Seminar)  
สัมมนา หัวข้อเกี่ยวกับศิลปะภาพถ่ายและสื่อทัศนภาพ ประสบการณ์วิชาชีพและวิชาการ ค้นหาวิธีบูรณาการทักษะและองค์ความรู้ กับงานวิชาชีพและงานสร้างสรรค์
- MGT 200 การเป็นผู้ประกอบการ** 3(3-0-6)  
(Entrepreneurship)  
ความหมาย ความสำคัญ ความสามารถ แนวความคิด ประเภท กลยุทธ์ ทรัพยากร สภาพแวดล้อม และคุณสมบัติของการเป็นผู้ประกอบการ แนวคิดและโอกาสในการทำธุรกิจ การวิเคราะห์ทรัพยากรและสภาพแวดล้อม หน้าที่ของการทำธุรกิจ เช่น การตลาด การผลิต และการดำเนินงาน การจัดการและการจัดการทรัพยากรมนุษย์ การเงิน และการบัญชี ตลอดจนองค์ประกอบที่สำคัญของการทำแผนธุรกิจ
- 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 นวัตกรรมผลิตภัณฑ์ในอุตสาหกรรม การบริการ ความล้มเหลวและความเสี่ยงต่อนวัตกรรม องค์กัรนวัตกรรม การเปลี่ยนแปลงและนวัตกรรม
- DBS 412 นวัตกรรมและกลยุทธ์สำหรับธุรกิจดิจิทัล** 3(3-0-6)  
(Innovation and Strategies for Digital Business)  
แนวความคิดของนวัตกรรม กระบวนการพัฒนานวัตกรรม รูปแบบของนวัตกรรมภายใต้

การเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมทางเศรษฐกิจ สังคม การเมือง และเทคโนโลยี รวมถึงการศึกษาด้านการจัดการ ความรู้ การสร้างองค์การเพื่อการพัฒนาข้อมูลเพื่อเป็นความรู้สำหรับการทำงาน และทำให้เกิดองค์การแห่ง การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ กลยุทธ์ของธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์ การวิเคราะห์จุดอ่อน จุดแข็งขององค์การและ การแสวงหาโอกาสในตลาดของธุรกิจดิจิทัล พัฒนาทักษะในการกำหนดกลยุทธ์ธุรกิจดิจิทัล ที่จะสามารถเป็น ผู้นำธุรกิจในตลาดและบริกาาร ซึ่งใช้ช่องทางการตลาดธุรกิจดิจิทัลได้

## หมวดวิชาเลือกเสรี

นักศึกษาสามารถเลือกจากรายวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยรังสิต โดยได้รับคำแนะนำจาก อาจารย์ที่ปรึกษา

## กลุ่มวิชาโท

สำหรับนักศึกษาวิทยาลัย/คณะอื่นๆ ที่ต้องการเรียนวิชาโท โดยให้เลือกเรียนจากรายวิชา ดังต่อไปนี้ไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต

PHO 130    **ภาพถ่ายเบื้องต้น** 3(1-4-4)

(Basic Photography)

ฟิล์ม และห้องมืด พื้นฐานงานภาพถ่ายขาวดำ การใช้กล้องฟิล์ม และอุปกรณ์ แนะนำการ ใช้กล้องดิจิทัล DSLR และเครื่องมือที่จำเป็น ลักษณะเฉพาะของงานภาพถ่ายแต่ละประเภทที่แตกต่าง องค์ ประกอบ การเล่าเรื่อง อารมณ์และโทนสี ความงามในบริบทการตีความหมายทางวัฒนธรรม การทำงานด้วย กล้องดิจิทัล และอุปกรณ์ภาพนิ่ง

PHO 131    **การจัดแสงสตูดิโอ** 3(1-4-4)

(Studio Lighting )

การจัดแสงขั้นพื้นฐานในสตูดิโอสำหรับงานภาพถ่ายและวิดีโอ ฝึกปฏิบัติการใช้อุปกรณ์ในการ ทำงาน การใช้แฟลชอิเล็กทรอนิกส์ การควบคุมอุณหภูมิสี และคอนทราสต์ การออกแบบองค์ประกอบภาพ

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

(Basic Visual Media)

เตรียมการทำงานดิจิทัลสำหรับภาพถ่าย และวิดีโออย่างมืออาชีพ ระบบการพิมพ์ภาพถ่าย ดิจิทัล ลำดับขั้นตอนของการทำงาน ดิจิทัล พื้นฐานการจัดแสงสตูดิโอ และการใช้เครื่องมือการตัดต่อวิดีโอ และพื้นฐานกระบวนการโพสต์โปรดักชั่น



- PHO 261 ภาพถ่ายเชิงทดลอง** 3(1-4-4)  
(Experimental Photography)  
กระบวนการและแนวคิดที่ขยายเกินกว่าความเป็นภาพนิ่ง วิธีเล่าเรื่อง และกระบวนการวางแผน การตัดแปะ การเรียงลำดับภาพ การใช้เสียง และการติดตั้ง การทดลองความเป็นไปได้ในการสร้างงานวิดีโอเชิงความคิด
- PHO 270 ภาพถ่ายเชิงพาณิชย์** 3(1-4-4)  
(Commercial Photography)  
ประยุกต์ทักษะทางศิลปะเพื่องานวิชาชีพ และงานโฆษณา เช่น สิ่งพิมพ์โฆษณา โทรทัศน์ วิดีโอ เผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ต และลิขสิทธิ์ ทั้งภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว การทำงานให้เป็นไปตามแผนที่ถูกกำหนดไว้ล่วงหน้า บังคับการจัดแสดงนิทรรศการ และ/หรือ การเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะสำหรับการประเมินผล
- PHO 273 วิดีโออาร์ต** 3(1-4-4)  
(Video Art)  
งานวิดีโออาร์ตในเชิงลึก การตีความหมายของภาพและเสียง รวมทั้งแนวความคิด ทฤษฎีและปฏิบัติ เข้าใจบทบาทและอิทธิพลของวิดีโออาร์ตในงานศิลปะร่วมสมัย บังคับการแสดงผลนิทรรศการ และ/หรือการเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะสำหรับการประเมินผล
- PHO 311 วัฒนธรรมศึกษาสื่อทัศนภาพ** 3(3-0-6)  
(Cultural Study in Visual Media)  
สุนทรียทางภาพถ่ายและสื่อทัศนภาพภายใต้บริบททางสังคมวัฒนธรรม วิธีที่สื่อสมัยใหม่ก่อปฏิสัมพันธ์กับคนดู การตีความหมาย และการตีความหมายใหม่ในแต่ละวัฒนธรรมที่แตกต่าง
- PHO 360 ภาพถ่ายสารคดี** 3(1-4-4)  
(Documentary Photography)  
ความสำคัญ ความเชื่อมโยงทางประวัติภาพถ่ายสารคดี การประยุกต์ใช้ทักษะทางภาพถ่ายทั้งหมดเพื่อการบันทึกเรื่องราวชีวิตในบริบททางสังคม วัฒนธรรม นำเสนอเป็นชุดโครงการใหญ่ อาจเป็นภาพถ่าย หรือภาพยนตร์สารคดี
- PHO 361 ศิลปะภาพถ่ายและสื่อทัศนภาพ** 3(1-4-4)  
(Photography and Visual Media)  
ความเข้าใจเชิงลึกในการทำงานวิชาชีพ และเชิงปรัชญา การวิเคราะห์วิจารณ์ เสนอ กิจกรรมภายนอก เพื่อการสร้างโครงการส่วนบุคคล บังคับการแสดงผลนิทรรศการ และ/หรือ การเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะสำหรับการประเมินผล

## สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์

### หมวดวิชาเฉพาะ

### กลุ่มความรู้ทั่วไปทางศิลปะและการออกแบบ

---

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

ภาษาอังกฤษในการออกแบบ เน้นคำศัพท์เฉพาะทางที่ใช้ในการออกแบบทั่วไป และในศาสตร์เฉพาะทาง เช่น การออกแบบภายใน การออกแบบนิเทศศิลป์ การออกแบบ การออกแบบแฟชั่น และ ศิลปะภาพถ่ายและสื่อทัศนภาพ เป็นต้น เพื่อนำไปพัฒนาวิธีคิดในการออกแบบ และทักษะในการศึกษาค้นคว้า รวมทั้งฝึกการเขียนแนวความคิด การเขียน และการนำเสนอผลงานโดยวาจาเป็นภาษาอังกฤษ

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

กระบวนการวิจัยผ่านกระบวนการแก้ไขปัญหาเชิงออกแบบ ด้วยเทคนิคและเครื่องมือที่เป็นระบบนายช่างสมอง เน้นการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ความเข้าใจปัญหาและความเข้าใจผู้ใช้อย่างถ่องแท้ การทำงานเป็นทีมจากหลายศาสตร์ การระดมสมองและการคิดเชิงวิพากษ์ เพื่อให้ได้มาซึ่งโอกาสในการเกิดนวัตกรรมและการทดลองใหม่ๆ การศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากสถานที่จริง การทดลองทำต้นแบบจริงและการประเมินผลการออกแบบจากผู้ใช้งานจริง โดยใช้กรณีศึกษาที่หลากหลายตามธรรมชาติของแต่ละสาขาวิชา

**COD 108 การออกแบบ วัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม** 3(1-4-4)  
Design, Culture and Environment

บทบาทและความสำคัญของการออกแบบ ในมิติที่สัมพันธ์กับวิถีชีวิต วัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม วิเคราะห์กรณีศึกษาต่างๆจากชุมชน และจากหลากหลายวัฒนธรรม เพื่อเปิดมุมมอง เรียนรู้การนำมาประยุกต์ในงานออกแบบ มีการศึกษานอกสถานที่

### กลุ่มความรู้ทางประวัติการออกแบบ

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

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

## วิชาเฉพาะด้าน

### กลุ่มวิชาทฤษฎีพื้นฐานทางศิลปะและการออกแบบ

---

COD 103 การออกแบบเบื้องต้น 3(1-4-4)  
(Basic Design)

หลักเบื้องต้นในการออกแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ ฝึกความคิดสร้างสรรค์และการออกแบบโดยใช้องค์ประกอบทางศิลปะ หลักการออกแบบจัดองค์ประกอบ และการสื่อความหมายในงานออกแบบ

### กลุ่มทักษะปฏิบัติพื้นฐานทางศิลปะและการออกแบบ

---

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

การวาดเส้นโครงสร้างและสัดส่วนจากธรรมชาติและพัฒนาเป็นการวาดภาพเฉพาะทางด้วยเทคนิคและอุปกรณ์ต่างๆ เน้นการคิดและการแก้ปัญหา

COD 102 สีและแสงในงานออกแบบ 3(1-4-4)  
(Color and Light for Design)

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

### กลุ่มความรู้ทางวิชาชีพการออกแบบ

---

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 และธุรกิจร้านสัญลักษณ์แบรนด์ตลอดจน การรับงานและขายงานอิสระ ฯลฯ การวิจัยเพื่อเข้าถึงตลาด และกลุ่มเป้าหมาย การสร้างแบรนด์ การทำสัญญาในรูปแบบต่างๆ การจัดการการเงินและบัญชีบริหาร และจรรยาบรรณของนักออกแบบ



- VCD 222 การออกแบบโฆษณา (Advertising Design)** 3(1-4-4)  
กระบวนการออกแบบระบบการโฆษณา และการสื่อสารการตลาดผ่านสื่อต่างๆ ทั้ง on-line และ off-line ความเข้าใจอิทธิพลของการสื่อสารผ่านภาพและการใช้ภาษาในงานโฆษณา การสร้างสรรค์งานออกแบบโฆษณาผ่านสื่อต่างๆ เริ่มด้วยกระบวนการค้นคว้าข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล การพัฒนาแนวความคิดและการสังเคราะห์งานออกแบบอย่างเป็นระบบ
- VCD 232 การออกแบบภาพประกอบ (Illustration)** 3(1-4-4)  
ภาษาภาพและรูปแบบศิลปะภาพประกอบ การออกแบบสร้างสรรค์งานภาพประกอบประเภทต่างๆ ที่สนใจ ด้วยการทดลองเทคนิคที่หลากหลาย เพื่อนำไปใช้ในสื่อประเภทต่างๆ เช่น โปสเตอร์ หนังสือ เว็บไซต์ ฯลฯ มีการศึกษานอกสถานที่
- VCD 242 การออกแบบกราฟิกปฏิสัมพันธ์ (Interactive Design)** 3(1-4-4)  
แนวคิดการสร้างสรรค์งานออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ ขั้นตอนการออกแบบ การรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล การสร้างแผนผังข้อมูล การจัดทำโครงร่างหน้าเว็บไซต์ การนำเสนอระบบการเชื่อมต่อประสานข้อมูลที่มีผลกับความพึงพอใจของผู้ใช้ และการออกแบบส่วนต่อประสานเว็บไซต์ที่แสดงผลผ่านหน้าจอไปยังผู้ใช้
- VCD 245 การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร (Corporate Identity Design)** 3(1-4-4)  
หลักและกระบวนการออกแบบอัตลักษณ์หรือยี่ห้อ ศึกษาและทดลองการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร เช่น ตราสัญลักษณ์ ผ่านกระบวนการออกแบบเรียนจากการศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล เพื่อสร้างภาพลักษณ์ให้กับบริษัท ตัวผลิตภัณฑ์และการบริการ
- VCD 251 การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว (Motion Graphic Design)** 3(1-4-4)  
หลักการออกแบบงานกราฟิกเคลื่อนไหว การออกแบบ เทคนิคและวิธีการ การนำเสนอวิธีคิดออกแบบภาพเคลื่อนไหวเชิงสร้างสรรค์ การจัดเวลา จังหวะการเคลื่อนไหว การเคลื่อนไหวประกอบดนตรี และวิธีการจัดมุกกล้อง วิธีการนำเสนอข้อมูลที่น่าสนใจ และการประยุกต์ใช้สำหรับงานมัลติมีเดีย
- VCD 252 การออกแบบภาพยนตร์ด้วยระบบดิจิทัล (Digital Film Design)** 3(1-4-4)  
หลักการทางศิลปะและองค์ประกอบเบื้องต้นในการออกแบบภาพยนตร์กระบวนการและเทคนิค

สมัยใหม่ที่ใช้ในการสร้างภาพยนตร์ด้วยคอมพิวเตอร์ การเขียนบท การถ่ายทำภาพยนตร์อย่างมีแบบแผนและมีสุนทรียศาสตร์ การกำกับภาพยนตร์ การออกแบบภาพลักษณ์และการตัดต่อเสียง และการควบคุมการผลิต ฝึกปฏิบัติการออกแบบภาพยนตร์โดยเน้นกระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์และการทำงานเป็นทีม ทั้งภายในสตูดิโอและภายนอกสถานที่

VCD 253 การออกแบบกราฟิกเพื่อบรรจุภัณฑ์ 3(1-4-4)  
(Graphic Design for Packaging)

หลักเบื้องต้นในการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ การออกแบบบรรจุภัณฑ์ 3 มิติ และกราฟิกบนผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ เพื่อสร้างภาพลักษณ์แบรนด์สินค้า การออกแบบแก้ปัญหาผ่านกระบวนการออกแบบโดยผสมผสานการทำงานจริง

### กลุ่มวิชาศิลปนิพนธ์

---

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

### กลุ่มวิชาประสบการณ์ภาคสนาม

---

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 จัดทำโครงการสรุปผลการปฏิบัติงาน ส่งรูปเล่มและนำเสนอ ประเมินผลจากสถานประกอบการและอาจารย์ประจำรายวิชา

สำหรับผู้เลือกเรียนรายวิชา COD 491 สหกิจศึกษา ไม่ต้องเรียนรายวิชา COD 391 การฝึกงาน วิชาชีพ และ COD 496 ศิลปนิพนธ์

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

**วิชาเลือก**

ให้นักศึกษาเลือกเรียนรายวิชาดังต่อไปนี้ หรือรายวิชาบังคับในหลักสูตรอื่นๆ ของวิทยาลัย การออกแบบจำนวน 18 หน่วยกิต ประกอบด้วย

**VCD 323 การออกแบบการรณรงค์โฆษณา** **3(1-4-4)**  
(Advertising Campaign Design)

วิชาบังคับก่อน : VCD 222 การออกแบบโฆษณา

การออกแบบการรณรงค์โฆษณา เน้นกระบวนการสร้างสรรค์งาน ตั้งแต่ การค้นคว้าข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล การกำหนดแนวความคิด กลยุทธ์ต่างๆ ในการออกแบบโฆษณา ภายใต้การรณรงค์โฆษณา ชุดเดียวกัน

**VCD 324 การออกแบบกราฟิกสิ่งแวดล้อม** **3(1-4-4)**  
(Environmental Graphic Design)

การประยุกต์ใช้องค์ความรู้ทางการออกแบบนิเทศศิลป์ ผ่านกระบวนการออกแบบในการ ออกแบบการสื่อสารภายใน และภายนอกอาคาร เลือกศึกษาในบริบทต่างๆ เช่น การออกแบบเพื่อสื่อสาร เส้นทางสัญจรในสถานที่ งานกราฟิกเพื่อสร้างหรือปรับปรุงสภาพแวดล้อม การออกแบบการสื่อสารของ นิทรรศการ

**VCD 344 การออกแบบกราฟิกปฏิสัมพันธ์ขั้นสูง** **3(1-4-4)**  
(Advanced Interactive Design)

วิชาบังคับก่อน : VCD 242 การออกแบบกราฟิกปฏิสัมพันธ์เบื้องต้น

การวางแผนงาน กระบวนการออกแบบ การวิเคราะห์ประสบการณ์ของผู้ใช้ การขับเคลื่อนข้อมูล การรวบรวมจัดกลุ่มและลำดับเนื้อหา การเชื่อมโยงข้อมูลให้เป็นแผนผัง ความสะดวกต่อการใช้งานและการ

เข้าถึงข้อมูล การออกแบบส่วนต่อประสานที่มีผลกับความพึงพอใจของผู้ใช้ การออกแบบองค์ประกอบต่างๆ บนหน้าจอ พื้นฐานความเข้าใจตรรกะในการออกแบบและเขียนคำสั่งสำหรับแสดงส่วนประสานผู้ใช้

**VCD 370 การถ่ายภาพ (Photography) 3(1-4-4)**

หลักการ และแนวคิดการถ่ายภาพ ฝึกปฏิบัติการใช้กล้องถ่ายภาพดิจิทัล แนวความคิดในการออกแบบ มุมมองภาพ การวางแผน การเขียนแบบร่าง การสร้างสรรค์ และการผลิตผลงาน การเลือกใช้ อุปกรณ์การตกแต่งภาพให้ตรงตามวัตถุประสงค์ของงานออกแบบกราฟิก งานออกแบบโฆษณา และงานออกแบบมัลติมีเดีย

**VCD 372 การสื่อสารการตลาด (Marketing Communication) 3(1-4-4)**

กระบวนการสื่อสารทางตลาดเพื่อกลุ่มเป้าหมาย การวางตำแหน่งสินค้า การวางแผนกลยุทธ์และการสร้างสรรค์ การส่งเสริมการขาย การปฏิบัติงานของบริษัทตัวแทนโฆษณาและบริษัทออกแบบ การเปรียบเทียบ ลักษณะและ ประสิทธิภาพของสื่อหลากหลายประเภท การวิจัยตลาดเพื่อเป็นเครื่องมือการสร้างสรรค์

**VCD 373 การออกแบบตัวอักษรขั้นสูง (Advanced Typography) 3(1-4-4)**

วิชาบังคับก่อน : VCD 130 การออกแบบและการจัดตัวอักษร

การออกแบบสร้างสรรค์แบบตัวอักษรที่เหมาะสม และสอดคล้องกับแนวความคิดที่จะนำไปใช้ในงานออกแบบ เรียนรู้ซอฟต์แวร์และเครื่องมือในการผลิตชุดตัวอักษร ในรูปแบบของการใช้งานร่วมกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์

**VCD 374 การออกแบบกราฟิกและเนื้อหา (Editorial Graphic Design) 3(1-4-4)**

หลักและวิธีการจัดการกับเนื้อหาและข้อมูลการจัดองค์ประกอบข้อมูล เช่นภาพและเนื้อหา เพื่อการออกแบบในสื่อประเภทต่างๆ ทั้งออฟไลน์และออนไลน์ เช่น หนังสือพิมพ์ นิตยสาร โซเชียลมีเดีย อีบุ๊ก เว็บไซต์ เว็บบล็อก แอปพลิเคชัน และสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น ฝึกปฏิบัติการออกแบบ layouts บนพื้นฐานความเข้าใจในธรรมชาติของสื่อแต่ละประเภท เพื่อสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพและตรงกลุ่มเป้าหมาย

**VCD 375 การออกแบบการสื่อสารแบรนด์ (Branding Communication Design) 3(1-4-4)**

วิชาบังคับก่อน : VCD 245 การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร

การออกแบบกลยุทธ์ในการสร้างแบรนด์ วิธีการสื่อสารภาพลักษณ์ภายใต้เงื่อนไขอัตลักษณ์ขององค์กร การจัดการการสื่อสารในสื่อต่างๆ และการออกแบบ เพื่อการสื่อสารและส่งเสริมภาพลักษณ์ขององค์กร



- VCD 380 การออกแบบภาพประกอบขั้นสูง** 3(1-4-4)  
(Advanced Illustration)  
วิชาบังคับก่อน : VCD 232 การออกแบบภาพประกอบ  
เทคนิค การสร้างงานออกแบบภาพประกอบขั้นสูง ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น การใช้โปรแกรม 2 มิติ และ 3 มิติ การตัดต่อและตกแต่งภาพตามจินตนาการ เป็นต้น ทดลองสร้างสรรค์งานออกแบบโดยเน้นกระบวนการคิด และการพัฒนารูปแบบตามอัตลักษณ์เฉพาะตน
- VCD 381 การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวขั้นสูง** 3(1-4-4)  
(Advanced Motion Graphic Design)  
วิชาบังคับก่อน : VCD 251 การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว  
กระบวนการออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว องค์ประกอบกราฟิกเคลื่อนไหว เช่น การค้นคว้า ข้อมูลวิเคราะห์จัดการข้อมูลเพื่อนำมาพัฒนาการออกแบบ เช่น ตัวอักษร ภาพถ่าย ภาพเคลื่อนไหว วิดีโอ ภาพยนตร์ และเสียงเพื่อสื่อสารแนวความคิดของงานออกแบบได้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย
- VCD 474 การนำเสนอผลงาน** 3(3-2-5)  
(Presentation)  
การออกแบบการนำเสนอผลงานและข้อมูล ด้วยสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อดิจิทัล การนำเสนอ แนวความคิด การฝึกวิธีพูด และนำเสนอผลงานและข้อมูล
- VCD 475 การออกแบบนิเทศศิลป์เพื่อชุมชนและสังคม** 3(1-4-4)  
(Visual Communication Design for Community and Society)  
การบูรณาการงานออกแบบนิเทศศิลป์ในด้านต่างๆ กับองค์ความรู้ของชุมชน เพื่อแก้ปัญหา และพัฒนางานออกแบบในบริบทของชุมชนและสังคม
- VCD 476 ศิลปะภาพพิมพ์เพื่อการออกแบบ** 3(1-4-4)  
(Printmaking for Design)  
ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเทคนิคการพิมพ์ แนวประเพณี เช่น ภาพพิมพ์ครั้งเดียว แม่พิมพ์ไม้ และการพิมพ์ ซิลค์สกรีน เป็นต้น การวิเคราะห์แนวคิดในการออกแบบ กระบวนการพิมพ์ระบบดิจิทัล และการเลือกเทคนิคการพิมพ์ที่เหมาะสมกับเนื้อหาและรูปแบบงาน
- DMR 207 การสร้างคอนเทนต์ทางการตลาดและสื่อสังคมออนไลน์** 3(3-0-6)  
(Content Marketing and Social Media)  
การสร้างเนื้อหา การสร้างคุณค่าเนื้อหาทางสื่อดิจิทัลในแต่ละรูปแบบ การเขียนข้อความโฆษณา และประชาสัมพันธ์ทางสื่อดิจิทัล การพัฒนาทักษะการสื่อสารทางสื่อดิจิทัล การวางแผนสื่อดิจิทัลสำหรับสื่อสังคมออนไลน์กลยุทธ์การตลาดเนื้อหาดิจิทัล

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

ความหมาย แนวคิด ลักษณะ และประเภทของนวัตกรรมผลิตภัณฑ์และการสร้างสรรค์ กระบวนการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ การสร้างแบรนด์แห่งนวัตกรรม นวัตกรรมผลิตภัณฑ์ในอุตสาหกรรม การบริการ ความล้มเหลวและความเสี่ยงต่อนวัตกรรม องค์กรนวัตกรรม การเปลี่ยนแปลงและนวัตกรรม

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

แนวความคิดของนวัตกรรม กระบวนการพัฒนานวัตกรรม รูปแบบของนวัตกรรมภายใต้ การเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมทางเศรษฐกิจ สังคม การเมือง และเทคโนโลยี รวมถึงการจัดการ การศึกษา การจัดการ ความรู้ การสร้างองค์การเพื่อการพัฒนาข้อมูลเพื่อเป็นความรู้สำหรับการทำงาน และทำให้เกิดองค์การแห่ง การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ กลยุทธ์ของธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์ การวิเคราะห์จุดอ่อน จุดแข็งขององค์การและ การแสวงหาโอกาสในตลาดของธุรกิจดิจิทัล พัฒนาทักษะในการกำหนดกลยุทธ์ธุรกิจดิจิทัล ที่จะสามารถเป็น ผู้นำธุรกิจในสินค้าและบริการ ซึ่งใช้ช่องทางการตลาดธุรกิจดิจิทัลได้

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

ความหมาย ความสำคัญ ความสามารถ แนวความคิด ประเภท กลยุทธ์ ทรัพยากร สภาพแวดล้อมและคุณสมบัติของการเป็นผู้ประกอบการ แนวคิด และโอกาสในการทำธุรกิจ การวิเคราะห์ทรัพยากร และสภาพแวดล้อม หน้าที่ของการทำธุรกิจ เช่น การตลาด การผลิตและการดำเนินงาน การจัดการและการ จัดการทรัพยากรมนุษย์ การเงินและการบัญชี ตลอดจนองค์ประกอบที่สำคัญของการทำแผนธุรกิจ

**หมวดวิชาเลือกเสรี**

นักศึกษาสามารถเลือกจากรายวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยรังสิต โดยได้รับคำแนะนำจาก อาจารย์ที่ปรึกษา

**COD 112 ศิลปะปรีทัศน์ตะวันตก** 3(3-0-6)  
(Survey of Western Arts)

ประวัติความเป็นมาและแนวคิดของรูปแบบศิลปกรรมตะวันตกในด้านต่างๆ ตั้งแต่ยุคโบราณ จนถึงช่วงปลายศตวรรษที่ 20 ได้แก่ จิตรกรรม ประติมากรรม งานสื่อผสม สถาปัตยกรรม และหลัก สุนทรียศาสตร์ ที่มีความเชื่อมโยงกับวัฒนธรรม ความเชื่อ ศาสนา สังคม เศรษฐกิจ การเมืองและเทคโนโลยี ของแต่ละยุคสมัย

- COD 113 ศิลปะปริทัศน์ตะวันออก** 3(3-0-6)  
(Survey of Eastern Arts)  
ประวัติศาสตร์ศิลปะจีน สมัยก่อนประวัติศาสตร์ ถึงสมัยประวัติศาสตร์ราชวงศ์เซี่ย ถึงราชวงศ์ชิง ประวัติศาสตร์ศิลปะอินเดีย สมัยอารยธรรมลุ่มน้ำสินธุถึงราชวงศ์โมกุล ประวัติศาสตร์ศิลปะศรีลังกาแบบอนุราชปุระถึงแบบโปลนารูวะ ประวัติศาสตร์ศิลปะเขมรแบบฟูนันถึงแบบบายน ครอบคลุมถึงศิลปะญี่ปุ่น ศิลปะเกาหลี และอิทธิพลที่มีต่อศิลปะและวัฒนธรรมไทยในช่วงสมัยต่างๆ
- COD 114 จิตรกรรมเบื้องต้น** 3(1-4-4)  
(Basic Painting)  
การวาดภาพจิตรกรรมขั้นพื้นฐานด้วยเทคนิค ดินสอสี สีน้ำ สีน้ำมัน สีอะคริลิก ฯลฯ พัฒนาทักษะการระบายสี และสร้างคุณค่าทางสุนทรียภาพด้วยหลักการใช้สี การจัดภาพ การสร้างระยะมิติ แสง และเงา
- COD 115 ศิลปะปริทัศน์** 3(3-0-6)  
(Survey of Arts)  
ความรู้เกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินคนสำคัญในศิลปะแขนงต่างๆ โดยเน้นหลักการและความงาม ทางสุนทรียศาสตร์ การรับรู้ เนื้อหารูปแบบ และการสื่อความหมายหน้าที่และการใช้งานของศิลปะ และการใช้สัญลักษณ์ต่างๆ เป็นต้น
- COD 116 ประติมากรรม** 3(1-4-4)  
(Sculpture)  
กรรมวิธีการปั้นขึ้นรูปด้วยดินเหนียว หรือวัสดุอื่นๆ การถ่ายทอดความสนใจเกี่ยวกับรูปทรง โครงสร้าง สัดส่วน ที่สัมพันธ์กับความงาม และกระบวนการทำแบบพิมพ์และการหล่อ
- COD 117 ภาพพิมพ์เบื้องต้น** 3(1-4-4)  
(Basic Printmaking)  
การสร้างสรรค์ด้วยกรรมวิธีทางศิลปะภาพพิมพ์เบื้องต้น เช่น ภาพพิมพ์ครั้งเดียว ภาพพิมพ์แกะไม้ ภาพพิมพ์ซิลค์สกรีน บนวัสดุต่างๆ
- COD 118 สุนทรียภาพเพื่อการใช้ชีวิต** 3(3-0-6)  
(Aesthetics for lifestyles)  
แนวคิด รูปแบบ จิตวิทยา หลักความงาม สุนทรียภาพทางศิลปะและการออกแบบของตะวันตก และตะวันออก อิทธิพลต่อการสร้างสรรค์งานในสาขาวิชาชีพต่างๆ การประยุกต์ศิลปะที่หลากหลายกับบริบททางสังคมและชีวิตประจำวัน

**COD 119 ศิลปะปริทัศน์ตะวันออกและตะวันตก** 3(3-0-6)

(Survey of the Eastern and Western Arts)

ศึกษาศิลปะของโลกตะวันออก เน้นกลุ่มประเทศอินเดีย จีน ญี่ปุ่น ไทย และประเทศอื่นๆ ในทวีปเอเชีย ศิลปะตะวันตก ยุคคลาสสิก ยุคกลาง ยุคเรอเนสซองส์ ยุคบาโรก ยุครอคโคโค และยุคนีโอคลาสสิก จนถึงปลายศตวรรษที่ 19 โดยเน้นรากฐานที่มาของรูปแบบเพื่อเป็นแนวทางในการประยุกต์ใช้ในงานออกแบบประเภทต่างๆ

**COD 120 ศิลปะไทยเพื่อการออกแบบ** 3(1-4-4)

(Thai Arts for Design)

ที่มาของการพัฒนาศิลปะในประเทศไทย ตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ไทยถึง ยุคประวัติศาสตร์ไทย ได้แก่ ทวารวดี ศรีวิชัย ลพบุรี-อุทอง ล้านนา สุโขทัย อโยธยา รัตนโกสินทร์ โดยเน้นรากฐานที่มาของรูปแบบศิลปะสมัยต่างๆ เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในวิชาชีพด้านการออกแบบ

**COD 121 ศิลปะวิจารณ์** 3(3-0-6)

(Art appreciation)

ความรู้พื้นฐานและหลักทฤษฎีศิลปะในอดีตและร่วมสมัยที่เกี่ยวข้องกับสุนทรียศาสตร์ กระบวนการ การรับรู้ ทัศนกรรมทางศิลปะ การสื่อความหมาย การวิเคราะห์ตีความ จิตวิทยา และสัญศาสตร์ที่ศิลปินสร้างสรรค์ขึ้นในผลงานแขนงต่างๆ ที่สะท้อนปรัชญา แนวคิด ปฏิสัมพันธ์และผลกระทบระหว่างมนุษย์กับโลก

**COD 122 การตกแต่งเค้ก** 3(1-4-4)

(Cake Decorating)

ปฏิบัติงานสร้างสรรค์ตกแต่ง ขนมเค้ก คัพเค้ก และขนมอบด้วยน้ำตาลตกแต่ง เช่น ฟองดองต์ กัมเพสต์ โมเดลลิงเพสต์ ช็อคโกแลต ลูกไม้ น้ำตาล และรอยัลไอซิ่ง วิธีการทำ กัมเพสต์โฮมเมด ลูกไม้ น้ำตาล วิธีการเลือกใช้สี เทคนิคการใช้อุปกรณ์พื้นฐานด้วยแม่พิมพ์ซิลิโคน การใช้พิมพ์ตัด และเทคนิคการปั้นน้ำตาลตกแต่งด้วยมือ

**COD 123 การออกแบบด้วยดินเยื่อกระดาษ** 3(1-4-4)

(Paper Clay Design)

การใช้วัสดุดินเยื่อกระดาษเพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ หรืองานออกแบบในลักษณะนูนสูง และสามมิติ ผูกการเลือกใช้สี การลงสี การนำวัสดุต่างๆ มาตกแต่งใช้ร่วมกับผลงานเพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานได้ตามจินตนาการ

**COD 124 ประติมากรรมพระพุทธรูป** 3(1-4-4)  
(Buddha Image Sculpture)

ปฏิบัติการเทคนิคการปั้นพระพุทธรูปด้วยดิน และเทคนิคการหล่อด้วยพลาสติก เน้นการปั้นเศียร สัดส่วนของใบหน้า ลักษณะคิ้ว จมูก ปาก คาง เป็นต้น เพื่อเข้าถึงความเป็นเอกลักษณ์จากใบหน้า โดยเน้นการปั้นพระพุทธรูปจากกรณีศึกษาพระพุทธรูปต่างๆ

**COD 125 การวาดภาพเชิงบันทึกด้วยเทคนิคสีน้ำ** 3(1-4-4)  
(Watercolor Art Journaling)

ปฏิบัติการเทคนิคการวาดภาพเชิงการบันทึก ผีเสื้อเกิดรูปแบบและลักษณะเฉพาะของสิ่งที่สนใจ หรือประทับใจ ถ่ายทอดเป็นภาพด้วยเทคนิคสีน้ำ เน้นการวาดหุ่นนิ่ง เช่น ผลไม้ ดอกไม้ และการศึกษาออกสถานที่

**COD 126 พุทธศิลป์ร่วมสมัย** 3(1-4-4)  
(Contemporary Buddha Art)

ปฏิบัติการเทคนิคการสร้างสรรค์งานเกี่ยวกับพุทธศิลป์องค์ประกอบ เช่น ประติมากรรมนูนต่ำ นูนสูง และ ลอยตัว ที่ระดับบนอาคาร ลวดลายบนขอบประตู หน้าต่างของโบสถ์ และที่ฐานพระ รูปทรง สัดส่วนของเจดีย์ทั้งแบบที่มีลวดลายและแบบไม่มีลวดลาย ประมวลมาประยุกต์ให้เข้ากับการออกแบบร่วมสมัย

### กลุ่มวิชาโท

สำหรับนักศึกษาวิทยาลัย/คณะอื่นๆ ที่ต้องการเรียนวิชาโท โดยให้เลือกเรียนจากรายวิชาดังต่อไปนี้ไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต

**VCD 122 การออกแบบกราฟิก** 3(1-4-4)  
(Graphic Design)

ความรู้พื้นฐานในงานออกแบบกราฟิกเพื่อเป็นเครื่องมือในการสื่อสาร หลักการจัดองค์ประกอบที่สำคัญในงานออกแบบกราฟิก เช่น การวางแนว ความสมดุลย์ ความขัดแย้ง ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบ การซ้ำ และที่วางรอบวัตถุ เป็นต้น ความสำคัญของการจัดการข้อมูลในรูปแบบของแผนภาพ การใช้สัญลักษณ์เพื่อแทนความหมายของสิ่งต่างๆ และการตีความ กระบวนการออกแบบกราฟิกโดยเริ่มจากการหาข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล การกำหนดคอนเซ็ปต์ และการพัฒนาจนเสร็จสมบูรณ์ การสร้างสรรค์โปรเจค เช่น การออกแบบโลโก้ ไปสเตอร์ แผ่นพับ และการ lay-out แมกกาซีน เป็นต้น

**VCD 130 การออกแบบและการจัดตัวอักษร** 3(1-4-4)  
(Typography)

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาการรูปแบบตัวอักษรไทยและตัวอักษรโรมัน หลักการออกแบบและจัดตัวอักษร รูปแบบตัวอักษรแต่ละประเภทและการสื่อความหมาย การออกแบบตัว

อักษรเชิงสร้างสรรค์ การจัดตัวอักษรโดยคำนึงถึงการจัดช่องไฟ การนำกริดมาใช้ในการออกแบบ ความชัดเจนในการอ่าน การลำดับภาพ การวางแนวให้ถูกต้องและการผสมตัวอักษรจากหลายรูปแบบ

**VCD 222 การออกแบบโฆษณา (Advertising Design) 3(1-4-4)**

กระบวนการออกแบบระบบการโฆษณา และการสื่อสารการตลาดผ่านสื่อต่างๆ ทั้ง on-line และ off-line ความเข้าใจอิทธิพลของการสื่อสารผ่านภาพและการใช้ภาษาในงานโฆษณา การสร้างสรรค์งานออกแบบโฆษณาผ่านสื่อต่างๆ เริ่มด้วยกระบวนการค้นคว้าข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล การพัฒนาแนวความคิดและการสังเคราะห์งานออกแบบอย่างเป็นระบบ

**VCD 232 การออกแบบภาพประกอบ (Illustration) 3(1-4-4)**

ภาษาภาพและรูปแบบศิลปะภาพประกอบ การออกแบบสร้างสรรค์งาน ภาพประกอบประเภทต่างๆ ที่สนใจ ด้วยการทดลองเทคนิคที่หลากหลาย เพื่อนำไปใช้ในสื่อประเภทต่างๆ เช่น โปสเตอร์ หนังสือ เว็บไซต์ ฯลฯ มีการศึกษานอกสถานที่

perimentation on various kind of techniques and medias; the field trip will be provided.

**VCD 242 การออกแบบกราฟิกปฏิสัมพันธ์ (Interactive Design) 3(1-4-4)**

แนวคิดการสร้างสรรค์งานออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ ขั้นตอนการออกแบบ การรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล การสร้างแผนผังข้อมูล การจัดทำโครงร่างหน้าเว็บไซต์ การนำเสนอระบบการเชื่อมต่อประสานข้อมูลที่มีผลกับความพึงพอใจของผู้ใช้ และการออกแบบส่วนต่อประสานเว็บไซต์ที่แสดงผลผ่านหน้าจอไปยังผู้ใช้

**VCD 245 การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร (Corporate Identity Design) 3(1-4-4)**

หลักและกระบวนการออกแบบอัตลักษณ์หรือยี่ห้อ ศึกษาและทดลองการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร เช่น ตราสัญลักษณ์ ผ่านกระบวนการออกแบบเรียนจากการศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อสร้างภาพลักษณ์ให้กับบริษัท ตัวผลิตภัณฑ์และการบริการ

**VCD 251 การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว (Motion Graphic Design) 3(1-4-4)**

หลักการออกแบบงานกราฟิกเคลื่อนไหว การออกแบบ เทคนิคและวิธีการ การนำเสนอวิธีคิดออกแบบภาพเคลื่อนไหวเชิงสร้างสรรค์ การจัดเวลา จังหวะการเคลื่อนไหว การเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและวิธีการจัดมุกกล้อง วิธีการนำเสนอข้อมูลที่น่าสนใจ และการประยุกต์ใช้สำหรับงานมัลติมีเดีย

**VCD 252 การออกแบบภาพยนตร์ด้วยระบบดิจิทัล** 3(1-4-4)  
(Digital Film Design)

หลักการทางศิลปะและองค์ประกอบเบื้องต้นในการออกแบบภาพยนตร์กระบวนการและเทคนิคสมัยใหม่ที่ใช้ในการสร้างภาพยนตร์ด้วยคอมพิวเตอร์ การเขียนบท การถ่ายทำภาพยนตร์อย่างมีแบบแผนและมีสุนทรียศาสตร์ การกำกับภาพยนตร์ การออกแบบภาพลักษณ์และการตัดต่อเสียง และการควบคุมการผลิต ฝึกปฏิบัติการออกแบบภาพยนตร์โดยเน้นกระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์และการทำงานเป็นทีม ทั้งภายในสตูดิโอและภายนอกสถานที่

**VCD 253 การออกแบบกราฟิกเพื่อบรรจุภัณฑ์** 3(1-4-4)  
(Graphic Design for Package Design)

หลักเบื้องต้นในการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ การออกแบบบรรจุภัณฑ์ 3 มิติ และกราฟิกบนผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ เพื่อสร้างภาพลักษณ์แบรนด์สินค้า การออกแบบแก้ปัญหาผ่านกระบวนการออกแบบโดยผสมผสานการทำงานจริง

**VCD 370 การถ่ายภาพ** 3(1-4-4)  
(Photography)

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

**VCD 476 ศิลปะภาพพิมพ์เพื่อการออกแบบ** 3(1-4-4)  
(Printmaking for Design)

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเทคนิคการพิมพ์ แนวประเพณี เช่น ภาพพิมพ์ครั้งเดียว แม่พิมพ์ไม้ และการพิมพ์ ซิลค์สกรีน เป็นต้น การวิเคราะห์แนวคิดในการออกแบบ กระบวนการพิมพ์ระบบดิจิทัล และการเลือกเทคนิคการพิมพ์ที่เหมาะสมกับเนื้อหาและรูปแบบงาน

# รายชื่ออาจารย์



## วิทยาลัยการออกแบบ

- รศ.พิศประไพ สาระศาลิน**  
**คณบดี**  
ศ.บ. (มัณฑนศิลป์) มหาวิทยาลัยศิลปากร  
M.F.A. (Interior Design) University of Kansas,  
U.S.A
- อ.ดร.สุชีพภรณ์สุด**  
**รองคณบดีฝ่ายวิชาการ**  
ศป.บ.(ออกแบบนิเทศศิลป์) มหาวิทยาลัยรังสิต  
ศษ.ม.(เทคโนโลยีการศึกษา) มหาวิทยาลัย  
เกษตรศาสตร์  
ปร.ด. (วัฒนธรรมศาสตร์) มหาวิทยาลัย  
มหาสารคาม
- อาจารย์อัครพล กฤตฤกษ์วงศ์**  
**รองคณบดีฝ่ายบริหาร**  
BFA (การออกแบบนิเทศศิลป์) มหาวิทยาลัย  
กรุงเทพ ศป.ม. (การออกแบบ) มหาวิทยาลัยรังสิต
- อาจารย์อนุพงษ์ สุทธิลักษณ์**  
**รองคณบดีฝ่ายกิจการนักศึกษา**  
ศ.บ. (ภาพพิมพ์) มหาวิทยาลัยศิลปากร  
ศป.ม. (การออกแบบ) มหาวิทยาลัยรังสิต
- อาจารย์สุธาสินี แสงขำ**  
**รองคณบดีฝ่ายวิเทศสัมพันธ์และการตลาด**  
ร.บ (รัฐศาสตรบัณฑิต)  
สาขาการระหว่างประเทศ มหาวิทยาลัย  
ธรรมศาสตร์  
ศศ.ม. (ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต)  
(การสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ)  
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- อาจารย์ชินภัทร์ กันตะบุตร**  
**ผู้ช่วยคณบดี**  
ศ.ศ.บ.(ศิลปกรรม) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
ประสานมิตร  
M.F.A. (Computer Graphic) Pratt Institute, U.S.A.
- อาจารย์เขต ศิริภักดี**  
**รักษาการหัวหน้าวิชาสาขาออกแบบผลิตภัณฑ์**  
อ.บ. (ออกแบบผลิตภัณฑ์) จุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย  
Master in Design, Domus Academy, Italy
- Mr. Sridhar Ryalie**  
**รักษาการผู้อำนวยการหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต**  
สาขาวิชาการออกแบบPhysics & Electron-  
ics, Osmania University, Hyderabad, India  
Design Management, University of Central  
England, Birmingham, UK
- อาจารย์นิจามา เหมะภูติ แสมมิตัน**  
**หัวหน้าสาขาวิชาออกแบบภายใน**  
ศป.บ. (ออกแบบภายใน) มหาวิทยาลัยรังสิต  
M.F.A. (Interior Design) Savannah College of  
Art and Design, U.S.A.
- อาจารย์ลลิตา สีมันตร**  
**หัวหน้าสาขาวิชาแฟชั่นดีไซน์**  
ศป.บ. (ออกแบบภายใน) มหาวิทยาลัยรังสิต  
M.A. (Fiber Art) Savannah College of Art and  
Design, U.S.A.
- อาจารย์วิชัย เมฆเกิดชู**  
**หัวหน้าสาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์**  
ศ.บ. (ภาพพิมพ์) มหาวิทยาลัยศิลปากร  
ศป.ม. (คอมพิวเตอร์อาร์ต) มหาวิทยาลัยรังสิต
- อาจารย์อุกฤษฏ์ จอมยิ้ม**  
**หัวหน้าสาขาวิชาศิลปะภาพถ่ายและสื่อทัศนภาพ**  
ศป.บ. (ศิลปภาพถ่าย) มหาวิทยาลัยรังสิต  
ศศ.ม. (ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต) (ชาติพันธุ์  
สัมพันธ์และการพัฒนา) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- อาจารย์สุริยา ศรีสุภาพ**  
**หัวหน้าหมวดวิชาพื้นฐาน**  
ศ.บ. (ภาพพิมพ์) มหาวิทยาลัยศิลปากร

## วิทยาลัยการออกแบบ

14. **อาจารย์อำพรณี สเตาะ**  
ศป.บ. (ศิลปภาพถ่าย) มหาวิทยาลัยรังสิต  
Fine Art Photography, Ministere de la Culture et de la Communication Ecole, Nationale Superieure de la Photographie ประเทศฝรั่งเศส  
ศล.ม. (ทัศนศิลป์ศึกษา) มหาวิทยาลัยศิลปากร
15. **อาจารย์กิตติวัฒน์ โหละการ**  
ศ.บ. (ออกแบบผลิตภัณฑ์) มหาวิทยาลัยศิลปากร  
ศป.ม. (การออกแบบ) มหาวิทยาลัยรังสิต
16. **อาจารย์ Jeffrey C Hamilton**  
Bachelor of Fine Arts in Industrial design, Savannah College of Art and Design, U.S.A.
17. **อาจารย์กัจจกร แซ่เจียง**  
วท.บ. (คหกรรมศาสตร์) สาขาวิชาศิลปสัมพันธ์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์  
ศศ.ม. (สิ่งทอและเครื่องแต่งกาย) มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์  
Cert.de Stylisme Modelisme Alliance Francaise de Bangkok
18. **อาจารย์เกรียงศักดิ์ สุวรรณบุล**  
สถ.บ. (ออกแบบภายใน) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
Master of Science in Interior Environmental Design, Pratt Institute, U.S.A.
19. **อาจารย์คงรัฐ สุนทรโรจน์พัฒนา**  
ศ.บ. (ออกแบบภายใน) มหาวิทยาลัยศิลปากร  
ศป.ม. (การออกแบบ) มหาวิทยาลัยรังสิต
20. **อาจารย์ณัฐพงศ์ ศรีปรุงวิวัฒน์**  
ศป.บ. (ออกแบบภายใน) มหาวิทยาลัยรังสิต  
Master in Design Domus Academy, Milan, Italy
21. **ผศ.ดนยา เชี่ยววิวัฒน์**  
ศ.บ. (จิตรกรรม) มหาวิทยาลัยศิลปากร  
ศ.ม. (จิตรกรรม) มหาวิทยาลัยศิลปากร
22. **อาจารย์ต้น ภู่มาลี**  
ออกแบบ  
คอ.บ. (ครุศาสตร์เทคโนโลยี)  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าฯ ธนบุรี  
คอ.ม. ครุศาสตร์ (ออกแบบอุตสาหกรรม  
เอกกราฟิกขั้นสูง)  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าฯ ลาดกระบัง
23. **อาจารย์ต้นข้าว นิตศกัญจนานนท์**  
ศศ.บ. (รัฐศาสตร์) มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์  
Advanced Diploma (Visual Communication Design) First Media Design School, Singapore.  
ศป.ม. (การออกแบบ) มหาวิทยาลัยรังสิต
24. **อาจารย์ถวัลย์ วงษ์สุวรรณ**  
สถ.บ. (สถาปัตยกรรมศาสตร์) มหาวิทยาลัยรังสิต  
สถ.ม. (ออกแบบผังเมือง) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
25. **อาจารย์สุเทพ โลหะจรรยา**  
ศ.บ. (ออกแบบนิเทศศิลป์) มหาวิทยาลัยศิลปากร  
ศ.ม. (สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์)  
มหาวิทยาลัยศิลปากร
26. **อาจารย์ธีรเทพ หวังศิลปคุณ**  
ศป.บ. (ออกแบบนิเทศศิลป์) มหาวิทยาลัยรังสิต  
M.A. (Graphic Design) Savannah College of Art and Design, USA
27. **อาจารย์นิพล สมานมิตร**  
ศ.บ. (ประติมากรรม) มหาวิทยาลัยศิลปากร  
ศป.ม. (การออกแบบ) มหาวิทยาลัยรังสิต
28. **อาจารย์บรรณนาท ไชยพาน**  
ศ.บ. (มัณฑนศิลป์) มหาวิทยาลัยศิลปากร  
Master Industrial Design Domus Academy, Milan, Italy
29. **อาจารย์บัณฑิต เนียมทรัพย์**  
คอ.บ. ครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต  
(สถาปัตยกรรมภายใน)  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ศศ.ม. (ประวัติศาสตร์ศิลปะ) มหาวิทยาลัยศิลปากร

## วิทยาลัยการออกแบบ

### 30. อาจารย์ปรพล ชินวรรณโชติ

ศป.บ ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี ราชภัฏวชิรบุรี  
ศป.ม. ศิลปกรรมศาสตร์มหาบัณฑิต  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

### 31. อาจารย์พจมาน ธารณเจษฎา

ศ.บ.(ภาพพิมพ์) มหาวิทยาลัยศิลปากร

### 32. อาจารย์เพชร รัตนคุปต์

แฟชั่นดีไซน์

ศป.บ. (แฟชั่นดีไซน์) มหาวิทยาลัยรังสิต  
ศ.ม. (นฤมิตรศิลป์) คณะศิลปกรรมศาสตร์  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

### 33. นายพิสิษฐ์ โพธิ์แก้ว

ค.บ. ครุศาสตร์บัณฑิต เทคโนโลยีสารสนเทศ  
สถาบันราชภัฏจันทรเกษม  
นศ.ม. นิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต วิทยาลัย  
นิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต

### 34. รศ.ไพจิตร อิงศิริวัฒน์

ศ.บ. (มัณฑนศิลป์) มหาวิทยาลัยศิลปากร  
M.A.(Ceramics) North Staffordshire Polytechnic,  
England

### 35. อาจารย์ไพลิน โภคทวี

สถ.บ. (สถาปัตยกรรมศาสตร์) จุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย  
M.F.A. (Interior Design) Savannah College of  
Art and Design, U.S.A.

### 36. อาจารย์มุกด์ตรา ทองเวส

B.F.A. (Print Making), King Mongkut's Institute  
of Technology, Ladkrabang, Faculty of  
Architecture  
M.F.A. (Creative Arts) Chulalongkorn  
University, Faculty of Arts

### 37. อาจารย์เรวัฒน์ ชำนาญ

ศป.บ. (ออกแบบภายใน) มหาวิทยาลัยรังสิต  
Master's degree (Maîtres' : Research and  
Practical Programme) / (Honors Class), De  
partment of Design, Faculty of Fine Arts and  
Scientific of Design, University of Paris 1  
(Panthéon- Sorbonne), France.

Postgraduate degree (MASTER II / DEA : Re  
search program) of Fine and Applied Arts,  
Section : Theoretical and Pratical of the  
Contemporary Arts and New Medias, Depart  
ment of Fine and Applied Arts, Faculty of  
Fineand Applied Arts, University of Paris VIII  
(Vincennes-Saint-Denis), France.

### 38. อาจารย์ลัดดาวัลย์ สารพัฒน์

คศ.บ. (ผ้าและเครื่องแต่งกาย) สถาบันเทคโนโลยี  
ราชมงคล  
ศ.ม. (นฤมิตรศิลป์) คณะศิลปกรรมศาสตร์  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

### 39. ผศ.โลจนา มะโนทัย

ศ.บ. (จิตรกรรม) มหาวิทยาลัยศิลปากร  
ค.ม. (ศิลปศึกษา) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

### 40. อาจารย์วริศว์ สิ้นสืบผล

สถ.บ. (สถาปัตยกรรมศาสตร์) มหาวิทยาลัย  
เชียงใหม่  
MA (Interior Design with distinction) University  
of Westminster, London

### 41. ผศ.ดร.วราวรรณ สุวรรณชาติ

กศ.บ. (เทคโนโลยีการศึกษา) มหาวิทยาลัย  
ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร  
ค.ม. (เทคโนโลยีทางการศึกษา) จุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย  
Ed.D. (Administrative and Policy Studies)  
University of Pittsburgh, U.S.A.

## วิทยาลัยการออกแบบ

42. **อาจารย์วสันต์ ยอดอ้อม**  
ศ.บ. (ประติมากรรม) มหาวิทยาลัยศิลปากร  
ศษ.บ.(การศึกษานอกระบบ) มหาวิทยาลัยสุโขทัย  
ธรรมมาธิราช  
ศศ.ม.(ประวัติศาสตร์สถาปัตยกรรม)  
มหาวิทยาลัยศิลปากร
43. **อาจารย์วิรุจน์ ไทยแท้**  
ศป.บ. (ออกแบบภายใน) มหาวิทยาลัยรังสิต  
M.A. (Industrial Design) Central Saint Martins  
College of Art & Design. London, UK.
44. **อาจารย์วิษณุ นาท กัตัญญวิทวิทย์**  
ศ.บ.(ออกแบบนิเทศศิลป์) มหาวิทยาลัยศิลปากร  
ศศ.ม. (โบราณคดีสมัยประวัติศาสตร์)  
มหาวิทยาลัยศิลปากร
45. **อาจารย์ศิริเพ็ญ ธนนานันท์กิจ**  
ศ.บ. (เครื่องเคลือบดินเผา) มหาวิทยาลัยศิลปากร  
ค.ม.(ศิลปศึกษา) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
46. **อาจารย์สิรดา ศ.ไวยาวัจฉัย**  
ศป.บ. (ออกแบบนิเทศศิลป์) มหาวิทยาลัยรังสิต  
M.S. (Multimedia) Swinburne University of  
Technology, Australia  
Postgraduate Certificate (Certificate of Merit)  
in Multimedia Design Swinburne University of  
Technology, Australia
47. **อาจารย์สุขเกษม อุยโต**  
น.บ. (นิติศาสตร์) มหาวิทยาลัยรามคำแหง  
กศ.ม. (เทคโนโลยีทางการศึกษา) มหาวิทยาลัย  
ศรีนครินทรวิโรฒ
48. **อาจารย์สุปรียา สุธรรมธารีกุล**  
ค.บ. (ศิลปศึกษา) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
ค.ม. (โสตทัศนศึกษา) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
M.A. (Educational Psychology)  
Keio University, Japan  
M.A. (Fashion Design) London College of  
Fashion, University of the Arts, London UK.
49. **ดร.สุพพตา วรณวีรติกุล**  
อ.บ. (ออกแบบอุตสาหกรรมบัณฑิต)  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
M.S. (Design) Kyoto Institute of Technology,  
Japan  
Ph.D. (Design Science) Kyoto Institute of  
Technology, Japan
50. **ผศ.สุรพงษ์ เอี่ยมพิชัยฤทธิ**  
นศ.บ.(การโฆษณา) มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
51. **รศ.สุวิทย์ รัตนานันท์**  
ศ.บ. (มัณฑนศิลป์) มหาวิทยาลัยศิลปากร
52. **อาจารย์เสกสฤษฏ์ ธนประสิทธิ์กุล**  
ร.บ. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
B.A. (Fashion Design) Hogeschoolvoor  
de Kunsten Arnhem  
MA. (Fashion Design Technology Menswear),  
London College of Fashion, University of  
the Arts London, UK.
53. **อาจารย์อนัญญาวัลลน์ วัฒนนะนุพงษ์**  
ศป.บ. (ออกแบบภายใน) มหาวิทยาลัยรังสิต  
Certificate of Handcraft Tailoring, London  
College of Fashion,  
University of the Arts, London UK.  
ศป.ม (จิตวิทยาเพื่อการพัฒนามนุษย์)  
มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต
54. **อาจารย์อรรถกฤษณ์ อุทัยกาญจน์**  
สถ.บ.(สถาปัตยกรรมไทย) จุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย  
M.Arch. (Architecture) New Jersey Institute of  
Technology, Newark, NJ, U.S.A.
55. **นายอนันต์กิตติ์ จันทร์ไกร**  
ค.บ. (เทคโนโลยีและนวัตกรรม)  
สถาบันราชภัฏพระนคร  
ศล.ม. (คอมพิวเตอร์อาร์ต) มหาวิทยาลัยรังสิต

## วิทยาลัยการออกแบบ

---

56. **อาจารย์อัจฉรา นาคลดดา**  
ศ.บ. (ประยุกต์ศิลป์) มหาวิทยาลัยศิลปากร  
ศป.ม. (การออกแบบ) มหาวิทยาลัยรังสิต
57. **อ.ดร.อัฐวุฒิ จ่างวิทยา**  
ศบ. (มัณฑนศิลป์) มหาวิทยาลัยกรุงเทพ  
ศป.ม. (การออกแบบ) มหาวิทยาลัยรังสิต  
วท.ด (วิทยาศาสตร์สุขภาพบัณฑิต)  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
58. **อาจารย์เอกชัย สมบูรณ์**  
กศ.บ. (ศิลปศึกษา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโร  
บางแสน  
ศล.ม. ทัศนศิลป์ศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร
59. **อาจารย์ David Marc Schafer**  
ศิลปมหาบัณฑิต (การออกแบบ)  
B.Arch The University of Arizona  
M.FA. Cranbrook Academy of Art, USA
60. **อาจารย์ Guerriero Giuseppe**  
Eco-oriented industrial design (Industrial  
Design) SUN, Faculty of Architecture.  
Naples,Italy Master of Art (Product Design)  
Royal College of Art
61. **อาจารย์ Miguel Padres Gonzalez**  
Diploma in Digital Modeling, Elisava, Spain