

คณะศิลปะและการออกแบบ (Faculty of Art and Design)

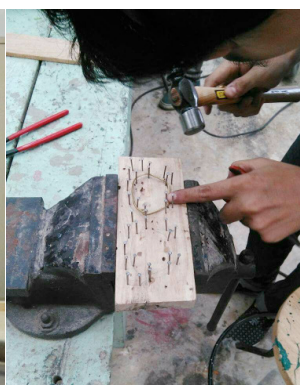
กลุ่มความรู้ทั่วไปทางศิลปะและการออกแบบ

PHO 410 วัฒนธรรมศึกษาสื่อทัศนภาพ 3(3-0-6)
(Cultural Study in Visual Media)
สุนทรียทางภาพถ่ายและสื่อทัศนภาพภายใต้บริบททางสังคมวัฒนธรรม วิธีที่สื่อสมัยใหม่ก่อปฏิสัมพันธ์กับคนดู การตีความหมาย และการตีความหมายใหม่ในแต่ละวัฒนธรรมที่แตกต่าง

DSN 105 การวิจัยและกระบวนการคิดเชิงออกแบบ 3(1-4-4)
(Research and Design Thinking)
กระบวนการวิจัยผ่านกระบวนการแก้ไขปัญหาเชิงออกแบบ ด้วยเทคนิคและเครื่องมือที่เป็นระบบ เน้นการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ความเข้าใจปัญหาและความเข้าใจผู้ใช้อย่างถ่องแท้ การทำงานเป็นทีมจากหลายศาสตร์ การระดมสมองและการคิดเชิงวิพากษ์ เพื่อให้ได้มาซึ่งโอกาสในการเกิดนวัตกรรม และการทดลองใหม่ๆ การศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากสถานที่จริง การทดลองทำต้นแบบจริง และการประเมินผลการออกแบบจากผู้ใช้จริง โดยใช้กรณีศึกษาที่หลากหลายตามธรรมชาติของแต่ละสาขาวิชา

กลุ่มความรู้ทางประวัติศาสตร์การออกแบบ

PHO 250 ประวัติภาพถ่าย 3(3-0-6)
(Photography History)
ประวัติภาพถ่ายเริ่มแต่ศตวรรษที่ 19 จนถึงปัจจุบัน เน้นความเปลี่ยนแปลงทางสุนทรียภาพถ่าย ความสัมพันธ์กับสื่อแขนงอื่น บทบาททางสังคม รวมทั้งพัฒนาการของงานภาพถ่ายในประเทศไทย และเอเชียตะวันออกเฉียงใต้



วิชาเฉพาะด้าน

- DSN 103 การออกแบบเบื้องต้น** 3(1-4-4)
(Basic Design)
หลักเบื้องต้นในการออกแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ ฝึกความคิดสร้างสรรค์และการออกแบบโดยใช้ทัศนธาตุทางศิลปะ หลักการออกแบบ และการสื่อความหมาย
- PHO 211 สุนทรียทางภาพถ่าย** 3(3-0-6)
(Photography Appreciation)
แนะนำกระบวนการคิดในงานภาพถ่ายและสื่อทัศนภาพที่มีผลต่อคนดู เมื่อผ่านการรับรู้และการตีความหมายทั้งทางวัฒนธรรม และสุนทรียศาสตร์

กลุ่มทักษะปฏิบัติพื้นฐานทางศิลปะและการออกแบบ

- DSN 100 การวาดเส้นเบื้องต้น** 3(1-4-4)
(Basic Drawing)
การวาดภาพพื้นฐานจากหุ่นนิ่ง ด้วยวิธีฝึกการสังเกตและการมองเห็นความเข้าใจและความชำนาญทางทักษะการวาดภาพ เน้นโครงสร้างของเส้น รูปร่าง รูปทรง แสงและเงา ลักษณะผิว ขนาด ปริมาตร ทัศนียภาพ และองค์ประกอบภาพ ฝึกวิธีวาดภาพด้วยดินสอ ปากกา ถ่านชาโคล หมึก เครยอง ฯลฯ
- DSN 102 สีและแสงในงานออกแบบ** 3(1-4-4)
(Color and Light in Design)
แสง และสี จิตวิทยาสี การจัดกลุ่มสี เช่นสีเอกรงค์ สีไล่น้ำหนัก สีข้างเคียง สีคู่สามสี และสีคู่สี่สี ผลกระทบของแสงและสีต่อพื้นผิววัสดุและลวดลายที่ว่าง ผลกระทบของแสงต่อสี แนวปฏิบัติในการประยุกต์สีในงานออกแบบ เช่น การออกแบบสีและแสง การรวบรวมตัวอย่างสี การเตรียมบอร์ด ตัวอย่างสี การเลือกกลุ่มสีสำหรับการนำเสนอในงานออกแบบ
- DSN 104 ภาษาอังกฤษเพื่อการออกแบบ** 3(2-2-5)
(English for Design)
ภาษาในการออกแบบ เน้นคำศัพท์เฉพาะทางที่ใช้ในการออกแบบทั่วไป รวมถึงที่ใช้ในศาสตร์เฉพาะทาง เช่น การออกแบบภายใน การออกแบบนิเทศศิลป์ การออกแบบผลิตภัณฑ์ การออกแบบแฟชั่น และศิลปะภาพถ่าย เป็นต้น เพื่อนำไปพัฒนาวิธีคิดในการออกแบบ และทักษะในการศึกษาค้นคว้า รวมทั้งการฝึกการเขียนแนวความคิดและการนำเสนอผลงานโดยวาจาเป็นภาษาอังกฤษ

กลุ่มความรู้ทางวิชาชีพการออกแบบ

PHO 263 ศิลปะภาพถ่ายร่วมสมัย 3(1-4-4)

(Contemporary Fine Arts Photography)

กระบวนการทำงานภาพถ่ายเชิงความคิดและสื่อทัศนภาพ เข้าใจงานคอนเซ็ปชวลในทศวรรษ 1960 ซึ่งมีอิทธิพลต่องานร่วมสมัย โครงการส่วนบุคคลที่เป็นงานศิลปะ หรืองานวิชาเอก บังคับการแสดงนิทรรศการ และ/หรือ การเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะสำหรับการประเมินผล

PHO 365 ภาพถ่ายเชิงพาณิชย์ 3(1-4-4)

(Commercial Photography)

ประยุกต์ใช้ทักษะทางศิลปะเพื่องานวิชาชีพ และงานโฆษณา เช่น สิ่งพิมพ์โฆษณา โทรทัศน์ วิดีโอเผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ตทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว การทำงานให้เป็นไปตามแผนที่ ถูกกำหนดไว้ล่วงหน้า บังคับการจัดแสดง นิทรรศการ และ/หรือ การเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะสำหรับการประเมินผล

PHO 412 การเล่าเรื่องในงานสื่อทัศนภาพ 3(1-4-4)

(Narrative Structure in Visual Media)

กระบวนการเล่าเรื่องในงานภาพยนตร์ ภาพยนตร์สั้น สื่อทัศนภาพ ประเภทของงานวิซวล สไตลีนีฐานะการเล่าเรื่องสำหรับงาน ประเภทต่างๆ พื้นฐานความเข้าใจบทบาทยนตร์ และกระบวนการที่เกี่ยวข้อง เน้นการเล่าเรื่องด้วยภาพ การทำงานร่วมกับนักเขียนบท นักเขียน หรือผู้ผลิตเนื้อหา

กลุ่มความรู้ทางเทคโนโลยีการออกแบบ

PHO 240 สื่อทัศนภาพเบื้องต้น 3(1-4-4)

(Basic Visual Media)

เตรียมการทำงานดิจิทัลสำหรับภาพถ่าย และวิดีโออย่างมืออาชีพ ระบบการพิมพ์ภาพถ่ายดิจิทัล ลำดับขั้นตอนของการทำงาน ดิจิทัล พื้นฐานการจัดแสงสตูดิโอ และการใช้เครื่องมือการตัดต่อวิดีโอ และพื้นฐานกระบวนการโพสโปรดักชั่น

PHO 261 ภาพถ่ายเชิงทดลอง 3(1-4-4)

(Experimental Photography)

กระบวนการและแนวคิดที่ขยายเกินกว่าความเป็นภาพนิ่ง วิธีเล่าเรื่อง และกระบวนการวางแผน การดัดแปลง การเรียงลำดับภาพ การใช้เสียง และการติดตั้ง การทดลองความเป็นไปได้ในการสร้างงานวิดีโอเชิงความคิด

PHO 411 การออกแบบเสียงเพื่อสื่อทัศนภาพ 3(1-4-4)
(Sound Design for Visual Media)

การบันทึกเสียง และกระบวนการทำเสียง การออกแบบเสียงดิจิทัล เสียงบรรยายภาค เสียงบรรยาย บทสนทนา พื้นฐานการทำดนตรีประกอบสำหรับงานวิดีโอ หนังสือ การนำเสนอมีเดียเดียว การใช้เสียงในฐานะสื่อทางศิลปะ

วิชาเอก

PHO 110 องค์ประกอบศิลป์ภาพถ่าย 3(1-4-4)
(Photographic Composition)

ลักษณะเฉพาะของงานภาพถ่ายแต่ละประเภทที่แตกต่าง องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง อารมณ์ และโทนสี ความงามในบริบทการตีความหมายทางวัฒนธรรมทั้งภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหว การทำงานด้วยกล้องดิจิทัล อุปกรณ์ทั้งภาพนิ่งและภาพ เคลื่อนไหว

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

ฟิล์ม และห้องมืด พื้นฐานงานภาพถ่ายขาวดำ การใช้กล้องฟิล์ม และอุปกรณ์ แนะนำการใช้กล้องดิจิทัล DSLR และเครื่องมือที่จำเป็น

PHO 231 การจัดแสงสตูดิโอ 3(1-4-4)
(Lighting Studio)

การจัดแสงขั้นพื้นฐานในสตูดิโอสำหรับงานภาพถ่ายและวิดีโอ ฝึกปฏิบัติการใช้อุปกรณ์ในการทำงาน การใช้แฟลชอิเล็กทรอนิกส์ การควบคุมอุณหภูมิสี และคอนทราสต์ การออกแบบองค์ประกอบภาพ

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

- PHO 377 **วิดีโออาร์ต** 3(1-4-4)
(Video Art)
งานวิดีโออาร์ตในเชิงลึก การตีความหมายของภาพและเสียง รวมทั้งแนวความคิด ทฤษฎี และปฏิบัติ เข้าใจบทบาทและอิทธิพลของศิลปะวีดิทัศน์ในงานศิลปะร่วมสมัย บังคับการแสดงนิทรรศการ และ/หรือการเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะสำหรับการประเมินผล
- PHO 392 **การบริหารงานสื่อและศิลปะ** 3(3-0-6)*
(Management in Art and Media)
ระบบการบริหารจัดการสายวิชาชีพศิลปะและสื่อทัศนภาพ เข้าใจกระบวนการ โครงสร้างขององค์กร เช่น แกลเลอรี พิพิธภัณฑ์ศิลปะ บริษัทโฆษณา โปรดักชั่นเฮ้าส์ ผู้ผลิตภาพยนตร์ สตูดิโอภาพถ่าย งานธุรกิจ ยุทธศาสตร์การตลาดแต่ละประเภท และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง
- PHO 490 **การเตรียมศิลปนิพนธ์** 3(1-4-4)
(Art Thesis Preparation)
เตรียมโครงการศิลปนิพนธ์ แนวคิดและการวางแผนเพื่อในการสร้างโครงการส่วนบุคคลด้านศิลปะ วิชาชีพ หรืองานวิจัย แต่ละโครงการจะต้องมีที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ โครงการที่นำเสนอ และดำเนินอยู่ ต้องเป็นโครงการเดียวกับศิลปนิพนธ์
- PHO 495 **สัมมนาภาพถ่าย** 3(1-4-4)*
(Photography Seminar)
สัมมนา หัวข้อเกี่ยวกับศิลปะภาพถ่ายและสื่อทัศนภาพ ประสบการณ์วิชาชีพและวิชาการ ค้นหาวิธีบูรณาการทักษะและองค์ความรู้ กับงานวิชาชีพและงานสร้างสรรค์

วิชาศิลปนิพนธ์

- PHO 496 **ศิลปนิพนธ์** 10(2-16-12)
(Art Thesis)
วิชาบังคับก่อน : PHO 490 การเตรียมการศิลปนิพนธ์
prerequisite : PHO 490 Art Thesis Preparation
โครงการส่วนบุคคล อาจเป็นภาพถ่าย หรือ สื่อทัศนภาพประเภทใดประเภทหนึ่ง งานวิจัยทางวิชาการ หรือวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง คุณภาพผลงานในมาตรฐานสูง ดำเนินการภายใต้การดูแลของที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ และประเมินผลโดยคณะกรรมการศิลปนิพนธ์ ผลงานสุดท้ายต้องนำออกเผยแพร่สู่สาธารณะ การตัดสินศิลปนิพนธ์ ถือค่าระดับ 2.00 © เป็นเกณฑ์การสอบผ่าน

วิชาประสบการณ์ภาคสนาม

PHO 391 การฝึกงานวิชาชีพ 1(0-35-18)

(Practical Training)

วิชาบังคับก่อน : สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 3/ นักศึกษาจะต้องมีหน่วยกิตสะสมไม่น้อยกว่า 100 หน่วยกิต

การฝึกงานตามสายวิชาชีพ ในหน่วยงานของรัฐ รัฐวิสาหกิจ หรือ หน่วยงานทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย ในระหว่างภาคการศึกษาฤดูร้อน ของชั้นปีที่ 3 เป็นเวลาไม่น้อยกว่า 6 สัปดาห์ (ในกรณีสุดวิสัยไม่สามารถหาที่ฝึกงานได้ ให้อยู่ในดุลยพินิจของสาขาวิชาเพื่อหาทางเลือกอื่นๆ)

PHO 491 สหกิจศึกษา 7(0-35-18)

(Cooperative Education)

วิชาบังคับก่อน: สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 3/ นักศึกษาจะต้องมีหน่วยกิตสะสมไม่น้อยกว่า 100 หน่วยกิต

ปฏิบัติงานในสถานประกอบการเสมือนเป็นพนักงานประจำขององค์กร หรือบริษัทไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์ จัดทำบันทึกประจำวันส่งทุกสัปดาห์ จัดทำโครงการสรุปผลการปฏิบัติงาน ส่งรูปเล่มและนำเสนอ ประเมินผลจากสถานประกอบการ และอาจารย์ประจำรายวิชา

* สำหรับผู้เลือกเรียนรายวิชาสหกิจศึกษาไม่ต้องเรียนต้องเรียน PHO 391 การฝึกงานวิชาชีพ PHO 392 การบริหารงานสื่อและศิลปะ (Management in Art and Media) และ PHO 495 สัมมนาภาพถ่าย และสำหรับผู้ที่ไม่ได้เลือกเรียนรายวิชา PHO 491 สหกิจศึกษา ต้องเรียนรายวิชา PHO 391 การฝึกงานวิชาชีพ PHO 392 การบริหารงานสื่อและศิลปะ (Management in Art and Media) และ PHO 495 สัมมนาภาพถ่าย

วิชาเลือก

PHO 212 ความคิดสร้างสรรค์ 3(3-0-6)

(Creative Thinking)

หลักการวิเคราะห์งานภาพถ่ายและสื่อทัศนภาพเชิงลึก ประเด็นความเคลื่อนไหวทางศิลปะ เช่น ดาด้า เซอเรียลลิสม์ ศิลปะเชิงความคิดในทศวรรษ 1960 อิทธิพลต่องานภาพถ่ายร่วมสมัย ทั้งทัศนศิลป์และงานเชิงวิชาชีพในบริบททางสังคมวัฒนธรรม กระบวนการคิดสร้างสรรค์ และทฤษฎีที่ส่งผ่านปฏิบัติการในสังคมตะวันออก รวมทั้งงานศิลปะเชิงความคิดที่เกิดขึ้นในประเทศไทยช่วงทศวรรษ 1980

PHO 213 การนำเสนองานศิลปะภาพถ่าย 3(1-4-4)

(Presentation for Photography)

กระบวนการนำเสนองานภาพถ่าย ทั้งในแบบประเพณีเดิม และแบบที่ใหม่ แนะนำการใช้

วัสดุปราศจากเคมีตกค้างสำหรับการเข้า โอเวอร์แมทงานภาพถ่าย การเข้ากรอบ การเตรียมผลงานนำเสนอ สำหรับวัตถุประสงค์ที่ต่างกัน

PHO 241 กระบวนการพิมพ์ภาพถ่ายดิจิทัล 3(1-4-4)
(Digital Printing Process)

หลักการและการทำงานในระบบการพิมพ์ภาพถ่ายดิจิทัล รูปแบบการจัดเตรียมแฟ้มข้อมูล ภาพสำหรับการพิมพ์ภาพขนาดต่างๆ คุณลักษณะและการทำงานของเครื่องมือ การเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างการพิมพ์ภาพถ่ายดิจิทัล และระบบเดิม

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

หลักการงานดิจิทัลขั้นสูง ระบบการทำงานทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว การตกแต่งภาพด้วยกระบวนการดิจิทัลทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว การออกแบบงานมัลติมีเดีย ศึกษาเทคนิคเชิงลึกเพื่อใช้ในงานศิลปะและการออกแบบที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหว ระยะเวลา (time based art)

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 เพื่อให้เกิดนวัตกรรมทั้งระบบดิจิทัลและระบบเดิม เช่น กล้องขนาดเล็ก โทรศัพท์เคลื่อนที่ คอมพิวเตอร์ สื่อผสม เคมีภัณฑ์สารประกอบเกลือเงิน หรือไม่ใช่สารประกอบเกลือเงิน

PHO 363 ภาพถ่ายบุคคล 3(1-4-4)
(Portraiture)

ปฏิบัติการภาพถ่ายบุคคลในเชิงลึกทั้งบทบาทต่อสังคม วัฒนธรรม รูปแบบวิธีการต่างๆ ในงานภาพถ่ายบุคคลแต่ละประเภท 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 สำนวนวิเคราะห์แนวคิดของหัวข้องานในแง่มุมมองทางวัฒนธรรมทั้งแนวทางที่เคยมี และแนวทางร่วมสมัย งานฟรีโปรดัคชั่น โปรดัคชั่น ทำงานร่วมกับนักออกแบบ สไตลิสต์ และ กองถ่าย
- PHO 379 การออกแบบทัศนภาพเพื่องานเผยแพร่** 3(3-0-6)
(Visual Media for Publishing)
ขั้นตอน และการออกแบบสำหรับสื่อเผยแพร่ทางสิ่งพิมพ์ รูปแบบดิจิทัลออนไลน์ การออกอากาศ ประเภทงานที่ต้องใช้ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว วิดีโอ หรือสื่ออื่นที่เกี่ยวข้อง เน้นกระบวนการออกแบบเพื่อการใช้งานทำงานร่วมกับนักเขียนบท นักเขียน ผู้ผลิต เนื้อหา หรือนักออกแบบอื่นๆ
- PHO 470 การศึกษาส่วนบุคคล** 3(0-6-3)
(Individual Study)
โครงการส่วนบุคคล เน้นหัวข้อที่นักศึกษาสนใจเป็นพิเศษที่เกี่ยวกับศิลปะภาพถ่ายและสื่อทัศนภาพ โดยความเห็นชอบจากสาขาวิชา และ/หรือที่ปรึกษาโครงการ
- PHO 473 การวิจารณ์งานศิลปะภาพถ่าย** 3(3-0-6)
(Photography Criticism)
หลักการวิจารณ์งานศิลปะ วิเคราะห์เชิงลึก และเข้าใจงานภาพถ่ายร่วมสมัย การทำความเข้าใจกับงานเขียน และวรรณกรรมที่เกี่ยวกับภาพถ่ายในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 ถึงศตวรรษที่ 20 ความเคลื่อนไหวทางศิลปะ งานภาพถ่ายหลังสมัยใหม่ และการหักเหทางสุนทรียศาสตร์ อิทธิพลในงานร่วมสมัย
- PHO 413 งานสร้างสรรค์สื่อทัศนภาพ** 3(1-4-4)
(Creative Projects in Visual Media)
นำเสนอหัวข้อโครงการขั้นสูง ปฏิบัติงานเชิงลึกด้านวิชาชีพ และ/หรือ ศิลปะ การประยุกต์ใช้

ทักษะทางศิลปะเพื่อโครงการส่วนบุคคล เช่น งานภาพถ่าย ภาพยนตร์สั้น ภาพยนตร์ขนาดยาว งานวิดีโอทดลอง ฯลฯ ทำงานใกล้ชิดกับที่ปรึกษาโครงการ บังคับการแสดงนิทรรศการ และ/หรือ การเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะสำหรับการประเมินผล

PHO 414 สหวิทยาการสื่อทัศนภาพ 3(1-4-4)

(Interdisciplinary Projects in Visual Media)

โครงการศึกษาส่วนบุคคล บูรณาการองค์ความรู้จากศาสตร์แขนงอื่นๆ เช่น ศิลปศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ฯลฯ และทักษะศิลปะเพื่อ สร้างผลงานชุดใหญ่ ทำงานใกล้ชิดกับที่ปรึกษาโครงการ โดยความเห็นชอบจากสาขาวิชา และ/หรือ ที่ปรึกษาโครงการ บังคับการแสดงนิทรรศการ 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 231 Lighting Studio

การจัดแสงในสตูดิโอสำหรับงานภาพถ่ายและวิดีโอ การใช้อุปกรณ์ในการทำงาน การจัดไฟนอกสถานที่สำหรับกองถ่าย การจัดไฟจากซัพซันสำหรับงานภาพยนตร์ หรือโฆษณา

PHO 417 สื่อมานุษยวิทยา 3(1-4-4)

(Visual Anthropology Media)

สื่อทัศนภาพในงานมานุษยวิทยา วิธีการบันทึกภาพเชิงสารคดีเพื่อวัตถุประสงค์การใช้งานที่ชัดเจน การวิจัยและการเตรียมการ พื้นฐานความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรม และกระบวนการทางมานุษยวิทยา ทำงานร่วมกับผู้วิจัยในโครงการที่เข้าร่วมด้วยความเห็นชอบจากสาขาวิชา และ/หรือ ที่ปรึกษาโครงการ

PHO 418 ศิลปะภาพถ่ายเชิงความคิด 3(1-4-4)
(Conceptual based Photography)

ความเข้าใจศิลปะภาพถ่ายเชิงลึกในฐานะส่วนหนึ่งของทัศนศิลป์ วิเคราะห์ความเคลื่อนไหวทางศิลปะที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะงานคอนเซ็ปชวลของทศวรรษ 1960 อิทธิพลต่องานศิลปะร่วมสมัย สร้างโครงการส่วนบุคคลเป็นงานภาพถ่าย และ/หรือ สื่อที่เกี่ยวข้อง บังคับการแสดงนิทรรศการ และ/หรือการเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะสำหรับการประเมินผล

PHO 419 ชาวนด์สเคปในงานทัศนภาพ 3(1-4-4)
(Visual Soundscape)

เสียงและเวลาในฐานะสื่อของการแสดงออกในงานศิลปะ แนวคิด และการออกแบบเสียงเพื่อเสริมงานทัศนภาพ และ/หรือ เสียง ในฐานะชิ้นงานหลัก เข้าใจศิลปะที่เกี่ยวกับกาลเวลา พื้นที่และสภาพแวดล้อมในฐานะส่วนหนึ่งของการเล่าเรื่องด้วยกระบวนการเตรียมงานที่เหมาะสม

PHO 420 ฟิล์มและห้องมืด 3(1-4-4)
(Film and Darkroom)

วิชาบังคับก่อน PHO 130 การภาพถ่ายเบื้องต้น PHO 110 องค์ประกอบศิลป์ภาพถ่าย

Prerequisite : PHO 130 Basic Photography PHO 110 Photography Composition

PHO 130 Basic Photography Processing / 3(1-4-4) PHO 110 Photography Composition / 3(1-4-4)

กระบวนการภาพถ่ายขาวดำขั้นสูง ควบคุมคุณภาพงานห้องมืด การอัดขยายสมบูรณ์แบบ สร้างงานเชิงความคิด วิธีการนำเสนอ ตามประเพณีนิยม เช่น การอัดลงกระดาษแข็ง หรือการทำโอเวอร์แมท

PHO 421 งานทำมือและภาพถ่าย 3(1-4-4)
(Handmade Objects and Photographs)

กระบวนการทางเลือกสำหรับงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับภาพถ่าย เช่น หนังสือทำมือ งานภาพถ่ายแฮนด์คัลเลอร์ กระบวนการที่ไม่ ใช้เกลือเงิน หนังสือการ์ตูนที่ใช้ภาพถ่ายเป็นส่วนประกอบหลัก งานโปสเตอร์ทำมือ

PHO 422 ภาพยนตร์สั้นเชิงสร้างสรรค์ 3(1-4-4)
(Creative Short Film)

การเล่าเรื่องด้วยวิธีการหลากหลายรูปแบบ การนำเสนอด้วยภาพ ภาพยนตร์สั้น และ / หรือ วิดีโอซีเควนในฐานะสื่อที่แสดงออกซึ่งความรู้สึก เน้นการเล่าเรื่องด้วยภาพ การถ่ายแบบภาพยนตร์ โครงการส่วนบุคคล และ/หรือ โครงการกลุ่ม ด้วยความเห็นชอบจากสาขาวิชา และ/หรือ ที่ปรึกษาโครงการ

- PHO 423 สื่อทัศนภาพในวัฒนธรรมสมัยใหม่** 3(3-0-6)
(Visual Media in Popular Culture)
วิเคราะห์เชิงลึกโลกทัศน์ และวัฒนธรรมสมัยใหม่ วิธีการตีความหมาย ความเข้าใจ การ
บริโภคสื่อ ยุทธศาสตร์ทางการตลาดของผู้ผลิตสื่อ เปรียบเทียบวรรณกรรม และปรัชญาในประเด็นความ
เปลี่ยนแปลงทางสังคม
- MGT 200 การเป็นผู้ประกอบการ** 3(3-0-6)
(Entrepreneurship)
ความหมาย ความสำคัญ ความสามารถ แนวความคิด ประเภท กลยุทธ์ ทรัพยากร สภาพ
แวดล้อม และคุณสมบัติของการเป็นผู้ประกอบการ แนวคิดและโอกาสในการทำธุรกิจ การวิเคราะห์ทรัพยากร
และสภาพแวดล้อม หน้าที่ของการทำธุรกิจ เช่น การตลาด การผลิต และการดำเนินงาน การจัดการและการ
จัดการทรัพยากรมนุษย์ การเงิน และการบัญชี ตลอดจนองค์ประกอบที่สำคัญของการทำแผนธุรกิจ
- DMR 207 การสร้างคอนเทนต์ทางการตลาดและสื่อสังคมออนไลน์** 3(3-0-6)
(Content Marketing and Social Media)
การสร้างเนื้อหา การสร้างคุณค่าเนื้อหาทางสื่อดิจิทัลในแต่ละรูปแบบ การเขียนข้อความ
โฆษณาและประชาสัมพันธ์ทางสื่อดิจิทัล การพัฒนาทักษะการสื่อสารทางสื่อดิจิทัล การวางแผนสื่อดิจิทัล
สำหรับสื่อสังคมออนไลน์กลยุทธ์การตลาดเนื้อหาดิจิทัล
- DMR 213 นวัตกรรมผลิตภัณฑ์และการสร้างสรรค์** 3(3-0-6)
(Product Innovation and Creativity)
ความหมาย แนวคิดลักษณะและประเภทของนวัตกรรมผลิตภัณฑ์และการสร้างสรรค์
กระบวนการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ การสร้างแบรนด์แห่งนวัตกรรม นวัตกรรมผลิตภัณฑ์ในอุตสาหกรรม
การบริการ ความล้มเหลวและความเสี่ยงต่อนวัตกรรม องค์กรนวัตกรรม การเปลี่ยนแปลงและนวัตกรรม
- DBS 390 นวัตกรรมและกลยุทธ์สำหรับธุรกิจดิจิทัล** 3(3-0-6)
(Innovation and Strategies for Digital Business)
แนวความคิดของนวัตกรรม กระบวนการพัฒนานวัตกรรม รูปแบบของนวัตกรรมภาย
ใต้การเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมทางเศรษฐกิจ สังคม การเมือง และเทคโนโลยี รวมถึงการศึกษาการ
จัดการความรู้ การสร้างองค์การเพื่อการพัฒนาข้อมูลเพื่อเป็นความรู้สำหรับการทำงาน และทำให้เกิด
องค์การแห่งการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ กลยุทธ์ของธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์ การวิเคราะห์จุดอ่อน จุดแข็งของ
องค์การและการแสวงหาโอกาสในตลาดของธุรกิจดิจิทัล พัฒนาทักษะในการกำหนดกลยุทธ์ธุรกิจดิจิทัล ที่
จะสามารถเป็นผู้นำธุรกิจในตลาดและบริการ ซึ่งใช้ช่องทางการตลาดธุรกิจดิจิทัลได้

หมวดวิชาเลือกเสรี

หมวดวิชาโท

PHO 110 **องค์ประกอบศิลป์ภาพถ่าย** 3(1-4-4)
(Photographic Composition)

ลักษณะเฉพาะของงานภาพถ่ายแต่ละประเภทที่แตกต่างกัน องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง อารมณ์ และโทนสี ความงามในบริบทการตีความหมายทางวัฒนธรรมทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว การทำงานด้วยกล้องดิจิทัลและอุปกรณ์ ทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว

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

ฟิล์มและห้องมืด พื้นฐานงานภาพถ่ายขาวดำ การใช้กล้องฟิล์มและอุปกรณ์ แนะนำการใช้กล้องดิจิทัล DSLR และเครื่องมือที่จำเป็น

PHO 240 **สื่อทัศนภาพเบื้องต้น** 3(1-4-4)
(Basic Visual Media)

เตรียมการทำงานดิจิทัลสำหรับภาพถ่ายและวิดีโออย่างมืออาชีพ ระบบการพิมพ์ภาพถ่ายดิจิทัล ลำดับขั้นตอนของการทำงานดิจิทัล พื้นฐานการจัดไฟสตูดิโอและการใช้เครื่องมือ การตัดต่อวิดีโอ และพื้นฐานกระบวนการโพสต์โปรดักชัน

PHO 250 **ประวัติภาพถ่าย** 3(3-0-6)
(Photography History)

ประวัติภาพถ่ายเริ่มแต่ศตวรรษที่ 19 จนถึงปัจจุบัน เน้นความเปลี่ยนแปลงทางสุนทรียภาพ ความสัมพันธ์กับสื่อแขนงอื่น บทบาททางสังคม รวมทั้งพัฒนาการของงานภาพถ่ายในประเทศไทย และเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

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

ความเข้าใจเชิงลึกในการทำงานวิชาชีพและเชิงปรัชญา การวิเคราะห์วิจารณ์ เสวนา กิจกรรมภายนอก เพื่อการสร้างโครงการส่วนบุคคล บัณฑิตการแสดงนิทรรศการ และ/หรือ การเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะสำหรับการประเมินผล

PHO 263 **ศิลปะภาพถ่ายร่วมสมัย** 3(1-4-4)
(Contemporary Fine Arts Photography)

กระบวนการทำงานภาพถ่ายเชิงความคิดและสื่อทัศนภาพ เข้าใจงานคอนเซ็ปชวลในทศวรรษ 1960 ซึ่งมีอิทธิพลต่องานร่วมสมัย โครงการส่วนบุคคลที่เป็นงานศิลปะหรืองานวิชาเอกบังคับ การแสดง นิทรรศการ และ/หรือ การเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะสำหรับการประเมินผล

PHO 410 **วัฒนธรรมศึกษาสื่อทัศนภาพ** 3(3-0-6)
(Cultural Study in Visual media)

สุนทรียทางภาพถ่ายและสื่อทัศนภาพภายใต้บริบททางสังคมวัฒนธรรม วิธีที่สื่อสมัยใหม่ ก่อปฏิกริยากับคนดู การตีความหมาย และการตีความหมายใหม่ในแต่ละวัฒนธรรมที่แตกต่าง

สาขาวิชาการออกแบบภายใน

หมวดวิชาเฉพาะ

วิชาพื้นฐานวิชาชีพ

- DSN 100 การวาดเส้นเบื้องต้น 3(1-4-4)
(Basic Drawing)
การวาดภาพพื้นฐานจากหุ่นนิ่ง ด้วยวิธีฝึกการสังเกตและการมองเห็น ความเข้าใจและความชำนาญทางทักษะการวาดภาพ เน้นโครงสร้างของ เส้น รูปว่าง รูปทรง แสงและเงา ลักษณะผิว ขนาด ปริมาตร ทศนิยมภาพ และองค์ประกอบภาพ ฝึกวิธีวาดภาพด้วยดินสอ ปากกา ถ่านชาโคล หมึก เครยอง ฯลฯ
- DSN 101 การวาดเส้นเพื่อการสื่อสาร 3(1-4-4)
(Drawing for Communication)
การวาดเส้นโครงสร้างและสัดส่วนจากธรรมชาติ และพัฒนาเป็นการวาดภาพเฉพาะด้วยเทคนิคและอุปกรณ์ต่างๆ เน้นการคิดและการแก้ปัญหา
- DSN 102 สีและแสงในงานออกแบบ 3(1-4-4)
(Color and Light for Design)
แสง และสี จิตวิทยาสี การจัดกลุ่มสี เช่นสีเอกรงค์ สีไล่น้ำหนัก สีข้างเคียง สีคู่สามสี และสีคู่สี่สี ผลกระทบของแสงและสีต่อพื้นผิววัสดุและลวดลายที่ว่าง ผลกระทบของแสงต่อสี แนวปฏิบัติในการประยุกต์สีในงานออกแบบ เช่น การออกแบบสีและแสง การรวบรวมตัวอย่างสี การเตรียมบอร์ดตัวอย่างสี การเลือกกลุ่มสีสำหรับการนำเสนอในงานออกแบบ
- DSN 103 การออกแบบเบื้องต้น 3(1-4-4)
(Basic Design)
หลักเบื้องต้นในการออกแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ ฝึกความคิดสร้างสรรค์และการออกแบบโดยใช้ทัศนธาตุทางศิลปะ หลักการออกแบบ และการสื่อความหมาย
- DSN 104 ภาษาอังกฤษเพื่อการออกแบบ 3(2-2-5)
(English for Design)
ภาษาในการออกแบบ เน้นคำศัพท์เฉพาะทางที่ใช้ในการออกแบบทั่วไป รวมถึงที่ใช้ในศาสตร์เฉพาะทาง เช่น การออกแบบภายใน การออกแบบนิเทศศิลป์ การออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อเป็นผู้

ประกอบการ การออกแบบแพชชั่น และภาพถ่ายและสื่อทัศนภาพ เป็นต้น เพื่อนำไปพัฒนาวิธีคิดในการออกแบบ และทักษะในการศึกษาค้นคว้า รวมทั้งการฝึกการเขียนแนวความคิดและการนำเสนอผลงานโดย วาจาเป็นภาษาอังกฤษ

INT 115 การเขียนแบบภายในเบื้องต้น 3(1-4-4)

(Introduction to Basic Interior Working Drawing)

แนะนำการใช้เครื่องมือในการเขียนแบบ ฝึกทักษะเรียนรู้ขั้นพื้นฐานของขนาดสัดส่วนมนุษย์ที่มีความสัมพันธ์กับองค์ประกอบภายในบ้าน ให้มีความเหมาะสมและสะดวกในการใช้งานรวมถึง การเขียนแบบตามหลักสากล การเรียนรู้การใช้สัญลักษณ์ของวัสดุ เพื่อเป็นองค์ประกอบสำคัญในการเขียนแบบวิชาชีพขั้นสูงต่อไป

INT 116 เทคนิคการนำเสนอในงานออกแบบภายใน 3(1-4-4)

(Interior Design Presentation Techniques)

การนำเสนอผลงานออกแบบภายใน การเขียนทัศนียภาพ การเขียน Free-hand sketch และการทำหุ่นจำลอง เทคนิควิธีการให้สีชนิดต่างๆ และการนำเสนอผลงานออกแบบด้วยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ การนำเสนอผลงานบนพื้นฐานของวิชาชีพในเชิงสร้างสรรค์รวมทั้งการนำเสนอโดยวาจา

INT 122 การออกแบบภายในเบื้องต้น 3(2-2-5)

(Introduction to Interior Design)

ความรู้พื้นฐานและกระบวนการออกแบบภายใน การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูลต่างๆ เพื่อใช้ในการวางแผนจัดพื้นที่การออกแบบ และการนำเสนอ การพัฒนาการใช้สี การตกแต่ง และการเลือกใช้วัสดุ รวมทั้งเรียนรู้สัดส่วนมนุษย์ จิตวิทยาและพฤติกรรมของผู้ใช้ในพื้นที่พักอาศัยขนาดเล็ก เช่น ห้องชุดแบบสตูดิโอ ห้องนอน ในคอนโดมิเนียม ห้องแถว และบ้านเดี่ยวขนาดเล็ก ฝึกปฏิบัติการออกแบบจากสถานที่จริงและการดูงานนอกสถานที่ โดยนำเสนอแนวความคิดในรูปแบบการออกแบบร่าง โมเดลจำลอง การเขียนแบบ และการนำเสนอโดยวาจา

INT 233 การเขียนแบบวิชาชีพ 3(1-4-4)

(Professional Working Drawing)

หลักการเขียนแบบวิชาชีพเพื่อประกอบแบบภายในอาคาร เน้นความเข้าใจวัสดุและกระบวนการประกอบติดตั้ง ตลอดจนเรียนรู้เทคโนโลยีและเทคนิควิธีการที่ทันสมัยมาใช้ในการติดตั้ง ศึกษาจากวัสดุอุปกรณ์และการติดตั้งจากอาคารจริง เชื่อมโยงกับวิชาการออกแบบนำเสนอ การเขียนแบบ แปลน รูปด้าน รูปตัด แบบรายละเอียดและการใช้สัญลักษณ์ที่ถูกต้องตามแบบมาตรฐาน สากล

INT 251 ประวัติศาสตร์การออกแบบภายในตะวันตกศตวรรษที่ 20 -21 3(3-0-6)
(History of Western Interior Design from the 20th - 21th Century)

ประวัติศาสตร์สถาปัตยกรรม การออกแบบภายในของประเทศตะวันตก ศตวรรษที่ 20-21 จนถึงปัจจุบัน วิธีคิดของสถาปนิกและนักออกแบบภายในในแต่ละกลุ่ม ปัจจัยทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ ความรู้เกี่ยวกับพื้นที่วางสถาปัตยกรรม การออกแบบภายใน และเครื่องเรือน เพื่อเป็นแนวคิดประกอบในการสร้างสรรค์งานออกแบบภายใน ที่เหมาะสมกับสภาพแวดล้อม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ สังคม และเทคโนโลยีของประเทศไทย (รายวิชานี้สอนเป็นภาษาอังกฤษ)

วิชาชีพ

วิชาชีพ-บังคับ

INT 226 การออกแบบภายในอาคารพักอาศัยขนาดกลางและขนาดใหญ่ 5(1-8-6)
(Medium and Large Residential Interior Design)

หลักและกระบวนการออกแบบภายในอาคารพักอาศัยและพื้นที่ขนาดกลางถึงขนาดใหญ่รวมไปถึงที่พักอาศัยเชิงธุรกิจ การวิเคราะห์ลักษณะทางโครงสร้างของสถานที่ การวางผัง การจัดทำโปรแกรม และ การวิเคราะห์ข้อมูลอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น สัดส่วนมนุษย์ จิตวิทยาและพฤติกรรมของผู้ใช้ และรูปแบบของงานออกแบบภายในและการออกแบบเพื่อผู้สูงอายุและผู้ด้อยโอกาส ฝึกปฏิบัติการออกแบบจากอาคารและสถานที่จริงและดูงานนอกสถานที่นำเสนอแนวความคิดและกระบวนการออกแบบทางวาจาแบบร่าง ภาพและโมเดล ฯลฯ

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

หลักและกระบวนการออกแบบภายในพื้นที่การทำงานขององค์กรและสำนักงาน หน่วยงานราชการ และ พื้นที่ทำงานร่วมกัน การวิเคราะห์ลักษณะทางกายภาพของสถานที่และพื้นที่การวางผัง การจัดทำโปรแกรมและการวิเคราะห์ข้อมูลอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น สัดส่วนมนุษย์ จิตวิทยา พฤติกรรมของผู้ใช้ และรูปแบบของงานออกแบบภายในและการออกแบบโดยคำนึงถึงผู้ด้อยโอกาส ฝึกปฏิบัติการออกแบบทั้งในห้องปฏิบัติการและดูงานนอกสถานที่ โดยนำเสนอในรูปแบบ การออกแบบร่าง หุ่นจำลอง และงานเขียนแบบ รวมทั้งการนำเสนอโดยวาจา

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

หลักและกระบวนการออกแบบภายในอาคารธุรกิจการบริการขนาดกลางถึงขนาดใหญ่ เช่น ร้านอาหาร โรงแรม รีสอร์ท สปา และโรงพยาบาล การวิเคราะห์ลักษณะทางกายภาพของสถานที่และพื้นที่การวางผังการจัดทำโปรแกรมและการวิเคราะห์ข้อมูลอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น จิตวิทยาและพฤติกรรม

ของผู้ใช้ ออกแบบเพื่อผู้สูงอายุและผู้ด้อยโอกาสตลอดจนการออกแบบที่เชื่อมโยงกับธุรกิจการบริการตาม กระแสการเปลี่ยนแปลงทางวิถีชีวิตวัฒนธรรมและเทคโนโลยีเรียนรู้ทางกฎหมายและระเบียบข้อบังคับพื้นฐานเกี่ยวกับอาคารรวมไปถึงการออกแบบเพื่อสุนทรียภาพ ฝึกปฏิบัติการออกแบบอาคารสถานที่จริง และดูงานนอกสถานที่ นำเสนอแนวความคิดและกระบวนการออกแบบทางวาจาผ่านแบบร่าง ภาพโมเดล ฯลฯ

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

หลักและกระบวนการการออกแบบภายในอาคารธุรกิจเชิงพาณิชย์ขนาดกลางถึงขนาดใหญ่ พื้นที่สาธารณะเช่น ร้านค้า ศูนย์การค้าชุมชน ห้างสรรพสินค้า โรงละคร โรงภาพยนตร์ ห้องสมุด และ พิพิธภัณฑ์ การวิเคราะห์ลักษณะทางกายภาพของสถานที่และพื้นที่การวางผังการจัดทำโปรแกรมและการวิเคราะห์ข้อมูลอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่นจิตวิทยาและพฤติกรรมของผู้ใช้ การออกแบบที่เชื่อมโยงกับธุรกิจตามกระแสการเปลี่ยนแปลงทางวิถีชีวิตวัฒนธรรมเทคโนโลยี กฎหมายและระเบียบข้อบังคับพื้นฐานเกี่ยวกับอาคาร รวมไปถึงการออกแบบเพื่อสุนทรียภาพ รวมทั้ง การออกแบบเพื่อผู้สูงอายุและผู้ด้อยโอกาส ฝึกปฏิบัติการออกแบบอาคารสถานที่จริง และดูงานนอกสถานที่ นำเสนอแนวความคิดและกระบวนการออกแบบทางวาจาผ่านแบบร่าง ภาพโมเดล ฯลฯ

INT 423 การออกแบบภายในเชิงบูรณาการ 5(1-8-6)
(Integration of Interior Design)

หลักและกระบวนการการออกแบบภายในเชิงบูรณาการ การออกแบบพื้นที่ในเชิงสร้างสรรค์ที่สามารถรองรับการใช้งานได้หลากหลายเน้นการวิเคราะห์และวางผังการออกแบบในมิติที่เชื่อมโยงกับธุรกิจการบริการอื่น ๆ ตามวิถีการใช้ชีวิตตามกระแสการเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรม เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อม การออกแบบเพื่อผู้สูงวัยและผู้ด้อยโอกาส ปฏิบัติการออกแบบจากอาคารสถานที่จริง และดูงานนอกสถานที่ เพื่อนำเสนอแนวความคิดและกระบวนการออกแบบทางวาจาผ่านแบบร่าง ภาพ โมเดล ฯลฯ

INT 490 การเตรียมศิลปนิพนธ์ 3(1-4-4)
(Art Thesis Preparation)

การเตรียมโครงการศิลปนิพนธ์ร่วมกับอาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ การกำหนดหัวข้อโครงการ กระบวนการวิจัย กำหนดวัตถุประสงค์ ขอบเขตของโครงการ และวิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า เพื่อเสนอต่อคณะกรรมการฯ เมื่อได้รับอนุมัติแล้ว จึงเริ่มดำเนินการรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล สรุปปัญหาและแนวทางแก้ปัญหาในการออกแบบ โดยนำเสนอข้อมูลเป็นรูปเล่มและแบบร่างขึ้นต้นต่อคณะกรรมการ เพื่อดำเนินงานต่อไปในวิชาศิลปนิพนธ์

INT 496 ศิลปนิพนธ์ 10(2-16-12)
(Art Thesis)

วิชาบังคับก่อน : INT 490 การเตรียมการศิลปนิพนธ์ และต้องผ่านการศึกษากลุ่มวิชาซีพีไม่น้อยกว่า 64 หน่วยกิต

การออกแบบต่อเนื่องจากวิชาการเตรียมศิลปนิพนธ์ โดยศึกษาค้นคว้าทดลองและพัฒนางานออกแบบในหัวข้อที่เลือกผ่านกระบวนการออกแบบจนเสร็จสมบูรณ์ภายใต้คำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา นำเสนอผลงานต่อคณะกรรมการศิลปนิพนธ์ และจัดแสดงนิทรรศการเผยแพร่สู่สาธารณชน การตัดสินศิลปนิพนธ์ ถือค่าระดับ 2.00 (C) เป็นเกณฑ์การสอบผ่าน

หมวดวิชาเทคโนโลยี

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

แนะนำวัสดุและกระบวนการติดตั้งในงานออกแบบภายใน ควบคู่ไปกับความรู้พื้นฐาน โครงสร้างอาคารประเภทต่าง ๆ เช่น โครงสร้างอาคารไม้ โครงสร้างอาคารเหล็ก และโครงสร้างอาคารคอนกรีตเสริมเหล็ก การพัฒนาการออกแบบรายละเอียดโครงสร้างภายในอาคาร รวมทั้งวิธีการทำแบบประกอบเพื่อที่จะสามารถสื่อสารงานออกแบบของตนได้อย่างชัดเจน

INT 342 พื้นผิวและการติดตั้งในงานออกแบบภายใน 4(2-4-6)
(Surface and installation for Interior Design)

ความเข้าใจถึงวัสดุ อุปกรณ์ และระบบการติดตั้งงานพื้นผิวในงานออกแบบภายใน งานปรับปรุงใหม่และงานซ่อมบำรุง เช่น วัสดุพื้น ผนัง ฝ้า เพดาน ฝ้าบานและอุปกรณ์ติดต่อของประตู หน้าต่าง และ เครื่องเรือน เรียนรู้จากการปฏิบัติจริงผ่านการจัดทำหุ่นจำลอง การจัดทำแบบประกอบ การก่อสร้างและการศึกษางานออกแบบภายในนอกสถานที่

INT 242 เทคนิคและวัสดุในการออกแบบเครื่องเรือน 3(1-4-4)
(Furniture Design Materials and Technique)

ความรู้พื้นฐานในกระบวนการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ หลักการยศาสตร์ ขนาดส่วนและสัดส่วนมนุษย์ เป็นต้น เรียนรู้กระบวนการออกแบบและการพัฒนาแนวความคิดผ่านการทดลอง การลงมือทำ และการทดสอบ ทดลองศึกษาค้นคว้าโครงสร้าง วัสดุและเทคนิคกรรมวิธีในการผลิตต่าง ๆ ลงมือผลิตเฟอร์นิเจอร์ขนาดเท่าของจริงด้วยการทำต้นแบบในห้องปฏิบัติการจริง

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 เพื่อการประหยัดพลังงาน หลักเกณฑ์และข้อกำหนดการก่อสร้างงานตกแต่งภายใน การจัดทำรายการประกอบการก่อสร้าง การจัดทำตารางเวลาการควบคุมและการประเมินผลการตรวจสอบคุณภาพงาน กฎหมายและพระราชบัญญัติอาคารที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบตกแต่งภายใน ที่มีผลกระทบกับความปลอดภัย สิ่งแวดล้อมและคุณภาพชีวิต โดยศึกษาและดูงานจากสถานที่จริง

หมวดวิชานับสนุน

INT 232 คอมพิวเตอร์เพื่องานออกแบบภายใน 3(1-4-4)
(Computer-Aided for Interior Design)

การเขียนแบบด้วยคอมพิวเตอร์ และการเขียนแบบก่อสร้างงานออกแบบภายในที่ถูกต้อง โดยการฝึกเขียนแบบก่อสร้างร่วมกับโครงงานออกแบบในวิชาออกแบบภายใน การบริหารการใช้งานด้วยคอมพิวเตอร์ให้เป็นระเบียบและเหมาะสมกับระบบการทำงานออกแบบภายในอย่างสมบูรณ์ตามมาตรฐานและพื้นฐานของการใช้งานระบบซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์สำหรับการออกแบบก่อสร้างสมัยใหม่รองรับเทคโนโลยี BIM (Building Information Modeling)

DSN 105 การวิจัยและกระบวนการคิดเชิงออกแบบ 3(1-4-4)
(Research and Design Thinking)

กระบวนการวิจัยผ่านกระบวนการแก้ไขปัญหาเชิงออกแบบ ด้วยเทคนิคและเครื่องมือที่เป็นระบบ เน้นการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ความเข้าใจปัญหาและความเข้าใจผู้ใช้อย่างถ่องแท้ การทำงานเป็นทีมจากหลายศาสตร์ การระดมสมองและการคิดเชิงวิพากษ์ เพื่อให้ได้มาซึ่งโอกาสในการเกิดนวัตกรรมและการทดลองใหม่ๆ การศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากสถานที่จริง การทดลองทำต้นแบบจริง และการประเมินผลการออกแบบจากผู้ใช้จริง โดยใช้กรณีศึกษาที่หลากหลายตามธรรมชาติของแต่ละสาขาวิชา

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

วิชาบังคับก่อน: สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่3/นักศึกษาจะต้องมีหน่วยกิตสะสมไม่น้อยกว่า 100 หน่วยกิต

การฝึกงานตามสายวิชาชีพ ในหน่วยงานของรัฐ รัฐวิสาหกิจ หรือ หน่วยงานทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย ในระหว่างภาคการศึกษาฤดูร้อน ของชั้นปีที่ 3 เป็นเวลาไม่น้อยกว่า 6 สัปดาห์ (ในกรณีสุดวิสัยไม่สามารถหาที่ฝึกงานได้ ให้อยู่ในดุลยพินิจของสาขาวิชา เพื่อหาทางเลือกอื่นๆ)

INT 470 การประกอบวิชาชีพในเชิงธุรกิจ 3(3-0-6)
(Professional Practices and Design Entrepreneur)

กระบวนการปฏิบัติวิชาชีพเพื่อเข้าสู่การรับรองมาตรฐานวิชาชีพ กระบวนการจัดตั้ง การวางแผนธุรกิจการออกแบบภายใน การบริหารจัดการ การวางแผนงบประมาณ ทักษะการจับใจความสำคัญและการวางกลยุทธ์การแข่งขันงานออกแบบ ทักษะการนำเสนอผลงานจากการเรียนรู้จริง ทั้งในและนอกสถานที่ การประกอบธุรกิจใหม่ ความรู้เกี่ยวกับเทศบัญญัติควบคุมอาคารที่เกี่ยวข้องกับการปรับปรุงพื้นที่ภายใน จรรยาบรรณและบทบาทของนักออกแบบในการดำเนินธุรกิจ

INT 491 สหกิจศึกษา 6(0-35-18)
(Cooperative Education)

วิชาบังคับก่อน: สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่3/นักศึกษาจะต้องมีหน่วยกิจสะสมเรียนไม่น้อยกว่า 100 หน่วย

ปฏิบัติงานในสถานประกอบการเสมือนเป็นพนักงานประจำขององค์กรหรือบริษัท ไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์ จัดทำบันทึกประจำวันส่งทุกสัปดาห์ จัดทำโครงการสรุปผลการปฏิบัติงาน ส่งรูปเล่มและนำเสนอ ประเมินผลจากสถานประกอบการและอาจารย์ประจำรายวิชา

* สำหรับผู้เลือกเรียนวิชา INT 491 สหกิจศึกษา ไม่ต้องเรียนวิชา INT 423 การออกแบบภายในเชิงบูรณาการ และ INT 391 การฝึกงานวิชาชีพ และสำหรับผู้ที่ไม่ได้เลือกเรียนรายวิชา INT 491 สหกิจศึกษา ต้องเรียนรายวิชา INT 423 การออกแบบภายในเชิงบูรณาการ และ INT 391 การฝึกงานวิชาชีพ

วิชาชีพ-เลือก

INT 380 การออกแบบเครื่องเรือนร่วมสมัย 3(1-4-4)
(Contemporary Furniture Design)

หลักการออกแบบเครื่องเรือนร่วมสมัย การตลาดและพฤติกรรมผู้บริโภค คุณสมบัติของวัสดุ โครงสร้าง เทคนิคกรรมวิธีผลิต รูปทรงความงามและประโยชน์ใช้สอย เพื่อผลิตเป็นชิ้นงานจริง มีการศึกษา สถานการณ์ที่ตามโรงงานผลิตเครื่องเรือนต่างๆ

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

ทฤษฎีและประเภทของแสงในการออกแบบภายใน สีแสง จิตวิทยาของแสง ประโยชน์การใช้งาน ผลกระทบของแสง ต่ออารมณ์ ความรู้สึกและการรับรู้ต่างๆ ของมนุษย์ ระบบการควบคุมแสง การจัดแสง นำปฏิบัติโดยการทดลองออกแบบหรือทำหุ่นจำลอง และมีการศึกษานอกสถานที่เกี่ยวกับสีและแสง

- INT 383 แบบจำลองคอมพิวเตอร์เพื่องานออกแบบภายใน 3(1-4-4)**
(Computer Modeling for Interior Design)
 เรียนรู้การใช้ซอฟต์แวร์ Building Information Modeling (BIM) เพื่อเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดแนวความคิดในการออกแบบ เช่น การทำหุ่นจำลองแบบภายในอาคาร 3 มิติ ที่มีความถูกต้องเสมือนจริง ตลอดจนเพื่อเป็นเครื่องมือในการช่วยในกระบวนการออกแบบอื่น ๆ เช่น การเลือกเฟอร์นิเจอร์และการเลือกวัสดุ การบริหารจัดการด้านเอกสารประกอบแบบก่อสร้าง เช่น การทำข้อกำหนดภายในและการประมาณราคา เป็นต้น ทดลองกระบวนการทำงานผ่านโปรแกรมออกแบบภายใน
- INT 384 สิ่งทอสำหรับการออกแบบภายใน 3(2-2-5)**
(Textiles for Interior Design)
 ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับสิ่งทอเพื่อใช้ในการออกแบบภายใน และการเลือกวัสดุที่เหมาะสมกับการออกแบบ วิเคราะห์ ประเภท คุณสมบัติและศักยภาพของวัสดุสิ่งทอ การผลิตและการนำไปใช้ นำทัศนศึกษานอกสถานที่
- INT 385 การจัดองค์ประกอบในการออกแบบพื้นที่ภายในอย่างสร้างสรรค์ 3(1-4-4)**
(Composition for interiors)
 หลักการจัดองค์ประกอบของพื้นที่ระหว่างมนุษย์และงานออกแบบภายใน ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการจัดองค์ประกอบ การเลือกใช้วัสดุของตกแต่งที่เหมาะสมและเทคนิคการจัดวางวัสดุตกแต่ง การสร้างสรรค์พื้นที่ดึงดูดความสนใจเพื่อสร้างทัศนียภาพและความสุนทรีย์ในพื้นที่
- INT 480 สัมมนาเพื่อการอนุรักษ์ 3(2-2-5)**
(Seminar on Conservation and Preservation Topics)
 การสัมมนาในหัวข้อเกี่ยวกับการอนุรักษ์กับการออกแบบ ความยั่งยืนของระบบนิเวศน์ การออกแบบโดยเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม การออกแบบโดยประหยัดพลังงาน การอนุรักษ์และการออกแบบที่สืบสานศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทยในวัฒนธรรมร่วมสมัย กระบวนการคิด การผลิต และการตลาด มีการนำนักศึกษาออกทัศนศึกษาและสัมมนานอกชั้นเรียน การปฏิบัติงานออกแบบเพื่อการทดลองและมีวิทยากรบรรยาย
- INT 482 การออกแบบสวน 3(2-2-5)**
(Landscape Design)
 หลักการและวิธีการออกแบบจัดสวนในงานภายในและภายนอกอาคาร และเรียนรู้ถึงชนิดลักษณะ รูปทรง ขนาดของพันธุ์ไม้ขั้นพื้นฐานที่ใช้ในการตกแต่ง ปฏิบัติการออกแบบพร้อมทั้งมีการศึกษานอกสถานที่

- INT 483 การบริหารจัดการโครงการออกแบบภายใน** 3(2-2-5)
(Interior Design Project Management)
 หลักการและวิธีการในการบริหารในระบบธุรกิจการให้บริการออกแบบภายใน และ หลักการในการจัดการ และ บริหารโครงการออกแบบภายใน เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมในการบริหารจัดการกับการเริ่มต้นธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบภายใน พร้อมทั้งการถ่ายทอดประสบการณ์บริหารจากเจ้าของธุรกิจโดยตรง
- INT 484 การจัดการและการบริหารการก่อสร้างและพื้นที่ภายในอาคาร** 3(2-2-5)
(Interior Design Construction and Facility Management)
 หลักการบริหารโครงการก่อสร้างในงานออกแบบภายใน องค์รวมของกระบวนการออกแบบและการก่อสร้าง กระบวนการในการบริหารพื้นที่ภายในอาคารชนิดต่างๆ เน้นการเรียนรู้ประสบการณ์จากผู้ประกอบวิชาชีพโดยตรง
- INT 485 คอมพิวเตอร์ขั้นสูงเพื่อสร้างสรรค์งานออกแบบภายใน** 3(1-4-4)
(Advanced Computer for Interior Design)
 การใช้ซอฟต์แวร์ขั้นสูง เพื่อช่วยในการคำนวณและสร้างสรรค์รูปทรงสำหรับงานออกแบบภายในและการเชื่อมต่อกับกระบวนการผลิตด้วยเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ การสร้างชิ้นงาน และ ระบบการประกอบติดตั้ง
- INT 486 โครงการศึกษาส่วนบุคคล** 3(1-4-4)
(Individual Study)
 การเลือกศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองในหัวข้อที่สนใจ เพื่อเสริมความรู้ในด้านการออกแบบภายใน การศึกษาด้วยตนเองผ่านการปฏิบัติงานจริงนอกสถานที่ การดูงาน การฝึกอบรมนอกสถานที่ การร่วมโครงการวิจัย และการเข้าร่วมโครงการพัฒนาชุมชนต่างๆ ที่อยู่ในดุลยพินิจของสาขาวิชา
- INT 487 ศิลปะไทยเพื่อการออกแบบภายใน** 3(1-4-4)
(Thai Arts for Interior Design)
 ศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์ รูปลักษณะแบบแผนศิลปกรรมไทย ประเพณีและร่วมสมัย ที่เกี่ยวข้องกับสังคมวัฒนธรรมไทยที่ผลงานด้านวิจิตรศิลป์ และด้านทัศนศิลป์ไทย เพื่อให้เข้าใจรากฐานทางภูมิปัญญาในการออกแบบ และนำสู่การสร้างแนวคิดและประยุกต์สู่การออกแบบวิชาชีพศิลปกรรม ด้านการออกแบบภายใน ให้เหมาะสมกับรูปแบบและการใช้งานในยุคปัจจุบัน

- INT 488 คอมพิวเตอร์เพื่อทำแบบจำลองสารสนเทศอาคาร** 3(1-4-4)
(Building Information Modeling)
เรียนรู้การทำแบบจำลองสารสนเทศอาคาร BIM (Building Information Modeling) ด้วยโปรแกรม Autodesk Revit Architecture โดยการศึกษาโครงสร้างอาคาร จำลองการเขียนแบบ การทำรายการประกอบแบบและงบประมาณ
- 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 องค์กรนวัตกรรม การเปลี่ยนแปลงและนวัตกรรม
- DBS 412 นวัตกรรมและกลยุทธ์สำหรับธุรกิจดิจิทัล** 3(3-0-6)
(Innovation and Strategies for Digital Business)
แนวความคิดของนวัตกรรม กระบวนการพัฒนานวัตกรรม รูปแบบของนวัตกรรมภายใต้การเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมทางเศรษฐกิจ สังคม การเมือง และเทคโนโลยี รวมถึงการศึกษาการจัดการความรู้ การสร้างองค์การเพื่อการพัฒนาข้อมูลเพื่อเป็นความรู้สำหรับการทำงานและทำให้เกิดองค์การแห่งการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ กลยุทธ์ของธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์ การวิเคราะห์จุดอ่อน จุดแข็งขององค์การและการแสวงหาโอกาสในตลาดของธุรกิจดิจิทัล พัฒนาทักษะในการกำหนดกลยุทธ์ธุรกิจดิจิทัล ที่จะสามารถเป็นผู้นำธุรกิจในสินค้าและบริการ 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

วิชาโท

- DSN 100 การวาดเส้นเบื้องต้น** 3(1-4-4)
(Basic Drawing)
การวาดภาพพื้นฐานจากหุ่นนิ่ง ด้วยวิธีฝึกการสังเกตและการมองเห็น ความเข้าใจและความชำนาญทางทักษะการวาดภาพ เน้นโครงสร้างของ เส้น รูปร่าง รูปทรง แสงและเงา ลักษณะผิว ขนาด ปริมาตร ทศนิยมภาพ และองค์ประกอบภาพ ฝึกวิธีวาดภาพด้วยดินสอ ปากกา ถ่านชาโคล หมึก เครยอง ฯลฯ
- DSN 103 การออกแบบเบื้องต้น** 3(1-4-4)
(Basic Design)
หลักเบื้องต้นในการออกแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ ฝึกความคิดสร้างสรรค์และการออกแบบโดยใช้ทัศนธาตุทางศิลปะ หลักการออกแบบ และการสื่อความหมาย
- DSN 101 การวาดเส้นเพื่อการสื่อสาร** 3(1-4-4)
(Drawing for Communication)
การวาดเส้นโครงสร้างและสัดส่วนจากธรรมชาติ และพัฒนาเป็นการวาดภาพเฉพาะด้วยเทคนิคและอุปกรณ์ต่างๆ เน้นการคิดและการแก้ปัญหา
- DSN 102 สีและแสงในงานออกแบบ** 3(1-4-4)
แสง และสี จิตวิทยาสี การจัดกลุ่มสี เช่นสี เอกรงค์ สีไล่น้ำหนัก สีข้างเคียง คู่สามสี และสีคู่สี ผลกระทบของสีต่อวัสดุ ลวดลาย และวัสดุประเภทโลหะ ผลกระทบของสีต่อที่ว่าง ผลกระทบของแสงต่อสี แนวปฏิบัติในการประยุกต์สีในงานออกแบบภายใน เช่น รวบรวมตัวอย่างสี การเตรียม chart และการเตรียม board ตัวอย่างสี การเลือกกลุ่มสีสำหรับการนำเสนอในงานออกแบบภายใน
- INT 116 เทคนิคการนำเสนอในงานออกแบบภายใน** 3(1-4-4)
(Interior Design Presentation Techniques)
การนำเสนอผลงานออกแบบภายใน การเขียนทัศนียภาพ การเขียน Free-hand sketch และการทำหุ่นจำลอง เทคนิควิธีการให้สีชนิดต่างๆ และการนำเสนอผลงานออกแบบด้วยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ การนำเสนอผลงานบนพื้นฐานของวิชาชีพในเชิงสร้างสรรค์รวมทั้งการนำเสนอโดยวาจา

INT 122 การออกแบบภายในเบื้องต้น 3(2-2-5)
(Introduction to Interior Design)

ความรู้พื้นฐานและกระบวนการออกแบบภายใน การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูลต่างๆ เพื่อใช้ในการวางแผนจัดพื้นที่การออกแบบ และการนำเสนอ การพัฒนาการใช้สี การตกแต่ง และการเลือกใช้วัสดุ รวมทั้งเรียนรู้สัดส่วนมนุษย์ จิตวิทยาและพฤติกรรมของผู้ใช้ในพื้นที่พักอาศัยขนาดเล็ก เช่น ห้องชุดแบบสตูดิโอ ห้องนอน ในคอนโดมิเนียม ห้องแถว และบ้านเดี่ยวขนาดเล็ก ฝึกปฏิบัติการออกแบบจากสถานที่จริงและการดูงานนอกสถานที่ โดยนำเสนอแนวความคิดในรูปแบบการออกแบบร่าง โมเดลจำลอง การเขียนแบบ และการนำเสนอโดยวาจา

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

ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับสิ่งทอเพื่อใช้ในการออกแบบภายใน และการเลือกวัสดุที่เหมาะสมกับการออกแบบ วิเคราะห์ ประเภท คุณสมบัติและศักยภาพของวัสดุสิ่งทอ การผลิตและการนำไปใช้ นำทัศนศึกษานอกสถานที่

INT 385 การจัดองค์ประกอบในการออกแบบพื้นที่ภายในอย่างสร้างสรรค์ 3(1-4-4)
(Composition for interiors)

เรียนรู้ถึงเทคนิคการจัดวาง วัสดุตกแต่ง และการสร้างสรรค์พื้นที่ดึงดูดความสนใจ เพื่อสร้างทัศนียภาพ และความสุนทรีย์ในพื้นที่นั้นๆ

INT 482 การออกแบบสวน 3(2-2-5)
(Landscape Design)

หลักการและวิธีการออกแบบจัดสวนในภายในและภายนอกอาคาร และเรียนรู้ถึงชนิด ลักษณะ รูปทรง ขนาดของพันธุ์ไม้ชั้นพื้นฐานที่ใช้ในการตกแต่ง ปฏิบัติการออกแบบพร้อมทั้งมีการศึกษานอกสถานที่

สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์

หมวดวิชาเฉพาะ

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

กระบวนการวิจัยผ่านกระบวนการแก้ไขปัญหาเชิงออกแบบ ด้วยเทคนิคและเครื่องมือที่เป็นระบบ เน้นการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ความเข้าใจปัญหาและความเข้าใจผู้ใช้อย่างถ่องแท้ การทำงานเป็นทีมจากหลายศาสตร์ การระดมสมองและการคิดเชิงวิพากษ์ เพื่อให้ได้มาซึ่งโอกาสในการเกิดนวัตกรรม และการทดลองใหม่ๆ การศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากสถานที่จริง การทดลองทำต้นแบบจริงและการประเมินผลการออกแบบจากผู้ใช้งานจริง โดยใช้กรณีศึกษาที่หลากหลายตามธรรมชาติของแต่ละสาขาวิชา

VCD 121 ทฤษฎีการสื่อสารในงานออกแบบนิเทศศิลป์ 3(1-4-4)
(Visual Communication Design Theory)

ความรู้พื้นฐานในทฤษฎีการสื่อสาร กระบวนการรับรู้ข้อมูลของมนุษย์ ความสัมพันธ์ระหว่างภาพ ความหมายและการสื่อสาร และกระบวนการคิดเชิงออกแบบที่นำไปประยุกต์ใช้ในงานออกแบบนิเทศศิลป์ บทบาทของนักออกแบบในฐานะผู้สื่อสารและผู้สร้างนวัตกรรม

กลุ่มความรู้ทางประวัติการออกแบบ

VCD 150 ประวัติการออกแบบกราฟิก 3(3-0-6)
(History of Graphic Design)

ประวัติศาสตร์การออกแบบกราฟิกของตะวันตก ตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์จนถึงยุคที่มีระบบการพิมพ์ในยุคเรเนสซองส์ สมัยกำเนิดการออกแบบกราฟิกในยุคเรเนสซองส์จนถึงยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม และการออกแบบกราฟิกในยุคสมัยใหม่และยุคดิจิทัล รวมไปถึงประวัติการออกแบบกราฟิกในประเทศไทย ในยุคสุโขทัย และการกำเนิดระบบการพิมพ์

วิชาเฉพาะด้าน

กลุ่มวิชาทฤษฎีพื้นฐานทางศิลปะและการออกแบบ

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

แสง และสี จิตวิทยาสี การจัดกลุ่มสี เช่นสี เอกรงค์ สีไล่น้ำหนัก สีข้างเคียง คู่สามสี และสี คู่สี่สี ผลกระทบของสีต่อวัสดุ ลวดลาย และวัสดุประเภทโลหะ ผลกระทบของสีต่อที่ว่าง ผลกระทบของแสง

ต่อสี แนวปฏิบัติในการประยุกต์สีในงานออกแบบ เช่น รวบรวมตัวอย่างสี การเตรียม chart และการเตรียม board ตัวอย่างสี การเลือกกลุ่มสีสำหรับการนำเสนอในงานออกแบบ

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

หลักเบื้องต้นในการออกแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ ฝึกความคิดสร้างสรรค์และการออกแบบโดยใช้ทัศนธาตุทางศิลปะ หลักการออกแบบ และการสื่อความหมาย

กลุ่มทักษะปฏิบัติพื้นฐานทางศิลปะและการออกแบบ

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

การวาดเส้นโครงสร้างและสัดส่วนจากธรรมชาติและพัฒนาเป็นการวาดภาพเฉพาะทางด้วยเทคนิคและอุปกรณ์ต่างๆ เน้นการคิดและการแก้ปัญหา

DSN 104 ภาษาอังกฤษเพื่อการออกแบบ 3(2-2-5)
(English for Design)

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

กลุ่มความรู้ทางวิชาชีพการออกแบบ

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

ความรู้ในการจัดการข้อมูลต่างๆ เพื่อการสื่อสารด้วยงานออกแบบกราฟิก ความเข้าใจในรูปแบบของแผนภาพ การใช้ภาพสัญลักษณ์เพื่อแทนความหมายของสิ่งต่างๆ การออกแบบและสร้างสรรค์สัญลักษณ์

VCD 227 การออกแบบและการจัดตัวอักษร 3(1-4-4)
(Typography)

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาการรูปแบบตัวอักษรไทยและตัวอักษรโรมัน

หลักการออกแบบและจัดตัวอักษร รูปแบบตัวอักษรแต่ละประเภทและการสื่อความหมาย การออกแบบตัวอักษรเชิงสร้างสรรค์ การจัดตัวอักษรโดยคำนึงถึงการจัดช่องไฟ การนำกริดมาใช้ในการออกแบบ ความชัดเจนในการอ่าน การลำดับภาพ การวางแนวให้ถูกต้องและการผสมตัวอักษรจากหลายรูปแบบ

กลุ่มความรู้ทางเทคโนโลยีการออกแบบ

VCD 222 การออกแบบโฆษณา 3(1-4-4)

(Advertising Design)

ความรู้เบื้องต้นของหลักวิชาการโฆษณาและการสื่อสารการตลาด บทบาทของการโฆษณา การโฆษณาสินค้าเพื่อสร้างภาพพจน์ อิทธิพลของการโฆษณา กลยุทธ์ในการผลิตงานโฆษณา เรียนรู้การคิดสร้างสรรค์งานโฆษณาให้มีความสอดคล้องกันระหว่างภาพกับข้อความ หลักการในการสร้างสรรค์ภาพและการใช้ภาษาในงานโฆษณา

VCD 223 การออกแบบการจัดวางเพื่อการประยุกต์ใช้ 3(1-4-4)

(Layout Design for Application)

ความรู้พื้นฐานในการจัดวางองค์ประกอบเพื่อสื่อสารข้อมูล การออกแบบการจัดวางให้เป็นรูปแบบที่สอดคล้องกันทั้งสื่อออฟไลน์ และออนไลน์ ควบคู่ไปกับการทำความเข้าใจกระบวนการสื่อและการผลิต เช่น ขั้นตอนการพิมพ์ การจัดเตรียมต้นฉบับที่สามารถนำไปผลิตได้จริง เรียนรู้ปัญหา การแก้ปัญหาในกระบวนการพิมพ์ และขั้นตอนการประยุกต์แบบในการจัดวางบนสื่อต่างๆ ตามความเหมาะสม

VCD 232 การออกแบบภาพประกอบ 3(1-4-4)

(Illustration)

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

วิชาเอก

VCD 140 คอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบ 3(1-4-4)

(Computer Aided Design)

กระบวนการนำคอมพิวเตอร์มาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบกราฟิก การเขียนผังความคิด การหาข้อมูล การเขียนแบบร่าง การวาดเส้นกราฟิกและการแต่งภาพสำหรับงานออกแบบนิเทศศิลป์ การจัดองค์ประกอบ และการใช้สีในการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบนิเทศศิลป์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

- VCD 242 การออกแบบกราฟิกปฏิสัมพันธ์เบื้องต้น** 3(1-4-4)
(Basic Interactive Design)
แนวคิดการสร้างสรรค้งานออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ ขั้นตอนการออกแบบ การรวบรวมข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูล การสร้างแผนผังข้อมูล การจัดทำโครงร่างหน้าเว็บไซต์ การนำเสนอระบบการเชื่อมต่อ ประสานข้อมูลที่มีผลกับความพึงพอใจของผู้ใช้ และการออกแบบส่วนต่อประสานเว็บไซต์ที่แสดงผลผ่าน หน้าจอไปยังผู้ใช้
- VCD 245 การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร** 3(1-4-4)
(Corporate Identity Design)
หลักและกระบวนการออกแบบอัตลักษณ์หรือยี่ห้อ เริ่มจากการศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์ ข้อมูลและการออกแบบ ศึกษาและทดลองการออกแบบตราสัญลักษณ์ เพื่อสร้างภาพลักษณ์ให้กับบริษัท ผลิตภัณฑ์และบริการ
- VCD 341 การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว** 3(1-4-4)
(Motion Graphic Design)
หลักการออกแบบงานกราฟิกเคลื่อนไหว การออกแบบ เทคนิคและ วิธีการ การนำเสนอวิธีคิด ออกแบบภาพเคลื่อนไหวเชิงสร้างสรรค์ การจัดเวลา จังหวะการเคลื่อนไหว การเคลื่อนไหวประกอบดนตรี และวิธีการจัดมุกกล้อง วิธีการนำเสนอข้อมูลที่น่าสนใจ และการประยุกต์ใช้สำหรับงานมัลติมีเดีย
- VCD 343 การออกแบบภาพยนตร์ด้วยระบบดิจิทัล** 3(1-4-4)
(Digital Film Design)
หลักการทางศิลปะและองค์ประกอบเบื้องต้นในการออกแบบภาพยนตร์ กระบวนการและ เทคนิคสมัยใหม่ที่ใช้ในการสร้างภาพยนตร์ด้วยคอมพิวเตอร์ การเขียนบท การถ่ายทำภาพยนตร์อย่างมี แบบแผนและมีสุนทรียศาสตร์ การกำกับภาพยนตร์ การออกแบบภาพลักษณ์และการตัดต่อเสียง และการ ควบคุมการผลิต ฝึกปฏิบัติการออกแบบภาพยนตร์โดยเน้นกระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์และการ ทำงานเป็นทีม ทั้งภายในสตูดิโอและภายนอกสถานที่
- VCD 371 การออกแบบกราฟิกบนผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์** 3(1-4-4)
(Graphic Design for Product and Package Design)
ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับหลักการในการออกแบบกราฟิกบนผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ หลักการ ในการประยุกต์ใช้งานออกแบบกราฟิก วิธีการคิดงานออกแบบกราฟิกกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ และ บรรจุภัณฑ์การสร้างภาพลักษณ์ที่ดี และการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้า รวมถึงความเข้าใจระบบการผลิต ของผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์

VCD 461 ธุรกิจการออกแบบ 3(3-0-6)
(Design Business)

ความรู้พื้นฐาน เกี่ยวกับธุรกิจการออกแบบ กระบวนการดำเนินการธุรกิจการออกแบบ การบริหารจัดการ การบริหารงานลูกค้า กฎหมายธุรกิจที่เกี่ยวข้อง เช่น สัญญาว่าจ้าง การคิดค่าบริการวิชาชีพ การควบคุมงานให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ เป้าหมาย ตลอดจนการประเมินผล จรรยาบรรณวิชาชีพนักออกแบบและผู้ประกอบการ

VCD 473 การปฏิบัติวิชาชีพ 3(0-6-3)
(Professional Practice)

ความรู้ทักษะในรูปแบบประสบการณ์การทำงานจริงหรือการจำลองสถานที่ทำงานจริง ภายใต้คำแนะนำปรึกษาของทีมนักวิชาการและผู้เชี่ยวชาญทางสายวิชาชีพ ซึ่งความคิดเห็นและการประเมินจากลูกค้าและภาคอุตสาหกรรมจะถูกบูรณาการเข้ามาในประสบการณ์ของนักศึกษา

VCD 490 การเตรียมศิลปนิพนธ์ 3(1-4-4)
(Art Thesis Preparation)

เตรียมการศิลปนิพนธ์ร่วมกับอาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ โดยเริ่มตั้งแต่การกำหนดหัวข้อวิจัยวัตถุประสงค์ ขอบเขตของโครงการ และวิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า เพื่อขอเสนอความเห็นชอบต่อคณะกรรมการศิลปนิพนธ์เพื่ออนุมัติ จึงดำเนินการขั้นต่อไป ได้แก่ การรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล สรุปปัญหาและแนวทางแก้ปัญหาในการออกแบบ โดยคำนึงถึงศักยภาพของนักศึกษา และการให้อิสระทางความคิด การฝึกปฏิบัติเขียนเอกสารศิลปนิพนธ์ตามแบบแผนที่กำหนด

VCD 492 สัมมนาการออกแบบ 3(1-4-4)
(Design Seminar)

สัมมนาในหัวข้อเฉพาะที่เกี่ยวกับงานออกแบบนิเทศศิลป์ เช่น การออกแบบเพื่อสร้างความยั่งยืน การออกนิเทศศิลป์กับวัฒนธรรม และเทคโนโลยี เป็นต้น

วิชาศิลปนิพนธ์

VCD 496 ศิลปนิพนธ์ 10(2-16-12)
(Art Thesis)

วิชาบังคับก่อน : VCD 490 การเตรียมศิลปนิพนธ์ และ

VCD 391 การฝึกงานวิชาชีพ หรือ VCD 491 สหกิจศึกษา

นักศึกษาที่เรียนในวิชา VCD 496 ศิลปนิพนธ์ จะต้องผ่านการศึกษาในกลุ่มวิชาชีพ ไม่น้อยกว่า 100 หน่วยกิต

การออกแบบต่อเนื่องจากวิชาการเตรียมศิลปนิพนธ์ โดยศึกษาค้นคว้าทดลองและพัฒนางาน ออกแบบในหัวข้อที่เลือกผ่านกระบวนการออกแบบภายใต้คำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา นำเสนอผลงาน ต่อคณะกรรมการศิลปนิพนธ์ และจัดแสดงนิทรรศการเผยแพร่สู่สาธารณชน การตัดสินศิลปนิพนธ์ ถือค่า ระดับ 2.00 (หรือเกรด C) เป็นเกณฑ์การสอบผ่าน

วิชาประสบการณ์ภาคสนาม

VCD 391 การฝึกงานวิชาชีพ 1(0-35-18)

(Practical Training)

วิชาบังคับก่อน : ต้องผ่านเกณฑ์การศึกษาไม่น้อยกว่า 62 หน่วยกิต

การฝึกงานตามสายวิชาชีพในหน่วยงานของรัฐ รัฐวิสาหกิจ หรือ หน่วยงานทั้งภายในและ ภายนอกของมหาวิทยาลัย ในระหว่างภาคการศึกษาฤดูร้อน ของชั้นปีที่ 3 เป็นเวลาไม่น้อยกว่า 8 สัปดาห์ (ในกรณีสุดท้ายไม่สามารถหาที่ฝึกงานได้ ให้อยู่ในดุลยพินิจของสาขาวิชาเพื่อหาทางเลือกอื่น)

VCD 491 สหกิจศึกษา 7(0-35-18)

(Cooperative Education)

วิชาบังคับก่อน: ต้องผ่านเกณฑ์การศึกษาไม่น้อยกว่า 75 หน่วยกิต

ปฏิบัติงานในสถานประกอบการเสมือนเป็นพนักงานประจำขององค์กรหรือบริษัท ไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์ จัดทำบันทึกประจำวันส่งทุกสัปดาห์ จัดทำโครงการสรุปผลการปฏิบัติงาน ส่งรูปเล่มและนำเสนอ ประเมินผลจากสถานประกอบการและอาจารย์ประจำรายวิชา

สำหรับผู้เลือกเรียนวิชา VCD 491 สหกิจศึกษา ไม่ต้องเรียนวิชา VCD 391 การฝึกงานวิชาชีพ

VCD 473 การปฏิบัติวิชาชีพ และ VCD 492 สัมมนาการออกแบบ

สำหรับผู้ที่ไม่ได้เลือกเรียน VCD 491 สหกิจศึกษา ต้องเรียนวิชา VCD 391 การฝึกงานวิชาชีพ

VCD 473 การปฏิบัติวิชาชีพ และ VCD 492 สัมมนาการออกแบบ

วิชาเลือก

VCD 226 การออกแบบภาพประกอบขั้นสูง 3(1-4-4)

(Advanced Illustration)

วิชาบังคับก่อน : VCD 232 การออกแบบภาพประกอบ

เรียนรู้เทคนิค การสร้างงานออกแบบภาพประกอบขั้นสูง ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น การใช้ โปรแกรม 2 มิติ และ 3 มิติ และการตัดต่อและตกแต่งภาพตามจินตนาการ เป็นต้น ทดลองสร้างสรรค์งาน ออกแบบโดยเน้นกระบวนการคิด และการพัฒนารูปแบบตามอัตลักษณ์เฉพาะตน ควบคู่ไปกับการมีความ เข้าใจในกระบวนการทำงานแบบมืออาชีพ

- VCD 323 การออกแบบการรณรงค์โฆษณา** 3(1-4-4)
(Advertising Campaign Design)
วิชาบังคับก่อน : VCD 222 การออกแบบโฆษณา
การออกแบบการรณรงค์โฆษณา เน้นกระบวนการสร้างสรรค์งาน ตั้งแต่ การค้นหาข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล การกำหนดแนวความคิด กลยุทธ์ต่างๆ ในการออกแบบโฆษณา ภายใต้การรณรงค์โฆษณาชุดเดียวกัน
- VCD 324 การออกแบบกราฟิกเชิงพื้นที่** 3(1-4-4)
(Graphic Design for Spatial Context)
การประยุกต์ใช้องค์ความรู้ทางการออกแบบนิเทศศิลป์ ผ่านกระบวนการออกแบบในการออกแบบการสื่อสารภายใน และภายนอกอาคาร เลือกศึกษาในบริบทต่างๆ เช่น การออกแบบเพื่อสื่อสารข้อมูลในสถานที่ งานกราฟิกเพื่อสร้างหรือปรับปรุงสภาพแวดล้อม การออกแบบการสื่อสารของนิทรรศการ เป็นต้น
- VCD 344 การออกแบบกราฟิกปฏิสัมพันธ์** 3(1-4-4)
(Interactive Design)
วิชาบังคับก่อน : VCD 242 การออกแบบกราฟิกปฏิสัมพันธ์เบื้องต้น
การวางแผนงาน กระบวนการออกแบบ การวิเคราะห์ประสบการณ์ของผู้ใช้ การขับเคลื่อนข้อมูล การรวบรวมจัดกลุ่มและลำดับเนื้อหา การเชื่อมโยงข้อมูลให้เป็นแผนผัง ความสะดวกต่อการใช้งานและการเข้าถึงข้อมูล การออกแบบส่วนต่อประสานที่มีผลกับความพึงพอใจของผู้ใช้ การออกแบบองค์ประกอบต่างๆบนหน้าจอ พื้นฐานความเข้าใจตรรกะในการรหัส (Coding) เพื่อส่วนต่อประสาน
- VCD 372 การสื่อสารการตลาด** 3(1-4-4)
(Marketing Communication)
กระบวนการสื่อสารทางตลาดเพื่อกลุ่มเป้าหมาย การวางตำแหน่งสินค้า การวางแผนกลยุทธ์ และการสร้างสรรค์ การส่งเสริมการขาย การปฏิบัติงานของบริษัทตัวแทนโฆษณาและบริษัทออกแบบ การเปรียบเทียบ ลักษณะและ ประสิทธิภาพของสื่อหลากหลายประเภท การวิจัยตลาดเพื่อเป็นเครื่องมือการสร้างสรรค์
- VCD 373 การออกแบบตัวอักษรขั้นสูง** 3(1-4-4)
(Advanced Typography)
วิชาบังคับก่อน : VCD 227 การออกแบบและการจัดตัวอักษร
การออกแบบสร้างสรรค์แบบตัวอักษรที่เหมาะสม และสอดคล้องกับแนวความคิดที่จะนำไป

ใช้ในงานออกแบบ เรียนรู้ซอฟต์แวร์และเครื่องมือในการผลิตชุดตัวอักษร ในรูปแบบของการใช้งานร่วมกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์

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

เรียนรู้วิธีการจัดการกับเนื้อหาและข้อมูล เพื่อการออกแบบ การบริหารข้อมูลในสื่อต่างๆ การจัดวางและเลือกใช้ภาพ เพื่อสื่อสารร่วมกับข้อมูลในสื่อรูปแบบต่างๆ ทั้งออฟไลน์และออนไลน์ เช่น หนังสือพิมพ์ นิตยสาร โซเชียลมีเดีย อีบุ๊ก เว็บไซต์ เว็บบล็อก แอปพลิเคชัน และสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ บนพื้นฐานความเข้าใจในธรรมชาติของสื่อแต่ละประเภท เพื่อสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพและตรงกลุ่มเป้าหมาย

VCD 375 การออกแบบแบรนด์ 3(1-4-4)
(Corporate Branding Design)

วิชาบังคับก่อน : VCD 245 การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร

เรียนรู้การออกแบบกลยุทธ์ในการสร้าง วิธีการสื่อสารภาพลักษณ์ภายใต้เงื่อนไขการใช้งานของอัตลักษณ์ขององค์กร การจัดการการสื่อสารในสื่อต่างๆ ที่เหมาะสมกับองค์กร เพื่อการสื่อสารและส่งเสริมภาพลักษณ์ขององค์กรผ่านการออกแบบ

VCD 472 การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวเชิงสร้างสรรค์ 3(1-4-4)
(Creative Motion Graphic Design)

วิชาบังคับก่อน : VCD 341 การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว

การค้นคว้าข้อมูลเพื่อนำมาวิเคราะห์จัดการข้อมูลเพื่อนำมาพัฒนาการออกแบบ ให้ตอบสนองกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ การบูรณาการด้วยงานกราฟิกเคลื่อนไหว เช่น ตัวอักษร ภาพถ่าย ภาพเคลื่อนไหว กราฟิกเคลื่อนไหว เสียงที่ถ่ายทอดแนวความคิดของงานออกแบบได้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

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 องค์กรนวัตกรรม 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 ที่จะสามารถเป็นผู้นำธุรกิจในตลาดและบริการ ซึ่งใช้ช่องทางการตลาดธุรกิจดิจิทัลได้

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

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

หมวดวิชาเลือกเสรี

DSN 110 ศิลปะปริทัศน์ตะวันตก 3(3-0-6)
(Survey of Western Arts)

ประวัติความเป็นมาและแนวคิดของรูปแบบศิลปกรรมตะวันตกในด้านต่างๆ ตั้งแต่ยุคโบราณ จนถึงช่วงปลายศตวรรษที่ 20 ได้แก่ จิตรกรรม ประติมากรรม งานสื่อผสม สถาปัตยกรรม และหลักสุนทรียศาสตร์ ที่มีความเชื่อมโยงกับวัฒนธรรม ความเชื่อ ศาสนา สังคม เศรษฐกิจ การเมืองและเทคโนโลยีของแต่ละยุคสมัย

DSN 111 ศิลปะปริทัศน์ตะวันออก 3(3-0-6)
(Survey of Eastern Arts)

ประวัติศาสตร์ศิลปะจีน สมัยก่อนประวัติศาสตร์ ถึงสมัยประวัติศาสตร์ราชวงศ์เซี่ย ถึงราชวงศ์ชิง ประวัติศาสตร์ศิลปะอินเดีย สมัยอารยธรรมลุ่มน้ำสินธุถึงราชวงศ์โมกุล ประวัติศาสตร์ศิลปะศรีลังกาแบบอนูราธปุระถึงแบบโปลนารูวะ ประวัติศาสตร์ศิลปะเขมรแบบฟูนันถึงแบบบายน และอิทธิพลที่มีต่อศิลปะและวัฒนธรรมไทยในช่วงสมัยต่างๆ

- DSN 116 จิตรกรรมเบื้องต้น**
(Basic Painting)
การวาดภาพจิตรกรรมขั้นพื้นฐานด้วยเทคนิค ดินสอสี สีน้ำ สีน้ำมัน สีอะคริลิก ฯลฯ พัฒนาทักษะการระบายสี และสร้างคุณค่าทางสุนทรียภาพด้วยหลักการใช้สี การจัดภาพ การสร้างระยะมิติ แสง และเงา
- DSN 117 ศิลปะปริทัศน์** 3(3-0-6)
(Survey of Arts)
ความรู้เกี่ยวกับผลงานทางด้านศิลปะที่เกี่ยวข้องกับหลักการและความงาม สุนทรียศาสตร์ การรับรู้ เนื้อหารูปแบบ และการสื่อความหมาย โดยการใช้สัญลักษณ์ต่างๆ ในการสร้างสรรค์ผลงานในแขนงต่างๆ ของศิลปะ
- DSN 125 ประติมากรรม** 3(1-4-4)
(Sculpture)
กรรมวิธีการปั้นขึ้นรูปด้วยดินเหนียว หรือวัสดุอื่นๆ การถ่ายทอดความสนใจเกี่ยวกับรูปทรง โครงสร้าง สัดส่วน ที่สัมพันธ์กับความงาม และกระบวนการทำแบบพิมพ์และการหล่อ
- DSN 126 ภาพพิมพ์เบื้องต้น** 3(1-4-4)
(Basic Printmaking)
การสร้างสรรค์ด้วยกรรมวิธีทางศิลปะภาพพิมพ์เบื้องต้น เช่น ภาพพิมพ์ครั้งเดียว ภาพพิมพ์แกะไม้ ภาพพิมพ์ซิลค์สกรีน
- DSN 127 สุนทรียภาพเพื่อการใช้ชีวิต** 3(3-0-6)
(Aesthetics for lifestyles)
แนวคิด รูปแบบ จิตวิทยา หลักความงาม สุนทรียภาพทางศิลปะและการออกแบบของ ตะวันตก และตะวันออก อิทธิพลต่อการสร้างสรรค์งานในสายวิชาชีพต่างๆ การประยุกต์ศิลปะที่หลากหลายกับบริบททางสังคมและชีวิตประจำวัน
- DSN 209 ศิลปะปริทัศน์ตะวันออกและตะวันตก** 3(3-0-6)
(Survey of the Eastern and Western Arts)
ศึกษาศิลปะของโลกตะวันออก เน้นกลุ่มประเทศอินเดีย จีน ญี่ปุ่น ไทย และประเทศอื่นๆ ในทวีปเอเชีย ศิลปะตะวันตก ยุคคลาสสิก ยุคกลาง ยุคเรอเนสซองส์ ยุค바로ค ยุครอคโคโค และยุคนีโอคลาสสิก จนถึงปลายศตวรรษที่ 19 เพื่อเป็นแนวทางในการประยุกต์ใช้ในงานออกแบบประเภทต่างๆ

DSN 320 **ศิลปะไทยเพื่อการออกแบบ** 3(1-4-4)

(Thai Arts for Design)

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

VCD 370 **การถ่ายภาพ** 3(1-4-4)

(Photography)

หลักการ และแนวคิดการถ่ายภาพ ฝึกปฏิบัติการใช้กล้องถ่ายภาพดิจิทัล แนวความคิดในการออกแบบ มุมมองภาพ การวางแผน การเขียนแบบร่าง การสร้างสรรค์ และการผลิตผลงาน การเลือกใช้อุปกรณ์การตกแต่งภาพให้ตรงตามวัตถุประสงค์ของงานกราฟิก งานโฆษณา และมัลติมีเดีย

VCD 474 **การนำเสนอผลงาน** 3(3-2-5)

(Presentation)

การออกแบบการนำเสนอผลงานและข้อมูล ด้วยสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อดิจิทัล การนำเสนอแนวความคิด การฝึกวิธีพูด และนำเสนอผลงานและข้อมูล

VCD 475 **การออกแบบนิเทศศิลป์เพื่อชุมชนและสังคม** 3(1-4-4)

(Visual Communication Design for Community and Society)

การบูรณาการงานออกแบบนิเทศศิลป์ในด้านต่างๆ กับศาสตร์อื่นๆ เพื่อแก้ปัญหาและพัฒนางานออกแบบในบริบทของชุมชนและสังคม

VCD 476 **ศิลปะภาพพิมพ์เพื่อการออกแบบ** 3(1-4-4)

(Printmaking for Design)

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับความหลากหลายของเทคนิคการพิมพ์ ภาพพิมพ์ครั้งเดียว แม่พิมพ์ไม้ ซิลค์สกรีน การวิเคราะห์แนวคิดในการออกแบบ การใช้เทคนิคภาพพิมพ์ที่แตกต่างกัน กระบวนการของวิธีการพิมพ์ รูปแบบดิจิทัล การเลือกการพิมพ์ที่เหมาะสมกับเนื้อหาและรูปแบบงาน

หมวดวิชาโท

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

(Drawing for Communication)

การวาดเส้นโครงสร้างและสัดส่วนจากธรรมชาติและพัฒนาเป็นการวาดภาพเฉพาะทางด้วยเทคนิคและอุปกรณ์ต่างๆ เน้นการคิดและการแก้ปัญหา

- DSN 103 การออกแบบเบื้องต้น** 3(1-4-4)
(Basic Design)
หลักเบื้องต้นในการออกแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ ฝึกความคิดสร้างสรรค์และการออกแบบโดยใช้ทัศนธาตุทางศิลปะ หลักการออกแบบ และการสื่อความหมาย
- DSN 104 ภาษาอังกฤษเพื่อการออกแบบ** 3(2-2-5)
(English for Design)
ภาษาอังกฤษในการออกแบบ คำศัพท์เฉพาะทางที่ใช้ในการออกแบบทั่วไป และในศาสตร์เฉพาะทาง เช่น การออกแบบภายใน การออกแบบนิเทศศิลป์ การออกแบบผลิตภัณฑ์ การออกแบบแพคเกจจิ้ง และศิลปะภาพถ่าย เป็นต้น เพื่อนำไปพัฒนาวิธีคิดในการออกแบบ และทักษะในการศึกษาค้นคว้า รวมทั้งฝึกการเขียนแนวความคิด การเขียน และการนำเสนอผลงานโดยอาจเป็นภาษาอังกฤษ
- DSN 105 การวิจัยและกระบวนการคิดเชิงออกแบบ** 3(1-4-4)
(Research and Design Thinking Process)
กระบวนการวิจัยผ่านกระบวนการแก้ไขปัญหาเชิงออกแบบ ด้วยเทคนิคและเครื่องมือที่เป็นระบบ เน้นการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ความเข้าใจปัญหาและความเข้าใจผู้ใช้อย่างถ่องแท้ การทำงานเป็นทีมจากหลายศาสตร์ การระดมสมองและการคิดเชิงวิพากษ์ เพื่อให้ได้มาซึ่งโอกาสในการเกิดนวัตกรรม และการทดลองใหม่ๆ การศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากสถานที่จริง การทดลองทำต้นแบบจริงและการประเมินผลการออกแบบจากผู้ใช้จริง โดยใช้กรณีศึกษาที่หลากหลายตามธรรมชาติของแต่ละสาขาวิชา
- VCD 121 ทฤษฎีการสื่อสารในงานออกแบบนิเทศศิลป์** 3(1-4-4)
(Visual Communication Design Theory)
ความรู้พื้นฐานในทฤษฎีการสื่อสาร กระบวนการรับรู้ข้อมูลของมนุษย์ ความสัมพันธ์ระหว่างภาพ ความหมายและการสื่อสาร และกระบวนการคิดเชิงออกแบบที่นำไปประยุกต์ใช้ในงานออกแบบนิเทศศิลป์ บทบาทของนักออกแบบในฐานะผู้สื่อสารและผู้สร้างนวัตกรรม
- VCD 122 การออกแบบกราฟิก** 3(1-4-4)
(Graphic Design)
ความรู้ในการจัดการข้อมูลต่างๆ เพื่อการสื่อสารด้วยงานออกแบบกราฟิก ความเข้าใจในรูปแบบของแผนภาพ การใช้ภาพสัญลักษณ์เพื่อแทนความหมายของสิ่งต่างๆ การออกแบบและสร้างสรรค์สัญลักษณ์

VCD 140 คอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบ 3(1-4-4)
(Computer Aided Design)

กระบวนการนำคอมพิวเตอร์มาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบกราฟิก การเขียนผังความคิด การหาข้อมูล การเขียนแบบร่าง การวาดเส้นกราฟิกและการแต่งภาพสำหรับงานออกแบบนิเทศศิลป์ การจัดองค์ประกอบ และการใช้สีในการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบนิเทศศิลป์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

VCD 150 ประวัติการออกแบบกราฟิก 3(3-0-6)
(History of Graphic Design)

ประวัติศาสตร์การออกแบบกราฟิกของตะวันตก ตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์จนถึงยุคที่มีระบบการพิมพ์ในยุคเรอเนสซองส์ สมัยกำเนิดการออกแบบกราฟิกในยุคเรอเนสซองส์จนถึงยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม และการออกแบบกราฟิกในยุคสมัยใหม่และยุคดิจิทัล รวมไปถึงประวัติการออกแบบกราฟิกในประเทศไทยในยุคสุโขทัย และการกำเนิดระบบการพิมพ์

VCD 371 การออกแบบกราฟิกเพื่อผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ 3(1-4-4)
(Graphic Design for Product and Package Design)

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับหลักการในการออกแบบกราฟิกบนผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ หลักการในการประยุกต์ใช้งานออกแบบกราฟิก วิธีการคิดงานออกแบบกราฟิกกับการออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ การสร้างภาพลักษณ์ที่ดี และการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้า รวมถึงความเข้าใจระบบการผลิตของผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์

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

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับความหลากหลายของเทคนิคการพิมพ์ ภาพพิมพ์ครั้งเดียว แม่พิมพ์ไม้ ซิลค์สกรีน การวิเคราะห์แนวคิดในการออกแบบ การใช้เทคนิคภาพพิมพ์ที่ต่างกันอย่าง กระบวนการของวิธีการพิมพ์ รูปแบบดิจิทัล การเลือกการพิมพ์ที่เหมาะสมกับเนื้อหาและรูปแบบงาน

สาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์

หมวดวิชาเฉพาะ

กลุ่มความรู้ทั่วไปทางศิลปะและการออกแบบ

DSN 105 การวิจัยและกระบวนการคิดเชิงออกแบบ 3(1-4-4)
(Research and Design Thinking)

กระบวนการวิจัยผ่านกระบวนการแก้ไขปัญหาเชิงออกแบบ ด้วยเทคนิคและเครื่องมือที่เป็นระบบ เน้นการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ความเข้าใจปัญหาและความเข้าใจผู้ใช้อย่างถ่องแท้ การทำงานเป็นทีมจากหลายศาสตร์ การระดมสมองและการคิดเชิงวิพากษ์ เพื่อให้ได้มาซึ่งโอกาสในการเกิดนวัตกรรมและการทดลองใหม่ๆ การศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากสถานที่จริง การทดลองทำต้นแบบจริง และการประเมินผลการออกแบบจากผู้ใช้งานจริง โดยใช้กรณีศึกษาที่หลากหลายตามธรรมชาติของแต่ละสาขาวิชา

กลุ่มความรู้ทางประวัติการออกแบบ

PRD 141 วิวัฒนาการทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ 3(3-0-6)
(Product Design Evolution)

ประวัติการออกแบบผลิตภัณฑ์ตั้งแต่ยุคการปฏิวัติอุตสาหกรรมจนถึงยุคปัจจุบัน การวิเคราะห์แนวคิดและความเคลื่อนไหวของนักออกแบบชั้นนำ ปัจจัยทางเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อวิวัฒนาการทางการออกแบบผลิตภัณฑ์

วิชาเฉพาะด้าน

กลุ่มวิชาทฤษฎีพื้นฐานทางศิลปะและการออกแบบ

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

หลักเบื้องต้นในการออกแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ ฝึกความคิดสร้างสรรค์และการออกแบบ โดยใช้ทัศนธาตุทางศิลปะ หลักการออกแบบ และการสื่อความหมาย

กลุ่มวิชาทักษะปฏิบัติพื้นฐานทางศิลปะและการออกแบบ

DSN 100 การวาดเส้นเบื้องต้น 3(1-4-4)
(Basic Drawing)

การวาดภาพพื้นฐานจากหุ่นนิ่งด้วยวิธีฝึกการสังเกตและการมองเห็น ความเข้าใจ และ ความชำนาญทางทักษะการวาดภาพ เน้นโครงสร้างของ เส้น รูปร่าง รูปทรง แสงและเงา ลักษณะผิว ขนาด ปริมาตร ทศนิยมภาพ และองค์ประกอบภาพ ฝึกวิธีวาดภาพด้วย ดินสอ ปากกา ถ่านชาโคล หมึก เครยอง ฯลฯ

DSN 102 สีและแสงในงานออกแบบ 3(1-4-4)
(Color and Light in Design)

แสง และสี จิตวิทยาสี การจัดกลุ่มสี เช่นสีเอกรงค์ สีไล่น้ำหนัก สีข้างเคียง สีคู่สามสี และสีคู่สี่สี ผลกระทบของแสงและสีต่อพื้นผิววัสดุและลวดลายที่ว่าง ผลกระทบของแสงต่อสี แนวปฏิบัติในการประยุกต์สีในงานออกแบบ เช่น การออกแบบสีและแสง การรวบรวมตัวอย่างสี การเตรียมบอร์ดตัวอย่างสี การเลือกกลุ่มสีสำหรับการนำเสนอในงานออกแบบ

DSN 104 ภาษาอังกฤษเพื่อการออกแบบ 3(2-2-5)
(English for Design)

ภาษาในการออกแบบ เน้นคำศัพท์เฉพาะทางที่ใช้ในการออกแบบทั่วไป รวมถึงที่ใช้ในศาสตร์เฉพาะทาง เช่น การออกแบบภายใน การออกแบบนิเทศศิลป์ สาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อเป็นผู้ประกอบการ การออกแบบแพชชั่น และสาขาวิชาศิลปะภาพถ่ายและสื่อทัศนภาพ เป็นต้น เพื่อนำไปพัฒนาวิธีคิดในการออกแบบ และทักษะในการ ศึกษาค้นคว้า รวมทั้งการฝึกการเขียนแนวความคิดและการนำเสนอผลงานโดยวาจาเป็นภาษาอังกฤษ

PRD 236 เทคนิคการทำหุ่นจำลอง 3(1-4-4)
(Prototyping Technologies)

วัสดุและเทคนิควิธีการทำต้นแบบ การทำหุ่นจำลองแบบพื้นฐานด้วยวัสดุอย่างง่าย การเลือกขั้นตอนการผลิตเพื่อให้เหมาะสมกับหุ่นจำลองแบบต่าง ๆ

PRD 237 การสร้างต้นแบบ 3(1-4-4)
(Prototyping Methods)

วิชาบังคับก่อน : PDE 231 คอมพิวเตอร์ 3 มิติ

ปฏิบัติการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบสำหรับการพิมพ์วัตถุสามมิติ เทคนิคการประกอบต้นแบบขั้นสูง ค่าความคลาดเคลื่อน การรวมชิ้นส่วน การสร้างพื้นผิว และการทำผิวสำเร็จ

กลุ่มความรู้ทางวิชาชีพการออกแบบ

- PRD 134 เทคนิคการสื่อสารและการนำเสนอผ่านการเล่าเรื่อง** 3(1-4-4)
 (Professional Communications and Storytelling)
 ทักษะและเทคนิคพื้นฐานในการนำเสนอผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์ การสื่อสารด้วยการพูด
 วิธีการนำเสนอและกลยุทธ์ในการสื่อสาร ทั้งในส่วนของ งานวิจัย การวิเคราะห์ สังเคราะห์ งานออกแบบ
 การเล่าเรื่องรวมถึงการตลาดเบื้องต้น
- PRD 331 การพัฒนาเพิ่มและการนำเสนอผลงาน** 3(1-4-4)
 (Portfolio Development and Presentation)
 วิธีการมองงานแบบภาวะวิสัยในฐานะผู้จัดการออกแบบ กรอบเพิ่มผลงานที่รวมถึง คุณภาพ
 และบริบทของงาน การปฏิบัติวิชาชีพ การผสมผสานรูปแบบของงานพิมพ์และงานดิจิทัล และวิธีการจัดเก็บผล
 งานที่ ดึงดูดความสนใจของผู้ว่าจ้างและลูกค้า
- PRD 360 การตลาดสำหรับผลิตภัณฑ์ใหม่** 3(2-2-5)
 (New Product Development and Marketing Strategies)
 หลักการและแนวคิดทางการตลาด การแบ่งส่วนตลาด การกำหนดตลาดเป้าหมาย การวาง
 ตำแหน่งผลิตภัณฑ์ การสร้างตราสินค้า กลยุทธ์ทางการตลาด ผลิตภัณฑ์ ราคา สถานที่ การส่งเสริมการ
 ตลาด พฤติกรรมผู้บริโภค ข้อมูลการตลาดและการวิเคราะห์การบริหารโครงการ การตัดสินใจในการลงทุน
 การพัฒนาผลิตภัณฑ์และการบริการ การวางกลยุทธ์ทางการตลาดและการจำหน่ายผลิตภัณฑ์ให้ประสบ
 ความสำเร็จ
- PRD 461 การประกอบวิชาชีพการออกแบบผลิตภัณฑ์** 3(2-2-5)
 (Product Design Entrepreneurship)
 ระบบการดำเนินธุรกิจการออกแบบผลิตภัณฑ์ กลยุทธ์ในการทำให้ผลิตภัณฑ์และการบริการ
 เป็นไปตามเป้าหมายที่ต้องการ จรรยาบรรณวิชาชีพ การสร้างแนวความคิดเพื่อเสนอสู่สาธารณะ กฎหมาย
 ทรัพย์สินทางปัญญา สัญญาว่าจ้างงาน ค่าออกแบบ การจัดทำใบเสนอราคา การประมาณต้นทุน การ
 บริหารโครงการ การเป็นที่ปรึกษางาน และมีการศึกษาออกสถานที่

กลุ่มความรู้เทคโนโลยีการออกแบบ

PRD 231 คอมพิวเตอร์ 3 มิติ 3(1-4-4)

(3D Modeling)

โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์ ในลักษณะสามมิติขั้นพื้นฐาน การขึ้นรูปพื้นผิว การประกอบพื้นผิว รูปทรงตัน การกำหนดวัสดุ การกำหนดสีและแสงเงา และการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการผลิต

PRD 232 การสร้างภาพด้วยคอมพิวเตอร์สามมิติ 3(1-4-4)

(3D Rendering)

คอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบสำหรับงานออกแบบสามมิติขั้นสูง การสร้างพื้นผิวที่มีความซับซ้อน การประกอบชิ้นส่วน การสร้างภาพเสมือนจริง และการฝึกการนำเสนอผลงาน

PRD 244 วัสดุและเทคโนโลยีการผลิต 3(1-4-4)

(Materials and Manufacturing Technologies)

ลักษณะและคุณสมบัติของวัสดุประเภทต่าง ๆ เช่น กระดาษ ไม้ โลหะ พลาสติก และเซรามิก เทคนิคขึ้นรูป การตกแต่งพื้นผิว การประกอบชิ้นส่วน การฝึกทดลองสร้างต้นแบบด้วยมือ การเลือกถึงวัสดุและกระบวนการผลิตที่เหมาะสมกับเทคโนโลยีที่มีอยู่ และการศึกษานอกสถานที่

วิชาเอก

กลุ่มวิชาบังคับ

PRD 122 การออกแบบผลิตภัณฑ์เบื้องต้น 3(1-4-4)

(Introduction to Product Design)

การแนะนำวิชาที่ออกแบบผลิตภัณฑ์ ภาพรวมของวิชาที่ออกแบบผลิตภัณฑ์ การปฏิบัติโครงการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ ความเชี่ยวชาญพิเศษในขอบเขตงานออกแบบผลิตภัณฑ์ และการอธิบายถึงความแตกต่างของวิชาที่ออกแบบผลิตภัณฑ์ประเภทต่าง ๆ

PRD 137 กระบวนการทางการออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ 3(1-4-4)

(Creative Product Design Process)

กระบวนการการออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ การค้นคว้าข้อมูล การเก็บข้อมูล การใช้ความคิดสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาแนวความคิด การจำลองสถานการณ์จริง การสร้างต้นแบบ และการทดสอบต้นแบบ เรียนรู้จากตัวอย่างที่เกิดขึ้นจริง มีการศึกษานอกสถานที่

- PRD 223 การออกแบบผลิตภัณฑ์ เกี่ยวกับอาหารและการท่องเที่ยว** 3(1-4-4)
(Food and Tourism Product Design)
การออกแบบผลิตภัณฑ์ ที่เกี่ยวกับธุรกิจอาหารและการท่องเที่ยว เช่น บรรจุภัณฑ์ ผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยว และการบริการ ฯลฯ ผ่านกระบวนการออกแบบ การเก็บข้อมูล การระดมสมอง การวิเคราะห์ การสร้างแนวคิดเชิงสร้างสรรค์ การทำหุ่นจำลอง การทดสอบกลุ่มเป้าหมาย ฯลฯ การหาช่องทางใหม่สำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์ ธุรกิจ และการตลาดผ่านนวัตกรรม
- PRD 225 การออกแบบผลิตภัณฑ์ โดยเน้นผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง** 3(1-4-4)
(User-Centered Design)
การออกแบบผลิตภัณฑ์โดยคำนึงถึงการวัดขนาดของร่างกาย กายวิภาค สรีรวิทยา ขนาดสัดส่วนของร่างกาย จิตวิทยาการรับรู้ เน้นกระบวนการที่เป็นที่ยอมรับโดยคำนึงถึงการออกแบบผลิตภัณฑ์ เพื่อความปลอดภัยและประสิทธิผลสำหรับกลุ่มผู้ใช้
- PRD 245 การออกแบบเลขศิลป์เพื่อสื่อและผลิตภัณฑ์** 3(1-4-4)
(Graphics Design for Media and Product)
การออกแบบเลขศิลป์สำหรับสื่อต่างๆและผลิตภัณฑ์ เช่น ตราสัญลักษณ์ ป้ายกราฟฟิก สัญลักษณ์ เรียนรู้หลักและกระบวนการออกแบบ ความสัมพันธ์ระหว่างการออกแบบเลขศิลป์กับผลิตภัณฑ์ การออกแบบส่วนติดต่อกับผู้ใช้งาน และการวางภาพลักษณ์ผลิตภัณฑ์ผ่านพื้นที่การขาย
- PRD 324 นวัตกรรมผลิตภัณฑ์เกี่ยวกับวิถีการดำเนินชีวิต** 3(1-4-4)
(Lifestyle Product Innovations)
การออกแบบผลิตภัณฑ์ ที่คำนึงถึงวิถีการดำเนินชีวิต และความสนใจส่วนบุคคล อัตลักษณ์ของชุมชน รวมถึงพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับแนวคิดเรื่องสิ่งแวดล้อมเพื่อความยั่งยืนในสังคม และธุรกิจ การรณรงค์ผ่านสื่อสังคม การหาทุนผ่านการระดมทุนสาธารณะและการเล่าเรื่อง
- PRD 326 การออกแบบและการประกอบการเพื่อสังคม** 3(1-4-4)
(Design and Social Entrepreneur)
หลักการและแนวคิดในการออกแบบผลิตภัณฑ์ การเข้าใจในปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคม และบริบทที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาออกแบบผลิตภัณฑ์ การบริการ หรือสร้างแนวทางแก้ปัญหาเพื่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในเชิงบวก

PRD 423 การออกแบบเพื่อธุรกิจป๊อป-อัป และ สตาร์ทอัพ 3(1-4-4)
(Design for Pop-up and Startup Businesses)

การหาแนวความคิดทางการออกแบบ รูปแบบ และวัฒนธรรมของธุรกิจใหม่ นักศึกษาจะทำการวิจัย ออกแบบ และพัฒนาผลิตภัณฑ์หรือการบริการ ด้วยการวิเคราะห์แบรนด์ มีการจำลองสร้างธุรกิจป๊อป-อัป และ สตาร์ทอัพ เพื่อการขายผลิตภัณฑ์ไปยังกลุ่มผู้ใช้เป้าหมาย

PRD 490 การเตรียมศิลปนิพนธ์ 3(1-4-4)
(Art Thesis Preparation)

วิชาบังคับก่อน : PRD 122 การออกแบบผลิตภัณฑ์เบื้องต้น

PRD 223 การออกแบบผลิตภัณฑ์ เกี่ยวกับอาหารและการท่องเที่ยว

PRD 225 การออกแบบที่ผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง

PRD 324 การออกแบบผลิตภัณฑ์เกี่ยวกับวิถีการดำเนินชีวิต

PRD 326 การออกแบบกิจการเพื่อสังคม

PRD 423 การออกแบบเพื่อธุรกิจป๊อป-อัป และ สตาร์ทอัพ

การเตรียมโครงการศิลปนิพนธ์ร่วมกับอาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ การกำหนดหัวข้อโครงการ กระบวนการวิจัย กำหนดวัตถุประสงค์ ขอบเขตของโครงการ และวิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า เพื่อเสนอต่อคณะกรรมการฯ เมื่อได้รับอนุมัติแล้ว จึงเริ่มดำเนินการรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล สรุป ปัญหา และแนวทางแก้ปัญหาในการออกแบบ โดยนำเสนอข้อมูลเป็นรูปเล่มและแบบร่างขั้นต้นต่อ คณะกรรมการเพื่อดำเนินงานต่อไปในวิชาศิลปนิพนธ์

PRD 493 สัมมนาการออกแบบผลิตภัณฑ์ 3(1-4-4)
(Product Design Seminar)

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

กลุ่มวิชาศิลปนิพนธ์

PRD 496 **ศิลปนิพนธ์** 10(2-16-12)

(Art Thesis)

วิชาบังคับก่อน : PRD 490 การเตรียมศิลปนิพนธ์ และต้องผ่านการศึกษานี้ใน วิชาเอก

กลุ่มบังคับ ไม่น้อยกว่า 21 หน่วยกิต

การออกแบบต่อเนื่องจากวิชาการเตรียมศิลปนิพนธ์ โดยศึกษาค้นคว้า ทดลอง และ พัฒนางานออกแบบในหัวข้อที่เลือกผ่านกระบวนการออกแบบจนเสร็จสมบูรณ์ ภายใต้คำแนะนำของ อาจารย์ที่ปรึกษา นำเสนอผลงานต่อคณะกรรมการศิลปนิพนธ์ และจัดแสดงนิทรรศการเผยแพร่สู่ สาธารณชน การตัดสินศิลปนิพนธ์ ถือค่าระดับ 2.00 (C) เป็นเกณฑ์การสอบผ่าน

กลุ่มวิชาประสบการณ์ภาคสนาม

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

(Practical Training)

วิชาบังคับก่อน : นักศึกษาชั้นปีที่ 3/นักศึกษาจะต้องมีหน่วยกิตสะสมไม่น้อยกว่า 100 หน่วยกิต

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

PRD 491 **สหกิจศึกษา** 7(0-35-18)

(Cooperative Education)

วิชาบังคับก่อน : นักศึกษาชั้นปีที่ 3/นักศึกษาจะต้องมีหน่วยกิตสะสมไม่น้อยกว่า 100 หน่วยกิต

ปฏิบัติงานในสถานประกอบการ เสมือนเป็นพนักงานประจำขององค์กรหรือบริษัท ไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์ จัดทำบันทึกประจำวันส่งทุกสัปดาห์ จัดทำโครงการสรุปผลการปฏิบัติงาน ส่งรูปเล่มและนำเสนอ ประเมินผลจากสถานประกอบการและอาจารย์ประจำรายวิชา

วิชาเลือก

- PRD 370 การออกแบบผลิตภัณฑ์ไทย** 3(1-4-4)
(Thai Product Design)
พื้นฐานทางด้านศิลปะ สถาปัตยกรรม ตลอดจนผลิตภัณฑ์ไทยตั้งแต่สมัยก่อน อารยธรรมไทย มาจนถึงสมัยปัจจุบัน ทั้งทางด้านแนวความคิดและเทคนิควิทยาการต่างๆ และนำมาฝึก ปฏิบัติในการ ออกแบบผลิตภัณฑ์ไทยให้เหมาะสมกับสภาพสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลง
- PRD 371 การออกแบบบรรจุภัณฑ์** 3(1-4-4)
(Packaging Design)
ทฤษฎีการออกแบบบรรจุภัณฑ์ วิวัฒนาการของบรรจุภัณฑ์ในยุคต่างๆ หน้าที่ของ บรรจุภัณฑ์ วัสดุ โครงสร้างบรรจุภัณฑ์ประเภทต่างๆ การปฏิบัติงานออกแบบ และสร้างต้นแบบโดย เน้นบรรจุภัณฑ์ ประเภทกระดาษ
- PRD 372 การออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์** 3(1-4-4)
(Graphic Design on Packaging)
ทฤษฎีการออกแบบกราฟิก หลักการใช้สี ตัวอักษร สัญลักษณ์ และภาพประกอบบน บรรจุภัณฑ์ชนิดต่างๆ กฎระเบียบและข้อบังคับด้านกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ เทคโนโลยีการพิมพ์บนวัสดุ และ โครงสร้างบรรจุภัณฑ์แต่ละประเภท มีการออกแบบและสร้างต้นแบบ
- PRD 373 การออกแบบผลิตภัณฑ์โลหะ** 3(1-4-4)
(Metal Product Design)
พัฒนาการของการออกแบบผลิตภัณฑ์โลหะ ทั้งกลุ่มเหล็กและโลหะผสม การเลือกใช้ วัสดุ การตรวจสอบ คุณสมบัติ กรรมวิธีการผลิต และการสร้างต้นแบบในโรงปฏิบัติงาน
- PRD 374 การออกแบบผลิตภัณฑ์ของเล่น** 3(1-4-4)
(Toy Design)
การออกแบบของเล่น กรรมวิธีการผลิตของเล่นจากวัสดุต่างๆ มาตรฐาน ความปลอดภัย ฝึก ปฏิบัติการออกแบบของเล่นโดยคำนึงถึงพัฒนาการและจิตวิทยาของเด็ก
- PRD 375 การออกแบบเครื่องประดับ** 3(1-4-4)
(Jewelry Design)
พัฒนาการของการออกแบบเครื่องประดับ ทฤษฎีและปฏิบัติการออกแบบ การสร้าง ต้นแบบ

การต่อประกอบ รูปแบบและลักษณะการใช้งานที่เหมาะสมกับทิศทางแนวโน้มของธุรกิจการ ออกแบบและการตลาด

PRD 376 การออกแบบเครื่องเรือน (Furniture Design) 3(1-4-4)

พัฒนาการด้านแนวความคิด วัสดุ กรรมวิธีการผลิตเครื่องเรือน ปัจจัยการออกแบบ เช่น สัดส่วน การใช้งาน พื้นผิวและสิ่งแวดล้อม การเขียนแบบ การสร้างหุ่นจำลอง และการสร้างต้นแบบ ในโรงปฏิบัติงาน

PRD 378 การนำเสนอโครงการธุรกิจออกแบบผลิตภัณฑ์ (Presentation for Product Design Business) 3(1-4-4)

การนำเสนอโครงการ การวางแผน การประชาสัมพันธ์ การชี้ชวนกับผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ได้แก่ ผู้สนับสนุนการลงทุน ผู้ร่วมทุน ลูกค้า และสาธารณชน

PRD 379 กลยุทธ์การตลาดผลิตภัณฑ์ใหม่ (New Product Marketing Strategy) 3(1-4-4)

การวางแผนการตลาดเชิงรุกด้วยวิธีการประเมินสถานการณ์ การทำ SWOT การประเมินคู่แข่ง การกำหนดตำแหน่งสินค้า ช่องทางการจำหน่าย การตั้งราคา การขนส่ง การคลังสินค้า และการส่งเสริมการขาย

PRD 389 การออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่ง (Decorative Product Design) 3(1-4-4)

การออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านและสำนักงานแนวร่วมสมัย ฝึกปฏิบัติการทำ หุ่นจำลองผลิตภัณฑ์ให้เหมาะสมกับเทคนิคและวัสดุต่างๆ โดยมุ่งเน้นความคิดสร้างสรรค์และการนำไปใช้งานได้จริง

PRD 395 เทคนิคการตกแต่งเซรามิก (Decoration Technique for Ceramic Design) 3(1-4-4)

การตกแต่งดินในสภาวะต่างๆ เช่น ดินนึ่ง ดินเผา ดินแห้ง ดินผ่านการเผา ดิบ การเตรียมน้ำเคลือบ การเคลือบ และการทดลองนำน้ำเคลือบไปใช้ตกแต่งผลิตภัณฑ์เซรามิก

- PRD 396 **การขึ้นรูปด้วยแป้นหมุนเบื้องต้น** 3(1-4-4)
(Introduction to Wheel Throwing)
การขึ้นรูปผลิตภัณฑ์เซรามิกด้วยแป้นหมุน การทดลองสร้างรูปทรง พื้นฐานทรง กระบอก ทรงกลม ทรงขวด ภาชนะที่มีหูจับ การสร้างสรรค์รูปทรง และการประกอบ
- PRD 397 **เซรามิกเบื้องต้น** 3(1-4-4)
(Basic Ceramic)
การขึ้นรูปผลิตภัณฑ์เซรามิกเบื้องต้นอย่างง่าย การบีบ การขีด การรีดดินเป็นแผ่น การผสม ผสานเทคนิคต่างๆ เข้าด้วยกัน การทดลองกระบวนการต่างๆตั้งแต่ การเตรียมดิน การขึ้นรูป กระบวนการ ตกแต่งก่อนเคลือบ การเคลือบ และการเผา
- PRD 398 **การออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม** 3(1-4-4)
(Industrial Craft Product Design)
แนวความคิดและหลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ประเภทหัตถอุตสาหกรรม ศึกษาค้นคว้าความต้องการของตลาด การสร้างหุ่นจำลอง และการสร้างต้นแบบในโรงปฏิบัติงาน
- PRD 399 **การทำพิมพ์ปลาสเตอร์และการหล่อ** 3(1-4-4)
(Plaster Mold Making and Casting)
วัสดุและคุณสมบัติของปูนปลาสเตอร์ การทำพิมพ์ปูนปลาสเตอร์เบื้องต้น พิมพ์ขึ้น เดียว พิมพ์หลายชิ้น การขึ้นต้นแบบ การกลึงด้วยเครื่องจักรเกออร์ กระบวนการหล่อน้ำดิน และตกแต่ง
- PRD 400 **การออกแบบเซรามิก** 3(1-4-4)
(Ceramic Design)
พัฒนาการของการออกแบบเซรามิก ทฤษฎีและปฏิบัติการออกแบบ การสร้างแนว ความคิด การสร้างต้นแบบ กระบวนการผลิต การนำเสนอการออกแบบที่เหมาะสมกับการใช้งาน และความต้องการของผู้ใช้ในวัฒนธรรมร่วมสมัย
- PRD 401 **การออกแบบยานพาหนะ** 3(1-4-4)
(Vehicle Design)
พัฒนาการของการออกแบบยานพาหนะประเภทต่างๆ การทำแบบร่างของแนวความคิด การร่างภาพแบบดิจิทัล การสร้างหุ่นจำลอง แนวคิดของการออกแบบระบบขนส่งและยานยนต์ในอนาคต
- PRD 402 **การออกแบบอุปกรณ์การแพทย์** 3(1-4-4)
(Medical Product Design)
กระบวนการค้นคว้าวิจัย การสร้างแนวความคิด การระดมสมอง การสังเคราะห์ข้อมูล การทำ

แบบร่างของแนวความคิด การสร้างบทบาท การสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์ทางการแพทย์สำหรับ ระดับที่ 1 ระดับที่ 2 และระดับที่ 3

PRD 403 การออกแบบผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุ 3(1-4-4)
(Product Design for Seniors)

การออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อตอบสนองความต้องการ ความจำเป็น และคุณค่าของกลุ่มประชากรสูงอายุ การออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการดูแลสุขภาพ การวิเคราะห์สภาพ การสังเคราะห์ข้อมูล การสร้างแนวความคิด การระดมสมอง การทำแบบร่างของแนวความคิด การสร้างบทบาท การสร้าง ต้นแบบ และแนวคิดของการออกแบบบริการ

PRD 404 การออกแบบผลิตภัณฑ์สำหรับวิศวกร 3(1-4-4)
(Product Design for Engineer)

กระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ การค้นคว้าวิจัย การระดมสมอง การสังเคราะห์ข้อมูล การพัฒนาแนวความคิด การทำแบบร่างของแนวความคิด การสร้างบทบาท การออกแบบที่มีผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง การทดสอบความพึงพอใจ และการทดสอบการใช้งาน

PRD 405 กลยุทธ์การออกแบบผลิตภัณฑ์สำหรับธุรกิจ 3(1-4-4)
(Product Design Strategies for Business)

กระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ การผลิต การทำแบบร่างของแนวความคิด การสร้าง บทบาท การทดสอบความพึงพอใจ การสร้างต้นแบบ การทดสอบความพึงพอใจ การสร้างต้นแบบ ผลิตภัณฑ์และบริการ

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

การสร้างเนื้อหา การสร้างคุณค่าเนื้อหาทางสื่อดิจิทัลในแต่ละรูปแบบ การเขียนข้อความโฆษณาและประชาสัมพันธ์ทางสื่อดิจิทัล การพัฒนาทักษะการสื่อสารทางสื่อดิจิทัล การวางแผนสื่อดิจิทัล สำหรับสื่อสังคมออนไลน์กลยุทธ์การตลาดเนื้อหาดิจิทัล

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)

วิชาบังคับก่อน : MGT 202 องค์การและการจัดการ

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

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

แนวความคิดของนวัตกรรม กระบวนการพัฒนานวัตกรรม รูปแบบของนวัตกรรมภายใต้การเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมทางเศรษฐกิจ สังคม การเมือง และเทคโนโลยี รวมถึงการศึกษาการจัดการความรู้ การสร้างองค์การเพื่อการพัฒนาข้อมูลเพื่อเป็นความรู้สำหรับการทำงาน และทำให้เกิดองค์การแห่งการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ กลยุทธ์ของธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์ การวิเคราะห์จุดอ่อน จุดแข็งขององค์การและการแสวงหาโอกาสในตลาดของธุรกิจดิจิทัล พัฒนาทักษะในการกำหนดกลยุทธ์ธุรกิจดิจิทัล ที่จะสามารถเป็นผู้นำธุรกิจในสินค้าและบริการ ซึ่งใช้ช่องทางการตลาดธุรกิจดิจิทัลได้

หมวดวิชาเลือกเสรี

กลุ่มวิชาโท

PRD 122 การออกแบบผลิตภัณฑ์เบื้องต้น 3(1-4-4)
(Introduction to Product Design)

การแนะนำวิชาที่พออกแบบผลิตภัณฑ์ ภาพรวมของวิชาที่พออกแบบผลิตภัณฑ์ การปฏิบัติโครงการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ ความเชี่ยวชาญพิเศษในขอบเขตงานออกแบบผลิตภัณฑ์ และการอธิบายถึงความแตกต่างของวิชาที่พออกแบบผลิตภัณฑ์ประเภทต่าง ๆ

PRD 134 เทคนิคการสื่อสารและการนำเสนอผ่านการเล่าเรื่อง 3(1-4-4)
(Professional Communications & Storytelling)

ทักษะและเทคนิคพื้นฐานในการนำเสนอผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์ การสื่อสารด้วยการพูด วิธีการนำเสนอและกลยุทธ์ในการสื่อสาร ทั้งในส่วนของ งานวิจัย การวิเคราะห์ สังเคราะห์ งานออกแบบ การเล่าเรื่องรวมถึงการตลาดเบื้องต้น

- PRD 137 กระบวนการทางการออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์** 3(1-4-4)
(Creative Product Design Process)
เรียนรู้กระบวนการการออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ การค้นคว้าข้อมูล การเก็บข้อมูล การใช้ความคิดสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาแนวความคิด การจำลองสถานการณ์จริง การสร้างต้นแบบ และการทดสอบต้นแบบ เรียนรู้จากตัวอย่างที่เกิดขึ้นจริง มีการศึกษานอกสถานที่
- PRD 231 คอมพิวเตอร์ 3 มิติ** 3(1-4-4)
(3D Modeling)
โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์ ในลักษณะสามมิติขั้นพื้นฐาน การขึ้นรูปพื้นผิว การประกอบพื้นผิว รูปทรงตัน การกำหนดวัสดุ การกำหนดสีและแสงเงา และการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการผลิต
- PRD 223 การออกแบบผลิตภัณฑ์ เกี่ยวกับอาหารและการท่องเที่ยว** 3(1-4-4)
(Food and Tourism Product)
การออกแบบผลิตภัณฑ์ ที่เกี่ยวกับธุรกิจอาหารและการท่องเที่ยว เช่น บรรจุภัณฑ์ ผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยว และการบริการ ฯลฯ ผ่านกระบวนการออกแบบ การเก็บข้อมูล การระดมสมอง การวิเคราะห์ การสร้างแนวคิดเชิงสร้างสรรค์ การทำหุ่นจำลอง การทดสอบกลุ่มเป้าหมาย ฯลฯ การหาช่องทางใหม่สำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์ ธุรกิจ และการตลาดผ่านนวัตกรรม
- PRD 236 เทคนิคการทำหุ่นจำลอง** 3(1-4-4)
(Prototyping Technologies)
วัสดุและเทคนิควิธีการทำหุ่นจำลอง ทำหุ่นจำลองแบบพื้นฐานด้วยวัสดุอย่างง่าย การเลือกขั้นตอนการผลิต เพื่อให้เหมาะสมกับหุ่นจำลองแบบต่าง ๆ
- PRD 244 วัสดุและเทคโนโลยีการผลิต** 3(1-4-4)
(Materials and Manufacturing Technologies)
ลักษณะและคุณสมบัติของวัสดุประเภทต่าง ๆ เช่น กระดาษ ไม้ โลหะ พลาสติก และเซรามิก เทคนิคขึ้นรูป การตกแต่งพื้นผิว การประกอบชิ้นส่วน การฝึกทดลองสร้างต้นแบบด้วยมือ การเลือกถึงวัสดุ และกระบวนการผลิตที่เหมาะสมกับเทคโนโลยีที่มีอยู่ และการศึกษานอกสถานที่
- PRD 245 การออกแบบเลขศิลป์เพื่อสื่อและผลิตภัณฑ์** 3(1-4-4)
(Graphics Design for Media and Product)
การออกแบบเลขศิลป์สำหรับสื่อต่างๆและผลิตภัณฑ์ เช่น ตราสัญลักษณ์ ป้ายกราฟฟิก สัญลักษณ์ เรียนรู้หลักและกระบวนการออกแบบ ความสัมพันธ์ระหว่างการออกแบบเลขศิลป์กับผลิตภัณฑ์ การออกแบบส่วนติดต่อกับผู้ใช้งาน และการวางภาพลักษณ์ผลิตภัณฑ์ผ่านพื้นที่การขยาย

สาขาวิชาแฟชั่นดีไซน์

หมวดวิชาเฉพาะ

DSN 105 การวิจัยและกระบวนการคิดเชิงออกแบบ 3(1-4-4)
(Research and Design Thinking)

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

กลุ่มความรู้ทางประวัติการออกแบบ

FAS 151 ประวัติศาสตร์เครื่องแต่งกายและวัฒนธรรมตะวันออก 3(3-0-6)
(History of Eastern Costume and Culture)

ประวัติศาสตร์เครื่องแต่งกายและแฟชั่นตะวันออก มุ่งเน้นการวิเคราะห์เหตุผลและความคิด ประโยชน์ใช้สอย ศิลปะ วัฒนธรรม สังคม เศรษฐกิจและการเมือง ตลอดจนเชื่อมโยงความรู้เพื่อความเข้าใจแฟชั่นปัจจุบัน

FAS 251 ประวัติศาสตร์เครื่องแต่งกายและวัฒนธรรมตะวันตก 3(3-0-6)
(History of Western Costume and Culture)

ประวัติศาสตร์เครื่องแต่งกายและแฟชั่นตะวันตก เริ่มตั้งแต่อียิปต์โบราณจนถึงยุคสมัยใหม่ เน้นการวิเคราะห์แนวความคิด และปัจจัยที่เชื่อมโยงกับการออกแบบ ศิลปะ วัฒนธรรม สังคม เศรษฐกิจ และการเมือง ตลอดจนเชื่อมโยงความรู้เพื่อความเข้าใจแฟชั่นปัจจุบัน

วิชาเฉพาะด้าน

กลุ่มทฤษฎีพื้นฐานทางศิลปะและการออกแบบ

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

หลักเบื้องต้นในการออกแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ ฝึกความคิดสร้างสรรค์และการออกแบบโดยใช้ทัศนธาตุทางศิลปะ หลักการออกแบบ และการสื่อความหมาย

กลุ่มทักษะปฏิบัติพื้นฐานทางศิลปะและการออกแบบ

DSN 100 การวาดเส้นเบื้องต้น 3(1-4-4)
(Basic Drawing)

การวาดภาพพื้นฐานจากหุ่นนิ่ง ด้วยวิธีฝึกการสังเกตและการมองเห็น ความเข้าใจและความชำนาญทางทักษะการวาดภาพ เน้นโครงสร้างของ เส้น รูปทรง รูปทรง แสงและเงา ลักษณะผิว ขนาด ปริมาตร ทศนิยมภาพ และองค์ประกอบภาพ ฝึกวิธีวาดภาพด้วยดินสอ ปากกา ถ่านชาโคล หมึก เครยอง ฯลฯ

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

การวาดเส้นโครงสร้างและสัดส่วนจากธรรมชาติ และพัฒนาเป็นการวาดภาพเฉพาะทาง ด้วยเทคนิคและ อุปกรณ์ต่างๆ เน้นการคิดและการแก้ปัญหา

DSN 102 สีและแสงในงานออกแบบ 3(1-4-4)
(Color and Light in Design)

แสง และสี จิตวิทยาสี การจัดกลุ่มสี เช่นสีเอกรงค์ สีไล่น้ำหนัก สีข้างเคียง สีคู่สามสี และสีคู่สี่สี ผลกระทบของแสงและสีต่อพื้นผิววัสดุและลวดลายที่ว่าง ผลกระทบของแสงต่อสี แนวปฏิบัติในการประยุกต์สีในงานออกแบบ เช่น การออกแบบสีและแสง การรวบรวมตัวอย่างสี การเตรียมบอร์ด ตัวอย่างสี การเลือกกลุ่มสีสำหรับการนำเสนอในงานออกแบบ

DSN 104 ภาษาอังกฤษเพื่อการออกแบบ 3(2-2-5)
(English for Design)

ภาษาในการออกแบบ เน้นคำศัพท์เฉพาะทางที่ใช้ในการออกแบบทั่วไป รวมถึงที่ใช้ในศาสตร์เฉพาะทาง เช่น การออกแบบภายใน การออกแบบนิเทศศิลป์ การออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อผู้ประกอบการ การออกแบบแฟชั่น และศิลปะภาพถ่ายและสื่อทัศนภาพ เป็นต้น เพื่อนำไปพัฒนาวิธีคิดในการออกแบบ และทักษะในการศึกษาค้นคว้า รวมทั้งการฝึกการเขียนแนวความคิดและการนำเสนอผลงานโดยวาจาเป็นภาษาอังกฤษ

กลุ่มความรู้ทางวิชาชีพการออกแบบ

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

การตัดเย็บพื้นฐาน การเย็บด้วยมือและเครื่องจักร การเย็บตะเข็บ การเย็บตกแต่งในรูปแบบต่างๆ และการเย็บเสื้อแบบพื้นฐาน

- FAS 234 การสร้างแพทเทิร์นเสื้อผ้าขั้นพื้นฐาน** 3(1-4-4)
(Basic Pattern)
การสร้างแพทเทิร์นกระโปรง เสื้อ กางเกงต้นแบบขั้นพื้นฐาน และพัฒนาไปสู่รูปแบบเสื้อผ้าในแบบต่างๆ เช่น กระโปรงบาน กระโปรงจีบ ปกเสื้อ แขนเสื้อ เป็นต้น รวมถึงการผลิตผลงานจริง
- FAS 235 การออกแบบแพทเทิร์นเสื้อผ้า** 3(1-4-4)
(Pattern Design)
การพัฒนาและออกแบบแพทเทิร์นขั้นพื้นฐานไปสู่แพทเทิร์นที่มีความซับซ้อน รวมทั้งการสร้างแพทเทิร์นเสื้อผ้า ในรูปแบบอื่นๆเช่น เสื้อยืด ชุดว่ายน้ำ เป็นต้น สามารถสร้างแพทเทิร์นได้ตามรูปแบบที่ต้องการ ทดลองและผลิตผลงานจริง
- FAS 260 การออกแบบแพทเทิร์นบนหุ่นยืน** 3(1-4-4)
(Draping Design)
การทำแบบแพทเทิร์นบนหุ่นยืน ทั้งเสื้อผ้าที่มีโครงสร้างและไม่มีโครงสร้าง เพื่อความสัมพันธ์ระหว่างการออกแบบตัดบนกระดาษ และการออกแบบตัดบนหุ่นยืน
- FAS 334 การตัดเย็บเสื้อสูท** 3(1-4-4)
(Suit Tailoring)
การสร้างแพทเทิร์นและการตัดเย็บเสื้อผ้าที่มีโครงสร้างชั้นสูง ซึ่งมีรายละเอียดการตัดเย็บที่แตกต่างจากเสื้อผ้าทั่วไป เช่น การประกอบผ้ารองในกับตัวเสื้อด้วยการเย็บมือ การประกอบที่หนุนไหล่ให้เข้ากับรูปร่าง การเจาะกระเป๋ารูปแบบต่างๆ เป็นต้น
- FAS 335 การออกแบบแพทเทิร์นเสื้อผ้าสร้างสรรค์** 3(1-4-4)
(Creative Pattern Design)
การสร้างแพทเทิร์นขั้นสูง การออกแบบแพทเทิร์นที่ซับซ้อน ทั้งเสื้อผ้าที่ไม่มีโครงสร้าง และเสื้อผ้าที่มีโครงสร้าง การออกแบบสร้างแพทเทิร์นด้วยตนเองให้มีความสร้างสรรค์แปลกใหม่ เช่น การออกแบบแพทเทิร์นโดยไม่ให้เหลือเศษผ้า รวมทั้งการออกแบบแพทเทิร์นตามรูปแบบในวิชาออกแบบ

กลุ่มความรู้ทางเทคโนโลยีการออกแบบ

- FAS 240 เทคโนโลยีเส้นใยและสิ่งทอ** 3(1-4-4)
(Textile Technology)
เทคโนโลยีของเส้นใย และสิ่งทอ คุณสมบัติ และศักยภาพของผ้าและเส้นใย การเลือกใช้เส้นใย ด้าย และผ้าให้เหมาะสมกับการใช้สอย ชื่อเฉพาะของสิ่งทอและเส้นใย เทคโนโลยีการผลิต การรวบรวมเส้นใยและสิ่งทอ

FAS 241 คอมพิวเตอร์สำหรับการออกแบบแฟชั่น 3(1-4-4)
(Computer Aid for Fashion Design)

การใช้คอมพิวเตอร์เพื่อช่วยในการวาดภาพโครงสร้างของเสื้อผ้า รายละเอียดของเสื้อผ้า และการตัดเย็บ ในลักษณะต่างๆ การวาดแบบเทคนิคโดยใช้โปรแกรม Illustrator การออกแบบกราฟิก การนำเสนอระดับมืออาชีพ ด้วยโปรแกรม Photoshop

วิชาเอก

กลุ่มวิชาบังคับ

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

การออกแบบผ้าขั้นพื้นฐาน กระบวนการออกแบบพื้นผิวผ้า ลักษณะของพื้นผิวผ้าขั้นพื้นฐาน เช่น การพิมพ์ การย้อม การปักประดับ การถัก และการทอ

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

หลักการออกแบบแฟชั่นขั้นพื้นฐาน การทดลองออกแบบสร้างสรรค์ด้วยวิธีการหลากหลาย และกระบวนการพัฒนางานออกแบบในเชิงโครงสร้างและพื้นผิวผ้าให้ออกมาเป็นแฟชั่นในรูปแบบสร้างสรรค์

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

การออกแบบแฟชั่นจากข้อมูลการพยากรณ์และแนวโน้มแฟชั่น การวิเคราะห์แนวโน้มแฟชั่นในด้านรูปแบบ วัสดุ เส้นใย การวิเคราะห์แนวโน้มทางการตลาด ระดับทางการตลาดและกลุ่มเป้าหมาย

FAS 322 การออกแบบผ้าโดยการทดลอง 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 แนวความคิด 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

FAS 392 การจัดการสินค้าแฟชั่น 3(3-0-6)
(Fashion Merchandising)

หลักการพื้นฐานในการจัดจำหน่าย ความเหมาะสมทางด้านเวลา จำนวนผลิต ราคา และกลุ่มลูกค้า ระดับตลาดและกลุ่มเป้าหมาย การวิเคราะห์และการประเมินกลุ่มเป้าหมาย การผลิตผลงานได้ตรงกับ ความต้องการของผู้บริโภค หลักการ บทบาทและผลของการตลาด

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

การออกแบบแฟชั่นตามเงื่อนไขของบริษัท การศึกษาข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลของแบรนด์ การผลิตผลงานจริงทั้งเสื้อผ้าที่มีโครงสร้าง และไม่มีโครงสร้าง ในระบบอุตสาหกรรม การศึกษาวัสดุและเทคนิคการผลิต และการแก้ปัญหา

FAS 490 การเตรียมศิลปนิพนธ์ 3(1-4-4)
(Art Thesis Preparation)

วิชาบังคับก่อน : FAS 391 การฝึกงานวิชาชีพ

การเตรียมการศิลปนิพนธ์ร่วมกับอาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ โดยเริ่มตั้งแต่การกำหนดหัวข้อวิจัย วัตถุประสงค์ ขอบเขตของโครงการ และวิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า เพื่อขอเสนอความเห็นชอบต่อคณะกรรมการศิลปนิพนธ์เพื่ออนุมัติ การรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล สรุปปัญหาและแนวทาง แก้ปัญหาในการออกแบบ เพื่อขอความเห็นชอบให้ดำเนินงานขั้นต่อไปจากคณะกรรมการศิลปนิพนธ์ โดยคำนึงถึงศักยภาพของนักศึกษา และการให้อิสระภาพทางความคิด

FAS 493 การประกอบธุรกิจแฟชั่น 3(3-0-6)
(Fashion Entrepreneur)

หลักการบริหารธุรกิจ กระบวนการจัดการ ทักษะในการจัดการ และบทบาทในการจัดการธุรกิจ และการตลาด บทบาทหน้าที่ของนักออกแบบในระบบอุตสาหกรรมแฟชั่น

กลุ่มวิชาศิลปนิพนธ์

FAS 496 **ศิลปนิพนธ์** 10(2-16-12)

(Art Thesis)

วิชาบังคับก่อน : ศึกษาวិชาเอก-บังคับ และวิชาชีฟเทคโนโลยีไม่น้อยกว่า 64 หน่วยกิต และ FAS 490 การเตรียมการศิลปนิพนธ์

การออกแบบต่อเนื่องจากวิชาการเตรียมศิลปนิพนธ์ โดยศึกษาค้นคว้าทดลองและพัฒนางานออกแบบในหัวข้อที่เลือกผ่านกระบวนการออกแบบจนเสร็จสมบูรณ์ภายใต้คำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา นำเสนอผลงานต่อคณะกรรมการศิลปนิพนธ์ และจัดแสดงนิทรรศการเดินแฟชั่นโชว์เผยแพร่สู่สาธารณชน การตัดสินศิลปนิพนธ์ ถือค่าระดับ 2.00 (C) เป็นเกณฑ์การสอบผ่าน

กลุ่มประสบการณ์ภาคสนาม

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

(Practical Training)

วิชาบังคับก่อน: สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 3/ นักศึกษาจะต้องมีหน่วยกิตสะสมไม่น้อยกว่า 100 หน่วยกิต

การฝึกงานตามสายวิชาชีพ ในหน่วยงานของรัฐ รัฐวิสาหกิจ หรือ หน่วยงานทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย ในระหว่างภาคการศึกษาฤดูร้อน ของชั้นปีที่ 3 เป็นเวลาไม่น้อยกว่า 6 สัปดาห์ (ในกรณีสุดท้ายไม่สามารถหาที่ฝึกงานได้ ให้อยู่ในดุลยพินิจของสาขาวิชา เพื่อหาทางเลือกอื่นๆ)

*FAS 491 **สหกิจศึกษา** 7(0-35-18)

(Cooperative Education)

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

สำหรับผู้เลือกเรียนรายวิชาสหกิจศึกษาไม่ต้องเรียน FAS391 การฝึกงานวิชาชีพ, FAS 421 การออกแบบแฟชั่นโดยร่วมมือกับผู้ประกอบการ และ FAS 493 การประกอบธุรกิจแฟชั่น

สำหรับผู้ที่ไม่ได้เลือกเรียนรายวิชา FAS 491 สหกิจศึกษาให้ลงทะเบียนวิชา FAS 391 การฝึกงานวิชาชีพ, FAS421 การออกแบบแฟชั่นโดยร่วมมือกับผู้ประกอบการ และ FAS 493 การประกอบธุรกิจแฟชั่น

วิชาเลือก

- FAS 370 การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย (Accessories Design) 3(1-4-4)**
 การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย เช่น รองเท้า กระเป๋า หมวก การวิเคราะห์ความสมบูรณ์ในการแต่งกาย ความเข้าใจแนวโน้มของแฟชั่น กลุ่มเป้าหมาย และกรรมวิธีการผลิตที่เหมาะสม
- FAS 371 การวิจัยผู้บริโภคและอุตสาหกรรม (Industrial and Consumer Research) 3(1-4-4)**
 การทำวิจัยที่ลึกซึ้งเกี่ยวกับผู้บริโภคและอุตสาหกรรมแฟชั่น คุณค่าและค่านิยมของผู้บริโภค อุตสาหกรรมการผลิต ความเปลี่ยนแปลงของสังคม และชีวิตความเป็นอยู่ นวัตกรรมและเทคโนโลยีต่างๆ ในการผลิตเส้นใยและสิ่งทอ
- FAS 372 ภาษาต่างประเทศสำหรับนักออกแบบแฟชั่น (Foreign Languages for Fashion Designer) 3(2-2-5)**
 การใช้ภาษาอังกฤษ หรือภาษาอื่นๆ ที่จำเป็น สำหรับนักออกแบบแฟชั่น เช่น ภาษาฝรั่งเศส ภาษาอิตาลี และภาษาสเปน เป็นต้น คำศัพท์เฉพาะการทำงานระดับนานาชาติ (ในต่างประเทศ) ศิลปวัฒนธรรม สิ่งแวดล้อมและบริบทของสังคมในต่างประเทศ
- FAS 373 การออกแบบเสื้อถัก (Knitwear Design) 3(1-4-4)**
 การออกแบบผลิตภัณฑ์เสื้อถัก คุณสมบัติ และศักยภาพของเส้นใยต่างๆ เทคนิคการถักด้วยเครื่องจักร การสร้างลวดลาย การถักเครื่องแต่งกายแบบเบื้องต้น แนวโน้มของแฟชั่นและกลุ่มเป้าหมายเพื่อนำไปสู่การออกแบบและการผลิตที่เหมาะสม
- FAS 374 การออกแบบเสื้อผ้าฤดูหนาว (Winter Collection Design) 3(1-4-4)**
 การออกแบบแฟชั่นฤดูหนาวสำหรับตลาดโลก ประวัติศาสตร์และแฟชั่นร่วมสมัย เส้นใย วัสดุต่างๆที่เหมาะสม กับประโยชน์ใช้สอย การค้นคว้าทางด้านวัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อม การตลาดและแนวโน้มของแฟชั่น การวิเคราะห์และกำหนดแนวทางด้วยตนเอง
- FAS 375 การออกแบบลายพิมพ์ผ้าเพื่องานแฟชั่น (Repeat-pattern Design for Fashion) 3(1-4-4)**
 การออกแบบลวดลายบนผืนผ้า การต่อลายพิมพ์ผ้า การทำคู่มือ และการออกแบบคอลเลคชั่นลายผ้า ที่เหมาะสมและการประยุกต์ใช้ในงานแฟชั่น

- FAS 376 สีย้อมและการย้อม** 3(1-4-4)
(Dyes and Dyeing)
การใช้สีย้อมประเภทต่างๆ การย้อมสีธรรมชาติ การย้อมสีเคมี เทคนิคที่สามารถใช้ควบคุมไปกับการย้อม เช่น เทคนิคบาติก เทคนิคการมัดย้อม การย้อมเส้นด้ายก่อนนำไปทอ
- FAS 377 การตกแต่งพื้นผิวผ้า** 3(1-4-4)
(Embellished Surfaces)
การออกแบบตกแต่งผ้าด้วยวัสดุและเทคนิคต่างๆ ทั้งแบบดั้งเดิมและร่วมสมัย เช่น การปักประดับด้วย เส้นไหม การปักประดับด้วยวัสดุตกแต่ง เช่น ลูกบิด การตัดต่อผ้า การเย็บบุ การเย็บสม็อค เป็นต้น
- FAS 378 การทอและการถัก** 3(1-4-4)
(Weaving and Knitting)
การทอผ้า และการถักขึ้นพื้นฐาน การเลือกเส้นด้าย การสีบด้ายเข้าเครื่อง การออกแบบลายทอและลายถัก
- FAS 379 การออกแบบแพทเทิร์นบนหุ่นยืนสร้างสรรค์** 3(1-4-4)
(Creative Draping Design)
วิชาบังคับก่อน : FAS 260 การออกแบบแพทเทิร์นบนหุ่นยืน
การทำแบบตัดบนหุ่นยืนขั้นสูง ทั้งเสื้อผ้าที่มีโครงสร้างและไม่มีโครงสร้าง เพื่อความเข้าใจการออกแบบตัดบนกระดาษ และการออกแบบตัดบนหุ่นยืน รวมถึงการวิจัยแบบตัดบนหุ่นยืน
- 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 การพัฒนารูปแบบการนำเสนอผลงานที่มีความเฉพาะตัว
- 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 (Childrenswear Design)** 3(1-4-4)
 พื้นฐานการออกแบบเสื้อผ้าเด็ก ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างเสื้อผ้ากับพัฒนาการด้านร่างกายและจิตใจของเด็กในวัยต่าง ๆ การเลือกแบบและวัสดุตัดเย็บที่เหมาะสมกับวัย และการออกแบบคอลเลคชั่นเสื้อผ้าเด็ก
- FAS 476 การออกแบบเสื้อผ้าผู้ชาย (Menswear Design)** 3(1-4-4)
 พื้นฐานการออกแบบเสื้อผ้าผู้ชาย ความรู้เบื้องต้นและประวัติศาสตร์แฟชั่นของเสื้อผ้าผู้ชาย ประเภทและลักษณะพื้นฐานของเสื้อผ้าผู้ชาย ลักษณะเฉพาะของเสื้อผ้าผู้ชาย เช่น วัสดุ รายละเอียด สไตส์ การแต่งกายในแฟชั่นของผู้ชาย และการออกแบบคอลเลคชั่นเสื้อผ้าผู้ชาย
- FAS 477 ศิลปะสิ่งทอ (Art in Textile)** 3(1-4-4)
 การออกแบบผลิตผลงานสิ่งทอ การจัดทำโครงการส่วนบุคคลในหัวข้อที่สนใจ เน้นการค้นคว้าข้อมูล พัฒนาแบบทดลองผลิตผลงานจริง อภิปรายและนำเสนอการทำงานในชั้นเรียน
- FAS 478 การสื่อสารด้านแฟชั่น (Fashion Communication)** 3(1-4-4)
 หลักการ ความหมายและองค์ประกอบของข่าว หลักเกณฑ์ และเทคนิคการเขียนข่าวแฟชั่น การวิพากษ์วิจารณ์ผลงานแฟชั่น การพิจารณาประเด็น การลำดับความคิด และการใช้ภาษาในการเขียนข่าว
- FAS 479 การพยากรณ์แนวโน้มแฟชั่น (Fashion Forecasting)** 3(1-4-4)
 วิธีการพยากรณ์แนวโน้มแฟชั่น การติดตามสถานการณ์แฟชั่น แนวคิดและรูปแบบเสื้อผ้าของนักออกแบบแฟชั่นรุ่นใหม่ แนวโน้มสี นวัตกรรมด้านแฟชั่นและสิ่งทอ การวิเคราะห์ความต้องการของตลาดและกลุ่มลูกค้าเป้าหมายของแบรนด์ การวิเคราะห์คู่แข่งแฟชั่น การพยากรณ์ยอดขาย และการพยากรณ์แนวโน้มแฟชั่น
- FAS 480 การจัดแสดงสินค้าแฟชั่น (Fashion Visual Merchandising)** 3(1-4-4)
 หลักการจัดแสดงสินค้าแฟชั่น รูปแบบและวิธีการจัดแสดง การจัดวางผัง การจัดแสง การเลือกหุ่น และวัสดุตกแต่ง การจัดองค์ประกอบทางศิลปะ และการออกแบบสภาพแวดล้อมเพื่อดึงดูดความสนใจของลูกค้า

- FAS 481 การจัดรูปแบบแฟชั่น (Fashion Styling)** 3(1-4-4)
 การจัดรูปแบบและสร้างสรรค์การนำเสนอแฟชั่น การคัดเลือกผู้แสดงแบบ การทำผม การแต่งหน้าให้เหมาะสมกับรูปแบบของเสื้อผ้า
- FAS 482 สิ่งทอพื้นเมืองไทย (Thai Native Textiles)** 3(1-4-4)
 ศึกษาประวัติความเป็นมาของสิ่งทอในแต่ละท้องถิ่นของประเทศไทย วัสดุ อุปกรณ์ เทคนิค การทอ และลวดลายผ้า เช่น การทอลายขัด การทอยก การทอมัดหมี่ การเขียนบาติก เป็นต้น เน้นศึกษาเพื่อให้เกิดความเข้าใจในคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สามารถนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบแฟชั่นได้
- FAS 492 สัมมนาการออกแบบแฟชั่นและเทคโนโลยี (Fashion Design and Technology Seminar)** 3(1-4-4)
 การสัมมนากับผู้เชี่ยวชาญ เกี่ยวกับวิชาความรู้ในด้านอุตสาหกรรมแฟชั่น ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี การผลิตสิ่งทอและเส้นใย การออกแบบ ความเคลื่อนไหวในวงการแฟชั่น การตลาด การโฆษณา การผลิตเพื่อการส่งออก กฎหมายสิทธิบัตร ตลอดจนจรรยาบรรณในอาชีพนักออกแบบแฟชั่น
- DMR 207 การสร้างคอนเทนต์ทางการตลาดและสื่อสังคมออนไลน์ (Content Marketing and Social Media)** 3(3-0-6)
 การสร้างเนื้อหา การสร้างคุณค่าเนื้อหาทางสื่อดิจิทัลในแต่ละรูปแบบ การเขียนข้อความโฆษณาและประชาสัมพันธ์ทางสื่อดิจิทัล การพัฒนาทักษะการสื่อสารทางสื่อดิจิทัล การวางแผนสื่อดิจิทัลสำหรับสื่อสังคมออนไลน์กลยุทธ์การตลาดเนื้อหาดิจิทัล
- DMR 213 นวัตกรรมผลิตภัณฑ์และการสร้างสรรค์ (Product Innovation and Creativity)** 3(3-0-6)
 ความหมายแนวคิดลักษณะและประเภทของนวัตกรรมผลิตภัณฑ์และการสร้างสรรค์ กระบวนการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ การสร้างแบรนด์แห่งนวัตกรรม นวัตกรรมผลิตภัณฑ์ในอุตสาหกรรม การบริการ ความล้มเหลวและความเสี่ยงต่อนวัตกรรม องค์กนวนวัตกรรม การเปลี่ยนแปลงและนวัตกรรม
- DBS 412 นวัตกรรมและกลยุทธ์สำหรับธุรกิจดิจิทัล (Innovation and Strategies for Digital Business)** 3(3-0-6)
 แนวความคิดของนวัตกรรม กระบวนการพัฒนานวัตกรรม รูปแบบของนวัตกรรมภายใต้การเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมทางเศรษฐกิจ สังคม การเมือง และเทคโนโลยี รวมถึงการศึกษาการจัดการความรู้ การสร้างองค์การเพื่อการพัฒนาข้อมูลเพื่อเป็นความรู้สำหรับการทำงาน และทำให้เกิด

องค์การแห่งการเรียนรู้ต้องมีประสิทธิภาพ กลยุทธ์ของธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์ การวิเคราะห์จุดอ่อน จุดแข็งขององค์การและการแสวงหาโอกาสในตลาดของธุรกิจดิจิทัล พัฒนาทักษะในการกำหนดกลยุทธ์ธุรกิจดิจิทัลที่จะสามารถเป็นผู้นำธุรกิจในสินค้าและบริการ 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

หมวดวิชาโท

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

การวาดเส้นโครงสร้างและสัดส่วนจากธรรมชาติ และพัฒนาเป็นการวาดภาพเฉพาะทางด้วยเทคนิคและ อุปกรณ์ต่างๆ เน้นการคิดและการแก้ปัญหา

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

การตัดเย็บพื้นฐาน การเย็บด้วยมือและเครื่องจักร การเย็บตะเข็บ การเย็บตกแต่งในรูปแบบต่างๆ และการเย็บเสื้อผ้าแบบพื้นฐาน

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

หลักการออกแบบแฟชั่นขั้นพื้นฐาน การทดลองออกแบบสร้างสรรค์ด้วยวิธีการหลากหลาย และกระบวนการพัฒนางานออกแบบในเชิงโครงสร้างและพื้นผิวผ้าให้ออกมาเป็นแฟชั่นในรูปแบบสร้างสรรค์

- FAS 234 การสร้างแพทเทิร์นเสื้อผ้าชั้นพื้นฐาน** 3(1-4-4)
(Basic Pattern)
การสร้างแพทเทิร์นกระโปรง เสื้อ กางเกงต้นแบบชั้นพื้นฐาน และพัฒนาไปสู่รูปแบบเสื้อผ้าในแบบต่างๆ เช่น กระโปรงบาน กระโปรงจีบ ปกเสื้อ แขนเสื้อ เป็นต้น รวมถึงการผลิตผลงานจริง
- FAS 240 เทคโนโลยีเส้นใยและสิ่งทอ** 3(1-4-4)
(Textile Technology)
เทคโนโลยีของเส้นใย และสิ่งทอ คุณสมบัติ และศักยภาพของผ้าและเส้นใย การเลือกใช้เส้นใย ด้าย และผ้าให้เหมาะสมกับการใช้สอย ชื่อเฉพาะของสิ่งทอและเส้นใย เทคโนโลยีการผลิต การรวบรวมเส้นใยและสิ่งทอ
- FAS 260 การออกแบบแพทเทิร์นบนหุ่นยืน** 3(1-4-4)
(Draping Design)
การทำแบบแพทเทิร์นบนหุ่นยืน ทั้งเสื้อผ้าที่มีโครงสร้างและไม่มีโครงสร้าง เพื่อความสัมพันธ์ระหว่างการออกแบบตัดบนกระดาษ และการออกแบบตัดบนหุ่นยืน
- FAS 392 การจัดการสินค้าแฟชั่น** 3(3-0-6)
(Fashion Merchandising)
หลักการพื้นฐานในการจัดจำหน่าย ความเหมาะสมทางด้านเวลา จำนวนผลิต ราคา และกลุ่มลูกค้า ระดับตลาดและกลุ่มเป้าหมาย การวิเคราะห์และการประเมินกลุ่ม เป้าหมาย การผลิตผลงานได้ตรงกับ ความต้องการของผู้บริโภค หลักการ บทบาทและผลของการตลาด