



หลักสูตรศิลปบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปกรรม
หลักสูตรใหม่ (พ.ศ. 2567)

วิทยาลัยช่างศิลป์
สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม

สารบัญ

	หน้า
หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป.....	1
รหัสและชื่อหลักสูตร.....	1
ชื่อปริญญาและสาขาวิชา.....	1
ระดับคุณวุฒิและประเภทของหลักสูตร.....	1
ความร่วมมือกับส่วนงาน/สถาบันอุดมศึกษาหรือหน่วยงานอื่น.....	2
การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา.....	2
ระบบการจัดการศึกษา.....	2
กำหนดเปิดสอน.....	2
การพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร.....	2
ความสัมพันธ์กับหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนในคณะ/ภาควิชาอื่นของสถาบัน.....	3
หมวดที่ 2 ปรัชญา วัตถุประสงค์ ผลลัพธ์การเรียนรู้.....	4
ปรัชญาของหลักสูตร.....	4
ความสำคัญของหลักสูตร.....	4
อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา.....	5
วัตถุประสงค์ของหลักสูตร.....	5
ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง.....	6
ความเชื่อมโยงระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังและผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิแห่งชาติ.....	8
หมวดที่ 3 โครงสร้างของหลักสูตร รายวิชาและหน่วยกิต.....	9
โครงสร้างหลักสูตร.....	9
รายวิชาและหน่วยกิต.....	10
แผนการศึกษา.....	22
การเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชา และการลงทะเบียนเรียนข้ามมหาวิทยาลัย.....	26
การยกเว้นรายวิชา.....	26
หมวดที่ 4 การจัดกระบวนการเรียนรู้.....	27
รูปแบบการจัดการศึกษา.....	27
ภาษาที่ใช้.....	27
ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs) กลยุทธ์/วิธีการสอน กลยุทธ์/วิธีการวัดและการประเมินผลและตัวอย่างหลักฐานแสดงสัมฤทธิ์ผลตามผลลัพธ์การเรียนรู้.....	27
ความคาดหวังของผลลัพธ์การเรียนรู้เมื่อสิ้นสุดปีการศึกษา/ระยะการศึกษา.....	32
แผนที่การกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลลัพธ์การเรียนรู้จากหลักสูตร(PLOs) สู่รายวิชาทุกรายวิชา.....	44

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

หมวดที่ 5 ความพร้อมและศักยภาพในการบริหารจัดการหลักสูตรซึ่งรวมถึงคณาจารย์และที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์	63
คณาจารย์.....	63
อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร.....	63
อาจารย์ประจำหลักสูตร.....	64
อาจารย์พิเศษ (ถ้ามี)	65
แผนการรับนักศึกษาและผู้สำเร็จการศึกษาในระยะ 5 ปี.....	65
รายงานต้นทุนต่อหน่วย.....	65
สถานที่จัดการเรียนการสอน.....	66
ความพร้อมด้านกายภาพ เทคโนโลยีสารสนเทศ และสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้.....	67
ระบบการดูแลนักศึกษาและทุนการศึกษา.....	67
หมวดที่ 6 คุณสมบัติผู้เข้าศึกษา.....	69
การรับเข้าศึกษา.....	69
คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา.....	69
วิธีการคัดเลือกผู้เข้าศึกษา.....	69
หมวดที่ 7 การประเมินผลการเรียนและการสำเร็จการศึกษา.....	70
กฎระเบียบหรือหลักเกณฑ์ในการให้ระดับคะแนน.....	70
กระบวนการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักศึกษาและการให้ข้อมูลป้อนกลับแก่นักศึกษา.....	73
เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร.....	77
การพ้นสภาพโดยไม่สำเร็จการศึกษา.....	77
หมวดที่ 8 การประกันคุณภาพหลักสูตร.....	78
การกำกับมาตรฐาน.....	78
บัณฑิต.....	79
นักศึกษา.....	80
อาจารย์.....	81
หลักสูตร การเรียนการสอน การประเมินผู้เรียน.....	83
สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้.....	84
หมวดที่ 9 ระบบและกลไกในการพัฒนาหลักสูตร.....	86

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ภาคผนวก ก	หลักฐานอ้างอิงเพื่อประกอบการตรวจสอบการดำเนินการจัดการศึกษาของสถาบัน
	อุดมศึกษา..... 124
ภาคผนวก ข	คำอธิบายรายวิชา..... 135
ภาคผนวก ค	รายชื่อคณะกรรมการบริหารหลักสูตรและรายชื่อผู้วิพากษ์หลักสูตร..... 189
ภาคผนวก ง	ผลงานทางวิชาการของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร..... 190
ภาคผนวก จ	ผลงานทางวิชาการของอาจารย์ประจำหลักสูตร..... 203

หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม

หลักสูตรใหม่ (พ.ศ. 2567)

วิทยาลัยช่างศิลป์

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา วิทยาลัยช่างศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อหลักสูตร

รหัสหลักสูตร

ชื่อหลักสูตร

(ภาษาไทย) หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม

(ภาษาอังกฤษ) Bachelor of Fine Arts Program in Fine Arts

2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

2.1 ชื่อปริญญา

(ภาษาไทย : ชื่อเต็ม) ศิลปบัณฑิต (ศิลปกรรม)

(ภาษาไทย : อักษรย่อ) ศล.บ. (ศิลปกรรม)

(ภาษาอังกฤษ : ชื่อเต็ม) Bachelor of Fine Arts (Fine Arts)

(ภาษาอังกฤษ : อักษรย่อ) B.F.A. (Fine Arts)

2.2 ชื่อสาขาวิชาที่ระบุใน TRANSCRIPT

FIELD OF STUDY : Fine Arts

3. ระดับคุณวุฒิและประเภทของหลักสูตร

3.1 คุณวุฒิระดับ ☒ ปริญญาตรี ☐ ประกาศนียบัตรบัณฑิต ☐ ปริญญาโท
☐ ประกาศนียบัตรบัณฑิตชั้นสูง ☐ ปริญญาเอก

3.2 ประเภทของหลักสูตร (เฉพาะหลักสูตรระดับปริญญาตรี)

☐ หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ☐ หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ☐ หลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวหน้าทางวิชาการ☒ หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ☒ หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ☐ หลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวหน้าทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ

3.3 ลักษณะของโปรแกรม (เฉพาะหลักสูตรระดับปริญญาตรี)

☒ แบบเอกเดี่ยว

Major : ศิลปกรรม (Fine Arts)

4. ความร่วมมือกับส่วนงาน/สถาบันอุดมศึกษาหรือหน่วยงานอื่น

☒ เป็นหลักสูตรของส่วนงานโดยเฉพาะ

☐ เป็นหลักสูตรที่ร่วมกันระหว่างส่วนงานภายในสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ได้แก่และ.....

☐ เป็นหลักสูตรที่จัดทำความร่วมมือกับสถาบันอื่น (บันทึกข้อตกลงให้แนบในภาคผนวก)

5. การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา

ให้ปริญญาเพียงสาขาวิชาเดียว

6. ระบบการจัดการศึกษา

6.1 ระบบการศึกษา

☒ ระบบทวิภาค ภาคการศึกษาไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์

☐ ระบบตรีภาค ภาคการศึกษาไม่น้อยกว่า 12 สัปดาห์

☐ ระบบชุดวิชาหรือโมดูล

☐ ระบบอื่น ๆ

6.2 มีการจัดการศึกษาในภาคฤดูร้อนตามแผนการศึกษา

☐ มีภาคฤดูร้อน

☒ ไม่มีภาคฤดูร้อน

6.3 วัน-เวลาในการดำเนินการเรียนการสอน

☒ ระบบทวิภาค ภาคการศึกษาดัน : มิถุนายน - ตุลาคม

ภาคการศึกษาปลาย : พฤศจิกายน - มีนาคม

7. กำหนดเปิดสอนในระบบการศึกษา

☒ ระบบทวิภาค	☒ ภาคการศึกษาที่ 1 ☐ ภาคการศึกษาปลาย	ปีการศึกษา 2567
--	--	-----------------

8. การพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร

8.1 ได้พิจารณากลับกรองโดยสภาวิชาการให้ความเห็นชอบหลักสูตร

ในการประชุมครั้งที่...../..... วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

8.2 ได้รับอนุมัติ/เห็นชอบจากสภาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

ในการประชุมครั้งที่..... วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

9. ความสัมพันธ์ (ถ้ามี) กับหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนในคณะ/ภาควิชาอื่นของสถาบัน

9.1 รายวิชาของหลักสูตรอื่นที่นำมาบรรจุในหลักสูตรนี้ - ไม่มี

9.2 รายวิชาของหลักสูตรนี้ที่หลักสูตรอื่นนำไปใช้ - ไม่มี

หมวดที่ 2 ปรัชญา วัตถุประสงค์ ผลลัพธ์การเรียนรู้

1. ปรัชญาของหลักสูตร

เมื่ออาชีพด้านศิลปกรรม มีทักษะ ความรู้ ภูมิปัญญาและศิลปวัฒนธรรมไทย ใช้สื่อ เทคโนโลยี ประยุกต์ บูรณาการองค์ความรู้ สร้างสรรค์ศิลปะสัมพันธ์สอดคล้องกับบริบทของสังคม

2. ความสำคัญของหลักสูตร

บริบทของความเปลี่ยนแปลงทางสังคมทั้งด้านการปรับตัวของระบบเศรษฐกิจ การเกิดโรคระบาด การเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ สภาวะวิกฤตของสิ่งแวดล้อมโลก รวมทั้งความท้าทายของเทคโนโลยีใหม่ในรูปแบบ AI สมองกลอัจฉริยะและความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีดิจิทัลและในโลกยุคปัจจุบันได้ส่งผลกระทบ สร้างปรากฏการณ์ในลักษณะการหยุดชะงัก และถูกทดแทน เปลี่ยนแปลงสู่สิ่งใหม่ จากยุค VUCA World สู่ยุค BANI World มีลักษณะการผสมผสานของความผันผวน ไม่แน่นอน มีความซับซ้อนและความคลุมเครือที่ยากจะคาดเดา กับโลกแห่งเทคโนโลยี สื่อสังคมออนไลน์ที่มีความเปราะบางและเต็มไปด้วยความวิตกกังวล สภาวะดังกล่าวท้าทายต่อการปรับตัวให้อยู่รอดในสังคมไทยยุคดิจิทัล ทั้งด้านวิถีชีวิต วัฒนธรรม การดำรงชีวิต การประกอบอาชีพ การแข่งขันในการทำธุรกิจการค้า เกิดการสร้างระบบและกระบวนการทำงานที่ต้องสื่อสารกันด้วยข้อมูลที่ทันเวลา ทันต่อสถานการณ์และสร้างลักษณะงานภายใต้ระบบเศรษฐกิจ และอุตสาหกรรมการผลิตในรูปแบบใหม่ทั้งในสถานประกอบการ หน่วยงานเอกชน และภาครัฐ รวมทั้งต้องการผู้ปฏิบัติงานคุณสมบัติจบการศึกษาระดับปริญญาตรีมีทักษะวิชาชีพระดับสูง มีความเป็นมืออาชีพด้านศิลปกรรม ปฏิบัติงานด้วยความคิดสร้างสรรค์ และความรู้ที่หลากหลาย มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัล สื่อมีเดีย เพื่อการประยุกต์ บูรณาการศาสตร์ องค์ความรู้ที่เกี่ยวข้อง และภูมิปัญญาสู่การสร้างสรรค์ ผลิตนวัตกรรมใหม่ มีลักษณะบุคคลที่มีความรับผิดชอบ เคารพกฎระเบียบ นิยมการทำงานเป็นทีม มีจริยธรรม และจิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อม รู้จักบริหารจัดการโดยใช้ประสบการณ์ในการแก้ไขปัญหา มีทักษะการสื่อสาร และภาษาต่างประเทศ ในการนำเสนอ การพัฒนาศิลปะและวัฒนธรรมทั้งในระดับชาติและนานาชาติ สามารถตอบโจทย์ลักษณะงานที่ได้รับการมอบหมายจากผู้ใช้บัณฑิต เพื่อปฏิบัติงานให้เกิดผลสัมฤทธิ์แสดงถึงความสำเร็จ ความก้าวหน้าของกลุ่มงาน ธุรกิจการลงทุน รวมถึงการพัฒนาสังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ และความมั่นคงของประเทศ

การจัดการศึกษาระดับอุดมศึกษาด้วยหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาศิลปกรรม วิทยาลัยช่างศิลป์ เป็นการผลิตบัณฑิตมืออาชีพสายปฏิบัติการศิลปะด้านศิลปกรรม ที่มีความรู้ ความชำนาญในทักษะ ตามมาตรฐานและจรรยาบรรณในวิชาชีพ สร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยทักษะช่างศิลป์ และศิลปกรรมร่วมสมัยที่มีรูปแบบ เทคนิค วิธีการ และรูปแบบลักษณะเฉพาะ ด้วยกระบวนการคิดวิเคราะห์ จากองค์ความรู้ ทฤษฎี หลักการ แนวคิด และศาสตร์ความรู้ที่หลากหลาย สามารถประยุกต์ สร้างสรรค์ผลงาน จากองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้อง และบูรณาการกับศิลปะแขนงต่าง ๆ ด้วยจินตนาการ แนวความคิด ทักษะคิด และวิธีการที่อิสระ สะท้อนความเป็นปัจเจก มีลักษณะศิลปินเดี่ยว การเห็นคุณค่าของสุนทรียนิยม และศิลปกรรมร่วมสมัย ผสมผสานกับทักษะที่ดีของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 และ

ลักษณะทางคุณธรรม จริยธรรม ความรับผิดชอบต่อสังคมและจิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อม รวมทั้งการอนุรักษ์ สืบสาน ต่อยอด ประยุกต์จากภูมิปัญญาและศิลปไทย เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรม ให้เกิดคุณค่า และมูลค่าของผลงานที่ สัมพันธ์บริบทความเปลี่ยนแปลงทางสังคม ชุมชน เทคโนโลยี วัฒนธรรม และสภาพแวดล้อม โดยใช้ความชำนาญ เฉพาะด้านคอมพิวเตอร์กราฟิก เทคโนโลยีดิจิทัล และมัลติมีเดียในการสร้างสรรค์ ประยุกต์ ออกแบบผลงาน เพื่อให้เกิดนวัตกรรมทางศิลปกรรม และสามารถนำเสนอ เผยแพร่ผลงานตนเองทั้งในระดับประเทศและนานาชาติ

จึงเป็นการจัดการศึกษาด้วยหลักสูตรที่สร้างความร่วมมือกับสถานประกอบการ และผู้เชี่ยวชาญด้านอาชีพใน สาขาต่างๆ ในหน่วยงานภาครัฐและเอกชน รวมถึงการสร้างเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการ งานวิจัย สร้างสรรค์ และศิลปวัฒนธรรมกับสถาบันการศึกษาด้านศิลปะ ผู้ทรงคุณวุฒิ ศิลปิน นักออกแบบ นักวิชาการ ทั้งในประเทศและ ต่างประเทศ เพื่อเสริมสร้างศักยภาพความเป็นมืออาชีพด้านศิลปกรรม การพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องของนักศึกษา ปลูกฝังค่านิยม อุดมการณ์ ความเป็นนักบริหารจัดการ การเป็นผู้ประกอบการที่ดี อีกทั้งเป็นการสร้างอาชีพรองรับ ความต้องการของตลาดแรงงาน สถานประกอบการ หน่วยงานเอกชนและภาครัฐ สอดคล้องและสัมพันธ์กับระบบ เศรษฐกิจสร้างสรรค์ และนโยบายภาครัฐ ที่ต้องอาศัยกระบวนการทางวัฒนธรรม และความคิดสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิด เป็นอำนาจแห่งความสร้างสรรค์ ในมิติของเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และการเผยแพร่ความเป็นไทยในเวทีโลกยุคดิจิทัล และสมาร์ตเทคโนโลยี

3. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

- 3.1 ศิลปิน/นายช่างศิลปะ/ผู้ชำนาญการทางด้านศิลปกรรม
- 3.2 นักวิชาการ บุคลากรทางการศึกษาทางด้านศิลปกรรม
- 3.3 ประกอบอาชีพอิสระทางด้านศิลปกรรม
- 3.4 ผู้ประกอบการธุรกิจด้านศิลปะ ประยุกต์ศิลป์ ดิจิทัลอาร์ต และมีเดียดีไซน์

4. วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

- 4.1 ผลิตบัพณทิตท่มีคัพณรรู้ ทฤษฎี หลัการ องค์คัพณรรู้ แนวคิตดัพณศิลปกรรม และคัพณรรู้พื้นฐานในศัพสตร์ ท่เกียวก้อง ประยุกตใ้คัพณรรู้ในการสรัพงสรพ์
- 4.2 ผลิตบัพณทิตท่มีทักษะ คัพณรรู้เป็นมืออาชีพ ในการสรัพงสรพ์ศิลปกรรม ใ้เกิดคัพณรรู้ สัมพันธ์สอคค้อง กับบริบทของสังคม และนัพณรรู้ เผยแพร่ผลงานศิลปกรรมในระดับชาติและนานาชาติ
- 4.3 ผลิตบัพณทิตท่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล สื่อ สารสนเทศ ในการสรัพงสรพ์ มีการประยุกต บຸรณการ ทักษะ ทฤษฎี องค์คัพณรรู้ ภูมิปัญญา ศิลปวัฒนธรรมไทย และศัพสตร์ท่เกียวก้องในการสรัพงสรพ์งานศิลปกรรม
- 4.4 ผลิตบัพณทิตท่มีคัพณรรู้ ยึดมั่นในอุดมการณ์ จรรยาบรรณวิชาชีพ และรับผิดชอบตอสังคม มีการสืบสาน อนุรักษ์ศิลปะไทย ต่อยอด ประยุกต สรัพงสรพ์จากภูมิปัญญาไทย มีศิลปินสัย และลักษณะคัพณรรู้เป็นมือ อาชีพด้านศิลปกรรม

5. ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง (Program Learning Outcomes: PLOs)

เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอน ผู้เรียนสามารถ:

PLO 1 รู้ ทฤษฎี หลักการ องค์ความรู้ แนวคิดด้านศิลปกรรม ความรู้พื้นฐานในศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง นำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

PLO 2 สร้างสรรค์ศิลปกรรมด้วยทักษะ ความเป็นมืออาชีพ ให้เกิดคุณค่า สัมพันธ์กับบริบทของสังคม ใช้ทักษะเทคโนโลยีดิจิทัล สื่อ สารสนเทศ สร้างสรรค์อย่างมีประสิทธิภาพ และนำเสนอ เผยแพร่ผลงานศิลปกรรมในระดับชาติและนานาชาติ

PLO3 ประยุกต์ บูรณาการ ทักษะ ทฤษฎี องค์ความรู้ ภูมิปัญญา ศิลปวัฒนธรรมไทย และศาสตร์ที่เกี่ยวข้องในการสร้างสรรค์งานศิลปกรรม

PLO 4 ยึดมั่นในค่านิยม อุดมการณ์ จรรยาบรรณวิชาชีพ และรับผิดชอบต่อสังคม

PLO 5 เห็นคุณค่าในการสืบสาน อนุรักษ์ศิลปะไทย การต่อยอด ประยุกต์ สร้างสรรค์จากภูมิปัญญาไทย มีศิลปนิสัย และลักษณะความเป็นมืออาชีพด้านศิลปกรรม

โดยมีรายละเอียดของผลลัพธ์การเรียนรู้ย่อยของหลักสูตร (Sub PLOs) ดังนี้

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)	ผลลัพธ์การเรียนรู้ย่อยของหลักสูตร (Sub PLOs)
PLO 1 รู้ ทฤษฎี หลักการ องค์ความรู้ แนวคิดด้านศิลปกรรม ความรู้พื้นฐานในศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง นำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน	Sub PLO 1.1 มีความรู้ และเข้าใจ หลักการ ทฤษฎี ปรัชญา ประวัติศาสตร์ศิลปะ สามารถอธิบายแนวคิดด้านศิลปกรรม และนำไปใช้ในการสร้างสรรค์ Sub PLO 1.2 มีความรู้พื้นฐานในศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง สามารถวิเคราะห์ เปรียบเทียบ บูรณาการองค์ความรู้ และนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์
PLO 2 สร้างสรรค์ศิลปกรรมด้วยทักษะ ความเป็นมืออาชีพ ให้เกิดคุณค่า สัมพันธ์กับบริบทของสังคม ใช้ทักษะเทคโนโลยีดิจิทัล สื่อ สารสนเทศ สร้างสรรค์อย่างมีประสิทธิภาพ และนำเสนอ เผยแพร่ผลงานศิลปกรรมในระดับชาติและนานาชาติ	Sub PLO 2.1 สามารถสร้างสรรค์ศิลปกรรมด้วยทักษะ ให้เกิดคุณค่าด้านเนื้อหา เทคนิควิธีการ และรูปแบบ Sub PLO 2.2 สามารถสร้างสรรค์ศิลปกรรมด้วยทักษะ จินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ และความชำนาญ เกิดคุณค่าสัมพันธ์สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงของสังคม วัฒนธรรม เทคโนโลยี และสภาพแวดล้อม

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)	ผลลัพธ์การเรียนรู้ย่อยของหลักสูตร (Sub PLOs)
	Sub PLO 2.3 สามารถสร้างสรรค์ศิลปกรรมด้วยทักษะทางเทคโนโลยีดิจิทัล คอมพิวเตอร์กราฟิก โปรแกรมการออกแบบ สื่อศิลปะ และความรู้ด้านสารสนเทศ Sub PLO 2.4 สามารถใช้ทักษะการสื่อสาร และภาษาต่างประเทศ ในการนำเสนอ เผยแพร่ผลงานศิลปกรรมในระดับชาติและนานาชาติ
PLO 3 ประยุกต์ บูรณาการ ทักษะ ทฤษฎี องค์ความรู้ ภูมิปัญญา ศิลปวัฒนธรรมไทย และศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง ในการสร้างสรรค์งานศิลปกรรม	Sub PLO 3.1 สามารถประยุกต์ ทักษะ ทฤษฎี หลักการแนวคิด ในการปฏิบัติงานศิลปกรรม Sub PLO 3.2 สามารถประยุกต์ ต่อยอดองค์ความรู้ ภูมิปัญญา ศิลปวัฒนธรรมไทย และศาสตร์อื่นๆ ในการปฏิบัติงานศิลปกรรม Sub PLO 3.3 สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูล บูรณาการองค์ความรู้ สู่งานสร้างสรรค์
PLO 4 ยึดมั่นในค่านิยม อุดมการณ์ จรรยาบรรณวิชาชีพ และรับผิดชอบต่อสังคม	Sub PLO 4.1 ยึดมั่นในค่านิยม ทศนคติ อุดมการณ์ การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ และมีจรรยาบรรณในวิชาชีพด้านศิลปกรรม ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ทางปัญญา Sub PLO 4.2 สร้างความรับผิดชอบต่อสังคม มีจิตสาธารณะ และรักษาสิ่งแวดล้อม
PLO 5. เห็นคุณค่าในการสืบสาน อนุรักษ์ศิลปะไทย การต่อยอด ประยุกต์ สร้างสรรค์จากภูมิปัญญาไทย มีศิลปนิสัย และลักษณะความเป็นมืออาชีพด้านศิลปกรรม	Sub PLO 5.1 ซาบซึ้งในคุณค่าศิลปะไทย ทั้งด้านเนื้อหา และอัตลักษณ์ในความเป็นไทย เห็นความสำคัญในการสืบสาน อนุรักษ์ การต่อยอด ประยุกต์ สร้างสรรค์จากภูมิปัญญา และศิลปวัฒนธรรมไทย Sub PLO 5.2 แสดงออกด้านความคิดรวบยอด จินตนาการ การสื่อความหมาย มีสุนทรียนิยม และศิลปกรรมร่วมสมัย Sub PLO 5.3 สามารถพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง แสดงลักษณะความเป็นนักบริหารจัดการด้านศิลปกรรม

6. ความเชื่อมโยงระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง (PLOs) และผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิแห่งชาติ ระดับปริญญาตรี

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง (PLOs)	ผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิแห่งชาติ ระดับปริญญาตรี			
	ความรู้	ทักษะ	คุณธรรมจริยธรรม	ลักษณะบุคคล
1. PLO 1 รู้ ทฤษฎี หลักการ องค์ความรู้ แนวคิดด้านศิลปกรรม ความรู้พื้นฐานในศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง นำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน	✓	✓	✓	
2. PLO 2 สร้างสรรค์ศิลปกรรมด้วยทักษะ ความเป็นมืออาชีพ ให้เกิดคุณค่า สัมพันธ์กับบริบทของสังคม ใช้ทักษะเทคโนโลยีดิจิทัล สื่อ สารสนเทศ สร้างสรรค์อย่างมีประสิทธิภาพ และนำเสนอ เผยแพร่ผลงานศิลปกรรมในระดับชาติและนานาชาติ	✓	✓		✓
3. PLO 3 ประยุกต์ บูรณาการ ทักษะ ทฤษฎี องค์ความรู้ ภูมิปัญญา ศิลปวัฒนธรรมไทย และศาสตร์ที่เกี่ยวข้องในการสร้างสรรค์งานศิลปกรรม	✓	✓		✓
4. PLO 4 ยึดมั่นในค่านิยม อุดมการณ์ จรรยาบรรณวิชาชีพ และรับผิดชอบต่อสังคม			✓	✓
5. PLO 5 เห็นคุณค่าในการสืบสาน อนุรักษ์ศิลปะไทย การต่อยอด ประยุกต์ สร้างสรรค์จากภูมิปัญญาไทย มีศิลปนิสัย และลักษณะความเป็นมืออาชีพด้านศิลปกรรม			✓	✓

หมวดที่ 3 โครงสร้างของหลักสูตร รายวิชาและหน่วยกิต

1. โครงสร้างหลักสูตร

- 1.1 จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า 122 หน่วยกิต
ระยะเวลาการศึกษาตามแผนการศึกษารวมจำนวน 8 ภาคการศึกษา
- 1.2 โครงสร้างหลักสูตร
 1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กำหนดให้เรียนไม่น้อยกว่า 25 หน่วยกิต
 - 1.1 กลุ่มวิชาบังคับ กำหนดให้เรียน 10 หน่วยกิต
 - 1.2 กลุ่มวิชาเลือก กำหนดให้เลือกเรียนไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต โดยเลือกศึกษาจาก 5 กลุ่มวิชา กลุ่มละ 1 รายวิชา (จำนวน 3 หน่วยกิต) ดังต่อไปนี้
 - 1.2.1 กลุ่มวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร
 - 1.2.2 กลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสาร
 - 1.2.3 กลุ่มวิชามนุษย์ พหุวัฒนธรรม และสุนทรียศาสตร์
 - 1.2.4 กลุ่มวิชาทักษะชีวิต สังคม และสุขภาพ
 - 1.2.5 กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีดิจิทัล
 2. หมวดวิชาเฉพาะ กำหนดให้เรียนไม่น้อยกว่า 91 หน่วยกิต
 - 2.1 กลุ่มวิชาชีพพื้นฐาน ไม่น้อยกว่า 31 หน่วยกิต
 - 2.2 กลุ่มวิชาเอก ไม่น้อยกว่า 45 หน่วยกิต
 - 1) กลุ่มวิชาเอกบังคับ ไม่น้อยกว่า 27 หน่วยกิต
 - 2) ฝึกประสบการณ์วิชาชีพพร้อมกับสถานประกอบการ ไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต
 - 3) กลุ่มวิชาเอกเลือก ไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต
 - 2.3 กลุ่มวิชาชีพเลือก ไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต
 3. หมวดวิชาเลือกเสรี กำหนดให้เรียนไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

2. รายวิชาและหน่วยกิต (คำอธิบายรายวิชาอยู่ในภาคผนวก ข)

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร ไม่น้อยกว่า 122 หน่วยกิต

1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กำหนดให้เรียนไม่น้อยกว่า 25 หน่วยกิต

1.1 กลุ่มวิชาบังคับ กำหนดให้เรียน 10 หน่วยกิต ดังต่อไปนี้

รหัสวิชา	รายวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
300-11001	ภูมิวัฒนธรรมศิลป์ (Historical Background and Development of Bunditpatanasilpa Institute of Fine Arts)	2 (2-0-4)
300-11002	สมาธิเพื่อพัฒนาชีวิต (Meditation for Life Development)	2 (1-2-3)
300-11003	ทักษะชีวิตอุดมศึกษาในยุคดิจิทัล (Skills in University Life in Digital Age)	3 (3-0-6)
300-11004	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในยุคดิจิทัล (English for Communication in Digital Age)	3 (3-0-6)

1.2 กลุ่มวิชาเลือก กำหนดให้เลือกเรียนไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต จากกลุ่มวิชาต่อไปนี้

1.2.1 กลุ่มวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร กำหนดให้เลือกเรียน 1 รายวิชา จำนวน 3 หน่วยกิต จากรายวิชาดังต่อไปนี้

รหัสวิชา	รายวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
300-12001	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร (Thai Language for Communication)	3 (3-0-6)
300-12002	ภาษาไทยถิ่นเพื่อการสื่อสาร (Thai Dialects for Communication)	3 (3-0-6)
300-12003	การสื่อสารเพื่อละครและบทบาทสมมติ (Communication for Drama and Role Play)	3 (2-2-5)
300-12004	การพูดในที่สาธารณะ (Public Speaking)	3 (2-2-5)

1.2.2 กลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสาร กำหนดให้เลือกเรียน 1 รายวิชา จำนวน 3 หน่วยกิต จากรายวิชาดังต่อไปนี้

รหัสวิชา	รายวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
300-13001	ภาษาอังกฤษที่จำเป็น (Essential English)	3 (3-0-6)

รหัสวิชา	รายวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
300-13002	ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ (Academic English)	3 (3-0-6)
300-13003	ภาษาอังกฤษเพื่อเตรียมพร้อมสู่งานอาชีพ (English for Career Preparation)	3 (3-0-6)
300-13004	สนุกกับภาษาอังกฤษผ่านเพลง (Fun English Learning through Songs)	3 (3-0-6)
300-13005	ภาษาอังกฤษเพื่อการเดินทางและท่องเที่ยว (English for Travel and Tourism)	3 (3-0-6)
300-13006	ภาษาอังกฤษเพื่อกิจกรรมนันทนาการ (English for Recreational Activity)	3 (3-0-6)
300-13007	ภาษาอังกฤษเพื่องานศิลปวัฒนธรรมไทย (English for Thai Arts and Culture)	3 (3-0-6)
300-13008	ภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร (Chinese for Communication)	3 (3-0-6)
300-13009	ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสาร (Japanese for Communication)	3 (3-0-6)
300-13010	ภาษาเกาหลีเพื่อการสื่อสาร (Korean for Communication)	3 (3-0-6)
300-13011	ภาษาอาเซียนเพื่อการสื่อสาร (ASEAN Languages for Communication)	3 (3-0-6)

1.2.3 กลุ่มวิชามนุษย์ พหุวัฒนธรรม และสุนทรียศาสตร์ กำหนดให้เลือกเรียน 1 รายวิชา จำนวน 3 หน่วยกิต จากรายวิชาดังต่อไปนี้

รหัสวิชา	รายวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
300-14001	ความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Differences)	3 (3-0-6)
300-14002	มนุษย์สัมพันธ์ (Human Relationship)	3 (3-0-6)
300-14003	เพศ เพศภาวะ ชาติพันธุ์และอัตลักษณ์ (Sex, Gender, Race and Identity)	3 (3-0-6)
300-14004	คติชนวิทยา (Folklore)	3 (3-0-6)

รหัสวิชา	รายวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
300-14005	พหุวัฒนธรรม (Multicultural)	3 (3-0-6)
300-14006	ภาษาและวัฒนธรรมไทย (Thai Language and Culture)	3 (3-0-6)
300-14007	ภาษาในบริบทสังคม (Language in Social Context)	3 (3-0-6)
300-14008	ซอฟต์แวร์เพื่อการสร้างสรรค์ (Soft Power for Creation)	3 (3-0-6)
300-14009	ภาพยนตร์นี้มีเรื่องเล่า (Film Storytelling)	3 (3-0-6)
300-14010	วรรณกรรมร่วมสมัย (Contemporary Literature)	3 (3-0-6)
300-14011	วรรณคดีไทยศึกษา (Thai Literature Study)	3 (3-0-6)
300-14012	วรรณคดีไทยเพื่องานศิลป์ (Thai literature for Arts)	3 (3-0-6)
300-14013	ศิลปะกับชีวิต (Arts and Life)	3 (3-0-6)
300-14014	การออกแบบภาพประกอบ (Design of Illustration)	3 (2-2-5)

1.2.4 กลุ่มวิชาทักษะชีวิต สังคม และสุขภาพ กำหนดให้เลือกเรียน 1 รายวิชา

จำนวน 3 หน่วยกิต จากรายวิชาดังต่อไปนี้

รหัสวิชา	รายวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
300-15001	ทักษะแห่งความสุข (Happiness Skills)	3 (3-0-6)
300-15002	โลกละครสอนชีวิต (Drama Characters' Lesson for Life)	3 (3-0-6)
300-15003	กฎหมายในชีวิตประจำวันและการอาชีพ (Laws in Everyday Life and Career)	3 (3-0-6)
300-15004	จริยศาสตร์เพื่อคุณภาพชีวิตในโลกยุคใหม่ (Ethics for Quality of Life in Modern World)	3 (3-0-6)

รหัสวิชา	รายวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง)
300-15005	การคิดเชิงคณิตศาสตร์ (Mathematical Thinking)	3 (3-0-6)
300-15006	ศาสตร์พระราชา (The King's Philosophy)	3 (3-0-6)
300-15007	พลเมืองศึกษาและการพัฒนาอย่างยั่งยืน (Civic Education and Sustainable Development)	3 (3-0-6)
300-15008	ประเด็นไทยประเด็นโลก (Thai Issues and World Issues)	3 (3-0-6)
300-15009	เอเชียในโลกยุคใหม่ (Asia in the Modern World)	3 (3-0-6)
300-15010	นันทนาการสร้างสุข (Recreation for Happiness)	3 (2-2-5)
300-15011	กีฬาเพื่อสุขภาพ (Sports for Health)	3 (2-2-5)
300-15012	กิจกรรมเข้าจังหวะกับลีลาศ (Rhythmic Activities and Ballroom Dancing)	3 (2-2-5)

1.2.5 กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีดิจิทัล กำหนดให้เลือกเรียน 1 รายวิชา จำนวน 3 หน่วยกิต
จากรายวิชาดังต่อไปนี้

รหัสวิชา	รายวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง)
300-16001	เทคโนโลยีสีเขียวและพลังงานทดแทนในศตวรรษที่ 21 (Green Technology and Alternative Energy in the 21st Century)	3 (3-0-6)
300-16002	ทักษะการรู้สารสนเทศแห่งศตวรรษที่ 21 (Information Literacy Skills for the 21st Century)	3 (3-0-6)
300-16003	การประยุกต์ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์และสื่อดิจิทัล (Using Computer Program and Digital Media)	3 (2-2-5)
300-16004	เล่าเรื่องผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์ม (Storytelling through Digital Platform)	3 (2-2-5)
300-16005	ผู้ประกอบการในยุคดิจิทัล (Entrepreneurship in Digital Age)	3 (3-0-6)
300-16006	อีสปอร์ต (E-sport)	3 (2-2-5)

2. หมวดวิชาเฉพาะ กำหนดให้เรียนไม่น้อยกว่า 91 หน่วยกิต

2.1 กลุ่มวิชาชีพพื้นฐาน กำหนดให้เรียน 31 หน่วยกิต ดังต่อไปนี้

รหัสวิชา	รายวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
105-21001	จรรยาบรรณ และกฎหมายศิลปกรรม (Fine Arts Law and Ethics)	3 (3-0-6)
105-21002	วาดเส้น (Drawing)	3 (1-4-4)
105-21003	ทักษะศิลปกรรม (Fine Arts Skills)	3 (1-4-4)
105-21004	องค์ประกอบศิลป์ (Art Composition)	3 (1-4-4)
105-21005	ศิลป์ไทยวิจิตร (Thai Arts Appreciation)	3 (1-4-4)
105-21006	กระบวนทัศน์และการสร้างสรรค์ศิลปะในยุคดิจิทัล (Paradigm and Creation in the Digital Age)	3 (1-4-4)
105-21007	ประวัติศาสตร์ศิลปะ (History of Art)	3 (3-0-6)
105-21008	สหวิทยาการศิลปกรรม (Interdisciplinary Arts)	2 (1-2-3)
105-21009	สุนทรียศาสตร์วิเคราะห์และบริบทศิลปะ (Synthetic Aesthetics and Art Context)	3 (3-0-6)
105-21010	ศิลปกรรมกับสื่อเทคโนโลยี (Arts and Media Technology)	3 (1-4-4)
105-21011	การประยุกต์ศิลปะและวัฒนธรรมไทย (Application of Thai Art and Culture)	2 (1-2-3)

2.2 กลุ่มวิชาเอก กำหนดให้เรียน 45 หน่วยกิต จากกลุ่มวิชาต่อไปนี้

1) กลุ่มวิชาเอกบังคับ กำหนดให้เรียน 27 หน่วยกิตดังต่อไปนี้

รหัสวิชา	รายวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
105-21012	ช่างศิลปกรรมมืออาชีพ (The Professional Artist)	3 (1-4-4)
105-21013	นวัตกรรมศิลป์ (Innovative Art)	3 (1-4-4)
105-21014	ระเบียบวิธีวิจัยทางศิลปะ (Research Methodology for the Arts)	3 (3-0-6)
105-21015	การนำเสนอศิลปกรรม (Arts Presentation)	3 (1-4-4)
105-21016	การจัดการทางศิลปกรรม (Art Management)	3 (3-0-6)
105-21017	สัมมนาศิลปกรรม (Art Seminar)	3 (3-0-6)
105-21018	โครงการศิลปกรรม (Arts Project)	3 (0-6-3)
105-21019	ศิลปนิพนธ์ (Art Thesis)	6 (0-12-6)

2) ฝึกประสบการณ์วิชาชีพร่วมกับสถานประกอบการ กำหนดให้เรียนไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต

รหัสวิชา	รายวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
105-21020	ฝึกประสบการณ์วิชาชีพศิลปกรรม (Professional Experience Training in Fine Arts)	3 (0-135-0)

3) กลุ่มวิชาเอกเลือก กำหนดให้เรียนไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต ดังต่อไปนี้

3.1) กลุ่มวิชาจิตรกรรม (จำนวน 5 รายวิชา 15 หน่วยกิต)

รหัสวิชา	รายวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
105-22001	ทักษะทางจิตรกรรม (Painting Skills)	3 (1-4-4)

รหัสวิชา	รายวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
105-22002	การทดลองสร้างสรรค์จิตรกรรมเฉพาะบุคคล (Experiment for Individual Painting)	3 (1-4-4)
105-22003	จิตรกรรมสื่อผสมและมีเดียอาร์ต (Mixed Media Painting and Media Art)	3 (1-4-4)
105-22004	จิตรกรรมประยุกต์ (Applied Painting)	3 (0-6-3)
105-22005	จิตรกรรมสร้างสรรค์ (Creative Painting)	3 (0-6-3)

3.2) กลุ่มวิชาประติมากรรม (จำนวน 5 รายวิชา 15 หน่วยกิต)

รหัสวิชา	รายวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
105-22006	ประติมากรรมพื้นฐาน (Basic Sculpture)	3 (1-4-4)
105-22007	เทคนิคประติมากรรม (Sculpture Techniques)	3 (1-4-4)
105-22008	ประติมากรรมกับสื่อเทคโนโลยี (Sculpture with Technological Media)	3 (1-4-4)
105-22009	ประติมากรรมกับสภาพแวดล้อม (Sculpture and Environment)	3 (0-6-3)
105-22010	ประติมากรรมเฉพาะบุคคล (Individual Sculpture)	3 (0-6-3)

3.3) กลุ่มวิชาภาพพิมพ์ (จำนวน 5 รายวิชา 15 หน่วยกิต)

รหัสวิชา	รายวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
105-22011	ทักษะภาพพิมพ์ 1 (Graphic Arts Skills 1)	3 (1-4-4)
105-22012	ทักษะภาพพิมพ์ 2 (Graphic Arts Skills 2)	3 (1-4-4)
105-22013	ทักษะภาพพิมพ์เฉพาะบุคคล (Individual Graphic Arts Skills)	3 (1-4-4)
105-22014	ภาพพิมพ์ประยุกต์ (Applied Graphic Art)	3 (0-6-3)

105-22015	ภาพพิมพ์สร้างสรรค์ส่วนบุคคล (Personalized Creative Graphic Art)	3 (0-6-3)
-----------	--	-----------

3.4) กลุ่มวิชาศิลปะไทย (จำนวน 5 รายวิชา 15 หน่วยกิต)

รหัสวิชา	รายวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
105-22016	ช่างศิลป์ไทย (Traditional Thai art)	3 (1-4-4)
105-22017	ลายรดน้ำ (Gilded Lacquer Works)	3 (1-4-4)
105-22018	จิตรกรรมไทยร่วมสมัย (Thai Contemporary Painting)	3 (1-4-4)
105-22019	ศิลป์ไทยประยุกต์ (Applied Thai art)	3 (0-6-3)
105-22020	ช่างสิบหมู่สร้างสรรค์ (The Creation of Ten Essential Traditional Craftsmen)	3 (0-6-3)

3.5) กลุ่มวิชาเครื่องเคลือบดินเผา (จำนวน 5 รายวิชา 15 หน่วยกิต)

รหัสวิชา	รายวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
105-22021	พื้นฐานเครื่องเคลือบดินเผา (Introduction to Ceramics)	3 (1-4-4)
105-22022	การขึ้นรูปด้วยแป้นหมุน (Wheel Throwing)	3 (1-4-4)
105-22023	ดินและเคลือบ (Ceramic Clay and Glaze)	3 (1-4-4)
105-22024	ศิลปะเครื่องเคลือบดินเผา (Ceramic Art)	3 (0-6-3)
105-22025	เครื่องเคลือบดินเผาเชิงประณีตศิลป์ (Ceramic Craft)	3 (0-6-3)

3.6) กลุ่มวิชาคอมพิวเตอร์และดิจิทัลอาร์ต (จำนวน 5 รายวิชา 15 หน่วยกิต)

รหัสวิชา	รายวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
105-22026	การออกแบบภาพประกอบดิจิทัล (Digital Illustration Design)	3 (1-4-4)
105-22027	การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว (Motion Graphic Design)	3 (1-4-4)

105-22028	การตัดต่อเพื่องานภาพเคลื่อนไหว (Editing for Moving Images)	3 (1-4-4)
105-22029	ดิจิทัลประยุกต์ (Applied Digital)	3 (0-6-3)
105-22030	ศิลปะดิจิทัลสร้างสรรค์ (Creative Digital Art)	3 (0-6-3)

2.3 กลุ่มวิชาชีพเลือก กำหนดให้เรียนไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต จากรายวิชาต่อไปนี้

รหัสวิชา	รายวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
105-22031	จิตรกรรม (Painting)	3 (1-4-4)
105-22032	ประติมากรรม (Sculpture)	3 (1-4-4)
105-22033	ภาพพิมพ์ (Printmaking)	3 (1-4-4)
105-22034	ศิลปะไทย (Thai Art)	3 (1-4-4)
105-22035	เครื่องเคลือบดินเผา (Ceramics)	3 (1-4-4)
105-22036	ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art)	3 (1-4-4)
105-22037	พื้นฐานการออกแบบ (Basics Design)	3 (1-4-4)
105-22038	การทดลองจิตรกรรมร่วมสมัย (Contemporary Painting Experiments)	3 (1-4-4)
105-22039	จิตรกรรมประยุกต์ภูมิปัญญา (Wisdom Applied Painting)	3 (1-4-4)
105-22040	การทดลองสหวิทยาการศิลป์ (Interdisciplinary Art Experiments)	3 (1-4-4)
105-22041	เทคโนโลยีแอปพลิเคชันสร้างสรรค์ (Creative application technology)	3 (1-4-4)
105-22042	ประติมากรรม3D (Sculpture 3D)	3 (1-4-4)

รหัสวิชา	รายวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
105-22043	ศิลปะประยุกต์ (Applied Art)	3 (1-4-4)
105-22044	การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว (Motion Graphic Design)	3 (1-4-4)
105-22045	ภาพพิมพ์เพื่องานพาณิชย์ (Commercial Printmaking)	3 (1-4-4)
105-22046	ศิลปะเชิงแนวคิด (Conceptual Art)	3 (1-4-4)
105-22047	การออกแบบสื่อและประยุกต์ศิลป์ (Applied art and Media design)	3 (1-4-4)
105-22048	ภูมิปัญญาพื้นบ้านและการออกแบบอุตสาหกรรมเครื่องเคลือบดินเผา (Folk Wisdom and Ceramic Industrial Design)	3 (1-4-4)
105-22049	เตาและการเผาในงานเครื่องเคลือบดินเผา (Kiln and Firing for Ceramic)	3 (1-4-4)
105-22050	การออกแบบกราฟิกบรรจุภัณฑ์และสื่อสิ่งพิมพ์ (Graphic Design Packaging and Print Media)	3 (1-4-4)
105-22051	การสร้างสื่ออินโฟกราฟิก (Info Graphic Media Production)	3 (1-4-4)
105-22052	คอมพิวเตอร์กราฟิก 3 มิติ (3D Computer Graphic)	3 (1-4-4)
105-22053	การออกแบบประยุกต์ซอฟต์แวร์ (Soft Power Applied Design)	3 (1-4-4)
105-22054	ประติมากรรมไทยพื้นฐาน (Basic Thai Sculpture)	3 (1-4-4)
105-22055	เบญจรงค์ลายน้ำทอง (Old-Washed Bencharong)	3 (1-4-4)
105-22056	ศิลปะกับบริบทสังคม ชุมชน และสภาพแวดล้อม (Art and Context of Society Community and Environment)	3 (1-4-4)
105-22057	เทคนิคจิตรกรรม (Painting Techniques)	3 (1-4-4)
105-22058	ศิลปะวิจารณ์ (Art Criticism)	3 (3-0-6)

รหัสวิชา	รายวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
105-22059	เทคนิคศิลป์ไทยประเพณี (Thai Traditional Art Techniques)	3 (1-4-4)
105-22060	นวัตกรรมไทย (Thai Innovation)	3 (1-4-4)
105-22061	หลักการวิจัย และนวัตกรรมสร้างสรรค์ (Principles of Research and Creative Innovation)	3 (3-0-6)
105-22062	ปรัชญาศิลปะ (Art Philosophy)	3 (3-0-6)
105-22063	ธุรกิจศิลป์ (Art Business)	3 (3-0-6)
105-22064	จิตวิเคราะห์ศิลปกรรม (Art Psychoanalysis)	3 (3-0-6)
105-22065	ปัญหาในงานศิลปกรรม (Problems in Art)	3 (3-0-6)
105-22066	ศิลปะกับสิ่งแวดล้อม (Art and Environment)	3 (1-4-4)
105-22067	การออกแบบคาแรคเตอร์ (Character Design)	3 (1-4-4)
105-22068	วัสดุและสื่อในงานศิลปะ (Material and Media in the Arts)	3 (1-4-4)
105-22069	จิตรกรรมเรอเนสซองซ์ (Renaissance Painting)	3 (1-4-4)
105-22070	ช่างศิลป์จิตอาสาเพื่อชุมชน (Collage of Fine Arts Volunteer Artist for the Community)	3 (1-4-4)
105-22071	การวาดภาพประกอบทางวิทยาศาสตร์ (Scientific Illustration)	3 (1-4-4)
105-22072	จิตรกรรมรีโปรดักซ์ (Reproduction Painting)	3 (1-4-4)
105-22073	ศิลปะนานาชาติ (International Arts)	3 (1-4-4)
105-22074	การทำแม่พิมพ์และการหล่อผลงานประติมากรรม (Mold Making and Casting)	3 (1-4-4)

รหัสวิชา	รายวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษด้วยตนเอง)
105-22075	วาดเส้นเพื่อการสร้างสรรค์เครื่องปั้นดินเผา (Drawing for Ceramic Creations)	3 (1-4-4)
105-22076	ศิลปะบนเรือนร่าง (Body Art)	3 (1-4-4)
105-22077	ศิลปะการ์ตูน (Cartoon Art)	3 (1-4-4)
105-22078	เทคนิคพิเศษทางคอมพิวเตอร์ (Computer Special Effect)	3 (1-4-4)
105-22079	ประวัติศาสตร์เครื่องเคลือบดินเผา (History of Ceramics)	3 (3-0-6)
105-22080	ผู้ประกอบการศิลปกรรม (Art Entrepreneurship)	3 (3-0-6)
105-22081	ศิลปะสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาอารมณ์ (Creative Art for Emotional Development)	3 (1-4-4)
105-22082	งานประดับมุก (Thai Pearl Inlay)	3 (1-4-4)
105-22083	สถาปัตยกรรมไทยประเพณี (Thai Traditional Architecture)	3 (1-4-4)
105-22084	คติความเชื่อและศาสนาในงานศิลปกรรมไทย (Beliefs and Religions in Thai Art)	3 (3-0-6)
105-22085	หัวโขนเล็ก (Small Thai traditional Mask)	3 (1-4-4)
105-22086	จิตรกรรมดิจิทัล (Digital Painting)	3 (1-4-4)
105-22087	ศิลปะในชีวิตประจำวัน (Art in Everyday Life)	3 (1-4-4)
105-22088	ธรรมชาติวิทยาสาสตร์และการบูรณาการ (Integrated Nature of Science)	3 (2-2-5)
105-22089	โครงการและกิจกรรมทางวิทยาศาสตร์เพื่อศิลปะ (Science Project and Activity for Art)	3 (2-2-5)

3. แผนการศึกษา

แผนการศึกษาหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม
วิทยาลัยช่างศิลป์
ชั้นปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต
105-21002	วาดเส้น	3 (1-4-4)
105-21004	องค์ประกอบศิลป์	3 (1-4-4)
105-21005	ศิลป์ไทยวิจิตร	3 (1-4-4)
105-22031 ถึง 105-22089	กลุ่มวิชาชีพเลือก 1	3 (X-X-X)
300-11001	ภูมิทัศน์พัฒนศิลป์	2 (2-0-4)
300-11003	ทักษะชีวิตอุดมศึกษาในยุคดิจิทัล	3 (3-0-6)
	รวม	17

ชั้นปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต
105-21007	ประวัติศาสตร์ศิลปะ	3 (3-0-6)
105-21010	ศิลปกรรมกับสื่อเทคโนโลยี	3 (1-4-4)
105-21003	ทักษะศิลปกรรม	3 (1-4-4)
105-22031 ถึง 105-22089	กลุ่มวิชาชีพเลือก 2	3 (X-X-X)
300-11002	สมาธิเพื่อพัฒนาชีวิต	2 (2-0-4)
300-16001 ถึง 300-16006	วิชาเลือกศึกษาทั่วไป กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยีดิจิทัล	3 (3-0-6)
	รวม	17

ชั้นปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต
105-21001	จรรยาบรรณ และกฎหมายศิลปกรรม	3 (3-0-6)
105-xxxxx	กลุ่มวิชาเอกเลือก 1	3 (1-4-4)
105-22031 ถึง 105-22089	กลุ่มวิชาชีพเลือก 3	3 (X-X-X)
105-22031 ถึง 105-22089	กลุ่มวิชาชีพเลือก 4	3 (X-X-X)
300-12001 ถึง 300-12004	วิชาเลือกศึกษาทั่วไป กลุ่มวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร	3 (X-X-X)
300-15001 ถึง 300-15012	วิชาเลือกศึกษาทั่วไป กลุ่มวิชาทักษะชีวิต สังคม และสุขภาพ	3 (3-0-6)
รวม		18

ชั้นปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต
105-21006	กระบวนการทัศน์และการสร้างสรรค์ศิลปะในยุคดิจิทัล	3 (1-4-4)
105-21011	การประยุกต์ศิลปะและวัฒนธรรมไทย	2 (1-2-3)
105-xxxxx	กลุ่มวิชาเอกเลือก 2	3 (0-6-3)
105-22031 ถึง 105-22089	กลุ่มวิชาชีพเลือก 5	3 (X-X-X)
300-11004	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในยุคดิจิทัล	3 (3-0-6)
300-14001 ถึง 300-14014	วิชาเลือกศึกษาทั่วไป กลุ่มวิชามนุษย์ พหุวัฒนธรรม และสุนทรียศาสตร์	3 (3-0-6)
รวม		17

ชั้นปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต
105-21008	สหวิทยาการศิลปกรรม	2 (1-2-3)
105-XXXXX	กลุ่มวิชาเอกเลือก 3	3 (1-4-4)
105-XXXXX	กลุ่มวิชาเอกเลือก 4	3 (0-6-3)
105-22001 ถึง 105-22089	วิชาเลือกเสรี 1	3 (X-X-X)
300-13001 ถึง 300-13011	วิชาเลือกศึกษาทั่วไป กลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศ เพื่อการสื่อสาร	3 (3-0-6)
	รวม	14

ชั้นปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต
105-21012	ช่างศิลปกรรมมืออาชีพ	3 (1-4-4)
105-21013	นวัตกรรมศิลป์	3 (1-4-4)
105-21009	สุนทรียศาสตร์วิเคราะห์และบริบทศิลปะ	3 (3-0-6)
105-XXXXX	กลุ่มวิชาเอกเลือก 5	3 (0-6-3)
105-22001 ถึง 105-22089	วิชาเลือกเสรี 2	3 (X-X-X)
	รวม	15

ชั้นปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต
105-21014	ระเบียบวิธีวิจัยทางศิลปะ	3 (3-0-6)
105-21016	การจัดการทางศิลปกรรม	3 (3-0-6)
105-21018	โครงการศิลปกรรม	3 (0-6-3)
105-21020	ฝึกประสบการณ์วิชาชีพศิลปกรรม	3 (0-135-0)
	รวม	12

แผนการศึกษาหลักสูตรหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม
วิทยาลัยช่างศิลป์
ชั้นปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต
105-21015	การนำเสนอศิลปกรรม	3 (1-4-4)
105-21017	สัมมนาศิลปกรรม	3 (3-0-6)
105-21019	ศิลปนิพนธ์	6 (0-12-6)
	รวม	12

4. การเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชา และการลงทะเบียนเรียนข้ามมหาวิทยาลัย (ถ้ามี)

การเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชา ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ตามหลักเกณฑ์และวิธีการเทียบโอนหน่วยกิตและผลการศึกษาในระดับอุดมศึกษาที่คณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษากำหนด และเป็นไปตามข้อบังคับสภาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ว่าด้วยการเทียบโอนผลการเรียนและการเทียบโอนความรู้เข้าสู่การศึกษาในระบบตามหลักสูตรของสถาบัน พ.ศ. 2548

การเทียบโอนความรู้ คือ การขอเทียบโอนความรู้ ทักษะ ประสบการณ์จากการศึกษานอกระบบ และ/หรือ การศึกษาตามอัธยาศัย เพื่อนับเป็นหน่วยกิตเทียบเท่ารายวิชาตามหลักสูตรการศึกษาของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ การเทียบโอนจากรายวิชาที่ผ่านการเรียนจากสถานศึกษา สถาบันอุดมศึกษา หรือการฝึกอบรมต่างๆ และการเทียบโอนความรู้จากประสบการณ์หรือทักษะอื่น ซึ่งผู้ขอเทียบโอนผลการเรียนต้องมีคุณสมบัติและอยู่ในหลักเกณฑ์ดังต่อไปนี้

- (1) ผ่านกระบวนการสอบคัดเลือกและมีสถานภาพเป็นนักศึกษาของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
 - (2) ไม่เคยถูกสั่งให้ออกจากสถานศึกษาหรือสถาบันอุดมศึกษาเนื่องจากความประพฤติเสียหาย
 - (3) มีหลักฐานหรือสามารถแสดงผลการศึกษา ผลการเรียนรู้ หรือผลการประเมินทักษะและประสบการณ์ครบตามลักษณะและมาตรฐานของสาขาวิชาหรือรายวิชาที่ขอเทียบโอน
 - (4) วิชาเรียนที่ขอเทียบโอนต้องเป็นรายวิชาหรือกลุ่มวิชาตามหลักสูตรระดับอุดมศึกษาที่เปิดสอนในสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
 - (5) ผลการเทียบต้องได้ผลการศึกษาไม่ต่ำกว่าระดับ 2 หรือเทียบเท่า จึงจะให้จำนวนหน่วยกิตในรายวิชานั้นแต่นำมาคิดเป็นผลการเรียนหรือคะแนนเฉลี่ยสะสม
 - (6) จำนวนหน่วยกิตที่จะขอเทียบโอนได้ต้องไม่เกินกึ่งหนึ่งของหน่วยกิตรวมในหลักสูตรที่ขอโอน และผู้เทียบโอนผลการเรียนจะต้องใช้เวลาศึกษาอยู่ในสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ไม่น้อยกว่ากึ่งหนึ่งของเวลาในการศึกษาภาคปกติโดยไม่นับรวมภาคฤดูร้อน
- ทั้งนี้ ตามระเบียบสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ว่าด้วย การเทียบโอนผลการเรียนและการเทียบโอนความรู้เข้าสู่การศึกษาในระบบตามหลักสูตรของสถาบัน พ.ศ. 2548 โดยนักศึกษาต้องยื่นแบบคำร้องขอเทียบโอนผลการเรียนต่อคณบดีคณะที่นักศึกษาเรียนอยู่เพื่อดำเนินการต่อไป

5. การยกเว้นรายวิชา (ถ้ามี) ไม่มี

หมวดที่ 4 การจัดกระบวนการเรียนรู้

1. รูปแบบการจัดการศึกษา

- ☒ แบบชั้นเรียน
☐ แบบทางไกลทางอินเทอร์เน็ต
☐ แบบผสมผสาน
☐ อื่น ๆ (ระบุ)

2. ภาษาที่ใช้ ☒ ภาษาไทย ☐ ภาษาอังกฤษ ☐ ภาษา..... ☐ ภาษาไทยและภาษา.....

3. ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs) กลยุทธ์/วิธีการสอน กลยุทธ์/วิธีการวัดและการประเมินผลและตัวอย่างหลักฐานแสดงผลสัมฤทธิ์ตามผลลัพธ์การเรียนรู้

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	รูปแบบ/วิธีการสอน/ เทคนิคการสอน	กลยุทธ์/วิธีการวัดและการประเมินผล	ตัวอย่างรายวิชาที่ รับผิดชอบผลลัพธ์ การเรียนรู้
PLO 1. รู้ ทฤษฎี หลักการ องค์ความรู้ แนวคิดด้าน ศิลปกรรม ความรู้พื้นฐานใน ศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง นำไป ประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ ผลงาน Sub PLO 1.1 มีความรู้ และ เข้าใจ หลักการ ทฤษฎี ปรัชญา ประวัติศาสตร์ศิลปะ สามารถอธิบายแนวคิดด้าน ศิลปกรรม และนำไปใช้ในการ สร้างสรรค์ Sub PLO 1.2 มีความรู้ พื้นฐานในศาสตร์อื่น ๆ ที่ เกี่ยวข้อง สามารถวิเคราะห์ เปรียบเทียบ บูรณาการองค์ ความรู้ และนำไปประยุกต์ใช้ ในการสร้างสรรค์	- การบรรยายแบบมี ปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน (Interactive lectures) - การอภิปรายกลุ่ม (Group discussion) - การฝึกวิเคราะห์ วิจัย และ ประเมิน คุณค่างานทัศนศิลป์ (Practice in analyzing, criticizing, and evaluating the value of visual arts) - การสะท้อนคิด (Reflection) - การทำแผนที่ความคิด (Mind mapping)	- การสอบข้อเขียน (examination) - การประเมินแบบฝึกหัด (Testing) - การประเมินการนำเสนอ (Presentation) - การประเมินรายงานการ สะท้อนคิด (Reflective report) - การประเมินแผนที่ ความคิด (Mapping)	- จรรยาบรรณ และ กฎหมายศิลปกรรม - ภาษาอังกฤษเพื่อการ สื่อสารในยุคดิจิทัล - ประวัติศาสตร์ศิลปะ - สุนทรียศาสตร์ - วิเคราะห์และบริบท ศิลปะ -การจัดการศิลปกรรม -การนำเสนอศิลปกรรม

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	รูปแบบ/วิธีการสอน/ เทคนิคการสอน	กลยุทธ์/วิธีการวัดและการประเมินผล	ตัวอย่างรายวิชาที่ รับผิดชอบผลลัพธ์ การเรียนรู้
PLO 2. สร้างสรรค์ ศิลปกรรมด้วยทักษะ ความ เป็นมืออาชีพ ให้เกิดคุณค่า สัมพันธ์กับบริบทของสังคม ใช้ทักษะเทคโนโลยีดิจิทัล สื่อ สารสนเทศ สร้างสรรค์อย่าง มีประสิทธิภาพ และ นำเสนอ เผยแพร่ผลงาน ศิลปกรรมในระดับชาติและ นานาชาติ Sub PLO 2.1 สามารถ สร้างสรรค์ศิลปกรรมด้วย ทักษะ ให้เกิดคุณค่าด้าน เนื้อหา เทคนิควิธีการ และ รูปแบบ Sub PLO 2.2 สามารถ สร้างสรรค์ศิลปกรรมด้วย ทักษะ จินตนาการ ความคิด สร้างสรรค์ และความชำนาญ เกิดคุณค่าสัมพันธ์สอดคล้อง กับความเปลี่ยนแปลงของ สังคม วัฒนธรรม เทคโนโลยี และสภาพแวดล้อม Sub PLO 2.3 สามารถ สร้างสรรค์ศิลปกรรมด้วย ทักษะทางเทคโนโลยีดิจิทัล คอมพิวเตอร์กราฟิก โปรแกรมการออกแบบ สื่อศิลปะ และความรู้ด้าน สารสนเทศ	- การบรรยายแบบมี ปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน (Interactive lectures) - การฝึกปฏิบัติ สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ (Practice in visual art creation) - การเรียนแบบใช้ โครงงานเป็นฐาน (Project- based learning) - การฝึกปฏิบัติ สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ (Practice in visual art creation) - การสร้างสรรค์ด้วยสื่อ เทคโนโลยี และสื่อสังคม ออนไลน์ (Creativity with technological media and social media)	- การประเมินแบบฝึกหัด (Testing) - การประเมินการฝึก ปฏิบัติการสร้างสรรค์ (Visual art creation performance assessment) - การประเมินรายงาน/ ชิ้นงาน/กรณีศึกษา (Report)	-วาดเส้น -องค์ประกอบศิลป์ -ทักษะศิลปกรรม -ช่างศิลปกรรมมืออาชีพ -เครื่องเคลือบดินเผา -เชิงประณีตศิลป์ -จิตรกรรมไทยร่วมสมัย -ประติมากรรมเฉพาะ บุคคล - กระบวนทัศน์และการ สร้างสรรค์ศิลปะในยุค ดิจิทัล - ศิลปกรรมกับสื่อ เทคโนโลยี -การออกแบบกราฟิก เคลื่อนไหว -การติดต่อเพื่องาน ภาพเคลื่อนไหว -ศิลปะดิจิทัลสร้างสรรค์

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	รูปแบบ/วิธีการสอน/ เทคนิคการสอน	กลยุทธ์/วิธีการวัดและการประเมินผล	ตัวอย่างรายวิชาที่ รับผิดชอบผลลัพธ์ การเรียนรู้
Sub PLO 2.4 สามารถใช้ทักษะการสื่อสาร และภาษาต่างประเทศ ในการนำเสนอ เผยแพร่ผลงานศิลปกรรมในระดับชาติและนานาชาติ	การนำเสนอ (Presentation)	- การประเมินการนำเสนอ (Presentation)	
PLO 3. ประยุกต์ บูรณาการ ทักษะ ทฤษฎี องค์ความรู้ ภูมิปัญญา ศิลปวัฒนธรรม ไทย และศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง ในการสร้างสรรค์งาน ศิลปกรรม Sub PLO 3.1 สามารถ ประยุกต์ ทักษะ ทฤษฎี หลักการ แนวคิด ในการ ปฏิบัติงานศิลปกรรม Sub PLO 3.2 สามารถ ประยุกต์ ต่อยอดองค์ความรู้ ภูมิปัญญา ศิลปวัฒนธรรม ไทย และศาสตร์อื่นๆ ใน การปฏิบัติงานศิลปกรรม Sub PLO 3.3 สามารถ วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูล บูรณาการองค์ความรู้ สู่งาน สร้างสรรค์	- การเรียนแบบใช้ ework เป็นฐาน (Project- based learning) - การสะท้อนคิด (Reflection) - การฝึกปฏิบัติ สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ (Practice in visual art creation) - การฝึกปฏิบัติใน สถานการณ์จำลอง (Practice in simulated setting) - การฝึกวิเคราะห์ วิจัย และประเมิน คุณค่างานศิลปกรรม (Practice in analyzing, criticizing, and evaluating the value of visual arts) - การสัมมนา(seminars)	การประเมินโครงการงาน (Project- based report) - การประเมินรายงานการ สะท้อนคิด (Reflective report) - การประเมินการฝึก ปฏิบัติการสร้างสรรค์ (Visual art creation performance assessment) - การประเมินรายงาน/ ชิ้นงาน/กรณีศึกษา (Report) - การประเมินการสัมมนา (Seminar evaluation)	- ศิลปไทยวิจิตร - องค์ประกอบศิลป์ - การประยุกต์ศิลปะ และวัฒนธรรมไทย -จิตรกรรมสร้างสรรค์ -พื้นฐานการออกแบบ - สหวิทยาการ ศิลปกรรม -ศิลปไทยประยุกต์ -นวัตกรรมศิลป์ -นวัตกรรมไทย สร้างสรรค์ -ระเบียบวิธีวิจัยทาง ศิลปะ -หลักการวิจัย และ นวัตกรรมสร้างสรรค์ -โครงการศิลปกรรม -ศิลปนิพนธ์

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	รูปแบบ/วิธีการสอน/ เทคนิคการสอน	กลยุทธ์/วิธีการวัดและการ ประเมินผล	ตัวอย่างรายวิชาที่ รับผิดชอบผลลัพธ์ การเรียนรู้
PLO 4. ยึดมั่นในค่านิยม อุดมการณ์ จรรยาบรรณวิชา ชีพ และรับผิดชอบต่อสังคม Sub PLO 4.1 ยึดมั่น ในค่านิยม ทศนคติ อุดมการณ์ การสร้างสรรค์ สิ่งใหม่ และมีจรรยาบรรณ ในวิชาชีพด้านศิลปกรรม ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ทางปัญญา Sub PLO 4.2 สร้างความ รับผิดชอบต่อสังคม มีจิตสาธารณะ และ รักษาสภาพแวดล้อม	- การบรรยายแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน (Interactive lectures) - การอภิปรายกลุ่ม (Group discussion) - การเรียนแบบใช้ทีมเป็นฐาน (Team-based learning) - การสะท้อนคิด (Reflection)	- การสอบข้อเขียน (examination) - การประเมินแบบฝึกหัด (Testing) - การประเมินการนำเสนอ (Presentation) - การประเมินรายงานการสะท้อนคิด (Reflective report) - การประเมินโดยเพื่อน (Peer assessment) - การประเมินการอภิปราย/การร่วมอภิปราย (Discussion) - การประเมินกระบวนการกลุ่ม (Group process)	- ภูมิทัศน์พัฒนศิลป์ - ประติมากรรมกับสภาพแวดล้อม -การจัดการทางศิลปกรรม -ภาพพิมพ์เพื่องานพาณิชย์ -จรรยาบรรณ และกฎหมายศิลปกรรม -ประติมากรรมกับสภาพแวดล้อม -ฝึกประสบการณ์วิชาชีพศิลปกรรม
PLO 5. เห็นคุณค่าในการสืบสาน อนุรักษ์ศิลปะไทย และการต่อยอด ประยุกต์สร้างสรรค์จากภูมิปัญญาไทย มีศิลปนิสัย สนุทธริยนิยม ศิลปกรรมร่วมสมัย และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง Sub PLO 5.1 ชาบซึ้งในคุณค่าศิลปะไทย ทั้งด้านเนื้อหา และอัตลักษณ์ ในความเป็นไทย เห็นความสำคัญในการสืบสาน อนุรักษ์ การต่อยอด ประยุกต์สร้างสรรค์จากภูมิปัญญา และศิลปวัฒนธรรมไทย	- การอภิปรายกลุ่ม (Group discussion) - การฝึกวิเคราะห์ วิจัย และ ประเมินคุณค่างานศิลปกรรม (Practice in analyzing, criticizing, and evaluating the value of visual arts) - การสะท้อนคิด (Reflection)	- การประเมินการอภิปราย/การร่วมอภิปราย (Discussion) - การประเมินการนำเสนอ (Presentation) - การประเมินรายงาน/ชิ้นงาน/กรณีศึกษา (Report) - การประเมินรายงานการสะท้อนคิด (Reflective report)	- ประวัติศาสตร์ศิลปะ - ศิลปะไทยวิจิตร -ช่างศิลป์ไทย -ศิลปะไทยวิจิตร -การประยุกต์ศิลปะและวัฒนธรรมไทย - สนุทธริยศาสตร์วิเคราะห์และบริบทศิลปะ -ช่างศิลปกรรมมืออาชีพ -การจัดการศิลปกรรม -สัมมนาศิลปกรรม

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	รูปแบบ/วิธีการสอน/ เทคนิคการสอน	กลยุทธ์/วิธีการวัดและการประเมินผล	ตัวอย่างรายวิชาที่ รับผิดชอบผลลัพธ์ การเรียนรู้
Sub PLO 5.2 แสดงออกด้านความคิด จินตนาการ การสื่อความหมาย มีสุนทรีย์นิยม และศิลปกรรมร่วมสมัย Sub PLO 5.3 สามารถพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง แสดงลักษณะความเป็นนักบริหารจัดการด้านศิลปกรรม	- การอภิปรายกลุ่ม (Group discussion) - การฝึกปฏิบัติในสถานการณ์จำลอง (Practice in simulated setting)	- การประเมินการอภิปราย/การร่วมอภิปราย (Discussion) -การประเมินการฝึกปฏิบัติในสถานการณ์จำลอง (Practice in simulated setting report)	-สัมมนาศิลปกรรม -โครงการศิลปกรรม -ศิลปนิพนธ์ -ช่างศิลปกรรมมืออาชีพ -การจัดการศิลปกรรม -ศิลปะดิจิทัลสร้างสรรค์ -การนำเสนอศิลปกรรม

4. ความคาดหวังของผลลัพธ์การเรียนรู้เมื่อสิ้นสุดปีการศึกษา/ระยะการศึกษา

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)	การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละชั้นปี/ระยะ			
	ชั้นปีที่ 1	ชั้นปีที่ 2	ชั้นปีที่ 3	ชั้นปีที่ 4
PLO 1 รู้ ทฤษฎี หลักการ องค์ความรู้ แนวคิดด้าน ศิลปกรรม ความรู้ พื้นฐานในศาสตร์ที่ เกี่ยวข้อง นำไป ประยุกต์ใช้ในการ สร้างสรรค์ผลงาน	- นำความรู้ ทฤษฎี หลักการ แนวคิด ด้านศิลปกรรม ระดับ พื้นฐาน มา ประยุกต์ใช้ในการ ปฏิบัติงาน	- นำความรู้ ทฤษฎี หลักการ แนวคิด ด้านศิลปกรรม ที่สัมพันธ์กับทักษะ การปฏิบัติงาน มา ประยุกต์ใช้ในการ การปฏิบัติงาน	- นำความรู้ ทฤษฎี หลักการ องค์ ความรู้ แนวคิด ด้านศิลปกรรม และ ความรู้พื้นฐาน ในศาสตร์ที่ เกี่ยวข้อง ที่ผ่าน การวิเคราะห์ การผสมผสาน มาประยุกต์ใช้ ในการสร้างสรรค์	นำความรู้ ทฤษฎี หลักการ องค์ความรู้ แนวคิดด้าน ศิลปกรรม และ ความรู้พื้นฐาน ในศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง ที่ผ่านการวิเคราะห์ สังเคราะห์ เชิงบูรณาการ มาประยุกต์ใช้ ในการสร้างสรรค์
PLO 2 สร้างสรรค์ ศิลปกรรมด้วย ทักษะ ความเป็นมือ อาชีพ ให้เกิดคุณค่า สัมพันธ์กับบริบท ของสังคม ใช้ทักษะ เทคโนโลยีดิจิทัล สื่อ สารสนเทศ สร้างสรรค์อย่างมี ประสิทธิภาพ และ นำเสนอ เผยแพร่ ผลงานศิลปกรรมใน ระดับชาติและ นานาชาติ	ปฏิบัติงาน ศิลปกรรมด้วย ทักษะขั้นพื้นฐาน ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล คอมพิวเตอร์ กราฟิกศิลปะ สารสนเทศ ระดับพื้นฐานในการ สร้างสรรค์	ปฏิบัติงานศิลป กรรมระดับทักษะ วิชาชีพ ให้เกิด คุณค่า ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล คอมพิวเตอร์ กราฟิกศิลปะ สารสนเทศระดับ ทักษะการ ปฏิบัติการในการ สร้างสรรค์ เรียนรู้ ทฤษฎี หลักการ สื่อสาร และการใช้ ภาษาต่างประเทศ ระดับเบื้องต้น	สร้างสรรค์ ศิลปกรรมด้วย ทักษะ ความเป็น มืออาชีพ ประยุกต์ สร้างสรรค์ ศิลปกรรมระดับ การวิเคราะห์ ให้เกิดคุณค่า และ สัมพันธ์กับ บริบท สังคม ใช้เทคโนโลยี ดิจิทัล คอมพิวเตอร์ กราฟิกศิลปะ สารสนเทศในการ สร้างสรรค์และฝึก ใช้ภาษา ต่างประเทศ ขั้นพื้นฐานในการ นำเสนอผลงาน ศิลปกรรม	สร้างสรรค์ศิลปกรรม ด้วยทักษะ ความ เป็นมืออาชีพ ประยุกต์สร้างสรรค์ ศิลปกรรม ระดับ การสังเคราะห์ ให้เกิดคุณค่า และ สัมพันธ์กับบริบท สังคม ใช้เทคโนโลยี ดิจิทัล คอมพิวเตอร์ กราฟิกศิลปะ สารสนเทศ สร้างสรรค์อย่างมี ประสิทธิภาพ และใช้ภาษา ต่างประเทศในการ นำเสนอ เผยแพร่ ผลงานศิลปกรรม ระดับชาติ และ นานาชาติ

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)	การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละชั้นปี/ระยะ			
	ชั้นปีที่ 1	ชั้นปีที่ 2	ชั้นปีที่ 3	ชั้นปีที่ 4
PLO 3 ประยุกต์ บูรณาการ ทักษะ ทฤษฎี องค์ความรู้ ภูมิปัญญา ศิลปวัฒนธรรมไทย และศาสตร์ ที่เกี่ยวข้องในการ สร้างสรรค์งาน ศิลปกรรม	เรียนรู้ หลักการ ทฤษฎี การบูรณาการ ขั้นพื้นฐาน ภูมิปัญญา ศิลปวัฒนธรรมไทย และศาสตร์อื่นๆ ในการปฏิบัติงาน ระดับพื้นฐาน	ผสมผสาน ประยุกต์ ทฤษฎี หลักการ ภูมิปัญญา ศิลปวัฒนธรรมไทย และศาสตร์อื่นๆ ในการปฏิบัติ งาน ระดับทักษะวิชาชีพ ขั้นสูง	ประยุกต์ บูรณา การทักษะทฤษฎี หลักการองค์ความรู้ ภูมิปัญญา ศิลปวัฒนธรรมไทย และศาสตร์อื่นๆ ในการสร้างสรรค์ งานศิลปกรรม	ประยุกต์ บูรณาการ ทักษะ ทฤษฎี หลักการ องค์ความรู้ ภูมิปัญญา ศิลปวัฒนธรรมไทย และศาสตร์อื่นๆ ใน การสร้างสรรค์ ศิลปกรรม วิเคราะห์ สังเคราะห์ ข้อมูล บูรณาการ องค์ความรู้ สู่งาน สร้างสรรค์
PLO 4. ยึดมั่น ในค่านิยม อุดมการณ์ จรรยาบรรณ วิชาชีพ รับผิดชอบ ต่อสังคม	สนใจเรียนรู้ ในค่านิยม อุดมการณ์ การรับผิดชอบ ต่อสังคม	เห็นความสำคัญ ในค่านิยม อุดมการณ์ จรรยาบรรณ วิชาชีพ และ การรับผิดชอบต่อ สังคม	เห็นคุณค่าใน ค่านิยม อุดมการณ์ จรรยาบรรณ วิชาชีพ ด้านศิลปกรรม สร้างความ รับผิดชอบต่อสังคม	ยึดมั่นในค่านิยม อุดมการณ์ จรรยาบรรณวิชาชีพ ด้านศิลปกรรม ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ ทางปัญญา มีความ รับผิดชอบต่อสังคม มีจิตสาธารณะ และ รักษาสีเงาแวดล้อม
PLO 5. เห็นคุณค่า ในการสืบสาน อนุรักษ์ศิลปะไทย และการต่อยอด ประยุกต์ สร้างสรรค์จาก ภูมิปัญญาไทย มีศิลปนิสัย สุนทรีย์นิยม ศิลปกรรมร่วมสมัย	สนใจ รับรู้การ อนุรักษ์ และ ต่อยอดศิลปะไทย มีศิลปนิสัย เรียนรู้ การพัฒนาตนเอง	เข้าใจการอนุรักษ์ และต่อยอดศิลปะ ไทย มีศิลปนิสัย แสดงออกด้าน ความคิด การสื่อ ความหมาย เรียนรู้ การพัฒนาตนเอง และความ เป็นมืออาชีพ ด้านศิลปกรรม	เห็นความสำคัญ การสืบสาน อนุรักษ์ และ ต่อยอดจาก ภูมิปัญญาไทย มีศิลปนิสัย แสดงออกด้าน ความคิด จินตนาการ การสื่อความหมาย สุนทรีย์นิยม	เกิดการรับรู้คุณค่า ในการสืบสาน อนุรักษ์ศิลปะไทย และการต่อยอด ประยุกต์ สร้างสรรค์ จากภูมิปัญญาไทย อย่างเป็น ระบบ มีศิลปนิสัยแสดงออก ด้านความคิดรวบ ยอด จินตนาการ การสื่อความหมาย

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)	การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละชั้นปี/ระยะ			
	ชั้นปีที่ 1	ชั้นปีที่ 2	ชั้นปีที่ 3	ชั้นปีที่ 4
			พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง และแสดงลักษณะความเป็นมืออาชีพด้านศิลปกรรม	สุนทรีนิยม และศิลปกรรมร่วมสมัย และแสดงลักษณะความเป็นมืออาชีพด้านศิลปกรรมความเป็นนักบริหารจัดการด้านศิลปกรรม

YLOs/Couse ศิลปกรรม

YLOs/Couse		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5
YLO1	- รู้ ทฤษฎี หลักการ แนวคิดด้านศิลปกรรมระดับพื้นฐาน นำมาประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงาน สามารถสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ด้วยทักษะขั้นพื้นฐาน ให้เกิดคุณค่า ด้านเนื้อหา เทคนิค วิธีการ และรูปแบบ สามารถผสมผสาน ทฤษฎี หลักการ ภูมิปัญญา ศิลปวัฒนธรรมไทยในระดับพื้นฐาน และศาสตร์อื่นๆ สู่งานสร้างสรรค์ - สนใจเรียนรู้ในค่านิยมอุดมการณ์ การรับผิดชอบต่อสังคม มีศิลปนิสัย					
	C1 ประวัติศาสตร์ศิลปะ	✓		✓		
	C2 วาดเส้น		✓		✓	
	C3 ทักษะศิลปกรรม		✓			
	C4 องค์ประกอบศิลป์	✓	✓			✓
	C5 ศิลปะไทยวิจิตร		✓			✓
	C6 ศิลปกรรมกับสื่อเทคโนโลยี		✓			
	C7 กลุ่มวิชาชีพเลือก 1	[✓]	[✓]	[✓]	[✓]	[✓]
	C8 กลุ่มวิชาชีพเลือก 2	[✓]	[✓]	[✓]	[✓]	[✓]
	C9 ภูมิทัศน์พัฒนาศิลป์	✓				✓
	C10 ทักษะชีวิตอุดมศึกษาในยุคดิจิทัล	✓			✓	
	C11 สมารถพัฒนาชีวิต	✓			✓	
	C12 วิชาเลือกศึกษาทั่วไป กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยีดิจิทัล	✓			✓	✓
YLO2	- รู้ ทฤษฎี หลักการ แนวคิดด้านศิลปกรรม ที่สัมพันธ์กับทักษะการปฏิบัติงาน นำมาประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงาน - สามารถใช้ทักษะ สร้างสรรค์งานศิลปกรรม ให้เกิดคุณค่า - เรียนรู้ ทฤษฎี หลักการสื่อสาร และการใช้ภาษาต่างประเทศระดับเบื้องต้น และใช้เทคโนโลยีดิจิทัล คอมพิวเตอร์ กราฟิกศิลปะ สารสนเทศในระดับทักษะการปฏิบัติงาน - สามารถผสมผสาน ประยุกต์ ทฤษฎี หลักการ ภูมิปัญญาศิลปวัฒนธรรมไทย และศาสตร์อื่นๆ สู่งานสร้างสรรค์ - เห็นความสำคัญในค่านิยมอุดมการณ์ จรรยาบรรณวิชาชีพ และการรับผิดชอบต่อสังคม - ให้ความสำคัญในการการอนุรักษ์ ต่อยอดศิลปะไทย มีศิลปนิสัย เรียนรู้การพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง					
	C1 จรรยาบรรณ และกฎหมายศิลปกรรม	✓			✓	✓
	C2 กระบวนการคิดและการสร้างสรรค์ศิลปะในยุคดิจิทัล		✓	✓		
	C3 การประยุกต์ศิลปะและวัฒนธรรมไทย			✓		✓
	C4 กลุ่มวิชาเอกเลือก 1	[✓]	[✓]	[✓]	[✓]	[✓]
	C5 กลุ่มวิชาเอกเลือก 2	[✓]	[✓]	[✓]	[✓]	[✓]
	C6 กลุ่มวิชาชีพเลือก 3	[✓]	[✓]	[✓]	[✓]	[✓]
	C7 กลุ่มวิชาชีพเลือก 4	[✓]	[✓]	[✓]	[✓]	[✓]
	C8 กลุ่มวิชาชีพเลือก 5	[✓]	[✓]	[✓]	[✓]	[✓]
	C9 วิชาเลือกศึกษาทั่วไป กลุ่มวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร	✓			✓	✓

YLOs/Couse		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5
	C10 วิชาเลือกศึกษาทั่วไป กลุ่มวิชาทักษะชีวิต สังคม และสุขภาพ	✓			✓	✓
	C11 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในยุคดิจิทัล	✓			✓	
	C12 วิชาเลือกศึกษาทั่วไป กลุ่มวิชามนุษย์ พหุวัฒนธรรม และสุนทรียศาสตร์	✓			✓	✓
YLO3	- สามารถนำความรู้ ทฤษฎี หลักการ องค์ความรู้ แนวคิดด้านศิลปกรรม ความรู้พื้นฐานในศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง ที่ผ่านการวิเคราะห์ การผสมผสาน มาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ - สามารถใช้ทักษะ ความเป็นมืออาชีพ ประยุกต์ สร้างสรรค์ศิลปกรรมให้เกิดคุณค่า และสัมพันธ์กับบริบทสังคม - ฝึกใช้ภาษา ต่างประเทศขั้นพื้นฐานในการนำเสนอผลงานศิลปกรรม และใช้เทคโนโลยีดิจิทัล คอมพิวเตอร์กราฟิก ศิลปะสารสนเทศในระดับปฏิบัติงาน - สามารถประยุกต์ บูรณาการ ทฤษฎี หลักการ องค์ความรู้ ภูมิปัญญา ศิลปวัฒนธรรมไทย และศาสตร์อื่นๆ ในการสร้างสรรค์ศิลปกรรม - เห็นคุณค่าในค่านิยมอุดมการณ์ จรรยาบรรณวิชาชีพ การรับผิดชอบต่อสังคม - สืบสาน อนุรักษ์ ต่อยอดจากภูมิปัญญาไทย มีศิลปนิสัยแสดง ออกด้านความคิด จินตนาการ การสื่อความหมาย สุนทรียนิยม และพัฒนานตนเองอย่างต่อเนื่อง และแสดงลักษณะความเป็นมืออาชีวด้านศิลปกรรม					
	C1 สุนทรียศาสตร์วิเคราะห์และบริบทศิลปะ	✓		✓		✓
	C2 ช่างศิลปกรรมมืออาชีพ		✓	✓		✓
	C3 สหวิทยาการศิลปกรรม	✓	✓	✓		
	C4 นวัตกรรมศิลป์	✓		✓	✓	
	C5 กลุ่มวิชาเอกเลือก 3	[✓]	[✓]	[✓]	[✓]	[✓]
	C6 กลุ่มวิชาเอกเลือก 4	[✓]	[✓]	[✓]	[✓]	[✓]
	C7 กลุ่มวิชาเอกเลือก 5	[✓]	[✓]	[✓]	[✓]	[✓]
	C8 วิชาเลือกเสรี 1	[✓]	[✓]	[✓]	[✓]	[✓]
	C9 วิชาเลือกเสรี 2	[✓]	[✓]	[✓]	[✓]	[✓]
	C10 วิชาเลือกศึกษาทั่วไป กลุ่ม 2-3 (4)	✓				✓
	C11 วิชาเลือกศึกษาทั่วไป กลุ่ม 2-3 (5)	✓				✓
	C12 วิชาเลือกศึกษาทั่วไปกลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสาร	✓			✓	
YLO4	- สามารถนำความรู้ ทฤษฎี หลักการ องค์ความรู้ แนวคิดด้านศิลปกรรมที่ผ่านการวิเคราะห์ สังเคราะห์ เชิงบูรณาการ มาประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงาน - สามารถใช้ทักษะ ความเป็นมืออาชีพ สร้างสรรค์ศิลปกรรมให้เกิดคุณค่า และสัมพันธ์กับบริบทสังคม - สามารถใช้ภาษาต่างประเทศในการนำเสนอ เผยแพร่ผลงานศิลปกรรมในระดับชาติ นานาชาติ และใช้เทคโนโลยีดิจิทัล คอมพิวเตอร์กราฟิกศิลปะ สารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ - สามารถประยุกต์ บูรณาการ ทฤษฎี หลักการ องค์ความรู้ ภูมิปัญญา ศิลปวัฒนธรรมไทย และศาสตร์อื่นๆ ในการสร้างสรรค์ศิลปกรรม และสามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูล บูรณาการองค์ความรู้ สู่งานสร้างสรรค์ - ยึดมั่นในค่านิยมอุดมการณ์ จรรยาบรรณวิชาชีพ รับผิดชอบต่อสังคม ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ทางปัญญา มีความรับผิดชอบต่อสังคม มีจิตสาธารณะ และรักษาสีงแวดล้อม สืบสานอนุรักษ์ศิลปะไทย และต่อยอด					

YLOs/Couse		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5
	การประยุกต์ สร้างสรรค์จากภูมิปัญญาไทย มีศิลป์นิสัย แสดงออกด้านความคิดรวบยอด จินตนาการ การสื่อความหมาย สุนทรียนิยม และศิลปกรรมร่วมสมัย และแสดงลักษณะความเป็นมืออาชีพด้านศิลปกรรม ความเป็นนักบริหารจัดการด้านศิลปกรรม					
	C1 ระเบียบวิธีวิจัยทางศิลปะ	✓		✓		
	C2 การจัดการทางศิลปกรรม		✓		✓	✓
	C3 การนำเสนอผลงานศิลปกรรม		✓			✓
	C4 สัมมนาศิลปกรรม	✓		✓		✓
	C5 โครงงานศิลปกรรม		✓	✓	✓	
	C6 ฝึกประสบการณ์วิชาชีพศิลปกรรม		✓	✓	✓	
	C7 ศิลปินพันธ์	✓	✓	✓		✓

PLOs/Couse ศิลปกรรม

PLOs/Couse		YLO1	YLO2	YLO3	YLO4
PLO1	รู้ ทฤษฎี หลักการ องค์ความรู้ แนวคิดด้านศิลปกรรม ความรู้พื้นฐานในศาสตร์ที่เกี่ยวข้องนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ และใช้ภาษาต่างประเทศในการนำเสนอ เผยแพร่ผลงานศิลปกรรมในระดับชาติและนานาชาติ				
Sub-1.1 มีความรู้ และเข้าใจ หลักการ ทฤษฎี ปรัชญา ประวัติศาสตร์ศิลปะ สามารถอธิบายแนวคิดด้านศิลปกรรมและนำไปใช้ในการสร้างสรรค์					
	C1 ประวัติศาสตร์ศิลปะ	✓			
	C2 องค์ประกอบศิลป์	✓			
	C3 สุนทรียศาสตร์วิเคราะห์และบริบทศิลปะ			✓	
	C4 ระเบียบวิธีวิจัยทางศิลปะ				✓
	C5 กลุ่มวิชาชีพเลือก	✓	✓	✓	
	C6 วิชาเลือกเสรี	✓		✓	
	C7 กลุ่มวิชาเอกเลือก		✓	✓	
Sub-1.2 มีความรู้พื้นฐานในศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง สามารถวิเคราะห์ เปรียบเทียบ บูรณาการองค์ความรู้และนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์					
	C1 จรรยาบรรณ และกฎหมายศิลปกรรม		✓		
	C2 สหวิทยาการศิลปกรรม			✓	
	C3 นวัตกรรมศิลป์			✓	
	C4 สัมมนาศิลปกรรม				✓
	C5 สมานีเพื่อพัฒนาชีวิต	✓			
	C6 วิชาเลือกศึกษาทั่วไป	✓	✓	✓	
	C7 ทักษะชีวิตอุดมศึกษาในยุคดิจิทัล	✓			
PLO2	สร้างสรรค์ศิลปกรรมด้วยทักษะ และความเป็นมืออาชีพ ให้เกิดคุณค่า สัมพันธ์กับบริบทของสังคม และใช้ทักษะเทคโนโลยีดิจิทัล สื่อ สารสนเทศ สร้างสรรค์อย่างมีประสิทธิภาพ				
Sub-2.1 สามารถสร้างสรรค์ศิลปกรรมด้วยทักษะ ให้เกิดคุณค่าด้านเนื้อหา เทคนิควิธีการ และรูปแบบ					
	C1 วาดเส้น	✓			
	C2 ทักษะศิลปกรรม	✓			
	C3 ศิลปไทยวิจิตร	✓			
	C4 ช่างศิลปกรรมมืออาชีพ			✓	
	C5 กระบวนทัศน์และการสร้างสรรค์ศิลปะในยุคดิจิทัล		✓		
	C6 กลุ่มวิชาชีพเลือก	✓	✓	✓	
	C7 วิชาเลือกเสรี	✓		✓	
	C8 กลุ่มวิชาเอกเลือก		✓	✓	
	C9 โครงการศิลปกรรม				✓

PLOs/Couse		YLO1	YLO2	YLO3	YLO4
Sub-2.2 สามารถสร้างสรรค์ศิลปกรรมด้วยทักษะ จินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ และความชำนาญ เกิดคุณค่าสัมพันธ์สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงของสังคม วัฒนธรรม เทคโนโลยี และสภาพแวดล้อม					
	C1 ทักษะศิลปกรรม	✓			
	C2 องค์ประกอบศิลป์	✓			
	C3 กระบวนทัศน์และการสร้างสรรค์ศิลปะในยุคดิจิทัล		✓		
	C4 สหวิทยาการศิลปกรรม			✓	
	C5 วิชาเลือกเสรี	✓		✓	
	C6 กลุ่มวิชาเอกเลือก		✓	✓	
	C7 กลุ่มวิชาชีพเลือก	✓	✓	✓	
	C8 โครงการงานศิลปกรรม				✓
	C9 ฝึกประสบการณ์วิชาชีพศิลปกรรม				✓
	C10 ศิลปนิพนธ์				✓
Sub-2.3 สามารถสร้างสรรค์ศิลปกรรมด้วยทักษะทางเทคโนโลยีดิจิทัล คอมพิวเตอร์กราฟิก โปรแกรมการออกแบบ สื่อศิลปะ และความรู้ด้านสารสนเทศ					
	C1 ศิลปกรรมกับสื่อเทคโนโลยี	✓			
	C2 วิชาเลือกเสรี	✓		✓	
	C3 กลุ่มวิชาชีพเลือก	✓	✓	✓	
	C4 กลุ่มวิชาเอกเลือก		✓	✓	
Sub-2.4 สามารถใช้ทักษะการสื่อสาร และภาษาต่างประเทศ ในการนำเสนอ เผยแพร่ผลงานศิลปกรรมในระดับชาติและนานาชาติ					
	C1 การนำเสนอผลงานศิลปกรรม				✓
	C2 การจัดการทางศิลปกรรม				✓
	C3 วิชาเลือกศึกษาทั่วไปกลุ่มวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร		✓		
	C4 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในยุคดิจิทัล		✓		
	C5 วิชาเลือกศึกษาทั่วไปกลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสาร			✓	
PLO3	ประยุกต์ บูรณาการ ทักษะ ทฤษฎี องค์ความรู้ ภูมิปัญญา ศิลปวัฒนธรรมไทย และศาสตร์ที่เกี่ยวข้องในการสร้างสรรค์งานศิลปกรรม				
Sub-3.1 สามารถประยุกต์ ทักษะ ทฤษฎี หลักการ แนวคิด ในการปฏิบัติงานศิลปกรรม					
	C1 การประยุกต์ศิลปะและวัฒนธรรมไทย		✓		
	C2 ช่างศิลปกรรมมืออาชีพ			✓	
	C3 สหวิทยาการศิลปกรรม			✓	
	C4 กระบวนทัศน์และการสร้างสรรค์ศิลปะในยุคดิจิทัล		✓		
	C5 นวัตกรรมศิลป์			✓	
	C6 วิชาเลือกเสรี	✓		✓	
	C7 วิชาชีพเลือก	✓	✓	✓	

PLOs/Couse		YLO1	YLO2	YLO3	YLO4
	C8 กลุ่มวิชาเอกเลือก		✓	✓	
	C9 ฝึกประสบการณ์วิชาชีพศิลปกรรม				✓
	C10 โครงการงานศิลปกรรม				✓
	C11 ศิลปนิพนธ์				✓
Sub-3.2 สามารถประยุกต์ ต่อยอดองค์ความรู้ ภูมิปัญญา ศิลปวัฒนธรรมไทย และศาสตร์อื่นๆ ในการปฏิบัติงานศิลปกรรม					
	C1 การประยุกต์ศิลปะและวัฒนธรรมไทย		✓		
	C2 นวัตกรรมศิลป์			✓	
	C3 กลุ่มวิชาชีพเลือก	✓	✓	✓	
	C4 วิชาเลือกเสรี	✓		✓	
	C5 กลุ่มวิชาเอกเลือก		✓	✓	
Sub-3.3 สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูล บูรณาการองค์ความรู้ สู่งานสร้างสรรค์					
	C1 ประวัติศาสตร์ศิลปะ	✓			
	C2 สุนทรียศาสตร์วิเคราะห์และบริบทศิลปะ			✓	
	C3 ระเบียบวิธีวิจัยทางศิลปะ				✓
	C4 สัมมนาศิลปกรรม				✓
	C5 กลุ่มวิชาเอกเลือก		✓	✓	
	C6 โครงการงานศิลปกรรม				✓
	C7 ศิลปนิพนธ์				✓
PLO4 ยึดมั่นในค่านิยม อุดมการณ์ จรรยาบรรณวิชาชีพ และรับผิดชอบต่อสังคม					
Sub-4.1 ยึดมั่นในค่านิยม ทักษะคติ อุดมการณ์การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ และมีจรรยาบรรณในวิชาชีพด้านศิลปกรรม ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ทางปัญญา					
	C1 จรรยาบรรณ และกฎหมายศิลปกรรม		✓		
	C2 นวัตกรรมศิลป์			✓	
	C3 ภูมิทัศน์พัฒนศิลป์	✓			
	C4 วิชาเลือกศึกษาทั่วไปกลุ่มวิชามนุษย์ พหุวัฒนธรรม และสุนทรียศาสตร์		✓		
	C5 วิชาชีพเลือก	✓	✓	✓	
	C6 กลุ่มวิชาเอกเลือก		✓	✓	
	C7 ฝึกประสบการณ์วิชาชีพศิลปกรรม				✓
	C8 โครงการงานศิลปกรรม				✓
	C9 ศิลปนิพนธ์				✓
Sub-4.2 สร้างความรับผิดชอบต่อสังคม มีจิตสาธารณะ และรักษาสีสิ่งแวดล้อม					
	C1 กระบวนทัศน์และการสร้างสรรค์ศิลปะในยุคดิจิทัล		✓		
	C2 การจัดการทางศิลปกรรม				✓
	C3 สมาธิเพื่อพัฒนาชีวิต	✓			

PLOs/Couse		YLO1	YLO2	YLO3	YLO4
	C4 วิชาเลือกศึกษาทั่วไปกลุ่มกลุ่มวิชาทักษะชีวิต สังคม และสุขภาพ	✓			
	C5 วิชาชีพเลือก	✓	✓	✓	
	C6 กลุ่มวิชาเอกเลือก		✓	✓	
	C7 ฝึกประสบการณ์วิชาชีพลิตรกรรม				✓
	C8 โครงการงานศิลปกรรม				✓
	C9 ศิลปนิพนธ์				✓
PLO5	เห็นคุณค่าในการสืบสาน อนุรักษ์ศิลปะไทย การต่อยอด ประยุกต์ สร้างสรรค์จากภูมิปัญญาไทย มีศิลปนิสัย และลักษณะความเป็นมืออาชีพด้านศิลปกรรม				
Sub-5.1 ชาบซึ่งในคุณค่าศิลปะไทย ทั้งด้านเนื้อหา และอัตลักษณ์ในความเป็นไทย เห็นความสำคัญในการสืบสาน อนุรักษ์ การต่อยอด ประยุกต์ สร้างสรรค์จากภูมิปัญญา และศิลปวัฒนธรรมไทย					
	C1 ศิลปไทยวิจิตร		✓		
	C2 ภูมิวัฒนธรรมศิลป	✓			
	C3 วิชาเลือกศึกษาทั่วไปกลุ่มวิชามนุษย์ พหุวัฒนธรรม และสุนทรียศาสตร์		✓		
	C4 การประยุกต์ศิลปะและวัฒนธรรมไทย		✓		
	C5 วิชาชีพเลือก	✓	✓	✓	
	C6 กลุ่มวิชาเอกเลือก		✓	✓	
Sub-5.2 แสดงออกด้านความคิดรวบยอด จินตนาการ การสื่อความหมาย มีสุนทรียนิยม และศิลปกรรมร่วมสมัย					
	C1 องค์ประกอบศิลป	✓			
	C2 สุนทรียศาสตร์สังเคราะห์และบริบทศิลปะ			✓	
	C3 สัมมนาศิลปกรรม				✓
	C4 วิชาเลือกศึกษาทั่วไปกลุ่มวิชามนุษย์ พหุวัฒนธรรม และสุนทรียศาสตร์		✓		
	C5 วิชาชีพเลือก	✓	✓	✓	
	C6 กลุ่มวิชาเอกเลือก		✓	✓	
	C7 ศิลปนิพนธ์				✓
Sub- 5.3 สามารถพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง แสดงลักษณะความเป็นนักบริหารจัดการด้านศิลปกรรม					
	C1 จรรยาบรรณ และกฎหมายศิลปกรรม		✓		
	C2 ช่างศิลปกรรมมืออาชีพ			✓	
	C3 การนำเสนอผลงานศิลปกรรม				✓
	C4 การจัดการทางศิลปกรรม				✓
	C5 ทักษะชีวิตอุดมศึกษาในยุคดิจิทัล	✓			
	C6 โครงการงานศิลปกรรม				✓

ผลลัพธ์การเรียนรู้ หมวดวิชาเฉพาะ ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565

กลุ่มวิชาชีพพื้นฐาน

กลุ่มวิชาเอก (กลุ่มวิชาเอกบังคับ กลุ่มวิชาเอกเลือก)

กลุ่มวิชาชีพเลือก

PLO 1 รู้ ทฤษฎี หลักการ องค์ความรู้ แนวคิดด้านศิลปกรรม ความรู้พื้นฐานในศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง นำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

Sub PLO 1.1 มีความรู้ และเข้าใจ หลักการ ทฤษฎี ปรัชญา ประวัติศาสตร์ศิลปะ สามารถอธิบายแนวคิดด้านศิลปกรรม และนำไปใช้ในการสร้างสรรค์

Sub PLO 1.2 มีความรู้พื้นฐานในศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง สามารถวิเคราะห์ เปรียบเทียบ บูรณาการองค์ความรู้ และนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์

PLO 2. สร้างสรรค์ศิลปกรรมด้วยทักษะ ความเป็นมืออาชีพ ให้เกิดคุณค่า สัมพันธ์กับบริบทของสังคม ใช้ทักษะเทคโนโลยีดิจิทัล สื่อ สารสนเทศ สร้างสรรค์อย่างมีประสิทธิภาพ และนำเสนอ เผยแพร่ผลงานศิลปกรรมในระดับชาติและนานาชาติ

Sub PLO 2.1 สามารถสร้างสรรค์ศิลปกรรมด้วยทักษะ ให้เกิดคุณค่าด้านเนื้อหา เทคนิควิธีการ และรูปแบบ

Sub PLO 2.2 สามารถสร้างสรรค์ศิลปกรรมด้วยทักษะ จินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ และความชำนาญ เกิดคุณค่าสัมพันธ์สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงของสังคม วัฒนธรรม เทคโนโลยี และสภาพแวดล้อม

Sub PLO 2.3 สามารถสร้างสรรค์ศิลปกรรมด้วยทักษะทางเทคโนโลยีดิจิทัล คอมพิวเตอร์กราฟิก โปรแกรมการออกแบบ สื่อศิลปะ และความรู้ด้านสารสนเทศ

Sub PLO 2.4 สามารถใช้ทักษะการสื่อสาร และภาษาต่างประเทศ ในการนำเสนอ เผยแพร่ผลงานศิลปกรรมในระดับชาติและนานาชาติ

PLO3. ประยุกต์ บูรณาการ ทักษะ ทฤษฎี องค์ความรู้ ภูมิปัญญา ศิลปวัฒนธรรมไทย และศาสตร์ที่เกี่ยวข้องในการสร้างสรรค์งานศิลปกรรม

Sub PLO 3.1 สามารถประยุกต์ ทักษะ ทฤษฎี หลักการ แนวคิด ในการปฏิบัติงานศิลปกรรม

Sub PLO 3.2 สามารถประยุกต์ ต่อยอดองค์ความรู้ ภูมิปัญญา ศิลปวัฒนธรรมไทย และศาสตร์อื่นๆ ในการปฏิบัติงานศิลปกรรม

Sub PLO 3.3 สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูล บูรณาการองค์ความรู้ สู่งานสร้างสรรค์

PLO 4. ยึดมั่นในค่านิยม อุดมการณ์ จรรยาบรรณวิชาชีพ และรับผิดชอบต่อสังคม

Sub PLO 4.1 ยึดมั่นในค่านิยม ทศนคติ อุดมการณ์ การสร้างสรรค์สิ่งใหม่และมีจรรยาบรรณในวิชาชีพด้านศิลปกรรม ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ทางปัญญา

Sub PLO 4.2 สร้างความรับผิดชอบต่อสังคม มีจิตสาธารณะ และรักษาสีสิ่งแวดล้อม

PLO 5. เห็นคุณค่าในการสืบสาน อนุรักษ์ศิลปะไทย การต่อยอด ประยุกต์ สร้างสรรค์จากภูมิปัญญาไทย มีศิลปนิสัย และลักษณะความเป็นมืออาชีพด้านศิลปกรรม

Sub PLO 5.1 ชำบซึ้งในคุณค่าศิลปะไทย ทั้งด้านเนื้อหา และอัตลักษณ์ในความเป็นไทย เห็นความสำคัญในการสืบสาน อนุรักษ์ การต่อยอด ประยุกต์ สร้างสรรค์จากภูมิปัญญา และศิลปวัฒนธรรมไทย

Sub PLO 5.2 แสดงออกด้านความคิดรวบยอด จินตนาการ การสื่อความหมาย มีสุนทรียนิยม และศิลปกรรมร่วมสมัย

Sub PLO 5.3 สามารถพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง แสดงลักษณะความเป็นนักบริหารจัดการด้านศิลปกรรม

5. แผนที่การกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลลัพธ์การเรียนรู้จากหลักสูตร (PLOs) สู่วิชาต่างๆ (Curriculum Mapping)

หมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาชีพพื้นฐาน ● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

รหัส รายวิชา	ชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	Program Learning Outcomes (PLOs)													
			ความรู้		ทักษะ						จริยธรรม		ลักษณะบุคคล			
			PLO 1 (K)		PLO 2 (S)			PLO 3 (S)			PLO 4 (E)		PLO 5 (C)			
			1.1	1.2	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	5.1	5.2	5.3
หมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาชีพพื้นฐาน																
105-21001	จรรยาบรรณ และกฎหมาย ศิลปกรรม	3 (3-0-6)		●							○	●	○			●
105-21002	วาดเส้น	3 (1-4-4)	○		●	○						○				
105-21003	ทักษะศิลปกรรม	3 (1-4-4)	○		●	●	○		○						○	
105-21004	องค์ประกอบศิลป์	3 (1-4-4)	●	○	○	●	○		○				○		●	
105-21005	ศิลป์ไทยวิจิตร	3 (1-4-4)	○		●					○		○		●	○	
105-21006	กระบวนการทัศน์และการ สร้างสรรค์ศิลปะในยุคดิจิทัล	3 (1-4-4)	○	○	○	●	○		●				●		○	
105-21007	ประวัติศาสตร์ศิลปะ	3 (3-0-6)	●	○				○			●	○			○	○
105-21008	สหวิทยาการศิลปกรรม	2 (1-2-3)	○	●	○	●			●	○			○			
105-21009	สุนทรียศาสตร์วิเคราะห์และ บริบทศิลปะ	3 (3-0-6)	●		○						●				●	
105-21010	ศิลปกรรมกับสื่อเทคโนโลยี	3 (1-4-4)	○		●	○	●		○			○				
105-21011	การประยุกต์ศิลปะและ วัฒนธรรมไทย	2 (1-2-3)	○	○			○		●	●		○		●		

แผนที่การกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลลัพธ์การเรียนรู้จากหลักสูตร (PLOs) สู่วิชาทุกรายวิชา (Curriculum Mapping)

หมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอกบังคับ ● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

รหัสรายวิชา	ชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	Program Learning Outcomes (PLOs)													
			ความรู้		ทักษะ						จริยธรรม		ลักษณะบุคคล			
			PLO 1 (K)		PLO 2 (S)				PLO 3 (S)		PLO 4 (E)		PLO 5 (C)			
			1.1	1.2	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	5.1	5.2	5.3
หมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอกบังคับ																
105-21012	ช่างศิลปกรรมมืออาชีพ	3 (1-4-4)	○		●	○	○		●			○	○			●
105-21013	นวัตกรรมศิลป์	3 (1-4-4)	○	●			○		●	●	○	○		○		
105-21014	ระเบียบวิธีวิจัยทางศิลปะ	3 (3-0-6)	●		○					○	●	○				○
105-21015	การนำเสนอผลงาน ศิลปกรรม	3 (1-4-4)	○					●			○	○	○		○	●
105-21016	การจัดการทางศิลปกรรม	3 (3-0-6)		○				●				○	●		○	●
105-21017	สัมมนาศิลปกรรม	3 (3-0-6)	○	●		○		○			●		○		●	○
105-21018	ฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ศิลปกรรม	3 (0-135-0)			●	○	○		●			●	●			○
105-21019	โครงการศิลปกรรม	3 (0-6-3)	○	○	●	●			●		○	○	●		○	○
105-21020	ศิลปนิพนธ์	6 (0-12-6)	○	○	○	●			●		●	●	○		●	

แผนที่การกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลลัพธ์การเรียนรู้จากหลักสูตร (PLOs) สู่วิชาทุกรายวิชา (Curriculum Mapping)

หมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอกเลือก ● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

รหัสรายวิชา	ชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	Program Learning Outcomes (PLOs)													
			ความรู้		ทักษะ						จริยธรรม		ลักษณะบุคคล			
			PLO 1 (K)		PLO 2 (S)			PLO 3 (S)			PLO 4 (E)		PLO 5 (C)			
			1.1	1.2	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	5.1	5.2	5.3
กลุ่มวิชาเอกเลือก (กลุ่มวิชาจิตรกรรม)																
105-22001	ทักษะทางจิตรกรรม	3 (1-4-4)	●	○	●	○			○			○			○	
105-22002	การทดลองสร้างสรรค์จิตรกรรมเฉพาะบุคคล	3 (1-4-4)	○		●	●	○		○							○
105-22003	จิตรกรรมสื่อผสมและมีเดียอาร์ต	3 (1-4-4)	○	○		●	●		○				○			
105-22004	จิตรกรรมประยุกต์	3 (0-6-3)	○	○		○	○		●	●			○	○		
105-22005	จิตรกรรมสร้างสรรค์	3 (0-6-3)	○	○	●	●			●		○	○			●	
กลุ่มวิชาเอกเลือก (กลุ่มวิชาประติมากรรม)																
105-22006	ประติมากรรมพื้นฐาน	3 (1-4-4)	●		●				●	○					○	
105-22007	เทคนิคประติมากรรม	3 (1-4-4)	○		●				●	○					○	
105-22008	ประติมากรรมกับสื่อเทคโนโลยี	3 (1-4-4)	○		●		○		●	○			○			●
105-22009	ประติมากรรมกับสภาพแวดล้อม	3 (0-6-3)	○	○	○	●			●	○			●			

แผนที่การกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลลัพธ์การเรียนรู้จากหลักสูตร (PLOs) สู่วิชาทุกรายวิชา (Curriculum Mapping)

หมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอกเลือก ● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

รหัสรายวิชา	ชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	Program Learning Outcomes (PLOs)													
			ความรู้		ทักษะ						จริยธรรม		ลักษณะบุคคล			
			PLO 1 (K)		PLO 2 (S)			PLO 3 (S)			PLO 4 (E)		PLO 5 (C)			
			1.1	1.2	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	5.1	5.2	5.3
105-22010	ประติมากรรมร่วมสมัย	3 (0-6-3)	○	○	○	●			●	○		●			●	
กลุ่มวิชาเอกเลือก (กลุ่มวิชาภาพพิมพ์)																
105-22011	ทักษะภาพพิมพ์ 1	3 (1-4-4)	●	○	●	○			○			○				
105-22012	ทักษะภาพพิมพ์ 2	3 (1-4-4)	○	○	●	○			○			●				
105-22013	ทักษะภาพพิมพ์เฉพาะบุคคล	3 (1-4-4)	○	○	●	●			○			○	○		○	○
105-22014	ภาพพิมพ์ประยุกต์	3 (0-6-3)	○	○	●	○	○		●			○	○			
105-22015	ภาพพิมพ์สร้างสรรค์ส่วนบุคคล	3 (0-6-3)	○	○	●	●			●			○	○		○	○
กลุ่มวิชาเอกเลือก (กลุ่มวิชาศิลปะไทย)																
105-22016	ช่างศิลป์ไทย	3 (1-4-4)	○						●	○					●	
105-22017	ลายรดน้ำ	3 (1-4-4)	○						●	○					●	
105-22018	ศิลปะไทยร่วมสมัย	3 (1-4-4)		○	○					●					●	○
105-22019	ศิลป์ไทยประยุกต์	3 (0-6-3)		○	○					●					●	○
105-22020	ช่างศิลป์หมู่สร้างสรรค์	3 (0-6-3)			○	○		○		●					●	○

แผนที่การกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลลัพธ์การเรียนรู้จากหลักสูตร (PLOs) สู่วิชาทุกรายวิชา (Curriculum Mapping)

หมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอกเลือก ● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

รหัสรายวิชา	ชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	Program Learning Outcomes (PLOs)													
			ความรู้		ทักษะ						จริยธรรม		ลักษณะบุคคล			
			PLO 1 (K)		PLO 2 (S)				PLO 3 (S)			PLO 4 (E)		PLO 5 (C)		
			1.1	1.2	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	5.1	5.2	5.3
กลุ่มวิชาเอกเลือก (กลุ่มวิชาเครื่องเคลือบดินเผา)																
105-22021	พื้นฐานเครื่องเคลือบดินเผา	3 (1-4-4)	●	○	●		○		○			○	○			○
105-22022	การขึ้นรูปด้วยแป้นหมุน	3 (1-4-4)	○		●	○	○					○				○
105-22023	ดินและเคลือบ	3 (1-4-4)	○	○	●				○	○		○				○
105-22024	ศิลปะเครื่องเคลือบดินเผา	3 (0-6-3)	○		●	●			○			○			●	
105-22025	เครื่องเคลือบดินเผาเชิงประณีตศิลป์	3 (0-6-3)	○		●	○		○	●	○		○		○		○
กลุ่มวิชาเอกเลือก (กลุ่มวิชาคอมพิวเตอร์และดิจิทัลอาร์ต)																
105-22026	การออกแบบภาพประกอบดิจิทัล	3 (1-4-4)	○		●		●					○				
105-22027	การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว	3 (1-4-4)	○	○	●		●					○				
105-22028	การตัดต่อเพื่องานภาพเคลื่อนไหว	3 (1-4-4)	○	○	●		●					○				
105-22029	ดิจิทัลประยุกต์	3 (0-6-3)	○	○	●		●		○						○	
105-22030	ศิลปะดิจิทัลสร้างสรรค์	3 (0-6-3)	○	○	●	○	●		●		○				○	

แผนที่การกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลลัพธ์การเรียนรู้จากหลักสูตร (PLOs) สู่วิชาต่างๆ (Curriculum Mapping)

หมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาชีพเลือก ● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

รหัสรายวิชา	ชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	Program Learning Outcomes (PLOs)													
			ความรู้		ทักษะ						จริยธรรม		ลักษณะบุคคล			
			PLO 1 (K)		PLO 2 (S)				PLO 3 (S)			PLO 4 (E)		PLO 5 (C)		
			1.1	1.2	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	5.1	5.2	5.3
กลุ่มวิชาชีพเลือก																
105-22031	จิตรกรรม	3 (1-4-4)	○		●	○			●			○			○	
105-22032	ประติมากรรม	3 (1-4-4)	○	○	●				●						○	
105-22033	ภาพพิมพ์	3 (1-4-4)	○	○	●	○			○			○			○	
105-22034	ศิลป์ไทย	3 (1-4-4)	○		●					○				●		
105-22035	เครื่องเคลือบดินเผา	3 (1-4-4)	●		●		○		○				○			○
105-22036	ศิลปะสื่อผสม	3 (1-4-4)	○	○	●	○	○		●						○	
105-22037	พื้นฐานการออกแบบ	3 (1-4-4)	○		●				●			○				○
105-22038	การทดลองจิตรกรรมร่วมสมัย	3 (1-4-4)	○	○	○	●			●	○					○	
105-22039	จิตรกรรมประยุกต์ภูมิปัญญา	3 (1-4-4)	○	○		●	○		○	●			○	●		
105-22040	สหวิทยาการศิลปกรรม	3 (1-4-4)	○	○		●	○		●	○			○			○
105-22041	เทคโนโลยีแอปพลิเคชันสร้างสรรค์	3 (1-4-4)	●	○		○	●		○			○			○	
105-22042	ประติมากรรม3D	3 (1-4-4)	○		●		○		○				●		○	
105-22043	ศิลปะประยุกต์	3 (1-4-4)	○	○		●	○		●				○		○	
105-22044	การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว	3 (1-4-4)	●	○		○	●		○			○				○

แผนที่การกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลลัพธ์การเรียนรู้จากหลักสูตร (PLOs) สู่วิชาทุกรายวิชา (Curriculum Mapping)

หมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาชีพเลือก ● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

รหัส รายวิชา	ชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	Program Learning Outcomes (PLOs)														
			ความรู้		ทักษะ						จริยธรรม			ลักษณะบุคคล			
			PLO 1 (K)		PLO 2 (S)				PLO 3 (S)			PLO 4 (E)			PLO 5 (C)		
			1.1	1.2	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3
กลุ่มวิชาชีพเลือก																	
105-22045	ภาพพิมพ์เพื่องานพาณิชย์	3 (1-4-4)	○	○	●	○	○		●			○	○				○
105-22046	ศิลปกรรมเชิงแนวคิด	3 (1-4-4)	●	○		●		○	○							○	
105-22047	การออกแบบประยุกต์ศิลป์ มีเดียดีไซน์	3 (1-4-4)		○	●	●	○		●				○				○
105-22048	ภูมิปัญญาพื้นบ้าน และการออกแบบอุตสาหกรรม เครื่องเคลือบดินเผา	3 (1-4-4)	●	○	●				○	○		○			●	○	○
105-22049	เตาและการเผาในงานเครื่อง เคลือบดินเผา	3 (1-4-4)	●	○			○		●		○	○		○		○	●
105-22050	การออกแบบกราฟิกบรรจุ ภัณฑ์และสื่อสิ่งพิมพ์	3 (1-4-4)	○	●		○	●					○		○			●
105-22051	การสร้างสื่ออินโฟกราฟิก	3 (1-4-4)	○	●		○	●					○		○			
105-22052	คอมพิวเตอร์กราฟิก 3 มิติ	3 (1-4-4)	○		●		●		○			○				○	

แผนที่การกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลลัพธ์การเรียนรู้จากหลักสูตร (PLOs) สู่วิชาทุกรายวิชา (Curriculum Mapping)

หมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาชีพเลือก ● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

รหัสรายวิชา	ชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	Program Learning Outcomes (PLOs)													
			ความรู้		ทักษะ						จริยธรรม		ลักษณะบุคคล			
			PLO 1 (K)		PLO 2 (S)			PLO 3 (S)			PLO 4 (E)		PLO 5 (C)			
			1.1	1.2	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	5.1	5.2	5.3
กลุ่มวิชาชีพเลือก																
105-22053	การออกแบบประยุกต์ซอฟต์แวร์ พาวเวอร์	3 (1-4-4)	○	○		○	○		●	●			○	●		
105-22054	ประติมากรรมไทยพื้นฐาน	3 (1-4-4)	○						●	○				●		
105-22055	เบญจรงค์ลายน้ำทอง	3 (1-4-4)	○						●	○				●		
105-22056	ศิลปะกับบริบทสังคม ชุมชน และสภาพแวดล้อม	3 (1-4-4)	○	○	●	●			○				●		○	
105-22057	เทคนิคจิตรกรรม	3 (1-4-4)	○	○	●	●			○				○			○
105-22058	ศิลปะวิจารณ์	3 (3-0-6)	●	●				○	○			●			○	
105-22059	เทคนิคศิลป์ไทยประเพณี	3 (1-4-4)	○		●					●				●		
105-22060	นวัตกรรมไทย	3 (1-4-4)	○			●				●				●		
105-22061	หลักการวิจัย และนวัตกรรม สร้างสรรค์	3 (3-0-6)	●	●					○		○	○				○
105-22062	ปรัชญาศิลปะ	3 (3-0-6)	●	●							○	○			○	
105-22063	ธุรกิจศิลป์	3 (3-0-6)		●				○			○	●	●			○
105-22064	จิตวิเคราะห์ศิลปกรรม	3 (3-0-6)		●				○			●				○	
105-22065	ปัญหาในงานศิลปกรรม	3 (3-0-6)	●	●					○		○		○		●	

แผนที่การกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลลัพธ์การเรียนรู้จากหลักสูตร (PLOs) สู่วิชาต่างๆ (Curriculum Mapping)

หมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาชีพเลือก ● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

รหัสรายวิชา	ชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	Program Learning Outcomes (PLOs)													
			ความรู้		ทักษะ						จริยธรรม		ลักษณะบุคคล			
			PLO 1 (K)		PLO 2 (S)			PLO 3 (S)			PLO 4 (E)		PLO 5 (C)			
			1.1	1.2	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	5.1	5.2	5.3
วิชาชีพเลือก																
105-22066	ศิลปะกับสิ่งแวดล้อม	3 (1-4-4)	○	○	○	●	○		●	○			○		○	
105-22067	การออกแบบคาแรคเตอร์	3 (1-4-4)	○	○	●	●	○		●			○		○		
105-22068	วัสดุและสื่อในงานศิลปะ	3 (1-4-4)	○	○	●				●				●		○	
105-22069	จิตรกรรมเรอเนสซองซ์	3 (1-4-4)	○	○	●	●			○	○			○		○	
105-22070	ช่างศิลป์จิตอาสาเพื่อชุมชน	3 (1-4-4)			○	●	○						●		○	
105-22071	การวาดภาพประกอบทางวิทยาศาสตร์	3 (1-4-4)	○	●	●				○				○			
105-22072	จิตรกรรมรีโปรดัคซ์	3 (1-4-4)	○	○	●	●			○	○			○		○	○
105-22073	ศิลปะนานาชาติ	3 (1-4-4)	○	○		●		○	●						○	
105-22074	การทำแม่พิมพ์และการหล่อผลงานประติมากรรม	3 (1-4-4)	○			○			●	●		○	●	○	○	
105-22075	วาดเส้นเพื่อการสร้างสรรค์เครื่องปั้นดินเผา	3 (1-4-4)	○	○	●	●	○		○						○	○
105-22076	ศิลปะบนเรือนร่าง	3 (1-4-4)	○	○	●	○			○				○		○	
105-22077	ศิลปะการ์ตูน	3 (1-4-4)	○		●	○	○		○				○		○	
105-22078	เทคนิคพิเศษทางคอมพิวเตอร์	3 (1-4-4)	○	○	●		●					○				

แผนที่การกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลลัพธ์การเรียนรู้จากหลักสูตร (PLOs) สู่วิชาต่างๆ (Curriculum Mapping)

หมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาชีพเลือก ● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

รหัสรายวิชา	ชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	Program Learning Outcomes (PLOs)													
			ความรู้		ทักษะ						จริยธรรม		ลักษณะบุคคล			
			PLO 1 (K)		PLO 2 (S)				PLO 3 (S)			PLO 4 (E)		PLO 5 (C)		
			1.1	1.2	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	5.1	5.2	5.3
กลุ่มวิชาชีพเลือก																
105-22079	ประวัติศาสตร์เครื่องเคลือบดินเผา	3 (3-0-6)	●	○	○				○	○				●		
105-2280	ผู้ประกอบการศิลปกรรม	3 (3-0-6)	○	●				○			○	●	●			○
105-22081	ศิลปะสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนา อารมณั์	3 (1-4-4)		○		●			●	○			○			
105-22082	งานประดับมุก	3 (1-4-4)	○		●					●				○		
105-22083	สถาปัตยกรรมไทยประเพณี	3 (1-4-4)		○					●	●				○		
105-22084	คติความเชื่อและศาสนาในงาน ศิลปกรรมไทย	3 (3-0-6)	●	○						○				●		
105-22085	หัตวโชนเล็ก	3 (1-4-4)	○		●					●				○		
105-22086	จิตรกรรมดิจิทัล	3 (1-4-4)	○	○		○	●		●				○		○	
105-22087	ศิลปะในชีวิตประจำวัน	3 (1-4-4)		○	●	○			●				○			
105-22088	ธรรมชาติวิทยาสาสตร์และ การบูรณาการ	3 (2-2-5)		●	○				●			○	●	○		
105-22089	โครงการและกิจกรรมทาง วิทยาศาสตร์เพื่อศิลปะ	3 (2-2-5)		●	○				●			○	●	○		

ผลลัพธ์การเรียนรู้ หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565

GELO 1 ใช้ความรู้เกี่ยวกับมนุษย์ วิธีการดำเนินชีวิตในสังคมพหุวัฒนธรรม และศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับศิลปวัฒนธรรม เพื่อแก้ไขปัญหาในการเรียนและการดำเนินชีวิตได้

Sub GELO 1.1 อธิบายความรู้เกี่ยวกับมนุษย์ วิธีการดำเนินชีวิตในสังคมพหุวัฒนธรรม และศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับศิลปวัฒนธรรมได้อย่างถูกต้อง

Sub GELO 1.2 แก้ปัญหาการเรียนและการดำเนินชีวิต โดยใช้ความรู้เกี่ยวกับมนุษย์ วิธีการดำเนินชีวิตในสังคมพหุวัฒนธรรม และศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับศิลปวัฒนธรรมได้อย่างสร้างสรรค์

GELO 2 บริหารจัดการตนเองเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างสมดุลและมีคุณค่า

Sub GELO 2.1 มีทักษะในการวิเคราะห์ตนเอง และผู้อื่น แสดงออกถึงความเป็นผู้มีเมตตา

Sub GELO 2.2 มีทักษะในการวางแผนพัฒนาตนเองให้พร้อมทั้งทางร่างกาย จิตใจ สติปัญญา และจิตวิญญาณ เพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างสมดุลและมีคุณค่า

GELO 3 สื่อสารด้วยรูปแบบและวิธีการที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์และกลุ่มเป้าหมาย

Sub GELO 3.1 ใช้ภาษาและวิธีการสื่อสารในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

Sub GELO 3.2 ใช้ภาษาและวิธีการสื่อสารเป็นเครื่องมือเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

GELO 4 ทำงานเป็นทีมร่วมกับผู้อื่นในฐานะผู้นำและผู้ตามได้อย่างมีประสิทธิภาพ

GELO 5 ใช้ทักษะดิจิทัล เพื่อการเรียนรู้และการพัฒนาตนเองได้อย่างถูกต้อง โดยคำนึงถึงกฎหมายและจริยธรรม

GELO 6 แสดงออกถึงคุณธรรม จริยธรรมพื้นฐานในการเรียน การทำงาน และการอยู่ร่วมกับผู้อื่น

Sub GELO 6.1 ประพฤติตนอย่างซื่อสัตย์ สุจริต ไม่ลอกเลียนผลงานของผู้อื่น

Sub GELO 6.2 เคารพกฎ กติกาของสังคม

GELO 7 แสดงออกถึงลักษณะนิสัยความเป็นมืออาชีพในด้านงานศิลป์

Sub GELO 7.1 แสดงออกถึงความมีสุนทรีย์นิยมและศิลปนิสัย

Sub GELO 7.2 ทำงานที่ได้รับมอบหมายด้วยความอดทน พากเพียร และยืดหยุ่น

Sub GELO 7.3 จัดการความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับผู้อื่น โดยคำนึงถึงหลักมนุษยสัมพันธ์

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

รหัสรายวิชา	ชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	GELO 1		GELO 2		GELO 3		GELO 4	GELO 5	GELO 6		GELO 7		
			Sub GELO	Sub GELO	Sub GELO	Sub GELO	Sub GELO	Sub GELO			Sub GELO	Sub GELO	Sub GELO	Sub GELO	
			1.1	1.2	2.1	2.2	3.1	3.2			6.1	6.2	7.1	7.2	7.3
1.1 กลุ่มวิชาบังคับ															
300-11001	ภูมิทัศน์ พัฒนศิลป์	2 (2-0-4)		●		●			○	○	●		●		
300-11002	สมาธิเพื่อ พัฒนาชีวิต	2 (1-2-3)		●	●	○					●				●
300-11003	ทักษะชีวิต อุดมศึกษา ในยุคดิจิทัล	3 (3-0-6)		●		●			○			●			●
300-11004	ภาษาอังกฤษ เพื่อการ สื่อสารในยุค ดิจิทัล	3 (3-0-6)	●				●	○		●	●			●	
1.2 กลุ่มวิชาเลือก															
1.2.1 กลุ่มวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร															
300-12001	ภาษาไทยเพื่อ การสื่อสาร	3 (3-0-6)	○		●		●	●	○		●			●	

รหัสรายวิชา	ชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	GELO 1		GELO 2		GELO 3		GELO 4	GELO 5	GELO 6		GELO 7		
			Sub GELO 1.1	Sub GELO 1.2	Sub GELO 2.1	Sub GELO 2.2	Sub GELO 3.1	Sub GELO 3.2			Sub GELO 6.1	Sub GELO 6.2	Sub GELO 7.1	Sub GELO 7.2	Sub GELO 7.3
300-12002	ภาษาไทยถิ่น เพื่อการ สื่อสาร	3 (3-0-6)	○		●		●	○	○	○	●				●
300-12003	การสื่อสาร เพื่อละครและ บทบาทสมมติ	3 (2-2-5)		●		●			○		○	●			●
300-12004	การพูดในที่ สาธารณะ	3 (2-2-5)		●	●		●		○	○	○				○
1.2.2 กลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศเพื่อการ สื่อสาร															
300-13001	ภาษาอังกฤษ ที่จำเป็น	3 (3-0-6)	●				○	●			○			●	
300-13002	ภาษาอังกฤษ เชิงวิชาการ	3 (3-0-6)	●				○	●		○	○			●	
300-13003	ภาษาอังกฤษ เพื่อเตรียม พร้อมสู่งาน อาชีพ	3 (3-0-6)	●				●	○			○			●	

รหัสรายวิชา	ชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	GELO 1		GELO 2		GELO 3		GELO 4	GELO 5	GELO 6		GELO 7		
			Sub GELO	Sub GELO	Sub GELO	Sub GELO	Sub GELO	Sub GELO			Sub GELO	Sub GELO	Sub GELO	Sub GELO	Sub GELO
			1.1	1.2	2.1	2.2	3.1	3.2			6.1	6.2	7.1	7.2	7.3
300-13004	สนุกกับ ภาษาอังกฤษ ผ่านเพลง	3 (3-0-6)	●					●		○	○			●	
300-13005	ภาษาอังกฤษ เพื่อการ เดินทางและ ท่องเที่ยว	3 (3-0-6)	●				●			○	○			●	
300-13006	ภาษาอังกฤษ เพื่อกิจกรรม นันทนาการ	3 (3-0-6)	●				●			○	○			●	
300-13007	ภาษาอังกฤษ เพื่องานศิลป- วัฒนธรรมไทย	3 (3-0-6)	●				○	●			○			●	
300-13008	ภาษาจีนเพื่อ การสื่อสาร	3 (3-0-6)	●			○	●				○			●	
300-13009	ภาษาญี่ปุ่น เพื่อการ สื่อสาร	3 (3-0-6)	●			○	●				○			●	

รหัสรายวิชา	ชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	GELO 1		GELO 2		GELO 3		GELO 4	GELO 5	GELO 6		GELO 7		
			Sub GELO 1.1	Sub GELO 1.2	Sub GELO 2.1	Sub GELO 2.2	Sub GELO 3.1	Sub GELO 3.2			Sub GELO 6.1	Sub GELO 6.2	Sub GELO 7.1	Sub GELO 7.2	Sub GELO 7.3
300-13010	ภาษาเกาหลี เพื่อการ สื่อสาร	3 (3-0-6)	●			○	●				○			●	
300-13011	ภาษาอาเซียน เพื่อการ สื่อสาร	3 (3-0-6)	●			○	●				○			●	
1.2.3 กลุ่มวิชามนุษย์ พฤติกรรมธรรม และ สุนทรียศาสตร์															
300-14001	ความแตกต่าง ระหว่างบุคคล	3 (3-0-6)		●	●		○		○		○	●			●
300-14002	มนุษย์สัมพันธ์	3 (3-0-6)		●	○		●		○			●			●
300-14003	เพศภาวะ ชาติพันธุ์ และอัตลักษณ์	3 (3-0-6)		●	●		○		○		○	●			●
300-14004	คติชนวิทยา	3 (3-0-6)		●		●			○		○	●			●
300-14005	พฤติกรรมธรรม	3 (3-0-6)	●	○		●			○		○	●			●

รหัสรายวิชา	ชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	GELO 1		GELO 2		GELO 3		GELO 4	GELO 5	GELO 6		GELO 7		
			Sub GELO	Sub GELO	Sub GELO	Sub GELO	Sub GELO	Sub GELO			Sub GELO	Sub GELO	Sub GELO	Sub GELO	Sub GELO
			1.1	1.2	2.1	2.2	3.1	3.2			6.1	6.2	7.1	7.2	7.3

300-14006	ภาษาและวัฒนธรรมไทย	3 (3-0-6)		●	●		○		○		○	●			●
300-14007	ภาษาในบริบทสังคม	3 (3-0-6)		●	●		●					○			●
300-14008	ซอฟต์แวร์เพื่อการสร้างสรรค์	3 (3-0-6)		●				○	○	●	●		●		
300-14009	ภาพยนตร์นี้มีเรื่องเล่า	3 (3-0-6)		●	●				○		○	●			●
300-14010	วรรณกรรมร่วมสมัย	3 (3-0-6)		●	●				○		○	●			●
300-14011	วรรณคดีไทยศึกษา	3 (3-0-6)	●		○			○	○	○	●		●		
300-14012	วรรณคดีไทยเพื่องานศิลป์	3 (3-0-6)		●		○	○		●		○		●		
300-14013	ศิลปะกับชีวิต	3 (3-0-6)		●	●						●		●	○	
300-14014	การออกแบบภาพประกอบ	3 (2-2-5)		●	●						●		●	○	

รหัสรายวิชา	ชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	GELO 1		GELO 2		GELO 3		GELO 4	GELO 5	GELO 6		GELO 7		
			Sub GELO	Sub GELO	Sub GELO	Sub GELO	Sub GELO	Sub GELO			Sub GELO	Sub GELO	Sub GELO	Sub GELO	
			1.1	1.2	2.1	2.2	3.1	3.2			6.1	6.2	7.1	7.2	7.3
1.2.4 กลุ่มวิชาทักษะชีวิต สังคม และสุขภาพ															
300-15001	ทักษะแห่ง ความสุข	3 (3-0-6)		●		●			○			○			●
300-15002	โลกละครสอน ชีวิต	3 (3-0-6)		●	●				○		○	●			●
300-15003	กฎหมายใน ชีวิตประจำวัน และการอาชีพ	3 (3-0-6)		●		●			●			●			○
300-15004	จริยศาสตร์ เพื่อคุณภาพ ชีวิตในโลกยุค ใหม่	3 (3-0-6)		●	●	○						●			●
300-15005	การคิดเชิง คณิตศาสตร์	3 (3-0-6)	●			●			○		○			○	
300-15006	ศาสตร์ พระราชา	3 (3-0-6)		●	○	●			○		●			●	

รหัสรายวิชา	ชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	GELO 1		GELO 2		GELO 3		GELO 4	GELO 5	GELO 6		GELO 7		
			Sub GELO	Sub GELO	Sub GELO	Sub GELO	Sub GELO	Sub GELO			Sub GELO	Sub GELO	Sub GELO	Sub GELO	Sub GELO
			1.1	1.2	2.1	2.2	3.1	3.2			6.1	6.2	7.1	7.2	7.3
300-15007	พลเมืองศึกษา และการ พัฒนาอย่าง ยั่งยืน	3 (3-0-6)		●		●			●			●			●
300-15008	ประเด็นไทย ประเด็นโลก	3 (3-0-6)		●		○		●			●				●
300-15009	เอเชียในโลก ยุคใหม่	3 (3-0-6)		●	○					●		●			●
300-15010	นันทนาการ สร้างสุข	3 (2-2-5)		○			●		●	○		●			●
300-15011	กีฬาเพื่อ สุขภาพ	3 (2-2-5)		○	○	○			●	○		●		●	●
300-15012	กิจกรรมเข้า จังหวะกับ ลีลาศ	3 (2-2-5)	○		○	○			●	○		●	●		
1.2.5 กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยีดิจิทัล															
300-16001	เทคโนโลยีสี เขียวและ พลังงาน ทดแทนใน ศตวรรษที่ 21	3 (3-0-6)	●			●			○	○		●		○	

รหัสรายวิชา	ชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	GELO 1		GELO 2		GELO 3		GELO 4	GELO 5	GELO 6		GELO 7		
			Sub GELO	Sub GELO	Sub GELO	Sub GELO	Sub GELO	Sub GELO			Sub GELO	Sub GELO	Sub GELO	Sub GELO	Sub GELO
			1.1	1.2	2.1	2.2	3.1	3.2			6.1	6.2	7.1	7.2	7.3
300-16002	ทักษะการรู้ สารสนเทศ แห่งศตวรรษ ที่ 21	3 (3-0-6)		●		○			○	●	●			●	
300-16003	การประยุกต์ ใช้โปรแกรม คอมพิวเตอร์ และสื่อดิจิทัล	3 (2-2-5)		●		○			○	●	●			●	
300-16004	เล่าเรื่องผ่าน ดิจิทัล แพลตฟอร์ม	3 (2-2-5)	●				●			●	●				○
300-16005	ผู้ประกอบการ ในยุคดิจิทัล	3 (3-0-6)		●		○	●		○	●		○			●
300-16006	อีสปอร์ต	3 (2-2-5)	○		○		○		●	●		●		●	

**หมวดที่ 5 ความพร้อมและศักยภาพในการบริหารจัดการหลักสูตร
ซึ่งรวมถึงคณาจารย์และที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์**

1. คณาจารย์

1.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

ลำดับ	ตำแหน่งทางวิชาการ ชื่อ-สกุล เลขประจำตัวประชาชน	คุณวุฒิ (เรียงลำดับจาก คุณวุฒิสูงสุดถึง ระดับ ป.ตรี)	สาขาวิชา	สถาบัน	ปี พ.ศ.	จำนวนผลงานทางวิชาการ (ย้อนหลังไม่เกิน 5 ปี)					
						งานวิจัย	ตำรา	หนังสือ	บทความวิชาการ	ผลงานวิชาการในลักษณะอื่น	ผลงานวิชาการรับใช้สังคม
1	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศักดิ์ชาย บุญอินทร์ 3-8097-00037-59-0	ศิลปมหาบัณฑิต ศิลปบัณฑิต	ทัศนศิลป์ (จิตรกรรม) ทัศนศิลป์ (จิตรกรรม)	มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยศิลปากร	2544 2538	-	-	-	-	5	-
2	ผู้ช่วยศาสตราจารย์คันสนีย์ รุ่งเรืองสาคร 3-7499-00236-52-0	ศิลปมหาบัณฑิต ศิลปบัณฑิต	ทัศนศิลป์ ทัศนศิลป์ (ภาพพิมพ์)	มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยศิลปากร	2547 2539	2	-	-	-	1	-
3	ผู้ช่วยศาสตราจารย์นรวิทย์ โชติวรานนท์ 3101201699456	ศิลปมหาบัณฑิต ศิลปบัณฑิต	ทัศนศิลป์ศึกษา จิตรกรรม	มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยบูรพา	2557 2539	-	-	-	-	1	2
4	นายณรงค์ แสงสวัสดิ์ 3-1007-01084-45-0	ศิลปมหาบัณฑิต ศิลปบัณฑิต	ทัศนศิลป์และการออกแบบ ศิลปกรรม	มหาวิทยาลัยบูรพา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี	2559 2537	1	-	-	-	7	-
5	นางสาวศิริกานต์ ยืนยง 1-9098-00702-09-1	ศิลปมหาบัณฑิต ศิลปบัณฑิต	ทัศนศิลป์ ทัศนศิลป์ (ภาพพิมพ์)	มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยศิลปากร	2563 2559	-	-	-	2	-	-

1.2 อาจารย์ประจำหลักสูตร

ลำดับ	ตำแหน่งทางวิชาการ ชื่อ-สกุล เลขประจำตัวประชาชน	คุณวุฒิ (เรียงลำดับจาก คุณวุฒิส่งสุดถึง ระดับ ป.ตรี)	สาขาวิชา	สถาบัน	ปี พ.ศ.	จำนวนผลงานทางวิชาการ (ย้อนหลังไม่เกิน 5 ปี)					
						งานวิจัย	ตำรา	หนังสือ	บทความวิชาการ	ผลงานวิชาการในลักษณะอื่น	ผลงานวิชาการรับใช้สังคม
1	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศักดิ์ชาย บุญอินทร์ 3-8097-00037-59-0	ศิลปมหาบัณฑิต ศิลปบัณฑิต	ทัศนศิลป์ (จิตรกรรม) ทัศนศิลป์ (จิตรกรรม)	มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยศิลปากร	2544 2538	-	-	-	-	5	-
2	ผู้ช่วยศาสตราจารย์คันสนีย์ รุ่งเรืองสาคร 3-7499-00236-52-0	ศิลปมหาบัณฑิต ศิลปบัณฑิต	ทัศนศิลป์ ทัศนศิลป์ (ภาพพิมพ์)	มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยศิลปากร	2547 2539	2	-	-	-	1	-
3	ผู้ช่วยศาสตราจารย์นรวิทย์ โชติวรานนท์ 3-1012-01699-45-6	ศิลปมหาบัณฑิต ศิลปบัณฑิต	ทัศนศิลป์ศึกษา จิตรกรรม	มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยบูรพา	2557 2539	-	-	-	-	1	2
4	นายณรงค์ แสงสวัสดิ์ 3-1007-01084-45-0	ศิลปมหาบัณฑิต ศิลปบัณฑิต	ทัศนศิลป์และการออกแบบ ศิลปกรรม	มหาวิทยาลัยบูรพา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี	2559 2537	1	-	-	-	7	-
5	นางสาวศิริกานต์ ยืนยง 1-9098-00702-09-1	ศิลปมหาบัณฑิต ศิลปบัณฑิต	ทัศนศิลป์ ทัศนศิลป์ (ภาพพิมพ์)	มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยศิลปากร	2563 2559	-	-	-	2	-	-

1.3 อาจารย์พิเศษ (ถ้ามี)

ไม่มี

2. แผนการรับนักศึกษาและผู้สำเร็จการศึกษาในระยะ 5 ปี

สถานภาพนักศึกษา	จำนวนนักศึกษาแต่ละปีการศึกษา				
	2567	2568	2569	2570	2571
ชั้นปีที่ 1	30	30	30	30	30
ชั้นปีที่ 2	-	30	30	30	30
ชั้นปีที่ 3	-	-	30	30	30
ชั้นปีที่ 4	-	-	-	30	30
รวม	30	60	90	120	120
คาดว่าจะสำเร็จการศึกษา	-	-	-	30	30

จุดคุ้มทุนของการรับนักศึกษาเข้าศึกษาในหลักสูตรจำนวน 30 คนต่อปี

3. รายงานต้นทุนต่อหน่วย หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ 4 ปี หลักสูตรใหม่ พ.ศ. ...

วิทยาลัยช่างศิลป์

3.1 ประมาณการรายรับ

งบประมาณ	ปีการศึกษา				
	2567	2568	2569	2570	2571
รายรับ					
1. งบประมาณแผ่นดิน					
- เงินเดือนและค่าจ้าง	721,960.00	765,277.60	811,194.26	859,865.91	911,457.87
2. งบลงทุน					
- อาคาร สิ่งปลูกสร้าง	-	-	-	-	-
ค่าครุภัณฑ์	-	-	-	-	-
3. ค่าบำรุงการศึกษา	540,000	1,080,000	1,620,000	2,160,000	2,160,000
4. การสนับสนุนค่าใช้จ่ายทางการศึกษาของนักศึกษาปริญญาตรี	-	-	-	-	-
รวมรายรับ	1,261,960.00	1,845,277.60	2,431,194.26	3,019,865.91	3,071,457.87

3.1 ประมาณการรายจ่าย

งบประมาณ	ปีการศึกษา				
	2567	2568	2569	2570	2571
รายจ่าย					
1. งบบุคลากร	721,960.00	765,277.60	811,194.26	859,865.91	911,457.87
2. งบดำเนินงาน					
- ค่าตอบแทน	-	-	-	-	-
- โครงการพัฒนาตามพันธกิจ					
- ค่าสาธารณูปโภค	240,000	264,000	290,400	319,440	351,384
3. งบลงทุน	-	-	-	-	-
รวมรายจ่าย	961,960.00	1,029,277.60	,101,594.26	1,179,305.91	1,262,841.87
จำนวนนักศึกษาตามแผน	30	60	90	120	120
ค่าใช้จ่ายต่อหัวในการผลิตบัณฑิต	32,065.33	17,154.63	12,239.94	9,827.55	10,523.68

4. สถานที่จัดการเรียนการสอน

☒ ภายใน วิทยาลัยช่างศิลป์

☐ ภายนอก หน่วยงาน.....

5. ความพร้อมด้านกายภาพ เทคโนโลยีสารสนเทศ และสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

5.1 ระบบและกลไกในการจัดการสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

หลักสูตรศิลปบัณฑิต จัดให้ระบบการสนับสนุนการเรียนรู้ ด้านการดูแล การพัฒนา เพิ่มเติมสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ ดังนี้

- 1) อาจารย์ประจำหลักสูตร จัดทำแบบสำรวจความต้องการทรัพยากรสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้จากนักศึกษาและผู้ที่เกี่ยวข้อง
- 2) อาจารย์ประจำหลักสูตร นำผลการประเมินความต้องการทรัพยากรสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้มาวิเคราะห์ เพื่อจัดทำแผนการบูรณาการการใช้งานและจัดทำแผนเสนอขอครุภัณฑ์ทางการศึกษาจากงบประมาณประจำปีสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

5.2 เทคโนโลยีสารสนเทศ สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

- 1) อุปกรณ์การสอน ครุภัณฑ์ทางการศึกษา ใช้อุปกรณ์การสอนที่เป็นทรัพยากรของวิทยาลัยช่างศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
- 2) ตำรา หนังสือจากห้องสมุดวิทยาลัยช่างศิลป์ ซึ่งมีจำนวนหนังสือ 3,000 เล่ม
- 3) ตำรา หนังสือจากห้องสมุดศูนย์รักษาศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ซึ่งมีจำนวนหนังสือ 5,000 เล่ม
- 4) คอมพิวเตอร์ที่ใช้ประกอบการเรียนการสอน มีจำนวน 20 เครื่อง
- 5) อินเทอร์เน็ตและระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ณ อาคารวิทยาลัยช่างศิลป์
- 6) ห้องประชุม ห้องโสตนำเสนองานระดับปริญญาตรี มีโต๊ะประชุมแบบโค้ง และเก้าอี้สำนักงานสำหรับนักศึกษาและอาจารย์ มีอุปกรณ์ SMART TV สำหรับการนำเสนองาน ข้อมูล มีสิ่งอำนวยความสะดวก เช่น เครื่องปรับอากาศ ฝ้าม่าน
- 7) ห้องปฏิบัติการงานสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ห้อง 921-925 อาคารอนุสรณ์ 40 ปี วิทยาลัยช่างศิลป์

6. ระบบการดูแลนักศึกษาและทุนการศึกษา

6.1 ระบบการดูแลนักศึกษา

- 1) จัดให้มีอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อให้คำปรึกษาแก่นักศึกษาในเรื่องของการลงทะเบียน ตลอดจนการเลือกรายวิชาในแต่ละภาคเรียน
- 2) จัดสรรเวลาการให้คำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาในการให้คำชี้แนะ หรือแก้ไขปัญหาของนักศึกษาเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่ม
- 3) หากมีกรณี นักศึกษาอุทธรณ์ หรือร้องเรียนในกรณีใดใด หลักสูตรเสนอต่อวิทยาลัย/ภาควิชาให้นำเสนอผู้อำนวยการวิทยาลัยแต่งตั้งคณะกรรมการสอบข้อร้องเรียน/อุทธรณ์ของนักศึกษา เพื่อหาข้อยุติ
- 4) ตลอดจนการจัดโครงการเพื่อพัฒนาศักยภาพนักศึกษาและการเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งสามารถวัดประเมินผลได้จากอัตราการคงอยู่ การจบการศึกษา และการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษา

6.2 ทุนการศึกษา

6.2.1 ทุนเรียนดี

6.2.2 ทุนสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

6.2.3 ทุนคนพิการ

6.2.4 ทุนมูลนิธิพุทธรักษา

6.2.5 ทุนนายชวน หลีกภัย

6.2.6 ทุนจากศิษย์เก่า ครู อาจารย์

6.2.7 ทุนจากผู้ปกครอง บุคคลทั่วไปที่สนับสนุนการศึกษาด้านศิลปะ

หมวดที่ 6 คุณสมบัติผู้เข้าศึกษา

1. การรับเข้าศึกษา ☒ นักศึกษาไทย ☐ นักศึกษาต่างชาติ ☐ รับทั้งสองกลุ่ม

2. คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

2.1 เป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ หรือระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย หรือเทียบเท่า

2.2 มีคุณสมบัติอื่นตามที่หลักสูตรกำหนดในประกาศการรับสมัครเข้าศึกษาต่อของสถาบัน

2.3 ผู้ที่มีคุณสมบัติต่างจากที่กำหนดใน 2.1 หรือ 2.2 อาจได้รับการพิจารณาให้สมัครเข้าศึกษาได้โดยอยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการบริหารหลักสูตร

3. วิธีการคัดเลือกผู้เข้าศึกษา

☒ หลักสูตรระดับปริญญาตรี เป็นไปตามประกาศว่าด้วยการรับนักเรียนเข้าศึกษาในสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ และ/หรือ ประกาศของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องและตามที่สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์กำหนด

3.1 การรับเข้าศึกษา ให้ดำเนินการโดยการสอบคัดเลือก หรือการคัดเลือก หรือวิธีการอื่นใดตามที่สถาบันกำหนด

3.2 ผู้ที่ผ่านการรับเข้าศึกษาตามข้อ 3.1 จะมีสถานภาพเป็นนักศึกษาของสถาบัน ต่อเมื่อได้ขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาตามที่สถาบันกำหนด หากไม่ขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาจะถือว่าสละสิทธิ์การเข้าเป็นนักศึกษา.

ในกรณีที่ตรวจสอบพบว่าผู้ที่ผ่านการรับเป็นนักศึกษาได้ขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาแล้วแต่คุณสมบัติไม่เป็นไปตามข้อ 2 หรือได้ใช้เอกสารหลักฐานประกอบการขึ้นทะเบียนอันเป็นเท็จให้คณะหรือวิทยาลัย เสนอต่ออธิการบดีพิจารณาเพิกถอนสถานภาพการเป็นนักศึกษาของสถาบัน

3.3 หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม ได้กำหนดคุณสมบัติของผู้เข้าศึกษาต่อในหลักสูตรต่าง ๆ ในวิทยาลัยช่างศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ โดยการคัดเลือกนักศึกษาเพื่อเข้าศึกษาต่อ นั้น แบ่งเป็น 2 กรณี ได้แก่

3.3.1 โควตาวิชาการและความสามารถพิเศษ ซึ่งมีเกรดเฉลี่ยสะสมกรณีโควตาวิชาการไม่ต่ำกว่า 2.00 โดยผู้สมัครเข้าศึกษาจะต้องมีคุณสมบัติครบถ้วนตามที่กำหนด การพิจารณาแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) ความสามารถด้านศิลปะดีเด่น และสัมภาษณ์ผ่านเกณฑ์

3.3.2 การรับตรง ใช้วิธีการคัดเลือกโดยการสอบภาคปฏิบัติและการสอบสัมภาษณ์ นักศึกษาจะต้องมีคุณสมบัติครบถ้วนตามที่กำหนดและมีคะแนนการสอบภาคปฏิบัติ และการสอบสัมภาษณ์ผ่านเกณฑ์

3.3.3 การเทียบโอนหน่วยกิตระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง เป็นไปตามข้อบังคับสภาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ว่าด้วยการเทียบโอนผลการเรียนและการเทียบโอนความรู้เข้าสู่การศึกษาในระบบตามหลักสูตรของสถาบัน พ.ศ. 2548

หมวดที่ 7 การประเมินผลการเรียนและการสำเร็จการศึกษา

1. กฎระเบียบหรือหลักเกณฑ์ในการให้ระดับคะแนน (เกรด)

- ☒ ระดับปริญญาตรี การประเมินผลรายวิชา
 - ☒ ใช้สัญลักษณ์ A B+ B C+ C D+ D และ F
 - ☒ ใช้สัญลักษณ์ S หรือ U
 - ☒ ใช้รูปแบบอื่นตามข้อบังคับสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี

พ.ศ. 2567 การวัดผลและการประเมินผลการศึกษา

1.1 การวัดและการประเมินผลการศึกษา

1) นักศึกษาต้องมีระยะเวลาเรียน ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ในแต่ละรายวิชา จึงจะมีสิทธิ์เข้ารับการประเมินผลในรายวิชานั้นๆ ยกเว้นมีเหตุสุดวิสัย และได้รับความเห็นชอบจากคณบดี

2) การวัดผลการศึกษา ดำเนินการหลังสิ้นสุดภาคการศึกษา ตามระยะเวลาที่กำหนดโดยคณะวิชา และสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

3) การประเมินผลการศึกษา ใช้ระบบระดับคะแนน ซึ่งมีค่าระดับคะแนน และความหมาย มีดังต่อไปนี้

สัญลักษณ์	ค่าระดับคะแนน	ความหมาย
A	4	ดีเยี่ยม (Excellent)
B+	3.5	ดีมาก (Very Good)
B	3	ดี (Good)
C+	2.5	ค่อนข้างดี (Fairly Good)
C	2	พอใช้ (Fair)
D+	1.5	ค่อนข้างอ่อน (Below Average)
D	1	อ่อน (Poor)
F	0	ตก (Fail)

ในกรณีที่ไม่สามารถประเมินผลเป็นระดับคะแนนตามที่กำหนดได้ ให้ใช้สัญลักษณ์ดังต่อไปนี้

สัญลักษณ์	ความหมาย
I	ยังไม่สมบูรณ์ (Incomplete)
S	ผลการศึกษาผ่าน (Satisfactory)
U	ผลการศึกษาไม่ผ่าน (Unsatisfactory)
Au	การศึกษาโดยไม่นับหน่วยกิต (Audit)
IP	การศึกษายังไม่สิ้นสุด (In – Progress)
W	การถอนรายวิชาโดยได้รับการอนุมัติ (Withdrawal)
NR	ไม่ได้รับรายงานผลการศึกษา (No – Report)

1.2 การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละด้าน

1.ความรู้ (Knowledge)

1.1 ผลการเรียนรู้ด้านความรู้ (Knowledge)

- 1) มีความรู้ ทฤษฎี หลักการ องค์ความรู้ แนวคิดด้านศิลปกรรม
ความรู้พื้นฐานในศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง และความรู้ในกฎหมายการสร้างสรรค์ ลิขสิทธิ์ทางปัญญา
การนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ และการประกอบอาชีพ
- 2) มีความสามารถวิเคราะห์ปัญหา และสามารถแก้ไขปัญหาที่สำคัญในการสร้างสรรค์งาน
ศิลปกรรม
- 3) สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาจากผลงานศิลปะ หรือ เอกสารทาง
วิชาการสาขาวิชาศิลปกรรม
- 4) มีความรู้ ทักษะการสื่อสาร และภาษาต่างประเทศ การนำไปใช้นำเสนอ เผยแพร่ผลงาน
ศิลปกรรมในระดับชาติและนานาชาติ

1.2 กลยุทธ์การสอน

ใช้การเรียนการสอนหลากหลายรูปแบบ โดยเน้นเนื้อหาทั้งทางด้านปฏิบัติและทฤษฎี ทั้งนี้ให้
เป็นไปตามลักษณะของรายวิชาตลอดจนเนื้อหาสาระของรายวิชานั้น ๆ นอกจากนี้ยังจัดให้มีการ
เรียนรู้จากสถานการณ์จริง หรือ เชิญผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ตรงสาขาวิชาศิลปกรรม
และศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องมาเป็นวิทยากรพิเศษเฉพาะเรื่อง เพื่อเพิ่มพูนความรู้ในสาขาวิชา
ศิลปกรรมอย่างรอบด้านและสอดคล้องกับสภาพการณ์ปัจจุบัน

1.3 กลยุทธ์การประเมิน

- 1) ประเมินจากผลงาน/แฟ้มผลงาน/รายงาน ตามหัวข้อ/โครงการ ที่รายวิชากำหนด
- 2) ประเมินจากการอภิปราย/การนำเสนอรายงาน เป็นรายบุคคลและกลุ่มย่อย
- 3) การสอบกลางภาคการศึกษาและปลายภาคการศึกษา

2. ทักษะ (Skills)

2.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะ (Skills)

- 1) มีทักษะและความชำนาญทางศิลปกรรม
- 2) ใช้ความคิดสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ ด้วยทักษะ ความเป็นมืออาชีพ สามารถสร้างสรรค์ศิลปกรรม
ให้เกิดคุณค่า และสัมพันธ์สอดคล้องกับกับความต้องการของสังคม เทคโนโลยีดิจิทัล และ
สภาพแวดล้อม และมีทักษะในการนำเสนอ
- 3) สามารถประยุกต์ใช้ทฤษฎี หลักการ องค์ความรู้ ภูมิปัญญา ศิลปวัฒนธรรมไทย และความรู้ใน
ศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง บูรณาการ สู่งานวิจัย นวัตกรรม งานสร้างสรรค์ และงานออกแบบ
- 4) มีทักษะการใช้เทคโนโลยี สื่อ สารสนเทศ และทักษะด้านดิจิทัลเพื่อช่วยในการสร้างสรรค์และ
เผยแพร่ผลงานศิลปกรรม

2.2 กลยุทธ์การสอน

1) จัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการสร้างสรรค์งานศิลปกรรม การใช้ความคิดสร้างสรรค์ การเรียนรู้จากประสบการณ์/สถานการณ์จริง รวมถึงการสื่อสาร ทั้งการพูด การฟัง และการเขียน ทั้งการปฏิบัติงานรายบุคคลและรายกลุ่ม

- ความรู้ที่จำเป็นและเพียงพอต่อการนำไปปฏิบัติ ต่อยอดความรู้ ปรับใช้ความรู้เพื่อการพัฒนางาน
- ควรมีการประยุกต์ บูรณาการ ศิลปะแขนงอื่น ๆ และศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง มีความร่วมมือ

กับสถานประกอบการ หน่วยงานภาครัฐและเอกชน

- ทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองในการปฏิบัติและการปรับปรุงพัฒนางานเพื่อการประกอบอาชีพ
- ทักษะด้านดิจิทัล

2) จัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อได้มาซึ่ง ฐานข้อมูล สำหรับการศึกษาทางทัศนศิลป์ ภูมิปัญญา รวมถึงความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง และทำให้การสร้างสรรค์งานศิลปกรรมมีประสิทธิภาพและบรรลุวัตถุประสงค์

2.3 กลยุทธ์การประเมิน

- 1) ประเมินจากผลงาน/แฟ้มผลงาน/รายงาน ตามหัวข้อ/โครงการ ที่รายวิชากำหนด
- 2) ประเมินจากการอภิปราย/การนำเสนอรายงาน เป็นรายบุคคลและกลุ่มย่อย
- 3) การสอบกลางภาคการศึกษาและปลายภาคการศึกษา

3. จริยธรรม (Ethics)

3.1 ผลการเรียนรู้ด้านจริยธรรม (Ethics)

- 1) มีวินัย มีความรับผิดชอบ เคารพกฎระเบียบของสังคม และรักษาสีงแวดล้อม
- 2) มีค่านิยม ทศนคติ อุดมการณ์ และจรรยาบรรณในวิชาชีพ
- 3) มีค่านิยมในความเป็นนักบริหารจัดการ การเป็นผู้ประกอบการที่ดี และการทำงานเป็นทีม

3.2 กลยุทธ์การสอน

1) จัดการเรียนการสอน ซึ่งได้สอดแทรกในกลยุทธ์การเรียนการสอนเพื่อสร้างวินัย มีความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ เสียสละและมีจรรยาบรรณตามวิชาชีพ

2) กำหนดให้มีวัฒนธรรมองค์กรในเรื่องการตรงต่อเวลา แต่งกายอย่างเหมาะสม และเคารพกฎระเบียบ ข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กรยกย่องนักศึกษาที่ทำความดี

3.3 กลยุทธ์การประเมิน

- 1) ประเมินจากการตรงเวลาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงาน และการเข้าร่วมกิจกรรม
- 2) ประเมินจากการมีวินัยและการให้ความร่วมมือในการเข้าร่วมกิจกรรม
- 3) ประเมินจากการกระทำทุจริตในการคัดลอกผลงานผู้อื่นและการสอบ
- 4) ประเมินจากความซื่อสัตย์ และความรับผิดชอบต่อการทำงาน การสอบ และงานที่ได้รับ

มอบหมาย

- 5) ประเมินจากการจัดกิจกรรม โครงการ

4. ลักษณะบุคคล (Character)

4.1 ผลการเรียนรู้ด้านลักษณะบุคคล (Character)

- 1) เห็นคุณค่าการอนุรักษ์ สืบสานศิลปะไทย และต่อยอด การประยุกต์ สร้างสรรค์จากภูมิปัญญาไทย
- 2) มีศิลปนิสัย การเห็นคุณค่าในสุนทรียนิยม และศิลปกรรมร่วมสมัย
- 3) มีการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง และแสดงลักษณะความเป็นมืออาชีพด้านศิลปกรรม

4.2 กลยุทธ์การสอน

- 1) จัดการเรียนการสอนที่สอดแทรกคุณค่าการอนุรักษ์ สืบสานศิลปะไทย และต่อยอด การประยุกต์ สร้างสรรค์จากภูมิปัญญาไทย
- 2) จัดการเรียนการสอนโดยเน้นกิจกรรมที่ต้องเน้นการแสดงออก การจัดเสวนา ด้านศิลปนิสัย การเห็นคุณค่าในสุนทรียนิยม และศิลปกรรมร่วมสมัย
- 3) จัดการเรียนการสอน โดยเน้นการบรรยาย การสาธิต การจัดกิจกรรม โดยวิทยากร ผู้เชี่ยวชาญ สร้างกระบวนการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง และปลูกฝังความเป็นมืออาชีพด้านศิลปกรรม

4.3 กลยุทธ์การประเมิน

- 1) ประเมินจากผลงาน/แฟ้มผลงาน/รายงาน ตามหัวข้อ/โครงการ ที่รายวิชากำหนด
- 2) ประเมินจากการอภิปราย/การนำเสนอรายงาน เป็นรายบุคคลและกลุ่มย่อย
- 3) ประเมินจากการตรงเวลาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงาน และการเข้าร่วมกิจกรรม
- 4) ประเมินจากการกระทำทุจริตในการคัดลอกผลงานผู้อื่นและการสอบ
- 5) ประเมินจากความซื่อสัตย์ การรักษาสีงแวดล้อม ความรับผิดชอบต่อสังคมและตนเองในการ สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ สหวิทยาการศิลปะ และการออกแบบ และการนำเสนอ เผยแพร่ผลงาน
- 6) ประเมินจากกิจกรรม โครงการ
- 7) แบบสังเกตพฤติกรรม แบบประเมินการพัฒนาตนเอง และลักษณะความเป็นมืออาชีพ

2. กระบวนการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักศึกษาและการให้ข้อมูลป้อนกลับแก่นักศึกษา

หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม ใช้รายละเอียดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิ ระดับอุดมศึกษา พ.ศ.2565 ในการพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา 4 ด้าน ได้แก่ ด้านความรู้ ด้านทักษะ ด้านจริยธรรม และ ด้านลักษณะเฉพาะบุคคล ตาม มคอ. 2 และนำมากำหนดกลยุทธ์วิธีการสอนตามประมวลรายวิชา (Course Syllabus) โดยมีการกำหนดน้ำหนักคะแนนของรายวิชาซึ่งมีทั้งรายวิชาทฤษฎี รายวิชาที่มีทั้งทฤษฎีและปฏิบัติให้สอดคล้องกับจุดเน้นของรายวิชาในการประเมินผลของผู้เรียนดังกล่าวนี้

โดยในการประเมินจะใช้เครื่องมือที่หลากหลายแล้วแต่สภาพของรายวิชา

2.1 กระบวนการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักศึกษา

2.1.1 การให้สัญลักษณ์ A, B+, B, C+, C, D+, D และ F จะกระทำได้ในกรณีดังต่อไปนี้

- (1) รายวิชาที่นักศึกษาเข้าสอบ และ/หรือมีผลงานที่ประเมินผลได้
- (2) เปลี่ยนจากสัญลักษณ์ I ภายใน สัปดาห์ที่ 2 ของภาคการศึกษาถัดไป

2.1.2 การให้สัญลักษณ์ F จะกระทำได้ในกรณีต่อไปนี้

- (1) นักศึกษาเข้าสอบไม่ผ่าน
- (2) นักศึกษาขาดสอบโดยไม่ได้รับอนุมัติจากคณะกรรมการบริหารหลักสูตร
- (3) นักศึกษาทุจริตในการสอบ
- (4) นักศึกษามีเวลาเรียนภาคทฤษฎีและปฏิบัติ และ/หรือการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ไม่ถึงร้อยละ

80 ของเวลาเรียนในรายวิชานั้น

(5) เปลี่ยนจากสัญลักษณ์ I เพราะนักศึกษาไม่เข้าสอบ และ/หรือไม่ทำงานที่อาจารย์ผู้สอนกำหนดให้ ซึ่งอาจารย์ผู้สอนต้องรายงานผลการศึกษากายใน 2 สัปดาห์นับถัดจากภาคการศึกษาถัดไป

2.1.3 การให้สัญลักษณ์ I จะกระทำได้ในกรณีต่อไปนี้

(1) นักศึกษาป่วยก่อนสอบ หรือระหว่างสอบเป็นเหตุให้ไม่สามารถเข้าสอบในบางรายวิชาหรือทั้งหมดได้ และปฏิบัติถูกต้องตามระเบียบการลาป่วย โดยมีใบรับรองแพทย์ และ / หรือใบแสดงการรับรองการรักษาของสถานพยาบาลของรัฐ หรือเอกชน และได้รับอนุมัติจากผู้อำนวยการวิทยาลัยหรือผู้ที่ผู้อำนวยการวิทยาลัยมอบหมาย แต่ทั้งนี้นักศึกษาจะต้องมีเวลาเรียนในแต่ละรายวิชาไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

(2) นักศึกษาขาดสอบโดยมีเหตุสุดวิสัย และผู้อำนวยการวิทยาลัยหรือผู้ที่ผู้อำนวยการวิทยาลัยมอบหมาย

(3) นักศึกษาทำงานที่เป็นส่วนประกอบการศึกษาในแต่ละรายวิชาไม่สมบูรณ์ และอาจารย์ผู้สอนหัวหน้าภาควิชา ผู้อำนวยการวิทยาลัยหรือผู้ที่ผู้อำนวยการวิทยาลัยมอบหมายเห็นสมควรให้รอผลการศึกษา ในการนี้ อาจารย์ผู้สอนต้องแจ้งให้ฝ่ายทะเบียนและประมวลผลของวิทยาลัยทราบเป็นลายลักษณ์อักษร

2.1.4 การให้สัญลักษณ์ S และ U จะกระทำได้เฉพาะรายวิชาที่กำหนดในหลักสูตร และให้นักศึกษาลงทะเบียนเรียนโดยไม่นับหน่วยกิต ดังรายละเอียดต่อไปนี้

(1) การให้สัญลักษณ์ S จะกระทำได้ต่อเมื่อนักศึกษาศึกษารายวิชานั้นผ่าน

(2) การให้สัญลักษณ์ U จะกระทำได้ต่อเมื่อนักศึกษาศึกษารายวิชานั้นไม่ผ่าน

2.1.5 การให้สัญลักษณ์ W จะกระทำได้ในกรณีดังต่อไปนี้

(1) รายวิชาที่นักศึกษาได้รับอนุมัติให้ถอนตามข้อบังคับว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี

พ.ศ. 2567 ข้อ 20 (ก)*

*การถอนรายวิชาภายหลังสองสัปดาห์แรก แต่ยังคงอยู่ในสัปดาห์ที่ 12 ของภาคการศึกษาปกติ หรือหลังสัปดาห์แรก แต่ยังคงอยู่ในสัปดาห์ที่ 6 ของการศึกษาภาคฤดูร้อน จะถือว่านักศึกษาขอถอนรายวิชาจากการศึกษารายวิชานั้นๆ รายวิชาที่จะขอถอนจะบันทึกสัญลักษณ์ “W” แต่ถ้าไม่ได้รับอนุมัตินักศึกษาต้องศึกษารายวิชานั้นต่อไป

(2) นักศึกษาถูกสั่งพักการศึกษาในภาคการศึกษานั้น

(3) คณะกรรมการบริหารหลักสูตรอนุมัติให้เปลี่ยนจากสัญลักษณ์ I เนื่องจากการป่วย หรือเหตุอันพันวิสัยยังไม่สิ้นสุด

(4) รายวิชาที่นักศึกษากระทำผิดเงื่อนไขการลงทะเบียนเรียน

2.1.6 การให้สัญลักษณ์ IP จะกระทำได้เฉพาะรายวิชาที่มีการศึกษา หรือการปฏิบัติงานต่อเนื่องกันมากกว่า 1 ภาคการศึกษา และ/หรือการศึกษาในรายวิชานั้นยังไม่สิ้นสุด สัญลักษณ์ IP จะถูกเปลี่ยนเมื่อมีการศึกษาหรือการปฏิบัติงานในรายวิชานั้นสิ้นสุดและมีการประเมินผลการศึกษาได้

2.1.7 การให้สัญลักษณ์ NR จะกระทำเฉพาะรายวิชาที่ฝ่ายทะเบียนหรือประมวลผลยังไม่ได้รับรายงานผลการประเมินการศึกษาของรายวิชานั้น ๆ ตามกำหนด

2.1.8 การให้สัญลักษณ์ Au จะกระทำได้ในรายวิชาที่นักศึกษาลงทะเบียนเรียนเพื่อร่วมฟังโดยไม่นับหน่วยกิต

2.1.9 การตัดสินผลการศึกษา ให้ปฏิบัติ ดังนี้

1. พิจารณาตัดสินผลการเรียนเป็นรายวิชา โดยดูผลของอาจารย์ผู้สอน

2. การบังคับผลระดับคะแนนขั้นต่ำ

(1) ในรายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป นักศึกษาจะต้องมีผลระดับคะแนน ไม่ต่ำกว่า D จึงจะถือว่าผ่าน

(2) ในรายวิชาในหมวดวิชาเฉพาะด้าน กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพ นักศึกษาจะต้องมีผลระดับคะแนน ไม่ต่ำกว่า C จึงจะถือว่าผ่าน

(3) ในรายวิชาในหมวดวิชาเฉพาะด้าน กลุ่มวิชาชีพบังคับ นักศึกษาจะต้องมีผลระดับคะแนน ไม่ต่ำกว่า C จึงจะถือว่าผ่าน

(4) ในรายวิชาในหมวดวิชาเฉพาะด้าน กลุ่มวิชาชีพเลือก นักศึกษาจะต้องมีผลระดับคะแนน ไม่ต่ำกว่า C จึงจะถือว่าผ่าน

(5) ในรายวิชาในหมวดวิชาเลือกเสรี นักศึกษาจะต้องมีผลระดับคะแนน ไม่ต่ำกว่า D จึงจะถือว่าผ่าน

2.1.10 การคำนวณค่าระดับคะแนนเฉลี่ยและค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมให้คำนวณเฉพาะรายวิชาที่นับหน่วยกิต และมีการประเมินผลการศึกษาเป็นสัญลักษณ์ A , B+, B , C+, C , D+, D และ F

1) หน่วยกิตที่เรียน หมายถึง จำนวนหน่วยกิตที่นักศึกษาลงทะเบียนเรียน

2) หน่วยกิตที่ได้ หมายถึง จำนวนหน่วยกิตของรายวิชาที่นักศึกษาได้สัญลักษณ์ตั้งแต่ D ขึ้นไป ยกเว้นรายวิชาที่หลักสูตรกำหนดไว้เป็นอย่างอื่น

3) หน่วยกิตที่คำนวณประจำภาค หมายถึง จำนวนหน่วยกิตทั้งหมดของทุกรายวิชาที่นักศึกษาได้สัญลักษณ์ A , B+, B , C+, C , D+, D และ F ในภาคการศึกษานั้น

4) หน่วยกิตคำนวณสะสม หมายถึง จำนวนหน่วยกิตรวมทั้งหมดของทุกรายวิชาที่นักศึกษาได้สัญลักษณ์ A , B+, B , C+, C , D+, D และ F

5) ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยประจำภาค ให้คำนวณจากผลการศึกษาของนักศึกษาในแต่ละภาคการศึกษา โดยนำผลคูณของหน่วยกิตกับค่าระดับคะแนนแต่ละรายวิชาที่ประเมินผลในภาคการศึกษานั้นมารวมกัน แล้วหารด้วยผลรวมของหน่วยกิตของรายวิชาดังกล่าว ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยให้คิดเป็นเลขทศนิยม 2 ตำแหน่งโดยไม่ปัดเศษ รายวิชาที่เรียนซ้ำ เรียนทดแทน หรือเรียนเน้น ให้นำจำนวนหน่วยกิตและค่าระดับคะแนนของรายวิชานั้นไปคำนวณทุกครั้ง

6) ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม ให้คำนวณจากผลการศึกษาของนักศึกษาตั้งแต่เริ่มเข้าศึกษาจนถึงภาคการศึกษาปัจจุบัน โดยนำผลคูณของหน่วยกิตกับค่าระดับคะแนนแต่ละรายวิชาที่ประเมินผลทั้งหมดทุกภาคการศึกษามารวมกันแล้วหารด้วยจำนวนผลรวมของหน่วยกิตของรายวิชาดังกล่าว ค่าคะแนนเฉลี่ยสะสมให้คิด

เป็นเลขทศนิยม 2 ตำแหน่งโดยไม่ปัดเศษ รายวิชาที่เรียนซ้ำ เรียนทดแทน หรือเรียนเน้น ให้นับหน่วยกิตเพียงครั้งเดียว และนำผลการศึกษาค้างหลังสุดมาใช้คำนวณ

2.1.11 การทบทวน ตรวจสอบผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนตามที่กำหนดในหลักสูตรให้ใช้วิธีการดังนี้

1) ใช้เครื่องมือ ทบทวน ตรวจสอบ(CHECK List) ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLO) ผลลัพธ์การเรียนรู้ (YLO) และ ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (CLO) เมื่อเรียนจบแต่ละปีการศึกษา การเรียนครบ 2 ปี การศึกษา (Pre-Post Audit) และการจบการศึกษา ตามตัวอย่าง ดังนี้

- แบบการประเมิน

นิทรรศการ พร้อมเอกสาร แบบออนไลน์

- แบบประเมินการจัดนิทรรศการ พร้อมเอกสาร แบบจัดวาง สัมพันธ์กับพื้นที่

ตามบริบทของเนื้อหาในการสร้างวิเคราะห์ผลลัพธ์การเรียนรู้

- แบบสังเกต บันทึก พฤติกรรม

- แบบประเมินการนำเสนอผลงาน การแสดงผลงาน พร้อมเอกสาร

- แบบประเมินการจัดนิทรรศการ พร้อมเอกสาร แบบเข้าชมปกติ

- แบบประเมินการจัดผลงาน

- การสอบวัดรายปี (แต่ละปีการศึกษา)

- การสอบจบการศึกษาทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ

- การสอบมาตรฐานวิชาชีพด้านทัศนศิลป์ สหวิทยาการศิลปะและการออกแบบ (รายวิชา รายปี และมาตรฐานวิชาชีพจบการศึกษา

- การทวนสอบผลลัพธ์การเรียนรู้ของบัณฑิต

- อื่น ๆ ตามดุลยพินิจอาจารย์ผู้สอน หรืออาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร หรือ

คณะกรรมการที่ได้รับการแต่งตั้งให้รับผิดชอบ

2) อาจารย์ผู้สอน หรืออาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร หรือ คณะกรรมการที่ได้รับการแต่งตั้งให้รับผิดชอบ พิจารณา วิเคราะห์ผล การทบทวน ตรวจสอบผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นรายบุคคล

3) การนำผลมาวิเคราะห์ มาใช้แก้ไข ปรับปรุง และนำไปสู่การออกแบบสร้างผลลัพธ์การเรียนรู้ให้กับผู้เรียนเพิ่มเติม แต่ละด้าน เช่น การสร้างความรับผิดชอบต่อสังคม จรรยาบรรณวิชาชีพ การสอนปรับทักษะ รายวิชา การสร้างกิจกรรมเสริมสร้างลักษณะบุคคล โครงการเสริมความรู้ YLO เมื่อเรียนจบ 1 ปีการศึกษา การจัดโครงการร่วมกับสถานประกอบการ หน่วยงาน ภาครัฐ และเอกชน เป็นต้น

4) สรุปผลการทบทวน และประกาศแจ้งให้ผู้เรียน คณะกรรมการ ผู้รับผิดชอบได้ทราบ

2.2 กระบวนการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา

2.2.1 ระบบและกลไกในการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ รายวิชาในหลักสูตร

1) อาจารย์ประจำหลักสูตรหลักสูตร เสนอวิทยาลัย/ภาควิชา แต่งตั้งคณะกรรมการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ระดับหลักสูตร ประจำแต่ละภาคการศึกษา และ/หรือปีการศึกษา เพื่อสุ่มทวนสอบผลสัมฤทธิ์รายวิชา ที่จัดการเรียนการสอนกระจายให้ครบทุกสาขาวิชาเอก

2) คณะกรรมการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ระดับหลักสูตร ทำการทวนสอบในรายวิชาที่กำหนด ไม่น้อยกว่าร้อยละ 25 ของรายวิชาที่เปิดสอนในแต่ละปีการศึกษา และไม่ทวนสอบซ้ำกับรายวิชาเดิม

3) กระบวนการทวนสอบ สามารถใช้เครื่องมือที่หลากหลาย เช่น การสังเกต การตรวจสอบผลการประเมินนักศึกษา ตรวจสอบเกณฑ์การประเมินนักศึกษา การสัมภาษณ์ ซึ่งคณะกรรมการต้องเลือกเครื่องมือที่ใช้ทวนสอบ โดยพิจารณาจากบริบทของรายวิชาและผู้เรียน

4) คณะกรรมการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ จัดทำรายงานผลการทวนสอบ แจ้งผลการทวนสอบไปยังคณะกรรมการบริหารหลักสูตร เพื่อเป็นข้อมูลประกอบการพิจารณา และเพื่อใช้เป็นหลักฐานการบรรลุมาตรฐานผลการเรียนรู้

2.3 การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้หลังจากนักศึกษาสำเร็จการศึกษา

การกำหนดกลวิธีการทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ของนักศึกษา ควรเน้นการจัดทำผลสำรวจ ข้อมูล หรือ ทำวิจัยสัมฤทธิ์ผลของการประกอบอาชีพของบัณฑิตอย่างต่อเนื่อง และนำผลสำรวจ ข้อมูล หรือวิจัยที่ได้ย้อนกลับมา ปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอนและหลักสูตรอย่างเป็นระบบ และมีการตรวจสอบในลักษณะการประกันคุณภาพการศึกษาระดับปริญญาตรี รวมทั้งการประเมินคุณภาพของหลักสูตร และหน่วยงาน โดยหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง โดยการจัดทำผลสำรวจ ข้อมูล วิจัย ด้วยวิธีการดำเนินการดังต่อไปนี้

2.3.1 ภาวะการดำเนินงานทำของบัณฑิตความเห็นต่อความรู้ ความสามารถ ความมั่นใจของบัณฑิตในการประกอบอาชีพ

2.3.2 การตรวจสอบข้อมูลจากสถานประกอบการ ผู้ใช้บัณฑิต

2.3.3 การประเมินจากสถานศึกษาด้านศิลปกรรม อื่น ๆ ทั้งในระดับประเทศ และระดับนานาชาติ

2.3.4 การประเมินจากบัณฑิตที่ไปประกอบอาชีพ

2.3.5 ความเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก นักวิชาการ

2.3.6 ความเห็นจากศิลปิน อาจารย์ ครูผู้สอน ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปกรรม

2.3.7 ความเห็นจากศิษย์เก่า ผู้ประกอบอาชีพด้านศิลปกรรม

2.3.8 ผลงานของนักศึกษาที่วัดเป็นรูปธรรมได้จากผลงานของนักศึกษาที่วัดเป็นรูปธรรมได้ เช่น จำนวนผลงานสร้างสรรค์ ผลงานศิลปกรรม นวัตกรรมศิลป์ การแสดงนิทรรศการ จำนวนรางวัลทางสังคมและวิชาชีพ จำนวนกิจกรรมการกุศลเพื่อสังคมและประเทศชาติและจำนวนกิจกรรมอาสาสมัครในองค์การที่ทำประโยชน์ต่อสังคม เป็นต้น

3. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

3.1 หลักสูตรระดับปริญญาตรี

- ☒ สอบได้หน่วยกิตครบทุกรายวิชาตามโครงสร้างของหลักสูตร
- ☒ ได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมตลอดหลักสูตรไม่ต่ำกว่า 2.00
- ☒ ผ่านการเข้าร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตร ตามที่สถาบันกำหนด
- ☒ เกณฑ์อื่นๆ เป็นผู้มีความประพฤติดี และไม่ขัดต่อระเบียบของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

4. การพัฒนาโดยไม่สำเร็จการศึกษา

เป็นไปตามข้อบังคับ/ระเบียบสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ที่เกี่ยวข้อง

หมวดที่ 8 การประกันคุณภาพหลักสูตร

ระบบประกันคุณภาพระดับหลักสูตร

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ เป็นสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษาในกลุ่มที่ 5 กลุ่มผลิตและพัฒนาบุคลากรวิชาชีพและสาขาจำเพาะ ซึ่งสภาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กำหนดให้ใช้เกณฑ์ประกันคุณภาพหลักสูตร พ.ศ. 2558

ในด้านการบริหารจัดการหลักสูตรศิลปบัณฑิตตามเกณฑ์ประกันคุณภาพการศึกษานั้น วิทยาลัยช่างศิลป์ มีระบบกลไกการพัฒนา การบริหารหลักสูตรและวางระบบการประกันคุณภาพระดับหลักสูตร โดยมอบหมายให้คณะกรรมการบริหารหลักสูตรและหน่วยงานด้านการประกันคุณภาพการศึกษาระดับอุดมศึกษา ทำหน้าที่กำกับดูแลการบริหารหลักสูตรในภาพรวม ผ่านคณะกรรมการบริหารวิทยาลัยช่างศิลป์และมอบหมายให้ดำเนินการบริหารหลักสูตร ติดตามประเมินผลการดำเนินการอย่างต่อเนื่อง ให้เป็นไปตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 และข้อบังคับสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2563 ซึ่งรายละเอียดการดำเนินการ ดังนี้

1. การกำกับมาตรฐาน

กระบวนการบริหารจัดการหลักสูตรศิลปบัณฑิต ตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรและตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ มีรายละเอียดดังนี้

1.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร มีจำนวน 5 คน ซึ่งเป็นผู้ที่มีคุณวุฒิทางการศึกษาระดับปริญญาโทขึ้นไป ในสาขาวิชาที่ตรงหรือสัมพันธ์กับหลักสูตรที่เปิดสอน มีตำแหน่งทางวิชาการเป็นอาจารย์และผู้ช่วยศาสตราจารย์

1.2 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร มีผลงานทางวิชาการที่ไม่ใช่ส่วนหนึ่งของการศึกษาเพื่อรับปริญญาและเป็นผลงานทางวิชาการที่ได้รับการเผยแพร่ตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดในการพิจารณาแต่งตั้งให้บุคคลดำรงตำแหน่งผลงานทางวิชาการอย่างน้อย 1 รายการ ในรอบ 5 ปีย้อนหลัง

1.3 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร ทำหน้าที่เป็นกรรมการบริหารหลักสูตร ภายใต้การกำกับดูแลโดยผู้อำนวยการวิทยาลัย รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ หัวหน้าภาควิชาศิลปสากล หัวหน้าภาควิชาศิลปไทยและหัวหน้าภาควิชาศึกษาทั่วไป

1.4 การบริหารหลักสูตรศิลปบัณฑิต ได้ดำเนินการตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี หลักสูตร 4 ปี โดยกำหนดโครงสร้างรายวิชาให้เรียนตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า 122 หน่วยกิต มีเนื้อหาสาระรายวิชาทฤษฎีและปฏิบัติ ประกอบด้วย หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า 25 หน่วยกิต หมวดวิชาเฉพาะด้านและกลุ่มวิชาเอก ไม่น้อยกว่า 91 หน่วยกิตและหมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

ในด้านการบริหารหลักสูตร ดำเนินการโดยคณะกรรมการบริหารหลักสูตรภายใต้การอำนวยการของคณะกรรมการบริหารวิทยาลัย มีหน้าที่วางแผนการจัดการเรียนรู้ตลอดหลักสูตร โดยกำหนดแผนการศึกษาเป็นรายภาคเรียน จำนวนทั้งสิ้น 8 ภาคเรียน สรรหาคณาจารย์ผู้สอนให้มีคุณวุฒิและประสบการณ์สอดคล้องกับรายวิชาที่สอน กำกับติดตามในการจัดทำประมวลรายวิชา (Course Syllabus) จัดให้มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ตามเกณฑ์ของการประกันคุณภาพ ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ จัดให้มีกิจกรรมเสริมหลักสูตร ประเมินการจัดการเรียนการสอนให้มีคุณภาพและเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของรายวิชา บริหารจัดการวัสดุ อุปกรณ์ ห้องเรียน ห้องปฏิบัติการ

ตามความจำเป็น จัดทำแผนงบประมาณในการดำเนินการบริหารหลักสูตรเพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตร รวมถึงติดตามผู้สำเร็จการศึกษา ติดตามผลสัมฤทธิ์ของหลักสูตรจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เพื่อรวบรวมข้อมูลนำไปใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตรอย่างต่อเนื่องทุกปี

1.5 การปรับปรุงหลักสูตร ดำเนินการตามรอบระยะเวลาที่กำหนดไม่เกิน 5 ปีการศึกษา โดยกำหนดระยะเวลาดำเนินการแล้วเสร็จ และได้รับการอนุมัติ/เห็นชอบโดยสภาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ เพื่อให้หลักสูตรพร้อมใช้งานได้ในปีการศึกษาที่ 6

2. บัณฑิต

ในการดำเนินการให้เกิดคุณภาพบัณฑิตตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ และส่งเสริมสนับสนุนให้เกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ การส่งเสริมการทำงาน หรือประกอบอาชีพอิสระของบัณฑิต หลักสูตรศิลปบัณฑิต 4 ปี ได้วางระบบในการผลิตบัณฑิต โดยยึดหลักการจัดการศึกษาที่เน้นผลลัพธ์การเรียนรู้ Outcome-based Education (OBE) มุ่งสู่เป้าหมายที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและอาจารย์เป็นผู้จัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้บรรลุผลลัพธ์นั้น ๆ สอดคล้องกับนโยบายการศึกษาของชาติ สอดคล้องความต้องการของผู้ใช้บัณฑิต ซึ่งต้องการศิลปิน ผู้เชี่ยวชาญงานศิลป์ นอกจากนั้นยังให้สอดคล้องกับปรัชญาการศึกษา วิสัยทัศน์และพันธกิจของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ซึ่งมีพันธกิจและยุทธศาสตร์การผลิตบัณฑิตตามกลุ่มสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษาในกลุ่มที่ 5 (กลุ่มผลิตและพัฒนาบุคลากรวิชาชีพและสาขาเฉพาะ) สำหรับผลลัพธ์การเรียนรู้และภาวะการมีงานทำของบัณฑิต หลักสูตรศิลปบัณฑิตได้กำหนดรายละเอียด ดังนี้

2.1 คุณภาพบัณฑิตของหลักสูตรศิลปบัณฑิต

คุณภาพของบัณฑิตหลักสูตรศิลปบัณฑิต เป็นไปตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติและประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 โดยพิจารณาจากผลลัพธ์การเรียนรู้ 4 ด้าน คือ ด้านความรู้ (Knowledge) ด้านทักษะ (Skills) ด้านจริยธรรม (Ethics) และด้านลักษณะบุคคล (Character) ซึ่งผลลัพธ์การเรียนรู้เหล่านี้เกิดจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชาและการจัดกิจกรรมสนับสนุนนอกหลักสูตร ซึ่งเป็นการพัฒนานักศึกษาให้มีความรู้ทางวิชาการและวิชาชีพ รวมถึงมีคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ ตามที่กำหนดในหลักสูตร

2.2 ภาวะการมีงานทำของบัณฑิต

หลักสูตรศิลปบัณฑิต กำหนดมาตรฐานภาวะการมีงานทำของบัณฑิตที่ตรงสาขาหรือสามารถประกอบอาชีพอิสระภายใน 1 ปี นับจากวันที่สำเร็จการศึกษามีค่าร้อยละ 100 นอกจากนั้นยังกำหนดให้ระดับความพึงพอใจและคุณภาพของบัณฑิตมีความสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บัณฑิตและความต้องการของตลาดแรงงาน

2.3 ผลงานวิจัยของนักศึกษาและบัณฑิตที่สำเร็จการศึกษา

หลักสูตรศิลปบัณฑิตกำหนดให้ผลงานวิจัยของนักศึกษาและบัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาของหลักสูตรศิลปบัณฑิต ต้องได้รับการเผยแพร่ในงานวิชาการระดับชาติ หรือตีพิมพ์ในวารสารหรือเผยแพร่ในสื่อออนไลน์

3. นักศึกษา

การดำเนินการเกี่ยวกับนักศึกษา ประกอบด้วยกระบวนการรับนักศึกษาและการเตรียมความพร้อมก่อนเข้าศึกษา การควบคุมการดูแล การให้คำปรึกษาวิชาการและแนะแนว การคงอยู่ การสำเร็จการศึกษา ความพึงพอใจและผลการจัดการข้อร้องเรียนของนักศึกษา รายละเอียด มีดังนี้

3.1 กระบวนการรับนักศึกษา

หลักสูตรศิลปบัณฑิต ใช้กระบวนการรับนักศึกษาผ่านระบบสอบคัดเลือกที่ดำเนินการโดยสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ เปิดรับนักศึกษาที่มีความสนใจ โดยมีประกาศการรับสมัครนักศึกษาเข้าศึกษาต่อผ่านระบบบริหารระดับอุดมศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ (registra.bpi.ac.th) ตั้งแต่เดือนสิงหาคมของทุกปี โดยกำหนดคุณสมบัติผู้เข้าศึกษาเป็นนักศึกษาไทยหรือนักศึกษาต่างประเทศที่สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพหรือระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า มีความสามารถในการใช้ภาษาไทยในการเรียนการสอน มีความสนใจและมีทักษะทางด้านศิลปะ ซึ่งมีวิธีการคัดเลือกโดยการทดสอบภาคทฤษฎี ภาคปฏิบัติและการสอบสัมภาษณ์ จากคณะกรรมการดำเนินการสอบคัดเลือก ประกาศผลการคัดเลือกทางเว็บไซต์ของสถาบันฯ และของวิทยาลัย

3.2 การเตรียมความพร้อมก่อนเข้าศึกษา การให้คำปรึกษาและแนะแนวแก่นักศึกษา

3.2.1 การเตรียมความพร้อมก่อนเข้าศึกษา

1) จัดปฐมนิเทศก่อนเปิดภาคการศึกษา เพื่อชี้แจงรายละเอียดของหลักสูตร ระเบียบและหลักเกณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา (ทุนกู้ยืม กยศ. การขอทุนการศึกษาและการใช้สิทธิ์ประกันอุบัติเหตุ) การเข้าร่วมชมรมกิจกรรมพัฒนานักศึกษาและสิ่งอำนวยความสะดวกในการศึกษาให้ และกิจกรรมแนะแนวเพื่อการเตรียมตัวในด้านการเรียน การสอน ส่งเสริมให้ทำงานเป็นทีม วางระบบให้นักศึกษาช่วยเหลือซึ่งกันและกันในด้านวิชาการ

2) แจ้งช่องทางการรับคู่มือนักศึกษาผ่านระบบออนไลน์ให้กับนักศึกษาในวันปฐมนิเทศ ชี้แจงเนื้อหาในเล่มประกอบด้วยโครงสร้างรายวิชา คำอธิบายรายวิชา และระเบียบข้อบังคับต่างๆ เพื่อให้นักศึกษาทำความเข้าใจเรื่องหลักสูตรและการปฏิบัติตนตามระเบียบวินัยของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

3) จัดกิจกรรมเตรียมความพร้อมก่อนเข้าศึกษา โดยการจัดกิจกรรมพัฒนาและเสริมทักษะที่จำเป็นในการเข้าศึกษาในหลักสูตร การเสริมสร้างเจตคติที่ดีในอาชีพ

3.2.2 การดูแลการให้คำปรึกษาวิชาการและแนะแนว การคงอยู่ การสำเร็จการศึกษา

หลักสูตรศิลปบัณฑิต มีระบบและกลไกเกี่ยวกับการดูแลให้คำปรึกษาวิชาการและแนะแนวแก่นักศึกษา เพื่อให้มีแนวโน้ม อัตราการคงอยู่และอัตราการสำเร็จการศึกษาในระดับที่สูงขึ้นดังนี้

1) แต่งตั้งอาจารย์ที่ปรึกษา โดยกำหนดอาจารย์ที่ปรึกษาในอัตราส่วนสูงสุดไม่เกิน 1 : 10 คน และในแต่ละชั้นปี ให้มีอาจารย์ที่ปรึกษาร่วมไม่น้อยกว่า 2 คน เพื่อให้คำปรึกษาทั้งวิชาการและทักษะการใช้ชีวิต และอาจารย์ที่ปรึกษาพบกับนักศึกษาใหม่เพื่อทำความเข้าใจ ข้อตกลงร่วมกันทั้งแจ้งช่องทางติดต่อได้แก่ โทรศัพท์ และสื่อสังคมออนไลน์

2) มีการจัดให้นักศึกษาได้พบอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อให้นักศึกษาได้สอบถามเรื่องต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาและมีผลต่อนักศึกษา

3.3 การจัดการข้อร้องเรียนและการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษา

นักศึกษาหลักสูตรศิลปบัณฑิต สามารถยื่นคำร้อง ผ่านอาจารย์ที่ปรึกษานำเสนอต่อประธานหลักสูตรเพื่อนำเข้าสู่การประชุมคณะกรรมการบริหารหลักสูตรและหาทางแก้ไข และดำเนินการสำรวจความพึงพอใจของนักศึกษาในการจัดการข้อร้องเรียนและการบริหารจัดการในแต่ละด้านของหลักสูตร

4. อาจารย์

กระบวนการในการบริหารและพัฒนาอาจารย์ในหลักสูตรศิลปบัณฑิต วิทยาลัยช่างศิลป์ดำเนินการตามข้อบังคับสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2567 ซึ่งมีกระบวนการ ดังนี้

4.1 การรับอาจารย์

อาจารย์เป็นปัจจัยนำเข้าที่สำคัญในการผลิตบัณฑิต จึงต้องมีการวางระบบประกันเพื่อสร้างความเชื่อมั่นในการจัดการศึกษา โดยการรับอาจารย์ที่มีคุณสมบัติตรงสาขาและมีความรู้ ความสามารถตามที่กำหนดในหลักสูตร ขั้นตอนการรับสมัครอาจารย์ กำกับดูแลโดยผู้อำนวยการวิทยาลัย รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ หัวหน้าภาควิชาและอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร วิทยาลัยช่างศิลป์ได้คัดเลือกอาจารย์ใหม่โดยมีระบบและกลไกที่เหมาะสมและโปร่งใสเพื่อให้ได้อาจารย์ที่มีคุณภาพเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานที่หลักสูตรกำหนด ดังนี้

4.1.1 ประชุมเพื่อกำหนดคุณสมบัติทางด้านคุณวุฒิการศึกษา ความรู้ ความสามารถและประสบการณ์ของอาจารย์ใหม่ที่ต้องสอดคล้องกับสภาพ บริบทและวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

4.1.2 มีระบบการคัดเลือก โดยสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ เป็นผู้กำหนดหลักเกณฑ์ แนวทางการคัดเลือก และวิทยาลัยมีส่วนร่วมเป็นคณะกรรมการดำเนินการสอบภาคทฤษฎี ภาคปฏิบัติและสัมภาษณ์ โดยให้เป็นไปตามข้อบังคับสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2567

4.2 การแต่งตั้งอาจารย์ประจำหลักสูตร

หลักสูตรศิลปบัณฑิต วิทยาลัยช่างศิลป์ ได้กำหนดขั้นตอนในการแต่งตั้งอาจารย์ประจำหลักสูตร ไว้ดังนี้

4.2.1 คณะกรรมการบริหารหลักสูตรเสนอรายชื่ออาจารย์ประจำหลักสูตรต่อคณะกรรมการบริหารของวิทยาลัย

4.2.2 คณะกรรมการบริหารวิทยาลัย ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมของคุณวุฒิ ตำแหน่งวิชาการ ผลงานทางวิชาการ ความเชี่ยวชาญตามหลักสูตรและเสนอรายชื่อแนะนำเข้าสู่ที่ประชุมคณะกรรมการประจำวิทยาลัย เพื่อเห็นชอบแล้วจึงนำเสนอสภาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์เพื่ออนุมัติต่อไป

4.3 การบริหารอาจารย์

วิทยาลัยช่างศิลป์ กำหนดนโยบาย จัดทำแผนบริหารและพัฒนาบุคลากร โดยวางแผนอัตรากำลังระยะเวลา 5 ปี ที่แสดงให้เห็นถึงอัตรากำลังของอาจารย์ โดยจำแนกตามคุณวุฒิ ตำแหน่งทางวิชาการ ระบุจำนวนผู้เกษียณในแต่ละปี เพื่อเตรียมความพร้อมในการสรรหาอาจารย์ทดแทนอาจารย์ประจำหลักสูตรที่พ้นหน้าที่ ทั้งจากการเกษียณอายุราชการหรือลาออก นอกจากนี้ยังมีการวางแผนการจัดสรรงบประมาณ ทรัพยากรอื่น เพื่อให้อัตรากำลัง

ของอาจารย์มีจำนวนเหมาะสมกับจำนวนผู้เรียนที่รับเข้ามาศึกษาในหลักสูตร อาจารย์ที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญทางสาขาวิชาของหลักสูตร และมีประสบการณ์ที่เหมาะสมกับการผลิตบัณฑิต ซึ่งสามารถสะท้อนผ่านจากการมีวุฒิการศึกษา มีตำแหน่งทางวิชาการ และความก้าวหน้าในการผลิตผลงานทางวิชาการอย่างต่อเนื่อง

สำหรับการบริหารอาจารย์ใหม่ มีระบบการปฐมนิเทศเพื่อให้ความรู้ ความเข้าใจเรื่องหลักสูตร การใช้หลักสูตร การจัดทำประมวลรายวิชา (Course Syllabus) การประกันคุณภาพการศึกษาและการดูแลให้คำปรึกษาแก่ผู้เรียน ทั้งมีการนิเทศการสอนโดยผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้บริหาร มีระบบอาจารย์พี่เลี้ยง โดยให้อาจารย์ที่มีประสบการณ์ ช่วยดูแลและให้คำแนะนำการสอน ตลอดจนมีการประเมินผลการปฏิบัติงานของอาจารย์ใหม่

4.4 การส่งเสริมและพัฒนาอาจารย์

4.4.1 อาจารย์ประจำทุกคนต้องจัดทำแผนพัฒนาตนเองในประเด็นต่างๆ ดังนี้

1) สำรวจตนเองว่าขาดความรู้ ความเข้าใจ และสมรรถนะในการทำงานเรื่องอะไร ให้แสดงความสามารถในเรื่องที่ตนต้องการพัฒนา เพื่อวิทยาลัยจะได้จัดอบรม สัมมนาให้ตามความเหมาะสม

2) สำรวจความพร้อมในเรื่องการศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น เพื่อเตรียมขอทุนการศึกษาต่อจากสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

3) สำรวจความพร้อมในการทำผลงานขอตำแหน่งทางวิชาการ เพื่อเตรียมหัวข้อเรื่องและดำเนินการทำโครงร่างขอทุนวิจัย ทั้งเข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการทำผลงานทางวิชาการและนำความรู้ ความเข้าใจไปพัฒนาการจัดทำผลงานทางวิชาการต่อไป

4.4.2 วิทยาลัย จัดอบรมสัมมนาให้ความรู้และทักษะที่สอดคล้องกับหลักสูตร ความเชี่ยวชาญของสาขาวิชา ที่สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนและการปฏิบัติงาน

4.4.3 วิทยาลัยจัดส่งอาจารย์เข้ารับการอบรมสัมมนาหรือประชุมทางวิชาการ ซึ่งจัดโดยสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ หรือจัดโดยหน่วยงานภายนอก

4.4.4 ฝ่ายวิชาการและภาคิวิชาร่วมกันติดตามการดำเนินงานตามแผนพัฒนาตนเองของอาจารย์ ซึ่งอาจารย์สามารถปรับแผนได้ทุกปี โดยได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ประจำหลักสูตรและฝ่ายวิชาการของวิทยาลัย

4.4.5 มีการสนับสนุนให้อาจารย์พัฒนาผลงานทางวิชาการ พัฒนาผลงานทางวิจัยจากการสนับสนุนทุนวิจัยทั้งระดับวิทยาลัย ระดับสถาบันและส่งเสริมการเผยแพร่ในรูปแบบต่างๆ ที่เป็นระดับชาติและนานาชาติ จุดประสงค์เพื่อให้อาจารย์ได้มีการพัฒนาความรู้อย่างต่อเนื่องและนำความรู้ที่ทันสมัยมาปรับใช้ในการเรียนการสอน

นำผลการประกันคุณภาพไปสู่การปรับปรุงพัฒนา ด้านการกำหนดอัตราากำลังอาจารย์ที่เหมาะสมกับจำนวนผู้เรียนที่รับเข้ามาศึกษาในหลักสูตร และด้านคงอัตราการคงอยู่ของอาจารย์ให้เหมาะสมสอดคล้องกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ นอกจากนั้นยังกำหนดแนวทางที่ส่งเสริมให้อาจารย์มีการพัฒนาตนเองเพื่อเสริมประสิทธิภาพในการสอนและการปฏิบัติงาน สนับสนุนและสร้างปัจจัยที่นำไปสู่ความพึงพอใจต่อการบริหารจัดการหลักสูตรของอาจารย์ประจำ

5. หลักสูตร การเรียนการสอน การประเมินผู้เรียน

กระบวนการยกร่างและออกแบบหลักสูตร รูปแบบการจัดการเรียนการสอนและการกำหนดแนวทางประเมินให้บรรลุผลตามประกาศ กมอ. เรื่อง รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 มีรายละเอียด ดังนี้

5.1 การออกแบบหลักสูตร

คณะกรรมการบริหารหลักสูตรศิลปบัณฑิต ดำเนินการสำรวจสถานการณ์ปัจจุบันทางเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม การสำรวจความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตและภาวะการมีงานทำของบัณฑิตและการสำรวจความพึงพอใจของศิษย์เก่าและศิษย์ปัจจุบันที่มีต่อหลักสูตรอื่นๆของวิทยาลัยช่างศิลป์ และนำมาทบทวน วิเคราะห์ผลการดำเนินงานของหลักสูตร เพื่อนำผลมาออกแบบหลักสูตรและกำหนดวัตถุประสงค์ ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs) ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (CLOs) และผลลัพธ์การเรียนรู้รายปี (YLOs) ให้สอดคล้องสัมพันธ์กัน มีความทันสมัยและเป็นไปตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ (TQF) ตามประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 รายละเอียดและกระบวนการ มีดังนี้

1) แต่งตั้งคณะกรรมการจัดทำร่างหลักสูตร โดยกำหนดให้อาจารย์ประจำได้มีส่วนร่วมในการออกแบบหลักสูตรและขอความอนุเคราะห์จากผู้ทรงคุณวุฒิและผู้ที่เกี่ยวข้องมาเป็นที่ปรึกษา ให้คำแนะนำในการยกร่างหลักสูตร

2) นำเกณฑ์มาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา มาเป็นกรอบแนวทางในการออกแบบเกี่ยวกับโครงสร้างของหลักสูตร ส่วนเนื้อหาสาระรายวิชาศึกษาทั่วไปให้แกนกลางรายวิชาที่สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์กำหนด

3) นำกรอบมาตรฐานคุณวุฒิอุดมศึกษาแห่งชาติ มาเป็นแนวทางในการกำหนดรูปแบบของรายละเอียดหลักสูตร

4) คณะกรรมการบริหารหลักสูตรสำรวจสถานการณ์ปัจจุบันทางการเมืองการปกครอง เศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม การสำรวจความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตและภาวะการมีงานทำของบัณฑิต และการสำรวจความพึงพอใจของศิษย์เก่าและศิษย์ปัจจุบันที่มีต่อหลักสูตรและนำมาทบทวน วิเคราะห์ผลการดำเนินงานร่วมกับข้อมูลของหลักสูตรอื่นๆ ที่มีอยู่แล้วของวิทยาลัยช่างศิลป์ เพื่อนำผลมาออกแบบหลักสูตรและกำหนดวัตถุประสงค์ ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs) ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (CLOs) และผลลัพธ์การเรียนรู้รายปี (YLOs) ให้สอดคล้องสัมพันธ์กัน มีความทันสมัยและเป็นไปตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ (TQF) ตามประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 นำข้อคิดเห็นจากการจัดประชุมผู้ใช้บัณฑิต ศิษย์เก่า อาจารย์และนักศึกษามาพิจารณากำหนดรายวิชาสาระรายวิชาในหลักสูตรและแผนการเรียน รวมถึงนำทักษะการเรียนรู้ ในศตวรรษที่ 21 ความต้องการของตลาดแรงงานและสังคมมาออกแบบสาระรายวิชาให้มีเนื้อหา ที่ทันสมัยก้าวหน้าทางวิทยาการที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา เพื่อให้ นำความรู้ไปใช้ประกอบสัมมาชีพ และนำไปสู่การเป็นสถาบันการศึกษาที่ส่งเสริมอัตลักษณ์ให้แก่ประชาที่สู่ความมั่นคง มั่งคั่งและยั่งยืน

5) คณะกรรมการยกร่างและคณะกรรมการบริหารหลักสูตร ร่วมปรับปรุงร่างหลักสูตร วิเคราะห์รายวิชา คำอธิบายรายวิชา Curriculum Mapping เพื่อให้หลักสูตรครอบคลุม Learning outcomes

- 6) เตรียมการวิพากษ์หลักสูตร เพื่อให้ผู้ทรงคุณวุฒิที่เกี่ยวข้อง ได้ตรวจสอบและให้ความเห็นเพิ่มเติม ก่อนที่คณะกรรมการยกร่าง จะได้นำข้อคิดเห็นจากการวิพากษ์หลักสูตร มาปรับแก้ให้ครบถ้วนและถูกต้อง
- 7) นำเข้าที่ประชุมคณะกรรมการประจำวิทยาลัย เพื่อส่งให้คณะกรรมการกลั่นกรอง และสภาวิชาการสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ และนำข้อคิดเห็นจากคณะกรรมการมาปรับแก้ให้สมบูรณ์
- 8) นำเข้าสภาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์เพื่อได้รับการอนุมัติหลักสูตร

5.2 การเรียนการสอน

- 1) คณะกรรมการบริหารหลักสูตรประชุมร่วมกันกับอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร อาจารย์ประจำหลักสูตร และอาจารย์ประจำ เพื่อชี้แจงรูปแบบการจัดการเรียนการสอน และการประเมินในระดับรายวิชาและวิธีการดำเนินการที่จะ ทำให้บรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้
- 2) คณะกรรมการบริหารหลักสูตรมอบหมายให้อาจารย์ดำเนินการจัดทำประมวลรายวิชาและจัดส่งให้ประธานหลักสูตรพิจารณาความสอดคล้องตามรูปแบบการจัดการเรียนการสอนตามที่กำหนด และเสนอฝ่ายวิชาการรับทราบ ก่อนเปิดภาคการศึกษา โดยมีผู้รับผิดชอบหลักสูตร กำกับติดตามการดำเนินงาน

5.3 การวัดและประเมินผล

- 1) คณะกรรมการบริหารหลักสูตรมอบหมายให้อาจารย์ดำเนินการจัดทำประมวลรายวิชา และจัดส่งให้ประธานหลักสูตรพิจารณาความสอดคล้องตามรูปแบบการจัดการเรียนการสอนตามที่กำหนด และเสนอฝ่ายวิชาการรับทราบ รายงานผลการดำเนินของประมวลรายวิชา ภายใน 30 วัน หลังปิดภาคการศึกษา โดยมีผู้รับผิดชอบหลักสูตร กำกับติดตามการดำเนินงาน
- 2) มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ที่กำหนดในประมวลรายวิชา อย่างน้อย ร้อยละ 25 ของรายวิชาที่เปิดสอนในแต่ละปีการศึกษา เพื่อประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษา และเป็นไปตาม ประกาศ กมอ. เรื่อง รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565

6. สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

ระบบการดำเนินงานเพื่อให้เกิดความพร้อมของสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ มีการดำเนินงาน ด้านบริหารจัดการสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ หลักสูตรศิลปบัณฑิต มีการบริหารจัดการแบบบูรณาการร่วมกับวิทยาลัย ช่างศิลป์ โดยการให้บริการหนังสือในห้องสมุดวิทยาลัยช่างศิลป์ ซึ่งประกอบด้วยหนังสือศิลปะและสื่อการเรียนรู้ทั้ง ภาษาไทยและภาษาอังกฤษและมีการให้บริการคอมพิวเตอร์ สัญญาณอินเทอร์เน็ตและครุภัณฑ์ทางการศึกษาต่าง ๆ รวมทั้งมีการใช้อาคารสถานที่ โรงอาหาร ร้านค้า สหกรณ์ ห้องประชุม หอศิลป์ และพื้นที่ต่างในวิทยาลัยด้วย รายละเอียดความพร้อมของสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ มีดังนี้

6.1 การบูรณาการใช้สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ที่มีอยู่เดิม

- 1) อุปกรณ์การสอน ครุภัณฑ์ทางการศึกษา ใช้อุปกรณ์การสอนที่เป็นทรัพยากรของวิทยาลัยช่างศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
- 2) ตำรา หนังสือจากห้องสมุดวิทยาลัยช่างศิลป์ ซึ่งมีจำนวนหนังสือ 3,000 เล่ม

- 3) ตำรา หนังสือจากห้องสมุดศูนย์รักษาศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ซึ่งมีจำนวนหนังสือ 5,000 เล่ม
- 4) คอมพิวเตอร์ที่ใช้ประกอบการเรียนการสอน มีจำนวน 20 เครื่อง
- 5) อินเทอร์เน็ตและระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ณ อาคารวิทยาลัยช่างศิลป์
- 6) ห้องประชุม ห้องโสตนำเสนอผลงานระดับปริญญาตรี มีโต๊ะประชุมแบบโค้ง และเก้าอี้สำนักงาน สำหรับนักศึกษาและอาจารย์ มีอุปกรณ์ SMART TV สำหรับการนำเสนอผลงาน ข้อมูล มีสิ่งอำนวยความสะดวก เช่น เครื่องปรับอากาศ ผ้า màn
- 7) ห้องปฏิบัติงานสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ห้อง 921-925 อาคารอนุสรณ์ 40 ปี วิทยาลัยช่างศิลป์

6.2 ระบบและกลไกในการจัดการสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

หลักสูตรศิลปบัณฑิต จัดให้ระบบการสนับสนุนการเรียนรู้ ด้านการดูแล การพัฒนา เพิ่มเติม สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ ดังนี้

- 1) อาจารย์ประจำหลักสูตร จัดทำแบบสำรวจความต้องการทรัพยากรสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้จากนักศึกษาและผู้ที่เกี่ยวข้อง
- 2) อาจารย์ประจำหลักสูตร นำผลการประเมินความต้องการทรัพยากรสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ มาวิเคราะห์ เพื่อจัดทำแผนการบูรณาการการใช้งานและจัดทำแผนเสนอขอครุภัณฑ์ทางการศึกษา จากงบประมาณประจำปีสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

หมวดที่ 9 ระบบและกลไกในการพัฒนาหลักสูตร

หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม วิทยาลัยช่างศิลป์ มีระบบและกลไกในการการพัฒนาหลักสูตร และการดำเนินงานจัดทำร่างเพื่อกำหนดปรัชญา วัตถุประสงค์ โครงสร้าง การจัดแผนการเรียนรู้ รายวิชา ฯลฯ และ ผลลัพธ์การเรียนรู้ของบัณฑิตดังต่อไปนี้

1. จัดตั้งคณะกรรมการแต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินการจัดทำ (ร่าง) หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม (หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 25.....) วิทยาลัยช่างศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ โดยให้ดำเนินการจัดทำ (ร่าง) หลักสูตรที่ สัมพันธ์กับการจัดการศึกษาด้านศิลปกรรมในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง และหลักสูตร ศิลปบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ (ต่อเนื่อง) พ.ศ. 2561 วิทยาลัยช่างศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ และสอดคล้องกับ ยุทธศาสตร์การพัฒนาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ 2565 และเป็นไปตามกฎกระทรวงหลักสูตรการศึกษาระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 และประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 ประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิ ระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 (โดยมีคณะกรรมการผู้รับผิดชอบตามเอกสาร ดังแนบ)

2. แต่งตั้งกรรมการให้เข้าร่วมการเข้าร่วมอบรมสัมมนา ทบทวนการปรับ พัฒนาหลักสูตร ตามเกณฑ์ มาตรฐานอุดมศึกษา เรื่อง ผลลัพธ์การเรียนรู้ ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565

3. แต่งตั้งกรรมการรับผิดชอบในการวิเคราะห์รายละเอียดเนื้อหาการจัดทำหลักสูตร แต่ละด้าน ตามเอกสาร ดังแนบ)

4. แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินการจัดทำผลสำรวจด้านต่างๆ รวมทั้งจัดทำรายงานผลการจัดทำผลสำรวจจาก การรับฟังความคิดเห็นเพื่อนำเสนอต่อคณะกรรมการจัดทำร่าง หลักสูตร (ตามเอกสาร ดังแนบ)

5. แต่งตั้งคณะกรรมการคณะกรรมการส่งเสริม สนับสนุนข้อมูลวิชาการ ด้านทัศนศิลป์ และข้อมูลเทคโนโลยี สารสนเทศ ในการจัดทำ (ร่าง) หลักสูตร (ตามเอกสาร ดังแนบ)

6. การจัดประชุม สัมมนาการจัดทำร่างหลักสูตร โดยคณะกรรมการและผู้ที่เกี่ยวข้อง

7. การนำหลักสูตรเข้ารับการวิพากษ์โดยผู้ทรงคุณวุฒิ

8 การนำหลักสูตรเข้ารับการพิจารณาโดยคณะกรรมการกลั่นกรองสภาวิชาการ กรรมการสภาวิชาการ และ กรรมการสภาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

โดยมีการทบทวนวิเคราะห์ตามกรอบ การพัฒนาหลักสูตร 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. ทบทวนวิเคราะห์ นโยบายและยุทธศาสตร์ การพัฒนากำลังคนของประเทศยุทธศาสตร์ ชาติ ระยะ 20 ปี (พ.ศ.2561-2580) และแผนยุทธศาสตร์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์การจัดกลุ่ม สถาบันอุดมศึกษาที่ผลิตบัณฑิต เป็นการทบทวน วิเคราะห์ ความสอดคล้องของหลักสูตรกับทิศทางนโยบายและ ยุทธศาสตร์การพัฒนากำลังคนของประเทศ และตามพันธกิจหลักและยุทธศาสตร์ของสถาบันที่สอดคล้องกับการจัด กลุ่มสถาบันอุดมศึกษาที่ผลิตบัณฑิต กลุ่มที่ 5 กลุ่มผลิตและพัฒนาบุคลากรวิชาชีพและสาขาจำเพาะ (โดยมี คณะกรรมการผู้รับผิดชอบตามเอกสาร ดังแนบ)

รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560 กำหนดให้รัฐต้อง อนุรักษ์ฟื้นฟูส่งเสริม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ศิลปวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม และจารีตประเพณีอันดีงามของท้องถิ่นและของชาติ และจัดให้มีพื้นที่สาธารณะสำหรับกิจกรรม ที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งส่งเสริมและสนับสนุนให้ประชาชน ชุมชน และองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ได้ใช้สิทธิและมีส่วนร่วมในการดำเนินการด้วย ทำให้วิทยาลัยช่างศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ มีเครือข่าย/แนวร่วม ด้านศิลปวัฒนธรรมไทย และนำเสนอเป็นสาระสำคัญในการสร้างหลักสูตรศิลปะบัณฑิต สาขาศิลปกรรม วิทยาลัยช่างศิลป์ ที่มีการจัดการเรียนการสอน กระบวนการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้เกิดการสืบสาน ต่อยอด ประยุกต์ภูมิปัญญา และศิลปวัฒนธรรมประจำชาติ ในลักษณะผลงานทัศนศิลป์ สหวิทยาการศิลปะ การออกแบบที่สัมพันธ์กับบริบท ความเปลี่ยนแปลงของสังคม

จากการวิเคราะห์พบว่านโยบายและยุทธศาสตร์ การพัฒนากำลังคนของประเทศ ยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ 20 ปี (พ.ศ.2561-2580 ฉบับประกาศราชกิจจานุเบกษา) ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่

1.1 ยุทธศาสตร์ด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน บนพื้นฐานแนวคิด ได้แก่ “ต่อยอดอดีต”โดยมองกลับไปที่เราทำทางเศรษฐกิจ อัตลักษณ์ วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต และจุดเด่นทางทรัพยากรธรรมชาติที่หลากหลาย รวมทั้งความได้เปรียบเชิงเปรียบเทียบของประเทศในด้านอื่น ๆ นำมาประยุกต์ผสมผสานกับเทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของเศรษฐกิจและสังคมโลกสมัยใหม่ และการ“สร้างคุณค่าใหม่ในอนาคต” ด้วยการเพิ่มศักยภาพของผู้ประกอบการ พัฒนาคู่มือใหม่ รวมถึงปรับปรุงแบบธุรกิจ เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของตลาด ผสมผสานกับยุทธศาสตร์ที่รองรับอนาคต บนพื้นฐานของการต่อยอดอดีตและปัจจุบัน

การจัดการเรียนรู้ในหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาศิลปกรรม จึงเป็นการจัดการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ 20 ปี (พ.ศ.2561-2580 ด้วยการนำทักษะทางทัศนศิลป์ ด้านจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ ศิลปะไทย และเครื่องเคลือบดินเผา และทักษะความเชี่ยวชาญ และองค์ความรู้ด้านศิลปะไทยและภูมิปัญญาไทย มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมที่แสดงให้เห็นอัตลักษณ์ศิลปะร่วมสมัย และภูมิปัญญาไทย อีกทั้งมีการจัดการเรียนการสอน ให้มีการบูรณาการ ประยุกต์ ผสมผสาน ศาสตร์ด้านศิลปะ องค์ความรู้ศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง และมีความหลากหลาย ในวิธีการ เทคนิค รูปแบบ การนำเสนอ ในรูปแบบ สหวิทยาการศิลปะ และการออกแบบประยุกต์ศิลป์ มีเดียดีไซน์ และการสร้างความเชี่ยวชาญให้บัณฑิต คนรุ่นใหม่ในการใช้คอมพิวเตอร์ และดิจิทัลอาร์ท สร้างสรรค์ผลงานที่สอดคล้องกับธุรกิจสมัยใหม่ ในโลกอุตสาหกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ของสถานประกอบการ ธุรกิจการค้า ผลิตภัณฑ์และการบริการรูปแบบใหม่ และสัมพันธ์กับบริบทของสังคม ชุมชน เทคโนโลยี เศรษฐกิจ วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมโลก

1.2 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ และยุทธศาสตร์ชาติ ด้านการสร้างการเติบโตบนคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ให้คนไทยมีจิตสาธารณะรับผิดชอบต่อสังคมและผู้อื่น มัธยัสถ์ อดออม โอบอ้อมอารี มีวินัย รักษาศีลธรรม และเป็นพลเมืองดีของชาติมีหลักคิดที่ถูกต้องมีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 มีทักษะสื่อสารภาษาอังกฤษและภาษาที่สาม มีนิสัยรักการเรียนรู้และการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต หลักสูตรได้กำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ในหลายด้าน ที่สัมพันธ์กันทั้งด้านวินัย ความรับผิดชอบต่อสังคม ทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 และการเรียนรู้ตลอดชีวิต และมีจิตสำนึก รักษาสิ่งแวดล้อม เพื่อให้บัณฑิตมีคุณลักษณะตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตรและสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ

1.3 แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ (12) ประเด็น การพัฒนาการเรียนรู้ (พ.ศ. 2561 – 2580) การปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21

1.3.1 การปรับเปลี่ยนระบบการเรียนรู้สำหรับศตวรรษที่ 21 โดยพัฒนากระบวนการเรียนรู้ในทุกๆ ระดับชั้น ตั้งแต่ปฐมวัยจนถึงอุดมศึกษาที่ใช้ฐานความรู้และระบบคิดในลักษณะสหวิทยาการ การประยุกต์ศิลปะ พัฒนากระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนทุกระดับการศึกษา รวมถึงจัดกิจกรรมเสริมทักษะเพื่อพัฒนาทักษะสำหรับศตวรรษที่ 21 พัฒนาระบบการเรียนรู้เชิงบูรณาการที่เน้นการลงมือปฏิบัติ มีการสะท้อนความคิด ทบทวนไตร่ตรอง พัฒนาระบบการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนสามารถกำกับการเรียนรู้ของตนเองได้เพื่อให้สามารถนำองค์ความรู้ไปใช้สร้างรายได้ รวมถึงมีทักษะด้านวิชาชีพและทักษะชีวิต การจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนเกิดทักษะวิชาชีพด้านปฏิบัติการ การสร้างสรรค์ศิลปกรรม และการสร้างกลุ่มวิชาเอกเลือก ของหลักสูตรเพื่อให้ผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษา มีความสามารถด้านการบูรณาการ การสร้างรายได้ และมีทักษะชีวิตตามยุทธศาสตร์ชาติในข้างต้น

1.3.2 การพัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยหลักสูตรมีเป้าหมายในการพัฒนาตามแนวทางการพัฒนาการเรียนรู้ ดังนี้

- จัดให้มีระบบการศึกษาและระบบฝึกอบรมบนฐานสมรรถนะที่มีคุณภาพสูงและยืดหยุ่น
- มีมาตรการจูงใจและส่งเสริมสนับสนุนให้คนเข้าสู่การเรียนรู้ พัฒนาตนเอง รวมถึงการ

ยกระดับทักษะวิชาชีพ

- พัฒนาระบบการเรียนรู้ชุมชนให้เข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา โดยความร่วมมือจากภาครัฐ

ภาคเอกชนและภาคประชาสังคม

- พัฒนาระบบเครือข่ายเทคโนโลยีดิจิทัลและดิจิทัลแพลตฟอร์ม สื่อดิจิทัลเพื่อการศึกษา
- พัฒนาโปรแกรมประยุกต์หรือสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลที่มีคุณภาพ

การพัฒนาหลักสูตรให้มีประสิทธิภาพตามพันธกิจ ยุทธศาสตร์ และวิสัยทัศน์ ของวิทยาลัยช่างศิลป์ และสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ด้านการวิจัย การสร้างผลงานสร้างสรรค์ ผลงานนวัตกรรม ต่อยอดงานศิลปบนพื้นฐานเอกลักษณ์ของท้องถิ่น ความเป็นไทย และเผยแพร่ผลงานในระดับชาติและนานาชาติ เป็นการเน้นหุปัญญาที่หลากหลายของนักศึกษา เพื่อให้สามารถมีองค์ความรู้ที่เพียงพอและลึกซึ้ง ในการนำไปสู่การวิเคราะห์ สังเคราะห์ สร้างองค์ความรู้ใหม่ ตามประเด็น การพัฒนาการเรียนรู้ แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ อีก 2 ประเด็น คือ

1.3.1 การสร้างระบบการศึกษาเพื่อเป็นเลิศทางวิชาการระดับนานาชาติ

1.3.4 การตระหนักถึงพหุปัญญาของมนุษย์ที่หลากหลาย ทั้งด้านกีฬา ภาษา และวรรณกรรม สุนทรียศิลป์

1.3.5 การเปลี่ยนโฉมบทบาท “ครู” ให้เป็นครูยุคใหม่ โดยปรับบทบาทจาก “ครูสอน” เป็น “โค้ช” หรือ “ผู้อำนวยความสะดวกการเรียนรู้” ทำหน้าที่กระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ แนะนำวิธี เรียนรู้และวิธีจัดการเรียน การสร้างความรู้ ออกแบบกิจกรรมและสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียน และมีบทบาทเป็นนักวิจัยพัฒนากระบวนการเรียนรู้เพื่อผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน

1.4 แผนปฏิบัติราชการ ระยะ 5 ปี (พ.ศ. 2566-2570) ของกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

แผนด้านการอุดมศึกษาเพื่อผลิตและพัฒนากำลังคนของประเทศ พ.ศ. 2564 – 2570 ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2566 – 2570 เป็นกรอบการยกระดับคุณภาพของระบบอุดมศึกษาให้เกิดการพัฒนาศักยภาพทุนมนุษย์ที่เป็นปัจจัยเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันและความยั่งยืนของสังคมไทย ดังนี้

ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาศักยภาพคน ให้มีความสำคัญกับการเรียนรู้ตลอดชีวิต แผนแม่บท 11 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต (เชื่อมโยงกับยุทธศาสตร์ชาติที่ 3) เช่น

- จัดให้มีการพัฒนาทักษะที่สอดคล้องกับทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ความสามารถในการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน ความคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกับผู้อื่น

- จัดให้มีการพัฒนาทักษะด้านภาษา ศิลปะ และความสามารถในการใช้เทคโนโลยีที่สอดคล้องกับความสามารถ ความถนัดและความสนใจ

- จัดให้มีการพัฒนาทักษะอาชีพที่สอดคล้องกับความต้องการของประเทศ การบ่มเพาะการเป็นนักคิด นักนวัตกรรม และการเป็นผู้ประกอบการใหม่ รวมทั้งทักษะชีวิตที่สามารถอยู่ร่วมและทำงานภายใต้สังคมที่เป็นพหุวัฒนธรรม การจัดทำหลักสูตรได้มีการกำหนด PLO ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตรที่สำคัญ ทั้งด้านการพัฒนาทักษะปัญญา ด้านการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และความสามารถในการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน การมีความคิดสร้างสรรค์ มีทักษะด้านภาษา ศิลปะ และความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างสรรค์ และการนำเสนอผลงาน การทำงานร่วมกับผู้อื่น การทำงานเป็นทีม มีความเป็นนักนวัตกรรม สร้างสรรค์นวัตกรรมทางศิลปะ และการเป็นผู้ประกอบการใหม่ ฝึกความเป็นมืออาชีพด้านศิลปกรรม การประยุกต์ บูรณาการ ในลักษณะสหวิทยาการศิลปะ และนวัตกรรม สอดคล้องกับการพัฒนาศักยภาพทุนมนุษย์ที่เป็นปัจจัยเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันและความยั่งยืนของสังคมไทย ตามแผนด้านการอุดมศึกษาเพื่อผลิตและพัฒนากำลังคนของประเทศ พ.ศ. 2564 – 2570

1.5 สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สกสว.) กำหนดแผนด้านวิทยาศาสตร์วิจัยและนวัตกรรมของประเทศ พ.ศ. 2566-2570 การพัฒนาเศรษฐกิจไทยด้วยเศรษฐกิจสร้างคุณค่า และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ให้มีความสามารถในการแข่งขันและพึ่งพาตนเองได้อย่างยั่งยืน พร้อมสู่ออนาคตโดยใช้วิทยาศาสตร์ การวิจัย และนวัตกรรม แผนดังกล่าวสอดคล้องกับการจัดทำหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาศิลปกรรม วิทยาลัยช่างศิลป์ ที่มุ่งเน้นให้บัณฑิตสามารถสร้างคุณค่า และมูลค่าเพิ่มของผลงานสร้างสรรค์ ศิลปกรรมให้เกิดสุนทรียภาพ คุณค่า ทางศิลปะและประโยชน์ใช้สอย ส่งเสริมระบบเศรษฐกิจโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์บนฐานขององค์ความรู้ เทคโนโลยีและนวัตกรรม สร้างผลิตภัณฑ์ศิลปะการออกแบบ และการบริการในรูปแบบใหม่ที่สร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจหรือคุณค่าทางสังคม

1.6 ประกาศกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม เรื่องการกำหนดให้สถาบันอุดมศึกษาสังกัดกลุ่มสถาบันอุดมศึกษา ประจำปีงบประมาณ 2565 โดยได้ส่งเสริมและสนับสนุนให้สถาบันอุดมศึกษา ได้พัฒนาความเป็นเลิศ บนพื้นฐานของการสร้างศักยภาพต่าง ๆ ที่จำเป็นเพื่อให้มีมาตรฐานระดับสูง เป็นสากล และอยู่ในระดับชั้นนำ

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์เป็นสถาบันที่ผลิตบัณฑิตจากการจัดกลุ่มสถาบันอุดมศึกษา กลุ่มที่ 5 (กลุ่มผลิตและพัฒนาบุคลากรวิชาชีพและสาขาจำเพาะ) มียุทธศาสตร์ที่เป้าหมาย คือ มุ่งเน้นการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ทักษะ และทัศนคติที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศหรือจรรโลงศิลปะและวัฒนธรรมมีความสามารถในการเรียนรู้และยกระดับสมรรถนะทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

วิทยาลัยช่างศิลป์ ภายใต้การกำกับดูแลของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ จึงได้จัดทำหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม วิทยาลัยช่างศิลป์ ที่สามารถสร้างความเป็นเลิศตามความเชี่ยวชาญ ด้านศิลปกรรม ประยุกต์ มีเดียดีไซน์ และคอมพิวเตอร์ ดิจิทัลอาร์ต เป็นกลุ่มผลิตและพัฒนาบุคลากรวิชาชีพและสาขาจำเพาะตามประกาศกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม เรื่องการกำหนดให้สถาบันอุดมศึกษาสังกัดกลุ่มสถาบันอุดมศึกษา ประจำปีงบประมาณ 2565 เพื่อการจัดการเรียนการสอน และการกำหนดนโยบาย การบริหารจัดการสามารถได้รับการส่งเสริม สนับสนุน ประเมินคุณภาพ กำกับดูแลและจัดสรรงบประมาณจากหน่วยงานต้นสังกัดอย่างมีประสิทธิภาพ และนำมาซึ่งประสิทธิผลในการสร้างความเข้มแข็งทางการศึกษาประเทศด้านศิลปกรรม และการประยุกต์ศิลปะ สร้างนวัตกรรมศิลป์ มีการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ตามบริบทของความเปลี่ยนแปลงอย่างมีประสิทธิภาพ จากต้นทุนด้านทักษะวิชาชีพศิลปะ และภูมิปัญญาของชาติ นำไปสู่ความร่วมมือของศิลปะในระดับชาติและเป้าหมายในระดับนานาชาติต่อไป การจัดการศึกษาตามหลักสูตรจึงเป็นการนำไปสู่การยกระดับขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศรวมทั้งใช้นวัตกรรมศิลป์ และองค์ความรู้ใหม่ด้านวัฒนธรรมร่วมสมัย และการบูรณาการเป็นฐานในการพัฒนาประเทศ สู่การพัฒนาอย่างยั่งยืน

1.7 การจัดทำหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม วิทยาลัยช่างศิลป์ เป็นไปตามกรอบทิศทางการพัฒนาด้านวัฒนธรรม ระยะ 20 ปี ของกระทรวงวัฒนธรรม ซึ่งมียุทธศาสตร์การพัฒนาศักยภาพและมาตรฐานในการจัดการศึกษาด้านศิลปะ รวมทั้งสนับสนุน ส่งเสริม การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้านศิลปะให้แก่เด็ก เยาวชนและประชาชนทั่วไป

1.8 การจัดทำหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม วิทยาลัยช่างศิลป์ ตามวิสัยทัศน์ พันธกิจและยุทธศาสตร์ของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ที่สอดคล้องกับการจัดกลุ่มสถาบันอุดมศึกษาพันธกิจ 4 ผลิต พัฒนาและสร้างเสริมศักยภาพกำลังคน สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ที่ 2 การผลิตและพัฒนากำลังคน รวมทั้งงานวิจัย และนวัตกรรม ที่สอดคล้องกับความต้องการของการพัฒนาประเทศและยุทธศาสตร์ที่ 5 การจัดการศึกษา เพื่อสร้างเสริมคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม พันธกิจ 5 พัฒนาสิ่งประดิษฐ์ งานวิจัย และนวัตกรรม และสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ที่ 2 การผลิตและพัฒนากำลังคน รวมทั้งงานวิจัย และนวัตกรรม ที่สอดคล้องกับความต้องการของการพัฒนาประเทศ รวมทั้งกลยุทธ์วิทยาลัยในการพัฒนาหลักสูตรให้มีคุณภาพเป็นที่ยอมรับในระดับชาติและระดับนานาชาติตามยุทธศาสตร์การพัฒนาระบบการจัดการเรียนการสอนด้านศิลปวัฒนธรรมให้มีคุณภาพเป็นที่ยอมรับระดับชาติ และระดับนานาชาติสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การพัฒนาศักยภาพสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ 2565

1.9 การจัดทำหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม วิทยาลัยช่างศิลป์ ตามพันธกิจหลักและยุทธศาสตร์ของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ที่มุ่งเน้นการพัฒนาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ในด้านการจัดการศึกษา ด้านการสร้างสรรคงานวิจัยและนวัตกรรม ด้านการบริการวิชาการ ด้านศิลปวัฒนธรรม ด้านการอนุรักษ์ พัฒนา สืบสานและเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรม เพื่อนำพาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ให้เป็นสถาบันต้นแบบในการจัดการด้านนาฏศิลป์

ดุริยางคศิลป์ คีตศิลป์ ช่างศิลป์ และทัศนศิลป์ ของชาติและนานาชาติ โดยการนำต้นทุนทางวัฒนธรรมประเพณีของสังคมไทย มาพัฒนาศักยภาพนักเรียน นักศึกษา ในการสร้างสรรค์ผลงานด้านศิลปวัฒนธรรม

1.10 การจัดทำหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาศิลปกรรม เพื่อส่งเสริมให้วิทยาลัยช่างศิลป์เป็นศูนย์กลางความร่วมมือด้านศิลปวัฒนธรรมและสร้างเครือข่ายระดับชาติ ระดับนานาชาติ และสร้างตลาดแรงงานด้านช่างศิลป์ และทัศนศิลป์ มีกลยุทธ์การพัฒนาการเป็นศูนย์กลางความร่วมมือด้านช่างศิลป์ และทัศนศิลป์ ระดับชาติและนานาชาติ รวมทั้งวิทยาลัยช่างศิลป์มีศิษย์เก่า อดีตผู้บริหาร บุคลากร เป็นอดีตนายกรัฐมนตรีนายกรัฐมนตรี ศิลปินแห่งชาติ ศิลปินชั้นเยี่ยม ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านช่างศิลป์ และทัศนศิลป์ ที่สนับสนุนการจัดการเรียนการสอนในระดับปริญญาตรี และสามารถนำไปสู่การพัฒนาการเป็นศูนย์กลางดังกล่าว

1.11 การจัดทำหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาศิลปกรรม วิทยาลัยช่างศิลป์ ตามประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร ระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 และกฎกระทรวง มาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 และ “มาตรฐานการอุดมศึกษา” ในมาตรา 4 มาตรา 6 วรรคหนึ่ง และมาตรา 17 (6) และวรรคสอง แห่งพระราชบัญญัติระเบียบบริหารราชการ กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม พ.ศ. 2562

และสอดคล้องกับบทนิยามคำว่า “มาตรฐานการอุดมศึกษา” ในมาตรา 3 และมาตรา 4 วรรคหนึ่ง แห่งพระราชบัญญัติ การอุดมศึกษา พ.ศ. 2562 ที่หมายความว่า ข้อกำหนดขั้นต่ำเกี่ยวกับคุณลักษณะ คุณภาพ และเกณฑ์อื่นในการจัดการศึกษาระดับอุดมศึกษา ข้อกำหนดขั้นต่ำของหลักสูตรการศึกษา และข้อกำหนด ขั้นต่ำของเกณฑ์ในการขอตำแหน่งทางวิชาการในสถาบันอุดมศึกษา และมาตรฐานอื่นตามที่กำหนด ในกฎกระทรวง เพื่อใช้เป็นเกณฑ์ในการส่งเสริม การกำกับดูแล การตรวจสอบ ติดตามและประเมินผล และการประกันคุณภาพการศึกษา ระดับอุดมศึกษา

1.12 การจัดทำหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาศิลปกรรม วิทยาลัยช่างศิลป์ ตามประกาศกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม เรื่อง แนวทางการดำเนินงานระบบคลังหน่วยกิตระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2562 ที่ว่า “ผลลัพธ์การเรียนรู้” หมายถึง ความรู้ ทักษะ และเจตคติ ที่เกิดจากการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ การศึกษาตามอัธยาศัย และประสบการณ์บุคคลที่สัมผัสไว้ ที่เทียบได้ตาม มาตรฐานผลการเรียนรู้ของแต่ละระดับคุณวุฒิตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ ซึ่งสามารถวัดและประเมินได้โดยวิธีการต่าง ๆ

1.13 การจัดทำหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาศิลปกรรม วิทยาลัยช่างศิลป์ ตามข้อบังคับสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2567

ตารางสรุปผลจากการทบทวนวิเคราะห์ นโยบายและยุทธศาสตร์ การพัฒนากำลังคนของประเทศ ยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ 20 ปี (พ.ศ.2560-2579) และแผนยุทธศาสตร์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ การจัดกลุ่มสถาบันอุดมศึกษาที่ผลิตบัณฑิต	
ด้าน /ข้อมูล รายละเอียด	การจัดการศึกษา สมรรถนะผู้เรียน ที่ควรนำไปใช้ในการออกแบบ หลักสูตรและกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ (สิ่งที่ผู้เรียนจะ รู้ / เข้าใจ / ปฏิบัติ ได้ เมื่อจบกระบวนการเรียนรู้)
- ยุทธศาสตร์ด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน	สามารถต่อยอดอดีต โดยมองกลับไปที่เราเก่งทางเศรษฐกิจ อัตลักษณ์ วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต และจุดเด่น ทางทรัพยากรธรรมชาติที่หลากหลาย นำมาประยุกต์ผสมผสานกับ เทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของเศรษฐกิจและ สังคมโลกสมัยใหม่ และการสร้างคุณค่าใหม่ในอนาคต
- ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การ พัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากร มนุษย์ และยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้าง การเติบโตบนคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรต่อ สิ่งแวดล้อม	- มีหลักคิดที่ถูกต้อง - มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 - มีทักษะสื่อสารภาษาอังกฤษและภาษาที่สาม - มีนิสัยรักการเรียนรู้และการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต และการเรียนรู้ตลอดชีวิต - มีจิตสำนึก รักษาสิ่งแวดล้อม
- แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ (12) ประเด็น การพัฒนาการเรียนรู้ (พ.ศ. 2561 – 2580) การปฏิรูปกระบวนการ เรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงใน ศตวรรษที่ 21 - การพัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต	- ควรพัฒนาระบบการเรียนรู้เชิงบูรณาการที่เน้นการลงมือปฏิบัติ มีการสะท้อนความคิด ทบทวนไตร่ตรอง พัฒนาระบบการเรียนรู้ที่ให้ ผู้เรียนสามารถกำกับการเรียนรู้ของตนเองได้เพื่อให้สามารถนำองค์ความรู้ ไปใช้สร้างรายได้ รวมถึงมีทักษะด้านวิชาชีพและทักษะชีวิต - พัฒนาระบบเครือข่ายเทคโนโลยีดิจิทัลและดิจิทัลแพลตฟอร์ม สื่อดิจิทัลเพื่อการศึกษา - พัฒนาโปรแกรมประยุกต์หรือสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลที่มีคุณภาพ
แผนด้านการอุดมศึกษาเพื่อผลิตและ พัฒนากำลังคนของประเทศ พ.ศ. 2564 – 2570 ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2566 – 2570	- จัดให้มีการพัฒนาทักษะที่สอดคล้องกับทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ความสามารถ ในการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน ความคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกับผู้อื่น - จัดให้มีการพัฒนาทักษะด้านภาษา ศิลปะ และความสามารถในการ ใช้เทคโนโลยีที่สอดคล้องกับความสามารถ ความถนัดและความสนใจ - จัดให้มีการพัฒนาทักษะอาชีพที่สอดคล้องกับความต้องการของประเทศ การบ่มเพาะการเป็นนักคิด นักนวัตกรรม และการเป็นผู้ประกอบการใหม่ รวมทั้งทักษะชีวิตที่สามารถอยู่ร่วมและทำงานภายใต้สังคมที่เป็น พหุวัฒนธรรม

ตารางสรุปผลจากการทบทวนวิเคราะห์ นโยบายและยุทธศาสตร์ การพัฒนากำลังคนของประเทศ ยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ 20 ปี (พ.ศ.2560-2579) และแผนยุทธศาสตร์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ การจัดกลุ่มสถาบันอุดมศึกษาที่ผลิตบัณฑิต	
ด้าน / ข้อมูล รายละเอียด	การจัดการศึกษา สมรรถนะผู้เรียน ที่ควรนำไปใช้ในการออกแบบ หลักสูตรและกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ (สิ่งที่ผู้เรียนจะ รู้ / เข้าใจ / ปฏิบัติ ได้ เมื่อจบกระบวนการเรียนรู้)
- สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริม วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สทว.) กำหนดแผนด้านวิทยาศาสตร์วิจัยและ นวัตกรรมของประเทศ พ.ศ. 2566-2570 การพัฒนาเศรษฐกิจไทยด้วยเศรษฐกิจ สร้างคุณค่าและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ให้มี ความสามารถในการแข่งขันและพึ่งพา ตนเองได้อย่างยั่งยืน พร้อมสู่นาคตโดย ใช้วิทยาศาสตร์ การวิจัย และนวัตกรรม	- บัณฑิตสามารถสร้างคุณค่า และมูลค่าเพิ่มของผลงานสร้างสรรค์ ศิลปกรรมให้เกิดสุนทรียภาพ คุณค่า ทางศิลปะและประโยชน์ใช้สอย ส่งเสริมระบบเศรษฐกิจโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์พื้นฐานขององค์ ความรู้ เทคโนโลยีและนวัตกรรม
- การจัดกลุ่มสถาบันอุดมศึกษา กลุ่มที่ 5 (กลุ่มผลิตและพัฒนาบุคลากรวิชาชีพและ สาขาจำเพาะ)	- พัฒนาความเป็นเลิศ บนพื้นฐานของการสร้างศักยภาพต่าง ๆ ที่จำเป็นเพื่อให้มีมาตรฐานระดับสูง เป็นสากล และอยู่ในระดับชั้นนำ - มุ่งเน้นการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ทักษะ และ ทัศนคติที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศหรือจรรโลงศิลปะ และวัฒนธรรม - มีความสามารถในการเรียนรู้และยกระดับสมรรถนะทางวิชาชีพ อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต
- พันธกิจ วิสัยทัศน์และยุทธศาสตร์ของ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ และวิทยาลัย ช่างศิลป์	- พัฒนาสิ่งประดิษฐ์ งานวิจัย และนวัตกรรม - พัฒนากำลังคน รวมทั้งงานวิจัย และนวัตกรรม ที่สอดคล้องกับความต้องการของการพัฒนาประเทศ - พัฒนาการจัดการเรียนการสอนด้านศิลปวัฒนธรรมให้มีคุณภาพ เป็นที่ยอมรับระดับชาติ - สถาบันต้นแบบในการจัดการด้านนาฏศิลป์ ดุริยางคศิลป์ คีตศิลป์ ช่างศิลป์ และทัศนศิลป์ ของชาติและนานาชาติโดยการนำต้นทุนทาง วัฒนธรรมประเพณีของสังคมไทย มาพัฒนาศักยภาพนักเรียน นักศึกษา ในการสร้างสรรค์ผลงานด้านศิลปวัฒนธรรม

การนำผลการวิเคราะห์ไปใช้กำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้

ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลทบทวนวิเคราะห์ นโยบายและยุทธศาสตร์ การพัฒนากำลังคนของประเทศ ยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ 20 ปี (พ.ศ.2560-2579) และแผนยุทธศาสตร์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์การจัดกลุ่ม สถาบันอุดมศึกษาที่ผลิตบัณฑิต ได้นำไปสู่การออกแบบหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาศิลปกรรม วิทยาลัยช่างศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ โดยกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs) ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (CLOs) และผลลัพธ์การเรียนรู้รายปี (YLOs) ให้สอดคล้องสัมพันธ์กัน มีความทันสมัยและเป็นไปตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ ระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ (TQF) ตามประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 ดังนี้

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)

PLO1 รู้ ทฤษฎี หลักการ องค์ความรู้ แนวคิดด้านศิลปกรรม ความรู้พื้นฐานในศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง นำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

โดยกำหนดรายวิชา เพื่อให้บัณฑิตมีความสามารถ และมีผลลัพธ์การเรียนรู้ เช่น ประวัติศาสตร์ศิลป์ สุนทรียศาสตร์วิเคราะห์และบริบทศิลปะ จรรยาบรรณ และกฎหมายทัศนศิลป์ การจัดการทางศิลปกรรม การนำเสนอผลงานศิลปกรรม รวมทั้งจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน 2 ภาษา ไทย-อังกฤษ (Bilingual Education) ในรายวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ และวิชาเลือกเสรี จิตรกรรมนานาชาติ

PLO2 สร้างสรรค์ศิลปกรรมด้วยทักษะ ความเป็นมืออาชีพ ให้เกิดคุณค่า สัมพันธ์กับบริบทของสังคม ใช้ทักษะเทคโนโลยีดิจิทัล สื่อ สารสนเทศ สร้างสรรค์อย่างมีประสิทธิภาพและนำเสนอ เผยแพร่ผลงานศิลปกรรมในระดับชาติและนานาชาติ

โดยกำหนดรายวิชา เพื่อให้บัณฑิตมีความสามารถ และมีผลลัพธ์การเรียนรู้ เช่น วาดเส้น ทักษะศิลปกรรม องค์ประกอบศิลป์ช่างศิลปกรรมมืออาชีพ องค์ประกอบศิลป์ วิชาเอกศิลปกรรมเลือก โครงการศิลปกรรม ศิลปนิพนธ์ กระบวนทัศน์และการสร้างสรรค์ศิลปะในยุคดิจิทัล ศิลปกรรมและเทคโนโลยี ศิลปะดิจิทัลสร้างสรรค์

PLO3 ประยุกต์ บูรณาการ ทักษะ ทฤษฎี องค์ความรู้ ภูมิปัญญา ศิลปวัฒนธรรมไทย และศาสตร์ที่เกี่ยวข้องในการสร้างสรรค์งานศิลปกรรม

โดยกำหนดรายวิชา เพื่อให้บัณฑิตมีความสามารถ และมีผลลัพธ์การเรียนรู้ เช่น กลุ่มวิชาเอกเลือก นวัตกรรมศิลป์ สหวิทยาการศิลปกรรม

PLO4 ยึดมั่นในค่านิยม อุดมการณ์ จรรยาบรรณวิชาชีพ และรับผิดชอบต่อสังคม

โดยกำหนดรายวิชา เพื่อให้บัณฑิตมีความสามารถ และมีผลลัพธ์การเรียนรู้ เช่น จรรยาบรรณ และกฎหมายทัศนศิลป์ ช่างศิลปกรรมมืออาชีพ

- PLO5 เห็นคุณค่าในการสืบสาน อนุรักษ์ศิลปะไทย การต่อยอด ประยุกต์ สร้างสรรค์จากภูมิปัญญาไทย มีศิลปนิสัย และลักษณะความเป็นมืออาชีพด้านศิลปกรรม

โดยกำหนดรายวิชา เพื่อให้บัณฑิตมีความสามารถ และมีผลลัพธ์การเรียนรู้ เช่น ศิลปไทยวิจิตร การประยุกต์ศิลปะและวัฒนธรรมไทย กลุ่มวิชาเอกเลือกศิลป์ไทย วิชาเลือกเสรี หัวข้อเล็ก เทคนิคศิลป์ไทยประเพณี เป็นต้น

2. สำนวความต้งการและความคาดหวังของผู้เรียนและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เช่น ผู้ใช้บัณฑิต นักเรียน นักศึกษาที่ต้องการเข้าเรียนในหลักสูตรการศึกษา ความคิดผู้ใช้บัณฑิต ผู้ทรงคุณวุฒิ เป็นการทบทวน วิเคราะห์ จัดทำผลสำรวจากการรับฟังความคิดเห็นจากกลุ่มต่างๆ ที่สามารถให้ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะต่อการจัดทำ หลักสูตรการศึกษาโดยสังเขป (โดยมีคณะกรรมการผู้รับผิดชอบตามเอกสาร ดังแนบ)

โดยแต่งตั้งคณะกรรมการรับผิดชอบในรายละเอียดแต่ละด้านเพิ่มเติม ต่อไปนี้

- คณะกรรมการจัดทำผลสำรวจากการรับฟังความคิดเห็นจากผู้ใช้บัณฑิต
- คณะกรรมการจัดทำผลสำรวจากการรับฟังความคิดเห็นจาก ผู้เรียนระดับอาชีวศึกษา

ที่ต้องการเข้าเรียนในหลักสูตรการศึกษา

- คณะกรรมการจัดทำผลสำรวจากการรับฟังความคิดเห็นจากนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

ตอนปลาย ที่ต้องการเข้าเรียนในหลักสูตรการศึกษา

- คณะกรรมการจัดทำผลสำรวจากการรับฟังความคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญ

ศิลปิน ครู อาจารย์ ศิษย์เก่า ด้านทัศนศิลป์และการออกแบบ

- คณะกรรมการจัดทำผลสำรวความต้องการของสถานประกอบการ หน่วยงานภาครัฐ และ เอกชน เรื่อง วุฒิการศึกษา ของบัณฑิตที่จบการศึกษาด้านทัศนศิลป์ และการออกแบบ

โดยคณะกรรมการแต่ละชุดมีหน้าที่ดำเนินการจัดทำผลสำรวในแต่ละด้าน และจัดทำรายงานผลการจัดทำผลสำรวเสนอให้คณะกรรมการดำเนินงานจัดทำร่างหลักสูตรพิจารณา โดยมีรายละเอียดประกอบการจัดทำหลักสูตร ดังนี้

2.1 ผลสำรวจากการรับฟังความคิดเห็นจากผู้ใช้บัณฑิต

การจัดทำหลักสูตรทัศนศิลป์ 4 ปี (หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาศิลปกรรม) เป็นการนำประสบการณ์ องค์ความรู้จากการจัดการเรียนการสอนของวิทยาลัยช่างศิลป์ ทั้งระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง 2 ปีและ หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์ (ต่อเนื่อง) 2 ปีมาใช้ในการออกแบบ ซึ่งนักศึกษาจากระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพชั้นสูง ที่จบด้านศิลปกรรม สามารถต่อยอดทักษะ องค์ความรู้ และสรณะในการสร้างสรรค์ในระดับ ปริญญาตรี โดยนำจุดแข็ง จุดควรพัฒนาในบางด้านมาใช้ในการจัดทำหลักสูตร เช่นคุณลักษณะของบัณฑิต ด้านทักษะ ด้านความรู้ และความรับผิดชอบในการปฏิบัติงาน เป็นต้น

การพัฒนาทักษะความสามารถของบัณฑิตโดยใช้ข้อมูลจากการประเมินบัณฑิตจากหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์ (ต่อเนื่อง) ของผู้ใช้บัณฑิต สถานประกอบการ ในรอบ 3 ปี เป็นการนำข้อมูลมาร่วมศึกษาทบทวน คุณลักษณะของบัณฑิต จากการวิเคราะห์พบว่า

1. ความสามารถในการนำความรู้ ทักษะไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใหม่ ได้ผลประเมินค่อนข้างต่ำที่ 2.67 ควรปรับรายวิชา และวิธีการสอนให้นักศึกษาเกิดความเข้าใจในบริบททางสังคม ความเปลี่ยนแปลงทาง เทคโนโลยี วัฒนธรรม สภาพแวดล้อม รวมทั้งการประยุกต์ใช้องค์ความรู้ให้สัมพันธ์กับบริบท ความเปลี่ยนแปลง

2.ความสามารถในการใช้ภาษาต่างประเทศของนักศึกษา 4 คน จาก 6 คน ได้ผลประเมินต่ำที่ 2.00

ควรบรรยายวิชา และวิธีการสอน หรือสร้างกิจกรรม โครงการ เครือข่ายความร่วมมือในต่างประเทศ ให้นักศึกษาเกิดทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ สามารถนำเสนอผลงานศิลปกรรมของตนเองได้

2. มีกระบวนการคิดเป็นระบบ คิดวิเคราะห์ สามารถเสนอแนะให้เหตุผลเพื่อการตัดสินใจได้
ได้ผลประเมิน 2.8 ควรบรรยายวิชาและวิธีการสอนให้นักศึกษาเกิดกระบวนการคิด วิเคราะห์ การใช้วิจารณ์งาน
มีกระบวนการตัดสินใจอย่างมีหลักการ

4. นักศึกษาขาดความสามารถใช้ทักษะการวิเคราะห์ตัวเลข และความรู้เชิงสถิติเบื้องต้นในการปฏิบัติงาน หรือแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในงาน ควรบรรยายวิชาและวิธีการสอนให้นักศึกษาเกิดทักษะการวิเคราะห์ตัวเลข ความรู้เชิงสถิติเบื้องต้น สามารถนำไปใช้ปฏิบัติงาน หรือแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในงาน โดยบูรณาการการสอนร่วมกับวิชาอื่นๆ เช่นวิชาโครงงานศิลปกรรม หรือ วิชาการเขียนวิธีวิจัยทางศิลปะ เป็นต้น

และการจัดทำผลสำรวจจากผู้ใช้งานที่เพิ่มขึ้นใหม่โดยคณะกรรมการจัดทำผลสำรวจจากการรับฟังความคิดเห็นจากผู้ใช้งานที่เพิ่มขึ้นใหม่ในปี 2566 มีผลสรุปใกล้เคียงกัน คือ ต้องการให้วิทยาลัยพัฒนานักศึกษาในด้านต่าง ๆ เช่น พัฒนาการบริหารจัดการ การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ ความเป็นมืออาชีพกับงานต่างๆ ให้บัณฑิตมีความมุ่งมั่นที่จะเปลี่ยนแปลงประสิทธิภาพการทำงาน การพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง และมองโลกในแง่บวก ตั้งเป้าหมายในการทำงานให้ดี และวิทยาลัยควรจัดหาเวทีการแสดงให้นักศึกษาเผยแพร่ผลงาน เพื่อสร้างชื่อเสียงให้เป็นที่รู้จักในวงกว้าง และจากการวิเคราะห์พบว่าประเด็นสำคัญคือ บัณฑิตควรมีความสามารถในการประยุกต์ บูรณาการ ศาสตร์ การนำความรู้ ทักษะวิชาชีพ ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใหม่ โจทย์ใหม่ ที่เป็นไปตามความเปลี่ยนแปลงของวิถีชีวิต สังคม เทคโนโลยี วัฒนธรรม โดยเฉพาะในโลกยุคใหม่ที่มีการทำธุรกิจ การค้าบริการ ด้วยระบบเศรษฐกิจดิจิทัล และควรนำลักษณะของซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมมาปรับใช้ ในรูปแบบอุตสาหกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ผู้ใช้งานบัณฑิตและสถานประกอบการยังต้องการให้นักศึกษามีความทันต่อโลกสื่อสังคมออนไลน์ แพลตฟอร์ม ทันต่อช่องทางบนโลกอินเทอร์เน็ต ที่รวบรวมข้อมูลต่างๆ รวมถึงนำร้านค้า สินค้า จำนวนมากเข้าไว้ด้วยกันในระบบดิจิทัล เป็นพื้นที่ที่ทำให้ผู้ซื้อและผู้ขาย มาพบกันได้ในโลกโซเชียล ผ่านเว็บไซต์ และแอปพลิเคชัน รวมทั้งควรพัฒนาความสามารถด้านภาษาของบัณฑิต ในการสื่อสาร และการนำเสนอด้วยภาษาอังกฤษ หรือภาษาจีน ญี่ปุ่นและเกาหลี จึงเป็นทักษะยุคใหม่ที่จะเกิดขึ้นในระบบการศึกษาด้านศิลปะ และศิลปะประยุกต์ การจัดทำร่างหลักสูตรจึงได้นำข้อมูลดังกล่าวไปใช้ในการพัฒนา ปรับปรุงทักษะ คุณลักษณะของบัณฑิตที่จะมีผลลัพธ์การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับการทำงานในโลกยุคใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ทั้งนี้วิทยาลัยช่างศิลป์ยังได้เปิดโอกาสให้สถานประกอบการ ผู้ใช้งานบัณฑิต หรือ นักศึกษาที่ต้องการเข้าศึกษาที่วิทยาลัยมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นต่อการจัดการศึกษา การพัฒนาการเรียนการสอน การพัฒนาหลักสูตร โดยสามารถเสนอข้อคิดเห็นผ่านช่องทางต่าง ๆ ได้ดังนี้

- Website ของวิทยาลัยช่างศิลป์ (<http://cfa.bpi.ac.th/sub5.html>)
- Facebook ของวิทยาลัยช่างศิลป์ (<https://www.facebook.com/cfa.bpi.ac.th>)
- Facebook ของภาควิชาศิลปสากล วิทยาลัยช่างศิลป์ (<https://www.facebook.com/HIFADCF2022>)
- Facebook ของระดับปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) วิทยาลัยช่างศิลป์ (<https://www.facebook.com/artladkabung>)
- Line วิทยาลัยช่างศิลป์

- แบบสอบถาม
- การสัมภาษณ์
- การทวนสอบผลสัมฤทธิ์

วิทยาลัยช่างศิลป์ ได้เชิญให้บุคคลภายนอก ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทุกกลุ่มเข้าร่วมในการรับรู้ ทำความเข้าใจ ร่วมแสดง ทศนะ ประเด็นปัญหา เสนอวิธีแก้ปัญหา ร่วมหาแนวทางการแก้ไขโดยเข้าร่วมเป็นที่ปรึกษา เป็น คณะทำงาน และเป็น คณะกรรมการประจำวิทยาลัย รวมทั้งสร้างช่องทางสื่อสารในสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อนำ รายละเอียดหลักสูตร และการดำเนินการในด้านต่าง ๆ ให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder) ได้รับทราบ ทำให้เกิด ความร่วมมือในกระบวนการพัฒนาวิทยาลัย และมีระบบการพัฒนาระบบกลไกการรับข้อมูลป้อนกลับ เพื่อบรรณ ข้อมูลที่ได้รับและข้อมูลป้อนกลับจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสียต่อการพัฒนาหลักสูตร การจัดการเรียนการสอน อันประกอบ ไปด้วย นิสิต ศิษย์เก่า ผู้ใช้บัณฑิตและสถานประกอบการ และภาคีเครือข่าย เพื่อให้ได้ข้อมูลซึ่ง สะท้อนถึงผลลัพธ์การ เรียนรู้ที่คาดหวัง (Expected Learning Outcomes: ELOs) ได้อย่างชัดเจน

2.2 ผลสำรวจจากการรับฟังความคิดเห็นจาก ผู้เรียนระดับอาชีวศึกษา ที่ต้องการเข้าเรียนใน

หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาศิลปกรรม

จากการวิเคราะห์พบว่า

- 1) เนื้อหาที่นักเรียน นักศึกษาอยากเรียนในหลักสูตรศิลปบัณฑิต ระดับปริญญาตรี

ด้านความรู้

- ควรมีความหลากหลาย
- ความรู้มีมากมายให้เลือก และปรับใช้ได้หลายอย่าง
- มีความรู้ด้านคณิตศาสตร์ การใช้สูตรเลขในการคำนวณหาค่าวัดต่างๆ หรือการทำตัวโมเดล

โปรดัคส์ การออกแบบผลิตภัณฑ์ที่สามารถใช้งานได้จริง

- มีความรู้ในลักษณะบูรณาการ
- มีการใช้ความรู้วิทยาศาสตร์ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ
- เป็นความรู้ที่สามารถนำมาใช้เป็นข้อมูลอ้างอิงและใช้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในโครงการ

ศิลปะ

ด้านทักษะวิชาชีพ ทศนศิลป์

- ควรมีการฝึกงานปฏิบัติเสริมสร้างทักษะพื้นฐาน
- ควรจะเน้นหลักสูตรศิลปะ Fine Art อคาเดมี ทักษะวิชาชีพให้เกิดความเชี่ยวชาญขั้นสูงใน

ระดับประเทศ และนานาชาติ

- ควรมีความหลากหลายทางเทคนิควิธีการ เช่น การนำเทคนิคการวาดภาพเหมือนจากประเทศ

ต่างๆ ที่น่าสนใจ มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนสอนมากขึ้น เช่น จีน ญี่ปุ่น ฝรั่งเศส อิตาลี เป็นต้น

- เน้นเนื้อหาที่เกี่ยวกับศิลปะไทย การแสดงความสามารถในการใช้ฝีมือ
- เนื้อหาครอบคลุมในหมวดศิลปะ พื้นฐาน ความเชี่ยวชาญครบถ้วน
- ควรมีเนื้อหาที่เข้มข้น และมีวิชาทางเลือกที่หลากหลาย

- เน้นการปฏิบัติงานศิลปะที่สอดคล้องกับปัจจุบัน นำเทคโนโลยีมาปรับใช้เพื่อค้นหาเทคนิค วิธีการสร้างสรรค์ใหม่ๆ

- ควรมีการฝึกฝนอยู่ตลอดเวลา การปรับความสมบูรณ์ในงานของตัวเอง ทำให้ค้นพบเส้นทางงานของตัวเอง

- หลักสูตรควรมีความทันสมัยง่าย และมีเทคนิคที่น่าสนใจ

- ควรสอนทำชิ้นงาน สอนการหล่อ สอนทำเทคนิคเรซิน สอนการทำชิ้นงานจริง

- ควรมีรายวิชาในลักษณะบูรณาการศิลปะและการทดลองทางวิทยาศาสตร์ และทางการแพทย์

เช่น อนาคตมี ศิลปะเชิงลึกการเขียนภาพคน

ด้านความคิดสร้างสรรค์

- เน้นทักษะความคิดสร้างสรรค์ในการศึกษาและปฏิบัติงาน

- เน้นความหลากหลายทางการแสดงออกของผลงาน มีเทคนิคใหม่ๆที่ซับซ้อน แต่ยังคงมีความ

คลาสสิกผสมผสานอยู่ในผลงาน

- หลักสูตรควรเน้นไปทางด้านความคิดสร้างสรรค์และการปฏิบัติ สร้างสรรค์ทำชิ้นผลงานจริง

มีเทคโนโลยี สื่อ ในการเรียนรู้

- มีแนวความคิด เทคนิคการทำงานที่มีคุณค่า และทำให้ตระหนักถึงเรื่องราวในสังคมความเป็นอยู่

ในยุคปัจจุบัน

- หลักสูตรที่ทำให้ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ในศิลปะทุกแขนง

- ควรมีการจัดการเรียนการสอนที่เข้มข้นเพื่อสร้างผลงานด้านศิลปะที่มีความหลากหลายทั้งด้าน

แนวคิด คุณภาพ มีความแปลกใหม่ และมีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว

ด้านศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย

- สามารถนำความเป็นไทยไปปรับเสริมสร้างความเป็นตัวเอง โดยใช้หลายวิชามาปรับผสมผสาน

โดยไม่มีกรอบ กฎเกณฑ์กำหนด

- ควรมีการทำให้ผลงานจิตรกรรมไทยสามารถประยุกต์ใช้กับวิชาองค์ประกอบศิลป์ และการ

สร้างสรรค์ได้มากขึ้น

- หลักสูตรควรนำองค์ความรู้ช่างสิบหมู่ ภูมิปัญญาไทย ศิลปไทย มาเผยแพร่ให้นักศึกษาได้เรียนรู้

มากขึ้น ทั้งด้านทฤษฎี และมีโครงงาน รายวิชาให้นักศึกษาได้ปฏิบัติและฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ เพื่อเป็นการอนุรักษ์ และบูรณาการ ต่อยอดศิลปะไทยในอดีต โบราณขึ้นใหม่เพื่อให้ไม่หายไปจากประเทศไทย

- ควรเน้นการปฏิบัติงานเกี่ยวกับวัฒนธรรมไทยสร้างสรรค์ หรือผสมผสานกันระหว่างวัฒนธรรมโบราณท้องถิ่น กับวัฒนธรรมร่วมสมัย

- ควรสร้างความสามารถในการเขียนลายไทยให้กับนักศึกษา และให้มีทักษะการผสมผสาน ลักษณะอัตลักษณ์ไทยในงานดิจิทัลคอมพิวเตอร์กราฟิก เพื่ออนุรักษ์ความเป็นไทย และแสดงการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย

- มีทักษะการประดิษฐ์ลวดลายไทยสร้างสรรค์ชิ้นใหม่ ในยุคสมัยปัจจุบัน โดยมีพื้นฐานความละเอียด ประณีต

- ควรมีความคิดสร้างสรรค์ แต่ไม่ลืมรากเหง้าความเป็นจิตรกรรมไทย โดยนำมาผสมผสานกัน

ให้เกิดเป็นผลงานร่วมสมัย

ด้านสหวิทยาการศิลปะ การประยุกต์ ออกแบบ

- ควรใช้ความหลากหลายทางวัฒนธรรม เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่มีประสิทธิภาพ มีความทันสมัย สามารถประยุกต์ได้หลากหลาย

- สนใจเกี่ยวกับศิลปะสมัยใหม่และเก่าสามารถใช้แนวคิด ผสมผสานความเป็นดิจิทัลหรือการ์ตูน
- ควรมีสาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์
- ศิลปะแนวอาร์ททอย (Art Toy) ที่มีความทันสมัย

- สามารถประยุกต์ใช้ได้หลาย ๆ วิชา เช่น งานศิลปะเสียดสี เศรษฐกิจการเมือง

- ด้านความร่วมมือเป็นเนื้อหาที่นำศิลปะมาบูรณาการ ประยุกต์ให้มีความหลากหลาย ด้านทางสังคม และเศรษฐกิจเพื่อให้ทันต่อยุคปัจจุบัน

- การออกแบบแฟชั่น หรือผลิตภัณฑ์ ที่ได้ปฏิบัติจริงๆ กับระบบการผลิต สถานประกอบการ ทำให้ผู้เรียนสามารถได้ทำงาน ตามลักษณะ สเกลของผลงานหรือสินค้าที่อยู่ในระบบจริง

- ควรเพิ่มเติมวัฒนธรรมของชาติต่างๆ เข้ามาในการออกแบบหรือเปลี่ยนหลักสูตรการสอนเพื่อให้เกิดความทันสมัยขึ้นแต่ยังคงความคลาสสิกเอาไว้

- รายวิชาควรมีแนวคิดที่น่าสนใจ มีเทคนิค วิธีการการทำงานที่น่าสนใจในเชิงการออกแบบ องค์ประกอบศิลป์ เช่น การออกแบบหรือวาดการ์ตูน การสกรีนเสื้อ การออกแบบต่างๆ การตกแต่งอาหาร เป็นต้น

- หลักสูตรควรมีการนำทักษะหลายๆ ด้าน มาประยุกต์และพัฒนาใช้พร้อมกันเพื่อความทันสมัย ในด้านความบันเทิง ภาพยนตร์ และโลกเทคโนโลยี

- หลักสูตรควรมีการนำนักศึกษาไปออกแบบศิลปะ สร้างผลงานโดยทำงานจากกรณีศึกษาจริง กับสังคม ชุมชน สถานประกอบการ เพื่อให้เกิดเทคนิค วิธีการ รูปแบบ แนวความคิดที่แปลกใหม่ และกล้าทดลอง สร้างผลงานผ่านข้อกำหนด เงื่อนไขของระบบงาน และผู้ประกอบการ

- มีการประยุกต์ปรับไปตามปัจจุบัน มีการเรียนการสอนที่ได้ทำร่วมกับชุมชนหรืออุตสาหกรรม

ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล คอมพิวเตอร์ สื่อสังคมออนไลน์

- ต้องการหลักสูตรที่ทันสมัย สามารถมีทักษะการใช้เครื่องมือดิจิทัล โปรแกรม อิลลัสเตรชัน ภาพประกอบ การใช้สื่อมีเดียในการทำงานการออกแบบดีไซน์คาแรคเตอร์

- ควรมีรายวิชาตามความเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย เช่น ดิจิทัลอาร์ต AI

- หลักสูตรควรมีเนื้อหา รายวิชาที่ใช้การทำงานดิจิทัล และการทำแอนิเมชัน ภาพเคลื่อนไหวและ ศิลปะญี่ปุ่นที่ใช้ในงานดิจิทัล กราฟิกดีไซน์ เช่น การ์ตูน โฆษณา เป็นต้น

- ควรเปิดรับแนวทางใหม่ๆ รายวิชาให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

- มีรายวิชาเกี่ยวกับสื่อ มีเดียการใช้คอมพิวเตอร์ในการเรียนการสอน การทำงานให้ทันสมัยมากขึ้น เช่น การปั้นคาร์ต และปั้นโมเดล หรือใช้ AI

- เพิ่มวิชาการออกแบบคาแรคเตอร์ตัวละคร ผู้คน สัตว์สิ่งของ ต่างๆ เพื่อสามารถนำไปต่อยอดให้กับอุตสาหกรรมเกม แอนิเมชัน

- วิชาการออกแบบที่อยู่อาศัยให้สัมพันธ์กับสภาพแวดล้อม โลกยุคสมัยใหม่ และผู้อยู่อาศัยยุค

ปัจจุบัน

- หลักสูตรควรมีวิชาอีลัสเตชั่น มีเดียอาร์ต, Art toy การออกแบบตัวละคร
- มีหลักสูตรด้านศิลปะดิจิทัลที่หลากหลาย เช่น ศิลปะดิจิทัล การออกแบบประติมากรรม 3 มิติ

และคอมพิวเตอร์ 3 มิติ AI

- ความรู้ด้านศิลปะดิจิทัล แอนิเมชัน ภาพเคลื่อนไหว ที่มีการสอนในหลักสูตรของประเทศญี่ปุ่น
- ควรมีการเน้นทักษะด้านโปรแกรม Pro Create/ Photosho/Capcap/Illustrator/Sketh Book

Blender ,Sketchup Ibispaint และฝึกการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ คอมพิวเตอร์ กราฟิก

ที่สามารถสร้างสรรค์ผลงานให้มีความทันสมัยและร่วมสมัยมากขึ้น

- มีการฝึกทักษะด้านการปริ้นสามมิติ / เขียนภาพด้วยแท็บเล็ต / การออกแบบแอนิเมชัน /

การออกแบบคาแรคเตอร์ Animation 3 D

- สามารถใช้ความคิดพลิกแพลงได้ในงานศิลปะ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ ในหลายๆวิชาชีพ

สามารถเป็นครีเอเตอร์หรือนักออกแบบตัวละคร เกม

บริษัทสังคม ชุมชน สภาพแวดล้อม

- หลักสูตรควรมีรายวิชาการเชื่อมโยงเนื้อหาในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศ
- ผลงานจากการเรียนสามารถนำไปประกอบอาชีพได้ และประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวัน สามารถ

นำไปเป็นต้นแบบ หรือนำไปสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้อื่น

- ควรมีการนำเสนอโครงการศิลปะศิลปินรุ่นใหม่ ในลักษณะกลุ่ม ชุมชน สังคมการเรียนรู้ ปฏิบัติงานศิลปะ เพื่อให้เกิดการสนับสนุนการสร้างสรรค์ศิลปะในระดับประเทศ เกิดแรงบันดาลใจต่อนักศึกษาที่จะสร้างสรรค์ผลงานต่อไปในอนาคต

- ควรมีโครงการมีการปฏิบัติจริงกับชุมชน เรียนรู้วัฒนธรรมท้องถิ่น และจัดอบรมโดยวิทยากร

เทอมละไม่ต่ำกว่า 2 ครั้ง

ระบบเศรษฐกิจ อาชีพที่สัมพันธ์กับการเรียนรู้

- ควรมีการสอนเรื่องการสร้างรายได้จากการเรียนศิลปะ
- เน้นการนำความรู้และทักษะทางศิลปะมาสร้างงานทางธุรกิจ เพื่อสามารถเป็นอาชีพที่มั่นคง เช่น การออกแบบผลิตภัณฑ์ รถ สิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน เป็นต้น
- มีการแนะนำเรื่องการทำงานในอาชีพสาขางานต่างๆ
- สามารถเรียนรู้การทำงานธุรกิจ การบริหารจัดการ ผลงานศิลปะ งานสร้างสรรค์ การสร้าง

มูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์ที่มีอยู่แล้ว และนำไปต่อยอดกับระบบเศรษฐกิจ การค้า

- ควรให้ความสำคัญกับการเปิดกว้าง และยอมรับอาชีพศิลปิน หรืออาชีพอื่นที่เกี่ยวกับศิลปะ

เพื่อให้เกิดความสำคัญ การเคารพ ยกย่อง การยอมรับในตัวศิลปิน อาชีพ เพื่อเป็นแรงบันดาลใจให้กับนักศึกษาหรือศิลปินรุ่นใหม่กำลังฝึกฝน

- สอนให้เข้าใจและปฏิบัติได้จริง มีการสอนทางด้านธุรกิจและเศรษฐกิจ

ด้านภาษาและการสื่อสาร

- ภาษาอังกฤษ ภาษาจีน ญี่ปุ่น
- ควรมีการฝึกอธิบายงานเป็นภาษาอังกฤษ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสารระหว่าง

การทำงาน และการนำเสนอผลงาน

2) กระบวนการ วิธีการสอน ที่ผู้เรียนอยากให้เกิดขึ้นในการจัดการเรียนการสอน

- ควรสอนได้อย่างรู้ลึก และหลากหลาย
- ควรมีการสาธิต เป็นตัวอย่างให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติในทุกๆ รายละเอียด ทุกขั้นตอนการปฏิบัติงาน
- มีการฝึกทักษะด้านความคิด การนำไปประยุกต์ใช้ในรูปแบบต่างๆ
- ควรสอนแบบเจาะลึก ด้านเทคนิควิธีการต่างๆ เพื่อให้เข้าใจอย่างถ่องแท้
- กระชับ เข้าใจง่าย ใช้งานได้จริง
- ควรมีการจัดลำดับความยากง่ายในแต่ละชั้นปี ให้อยู่ในเกณฑ์ที่เหมาะสม ทำให้นักศึกษามีเวลาได้

ฝึกฝีมือมากขึ้น หลักสูตร รายวิชาไม่ยากและไม่ง่ายเกินไป อยู่ในความพอดี ทำให้ผู้เรียนสามารถนำไปต่อยอดได้

- มีความหลากหลายในการสอน มีเนื้อหาที่หลากหลาย มีเทคนิควิธีการสอนด้วยวิธี สื่อต่างๆ มี

ตัวอย่างงาน หลากๆแนวทาง เพื่อเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ ปฏิบัติงาน

- มีการศึกษานอกสถานที่
- มีการปฏิบัติงานทำงานที่นอกเหนือจากงานในวิชาเรียนทั่วไป มีงานที่หลากหลายมากกว่าในหลักสูตร มีการสอนเทคนิค วิธีการต่างๆที่นอกเหนือจากการเรียน และควรมีกิจกรรมการปฏิบัติ งานร่วมกันศิลปิน วิทยากรที่มีความสามารถด้านใหม่ๆ

- หลักสูตรควรมีการจัด Work Shop สัมมนาเชิงปฏิบัติการ โดยเชิญวิทยากรที่มีบทบาทในวงการศิลปะมาเป็นวิทยากร เพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้นักศึกษา ในการสร้างสรรค์ผลงาน

- มีการสาธิตให้ดู เพื่อสร้างแรงบันดาลใจก่อนเริ่มปฏิบัติงาน และเพื่อให้มีความเข้าใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น ควรสอนพื้นฐานให้ชำนาญแล้วค่อยเริ่มปฏิบัติชิ้นผลงาน เพราะผู้เรียนสามารถนำพื้นฐานไปใช้ในการสร้างสรรค์ได้

- มีการประชาสัมพันธ์ผลงานของนักเรียนในสื่อสังคมออนไลน์
- มีการจัดนิทรรศการ เผยแพร่ผลงานศิลปกรรมของผู้เรียน ด้วยรูปแบบ สื่อ วิธีการ และ

การนำเสนอที่หลากหลาย

3) ลักษณะของหลักสูตร และบริบทอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

- หลักสูตรควรมีการอัปเดตตามสถานการณ์ปัจจุบัน
- มีการฝึกงานกับองค์กรที่ได้รับการยอมรับ
- เน้นเนื้อหาที่เรียนทันสมัยเข้ากับปัจจุบัน
- หลักสูตรควรมีความทันสมัย เปิดรับงานศิลปะทุกๆแนว
- เป็นหลักสูตรที่มีการประยุกต์ ผสมผสาน มีรูปแบบวิธีการนำเสนอที่เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน
- ควรมีวิชาที่หลากหลาย สามารถเลือกสาขาวิชาที่อยากเรียนได้

- มีการสนับสนุนกิจกรรมทางศิลปะทั้งในและนอกสถาบัน เพื่อเพิ่มโอกาสการประกอบอาชีพของผู้เรียน

- หลักสูตรควรมีการแยกย่อยทฤษฎี วิชาชีพ ด้วยสาขา รายวิชาที่หลากหลาย และมีอิสระในการเลือกตามความสนใจ เพื่อให้ นักศึกษาสามารถใช้เป็นแนวทางในการสร้างอาชีพที่มากขึ้น

- มีความเท่าทันโลก ข่าวสารต่างๆที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้ และสามารถไตร่ตรอง วิเคราะห์จากแนวคิดของสังคมมาปรับใช้ในการปฏิบัติงานศิลปะ สร้างความทันสมัย ในแนวทางระดับสากล

- ควรมีการสอนให้ทันโลก มีความรู้ เทคนิคใหม่ๆ ที่ทันสมัย ตามตลาดโลก และรู้ความต้องการของตลาดอย่างทันสถานการณ์ มีการสอนเทคนิค สื่อ วิธีการ เทคโนโลยีที่หลากหลายเพื่อเตรียมรับมือกับความเปลี่ยนแปลง

4) สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

- อุปกรณ์ที่มีการพัฒนาที่ทำให้มีความสะดวกต่อการใช้ปฏิบัติ

- วิทยาลัยควรมีอุปกรณ์ให้นักศึกษาได้ใช้ตลอดหลักสูตร

- ห้องปฏิบัติงาน มีอุปกรณ์ ในการปฏิบัติงานตามเทคนิคที่หลากหลาย และสื่อเทคโนโลยีที่ทันสมัย

2.2 สรุปผลงานวิจัยความต้องการศึกษาต่อและปัจจัยในการเลือกศึกษาต่อ ระดับปริญญาตรี

หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม วิทยาลัยช่างศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ (ตามเอกสารแนบ)

จากการศึกษาความต้องการศึกษาต่อและปัจจัยในการเลือกศึกษาต่อ ระดับปริญญาตรี หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม สรุปผลการวิจัยดังนี้

ความต้องการศึกษาต่อและความคิดเห็นในการตัดสินใจศึกษาต่อหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม โดยภาพรวมมีความต้องการศึกษาต่ออยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.80$) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีค่าคะแนนเฉลี่ยระดับความคิดเห็นในการตัดสินใจศึกษาต่อสูงสุด คือ ด้านครู อาจารย์และบุคลากร ($\bar{X} = 4.25$) รองลงมาคือ ด้านหลักสูตรและสาขาที่เปิดสอน ด้านผู้เรียน และด้านสถานศึกษา ตามลำดับ โดยเมื่อแยกพิจารณารายด้านพบว่า ด้านครู อาจารย์ และบุคลากร พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีค่าคะแนนเฉลี่ยระดับความคิดเห็นในการตัดสินใจศึกษาต่อสูงสุด คือครู อาจารย์ที่สอนมีประสบการณ์ด้านการสอนและมีความรู้ความสามารถทางศิลปะ ($\bar{X} = 4.25$) ด้านสถานศึกษา พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีค่าคะแนนเฉลี่ยระดับความคิดเห็นในการตัดสินใจศึกษาต่อสูงสุด คือสถานที่เรียน ห้องปฏิบัติงานศิลปะเหมาะสมในการจัดการศึกษาในระดับปริญญาตรี ($\bar{X} = 3.67$) ส่วนด้านหลักสูตรและสาขาที่เปิดสอน พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีค่าคะแนนเฉลี่ยระดับความคิดเห็นในการตัดสินใจศึกษาต่อสูงสุด คือเป็นหลักสูตรที่เป็นอัตลักษณ์อันโดดเด่นของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ($\bar{X} = 4.14$) และด้านผู้เรียน พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีค่าคะแนนเฉลี่ยระดับความคิดเห็นในการตัดสินใจศึกษาต่อสูงสุด คือต้องการศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น ($\bar{X} = 4.29$)

คณะกรรมการจัดทำ (ร่าง) หลักสูตรได้นำผลจากการสำรวจผู้เรียนระดับอาชีวศึกษา ที่ต้องการเข้าเรียนในหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม ทั้งในลักษณะการสำรวจโดยใช้ตอบแบบสอบถาม คำถามปลายเปิด และการทำวิจัยความต้องการศึกษาต่อและปัจจัยในการเลือกศึกษาต่อ มาใช้ในการออกแบบ ทั้งด้าน จุดมุ่งหมาย ผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน ที่สัมพันธ์กับโครงสร้าง หน่วยกิต รายวิชาต่าง ๆ สอดคล้องกับความต้องการ

ของผู้เรียน ทำให้เกิดการกำหนดองค์ความรู้ สมรรถนะรายวิชา ทักษะวิชาชีพ การสร้างสรรค์ การประยุกต์ และบูรณาการของนักศึกษา ที่สัมพันธ์กับระบบเศรษฐกิจ บริบทความเปลี่ยนแปลงของสังคม เทคโนโลยี และศักยภาพของผู้เรียนในยุคปัจจุบัน

2.3 ผลสำรวจจากการรับฟังความคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญ ศิลปิน ครู อาจารย์

ศิษย์เก่า ด้านศิลปกรรม และทัศนศิลป์

จากการวิเคราะห์พบว่า ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิ ได้ให้ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะในการพัฒนาหลักสูตร ดังนี้

ด้านทัศนศิลป์

1) บัณฑิตควรรอบรู้ทางวิชาการและมีทักษะปฏิบัติ และการจัดการศึกษาที่เน้นทักษะวิชาชีพขั้นสูง ในลักษณะอาคาเดมี เพื่อสร้างพื้นฐานทางศิลปะให้แข็งแรง และมีความสามารถพัฒนาสู่การสร้างสรรค์ตามความถนัดและสนใจของตนเองในรูปแบบ วิธีการ และอัตลักษณ์ใหม่ มีกระบวนการวิเคราะห์ สังเคราะห์ สู่วิชาการ ในลักษณะวิจัย บทความ และการจัดการบริหารผลงาน นำไปสู่การเผยแพร่สู่สาธารณะอย่างเป็นระบบ เข้าใจบริบทสังคม ชุมชน ความเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยี วัฒนธรรมและสภาพแวดล้อม

๒) เน้นความสำคัญของผู้เรียน บัณฑิตสามารถนำความรู้ทักษะทางศิลปะ ไปใช้อย่างถูกต้อง และบูรณาการเข้ากับศาสตร์อื่นๆ เป็น

3) เน้นการสร้างสิ่งใหม่โดยที่มีพื้นฐานที่ดีจากสิ่งเก่าที่มีคุณค่า นักศึกษาต้องศึกษาวิจัย วิเคราะห์ แยกแยะ มรดกภูมิปัญญาไทย แล้วพัฒนาต่อยอด ให้ความสำคัญกับรากเหง้าของความเป็นไทย และควรจัดให้ผู้เรียนได้รู้เข้าใจ มีทักษะอย่างเข้มข้น เพื่อการประยุกต์ใช้การต่อยอดอย่างสร้างสรรค์ เชิงวิจัย และจริงจัง รู้ทันเทคโนโลยี แยกแยะตามความสำคัญ ความจำเป็น ที่เชื่อมโยงกับความรู้ ภูมิปัญญาไทย เพื่อการประยุกต์ บูรณาการ สร้างสรรค์อย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ

4) นักศึกษาต้องรู้จัก เข้าใจศิลปะร่วมสมัยอย่างลึกซึ้ง สามารถนำองค์ความรู้ ทักษะ ประสบการณ์ มาฝึกปฏิบัติ สร้างองค์ความรู้ และอัตลักษณ์ใหม่ โดยให้นักศึกษาแต่ละคนมีวิธีการสร้างสรรค์งานศิลปะในแบบฉบับของตัวเอง ควรเชิญอาจารย์ที่เป็นศิลปินอาชีพจริงๆ มาสอนให้ความรู้และประสบการณ์ การปฏิบัติงาน เช่น ศิลปินที่มีชื่อเสียงในระดับประเทศและนานาชาติ

5) ควรจัดการเรียนการสอนที่สามารถนำไปใช้ได้จริง ในสถานประกอบการ โดยมีทักษะเฉพาะที่ตอบสนองกับงานในหน้าที่โดยตรง

ด้านสหวิทยาการศิลปะ และศิลปะประยุกต์

1) เนื้อหาในหลักสูตร ควรสะท้อนให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ ในด้านทักษะ ผสมผสาน ในศิลปะหลายแขนง ที่ตั้งอยู่บนรากฐานของ การอนุรักษ์ สืบสาน พัฒนา ตามพันธกิจของสถาบันผ่านเครื่องมือในรูปแบบดิจิทัล อย่างมีภาวะผู้นำที่แตกต่างจากหลักสูตรต่างๆ ที่เปิดขึ้นในสถานศึกษาระดับอุดมศึกษาภายในประเทศ ตลอดจนแสดงให้เห็นถึง ศักยภาพของความเป็นวิทยาลัยช่างศิลป์ ใช้พื้นฐานด้านศิลปกรรม แขนงต่างๆ ให้กับประเทศไทยอย่างถ่องแท้ ซึ่งในลักษณะดังกล่าวจะส่งผลให้ ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน มีความเป็น สากกล และมีอัตลักษณ์

2) การนำศิลปะมาประยุคต์ ออกแบบใช้ให้ทันสมัยในโลกปัจจุบัน ให้สัมพันธ์กับระบบเศรษฐกิจสมัยใหม่ทั้งระบบดิจิทัล และอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ โดยสร้างคุณค่าและมูลค่าจากสิ่งเก่า ในลักษณะประยุคต์บูรณาการ จากศาสตร์องค์ความรู้ที่หลากหลายสาขาวิชา เป็นการสร้างต้นแบบใหม่ ในการนำเสนอกับกรณีศึกษาจริงในสังคม นักศึกษาจึงต้องรอบรู้และเข้าใจบริบทความเปลี่ยนแปลงทางสังคม วัฒนธรรม ใช้เครื่องมือเทคโนโลยีที่ทันสมัยในการสร้างอำนาจทางวัฒนธรรม ผ่านนวัตกรรมศิลปะ

3) การประยุคต์องค์ความรู้ ผู้เรียนควรปรับใช้องค์ความรู้ สู่การปฏิบัติงาน และ สร้างสรรค์ผลงาน อย่างเป็นกระบวนการ เชื่อมโยงองค์ความรู้ มากกว่า 1 ศาสตร์ ในการสร้างผลงาน เช่น ศาสตร์ด้านศิลปะงานเครื่องเคลือบดินเผา(ทักษะ) + งานศิลปะท้องถิ่น อีสาน และ ประวัติศาสตร์ สภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมภาคอีสาน(ความรู้) + การเป็นผู้ประกอบการในสื่อสังคมออนไลน์(ดิจิทัล+การเป็นผู้ประกอบการ) เป็นต้น

4) ผู้เรียนสามารถประยุคต์ องค์ความรู้ด้าน ศิลปะ สู่ การสร้างงานในรูปแบบ Digital โดยแบ่งออกเป็น งาน 2 มิติ งาน 3 มิติ งานภาพเคลื่อนไหวเสมือนจริง โดยบูรณาการควบคู่ กับ วิชาชีพด้านการเขียน Coding เพื่อสร้างอนาคตในการปฏิบัติงานอย่างบูรณาการ

5) หลักสูตรควรเสริมสร้างอนาคต ทางเลือกที่หลากหลายให้ผู้เรียน ผ่านกลุ่มวิชาเลือก การฝึกงาน การร่วมโครงการกับสถานประกอบการ หน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชน

ด้านการออกแบบประยุคต์ศิลป์ มีเดียดีไซน์ และคอมพิวเตอร์ ดิจิทัลอาร์ต

1) ทักษะด้านเทคโนโลยี คอมพิวเตอร์กราฟิก ดิจิทัลอาร์ต และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ที่บัณฑิตควรรู้ และมีความชำนาญคือ

ระดับที่ 1 มีทักษะด้าน งานศิลปะผสมผสาน ในงาน 2 มิติ โดยโปรแกรม คอมพิวเตอร์

ระดับที่ 2 มีทักษะด้าน งานศิลปะผสมผสาน ในงาน 3 มิติ โดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ระดับที่ 3 มีทักษะด้าน งานศิลปะผสมผสาน ในงานภาพเคลื่อนไหว โดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ระดับที่ 4 มีทักษะด้าน งานศิลปะผสมผสาน ในงานสร้างสภาพแวดล้อมทางกายภาพเสมือนจริง

หรือสอดคล้องกับจินตนาการ 3 มิติ โดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

2) นักศึกษาควรมีความพร้อม และสนใจในด้าน การสร้างภาพ 2 มิติ ภาพ3มิติ การสร้างภาพเคลื่อนไหว ผ่านเครื่องมือ ดิจิตอล มีทักษะด้านศิลปะเป็นพื้นฐาน

3) กลุ่ม รายวิชา ทฤษฎี ที่นอกเหนือจากกลุ่มวิชาศิลปกรรม ควรเพิ่มกลุ่มวิชาด้านวรรณกรรม งานเขียน เพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถเชื่อมโยง งานวรรณคดี งานเขียน สู่งานศิลปะแบบผสมผสาน อีกทั้งผู้เรียนจะเกิดองค์ความรู้ด้าน Storytelling ที่กล่าวถึง การสร้างประสบการณ์ใหม่ ให้กับผู้ชม ผ่านการเล่าเรื่องราวโดยใช้ประสบการณ์ของตัวผู้เล่าถ่ายทอดออกเป็น ข้อความ ภาพ หรือ วิดีทัศน์ ซึ่งผู้เรียน จะมีความรู้ในการ สร้างตัวละคร การวางโครงเรื่อง การสร้างจุดหักเหให้เกิดความสนใจ แนวคิด และ ฉากในจินตภาพ

4) กลุ่มรายวิชา ปฏิบัติการณ์ ในการสร้างภาพผ่านงานดิจิทัล

- งาน 2 มิติ ในระดับขั้นต้น

- งาน 3 มิติ ในระดับขั้นกลาง

- งานภาพเคลื่อนไหว ในระดับขั้นสูง

- งานสร้างสภาพแวดล้อมเสมือนจริง ในระดับขั้นผู้ประกอบการด้านดิจิทัล

- กลุ่มวิชาด้านเทคโนโลยี เช่น การเขียน Coding เพื่อเข้าใจทักษะพื้นฐานเพื่อปูทางสู่การสร้างโลกเสมือนจริง ได้แก่ Controller Programming Basics , VEX code VR , Coding Games เป็นต้น โดยการปูพื้นฐานระดับฐานราก เพื่อนำไปสู่การทำงานเป็นทีมข้ามศาสตร์ร่วมกับกลุ่มงานวิศวกรรมคอมพิวเตอร์

5) กลุ่มอุปกรณ์ ด้านคอมพิวเตอร์และโปรแกรมที่ใช้งานพื้นฐาน ทั้งในกลุ่มงาน 2 มิติ / 3 มิติ / การ render / การสร้างภาพเคลื่อนไหว

- กลุ่มอุปกรณ์ เช่น เครื่อง Laser cut / 3d Printing / 3d scan

- กลุ่มอุปกรณ์ถ่ายภาพเคลื่อนไหว และ ภาพนิ่ง เช่น กล้องถ่ายภาพ studio ถ่ายภาพ อุปกรณ์บันทึกเสียง นอกสถานที่ อุปกรณ์การตัดต่อภาพเคลื่อนไหว ในรูปแบบ digital

- กลุ่มอุปกรณ์ Virtual Reality เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน

การศึกษาทั่วไป

กลุ่มวิทยาศาสตร์คณิตศาสตร์และเทคโนโลยี ประกอบด้วย

- กลุ่มวิชาด้านการสร้างผู้ประกอบการ เช่น การคำนวณภาษี การคำนวณรายรับรายจ่าย การลงทุนอย่าง

ยั่งยืน การซื้อขายงานศิลปะผ่านระบบออนไลน์

กลุ่มมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

- ความรู้ ทฤษฎี หลักการ ด้านวิชาศึกษาทั่วไป ควรให้เรียนรู้ในภาพกว้าง เข้าใจอธิบายได้ นำไปใช้เป็น

- กลุ่มศิลปะด้าน วรรณกรรม วรรณคดีประจำชาติ ศิลปะท้องถิ่น ภูมิปัญญาท้องถิ่น วัฒนธรรมและสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรม ตลอดจนความเป็นไทย ตลอดจนรายวิชาที่ให้ผู้เรียนเข้าใจการเปลี่ยนแปลงเชิงสังคมและบริบทโลก

กลุ่มวิชาด้านภาษาและการสื่อสาร

- กลุ่มสร้างบุคลิกภาพ การเข้าสังคม การสื่อสารการวางกลยุทธ์เพื่อการสื่อสาร การใช้ภาษาเพื่อการเชื่อมั่นในที่สาธารณะ

กลุ่มกิจกรรม ที่ควรเสริมการเรียนรู้

- กลุ่มกิจกรรมด้าน การเป็นผู้ประกอบการ ธุรกิจศิลปะ การจัดการด้านศิลปะและนวัตกรรม

- กลุ่มกิจกรรมด้านการเรียนการสอนที่ สร้างความร่วมมือข้ามศาสตร์ หรือ การทำงานเป็นทีม

- กลุ่มกิจกรรม ประเภท การสัมมนาวิชาชีพ การสื่อสารในที่สาธารณะ การจัดนิทรรศการ การเผยแพร่ผลงาน

ศิลปะ

- กลุ่มกิจกรรมด้าน จิตอาสา เสริมสร้างจิตสาธารณะแก่สังคม

ด้านการประเมิน

- 1) ควรประเมินทั้งความรู้ ทักษะ คุณธรรม จริยธรรม และควรวัดความรู้ทางวิชาการและวัดทักษะปฏิบัติ

- 2) ควรมีเกณฑ์การประเมินด้าน Soft skill และ Main Skill ของแต่ละรายวิชา

- 3) การวัดและประเมินผล สิ่งที่ต้องปฏิบัติอย่างยิ่ง คือ การกำหนดเกณฑ์ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ที่ชัดเจน

แบ่งออกเป็น

3.1 เกณฑ์เชิงจริยธรรม ได้แก่ การไม่คัดลอกผลงาน การอ้างอิงแหล่งที่มาของแรงบันดาลใจ เป็นต้น

3.2 เกณฑ์ด้านความมุ่งมั่น ได้แก่ การส่งงานตรงเวลา ความเรียบร้อยของผลงาน(แยกออกจากความคิดสร้างสรรค์)

3.3 เกณฑ์ด้านความเข้าใจ ได้แก่ การปฏิบัติงานได้ตรงจุดมุ่งหมายของงาน

3.4 เกณฑ์ด้านทักษะ ได้แก่ การประเมินผ่านการทดสอบแบบจำกัดเวลา (ไม่นับรวมด้านความงดงามของผลงาน

ประเด็นเพิ่มเติมจากผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญ ศิลปิน ครู อาจารย์ ศิษย์เก่า ด้านศิลปกรรม และทัศนศิลป์

สิ่งที่หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาศิลปกรรม ควรพัฒนา คือ

1. หลักสูตรควรสร้างรายวิชาทัศนศิลป์กับพื้นที่ใหม่ๆ เพิ่มช่องทางการเรียนรู้ใหม่ๆ
2. หลักสูตรควรจัดการศึกษาแบบ Learning Space ไม่จำเป็นต้องอยู่ในห้องเรียนเพียงอย่างเดียว จัดโครงการที่เน้นทัศนศึกษา Art workshop
3. หลักสูตรควรสร้าง และจัดการเรียนรู้ใหม่ๆให้นักศึกษาได้สร้าง และเห็น มีประสบการณ์ด้านบริบททางศิลปะที่เกี่ยวข้องกับสังคม เทคโนโลยี วัฒนธรรม และสภาพแวดล้อม
4. หลักสูตรควรมีจัดการศึกษาด้านทักษะทางอารมณ์ (Emotional competence) และความฉลาดทางอารมณ์ (Emotional Intelligence) หรือ EQ ให้กับนักศึกษา
5. หลักสูตรควรสร้างนักศึกษาที่มีความคิด มุมมองแบบสำเร็จรูป และยืดหยุ่นมองเห็นการเรียนรู้ที่หลากหลาย ไปด้วยระหว่าง เก้าสิ่งใหม่ ผสมผสานไปด้วยกันส่งเสริมเกื้อเกื้อกูลกัน โดยเฉพาะเรื่อง Soft Power ของไทยที่มีต่อสังคมและโลกสังคมปัจจุบัน
6. หลักสูตรควรศึกษาบริบทสังคม การงานอาชีพของโลกปัจจุบัน ว่าต้องการอะไร และจะพัฒนาศักยภาพนักศึกษาอย่างไร
7. การศึกษาด้านศิลปกรรม จะตอบโจทย์ และแข่งขันกับเทคโนโลยี AI ได้อย่างไร

จากความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญ ศิลปิน ครู อาจารย์ ศิษย์เก่า ด้านศิลปกรรม ทำให้กระบวนการจัดทำหลักสูตร ได้นำข้อมูลบางส่วนไปปรับใช้ในการกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้แต่ละด้านของนักศึกษา ทั้งด้านความรู้ ทักษะ คุณธรรมจริยธรรม และลักษณะบุคคล โดยมีรายละเอียดที่ปรากฏในผลลัพธ์การเรียนรู้รายปี และเมื่อบัณฑิตจบการศึกษาในแต่ละชั้นปี รวมทั้งผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา และปรากฏลักษณะอยู่ในคำอธิบายรายวิชา ตามกลุ่มสาระในแต่ละช่วงชั้น

ตารางสรุปผลจากการสำรวจความต้องการและความคาดหวังของผู้เรียนและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เช่น ผู้ใช้บัณฑิต นักเรียน นักศึกษาที่ต้องการเข้าเรียนในหลักสูตรการศึกษา ความคิดผู้ใช้บัณฑิต ผู้ทรงคุณวุฒิ

ด้าน /ข้อมูล รายละเอียด	ความต้องการในการจัดการศึกษา และสมรรถนะผู้เรียน ที่ควรนำไปใช้ ในการออกแบบหลักสูตรและกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ (สิ่งที่ผู้เรียนจะ รู้ / เข้าใจ / ปฏิบัติ ได้ เมื่อจบกระบวนการเรียนรู้)
- ผลสำรวจจากการรับฟังความคิดเห็นจากผู้ใช้บัณฑิต - การพัฒนาทักษะความสามารถของบัณฑิตโดยใช้ข้อมูลจากการประเมินบัณฑิต (หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์ [ต่อเนื่อง])	- บัณฑิตควรมีทักษะวิชาชีพระดับสูง มีความเป็นมืออาชีพด้านศิลปกรรม ปฏิบัติงานด้วยความคิดสร้างสรรค์ และความรู้ที่หลากหลาย - บัณฑิตควรมีความสามารถในการใช้ภาษาต่างประเทศ - กระบวนการคิดเป็นระบบ คิดวิเคราะห์ สามารถเสนอแนะให้เหตุผลเพื่อการตัดสินใจได้ มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 - ความสามารถในการใช้ทักษะการวิเคราะห์ตัวเลข และความรู้เชิงสถิติ เบื้องต้นในการปฏิบัติงาน หรือแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในงาน - พัฒนาการบริหารจัดการ การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ ความเป็นมืออาชีพรับมือกับงานต่างๆ ให้บัณฑิตมีความมุ่งมั่นที่จะเปลี่ยนแปลงประสิทธิภาพการทำงาน
- ผลสำรวจจากการรับฟังความคิดเห็นจากผู้ใช้บัณฑิตในปี 2566	- ความสามารถในการประยุกต์ บูรณาการ ศาสตร์ การนำความรู้ ทักษะวิชาชีพ ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใหม่ โจทย์ใหม่ ที่เป็นไปตามความเปลี่ยนแปลงของวิถีชีวิต สังคม เทคโนโลยี วัฒนธรรม โดยเฉพาะในโลกยุคใหม่ที่มีการทำธุรกิจ การค้าบริการ ด้วยระบบเศรษฐกิจดิจิทัล - ควรนำลักษณะของซอฟต์แวร์ ด้านวัฒนธรรมมาปรับใช้ ในรูปแบบอุตสาหกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์
- ผลสำรวจจากการรับฟังความคิดเห็นจากผู้ใช้บัณฑิตในปี 2566	มีความทันต่อโลกสื่อสังคมออนไลน์ แพลตฟอร์ม ทันต่อช่องทางบนโลกอินเทอร์เน็ต ที่รวบรวมข้อมูลต่างๆ รวมถึงนำร้านค้า สินค้า จำนวนมากเข้าไว้ด้วยกันในระบบดิจิทัล ความสามารถด้านภาษาของบัณฑิต ในการสื่อสาร และการนำเสนอด้วยภาษาอังกฤษ หรือภาษาจีน ญี่ปุ่น
2.2 ผลสำรวจจากการรับฟังความคิดเห็นจาก ผู้เรียนระดับอาชีวศึกษา	- ควรจะเน้นหลักสูตรศิลปะ Fine Art อะคาเดมี่ ทักษะวิชาชีพให้เกิดความเชี่ยวชาญขั้นสูงในระดับประเทศ และนานาชาติ - ทักษะการผสมผสานลักษณะอัตลักษณ์ไทยในงานดิจิทัลคอมพิวเตอร์กราฟิก เพื่ออนุรักษ์ความเป็นไทย และแสดงการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย - หลักสูตรควรมีการนำทักษะหลายๆ ด้าน มาประยุกต์และพัฒนาใช้พร้อมกันเพื่อความทันสมัย ในด้านความบันเทิง
ตารางสรุปผลจากการสำรวจความต้องการและความคาดหวังของผู้เรียนและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เช่น ผู้ใช้บัณฑิต นักเรียน นักศึกษาที่ต้องการเข้าเรียนในหลักสูตรการศึกษา ความคิดผู้ใช้บัณฑิต ผู้ทรงคุณวุฒิ	

ด้าน /ข้อมูล รายละเอียด	ความต้องการในการจัดการศึกษา และสมรรถนะผู้เรียน ที่ควรนำไปใช้ ในการออกแบบหลักสูตรและกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ (สิ่งที่ผู้เรียนจะ รู้ / เข้าใจ / ปฏิบัติ ได้ เมื่อจบกระบวนการเรียนรู้)
2.2 ผลสำรวจจากการรับฟังความคิดเห็นจาก ผู้เรียนระดับอาชีวศึกษา	ภาพยนตร์ และโลกเทคโนโลยี - หลักสูตรควรมีการนำนักศึกษาไปออกแบบศิลปะ สร้างผลงานโดยทำงานจากกรณีศึกษาจริง กับสังคม ชุมชน สถานประกอบการ เพื่อให้เกิดเทคนิค วิธีการ รูปแบบ แนวความคิดที่แปลกใหม่ และกล้าทดลอง สร้างผลงานผ่านข้อกำหนด เงื่อนไขของระบบงาน และผู้ประกอบการ -บัณฑิตควรมีความสามารถ ทักษะด้านโปรแกรม คอมพิวเตอร์ ที่หลากหลาย และฝึกการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ คอมพิวเตอร์ กราฟิก ที่สามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะให้มีความทันสมัย ตามความเปลี่ยนแปลงโลกยุคดิจิทัล - เน้นการนำความรู้และทักษะทางศิลปะมาสร้างงานทางธุรกิจ เพื่อสามารถเป็นอาชีพที่มั่นคง - ทันโลก มีความรู้ เทคนิคใหม่ๆ ที่ทันสมัย ตามตลาดโลก และรู้ความต้องการของตลาดอย่างทันสถานการณ์ มีการสอนเทคนิค สื่อ วิธีการ เทคโนโลยีที่หลากหลายเพื่อเตรียมรับมือกับความเปลี่ยนแปลง - มีหลักสูตรด้านศิลปะดิจิทัลที่หลากหลาย เช่น ศิลปะดิจิทัล ออกแบบดีไซน์ 3D กราฟิก แอนิเมชัน ภาพเคลื่อนไหว การออกแบบประติมากรรม 3 มิติ และเครื่องพิมพ์ 3 มิติ AI
2.3 ผลสำรวจจากการรับฟังความคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญ ศิลปิน ครู อาจารย์ ศิษย์เก่า ด้านศิลปกรรม และทัศนศิลป์	- บัณฑิตควรรอบรู้ทางวิชาการและมีทักษะปฏิบัติ ความเป็นมืออาชีพด้านศิลปกรรม และมีทักษะด้านศิลปะไทย และการสร้างสรรค์ - บัณฑิตสามารถนำความรู้ทักษะทางศิลปะ ไปใช้อย่างถูกต้อง และบูรณาการเข้ากับศาสตร์อื่นๆ เป็น - มีกระบวนการวิเคราะห์ สังเคราะห์ สู่วิชาการในลักษณะวิจัย บทความ และการจัดการบริหารผลงาน นำไปสู่การเผยแพร่สู่สาธารณะอย่างเป็นระบบ เข้าใจบริบทสังคม ชุมชน ความเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยี วัฒนธรรม และสภาพแวดล้อม - เน้นการสร้างสิ่งใหม่โดยที่มีพื้นฐานที่ดีจากสิ่งเก่าที่มีคุณค่า - นักศึกษาต้องรู้จัก เข้าใจศิลปะร่วมสมัยอย่างลึกซึ้ง สามารถนำองค์ความรู้ ทักษะ ประสพการณ์ มาฝึกปฏิบัติ สร้างองค์ความรู้ และอัตลักษณ์ใหม่
ตารางสรุปผลจากการสำรวจความต้องการและความคาดหวังของผู้เรียนและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เช่น ผู้ใช้บัณฑิต นักเรียน นักศึกษาที่ต้องการเข้าเรียนในหลักสูตรการศึกษา ความคิดผู้ใช้บัณฑิต ผู้ทรงคุณวุฒิ	

ด้าน /ข้อมูล รายละเอียด	ความต้องการในการจัดการศึกษา และสมรรถนะผู้เรียน ที่ควรนำไปใช้ ในการออกแบบหลักสูตรและกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ (สิ่งที่ผู้เรียนจะ รู้ / เข้าใจ / ปฏิบัติ ได้ เมื่อจบกระบวนการเรียนรู้)
	- เนื้อหาในหลักสูตร ควรสะท้อนให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ ในด้านทักษะ ผสมผสาน ในศิลปะหลายแขนง ที่ตั้งอยู่บนรากฐานของ การอนุรักษ์ สืบสาน พัฒนา ตามพันธกิจของสถาบันผ่านเครื่องมือในรูปแบบดิจิทัล - นำศิลปะมาประยุกต์ ออกแบบใช้ให้ทันสมัยในโลกปัจจุบัน ให้สัมพันธ์ กับระบบเศรษฐกิจสมัยใหม่ทั้งระบบดิจิทัล และอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ - การประยุกต์องค์ความรู้ ผู้เรียนควรปรับใช้องค์ความรู้ สู่การปฏิบัติงาน และ สร้างสรรค์ผลงาน อย่างเป็นกระบวนการ เชื่อมโยงองค์ความรู้ มากกว่า 1 ศาสตร์ ในการสร้างผลงาน - ทักษะด้านเทคโนโลยี คอมพิวเตอร์กราฟิก ดิจิทัลอาร์ต และโปรแกรม คอมพิวเตอร์ ที่บัณฑิตควรรู้ และมีความชำนาญคือ - ระดับที่ 1 มีทักษะด้าน งานศิลปะผสมผสาน ในงาน 2 มิติ โดย โปรแกรม คอมพิวเตอร์ - ระดับที่ 2 มีทักษะด้าน งานศิลปะผสมผสาน ในงาน 3 มิติ โดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ - ระดับที่ 3 มีทักษะด้าน งานศิลปะผสมผสาน ในงานภาพเคลื่อนไหว โดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ - ระดับที่ 4 มีทักษะด้าน งานศิลปะผสมผสาน ในงานสร้างสภาพ แวดล้อมทางกายภาพเสมือนจริง หรือสอดคล้องกับจินตนาการ 3 มิติ โดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ - กลุ่มอุปกรณ์ ด้านคอมพิวเตอร์และโปรแกรมที่ใช้งานพื้นฐาน ทั้งในกลุ่มงาน 2 มิติ / 3 มิติ / การ render / การสร้างภาพเคลื่อนไหว - กลุ่มอุปกรณ์ เช่น เครื่อง Laser cut / 3d Printing / 3d scan - กลุ่มอุปกรณ์ถ่ายภาพเคลื่อนไหว และ ภาพนิ่ง เช่น กล้อง ถ่ายภาพ studio ถ่ายภาพ อุปกรณ์บันทึกเสียงนอกสถานที่ อุปกรณ์ การตัดต่อภาพเคลื่อนไหว ในรูปแบบ digital - กลุ่มอุปกรณ์ Virtual Reality เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน
ตารางสรุปผลจากการสำรวจความต้องการและความคาดหวังของผู้เรียนและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เช่น ผู้ใช้ บัณฑิต นักเรียน นักศึกษาที่ต้องการเข้าเรียนในหลักสูตรการศึกษา ความคิดผู้ใช้บัณฑิต ผู้ทรงคุณวุฒิ	

ด้าน /ข้อมูล รายละเอียด	ความต้องการในการจัดการศึกษา และสมรรถนะผู้เรียน ที่ควรนำไปใช้ ในการออกแบบหลักสูตรและกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ (สิ่งที่ผู้เรียนจะรู้ / เข้าใจ / ปฏิบัติ ได้ เมื่อจบกระบวนการเรียนรู้)
	-หลักสูตรควรสร้าง และจัดการเรียนรู้ใหม่ๆให้นักศึกษาได้สร้าง และเห็น มีประสบการณ์ด้านบริบททางศิลปะที่เกี่ยวข้องกับสังคม เทคโนโลยี วัฒนธรรม และสภาพแวดล้อม - หลักสูตรควรสร้างนักศึกษาที่มีความคิด มุมมองแบบสำเร็จรูป และ ยืดหยุ่นมองเห็นการเรียนรู้ที่หลากหลาย ไปด้วยระหว่าง เก้าสิ่งใหม่ ผสมผสานไปด้วยกันส่งเสริมเกื้อกูลกัน โดยเฉพาะเรื่อง Soft Power ของไทยที่มีต่อสังคมและโลกสังคมปัจจุบัน - หลักสูตรควรศึกษาบริบทสังคม การงานอาชีพของโลกปัจจุบัน ว่าต้องการ อะไร และจะพัฒนาศักยภาพนักศึกษาอย่างไร และการศึกษาด้าน ศิลปกรรม จะตอบโจทย์ และแข่งขันกับเทคโนโลยี AI ได้อย่างไร

การนำผลการวิเคราะห์ไปใช้กำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้

จากการวิเคราะห์ข้อมูลสำรวจความต้องการและความคาดหวังของผู้เรียนและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เช่น ผู้ใช้บัณฑิต นักเรียน นักศึกษาที่ต้องการเข้าเรียนในหลักสูตรการศึกษา ความคิดผู้ใช้บัณฑิต ผู้ทรงคุณวุฒิ คณะกรรมการจัดทำ (ร่าง) หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม วิทยาลัยช่างศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ได้นำไปกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLO) ดังนี้

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร(PLOs)

PLO1 รู้ ทฤษฎี หลักการ องค์ความรู้ แนวคิดด้านศิลปกรรม ความรู้พื้นฐานในศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง นำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

โดยกำหนดรายวิชา เพื่อให้บัณฑิตมีความสามารถ และมีผลลัพธ์การเรียนรู้ เช่น ประวัติศาสตร์ศิลป์ สุนทรียศาสตร์วิเคราะห์และบริบทศิลปะ จรรยาบรรณ และกฎหมายทัศนศิลป์ การจัดการทางศิลปกรรม

PLO2 สร้างสรรค์ศิลปกรรมด้วยทักษะ ความเป็นมืออาชีพ ให้เกิดคุณค่า สัมพันธ์กับบริบทของสังคม ใช้ทักษะเทคโนโลยีดิจิทัล สื่อ สารสนเทศ สร้างสรรค์อย่างมีประสิทธิภาพ และนำเสนอ เผยแพร่ผลงานศิลปกรรมในระดับชาติและนานาชาติ

โดยกำหนดรายวิชา เพื่อให้บัณฑิตมีความสามารถ และมีผลลัพธ์การเรียนรู้ เช่น วาดเส้น ทักษะศิลปกรรม องค์ประกอบศิลป์ช่างศิลปกรรมมืออาชีพ องค์ประกอบศิลป์ วิชาเอกศิลปกรรมเลือก การนำเสนอผลงานศิลปกรรม โครงการศิลปกรรม ศิลปนิพนธ์ กระบวนการทัศน์และการสร้างสรรค์ศิลปะในยุคดิจิทัล ศิลปกรรมและเทคโนโลยี และกลุ่มวิชาคอมพิวเตอร์และดิจิทัลอาร์ต ศิลปะดิจิทัลสร้างสรรค์ ในรายวิชาการออกแบบภาพประกอบดิจิทัล การออกแบบกราฟิก วิชาเลือกเสรี เช่น การออกแบบคาแรคเตอร์ เป็นต้น

PLO3 ประยุกต์ บูรณาการ ทักษะ ทฤษฎี องค์ความรู้ ภูมิปัญญา ศิลปวัฒนธรรมไทย และศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง ในการสร้างสรรค์งานศิลปกรรม

โดยกำหนดรายวิชา เพื่อให้บัณฑิตมีความสามารถ และมีผลลัพธ์การเรียนรู้ เช่น กลุ่มวิชาเอกเลือก นวัตกรรม ศิลป์ สหวิทยาการศิลปกรรม กลุ่มวิชาชีพเลือก การออกแบบประยุกต์ศิลป์ มีเดียดีไซน์ การออกแบบกราฟิกบรรจุภัณฑ์และสื่อสิ่งพิมพ์ การออกแบบประยุกต์ซอฟต์แวร์

PLO4 ยึดมั่นในค่านิยม อุดมการณ์ จรรยาบรรณวิชาชีพ และรับผิดชอบต่อสังคม

โดยกำหนดรายวิชา เพื่อให้บัณฑิตมีความสามารถ และมีผลลัพธ์การเรียนรู้ เช่น จรรยาบรรณ และกฎหมายทัศนศิลป์ ช่างศิลปกรรมมืออาชีพ ศิลปะสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาอารมณ

PLO5 เห็นคุณค่าในการสืบสาน อนุรักษ์ศิลปะไทย การต่อยอด ประยุกต์ สร้างสรรค์จากภูมิปัญญาไทย มีศิลปนิสัย และลักษณะความเป็นมืออาชีพด้านศิลปกรรม

โดยกำหนดรายวิชา เพื่อให้บัณฑิตมีความสามารถ และมีผลลัพธ์การเรียนรู้ เช่น ศิลปไทยวิจิตร การประยุกต์ศิลปะและวัฒนธรรมไทย กลุ่มวิชาเลือก (เฉพาะด้าน) ศิลปไทย วิชาช่างศิลป์ไทย เป็นต้น

3. ทบทวน วิเคราะห์ รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 ตามประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา ที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์ของหลักสูตรสถาบันอุดมศึกษา วิชาชีพ ประเทศชาติ และบริบทโลก (คณะกรรมการผู้รับผิดชอบตามเอกสาร ดังแนบ)

จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าการจัดทำหลักสูตรควรเป็นไปตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา แห่งชาติ ที่เป็นแนวทางในการพัฒนาหรือปรับปรุงรายละเอียดของหลักสูตรและจัดการเรียนการสอนโดยมุ่งเน้นที่ มาตรฐานของผลการเรียนรู้ (Learning Outcomes) ของบัณฑิต เพื่อให้เกิดคุณภาพของบัณฑิตทั้งในระดับชาติและ ระดับสากลด้านความรู้

โดยมีรายละเอียดของผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 ของบัณฑิต หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาศิลปกรรม ควรมีลักษณะตามโครงสร้างดังนี้

ด้านความรู้

1. ความรู้เชิงสาระ หลักการ ความรู้เชิงกระบวนการ และความรู้ที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต

-ความรู้ ทฤษฎี หลักการ องค์ความรู้ แนวคิดด้านศิลปกรรม และความรู้พื้นฐานในศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง

2. ความรู้ที่จำเป็นต่อการเชื่อมโยง การปรับใช้ การต่อยอดความรู้ที่นำไปสู่การพัฒนาและการทำงาน

ร่วมกัน

-ความรู้ด้าน กฎหมายการสร้างสรรค์ ลิขสิทธิ์ทางปัญญา ความรู้ด้านการประยุกต์ บูรณาการ ภาษาและการสื่อสาร ภาษาอังกฤษ จีน ญี่ปุ่น การจัดการศิลปกรรม การนำเสนอ การเผยแพร่ผลงานทั้งในระดับชาติ และนานาชาติ

ด้านทักษะ

1. ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ หรือตามศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง

1) มีทักษะและความชำนาญทางด้านการศิลปกรรม

2) ใช้ความคิดสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ สามารถสร้างสรรค์ศิลปกรรม ให้เกิดคุณค่า และสัมพันธ์สอดคล้องกับบริบทสังคม ชุมชน สถานประกอบการ ระบบเศรษฐกิจ เทคโนโลยียุคดิจิทัล และสิ่งแวดล้อมโลก และมีทักษะในการนำเสนอ

3) สามารถประยุกต์ใช้ทฤษฎี หลักการ องค์ความรู้ ภูมิปัญญา ศิลปวัฒนธรรมไทย และความรู้ในศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง บูรณาการ ส่งานวิจัย นวัตกรรม งานสร้างสรรค์ และงานออกแบบ

4) มีทักษะการใช้เทคโนโลยี สื่อ สารสนเทศ และทักษะด้านดิจิทัลเพื่อช่วยในการสร้างสรรค์และเผยแพร่ผลงานศิลปกรรม มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม สามารถทำงานเป็นทีม

5) ทักษะในการนำเสนอผลงาน การใช้ภาษาต่างประเทศ

6) ทักษะการจัดการศิลปกรรม

7) ทักษะการเผยแพร่ผลงาน การจัดนิทรรศการทั้งในระดับประเทศและนานาชาติ

2. ทักษะทั่วไป ประกอบด้วยทักษะการเรียนรู้ ทักษะส่วนบุคคล ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นที่นำไปสู่การพัฒนางาน วิชาชีพ การดำรงชีวิตและการทำงานเพื่อสร้างสรรค์องค์กร และสังคม ซึ่งเหมาะสมกับการดำรงชีวิตในยุคดิจิทัล

1) มีทักษะทางปัญญา คิดเป็นระบบ เชิงตรรกะ เหตุผล

2) ทักษะด้านภาษาและการสื่อสาร การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

3) ทักษะในศตวรรษที่ 21

ด้านจริยธรรม

1. การกระทำที่เป็นไปตามกฎกติกา และเกิดประโยชน์ต่อสังคม

- ค่านิยมอุดมการณ์ จรรยาบรรณวิชาชีพ ค่านิยมในความเป็นนักบริหารจัดการ การเป็นผู้ประกอบการ การทำงานเป็นทีม

2. การหลีกเลี่ยงการกระทำสิ่งผิดกฎกติกาของสังคม และไม่ทำผิดกฎหมาย

- ความรับผิดชอบต่อสังคมและรักษาสิ่งแวดล้อม

ด้านลักษณะบุคคล

1. ลักษณะบุคคลทั่วไป

-มีการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง เรียนรู้ตลอดชีวิต

2. ลักษณะบุคคลตามวิชาชีพ หรือตามศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง

1) เห็นคุณค่าการอนุรักษ์ สืบสานศิลปะไทย และต่อยอด การประยุกต์ สร้างสรรค์จากภูมิปัญญาไทย

2) มีศิลปะนิสัย การเห็นคุณค่าในสุนทรียนิยม และทัศนศิลป์ร่วมสมัย (ศิลปกรรมร่วมสมัย)

3) ความเป็นมืออาชีพด้านทัศนศิลป์ และการประยุกต์ศิลปะ

4. วิเคราะห์ ทบทวนความเสี่ยงและผลกระทบจากภายนอก อาทิ การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีสารสนเทศ นโยบาย และสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ ในบริบทโลก (ทบทวน วิเคราะห์ ความเสี่ยงและผลกระทบจากภายนอกที่มีต่อ

หลักสูตรและการบริหารการจัดการศึกษา) และแต่งตั้งคณะกรรมการจัดทำผลสำรวจความต้องการของการตลาด ความสัมพันธ์ของหลักสูตรกับบริบทสังคม ระบบอุตสาหกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ การวิเคราะห์ ความคุ้มค่าต่อหน่วย การวางแผนในการเปิดหลักสูตร (คณะกรรมการผู้รับผิดชอบตามเอกสาร ดังแนบ)

จากการวิเคราะห์พบว่า

1. มีความเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี ที่ส่งผลกระทบต่อวิถีการดำรงชีวิต สถานการณ์ในสังคม และระบบเศรษฐกิจที่พึ่งพาเทคโนโลยีดิจิทัลในการสื่อสาร แลกเปลี่ยน ดำเนินธุรกิจการค้าในโลกยุคปัจจุบัน
2. ความเปลี่ยนแปลงสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ ในบริบทโลก อาจก่อให้เกิดความเสี่ยงทั้งภายในและภายนอกประเทศ และส่งผลกระทบต่อการบริหารหลักสูตร และการจัดการเรียนการสอน อาทิ เช่น การเกิดระบบเศรษฐกิจและบริการในรูปแบบใหม่ ความท้าทายของเทคโนโลยีใหม่ ๆ ในรูปแบบ AI และสมองกลอัจฉริยะ
3. การเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ การเกิดโรคระบาด ภัยธรรมชาติของประเทศ และสภาวะวิกฤตของสิ่งแวดล้อมโลก
4. ควรสร้างความเชื่อมโยง กับเครือข่ายความร่วมมือระหว่างวิทยาลัยช่างศิลป์ กับสถานประกอบการ ผู้ใช้บัณฑิต ทั้งหน่วยงานภาครัฐและเอกชน เพื่อสร้างอาชีพ รายได้ให้กับนักศึกษา และบัณฑิต
5. ควรสร้างเครือข่ายทางวิชาการและศิลปะกับมหาวิทยาลัย สถาบันการศึกษา ศิลปิน นักวิชาการ ผู้ทรงคุณวุฒิ ศิษย์เก่า ทั้งในประเทศและต่างประเทศ
6. วิทยาลัยช่างศิลป์ มีจุดแข็งด้านด้านทัศนศิลป์ ทักษะวิชาชีพขั้นสูง และทัศนศิลป์ร่วมสมัย ความเชี่ยวชาญด้านศิลปไทย ภูมิปัญญาไทย ศิลปวัฒนธรรมของชาติของวิทยาลัยช่างศิลป์ทั้งด้านบุคลากร และการจัดการศึกษา
7. สร้างเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการ บุคลากร สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ ทุนการศึกษา ระบบการคัดเลือกเข้าเรียน ระหว่างสถาบันและสถานศึกษาใกล้เคียง รวมทั้งกลุ่มทุนและสถานประกอบการ
8. ความเปลี่ยนแปลงทางด้านค่านิยม อุดมการณ์ ทศนคติ และความนิยมในการศึกษาด้านศิลปะ วัฒนธรรมของผู้เรียนยุคปัจจุบัน

การสำรวจความต้องการของการตลาด ความสัมพันธ์กับบริบทของสังคม ระบบอุตสาหกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ข้อมูลที่เกี่ยวข้องจากการสำรวจการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ความพึงพอใจการฝึกงานจากสถานประกอบการ นักเรียนในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพด้านศิลปกรรมของวิทยาลัยช่างศิลป์ 15 แห่ง ประกอบด้วยสายงานหน่วยงานราชการ 1 แห่ง และเอกชน 14 แห่ง ผลจากการประเมินมีข้อสังเกตที่มีนัยยะสำคัญ ตามความพึงพอใจ 5 ระดับ ผลการประเมินอยู่ในระดับ 4 (ดี) และ 3 (ปานกลาง) คือ

- ความสามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
- สามารถนำทักษะการนำความรู้ประยุกต์สู่การปฏิบัติงานจริง

ข้อเสนอแนะสรุปได้ คือ ควรเน้นทักษะที่สามารถนำมาใช้ในหลักการทำงานจริงและพัฒนาฝีมือเพื่อการต่อยอดการเรียนรู้ตลอดเวลาและพัฒนาตนเอง และควรปรับปรุงผลงานตามความต้องการตามลูกค้าสั่ง เป็นต้น

อาจสรุปได้ว่าความต้องการของการตลาดทางด้านทัศนศิลป์ต้องการผู้มีความรู้ด้านเทคโนโลยี สามารถประยุกต์วิทยาการต่างๆสู่การปฏิบัติงานจริงและให้ความสำคัญกับความต้องการของการตลาดเป็นสำคัญ

ทั้งนี้ ในปัจจุบัน เทคโนโลยีและดิจิทัลที่มีความสำคัญนอกเหนือจากทักษะด้านฝีมือ การเตรียมตัวให้พร้อมรับมือกับสถานการณ์ของความต้องการของตลาดและบริบทของสังคมผู้บริโภคที่ต้องการบุคลากรที่มีทักษะทางสายอาชีพ ซึ่งจำเป็นต้องปรับตัวด้วยการพัฒนาทักษะการทำงานของตนเองให้ตอบโจทย์กับอาชีพที่ตลาดต้องการเพื่อเพิ่มโอกาสเติบโตในสายอาชีพสอดคล้องกับอาชีพที่สังคมต้องการ

ปัจจุบันงานอาชีพด้านศิลปกรรมมีการออกแบบมาเป็นส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์โดยนำทักษะศิลปะเทคนิคต่างๆ ไปความคิดสร้างสรรค์ให้เหมาะกับงาน การเรียนรู้การจัดการองค์ประกอบนอกเหนือจาก สวยงาม จะต้องตอบโจทย์กับผู้บริโภค ดังนั้นเพื่อตอบสนองอาชีพงานศิลปะจึงต้องผสมผสานศาสตร์อื่นอย่างหลากหลาย โดยต้องประยุกต์ใช้ความรู้และเทคโนโลยีหลายๆ ด้านมาประกอบกันทำหน้าที่สร้างสรรค์ผลงานหรือตอบสนองอุตสาหกรรมแต่ละประเภทตามความต้องการของตลาดโดยใช้ความรู้และทักษะทางศิลปะ รวมถึงศาสตร์เฉพาะด้านอื่นๆ อาทิ ผสมผสานระหว่างวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ วิศวกรรมศาสตร์และศิลปะ เป็นต้น

เศรษฐกิจสร้างสรรค์ คือ การพัฒนาระบบเศรษฐกิจโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์บนฐานขององค์ความรู้ ทรัพย์สินทางปัญญา และการศึกษาวิจัยซึ่งเชื่อมโยงกับวัฒนธรรม พื้นฐานทางประวัติศาสตร์การสั่งสมความรู้ของสังคม เทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อใช้ในการพัฒนาธุรกิจ ผลผลิตในรูปแบบใหม่ซึ่งสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจหรือคุณค่าทางสังคม หลักสูตรการศึกษาด้านทัศนศิลป์ การประยุกต์ศิลปะ ให้การศึกษาพื้นฐานการสร้างสรรค์ผลงาน ได้เรียนรู้พื้นฐานการออกแบบ ลงมือปฏิบัติจริงและฝึกประสบการณ์อาชีพกับสถานประกอบการ โดยหลักสูตรมีพันธมิตรที่รองรับผู้สำเร็จการศึกษาได้ทำงานจริงและปฏิบัติงานร่วมกับมืออาชีพให้ได้ออกแบบงานจริงๆ ด้วย โดยสามารถนำทักษะเทคนิคต่างๆ ด้วยความคิดสร้างสรรค์ให้เหมาะกับงาน

การศึกษาด้านศิลปกรรม เป็นหลักสูตรที่สอดคล้องกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยผ่านการใช้ความคิดสร้างสรรค์ คือการสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ โดยส่งเสริมแนวคิดการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ด้วยการศึกษาด้านศิลปกรรม ให้เป็นส่วนหนึ่งในการนำมาใช้สร้างสรรค์ศิลปะ และออกแบบผลผลิตสนับสนุนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์และจัดทำหลักสูตรเน้นการนำไปปรับใช้กับรูปแบบเศรษฐกิจของประเทศตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ถือเป็นส่วนหนึ่งของแผนพัฒนาประเทศได้ถูกนำมาบรรจุไว้ใน แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566 – 2570) ซึ่งเป็นกลไกที่สำคัญในการแปลงยุทธศาสตร์ชาติไปสู่การปฏิบัติโดยรัฐบาลได้ให้ความสำคัญกับแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 13 ได้กำหนดเป้าหมายหลักของ การพัฒนาเศรษฐกิจฐานนวัตกรรม มุ่งยกระดับขีดความสามารถในการแข่งขันของภาคการผลิตและบริการ ผ่านการผลักดันส่งเสริมการสร้างมูลค่าเพิ่ม โดยใช้นวัตกรรม เทคโนโลยี และความคิดสร้างสรรค์ ที่ตอบโจทย์พัฒนาการของสังคมยุคใหม่ เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม พร้อมทั้งให้ความสำคัญกับการเชื่อมโยงเศรษฐกิจท้องถิ่น พัฒนาบุคคลให้มีทักษะและคุณลักษณะที่เหมาะสมกับโลกยุคใหม่ ทั้งทักษะในด้านความรู้ ทักษะทางพฤติกรรม และคุณลักษณะตามบรรทัดฐานที่ดีของสังคมสู่การขับเคลื่อนที่ใช้นวัตกรรมเป็นฐาน มีหลายปัจจัยที่สนับสนุนทั้งความก้าวหน้าของเทคโนโลยีและนวัตกรรมที่มีบทบาทในการเรียนรู้ และเสริมสร้างสมรรถนะมากขึ้น

สถาบันการศึกษามีความสำคัญในการสร้างหลักสูตรให้มีความคุ้นเคยกับการใช้เทคโนโลยีมากขึ้นของแต่ละอาชีพ เป้าหมายหลักของแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 13 และยุทธศาสตร์ชาติ เป้าหมายในการพัฒนาคนสำหรับโลกยุคใหม่ ในทุกมิติให้มีความสามารถในการสร้างและใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรม รวมทั้งมีคุณลักษณะตามบรรทัดฐานที่ดี

ของสังคม มีคุณธรรม จริยธรรม และมีภูมิคุ้มกัน ต่อการเปลี่ยนแปลงอย่างพลิกโฉมฉบับพลันของโลก สามารถดำรงชีวิตร่วมกันในสังคม ได้อย่างสงบสุขในยุคเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยต้องมีการปรับตัวเพื่อให้ทันต่อกระแสการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น โดยการพัฒนาทักษะและองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์

ดังนั้นการจัดการหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ด้านศิลปกรรม จึงออกแบบการศึกษาให้มีส่วนร่วมกับกลุ่มอาชีพ ผู้ประกอบการ เป็นการศึกษาในระดับอุดมศึกษาสายปฏิบัติการศิลปะ เพื่อให้ผู้เรียนมีสมรรถนะตามความต้องการของตลาดงาน มีงานและมีรายได้ตามสมรรถนะ หรือเป็นผู้ประกอบการใหม่ ให้ผู้เรียนมีความหลากหลายตามสภาพ รวมทั้งส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน การเสริมสร้างการรักษาขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม ค่านิยมไทยให้สอดคล้อง เหมาะสมกับบริบทในปัจจุบัน เพื่อให้เป็นพื้นฐานของสังคมไทย และเป็น “ซอฟต์แวร์” ในการสื่อสารภาพลักษณ์ของประเทศไทยและนำเสนอความเป็นไทยสู่สากล พัฒนาผู้ศึกษาระดับอุดมศึกษาให้มีสมรรถนะที่จำเป็นและเชื่อมโยงกับโลกของการทำงานในอนาคตและการสร้างสรรค์นวัตกรรม โดยการพัฒนาทักษะและองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์รูปแบบใหม่ให้มีจุดเด่น สามารถต่อยอดด้วยความคิดและนวัตกรรม เพื่อตอบสนองความต้องการของตลาด และก้าวทันต่อกระแสการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก

อ้างอิงสถานประกอบการ

1. Soul clay studio 2. บริษัทคุกกี้ 3. ร้านสตรีทแฮร์ส 4. MADERLA Art Studio 5. ห้างหุ้นส่วนจำกัด อินเทอร์เน็ต ดีไซด์ 6. Nice time Tattoo 7.กลุ่มงานช่างเขียน งานช่างศิลป์หมู่ กรมศิลปากร 8. My barber and Tattoo 9. ห้างหุ้นส่วนจำกัด เพิ่มทอง แอนจิเนียริ่งแอนด์อาร์ท 10. H studio Champ Studio PS Design 11. บริษัท วีอาร์ อินทีเรีย ดีไซด์ จำกัด 12. ห้างหุ้นส่วนจำกัด สแควมเบิ้ล อาร์ท 13. Academy of Art studio & Gallery 14. บริษัทเขียน เวิร์คช็อป จำกัด 15. ห้างหุ้นส่วนจำกัด รวมมิตรสกรีน

ตารางสรุปผลจากการวิเคราะห์ ทบทวนความเสี่ยงและผลกระทบจากภายนอก อาทิ การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีสารสนเทศ นโยบาย และสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ ในบริบทโลก	
ด้าน /ข้อมูล รายละเอียด	การจัดการศึกษา สมรรถนะผู้เรียน ที่ควรนำไปใช้ในการออกแบบหลักสูตรและกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ (สิ่งที่ผู้เรียนจะ รู้ / เข้าใจ / ปฏิบัติ ได้ เมื่อจบกระบวนการเรียนรู้)
- แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 13 และยุทธศาสตร์ชาติ	- การพัฒนาคนสำหรับโลกยุคใหม่ ในทุกมิติให้มีความสามารถในการสร้างและใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรม รวมทั้งมีคุณลักษณะตามบรรทัดฐานที่ดีของสังคม มีคุณธรรม จริยธรรม และมีภูมิคุ้มกัน ต่อการเปลี่ยนแปลงอย่างพลิกโฉมฉบับพลันของโลก-ส่งเสริมการสร้างมูลค่าเพิ่มโดยใช้นวัตกรรม เทคโนโลยี และความคิดสร้างสรรค์ ที่ตอบ
ตารางสรุปผลจากการ วิเคราะห์ ทบทวนความเสี่ยงและผลกระทบจากภายนอก อาทิ การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีสารสนเทศ นโยบาย และสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ ในบริบทโลก	

ด้าน /ข้อมูล รายละเอียด	การจัดการศึกษา สมรรถนะผู้เรียน ที่ควรนำไปใช้ในการออกแบบหลักสูตรและกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ (สิ่งที่ผู้เรียนจะ รู้ / เข้าใจ / ปฏิบัติ ได้ เมื่อจบกระบวนการเรียนรู้)
	โจทย์พัฒนาการของสังคมยุคใหม่ เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม พร้อมทั้งให้ความสำคัญกับการเชื่อมโยงเศรษฐกิจท้องถิ่น - สร้างเครือข่ายทางวิชาการและศิลปะกับมหาวิทยาลัย สถาบันการศึกษา ศิลปิน นักวิชาการ ผู้ทรงคุณวุฒิ ศิษย์เก่า ทั้งในประเทศและต่างประเทศ
- การสำรวจความต้องการของตลาด ความสัมพันธ์กับบริบทของสังคม ระบบอุตสาหกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์	- ความต้องการของตลาดทางด้านทัศนศิลป์ต้องการผู้มีความรู้ด้านเทคโนโลยี สามารถประยุกต์วิทยาการต่างๆสู่การปฏิบัติงานจริงและให้ความสำคัญกับความต้องการของตลาดเป็นสำคัญ - ควรสร้างความเชื่อมโยง กับเครือข่ายความร่วมมือระหว่างวิทยาลัย ช่างศิลป์ กับสถานประกอบการ ผู้ใช้บัณฑิต ทั้งหน่วยงานภาครัฐและเอกชน เพื่อสร้างอาชีพ รายได้ให้กับนักศึกษา และบัณฑิต - นำทักษะศิลปะเทคนิคต่างๆ ไปความคิดสร้างสรรค์ให้เหมาะกับการเรียนรู้การจัดการองค์ประกอบนอกเหนือจาก สวยงามจะต้องตอบ โจทย์กับผู้บริโภค
- ระบบเศรษฐกิจที่พึ่งพาเทคโนโลยีดิจิทัล ในการสื่อสาร แลกเปลี่ยน ดำเนินธุรกิจ การค้าในโลกยุคปัจจุบัน - การเกิดระบบเศรษฐกิจและบริการในรูปแบบใหม่ ความท้าทายของเทคโนโลยีใหม่ ๆ ในรูปแบบ AI และสมองกลอัจฉริยะ ความเปลี่ยนแปลงสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ ในบริบทโลก อาจก่อให้เกิดความเสี่ยงทั้งภายในและภายนอกประเทศ และส่งผลกระทบต่อการบริหารหลักสูตร และการจัดการเรียนการสอน อาทิ เช่น การเกิดระบบเศรษฐกิจและบริการในรูปแบบใหม่ ความท้าทายของเทคโนโลยีใหม่ ๆ ในรูปแบบ AI และสมองกลอัจฉริยะ	- อาชีพงานศิลปะต้องผสมผสานศาสตร์อื่นอย่างหลากหลาย โดยต้องประยุกต์ใช้ความรู้และเทคโนโลยีหลายๆ ด้านมาประกอบกันทำหน้าที่สร้างสรรค์ผลงานหรือตอบสนองอุตสาหกรรมแต่ละประเภทตามความต้องการของตลาด - ส่งเสริมการจัดการศึกษาศิลปะที่สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มโดยใช้นวัตกรรม เทคโนโลยี และความคิดสร้างสรรค์ ที่ตอบโจทย์พัฒนาการของสังคมยุคใหม่ เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม พร้อมทั้งให้ความสำคัญกับการเชื่อมโยงเศรษฐกิจท้องถิ่น พัฒนานักศึกษาให้มีทักษะและคุณลักษณะที่เหมาะสมกับโลกยุคใหม่
ตารางสรุปผลจากการวิเคราะห์ ทบทวนความเสี่ยงและผลกระทบจากภายนอก อาทิ การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีสารสนเทศ นโยบาย และสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ ในบริบทโลก	

ด้าน /ข้อมูล รายละเอียด	การจัดการศึกษา สมรรถนะผู้เรียน ที่ควรนำไปใช้ในการออกแบบหลักสูตรและกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ (สิ่งที่ผู้เรียนจะ รู้ / เข้าใจ / ปฏิบัติ ได้ เมื่อจบกระบวนการเรียนรู้)
-การพัฒนากระบวนวิธีใช้ความคิดสร้างสรรค์บนฐานขององค์ความรู้ ทรัพย์สินทางปัญญา และการศึกษาวิจัย ซึ่งเชื่อมโยงกับวัฒนธรรม	-สมรรถนะตามความต้องการของตลาดงาน มีงานและมีรายได้ตามสมรรถนะ หรือเป็นผู้ประกอบการใหม่ ให้ผู้เรียนมีความหลากหลายตามสภาพ รวมทั้งส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน การเสริมสร้างการรักษาขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม ค่านิยมไทย ให้สอดคล้อง เหมาะสมกับบริบทในปัจจุบัน เพื่อให้เป็นพื้นฐานของสังคมไทย และเป็น “ซอฟต์แวร์” ในการสื่อสารภาพลักษณ์ของประเทศไทยและนำเสนอความเป็นไทยสู่สากล

การนำผลการวิเคราะห์ไปใช้กำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้

จากการวิเคราะห์ข้อมูลทบทวนความเสี่ยงและผลกระทบจากภายนอก อาทิ การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีสารสนเทศ นโยบาย และสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ ในบริบทโลก คณะกรรมการจัดทำ (ร่าง) หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม วิทยาลัยช่างศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ได้นำไปกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLO) ดังนี้ ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร(PLOs)

PLO1 -รู้ ทฤษฎี หลักการ องค์ความรู้ แนวคิดด้านศิลปกรรม ความรู้พื้นฐานในศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง นำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

โดยกำหนดรายวิชา เพื่อให้บัณฑิตมีความสามารถ และมีผลลัพธ์การเรียนรู้ เช่น ประวัติศาสตร์ศิลป์ สุนทรียศาสตร์วิเคราะห์และบริบทศิลปะ จรรยาบรรณ และกฎหมายทัศนศิลป์ ระเบียบวิธีวิจัยทางศิลปะการจัดการทางศิลปกรรม สัมมนาศิลปกรรม วิชาเลือกเสรี เช่น ธุรกิจศิลป์ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเพื่อการพัฒนา โครงการและกิจกรรมทางวิทยาศาสตร์เพื่อศิลปะ จิตวิเคราะห์ทัศนศิลป์ ปัญหาในงานศิลปกรรม รวมทั้งจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน 2 ภาษา ไทย-อังกฤษ (Bilingual Education) ในรายวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ และ จิตรกรรม นานาชาติ

PLO2 สร้างสรรค์ศิลปกรรมด้วยทักษะ ความเป็นมืออาชีพ ให้เกิดคุณค่า สัมพันธ์กับบริบทของสังคม ใช้ทักษะเทคโนโลยีดิจิทัล สื่อ สารสนเทศ สร้างสรรค์อย่างมีประสิทธิภาพ และนำเสนอ เผยแพร่ผลงานศิลปกรรมในระดับชาติและนานาชาติ

โดยกำหนดรายวิชา เพื่อให้บัณฑิตมีความสามารถ และมีผลลัพธ์การเรียนรู้ เช่น วาดเส้น ทักษะศิลปกรรม องค์ประกอบศิลป์ช่างศิลปกรรมมืออาชีพ องค์ประกอบศิลป์ วิชาเอกเลือก การนำเสนอศิลปกรรม โครงการศิลปกรรม ศิลปนิพนธ์ กระบวนทัศน์และการสร้างสรรค์ศิลปะในยุคดิจิทัล ศิลปกรรมและเทคโนโลยี และกลุ่มวิชา คอมพิวเตอร์และดิจิทัลอาร์ต ในรายวิชาการออกแบบภาพประกอบดิจิทัล การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว การตัดต่อเพื่องานภาพเคลื่อนไหว ดิจิทัลประยุกต์ ศิลปะดิจิทัลสร้างสรรค์ กลุ่มวิชาชีพเลือก เช่น คอมพิวเตอร์กราฟิก 3 มิติ

ทัศนศิลป์เชิงแนวคิด การสร้างสื่ออินโฟกราฟิก รวมทั้งการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ร่วมกับสถานประกอบการ หน่วยงานภาครัฐ เอกชน

PLO3 ประยุกต์ บูรณาการ ทักษะ ทฤษฎี องค์ความรู้ ภูมิปัญญา ศิลปวัฒนธรรมไทย และศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง ในการสร้างสรรค์งานศิลปกรรม

โดยกำหนดรายวิชา เพื่อให้บัณฑิตมีความสามารถ และมีผลลัพธ์การเรียนรู้ เช่น กลุ่มวิชาเอกเลือก นวัตกรรม ศิลป์ สหวิทยาการศิลปกรรม กลุ่มวิชาชีพเลือก การออกแบบประยุกต์ศิลป์ มีเดียดีไซน์ การออกแบบกราฟิกบรรจุภัณฑ์และสื่อสิ่งพิมพ์ การออกแบบประยุกต์ซอฟต์แวร์ ภูมิปัญญาพื้นบ้านและการออกแบบอุตสาหกรรมเครื่องเคลือบดินเผา ภาพพิมพ์เพื่อการพาณิชย์ ศิลปะประยุกต์ วิชาเทคนิคพิเศษทางคอมพิวเตอร์ ศิลปะในชีวิตประจำวัน ศิลปะการ์ตูน เป็นต้น

PLO4 ยึดมั่นในค่านิยม อุดมการณ์ จรรยาบรรณวิชาชีพ และรับผิดชอบต่อสังคม

โดยกำหนดรายวิชา เพื่อให้บัณฑิตมีความสามารถ และมีผลลัพธ์การเรียนรู้ เช่น จรรยาบรรณ และกฎหมายทัศนศิลป์ ช่างศิลปกรรมมืออาชีพ วิชาการเป็นผู้ประกอบการ ช่างศิลปจิตอาสาเพื่อชุมชน ศิลปะสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาอารมณ์ มนุษย์ชุมชนและสิ่งแวดล้อม ความหลากหลายทางชีวภาพและการอนุรักษ์ เป็นต้น

PLO5 เห็นคุณค่าในการสืบสาน อนุรักษ์ศิลปะไทย การต่อยอด ประยุกต์ สร้างสรรค์จากภูมิปัญญาไทย มีศิลปนิสัย และลักษณะความเป็นมืออาชีพด้านศิลปกรรม

โดยกำหนดรายวิชา เพื่อให้บัณฑิตมีความสามารถ และมีผลลัพธ์การเรียนรู้ เช่น ศิลปไทยวิจิตร การประยุกต์ศิลปะและวัฒนธรรมไทย นวัตกรรมศิลป์ กลุ่มวิชาเอกศิลปกรรมเลือก กลุ่มวิชาศิลปไทย ช่างศิลปไทย ลายรดน้ำ วิชาชีพเลือก เบญจรงค์ลายน้ำทอง สถาปัตยกรรมไทยประเพณี หัตถ์โลหะ งานประดับมุก เป็นต้น

การวิเคราะห์จุดเด่นและจุดที่ควรพัฒนา ในหลักสูตรศิลปบัณฑิต ทัศนศิลป์ (ต่อเนื่อง) ซึ่งเป็นสาระในการนำมาปรับปรุงพัฒนา เป็นหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาศิลปกรรม วิทยาลัยช่างศิลป์

จากการวิเคราะห์พบว่าการพัฒนาหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาศิลปกรรม ควรให้ความสำคัญกับประเด็นต่อไปนี้

1) ควรประมวลข้อมูลที่ได้จากการพัฒนาหลักสูตร ด้วยกระบวนการดำเนินงาน วิเคราะห์ สังเคราะห์ ข้อมูล องค์ความรู้ เพื่อการปรับปรุง พัฒนาหลักสูตรในครั้งต่อไป โดยประสานผู้ประกอบการ ในการประชุมแลกเปลี่ยนความรู้ เพื่อให้ข้อมูล ข้อคิดเห็นความต้องการของสถานประกอบการในด้านทักษะของนักศึกษา รวมทั้งการประชุม แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับอาจารย์ผู้สอน ผู้เชี่ยวชาญ ศิลปิน ชุมชน สถานประกอบการ และศึกษา วางแผน แลกเปลี่ยนแนวความคิด องค์ความรู้ ประสบการณ์ เพื่อการนำไปพัฒนาปรับปรุงในรายวิชา ให้ทันสมัยตามความก้าวหน้าตามศาสตร์ และความเปลี่ยนแปลงของเศรษฐกิจเทคโนโลยี วัฒนธรรมและสังคมในยุคปัจจุบัน

2) การพัฒนาหลักสูตรต้องทันสมัยตามความก้าวหน้าตามศาสตร์และความเปลี่ยนแปลงของเศรษฐกิจ เทคโนโลยี วัฒนธรรม สังคม และสิ่งแวดล้อมโลก จัดการเรียนการสอนและผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning Outcomes) ของผู้เรียน ให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตร และสัมพันธ์กับประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 และควรจัดหาเวทีการแสดงให้นักศึกษาเผยแพร่ผลงาน เพื่อสร้างชื่อเสียงให้เป็นที่รู้จักในวงกว้าง

3) จัดระบบข้อมูลเชิงสถิติของหลักสูตรระดับปริญญาตรีให้มีประสิทธิภาพ ทั้งระบบธุรการ งานทะเบียน เอกสาร ข้อมูลอาจารย์ นักศึกษา ข้อมูลความรู้ ข้อมูลข้อร้องเรียนของนักศึกษาผ่านศูนย์ข้อมูลการศึกษาระดับ

ปริญญาดรี ทั้งระบบเอกสาร และระบบข้อมูลดิจิทัล ออนไลน์ให้ทันสมัย รวมทั้งพัฒนา webpage และช่องทางสื่อสารในสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อนำรายละเอียดหลักสูตร และการดำเนินการในด้านต่าง ๆ ให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder) ได้รับทราบ และสามารถให้ข้อมูลป้อนกลับที่เป็นประโยชน์ต่อการบริหารหลักสูตร

4) ควรถอดองค์ความรู้ และความคิดเห็น จากครู อาจารย์ผู้สอนในหลักสูตร ศิลปินแห่งชาติ ศิษย์เก่า ปราชญ์ชุมชน และนำองค์ความรู้ที่ได้ มาใช้ในการพัฒนาหลักสูตร และการจัดการเรียนการสอน

5) ควรถอดองค์ความรู้ จากงานวิจัย งานสร้างสรรค์ ของครูอาจารย์ในวิทยาลัย มาใช้ในการพัฒนาหลักสูตร และการจัดการเรียนการสอน

5) ถอดองค์ความรู้ และความคิดเห็น จุดเด่น ปัญหา อุปสรรค จากคณบดี ผู้บริหาร อาจารย์ มหาวิทยาลัย ด้านศิลปกรรม มาใช้ในการพัฒนาหลักสูตร และการจัดการเรียนการสอน และบริหารการศึกษาในระดับปริญญาตรี

6) ตั้งศูนย์บ่มเพาะ ฝึกงานบูรณาการเนื้อหารายวิชากับอาชีพที่ปรับเปลี่ยนไปตามระบบเศรษฐกิจแบบใหม่ และเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไป ร่วมกับสถานประกอบการ

7) สนับสนุนการสร้างสรรค์ ของผู้เรียนในระดับชาติและนานาชาติ โดยประสานกับหน่วยงานรัฐ เอกชนให้มีส่วนร่วมกับการจัดศิลปกรรมระดับโลก และนานาชาติ เช่น Thailand Biennale

8) สนับสนุนองค์ความรู้ด้านภาษาต่างประเทศสำหรับทัศนศิลป์ และการจัดการด้านศิลปกรรม ด้วยการเสริมเนื้อหาในการเรียนรู้ ให้สัมพันธ์กับนโยบายภาครัฐ ยุทธศาสตร์ชาติ รวมถึงการมีส่วนร่วม ในการเป็นเจ้าภาพ จัดศิลปกรรมระดับโลกและนานาชาติ

9) สร้างเครือข่ายความร่วมมือทางศิลปะ วิชาการ และวัฒนธรรมกับสถาบันการศึกษาด้านศิลปะ รวมทั้งศิลปิน ผู้ทรงคุณวุฒิ นักวิชาการทั้งในประเทศและต่างประเทศ

10) พัฒนาสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ ให้เพียงพอ มีประสิทธิภาพ ทันสมัยสัมพันธ์กับโลกยุคปัจจุบัน

จากการวิเคราะห์ข้อมูล ด้านความสอดคล้องของหลักสูตรกับทิศทางนโยบายและยุทธศาสตร์การพัฒนากำลังคนของประเทศ และตามพันธกิจหลักและยุทธศาสตร์ของสถาบันที่สอดคล้องกับการจัดกลุ่มสถาบันอุดมศึกษา การวิเคราะห์ความเสี่ยงและผลกระทบจากภายนอกที่มีต่อหลักสูตรและการบริหารจัดการ การศึกษา การจัดทำผลสำรวจจากการรับฟังความคิดเห็นจากผู้ใช้บัณฑิต ผู้เรียนและนักเรียนที่ต้องการเข้าเรียน ในหลักสูตร การสรุปผลงานวิจัยความต้องการศึกษาต่อและปัจจัยในการเลือกศึกษาต่อ ระดับปริญญาตรี หลักสูตร ศิลปบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม วิทยาลัยช่างศิลป์ ความต้องการของการตลาด ความสัมพันธ์ของหลักสูตรกับบริบท สังคม ระบบอุตสาหกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ การวิเคราะห์ ความคุ้มค่าต่อหน่วย การวางแผนในการเปิด หลักสูตรและการทบทวน วิเคราะห์ รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 ตามประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา ที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์ของหลักสูตรสถาบันอุดมศึกษา วิชาชีพ ประเทศชาติ และบริบทโลก การวิเคราะห์จุดเด่นและจุดที่ควรพัฒนา ในหลักสูตรศิลปบัณฑิต ทัศนศิลป์ (ต่อเนื่อง) ซึ่งเป็นสาระในการนำมาปรับปรุงพัฒนา เป็นหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาศิลปกรรม วิทยาลัยช่างศิลป์ รวมทั้งข้อมูล ด้านต่างๆ ตามรายละเอียดที่ได้กล่าวมาในข้างต้น คณะกรรมการจัดทำ (ร่าง) หลักสูตรได้จัดทำสรุปดังต่อไปนี้

สรุปผลการวิเคราะห์

1) เทคโนโลยีของโลกยุคปัจจุบัน สร้างความเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ในลักษณะ Disruption การไม่หยุดนิ่งของการพัฒนา ทำลายต่อการปรับตัวให้อยู่รอดในโลกดิจิทัล และเปลี่ยนแปลงจากยุค VUCA World สู่ยุค BANI World และ AI เทคโนโลยีสมองกล จากความผันผวน ความไม่แน่นอน มีความซับซ้อน และความคลุมเครือที่ยากจะคาดเดา เข้าสู่ยุคโลกแห่งความเปราะบางและเต็มไปด้วยความวิตกกังวล ส่งผลกระทบต่อวิถีการดำรงชีวิต สถานการณ์ในสังคม และระบบเศรษฐกิจที่พึ่งพาเทคโนโลยีดิจิทัลในการสื่อสาร แลกเปลี่ยน ดำเนินธุรกิจการค้า รวมทั้งความเปลี่ยนแปลงสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ ในบริบทโลก ที่อาจก่อให้เกิดความเสี่ยงทั้งภายในและภายนอกประเทศ อาทิ เช่น การเกิดระบบเศรษฐกิจและบริการในรูปแบบใหม่ ความท้าทายของเทคโนโลยีใหม่ ๆ ในรูปแบบ AI และสมองกลอัจฉริยะ การเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ การเกิดโรคระบาด ภัยธรรมชาติของประเทศ และสภาวะวิกฤตของสิ่งแวดล้อมโลก เป็นต้น ความเปลี่ยนแปลงดังกล่าวเป็นความเสี่ยงและผลกระทบจากภายนอกที่มีต่อหลักสูตรและการบริหารจัดการการศึกษา การออกแบบหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาศิลปกรรม วิทยาลัยช่างศิลป์ จึงควรจัดการศึกษาในระดับปริญญาตรี 4 ปี ที่ต้องสัมพันธ์กับความเปลี่ยนแปลงดังกล่าวทั้งด้านสังคมเทคโนโลยี วัฒนธรรม และระบบเศรษฐกิจในโลกยุคใหม่ และบริบทอื่นๆ ด้วยระบบการศึกษาที่มีความทันสมัย มีประสิทธิภาพ ในการบริหารจัดการ สร้างบัณฑิตที่มีองค์ความรู้ มีทักษะวิชาชีพ สามารถประยุกต์ บูรณาการศาสตร์องค์ความรู้ การออกแบบสร้างสรรค์อย่างมืออาชีพด้วยความรับผิดชอบต่อสังคม จรรยาบรรณในวิชาชีพ และมีจิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อม

2) การสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างวิทยาลัยช่างศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กับสถานประกอบการ ผู้ใช้บัณฑิต ทั้งหน่วยงานภาครัฐและเอกชน เป็นความจำเป็นต่อการออกแบบหลักสูตรที่ให้ความสำคัญในการสร้างอาชีพ การปฏิบัติงาน โครงการงาน โดยใช้กรณีศึกษาข้อมูล เนื้อหา โจทย์ หัวข้อในการสร้างสรรค์ และออกแบบจากลักษณะงานที่เกิดขึ้นจริงในระบบธุรกิจยุคปัจจุบัน นักศึกษาต้องสามารถใช้ทักษะวิชาชีพที่ตอบโจทย์ตลาดแรงงาน มีการเรียนรู้ทฤษฎี หลักการ และปฏิบัติด้วยการประยุกต์ บูรณาการ สร้างสรรค์ผลงานให้สัมพันธ์กับกระบวนการผลิตในอุตสาหกรรม และลักษณะของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ตามยุทธศาสตร์ประเทศ และสามารถใช้ความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านคอมพิวเตอร์กราฟิก เทคโนโลยีดิจิทัล และมัลติมีเดียที่สัมพันธ์กับเทคโนโลยีในสถานประกอบการ เป็นการสร้างสรรค์ ประยุกต์ ออกแบบผลงานของนักศึกษา เพื่อให้เกิดนวัตกรรมทางศิลปกรรม โดยมีการประเมินผลงานร่วมกันระหว่างวิทยาลัย กับสถานประกอบการ ผู้เชี่ยวชาญด้านอาชีพในสาขาต่างๆ หน่วยงานภาครัฐ โดยสามารถออกแบบการเรียนรู้ผ่านโครงการ การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ และการประเมินร่วมกันในรายวิชา รวมถึงการจัดสรรทุนการศึกษาเพื่อคัดเลือกนักศึกษาสู่การประกอบอาชีพในกลุ่มบริษัท และสถานประกอบการหลังจบการศึกษา

3) การสร้างเครือข่ายทางวิชาการและศิลปะกับมหาวิทยาลัย และสถาบันการศึกษาทั้งในประเทศและต่างประเทศที่มีการจัดการเรียนการสอนด้านศิลปกรรม จะเป็นการบริหารจัดการ พัฒนาหลักสูตรภายใต้ขอบเขต และแนวความคิดในการสร้างสรรค์ วิจัย และการแลกเปลี่ยนทางด้านวิชาการ ศิลปวัฒนธรรม โดยใช้จุดแข็งของวิทยาลัย ด้านการทำข้อตกลงทางวิชาการระดับมหาวิทยาลัย (MOU) หรือ บันทึกความเข้าใจ (Memorandum of Understanding) ระหว่าง วิทยาลัยช่างศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กับสถาบันวิจัย โอโยยา ประเทศอินเดีย และระหว่าง สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ประเทศไทย และ คณะศิลปะและการออกแบบมหาวิทยาลัยโทยามะ ประเทศญี่ปุ่น ความร่วมมือกับกลุ่มประเทศอาเซียน และเครือข่ายของศิลปิน อาจารย์นักออกแบบจากประเทศสหรัฐอเมริกา ที่เคยเป็น

วิทยาการในโครงการให้ความรู้ และประสบการณ์ด้านศิลปะร่วมสมัยกับนักศึกษาวิทยาลัยช่างศิลป์ รวมทั้งการหาข้อตกลงหาความร่วมมือทางด้านการจัดการศึกษากับสถาบันศึกษาในพื้นที่เดียวกัน และมีการจัดการศึกษาล้ำกันไปในบางสาขาวิชา การสร้างเครือข่ายความร่วมมือดังกล่าวคือกระบวนการสำคัญในการพัฒนาหลักสูตรในยุคที่มีความเปลี่ยนแปลงทางสังคม เทคโนโลยี เศรษฐกิจ วัฒนธรรม สภาพแวดล้อม และสิ่งแวดล้อมโลก โดยมุ่งเน้นการสร้างสรรค์ การวิจัย การออกแบบ การประยุกต์ บูรณาการ และการแลกเปลี่ยนทางด้านการจัดการศิลปวัฒนธรรม เพื่อพัฒนาผู้เรียน และสร้างบัณฑิตที่มีทักษะความสามารถด้านศิลปกรรม ทั้งในระดับประเทศและนานาชาติ

4) นำจุดแข็งในการจัดการศึกษาของวิทยาลัยช่างศิลป์ด้านศิลปกรรม ทักษะวิชาชีพขั้นสูง และการสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ร่วมสมัยที่มีคุณภาพ ทั้งด้านการวาดเส้น จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ ศิลปไทย เครื่องเคลือบดินเผา และการสร้างสรรค์ มาใช้กำหนดปรัชญา วัตถุประสงค์ โครงสร้างหลักสูตร ผลลัพธ์การเรียนรู้ และรายวิชา โดยมีผู้ทรงคุณวุฒิ ศิลปิน ศิษย์เก่า ผู้เชี่ยวชาญด้านอาชีพในสาขาต่างๆ สนับสนุนให้ประสบการณ์องค์ความรู้ แก่บัณฑิต และระบบการจัดการศึกษา และเผยแพร่ผลงานและองค์ความรู้ และองค์ความรู้ ผ่านโครงการ การวิจัย การสร้างสรรค์ การออกแบบร่วมกับชุมชน หน่วยงานภาครัฐ และเอกชน

5) ควรออกแบบหลักสูตรในระดับปริญญาตรี โดยใช้ความเชี่ยวชาญของบุคลากรวิทยาลัยช่างศิลป์ ทั้งด้านศิลปไทย ภูมิปัญญาไทย และศิลปวัฒนธรรมของชาติ และประสบการณ์การจัดการศึกษาในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง การศึกษาในระดับปริญญาตรี หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์ (ต่อเนื่อง) มาใช้ออกแบบกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร และเน้นความสามารถของนักศึกษาในการอนุรักษ์ สืบสาน ต่อยอด ประยุกต์ จากภูมิปัญญาและศิลปไทย รวมทั้งการบูรณาการกับศาสตร์และองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้อง เพื่อสร้างสรรค์ให้เกิดคุณค่า และมูลค่าของผลงานที่สัมพันธ์บริบทสังคม ชุมชน สภาพแวดล้อม ระบบเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ รวมทั้งความสอดคล้องและสัมพันธ์กับนโยบายภาครัฐในการผลักดันซอฟต์แวร์ (Soft Skill 5F) ไทยสู่สินค้าส่งออกทางวัฒนธรรม คือ 1 Food อาหาร 2 Film ภาพยนตร์วีดิทัศน์ 3 Fashion การออกแบบแฟชั่นไทย 4 Fighting ศิลปะป้องกันตัวแบบไทย 5 Festival เทศกาลประเพณีไทย จึงเป็นการออกแบบหลักสูตรที่เน้นการสร้างศักยภาพและสมรรถนะของบัณฑิตที่มีทักษะด้านการประยุกต์ใช้ soft skill ให้สัมพันธ์กับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและไทยสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 ที่ต้องอาศัยกระบวนการทางวัฒนธรรม และความคิดสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดเป็นอำนาจแห่งความสร้างสรรค์ ในมิติของเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และจุดยืนของประเทศไทยในเวทีโลกยุคดิจิทัลและสมาร์เทคโนโลยี รวมทั้งสร้างความเข้าใจให้ผู้เรียนมีองค์ความรู้ด้านแรงงานสร้างสรรค์ สิทธิ ลิขสิทธิ์ทางปัญญา การเข้าถึงกฎหมาย และจรรยาบรรณในวิชาชีพ

6) สร้างเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการ บุคลากร ส่งสนับสนุนการเรียนรู้ทุนการศึกษา ระบบการคัดเลือกผู้เรียนเข้าเรียนในหลักสูตร ระหว่างสถาบันและสถานศึกษาในพื้นที่ใกล้เคียง และสถานประกอบการ

7) ควรถอดองค์ความรู้ และความคิดเห็น จากครู อาจารย์ผู้สอนในหลักสูตร ผู้ทรงคุณวุฒิ ศิลปินแห่งชาติ

ศิษย์เก่า ปราชญ์ชุมชน และนำองค์ความรู้ที่ได้ มาใช้ในการพัฒนาหลักสูตร และการจัดการเรียนการสอน

8) ควรถอดองค์ความรู้ จากงานวิจัย งานสร้างสรรค์ ของครูอาจารย์ในวิทยาลัย มาใช้ในการพัฒนาหลักสูตร และการจัดการเรียนการสอน

9) ควรถอดองค์ความรู้และความคิดเห็น จุดเด่น ปัญหา อุปสรรค จากคณบดี ผู้บริหาร อาจารย์ มหาวิทยาลัย ด้านศิลปกรรม มาใช้ในการพัฒนาหลักสูตร และการจัดการเรียนการสอน และบริหารการศึกษาในระดับปริญญาตรี

10) สนับสนุนองค์ความรู้ด้านภาษาต่างประเทศสำหรับทัศนศิลป์ และการจัดการด้านศิลปกรรม ด้วยการเสริมเนื้อหาในการเรียนรู้ ให้สัมพันธ์กับนโยบายภาครัฐ ยุทธศาสตร์ชาติ รวมถึงการมีส่วนร่วม ในการเป็นเจ้าภาพจัด ศิลปกรรมระดับโลกและนานาชาติ

คณะกรรมการจัดทำ (ร่าง) หลักสูตร ได้นำผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลมาใช้ในการออกแบบ ผลลัพธ์การเรียนรู้ ระดับหลักสูตร (PLOs) ดังนี้

: บัณฑิตสามารถ

PLO 1. รู้ ทฤษฎี หลักการ องค์ความรู้ แนวคิดด้านศิลปกรรม ความรู้พื้นฐานในศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง นำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

1.1 มีความรู้ และเข้าใจ หลักการ ทฤษฎี ปรัชญา ประวัติศาสตร์ศิลปะ สามารถอธิบายแนวคิดด้านศิลปกรรม และนำไปใช้ในการสร้างสรรค์

1.2 มีความรู้พื้นฐานในศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง สามารถวิเคราะห์ เปรียบเทียบ บูรณาการองค์ความรู้ และนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์

PLO 2. สร้างสรรค์ศิลปกรรมด้วยทักษะ ความเป็นมืออาชีพ ให้เกิดคุณค่า สัมพันธ์กับบริบทของสังคม ใช้ทักษะเทคโนโลยี ดิจิทัล สื่อ สารสนเทศ สร้างสรรค์อย่างมีประสิทธิภาพ และนำเสนอ เผยแพร่ผลงานศิลปกรรมในระดับชาติและนานาชาติ

2.1 สามารถสร้างสรรค์ศิลปกรรมด้วยทักษะ ให้เกิดคุณค่าด้านเนื้อหา เทคนิควิธีการ และรูปแบบ

2.2 สามารถสร้างสรรค์ศิลปกรรมด้วยทักษะ จินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ และความชำนาญ เกิดคุณค่า สัมพันธ์สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงของสังคม วัฒนธรรม เทคโนโลยี และสภาพแวดล้อม

2.3 สามารถสร้างสรรค์ศิลปกรรมด้วยทักษะทางเทคโนโลยีดิจิทัล คอมพิวเตอร์กราฟิก โปรแกรมการออกแบบ สื่อศิลปะ และความรู้ด้านสารสนเทศ

2.4 สามารถใช้ทักษะการสื่อสาร และภาษาต่างประเทศ ในการนำเสนอ เผยแพร่ผลงานศิลปกรรมในระดับชาติ และนานาชาติ

PLO 3. ประยุกต์ บูรณาการ ทักษะ ทฤษฎี องค์ความรู้ ภูมิปัญญา ศิลปวัฒนธรรมไทย และศาสตร์ที่เกี่ยวข้องในการ สร้างสรรค์งานศิลปกรรม

3.1 ประยุกต์ บูรณาการ ทักษะ ทฤษฎี องค์ความรู้ ภูมิปัญญา ศิลปวัฒนธรรมไทย และศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง ในการสร้างสรรค์งานศิลปกรรม

3.2 สามารถประยุกต์ ต่อยอดองค์ความรู้ ภูมิปัญญา ศิลปวัฒนธรรมไทย และศาสตร์อื่นๆ ในการปฏิบัติงาน ศิลปกรรม

Sab 3.3 สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูล บูรณาการองค์ความรู้ สู่งานสร้างสรรค์

PLO 4. ยึดมั่นในค่านิยม อุดมการณ์ จรรยาบรรณวิชาชีพ และรับผิดชอบต่อสังคม

4.1 ยึดมั่นในค่านิยม ทศนคติ อุดมการณ์การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ และมีจรรยาบรรณในวิชาชีพด้านศิลปกรรม ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ทางปัญญา

4.2 สร้างความรับผิดชอบต่อสังคม มีจิตสาธารณะ และรักษาสีสิ่งแวดล้อม

PLO 5. เห็นคุณค่าในการสืบสาน อนุรักษ์ศิลปะไทย การต่อยอด ประยุกต์ สร้างสรรค์จากภูมิปัญญาไทย มีศิลปนิสัย และลักษณะความเป็นมืออาชีพด้านศิลปกรรม

5.1 ชำบซึ้งในคุณค่าศิลปะไทย ทั้งด้านเนื้อหา และอัตลักษณ์ในความเป็นไทย เห็นความสำคัญในการสืบสาน อนุรักษ์ การต่อยอด ประยุกต์ สร้างสรรค์จากภูมิปัญญา และศิลปวัฒนธรรมไทย

5.2 แสดงออกด้านความคิดรวบยอด จินตนาการ การสื่อความหมาย มีสุนทรีย์นิยม และศิลปกรรมร่วมสมัย

5.3 สามารถพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง แสดงลักษณะความเป็นนักบริหารจัดการด้านศิลปกรรม

การสรุปข้อมูลจากการวิเคราะห์ ยังนำไปสู่การออกแบบ ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (CLOs) และผลลัพธ์การเรียนรู้รายปี (YLOs) ให้สอดคล้องสัมพันธ์กัน มีความทันสมัยและเป็นไปตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา แห่งชาติ (TQF) ตามประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ตาม มาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 รวมทั้ง ปรัชญา วัตถุประสงค์ โครงสร้างของหลักสูตร รายวิชาและ หน่วยกิต การจัดกระบวนการเรียนรู้ การประเมิน และองค์ประกอบอื่นๆ ที่สำคัญในการจัดการศึกษาตามหลักสูตร ศิลปบัณฑิต สาขาศิลปกรรม วิทยาลัยช่างศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ที่จะสามารถสร้างประโยชน์ ให้เกิดกับการบริหารจัดการศึกษา ครูอาจารย์ การเรียนการสอนด้านศิลปะ การประยุกต์ และออกแบบ เป็นการ สร้างความรู้ ทักษะและอาชีพให้กับนักศึกษา บัณฑิต อีกทั้งเป็นการสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างศิษย์เก่า ผู้ประกอบอาชีพ สถานประกอบการ และผู้สนใจทั่วไป รวมทั้งจะสามารถสร้างคุณค่าต่อวงการศิลปะ การพัฒนา วิชาการ การสร้างสรรค์ และการวิจัยในบริบทที่สัมพันธ์และสอดคล้องกับสังคม ชุมชน เศรษฐกิจ ตลาดแรงงาน ความ เปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมโลก ตามนโยบายการพัฒนาของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม และยุทธศาสตร์ของประเทศได้ต่อไป ในอนาคต

ภาคผนวก ก

หลักฐานอ้างอิงเพื่อประกอบการตรวจสอบการดำเนินการ
จัดการศึกษาของสถาบันอุดมศึกษา

สรุปผลงานวิจัย ความต้องการศึกษาต่อและปัจจัยในการเลือกศึกษาต่อ ระดับปริญญาตรี
หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม วิทยาลัยช่างศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์





คำสั่งวิทยาลัยช่างศิลป์

ที่ ๑๐๔/๒๕๖๖

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินการจัดทำ (ร่าง) หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ (๔ ปี) พ.ศ. ๒๕๖๖
วิทยาลัยช่างศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

ตามที่วิทยาลัยช่างศิลป์ ได้กำหนดกลยุทธ์พัฒนาหลักสูตรให้มีคุณภาพเป็นที่ยอมรับในระดับชาติ และระดับนานาชาติ ตามยุทธศาสตร์การพัฒนาระบบการจัดการเรียนการสอนด้านศิลปวัฒนธรรมให้มีคุณภาพเป็นที่ยอมรับระดับชาติ และระดับนานาชาติสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การพัฒนาระบบบัณฑิตพัฒนศิลป์ ๒๕๖๕ และเป็นไปตามกฎกระทรวงหลักสูตรการศึกษาระดับอุดมศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๕ และประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๖๕ ประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๕ โดยวิทยาลัยมีแผนในการจัดทำ (ร่าง) หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ (๔ ปี) พ.ศ. ๒๕๖๖ วิทยาลัยช่างศิลป์ ให้สัมพันธ์กับการจัดการศึกษาด้านศิลปกรรมในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง และหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ (ต่อเนื่อง) พ.ศ. ๒๕๖๑ วิทยาลัยช่างศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

ดังนั้น เพื่อให้การจัดทำ (ร่าง) หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ (๔ ปี) พ.ศ. ๒๕๖๖ วิทยาลัยช่างศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ให้มีประสิทธิภาพและบรรลุวัตถุประสงค์ วิทยาลัยช่างศิลป์ จึงขอแต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินการจัดทำ (ร่าง) หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ (๔ ปี) พ.ศ. ๒๕๖๖ วิทยาลัยช่างศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ประกอบด้วยหน้าที่ ดังนี้

๑. คณะกรรมการอำนวยการ

- | | |
|---|---------------|
| ๑.๑ ผู้อำนวยการวิทยาลัยช่างศิลป์ | ประธานกรรมการ |
| นายจรูญ หนองบัว | |
| ๑.๒ รองผู้อำนวยการวิทยาลัย ฝ่ายบริหาร | กรรมการ |
| นางสาวศิริลักษณ์ พุ่มกำพล | |
| ๑.๓ รองผู้อำนวยการวิทยาลัย ฝ่ายวิชาการ | กรรมการ |
| นายวรา ชัยนิตย์ | |
| ๑.๔ รองผู้อำนวยการวิทยาลัย ฝ่ายศิลปวัฒนธรรม | กรรมการ |
| นางพจมาลย์ จิตติวงศ์สมาน | |
| ๑.๕ รองผู้อำนวยการวิทยาลัย ฝ่ายกิจการนักศึกษา | กรรมการ |
| นายโชคอภิรักษ์ ทวีสุข | |

มีหน้าที่ อนุมัติและสนับสนุนกิจกรรมต่าง ๆ ในการดำเนินงานให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์

/๑.๖ หัวหน้าภาค...

-๒-

๑.๖ หัวหน้าภาควิชาศึกษาทั่วไป	กรรมการ
นางสาวอจธรา พิมพ์สกุล	
๑.๗ หัวหน้าภาควิชาศิลปไทย	กรรมการ
นายนิคม สุทธิพัฒน์	
๑.๘ หัวหน้าภาควิชาศิลปสากล	กรรมการ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศักดิ์ชาย บุญอินทร์	

มีหน้าที่ สนับสนุนกิจกรรมต่าง ๆ ในการดำเนินงานให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์

๒. คณะกรรมการดำเนินงาน

๒.๑ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศักดิ์ชาย บุญอินทร์	ประธานกรรมการ
๒.๒ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เมตตา สุวรรณศรี	รองประธานกรรมการ
๒.๓ ผู้ช่วยศาสตราจารย์นภพงศ์ กุ้แร	กรรมการ
๒.๔ ผู้ช่วยศาสตราจารย์พัชรินทร์ อนวัชรประยูร	กรรมการ
๒.๕ ผู้ช่วยศาสตราจารย์คันสนีย์ รุ่งเรืองสาคร	กรรมการ
๒.๖ นายณรงค์ แสงสวัสดิ์	กรรมการ
๒.๗ นางสาวเพ็ญ สาสีนา	กรรมการ
๒.๘ นายโอฬาร ชำนิ	กรรมการ
๒.๙ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทวีวัฒน์ จิตติเวทย์กุล	กรรมการ
๒.๑๐ นางสาวอรรณณ โพธิ์ซี	กรรมการ
๒.๑๑ นายพนิช ผู้ปรารถนา	กรรมการ
๒.๑๒ นายประมะ โอภาสภัทรธาดา	กรรมการ
๒.๑๓ นายธนนท์ กลิ่นตบนิยกุล	กรรมการ
๒.๑๔ นายคธาวัธ จุลทุม	กรรมการ
๒.๑๕ นายภิญญวัธ บุอ่อน	กรรมการ
๒.๑๖ นางสาวพัชรี มีสุคนธ์	กรรมการ
๒.๑๗ นายปองไท รัตนวงศ์แห	กรรมการ
๒.๑๘ นางสาวศิริกานต์ ยืนยง	กรรมการ
๒.๑๙ นางสาวณญาณิ พรหมเดชะ	กรรมการและเลขานุการ
๒.๒๐ ผู้ช่วยศาสตราจารย์วรรณวิสา พัฒนศิลป์	กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ

มีหน้าที่ ๑. ดำเนินการจัดทำ (ร่าง) หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ (๔ ปี) พ.ศ. ๒๕๖๖

วิทยาลัยช่างศิลป์

๒. นำร่างหลักสูตรฯ วิพากษ์และปรับแก้ไขตามข้อเสนอแนะของคณะกรรมการ

/๓. นำร่างหลักสูตรฯ...

-๓-

๓. นำร่างหลักสูตรฯ เสนอสภาวิชาการสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ และสภาสถาบันบัณฑิต
พัฒนศิลป์ ให้ความเห็นชอบ

๔. ปฏิบัติงานอื่น ๆ ที่ได้รับมอบหมาย

สั่ง ณ วันที่ ๑๕ กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๖๖



(นายจรัญ หนองบัว)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยช่างศิลป์



คำสั่งวิทยาลัยช่างศิลป์

ที่ ๑๐๕/๒๕๖๖

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินการจัดทำ (ร่าง) ระบบและกลไกในการพัฒนาหลักสูตร

(หมวดที่ ๙) หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ ๔ ปี (หลักสูตรใหม่ พ.ศ. ๒๕๖๖.....)

วิทยาลัยช่างศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

ด้วยวิทยาลัยช่างศิลป์ ได้แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินการจัดทำ (ร่าง) หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ ๔ ปี (หลักสูตรใหม่ พ.ศ. ๒๕๖๖.....) ตามคำสั่งวิทยาลัยช่างศิลป์ ที่ ๒๐๔/๒๕๖๖ โดยให้ดำเนินการจัดทำ (ร่าง) หลักสูตรที่สัมพันธ์กับการจัดการศึกษาด้านศิลปกรรมในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง และหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ (ต่อเนื่อง) พ.ศ. ๒๕๖๑ วิทยาลัยช่างศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ และสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การพัฒนาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ๒๕๖๕ และเป็นไปตามกฎกระทรวง หลักสูตรการศึกษาระดับอุดมศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๕ และประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๖๕ ประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง รายละเอียด ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๕ นั้น

เพื่อให้การจัดทำ (ร่าง) หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ ๔ ปี (หลักสูตรใหม่ พ.ศ. ๒๕๖๖.....) วิทยาลัยช่างศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ มีประสิทธิภาพและบรรลุวัตถุประสงค์ จึงขอแต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินการจัดทำ (ร่าง) ระบบและกลไกในการพัฒนาหลักสูตร (หมวดที่ ๙) ประกอบด้วยหน้าที่ ดังนี้

๑. คณะกรรมการอำนวยการ

- | | |
|---|---------------|
| ๑.๑ ผู้อำนวยการวิทยาลัยช่างศิลป์ | ประธานกรรมการ |
| นายจรูญ หนองบัว | |
| ๑.๒ รองผู้อำนวยการวิทยาลัย ฝ่ายบริหาร | กรรมการ |
| นางสาวศิริลักษณ์ พุ่มกำพล | |
| ๑.๓ รองผู้อำนวยการวิทยาลัย ฝ่ายวิชาการ | กรรมการ |
| นายวรา ชัยนิธย์ | |
| ๑.๔ รองผู้อำนวยการวิทยาลัย ฝ่ายศิลปวัฒนธรรม | กรรมการ |
| นางพจมาลย์ จิตติวงศ์สมาน | |
| ๑.๕ รองผู้อำนวยการวิทยาลัย ฝ่ายกิจการนักศึกษา | กรรมการ |
| นายโชคอินันท์ ทวีสุข | |

มีหน้าที่ อนุมัติและสนับสนุนกิจกรรมต่าง ๆ ในการดำเนินงานให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์

/๑.๖ หัวหน้าภาควิชา...

-๒-

- | | |
|---------------------------------------|---------|
| ๑.๖ หัวหน้าภาควิชาศึกษาทั่วไป | กรรมการ |
| นางสาวอัจฉรา พิมพ์สกุล | |
| ๑.๗ หัวหน้าภาควิชาศิลป์ไทย | กรรมการ |
| นายนิคม สุขพิพัฒน์ | |
| ๑.๘ หัวหน้าภาควิชาศิลปสากล | กรรมการ |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศักดิ์ชาย บุญอินทร์ | |
- มีหน้าที่ สนับสนุนกิจกรรมต่าง ๆ ในการดำเนินงานให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์

๒. คณะกรรมการดำเนินงานจัดทำ (ร่าง) ระบบและกลไกในการพัฒนาหลักสูตร (หมวดที่ ๙)

หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ ๔ ปี (หลักสูตรใหม่ พ.ศ ๒๕.....)

- | | |
|--|----------------------------|
| ๒.๑ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศักดิ์ชาย บุญอินทร์ | ประธานกรรมการ |
| ๒.๒ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เมตตา สุวรรณศรี | รองประธานกรรมการ |
| ๒.๓ ผู้ช่วยศาสตราจารย์นภพงศ์ กุ้แร | กรรมการ |
| ๒.๔ ผู้ช่วยศาสตราจารย์พัชรินทร์ อนวัชประยูร | กรรมการ |
| ๒.๕ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ต้นสนีย์ รุ่งเรืองสาคร | กรรมการ |
| ๒.๖ นายณรงค์ แสงสวัสดิ์ | กรรมการ |
| ๒.๗ นางสาวเพิ่มบุญ สาสีนา | กรรมการ |
| ๒.๘ นายโอฬาร ชำนิ | กรรมการ |
| ๒.๙ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทวีวัฒน์ จิตติเวทย์กุล | กรรมการ |
| ๒.๑๐ นางสาวอรรณพ โพธิ์ซี | กรรมการ |
| ๒.๑๑ นายพนิช ผู้ปรารถนา | กรรมการ |
| ๒.๑๒ นายประมะ โอภาสภัทรธาดา | กรรมการ |
| ๒.๑๓ นายชนันท์ กลิ่นตบนิยกุล | กรรมการ |
| ๒.๑๔ นายศราวุธ จุลทุม | กรรมการ |
| ๒.๑๕ นายภิญญวุธ บุอ่อน | กรรมการ |
| ๒.๑๖ นางสาวพัชรี มีสุคนธ์ | กรรมการ |
| ๒.๑๗ นายปองไธ รัตนวงศ์แห | กรรมการ |
| ๒.๑๘ นางสาวศิริกานต์ ยืนยง | กรรมการ |
| ๒.๑๙ นางสาวณัฏฐิ พรหมเดชะ | กรรมการและเลขานุการ |
| ๒.๒๐ ผู้ช่วยศาสตราจารย์วรรณวิสา พัฒนศิลป์ | กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ |
- มีหน้าที่ ๑. ดำเนินการจัดทำ (ร่าง) ระบบและกลไกในการพัฒนาหลักสูตร (หมวดที่ ๙)

หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ ๔ ปี (หลักสูตรใหม่ พ.ศ ๒๕.....)

๒. ปฏิบัติงานอื่น ๆ ที่ได้รับมอบหมาย

/๓. คณะกรรมการทบทวน...

-๓-

๓. คณะกรรมการทบทวน วิเคราะห์ ความสอดคล้องของหลักสูตรกับทิศทางนโยบายและยุทธศาสตร์การพัฒนากำลังคนของประเทศ และตามพันธกิจหลักและยุทธศาสตร์ของสถาบันที่สอดคล้องกับการจัดกลุ่มสถาบันอุดมศึกษา

๓.๑ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศักดิ์ชาย บุญอินทร์	ประธานกรรมการ
๓.๒ ผู้ช่วยศาสตราจารย์นภพงศ์ กุ้แร	กรรมการ
๓.๓ ผู้ช่วยศาสตราจารย์วรรณวิสา พัฒนศิลป์	กรรมการ
๓.๔ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทวิวัฒน์ จิตติเวทย์กุล	กรรมการ
๓.๕ ผู้ช่วยศาสตราจารย์พัชรินทร์ อนวัชประยูร	กรรมการและเลขานุการ
๓.๖ นางสาวพัชร มีสุคนธ์	กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ

มีหน้าที่ ๑. ดำเนินการทบทวน วิเคราะห์ ความสอดคล้องของหลักสูตรกับทิศทางนโยบายและยุทธศาสตร์การพัฒนากำลังคนของประเทศ และตามพันธกิจหลักและยุทธศาสตร์ของสถาบันที่สอดคล้องกับการจัดกลุ่มสถาบันอุดมศึกษา

๒. จัดทำรายงานผลการดำเนินการทบทวน วิเคราะห์ เสนอให้คณะกรรมการดำเนินงานจัดทำ (ร่าง) ระบบและกลไกในการพัฒนาหลักสูตร (หมวดที่ ๙) หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ ๔ ปี (หลักสูตรใหม่ พ.ศ ๒๕.....) พิจารณา

๓. ปฏิบัติงานอื่น ๆ ที่ได้รับมอบหมาย

๔. คณะกรรมการทบทวน วิเคราะห์ ความเสี่ยงและผลกระทบจากภายนอกที่มีต่อหลักสูตรและการบริหารการจัดการศึกษา

๔.๑ ผู้ช่วยศาสตราจารย์นภพงศ์ กุ้แร	ประธานกรรมการ
๔.๒ ผู้ช่วยศาสตราจารย์คันสนีย์ รุ่งเรืองสาคร	กรรมการ
๔.๓ นายณรงค์ แสงสวัสดิ์	กรรมการ
๔.๔ นายโอฬาร ชำนิ	กรรมการ
๔.๕ นายประมะ โอภาสภัทรธาดา	กรรมการ
๔.๖ นายธนันท์ กลิ่นตบเนียนกุล	กรรมการ
๔.๗ นายศราวุธ จุลทุม	กรรมการ
๔.๘ ผู้ช่วยศาสตราจารย์วรรณวิสา พัฒนศิลป์	กรรมการและเลขานุการ
๔.๙ นางสาวอรรณพ โพธิ์ชัย	กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ

มีหน้าที่ ๑. ดำเนินการทบทวน วิเคราะห์ ความเสี่ยงและผลกระทบจากภายนอกที่มีต่อหลักสูตรและการบริหารการจัดการศึกษา

๒. จัดทำรายงานผลการดำเนินการทบทวน วิเคราะห์ เสนอให้คณะกรรมการดำเนินงานจัดทำ (ร่าง) ระบบและกลไกในการพัฒนาหลักสูตร (หมวดที่ ๙) หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ ๔ ปี (หลักสูตรใหม่ พ.ศ ๒๕.....) พิจารณา

/๓. ปฏิบัติงานอื่น ๆ...

-๔-

๓. ปฏิบัติงานอื่น ๆ ที่ได้รับมอบหมาย

๕. คณะกรรมการทบทวน วิเคราะห์ จัดทำผลสำรวจจากการรับฟังความคิดเห็นจากผู้
บัณฑิต ผู้เรียนและนักเรียนที่ต้องการเข้าเรียนในหลักสูตรการศึกษาโดยสังเขป

๕.๑ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศักดิ์ชาย บุญอินทร์	ประธานกรรมการ
๕.๒ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เมตตา สุวรรณศรี	กรรมการ
๕.๓ นางสาวเพ็ญ บุญสาธิต	กรรมการ
๕.๔ นายโอฬาร ชำนิ	กรรมการ
๕.๕ ผู้ช่วยศาสตราจารย์คันสนีย์ รุ่งเรืองสาคร	กรรมการ
๕.๖ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทวีวัฒน์ จิตติเวทย์กุล	กรรมการ
๕.๗ นางสาวอรรณพ โพธิ์ซี	กรรมการ
๕.๘ นายภิญญวุธ บุอ่อน	กรรมการ
๕.๙ นางสาวพัชรี มีสุคนธ์	กรรมการ
๕.๑๐ นายปองไธ รัตนวงศ์แห	กรรมการ
๕.๑๑ นางสาวณัฏฐา พรหมเดชะ	กรรมการและเลขานุการ
๕.๑๒ นางสาวศิริกานต์ ยืนยง	กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ

มีหน้าที่ ๑. ดำเนินการทบทวน วิเคราะห์ จัดทำผลสำรวจจากการรับฟังความคิดเห็นจาก
ผู้บัณฑิต ผู้เรียน และนักเรียนที่ต้องการเข้าเรียนในหลักสูตรการศึกษาโดยสังเขป

๒. จัดทำรายงานผลการดำเนินการทบทวน วิเคราะห์ จัดทำผลสำรวจเสนอให้
คณะกรรมการดำเนินงานจัดทำ (ร่าง) ระบบและกลไกในการพัฒนาหลักสูตร (หมวดที่ ๙) หลักสูตรศิลปบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์ ๔ ปี (หลักสูตรใหม่ พ.ศ. ๒๕๖๕.....) พิจารณา

๓. ปฏิบัติงานอื่น ๆ ที่ได้รับมอบหมาย

๖. คณะกรรมการทบทวน วิเคราะห์ รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิ
ระดับอุดมศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๕ ตามประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา ที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์
ของหลักสูตรสถาบันอุดมศึกษา วิชาชีพ ประเทศชาติ และบริบทโลก .

๖.๑ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เมตตา สุวรรณศรี	ประธานกรรมการ
๖.๒ ผู้ช่วยศาสตราจารย์พัชรินทร์ อนวัชประยูร	กรรมการ
๖.๓ นายปรมะ โอภาสภัทรธาดา	กรรมการ
๖.๔ นายศุภวุธ จุลทุม	กรรมการ
๖.๕ นางสาวณัฏฐา พรหมเดชะ	กรรมการ
๖.๖ นางสาวศิริกานต์ ยืนยง	กรรมการ
๖.๗ นายพนิช ผู้ปรารถนา	กรรมการและเลขานุการ

/๖.๘ นายปองไธ...

-๕-

๖.๘ นายปองโท รัตนวงศ์แข

กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ

มีหน้าที่ ๑. ดำเนินการทบทวน วิเคราะห์ รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐาน
คุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๕ ตามประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษาที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์
ของหลักสูตรสถาบันอุดมศึกษา วิชาชีพ ประเทศชาติ และบริบทโลก

๒. จัดทำรายงานผลการดำเนินการทบทวน วิเคราะห์ เสนอให้คณะกรรมการ
ดำเนินงานจัดทำ (ร่าง) ระบบและกลไกในการพัฒนาหลักสูตร (หมวดที่ ๔) หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์
๔ ปี (หลักสูตรใหม่ พ.ศ. ๒๕.....) พิจารณา

๓. ปฏิบัติงานอื่น ๆ ที่ได้รับมอบหมาย

ตั้งแต่วันที่นี้เป็นต้นไป

สั่ง ณ วันที่ ๑๖ สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๖๖



(นายจรัญ หนองบัว)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยช่างศิลป์

บันทึกข้อความ ขอความอนุเคราะห์ตอบแบบสอบถาม
จากผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้บริหารหน่วยงาน ผู้ใช้บัณฑิต และผู้ประกอบการ
เกี่ยวกับคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ มาตรฐานคุณภาพบัณฑิต และลักษณะบัณฑิต
ระดับปริญญาตรี หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม
วิทยาลัยช่างศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์



ภาคผนวก ข

คำอธิบายรายวิชา

1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กำหนดให้เรียนไม่น้อยกว่า 25 หน่วยกิต

1.1 กลุ่มวิชาบังคับ กำหนดให้เรียน 10 หน่วยกิต ดังต่อไปนี้

รหัสวิชา	รายวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
300-11001	ภูมิวัฒนธรรมศิลป์ (Historical Background and Development of Bunditpatanasilpa Institute of Fine Arts)	2 (2-0-4)

ปรัชญา วิสัยทัศน์ อัตลักษณ์สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ สารัตถะของวังหน้าและวิวัฒนาการการศึกษา ด้านศิลปะ จากโรงเรียนพรานหลวง โรงเรียนนาฏศิลป์ โรงเรียนช่างศิลป์ สู่สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ บุคคล สำคัญของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ที่เป็นศิลปินแห่งชาติด้านศิลปะการแสดงและด้านทัศนศิลป์ บรรพครูและ ศิลปินที่มีคุณูปการต่อสถาบัน สันเคราะห์องค์ความรู้เกี่ยวกับภูมิวัฒนธรรมศิลป์

Philosophy, vision, identity of Bunditpatanasilpa Institute of Fine Arts, general knowledge of Wangna and historical development on arts education from being Pranhluang School, Dramatic Arts School, Fine Arts School to become Bunditpatanasilpa Institute of Fine Arts, the important people of Bunditpatanasilpa Institute of Fine Arts who are the national artists in the field of performing arts and visual arts, masters and artists who contributed to the institute, a synthesis of knowledge on the historical background and the development of Bunditpatanasilpa Institute of Fine Arts

300-11002	สมาธิเพื่อพัฒนาชีวิต (Meditation for Life Development)	2 (1-2-3)
-----------	---	-----------

ความหมาย จุดประสงค์ วิธีการ ขั้นตอนของการทำสมาธิ จุดเริ่มต้นของการทำสมาธิ ลักษณะของการ บริกรรมและการทำสมาธิ ประโยชน์ของสมาธิ การนำสมาธิไปใช้ในการเรียน การงาน และชีวิตประจำวัน

Meaning, objectives, techniques processes of meditation, origin of meditation, characteristics of mantra and meditating, benefits of meditation, incorporate meditation into study, work and everyday life

300-11003 ทักษะชีวิตอุดมศึกษาในยุคดิจิทัล**3 (3-0-6)****(Skills in University Life in Digital Age)**

ความรู้และเทคนิคที่จำเป็นในการเรียนระดับอุดมศึกษา การกระตุ้นให้เกิดนิสัยการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ เสริมสร้างความสามารถในการคิดและตัดสินใจเชิงเหตุผล ทักษะการจัดการเวลาและ ทักษะการจัดระบบ ให้แก่ผู้เรียนในยุคดิจิทัล

Knowledge and techniques required for higher education level, encouraging for effective learning behavior, strengthen thinking ability and making logical decision, time management and organization skills for learner in digital age

300-11004 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในยุคดิจิทัล**3 (3-0-6)****(English for Communication in Digital Age)**

การฟัง การพูด การอ่านและการเขียน โดยใช้คำศัพท์ วลี สำนวน โครงสร้างประโยคภาษาอังกฤษที่เหมาะสม ดิจิทัลแพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ การใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันและเป็นเครื่องมือเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง

Listening, speaking, reading and writing by using suitable English vocabulary phrases, idioms, sentence structures, digital platform to learn English, practice English for communication in everyday life and as tool for self-studying.

1.2 กลุ่มวิชาเลือก กำหนดให้เลือกเรียนไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต จากกลุ่มวิชาต่อไปนี้

1.2.1 กลุ่มวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร กำหนดให้เลือกเรียน 1 รายวิชา จำนวน 3 หน่วยกิต จากรายวิชาดังต่อไปนี้

รหัสวิชา	รายวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
----------	---------	---

300-12001 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร**3 (3-0-6)****(Thai Language for Communication)**

ความหมาย ความสำคัญและลักษณะของภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร ทั้งวัจนภาษาและอวัจนภาษา การใช้ภาษาในการฟัง การอ่าน การคิด การพูด การเขียนและการนำเสนอในชีวิตประจำวัน และการอาชีพ

Meaning, signification and features of Thai language for communication, verbal and non-verbal language, using of Thai language in listening, reading, thinking, speaking, writing and presentation in everyday life and careers

300-12002 ภาษาไทยถิ่นเพื่อการสื่อสาร**3 (3-0-6)****(Thai Dialects for Communication)**

ความหมายของภาษาถิ่น ความแตกต่างระหว่างภาษาไทยมาตรฐานกับภาษาถิ่น การจำแนกความหมายของภาษาถิ่น ความแตกต่างระหว่างภาษาไทยมาตรฐานกับภาษาถิ่น การจำแนก ภาษาไทยถิ่น ความแตกต่าง ระหว่างภาษาไทยถิ่นต่าง ๆ ด้านเสียงและความหมายเพื่อการสื่อสาร ภาษาไทยถิ่นและวัฒนธรรมท้องถิ่น สถานการณ์ภาษาถิ่น

Meaning of dialect, differences between Thai standard language and dialects, categorization of Thai dialects, differences among Thai dialects on sound and meaning for communication, Thai dialects and local culture, Thai dialects issues

300-12003 การสื่อสารเพื่อละครและบทบาทสมมติ**3 (2-2-5)****(Communication for Drama and Role Play)**

ฝึกทักษะการสื่อสารระหว่างบุคคล การตีความประเด็นหรือโจทย์คำถามเพื่อสร้างความเข้าใจให้ง่ายขึ้นกับคู่หรือกลุ่ม โดยใช้ละครและสถานการณ์สมมติ สร้างจินตนาการ รวบรวมสมาธิและ สติ ศึกษาเทคนิคการใช้เสียง พัฒนาการใช้ร่างกายและการจัดระเบียบร่างกายให้พร้อมกับการปรากฏตัวต่อหน้าสาธารณชน สร้างบุคลิกของตัวละครและบทบาทสมมติได้ตรงตามประเด็นและการตีความ

Practice interpersonal communication skills, interpreting issues or questions to ease a better understanding among peers or in a group by using drama and role play, enhance one's imagination, concentration and awareness, study voice projection techniques, improve one's body language and physical appearance in public, developing a character' person and role play according to the issues and interpretation

300-12004 การพูดในที่สาธารณะ**3 (2-2-5)****(Public Speaking)**

พัฒนาทักษะการพูดในที่สาธารณะ การใช้สื่อโสตทัศนูปกรณ์เพื่อการพูดนำเสนอ ในสถานการณ์ที่หลากหลาย

Improve one's public speaking skills, use of visual aids for oral presentation in various situations

1.2.2 กลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสาร กำหนดให้เลือกเรียน 1 รายวิชา จำนวน 3 หน่วยกิต จากรายวิชาดังต่อไปนี้

รหัสวิชา	รายวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
300-13001	ภาษาอังกฤษที่จำเป็น (Essential English) คำศัพท์ โครงสร้างไวยากรณ์ และสำนวนภาษาอังกฤษในระดับพื้นฐาน ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน เพื่อการสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ Fundamental English vocabulary, idioms and sentence structures, listening, speaking, reading and writing skill for communication in various situations	3 (3-0-6)
300-13002	ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ (Academic English) การใช้คำศัพท์ วลี สำนวนและโครงสร้างประโยคภาษาอังกฤษที่เหมาะสม เพื่อการนำเสนอในเชิงวิชาการ ฟังการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ในบริบทเชิงวิชาการ Using suitable English vocabulary, phrases, idioms, sentence structures for academic presentation purposes, practice listening, speaking, reading and writing in academic context	3 (3-0-6)
300-13003	ภาษาอังกฤษเพื่อเตรียมพร้อมสู่งานอาชีพ (English for Career Preparation) การใช้ภาษาอังกฤษในการสมัครงาน การอ่านโฆษณาสมัครงาน การกรอกแบบฟอร์ม การเขียนจดหมายโต้ตอบ การเขียนข้อมูลส่วนบุคคล การแนะนำตัวและการเตรียมความพร้อมเพื่อ การสัมภาษณ์งาน Using English for job application, reading job advertisement, filling in application form, correspondence, writing personal data, introducing oneself and preparing for job interview	3 (3-0-6)
300-13004	สนุกกับภาษาอังกฤษผ่านเพลง (Fun English Learning through Songs) ศัพท์ วลี และสำนวนภาษาอังกฤษจากเพลง การออกเสียงภาษาอังกฤษตามหลักสัทศาสตร์ ฟังการฟัง และการออกเสียงจากเพลง วิเคราะห์และแก้ไขปัญหาการออกเสียงภาษาอังกฤษ English vocabulary, phrases and idioms in songs, English phonetics, practice listening and pronunciation through songs, analyze and correct problem sounds in English	3 (3-0-6)

- 300-13005 ภาษาอังกฤษเพื่อการเดินทางและท่องเที่ยว 3 (3-0-6)**
(English for Travel and Tourism)
 ศัพท์และสำนวนการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการเดินทางและท่องเที่ยว ทักษะการสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ เพื่อการเดินทางและท่องเที่ยว วัฒนธรรมและมารยาทในสังคมที่แตกต่างกัน
 English vocabulary and idioms for travel and tourism, communication skills in various travel and tourism situations, cultures and etiquette in different societies
- 300-13006 ภาษาอังกฤษเพื่อกิจกรรมนันทนาการ 3 (3-0-6)**
(English for Recreational Activity)
 การสื่อสารเป็นภาษาอังกฤษผ่านกิจกรรมนันทนาการ เกม กิจกรรมและกีฬาในร่ม งานประดิษฐ์และศิลปะ
 English communication through recreational activities: games, indoor activities and sports, crafts and arts
- 300-13007 ภาษาอังกฤษเพื่องานศิลปวัฒนธรรมไทย 3 (3-0-6)**
(English for Thai Arts and Culture)
 ศัพท์และสำนวนการใช้ภาษาอังกฤษเพื่องานศิลปวัฒนธรรมไทย การสื่อสารเพื่อนำเสนอข้อมูลในบริบทศิลปวัฒนธรรมไทยในสถานการณ์ต่าง ๆ
 English vocabulary and idioms in the field of Thai arts and culture, English communication for presentation in Thai Arts and cultural context in various situations
- 300-13008 ภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร 3 (3-0-6)**
(Chinese for Communication)
 ความรู้พื้นฐานการออกเสียง ศัพท์ วลี สำนวนและประโยค ฝึกการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารและประโยชน์ในชีวิตประจำวัน
 Chinese fundamental of pronunciation, vocabulary, phrases, idioms and sentences, practice Chinese listening, speaking, reading and writing for communication and useful in everyday life
- 300-13009 ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสาร 3 (3-0-6)**
(Japanese for Communication)
 ความรู้พื้นฐานการออกเสียง ศัพท์ วลี สำนวนและประโยค ฝึกการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสารและประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

Japanese fundamental of pronunciation, vocabulary, phrases, idioms and sentences, practice Japanese listening, speaking, reading and writing for communication and useful in everyday life

300-13010 ภาษาเกาหลีเพื่อการสื่อสาร 3 (3-0-6)

(Korean for Communication)

ความรู้พื้นฐานการออกเสียง ศัพท์ วลี สำนวนและประโยค ฟังการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนภาษาเกาหลีเพื่อการสื่อสารและประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

Korean fundamental of pronunciation, vocabulary, phrases, idioms and sentences, practice Korean listening, speaking, reading and writing for communication and useful in everyday life

300-13011 ภาษาอาเซียนเพื่อการสื่อสาร 3 (3-0-6)

(ASEAN Languages for Communication)

การออกเสียง ศัพท์ วลี สำนวนและประโยค ฟังการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนภาษาอาเซียนเพื่อการสื่อสาร จากภาษาประจำชาติของประเทศในกลุ่มอาเซียนอย่างน้อยหนึ่งภาษา ยกเว้นภาษาไทย

Pronunciation, vocabulary, phrases, idioms and sentences, practice listening, speaking, reading and writing ASEAN languages for communication from national language of ASEAN countries at least a language except Thai

1.2.3 กลุ่มวิชามนุษย์ พหุวัฒนธรรม และสุนทรียศาสตร์ กำหนดให้เลือกเรียน
1 รายวิชา จำนวน 3 หน่วยกิต จากรายวิชาดังต่อไปนี้

รหัสวิชา	รายวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
----------	---------	---

300-14001 ความแตกต่างระหว่างบุคคล 3 (3-0-6)

(Individual Differences)

แนวความคิดพื้นฐานของความแตกต่างระหว่างบุคคล ความแตกต่างระหว่างบุคคลในเรื่องเชาวน์ปัญญา ความถนัด บุคลิกภาพ ความสนใจ เจตคติ การรับรู้ เพศ อายุ เชื้อชาติ และสถานภาพทางสังคม สาเหตุและปัญหาทางด้านจิตวิทยาที่เนื่องมาจากความแตกต่างระหว่างบุคคล

Basic concepts of individual differences, individual differences in intelligence, aptitude, personality, interests, attitudes, perceptions, sex, age, race, and social status, psychological causes and problems among individual differences

300-14002 มนุษยสัมพันธ์**3 (3-0-6)****(Human Relationship)**

ความสำคัญและหลักการมนุษยสัมพันธ์ ธรรมชาติและความต้องการของมนุษย์ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและกลุ่ม ปัจจัยที่มีผลต่อการสร้างมนุษยสัมพันธ์ เทคนิคการสร้างมนุษยสัมพันธ์ การสื่อสารเพื่อสร้างมนุษยสัมพันธ์ที่ดี การวิเคราะห์ระดับความสัมพันธ์ของบุคคล ฝึกปฏิบัติการปรับปรุงทักษะในการสร้างมนุษยสัมพันธ์

Signification and principles of human relationship, human nature and needs, theories related to building relationships between individual and group, factors affecting building human relationship, techniques for building human relationship, communication to build good human relationship, analyzing the level of relationship among individual, practice to improve skills in building human relationship

300-14003 เพศ เพศภาวะชาติพันธุ์และอัตลักษณ์**3 (3-0-6)****(Sex, Gender, Race and Identity)**

เพศ เพศภาวะ ชาติพันธุ์และอัตลักษณ์ ความเท่าเทียมทางเพศ ชาติพันธุ์และอัตลักษณ์ ความเหลื่อมล้ำทางเพศ ชาติพันธุ์และอัตลักษณ์ ความรุนแรงทางเพศ ชาติพันธุ์และอัตลักษณ์ ความแตกต่างและการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข

Sex, gender, race and identity, equality of sex, race and identity, inequality of sex, race and identity, violence of sex, race and identity, individual differences and live together happily

300-14004 คติชนวิทยา**3 (3-0-6)****(Folklore)**

ความหมาย ความเป็นมา ประเภท และคุณค่าของคติชนวิทยา พัฒนาการของการศึกษา คติชนวิทยาในประเทศไทยและในบริบทร่วมสมัย วิธีการเก็บข้อมูลตามระเบียบวิธีทางคติชนวิทยา คติชนในบริบททางสังคมและวัฒนธรรม การบูรณาการความรู้ด้านคติชนวิทยากับด้านศิลปวัฒนธรรม

Meaning, background, types and value of folklore, development of folklore in Thailand and in a contemporary context, collecting data by using folklore methods, folklore in social and cultural contexts, integration of folklore and arts and culture

300-14005 พหุวัฒนธรรม**3 (3-0-6)****(Multicultural)**

ความหมายและความหลากหลายทางวัฒนธรรม วัฒนธรรมไทยและวัฒนธรรมท้องถิ่น วัฒนธรรมกับกระแสโลกาภิวัตน์ การดำเนินชีวิตในสังคมที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม ผลกระทบที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมต่อสังคมและวิถีชีวิต

Meaning and cultural diversity, Thai and local culture, culture and globalization, living in a cultural diversity society, impacts of cultural changes on society and way of life

300-14006 ภาษาและวัฒนธรรมไทย 3 (3-0-6)

(Thai Language and Culture)

ทฤษฎีภาษาและวัฒนธรรม ความสัมพันธ์ระหว่างภาษา วัฒนธรรม และความคิด การเล่นทางภาษามโนทัศน์และแนวคิดของคนไทยที่สะท้อนจากการใช้ภาษาในบริบทสังคมและวัฒนธรรมไทย

Theories of language and culture, relationship between language, culture and thought, language play, concepts and ideas of Thai people as reflected by Thai language depending on its socio-cultural context

300-14007 ภาษาในบริบทสังคม 3 (3-0-6)

(Language in Social Context)

ความหมายของภาษา ความสัมพันธ์ระหว่างภาษาและสังคม ปัจจัยทางสังคมต่อการใช้ภาษา การแปรของภาษา การเปลี่ยนแปลงของภาษา ปรากฏการณ์การใช้ภาษาในสังคม

Meaning of language, relationship between language and society, social factors affecting language use, language variations, language changes, language in society phenomena

300-14008 ซอฟต์พาวเวอร์เพื่อการสร้างสรรค์ 3 (3-0-6)

(Soft Power for Creation)

ความหมายและความสำคัญของซอฟต์พาวเวอร์ การถอดบทเรียนซอฟต์พาวเวอร์ของไทยในมิติ 5 F ด้านอาหาร ด้านภาพยนตร์และวิดิทัศน์ ด้านการออกแบบแฟชั่นไทย ด้านศิลปะการป้องกันตัวแบบไทย และด้านเทศกาลประเพณีไทย กระบวนการสร้างสรรค์ซอฟต์พาวเวอร์ การขับเคลื่อนซอฟต์พาวเวอร์ไทยสู่สากล การนำทุนวัฒนธรรมเพื่อสร้างเศรษฐกิจสร้างสรรค์ การนำเสนอโครงการที่เกี่ยวข้องกับซอฟต์พาวเวอร์

Meaning and signification of soft power, soft power lesson learned case study, 5 F dimension Thailand's soft power: food, film, fashion, fighting, and festival, soft power creation process, promoting Thai soft power to the world, bringing cultural capital to develop a creative economy, presentation of projects related to soft power

300-14009 ภาพยนตร์นี้มีเรื่องเล่า 3 (3-0-6)

(Film Storytelling)

พัฒนาทักษะทางอารมณ์จากการชมภาพยนตร์โดยสามารถบอกเล่าถึงความรู้สึก ดีความและทำความเข้าใจกับสารที่สื่อ สิ่งสะท้อนผ่านภาพยนตร์ทั้งทางด้านค่านิยม บรรทัดฐานของสังคม ความเชื่อ วิถีชีวิต สภาพแวดล้อม ตลอดจนสิ่งที่ปรากฏจากเศรษฐกิจ สังคม การเมือง และคุณค่าของความเป็นมนุษย์ แสดง

บทบาทกับฉากประทับใจที่พบในภาพยนตร์อย่างสั้นๆ เพื่อเข้าถึงบทบาทอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครที่หลากหลาย

Develop emotional skills from watching films by being able to tell how someone feels, interpret and understand the underlying messages, the ability to reflect through the film's storyline in terms of life values: norms of society, beliefs, way of life, environment, as well as appearances from the economy, society, politics and human values, role play performances from impressive scenes found in films to access the various emotional states depicted by the characters

300-14010 วรรณกรรมร่วมสมัย 3 (3-0-6)
(Contemporary Literature)

ความหมาย ขอบเขต วรรณกรรมไทยและวรรณกรรมแปลร่วมสมัย วิเคราะห์ วิจัยคุณค่าวรรณศิลป์ในวรรณกรรมร่วมสมัย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณค่าทางสังคม ข้อคิดและแรงบันดาลใจจากวรรณกรรม

Meaning, scope of Thai and translated contemporary literature, analysis and critic of art created language value in contemporary literature, sharing opinions about social value, ideas and inspiration from literature

300-14011 วรรณคดีไทยศึกษา 3 (3-0-6)
(Thai Literature Study)

ความหมาย องค์ประกอบ ความเป็นมาและประวัติวรรณคดีไทย วรรณคดีที่สำคัญในสมัยสุโขทัย สมัยอยุธยา สมัยธนบุรี และสมัยรัตนโกสินทร์ คุณค่าของวรรณคดีไทย เรื่องไตรภูมิพระร่วง ลิลิตพระลอ และพระอภัยมณีคำกลอน ในด้านความงาม ความคิดและความรู้

Meaning, elements, background and history of Thai literature, masterpieces of literature in Sukhothai, Ayutthaya, Thonburi and Rattanakosin period, Thai literature value for beauty, thought and knowledge: Tri Bhum Phra Ruaung, Lilit Phra Lo and Phra Aphai Mani

300-14012 วรรณคดีไทยเพื่องานศิลป์ 3 (3-0-6)
(Thai literature for Arts)

ความหมาย ความสำคัญ และขอบเขตของวรรณคดีไทยสัมพันธ์ ประเด็นศึกษาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างวรรณคดีไทยกับวรรณคดีชาติอื่น ความสัมพันธ์ระหว่างวรรณคดีไทยกับศาสตร์สาขาอื่นๆ ได้แก่ ทัศนศิลป์ นาฏศิลป์ ดุริยางคศิลป์ คีตศิลป์ การแปรรูปวรรณคดีไทยไปสู่ศิลปะแขนงอื่นๆ

Meaning, signification and scope of Thai literature, study issues concerning the relationship between Thai literature and literature from other countries, the relationship

between Thai literature and other fields of art, such as visual arts, performing arts, music, and vocal, transforming Thai literature into other art forms

300-14013 ศิลปะกับชีวิต 3 (3-0-6)
(Arts and Life)

ความหมายของศิลปะ ประเภทและยุคสมัยของศิลปะ เหตุแห่งการสร้างสรรค์ศิลปะ ความสำคัญและคุณค่าของศิลปะ การรับรู้ศิลปะ และศิลปะในชีวิตประจำวัน

Meaning, types and periods of arts, causes for creating arts, signification and value of arts, authenticity in arts and arts in everyday life

300-14014 การออกแบบภาพประกอบ 3 (2-2-5)
(Design of Illustration)

ภาพประกอบ การออกแบบ องค์ประกอบศิลป์ ทฤษฎีสี และเทคนิคการออกแบบสร้างสรรค์ภาพประกอบ ปฏิบัติการออกแบบสร้างสรรค์ภาพประกอบ

Illustration, design, elements of arts, color theory, and creative illustration techniques design, creative illustration design practice

1.2.4 กลุ่มวิชาทักษะชีวิต สังคม และสุขภาพ กำหนดให้เลือกเรียน 1 รายวิชา จำนวน 3 หน่วยกิต จากรายวิชาดังต่อไปนี้

รหัสวิชา	รายวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
----------	---------	---

300-15001 ทักษะแห่งความสุข 3 (3-0-6)
(Happiness Skills)

การดำเนินชีวิตให้มีความสุข พัฒนารอบความคิดแบบเติบโต เห็นคุณค่าในตัวเอง การยอมรับความจริง การรู้จักการให้อภัย การมองโลกในแง่บวก การรู้จักเพื่อดำเนินชีวิตอย่างมีความสุขทั้งในส่วนตน สังคม และการทำงาน

Living in a happy life, development of a growth mindset, value in yourself, accepting the truth, knowing how to forgive, optimist, cognition for happiness living of individual, society and career

300-15002 โลกละครสอนชีวิต 3 (3-0-6)
(Drama Characters' Lesson for Life)

ปรัชญาชีวิต คุณธรรมและจริยธรรมของความเป็นมนุษย์ ละครโทรทัศน์ ละครชุดทั้งของไทยและนานาชาติ วิเคราะห์ วิจัยและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเพื่อนำมาเป็นข้อคิดในการประยุกต์ใช้กับชีวิตประจำวัน แสดงบทบาทสมมติกับฉากที่ประทับใจและเกี่ยวข้องกับละคร

Philosophy, virtues and ethics of human beings, television dramas, Thai and international drama series, analysis, critic and sharing of opinion for new ideas to apply in daily life, role play performances from impressive and relevant scenes

300-15003 กฎหมายในชีวิตประจำวันและการอาชีพ 3 (3-0-6)

(Laws in Everyday Life and Career)

ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับกฎหมาย กฎหมายแพ่งและพาณิชย์ กฎหมายอาญา กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาและกฎหมายอื่นๆ ที่จำเป็นในชีวิตประจำวัน สภาพปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการใช้กฎหมายซึ่งมีผลกระทบต่อการดำเนินชีวิต

General knowledge of laws, civil and commercial law, criminal law, intellectual property law and other essential laws for everyday life, problems related to use laws that affecting towards living

300-15004 จริยศาสตร์เพื่อคุณภาพชีวิตในโลกยุคใหม่ 3 (3-0-6)

(Ethics for Quality of Life in Modern World)

ที่มาและความสัมพันธ์ระหว่างปรัชญาและจริยศาสตร์ ความหมายของจริยศาสตร์ จริยธรรม คุณธรรม และศีลธรรม การนำเหตุผลของนักปรัชญามาใช้ในการดำรงชีวิต การสร้างแนวคิดและเจตคติที่ดีต่อตนเองและสังคม การต่อต้านทุจริต และการพัฒนาตนเองให้เป็นผู้มีคุณธรรม จริยธรรม มีความรับผิดชอบต่อบทบาทหน้าที่

Background and relationship between philosophy and ethics, meaning of ethics, virtue and morality, using the philosophers' reason for living, conceptualization and positive attitude towards oneself and society, anti-corruption and self-development to be a moral person with responsibility for roles and duties

300-15005 การคิดเชิงคณิตศาสตร์ 3 (3-0-6)

(Mathematical Thinking)

ความสำคัญของคณิตศาสตร์และความรู้เบื้องต้นทางสถิติที่มีต่อการพัฒนาการคิดของมนุษย์ รูปแบบของกระบวนการคิดเชิงคณิตศาสตร์ การคิดแบบองค์รวม การคิดเชิงเหตุผล การจัดการข้อมูล เพื่อการวิเคราะห์และกระบวนการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์เพื่อการดำเนินชีวิตประจำวันและพัฒนาตนเอง

Signification of mathematic and statistic foundation towards human thinking development, patterns of mathematical thinking process, holistic thinking, logical thinking, information management for analysis and mathematical problem solving process for living in everyday life and self-development

300-15006 ศาสตร์พระราชา

3 (3-0-6)

(The King's Philosophy)

หลักการ แนวคิดของศาสตร์พระราชา โครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริและการพัฒนาสังคม ศูนย์ศึกษาการพัฒนาอันเนื่องมาจากพระราชดำริ ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง หลักการและขั้นตอนการทำงาน เกษตรทฤษฎีใหม่ การประยุกต์ศาสตร์พระราชาในการพัฒนาท้องถิ่นผ่านการทำโครงการ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ชุมชนต้นแบบ เพื่อการพัฒนาคนให้อยู่ร่วมกันได้อย่างเป็นสุขและยั่งยืน

Principles, concepts of King's philosophy, the royal development projects and social development, Royal Development Study Center, philosophy of sufficiency economy, principles and steps of operations, the new theory agriculture, applying the King's philosophy in local development through projects and sharing community lab model knowledge for the development of people to live together happily and sustainably

300-15007 พลเมืองศึกษาและการพัฒนาอย่างยั่งยืน

3 (3-0-6)

(Civic Education and Sustainable Development)

ความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย คุณลักษณะสำคัญของพลเมือง สิทธิและบทบาทหน้าที่ของความเป็นพลเมืองตามรัฐธรรมนูญ การปลูกฝังจิตสำนึก จิตอาสา จิตสาธารณะ การต่อต้านทุจริต แนวคิด ทฤษฎีและความหมายของการพัฒนาอย่างยั่งยืนตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง การจัดการทรัพยากรธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และสังคมอย่างยั่งยืน ปัจจัยที่มีผลต่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน บทบาทของชุมชน ตลอดจนการมีส่วนร่วมของประชาชนสู่เป้าหมายของการพัฒนาอย่างยั่งยืน

Citizenship in a democracy, important characteristics of citizenship, rights and duties of citizenship according to the constitution, cultivating awareness, volunteerism, public mind, anti-corruption, theoretical concept and meaning of sustainable development according to the sufficiency economy philosophy, sustainable management of natural resources, environment and society, factors affecting sustainable development, community role as well as participation of citizens towards the goals of sustainable development

300-15008 ประเด็นไทยและประเด็นโลก

3 (3-0-6)

(Thai Issues and World Issues)

ข่าวสารในสังคมไทยและสังคมโลกจากประเด็นที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจ สังคม การเมือง วัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม และผลกระทบที่เกิดขึ้น

News in Thai and World society from various issues related to economy, society, politics, culture, environment and impacts

300-15009 เอเชียในโลกยุคใหม่**3 (3-0-6)****(Asia in the Modern World)**

ความเป็นมาของภูมิภาคเอเชีย พัฒนาการทางการเมือง การปกครอง เศรษฐกิจ สังคม และ ศิลปวัฒนธรรม ความสัมพันธ์และอิทธิพลของสหรัฐอเมริกา รัสเซีย จีน อินเดีย และญี่ปุ่น ต่อเอเชียและ อาเซียน การเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ สังคม การเมืองและสิ่งแวดล้อมที่มีผลกระทบต่อไทยและโลก แนวโน้ม ของเอเชียในโลกยุคใหม่

Background of Asia, development of political, administrative, economic, social and arts and culture, relations and influences of the United States, Russia, China, India and Japan towards Asia and ASEAN, economic, social, political and environmental changes affecting in Thailand and the world, Asian trends in the modern world

300-15010 นันทนาการสร้างสุข**3 (2-2-5)****(Recreation for Happiness)**

ความสำคัญ ความเป็นมา หลักการและคุณค่าของกิจกรรมนันทนาการ รูปแบบและประโยชน์ของ กิจกรรมนันทนาการ การออกแบบและสร้างกิจกรรมนันทนาการที่เหมาะสมในแต่ละช่วงวัย การพัฒนา คุณภาพชีวิตและสุขภาวะ ตามหลักโภชนาการ การวางแผนแก้ปัญหาให้มีสุขภาวะที่ดี เพื่อการอยู่ร่วมกันอย่าง มีความสุข บทบาท และเทคนิคผู้นำนันทนาการ การใช้อุปกรณ์ เพื่อกิจกรรมนันทนาการ การเข้าร่วมกิจกรรม นันทนาการ การเล่นเกม การมีมารยาทในการเล่นและกิจกรรมนันทนาการ ความมีน้ำใจนักกีฬา สามารถ ปฏิบัติตามกฎหมาย กติกาของกิจกรรม

Signification and background, principles and values of recreational activities, patterns and benefits of recreational activities, design and create recreational activities that is suitable for each age group, development of quality of life and health according to nutrition principle, planning to solve problems for good health to live happily with others, role and technique for recreation, using equipment for recreation activities, participating in recreation activities, playing games, etiquette for playing games, sportsmanship, following rules, regulation of activities

300-15011 กีฬาเพื่อสุขภาพ**3 (2-2-5)****(Sports for Health)**

หลักการ วิธีการเล่นกีฬาและการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ ทักษะการเล่น ระเบียบ ข้อบังคับ กติกา มารยาท ความปลอดภัยในการเล่น และการเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายโดยเลือกศึกษาจากกีฬาเพียง 1 ชนิด จากชนิดกีฬาดังต่อไปนี้ ปิงปอง แบดมินตัน ฟุตบอล วอลเลย์บอล บาสเกตบอล เซร์บอล เซปักตะกร้อ หรือการบูรณาการการออกกำลังกายโดยสร้างโปรแกรมการออกกำลังกายเพื่อพัฒนาสุขภาพ รวมทั้ง การประเมินสมรรถภาพทางกายด้วยตนเอง

Principle, methods of sports and exercises for health, skills, procedures, regulations, rules, etiquette, safety play and physical fitness strengthen by selecting at least a sport from the following; table tennis, football, volleyball, basketball, chair ball and sepak takraw or integrate exercises by creation program for health, and self-assessment of physical fitness

300-15012 กิจกรรมเข้าจังหวะกับลีลาศ 3 (2-2-5)

Rhythmic Activities and Ballroom Dancing

ความเป็นมา ความรู้พื้นฐานของกิจกรรมเข้าจังหวะกับลีลาศ การลีลาศเพื่อเข้าสังคมและนันทนาการ มารยาทในการเข้าสังคม มนุษยสัมพันธ์และการปรับปรุงบุคลิกภาพ

Background, basic knowledge of rhythmic activities and ballroom dancing, ballroom dancing for socializing and recreation, social etiquette, human relationship and personality improvement

1.2.5 กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีดิจิทัล กำหนดให้เลือกเรียน 1 รายวิชา จำนวน 3 หน่วยกิต จากรายวิชาดังต่อไปนี้

รหัสวิชา	รายวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
----------	---------	---

300-16001 เทคโนโลยีสีเขียวและพลังงานทดแทนในศตวรรษที่ 21 3 (3-0-6)
Green Technology and Alternative Energy in the 21st Century

ความสำคัญของเทคโนโลยีสีเขียวและพลังงานทดแทน พลังงานจากแหล่งต่างๆ สถานการณ์พลังงานของโลกและปัญหาพลังงาน

Signification of green technology and alternative energy, energy resources, world energy situations and problems

300-16002 ทักษะการรู้สารสนเทศแห่งศตวรรษที่ 21 3 (3-0-6)
Information Literacy Skills for the 21st Century

หลักการ แนวคิด และความสำคัญของสารสนเทศในศตวรรษที่ 21 ทักษะการคิดเพื่อการเรียนรู้ แหล่งสารสนเทศ ทักษะการรู้เท่าทันสารสนเทศและสื่อ ทักษะดิจิทัล การจัดเก็บทรัพยากรสารสนเทศ การสืบค้นสารสนเทศ การประเมินคุณค่าของสารสนเทศ การวิเคราะห์และสังเคราะห์สารสนเทศ การตรวจสอบการคัดลอกผลงานทางวิชาการ กฎหมายและจริยธรรมสารสนเทศ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้และการนำเสนอผลงานวิชาการทางศิลปวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์

Principles, concepts, and signification of information in the 21st century, thinking skill for learning, information resources, information and media literacy skills, digital literacy, information resource storage, information search, evaluation of information values, analyzing

and synthesizing information, academic plagiarism checking, law and ethics of information, use of information technology for learning and creative presentation of academic in arts and culture

300-16003 การประยุกต์ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์และสื่อดิจิทัล 3 (2-2-5)

(Using Computer Program and Digital Media)

โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการออกแบบสื่อดิจิทัล การเลือกใช้เครื่องมือเพื่อการผลิตภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว วิธีการและช่องทางในการเผยแพร่สื่ออย่างสร้างสรรค์ การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์และสื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์

Computer program, basic knowledge of digital media design, choosing appropriate tools for producing still images and animation, methods and ways for publication creative medias, creatively use of computer program and digital media

300-16004 เล่าเรื่องผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์ม 3 (2-2-5)

(Storytelling through Digital Platform)

การคิดเชิงออกแบบเพื่อสร้างสรรค์การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลแพลตฟอร์ม การวางแผนการเล่าเรื่อง การออกแบบเรื่องราว การเลือกดิจิทัลแพลตฟอร์มในการนำเสนอเพื่อแบ่งปันเรื่องราวต่างๆ ในชีวิตและสะท้อนคิดผลจากการเรียนรู้ ผ่านการสร้างสรรค์ผลงาน

Thinking for design and storytelling creation through digital platform, storytelling plan, design stories, choose proper digital platform to present stories for sharing experiences and reflecting knowledge through creative works

300-16005 ผู้ประกอบการในยุคดิจิทัล 3 (3-0-6)

Entrepreneurship in Digital Age

แนวคิดการเป็นผู้ประกอบการ การวางแผนเป้าหมายการทำธุรกิจ การสร้างสรรค์ความคิดเพื่อการพัฒนาการบริหารจัดการองค์กร ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในองค์กร การปลูกฝังการเป็นผู้นำ การบริหารทรัพยากรมนุษย์ กลยุทธ์การสร้างความสัมพันธ์กับลูกค้า การสร้างความร่วมมือระหว่างผู้ร่วมงาน การสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อองค์กร การจัดการความขัดแย้ง ตัวอย่างความสำเร็จของผู้ประกอบการในยุคดิจิทัล

Entrepreneurial concept, business goals, creative thinking for organization management development, interpersonal interaction management, cultivating leadership, human resource management, strategies for building relationships with customers, cooperation among colleagues, positive interaction within the organization, conflict management, examples of entrepreneurial success in digital age

300-16006

อีสปอร์ต

3 (2-2-5)

(E-sport)

ความเป็นมา กฎ กติกา มารยาทการเป็นนักกีฬา วิธีการแข่งขัน การวางแผนกลยุทธ์การเล่นแบบเดี่ยวและทีม การเล่นเกมโดยไม่ให้กระทบต่อสุขภาพ วงการกีฬาอีสปอร์ตในภาพรวม ฝึกทักษะกีฬาอีสปอร์ต

E-sports background, rules, regulations, appropriate manners, and playing method, strategic planning for individual and team playing, how to play without health effect, overview of E-sport, practice E-sport skill

2. หมวดวิชาเฉพาะ กำหนดให้เรียนไม่น้อยกว่า 91 หน่วยกิต

2.1 กลุ่มวิชาชีพพื้นฐาน กำหนดให้เรียน 31 หน่วยกิต ดังต่อไปนี้

รหัสวิชา	รายวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
----------	---------	---

105-21001	จรรยาบรรณ และกฎหมายศิลปกรรม	3 (3-0-6)
	(Fine Arts Law and Ethics)	

หลักการ ระเบียบ ข้อกำหนดเกี่ยวกับกฎหมายด้านทรัพย์สินทางปัญญาและที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปกรรม จรรยาบรรณในวิชาชีพทางศิลปกรรมที่สอดคล้องกับโลกสากล แบบแผนทางประเพณี วัฒนธรรม และมารยาทของยุคสมัย มีการปฏิบัติงานออกแบบและการสร้างสรรค์ การจัดแสดงงานผลงานศิลปกรรม วิเคราะห์ประเด็นปัญหาและข้อพิพาทเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญาในชีวิตประจำวัน มีการทำกิจกรรมเพื่อเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อประสิทธิภาพในการทำงานและทำงานร่วมกัน เป็นทีมอย่างเป็นระบบ

Principles, regulations, and requirements concerning intellectual property laws and those related to artistic works. Professional ethics in the arts aligned with the international community. Traditional customs, culture, and etiquette of the era are incorporated into design and creative work. Exhibitions of artworks, analysis everyday issues and disputes related to intellectual property. Activities involve learning through real experiences, applying technology to enhance work efficiency, and working together as a team in a systematic manner

105-21002

วาดเส้น

3 (1-4-4)

(Drawing)

ทฤษฎี หลักการ แนวคิด ฝึกปฏิบัติ งานวาดเส้น ฝึกทักษะการจัดภาพ การวาดโครงสร้าง ขนาด สัดส่วน ปริมาตร น้ำหนัก แสงเงา ระยะมิติ พื้นผิวของรูปทรงหุ่นนิ่ง ภาพทิวทัศน์ ภาพบุคคล หลักการใช้ อุปกรณ์วาดเส้น ดินสอดำ ดินสอขาว แท่งถ่าน ชอล์ค และเทคนิค วิธีการต่างๆ สามารถแก้ไขปัญหาในการ ปฏิบัติงาน และนำความรู้ประยุกต์ใช้กับรายวิชาอื่นได้

Theory, principles, concepts, practice line drawing, and practice image organizing skills, Drawing structures, sizes, proportions, volumes, weights, shadows, dimensional distances, textures of still-life shapes, landscapes, and portraits, the principles of using line drawing equipment, black pencils, white pencils, crayon, charcoal, and various techniques and methods to solve problems at work, and can apply knowledge to other subjects

105-21003

ทักษะศิลปกรรม

3 (1-4-4)

(Fine Art Skills)

หลักการ ฝึกปฏิบัติงานทักษะ วาดเส้นรูปทรง โครงสร้าง การระบายสี ควบคุมสีบรรยากาศ การจัดองค์ประกอบภาพ และทัศนธาตุ เทคนิคกรรมวิธีในวิชาด้านศิลปกรรม สร้างสรรค์แนวทดลอง ให้เกิดรูปแบบ เทคนิค กระบวนการ มีความรอบรู้ และทันต่อการเปลี่ยนแปลง สามารถนำมาเชื่อมโยงสัมพันธ์ กับแนวความคิด และฝึกการออกแบบ พัฒนา และเลือกใช้สื่อ เทคโนโลยี นวัตกรรมที่เหมาะสม กับการสร้างสรรค์

Principles of skill practice Drawing lines, shapes, structures, coloring, controlling atmospheric colors, Composition of images and visual elements, techniques in fine arts subjects, Creative experimentation to create forms, techniques, and processes, be knowledgeable, and keep up with changes, Can be used to connect with the concept and practice designing, developing, and selecting appropriate media, technology, and innovations with creativity

105-21004

องค์ประกอบศิลป์

3 (1-4-4)

(Art Composition)

หลักการ ทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์ ทัศนธาตุ, เอกภาพ, ดุลยภาพ, จังหวะ และสัดส่วน สร้างสรรค์ ผลงานอย่างอิสระทั้งรูปแบบ และการใช้วัสดุและเทคนิควิธีการโดยมีแนวคิด เนื้อหา และแนวเรื่องสัมพันธ์กับ บริบทของสังคมและวัฒนธรรม

Principles and theories about art composition, Visual Elements, Unity of Arts, Artistic balance, Rhythm and Proportion, creating artworks independently, all in form, materials used and techniques with concepts, contents and concepts related to social content and culture

105-21005

ศิลปะไทยวิจิตร

3 (1-4-4)

(Thai Arts Appreciation)

รูปแบบ เนื้อหา แนวคิด คติความเชื่อ การสร้างความตระหนัก ชาบซึ่งในคุณค่าและความงามของ ศิลปะไทย พัฒนาการและต้นความคิดของศิลปะไทยประเพณี จิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม และประณีตศิลปกรรมในสมัยก่อนประวัติศาสตร์ สมัยประวัติศาสตร์ ยุคสมัยใหม่และร่วมสมัย ปฏิบัติงานศิลปะไทยขั้นพื้นฐานด้วยรูปแบบ เทคนิค วิธีการ แบบประเพณี แสดงอัตลักษณ์และจิตวิญญาณ ความเป็นไทย

Styles, content, concepts, beliefs, and awareness creation Appreciate the value and beauty of Thai art. Development and origins of ideas in traditional Thai art, painting, sculpture, and architecture. and exquisite arts in prehistoric times, the historical period Modern and contemporary, Practice basic Thai art using forms, techniques, methods, and traditions to express identity and Thai spirit

105-21006

กระบวนทัศน์และการสร้างสรรค์ศิลปะในยุคดิจิทัล

3 (1-4-4)

(Paradigm and Creation in the Digital Age)

ทฤษฎี หลักการ แนวคิดและกระบวนทัศน์การสร้างสรรค์ศิลปะสมัยใหม่ ศิลปะหลังสมัยใหม่ ศิลปะเชิงแนวคิด และศิลปะดิจิทัล ปฏิบัติงานโดยใช้ความรู้ ทักษะด้านศิลปกรรม การสร้างสรรค์ ด้วยกระบวนทัศน์ทางศิลปะที่ทบทวน ปรับปรุง เปลี่ยนกระบวนความคิดวิเคราะห์ วิจัยคิด เทคนิค วิธีการ รูปแบบ สอดคล้องกับยุคสมัย เทคโนโลยีดิจิทัล และสถานการณ์ ความเปลี่ยนแปลงในยุคปัจจุบัน

Theories, principles, concepts, and paradigms modern art creations postmodern art, conceptual art, and digital art, Perform work using knowledge Fine arts skills ,creating with artistic paradigms that review, improve, and change analytical thinking processes, ways of thinking, techniques, methods, and styles, consistent with the era, digital technology and changing situations in the present

105-21007

ประวัติศาสตร์ศิลปะ

3 (3-0-6)

(History of Art)

หลักการ ประวัติ ที่มา ความสำคัญและรูปแบบทางศิลปะของศิลปกรรมตะวันออกและตะวันตก วิเคราะห์การใช้ทฤษฎี แนวคิดและปรัชญาผ่านประวัติศาสตร์เพื่อทำความเข้าใจพัฒนาการของงานศิลปกรรม โบราณ ศิลปะสมัยใหม่ และศิลปะร่วมสมัย พร้อมประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อประสิทธิภาพในการเรียนรู้ มีการศึกษานอกสถานที่ และมีจริยธรรมในการทำงานวิชาการ

Principles, history, origins, importance, and artistic styles of Eastern and Western art are subjects of study Analyzing the use of theoretical concepts and philosophy throughout history aids in understanding the development of ancient, modern, and contemporary art Readiness to apply technology for learning efficiency is emphasized, alongside field study Being ethical in academic work is paramount

105-21008

สหวิทยาการศิลปกรรม

2 (1-2-3)

(Interdisciplinary Arts)

แนวคิด ทฤษฎี หลักการ ประยุกต์และบูรณาการศิลปะ สร้างสรรค์ศิลปะจากการผสมผสาน กระบวนทัศน์ และวิธีการสร้างสรรค์ในเชิงทดลองจากพื้นฐานศิลปะแนวจารีตประเพณี งานทัศนศิลป์ ศิลปะสื่อผสม ทั้ง 2 มิติ 3 มิติ และศิลปะแขนงอื่นๆ การประยุกต์ บูรณาการ ทดลองสร้างงานศิลปกรรม จากองค์ความรู้ ภูมิปัญญาที่เกี่ยวข้อง ทดลองใช้สื่อสมัยใหม่ เสียง หรือผัสสะต่างๆ ภาพเคลื่อนไหว คอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีดิจิทัล นำเสนอศิลปะสัมพันธ์กับบริบทสังคม และสิ่งแวดล้อม

Concepts, theories, principles, application, and integration of the arts, creating art from combinations, paradigms, and methods of experimental creativity on the basis of traditional art, visual art. Mixed media art, both 2D, 3D, and other art forms, Application, integration, and experimentation with creating works of art from knowledge, relevant wisdom, Experiment with modern media, sounds, or different sensations, animation, computers, and digital technology, presenting art in relation to the social context and environment

105-21009

สุนทรียศาสตร์วิเคราะห์และบริบทศิลปะ

3 (3-0-6)

(Synthetic Aesthetics and Art Context)

แนวคิด ทฤษฎีทางสุนทรียศาสตร์ ปรัชญาศิลปะ การประเมินคุณค่า ตีความหมายงานศิลปะ การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องของบริบทศิลปะร่วมสมัย การอภิปรายผลงานสร้างสรรค์ การวิเคราะห์ แนวคิดศิลปนิพนธ์ศึกษาทางทัศนศิลป์ ในระดับชาติและนานาชาติ

Concepts, aesthetic theories, philosophy of art, and evaluation of value. Interpreting works of art Review of relevant literature in the contemporary art context, Discussion of creative works Analysis of artist concepts, case studies in the visual arts at the national and international level

105-21010

ศิลปกรรมกับสื่อเทคโนโลยี

3 (1-4-4)

(Arts and Media Technology)

หลักการ แนวคิด ทฤษฎีเทคโนโลยีในรูปแบบสื่อต่าง ๆ การประยุกต์ใช้ข้อมูลแบบอนาล็อกและรูปแบบระบบดิจิทัล วิธีการออกแบบสื่อในการปฏิบัติงาน การทดลองใช้วัสดุ สื่อเทคโนโลยี ภาพเคลื่อนไหว เสียง คอมพิวเตอร์กราฟิก การพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์สัมพันธ์กับการนำเสนอรูปแบบเนื้อหาและแนวคิดของผลงานศิลปะ ความเป็นเอกภาพตามหลักการในงานด้านศิลปกรรม

Principles, concepts, and theories of technology in various media formats and the application of analog data and digital formats, Methods for designing media in operations, Experimenting with materials, technology, media, animation, sound, computer graphics, The development of the creative process is related to the presentation of the model, content, and concept of the artwork, principled unity in fine arts

105-21011

การประยุกต์ศิลปะและวัฒนธรรมไทย

3 (0-6-3)

(Application of Thai Art and Culture)

หลักการ แนวคิด และทฤษฎีการประยุกต์งานศิลปะ การออกแบบขั้นพื้นฐาน การออกแบบศิลปะกับพื้นที่และประโยชน์ใช้สอย การสร้างมูลค่าและภาพลักษณ์ของชิ้นงานศิลปะ การคิดวิเคราะห์ความต้องการของตลาด ปฏิบัติงานศิลปะจากการประยุกต์ภูมิปัญญา วัฒนธรรมไทย ถอดองค์ความรู้ รูปแบบลักษณะเฉพาะ งานศิลปะไทย สังเคราะห์สู่กระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานประยุกต์ศิลป์ นำเสนอผลงานในรูปแบบ และวิธีการต่างๆที่เหมาะสม

Principles, concepts, and theories of artistic application, Basic design ,Art design with space and functionality, creating the value and image of a piece of art Analyzing market needs Practice art through the application of Thai cultural wisdom, extract knowledge, styles, and characteristics of Thai art, and synthesize them into the process of designing and creating works of applied art, presenting work in the form of various appropriate methods

2.2 กลุ่มวิชาเอก กำหนดให้เรียน 60 หน่วยกิต จากกลุ่มวิชาต่อไปนี้

1) กลุ่มวิชาเอกบังคับ กำหนดให้เรียน 27 หน่วยกิตดังต่อไปนี้

รหัสวิชา	รายวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
----------	---------	---

105-21012	ช่างศิลปกรรมมืออาชีพ (The Professional Artist)	3 (1-4-4)
-----------	---	-----------

หลักการ แนวคิด ทฤษฎีศิลปะอาศรมิก ปฏิบัติงานศิลปะ ตามขั้นตอน หลักเกณฑ์ ช่างศิลปกรรม และความเป็นมืออาชีพ ศึกษาจากธรรมชาติเป็นแบบแผน ทักษะการสร้างปริมาตร คำนวณน้ำหนัก แสงเงา ทักษะการลงสี มิติ บรรยากาศ การสร้างภาพหุ่นต่ำ หุ่นสูง จากแบบ การประยุกต์ใช้ทักษะ เทคนิค วิธีการ ในการสร้างสรรค์ศิลปกรรม นำเสนอแนวความคิด รูปแบบ ตามมาตรฐานวิชาชีพ การจัดการ วางแผน เผยแพร่จัดแสดงผลงานด้วยกรณีศึกษาจริง

Principles, concepts, and theories of academic art, Perform works of art according to the steps, criteria, artistry, and professionalism, studying nature as a pattern, skills in creating volume, weight, light, and shadow, skills in coloring, dimensions, atmosphere, creating low and high relief images from models, Application of skills, techniques, and methods in creating art, presenting concepts and styles according to professional standards, manage, plan, disseminate, and display work with real case studies

105-21013	นวัตกรรมศิลป์ (Innovative Art)	3 (1-4-4)
-----------	-----------------------------------	-----------

หลักการ แนวคิด ทฤษฎีการบูรณาการ ต่อยอด การใช้ประโยชน์และสร้างมูลค่าเพิ่ม วิเคราะห์ ความต้องการสร้างนวัตกรรมศิลป์ สังเคราะห์ความคิด ออกแบบ ประยุกต์เชื่อมโยงศาสตร์ องค์ความรู้ ที่เกี่ยวข้อง และภูมิปัญญาไทย สร้างสรรค์ต้นแบบใหม่และนวัตกรรมทางศิลปะด้วยเทคนิค วิธีการ วัสดุ สื่อ เทคโนโลยี สัมพันธ์กับบริบทความเปลี่ยนแปลงของสังคม หรือ สิ่งแวดล้อม นำเสนอแนวความคิด รูปแบบ กระบวนการพัฒนาด้วยกรณีศึกษาจริง ทำงานคู่ขนานกับโครงการศิลปกรรม

Principles, concepts, integration theories, extensions, utilization, and added value Analyzing the need to create innovative art, synthesizing ideas, designing, applying and linking science, related knowledge, and Thai wisdom, creating new prototypes and artistic innovations by using techniques, methods, materials, media, and technology in relation to the changing context of society or the environment, presenting concepts, styles, and development processes with real case studies, working in parallel with the art project

105-21014

ระเบียบวิธีวิจัยทางศิลปะ

3 (3-0-6)

(Research Methodology for the Arts)

หลักเกณฑ์ระเบียบวิธีวิจัยทางศิลปะ กระบวนการสร้างสรรค์ ขั้นตอน หลักการ แนวคิด ทฤษฎี และแนวปฏิบัติในงานศิลปะ ด้วยกระบวนการคิดวิเคราะห์ การประเมินคุณค่าความงาม การตีความหมายเชิงศิลปะ การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับงานสร้างสรรค์ การอภิปรายผลงานสร้างสรรค์ การวิเคราะห์แนวคิดศิลปิน กรณีศึกษาทางทัศนศิลป์ ในระดับชาติและนานาชาติ การอ้างอิง

Principles and methods of artistic research Creative processes, steps, principles, concepts, theories, and art practices with the analytical thinking process of beauty valuation artistic interpretation Review of literature related to creative work, discussion of creative works analysis of artist concepts Case studies in the visual arts National and international references

105-21015

การนำเสนอศิลปกรรม

3 (1-4-4)

(Arts Presentation)

หลักการ รูปแบบ เทคนิควิธีการนำเสนอผลงานศิลปกรรม ปฏิบัติโดยการพูดนำเสนอด้วยการใช้ภาษาพูดและภาษากาย การอธิบาย การให้เหตุผล และแสดงความคิดเห็น มุ่งเน้นพัฒนาบุคลิกภาพ มารยาททางสังคม เพื่อแสดงถึงความเป็นมืออาชีพด้านศิลปกรรม การใช้ภาษาต่างประเทศ การเลือกใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีเพื่อประกอบการสื่อสารได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

Principles, formats, and techniques for presenting works of art. Practice giving presentations using spoken language and body language, explaining, giving reasons, and expressing opinions, Focus on personality development, social etiquette to demonstrate professionalism in the arts, the use of foreign languages, and selecting tools and technology to communicate appropriately and efficiently

105-21016

การจัดการทางศิลปกรรม

3 (3-0-6)

(Art Management)

แนวคิด หลักการ การบริหารจัดการศิลปะ การจัดระบบนำเสนอและเผยแพร่โครงการศิลปะ การติดต่อบุคคล เอกชน หน่วยงาน หรือ องค์กรทางศิลปวัฒนธรรมสร้างกิจกรรมทางศิลปะและธุรกิจทางศิลปกรรม มีการศึกษานอกสถานที่ แหล่งการเรียนรู้และสถานประกอบการทั้งภาครัฐและเอกชน สามารถนำไปต่อยอดกับการบริหารโครงการของตนเองได้

Concepts, principles of art management, organizing the presentation and dissemination of art projects, and contacting person, private agencies, or art and culture organizations to create artistic activities and art businesses, There is field study on learning resources and

establishments in both the public and private sectors, Can be applied to managing the individual projects

105-21017 สัมมนาศิลปกรรม 3 (3-0-6)
(Art Seminar)

ประเด็นทางทัศนศิลป์ ทฤษฎีวิเคราะห์ การวิจารณ์ อภิปราย เสนอแนะ ประเด็นทางศิลปวัฒนธรรม บริบทและสภาวะแวดล้อมของสังคมที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะของศิลปิน และผลงานศิลปะของนักศึกษา หลักการค้นคว้า การวิเคราะห์ แก้ไขปัญหา พัฒนาการเขียนเอกสารประกอบศิลปนิพนธ์

Visual arts issues, analytical theories, criticisms, discussions, recommendations, and cultural issues, the social context and environment related to creativity, artist's artwork and student artwork, principles of research, analysis, problem solving, and the development of art thesis writing

105-21018 โครงการศิลปกรรม 3 (0-6-3)
(Arts Project)

ค้นคว้า ปฏิบัติงานศิลปกรรม พัฒนาระบวนการสร้างสรรค์ รูปแบบ แนวความคิด องค์ประกอบศิลปะ เทคนิค วิธีการ ลักษณะเฉพาะบุคคล การนำเสนอเป็นผลงานและเอกสารโครงการด้วยกรณีศึกษาจริง การสรุปหัวข้อศิลปนิพนธ์

Research and perform artistic work, Develop creative processes, styles, concepts, artistic elements, techniques, methods, and personal characteristics, presenting work and project documents with real-case studies, and a summary of the art thesis topic

105-21019 ศิลปนิพนธ์ 6 (0-12-6)
(Art Thesis)

ค้นคว้า วิจัย สร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมที่มีลักษณะเฉพาะบุคคล รวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ สังเคราะห์ การพัฒนาแนวความคิด กระบวนการตามหลักวิชาการ สาระสำคัญและเหตุผลที่ศึกษา หัวข้อศิลปนิพนธ์และวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์ที่ได้รับอนุมัติจากคณะกรรมการพิจารณาหัวข้อศิลปนิพนธ์ การให้คำปรึกษาของอาจารย์ผู้ควบคุมศิลปนิพนธ์ การนำเสนอผลงานศิลปนิพนธ์อย่างมีระบบ ผลงานสร้างสรรค์ เอกสารประกอบการสร้างสรรค์ผลงาน การจัดนิทรรศการผลงานศิลปนิพนธ์เผยแพร่ต่อสาธารณชน

Research, create works of art that have unique characteristics, collect data, analyze, synthesize, and develop ideas, process according to academic principles, important points and reasons for studying, the art thesis topic, and creative objectives approved by the art thesis topic review committee, counseling of the thesis supervisor, presentation of the thesis work, creative work, documents for creative work, organizing exhibitions of works of art to be made available to the public

2) ฝึกประสบการณ์วิชาชีพพร้อมกับสถานประกอบการ กำหนดให้เรียนไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต

รหัสวิชา	รายวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
105-21018	ฝึกประสบการณ์วิชาชีพศิลปกรรม (Professional Experience Training in Fine Arts)	3 (0-135-0)

ฝึกประสบการณ์วิชาชีพด้านศิลปกรรม ในหน่วยงานรัฐบาล รัฐวิสาหกิจ ธุรกิจเอกชน หรือฝึกกับผู้เชี่ยวชาญ ศิลปินเฉพาะทาง ภายใต้การควบคุมดูแลของอาจารย์ที่ปรึกษา การนำความรู้ทั้งทางภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติที่ได้จากการศึกษาไปใช้กับสถานการณ์จริง การปฐมนิเทศเกี่ยวกับรายละเอียดของการฝึกประสบการณ์ การติดตามการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ การปัจฉิมนิเทศ อภิปรายปัญหาการฝึกประสบการณ์ การเสนอแนะแนวทางแก้ปัญหา

Professional experience in the arts in government agencies, state enterprises, private businesses, or training with experts specialized artist under the supervision of an advisor, applying both theoretical and practical knowledge gained from studies to real-life situations, Orientation on the details of the training experience Following up on professional experience training and the final orientation, Discuss problems, practice experiences, and suggest solutions

3) กลุ่มวิชาเอกเลือก กำหนดให้เลือกเรียน 15 หน่วยกิต ดังต่อไปนี้

3.1) กลุ่มวิชาจิตรกรรม (จำนวน 5 รายวิชา 15 หน่วยกิต)

รหัสวิชา	รายวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
105-22001	ทักษะทางจิตรกรรม (Painting Skills)	3 (1-4-4)

ฝึกปฏิบัติ งานจิตรกรรม 2 มิติ บนกระดาษ ผ้าใบ ผนัง ทักษะการควบคุมสี และเครื่องมือระบายสี การปฏิบัติให้เกิดความเชี่ยวชาญ สามารถเขียนลวดลายให้เกิดความลึก ความนูน รูปแบบ เทคนิค วิธีการ ลักษณะตามมาตรฐานความงามทางสุนทรียศาสตร์ ความรู้ด้านประวัติศาสตร์และทันต่อการเปลี่ยนแปลง

Practice 2D painting on paper, canvas, and walls, color control skills. and coloring tools, practicing to create expertise, being able to create illusions of depth, relief, patterns,

techniques, and methods, and characteristics according to aesthetic beauty standards, knowledge of history, and keeping up with changes

105-22002 การทดลองสร้างสรรค์จิตรกรรมเฉพาะบุคคล 3 (1-4-4)
(Experiment for Individual Painting)

หลักการ ทฤษฎี แนวคิดจิตรกรรม ฝึกปฏิบัติสร้างสรรค์งานจิตรกรรมแนวทดลองเทคนิค วิธีการ รูปแบบ วัสดุ ที่มีลักษณะเฉพาะบุคคล การใช้สื่อที่หลากหลาย การประกอบกันเพื่อสื่อความหมาย สามารถนำมาเชื่อมโยงและสัมพันธ์กับแนวความคิด

The principles, theories, and concepts of painting, Practice creating experimental paintings with techniques, methods, styles, and materials with individual characteristics, using a variety of media, putting things together to convey meaning and can be connected and related the concepts

105-22003 จิตรกรรมสื่อผสมและมีเดียอาร์ต 3 (1-4-4)
(Mixed Media Painting and Media Art)

หลักการ แนวคิด ทฤษฎี จิตรกรรมสื่อผสมและมีเดียอาร์ต การผสมผสานรูปทรง 2 มิติ และ 3 มิติ การใช้วัสดุ สื่อเทคโนโลยี ภาพเคลื่อนไหว ปฏิบัติงานสร้างสรรค์สัญลักษณ์ สี บรรยากาศ และลักษณะเฉพาะในงานจิตรกรรม ด้วยสื่อ เสียง ภาพ ระบบดิจิทัล คอมพิวเตอร์กราฟิก และสื่อสังคมออนไลน์ ผสมผสานประยุกต์ เทคนิค วิธีการทางศิลปกรรมในสาขาต่าง ๆ สัมพันธ์กับแนวความคิด และบริบทของสังคม เทคโนโลยี

Principles, concepts, and theories of mixed media painting and media art, combining 2D and 3D shapes, use of materials, media technology, and animation, Work on creating symbols, colors, atmospheres, and characteristics in painting using audio, visual, digital media, and computer graphics, and social media, combining and applying techniques and artistic methods in various fields related to concepts and the context of society and technology

105- 22004 จิตรกรรมประยุกต์ 3 (0-6-3)
(Applied Painting)

สร้างมิติ ปริมาตร สี บรรยากาศ รูปทรงศิลปะ 2 มิติ และจิตรกรรมผสม ปฏิบัติงานด้วยเทคนิค วิธีการ สื่อที่หลากหลาย แสดงออกทางแนวคิด ความงาม รูปแบบ และลักษณะเฉพาะร่วมกับประโยชน์ใช้สอยในชีวิตประจำวัน คิด วิเคราะห์ เนื้อหา แนวเรื่อง สร้างสรรค์ ประยุกต์งานจิตรกรรมสัมพันธ์กับบริบทความต้องการของสังคม ระบบเศรษฐกิจ อุตสาหกรรม และเทคโนโลยียุคดิจิทัล

Create dimensions, volumes, colors, atmospheres, 2D art shapes, and mixed paintings, working with a variety of techniques, methods, and media, expressing ideas, beauty, style, and characteristics together with utility in daily life, and thinking and analyzing content,

themes, and creativity, applying painting work in relation to the context of the needs of society, economic systems, industry, and technology in the digital age

105-22005

จิตรกรรมสร้างสรรค์

3 (0-6-3)

(Creative Painting)

วิเคราะห์ รูปแบบ แนวคิด และกระบวนการสร้างสรรค์ ปฏิบัติงานจิตรกรรมด้วยทักษะ องค์ความรู้ เทคนิค วิธีการใหม่ ทดลองสร้างกระบวนการทัศน์ทางความคิด รูปแบบ สื่อ วัสดุ อุปกรณ์ และบริบทในงาน จิตรกรรมร่วมสมัย สร้างสรรค์อย่างเป็นระบบจากแรงบันดาลใจ เนื้อหา และจินตนาการ แสดงออก ด้วยแนวความคิด ลักษณะเฉพาะบุคคล นำเสนอผลงานในรูปแบบนิทรรศการศิลปะ

Analyze patterns, concepts, and creative processes, creating painting with skills, knowledge, techniques, and new methods, experimenting with creating paradigms of thought, styles, media, materials, equipment, and contexts in contemporary painting, and systematically creating from inspiration, content, and imagination, expressing ideas and personal characteristics, and presenting work in the form of an art exhibition

3.2) กลุ่มวิชาประติมากรรม (จำนวน 5 รายวิชา 15 หน่วยกิต)

รหัสวิชา

รายวิชา

จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

105-22006

ประติมากรรมพื้นฐาน

3 (1-4-4)

(Basic Sculpture)

หลักการพื้นฐานของประติมากรรม ศึกษาและปฏิบัติกระบวนการขึ้นโครงสร้างหลักสำหรับ งานประติมากรรม กระบวนการสร้างประติมากรรมด้วยดินเหนียว กระบวนการทำพิมพ์หล่อปูนพลาสเตอร์ และตกแต่งผลงานให้สมบูรณ์

Basic sculpture. Study and practice on basic techniques of construction and material focused on basic skill development including wire armatures building, clay modeling, plaster molding, plaster casting, surface finishing

105-22007

เทคนิคประติมากรรม

3 (1-4-4)

(Sculpture Techniques)

หลักการ แนวคิด ทฤษฎีเทคนิคประติมากรรม ปฏิบัติเทคนิคในการสร้างสรรค์ประติมากรรม ร่วมสมัย กระบวนการเชื่อมเหล็ก กระบวนการแกะสลัก กระบวนการทำพิมพ์เพื่อหล่อผลงาน และการประกอบชิ้นงานให้สมบูรณ์ การสร้างสรรค์ประติมากรรมร่วมสมัยในรูปแบบเฉพาะบุคคล

Principles, concepts, theories of sculpture techniques, Practice techniques for creating contemporary sculptures, steel welding, carving, molding, and casting, to complete the assembly of the workpiece and create contemporary sculptures in a personalized style

105-22007 ประติมากรรมกับสื่อเทคโนโลยี 3 (1-4-4)

(Sculpture with Technological Media)

ทฤษฎี หลักการ แนวคิดการใช้สื่อ เทคโนโลยีในงานประติมากรรม สำรวจความเป็นไปได้ในการสร้างสรรค์ ปฏิบัติงานประติมากรรมผ่านกระบวนการวิเคราะห์และการสังเกตรูปทรง การนำวัสดุ มาประยุกต์ ประกอบ จัดวาง นำเสนอ ในการสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิค วิธีการ และใช้สื่อ เทคโนโลยี ที่หลากหลาย ในรูปแบบเฉพาะบุคคล

Theory, principles, and concepts of using technological media in sculpture, Explore the possibilities of creating sculptures, working through the process of analyzing and observing shapes, applying materials, assembling, arranging, and presenting them with techniques and methods, and using a variety of media and technology in a personalized style

105-22009 ประติมากรรมกับสภาพแวดล้อม 3 (0-6-3)

(Sculpture and Environment)

วิธีการนำสภาพแวดล้อมเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรม สร้างสรรค์งานสัมพันธ์ กับบริบทประวัติศาสตร์ ภูมิทัศน์ สังคม ชุมชน พื้นที่โดยรอบ สอดคล้องกับเนื้อหา แนวความคิด วัสดุ รูปแบบ และการติดตั้งผลงาน

How to use the environment as inspiration for creating sculptures, creating work that relates to the historical context, landscape, society, community, and surrounding areas, consistent with the content, concept, materials, form, and installation of the work

105-22010 ประติมากรรมเฉพาะบุคคล 3 (0-6-3)

(Individual Sculpture)

วิธีการถ่ายทอดแรงบันดาลใจ ความคิด เทคนิค นำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมในรูปแบบ เฉพาะบุคคล โดยนำเสนอผลงาน รวมถึงการติดตั้งผลงานให้มีความสมบูรณ์ เป็นเอกภาพ ในรูปแบบ นิทรรศการศิลปะ

Methods for conveying inspiration, ideas, and techniques to create individual sculptures, By presenting work, including installing the works to be complete and unified the form of an art exhibition

3.3) กลุ่มวิชาภาพพิมพ์ (จำนวน 5 รายวิชา 15 หน่วยกิต)

รหัสวิชา รายวิชา จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

105-22011 ทักษะภาพพิมพ์ 1 3 (1-4-4)

(Graphic Art Skills 1)

คุณลักษณะและความเป็นมาของภาพพิมพ์ หลักการ กระบวนการ ทักษะในการพิมพ์ภาพพิมพ์เบื้องต้น การใช้วัสดุ อุปกรณ์ และการใช้ห้องปฏิบัติงาน ปฏิบัติงานสร้างแม่พิมพ์และวิธีการพิมพ์ภาพพิมพ์ตามกระบวนการหลัก คือภาพพิมพ์พื้นนูน (Relief Process) ภาพพิมพ์ร่องลึก (Intaglio Process) และภาพพิมพ์พื้นราบ (Plano graphic Process) สร้างสรรค์ภาพพิมพ์เบื้องต้น ได้แก่ ภาพพิมพ์ครั้งเดียว (Monoprint) ภาพพิมพ์วัสดุปะติด (Collagraph) ภาพพิมพ์แม่พิมพ์กระดาษ (Paper block) และภาพพิมพ์แม่พิมพ์แกะไม้หรือภาพพิมพ์แม่พิมพ์กระเบื้องยาง (Woodcut / Linocut)

The properties and origins of graphic arts, principles, processes, basic skills in graphic arts, material, equipment, and laboratory usage, Molding operations and graphic arts processes based on relief process, intaglio process, and plano graphic process, Preliminary printing creations include monoprint, collagraph, paper block, woodcut or linocut

105-22012 ทักษะภาพพิมพ์ 2 3 (1-4-4)

(Graphic Art Skills 2)

คุณลักษณะ หลักการ กระบวนการ ทักษะในการพิมพ์ภาพพิมพ์เบื้องต้น การใช้วัสดุ อุปกรณ์ และการใช้ห้องปฏิบัติงาน ปฏิบัติงานสร้างแม่พิมพ์และวิธีการพิมพ์ภาพพิมพ์ตามกระบวนการหลัก คือ ภาพพิมพ์ร่องลึก (Intaglio Process) และภาพพิมพ์พื้นฉลุ (Stencil Process) สร้างสรรค์ภาพพิมพ์เบื้องต้น ได้แก่ ภาพพิมพ์ร่องลึก (Intaglio) และภาพพิมพ์สกรีน (Screen print)

The properties, principles, processes, basic skills in graphic arts, material, equipment, and laboratory usage. Molding operations and graphic art processes based on intaglio process and Stencil Process, Preliminary printing creations include intaglio and screen print

105-22013 ทักษะภาพพิมพ์เฉพาะบุคคล 3 (1-4-4)

(Individual Graphic Art Skills)

คุณลักษณะ หลักการกระบวนการทักษะในการพิมพ์ภาพพิมพ์ การใช้วัสดุ อุปกรณ์ และการใช้ห้องปฏิบัติงาน ปฏิบัติงานเลือกใช้ทักษะการสร้างแม่พิมพ์และวิธีการพิมพ์ภาพพิมพ์ด้วยกระบวนการหลัก ภาพพิมพ์พื้นนูน (Relief Process) ภาพพิมพ์ร่องลึก (Intaglio Process) ภาพพิมพ์พื้นราบ (Plano graphic Process) และภาพพิมพ์พื้นฉลุ (Stencil Process) สร้างสรรค์ภาพพิมพ์ที่แสดงลักษณะเฉพาะบุคคล

The properties, principles, processes, and basic skills in graphic arts, material, equipment, and laboratory usage, The selected operations include molding skills and graphic

art methods with the main processes, Relief Process, Intaglio Process, Plano Graphic Process, and Stencil Process, creating printing with individual characteristics

105-22014 ภาพพิมพ์ประยุกต์ 3 (0-6-3)

(Applied Graphic Art)

การวิเคราะห์และสังเคราะห์แนวคิด เทคนิคและรูปแบบที่ได้รับมาจากบริบททางสังคมในปัจจุบัน สร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์ที่มีลักษณะเฉพาะบุคคล ประยุกต์กับการออกแบบใช้ในชีวิตประจำวัน เพื่อความพึงพอใจทางสุนทรียภาพ

Analysis and synthesis of concepts, techniques, and patterns derived from the present social context, creating graphic arts with individual characteristics, applying to everyday design and for aesthetic satisfaction

105-22015 ภาพพิมพ์สร้างสรรค์ส่วนบุคคล 3 (0-6-3)

(Personalized Creative Graphic Art)

สร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ ใช้ทักษะในการบูรณาการ ประยุกต์ใช้เทคนิควิธีการสร้างแม่พิมพ์และกระบวนการพิมพ์ที่หลากหลายโดยแสดงออกด้วยแนวคิดและลักษณะเฉพาะบุคคล กระบวนการสอดคล้องกับเทคโนโลยีในยุคดิจิทัล นำเสนอผลงานในรูปแบบนิทรรศการศิลปะ

Create printing by using skill in integrating and applying variety of molding techniques and graphic art processes, expressing with individual concepts and characteristics, processes that are consistent with digital technology, presenting work in the form of an art exhibition

3.4) กลุ่มวิชาศิลปไทย (จำนวน 5 รายวิชา 15 หน่วยกิต)

รหัสวิชา รายวิชา จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

105-22016 ข่างศิลปไทย 3 (1-4-4)

(Traditional Thai art)

องค์ความรู้ ภูมิปัญญา ในรูปแบบและเอกลักษณ์ของงานจิตรกรรมไทย เทคนิค กระบวนการเตรียมพื้นและสีที่ใช้ในงานจิตรกรรมไทย ปฏิบัติงานในรูปแบบการเขียนลวดลายไทย การคัดลอกงานจิตรกรรมไทยแบบประเพณี เพื่อสืบสานและอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมไทย มีการศึกษานอกสถานที่ แหล่งการเรียนรู้และสถานประกอบการของภาครัฐและเอกชน

The knowledge and wisdom in style and identity of Thai painting, techniques, surface preparation, and colors used in Thai painting, drawing patterns of Thai art, and copying traditional Thai paintings to continue and preserve Thai arts and culture, field study, learning resources, and establishments of the public and private sectors

Create traditional crafts, Thai painting, Thai black lacquer, and Thai sculpture using modern techniques, methods, styles, and innovations Continue to create works of art related to the content and expression in a form that has its own characteristics, creating the uniqueness and value of Thai craftsmanship, presenting work in the form of an art exhibition

3.5) กลุ่มวิชาเครื่องเคลือบดินเผา (จำนวน 5 รายวิชา 15 หน่วยกิต)

รหัสวิชา	รายวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
105-22021	พื้นฐานเครื่องเคลือบดินเผา	3 (1-4-4)

(Introduction to Ceramics)

เทคนิคพื้นฐานทางเครื่องเคลือบดินเผา วัสดุอุปกรณ์ในการปั้นด้วยมือ การขึ้นรูปด้วยวิธีแบบบีบดิน วิธีแบบขด แบบแผ่น การใช้พิมพ์กด การตกแต่งเป็นลวดลาย การเคลือบ การเผา และกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

Basic techniques in Ceramic, materials, equipment for hand forming, Hand building techniques, pinching, slap, coiling, basic molding technique, Ceramic decorations, Glazing, Firing and creative process of Ceramic

105-22022	การขึ้นรูปด้วยแป้นหมุน	3 (1-4-4)
-----------	------------------------	-----------

(Wheel Throwing)

หลักการ ทักษะ การขึ้นรูปด้วยแป้นหมุนขั้นพื้นฐาน วิธีการนวดดิน การบังคับดินให้อยู่ จุดศูนย์กลาง การใช้แป้นหมุนให้มีความสามารถในการขึ้นรูปทรงกระบอก ทรงกลม ขาม จาน การตกแต่งกันขึ้นงาน และกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

Principles and skills of forming with Wheel Throwing, methods of Kneading and preparing clay, learning to make clay be at the center of throwing, using wheel throwing to have the ability to form cylinders, spheres, bowls, and plates, decorating the bottom of the workpiece, and the creative process

105-22023	ดินและเคลือบ	3 (1-4-4)
-----------	--------------	-----------

(Ceramic Clay and Glaze)

คุณสมบัติของวัตถุดิบ และขั้นตอนการเตรียมวัตถุดิบ คุณสมบัติทางกายภาพของ ดินและเคลือบ แต่ละประเภท คำนวณสูตรอัตราส่วนผสม การทดลองตามกระบวนการทางเครื่องเคลือบดินเผา ประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมการสร้างสรรค์ผลงาน

The properties and preparation process of raw materials, the physical properties of each Clay and Glaze, and calculate the proportion formula, Experiments based on Ceramic technology. Applied to creation

105-22024 ศิลปะเครื่องเคลือบดินเผา 3 (0-6-3)
(Ceramic Art)

รูปแบบ แนวคิด ศิลปะภูมิปัญญาในท้องถิ่นต่าง ๆ สู่กระบวนการออกแบบ รูปแบบ แนวคิด ที่มีลักษณะเฉพาะตน ประยุกต์สร้างสรรค์สอดคล้องกับประโยชน์ และการนำมาใช้ในงานทัศนศิลป์ได้อย่างเหมาะสม

Various forms, concepts, and styles of local artistic wisdom during the design process. Creative application based on the benefits and appropriate use of visual art

105-22025 เครื่องเคลือบดินเผาเชิงประณีตศิลป์ 3 (0-6-3)
(Ceramic Craft)

การวิเคราะห์ รูปแบบ แนวคิด เทคนิค และกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะภูมิปัญญาในท้องถิ่นต่าง ๆ ตั้งแต่สมัยอดีตจนถึงปัจจุบัน ประยุกต์และต่อยอดสู่ออกแบบสร้างสรรค์ผลงานเครื่องเคลือบดินเผา เพื่อให้เกิดผลงานรูปแบบใหม่ผสมผสานกับ รูปแบบ แนวคิด หรือเทคนิค ในท้องถิ่นต่างๆ สามารถนำไปประยุกต์ให้เกิดผลงานเครื่องเคลือบดินเผาเชิงประณีตศิลป์ ที่คำนึงถึงภูมิปัญญาและความร่วมสมัย นำเสนอผลงานในรูปแบบนิทรรศการศิลปะ

Analysis of styles, concepts, techniques, and processes for creating works of local wisdom from the past to the present, apply and expand to design creative porcelain works to create new forms of work combined with various local styles, concepts, or techniques, can be applied to create exquisite porcelain works that take into account wisdom and contemporary, presenting work in the form of an art exhibition

3.6) กลุ่มวิชาคอมพิวเตอร์และดิจิทัลอาร์ต (จำนวน 5 รายวิชา 15 หน่วยกิต)

รหัสวิชา รายวิชา จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

105-22026 การออกแบบภาพประกอบดิจิทัล 3 (1-4-4)
(Digital Illustration Design)

ฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับการวิเคราะห์เนื้อหาและการพัฒนาเรื่องราวเพื่อการออกแบบภาพประกอบ การวางแผนคิดและการสร้างสรรค์ภาพประกอบดิจิทัล โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการสร้างภาพประกอบ และการประยุกต์ใช้ในงานออกแบบสื่อ

Practicing on content analysis and story development for illustration design, Conceptualization and creation of digital illustrations, using ready-made programs (Package Software/Package Program) to create illustrations and applying in media design

105-22027 การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว 3 (1-4-4)
(Motion Graphic Design)

การออกแบบงานกราฟิกเคลื่อนไหว เพื่อให้รู้จัก และเข้าใจงานในรูปแบบต่างๆ เรียนรู้ในการจัดการ การนำเสนอแนวความคิด เพื่อการนำเสนอและการสร้างผลงานโดยใช้เทคนิคในงานกราฟิกเคลื่อนไหวต่าง ๆ การเลือกใช้เสียงในงานกราฟิกเคลื่อนไหว เรียนรู้การใช้เทคนิคจากซอฟต์แวร์เพื่อการผลิตงานกราฟิกเคลื่อนไหว ที่สามารถแสดงออกถึงความเป็นมืออาชีพ

Motion graphics design to recognize and comprehend work in various forms, learning how to manage and present ideas for presentation and creation of works by using various motion graphics techniques, choosing sound in motion graphics. Learning how to use software tools to create professional-looking motion graphics

105-22028 การตัดต่อเพื่องานภาพเคลื่อนไหว 3 (1-4-4)
(Editing for Moving Images)

กระบวนการพื้นฐานของการจัดลำดับและการตัดต่อภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อให้เข้าใจถึงหลักการของการตัดต่อภาพเคลื่อนไหวในระบบดิจิทัล โดยเน้นการใช้เทคนิคพิเศษต่างๆ ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับงานภาพเคลื่อนไหวได้จริง

The basic process of sequencing and editing images with computer programs to understand the principles of animations moving images editing in digital systems, with an emphasis on the usage of specific techniques that can be applied to real moving Images

105-22029 ดิจิทัลประยุกต์ 3 (0-6-3)
(Applied digital)

วิธีการวางแผน การสร้างและแก้ไขสื่อมัลติมีเดีย วิดีโอ ภาพนิ่งที่เกี่ยวข้องกับส่วนต่าง ๆ ของการ ดำเนินชีวิต และการทำงานในองค์กร สถานประกอบการ สร้างโอกาสในอาชีพที่ต้องการความรู้และทักษะ ด้านดิจิทัลในยุคปัจจุบันและอนาคต พัฒนาการทำงานด้านซอฟต์แวร์และแอปพลิเคชันที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ

How to plan, create, and edit multimedia, videos, and still images related to various areas of life. and working in the organization's establishment, creating career opportunities that require digital knowledge and skills in the present and future, Develop work on software and applications related to business

105-22030

ศิลปะดิจิทัลสร้างสรรค์

3 (0-6-3)

(Creative Digital Art)

ปฏิบัติงานโดยใช้เครื่องมือเทคโนโลยีดิจิทัลในการออกแบบและสร้างผลงาน การออกแบบกราฟิก การสร้างสื่อมัลติมีเดีย การใช้ซอฟต์แวร์และแอปพลิเคชัน พัฒนาระบวนการสร้างสรรค์ แสดงออก ด้วยแนวความคิด เทคนิค วิธีการ รูปแบบและลักษณะเฉพาะ ใช้ข้อมูลและวิธีการวิเคราะห์ประเมินผลงาน และปรับปรุงการออกแบบตามความต้องการของผู้ใช้ ตอบสนองต่อความต้องการของสังคมและตลาด ในยุคดิจิทัล นำเสนอผลงานในรูปแบบนิทรรศการศิลปะ

Work using digital technology tools to design and create work, graphic design, creating multimedia, using software and applications, developing the creative process, and expressing yourself with ideas, techniques, methods, styles, and characteristics, using data and analytical methods to evaluate work and improve designs according to user needs, responding to the needs of society and the market in the digital age, and presenting work in the form of an art exhibition

2.3 กลุ่มวิชาชีพเลือก กำหนดให้เรียนไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต_จากรายวิชาต่อไปนี้

รหัสวิชา รายวิชา จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

105-22031

จิตรกรรม

3 (1-4-4)

(Painting)

ฝึกปฏิบัติงานจิตรกรรม เทคนิคสีน้ำมัน สีอะคริลิก เรียนรู้จากผลงานจิตรกรรม ยุคเรอเนซองส์ บาโรก โรโคโค เทคนิค วิธีการเขียนภาพ หลักการใช้องค์ประกอบ หลักกายวิภาค หลักทัศนียวิทยา ที่สอดคล้องกับผู้เรียนด้วยการเขียนภาพ หุ่นนิ่ง ทิวทัศน์ และภาพเหมือนบุคคล

Practice in painting, oil painting techniques, acrylic paints Learn from paintings, Renaissance, Baroque, Rococo, techniques, painting methods, principles of composition, principles of anatomy, principles of optics that correspond to the learner by writing images. Still lifes, landscapes, and portraits

105-22032

ประติมากรรม

3 (1-4-4)

(Sculpture)

ฝึกปฏิบัติงานประติมากรรมพื้นฐาน ประติมากรรมภาพนูน และประติมากรรมลอยตัว ศึกษาประวัติ ความเป็นมาของประติมากรรมและวัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์โดยสังเขป สามารถนำไปประยุกต์ใช้และพัฒนา งานสร้างสรรค์ของตนเอง

ปฏิบัติงานภาพพิมพ์เบื้องต้นโดยกระบวนการหลัก 4 ประการ ได้แก่ ภาพพิมพ์ผิวฉนวน (relief printing) ภาพพิมพ์ร่องลึก (intaglio) ภาพพิมพ์พื้นราบ (lithograph) และภาพพิมพ์สกรีน (screen prints) โดยเน้นการสร้างสรรค์ภาพพิมพ์เบื้องต้น ได้แก่ ภาพพิมพ์สีน้ำ (monoprint) ภาพพิมพ์เทคนิควัสดุปะติด (collagraphy) ภาพพิมพ์แกะกระเบื้องยาง (linocut) และ ภาพพิมพ์กระดาษ (paper block)

Practice basic printmaking using four main processes: relief printmaking, intaglio, lithograph, and screen prints, The emphasis is placed on the creation of basic prints, including monoprint, collagraphy, linocut, and paper block prints

ความรู้เบื้องต้นงานพุทธศิลป์ แนวคิด คติความเชื่อทางศิลปะไทยในพระพุทธศาสนาจากแหล่งโบราณสถาน ปฏิบัติงานวาดเส้นแบบไทยเบื้องต้น การตัดเส้น การเขียนลายไทยเบื้องต้นและเทคนิคงานช่างไทยเบื้องต้น อันเป็นรากฐานของการศึกษาด้านศิลปะไทย

Basic knowledge of Buddhist art, beliefs in Thai art in Buddhism from ancient sites, performing basic Thai line drawing work, line cutting, basic Thai pattern writing, and basic Thai craftsmanship techniques, which is the foundation of Thai art education

หลักการ ที่มา ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเทคนิคพื้นฐานทางเครื่องเคลือบดินเผา การขึ้นรูปด้วยวิธี การบีบ การขด การควั่น การทำดินเป็นแผ่น การเคลือบ การเผา ขั้นตอนและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน เครื่องเคลือบดินเผา

The principles, origins, and basic knowledge of basic ceramic techniques, forming by means of squeezing, coiling, boring, making clay into sheets, glazing, firing, and other steps and processes for creating porcelain works

105-22036 ศิลปะสื่อผสม 3 (1-4-4)
(Mixed Media Art)

หลักการและปฏิบัติงานโดยใช้ความรู้ ทักษะขั้นพื้นฐานด้านทัศนศิลป์หลายสาขาวิชา ผสมผสานหลักองค์ประกอบศิลป์และการแสดงออกทางด้านศิลปะ ทั้งรูปแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ ด้วยวัสดุ เทคนิค และกรรมวิธีอิสระ มีทัศนคติที่ดีต่อการสร้างงานทัศนศิลป์ตามความคิดสร้างสรรค์อย่างหลากหลาย

The principles and perform tasks by using knowledge and basic skills in many visual arts disciplines, combining the principles of art elements and artistic expression in both 2D and 3D formats with independent materials, techniques, and methods, Have a positive attitude towards creating visual art based on a variety of creative ideas

105-22037 พื้นฐานการออกแบบ 3 (1-4-4)
(Basics Design)

ปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการ รูปแบบ กระบวนการออกแบบทัศนศิลป์ และวิธีการในการคิดวิเคราะห์วางแผนการสร้างสรรค์งานได้อย่างเป็นระบบ มีความรู้และทักษะในการจัดองค์ประกอบในการออกแบบสร้างผลงานสื่อศิลปะสมัยใหม่โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องเพื่อการออกแบบทัศนศิลป์สามารถประยุกต์สร้างสรรค์สอดคล้องกับประโยชน์ และการนำมาใช้ในงานทัศนศิลป์ได้อย่างน่าสนใจ

Practice principles, patterns, visual art design processes, systematic thinking methods, analyzing and planning creative work, Gain knowledge and skills in organizing design elements, creating works of modern media art using computer programs and related equipment for visual art design, Can be creatively applied in line with benefits and interesting uses in the visual arts

105-22038 การทดลองจิตรกรรมร่วมสมัย 3 (1-4-4)
(Contemporary Painting Experiments)

หลักการ แนวคิด ทฤษฎีจิตรกรรมในช่วงปลายศตวรรษที่ 20 หรือช่วงต้นศตวรรษที่ 21 จิตรกรรมแห่งยุคสมัยที่สัมพันธ์กับความเป็นโลกาภิวัตน์ ความหลากหลายทางวัฒนธรรม การพัฒนาด้านเทคโนโลยี สร้างสรรค์ ทดลอง ท้าทายต่อขอบเขตของงานจิตรกรรม การสร้างแนวความคิด เนื้อหา สื่อสิ่งแทนสัญลักษณ์ในงานจิตรกรรม การแสดงออกทางจิตรกรรม เทคนิค วัสดุ วิธีการ รูปแบบและลักษณะเฉพาะ

Principles, concepts, and theories of painting in the late 20th century or early 21st century Paintings of the era related to globalization, cultural diversity, the development of technology, creating, experimenting, and challenging the boundaries of painting Creating concepts, content, media representations, and symbols in paintings Painting expressions, techniques, materials, methods, styles, and characteristics

105-22039

จิตรกรรมประยุกต์ภูมิปัญญา

3 (1-4-4)

(Wisdom Applied Painting)

ทฤษฎี หลักการ แนวคิด จิตรกรรมประยุกต์ คุณค่าทางสุนทรียะและประโยชน์ในการดำรงชีวิต จินตภาพและสัญลักษณ์ในงานจิตรกรรม นัยรูปธรรมและนามธรรมในศิลปะ วิเคราะห์คติ ความเชื่อ ค่านิยม ภูมิปัญญา วัฒนธรรมและวิถีชีวิตไทย สังเคราะห์รูปแบบงานศิลปะไทย ประยุกต์สร้างสรรค์งานจิตรกรรม ร่วมสมัยตามแนวคิดที่สะท้อนเอกลักษณ์ไทย แสดงออกด้วยรูปแบบ สื่อ วัสดุ เทคนิค วิธีการ นำเสนอ ผลงาน ประกอบข้อมูลจากการค้นคว้า

Theory, principles, concepts, and applied painting, aesthetic value, and usefulness in life Imagery and symbols in painting, Concrete and abstract meanings in art, analysis of Thai maxims, beliefs, values, wisdom, culture, and way of life, and synthesizing Thai art forms apply to create contemporary paintings based on concepts that reflect Thai identity and expression through formats, media, materials, techniques, methods, presenting work, and information from research

105-22040

การทดลองสหวิทยาการศิลป์

3 (1-4-4)

(Interdisciplinary Art Experiments)

หลักการ แนวคิด ทฤษฎี ประยุกต์และบูรณาการศิลปะ ทดลองปฏิบัติงานศิลปะ ผสมผสาน กระบวนทัศน์และวิธีการสร้างสรรค์ในเชิงทดลองจากพื้นฐานศิลปะแนวจารีตประเพณี งานทัศนศิลป์ ศิลปะ สื่อผสม ทั้ง 2 มิติ 3 มิติ และศิลปกรรมแขนงอื่นๆ ทดลองสร้างงานศิลปกรรมจากองค์ความรู้ ใช้สื่อสมัยใหม่ นำเสนอการออกแบบผลงานสัมพันธ์กับพื้นที่ และ สภาพแวดล้อม

Principles, concepts, theories, applications, and integration of the arts, experiment with art practice, combining paradigms and experimental creative methods from the foundations of traditional art, visual art, and mixed media art. both 2D, 3D, and other art forms, Experiment with creating works of art from knowledge, using modern media, and presenting the design of the work in relation to the area and environment

105-22041

เทคโนโลยีแอปพลิเคชันสร้างสรรค์

3 (1-4-4)

(Creative Application Technology)

แนวคิด ทฤษฎี ทักษะและความรู้ในการใช้เทคโนโลยีและแอปพลิเคชันที่เกิดขึ้นใหม่ การจัดการ แหล่งข้อมูลดิจิทัลต่างๆ โดยใช้เครื่องมือและวิธีการที่หลากหลายอย่างมีกระบวนการ การเลือกใช้แพลตฟอร์ม เครื่องมือ รูปแบบและสื่อดิจิทัล สร้างสรรค์และสื่อสาร นำเสนอแนวคิดและเนื้อหาศิลปะดิจิทัล การใช้

และแบ่งปันทรัพยากรสินทางปัญญาตลอดจนจัดการข้อมูลส่วนบุคคล เพื่อรักษาความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยทางดิจิทัล

Concepts, theories, skills, and knowledge of using emerging technologies and applications, managing various digital resources by using a variety of tools and methods in a systematic manner, choosing platforms, tools, formats, and digital media, creating and communicating, and presenting digital art concepts and content Using and sharing intellectual property and managing personal information to maintain privacy and digital security

105-22042 ประติมากรรม3D 3 (1-4-4)
(Sculpture 3D)

เครื่องมือและเทคนิคการปั้นด้วยโปรแกรมปั้นดิจิทัล ทักษะการปั้นประติมากรรม การสร้างพื้นผิว การจัดแสง และประมวลผลภาพให้เกิดความงาม สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบเพื่อพิมพ์โมเดลสามมิติ

Tools and techniques for sculpting with digital sculpting programs, sculpture-making skills, texturing, lighting, and image processing to create beauty can be applied in designing to print a 3D model

105-22043 ศิลปะประยุกต์ 3 (1-4-4)
(Applied Art)

หลักการ แนวคิด ทฤษฎีศิลปะประยุกต์ การออกแบบศิลปะสัมพันธ์กับมนุษย์ ประโยชน์ใช้สอย ชีวิตประจำวัน การออกแบบศิลปะกับพื้นที่ การสร้างมูลค่าและภาพลักษณ์ของชิ้นงานศิลปะ ปฏิบัติงานออกแบบประยุกต์ศิลปะสัมพันธ์กับบริบทความต้องการของสังคม ความเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อม ใช้สื่อ เทคนิค วิธีการทางศิลปกรรม และศาสตร์องค์ความรู้ที่เกี่ยวข้อง ประยุกต์ ผสมผสาน บูรณาการในงานสร้างสรรค์

Principles, concepts, and theories of applied art, human art design, utility in daily life art design and space, creating the value and image of a piece of art, creating artistic design work in relation to the context of social needs, changes in technology, culture, and environment, using media, techniques, and artistic methods. and related knowledge sciences, applied, combined, and integrated in creative work

105-22044 การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว 3 (1-4-4)
(Motion Graphic Design)

ปฏิบัติการออกแบบงานกราฟิกเคลื่อนไหว เพื่อสร้างผลงาน การประชาสัมพันธ์ การโฆษณา สร้างเนื้อหาออนไลน์ที่น่าสนใจ โดยใช้เทคนิคผสมผสานภาพนิ่ง การจัดองค์ประกอบกราฟิก และการเคลื่อนไหว ในรูปแบบของวิดีโอ หรือแอนิเมชันกราฟิก

Practice designing motion graphics to create work, public relations, advertising, creating interesting online content, using the technique of combining still images, Graphic composition and movement in the form of video or graphic animation

105-22045 ภาพพิมพ์เพื่องานพาณิชย์ 3 (1-4-4)
(Commercial Printmaking)

ปฏิบัติงานออกแบบสร้างแบรนด์ด้วยอัตลักษณ์ของตนเองโดยวิธีการทางภาพพิมพ์ ได้แก่ ภาพพิมพ์ สกรีน ภาพพิมพ์ 3 มิติ และศิลปะดิจิทัล เพื่อต่อยอดงานทัศนศิลป์ในเชิงพาณิชย์ ผสมผสานความคิดสร้างสรรค์สู่ยุคปัจจุบัน

Practice designing and creating brands by using own identity with printmaking methods, including silk screen printing, 3D printing, and digital art to further develop visual arts commercially and combining creativity into the present era

105-22046 ศิลปะเชิงแนวคิด 3 (1-4-4)
(Conceptual Art)

หลักการ แนวคิด ทฤษฎี ประวัติศาสตร์ศิลปะเชิงแนวคิด มโนทัศน์และวัตถุทางศิลปะ ภาษาเครื่องมือของการทำงานศิลปะ ศิลปะมินิมอลลิสม์ (Minimalism) ศิลปะแบบดาดา (Dada) กลุ่มศิลปินหัวก้าวหน้า ฟลักซุส (Fluxus) ปฏิบัติงานสร้างสรรค์ศิลปะโดยเน้นความสำคัญของกรอบความคิด และกระบวนการทัศน์ในการสร้างสรรค์ ทดลองผสมผสาน เทคนิควิธีการ วัสดุ รูปแบบ และออกแบบการจัดวางกับพื้นที่การมีส่วนร่วมของผู้ชม ใช้เอกสารข้อมูลประกอบการนำเสนอ

Principles, concepts, and theories of conceptual art history, concepts, and objects of art Language tools for making art Minimalism, Dada art, and a group of progressive artists, Fluxus, creating art by emphasizing the importance of the concept of thought, and a paradigm for creativity, experimenting with combinations of techniques, methods, materials, and forms, and designing site specific installations in space, audience participation, and using the information documents to support presentations

105-22047

การออกแบบสื่อและประยุกต์ศิลป์
(Applied Art and Media Design)

3 (1-4-4)

หลักการ แนวคิด ทฤษฎีการออกแบบประยุกต์ศิลป์ขั้นพื้นฐาน การวางแผนจัดส่วนประกอบของการออกแบบ ด้วยรูปแบบ วิธีการ เทคนิค เนื้อหา ปฏิบัติงานสร้างสื่อมัลติมีเดีย ดิจิทัล ภาพเคลื่อนไหว ภาพนิ่ง แอปพลิเคชัน การใช้แพลตฟอร์มในสื่อสังคมออนไลน์ ให้เกิดสุนทรียภาพและประโยชน์ใช้สอย นำเสนอการสร้างผลิตภัณฑ์ศิลปะการออกแบบ และการบริการในรูปแบบใหม่ที่สัมพันธ์กับระบบเศรษฐกิจหรือคุณค่าทางสังคม

Principles, concepts, and theories of basic applied art design, planning and arranging design components using formats, methods, techniques, content, and working to create digital multimedia, animations, still images, applications, and the use of social media platforms to create aesthetics and utility, presenting product creation, art design, and new forms of service that are related to the economic system or social values

105-22048

ภูมิปัญญาพื้นบ้านและการออกแบบอุตสาหกรรมเครื่องเคลือบดินเผา 3 (1-4-4)
(Folk Wisdom and Ceramic Industrial Design)

วิเคราะห์แนวคิด คติความเชื่อ ลักษณะรูปแบบจากภูมิปัญญาพื้นบ้าน ปฏิบัติการออกแบบผลิตภัณฑ์ สร้างต้นแบบและแม่พิมพ์ปูนปลาสเตอร์ตามกระบวนการทางอุตสาหกรรม เตรียมการผลิต การตกแต่ง เคลือบ และการเผาผลิตภัณฑ์

Analyze concepts, beliefs, characteristics, and patterns from folk wisdom, product design practice, creating prototypes and plaster molds according to industrial processes, and preparing for the production, decoration, coating, and firing of products

105-22049

เตาและการเผาในงานเครื่องเคลือบดินเผา
(Kiln and Firing for Ceramic)

3 (1-4-4)

คุณสมบัติ หลักการ ประวัติความเป็นมาของเตา ความปลอดภัยในการใช้เตา ประเภทของเตา เตาไฟฟ้า เตาฟืน เตาแก๊ส รากุ เตาประยุกต์ เครื่องมือวัดอุณหภูมิและอุปกรณ์ต่างๆที่ใช้ร่วมกับเตา ปฏิบัติทดลองการเผาดิบและเผาเคลือบ

The properties, principles, history of Kiln, safety in using Kiln, types of Kiln such as Electric Kiln, Wood-burning kiln, Gas kiln, Raku firing, Applied kiln, temperature measurement tools, and various equipment used in conjunction with the Kiln, Practicing and testing the Firing of workpieces

105-22050

การออกแบบกราฟิกบรรจุภัณฑ์และสื่อสิ่งพิมพ์
(Graphic Design Packaging and Print Media)

3 (1-4-4)

ความเป็นมาของกราฟิกและบรรจุภัณฑ์ หลักการหน้าที่และบทบาทของบรรจุภัณฑ์ กระบวนการออกแบบบรรจุภัณฑ์ วัสดุและโครงสร้าง เครื่องมือ เครื่องจักรในการทำบรรจุภัณฑ์ การพัฒนารูปแบบและความคิดสร้างสรรค์การออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ การออกแบบตัวอักษร การออกแบบสัญลักษณ์ เครื่องหมายการค้า การออกแบบลวดลาย การเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ ประยุกต์ใช้หลักการกระบวนการออกแบบกราฟิกสร้างต้นแบบหุ่นจำลองบรรจุภัณฑ์ในการผลิต และนำเสนอผลงานบรรจุภัณฑ์ ทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติ

History of graphics and packaging Principles, functions, and roles of packaging, Packaging design process Materials and structures, tools, and machinery for packaging, developing creative styles and graphic designs for packaging. font design, symbol design, trademark pattern design, adding value to products and packaging, applying the principles, the graphic design process creates prototypes of production packaging mockups, presenting both 2D and 3D packaging work

105-22051

การสร้างสื่ออินโฟกราฟิก
(Infographic Media Production)

3 (1-4-4)

หลักการ กระบวนการ วิธีการค้นคว้าข้อมูล การออกแบบสื่ออินโฟกราฟิก การเล่าเรื่อง ข่าวสาร ข้อมูล ปฏิบัติงาน โดยการใช้ภาพสัญลักษณ์ สี ตัวอักษร กราฟ ไดอะแกรมต่าง ๆ ประกอบการนำเสนอ การสร้างอินโฟกราฟิกแบบภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวด้วยเครื่องมือดิจิทัลและแอปพลิเคชัน

The principles, processes, and methods of researching information, designing infographic media, story telling, news, and information, practicing by using images, symbols, colors, letters, graphs, and various diagrams to accompany the presentation, and creating static and animated infographics with digital tools and applications

105-22052

คอมพิวเตอร์กราฟิก 3 มิติ
(3D Computer Graphic)

3 (1-4-4)

การใช้เครื่องมือ และฝึกทักษะกระบวนการออกแบบขึ้นรูปภาพสามมิติด้วยคอมพิวเตอร์ การสร้างพื้นผิว ลวดลาย แสงเงา และการประมวลผลภาพสามมิติ การสร้างแอนิเมชันพื้นฐานได้อย่างสวยงาม และเหมาะสมกับการใช้งานในรูปแบบต่าง ๆ การสร้างโมเดลต้นแบบสินค้า งานออกแบบบรรจุภัณฑ์ ภาพประกอบ

The usage of tools and practice of the skills of designing processes for 3D images by using computer graphics, including the creation of textures, patterns, shadows, and 3D image processing, creating basic animations perfectly and appropriately for creating product prototypes, packaging design, and creating illustrations

105-22053

**การออกแบบประยุกต์ซอฟต์แวร์
(Soft Power Applied Design)**

3 (1-4-4)

หลักการ แนวคิด ทฤษฎีซอฟต์แวร์ของไทยในมิติ 5F กระบวนการออกแบบเบื้องต้น วางแผน จัดส่วนประกอบของการออกแบบ ปฏิบัติงานออกแบบประยุกต์ศิลป์จากแรงบันดาลใจด้านอิทธิพลทางวัฒนธรรม อำนาจแห่งความสร้างสรรค์ และคุณค่าทางสังคมไทยให้เกิดสุนทรียภาพ และประโยชน์ใช้สอย ประยุกต์เชิงวัฒนธรรมด้วยเทคนิค วิธีการ สื่อ วัสดุ และรูปแบบที่หลากหลาย นำเสนอแนวความคิด และกระบวนการออกแบบสัมพันธ์กับนโยบายภาครัฐ การผลิตสินค้า บริการของสถานประกอบการ

Principles, concepts, Thai soft power theory in the 5F dimensions, basic design process Plan the arrangement of design components, working artistic design inspired by cultural influences, creative power, and Thai social values to create aesthetics and utility, cultural applications using a variety of techniques, methods, media, materials, and formats, presenting concepts and design processes in relation to government policy, and production services of the establishment

105-22054

**ประติมากรรมไทยพื้นฐาน
(Basic Thai Sculpture)**

3 (1-4-4)

รูปแบบ ลักษณะ วิธีการและปฏิบัติงานประติมากรรมไทย โดยใช้เทคนิคการปั้นและการทำแม่พิมพ์ สำหรับหล่อ เลือกวัสดุ เทคนิค และรูปแบบที่สัมพันธ์กับเนื้อหาและการแสดงออกตามข้อกำหนดในการสร้างสรรค์

Styles, characteristics, methods and operations of Thai sculpture, using sculpting and molding techniques, materials, techniques, and styles are selected in accordance with the content and expression of the creative requirements

105-22055

**เบญจรงค์ลายน้ำทอง
(Gold-Washed Bencharong)**

3 (1-4-4)

หลักการ รูปแบบ การประยุกต์ใช้ วิธีการใช้เครื่องมือ วัสดุ กระบวนการออกแบบ สีบนเคลือบ ปฏิบัติงานเบญจรงค์ลายน้ำทองและการใช้เตาเผาผลงาน

The principles, formats, and applications, how to use tools, materials, design process, colors on the glaze, perform Benjarong Lai Namthong work, and use the kiln for the work

105-22056

ศิลปะกับบริบทสังคม ชุมชน และสภาพแวดล้อม

3 (1-4-4)

(Art and Context of Society Community and environment)

หลักการ แนวคิด ทฤษฎีและประวัติศาสตร์ของงานศิลปกรรมในบริบทต่างๆ ศิลปะเพื่อสังคม (Art for society) ศิลปะชุมชน (Art Community) ภูมิศิลป์ (Land Art) การจัดวางศิลปะกับพื้นที่ที่มีความหมายเฉพาะ (Site Specific Installation) สตรีทอาร์ต (Street Art) ศิลปะในบริบทใหม่ (Art in a new context) ฝึกปฏิบัติงาน สร้างสรรค์ศิลปะให้สัมพันธ์กับบริบทสังคม ชุมชน และสภาพแวดล้อม แสดงออกถึงจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ ทดลองเทคนิค วิธีการ รูปแบบ นำเสนอการจัดวางผลงานร่วมกับสถานที่

Principles, concepts, theories, and histories of artistic works in various contexts, art for society, community art, landscape art, art installation in areas with specific meaning (site-specific installation), street art, and art in a new context, Practicing and creating artistic and creative work in relation to the social context, community, and environment, expressing imagination and creativity, experimenting with techniques, methods, formats, presentations, and placement of works with locations

105-22057

เทคนิคจิตรกรรม

3 (1-4-4)

(Painting Techniques)

หลักการ แนวคิด ทฤษฎี และฝึกปฏิบัติ เทคนิคงานจิตรกรรมสีน้ำ สีอะคริลิก สีน้ำมัน เทคนิค วิธีการ ความชำนาญ แยกแยะคุณลักษณะและความแตกต่างของงานจิตรกรรม สามารถปรับใช้เป็นวิชาชีพ สอดคล้องกับความต้องการของสังคม และสถานประกอบการ

Principles, concepts, theory, and practice Techniques for painting in watercolor, acrylic, oil, techniques, methods, expertise, distinguishing characteristics, and differences in painting can be applied as a profession consistent with the needs of society and establishments

105-22058

ศิลปะวิจารณ์

3 (3-0-6)

(Art Criticism)

ประเมินและวิจารณ์งานทัศนศิลป์โดยใช้ทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะ วิเคราะห์เปรียบเทียบและจำแนกประเภทและรูปแบบของผลงานทัศนศิลป์ของไทยและสากล ศึกษาจากแนวคิด เทคนิค และวิธีการสร้างงานของศิลปินที่ตนชื่นชอบ วิเคราะห์ วิจารณ์การใช้ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ การสื่อความหมายในรูปแบบที่หลากหลาย

Evaluate and critique visual art using art criticism theory, analyzing, comparing, and classifying the types and styles of Thai and international visual arts, studying the ideas,

techniques, and methods of creating the work of your favorite artists, analyze and criticize the use of visual elements and design principles to convey meaning in various forms

105-22059 เทคนิคศิลปะไทยประเพณี 3 (1-4-4)

(Thai Traditional Art Techniques)

องค์ความรู้ ภูมิปัญญา เครื่องมือและวัสดุในงานศิลปะไทยพื้นฐาน การปฏิบัติงานกระบวนการทำงานในรูปแบบและเอกลักษณ์ของงานจิตรกรรมไทย ตระหนักในคุณค่าศิลปะไทย

Basic knowledge, wisdom, tools, and materials in Thai art, operations, and work processes in the style and uniqueness of Thai painting, realize their values in Thai art

105-22060 นวัตกรรมไทย 3 (1-4-4)

(Thai innovation)

องค์ความรู้ แนวคิด หลักการ ขั้นตอน ภูมิปัญญาในงานศิลปกรรมไทยแขนงต่าง ๆ สร้างนวัตกรรมด้วยทักษะและความคิดสร้างสรรค์ ออกแบบ ประยุกต์ โดยมีฐานจากองค์ความรู้ด้านศิลปะไทย เพิ่มมูลค่าเกิดประโยชน์ต่อเศรษฐกิจและสังคม สร้างความตระหนักในคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมไทย

Knowledge, concepts, principles, steps, and wisdom in various fields of Thai arts, creating innovations with skills, creativity, and design, applying based on knowledge in Thai arts to gain value, and benefiting the economy and society

105-22061 หลักการวิจัย และนวัตกรรมสร้างสรรค์ 3 (3-0-6)

(Principles of Research and Creative Innovation)

หลักเกณฑ์การวิจัยทางศิลปะ ขั้นตอนการวิจัย หลักการ แนวคิด ทฤษฎี และแนวปฏิบัติ ด้วยกระบวนการคิดวิเคราะห์ การอภิปราย วิธีคิดกระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ คุณค่างานวิจัยนวัตกรรมเทคโนโลยี สามารถเข้าใจกระบวนการออกแบบ สร้างนวัตกรรม สิ่งใหม่ที่เกิดจากการใช้ความรู้และความคิดสร้างสรรค์ที่มีประโยชน์ต่อเศรษฐกิจและสังคม

Principles of artistic research, research procedures, principles, concepts, theories, and practices. With the process of analytical thinking, discussion, and creative design thinking, the value of research on technological innovation, being able to understand the design process, Creating innovation, new things that arise from the use of knowledge and creativity that are beneficial to the economy and society

105-22062

ปรัชญาศิลปะ

3 (3-0-6)

(Art Philosophy)

แนวคิด ทฤษฎี หลักการ ปรัชญาศิลปะกรรมเบื้องต้น ศิลปะคือการเลียนแบบ (Art as Imitation) เพลโต (Plato) ศิลปะคือการเป็นตัวแทนของชีวิต (Art as Representation) อริสโตเติล (Aristotle) ศิลปะคือการแสดงออก (Art as Expression) ศิลปะคือความสมปรารถนา (Art as Wish – Fulfillment) ศิลปะคือประสบการณ์ (Art as Experience) จอห์น ดิวอี้ (John Dewey) ปรัชญาศิลปะร่วมสมัย เรียนรู้วิเคราะห์วิธีคิดในกระบวนการทดลองสร้างสรรค์ และบริบทของผลงานศิลปะ

Concepts, theories, principles, basic art philosophy, Art as Imitation (Plato), Art as Representation (Aristotle), Art is an expression, Art is the fulfillment of desires (Art as Wish-Fulfillment), Art is an experience (John Dewey), Contemporary art philosophy, learning and analyzing, how to think in the process of creative experimentation, and the context of the work of art

105-22063

ธุรกิจศิลป์

3 (3-0-6)

(Art Business)

หลักการ แนวคิด ทฤษฎีการรับรู้ความงามทางศิลปะ การประเมินคุณค่าสำหรับธุรกิจศิลปะ ข้อมูลพื้นฐานการประกอบธุรกิจ การบริหารทรัพยากรมนุษย์ การตลาด การบริการ การบัญชี ระบบสารสนเทศ การตลาดและการวิจัยตลาด การบริหารผลิตภัณฑ์ กลุ่มเป้าหมายสำหรับธุรกิจศิลปะ โครงสร้างและการทำงานในการจัดการเพื่อธุรกิจศิลปะ การเขียนแผนธุรกิจ โดยนำความรู้ที่ได้เพื่อเป็นพื้นฐานความคิดในการสร้างธุรกิจ

Principles, concepts, and theories of perception of artistic beauty, valuation for the arts business, basic business information; includes human resource management, marketing, services, accounting, marketing, information systems, and market research, product management, target group for art businesses, structure and workings of management for art businesses, writing a business plan, using the knowledge gained as a basis for creating a business

105-22064

จิตวิเคราะห์ศิลปกรรม

3 (3-0-6)

(Art Psychoanalysis)

หลักการ ความหมาย ความสำคัญ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์ เพื่อเรียนรู้และเข้าใจปรากฏการณ์การเกิดความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการในการสร้างงานทัศนศิลป์ผ่านกระบวนการการทำงานของจิต มีการใช้กรณีศึกษาในการวิเคราะห์เพื่อศึกษาประเด็นต่าง ๆ เกี่ยวกับการแสดงออกถึงความพึงพอใจในแต่ละบุคคลผ่านกระบวนการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ โดยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อประสิทธิภาพในการเรียนรู้

Principles, meanings, importance, concepts, and theories related to Sigmund Freud's psychoanalytic theory are studied to learn and understand the phenomenon of creativity and imagination in creating visual arts through the process of mental work, A case study is used in the analysis to explore issues regarding the expression of individual preferences through the creative process of visual arts, Technology is applied for efficiency in learning

105-22065

ปัญหาในงานศิลปกรรม
(Problems in Arts)

3 (3-0-6)

ทฤษฎีและประเด็นปัญหาทางศิลปกรรม วิเคราะห์ การวิจารณ์ อภิปราย เสนอแนะ ผลงานของนักศึกษาเฉพาะรายบุคคล สัมมนา แลกเปลี่ยนเรียนรู้ แนวคิด เทคนิค วิธีการนำเสนอ ด้วยกระบวนการที่หลากหลาย เพื่อพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ โดยนำมาอภิปรายร่วมกัน วิเคราะห์การใช้ทัศนธาตุ โดยเน้นหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ เพื่อช่วยแก้ปัญหาในการสร้างสรรค์อย่างทันสมัยสอดคล้องกับประเด็นทางศิลปวัฒนธรรม บริบทและสภาวะแวดล้อมของสังคมที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ทางศิลปกรรม

Theories and issues in the arts, analyze, criticize, discuss, recommend individual student works, attend seminars, and exchange knowledge, concepts, techniques, and presentation methods. with a variety of processes to develop the creative process systematically by discussing together, analyzing the use of visual elements, and emphasizing the principles of art composition to solve modern creative problems in line with artistic and cultural issues, context, and social environment related to artistic creation

105-22066

ศิลปะกับสิ่งแวดล้อม
(Art and Environment)

3 (1-4-4)

ฝึกปฏิบัติ การใช้สื่อ และวัสดุมาสร้างสรรค์ศิลปะกับสิ่งแวดล้อม วิเคราะห์ลักษณะความแตกต่างของวัสดุที่มาจากธรรมชาติ วัสดุสำเร็จรูป วัสดุรีไซเคิล และสื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่ สร้างสรรค์กับพื้นที่ ประยุกต์ใช้ความรู้จากระบบนิเวศวิทยา บริบททางการเมือง ประวัติศาสตร์ และสิ่งแวดล้อมในปัจจุบัน พัฒนาผลงานด้วยรูปแบบ เทคนิค วิธีการที่มีลักษณะเฉพาะตน

Practice using media and materials to create art and the environment, analyzing the characteristics of different materials, natural materials, ready-made materials, recycled materials, and modern technology media, creating on specific space, applying knowledge from ecology, political context, history, and the current environment to develop works with unique forms, technique, and methods

105-22067

การออกแบบคาแรคเตอร์

3 (1-4-4)

(Character Design)

ปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการ กระบวนการ ออกแบบตัวละคร ในลักษณะภาพ 2 มิติ แนวคิดในการพัฒนาตัวละคร การออกแบบตามลักษณะนิสัย การออกแบบเครื่องแต่งกาย เพื่อให้เป็นเอกลักษณ์เฉพาะ สัดส่วนตัวละคร การออกแบบท่าทาง สีหน้าอารมณ์ การสร้างสรรค์ตัวละคร 2 มิติ ด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์สื่อประเภทต่างๆ

Practice on the principles and processes of character design in the form of 2D images, concepts in character development, personal design, costume design to make it unique, character proportions, designing gestures, facial expressions, and creating 2D characters using technology and related digital tools to be used in creating various types of media

105-22068

วัสดุและสื่อในงานศิลปะ

3 (1-4-4)

(Material and Media in the Arts)

หลักการ แนวคิด ทฤษฎีและประวัติความเป็นมาของการสร้างงานศิลปกรรมด้วยวัสดุและสื่อต่างๆ การทดลองปฏิบัติงานสร้างสรรค์ การใช้วัสดุ สื่อ เทคโนโลยีแสดงนัยวัตถุ และสัญลักษณ์ทางศิลปะ หลักองค์ประกอบศิลป์ ลักษณะ 2 มิติ 3 มิติ การนำเสนอเนื้อหา เทคนิค วิธีการ และรูปแบบ

Principles, concepts, theories, and history of creating artistic works with various materials and media, experimenting with creative work, and using materials, media, and technology to express objects implication and artistic signs, principles of art composition, 2D and 3D styles, presenting content techniques, methods, and styles

105-22069

จิตรกรรมเรอเนซองส์

3 (1-4-4)

(Renaissance Painting)

หลักการ แนวคิด ทฤษฎี และฝึกปฏิบัติงานจิตรกรรม ยุคศิลปะสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยา (Renaissance Art) เทคนิค กรรมวิธีในการสร้างงานจิตรกรรมแนวเหมือนจริงตามต้นฉบับ เน้นความสง่างามของสัดส่วนมนุษย์ การจัดองค์ประกอบของภาพ ศึกษาความสำคัญและนำเสนอผลการศึกษา

The principles, concepts, theories, and practice of painting The Renaissance art era, techniques, and methods to create realistic paintings based on the originals, emphasizing the elegance of human proportions, Image composition, studying its importance, and presenting the results of the study

105-22070

ช่างศิลป์จิตอาสาเพื่อชุมชน

3 (1-4-4)

(Collage of Fine Arts Volunteer Artist for the Community)

ความเป็นมาและกระบวนการการมีส่วนร่วมกับชุมชน การบูรณาการการเรียนรู้ผ่านการจัดกิจกรรม ศิลปะร่วมกับชุมชน การสร้างความรู้ความเข้าใจบริบทชุมชนด้านวัฒนธรรม เศรษฐกิจ สังคม สร้างสัมพันธ์ที่ดี และเชื่อมโยงไปสู่การพัฒนาชุมชนด้วยศิลปะ

The history and process of community participation, integrating learning through organizing art activities with the community, creating knowledge and understanding of the community context in terms of culture, economy, and society, building good relationships and links to community development through art

105-22071

การวาดภาพประกอบทางวิทยาศาสตร์

3 (1-4-4)

(Scientific Illustration)

ประวัติความสัมพันธ์ของการบูรณาการระหว่างศิลปะและวิทยาศาสตร์ หลักการ เทคนิค วิธีการ ในปฏิบัติการเขียนภาพประกอบทางวิทยาศาสตร์เพื่อแสดงลักษณะทางสัณฐานวิทยาของพืชและสัตว์ ด้วยเทคนิคปากกาดำและสีน้ำ สีโปสเตอร์ หรือสีอะคริลิก และการนำผลงานไปประยุกต์ใช้ประโยชน์ในรูปแบบต่างๆ

History of the relationship of integration between art and science, principles, techniques, and methods in the practice of scientific illustration to show the morphological characteristics of plants and animals with black pen and watercolor techniques, using poster paint or acrylic paint, and applying the work for use in various forms

105-22072

จิตรกรรมรีโปรดักซ์

3 (1-4-4)

(Reproduction Painting)

หลักการ แนวคิด ทฤษฎีงานจิตรกรรม ฝึกปฏิบัติ ทักษะงานลอกเลียนแบบ จิตรกรรม ทั้งรูปแบบ เทคนิค วิธีการ ทำให้เกิดความเชี่ยวชาญ ที่มีลักษณะเฉพาะของต้นแบบ มีความรอบรู้ด้านประวัติศาสตร์ สามารถปรับใช้เป็นวิชาชีพ สอดคล้องกับความต้องการของสังคม และสถานประกอบการ

Principles, concepts, and theories of painting, and practice on copying skills in painting both forms, techniques, and methods, resulting in expertise with the characteristics of the prototype and knowledge of history, can be used as a profession in accordance with the needs of society and enterprises

105-22073

ศิลปะนานาชาติ

3 (1-4-4)

(International Arts)

หลักการ แนวคิด ทฤษฎี ของงานศิลปะร่วมสมัยนานาชาติ ฝึกทดลอง ปฏิบัติงานศิลปะ จากการค้นคว้า ข้อมูล แร่บันดาลใจการสร้างสรรคของศิลปินไทยและต่างประเทศ บริบทศิลปะ กระแสโลกาภิวัตน์ ท้องถิ่นนิยม และอัตลักษณ์ในเทศกาลศิลปะ การเปิดพาวิลเลียนศิลปะของประเทศต่างๆ นำเสนอความคิดสร้างสรรค์ อัตลักษณ์ทางศิลปะเชิงทดลอง ความหลากหลายของเนื้อหา รูปแบบ การจัดวาง และการมีส่วนร่วม

Principles, concepts, and theories of international contemporary art, practice experimenting and practicing art from research, information, creative inspiration from Thai and foreign artists, art context, globalization, localism, and identity in art festivals, and the opening of art pavilions from different countries, presenting creative ideas, experimental artistic identity, diversity of content, style, installation and participation

105-22074

การทำแม่พิมพ์และการหล่อผลงานประติมากรรม

3 (1-4-4)

(Mold Making and Casting)

กระบวนการทำแม่พิมพ์และการหล่อผลงานประติมากรรม รูปแบบแม่พิมพ์ประเภทต่างๆ เทคนิค วิธีการหล่อผลงานประติมากรรมด้วยวัสดุต่างๆ และวิธีการตกแต่งผลงานให้สมบูรณ์ มีการวางแผนการทำแม่พิมพ์ เข้าใจวิธีการแบ่งแม่พิมพ์เพื่อหล่อชิ้นงาน สามารถใช้วัสดุอุปกรณ์ภายในห้องปฏิบัติการ ได้อย่างปลอดภัยและมีประสิทธิภาพ

Mold making and casting processes, casting a variety of materials, creating multiples with an effective plan for molding an object including determining draft and defining parting lines, concerning safety and productive use of the sculpture studio's equipment and facility

105-22075

วาดเส้นเพื่อการสร้างสรรคเครื่องปั้นดินเผา

3 (1-4-4)

(Drawing for Ceramic Creations)

หลักการ ทักษะ การวาดเส้นสร้างสรรค์ โครงสร้าง น้ำหนัก แสงเงา พื้นผิวของวัตถุ องค์ประกอบศิลป์ เทคนิคหลักการในวิชาด้านทัศนศิลป์ สร้างสรรค์งานศิลปะในงานเครื่องเคลือบดินเผา ให้เกิดรูปแบบ เทคนิค วิธีการที่มีลักษณะเฉพาะ สามารถนำมาเชื่อมโยงสัมพันธ์กับแนวความคิด และสื่อความหมายได้

The principles and skills of creative drawing, structures, volume, shade, texture, art elements, techniques and principles in visual arts, Apply to create ceramic works to create styles, techniques, methods, that have specific characteristics. Can be related to concepts and convey meaning

105-22076 ศิลปะบนเรือนร่าง 3 (1-4-4)

(Body Art)

ประวัติความเป็นมา ทฤษฎี การสร้างสรรค์ศิลปะบนเรือนร่างของมนุษย์ การสัก การวาดระบายสีลงบนร่างกาย แฟชั่น การเคลื่อนไหวของร่างกาย สร้างสรรค์ศิลปะบนเรือนร่างที่มีลักษณะเฉพาะตน สื่อความหมายสัมพันธ์กับแนวความคิด

History, theory, the creation of art on the human body, tattooing, drawing, and painting on the body, fashion, and body movement, creating body art that has its own characteristics, meaning related to concepts

105-22077 ศิลปะการ์ตูน 3 (1-4-4)

(Cartoon Art)

ประวัติความเป็นมาของผลงานศิลปะที่มีการสร้างสรรค์เป็นการ์ตูนในหลายรูปแบบ การวาดด้วยลายเส้น จิตรกรรม สตรีทอาร์ต การ์ตูนเคลื่อนไหว สร้างสรรค์ผลงานศิลปะการ์ตูนที่มีลักษณะเฉพาะตน สื่อความหมายให้มีความสัมพันธ์กับแนวความคิด

The history of creative artwork as a cartoon in many forms, line drawing, painting, street art and cartoon animation, create individual cartoon work to communicate meaning related to concepts

105-22078 เทคนิคพิเศษทางคอมพิวเตอร์ 3 (1-4-4)

(Computer Special Effect)

การสร้างเอฟเฟกต์ทางคอมพิวเตอร์ ที่ใช้ในงานภาพยนตร์ งานอีเวนต์ วิดีโอเกม หรือสำหรับรายการโทรทัศน์ มิวสิควิดีโอ หรือภาพยนตร์ ต้องมีทักษะด้านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่สร้างเทคนิคพิเศษ และฝึกฝนการเป็นศิลปินเทคนิคพิเศษที่มีความสามารถในการทำงาน

Computer effects creation used in films, events, video games, or for television shows, music videos, or films, Must have skills in computer programs that create special effects and practice to be a competent special effects artist

105-22079 ประวัติศาสตร์เครื่องเคลือบดินเผา 3 (3-0-6)

(History of Ceramics)

ประวัติความเป็นมา แนวคิดและรูปแบบทางศิลปะ ของเครื่องเคลือบดินเผาศิลปกรรมไทยและสากล ตั้งแต่อดีต จนถึงปัจจุบัน มาประยุกต์ใช้ทำความเข้าใจงานศิลปะร่วมสมัย อธิบายเกี่ยวกับอิทธิพลที่ทำให้ศิลปะมีความแตกต่างกันได้ มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้งานศิลปะ

The history, concepts, and art forms of Thai and international ceramic art to apply for understanding in contemporary art, describe the impact of different arts, maintain a positive attitude towards art learning

105-22080

ผู้ประกอบการศิลปกรรม

3 (3-0-6)

(Art Entrepreneurship)

หลักการ แนวคิด และทฤษฎีเกี่ยวกับการประเมินความเสี่ยง การสร้างโอกาสใหม่ การคิดและการวางแผนแบบผู้ประกอบการ การตัดสินใจ การพัฒนาธุรกิจ การสื่อสารและการสร้างแรงจูงใจ มีการใช้กรณีศึกษาในสังคมเพื่อศึกษาและวิเคราะห์ปรากฏการณ์ทางธุรกิจต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปกรรม มีการศึกษานอกสถานที่และกิจกรรมสร้างเสริมทักษะผ่านประสบการณ์จริง

The principles, concepts, and theories regarding risk assessment, creating new opportunities, entrepreneurial thinking and planning, decision-making and business development, communication and motivation. Social case studies are used to study and analyze various business phenomena related to the arts, there is a field study and real-life experiences activities

105-22081

ศิลปะสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาอารมณ์

3 (1-4-4)

(Creative Art for Emotional Development)

กระบวนการพื้นฐานในการสร้างสรรค์ศิลปะเพื่อพัฒนาอารมณ์จากด้านลบสู่ด้านบวกที่มีความสัมพันธ์กับทฤษฎีจิตวิเคราะห์ โดยไม่ยึดติดกับอุปกรณ์ และความสวยงามของผลงาน เน้นความคิดสร้างสรรค์จากการขีดเส้น ลงสี เพิ่มเติมองค์ประกอบต่าง ๆ ของภาพที่สะท้อนตัวตน ปัญหา สถานการณ์ ให้ความสำคัญกับอารมณ์ ความรู้สึก ความคิด เสริมสร้างสุขภาพจิต เชื่อมโยงให้เกิดการรับรู้และเข้าใจในตนเองและผู้อื่น

The fundamental process in creating art to develop emotions from negative to positive, relating to psychoanalytic theory, without relying on equipment and the beauty of the artwork, emphasizes creative thinking through sketching, coloring, and adding various elements of the image that reflect oneself, problems, or situations, focuses on emotions, feelings, and thoughts, enhancing mental health by linking perceptions and understanding of oneself and others

105-22082

งานประดับมุก

3 (1-4-4)

(Thai Pearl Inlay)

ลวดลายเทคนิคงานช่างประดับมุก ปฏิบัติงาน ออกแบบ สร้างสรรค์ ประยุกต์และต่อยอดผลงานผลิตภัณฑ์ บูรณาการระหว่างความงามสู่ประโยชน์ใช้สอย ศึกษาแหล่งการเรียนรู้และสถานประกอบการ เพื่อมุ่งเน้นผลงานที่ทรงคุณค่าและมีเอกลักษณ์ความเป็นไทย

The patterns and techniques of Thai pearl inlay work, design, create, apply, and expand on products, Integrating between beauty and utility, study learning resources and establishments to focus on works that are valuable and have a Thai identity

105-22083

สถาปัตยกรรมไทยประเพณี

3 (1-4-4)

(Thai Traditional Architecture)

ลักษณะประจำชาติ คติความเชื่อ แนวคิดและรูปแบบในงานสถาปัตยกรรมไทย การจัดวางผังอาคาร รูปร่างรูปทรง ขนาด สัดส่วน และวัสดุอาคาร งานสถาปัตยกรรมไทยร่วมสมัย และงานสถาปัตยกรรมไทยประยุกต์ ปฏิบัติงานออกแบบและเขียนแบบอาคารสถาปัตยกรรมไทย มีทัศนคติที่ดี เห็นถึงคุณค่าในการอนุรักษ์สืบสานงานสถาปัตยกรรมไทยประเพณี

National characteristics, beliefs, concepts, and styles in Thai architecture, building layout through shape, size, proportion, and building materials, Contemporary Thai architecture and applied Thai architecture, working on designing and drafting Thai architectural buildings with a good attitude, appreciate the value of preserving and continuing traditional Thai architecture

105-22084

คติความเชื่อและศาสนาในงานศิลปกรรมไทย

3 (3-0-6)

(Beliefs and Religions in Thai Art)

แนวคิด เนื้อหา ความเชื่อทางศาสนา ความเชื่อจากวัฒนธรรมพื้นเมืองในพื้นที่ต่าง ๆ ของประเทศไทย ที่ปรากฏในงานศิลปกรรมไทยประเพณี สมัยใหม่ และร่วมสมัย นำเสนอผลงานในรูปแบบเอกสาร สร้างจิตสำนึกในการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมไทย การศึกษานอกสถานที่ แหล่งการเรียนรู้และสถานประกอบการของภาครัฐและเอกชน

Concepts, content, and religious beliefs, beliefs from indigenous cultures in various areas of Thailand that appear in traditional, modern, and contemporary Thai art, presenting in document form, create awareness about preserving Thai arts and culture through field study, learning resources, and establishments in the public and private sectors

105-22085

หัวโขนเล็ก

3 (1-4-4)

(Small Thai Traditional Mask)

รูปแบบ ลักษณะ วิธีการและปฏิบัติงานการทำหัวโขนเล็ก โดยใช้เทคนิคการทำแม่พิมพ์หล่อ กระดาษลาย ปิดทอง และเขียนสี โดยเลือกใช้วัสดุ เทคนิค และรูปแบบที่สัมพันธ์กับเนื้อหาและการแสดงออกตามข้อกำหนดในการสร้างสรรค์

Format, characteristics, methods, and practices of creating small Thai traditional masks, using the techniques of molding, embossing, gilding, and color painting by choosing materials and technique according to content and expressive requirements for artistic creation

105-22086 จิตรกรรมดิจิทัล 3 (1-4-4)

(Digital Painting)

หลักการ แนวคิด ทฤษฎี ความหมาย ความสำคัญของจิตรกรรม การรับรู้ตามหลักจิตวิทยา ในงานศิลปะ ปฏิบัติงานด้วยทักษะการสร้างสรรค์งานจิตรกรรม ทักษะการใช้สีในงานศิลปะ สำหรับงานพิมพ์ สำหรับดิจิทัล ทักษะการใช้สีที่สะท้อนบุคลิกลักษณะต่างๆ ในงานจิตรกรรมดิจิทัล การพัฒนา เครื่องมือ ADOBE APP ต่างๆ ปฏิบัติการด้วยเทคโนโลยีและซอฟต์แวร์ในอุตสาหกรรมงานจิตรกรรมดิจิทัล

Principles, concepts, theories, meanings, and importance of painting Psychological perception in art, working on creative painting skills, skills for using color in art, color for printing, color for digital, skills in using colors that reflect various personalities in digital painting, developing various Adobe APP tools, operating with technology and software in the digital painting industry

105-22087 ศิลปะในชีวิตประจำวัน 3 (1-4-4)

(Art in Everyday Life)

สัมพันธ์ของศิลปะที่มีต่อเรื่องราวปรากฏการณ์รอบตัว รวมถึงทบทวน ทำความเข้าใจประวัติศาสตร์ศิลปะ การเปลี่ยนแปลงสื่อศิลปะสุนทรียศาสตร์ และรสนิยมที่มีผลกระทบต่อวัฒนธรรม สังคม วิถีชีวิตคนตั้งแต่หลังสงครามโลกครั้งที่สอง นำเสนอผ่านกระบวนการพัฒนาทางความคิด ทักษะ การสร้างสรรค์ และถ่ายทอดสู่สาธารณะ โดยฟังฟังสื่อที่หลากหลาย

The interconnection of art with the narratives of surrounding phenomena, coupled with a retrospective examination and comprehension of art history, the evolution of artistic mediums, aesthetics, and preferences have significantly impacted culture, society, and lifestyles since World War II, presenting through the process of developing critical thinking, skills, creativity, and dissemination to the public, relying on diverse media.

105-22088 ธรรมชาติวิทยาการบูรณาการและการบูรณาการ 3 (2-2-5)

(Integrated Nature of Science)

ความสัมพันธ์ของการบูรณาการระหว่างศิลปะและวิทยาศาสตร์ โดยใช้ความรู้เกี่ยวกับธรรมชาติ วิทยาศาสตร์และสิ่งแวดล้อม ในการถ่ายทอดและบูรณาการผ่านการสร้างสรรค์ผลงานด้านศิลปะ

The relationship of integration between art and science, using knowledge about nature, science, and the environment to transfer and integrate through the creation of artistic works

105-22089 โครงการและกิจกรรมทางวิทยาศาสตร์เพื่อศิลปะ 3 (2-2-5)

(Science Project and Activity for Arts)

กระบวนการแสวงหาความรู้ทางวิทยาศาสตร์ ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ จิตวิทยาศาสตร์ หลักการและแนวคิดในการนำโครงการวิทยาศาสตร์มาบูรณาการเพื่อการประยุกต์ในวิชาชีพศิลปะ ประเภท

ของโครงการวิทยาศาสตร์ วิธีการทำโครงการ การเขียนรายงาน การแสดงโครงการ และการประเมินโครงการ
วิทยาศาสตร์

The process of seeking scientific knowledge, scientific process skills, scientific mind, principles and concepts in integrating science projects for application in the arts profession, types of science projects, how to do a project, report writing, project display, and evaluation of science projects

ภาคผนวก ค

รายชื่อคณะกรรมการบริหารหลักสูตรและรายชื่อผู้วิพากษ์ หลักสูตร

รายชื่อคณะกรรมการบริหารหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม

- | | |
|---|---|
| 1. นายจรูญ หนองบัว | ผู้อำนวยการวิทยาลัยช่างศิลป์ |
| 2. นายวรา ชัยนิตย์ | รองผู้อำนวยการวิทยาลัยฝ่ายวิชาการ |
| 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศักดิ์ชาย บุญอินทร์ | ประธานหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม
ผู้รับผิดชอบหลักสูตร และประธานสาขาวิชาศิลปกรรม |
| 4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์นรวิทย์ โชติวรานนท์ | ผู้รับผิดชอบหลักสูตร |
| 5. นายณรงค์ แสงสวัสดิ์ | ผู้รับผิดชอบหลักสูตร |
| 6. ผู้ช่วยศาสตราจารย์คันสนีย์ รุ่งเรืองสาคร | ผู้รับผิดชอบหลักสูตร |
| 7. นางสาวศิริกานต์ ยืนยง | ผู้รับผิดชอบหลักสูตร |
| 8. หัวหน้าภาควิชาศิลปสากล วิทยาลัยช่างศิลป์ | |
| 9. หัวหน้าภาควิชาศิลป์ไทย วิทยาลัยช่างศิลป์ | |
| 10. หัวหน้าภาควิชาศึกษาทั่วไป วิทยาลัยช่างศิลป์ | |

รายชื่อผู้วิพากษ์หลักสูตร (ผู้ทรงคุณวุฒิวิเคราะห์หลักสูตร)

- ศาสตราจารย์เกียรติคุณปริญญา ตันติสุข ศิลปินแห่งชาติ พุทธศักราช 2561 สาขาทัศนศิลป์
ประเพณีจิตรศิลป์ (จิตรกรรม)
- อาจารย์สนั่น รัตนะ ราชบัณฑิต ประเพณีชาวจิตรศิลป์ สาขาจิตรกรรม สำนักศิลปกรรม
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โสมฉาย บุญญานันต์ ประธานสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริก้อย ชูตาทวิสวัสดิ์ อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก ง

ผลงานทางวิชาการของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

แบบฟอร์มประวัติอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

☒ ระดับปริญญาตรี ☐ ระดับบัณฑิตศึกษา

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์



แนบหลังแบบรายงานข้อมูลการพิจารณารายละเอียดของหลักสูตรตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ

1. อาจารย์ประจำหลักสูตร ศิลปบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม
2. ชื่อ-สกุล ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศักดิ์ชาย บุญอินทร์
3. ตำแหน่งทางวิชาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์
- 4.สังกัด วิทยาลัยช่างศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
5. ประวัติการศึกษา

ระดับการศึกษา	สถาบันการศึกษา	คุณวุฒิตะดับอุดมศึกษา	สาขาวิชา	พ.ศ.
ปริญญาโท	มหาวิทยาลัยศิลปากร	ศิลปมหาบัณฑิต	จิตรกรรม	2544
ปริญญาตรี	มหาวิทยาลัยศิลปากร	ศิลปบัณฑิต	จิตรกรรม	2538

6. ผลงานวิชาการย้อนหลัง 5 ปี

ศักดิ์ชาย บุญอินทร์. (2567). วาดเส้นสื่อผสม : นัยซ่อนของรูปทรง-พื้นที่-เวลาในบริบทการผสมผสานทางวัฒนธรรม และความเชื่อ ยุค BANI WORLD 2024, International Visual Art and Design Exhibition, 4-7 มกราคม 2567, วิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่

ศักดิ์ชาย บุญอินทร์.(2565). วาดเส้นสื่อผสม: การเชื่อมโยง ทักษะคติ ความเชื่อ และท่วงท่าด้วยสัญลักษณ์ของภาพร่างและกายวิภาคของศิลปะในโลกยุคดิจิทัล. บทความสร้างสรรค์ระดับนานาชาติงานนิทรรศการทัศนศิลป์และการออกแบบนานาชาติ วิทยาลัยนาฏศิลป์จันทบุรี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ 14-15 มกราคม 2566.

ศักดิ์ชาย บุญอินทร์.(2564). บันทึก วาดเส้นสื่อผสม : สัญลักษณ์ของภาพร่างและกายวิภาคของศิลปะ
ในบริบทของทัศนคติ ความเชื่อ แบบเก่าและใหม่ .บทความสร้างสรรค์ระดับนานาชาติงานนิทรรศการ
ทัศนศิลป์และการออกแบบนานาชาติ วิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์, 3 - 4 มิถุนายน
2565

ศักดิ์ชาย บุญอินทร์.(2563). บันทึก เส้น รูปทรงชีวิต : 2-3D-2563.Line-Form-Life :2-3D-2020 .
บทความสร้างสรรค์ระดับนานาชาติงานนิทรรศการทัศนศิลป์และการออกแบบนานาชาติ ณ พระนารายณ์ราช
นิเวศน์ 17-18 กุมภาพันธ์ 2563

ผลงานประเภทอื่น/สร้างสรรค์ ใช้ในการกำหนดตำแหน่งวิชาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์

ศักดิ์ชาย บุญอินทร์.(2563). Thai Wheelbarrow Sketch: 2 to 3D. สุจิตร์ นิทรรศการความ
ร่วมมือทางวิชาการและศิลปะ: สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์และ คณะศิลปและการออกแบบ มหาวิทยาลัยไทยมา
ประเทศญี่ปุ่น หอศิลป์วังหน้า 2563

เกียรติประวัติ

- 2542 ศึกษาฐานศิลปกรรมที่ประเทศอังกฤษ เมือง ลอนดอน และ ไบรตัน
- 2546 บรรยายศิลปะ ที่สภาศิลปะ Art council for Chautauqua County Jamestown
,Buffalo,New York, USA , 2003
- 2547 บรรยายศิลปะ ที่โรงเรียนSouth Western High school ,Jamestown ,Buffalo,New
York,USA, 2004
- 2547 บรรยายศิลปะ ที่วิทยาลัยชุมชน Jamestown community College Jamestown
,Buffalo, New York, USA , 2004
- รางวัลยอดเยี่ยม ศิลปกรรมร่วมสมัยSVOA
- รางวัลชนะเลิศ ศิลปกรรมร่วมสมัย สมาคมสถาปนิกสยาม
- รางวัลยอดเยี่ยมในประเทศไทยการประกวดศิลปกรรมPhilip Morris Asean Art Awards
- ได้รับทุนโครงการทุนการสำรวจความต้องการของท้องถิ่นและสังคมเพื่อสร้างงานวิจัย/งาน
สร้างสรรค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ประจำปีงบประมาณ 2557 เรื่อง การจัดสถานที่และตกแต่งบ้านที่
สะท้อนวิถีชีวิตและความเชื่อของคนในชุมชนริมน้ำตลาดเก่าหัวตะเข้
- ได้รับทุนโครงการสร้างสรรค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ประจำปีงบประมาณ 2558 หัวข้อ การ
ผสมผสาน รูป สัญลักษณ์ กับห้วงคำนึงชุมชนริมน้ำจากอดีตสู่ปัจจุบัน
- รางวัลที่ 2 การจัดการความรู้ด้านการเรียนการสอน เรื่อง การสอนศิลปะด้วยวิธีการสาธิต วิทยาลัย
ช่างศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ประจำปีงบประมาณ 2559

-ได้รับรางวัลที่ 3 บทความการจัดการความรู้สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ เรื่อง การบูรณาการการเรียนการสอนวิชาทฤษฎีสามัญและศิลปะกับวิชาศิลปะปฏิบัติ

- ได้รับรางวัลชมเชยในการจัดการความรู้ร่วมกันของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล สถาบันการพลศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

-ได้รับทุนวิจัยสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ประจำปีงบประมาณ 2561 ที่ให้ทุนดำเนินการวิจัยตามที่สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ร่วมกับสำนักงานคณะกรรมการนโยบายวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรมแห่งชาติ (สวทน.) พิจารณาก่อนกรองแล้วนำเสนอต่อสำนักงบประมาณ โดยลักษณะบูรณาการของประเทศ เรื่อง สื่อการเรียนรู้องค์ประกอบศิลป์สำหรับผู้ศึกษาทัศนศิลป์ขั้นพื้นฐานและขั้นสูง

-2559 ศึกษาดูงาน และสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ ณ สถาบัน Institut Seni Indonesia Denpasar เกาะบาหลี ประเทศอินโดนีเซีย

-2560 ศึกษาดูงาน และสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ ณ สถาบัน Hanoi University เมืองฮานอย ประเทศเวียดนาม

-2561 ศึกษาดูงาน และสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ สถาบัน Institut Seni Indonesia Yogyakarta เมืองยอร์กยาการ์ตา ประเทศอินโดนีเซีย

- Organizer ผู้ออกแบบโครงการการสร้างสรรคของศิลปินไทย และร่วมสร้างสรรค์ กับศิลปินประเทศ อินเดีย ศรีลังกา อินโดนีเซียโครงการสร้างสรรค์จิตรกรรม Ayodhya Ram Deepotsav Indo-Thai Painting Workshop In Uttar Pradesh 2019 ณ เมือง ลักเนา ประเทศอินเดีย เมื่อวันที่ 18-26 ตุลาคม 2562

-2562 ศึกษาดูงาน และสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ ณ สถาบันวิจัยโยธยา รัฐอุตตรประเทศ ประเทศอินเดีย

-ได้รับการจัดสรรทุนสนับสนุนการวิจัยด้านการเรียนการสอน ของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2563 เรื่อง การพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์งานองค์ประกอบศิลป์ของนักเรียน นักศึกษาวิทยาลัยช่างศิลป์ ด้วยรูปแบบการเรียนการสอน STEAM Education

-ผู้ประเมินภายนอก ด้านอาชีวศึกษา สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (องค์การมหาชน)

-กรรมการสภาคณาจารย์และบุคลากร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

-ได้รับคัดเลือกจากกระทรวงวัฒนธรรม สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ และวิทยาลัยช่างศิลป์ ให้เป็นตัวแทนอาจารย์สอนด้านศิลปะเชิงสร้างสรรค์ ในการเข้าร่วมโครงการศิลปะสร้างสรรค์สำหรับเยาวชนอาเซียน (ASEAN Young Creative Artwork) ณ กรุงเวียงจันทน์ สาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว ระหว่างวันที่ 6 กุมภาพันธ์ 2566 ถึงวันที่ 10 กุมภาพันธ์ 2566

7. ประสบการณ์ทางวิชาการ

7.1 ประสบการณ์สอนระดับปริญญาตรี เริ่มสอนตั้งแต่ปี พ.ศ. 2545-ปัจจุบัน

- 1) ศิลปะกับสภาพแวดล้อม
- 2) 401-27009 ศิลปะสื่อผสม
- 3) 401-26007 ทักษะจิตรกรรมเฉพาะบุคคล
- 4) 401-26008 การทดลองสร้างสรรค์จิตรกรรม
- 5) 401-26009 ภูมิปัญญาเพื่อการสร้างสรรค์จิตรกรรม
- 6) 401-25008 ทักษะทัศนศิลป์สร้างสรรค์
- 7) 401-26010 โครงการจิตรกรรม
- 8) 401-26012 ศิลปนิพนธ์

7.2 ประสบการณ์การเป็นที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

- 1) ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ พ.ศ. 2552 - ปัจจุบัน
- 2) กรรมการสอบศิลปนิพนธ์

แบบฟอร์มประวัติอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

☒ ระดับปริญญาตรี
 ☐ ระดับบัณฑิตศึกษา

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์



แบบหลังแบบรายงานข้อมูลการพิจารณารายละเอียดของหลักสูตรตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ

1. อาจารย์ประจำหลักสูตร ศิลปบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม
2. ชื่อ - สกุล นางสาวคันสนีย์ รุ่งเรืองสาคร
3. ตำแหน่งทางวิชาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์
- 4.สังกัด วิทยาลัยช่างศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
5. ประวัติการศึกษา

ระดับการศึกษา	สถาบันการศึกษา	คุณวุฒิระดับอุดมศึกษา	สาขาวิชา	พ.ศ.
ปริญญาโท	มหาวิทยาลัยศิลปากร	ศิลปมหาบัณฑิต	ภาพพิมพ์	2548
ปริญญาตรี	มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยศิลปากร	ศิลปบัณฑิต	ภาพพิมพ์	2539

6. ผลงานวิชาการย้อนหลัง 5 ปี

คันสนีย์ รุ่งเรืองสาคร. (2567). *Jiw Kit Nuch*. International Visual Art & DIsign Exhibition Bunditpatanasilpa Institute of fine Arts. 4-7 มกราคม 2567, วิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่

คันสนีย์ รุ่งเรืองสาคร. (2566). *Lada wanted Kokowa costume*. International Visual Art & Design Exhibition Bunditpatanasilpa Institute (1).

คันสนีย์ รุ่งเรืองสาคร. (2563). *ความสนุกสนานจากสื่อสังคมออนไลน์สู่ยู-ทูบ*. วารสารพัฒนศิลป์วิชาการ Journal สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์, ปีที่ 4 (ฉบับที่ 1), 43-72.

เกียรติประวัติ

2561 - รางวัล “ดีเด่น” ประเภทการนำเสนอผลงานวิจัยแบบบรรยายด้านทัศนศิลป์ เรื่อง จินตภาพแห่งความฝันของมนุษย์และดอกไม้ ในการประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ครั้งที่ 2 วันพุธที่ 9 พฤษภาคม 2561 โรงแรมมิราเคิลแกรนด์ กรุงเทพฯ

2546 - รางวัลเกียรตินิยมเหรียญทองแดง ประเภทภาพพิมพ์ การแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ

ครั้งที่ 49

- 2543 - รางวัลชนะเลิศศิลปกรรม ศิลปกรรมร่วมสมัยของธนาคารกสิกรไทย
- รางวัลชมเชยการประกวดการเขียนภาพประกอบนิทานของมูลนิธิเด็ก เรื่อง

ไส้เดือนน้อย

- 2542 - รางวัลประกาศเกียรติคุณการแสดงศิลปกรรมยอดเยี่ยมแห่งประเทศไทย โดย
บริษัทฟิลลิปมอริส ครั้งที่ 6

- 2541 - รางวัลดีเด่นการประกวดศิลปกรรม ปตท. ครั้งที่ 13 ภายใต้หัวข้อ สีสันแห่งภูมิ

ปัญญาไทย

- 2539 - รางวัลเกียรตินิยมเหรียญเงินศิลป์ พีระศรีศิลปกรรมร่วมสมัย ของศิลปินรุ่นใหม่

ครั้งที่ 13

- รางวัลดีเด่นอันดับที่ 1 ศิลปกรรมร่วมสมัย svoa ครั้งที่ 2
- รางวัลพิเศษการแสดงศิลปกรรม “นำสิ่งที่ดีสู่ชีวิต” ครั้งที่ 8

- 2538 - รางวัลสนับสนุนศิลปกรรมร่วมสมัยของศิลปินรุ่นใหม่ ครั้งที่ 12

- รางวัลดีเด่นการแสดงศิลปกรรม “นำสิ่งที่ดีสู่ชีวิต” ครั้งที่ 7

7. ประสบการณ์ทางวิชาการ

7.1 ประสบการณ์สอนระดับปริญญาตรี เริ่มสอนตั้งแต่ปี พ.ศ. 2556 - ปัจจุบัน

- 1) (100-21010) ประวัติศาสตร์สมัยใหม่ 2556
- 2) (104-22007) โครงงานจิตรกรรม ตั้งแต่ 2557 ห้องเรียนเครือข่าย
- 3) (104-22008) ศิลปะนิพนธ์ ตั้งแต่ 2557 ห้องเรียนเครือข่าย
- 4) (101-26017) โครงงานจิตรกรรม (ต่อเนื่อง)
- 5) (101-26020) ศิลปนิพนธ์ (ต่อเนื่อง)
- 6) (401-26010) โครงงานจิตรกรรม (ต่อเนื่อง 2561)
- 7) (401-26012) ศิลปนิพนธ์ (ต่อเนื่อง 2561)

7.2 ประสบการณ์การเป็นที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ /กรรมการสอบศิลปนิพนธ์

- 1) เป็นที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ นายเจนธรรม วัฒนศิลป์
- 2) เป็นที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ นายสหรัฐ บุญล้ำ
- 3) เป็นที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ นายครรชิต วงศ์ฮาด
- 4) เป็นที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ นางสาวพัทริยา พินแย้ม
- 5) เป็นกรรมการสอบศิลปนิพนธ์ทุกปีตั้งแต่สอนในวิชาศิลปนิพนธ์

แบบฟอร์มประวัติอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

☒ระดับปริญญาตรี ☐ระดับบัณฑิตศึกษา

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์



แนบหลังแบบรายงานข้อมูลการพิจารณารายละเอียดของหลักสูตรตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ

1. อาจารย์ประจำหลักสูตร ศิลปบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม
2. ชื่อ - สกุล นายณรวิร์ โชติวรานนท์
3. ตำแหน่งทางวิชาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์
- 4.สังกัด วิทยาลัยช่างศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
5. ประวัติการศึกษา

ระดับการศึกษา	สถาบันการศึกษา	คุณวุฒิระดับอุดมศึกษา	สาขาวิชา	พ.ศ.
ปริญญาโท	มหาวิทยาลัยศิลปากร	ศิลปมหาบัณฑิต	ทัศนศิลปศึกษา	2557
ปริญญาตรี	มหาวิทยาลัยบูรพา	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต	ทัศนศิลป์ (จิตรกรรม)	2539

6. ผลงานวิชาการย้อนหลัง 5 ปี

ณรวิร์ โชติวรานนท์. (2566). ศิลปะสื่อภาพเคลื่อนไหว ของครูวัยเจนเอเรชั่นเอ็กซ์, ก้ามปู ก๊อปปีปรินท์

ผลงานสร้างสรรค์ย้อนหลัง 5 ปี

ณรวิร์ โชติวรานนท์. (2567). พื้นที่มายาบนสื่อสังคมออนไลน์, International Visual Art and Design Exhibition, 4-7 มกราคม 2567, วิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่

ณรวิร์ โชติวรานนท์. (2562). “The Cooperation Exhibition” นิทรรศการศิลปกรรมร่วมสมัย ไทย – เวียดนาม วันที่ 16 – 31 ก.ค. 2562 ณ หอศิลป์วังหน้า

ณรวิร์ โชติวรานนท์. (2563). สูจิบัตร นิทรรศการแลกเปลี่ยนศิลปวัฒนธรรม ระหว่างคณะศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยไทยมาะ ประเทศญี่ปุ่น และ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม ปี พ.ศ. 2563 ณ หอศิลป์วังหน้า กรุงเทพมหานคร

7. ประสบการณ์ทางวิชาการ

7.1 ประสบการณ์สอนระดับปริญญาตรี เริ่มสอนตั้งแต่ปี พ.ศ. 2557 - ปัจจุบัน

- 1) (401-26012) ศิลปนิพนธ์
- 2) (401-26010) โครงงานจิตรกรรม
- 3) (401-25006) ศิลปะกับเทคโนโลยี
- 4) (401-26014) ศิลปะดิจิทัล
- 5) อาจารย์พิเศษวิชาทัศนศิลป์ 3 ประจำสาขาวิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2560 – ปัจจุบัน

7.2 ประสบการณ์การเป็นที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ /กรรมการสอบศิลปนิพนธ์นิพนธ์

- 1) ที่ปรึกษาโครงการศิลปนิพนธ์ ของ นายวัฒนา สนั่น ปีการศึกษา 2565

แบบฟอร์มประวัติอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

☒ ระดับปริญญาตรี ☐ ระดับบัณฑิตศึกษา

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์



แนบหลังแบบรายงานข้อมูลการพิจารณารายละเอียดของหลักสูตรตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ

1. อาจารย์ประจำหลักสูตร ศิลปบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม
2. ชื่อ - สกุล ณรงค์ แสงสวัสดิ์
3. ตำแหน่งทางวิชาการ อาจารย์
- 4.สังกัด วิทยาลัยช่างศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
5. ประวัติการศึกษา

ระดับการศึกษา	สถาบันการศึกษา	คุณวุฒิระดับอุดมศึกษา	สาขาวิชา	พ.ศ.
ปริญญาโท	มหาวิทยาลัยบูรพา	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต	ทัศนศิลป์และการออกแบบ	2559
ปริญญาตรี	สถาบันเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี	ศึกษาศาสตรบัณฑิต	ประติมากรรมสากล	2537

6. ผลงานวิชาการย้อนหลัง 5 ปี

บทความ

ณรงค์ แสงสวัสดิ์. (2564). ผลงานสร้างสรรค์ด้านทัศนศิลป์ ชุด ร่มเงา. วารสารช่างศิลป์ ปีที่ 8 ฉบับที่ 19 ประจำภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563

ผลงานวิชาการในลักษณะอื่น

ณรงค์ แสงสวัสดิ์. (2567). *ฝึกฝน*, International Visual Art and Design Exhibition, 4-7 มกราคม 2567, วิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่

ณรงค์ แสงสวัสดิ์. (2566). *ปีกระต่าย*. นิทรรศการโฮมดิน 3 : ชุมชนด่านเกวียน, จังหวัดนครราชสีมา. 20 - 26 กุมภาพันธ์ 2566

ณรงค์ แสงสวัสดิ์. (2566). *Touch*. นิทรรศการ Bangkok International WOOD FIRING 2023 : Bangkok Art and Culture Centre, กรุงเทพฯ. 22 สิงหาคม - 2 กันยายน 2566

ณรงค์ แสงสวัสดิ์. (2566). *ฝึกฝน#3*. นิทรรศการศิลปกรรม “ช่างศิลป์ กำลังดี” : มหาวิทยาลัยขอนแก่น, จังหวัดขอนแก่น. 4 - 30 ตุลาคม 2566

ณรงค์ แสงสวัสดิ์. (2565). *Nature*. นิทรรศการกลุ่ม ทักษะศิลป์และการออกแบบระดับนานาชาติ งานมหกรรมศิลปวัฒนธรรมสู่ภาค : วิทยาลัยนาฏศิลปอ่างทอง, จังหวัดอ่างทอง. 3 - 4 มิถุนายน 2565

ณรงค์ แสงสวัสดิ์. (2563). *Monkey Baring*. นิทรรศการกลุ่ม นิทรรศการแลกเปลี่ยนศิลปวัฒนธรรมระหว่างสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์และคณะศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยไทยมาเซ ประเทศญี่ปุ่น : หอศิลป์วังหน้า, กรุงเทพฯ. 14 กุมภาพันธ์ - 3 มีนาคม 2563

ณรงค์ แสงสวัสดิ์. (2563). *สมเด็จพระเทพฯ*. นิทรรศการกลุ่ม ศิลปกรรมเทิดทูนสถาบันพระมหากษัตริย์และพระบรมวงศานุวงศ์ : วิทยาลัยช่างศิลป์, กรุงเทพฯ. 9 - 30 กันยายน 2563

7. ประสบการณ์ทางวิชาการ

7.1 ประสบการณ์สอนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พ.ศ. 2553 - 2561

7.2 ประสบการณ์จัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการประติมากรรมกระดานชนวนต่ำเพื่อการเรียนรู้ของผู้เรียน

ณ อาคารพลศึกษา วิทยาลัยช่างศิลป์ เมื่อวันที่ 22 สิงหาคม 2566

7.3 ประสบการณ์สอนระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2562 - ปัจจุบัน

1) 401- 26001 ปั้นไทยนูนต่ำ

2) 401-27006 ประติมากรรม

3) 2-4-43-04 ประติมากรรม 2

4) 401-26006 ศิลปนิพนธ์

7.3 ประสบการณ์การเป็นที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์/กรรมการการสอบศิลปนิพนธ์

- ประสบการณ์การเป็นที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์/กรรมการการสอบศิลปนิพนธ์ สาขาวิชาเอกศิลป์ไทย
ปีการศึกษา 2563 – ปัจจุบัน

แบบฟอร์มประวัติอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

☒ ระดับปริญญาตรี
 ☐ ระดับบัณฑิตศึกษา

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์



แนบหลังแบบรายงานข้อมูลการพิจารณารายละเอียดของหลักสูตรตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ

1. อาจารย์ประจำหลักสูตร ศิลปบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะ
2. ชื่อ - สกุล นางสาวศิริกานต์ ยืนยง
3. ตำแหน่งทางวิชาการ อาจารย์
4. สังกัด วิทยาลัยช่างศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
5. ประวัติการศึกษา

ระดับการศึกษา	สถาบันการศึกษา	คุณวุฒิระดับอุดมศึกษา	สาขาวิชา	พ.ศ.
ปริญญาโท	มหาวิทยาลัยศิลปากร	ศิลปมหาบัณฑิต	ทัศนศิลป์	2563
ปริญญาตรี	มหาวิทยาลัยศิลปากร	ศิลปบัณฑิต	ทัศนศิลป์ (ภาพพิมพ์)	2558

6. ผลงานวิชาการย้อนหลัง 5 ปี

ศิริกานต์ ยืนยง. (2567). ความงามในความไม่สมบูรณ์ หมายเลข 2, International Visual Art and Design Exhibition, 4-7 มกราคม 2567, วิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่

ศิริกานต์ ยืนยง. (2563, 24 -25 มิถุนายน). การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมภาวะความเหงาของฉันในสังคมเมือง [นำเสนอออนไลน์]. การประชุมวิชาการบัณฑิตศึกษา ครั้งที่ 11 : เรื่อง วิจัยและนวัตกรรมเพื่อเตรียมพร้อมรับการเปลี่ยนแปลง , บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

เกียรติประวัติ

2566 - ร่วมแสดงนิทรรศการ “รักษโลกบนผืนผ้า” เพื่อเทิดพระเกียรติสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปีหลวง ณ อาคารจิตรกรรม วิทยาลัยช่างศิลป์

- ร่วมแสดงงานนิทรรศการศิลปกรรมเทิดพระเกียรติ เพื่อน้อมสำนึกในพระมหากรุณาธิคุณของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช รัชกาลที่ 9 ณ วิทยาลัยช่างศิลป์ กรุงเทพมหานคร

2565 - ร่วมจัดงาน เทศกาลสีน้ำนานาชาติ Korat International Watercolor 2020 ณ Terminal 21 จ.นครราชสีมา

2564 - ร่วมแสดงนิทรรศการเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร ณ Pacific City Club กรุงเทพมหานคร

2562 - ร่วมแสดงนิทรรศการ International Art Workshop 2019 ณ หอศิลป์บรมราชกุมารี จ. นครปฐม

2559 - ร่วมแสดงศิลปกรรมร่วมสมัยของศิลปินรุ่นใหม่ ครั้งที่ 33 ณ หอศิลป์สนามจันทร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ จังหวัดนครปฐม

2553 - รางวัลดีเด่นเยาวชนทักษิณภาคใต้ ภาพผลงาน “สงขลาแต่แรก” ณ สถาบันทักษิณคดีศึกษา จ. สงขลา

7. ประสบการณ์ทางวิชาการ

7.1 ประสบการณ์สอนระดับปริญญาตรี เริ่มสอนตั้งแต่ปี พ.ศ. 2565 - ปัจจุบัน

- 1) ภาพพิมพ์
- 2) ทักษะจิตรกรรมเฉพาะบุคคล

ภาคผนวก จ

ผลงานทางวิชาการของอาจารย์ประจำหลักสูตร

แบบฟอร์มประวัติอาจารย์ประจำหลักสูตร

☒ ระดับปริญญาตรี ☐ ระดับบัณฑิตศึกษา

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์



แนบหลังแบบรายงานข้อมูลการพิจารณารายละเอียดของหลักสูตรตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ

1. อาจารย์ประจำหลักสูตร ศิลปบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม
2. ชื่อ-สกุล ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศักดิ์ชาย บุญอินทร์
3. ตำแหน่งทางวิชาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์
- 4.สังกัด วิทยาลัยช่างศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
5. ประวัติการศึกษา

ระดับการศึกษา	สถาบันการศึกษา	คุณวุฒิตะดับอุดมศึกษา	สาขาวิชา	พ.ศ.
ปริญญาโท	มหาวิทยาลัยศิลปากร	ศิลปมหาบัณฑิต	จิตรกรรม	2544
ปริญญาตรี	มหาวิทยาลัยศิลปากร	ศิลปบัณฑิต	จิตรกรรม	2538

6. ผลงานวิชาการย้อนหลัง 5 ปี

ศักดิ์ชาย บุญอินทร์. (2567). วาดเส้นสื่อผสม : นัยซ่อนของรูปทรง-พื้นที่-เวลาในบริบทการผสมผสานทางวัฒนธรรม และความเชื่อ ยุค BANI WORLD 2024, International Visual Art and Design Exhibition, 4-7 มกราคม 2567, วิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่

ศักดิ์ชาย บุญอินทร์.(2565). วาดเส้นสื่อผสม: การเชื่อมโยง ทศนคติ ความเชื่อ และท่วงคำนึง ด้วยสัญลักษณ์ของภาพร่างและกายวิภาคของศิลปะในโลกยุคดิจิทัล. บทความสร้างสรรค์ระดับนานาชาติงานนิทรรศการทัศนศิลป์และการออกแบบนานาชาติ วิทยาลัยนาฏศิลป์จันทบุรี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ 14-15 มกราคม 2566.

ศักดิ์ชาย บุญอินทร์.(2564). บันทึก วาดเส้นสื่อผสม : สัญลักษณ์ของภาพร่างและกายวิภาคของศิลปะ
ในบริบทของทัศนคติ ความเชื่อ แบบเก่าและใหม่ .บทความสร้างสรรค์ระดับนานาชาติงานนิทรรศการ
ทัศนศิลป์และการออกแบบนานาชาติ วิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์, 3 - 4 มิถุนายน
2565

ศักดิ์ชาย บุญอินทร์.(2563). บันทึก เส้น รูปทรงชีวิต : 2-3D-2563.Line-Form-Life :2-3D-2020 .
บทความสร้างสรรค์ระดับนานาชาติงานนิทรรศการทัศนศิลป์และการออกแบบนานาชาติ ณ พระนารายณ์ราชนิเวศน์ 17-18 กุมภาพันธ์ 2563

ผลงานประเภทอื่น/สร้างสรรค์ ใช้ในการกำหนดตำแหน่งวิชาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์

ศักดิ์ชาย บุญอินทร์.(2563). Thai Wheelbarrow Sketch: 2 to 3D. สุจิตร์ นิทรรศการความ
ร่วมมือทางวิชาการและศิลปะ: สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์และ คณะศิลปและการออกแบบ มหาวิทยาลัยไทยมา
ประเทศญี่ปุ่น หอศิลป์วังหน้า 2563

เกียรติประวัติ

- 2542 ศึกษาฐานศิลปกรรมที่ประเทศอังกฤษ เมือง ลอนดอน และ ไบรตัน
- 2546 บรรยายศิลปะ ที่สภาศิลปะ Art council for Chautauqua County Jamestown, Buffalo, New York, USA, 2003
- 2547 บรรยายศิลปะ ที่โรงเรียนSouth Western High school, Jamestown, Buffalo, New York, USA, 2004
- 2547 บรรยายศิลปะ ที่วิทยาลัยชุมชน Jamestown community College Jamestown, Buffalo, New York, USA, 2004
- รางวัลยอดเยี่ยม ศิลปกรรมร่วมสมัยSVOA
- รางวัลชนะเลิศ ศิลปกรรมร่วมสมัย สมาคมสถาปนิกสยาม
- รางวัลยอดเยี่ยมในประเทศไทยการประกวดศิลปกรรมPhilip Morris Asean Art Awards
- ได้รับทุนโครงการทุนการสำรวจความต้องการของท้องถิ่นและสังคมเพื่อสร้างงานวิจัย/งานสร้างสรรค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ประจำปีงบประมาณ 2557 เรื่อง การจัดสถานที่และตกแต่งบ้านที่สะท้อนวิถีชีวิตและความเชื่อของคนในชุมชนริมน้ำตลาดเก่าหัวตะเข้
- ได้รับทุนโครงการสร้างสรรค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ประจำปีงบประมาณ 2558 หัวข้อ การผสมผสาน รูป สัญลักษณ์ กับห้วงคำนึงชุมชนริมน้ำจากอดีตสู่ปัจจุบัน
- รางวัลที่ 2 การจัดการความรู้ด้านการเรียนการสอน เรื่อง การสอนศิลปะด้วยวิธีการสาธิต วิทยาลัยช่างศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ประจำปีงบประมาณ 2559

-ได้รับรางวัลที่ 3 บทความการจัดการความรู้สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ เรื่อง การบูรณาการการเรียนการสอนวิชาทฤษฎีสามัญและศิลปะกับวิชาศิลปะปฏิบัติ

- ได้รับรางวัลชมเชยในการจัดการความรู้ร่วมกันของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล สถาบันการพลศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

-ได้รับทุนวิจัยสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ประจำปีงบประมาณ 2561 ที่ให้ทุนดำเนินการวิจัยตามที่สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ร่วมกับสำนักงานคณะกรรมการนโยบายวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรมแห่งชาติ (สวทน.) พิจารณาก่อนกรองแล้วนำเสนอต่อสำนักงบประมาณ โดยลักษณะบูรณาการของประเทศ เรื่อง สื่อการเรียนรู้องค์ประกอบศิลป์สำหรับผู้ศึกษาทัศนศิลป์ขั้นพื้นฐานและขั้นสูง

-2559 ศึกษาดูงาน และสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ ณ สถาบัน Institut Seni Indonesia Denpasar เกาะบาหลี ประเทศอินโดนีเซีย

-2560 ศึกษาดูงาน และสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ ณ สถาบัน Hanoi University เมืองฮานอย ประเทศเวียดนาม

-2561 ศึกษาดูงาน และสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ สถาบัน Institut Seni Indonesia Yogyakarta เมืองยอร์กยาการ์ตา ประเทศอินโดนีเซีย

- Organizer ผู้ออกแบบโครงการการสร้างสรรคของศิลปินไทย และร่วมสร้างสรรค์ กับศิลปินประเทศ อินเดีย ศรีลังกา อินโดนีเซียโครงการสร้างสรรค์จิตรกรรม Ayodhya Ram Deepotsav Indo-Thai Painting Workshop In Uttar Pradesh 2019 ณ เมือง ลักเนา ประเทศอินเดีย เมื่อวันที่ 18-26 ตุลาคม 2562

-2562 ศึกษาดูงาน และสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ ณ สถาบันวิจัยโยธยา รัฐอุตตรประเทศ ประเทศอินเดีย

-ได้รับการจัดสรรทุนสนับสนุนการวิจัยด้านการเรียนการสอน ของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2563 เรื่อง การพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์งานองค์ประกอบศิลป์ของนักเรียน นักศึกษาวิทยาลัยช่างศิลป์ ด้วยรูปแบบการเรียนการสอน STEAM Education

-ผู้ประเมินภายนอก ด้านอาชีวศึกษา สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (องค์การมหาชน)

-กรรมการสภาคณาจารย์และบุคลากร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

-ได้รับคัดเลือกจากกระทรวงวัฒนธรรม สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ และวิทยาลัยช่างศิลป์ ให้เป็นตัวแทนอาจารย์สอนด้านศิลปะเชิงสร้างสรรค์ ในการเข้าร่วมโครงการศิลปะสร้างสรรค์สำหรับเยาวชนอาเซียน (ASEAN Young Creative Artwork) ณ กรุงเวียงจันทน์ สาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว ระหว่างวันที่ 6 กุมภาพันธ์ 2566 ถึงวันที่ 10 กุมภาพันธ์ 2566

7. ประสบการณ์ทางวิชาการ

7.1 ประสบการณ์สอนระดับปริญญาตรี เริ่มสอนตั้งแต่ปี พ.ศ. 2545-ปัจจุบัน

- 1) ศิลปะกับสภาพแวดล้อม
- 2) 401-27009 ศิลปะสื่อผสม
- 3) 401-26007 ทักษะจิตรกรรมเฉพาะบุคคล
- 4) 401-26008 การทดลองสร้างสรรค์จิตรกรรม
- 5) 401-26009 ภูมิปัญญาเพื่อการสร้างสรรค์จิตรกรรม
- 6) 401-25008 ทักษะทัศนศิลป์สร้างสรรค์
- 7) 401-26010 โครงการจิตรกรรม
- 8) 401-26012 ศิลปนิพนธ์

7.2 ประสบการณ์การเป็นที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

- 1) ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ พ.ศ. 2552 - ปัจจุบัน
- 2) กรรมการสอบศิลปนิพนธ์

แบบฟอร์มประวัติอาจารย์ประจำหลักสูตร

☒ระดับปริญญาตรี ☐ระดับบัณฑิตศึกษา

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์



แนบหลังแบบรายงานข้อมูลการพิจารณารายละเอียดของหลักสูตรตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ

1. อาจารย์ประจำหลักสูตร ศิลปบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม
2. ชื่อ - สกุล นางสาวคันสนีย์ รุ่งเรืองสาคร
3. ตำแหน่งทางวิชาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์
- 4.สังกัด วิทยาลัยช่างศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
5. ประวัติการศึกษา

ระดับการศึกษา	สถาบันการศึกษา	คุณวุฒิระดับอุดมศึกษา	สาขาวิชา	พ.ศ.
ปริญญาโท	มหาวิทยาลัยศิลปากร	ศิลปมหาบัณฑิต	ภาพพิมพ์	2548
ปริญญาตรี	มหาวิทยาลัยศิลปากร	ศิลปบัณฑิต	ภาพพิมพ์	2539

6. ผลงานวิชาการย้อนหลัง 5 ปี

คันสนีย์ รุ่งเรืองสาคร. (2567). *Jiw Kit Nuch*. International Visual Art & Design Exhibition Bunditpatanasilpa Institute of fine Arts. 4-7 มกราคม 2567, วิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่

คันสนีย์ รุ่งเรืองสาคร. (2566). *Lada wanted Kokowa costume*. International Visual Art & Design Exhibition Bunditpatanasilpa Institute (1).

คันสนีย์ รุ่งเรืองสาคร. (2563). *ความสนุกสนานจากสื่อสังคมออนไลน์สู่ยู-ทูบ*. วารสารพัฒนศิลป์วิชาการ Journal สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์, ปีที่ 4 (ฉบับที่ 1), 43-72.

เกียรติประวัติ

2561 - รางวัล “ดีเด่น” ประเภทการนำเสนอผลงานวิจัยแบบบรรยายด้านทัศนศิลป์ เรื่อง จินตภาพแห่งความฝันของมนุษย์และดอกไม้ ในการประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ครั้งที่ 2 วันพุธที่ 9 พฤษภาคม 2561 โรงแรมมิราเคิลแกรนด์ กรุงเทพฯ

2546 - รางวัลเกียรติคุณเหรียญทองแดง ประเภทภาพพิมพ์ การแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ

ครั้งที่ 49

- 2543 - รางวัลชนะเลิศศิลปกรรม ศิลปกรรมร่วมสมัยของธนาคารกรุงไทย
- รางวัลชมเชยการประกวดการเขียนภาพประกอบนิทานของมูลนิธิเด็ก เรื่อง

ไส้เดือนน้อย

- 2542 - รางวัลประกาศเกียรติคุณการแสดงศิลปกรรมยอดเยี่ยมแห่งประเทศไทย โดย
บริษัทฟิลลิปมอริส ครั้งที่ 6

- 2541 - รางวัลดีเด่นการประกวดศิลปกรรม ปตท. ครั้งที่ 13 ภายใต้หัวข้อ สีสันแห่งภูมิ
ปัญญาไทย

- 2539 - รางวัลเกียรตินิยมเหรียญเงินศิลป์ พีระศรีศิลปกรรมร่วมสมัย ของศิลปินรุ่นใหม่
ครั้งที่ 13

- รางวัลดีเด่นอันดับที่ 1 ศิลปกรรมร่วมสมัย svoa ครั้งที่ 2
- รางวัลพิเศษการแสดงศิลปกรรม “นำสิ่งที่ดีสู่ชีวิต” ครั้งที่ 8

- 2538 - รางวัลสนับสนุนศิลปกรรมร่วมสมัยของศิลปินรุ่นใหม่ ครั้งที่ 12
- รางวัลดีเด่นการแสดงศิลปกรรม “นำสิ่งที่ดีสู่ชีวิต” ครั้งที่ 7

7. ประสบการณ์ทางวิชาการ

7.1 ประสบการณ์สอนระดับปริญญาตรี เริ่มสอนตั้งแต่ปี พ.ศ. 2556 - ปัจจุบัน

- 1) (100-21010) ประวัติศาสตร์สมัยใหม่ 2556
- 2) (104-22007) โครงงานจิตรกรรม ตั้งแต่ 2557 ห้องเรียนเครือข่าย
- 3) (104-22008) ศิลปะนิพนธ์ ตั้งแต่ 2557 ห้องเรียนเครือข่าย
- 4) (101-26017) โครงงานจิตรกรรม (ต่อเนื่อง)
- 5) (101-26020) ศิลปนิพนธ์ (ต่อเนื่อง)
- 6) (401-26010) โครงงานจิตรกรรม (ต่อเนื่อง 2561)
- 7) (401-26012) ศิลปนิพนธ์ (ต่อเนื่อง 2561)

7.2 ประสบการณ์การเป็นที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ /กรรมการสอบศิลปนิพนธ์

- 1) เป็นที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ นายเจนธรรม วัฒนศิลป์
- 2) เป็นที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ นายสหรัฐ บุญล้ำ
- 3) เป็นที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ นายครรชิต วงคะฮาด
- 4) เป็นที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ นางสาวพัทริยา พินแย้ม
- 5) เป็นกรรมการสอบศิลปนิพนธ์ทุกปีตั้งแต่สอนในวิชาศิลปนิพนธ์

แบบฟอร์มประวัติอาจารย์ประจำหลักสูตร

☒ระดับปริญญาตรี ☐ระดับบัณฑิตศึกษา

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์



แนบหลังแบบรายงานข้อมูลการพิจารณารายละเอียดของหลักสูตรตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ

1. อาจารย์ประจำหลักสูตร ศิลปบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม
2. ชื่อ - สกุล นายนรวิทย์ โชติวรานนท์
3. ตำแหน่งทางวิชาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์
- 4.สังกัด วิทยาลัยช่างศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
5. ประวัติการศึกษา

ระดับการศึกษา	สถาบันการศึกษา	คุณวุฒิระดับอุดมศึกษา	สาขาวิชา	พ.ศ.
ปริญญาโท	มหาวิทยาลัยศิลปากร	ศิลปมหาบัณฑิต	ทัศนศิลปศึกษา	2557
ปริญญาตรี	มหาวิทยาลัยบูรพา	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต	ทัศนศิลป์ (จิตรกรรม)	2539

6. ผลงานวิชาการย้อนหลัง 5 ปี

นรวิทย์ โชติวรานนท์. (2566). ศิลปะสื่อภาพเคลื่อนไหว ของครูวัยเจนเอเรชั่นเอ็กซ์, ก้ามปู ก๊อบปี่ปริ้นท์

ผลงานสร้างสรรค์ย้อนหลัง 5 ปี

นรวิทย์ โชติวรานนท์. (2567). พื้นที่มายาบนสื่อสังคมออนไลน์, International Visual Art and Design Exhibition, 4-7 มกราคม 2567, วิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่

นรวิทย์ โชติวรานนท์. (2563). สูจิบัตร นิทรรศการแลกเปลี่ยนศิลปวัฒนธรรม ระหว่างคณะศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยไทยมาะ ประเทศญี่ปุ่น และ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม ปี พ.ศ. 2563 ณ หอศิลป์วังหน้า กรุงเทพมหานคร

7. ประสบการณ์ทางวิชาการ

7.1 ประสบการณ์สอนระดับปริญญาตรี เริ่มสอนตั้งแต่ปี พ.ศ. 2557 - ปัจจุบัน

- 1) (401-26012) ศิลปนิพนธ์
- 2) (401-26010) โครงงานจิตรกรรม
- 3) (401-25006) ศิลปะกับเทคโนโลยี
- 4) (401-26014) ศิลปะดิจิทัล
- 5) อาจารย์พิเศษวิชาทัศนศิลป์ 3 ประจำสาขาวิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2560 – ปัจจุบัน

7.2 ประสบการณ์การเป็นที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ /กรรมการสอบศิลปนิพนธ์นิพนธ์

- 2) ที่ปรึกษาโครงการศิลปนิพนธ์ ของ นายวัฒนา สนั่น ปีการศึกษา 2565

แบบฟอร์มประวัติอาจารย์ประจำหลักสูตร

☒ ระดับปริญญาตรี ☐ ระดับบัณฑิตศึกษา

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์



แนบหลังแบบรายงานข้อมูลการพิจารณารายละเอียดของหลักสูตรตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ

1. อาจารย์ประจำหลักสูตร ศิลปบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม
2. ชื่อ - สกุล ณรงค์ แสงสวัสดิ์
3. ตำแหน่งทางวิชาการ อาจารย์
4. สังกัด วิทยาลัยช่างศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
5. ประวัติการศึกษา

ระดับการศึกษา	สถาบันการศึกษา	คุณวุฒิระดับอุดมศึกษา	สาขาวิชา	พ.ศ.
ปริญญาโท	มหาวิทยาลัยบูรพา	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต	ทัศนศิลป์และการออกแบบ	2559
ปริญญาตรี	สถาบันเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี	ศึกษาศาสตรบัณฑิต	ประติมากรรมสากล	2537

6. ผลงานวิชาการย้อนหลัง 5 ปี

บทความ

ณรงค์ แสงสวัสดิ์. (2564). ผลงานสร้างสรรค์ด้านทัศนศิลป์ ชุด ร่มเงา. วารสารช่างศิลป์ ปีที่ 8 ฉบับที่ 19 ประจำปีการศึกษา 2563

ผลงานวิชาการในลักษณะอื่น

ณรงค์ แสงสวัสดิ์. (2567). *ฝึกฝน*, International Visual Art and Design Exhibition, 4-7 มกราคม 2567, วิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่

ณรงค์ แสงสวัสดิ์. (2566). *ปีกระต่าย*. นิทรรศการโฮมดิน 3 : ชุมชนด่านเกวียน, จังหวัดนครราชสีมา. 20 - 26 กุมภาพันธ์ 2566

ณรงค์ แสงสวัสดิ์. (2566). *Touch*. นิทรรศการ Bangkok International WOOD FIRING 2023 : Bangkok Art and Culture Centre, กรุงเทพฯ. 22 สิงหาคม - 2 กันยายน 2566

ณรงค์ แสงสวัสดิ์. (2566). *ฝึกฝน#3*. นิทรรศการศิลปกรรม “ช่างศิลป์ กำลังดี” : มหาวิทยาลัยขอนแก่น, จังหวัดขอนแก่น. 4 - 30 ตุลาคม 2566

ณรงค์ แสงสวัสดิ์. (2565). *Nature*. นิทรรศการกลุ่ม ทักษะศิลป์และการออกแบบระดับนานาชาติ งานมหกรรมศิลปวัฒนธรรมสี่ภาค : วิทยาลัยนาฏศิลปอ่างทอง, จังหวัดอ่างทอง. 3 - 4 มิถุนายน 2565

ณรงค์ แสงสวัสดิ์. (2563). *Monkey Baring*. นิทรรศการกลุ่ม นิทรรศการแลกเปลี่ยนศิลปวัฒนธรรมระหว่างสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์และคณะศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยโทยามะ ประเทศญี่ปุ่น : หอศิลป์วังหน้า, กรุงเทพฯ. 14 กุมภาพันธ์ - 3 มีนาคม 2563

ณรงค์ แสงสวัสดิ์. (2563). *สมเด็จพระเทพฯ*. นิทรรศการกลุ่ม ศิลปกรรมเทิดทูนสถาบันพระมหากษัตริย์และพระบรมวงศานุวงศ์ : วิทยาลัยช่างศิลป์, กรุงเทพฯ. 9 - 30 กันยายน 2563

7. ประสบการณ์ทางวิชาการ

7.1 ประสบการณ์สอนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พ.ศ. 2553 - 2561

7.2 ประสบการณ์จัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการประติมากรรมกระดานชนวนต่ำเพื่อการเรียนรู้ของผู้เรียน

ณ อาคารพลศึกษา วิทยาลัยช่างศิลป์ เมื่อวันที่ 22 สิงหาคม 2566

7.3 ประสบการณ์สอนระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2562 - ปัจจุบัน

5) 401- 26001 ปั้นไทยนูนต่ำ

6) 401-27006 ประติมากรรม

7) 2-4-43-04 ประติมากรรม 2

8) 401-26006 ศิลปนิพนธ์

7.3 ประสบการณ์การเป็นที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์/กรรมการการสอบศิลปนิพนธ์

- ประสบการณ์การเป็นที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์/กรรมการการสอบศิลปนิพนธ์ สาขาวิชาเอกศิลป์ไทย
ปีการศึกษา 2563 – ปัจจุบัน

แบบฟอร์มประวัติอาจารย์ประจำหลักสูตร

☒ ระดับปริญญาตรี ☐ ระดับบัณฑิตศึกษา

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์



แนบหลังแบบรายงานข้อมูลการพิจารณารายละเอียดของหลักสูตรตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ

1. อาจารย์ประจำหลักสูตร ศิลปบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะ
2. ชื่อ - สกุล นางสาวศิริกานต์ ยืนยง
3. ตำแหน่งทางวิชาการ อาจารย์
4. สังกัด วิทยาลัยช่างศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
5. ประวัติการศึกษา

ระดับการศึกษา	สถาบันการศึกษา	คุณวุฒิระดับอุดมศึกษา	สาขาวิชา	พ.ศ.
ปริญญาโท	มหาวิทยาลัยศิลปากร	ศิลปมหาบัณฑิต	ทัศนศิลป์	2563
ปริญญาตรี	มหาวิทยาลัยศิลปากร	ศิลปบัณฑิต	ทัศนศิลป์ (ภาพพิมพ์)	2558

6. ผลงานวิชาการย้อนหลัง 5 ปี

ศิริกานต์ ยืนยง. (2567). ความงามในความไม่สมบูรณ์ หมายเลข 2, International Visual Art and Design Exhibition, 4-7 มกราคม 2567, วิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่

ศิริกานต์ ยืนยง. (2563, 24 -25 มิถุนายน). การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมภาวะความเหงาของฉันในสังคมเมือง [นำเสนอออนไลน์]. การประชุมวิชาการบัณฑิตศึกษา ครั้งที่ 11 : เรื่อง วิจัยและนวัตกรรมเพื่อเตรียมพร้อมรับการเปลี่ยนแปลง , บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

เกียรติประวัติ

2566 - ร่วมแสดงนิทรรศการ “รักษโลกบนผืนผ้า” เพื่อเทิดพระเกียรติสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปีหลวง ณ อาคารจิตรกรรม วิทยาลัยช่างศิลป์

- ร่วมแสดงงานนิทรรศการศิลปกรรมเทิดพระเกียรติ เพื่อน้อมสำนึกในพระมหากรุณาธิคุณของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช รัชกาลที่ 9 ณ วิทยาลัยช่างศิลป์ กรุงเทพมหานคร

2565 - ร่วมจัดงาน เทศกาลสีน้ำนานาชาติ Korat International Watercolor 2020 ณ Terminal 21 จ.นครราชสีมา

2564 - ร่วมแสดงนิทรรศการเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร ณ Pacific City Club กรุงเทพมหานคร

2562 - ร่วมแสดงนิทรรศการ International Art Workshop 2019 ณ หอศิลป์บรมราชกุมารี จ. นครปฐม

2559 - ร่วมแสดงศิลปกรรมร่วมสมัยของศิลปินรุ่นใหม่ ครั้งที่ 33 ณ หอศิลป์สนามจันทร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ จังหวัดนครปฐม

2553 - รางวัลดีเด่นเยาวชนทักษิณภาคใต้ ภาพผลงาน “สงขลาแต่แรก” ณ สถาบันทักษิณคดีศึกษา จ. สงขลา

7. ประสบการณ์ทางวิชาการ

7.1 ประสบการณ์สอนระดับปริญญาตรี เริ่มสอนตั้งแต่ปี พ.ศ. 2565 - ปัจจุบัน

- 1) ภาพพิมพ์
- 2) ทักษะจิตรกรรมเฉพาะบุคคล