

คณะวิทยาการสื่อสาร

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการออกแบบสื่อ

ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

ภาษาไทย	ชื่อเต็ม	ศิลปศาสตรบัณฑิต (นวัตกรรมการออกแบบสื่อ)
	ชื่อย่อ	ศศ.บ. (นวัตกรรมการออกแบบสื่อ)
ภาษาอังกฤษ	ชื่อเต็ม	Bachelor of Arts (Media Design Innovation)
	ชื่อย่อ	B.A. (Media Design Innovation)

ปรัชญาของหลักสูตร

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการออกแบบสื่อ มุ่งผลิตบัณฑิตเพื่อเป็นนักรออกแบบที่มีความเป็นเลิศด้านกระบวนการคิดสร้างสรรค์ ทักษะด้านการออกแบบ ประยุกต์ใช้ภูมิปัญญา และอัตลักษณ์ท้องถิ่น การแสวงหาความรู้เพื่อค้นพบความรู้ใหม่ รวมทั้งมีคุณธรรมจริยธรรม มีความพร้อมในการเข้าสู่วิชาชีพด้านการออกแบบ ประยุกต์ใช้การออกแบบในการพัฒนาเศรษฐกิจในภูมิภาค และประเทศไทยได้อย่างเหมาะสม ตามแนวทางการศึกษาเชิงผลลัพธ์ (Outcome Based Education) ให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ เน้นกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (active learning) ส่งเสริมและสนับสนุนการเรียนรู้ด้วยตนเอง (self-directed learning) สร้างเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต (lifelong learning) ตามแนวทางการจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 (21th Century Skills)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร

- PLO1 Communication สื่อสาร โดยใช้ภาษาอังกฤษและสื่อในการนำเสนอได้
- 1.1 รู้เท่าทันสื่อ
 - 1.2 สื่อสารภาษาอังกฤษได้
 - 1.3 นำเสนองานออกแบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ
 - 1.4 ตระหนักถึงผลกระทบจากการสื่อสารผ่านสื่อต่างๆ
 - 1.5 แสวงหาความรู้รอบตัว ทันโลกและกระแสสังคม
- PLO2 Technology ใช้เทคโนโลยีได้อย่างรู้เท่าทัน
- 2.1 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ
 - 2.2 เชี่ยวชาญการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
 - 2.3 ก้าวทันการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีโลก
- PLO3 Creativity ออกแบบสื่อ โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ และประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในงานออกแบบ
- 3.1 วิพากษ์ศิลปะและการออกแบบ
 - 3.2 ฝึกหัดการสร้างสรรค์งานออกแบบโดยใช้ความรู้ด้านศิลปะและการออกแบบ
 - 3.3 อธิบายการสร้างสรรค์สื่อประเภทต่างๆ
 - 3.4 เรียนรู้ด้านการออกแบบตลอดชีวิต
 - 3.5 คิดสร้างสรรค์เพื่อการออกแบบ
- PLO4 Apply ใช้เทคนิคต่างๆในการออกแบบสื่อ และประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในงานออกแบบ
- 4.1 ใช้ความรู้ เครื่องมือ อุปกรณ์และโปรแกรมที่เกี่ยวข้องเพื่อประยุกต์ในการออกแบบสื่อประเภทต่างๆ

- 4.2 มีหลักการและเหตุผลในการตัดสินใจ
- 4.3 วิเคราะห์ข้อมูลและพรรณการออกแบบ
- 4.4 วิเคราะห์ห้สนะสื่อสาร
- 4.5 ออกแบบสื่อได้อย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ ประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในงานออกแบบ
- PLO5 Value สร้างนวัตกรรมการออกแบบสื่อที่มีมูลค่าและคุณค่า
 - 5.1 คิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลอย่างเป็นระบบเพื่อสร้างนวัตกรรมการออกแบบสื่อ
 - 5.2 สร้างสรรค์งานออกแบบอย่างเป็นระบบ
 - 5.3 ช่วยเหลือสังคมด้วยความเต็มใจ
 - 5.4 สร้างประสบการณ์ในการฝึกปฏิบัติงานด้านการออกแบบ
 - 5.6 สร้างเครือข่ายด้านการออกแบบ
- PLO6 Integrity มีจรรยาบรรณในวิชาชีพด้านการออกแบบ
 - 6.1 มีจรรยาบรรณในวิชาชีพด้านการออกแบบ
 - 6.2 ประเมินกระบวนการออกแบบ (Pre-Production, Production, Post-Production) ตามหลักวิชาชีพ

โครงสร้างหลักสูตร

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร	134 หน่วยกิต
1. หมวดรายวิชาศึกษาทั่วไป	30 หน่วยกิต
สาระบังคับศึกษาทั่วไป 26 หน่วยกิต	
สาระที่ 1 ศาสตร์พระราชาและประโยชน์เพื่อนมนุษย์ บังคับ 3 หน่วยกิต	3 หน่วยกิต
001-102 ศาสตร์พระราชากับการพัฒนาที่ยั่งยืน The King's Philosophy and Sustainable Development	2(2-0-4)
872-000 ประโยชน์เพื่อนมนุษย์ Benefit of Mankinds	1(1-0-2)
หรือ	
117-101 ศาสตร์พระราชาและประโยชน์เพื่อนมนุษย์ King's Philosophy and the Benefit of Mankind	3(3-0-6)
สาระที่ 2 ความเป็นพลเมืองและชีวิตที่สันติ เลือก 3 หน่วยกิต จากรายวิชาต่อไปนี้	3 หน่วยกิต
117-103 จิตวิวัฒน์และคิด-ทำ-นำ-สุข New Consciousness and Living a Peaceful Life	3(3-0-6)
117-105 จิตวิวัฒน์และชีวิตที่ดี New Consciousness and Happy and Peaceful Life	3(3-0-6)
สาระที่ 1 และ สาระที่ 2 เลือก 3 หน่วยกิต	
993-172 จิตสาธารณะในภาวะวิกฤต Social Engagement in Crisis	1(1-0-2)
196-101 ความเป็นพลเมือง Citizenship	2(2-0-4)
หรือ	
117-102 ความเป็นพลเมืองและจิตสาธารณะ Citizenship and Public Consciousness	3(3-0-6)
สาระที่ 3 การเป็นผู้ประกอบการกับการคิดเชิงระบบ เลือกรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง รูปแบบที่ 1 บังคับ จำนวน 1 หน่วยกิต	3 หน่วยกิต
001-103 ไอเดียสู่ความเป็นผู้ประกอบการ Idea to Entrepreneurship	1(1-0-2)
เลือก 2 หน่วยกิต จากรายวิชาต่อไปนี้	
117-115 การคิดและการตัดสินใจ Thinking and Decision Making	2(2-0-4)

262-202	การคิดเปลี่ยนชีวิต Thinking for Life Changing	2(2-0-4)
747-102	ข้อมูลนี้มีคำตอบ Answering Questions with Data	2(2-0-4)
รูปแบบที่ 2 บัณฑิต		3 หน่วยกิต
117-104	การคิดสู่การเป็นผู้ประกอบการ Thinking to Entrepreneurship	3(3-0-6)
สาระที่ 4 การอยู่อย่างรู้เท่าทัน และการรู้ดิจิทัล		4 หน่วยกิต
บัณฑิต จำนวน 2 หน่วยกิต		
117-116	การรู้เท่าทันดิจิทัล Digital Environment Literacy	2(2-0-4)
เลือก 2 หน่วยกิต จากรายวิชาต่อไปนี้		
299-104	รู้จัก รู้เท่าทัน Values of the Wise and Deliberation	2(2-0-4)
724-106	เกาะติดกระแสวิทยาศาสตร์สมัยใหม่ Current Issues in Modern Science	2(2-0-4)
724-107	การบริโภคสีเขียว Green Consumptions	2(2-0-4)
สาระที่ 5 การคิดเชิงตรรกะและตัวเลข		2 หน่วยกิต
เลือก 2 หน่วยกิต จากรายวิชาต่อไปนี้		
746-102	ฉลาดแมท สมาร์ทไลฟ์ Smart Math for Smart Life	2(2-0-4)
117-106	คณิตคิดสมผล Making Math Make Sense	2(2-0-4)
สาระที่ 6 ภาษาและการสื่อสาร		6 หน่วยกิต
บัณฑิต 4 หน่วยกิต		
417-101	ไฮ-อิงลิช Hi ! English	2(2-0-4)
417-102	เพินแอนด์โพสต์ Pen and Post	2(2-0-4)
เลือก 2 หน่วยกิต จากรายวิชาต่อไปนี้		
411-101	ภาษาไทย ภาษาเธอ Thai Language Your Language	2(2-0-4)
411-102	สนทนาภาษาไทย 4.0 4.0 Thai Conversation	2(2-0-4)

สาระที่ 7	สุนทรียศาสตร์และกีฬา	เลือก	2	หน่วยกิต
จากสองสาระหรือสาระใดสาระหนึ่ง				
สุนทรียศาสตร์ จากราชวิชาต่อไปนี้				
125-101	หัตถกรรมสร้างสรรค์ Creative Craft			1(1-0-2)
277-103	สวยด้วยเศษวัสดุ Craft Appreciation			1(1-0-2)
277-104	การ์ตูนหรรษา Cartoon Appreciation			1(1-0-2)
411-103	สีสันบันเทิงคดี Colorful Fiction			1(1-0-2)
412-123	ศิลปะแดนมังกร Chinese Art			1(1-0-2)
413-242	เสน่ห์มลายู Malay Enchantment			1(1-0-2)
415-140	เปิดประตูสู่ญี่ปุ่น What's Japan			1(1-0-2)
416-146	ท่องแดนกิมจิ Get to Know Korea			1(1-0-2)
437-111	ศิลปะบำบัด Arts Therapy			1(1-0-2)
910-114	เพลงมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ PSU Songs Appreciation			1(1-0-2)
กีฬา จากราชวิชาต่อไปนี้				
117-118	โยคะ Yoga			1(1-0-2)
281-204	ลีลาศ Social Dance			1(0-2-1)
281-205	กิจกรรมประกอบจังหวะ Rhythmic Activities			1(0-2-1)
281-206	การสร้างสมรรถภาพทางกาย Body Conditioning			1(0-2-1)
281-207	บาสเกตบอล Basketball			1(0-2-1)
281-209	วอลเลย์บอล Volleyball			1(0-2-1)
281-210	แฮนด์บอล Handball			1(0-2-1)

281-211	ซอฟต์บอล Softball	1(0-2-1)
281-212	ฮอกกี้ Hockey	1(0-2-1)
281-215	เทเบิลเทนนิส Table Tennis	1(0-2-1)
281-216	แบดมินตัน Badminton	1(0-2-1)
281-219	ว่ายน้ำ Swimming	1(0-2-1)
281-220	เปตอง Petongue	1(0-2-1)
281-223	มวยไทย Thai Boxing	1(0-2-1)
281-224	ปันจักสีลัต Pencak Silat	1(0-2-1)
281-225	เทควันโด Taekwondo	1(0-2-1)
281-226	ไอกิโด Aikido	1(0-2-1)
281-227	ยูโด Judo	1(0-2-1)
910-111	รำไทยเพื่อสุขภาพ Thai Dance for Health	1(1-0-2)
910-112	โขนเพื่อพัฒนาร่างกายและจิตใจ Khon for Personality Development	1(1-0-2)
910-113	แจ๊สด้านซ์ Jazz Dance	1(1-0-2)
(2) สาระเลือกศึกษาทั่วไป เลือกจากรายวิชาสาระต่าง ๆ ดังนี้		4 หน่วยกิต
สาระสุนทรียศาสตร์		
125-102	มหัศจรรย์แห่งภูมิปัญญา Miracle of Wisdom	2(2-0-4)
425-101	วัฒนธรรมนำชม Culture Guide	2(2-0-4)
สาระความเป็นพลเมือง		
196-103	ภาวะผู้นำและการจัดการ Leadership and Management	2(2-0-4)
196-104	ด้านทุจริตศึกษา (คนพันธุ์ใหม่ใจสะอาด) Anti-Corruption	2((2)-0-4)

437-201	จริยศาสตร์กับความรับผิดชอบต่อสังคม Ethics and Social Responsibility	2(2-0-4)
สาระอยู่อย่างเท่าทัน		
748-108	ธรรมชาติบำบัด Natural Therapy	2(2-0-4)
สาระการคิดเชิงระบบ		
276-101	การมองภาพแบบองค์รวม Holistic View	2(2-0-4)
437-202	คิดอย่างเฉลียว เข้าใจอย่างฉลาด Smart Thought, Clever Understanding	2(2-0-4)
สาระภาษาและการสื่อสาร การคิดเชิงระบบ สุนทรียศาสตร์		
263-123	การถ่ายภาพเพื่อการท่องเที่ยวในต่างแดน Photography for Abroad Travelling	2(2-0-4)
สาระภาษาและการสื่อสาร		
412-201	หนีหัวว จงกว้อ Ni Hao Zhong Guo	2(2-0-4)
413-213	มาเลย์ออนทัวร์ Malay on Tour	2(2-0-4)
415-203	เซย์ไฮสไตล์คาวอี้ Say Hi Style Kawaii	2(2-0-4)
416-125	อันยองฮาเซโย โคเรีย Annyeonghaseyyo Korea	2(2-0-4)
417-191	พัฒนาการอ่าน Reading Development	2(2-0-4)
417-193	บันเทิงศึกษาระดับอังกฤษ English Edutainment	2(2-0-4)
2. หมวดวิชาเฉพาะ		98 หน่วยกิต
2.1 กลุ่มวิชาพื้นฐานคณะ		6 หน่วยกิต
872-100	วิทยาการสื่อสาร Communication Sciences	3(3-0-6)
872-200	การจัดการความรู้และทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ Knowledge Management and Critical Thinking Skills	3(3-0-6)
2.2 กลุ่มวิชาบังคับ		62 หน่วยกิต
873-111	การเขียนภาพร่างเพื่อการออกแบบ Drawing for Design	3(2-2-5)
873-112	องค์ประกอบศิลป์และทฤษฎีสี Art Composition and Colors Theory	3(2-2-5)

873-113	คอมพิวเตอร์กราฟิก Computer Graphics	3(2-2-5)
873-211	การคิดสร้างสรรค์เพื่อการออกแบบสื่อ Creative Thinking for Media Design	2(2-0-4)
873-212	ประวัติศาสตร์การออกแบบ Design History	1(1-0-2)
873-213	การออกแบบกราฟิก 1 Graphics I	3(2-2-5)
873-214	ภาพยนตร์ Movies	3(2-2-5)
873-215	การเล่าเรื่องและการสื่อสารด้วยภาพ Storytelling and Visual Communication	3(2-2-5)
873-216	การจัดการธุรกิจการออกแบบ Design Business Management	3(2-2-5)
873-217	การออกแบบกราฟิก 2 Graphics II	3(2-2-5)
873-218	การออกแบบมีเดียเชิงโต้ตอบ Interactive Multimedia Design	3(2-2-5)
873-219	แอนิเมชัน 2 มิติ 2D Animation	3(2-2-5)
873-311	การออกแบบกราฟิก 3 Graphics Design III	3(2-2-5)
873-312	สัมมนาในงานนวัตกรรมการออกแบบสื่อ Seminar in Media Design Innovation	3(3-0-6)
873-313	การสร้างแบบจำลอง 3 มิติ 3D Computer Modeling	3(2-2-5)
873-314	วิธีวิจัยเพื่อการออกแบบสื่อ Media Design Research Methodology	2(2-0-4)
873-315	การออกแบบสร้างสรรค์และการผลิตสื่อ Media Design and Production	4(1-6-5)
873-316	เตรียมสหกิจศึกษา 1 Preparation for Cooperative Education I	ไม่นับหน่วยกิต (2 คาบ/สัปดาห์)
873-411	ศิลปนิพนธ์ Thesis	6(0-18-0)
873-412	เตรียมสหกิจศึกษา 2 Preparation for Cooperative Education II	ไม่นับหน่วยกิต (2 คาบ/สัปดาห์)
873-413	ภาษาอังกฤษสำหรับงานออกแบบสื่อและนำเสนอ English for Media Design and Presentation	2(2-0-4)

873-414	สหกิจศึกษา Cooperative Education	6(0-36-0)
---------	-------------------------------------	-----------

2.3 กลุ่มวิชาเอกเลือก

		ไม่น้อยกว่า	30 หน่วยกิต
870-200	ภาษาอังกฤษहरररर 1 English for Fun I		ไม่นับหน่วยกิต (2 คาบ/สัปดาห์)
870-300	ภาษาอังกฤษहरररर 2 English for Fun II		ไม่นับหน่วยกิต (2 คาบ/สัปดาห์)
870-400	ภาษาอังกฤษहरररर 3 English for Fun III		ไม่นับหน่วยกิต (2 คาบ/สัปดาห์)
873-221	เขียนแบบเพื่อการออกแบบ Sketching for Design		3(2-2-5)
873-222	การเขียนภาพประกอบ Illustration		3(2-2-5)
873-223	การจัดตัวอักษรขั้นสูง Advanced Typography		3(2-2-5)
873-224	การ์ตูนและการ์ตูนเรื่อง Cartoon and Comics		3(2-2-5)
873-225	การออกแบบบรรจุภัณฑ์ Package Design		3(2-2-5)
873-226	การออกแบบเพื่อชุมชน Design for Community		3(2-2-5)
873-227	การเขียนบทภาพยนตร์และบทภาพ Script Writing and Storyboarding		3(2-2-5)
873-321	แอนิเมชัน 3 มิติ 3D Animation		3(2-2-5)
873-322	การออกแบบนิทรรศการ Display and Exhibition Design		3(2-2-5)
873-323	การออกแบบภาพกราฟิกเคลื่อนไหว Motion Graphics		3(2-2-5)
873-324	การถ่ายภาพและการจัดแสง Photography and Lighting		3(2-2-5)
873-325	วิชวลเอฟเฟ็กต์ Visual Effect		3(2-2-5)
873-326	การออกแบบร่วมสมัย Contemporary Design		3(2-2-5)
873-327	การออกแบบกราฟิกสิ่งแวดล้อม Environmental Graphic Design		3(2-2-5)

873-421	ภูมิปัญญาและศิลปะพื้นถิ่นเพื่อการออกแบบ Wisdom and local art for Design	3(2-2-5)
873-422	การออกแบบมัลติมีเดียเชิงโต้ตอบขั้นสูง Advanced Interactive Multimedia Design	3(2-2-5)

3. หมวดวิชาเลือกเสรี

6 หน่วยกิต

นักศึกษาสามารถเลือกเรียนรายวิชาใด ๆ ที่สนใจ ที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ หรือมหาวิทยาลัยอื่น
ทั้งในประเทศและต่างประเทศ โดยความเห็นชอบของหลักสูตร

แผนการศึกษาตลอดหลักสูตร

ปีที่ 1

ภาคการศึกษาที่ 1

วิชาศึกษาทั่วไป

117-103	จิตวิวัฒน์และคิด-ทำ-นำเสนอ	3(3-0-6)
117-102	ความเป็นพลเมืองและจิตสาธารณะ	3(3-0-6)
117-116	การรู้เท่าทันดิจิทัล	2(2-0-4)
746-102	สมาร์ทแมท สมาร์ทไลฟ์	2(2-0-4)
417-101	ไอ-อิงลิช	2(2-0-4)
วิชาเลือกสาระสุนทรียศาสตร์และกีฬา***		2

วิชาพื้นฐานคณะ

872-100	วิทยาการสื่อสาร	3(3-0-6)
---------	-----------------	----------

วิชาเอกบังคับ

873-111	การเขียนภาพร่างเพื่อการออกแบบ	3(2-2-5)
---------	-------------------------------	----------

รวม **20**

ภาคการศึกษาที่ 2

วิชาศึกษาทั่วไป

117-104	การคิดสู่การเป็นผู้ประกอบการ	3(3-0-6)
299-104	รู้จัก รู้เท่าทัน*	2(2-0-4)
724-107	การบริโภคสีเขียว*	2(2-0-4)
417-102	เฟ้นแอนด์โพสต์	2(2-0-4)
411-102	สนทนาภาษาไทย 4.0**	2(2-0-4)
วิชาเลือกสาระการเรียนรู้เลือกศึกษาทั่วไป****		4

วิชาเอกบังคับ

873-112	องค์ประกอบศิลป์และทฤษฎีสี	3(2-2-5)
873-113	คอมพิวเตอร์กราฟิก	3(2-2-5)

รวม **19**

* หมวดวิชาศึกษาทั่วไป สาระที่ 4 การอยู่อย่างรู้เท่าทันและการรู้ดิจิทัล เลือก 2 หน่วยกิต

** หมวดวิชาศึกษาทั่วไป สาระที่ 6 ภาษาและการสื่อสาร เลือก 2 หน่วยกิต

*** หมวดวิชาศึกษาทั่วไป สาระที่ 7 สุนทรียศาสตร์และกีฬา เลือก 2 หน่วยกิต สามารถเลือกจากสองสาระหรือสาระใด สาระหนึ่ง

**** หมวดวิชาศึกษาทั่วไป สาระเลือกศึกษาทั่วไป เลือกจากรายวิชาสาระต่างๆที่กำหนด จำนวน 4 หน่วยกิต

ปีที่ 2

ภาคการศึกษาที่ 1

วิชาพื้นฐานคณะ

872-200 การจัดการความรู้และทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ 3(3-0-6)

วิชาเอกบังคับ

873-211 การคิดสร้างสรรค์เพื่อการออกแบบสื่อ 2(2-0-4)

873-212 ประวัติศาสตร์การออกแบบ 1(1-0-2)

873-213 การออกแบบกราฟิก 1 3(2-2-5)

873-214 ภาพยนตร์ 3(2-2-5)

873-215 การเล่าเรื่องและการสื่อสารด้วยภาพ 3(2-2-5)

วิชาเอกเลือก 3

รวม 18

ภาคการศึกษาที่ 2

วิชาศึกษาทั่วไป

001-102 ศาสตร์พระราชากับการพัฒนาที่ยั่งยืน 2(2-0-4)

872-000 ประโยชน์เพื่อนมนุษย์ 1(1-0-2)

วิชาเอกบังคับ

873-216 การจัดการธุรกิจการออกแบบ 3(2-2-5)

873-217 การออกแบบกราฟิก 2 3(2-2-5)

873-218 การออกแบบมีเดียเชิงโต้ตอบ 3(2-2-5)

873-219 แอนิเมชัน 2 มิติ 3(2-2-5)

วิชาเอกเลือก 6

รวม 21

ปีที่ 3

ภาคการศึกษาที่ 1

วิชาเอกบังคับ

873-311 การออกแบบกราฟิก 3 3(2-2-5)

873-312 สัมมนาในงานนวัตกรรมการออกแบบสื่อ 3(3-0-6)

873-313 การสร้างแบบจำลอง 3 มิติ 3(2-2-5)

วิชาเอกเลือก 6

วิชาเลือกเสรี 3

รวม 18

ภาคการศึกษาที่ 2

วิชาเอกบังคับ

873-314 ธีวิจัยเพื่อการออกแบบสื่อ 2(2-0-4)

873-315 การออกแบบสร้างสรรค์และการผลิตสื่อ 4(1-6-5)

873-316 เตรียมสหกิจศึกษา 1
ไม่นับหน่วยกิต
(2 คาบ/สัปดาห์)

วิชาเอกเลือก 9

วิชาเลือกเสรี 3

รวม 18

ปีที่ 4

ภาคการศึกษาที่ 1

วิชาเอกบังคับ

873-411 ศิลปนิพนธ์	6(0-18-0)
873-412 เตรียมสหกิจศึกษา 2	ไม่นับหน่วยกิต (2 คาบ/สัปดาห์)
873-413 ภาษาอังกฤษสำหรับงานออกแบบสื่อและนำเสนอ	2(2-0-4)
วิชาเอกเลือก	6

รวม 14

ภาคการศึกษาที่ 2

วิชาเอกบังคับ

873-414 สหกิจศึกษา	6(0-36-0)
--------------------	-----------

รวม 6

คำอธิบายรายวิชา

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการออกแบบสื่อ

หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

ศาสตราจารย์พระราชณาและประโยชน์เพื่อนมนุษย์

001-102 ศาสตร์พระราชากับการพัฒนาที่ยั่งยืน

2(2-0-4)

The King's Philosophy and Sustainable Development

ความหมาย หลักการ แนวคิด ความสำคัญ และเป้าหมายของหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง หลักการทรงงาน หลักการเข้าใจ เข้าถึงพัฒนา การพัฒนาตามศาสตร์พระราชา และการพัฒนาอย่างยั่งยืน การวิเคราะห์การนำศาสตร์พระราชามาประยุกต์ใช้ในพื้นที่ระดับบุคคล องค์กรธุรกิจหรือชุมชนในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศ

Meaning, principles, concept, importance and goal of the philosophy of sufficiency; work principles, understanding and development of the King's philosophy and sustainable development; an analysis of application of the King's philosophy in the area of interest including individual, business or community sectors in local and national level.

872-000 ประโยชน์เพื่อนมนุษย์

1((1)-0-2)

Benefit of Mankinds

การทำกิจกรรมเชิงบูรณาการองค์ความรู้ เน้นหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง หลักการเข้าใจ เข้าถึง พัฒนา เพื่อประโยชน์เพื่อนมนุษย์

Knowledge integration activities, with emphasis on sufficiency economy philosophy, work principle for benefit of mankind

สาระความเป็นพลเมืองและชีวิตที่สันติ

117-103 จิตวิวัฒน์และคิด-ทำ-นำสุข

3((3)-0-6)

New Consciousness and Living a Peaceful Life

การมีสติ การทำจิตให้สงบและเห็นความสงบของจิต การประยุกต์ใช้สติในการเรียนและทำกิจกรรมต่างๆ นำสติไปใคร่ครวญดูความคิดและอารมณ์ เข้าใจการเปลี่ยนแปลงของอารมณ์ มีความสุขมีการแบ่งปัน คุณค่าของชีวิตและความเป็นมนุษย์ การรู้จักและเข้าใจตนเองและผู้อื่น เจตคติที่ดี การเข้าใจและยอมรับความแตกต่างทางวัฒนธรรม ความคิด ความเชื่อและค่านิยม การอยู่ร่วมกันบนพื้นฐานทางจริยธรรม ทักษะการสื่อสารอย่างสันติและทักษะพหุวัฒนธรรม การจัดการความขัดแย้งและสันติวิธี เพื่อประยุกต์ใช้ให้เกิดแนวทางการดำเนินชีวิตที่เป็นสุขและสันติ

Consciousness, mind calmness and apprehension of peace; able to apply consciousness in studying and conduction activities, including cogitating upon thought and emotion; able to understand change in emotional state, being happy, learning to share and acknowledging value of life and humanness; self-perception and understand others; having positive attitude; understand and accept differences in culture, idea belief and value; state of coexistence with ethics, peaceful communication skill and multiculturalism skill; conflict management and non-violent method to apply into the state of living life in happiness and peace

117-102 ความเป็นพลเมืองและจิตสาธารณะ**2((2)-0-4)****Citizenship and Public Consciousness**

แนวคิด หลักการ คุณสมบัติและความสำคัญของความเป็นพลเมืองภายใต้หลักการประชาธิปไตยในระดับชุมชน สังคมโลกและสังคมออนไลน์ (สังคมเสมือน) การเคารพกฎหมาย ความรับผิดชอบต่อสังคม ความเท่าเทียมทางสังคม แนวคิดและหลักการของการช่วยฟื้นคืนชีพเบื้องต้น การช่วยเหลือดูแลสุขภาพแก่บุคคลอื่นและการปฏิบัติการช่วยฟื้นคืนชีพ จากสถานการณ์จำลอง บำเพ็ญประโยชน์กับผู้อื่น โดยใช้หลักการช่วยฟื้นคืนชีพเบื้องต้นและการช่วยเหลือดูแลสุขภาพ

Concept, principle, qualification and importance of citizenship under the democracy principle in community, global and online society (virtual society) levels; abide by the law, social responsibility, equality, concept and principle of cardiopulmonary resuscitation, healthcare aid for others, and simulation of cardiopulmonary resuscitation demonstration; outreach to others by employing basic cardiopulmonary resuscitation and healthcare methods.

สาระการเป็นผู้ประกอบการกับการคิดเชิงระบบ**001-103 ไอเดียสู่ความเป็นผู้ประกอบการ****1((1)-0-2)****Idea to Entrepreneurship**

การเป็นผู้ประกอบการ การประเมินสภาพแวดล้อมธุรกิจ การแสวงหาโอกาสทางธุรกิจ การจัดทำแนวคิดธุรกิจ ด้วยเครื่องมือทางธุรกิจสมัยใหม่

Introduction to new entrepreneur creation; business environment opportunity analysis; using business models with modern business tools

117-104 การคิดสู่การเป็นผู้ประกอบการ**3((3)-0-6)****Thinking to Entrepreneurship**

ความหมายและความสัมพันธ์ของการคิดขั้นสูงกับการเป็นผู้ประกอบการ การพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง การใช้ข้อมูลและการประเมินสภาพแวดล้อมทางธุรกิจเพื่อการตัดสินใจหาทางเลือกอย่างเท่าทัน โลกบนพื้นฐานคุณธรรม การแสวงหาโอกาสทางธุรกิจและการพัฒนาแนวคิดในการใช้ชีวิตอย่างสมดุลและยั่งยืน การจัดทำแนวคิดธุรกิจด้วยเครื่องมือทางธุรกิจสมัยใหม่

Definition and relation of higher order thinking with entrepreneurship: development of higher order thinking; use of data and evaluation of business environment for making decision deliberately on alternatives based on ethics, searching for business opportunity and perspective development of balanced and sustainable living; developing business ideas with modern business tool

117-115 การคิดและการตัดสินใจ**2((2)-0-4)****Thinking and Decision Making**

หลักการและกระบวนการคิดของมนุษย์ ความคิดสร้างสรรค์ การวิเคราะห์ข้อมูลและข่าวสาร ตรรกศาสตร์และการใช้เหตุผล กระบวนการตัดสินใจ กระบวนการแสวงหาความรู้ การรู้เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสิ่งแวดล้อม และการประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน

Principles and processes of systematic thinking; creative thinking; data and information analysis; logic and reasoning; decision-making process; search of knowledge; literacy and application of social and environmental changes

- 262-202 การคิดเปลี่ยนชีวิต** **2((2)-0-4)**
- Thinking for Life Changing**
- ความหมายและความสำคัญของการคิดขั้นสูง การพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง การใช้ข้อมูลเพื่อการตัดสินใจหาทางเลือกอย่างเท่าทันโลกบนพื้นฐานคุณธรรม การพัฒนาแนวคิดในการใช้ชีวิตอย่างสมดุลและยั่งยืน
- Definitions and significance of higher-order thinking; development of higher-order thinking skills; use of information promoting alternative perspectives for wise decision-making based on morals; conceptual development of balanced and sustainable life
-
- 747-102 ข้อมูลนี้มีคำตอบ** **2((2)-0-4)**
- Answering Questions with Data**
- การตั้งคำถามในประเด็นที่สนใจ การหาข้อมูลจากสิ่งรอบตัวและข่าวสารในชีวิตประจำวัน สถานการณ์ปัจจุบัน การจัดการและการจำแนกข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยแหล่งเรียนรู้หลากหลาย และใช้ทฤษฎีสถิติเบื้องต้น วิธีการสรุปผล เทคนิคการนำเสนอ
- Developing interesting research questions; primary data collection; data management and classification; modern technology in data analysis; varied learning sources; basic statistics; drawing conclusions from data; data presentation techniques
-
- สาระการอยู่อย่างรู้เท่าทัน และการรู้ดิจิทัล**
- 117-116 การรู้เท่าทันดิจิทัล** **2((2)-0-4)**
- Digital Environment Literacy**
- เทคโนโลยีอัจฉริยะ ปัญญาประดิษฐ์ จริยธรรมและกฎหมายในสังคมไซเบอร์ แนวคิดและความสำคัญของสื่อและข่าวสารในยุคดิจิทัล ภูมิทัศน์การสื่อสารสมัยใหม่ ผลกระทบจากสื่อและพฤติกรรมสื่อสารในสื่อดิจิทัล สิทธิส่วนบุคคลและการละเมิด ภูมิสารสนเทศและผลกระทบด้านปรากฏการณ์ทางธรรมชาติเพื่อการดำเนินชีวิต การสืบค้นและการเข้าถึงสารสนเทศที่เกี่ยวข้อง การใช้สารสนเทศเพื่อการแสวงหาความรู้ตลอดชีวิต การอ้างอิง และการนำเสนอสารสนเทศ
- Technology; artificial Intelligence; cyber ethics and regulations; concepts and significance of media and information in digital age; modern communication landscape; media impacts; communication behaviors in digital media; private right and violation; access to information; use of information for lifelong learning; citation; information presentation
-
- 299-104 รู้คิด รู้เท่าทัน** **2((2)-0-4)**
- Values of the Wise and Deliberation**
- กระบวนการคิดทางวิทยาศาสตร์ ความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ผลกระทบต่อวิถีชีวิต เศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม แนวทางการป้องกันแก้ไขปัญหาที่เกิดจากผลกระทบของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
- Scientific thinking process; progress in science and technology; impacts of science and technology on way of life; economy, society and environment; preventing and solving problem arising from science and technology impact

724-106 เกษะติดกระแสวิทยาศาสตร์สมัยใหม่

2((2)-0-4)

Current Issues in Modern Science

พัฒนาการด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต รูปแบบการใช้เทคโนโลยีและสารสนเทศเพื่อการรู้เท่าทันสถานการณ์ทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี พลังงานและสิ่งแวดล้อม สถานการณ์ปัจจุบันของความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรมในระดับชุมชน ภูมิภาค และระดับสากล ประเด็นวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสมัยใหม่ในปัจจุบันที่เกี่ยวข้องกับสังคม การเมือง เศรษฐกิจ และทรัพยากรธรรมชาติที่กำลังเป็นที่น่าสนใจหรือมีผลกระทบต่อมนุษย์ สิ่งมีชีวิต และสิ่งแวดล้อม กฎหมาย วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อม

Science and technology development for enhancing quality of life; IT applications in science, technology, energy and environment; scientific and technological advancement; communal, regional and international innovations; modern scientific and technological issues related to or with impacts on society, politics, economy, natural resources, humans, living organisms and environment

724-107 การบริโภคสีเขียว

2((2)-0-4)

Green Consumptions

ชีวิตที่ดีในรั้วมหาวิทยาลัยเชิงนิเวศ (Eco-university) มิติสิ่งแวดล้อม (ทรัพยากรธรรมชาติ พลังงาน เทคโนโลยีของเสีย และเศรษฐกิจสังคม) และการปรับตัวให้ทันกับสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงเพื่อสร้างความสมดุลแห่งชีวิต นิเวศพัฒนาเพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตอย่างยั่งยืน การปรับตัวให้สอดคล้องกับการพัฒนาเมืองสิ่งแวดล้อมยั่งยืน (green and sustainable city) นวัตกรรมสีเขียวและการเลือกใช้ผลิตภัณฑ์ ภูมิสารสนเทศเพื่อการเตือนภัยธรรมชาติ รู้เท่าทันเทคโนโลยีการสื่อสารและการนำเสนอข้อมูลข่าวบนพื้นฐานของพหุวัฒนธรรม

Happy life in eco-university; environmental dimensions (natural resources, energy, technology, waste and socioeconomic) adjustment under globalization changing for balanced life; eco-development for sustainable development of quality of life; adaptations to sustainable and green city development; green innovation and product selection; application of basic GIS for natural disaster warning system; dynamic globalization and critical media literacy in multicultural society

สาระการคิดเชิงตรรกะและตัวเลข

746-102 สมาร์ทแมท สมาร์ทไลฟ์

2((2)-0-4)

Smart Math for Smart Life

การประยุกต์ใช้ความรู้ทางคณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวัน เช่น การให้เหตุผลปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ การจัดการตารางเวลา การดูแลสุขภาพ การจัดการการเงินส่วนบุคคล และการเลือกซื้อสินค้า

Application of mathematical knowledge in everyday life: explanation of natural phenomena, schedule management, health care, personal financial management and shopping

สาระภาษาและการสื่อสาร

ภาษาอังกฤษ

417-101 ไฮ-อิงลิช

2((2)-0-4)

Hi! English

การฝึกสนทนาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ฝึกทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษอย่างถูกต้อง เรียนรู้ทักษะการสนทนาภาษาอังกฤษผ่านสื่อที่หลากหลาย เช่น การ์ตูน นิทาน บทเพลง ภาพยนตร์ และบทบรรยายสั้น ๆ

Practice of English conversation in daily life; practice of English pronunciation; learning English through media such as English cartoons, fairy tales, songs, movies and short descriptions

ภาษาไทย

411-101 ภาษาไทย ภาษาเธอ

2((2)-0-4)

Thai Language Your Language

ภาษากับการนำเสนอความรู้ที่นึกคิดด้วยการเขียนที่มุ่งสัมฤทธิ์ผลของการสื่อสารตามวัตถุประสงค์ต่างๆ ได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์การสื่อสาร การรับสารด้วยการอ่านเพื่อจับใจความ สรุปความ และมีวิจารณญาณในการนำไปใช้ประโยชน์

Language and presentation of ideas through written communication appropriate with different situation for the achievement of communicative objectives; culture of Thai language usage; practice of correcting defective message in communication; receiving information by reading for main ideas, summarizing, and criticizing for learning and living application

411-102 สนทนาภาษาไทย 4.0

2((2)-0-4)

4.0 Thai Conversation

ภาษากับการนำเสนอความคิดด้วยการพูดอย่างมีขั้นตอนตามวัตถุประสงค์ต่างๆ และเหมาะสมกับบริบททางสังคมวัฒนธรรม และสถานการณ์การสื่อสาร บุคลิกภาพและอวัจนภาษาเพื่อสัมฤทธิ์ผลในการพูด การรับสารด้วยการฟังเพื่อคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ และสามารถประยุกต์ใช้เพื่อการเรียนรู้และการดำเนินชีวิตได้

Language and expression of ideas via appropriate use of verbal communication process in accordance with socio-cultural contexts and situations under different objectives; personality and nonverbal language for speaking achievement; listening for information critically for learning and living application

สาระสุนทรียศาสตร์และกีฬา

สุนทรียศาสตร์

125-101 หัตถกรรมสร้างสรรค์

1((1)-0-2)

Creative Craft

การคิด การใช้ทักษะ และการจัดการภูมิปัญญา หัตถกรรมท้องถิ่น การผลิตผลงานสร้างสรรค์ เกิดนวัตกรรมนำไปสู่การสร้างคุณค่าและมูลค่าทางเศรษฐกิจ

Thoughts, skills, and knowledge management of local handicraft; creative work and innovation for value creation and economic value

277-103	สวยด้วยเศษวัสดุ Craft Appreciation การนำวัสดุเหลือใช้มาประดิษฐ์เพื่อให้เกิดความสวยงามและนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน Creative use of waste material	1((1)-0-2)
277-104	การ์ตูนหรรษา Cartoon Appreciation การวาดรูปการ์ตูนเบื้องต้นและนำการ์ตูนไปตกแต่งบนของใช้ในชีวิตประจำวัน Drawing cartoons for beginners; decorative cartoons	1((1)-0-2)
411-103	สีสันบันเทิงคดี Colorful Fiction ความเข้าใจโลกและชีวิต ความจรโรโลงใจ คุณค่าด้านความงาม สังคม และวัฒนธรรมผ่านงานสร้างสรรค์ที่ใช้ภาษาในรูปแบบต่างๆ เช่น นวนิยาย เรื่องสั้น บทเพลง บทละคร Life experience, inspiration, aesthetic, social and cultural appreciation through novels, short stories, songs, and plays	1((1)-0-2)
412-123	ศิลปะแดนมังกร Chinese Art ศิลปวัฒนธรรมจีนด้านต่าง ๆ เช่น การตัดกระดาษ ศิลปะการเขียนพู่กันจีน ลูกคิด ศิลปะการชงชา และอาหารจีน เป็นต้น Chinese art and culture such as paper cutting, the art of Chinese Calligraphy, abacus, the art of tea and food	1((1)-0-2)
413-242	เสน่ห์มลายู Malay Enchantment ชนชาติ ประเพณี วัฒนธรรมของชาวมลายูในประเทศไทยและอาเซียน Race, culture and traditions Malay in Thailand and ASEAN	1((1)-0-2)
415-140	เปิดประตูญี่ปุ่น What's Japan สังคม วัฒนธรรมญี่ปุ่นและศิลปะด้านต่างๆ ศึกษาระยะห่างข้อแตกต่างระหว่างสังคมญี่ปุ่นและสังคมไทย Japanese Society; culture and art in many aspects; analyzing the difference between Thai society and Japanese society	1((1)-0-2)
416-146	ท่องแดนกิมจิ Get to Know Korea ศิลปวัฒนธรรมเกาหลีด้านต่าง ๆ เช่น การทำอาหารเกาหลี วัฒนธรรมการร่ายรำดั้งเดิมของชาวเกาหลี กระแสเกาหลี และการพับกระดาษต่าง ๆ เป็นต้น Korean Art and Culture: Korean Cooking, Korean Traditional Dance, Korean Wave, floe paper	1((1)-0-2)

437-111 ศิลปะบำบัด	1((1)-0-2)
Arts Therapy	
กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะเพื่อพัฒนาสุขภาพทางอารมณ์และสติปัญญา การบริหารจัดการความรู้สึก การแสดงออกและสื่อสารด้วยวิธีการที่สร้างสรรค์ เสริมสร้างความมั่นใจในตัวเองและพัฒนาการตระหนักรู้ในตัวตนในระดับลึกซึ้ง	
Arts and creative activities for improving emotional and mental well-being. Learn to manage feelings, expression and communication in a more positive way. Increasing self-confident and develop a greater self-awareness	
910-114 เพลินเพลงมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์	1((1)-0-2)
PSU Songs Appreciation	
ประวัติความเป็นมา คุณค่า การวิจารณ์ และสุนทรียะของบทเพลงมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ การขับร้องบทเพลงมหาวิทยาลัยโดยอาศัยวิธีการร้องเพลงต่างๆ	
Background; value; criticism and appreciation of PSU's song; singing PSU's song in difference way	
กีฬา	
117-118 โยคะ	1((1)-0-2)
Yoga	
ความรู้และทักษะโยคะ การออกกำลังกายด้วยโยคะ การประยุกต์ใช้โยคะไปสู่การออกกำลังกายเพื่อส่งเสริมสุขภาพในชีวิตประจำวัน	
Knowledge and yoga skill, exercise with yoga, applying yoga to promote health in daily life	
281-204 ลีลาศ	1((0)-2-1)
Social Dance	
ทักษะเบื้องต้นและมารยาทในการลีลาศ เพลงที่ใช้ในการลีลาศ เน้นการฝึกปฏิบัติ	
Basic social dance skills and etiquette; social dance music; emphasis on practice	
281-205 กิจกรรมประกอบจังหวะ	1((0)-2-1)
Rhythmic Activities	
ความรู้เกี่ยวกับกิจกรรมประกอบจังหวะ ทักษะในการเคลื่อนไหวประกอบจังหวะ เพลงที่ใช้ในกิจกรรมประกอบจังหวะ เน้นการฝึกปฏิบัติ	
Knowledge of rhythmic activities; rhythmic movement skills; music for rhythmic activities; emphasis on practice	
281-207 บาสเกตบอล	1((0)-2-1)
Basketball	
ความรู้และทักษะกีฬาสบาสเกตบอลเบื้องต้น วิธีสอน การฝึกปฏิบัติ กติกาและการแข่งขัน	
Basic basketball knowledge and skills; teaching methods; practical drills; rules and competition	

281-209	วอลเลย์บอล Volleyball ความรู้และทักษะกีฬาวอลเลย์บอลเบื้องต้น วิธีสอน การฝึกปฏิบัติ กติกาและการแข่งขัน Basic volleyball knowledge and skills; teaching methods; practical drills; rules and competition	1((0)-2-1)
281-210	แฮนด์บอล Handball ความรู้และทักษะกีฬาแฮนด์บอลเบื้องต้น วิธีสอน การฝึกปฏิบัติ กติกา และการแข่งขัน Basic handball knowledge and skills; teaching methods; practical drills; rules and competition	1((0)-2-1)
281-215	เทเบิลเทนนิส Table Tennis ความรู้และทักษะกีฬาเทเบิลเทนนิสเบื้องต้น วิธีสอน การฝึกปฏิบัติ กติกาและการแข่งขัน Basic table tennis knowledge and skills; teaching methods; practical drill; rules and competition	1((0)-2-1)
281-216	แบดมินตัน Badminton ความรู้และทักษะแบดมินตันเบื้องต้น วิธีสอน การฝึกปฏิบัติ กติกาและการแข่งขัน Basic badminton knowledge and skills; teaching methods; practical drills; rules and competition	1((0)-2-1)
281-219	ว่ายน้ำ Swimming ความรู้และทักษะกีฬาว่ายน้ำเบื้องต้น วิธีสอน การฝึกปฏิบัติ กติกาและการแข่งขัน Basic swimming knowledge and skills; teaching methods; practical drills; rules and competition	1((0)-2-1)
281-220	เปตอง Petongue ความรู้และทักษะกีฬาเปตองเบื้องต้น วิธีสอน การฝึกปฏิบัติ กติกาและการแข่งขัน Basic petongue knowledge and skills; teaching methods; practical drills; rules and competition	1((0)-2-1)
281-223	มวยไทย Thai Boxing ความรู้และทักษะกีฬามวยไทยเบื้องต้น วิธีสอน การฝึกปฏิบัติ กติกาและการแข่งขัน Basic This boxing knowledge and skills; teaching methods; practical drills; rules and competition	1((0)-2-1)

281-225	เทควันโด Taekwondo ความรู้และทักษะกีฬาเทควันโดเบื้องต้น วิธีสอน การฝึกปฏิบัติ กติกาและการแข่งขัน Basic taekwondo knowledge and skills; teaching methods; practical drills; rules and competition	1((0)-2-1)
281-226	ไอกิโด Aikido ความรู้และทักษะกีฬาไอกิโดเบื้องต้น วิธีสอน การฝึกปฏิบัติ กติกาและการแข่งขัน Basic aikido knowledge and skills; teaching methods; practical drills; rules and Competition	1((0)-2-1)
281-227	ยูโด Judo ความรู้และทักษะกีฬายูโดเบื้องต้น วิธีสอน การฝึกปฏิบัติ กติกาและการแข่งขัน Basic judo knowledge and skills; teaching methods; practical drills; rules and Competition	1((0)-2-1)
910-111	รำไทยเพื่อสุขภาพ Thai Dance for Health ทักษะเบื้องต้นสำหรับการรำไทย เพลงและจังหวะ การจัดองค์ประกอบการเคลื่อนไหวท่ารำไทยประกอบดนตรี เพื่อนำไปใช้ส่งเสริมสุขภาพ Basic Skills of Thai dance; music and rhythm.; choreography of Thai dance movement with Music for promoting health	1((1)-0-2)
910-112	โขนเพื่อพัฒนาร่างกายและจิตใจ Khon for Personality Development ความเป็นมา องค์ประกอบการแสดงโขน การพัฒนาร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และบุคลิกภาพผ่านทักษะการฝึกหัด โขนและตัวละคร โขนชนิดต่าง ๆ Background and elements of Khon performance; development of mind, body, emotions, and personality through Khon practice and the character	1((1)-0-2)
910-113	แจ๊สด้านซ์ Jazz Dance ทักษะเบื้องต้นและการจัดองค์ประกอบการเคลื่อนไหวสำหรับการเต้นแจ๊สด้านซ์ และออกแบบท่าเต้นประกอบ เพลงเพื่อส่งเสริมสุขภาพและนันทนาการ Basic skills and composition for jazz dance; choreography with music for promoting health and recreation	1((1)-0-2)

สาระเลือกศึกษาทั่วไป

สาระสุนทรียศาสตร์

125-102 มหัศจรรย์แห่งภูมิปัญญา 2((2)-0-4)

Miracle of Wisdom

การเรียนรู้และเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น การบูรณาการให้เหมาะสมกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม

Learning and appreciation of local culture and wisdom; integration with social changes

425-101 วัฒนธรรมนำชม 2((2)-0-4)

Culture Guide

ความตระหนัก และชื่นชมในมรดกทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น การบูรณาการความรู้ทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมกับการนำชมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม

Appreciation of cultural heritage and local wisdom; knowledge integration with cultural tourism

สาระความเป็นพลเมือง

196-103 ภาวะผู้นำและการจัดการ 2((2)-0-4)

Leadership and Management

แนวคิด ทฤษฎี กรณีศึกษาเกี่ยวกับภาวะผู้นำ ลักษณะบทบาทผู้นำและผู้ตาม ผู้นำการเปลี่ยนแปลง ผู้นำการสร้างสรรค์ สมรรถนะการทำงาน การสร้างทีมงานและการทำงานเป็นทีม หลักการและทฤษฎีการจัดการจัดการเชิงกลยุทธ์ แนวทางการพัฒนาทักษะการเป็นผู้นำ และการบริหารจัดการตามหลักการเพื่อความสำเร็จ

Concepts and theories of leadership; characteristics and roles of leaders and followers; change leaders; creative leaders; competency; team building and teamwork; principles and theories of strategic management; leadership development; success-oriented management

437-201 จริยศาสตร์กับความรับผิดชอบต่อสังคม 2((2)-0-4)

Ethics and Social Responsibility

แนวคิด ทฤษฎี ความสำคัญ จริยศาสตร์ในการทำงานเพื่อสังคม การสร้างอัตลักษณ์นักศึกษา ความรับผิดชอบต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อมผ่านกิจกรรมเพื่อสังคม

Concepts; theories; significance; ethics in social work; identity construction; self, social and environmental responsibilities through social activities

สาระอยู่อย่างรู้เท่าทัน

724-108 ธรรมชาติบำบัด 2((2)-0-4)

Natural Therapy

แนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติบำบัดเพื่อคุณภาพชีวิตที่ดี ทางเลือกในการปฏิบัติเพื่อสุขภาพ ป่าบำบัด ดนตรีบำบัด โยคะ สมุนไพรในชีวิตประจำวัน ผลิตภัณฑ์จากธรรมชาติ

Natural therapy for healthy life; alternative health practice: forest therapy, music therapy, yoga, herb, natural products

สาระการคิดเชิงระบบ

276-101 การมองภาพแบบองค์รวม

2((2)-0-4)

Holistic View

การแสวงหาความรู้รอบตัวที่เกี่ยวข้องในชีวิตประจำวัน ความสามารถมองภาพแบบองค์รวม การรู้เท่าทันสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงทางสังคมพหุวัฒนธรรม และคาดการณ์ผลกระทบที่จะเกิดขึ้น กระบวนการคิดวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณลักษณะ การเลือกใช้ข้อมูลสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจแก้ปัญหา และนำเสนอข้อมูลบนพื้นฐานคุณธรรม

Knowledge acquisition in daily life; holistic view; literacy of changes in multicultural societies and consequences; qualitative and quantitative analysis; choosing information sources for problem solving; ethical considerations in data presentation

437-202 คิดอย่างเฉลียว เข้าใจอย่างฉลาด

2((2)-0-4)

Smart Thought, Clever Understanding

การจัดการปัญหาเชิงมโนทัศน์ เข้าใจข้อโต้แย้งของข้อความคิดที่แตกต่าง มองเห็นข้อเด่นข้อด้อยของข้อความคิด ใช้ความคิดของตนเพื่อสร้างคำอธิบายได้ การใช้เหตุผลประเมินสถานการณ์ โลกทัศน์ที่ไม่รู้จักมาก่อน เข้าใจตนเอง

Conceptual resolution, understanding, understanding of polarized and different point of view, recognizing the advantages and the disadvantages of different opinions, constructing student own ideas, logical assessment of real situation, unknown worldview, self-understanding

สาระภาษาและการสื่อสาร การคิดเชิงระบบ สุนทรียศาสตร์

263-213 การถ่ายภาพเพื่อการท่องเที่ยวในต่างแดน

2((2)-0-4)

Photography for Abroad Travelling

การใช้เทคโนโลยีในการถ่ายภาพ การจัดการไปต่างประเทศด้วยตนเองอย่างประหยัด โดยการใช้เทคโนโลยีในการแสวงหาข้อมูลเพื่อเพิ่มประสบการณ์เรียนรู้จากการท่องเที่ยว การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าขณะเดินทาง และการประเมินผลการจัดการเดินทางไปท่องเที่ยวในต่างแดน

Utilize of photographic technology using information technology for accessing and selecting a travel management information, how to deal with uncomfortable situation while traveling, travel summary and evaluation

สาระภาษาและการสื่อสาร

412-201 หนีหัว จงกว้อ

2((2)-0-4)

Ni Hao Zhong Guo

การถ่ายเสียงภาษาจีนกลางด้วยอักษรโรมัน การฝึกออกเสียงพยัญชนะสระ และวรรณยุกต์ การสนทนาในหัวข้อที่เกี่ยวกับชีวิตประจำวัน

Pinyin romanization of Chinese phonemes; pronunciation drills of consonants, vowels and tones; Practice of listening and speaking skills on daily life topics

- 413-213 **มาเลย์ออนทัวร์** 2((2)-0-4)
Malay on Tour
 ภาษามลายูที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวในสถานการณ์ต่างๆทั้งในและต่างประเทศ
 Malay for tourism in Thailand and foreign countries
- 415-203 **เซย์ไฮสไตล์คาวาอี้** 2((2)-0-4)
Say Hi Style Kawaii
 ฝึกสนทนาภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้น ข้อมูลเกี่ยวกับตัวเองและเรื่องราวใกล้ตัว พร้อมเรียนรู้ขนบธรรมเนียม วัฒนธรรม วิถีญี่ปุ่น เรื่องราวและสถานการณ์ปัจจุบันของประเทศญี่ปุ่นผ่านสื่อที่หลากหลาย
 Basic Japanese conversation; talking about personal information and related topics; learning Japanese traditions, cultures, and ways of living; current events in Japan through multimedia
- 416-125 **อันยองฮาเซโย โครีเอ** 2((2)-0-4)
Annyeonghaseyyo Korea
 การฝึกทักษะทั้ง 4 ด้านคือ การฟังพูด อ่าน และเขียน ฝึกออกเสียงให้ถูกต้อง ชัดเจน และฝึกสนทนาภาษาเกาหลีที่ใช้ในชีวิตประจำวันผ่านซีรีส์และเพลงภาษาเกาหลี
 Practice of four language skills: listening, speaking, reading, and writing; Korean conversation in daily life through Korean series and music
- 417-191 **พัฒนาการอ่าน** 2((2)-0-4)
Reading Development
 การสร้างนิสัยในการอ่าน ทักษะการอ่านโดยทั่วไป ฝึกการอ่านและสรุปความข้อเขียนชนิดต่างๆ ในระดับความยากของศัพท์ประมาณ 3,000 คำขึ้นไป (หมายเหตุ ไม่เปิดให้นักศึกษาวิชาเอก-โท ภาษาอังกฤษชั้นปีที่ 2-4)
 Developing good reading habits; general reading skills; practice of reading a wide range of texts; minimum reading level: 3,000 words (Note: not offered to 2 nd through 4th year English majors and minors)
- 417-193 **บันเทิงศึกษาภาษาอังกฤษ** 2((2)-0-4)
English Edutainment
 การเรียนรู้ทักษะภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมและสื่อบันเทิงหลากหลายรูปแบบ เพื่อให้ผู้เรียนได้ความรู้และมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ
 English skills learning through a variety of activities and other entertainment media to enhance students' knowledge as well as attitudes towards language learning

หมวดวิชาเฉพาะ

กลุ่มวิชาพื้นฐานคณะ

872-100 วิทยาการสื่อสาร

3(3-0-6)

Communication Sciences

แนวคิดการสื่อสารและการสื่อสารเชิงบูรณาการ ภูมิทัศน์การสื่อสารและเทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่ ความสำคัญของข้อมูลข่าวสารและสารสนเทศประเภทและรูปแบบการสื่อสาร ความคิดสร้างสรรค์ในงานสื่อสารที่สัมพันธ์กับการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคม ผลกระทบของการสื่อสารต่อบุคคลและสังคม การฝึกทักษะการสื่อสารเชิงบูรณาการ

Concepts of communication and integrated communication; landscape of communication and new communication technologies; importance of news and information; types and forms of communication; creativity in communication related to economic and social changes; impacts of communication on individuals and society; integrated communication skills training

872-200 การจัดการความรู้และทักษะการคิดเชิงวิพากษ์

3(3-0-6)

Knowledge Management and Critical Thinking Skills

หลักการ กระบวนการและกลยุทธ์การจัดการความรู้ทางการสื่อสาร เชิงบูรณาการ การแลกเปลี่ยนความรู้และชุมชนนักปฏิบัติ กระบวนการสื่อสารในที่สาธารณะ หลักการและกระบวนการคิดเชิงวิพากษ์ แนวทางการพัฒนาความคิดเชิงวิพากษ์ กระบวนการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์และสังคม เครื่องมือและเทคโนโลยีเพื่อการสื่อสาร

Principles, processes and strategies of knowledge management for integrated communication; knowledge sharing and communities of practice; public communication process; principles and processes of critical thinking; guideline for developing critical thinking; scientific and social problem-solving processes; tools and technologies for communication

กลุ่มวิชาบังคับแยก

873-111 การเขียนภาพร่างเพื่อการออกแบบ

3(2-2-5)

Drawing for Design

ทฤษฎี หลักการ วิธีการ และปฏิบัติการเขียนภาพร่าง การถ่ายทอดธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมในลักษณะรูปร่าง และรูปทรงการวาดโครงสร้างและน้ำหนักลายเส้น การกำหนดความเข้มของแสงเงา และระยะของวัตถุจากรูปทรงเรขาคณิต รูปทรงที่มีความซับซ้อนเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบ

Theories, principles, method and practice of drawing and shading; drawing shapes and forms inspired by nature and environment; structure drawing and line weight; determining light geometric with complex shapes to apply for a design

873-112 องค์ประกอบศิลป์และทฤษฎีสี

3(2-2-5)

Art Composition and Colors Theory

หลักการ ทฤษฎีด้านองค์ประกอบศิลป์และสี ความสมดุลและความสัมพันธ์ของรูปร่างวัตถุ รูปทรงในพื้นที่ว่าง พื้นผิว การสร้างแนวคิดและการนำเสนอในบริบทของการออกแบบ

Principles, theories of art composition and colors; balance and relationship between object forms and shapes in space and surface; conceptualization and presentation in the context of design

873-113 คอมพิวเตอร์กราฟิก 3(2-2-5)

Computer graphics

หลักการความแตกต่างของภาพกราฟิกแบบ 2 มิติ ภาพกราฟิกแบบ เวกเตอร์ และบิตแมป ประเภทและคุณลักษณะการสร้างและตกแต่งภาพกราฟิก ฝึกปฏิบัติออกแบบและผลิตผลงาน โดยใช้โปรแกรมประยุกต์ทางการออกแบบกราฟิกขั้นพื้นฐาน

Principles of 2D graphic differences; Vector and Bitmap graphics; types and characteristics of creating and decoration graphics; practice of design and production using basic graphic design applications

873-211 การคิดสร้างสรรค์เพื่อการออกแบบสื่อ 2(2-0-4)

Creative Thinking for Media Design

หลักการ ความคิดสร้างสรรค์ การสร้างความคิดและแรงบันดาลใจในการออกแบบสื่อ กำหนดแนวความคิด และการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาสร้างสรรค์ในการออกแบบ พัฒนาแนวความคิดริเริ่มและจินตนาการในเชิงสร้างสรรค์เพื่องานออกแบบที่มีความโดดเด่นและเป็นเอกลักษณ์

Principles, creative thinking, creating ideas and inspiration in media design, conceptual and applying local wisdom for creating designs; development of creative initiative and imagination for distinctive and unique designs

873-212 ประวัติศาสตร์การออกแบบ 1(1-0-2)

Design History

ประวัติความเป็นมา ทฤษฎี และหลักการเบื้องต้นของการออกแบบกราฟิก ภาพยนตร์ และแอนิเมชัน ยุคของศิลปะและประวัติศาสตร์โลกที่ส่งผลต่อการออกแบบ

History, theories and basic principles of graphic design, movies and animation; the era of art and world history affecting designs

873-213 การออกแบบกราฟิก 1 3(2-2-5)

Graphic Design I

ความหมาย วิวัฒนาการของตัวอักษร โรมันและไทย ประเภท รูปแบบของการพัฒนาตัวอักษร ทักษะการสร้างตัวอักษรประดิษฐ์ การออกแบบตัวอักษร การจัดวางและเลือกใช้ตัวอักษรในการออกแบบสื่อต่างๆ ความชัดเจนในการสื่อความหมายเพื่อใช้ในงานออกแบบอย่างสร้างสรรค์

Definition, evolution of Thai and Roman letterforms, types of letterforms development, calligraphy skills, letterforms design, typography and selection of letterforms in different media designs; explicit meaning for creative design works

873-214 ภาพยนตร์

3(2-2-5)

Movies

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างสื่อภาพยนตร์ หลักการและกระบวนการผลิตภาพยนตร์ การหีบขบประเด็น สังคมและวัฒนธรรมท้องถิ่น ขั้นตอนการเตรียมงานก่อนการถ่ายทำ ขั้นตอนการถ่ายทำ ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ และการใช้ โปรแกรมประยุกต์สำหรับการผลิตสื่อภาพยนตร์

Introduction to movie making; principles and movie making process, social issues and local culture raised, pre-production, production and post-production processes; using applications for movie production

873-215 การเล่าเรื่องและการสื่อสารด้วยภาพ

3(2-2-5)

Storytelling and Visual Communication

ทฤษฎีการสื่อสารและการเล่าเรื่อง เพื่อการออกแบบเบื้องต้น ความหมายและความสำคัญ หลักการสื่อสาร วัฒนาการ องค์ประกอบ วัตถุประสงค์ ประเภท การผลิตภาพเพื่อการสื่อสาร การสร้างภาพ สี องค์ประกอบ ภาพถ่าย และ สารสนเทศกราฟิก ความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดและเนื้อหาและแบบจำลองการสื่อสาร การวิเคราะห์กระบวนการเล่าเรื่อง จากภูมิปัญญาและอัตลักษณ์ท้องถิ่น เพื่อสื่อสารในรูปแบบต่าง ๆ และอิทธิพลของการสื่อสารที่มีผลต่อสังคม การ ประยุกต์ใช้ในงานออกแบบ

Communication theories, storytelling for preliminary design, definition, importance, principles, the evolution of communication, elements, objectives, types of production of images for communication, creating color images, composition, photos and information graphic; relationship between content concepts and communication models; analysis of storytelling, local wisdom and identity for communication in different forms; effect of communication on society, application of communication in design

873-216 การจัดการธุรกิจการออกแบบ

3(2-2-5)

Design Business Management

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับธุรกิจ หลักการและกระบวนการจัดการธุรกิจ การออกแบบ ประเภทของธุรกิจการ ออกแบบ ความรู้พื้นฐานและหน้าที่ทางธุรกิจ เศรษฐศาสตร์ การตลาด โครงสร้างพื้นฐานของธุรกิจการออกแบบ การ สับเปลี่ยนข้อมูลทางอิเล็กทรอนิกส์ วางแผนทรัพยากรขององค์กรและการจัดการลูกค้าสัมพันธ์ กฎหมายธุรกิจ อิเล็กทรอนิกส์ จรรยาบรรณทางธุรกิจการออกแบบ

Introduction to business; principles and processes of design business management; types of design businesses; knowledge and business function; economics; marketing; structure of design businesses; electronic data switching; organizations resource planning and customer relationship management; electronic business law; design business ethics

873-217 การออกแบบกราฟิก 2

3(2-2-5)

Graphics II

การเลือกใช้ภาพ สร้างภาพ การจัดหน้าประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ กระบวนการผลิตงานพิมพ์ สามารถออกแบบผลิต สิ่งพิมพ์และสิ่งพิมพ์ดิจิทัลจาก โปรแกรมประยุกต์ทางด้านการออกแบบกราฟิกขั้นสูง การออกแบบกราฟิกเพื่อนำไปใช้ ประโยชน์ด้านการสื่อสารและการประชาสัมพันธ์ในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อดิจิทัล

Selection of images, image creation, layout of print media; print production process, to be able to design print and digital publications with advanced graphic design applications, graphic design for communication and public relations purposes in the form of print and digital media

873-218 การออกแบบมีเดียเชิงโต้ตอบ 3(2-2-5)

Interactive Multimedia Design

หลักการและองค์ประกอบของมัลติมีเดียการใช้เครื่องมือและโปรแกรมประยุกต์สำหรับการผลิตมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์การออกแบบมัลติมีเดีย บนหน้าจอที่มีขนาดหลากหลายการประยุกต์ใช้นวัตกรรมมัลติมีเดียในงานออกแบบและสร้างสรรค์สื่อ

Principles and elements of multimedia; application of tools and program for interactive multimedia production; multimedia design on various screen sizes; application of multimedia innovation in design and creation works

873-219 แอนิเมชัน 2 มิติ 3(2-2-5)

2D Animation

หลักการและทฤษฎีเกี่ยวกับแอนิเมชัน พัฒนาการและกระบวนการสร้างงานแอนิเมชันในรูปแบบ 2 มิติ การออกแบบตัวละคร จาก การจัดองค์ประกอบภาพ เสียงสำหรับงานแอนิเมชัน การแอนิเมท และเทคนิคพิเศษสำหรับงานแอนิเมชัน

Principles and theories of animation; development and process of creating 2D animation; character design, scene, composition, sounds for animation, animated and special techniques in animation works

873-311 การออกแบบกราฟิก 3 3(2-2-5)

Graphics Design III

การประยุกต์งานกราฟิกกับการทำแคมเปญสื่อสารเพื่อการโฆษณา การใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการโฆษณา การวิเคราะห์รูปแบบของสินค้า การตลาด กำหนดแนวทางในการออกแบบให้เหมาะสมกับสื่อประเภทต่างๆ ภายใต้เงื่อนไขที่กำหนด

Application of graphics for advertising campaigns; use of digital media in advertising; product analysis, market, guidelines to design proper media under specified conditions

873-312 สัมมนาในงานนวัตกรรมการออกแบบสื่อ 3(3-0-6)

Seminar in Media Design Innovation

แนวความคิดด้านงานออกแบบ ตลอดจนสำรวจความเคลื่อนไหวของงานออกแบบต่างๆ ในปัจจุบัน ภูมิปัญญาและอัตลักษณ์ท้องถิ่น รวมถึงกฎหมายและจริยธรรมในงานออกแบบสื่อ การเขียนโครงการสัมมนาเพื่อการดำเนินการจัดการสัมมนาเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น วิพากษ์วิจารณ์ ผลงานออกแบบ หรือประเด็นปัญหาที่ส่งผลต่องานออกแบบ เพื่อให้เกิดมุมมอง และแนวคิดที่หลากหลาย

Concepts of design; survey of current situation of media design works; local wisdom and identity; laws and ethics in media design; writing seminar project to conduct a seminar, exchange opinions, criticize design works, and issues affecting design to extend views and various concepts

- 873-313 การสร้างแบบจำลอง 3 มิติ** **3(2-2-5)**
- 3D Computer Modeling**
- แนวคิดพื้นฐานและทฤษฎีเกี่ยวกับสร้างโมเดลและการจำลองภาพ 3 มิติด้วยโปรแกรมประยุกต์ 3 มิติ หลักการขึ้นโมเดลจำลองการใส่ลาย พื้นผิว การจัดแสง การเรนเดอร์ การสแกน และการพิมพ์ 3 มิติ เพื่อใช้งานออกแบบและสร้างสรรค์สื่อ
- Basic concepts and theories of 3D computer modeling and simulation used 3D applications; principles of pattern model, surface, lighting and rendering, 3D scanning and printing in media design and creation
- 873-314 วิจัยเพื่อการออกแบบสื่อ** **2(2-0-4)**
- Media Design Research Methodology**
- แนวคิด ทฤษฎี หลักการวิจัย ศึกษาประเด็นด้านงานออกแบบสื่อกราฟิก มัลติมีเดีย สื่อออฟไลน์ สื่อออนไลน์ รวมทั้งภูมิปัญญาและอัตลักษณ์ท้องถิ่น กำหนดปัญหาการวิจัย เครื่องมือการวิจัยและการทดสอบ ตลอดจนสถิติที่ใช้ในการวิจัย การเขียนรายงาน สำหรับงานวิจัยทางการออกแบบและการนำเสนอ
- Concepts, theories and principles of research; study of graphic, multimedia, online and offline media, local wisdom and identity; defining research questions; research instruments and testing; statistics in research; report writing for research in design and presentation
- 873-315 การออกแบบสร้างสรรค์และการผลิตสื่อ** **4(1-6-5)**
- Media Design and Production**
- การบูรณาการความรู้และทักษะการออกแบบและการผลิตสื่อทั้งสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อมัลติมีเดีย และสื่อออนไลน์ การวางแผน การบริหารจัดการ การผลิต และการนำเสนอ จริยธรรมในการออกแบบและสร้างสรรค์สื่อ
- Integration of knowledge, design skills and production of print, multimedia and online media; planning, management, production and presentation; ethics in media design and creation
- 873-316 เตรียมสหกิจศึกษา 1** **ไม่มีหน่วยกิต**
- Preparation for Cooperative Education I** **(2 คาบ/สัปดาห์)**
- แนวคิด ความสำคัญและรูปแบบสหกิจศึกษา หลักเกณฑ์และขั้นตอนการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา การเตรียมความพร้อมก่อนปฏิบัติงาน ได้แก่ การเลือกสถานประกอบการ การเขียนจดหมายสมัครงาน การสัมภาษณ์งาน การพัฒนาบุคลิกภาพและทักษะการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ความรู้พื้นฐานและทักษะการทำงานในองค์กร
- ไม่มีหน่วยกิต การมีส่วนร่วมอย่างน้อย 80% การวัดและประเมินผลใช้สัญลักษณ์ S และ U
- Concepts, importance and forms of cooperative education; rules and process of cooperative education; preparation for working such as selection of a suitable workplace, application letter and resume writing, job interview techniques, personality development and effective communication in Thai and English, basic knowledge and competency for organization
- No credits earned; 80% attendance required. Measurement and evaluation using S and U

873-411	ศิลปะนิพนธ์	6(0-18-0)
	Thesis	
	ศึกษา ประเด็นด้านงานออกแบบ ความเคลื่อนไหวของงานออกแบบต่างๆ ในปัจจุบัน รวมทั้งภูมิปัญญาและอัตลักษณ์ท้องถิ่น นำเสนอหัวข้อนวัตกรรมการออกแบบสื่อที่นักศึกษาสนใจและพัฒนาผลงานภายใต้คำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาและนำเสนอผลการศึกษาหรือผลงาน	
	A study on design issues, design trends, local wisdom and identity; presentation topic on media design innovation and developing a piece of work under academic supervision, and presentation	
873-412	เตรียมสหกิจศึกษา 2	ไม่นับหน่วยกิต (2 คาบ/สัปดาห์)
	Preparation for Cooperative Education II	
	การเตรียมความพร้อมทั้งในด้านความรู้และทักษะทางวิชาชีพในสายงานด้านการออกแบบ จรรยาบรรณทางวิชาชีพ แนวทางการจัดทำและนำเสนอโครงการ การรายงานผลการปฏิบัติงาน การประเมินผลการปฏิบัติงาน	
	ไม่มีหน่วยกิต การมีส่วนร่วมอย่างน้อย 80% การวัดและประเมินผลใช้สัญลักษณ์ S และ U	
	Preparation of knowledge and professional skills in design; professional ethics; project proposal and performance report; job performance evaluation	
	No credits earned; 80% attendance required. Measurement and evaluation using S and U	
873-413	ภาษาอังกฤษสำหรับงานออกแบบสื่อและนำเสนอ	2(2-0-4)
	English for Media Design and Presentation	
	ภาษาอังกฤษในงานออกแบบสื่อ คำศัพท์พื้นฐานในงานออกแบบและสร้างสรรค์สื่อ การฟังเพื่อจับใจความสำคัญ การพูดเพื่อแสดงความคิดเห็น และบทสนทนาในวิชาชีพด้านการออกแบบ ทักษะการสืบค้นข้อมูลเพื่อใช้เป็นแหล่งทรัพยากร และอ้างอิงทางการออกแบบ	
	English for media design, vocabularies in media design and creation; listening for main ideas; speaking to express opinions and conversation in media design profession; data searching skills as design resources and references	
873-414	สหกิจศึกษา	6(0-36-0)
	Cooperative Education	
	การปฏิบัติงานเต็มเวลาในลักษณะพนักงานชั่วคราวในหน่วยงานของรัฐสถานประกอบการเอกชน หรือชุมชน ระยะเวลา 1 ภาคการศึกษา	
	Full-time job training as a temporary employee in government, private sectors or communities for a semester	
	กลุ่มวิชาเลือกเอก	
870-200	ภาษาอังกฤษหรรษา 1	ไม่นับหน่วยกิต (2 คาบ/สัปดาห์)
	English for Fun I	
	คำศัพท์พื้นฐาน บทสนทนาเรื่องต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน เช่น การซื้อของ อาหาร กีฬา และบันเทิง การอ่านข้อความสั้น เช่น ป้าย ประกาศ ฉลากสินค้า	
	ไม่มีหน่วยกิต การมีส่วนร่วมอย่างน้อย 80% การวัดและประเมินผลใช้สัญลักษณ์ S และ U	

Basic vocabulary; everyday dialogues on various topics: shopping, food, sports, and entertainment; reading short messages: signs, announcements, product labels

No credits earned; 80% attendance required. Measurement and Evaluation using S and U

870-300 ภาษาอังกฤษหรรษา 2

ไม่นับหน่วยกิต

English for Fun II

(2 คาบ/สัปดาห์)

สำนวนและคำแสดงในชีวิตประจำวัน การฝึกการฟังจากสื่อมวลชนประเภทต่าง ๆ เช่น โฆษณา ภาพยนตร์ เพลง การเขียนบันทึกและข้อความสั้น

ไม่มีหน่วยกิต การมีส่วนร่วมอย่างน้อย 80% การวัดและประเมินผลใช้สัญลักษณ์ S และ U

Everyday expressions and slang; practice of listening to mass media in different forms: advertising, films and songs; journal and short message writing

No credits earned; 80% attendance required. Measurement and Evaluation using S and U

870-400 ภาษาอังกฤษหรรษา 3

ไม่นับหน่วยกิต

English for Fun III

(2 คาบ/สัปดาห์)

การเน้นทักษะการพูดและการเขียน คำศัพท์ สำนวน และการจำลองสถานการณ์ในการทำงาน เช่น การนำเสนอข้อมูล การแสดงความคิดเห็น การสัมภาษณ์ การกรอกใบสมัครงาน การเขียนและโต้ตอบจดหมายและจดหมายอิเล็กทรอนิกส์

ไม่มีหน่วยกิต การมีส่วนร่วมอย่างน้อย 80% การวัดและประเมินผลใช้สัญลักษณ์ S และ U

Emphasis on speaking and writing skills; vocabulary, expressions and role playing in working context: data presentation, opinion expression, interview, application form filling-out; letter and electronic mail correspondence

No credits earned; 80% attendance required. Measurement and Evaluation using S and U

873-221 เขียนแบบเพื่อการออกแบบ

3(2-2-5)

Sketching for Design

หลักการเขียนแบบและสัดส่วนของวัตถุสิ่งของ โดยเน้นทัศนมิติ ความถูกต้องของ โครงสร้าง รูปทรง ระยะ แสง และเงา โดยสามารถเลือกใช้ อุปกรณ์อย่างเหมาะสม

Principles of sketching and proportion objects emphasizing on accuracy of perspective structure, shapes, distance, lighting and shadow, to be able to select proper tools

873-222 การเขียนภาพประกอบ

3(2-2-5)

Illustration

หลักการและทฤษฎีแสง เงา สีและบรรยากาศในการเขียนภาพประกอบ การวิเคราะห์เนื้อหาและการพัฒนาเรื่อง การสร้างภาพประกอบด้วยเทคนิคทาง คอมพิวเตอร์และเทคนิคพิเศษต่างๆ

Principles and theories of light, shadow, colors and atmosphere in illustration; content analysis and story development; creating illustrations by using computer graphics and decorative techniques

- 873-223 การจัดตัวอักษรขั้นสูง** **3(2-2-5)**
Advanced Typography
รูปแบบตัวอักษรไทยและตัวอักษรโรมันต่างๆ การออกแบบและการจัดตัวอักษร โดยคำนึงถึงบริบทการนำไปใช้ รูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างตัวอักษรที่ใช้ในการออกแบบจัดตัวอักษรในพื้นที่ต่างๆ โปรแกรมประยุกต์เพื่อการออกแบบตัวอักษร
- Thai and Roman letterforms; typography and design in context of use; relationship between their use in typographic design in different areas; application for typography
- 873-224 การ์ตูนและการ์ตูนเรื่อง** **3(2-2-5)**
Cartoon and Comics
ความเป็นมาของการ์ตูนและการ์ตูนเรื่อง หลักการเขียนภาพและการพัฒนาเนื้อหาการ์ตูน แนวคิด การออกแบบการวาดภาพและการนำเสนอการ์ตูนและการ์ตูนเรื่อง
- History of cartoon and comics; principles of drawing and content development; concept, design, drawing and presentation of cartoon and comics
- 873-225 การออกแบบบรรจุภัณฑ์** **3(2-2-5)**
Package Design
ทฤษฎีและการฝึกปฏิบัติการออกแบบบรรจุภัณฑ์ระดับสากล ความสัมพันธ์ระหว่างผลิตภัณฑ์ บรรจุภัณฑ์ การจัดแสดง ผู้ใช้ และการตลาด การศึกษาริบทของการผลิตที่มีอยู่และเทคโนโลยีเข้ามาใหม่ เพื่อการพัฒนาไปสู่กระบวนการออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่ได้มาตรฐานอุตสาหกรรม
- Theories and practice of international package design, relationship between products, packaging, product display, users and market; studying the context of current production and new production technology to develop packaging design process to meet industry standards
- 873-226 การออกแบบเพื่อชุมชน** **3(2-2-5)**
Design for Community
ความหมายของการออกแบบเพื่อสังคม หลักการและทฤษฎีการเก็บข้อมูล การลงพื้นที่จริงเพื่อการศึกษาปัญหา การพัฒนาการออกแบบเพื่อแก้ปัญหาที่มีอยู่ในชุมชน หน้าที่และความรับผิดชอบของนักออกแบบต่อสังคม
- Definition of social design; principles and theories of data collection; fieldwork to study problems, design development to solve problems in communities; duties and responsibilities of designer to society
- 873-227 การเขียนบทภาพยนตร์และบทภาพ** **3(2-2-5)**
Script Writing and Storyboarding
องค์ประกอบ กระบวนการ คำศัพท์เฉพาะทาง และรูปแบบที่เหมาะสมของ การเขียนบท การออกแบบตัวละครและการเขียนบทภาพ การวางโครงเรื่องกระบวนการนำเสนอในขั้นก่อนการผลิต ความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิดเชิงสร้างสรรค์เบื้องต้น กับการเขียนบท การออกแบบบุคลิกตัวละคร และการเขียนบทภาพ

Elements, process, terminology and proper format for script writing; character design and storyboarding, plot, pre-production process, relationship between basic creative concepts and script writing, character design and story boarding

873-321 แอนิเมชัน 3 มิติ

3(2-2-5)

3D Animation

เทคนิคและกระบวนการสร้างแอนิเมชัน 3 มิติ การขึ้นโมเดลตัวละครและฉาก การกำหนดอารมณ์ การใส่กระดูก กำหนดท่าทางการเคลื่อนไหว การจัดแสง การประมวลผลภาพโดยใช้โปรแกรมประยุกต์สำหรับการสร้างสื่อ 3 มิติ

Techniques and process of creating 3D animation; character modeling and scene; mood setting; bone implants to determine gestures; lighting; image processing, application for 3D animation

873-322 การออกแบบนิทรรศการ

3(2-2-5)

Display and Exhibition Design

ทฤษฎีและการออกแบบ การจัดนิทรรศการประเภทต่างๆ การจัดแสดงสินค้า การกำหนดรูปแบบแผนผังบริเวณ ตำแหน่ง ทิศทาง ฯลฯ ปฏิบัติการออกแบบ การจัดและตกแต่งนิทรรศการ การจัดแสงในงานนิทรรศการ

Theories and design, various types of exhibition design, product display, area setting, positioning, directions, and etc.; design practice, exhibition arrangement and decoration, lighting in exhibitions

873-323 การออกแบบภาพกราฟิกเคลื่อนไหว

3(2-2-5)

Motion Graphics

ทฤษฎีการสร้างสารสนเทศกราฟิก การออกแบบสารสนเทศเชิงสร้างสรรค์ในรูปแบบดิจิทัล หลักการและเทคโนโลยีของภาพเคลื่อนไหว การทดลองการสื่อสารด้วยภาพเคลื่อนไหวในระบบดิจิทัล

Theory of information graphic, creative information design in digital forms; principles and technology of motion pictures; experiment of motion pictures as a communication medium in digital system

873-324 การถ่ายภาพและการจัดแสง

3(2-2-5)

Photography and Lighting

การจัดแสงถ่ายภาพในสตูดิโอ การถ่ายภาพเชิงทดลอง การวิเคราะห์สัญลักษณ์ในภาพถ่าย การใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์ในกระบวนการผลิตภาพถ่ายสร้างสรรค์

Studio lighting; experimental photography; semiotics in photography; application of computer techniques in creative photo productions

873-325 วิชวลเอฟเฟกต์

3(2-2-5)

Visual Effect

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างวิชวลเอฟเฟกต์ เทคนิคและการประยุกต์ใช้อุปกรณ์เพื่อใช้ในการสร้างงานวิชวลเอฟเฟกต์ในงานสื่อดิจิทัล และภาพยนตร์

Introduction to visual effect creation; techniques and application of devices to create visual effects in digital media and movies

- 873-326 การออกแบบร่วมสมัย** **3(2-2-5)**
Contemporary Design
หลักการ แนวคิด ทฤษฎี และลักษณะการออกแบบร่วมสมัย การเลือกใช้วัสดุ เทคโนโลยี และวิธีการผลิตที่เชื่อมโยงกับบริบทของสังคมไทย การบูรณาการอัตลักษณ์ของสังคมไทยในการออกแบบและการสร้างสรรค์สื่อ
Principles, concepts, theories and characteristics of contemporary design; selection of materials, technology and production methods in Thai social context; integration of social identities to media design and creation
- 873-327 การออกแบบกราฟิกสิ่งแวดล้อม** **3(2-2-5)**
Environmental Graphic Design
การประยุกต์การออกแบบกราฟิกสำหรับพื้นที่สภาพแวดล้อมภายในและภายนอก การใช้องค์ประกอบการออกแบบกราฟิก การกำหนดตำแหน่งและทิศทาง การตกแต่ง การใช้วัสดุ และระบบป้ายสัญลักษณ์ การจัดวางตัวอักษรการใช้ภาพถ่าย ภาพประกอบ ในพื้นที่ต่างๆ
Application of graphic design for interior and exterior environment; application of graphic elements; positioning and directions; decoration; material used and signage systems; typography; photos, illustration according to area environment
- 873-421 ภูมิปัญญาและศิลปะพื้นถิ่นเพื่อการออกแบบ** **3(2-2-5)**
Wisdom and Local Art for Design
แนวความคิดและภูมิปัญญาท้องถิ่น การเลือกวัสดุ กรรมวิธีการผลิต เอกลักษณ์ทางการออกแบบ ซึ่งมีอิทธิพลต่อการออกแบบและการสื่อสาร การประยุกต์ใช้ความรู้ของชุมชนในการออกแบบสื่อประเภทต่างๆ
Notion of wisdom and local wisdom; selection of materials, manufacturing process; identity design affecting communication and design; application of community knowledge in different media design
- 873-422 การออกแบบมัลติมีเดียเชิงโต้ตอบขั้นสูง** **3(2-2-5)**
Advanced Interactive Multimedia Design
หลักการแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์โดยใช้ความคิดเชิงสร้างสรรค์ การวิเคราะห์และออกแบบประสบการณ์ของมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ตามความต้องการของผู้ใช้ และการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์ขั้นสูง
Principles, concepts and theories of interactive multimedia design using creative thinking; analysis and experience design of interactive multimedia according to user needs, and development of advanced interactive multimedia

รายชื่ออาจารย์ประจำหลักสูตร

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการออกแบบ

- ภาคปกติ ภาคสมทบ
 หลักสูตรปกติ หลักสูตรนานาชาติ หลักสูตรภาษาอังกฤษ
 หลักสูตรใหม่ พ.ศ. หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563

รองศาสตราจารย์

1. รองศาสตราจารย์สิทธิกร เทพสุวรรณ, ศ.ม.(จิตรกรรม) มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2548

ผู้ช่วยศาสตราจารย์

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมลพรรณ ชนะสุข, ปร.ค.(ทัศนศิลป์และการออกแบบ) มหาวิทยาลัยบูรพา, 2561

อาจารย์

1. นายกำธร เกิดทิพย์, ปร.ค. (ศิลปะการออกแบบ), มหาวิทยาลัย ศิลปากร, 2558
2. นางสาวเกวกร สังขมาศ, ศ.ม. (ทัศนศิลป์ศึกษา) มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2558
3. นายชนกิตต์ ชนะสุข, ปร.ค.(ทัศนศิลป์และการออกแบบ), มหาวิทยาลัยบูรพา, 2562
4. นายบัชรุดิง ขาลี, ศล.ม. (คอมพิวเตอร์อาร์ต) มหาวิทยาลัยรังสิต, 2555
5. นายภักดี ต่วนศิริ, ปร.ค. (วิจัยศิลปะและวัฒนธรรม), มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2564
6. นางสาวศุภราภรณ์ ทวนน้อย, สด.ค. (สหวิทยาการการวิจัยเพื่อการออกแบบ) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2564
7. นายปิติ มณีเนตร, ปร.ค. (ศิลปะการออกแบบ) มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2559
8. นายวีรพล สุวรรณกระจ่าง, สด.ค. (สหวิทยาการการวิจัยเพื่อการออกแบบ) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2564

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs) กลยุทธ์/วิธีการสอน และกลยุทธ์/วิธีการวัดและการประเมินผล

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการออกแบบ

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2563

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการวัดและการประเมินผล
<p>PLO 1: Communication</p> <p>สื่อสารโดยใช้ภาษาอังกฤษและสื่อในการนำเสนอได้</p> <p>1.1 รู้เท่าทันสื่อ</p> <p>1.2 สื่อสารภาษาอังกฤษได้</p> <p>1.3 นำเสนองานออกแบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p> <p>1.4 ตระหนักรู้ถึงผลกระทบจากการสื่อสารผ่านสื่อต่างๆ</p> <p>1.5 แสวงหาความรู้รอบตัว ทันโลก และกระแสสังคม</p>	<p>1. ปฏิบัติการเปิดรับสื่อและข่าวสารประเภทต่างๆ</p> <p>2. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทยและภาษาอังกฤษที่เน้นการฝึกทักษะทั้ง 4 ของการสื่อสารในระหว่างผู้เรียนผู้สอน</p> <p>3. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ให้นักศึกษาสามารถพูดเขียน วิเคราะห์และแสดงความคิดเห็นจากสื่อที่นำเสนอ</p> <p>4. ฝึกปฏิบัติการฟังจากสื่อประเภทต่างๆ</p> <p>5. ฝึกเขียนเพื่อการสื่อสารในรายงานกลุ่มและรายงานเดี่ยว</p> <p>6. ฝึกใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ วิเคราะห์ ข้อมูล และนำเสนอ</p>	<p>1. การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน</p> <p>2. ทักษะในการเขียนรายงาน</p> <p>3. ใบงาน</p> <p>4. ทักษะในการพูด</p> <p>5. ทักษะการนำเสนอโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</p> <p>6. ความสามารถในการใช้ทักษะทางคณิตศาสตร์ และสถิติเพื่ออธิบายผลงานได้อย่างเหมาะสม</p> <p>7. ประเมินจากรายงานและรูปแบบการนำเสนอ ด้วยสื่อเทคโนโลยี</p> <p>8. การสังเกตพฤติกรรม</p>
<p>PLO 2: Technology</p> <p>ใช้เทคโนโลยีได้อย่างรู้เท่าทัน</p> <p>2.1 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ</p> <p>2.2 เชี่ยวชาญการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</p> <p>2.3 ก้าวทันการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีโลก</p>	<p>1. มอบหมายงานที่ผู้เรียนต้อง ต้องใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการเข้าถึงเก็บวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการนำเสนอ</p> <p>2. จัดห้องปฏิบัติการเทคโนโลยีสารสนเทศฐานข้อมูลและ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่จำเป็นให้นักศึกษาเข้าถึงได้ตลอดเวลา</p> <p>3. ทำการค้นคว้าอิสระและศิลปนิพนธ์</p> <p>4. จัดกระบวนการค้นคว้าวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับงานออกแบบ</p>	<p>1. ประเมินจากผลการนำเสนอรายงาน</p> <p>2. ประเมินตนเองและประเมินซึ่งกันและกัน</p> <p>3. สังเกตพฤติกรรมในการเรียน</p> <p>4. ประเมินบัณฑิตและผู้จ้างงาน</p>
<p>PLO 3: Creativity</p> <p>ออกแบบสื่อโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ และประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในงานออกแบบ</p> <p>3.1 วิพากษ์ศิลปะและการออกแบบ</p> <p>3.2 ฝึกหัดการสร้างสรรค์งานออกแบบโดยใช้ความรู้ด้านศิลปะและการออกแบบ</p> <p>3.3 อธิบายการสร้างสรรค์สื่อประเภทต่างๆ</p>	<p>1. เน้นกระบวนการค้นคว้า วิเคราะห์เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจกระบวนการออกแบบและสามารถปรับปรุงแก้ไขงานออกแบบในระหว่างขั้นตอนการออกแบบได้อย่างเป็นระบบ</p> <p>2. บรรยาย สาธิต และฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรมด้านการออกแบบ</p>	<p>1. ประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้จากความสามารถของนักศึกษาในการวิเคราะห์ออกแบบและการใช้เครื่องมือปฏิบัติงานได้เหมาะสม</p> <p>2. ประเมินความรู้จากผลงานของนักศึกษาและกระบวนการคิดสร้างสรรค์ผลงานที่นำเสนออย่างถูกต้องและเป็นระบบ</p>

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการวัดและ
3.4 เรียนรู้ด้านการออกแบบตลอดชีวิต 3.5 คิดสร้างสรรค์เพื่อการออกแบบ		
PLO 4: Apply ใช้เทคนิคต่างๆในการออกแบบสื่อและประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในงานออกแบบ 4.1 ใช้ความรู้ เครื่องมือ อุปกรณ์ และโปรแกรมที่เกี่ยวข้องเพื่อประยุกต์ในการออกแบบสื่อประเภทต่างๆ 4.2 มีหลักการและเหตุผลในการตัดสินใจ 4.3 วิเคราะห์ข้อมูลและเทคนิคการออกแบบ 4.4 วิเคราะห์ทัศนศาสตร์ 4.5 ออกแบบสื่อได้อย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ ประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในงานออกแบบ	1. ใช้การเรียนการสอนโดยเน้นกรณีศึกษา (case study) ใช้สถานการณ์จำลองด้านการออกแบบในการเรียนการสอน 2. จัดการเรียนรู้โดยการนำปัญหามาเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ 3. จัดห้องคอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรมประยุกต์ทางด้านกราฟิกที่ทันสมัย	1. ประเมินความรู้จากผลงานของนักศึกษาและกระบวนการคิดสร้างสรรค์ผลงานที่นำเสนออย่างถูกต้องและเป็นระบบ
PLO 5: Value สร้างนวัตกรรมการออกแบบสื่อที่มีมูลค่าและคุณค่า 5.1 คิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลอย่างเป็นระบบเพื่อสร้างนวัตกรรมการออกแบบสื่อ 5.2 สร้างสรรค์งานออกแบบอย่างเป็นระบบ 5.3 ช่วยเหลือสังคมด้วยความเต็มใจ 5.4 สร้างประสบการณ์ในการฝึกปฏิบัติงานด้านการออกแบบ 5.6 สร้างเครือข่ายด้านการออกแบบ	1. มอบหมายให้นักศึกษาทำงานเป็นกลุ่ม ฝึกการเป็นผู้นำ สมาชิกกลุ่ม ฝึกความรับผิดชอบและปฏิสัมพันธ์ ระหว่างกัน และ/หรือนำเสนอหน้าชั้นเรียน 2. มอบหมายงานรายบุคคลและงานกลุ่มให้นักศึกษาติดตามสื่อข่าวสารอย่างต่อเนื่องจากแหล่งเรียนรู้ประเภทต่าง ๆ 3. เสนอผลงานโดยการจัดบอร์ดนิทรรศการ 4. ศึกษาภาคสนามและนำผลการศึกษภาคสนามมาจัดแสดงและอภิปรายในชั้นเรียน 5. ทักษะศึกษาและมอบหมายงานให้สรุปผลเป็นกลุ่ม 6. จัดสถานการณ์ที่เป็นปัญหาให้นักศึกษารวมกลุ่มกันแก้ไขปัญหา 7. มอบหมายงานรายบุคคล	1. สังเกตพฤติกรรมและการแสดงออกของนักศึกษาขณะทำกิจกรรมกลุ่ม 2. ประเมินความสม่ำเสมอของการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม 3. ประเมินความรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย 4. ประเมินการทำงานกลุ่ม 5. ประเมินการนำเสนอผลงานกลุ่ม 6. จัดโอกาสให้เพื่อนร่วมชั้นประเมินการทำงานกลุ่ม 7. จัดให้มีแบบทดสอบความรู้จากการทัศนศึกษา 8. การประเมินผลการฝึกงานโดยสถานประกอบการ
PLO 6: Integrity มีจรรยาบรรณในวิชาชีพด้านการออกแบบ 6.1 มีจรรยาบรรณในวิชาชีพด้านการออกแบบ	1. เน้นการเข้าชั้นเรียน การตรงต่อเวลา ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย และการแต่งกายให้เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย 2. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการเรียนรู้	1. ประเมินจากการเข้าชั้นเรียนสม่ำเสมอ การตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การเข้าร่วมกิจกรรม ความซื่อสัตย์และการส่งงานที่ได้รับมอบหมายตรงเวลา 2. ประเมินจากการมอบหมายงานเดี่ยวและ

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการวัดและ
<p>6.2 ประเมินกระบวนการออกแบบ (Pre-Production, Production, Post-Production) ตามหลักวิชาชีพ</p>	<p>จากสถานการณ์จริง บทบาทสมมติ กรณีตัวอย่าง สถานการณ์จำลองและสื่อต่างๆ</p> <p>3. มอบหมายงานกลุ่มหรืองานรายบุคคลให้คิดทำกิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์แก่เพื่อนมนุษย์</p> <p>4. มอบหมายงานกลุ่มหรืองานรายบุคคลให้ศึกษาบุคคลที่มีความเสียสละและจิตสาธารณะต่อสังคม</p> <p>5. เข้าร่วมกิจกรรมในวันถือประโยชน์ของเพื่อนมนุษย์เป็นกิจที่หนึ่ง (เช่น ให้คิดคำขวัญและจัดทำโปสเตอร์เกี่ยวกับความเสียสละและจิตสาธารณะที่ถูกต้องและดีงาม)</p> <p>6. อบรมจริยธรรม/บรรยายและนำเสนอกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ (เช่น การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ที่มีวัตถุประสงค์ไม่สุจริต หรือจากมิจฉาชีพ เป็นต้น)</p>	<p>งานกลุ่มที่มีการค้นหาข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ โดยจะต้องมีการอ้างอิงที่มาของข้อมูลอย่างครบถ้วน</p> <p>3. ประเมินจากความรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย</p> <p>4. สังเกตจากพฤติกรรมกรเรียน</p> <p>5. ประเมินจากการทำงานกลุ่มและผลงานของกลุ่ม</p> <p>6. ประเมินจากคะแนนจิตพิสัย</p>