# คณะศิลปประยุกต์และสถาปัตยกรรมศาสตร์
# FACULTY OF APPLIED ART AND ARCHITECTURE

**วิสัยทัศน์ :** เป็นคณะชั้นนำในการบูรณาการภูมิปัญญากับทักษะวิชาชีพการออกแบบและสถาปัตยกรรม เพื่อมวลชนในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ “Design For All”

**ปณิธาน :** พัฒนาองค์ความรู้ คู่คุณธรรม

**ปรัชญา :** สร้างสรรค์ภูมิปัญญาด้วยจิตอาสาร่วมพัฒนาสังคม

**พันธกิจ**

1. สร้างบัณฑิตที่มีคุณภาพด้านการศึกษาและการปฏิบัติวิชาชีพ
2. วิจัยและสร้างนวัตกรรมเพื่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่และผลงานสร้างสรรค์ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในภูมิภาคลุ่มน้ำโขงและอาเซียน
3. บริการวิชาการและเสริมสร้างความร่วมมือกับชุมชน สังคม ในภูมิภาคลุ่มน้ำโขง
4. ทำนุบำรุง ฟื้นฟู ศิลปวัฒนธรรมอันดีงามของท้องถิ่นและภูมิภาคลุ่มน้ำโขง

**วัตถุประสงค์**

1. เพื่อจัดการเรียนสอน และผลิตบัณฑิต ในระดับปริญญาตรี ให้ได้มาตรฐานคุณภาพการศึกษา ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และสอดคล้องกับความต้องการของท้องถิ่นและประเทศ
2. เพื่อส่งเสริมการวิจัยและผลิตผลงานสร้างสรรค์ ที่มีการเผยแพร่ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อการพัฒนาท้องถิ่นและประเทศ และสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ
3. เพื่อให้บริการวิชาการในสาขาออกแบบนวัตศิลป์ ในการส่งเสริมการสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ การสร้างสังคมและชุมชนเข้มแข็ง
4. เพื่ออนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมและจริยธรรมอันดีงามให้คงอยู่ และเจริญงอกงามในสังคมอันเป็นการสืบทอดองค์ความรู้ และนำมาใช้ประโยชน์ให้กับสังคมปัจจุบัน และอนาคต

**โทรศัพท์ :** 045353742
**เว็บไซต์ :** http://www.ap.ubu.ac.th

**หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ตและการออกแบบ**

**Bachelor of Fine and Applied Arts Digital Art and Design**

**หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565**

**ชื่อปริญญาและสาขาวิชา**

ภาษาไทย ชื่อเต็ม: ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (ดิจิทัลอาร์ตและการออกแบบ)

ชื่อย่อ: ศป.บ. (ดิจิทัลอาร์ตและการออกแบบ)

ภาษาอังกฤษ ชื่อเต็ม: Bachelor of Fine and Applied Arts (Digital Art and Design)

ชื่อย่อ: B.F.A. (Digital Art and Design)

**อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร**

1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์กัญญา จึงวิมุติพันธ์

2) รองศาสตราจารย์สิทธิชัย สมานชาติ

3) นายชัยบพิธ พลศรี

4) นางสาวเทพิญ แก้ววรสูตร

5) นางสาวพัชริดา ปรีเปรม

**ปรัชญาของหลักสูตร**

มุ่งผลิตบัณฑิตให้มีความรู้ทางวิชาการและทักษะวิชาชีพด้านนวัตกรรมการออกแบบที่บูรณาการร่วมกันระหว่างทักษะฝีมือและการใช้เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ มีทักษะการเป็นผู้ประกอบการด้านดิจิทัลอาร์ตและการออกแบบที่มีคุณธรรมจริยธรรมและจรรยาบรรณในวิชาชีพ มีทักษะในการใช้ความรู้ทางวิชาการและทักษะวิชาชีพร่วมกับการใช้เทคโนโลยีเพื่อการพัฒนาและยกระดับคุณภาพชีวิต บนรากฐานทางศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่นลุ่มน้ำโขงเพื่อยกระดับวิถีชีวิตชุมชน

**วัตถุประสงค์ของหลักสูตร**

เมื่อสำเร็จการศึกษาจากหลักสูตรนี้แล้ว บัณฑิตมีสมรรถนะ ดังนี้

1.3.1 มีความรู้ความสามารถทางวิชาการและทักษะทางวิชาชีพด้านนวัตกรรมการออกแบบรวมไปถึงการบูรณาการการใช้เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ

1.3.2 มีความสามารถในการแก้ปัญหาด้านการออกแบบผ่านกระบวนการวิเคราะห์การออกแบบร่วมกับเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการพัฒนาและยกระดับคุณภาพชีวิต

1.3.3 มีทักษะด้านการเป็นบูรณาการองค์ความรู้ระหว่างเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบกับศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่นลุ่มน้ำโขงเพื่อการพัฒนาและยกระดับคุณภาพชีวิต

1.3.4 มีทักษะด้านการเป็นผู้ประกอบการด้านการออกแบบ

1.3.5 มีทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่นและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสื่อสารเป็นอย่างดี

1.3.6 มีคุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณวิชาชีพที่รับผิดชอบต่อตนเองและสังคม

**ผลลัพธ์การเรียนรู้**

| **ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐาน** |
|---|
| **1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม** |
| 1.1 มีศีลธรรม คุณธรรม และจรรยาอันดีงามในการดำรงชีวิตแบบพอเพียง มีความเพียร มุ่งมั่น มานะและบากบั่น |
| 1.2 มีความกล้าหาญทางจริยธรรม ยึดมั่นในความถูกต้อง มีระเบียบวินัย มีความซื่อสัตย์และมีจิตสำนึก |
| 1.3 รู้คุณค่า รักษ์ความเป็นไทยและภูมิปัญญาไทย |
| 1.4 ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย และมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม |
| 1.5 มีทัศนคติที่เปิดกว้าง ยอมรับฟังแนวคิดของผู้อื่น |
| 1.6 มีจิตอาสา จิตสำนึกสาธารณะ |
| **2. ด้านความรู้** |
| 2.1 มีความรู้และสามารถเชื่อมโยงนำไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตได้ |
| 2.2 รอบรู้ในศาสตร์ทางศิลปกรรม และศาสตร์อื่นที่เกี่ยวข้อง |
| 2.3 มีความสามารถในการค้นคว้า แก้ปัญหา และพัฒนาทางด้านศิลปกรรมศาสตร์อย่างเป็นระบบ |
| 2.4 มีความรู้ในทางศิลปะที่สัมพันธ์กับบริบททางสังคม ภูมิปัญญาและวัฒนธรรม |
| 2.5 มีความรู้เกี่ยวกับมาตรฐานหรือธรรมเนียมปฏิบัติในการประกอบวิชาชีพด้านศิลปกรรมศาสตร์ในสาขาวิชาที่ศึกษา |
| **3. ด้านทักษะทางปัญญา** |
| 3.1 มีทักษะการเรียนรู้และรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของสังคมและของโลก เพื่อดำรงตนอยู่ในสังคมพหุวัฒนธรรมภายใต้กระแสโลกาภิวัตน์ได้ |
| 3.2 มีทักษะการคิดแบบองค์รวม คิดแบบสร้างสรรค์ คิดแบบการเป็นผู้ประกอบการและสามารถแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้ |
| 3.3 สามารถค้นคว้า รวบรวม และประเมินข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายอย่างมีวิจารณญาณ |
| 3.4 สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ และเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์ |
| 3.5 สามารถบูรณาการความรู้กับศาสตร์อื่นเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางวิชาการและวิชาชีพได้ |
| 3.6 มีความคิดสร้างสรรค์และมีปฏิภาณไหวพริบในการสร้างผลงาน |

| ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐาน |
|---|
| |
| **4. ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ**<br>4.1 มีความรับผิดชอบต่อสังคมและชีวิตอย่างสมดุล<br>4.2 เป็นพลเมืองดีที่เข้มแข็ง เข้าใจสังคมและวัฒนธรรมเพื่อนบ้านและวัฒนธรรมสากล<br>4.3 มีความเป็นผู้นำ ผู้ตามที่ดี สามัคคีและมีส่วนร่วมในการทำงานเป็นทีม<br>4.4 มีค่านิยมและวิสัยทัศน์ที่ดี มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น<br>4.5 มีภาวะผู้นำ เข้าใจบทบาทหน้าที่ของตนเอง รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นและมนุษยสัมพันธ์ที่ดี<br>4.6 มีความรับผิดชอบต่องานของตนเองและสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ<br>4.7 สามารถแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล ตรงไปตรงมาและเคารพในความคิดเห็นที่แตกต่าง |
| **5. ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ**<br>5.1 มีทักษะการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร ทั้งการพูด การฟัง การอ่านและการเขียน<br>5.2 มีทักษะการคิดคำนวณและวิเคราะห์เชิงตัวเลขและสามารถประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้<br>5.3 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่หลากหลายในการสืบค้นข้อมูล สร้างสรรค์งาน และวิเคราะห์อย่างรู้เท่าทัน<br>5.4 สามารถสื่อสารด้วยการพูดฟัง อ่าน เขียนในการสื่อสารโดยทั่วไป ตลอดจนใช้วิธีการสื่อสารทางศิลปกรรมและนำเสนองานได้อย่างมีประสิทธิภาพ<br>5.5 สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลเพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน หรือการนำเสนอผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ<br>5.6 มีความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้เชิงตัวเลข หรือเทคโนโลยีที่เหมาะสม สำหรับงานศิลปกรรม |
| **6. ด้านทักษะปฏิบัติ**<br>6.1 สามารถใช้ทักษะปฏิบัติทางศิลปกรรมศาสตร์ในการสร้างสรรค์ผลงานของตน |

**สมรรถนะของนักศึกษาแต่ละชั้นปี**

| ชั้นปีที่ | สมรรถนะชั้นปี |
|---|---|
| 1 | 1) สามารถอธิบายประวัติศาสตร์ศิลป์และการออกแบบ และองค์ประกอบศิลป์<br>2) มีทักษะการวาดเส้นพื้นฐาน การจัดองค์ประกอบศิลป์ การวาดเส้นเพื่องานออกแบบเขียนแบบผลิตภัณฑ์<br>3) สามารถใช้คอมพิวเตอร์สองมิติเพื่องานออกแบบกราฟิก คอมพิวเตอร์สามมิติเพื่อการออกแบบและสร้างแบบจำลองผลิตภัณฑ์<br>4) สามารถนำเสนอผลงานการออกแบบผ่านสื่อดิจิทัลในระบบออนไลน์และออฟไลน์ได้ |

| ชั้นปีที่ | สมรรถนะชั้นปี |
|---|---|
| | 5) มีคุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณที่รับผิดชอบต่อตนเองและสังคม |
| 2 | 1) สามารถวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวกับการออกแบบเพื่อคนทั้งมวล<br>2) สามารถประยุกต์ข้อมูลจากผลการวิเคราะห์ในหลักการออกแบบผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญาท้องถิ่นและเพื่อคนทั้งมวล หรือ ออกแบบกราฟิกสร้างสรรค์และภาพประกอบเพื่องานดิจิทัลอาร์ต หรือ ออกแบบแฟชั่นและสร้างสรรค์ผ่านสื่อดิจิทัลในระบบออนไลน์และออฟไลน์ได้<br>3) สามารถใช้ภาษาอังกฤษพื้นฐานและภาษาไทยเพื่อการสื่อสารได้ |
| 3 | 1) สามารถวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการตลาดทั้งออนไลน์และออฟไลน์เพื่อประยุกต์ใช้ในงานออกแบบ ศิลปะและภูมิปัญญาช่างพื้นถิ่นลุ่มน้ำโขง เพื่อใช้ในการออกแบบที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม หรือ แอนิเมชั่นเพื่องานมัลติมีเดีย หรือ ออกแบบโครงสร้างดัดแปลงของแฟชั่นสู่การสร้างแพทเทรินสร้างสรรค์ ผ่านสื่อดิจิทัล<br>2) มีทักษะการถ่ายภาพดิจิทัลเพื่องานออกแบบ สามารถการออกแบบและจำลองการจัดแสดงสินค้าประเมินผลการดำเนินงานสู่การเป็นผู้ประกอบการได้และมีประสบการณ์วิชาชีพด้านการออกแบบ<br>3) สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ |
| 4 | 1) สามารถทำงานโครงการศิลปนิพนธ์จากระเบียบวิธีวิจัยเพื่อการออกแบบและการออกแบบพื้นถิ่นลุ่มน้ำโขงร่วมสมัย<br>2) สามารถวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ หรือ นวัตกรรมดิจิทัลอาร์ตและมีเดีย หรือ นวัตกรรมแฟชั่นและสิ่งทอ<br>3) สามารถสร้างสรรค์และนำเสนอผลงานออกแบบผ่านสื่อดิจิทัลในระบบออนไลน์และออฟไลน์ในรูปแบบของตนเองได้ |

**3.1.1 จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร** ไม่น้อยกว่า 131 หน่วยกิต

**3.1.2 โครงสร้างหลักสูตร** ปริญญาตรี 4 ปี: ปริญญาตรีทางวิชาการ

| หมวดวิชา/กลุ่ม | | | จำนวนหน่วยกิต |
|---|---|---|---|
| **1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป** | | **ไม่น้อยกว่า** | **30 หน่วยกิต** |
| | **1.1 กลุ่มวิชาภาษา** | **จำนวน** | **15 หน่วยกิต** |
| | 1.1.1 กลุ่มภาษาไทย | จำนวน | 3 หน่วยกิต |
| | 1.1.2 กลุ่มภาษาอังกฤษ | จำนวน | 12 หน่วยกิต |
| | **1.2 กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์** | **จำนวน** | **3 หน่วยกิต** |
| | **1.3 กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์** | **จำนวน** | **3 หน่วยกิต** |
| | **1.4 กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพ** | **จำนวน** | **3 หน่วยกิต** |
| | **1.5 กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี นวัตกรรมและการจัดการ** | **จำนวน** | **3 หน่วยกิต** |
| | **1.6 กลุ่มวิชาเลือกศึกษาทั่วไป** | **ไม่น้อยกว่า** | **3 หน่วยกิต** |
| **2. หมวดวิชาเฉพาะ** | | **ไม่น้อยกว่า** | **95 หน่วยกิต** |
| | **2.1 กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพ** | **จำนวน** | **24 หน่วยกิต** |
| | **2.2 กลุ่มวิชาชีพบังคับ** | **จำนวน** | **27 หน่วยกิต** |
| | **2.3 กลุ่มวิชาชีพเลือก** | **ไม่น้อยกว่า** | **27 หน่วยกิต** |
| | **2.4 กลุ่มวิชาศิลปนิพนธ์** | **จำนวน** | **17 หน่วยกิต** |
| **3. หมวดวิชาเลือกเสรี** | | **ไม่น้อยกว่า** | **6 หน่วยกิต** |
| | | **รวมหน่วยกิตตลอดหลักสูตร ไม่น้อยกว่า** | **131 หน่วยกิต** |

**รายวิชาตามโครงสร้างหลักสูตร**

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ตและการออกแบบ มีรายวิชาตามโครงสร้างหลักสูตร ดังนี้

**1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต**

**1.1 กลุ่มวิชาภาษา จำนวน 15 หน่วยกิต**

**1.1.1 กลุ่มภาษาไทย 3 หน่วยกิต**

1411 101 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร (Thai Langquage for Communication) 3(3-0-6)

**1.1.2 กลุ่มภาษาอังกฤษ 12 หน่วยกิต**

**ก. ภาษาอังกฤษบังคับ 6 หน่วยกิต**

1421 102 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน 1 (Foundation English I) 3(3-0-6)

1421 103 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน 2 (Foundation English II) 3(3-0-6)

**ข. ภาษาอังกฤษเลือก 6 หน่วยกิต**

**กลุ่มภาษาอังกฤษวิชาการ (Academic Group) 3 หน่วยกิต**

1421 224 ภาษาอังกฤษสำหรับสาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ 3(3-0-6)
(English for Humanities and Social Sciences)

**กลุ่มภาษาอังกฤษเลือก (Elective Group) 3 หน่วยกิต**

1421 216 ภาษาอังกฤษเพื่อการเดินทาง (English for Travel) 3(3-0-6)

หรือ

1421 217 ภาษาอังกฤษจากสื่อ (English through Media) 3(3-0-6)

หรือ

1421 218 ภาษาอังกฤษเพื่อเตรียมตัวเข้าสู่อาชีพ (English for Career Preparation) 3(3-0-6)

**1.2 กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์ จำนวน 3 หน่วยกิต**

1406 112 สุนทรียภาพกับความสุข (Aesthetics and Happiness) 3(3-0-6)

หรือ

1431 111 จริยศาสตร์และการใช้เหตุผล (Ethics and Reasoning) 3(3-0-6)

หรือ

1447 105 การสื่อสารในสังคมปัจจุบัน (Communication in Current Society) 3(3-0-6)

**1.3 กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์** **จำนวน 3 หน่วยกิต**

1013 001 พลวัตสังคมไทย พลเมืองและกระบวนการยุติธรรมไทย 3(3-0-6)
(Dynamics of Thai Society, Citizen, and Justice Process)

หรือ

1441 100 มนุษย์กับสังคม (Man and Society) 3(3-0-6)

หรือ

2300 115 การจัดการความขัดแย้งอย่างสันติในฐานะพลเมือง 3(3-0-6)
(Peaceful Conflict Management as Citizens)

**1.4 กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพ** **จำนวน 3 หน่วยกิต**

1014 002 สุขภาพทางเพศและทักษะชีวิตร่วมสมัย 3(3-0-6)
(Contemporary Sexual Health and Life Skills)

หรือ

1439 104 วิทยาศาสตร์การกีฬาในชีวิตประจำวัน (Sport Science in Daily Life) 3(3-0-6)

หรือ

1502 100 การดูแลสุขภาพตามวัย (Age-appropriated Health Care) 3(3-0-6)

**1.5 กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี นวัตกรรมและการจัดการ** **จำนวน 3 หน่วยกิต**

1011 001 เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อชีวิตยุคดิจิทัล 3(3-0-6)
(Information Technology for Digital Life)

หรือ

1100 112 วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเพื่ออนาคต (Science and Technology for Future) 3(3-0-6)

หรือ

1703 110 ทักษะการเงินในชีวิตประจำวัน (Finance Skills in Daily Life) 3(3-0-6)

**1.6 กลุ่มวิชาเลือกศึกษาทั่วไป** **ไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต**

**1.6.1 กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพ**

1439 100 การออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ (Exercise for Health) 3(2-2-5)

1439 105 นันทนาการและการอยู่ค่ายพักแรม (Recreation and Camping) 3(3-0-6)

1503 100 ยาและสมุนไพรในชีวิตประจำวัน (Drugs and Herbs in Daily Life) 3(3-0-6)

1507 100 สังคมกับสุขภาพ (Society and Health) 3(3-0-6)

**1.6.2 กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี นวัตกรรมและการจัดการ**

1100 109 วิทยาศาสตร์กายภาพกับชีวิต (Physical Science and Life) 3(3-0-6)

1100 110 วิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาทักษะทางอาชีพแห่งโลกอนาคต 3(3-0-6)
(Science for Developing Future World Career Skills)

1100 116 ความปลอดภัยในการใช้ชีวิตยุคดิจิทัล (Digital Life Safety) 3(3-0-6)

1100 146 การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศกับความหลากหลายทางชีวภาพ 3(3-0-6)
(Climate Change and Biodiversity)

1200 111 เกษตรปลอดภัยในชีวิตประจำวัน (Safety Agriculture in Daily Life) 3(3-0-6)

1300 101 ปัญญาประดิษฐ์ในชีวิตประจำวัน (Artificial Intelligence in Daily Life) 3(3-0-6)

1700 100 การจัดการธุรกิจสมัยใหม่และการเป็นผู้ประกอบการ 3(3-0-6)
(Modern Business Management and Entrepreneurship)

1701 102 การจัดการชีวิต (Life Management) 3(3-0-6)

1704 120 การจัดการธุรกิจเพื่อสังคม (Social Enterprise Management) 3(3-0-6)

1708 200 เศรษฐกิจพอเพียง (Sufficiency Economy) 3(3-0-6)

**2. หมวดวิชาเฉพาะ ไม่น้อยกว่า 95 หน่วยกิต**

**2.1 กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพ จำนวน 24 หน่วยกิต**

2001 101 การวาดเส้นพื้นฐาน (Basic Drawing) 2(1-2-3)

2001 102 การวาดเส้นสร้างสรรค์ (Creative Drawing) 2(1-2-3)

2001 103 การเขียนแบบพื้นฐาน (Basic Working Drawing) 3(2-2-5)

2001 104 องค์ประกอบศิลป์ (Art Composition) 2(1-2-3)

2001 107 ประวัติศาสตร์ศิลป์และการออกแบบ (History of Art and Design) 3(3-0-6)

2001 108 การนำเสนอผลงานเพื่อการออกแบบ (Presentation for Design) 2(1-2-3)

2001 224 ความคิดสร้างสรรค์เพื่องานออกแบบ (Creative for Design) 2(1-2-3)

2001 227 การตลาดในระบบดิจิทัล (Marketing in Digital System) 2(1-2-3)

2001 317 ธุรกิจเพื่อการออกแบบ (Business for Design) 2(2-0-4)

2001 318 ศิลปะและภูมิปัญญาพื้นถิ่นลุ่มน้ำโขง 2(1-2-3)
(Arts and Craft Wisdom of the Mekong Region)

2001 420 การออกแบบร่วมสมัยจากภูมิปัญญาลุ่มน้ำโขง 2(1-2-3)
(Contemporary Local Design of Mekong Basin)

**2.2 กลุ่มวิชาชีพบังคับ** **จำนวน 27 หน่วยกิต**

2001 105 การออกแบบสองมิติด้วยคอมพิวเตอร์ (2D Design by Computer) 3(2-2-5)

2001 106 การออกแบบสามมิติด้วยคอมพิวเตอร์ (3D Design by Computer) 3(2-2-5)

2001 210 การออกแบบกราฟิกและบรรจุภัณฑ์ (Graphic Design and Packaging) 3(2-2-5)

2001 225 การผลิตต้นแบบสามมิติในระบบคอมพิวเตอร์ 3(2-2-5)
(3D Prototyping in Computer Systems)

2001 229 การออกแบบอินโฟกราฟิกสำหรับสื่อดิจิทัล 3(2-2-5)
(Inforgraphic Design for Digital Media)

2001 230 การออกแบบกราฟิกสำหรับแอพพลิเคชัน 3(2-2-5)
(Graphic Design for Application)

2001 331 การออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์ (Digital Content Design) 3(2-2-5)

2001 332 การออกแบบตัวละครสำหรับโมบายเกม 3(2-2-5)
(Character Design for Mobile Games)

2001 433 นวัตกรรมดิจิทัลอาร์ตและการออกแบบ 3(2-2-5)
(Digital Art and Design Innovation)

**2.3 กลุ่มวิชาชีพเลือก** **ไม่น้อยกว่า 27 หน่วยกิต**

2001 226 การวาดในระบบดิจิทัล (Digital Painting) 3(2-2-5)

2001 239 ประติมากรรมสร้างสรรค์ (Creative Sculpture) 3(2-2-5)

2001 240 นวัตกรรมการออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product Design Innovation) 3(2-2-5)

2001 245 แฟชั่นและสิ่งทอสร้างสรรค์ (Fashion and Creative Textile) 3(2-2-5)

2001 246 แพทเทิร์นสร้างสรรค์ (Creative Pattern) 3(2-2-5)

2001 314 การถ่ายภาพดิจิทัลเพื่องานออกแบบ (Digital Photography for Design) 3(2-2-5)

2001 315 การออกแบบอัตลักษณ์องค์กรและสร้างแบรนด์ 3(2-2-5)
(Corporate Identity Design and Branding)

2001 316 การออกแบบจัดแสดงดิจิทัล (Digital Exhibition Design) 3(2-2-5)

2001 348 ภาพประกอบสำหรับการขายออนไลน์ (Illustrator for Online Sell) 3(2-2-5)

**2.4 กลุ่มวิชาศิลปนิพนธ์** **จำนวน 17 หน่วยกิต**

2001 319 การฝึกงาน (Practical Training) 3 หน่วยกิต

2001 421 การเตรียมศิลปนิพนธ์ (Art Thesis Preparation) 3(2-2-5)

2001 422 สัมมนาทางการออกแบบ (Seminar in Design) 2 หน่วยกิต

2001 423 ศิลปนิพนธ์ (Art Thesis) 9 หน่วยกิต

**3. หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต**

วิชาเลือกเสรี เป็นวิชาที่มุ่งให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ ตามที่ตนเองถนัดหรือสนใจ โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกเรียนรายวิชาใด ๆ รวมไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต จากรายวิชาหลักสูตรระดับปริญญาตรีหรือรายวิชาที่เปิดเป็นวิชาเลือกเสรี

**แผนการศึกษา**

**ชั้นปีที่ 1 (First Year)**

**ภาคการศึกษาต้น (First Semester)**

| หมวดวิชา | รหัสและชื่อวิชา | หน่วยกิต |
|---|---|---|
| หมวดวิชาศึกษาทั่วไป | XXXX XXX รายวิชาในกลุ่มวิชามนุษยศาสตร์ | 3(3-0-6) |
| | XXXX XXX รายวิชาในกลุ่มวิทยาศาสตร์สุขภาพ | 3(3-0-6) |
| | XXXX XXX รายวิชาในกลุ่มวิชาเลือกศึกษาทั่วไป | 3(x-x-x) |
| หมวดวิชาเฉพาะกลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพ | 2001 101 การวาดเส้นพื้นฐาน (Basic Drawing) | 2(1-2-3) |
| | 2001 104 องค์ประกอบศิลป์ (Art Composition) | 2(1-2-3) |
| | 2001 107 ประวัติศาสตร์ศิลป์และการออกแบบ (History of Art and Design) | 2(2-0-4) |
| หมวดวิชาเฉพาะกลุ่มวิชาชีพบังคับ | 2001 105 การออกแบบสองมิติด้วยคอมพิวเตอร์ (2D Design by Computer) | 3(2-2-5) |
| | **รวม (Total)** | **18** |

**ภาคการศึกษาปลาย (Second Semester)**

| หมวดวิชา | รหัสและชื่อวิชา | หน่วยกิต |
|---|---|---|
| หมวดวิชาศึกษาทั่วไป | 1421 102 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน 1 (Foundation English I) | 3(3-0-6) |
| | XXXX XXX รายวิชาในกลุ่มวิชาสังคมศาสตร์ | 3(3-0-6) |
| หมวดวิชาเฉพาะกลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพ | 2001 102 การวาดเส้นสร้างสรรค์ (Creative Drawing) | 2(1-2-3) |
| | 2001 103 การเขียนแบบพื้นฐาน (Basic Working Drawing) | 3(2-2-5) |
| | 2001 108 การนำเสนอผลงานเพื่อการออกแบบ (Presentation for Design) | 2(1-2-3) |
| หมวดวิชาเฉพาะกลุ่มวิชาชีพบังคับ | 2001 106 การออกแบบสามมิติด้วยคอมพิวเตอร์ (3D Design by Computer) | 3(2-2-5) |
| | **รวม (Total)** | **16** |

## ชั้นปีที่ 2 (Second Year)

### ภาคการศึกษาต้น (First Semester)

| หมวดวิชา | รหัสและชื่อวิชา | หน่วยกิต |
|---|---|---|
| หมวดวิชาศึกษาทั่วไป | 1421 103 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน 2 (Foundation English II) | 3(3-0-6) |
| หมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพ | 2001 227 การตลาดในระบบดิจิทัล (Maketing in Digital System) | 2(1-2-3) |
| หมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาชีพบังคับ | 2001 210 การออกแบบกราฟิกและบรรจุภัณฑ์ (Graphic Design and Packaging) | 3(2-2-5) |
| | 2001 229 การออกแบบอินโฟกราฟิกสำหรับสื่อดิจิทัล (Inforgraphic Design for Digital Media) | 3(2-2-5) |
| หมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาชีพเลือก | 2001 226 การวาดในระบบดิจิทัล (Digital Painting) | 3(2-2-5) |
| | 2001 239 ประติมากรรมสร้างสรรค์ (Creative Sculpture) หรือ 2001 245 แฟชั่นและสิ่งทอสร้างสรรค์ (Fashion and Creative Textile) | 3(2-2-5) |
| | **รวม (Total)** | **17** |

**ภาคการศึกษาปลาย (Second Semester)**

| หมวดวิชา | รหัสและชื่อวิชา | หน่วยกิต |
|---|---|---|
| หมวดวิชาศึกษาทั่วไป | 1421 224 ภาษาอังกฤษสำหรับสาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ (English for Humanities and Social Sciences) | 3(3-0-6) |
| | 1411 101 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร (Thai Language for Communication) | 3(3-0-6) |
| หมวดวิชาเฉพาะกลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพ | 2001 224 ความคิดสร้างสรรค์เพื่องานออกแบบ (Creative for Design) | 2(1-2-3) |
| หมวดวิชาเฉพาะกลุ่มวิชาชีพบังคับ | 2001 225 การผลิตต้นแบบสามมิติในระบบคอมพิวเตอร์ (3D Prototyping in Computer Systems) | 3(2-2-5) |
| | 2001 230 การออกแบบกราฟิกสำหรับแอพพลิเคชัน (Graphic Design for Application) | 3(2-2-5) |
| หมวดวิชาเฉพาะกลุ่มวิชาชีพเลือก | 2001 240 นวัตกรรมการออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product Design Innovation)<br>หรือ<br>2001 246 แพทเทิร์นสร้างสรรค์ (Creative Pattern) | 3(2-2-5) |
| | **รวม (Total)** | **17** |

## ชั้นปีที่ 3 (Third Year)

### ภาคการศึกษาต้น (First Semester)

| หมวดวิชา | รหัสและชื่อวิชา | หน่วยกิต |
|---|---|---|
| หมวดวิชาศึกษาทั่วไป | XXXX XXX กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี นวัตกรรม และการจัดการ | 3(3-0-6) |
| | XXXX XXX กลุ่มภาษาอังกฤษเลือก | 3(3-0-6) |
| หมวดวิชาเฉพาะกลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพ | 2001 315 การออกแบบอัตลักษณ์องค์กรและสร้างแบรนด์ (Corporate Identity Design and Branding) | 3(2-2-5) |
| หมวดวิชาเฉพาะกลุ่มวิชาชีพบังคับ | 2001 331 การออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์ (Digital Content Design) | 3(2-2-5) |
| หมวดวิชาเฉพาะกลุ่มวิชาชีพเลือก | 2001 314 การถ่ายภาพดิจิทัลเพื่องานออกแบบ (Digital Photography for Design) | 3(2-2-5) |
| | 2001 348 ภาพประกอบสำหรับการขายออนไลน์ (Illustrator for Online Sell) | 3(2-2-5) |
| | **รวม (Total)** | **18** |

### ภาคการศึกษาปลาย (Second Semester)

| หมวดวิชา | รหัสและชื่อวิชา | หน่วยกิต |
|---|---|---|
| หมวดวิชาเฉพาะกลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพ | 2001 317 ธุรกิจเพื่อการออกแบบ (Business for Design) | 2(2-0-4) |
| | 2001 318 ศิลปะและภูมิปัญญาพื้นถิ่นลุ่มน้ำโขง (Arts and Craft Wisdom of the Mekong Region) | 2(1-2-3) |
| หมวดวิชาเฉพาะกลุ่มวิชาชีพบังคับ | 2001 332 การออกแบบตัวละครสำหรับโมบายเกม (Character Design for Mobile Games) | 3(2-2-5) |
| หมวดวิชาเฉพาะกลุ่มวิชาชีพเลือก | 2001 316 การออกแบบจัดแสดงดิจิทัล (Digital Exhibition Design) | 3(2-2-5) |
| หมวดวิชาเฉพาะกลุ่มศิลปนิพนธ์ | 2001 319 การฝึกงาน (Practical Training)* | 3 |
| | **รวม (Total)** | **13** |

หมายเหตุ* ให้นักศึกษาฝึกงานในภาคฤดูร้อน

**ชั้นปีที่ 4 (Fourth Year)**

**ภาคการศึกษาต้น (First Semester)**

| หมวดวิชา | รหัสและชื่อวิชา | หน่วยกิต |
|---|---|---|
| หมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพ | 2001 420 การออกแบบร่วมสมัยจากภูมิปัญญาลุ่มน้ำโขง (Contemporary Local Design of Mekong Basin) | 2(1-2-3) |
| หมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาชีพบังคับ | 2001 433 นวัตกรรมดิจิทัลอาร์ตและการออกแบบ (Digital Art and Design Innovation) | 3(2-2-5) |
| หมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มศิลปนิพนธ์ | 2001 421 การเตรียมศิลปนิพนธ์ (Art Thesis Preparation) | 3(2-2-5) |
| | 2001 422 สัมมนาทางการออกแบบ (Seminar in Design) | 2 |
| หมวดเลือกเสรี | XXXX XXX รายวิชาเลือกเสรี 1 | 3(X-X-X) |
| | **รวม (Total)** | **13** |

**ภาคการศึกษาปลาย (Second Semester)**

| หมวดวิชา | รหัสและชื่อวิชา | หน่วยกิต |
|---|---|---|
| หมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มศิลปนิพนธ์ | 2001 423 ศิลปนิพนธ์ (Art Thesis) | 9 |
| หมวดเลือกเสรี | XXXX XXX รายวิชาเลือกเสรี 2 | 3(X-X-X) |
| | **รวม (Total)** | **12** |

**เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร** เป็นไปตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2558 ข้อ 13 และข้อบังคับมหาวิทยาลัยอุบลราชธานี ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2564 หมวดที่ 12 ข้อ 54 ดังนี้

1) ต้องศึกษารายวิชาครบตามโครงสร้างหลักสูตร โดยมีการประเมินผลได้อักษรลำดับขั้นตั้งแต่ D ขึ้นไป หรือ S และต้องได้ค่าคะแนนเฉลี่ยสะสมตลอดหลักสูตรไม่ต่ำกว่า 2.00

2) ไม่อยู่ในระหว่างรับโทษทางวินัยที่ระบุให้งดการเสนอชื่อเพื่อรับปริญญา