



หลักสูตรประกาศนียบัตรวิทยาลัยชุมชนน่าน  
(การออกแบบสร้างสรรค์)  
Creative Art & Design Program  
พุทธศักราช ๒๕๖๖

วิทยาลัยชุมชนน่าน  
สถาบันวิทยาลัยชุมชน  
กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

## ประกาศนียบัตรวิทยาลัยชุมชน (การออกแบบสร้างสรรค์) พุทธศักราช ๒๕๖๖

### ๑. รายละเอียดหลักสูตร

#### ๑.๑ ชื่อหลักสูตร

(ภาษาไทย) : หลักสูตรประกาศนียบัตรวิทยาลัยชุมชน (การออกแบบสร้างสรรค์)

(ภาษาอังกฤษ) : Certificate Program (Creative Art & Design Program)

๑.๒ ระยะเวลาการศึกษา ๒๑ หน่วยกิต ๖๗๕ ชั่วโมง

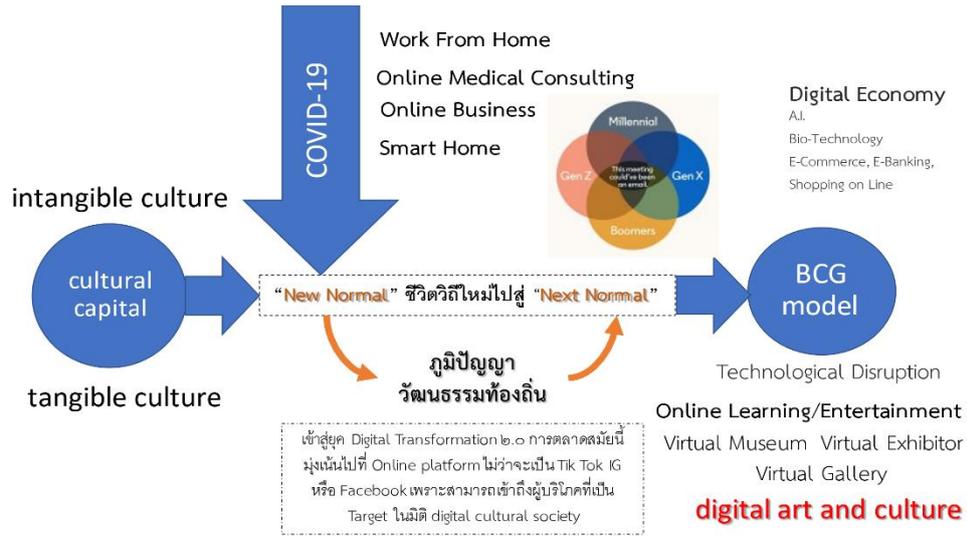
### ๒. ที่มาและความสำคัญ

วิทยาลัยชุมชนน่าน สถาบันวิทยาลัยชุมชน กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมมีพันธกิจในการจัดการศึกษาระดับอนุปริญญาที่มีคุณธรรม มีคุณภาพ และได้มาตรฐานจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาอาชีพด้วยนวัตกรรมการเรียนรู้ ตลอดจนการบริการวิชาการเพื่อสร้างความเข้มแข็งของชุมชนบนฐานวัฒนธรรมพื้นถิ่นน่าน โดยการจัดการเรียนการสอนแต่ละหลักสูตรตั้งอยู่บนพื้นฐานของปัญหาและความต้องการในการศึกษาการพัฒนาอาชีพ และการพัฒนาคุณภาพชีวิตทุกด้านโดยชุมชนกำหนดความต้องการ (Need Study) โดยวิธีการที่หลากหลายแล้วมาพัฒนาเป็นหลักสูตรโดยวิทยาลัยชุมชน ดังนั้นหลักสูตรจึงมีความหลากหลายและปรับเปลี่ยนได้ตลอดเวลา (วิทยาลัยชุมชนน่าน, ๒๕๖๖) และจากผลการสำรวจความต้องการในการจัดการเรียนการสอนหลักสูตรประกาศนียบัตรวิทยาลัยชุมชนน่านจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวในจังหวัดน่าน ปัจจุบันประเทศไทยได้คะแนนจาก Global Soft Power Index ๒๐๒๒ ซึ่งสะท้อนถึงความพยายามและความสำเร็จก้าวแรกในการผลักดัน Soft Power ของประเทศไทยโดยมีคะแนนอยู่ที่ ๔๐.๒ คะแนน เพิ่มขึ้นมา ๑.๕ คะแนนจากปีก่อน อยู่ในลำดับ ๓๕ จากทั้งหมด ๑๒๐ ประเทศ อันดับ ๒ ของอาเซียน และอันดับ ๖ ของเอเชีย โดยวัดดัชนีรวบรวมมิติด้านเศรษฐกิจ ธุรกิจ การบริหารงานของรัฐบาล ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ ประสิทธิภาพในการแก้ปัญหาการระบาดของโควิด - ๑๙ และการแทรกซึมของสินค้าและบริการ ค่านิยม แนวคิดของประเทศต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน Soft Power กลายเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะช่วยเพิ่มมูลค่าเศรษฐกิจ โดยเฉพาะในช่วงการฟื้นตัวหลังการแพร่ระบาดของโควิด - ๑๙ ที่มุ่งสู่นโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หรือ Creative Economy พัฒนามาจากองค์ความรู้ทรัพย์สินทางปัญญา การศึกษา และการสร้างสรรค์ ซึ่งเชื่อมโยงกับวัฒนธรรม การส่งสมความรู้ของสังคม เทคโนโลยีและนวัตกรรมเพื่อใช้ในการพัฒนาธุรกิจ การผลิตสินค้าและบริการในรูปแบบใหม่

กรณีพื้นที่จังหวัดน่านเป็นจังหวัดที่มีทุนทางวัฒนธรรมที่เด่นชัดอีกหนึ่งพื้นที่ที่มีการขับเคลื่อนของทั้งภาครัฐและประชาสังคมโดยใช้ฐานทุนทางวัฒนธรรมในการพัฒนาพื้นที่อย่างน่าสนใจ Soft Power และ Creative Economy ในการจัดโครงการพัฒนาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิทยาลัยชุมชนการออกแบบสร้างสรรค์ต้องการนำเสนอความรู้ที่สำคัญของการสร้างหลักสูตรผลิตนักร้อง นักสร้างสรรค์ ศิลปิน ความเข้าใจ เกี่ยวกับอัตลักษณ์ เอกลักษณ์ การขับเคลื่อนโดยฐานทุนวัฒนธรรม กรณีศึกษาพื้นที่น่านผ่านมุมมองบริบทเมืองน่านที่มีทุนวัฒนธรรมที่สูงยิ่งอันเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้และนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อตนเองและนิสิตนักศึกษา หลักสูตรสาขาการออกแบบสร้างสรรค์วิทยาลัยชุมชนน่าน สถาบันวิทยาลัยชุมชน กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม มีพันธกิจในการจัดการศึกษาระดับอนุปริญญาที่มีคุณธรรม มีคุณภาพ และได้มาตรฐานจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาอาชีพด้วยนวัตกรรมการเรียนรู้ตลอดจนการ

บริการวิชาการเพื่อสร้างความเข้มแข็งของชุมชนบนฐานวัฒนธรรมพื้นถิ่นน่าน โดยการจัดการเรียนการสอนแต่ ละหลักสูตรตั้งอยู่บนพื้นฐานของปัญหาและความต้องการในการศึกษาการพัฒนาอาชีพ และการพัฒนาคุณภาพ ชีวิตทุกด้านโดยชุมชนกำหนดความต้องการ (Need Study) โดยวิธีการที่หลากหลายแล้วมาพัฒนาเป็น หลักสูตรโดยวิทยาลัยชุมชน ดังนั้น หลักสูตรจึงมีความหลากหลายและปรับเปลี่ยนได้ตลอดเวลา (วิทยาลัย ชุมชนน่าน, ๒๕๖๔) และจากผลการสำรวจความต้องการในการจัดการเรียนการสอน หลักสูตรประกาศนียบัตร วิทยาลัยชุมชนน่านจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการขับเคลื่อนเมืองผ่านทุนวัฒนธรรมหลายมิติ จำนวน ๑๐๐ คน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความต้องการในการพัฒนาด้านอื่นๆ ได้แก่ “ทุนวัฒนธรรม” สามารถสร้างนวัตกรรม เศรษฐกิจสร้างสรรค์ เริ่มเป็นแนวทางการพัฒนาประเทศจากการศึกษาค้นคว้า น่าจะปรากฏขึ้นในปี ๒๕๕๓ ที่ ชัดเจนมีการใช้ความคิดใช้ภูมิปัญญาที่มีอยู่ต่อยอดศิลปะ วัฒนธรรมทำในส่วนของอุตสาหกรรมบันเทิง การ ออกแบบผลิตภัณฑ์มาเป็นอุตสาหกรรม และในส่วนของงานวิจัย งานบริการอื่นๆ สามารถเพิ่มมูลค่าการผลิต ภายในประเทศไม่ว่าจะเป็นสินค้าบริการ ภาคเกษตร ภาคอุตสาหกรรม การท่องเที่ยว ฯลฯ เป็นการเพิ่มมูลค่า ผ่านกระบวนการของความคิดสร้างสรรค์ ดังนั้น “ทุนทางวัฒนธรรม” (Cultural Capital) คือ ผลผลิตทาง วัฒนธรรมทั้งที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ทุนทางวัฒนธรรมที่จับได้ เช่น โบราณสถาน มรดกทางวัฒนธรรม ผลงาน ศิลปะแขนงต่างๆ ทั้งภาพวาด หัตถกรรม ดนตรี ภาพยนตร์ วรรณกรรม เหล่านี้มักจะมีมูลค่าเป็นตัว เงินได้ ส่วนทุนวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ได้แก่ ความเชื่อ จารีต ประเพณี วิถีชีวิต ผู้นำเสนอแนวคิดเรื่องทุน วัฒนธรรมคนแรกคือ ปีแอร์ บูร์ดิเยอ เขาระบุว่า “ทุน” หมายถึง สิ่งที่คุณจะได้รับจากกระบวนการหล่อหลอม ทางสังคม อันกลายเป็นคุณสมบัติติดตัวที่เอื้อให้คุณสามารถนำไปเพิ่มพูนมูลค่าของตนได้ เช่น ความรู้ รสนิยม กิริยามารยาท นอกจากนี้ ยังหมายรวมถึงทรัพย์สินต่างๆ ที่มีคุณค่าอย่างหนึ่งที่ไม่ใช่คุณค่าเชิง เศรษฐกิจโดยตรง แต่มีมูลค่าในเชิงเศรษฐกิจได้ เช่น งานศิลปะ หนังสือ เอกสารรับรองทางวิชาการ (ชนิดา เสงี่ยมไพศาลสุข, ๒๕๔๘, น. ๑๑๓)

วิเคราะห์การใช้วัฒนธรรมพื้นบ้านมาเป็นทุนในการจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม มิติ ลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างทุนทางวัฒนธรรม ทุนทางเศรษฐกิจ ทุนทางสังคม และทุนเชิงสัญลักษณ์ วิเคราะห์กระบวนการแปลงทุนประเภทต่างๆ เพื่อนำไปใช้ในการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม อันนำไปสู่การสร้างความยั่งยืนให้กับวัฒนธรรมชุมชนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมโดยกระบวนการฟื้นฟูดั้งเดิม ทุนเรื่องเล่า ประวัติศาสตร์ คุณค่าของพื้นที่วัฒนธรรมพื้นบ้านได้รับความสำคัญในฐานะที่เป็นต้นทุนที่ใช้เป็นเครื่องมือ ใน การรวมกลุ่มทางสังคมขึ้นมาได้เพื่อสร้างความสมานฉันท์ การมีส่วนร่วมของคนในชุมชน เมื่อกระบวนการฟื้นฟู วัฒนธรรมได้ปรับเปลี่ยนอย่างเป็นพลวัตตามการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคมวัฒนธรรมจนพัฒนา มาเป็นการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในยุคปัจจุบันมีการแปลงต้นทุนทางวัฒนธรรมไปเป็นทุนทางเศรษฐกิจ ทุนทาง สังคม และทุนเชิงสัญลักษณ์กระบวนการแปลงทุนเหล่านี้ช่วยสร้างความเป็นอยู่ที่ดีขึ้นให้กับคนในชุมชนและ นำมาซึ่งพลังของชาวชุมชนในการต่อรองกับอำนาจจากภายนอก



ที่มา : ยุทธภูมิ สุประการ (๒๕๖๕)

ภาพที่ ๑ กรณีศึกษา แนวทางการขับเคลื่อนด้านศิลปวัฒนธรรม ในพื้นที่จังหวัดของตนเองเพื่อง่ายในการคิดกรอบนำเสนอให้เห็นเป็นรูปธรรม ในรูปแบบทุนวัฒนธรรมอัตลักษณ์บนวิถีถิ่นาน ในยุค “Next Normal”

วิเคราะห์การใช้วัฒนธรรมพื้นบ้านมาเป็นทุนในการจัดการการท่องเที่ยว เชิงวัฒนธรรม มีลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างทุนทางวัฒนธรรม ทุนทาง เศรษฐกิจ ทุนทางสังคม และทุนเชิงสัญลักษณ์ วิเคราะห์กระบวนการแปลงทุนประเภทต่างๆ เพื่อนำไปใช้ในการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม อันนำไปสู่การสร้างความยั่งยืนให้กับวัฒนธรรมชุมชน การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยกระบวนการฟื้นฟู ดั้งเดิม ทุนเรื่องเล่าประวัติศาสตร์คุณค่าของพื้นที่วัฒนธรรมพื้นบ้านได้รับความสำคัญในฐานะที่เป็นต้นทุนที่ใช้เป็นเครื่องมือในการรวมกลุ่มทางสังคมขึ้นมาได้เพื่อสร้างความสมานฉันท์ การมีส่วนร่วมของคนในชุมชน เมื่อกระบวนการฟื้นฟูวัฒนธรรมได้ปรับเปลี่ยนอย่างเป็นพลวัตตามการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคมวัฒนธรรมจนพัฒนามาเป็นการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในยุคปัจจุบันมีการแปลงต้นทุนทางวัฒนธรรมไปเป็นทุนทางเศรษฐกิจทุนทางสังคม และทุนเชิงสัญลักษณ์กระบวนการแปลงทุนเหล่านี้ช่วยสร้างความเป็นอยู่ที่ดีขึ้นให้กับคนในชุมชน และนำมาซึ่งพลังของชาวชุมชนในการต่อรองกับอำนาจจากภายนอก

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิทยาลัยชุมชนการออกแบบสร้างสรรค์เป็นหลักสูตรที่พัฒนาตามความต้องการของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานด้านศิลปวัฒนธรรมสู่การออกแบบสร้างสรรค์ในจังหวัดน่าน และเปิดกว้างให้ผู้ที่สนใจสามารถสมัครเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพของบุคลากรให้สูงขึ้นจากทักษะพื้นฐานทั่วไปอันนำมาซึ่งการผลิตบุคลากรสำคัญด้านนักรออกแบบสร้างสรรค์ในพื้นที่จังหวัดน่าน

**นิยามศัพท์เฉพาะ**

ออกแบบสร้างสรรค์ หมายถึง กระบวนการวางแนวความคิดและพัฒนาแนวคิดดั้งเดิมและนวัตกรรมเพื่อสร้างการออกแบบที่ดึงดูดสายตาและมีประโยชน์ใช้สอย โดยเกี่ยวข้องกับการใช้ทักษะทางศิลปะจินตนาการ และความสามารถในการแก้ปัญหาเพื่อสร้างการออกแบบที่มีเอกลักษณ์และสวยงาม สื่อความหมายในสื่อต่างๆ เช่น การออกแบบกราฟิก การออกแบบอุตสาหกรรม การออกแบบแฟชั่น และอื่นๆ การออกแบบที่สร้างสรรค์มีจุดมุ่งหมายเพื่อ ถ่ายทอดความต้องการ ผ่านการใช้สี รูปร่าง การพิมพ์ และองค์ประกอบการออกแบบอื่นๆ

### ๓. วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

- ๑.) เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจทางทฤษฎี สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินคุณค่าทางสุนทรียะโดยบูรณาการความรู้จากศาสตร์สาขาวิชาอื่นในการสร้างสรรค์ผลงานได้
- ๒.) เพื่อให้ผู้เรียน มีทักษะทางวิชาชีพทางศิลปะและการออกแบบ การใช้เทคโนโลยีในการผลิตผลงานโดยสามารถแสดงออกได้ตามความถนัด และความสามารถเฉพาะตน
- ๓.) เพื่อให้ผู้เรียน มีคุณธรรม จริยธรรม จรรยาบรรณทางวิชาชีพทางศิลปะและการออกแบบ และสามารถประยุกต์ใช้ในการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม

### ๔. ความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๓ (พ.ศ. ๒๕๖๖ – ๒๕๗๐) “พลิกโฉมประเทศไทยสู่สังคมก้าวหน้า เศรษฐกิจสร้างมูลค่าอย่างยั่งยืน” ตุลาคม ๒๕๖๔ ตามหมุดหมายที่ ๑๒ คือ ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์ การพัฒนาแห่งอนาคต ว่าด้วยเรื่องการพัฒนากำลังคนของไทยเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงเชิง โครงสร้างที่สำคัญ ได้แก่ การเป็นสังคมสูงวัยส่งผลให้ประเทศขาดกำลังคนในเชิงปริมาณ ประกอบกับผลิตภาพแรงงานที่ตกต่ำลงในช่วงโควิด – ๑๙ “Next Normal”

วิทยาลัยชุมชนน่าจึงไม่สามารถมุ่งเฉพาะ กลุ่มนักศึกษาในระบบได้อีกต่อไป ต้องเปลี่ยนเป็นการจัดการศึกษาที่มีคุณภาพ เน้น ประสบการณ์สำหรับคนทุกช่วงวัยให้เข้าถึงได้จากทุกที่และทุกเวลา ได้กำหนด ยุทธศาสตร์การ พัฒนาศักยภาพมนุษย์ด้วยวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิจัย และนวัตกรรม ที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืนเพื่อพัฒนาจากรากเหง้าทางเศรษฐกิจนั้น มีความชัดเจนในการให้ แนวทางเพื่อปรับปรุงหลักสูตร ที่ต้องคำนึงถึงกลุ่มผู้บริโภคนปัจจุบัน โดยจุดเด่นของหลักสูตร คือการให้ความสำคัญต่อการเรียนการสอนด้านการปฏิบัติเพื่อให้ประสบการณ์ และ ความสามารถต่อผู้เรียน เพื่อประโยชน์ต่อการประกอบอาชีพ และโดยในกระบวนการออกแบบ รายวิชาผู้เรียนจะต้องให้ความสำคัญต่อการทำความเข้าใจความต้องการของผู้บริโภค กระแส และการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เพื่อสร้างแนวคิดที่เข้มแข็งในการสร้างงานศิลปะและการออกแบบได้อย่างสมบูรณ์ และเป็นที่ยอมรับของสังคม

Soft Power สถานการณ์การแข่งขันทางด้านอุตสาหกรรมเชิงวัฒนธรรม ปัจจุบันอุตสาหกรรมเชิงวัฒนธรรมเป็นอุตสาหกรรมที่มีการเจริญเติบโต และมี มูลค่าเพิ่มสูงถือเป็นห่วงโซ่อุตสาหกรรมที่มีคุณค่าอย่างยิ่ง อุตสาหกรรมประเภทนี้สามารถสร้างโอกาสอันมีคุณค่าใหม่ ๆอย่างต่อเนื่องซึ่งลักษณะสำคัญของอุตสาหกรรมเชิงวัฒนธรรม คือ อุตสาหกรรมที่สะท้อนสัญลักษณ์ กลืนอายุทางวัฒนธรรม เนื้อหาทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญา วิถีชีวิตของแต่ละกลุ่มชนชาติมาเป็นปัจจัยในการค้าและการผลิตแบบอุตสาหกรรมโดยต้องมีแรงงานช่างฝีมือที่มีความรู้เทคโนโลยีพร้อม ๆ กับศิลปะและความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

### ๕. คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

- ๕.๑ ความรู้พื้นฐานด้านภาษาไทยที่สามารถอ่านออกเขียนได้
- ๕.๒ เป็นผู้ที่มีสุขภาพร่างกายไม่เป็นอุปสรรคต่อการศึกษา

ในกรณีที่คุณสมบัติไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด ให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการหลักสูตร

## อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

- (๑) นักออกแบบ
- (๒) นักออกแบบผลิตภัณฑ์
- (๓) นักพัฒนาผลิตภัณฑ์
- (๔) เจ้าของกิจการงานศิลปะ
- (๕) ประกอบอาชีพในหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนในด้านธุรกิจศิลป์

## ๖. ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร

PLO ๑ แสดงออกซึ่งทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยใช้ทักษะทางศิลปะและการออกแบบเพื่อต่อยอดทุนวัฒนธรรมท้องถิ่นสู่การเป็นผู้ประกอบการด้านศิลปะ หรือการออกแบบได้

PLO ๒ สร้างสรรค์ผลงานด้านศิลปะ หรือการออกแบบขั้นสูงด้วยนวัตกรรมทางศิลปะ และการออกแบบได้

PLO ๓ ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการผลิตผลงานและปฏิบัติงานเพื่อสร้างสรรค์ศิลปะหรือการออกแบบ และนำเสนอผลงานได้อย่างเหมาะสม

PLO ๔ จัดการชีวิตตนเองอย่างมีคุณธรรมและจริยธรรม และเข้าใจจรรยาบรรณในวิชาชีพได้

## ๗. โครงสร้างหลักสูตร รายวิชา และหน่วยกิต

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร ๒๑ หน่วยกิต โดยมีสัดส่วนหน่วยกิต แต่ละหมวดวิชา ดังนี้

๗.๑ หมวดวิชาพื้นฐาน	๓	หน่วยกิต
๗.๒ หมวดวิชาเฉพาะ	๑๘	หน่วยกิต
๗.๒.๑ กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพ	๓	หน่วยกิต
๗.๒.๒ กลุ่มวิชาชีพ	๑๒	หน่วยกิต
๗.๒.๓ การฝึกงาน	๓	หน่วยกิต
๗.๓ รายวิชาตามโครงสร้างหลักสูตร		

### ๑. หมวดวิชาพื้นฐาน

รหัสรายวิชา	ชื่อรายวิชา	จำนวนหน่วยกิต น (ท-ป-ศ)
๕๕๐๓๐๓-๐๑-๐๑	หลักการออกแบบ (Principles of Design)	๓ (๒-๒-๕)

### ๒. หมวดวิชาเฉพาะ

#### ๒.๑ กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพ

รหัสรายวิชา	ชื่อรายวิชา	จำนวนหน่วยกิต น (ท-ป-ศ)
๕๕๐๓๐๓-๐๒-๐๑	อัตลักษณ์นามเพื่อการออกแบบ (Nan Identity for Design)	๓ (๒-๒-๕)

#### ๒.๒ กลุ่มวิชาชีพ

๕๕๐๓๐๓-๐๒-๐๒	การออกแบบนิทรรศการและการนำเสนอผลงาน (Exhibition Design and Presentations)	๓ (๑-๔-๔)
--------------	--	-----------

๕๕๐๓๐๓-๐๒-๐๓	ธุรกิจเพื่อนักออกแบบ (Business for Designer)	๓ (๒-๒-๕)
๕๕๐๓๐๓-๐๒-๐๔	สหวิทยาการการออกแบบ (Interdisciplinary Design)	๓ (๒-๒-๕)
๕๕๐๓๐๓-๐๒-๐๕	ดิจิทัลเพื่อการออกแบบ (Digital for Design)	๓ (๒-๒-๕)

๒.๓ กลุ่มวิชาการฝึกงาน

๕๕๐๓๐๓-๐๓-๐๑	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพออกแบบสร้างสรรค์ (Internship in Creative Design)	๓ (๓๐๐)
--------------	--	---------

๗.๔ ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs) และคำอธิบายรายวิชา

รหัสรายวิชา	ชื่อรายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs)
๕๕๐๓๐๓-๐๑-๐๑	หลักการออกแบบ (Principles of Design)	CLOs ๑ เข้าใจในการออกแบบ คุณค่าและประโยชน์ของงานออกแบบที่มีต่อสังคม องค์ประกอบของศิลปะ เทคนิคการจัดองค์ประกอบศิลป์เพื่อให้ได้งานออกแบบที่สมบูรณ์ CLOs ๒ เข้าใจในหลักการออกแบบพื้นฐาน คุณสมบัติของการเป็นนักออกแบบที่ดี จรรยาบรรณและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบ คุณภาพของงานออกแบบ CLOs ๓ ประยุกต์หลักการออกแบบพื้นฐานนำไปใช้งานได้จริง สามารถนำไปต่อยอดใช้ในงานบริบทต่างๆที่นักศึกษาสนใจ
๕๕๐๓๐๓-๐๒-๐๑	อัตลักษณ์น่าานเพื่อการออกแบบ (Nan Identity for Design)	CLOs ๑ เข้าใจในกระบวนการนำอัตลักษณ์พื้นถิ่นเมืองน่าาน ความเป็นมาและที่มา ความสำคัญของการออกแบบอัตลักษณ์และแบรนด์ CLOs ๒ ประยุกต์แนวคิดและหลักการออกแบบอัตลักษณ์เพื่อนำไปสู่การออกแบบภาพลักษณ์ การออกแบบอัตลักษณ์ และการนำเสนอผลงานได้
๕๕๐๓๐๓-๐๒-๐๒	การออกแบบนิทรรศการและการนำเสนอผลงาน (Exhibition Design and Presentations)	CLOs ๑ เข้าใจความสำคัญ และคุณลักษณะของนิทรรศการประเภทต่าง ๆ ของนิทรรศการ การวางแผน การออกแบบการจัดนิทรรศการ เทคนิคต่าง ๆ ในการจัดนิทรรศการ

รหัสรายวิชา	ชื่อรายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs)
		CLOs ๒ สร้างสรรค์การจัดนิทรรศการเพื่อการโฆษณาและการประชาสัมพันธ์ การวัดและประเมินผลการจัดนิทรรศการ
๕๕๐๓๐๓-๐๒-๐๓	ธุรกิจเพื่อนักออกแบบ (Business for Designer)	CLOs ๑ เข้าใจพื้นฐานของธุรกิจและองค์ประกอบที่ใช้ในการประกอบธุรกิจ CLOs ๒ เข้าใจในการดำเนินการธุรกิจงานออกแบบสร้างสรรค์ พระราชบัญญัติและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจทางงานออกแบบประยุกต์ศิลป์
๕๕๐๓๐๓-๐๒-๐๔	สหวิทยาการการออกแบบ (Interdisciplinary Design)	CLOs ๑ ความรู้ เข้าใจด้านการออกแบบเกิดจากสหวิทยาการบนฐานองค์ความรู้แบบบูรณาการ CLOs ๒ สร้างสรรค์องค์ความรู้ใหม่แบบบูรณาการและมีผลเชิงประจักษ์เชิงนวัตกรรม เพื่อต่อยอดความรู้เดิมที่เป็นภูมิปัญญา
๕๕๐๓๐๓-๐๒-๐๕	ดิจิทัลเพื่อการออกแบบ (Digital for Design)	CLOs ๑ เข้าใจโลกยุคดิจิทัล หลักการเบื้องต้นพัฒนาการและความเป็นมา และแนวโน้มของสื่อดิจิทัล CLOs ๒ เข้าใจถึงลิขสิทธิ์ทางปัญญาของสื่อดิจิทัล รู้จักสื่อดิจิทัลประเภทต่างๆ ลักษณะของสื่อ เทคโนโลยีและเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ CLOs ๓ สร้างสรรค์สื่อดิจิทัลประเภทต่างๆ โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และนำมาประยุกต์ใช้ในการสื่อสาร โดยรวมสื่อดิจิทัลทุกประเภทเข้าด้วยกันได้
๕๕๐๓๐๓-๐๓-๐๑	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพออกแบบ สร้างสรรค์ (Internship in Creative Design)	CLOs ๑ ประเมินความพร้อมในการออกฝึกประสบการณ์ ทั้งคุณลักษณะที่เหมาะสมกับวิชาชีพและสามารถสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้หลักการออกแบบและสร้างสรรค์ตามความถนัดของแต่ละบุคคล CLOs ๒ สร้างสรรค์ประสบการณ์ในสถานประกอบการภายนอกสถานศึกษาผ่านตามาตรฐานวิชาชีพที่รับรองจากสถานประกอบการที่ร่วมโครงการในหลักสูตร

## คำอธิบายรายวิชา

### หลักการออกแบบ

๓ (๒-๒-๕')

#### (Principles of Design)

การออกแบบ คุณค่าและประโยชน์ของงานออกแบบที่มีต่อสังคม องค์ประกอบของศิลปะ เทคนิคการจัดองค์ประกอบศิลป์เพื่อให้ได้งานออกแบบที่สมบูรณ์ หลักการออกแบบพื้นฐาน คุณสมบัติของการเป็นนักออกแบบที่ดี จรรยาบรรณและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบ คุณภาพของงานออกแบบ การออกแบบเพื่อนำไปประยุกต์ใช้งานได้จริง

### อัตลักษณ์น่านเพื่อการออกแบบ

๓ (๒-๒-๕')

#### (Nan Identity for Design)

ความเป็นมาและความสำคัญของการออกแบบอัตลักษณ์น่าน แนวคิดและหลักการออกแบบอัตลักษณ์น่าน กระบวนการค้นคว้าข้อมูลและวิเคราะห์เพื่อนำไปสู่การออกแบบภาพลักษณ์ การออกแบบอัตลักษณ์ การนำเสนอผลงาน

### การออกแบบนิทรรศการและการนำเสนอผลงาน

๓ (๑-๔-๔')

#### (Exhibition Design & Presentations)

ความหมาย ความสำคัญ ประเภทของนิทรรศการ คุณลักษณะและการวางแผน การออกแบบการจัดนิทรรศการ เทคนิคการจัดนิทรรศการ ปฏิบัติการจัดนิทรรศการเพื่อการโฆษณาและการประชาสัมพันธ์ การวัดและประเมินผลการจัดนิทรรศการ

### ธุรกิจเพื่อนักออกแบบ

๓ (๒-๒-๕')

#### (Business for Designer)

ศึกษาและปฏิบัติลักษณะประเภทและการดำเนินการธุรกิจทางงานออกแบบประยุกต์ศิลป์ การบริหารจัดการธุรกิจของการออกแบบสร้างสรรค์ พระราชบัญญัติและกฎหมายที่เกี่ยวข้อง ฝึกปฏิบัติด้านการออกแบบเพื่อธุรกิจ การเขียนแผนธุรกิจ การวิเคราะห์และการจัดการข้อมูลทางธุรกิจ เทคโนโลยีและนวัตกรรมสู่การสร้างอาชีพในยุคดิจิทัล ทดลองประยุกต์ใช้ทฤษฎีและแนวคิด เทคนิค กระบวนการเพื่อการพัฒนาสร้างสรรค์งานออกแบบเพื่อธุรกิจ

### สหวิทยาการการออกแบบ

๓ (๒-๒-๕')

#### (Interdisciplinary Design)

ศึกษาและปฏิบัติการออกแบบบรรจุภัณฑ์ (Package Design) การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์พื้นบ้าน (Folk Craft Product Design) จิตวิทยาการออกแบบ (Psychological Design) กฎหมายลิขสิทธิ์ในงานออกแบบ (Copyright Law in Design)

### ดิจิทัลเพื่อการออกแบบ

๓ (๒-๒-๕')

#### (Digital for Design)

ศึกษาและปฏิบัติหลักเบื้องต้นของสื่อดิจิทัล เครื่องมือและเทคนิคที่ใช้ในสื่อดิจิทัล ประเภทและองค์ประกอบของสื่อดิจิทัล การสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลที่ใช้ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว วิดีโอและเสียง การ

ออกแบบอินโฟกราฟิก ความสัมพันธ์ระหว่างสื่อปฏิสัมพันธ์และศิลปะที่น่าเสนอ การจัดการด้านสิทธิของสื่อ ดิจิทัล (Digital Right Management : DRM)

**การฝึกประสบการณ์วิชาชีพออกแบบสร้างสรรค์  
(Internship in Creative Design)**

๓ (๓๐๐)

จัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเตรียมความพร้อมของผู้เรียนก่อนออกฝึกประสบการณ์วิชาชีพ การฝึกปฏิบัติงานเกี่ยวกับการออกแบบสร้างสรรค์ทั้งภายนอกและภายในสถานศึกษา เช่น ปฏิบัติงานในภาคเอกชน และหน่วยงานราชการ หรือจัดฝึกเองโดยได้รับความยินยอมจากภาควิชา

๗.๕ ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร กลยุทธ์การสอน และการประเมินผล

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	กลยุทธ์การสอน	การประเมินผล
PLO ๑ แสดงออกซึ่งทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยใช้ทักษะทางศิลปะและการออกแบบเพื่อต่อยอดทุนวัฒนธรรมท้องถิ่นสู่การเป็นผู้ประกอบการด้านศิลปะ หรือการออกแบบได้	๑. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดการพัฒนาตนเองและดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพ (Growth Mindset) ผ่านการเรียนการสอนจากสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน หรือกรณีศึกษาที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต ๒. ส่งเสริมให้ผู้เรียน สืบค้น รวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นกับตนเองและสังคม เพื่อใช้ในการคิดวางแผนแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ๓. จัดให้มีรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการนำผลงานสร้างสรรค์ต่อยอดสู่การเป็นผู้ประกอบการ	๑. ประเมินความรู้และพฤติกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของผู้เรียน ๒. ประเมินจากการวิเคราะห์ตนเองเพื่อการพัฒนาการเรียนรู้ของตนเองและในการประกอบอาชีพในอนาคต ๓. ประเมินความรู้และแนวคิดความเป็นผู้ประกอบการผ่านการสร้างสรรค์ผลงานและกลยุทธ์ทางการตลาดและการนำเสนอผลงาน ๔. ประเมินจากการสะท้อนคิด การอภิปราย และการนำเสนอแนวคิด
PLO ๒ สร้างสรรค์ผลงานด้านศิลปะ หรือการออกแบบขั้นสูงด้วยนวัตกรรมทางศิลปะและการออกแบบได้	๑. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชี่ยวชาญในการปฏิบัติ และสร้างสรรค์ผลงานด้านศิลปะหรือการออกแบบด้วยนวัตกรรม	๑. ประเมินทักษะในการสร้างสรรค์ผลงานด้านศิลปะหรือการออกแบบขั้นสูงด้วยนวัตกรรมอย่างมีแบบแผน และมีการนำเสนอผลงานออกสู่สาธารณชนวงกว้าง ๒. ประเมินทักษะการประกอบวิชาชีพด้านศิลปะ

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	กลยุทธ์การสอน	การประเมินผล
		และการออกแบบร่วมกับหน่วยงานหรือองค์กรวิชาชีพ
<p>PLO ๓ ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการผลิตผลงาน และปฏิบัติงานเพื่อสร้างสรรค์ศิลปะหรือการออกแบบและนำเสนอผลงานได้อย่างเหมาะสม</p>	<p>๑. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวันและการทำงานโดยการฝึกปฏิบัติโดยใช้ กรณีศึกษา และตัวอย่างที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันและการทำงานในอนาคต</p> <p>๒. ให้ผู้เรียนนำเสนอ และจัดการข้อมูล โดยใช้เทคโนโลยีในรูปแบบต่าง ๆ ได้ อย่างมีประสิทธิภาพและรู้เท่าทัน</p>	<p>๑. ประเมินความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีที่ใช้ในชีวิตประจำวันและการทำงาน</p> <p>๒. ประเมินจากความรู้ที่ต้องการใช้ในการสื่อสารสนเทศและเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อการศึกษาและสืบค้นข้อมูล</p> <p>๓. ประเมินทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี (Information, Media and Technology Skills) ประกอบด้วย การรู้เท่าทันสารสนเทศ (Information Literacy) และการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy)</p>
<p>PLO ๔ จัดการชีวิตตนเองอย่างมีคุณธรรมและจริยธรรม และเข้าใจจรรยาบรรณในวิชาชีพได้</p>	<p>๑. การเรียนการสอนที่มีการแบ่งหน้าที่ รับผิดชอบ การให้งานภาคปฏิบัติที่บ่งบอกถึงการมีวินัยในการทำงาน ส่งงาน ตรงเวลา</p> <p>๒. จัดกิจกรรมอบรมการให้ความรู้เรื่อง จริยธรรมในการออกแบบ และทรัพย์สินทางปัญญาที่มีส่วนสำคัญในการประกอบอาชีพและจรรยาบรรณของนักออกแบบ</p>	<p>๑. ประเมินจากการส่งงานตรงเวลา ความรับผิดชอบ ต่อหน้าที่และงานที่ได้รับมอบหมาย</p> <p>๒. ผู้เรียนสร้างผลงานที่มีแนวคิดสร้างสรรค์และการสร้างสรรค์ด้วยตนเองไม่ลอกเลียนแบบผู้อื่นและสามารถจดลิขสิทธิ์หรือทรัพย์สินทางปัญญาได้</p>

#### ๘. จำนวนนักศึกษาที่จะรับ

รับเข้าปีการศึกษา ๒๕๖๗ รุ่นที่ ๑ จำนวนนักศึกษา ๒๐ คน

#### ๙. การเปิด - ปิดภาคการศึกษา

ภาคการศึกษาที่ ๑/๒๕๖๗ เปิด ๑ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๗

## ๑๐. การประเมินผลหรือวิธีการวัด (Assessment) ความสามารถและหรือผลการเรียนรู้

๑๐.๑ ค่าระดับกำหนดเป็นตัวอักษร A, B+, B, C+, C, D+, D, และ F ซึ่งแสดงผลการเรียนรู้ของนักศึกษาที่ได้รับการประเมินในแต่ละรายวิชา และมีค่าระดับ ดังนี้

ระดับคะแนน	ระดับผลการเรียน	ค่าระดับ	ความหมาย
๘๐ - ๑๐๐	A	๔.๐	ดีเยี่ยม (Excellent)
๗๕ - ๗๙	B+	๓.๕	ดีมาก (Very Good)
๗๐ - ๗๔	B	๓.๐	ดี (Good)
๖๕ - ๖๙	C+	๒.๕	ค่อนข้างดี (Fairly Good)
๖๐ - ๖๔	C	๒.๐	พอใช้ (Fair)
๕๕ - ๕๙	D+	๑.๕	ค่อนข้างอ่อน (Poor)
๕๐ - ๕๔	D	๑.๐	อ่อน (Very Poor)
ต่ำกว่า ๕๐	F	๐	ตก (Fail)

๑๐.๒ ตัวอักษรอื่น ๆ ที่มีความหมายเฉพาะซึ่งแสดงสถานภาพการศึกษาที่ไม่มีค่าระดับคะแนน มีดังนี้

I	ยังไม่สมบูรณ์ (Incomplete)
P	ผ่าน (Pass)
S	พอใจ (Satisfactory)
U	ไม่พอใจ (Unsatisfactory)
W	ถอนรายวิชา (Withdrawal)

## ๑๑. ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

ชื่อ -สกุล	ตำแหน่ง	คุณวุฒิ/สาขาวิชา	สถาบันที่สำเร็จการศึกษา	ความเชี่ยวชาญ/ประสบการณ์
นายสิทธิชัย ธิติกุลเกษมศักดิ์	ครู วิทยฐานะครูชำนาญการ	กศ.บ. (ศิลปศึกษา)  ศศ.ม. (การจัดการศิลปะและวัฒนธรรม)	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร  มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	การจัดการศิลปะและวัฒนธรรม การสอนศิลปะไม่น้อยกว่า ๒๐ ปี
นายยุทธภูมิ สุประการ	ครู วิทยฐานะครูชำนาญการ	คบ. (ศิลปศึกษา)  น.บ. (นิติศาสตร์)  ศษ.ม. (การบริหารการศึกษา)	มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ประกาศนียบัตรบัณฑิต (หลักสูตรและการสอนปริญญาตรี)  มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช  มหาวิทยาลัยรามคำแหง	การสอนศิลปะไม่น้อยกว่า ๑๐ ปี เป็นนักขับเคลื่อนงานศิลปะเพื่อชุมชน/เด็กและเยาวชน ๑๕ ปี  นักวิจัยพัฒนาด้านศิลปะท้องถิ่นศึกษา
นางสาวกนกวรรณ ทิพย์แสนชัย	ครูชำนาญการโรงเรียนบ้านดอน (ศรีเสริมกสิกร)	ศล.บ. (ศิลปะประยุกต์และการออกแบบ)  ปวค. (วิชาชีพครู)	มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง  มหาวิทยาลัยฟาร์อีสเทอร์น เชียงใหม่	สารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี (Information, Media and Technology Skills)
นายศักดิ์สิทธิ์ พลสันติกุล	-รองประธานหอการค้าจังหวัดน่าน -ผู้จัดการ Flamingo fit club	ศล.บ. (ศิลปะไทย)  ศศ.ม. (การจัดการทางวัฒนธรรม)	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่  จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	ศิลปิน นักออกแบบ และนักประวัติศาสตร์

## ๑๒. ศักยภาพอาจารย์ผู้สอน

ชื่อ - สกุล	คุณวุฒิ/สถาบันการศึกษา	สถาบันที่สำเร็จการศึกษา	ตำแหน่งงานปัจจุบัน/ ประสบการณ์/ระยะเวลา	สถานที่ทำงาน	รายวิชาที่สอน
นายสิทธิธัช ธิตกุลเกษมศักดิ์	กศ.บ. (ศิลปศึกษา)  ศศ.ม. (การจัดการศิลปะและ วัฒนธรรม)	มหาวิทยาลัยศรีนครินทร วิโรฒประสานมิตร  มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	ข้าราชการครู วิทยฐานะ ครู ชำนาญการ ปฏิบัติหน้าที่ผู้จัดการหออัต ลักษณ์นครน่าน	วิทยาลัยชุมชน น่าน	๑. หลักการออกแบบ ๒. การฝึกประสบการณ์วิชาชีพอ ออกแบบสร้างสรรค์
นายยุทธภูมิ สุประการ	คบ. (ศิลปศึกษา)  นบ. (นิติศาสตร์)  ศษ.ม. (วิชาการบริหารการศึกษา)	มหาวิทยาลัยราชภัฏ เชียงราย  มหาวิทยาลัยสุโขทัย ธรรมาธิราช  มหาวิทยาลัยรามคำแหง	ข้าราชการครู วิทยฐานะ ครู ชำนาญการ ปฏิบัติหน้าที่ผู้ช่วยผู้อำนวยการ วิทยาลัยชุมชนน่าน	วิทยาลัยชุมชน น่าน	๑. การออกแบบนิทรรศการและการ นำเสนอผลงาน ๒. สหวิทยาการการออกแบบ
นางสาวกนกวรรณ ทิพย์แสนชัย	ศล.บ. (ศิลปะประยุกต์และการ ออกแบบ)  ปวค. (วิชาชีพครู)	มหาวิทยาลัยราชภัฏ ลำปาง  มหาวิทยาลัยฟาร์อีส เทอร์นเชียงใหม่	ครูชำนาญการ	โรงเรียนบ้าน ดอน (ศรีเสริม กสิกร)	๑. ดิจิทัลเพื่อการออกแบบ
นายศักดิ์สิทธิ์ พลสันติกุล	ศล.บ. (ศิลปะไทย)  ศศ.ม. (วิชาการจัดการทางวัฒนธรรม)	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่  จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย	- รองประธานหอการค้าจังหวัด น่าน  - ผู้จัดการ Flamingo fit club	บริษัท ศิริ ศรี เอชั่น ไทย แลนด์ จำกัด	๑. อัตลักษณ์น่านเพื่อการออกแบบ ๒. ธุรกิจเพื่อนักออกแบบ

ลงชื่อ .....

(นายสิทธิธัช ธิตกุลเกษมศักดิ์)

ครูชำนาญการ

...../...../.....

ลงชื่อ .....

(นายวัชชีระ หวันท็อก)

หัวหน้าสำนักวิชาการ

...../...../.....

ลงชื่อ .....

(นางสาวพิมลพรรณ สกิดรัมย์)

รองผู้อำนวยการวิทยาลัยชุมชนน่าน

...../...../.....

ลงชื่อ .....

(นายชาติรี เจริญศิริ)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยชุมชนน่าน

...../...../.....

### ๑๓. ความพร้อมด้านทรัพยากรการเรียนรู้

#### ๑๓.๑ แหล่งศึกษาค้นคว้า ศูนย์การเรียนรู้วิทยาลัยชุมชนน่าน

- ๑) ภูมิปัญญาท้องถิ่น
- ๒) ห้องสมุดประชาชนจังหวัดน่าน
- ๓) องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น
- ๔) หน่วยงานรัฐและสถานประกอบการของเอกชน
- ๕) หออัตลักษณ์นครน่าน
- ๖) ห้องสมุดประชาชน
- ๗) ห้องสมุดวิทยาลัยชุมชนน่าน
- ๘) แหล่งออนไลน์

#### ๑๓.๒ ห้องเรียน/ห้องปฏิบัติการ

๑) ห้องเรียน	ขนาดความจุ ๓๐ คน	จำนวน ๕ ห้อง
๒) ห้องประชุม	ขนาดความจุ ๔๐๐ คน	จำนวน ๑ ห้อง
	ขนาดความจุ ๓๐ คน	จำนวน ๒ ห้อง
๓) ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์	ขนาดความจุ ๒๕ เครื่อง	จำนวน ๓ ห้อง
๔) ห้องปฏิบัติการในสถานประกอบการ	ขนาดความจุ ๓๐ คน	จำนวน ๒ แห่ง

#### ๑๓.๓ สื่อและอุปกรณ์การสอน

๑) ชุดเครื่องขยายเสียง	จำนวน	๙	ชุด
๒) LCD Projector	จำนวน	๙	ชุด
๓) Notebook	จำนวน	๑๓	เครื่อง
๔) Visualizer	จำนวน	๑	เครื่อง
๕) วัสดุอุปกรณ์การออกแบบเชิงสร้างสรรค์	จำนวน	๑	ชุด

#### ๑๓.๔ งบประมาณ

รายการ	ภาคการศึกษา
	๑/๒๕๖๗
ค่าตอบแทนผู้สอน (๖๗๕ ชั่วโมง x ๒๗๐ บาท)	๑๘๒,๒๕๐
ค่าวัสดุการศึกษา (๔๐๐ บาท x ๒๐ คน)	๘,๐๐๐
ค่าบำรุงสถานที่ (๑๕๐ บาท x ๒๐ คน)	๓,๐๐๐
<b>รวมทั้งสิ้น</b>	<b>๑๙๓,๒๕๐</b>
จำนวนนักศึกษา	๒๐

### ๑๔. รายละเอียดความร่วมมือกับเครือข่าย

- ๑๔.๑ สถาบันอุดมศึกษาและ วิทยาลัยชุมชน ในพื้นที่ภาคเหนือตอนบน
  - มหาวิทยาลัยที่เปิดสอนเกี่ยวกับการออกแบบสร้างสรรค์งานศิลป์

#### ๑๔.๒ สถานประกอบการในพื้นที่จังหวัดน่าน

- สถานประกอบการด้านการออกแบบและพีซีเอ็นที อาทิจิ ร้านเดอะปรีน, ร้านอิงค์เบอร์รี่ การพิมพ์, ร้านน่านมีเดียร์ และบริษัท ศิริ ศรีเอชเอ็น ไทยแลนด์ จำกัด