



หลักสูตรการออกแบบมหาบัณฑิต

(หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2567)

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการผังเมือง
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์



รายละเอียดของหลักสูตร

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
คณะ/วิทยาลัย/สถาบัน สถาปัตยกรรมศาสตร์และการผังเมือง

หมวดที่ 1. ข้อมูลทั่วไป

1.1 ชื่อหลักสูตร

ชื่อหลักสูตร

ภาษาไทย : หลักสูตรการออกแบบมหาบัณฑิต

ภาษาอังกฤษ : Master of Design Program

1.2 ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

ภาษาไทย ชื่อเต็ม การออกแบบมหาบัณฑิต

ชื่อย่อ อบ.ม.

ภาษาอังกฤษ ชื่อเต็ม Master of Design

ชื่อย่อ M.Des.

1.3 วิชาเอก (ถ้ามี)

-

1.4 รูปแบบของหลักสูตร

1.4.1 รูปแบบ

หลักสูตรระดับปริญญาโท 1 ปี

1.4.2 แผนการศึกษา

ปริญญาโท

☒ แผน 2 แบบวิชาชีพ

1.4.3 ภาษาที่ใช้

☒ จัดการศึกษาเป็นภาษาไทย

☐ จัดการศึกษาเป็นภาษาอังกฤษ

☐ จัดการศึกษาทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

☐ จัดการศึกษาเป็นภาษาต่างประเทศ ระบุ.....

1.4.4 ความร่วมมือกับสถาบันอื่น

- ☒ เป็นหลักสูตรของสถาบันโดยเฉพาะ
- ☒ เป็นหลักสูตรที่ได้รับความร่วมมือสนับสนุนจากสถาบันอื่น **หรือ** เป็นหลักสูตรร่วมกับสถาบันอื่น คือ เมืองครีเอทีฟช่วยความร่วมมือในด้านแหล่งฝึกปฏิบัติงาน แลกเปลี่ยนนักศึกษาและความร่วมมือระหว่างอาจารย์ จำนวน 5 แห่ง ดังนี้

- ความร่วมมือเครือข่ายภายในประเทศ 1 แห่ง คือ บริษัทปูนซิเมนต์ไทยจำกัด (มหาชน)
- ความร่วมมือกับมหาวิทยาลัยต่างประเทศ 4 แห่ง คือ Waseda University, Japan, The Hong Kong Polytechnic University (PolyU), Hongik University, Korea และ KU Leuven, Faculty of Architecture, Kingdom of Belgium

1.5 อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

- 1) นักออกแบบ นักสร้างสรรค์
- 2) ที่ปรึกษาด้านการออกแบบ พัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการ
- 3) นักวิจัยและพัฒนา ด้านการออกแบบ
- 4) นักบริหาร และผู้จัดการ ด้านการออกแบบ
- 5) นักออกแบบและที่ปรึกษาด้านความยั่งยืน
- 6) อาจารย์และนักวิชาการ
- 7) โปรแกรมเมอร์ นักออกแบบและพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัล
- 8) อาชีพอิสระ และผู้ประกอบการ ด้านการออกแบบ

1.6 สถานที่จัดการเรียนการสอน

- ☒ ศูนย์รังสิต ☐ ท่าพระจันทร์ ☐ ศูนย์พญา ☐ ศูนย์ลำปาง

1.7 ค่าใช้จ่ายตลอดหลักสูตร

ประเภทโครงการ

- ☒ โครงการพิเศษ

ค่าใช้จ่ายตลอดหลักสูตร

- | | |
|--|-------------|
| ☒ นักศึกษาไทย | 172,010 บาท |
| ☒ นักศึกษาต่างชาติ | 212,510 บาท |

หมวดที่ 2 คุณสมบัติผู้เข้าศึกษา

2.1 การรับเข้าศึกษา

- ☐ รับเฉพาะนักศึกษาไทย
- ☒ รับทั้งนักศึกษาไทยและนักศึกษาต่างชาติ ที่สามารถใช้ภาษาไทยได้ดี
- ☐ รับทั้งนักศึกษาไทยและนักศึกษาต่างชาติ

2.2 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษาต้องเป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ว่าด้วยการศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา พ.ศ. 2561 ข้อ 22-23 และมีคุณสมบัติ ดังนี้

- 1) สำเร็จการศึกษาไม่ต่ำกว่าระดับปริญญาตรี ในสาขาวิชาที่สัมพันธ์กับการออกแบบเทคโนโลยีสารสนเทศ หรือสาขาวิชาอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง จากสถาบันอุดมศึกษาอื่นในประเทศหรือต่างประเทศ ซึ่งสภามหาวิทยาลัยรับรอง และมีค่าเฉลี่ยสะสมไม่น้อยกว่า 2.50 หรือหากมีผลการศึกษามีค่าระดับเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า 2.50 จะต้องมีการประสบการณ์ในการทำงานอย่างน้อย 1 ปี ในสาขาที่เกี่ยวข้อง
- 2) ผู้เข้าศึกษาต้องมีผลทดสอบภาษาอังกฤษ ตามเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด
- 3) เจื่อนไขอื่น ๆ ให้เป็นไปตามประกาศรับสมัครบุคคลเข้าศึกษาในระดับบัณฑิตศึกษา ของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และหรือคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการผังเมือง

การคัดเลือกผู้เข้าศึกษา

- 1) ใช้วิธีการสอบข้อเขียนและสอบสัมภาษณ์ตามประกาศมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- 2) ผู้เข้าศึกษาต้องส่งผลทดสอบภาษาอังกฤษ TU-GET หรือ TOEFL หรือ TOEIC หรือ IELTS (ผลสอบต้องไม่เกิน 2 ปี นับถึงวันสมัคร) ตามเงื่อนไขที่มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์กำหนด กรณีนักศึกษาต่างชาติที่ใช้ภาษาทางการเป็นภาษาอังกฤษ หรือ นักศึกษาที่สำเร็จการศึกษาจากต่างประเทศ/ หรือ สำเร็จการศึกษาจากหลักสูตรที่สอนโดยใช้ภาษาอังกฤษ ในระยะเวลาไม่เกิน 2 ปี นับจากวันที่สำเร็จการศึกษาถึงวันที่สมัครเข้าศึกษา จะได้รับการยกเว้นไม่ต้องยื่นผลทดสอบภาษาอังกฤษ
- 3) เจื่อนไขอื่น ๆ ให้เป็นไปตามประกาศรับสมัครบุคคลเข้าศึกษาในระดับบัณฑิตศึกษา ของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และ/หรือคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการผังเมือง

2.3 แผนการรับนักศึกษาและผู้สำเร็จการศึกษาในระยะ 5 ปี

แผน 2 จะรับนักศึกษาปีการศึกษาละ 20 คน

จำนวนนักศึกษา (ระบุทุกชั้นปีตามหลักสูตร)	จำนวนนักศึกษาแต่ละปีการศึกษา				
	2567	2568	2569	2570	2571
ชั้นปีที่ 1	20	20	20	20	20
รวม	20	20	20	20	20
คาดว่าจะจบการศึกษา	20	20	20	20	20

หมวดที่ 3 ปรัชญา วัตถุประสงค์ และผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร

3.1 ปรัชญาการศึกษา

ความสอดคล้องกับปรัชญาการศึกษาของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ปรัชญาการศึกษาของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ คือ "มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ บ่มเพาะปัญญาชนเสรีและนวัตกรรมที่มีความรับผิดชอบต่อสังคมเป็นพลเมืองโลกที่อุทิศตนเพื่อสังคมและมุ่งมั่นเพื่อความยั่งยืน" ซึ่งหลักสูตรนี้ ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การสร้างสรรค์ และการแก้ปัญหาอย่างอิสระ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการเป็นปัญญาชนเสรี การเน้นการบูรณาการศาสตร์และศิลป์เข้ากับเทคโนโลยีดิจิทัลหรือบริบททางสังคมสะท้อนถึงการบ่มเพาะ "นวัตกรรม" ที่สามารถสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ การกำหนดให้บัณฑิตมีจรรยาบรรณและจริยธรรมในการทำงาน แสดงถึงความมุ่งมั่นในการสร้าง "ผู้มีความรับผิดชอบ" ต่อสังคม และหลักสูตรนี้ยังส่งเสริมการออกแบบที่ตอบสนองต่อความท้าทายของการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกและการเปลี่ยนแปลงเชิงบวกต่อสังคมและสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืน การเน้นการออกแบบเพื่อสังคมและการออกแบบเชิงยั่งยืนแสดงถึงการปลูกฝังจิตสำนึกของ "พลเมืองโลก" ที่ใส่ใจต่อปัญหาสังคมและสิ่งแวดล้อม การส่งเสริมให้นักศึกษามีกรอบความคิดแบบพัฒนาได้ (Growth Mindset) ทำให้มีความมุ่งมั่นที่จะพัฒนาตนเองเพื่อสร้างสรรค์ประโยชน์ต่อสังคม กับปรัชญาการศึกษาของมหาวิทยาลัยได้อย่างดี

3.2 วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

เพื่อให้บัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาในหลักสูตรมีคุณลักษณะ ดังนี้

- 1) ความสามารถในการมองเห็นภาพกว้างของความเป็นไปได้ในการเชื่อมโยงการออกแบบและเทคโนโลยี กับศาสตร์ต่าง ๆ
- 2) มีทักษะในการประยุกต์ใช้หรือสร้างกระบวนการคิดเชิงออกแบบหรือเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อนำไปสู่การต่อยอดในการใช้ประโยชน์เชิงลึกต่อไป

3.3 ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (Program-level Learning Outcomes: PLOs)

เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนในหลักสูตร ผู้สำเร็จการศึกษาจะสามารถ

ด้านความรู้ (Knowledge)

PLOs 1: K1 พัฒนาองค์ความรู้ด้านการออกแบบ เพื่อให้เกิดงานวิชาการ เทคโนโลยีดิจิทัล หรือนวัตกรรม ที่มีประโยชน์ต่อการออกแบบและสังคม

ด้านทักษะ (Skills)

PLOs 2: S1 ประยุกต์ใช้ความรู้ด้านการออกแบบ หรือ เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อชี้แนะหรือแก้ปัญหาตามประเด็นที่กำหนดได้

PLOs 3: S2 ออกแบบกระบวนการดำเนินการเพื่อหาคำตอบ ชี้แนะหรือแก้ปัญหาตามประเด็นที่กำหนดได้

ด้านจริยธรรม (Ethics)

PLOs 4: E1 มีจรรยาบรรณและจริยธรรมในการทำงาน

ด้านลักษณะบุคคล (Character)

PLOs 5: C1 แสวงหาโอกาสในการสร้างเสริมองค์ความรู้ใหม่ในแวดวงวิชาการอย่างอิสระและต่อเนื่อง

หมวดที่ 4 โครงสร้างหลักสูตร รายวิชา และหน่วยกิต

4.1 ระบบการจัดการศึกษาและระยะเวลาการศึกษา

4.1.1 ระบบ

เป็นหลักสูตรแบบไม่เต็มเวลา ใช้ระบบการศึกษาแบบทวิภาค โดย 1 ปีการศึกษาแบ่งออกเป็น 2 ภาคการศึกษาปกติ 1 ภาคการศึกษาฤดูร้อน มีระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์

4.1.2 ระยะเวลาการศึกษาสูงสุด

กำหนดระยะเวลาการศึกษาสูงสุด ไม่เกิน 8 ภาคการศึกษาปกติ

4.2 การดำเนินการหลักสูตร

4.2.1 วัน-เวลา ในการดำเนินการเรียนการสอน

☐ วัน – เวลาราชการปกติ

☒ นอกวัน – เวลาราชการ

ภาคการศึกษาที่ 1 เดือนสิงหาคม – ธันวาคม

ภาคการศึกษาที่ 2 เดือนมกราคม – พฤษภาคม

ภาคฤดูร้อน เดือนมิถุนายน – กรกฎาคม

4.2.2 ระบบการศึกษา

☒ แบบชั้นเรียน (Onsite)

☐ แบบทางไกล (Online)

☐ แบบผสมผสาน (Hybrid)

☐ อื่นๆ (ระบุ)

4.3 โครงสร้างหลักสูตร รายวิชา และหน่วยกิต

4.3.1 หลักสูตร

4.3.1.1 จำนวนหน่วยกิตรวม

แผน 2 แบบวิชาชีพ (ไม่ทำวิทยานิพนธ์)

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร 36 หน่วยกิต

4.3.1.2 โครงสร้างหลักสูตร

นักศึกษาจะต้องจัดทะเบียนศึกษารายวิชา รวมไม่น้อยกว่า 36 หน่วยกิต โดยศึกษารายวิชาต่างๆ ครอบคลุมโครงสร้างองค์ประกอบ และข้อกำหนดของหลักสูตรดังนี้
แผน 2 แบบวิชาชีพ (ไม่ทำวิทยานิพนธ์)

วิชาบังคับ	18 หน่วยกิต
วิชาบังคับเลือก	6 หน่วยกิต
วิชาเลือก	6 หน่วยกิต
การค้นคว้าอิสระ	6 หน่วยกิต
รวมหน่วยกิต	36 หน่วยกิต

4.3.2 รายวิชาในหลักสูตร

4.3.2.1 รหัสวิชา

รายวิชาในหลักสูตรประกอบด้วย อักษรย่อ 2-3 ตัว และเลขรหัส 3 ตัว โดยมีความหมาย ดังนี้
อักษรย่อ อบม. / MDE หมายถึง อักษรย่อของสาขาวิชาการออกแบบ

เลขหลักสิบ

- เลข 0 หมายถึง วิชาในหมวดวิชาบังคับ
- เลข 1-3 หมายถึง วิชาในหมวดวิชาบังคับเลือก
- เลข 4 หมายถึง วิชาในหมวดวิชาเลือก

เลขหลักร้อย

- เลข 5 หมายถึง วิชาพื้นฐาน
- เลข 6 หมายถึง วิชาระดับต้น
- เลข 7 หมายถึง การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

4.3.2.2 รายวิชาและข้อกำหนดของหลักสูตร

1) วิชาบังคับ

18 หน่วยกิต

นักศึกษาต้องศึกษาวิชาบังคับทั้ง 6 วิชา รวม 18 หน่วยกิต

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง)		
อบม. 601	การออกแบบจากการคำนึงถึงมนุษย์เป็นศูนย์กลาง	3 (3-0-9)
MDE 601	Human-centered Design	
อบม. 602	การจัดการและฝึกปฏิบัติงานเชิงการออกแบบวิจัย	3 (3-0-9)
MDE 602	Design Research Practice and Management	
อบม. 603	การแปลงโลกจริงให้เป็นดิจิทัลและสร้างขึ้นใหม่ในโลกเสมือน	3 (3-0-9)
MDE 603	Digitization and Virtual Reconstruction	
อบม. 604	ปฏิบัติการการออกแบบดิจิทัลและสภาพแวดล้อมขั้นต้น	3 (1-4-7)
MDE 604	Primary Digital and Environmental Design Lab	
อบม. 605	ปฏิบัติการการออกแบบดิจิทัลและสภาพแวดล้อมขั้นกลาง	3 (1-4-7)
MDE 605	Secondary Digital and Environmental Design Lab	
อบม. 606	ปฏิบัติการการออกแบบดิจิทัลและสภาพแวดล้อมขั้นสูง	3 (1-4-7)
MDE 606	Advanced Digital and Environmental Design Lab	

(นักศึกษาสามารถนำประสบการณ์มาขอเทียบวิชาได้โดยต้องทำรายงานส่งให้กรรมการพิจารณาโดยมีรายละเอียดตามหมายเหตุ*)

*หมายเหตุ: การลงทะเบียนเรียนและขอเทียบวิชา Advanced Design Lab

การลงทะเบียนวิชาและการเทียบวิชา Advanced Design Lab	นักศึกษาแบบ A มีประสบการณ์การทำงานมาก (>5 ปี)	นักศึกษาแบบ B มีประสบการณ์การทำงานปานกลาง (2-4 ปี)	นักศึกษาแบบ C มีประสบการณ์การทำงานน้อย ไม่มีประสบการณ์การทำงาน (0-1 ปี)
ส่งรายงานประสบการณ์เพื่อขอเทียบ รายวิชา (เทียบได้ S ผ่าน)	MDE604 / MDE605 จำนวน 6 หน่วยกิต	MDE604 จำนวน 3 หน่วยกิต	-
ต้องลงทะเบียนเรียน	MDE606 จำนวน 3 หน่วยกิต	MDE605 / MDE606 จำนวน 6 หน่วยกิต	MDE604 / MDE605 / MDE 606 จำนวน 9 หน่วยกิต
รวมหน่วยกิต Advanced Design Lab	9 หน่วยกิต	9 หน่วยกิต	9 หน่วยกิต

2) วิชาบังคับเลือก

6 หน่วยกิต

นักศึกษาเลือกศึกษาจากกลุ่มวิชาเดียวกัน 3 วิชา รวม 6 หน่วยกิต

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
Digital Trend		
อบม. 611	การเขียนโค้ดเชิงสร้างสรรค์	2 (1-2-5)
MDE 611	Creative Coding	
อบม. 612	การสร้างแบบจำลอง 3 มิติและปฏิสัมพันธ์ขั้นสูง	2 (1-2-5)
MDE 612	Advanced 3D Modeling and Interaction	
อบม. 613	เครื่องมือดิจิทัลเพื่อการออกแบบและการตัดสินใจ	2 (1-2-5)
MDE 613	Digital Tools for Design and Decision Maker	
Convergent Physical Solution		
อบม. 621	แนวทางแก้ปัญหาอย่างอัจฉริยะเพื่อเมืองแห่งอนาคต	2 (1-2-5)
MDE 621	Smart Solutions for Future Cities	
อบม. 622	ความยั่งยืนอย่างสร้างสรรค์	2 (1-2-5)
MDE 622	Creative Sustainability	
อบม. 623	การออกแบบเพื่อสรรพสิ่งทั้งมวล	2 (1-2-5)
MDE 623	Inclusive Ecological Design	

3) วิชาเลือก

6 หน่วยกิต

นักศึกษาสามารถศึกษาวิชาเลือกรายวิชาอื่น ๆ ในระดับบัณฑิตศึกษาที่เปิดสอนในคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการผังเมือง มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ หรือศึกษาตามที่อาจารย์ที่ปรึกษาแนะนำหรือเลือกศึกษารายวิชาบังคับเลือกหรือเลือกจากรายวิชา ดังต่อไปนี้

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
อบม. 641	การปฏิบัติการและศึกษาดูงานระดับนานาชาติ	2 (0-4-4)
MDE 641	International Field Trip and Workshop	
อบม. 642	หัวข้อพิเศษในการออกแบบและวิจัย 1	2 (2-0-6)
MDE 642	Special Issue in Design and Research 1	
อบม. 643	หัวข้อพิเศษในการออกแบบและวิจัย 2	2 (2-0-6)
MDE 643	Special Issue in Design and Research 2	

4) การค้นคว้าอิสระ

รหัสวิชา ชื่อวิชา

หน่วยกิต

อบม. 700 การค้นคว้าอิสระ

6

MDE 700 Independent Study

4.3.3 แสดงแผนการศึกษา

ปีการศึกษาที่ 1	
ภาคเรียนที่ 1	หน่วยกิต
อบม. 601 การออกแบบจากการคำนึงถึงมนุษย์เป็นศูนย์กลาง	3
อบม. 602 การจัดการและฝึกปฏิบัติงานเชิงการออกแบบวิจัย	3
อบม. 603 การแปลงโลกจริงให้เป็นดิจิทัลและสร้างขึ้นใหม่ในโลกเสมือน	3
วิชาบังคับเลือก (เลือกศึกษาจากกลุ่มวิชาเดียวกัน จำนวน 3 รายวิชา รวม 6 หน่วยกิต)	
<i>Digital Trend</i>	
อบม. 611 การเขียนโค้ดเชิงสร้างสรรค์	2
อบม. 612 การสร้างแบบจำลอง 3 มิติและปฏิสัมพันธ์ขั้นสูง	2
อบม. 613 เครื่องมือดิจิทัลเพื่อการออกแบบและการตัดสินใจ	2
<i>Convergent Physical Solution</i>	
อบม. 621 แนวทางแก้ปัญหาอย่างอัจฉริยะเพื่อเมืองแห่งอนาคต	2
อบม. 622 ความยั่งยืนอย่างสร้างสรรค์	2
อบม. 623 การออกแบบเพื่อสรรพสิ่งทั้งมวล	2
รวม	15
ภาคเรียนที่ 2	หน่วยกิต
อบม. 604 ปฏิบัติการการออกแบบดิจิทัลและสภาพแวดล้อมขั้นต้น	3
อบม. 605 ปฏิบัติการการออกแบบดิจิทัลและสภาพแวดล้อมขั้นกลาง	3
อบม. 606 ปฏิบัติการการออกแบบดิจิทัลและสภาพแวดล้อมขั้นสูง	3
วิชาเลือก 1	2
วิชาเลือก 2	2
วิชาเลือก 3	2
สอบประมวลความรู้	
รวม	15
ภาคฤดูร้อน	หน่วยกิต
อบม. 700 การค้นคว้าอิสระ	6
รวม	6

4.3.4 คำอธิบายรายวิชา

วิชาบังคับ

อบม. 601 การออกแบบจากการคำนึงถึงมนุษย์เป็นศูนย์กลาง

3 (3-0-9)

MDE 601 Human-centered Design

การออกแบบจากมุมมองและพฤติกรรมของผู้ใช้เป็นการแก้ปัญหาและสร้างวิธีการแก้ปัญหาจากความเข้าใจและการวิเคราะห์การตัดสินใจเชิงเหตุผลและอารมณ์ของผู้ใช้ โดยมีเป้าหมายคือการทำให้อชีวิตประจำวันของผู้ใช้มีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น รวมถึงการเปิดรับปัญหารอบตัวของผู้ใช้ เช่น ขีดจำกัดในการพัฒนาการเติบโตของการบริโภค และปัญหาการรักษาคุณภาพของสิ่งแวดล้อมของโลก สิ่งทีนักศึกษาจะได้เรียนรู้จากวิชานี้คือ ความเข้าใจในกระบวนการออกแบบที่เน้นการวิเคราะห์เชิงลึกผ่านมุมมองและพฤติกรรมของผู้ใช้เป็นหลัก เพื่อนำผลการวิจัยที่ได้มาปรับเป็นโจทย์ในการวิจัยและสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อค้นหาวิธีการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบและรอบด้านมากขึ้น

The course covers a thinking toolbox for understanding users' thoughts and emotions to solve problems and create solutions based on an in-depth analysis of users' behavior and decision. Its purpose is to improve the living quality of users while looking at the limits of our consumption growth and the well-being of the environment. By the end of the course, students should be able to identify users' problems in the given situation, provide a holistic analysis of the research question set, and formulate a hypothetical solution per the given situation.

อบม. 602 การจัดการและฝึกปฏิบัติงานเชิงการออกแบบวิจัย

3 (3-0-9)

MDE 602 Design Research Practice and Management

การจัดการและฝึกปฏิบัติงานเชิงการออกแบบวิจัยเป็นที่รวมวิทยาการจัดการและวิทยาการออกแบบเข้าด้วยกัน โดยเน้นการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างการออกแบบและการจัดการรวมถึง ความเข้าใจในวิธีการใช้การออกแบบในบริบทธุรกิจเพื่อสร้างความได้เปรียบในด้านต่าง ๆ เนื่องจาก การจัดการออกแบบเป็นสิ่งสำคัญในนวัตกรรมและความแข่งขันขององค์กร ต้องใช้ทักษะการจัดการที่ เฉพาะเจาะจงสำหรับการนำเอากิจกรรมการออกแบบมาใช้งาน รายวิชานี้จึงเน้นการสำรวจหัวข้อต่าง ๆ เช่น ค่าความสำคัญของการออกแบบ ความคิดเชิงออกแบบ นวัตกรรม และวิธีการผสมผสานเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ บริการ และสภาพแวดล้อมที่ออกแบบอย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงการสำรวจเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของการจัดการออกแบบและความสัมพันธ์กับแนวทางและกลยุทธ์ขององค์กร นอกจากนี้ การ

จัดการการวิจัยเชิงคุณภาพเป็นวิธีการสำคัญในโครงการวิจัยออกแบบเพื่อตอบสนองความคาดหวังของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย นอกจากนี้ ผู้เรียนยังจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการดำเนินงานการวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและวิธีการเปรียบเทียบกับมาตรการอื่นในด้านการออกแบบและธุรกิจ โครงการวิจัยในการออกแบบสื่อสารสามารถได้รับ ประโยชน์จากการประยุกต์ใช้วิธีการวิจัย เพื่อการจัดการออกแบบที่มีประสิทธิภาพ

Design research practice and management is a multidisciplinary field that combines management sciences and design sciences, focusing on the relationship between design and management. This unit provides students with an understanding of how design can be used in a business context to create competitive advantages in various aspects. Design management plays a vital role in enterprise innovation and competitiveness, requiring specific managerial skills for the implementation of design activities. It explores themes such as the value of design, design thinking, innovation, and integration methods to develop effectively-designed products, services, and environments. The unit also explores the aims and objectives of design management and its relationship to leadership and strategic aspects of organizations. Students will also learn about different approaches to conducting design-based research and how they compare to other methodologies in the design and business landscape. Research projects in communication design can benefit from the application of research methodologies to simplify project management and contribute to scientific knowledge.

อบม. 603 การแปลงโลกจริงให้เป็นดิจิทัลและสร้างชิ้นใหม่ในโลกเสมือน

3 (3-0-9)

MDE 603 Digitization and Virtual Reconstruction

ศึกษาการแปลงวัตถุในโลกจริงให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัลผ่านกระบวนการต่างๆ เช่น การสแกน 3 มิติ การถ่ายภาพ และการประมวลผลข้อมูล เพื่อสร้างแบบจำลองเสมือนจริงที่มีความละเอียดและแม่นยำสูง ทำให้สามารถสำรวจ จัดการ และวิเคราะห์ วัตถุในโลกดิจิทัลได้ ส่งเสริมการศึกษาเชิงปฏิสัมพันธ์ในพื้นที่เสมือนจริง เทคโนโลยีนี้ให้ประโยชน์ในด้านต่าง ๆ ช่วยให้ตรวจสอบวัตถุทางกายภาพได้สะดวก ช่วยในการอนุรักษ์และจัดเก็บข้อมูล สำหรับนักวิจัย ผู้เชี่ยวชาญ และผู้ที่สนใจสามารถรับชม

This course explores the transformation of real-world objects into digital formats through 3D scanning, photography, and data processing. The collected data generates highly accurate virtual models that replicate physical objects, enabling detailed

exploration, manipulation, and analysis in digital environments. This technology enhances interactive learning experiences in virtual spaces and offers significant benefits across various fields. It facilitates efficient examination of physical objects, supports preservation and documentation efforts, and provides researchers, experts, and enthusiasts with access to virtual representations of artifacts and other valuable items.

อบม. 604 ปฏิบัติการการออกแบบดิจิทัลและสภาพแวดล้อมขั้นต้น**3 (1-4-7)****MDE 604 Primary Digital and Environmental Design Lab**

ปฏิบัติการออกแบบขั้นต้นในงานออกแบบดิจิทัลและสภาพแวดล้อมสรรค์สร้าง โดยบูรณาการกระบวนการออกแบบ-วิจัย กระบวนการคิดเชิงออกแบบ เพื่อมุ่งเน้นการทำความเข้าใจปัญหาและความต้องการเชิงลึกของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เพื่อกำหนดเป็นโจทย์ในการออกแบบสร้างสรรค์ ที่สอดคล้องกับความเป็นไปได้ในอุตสาหกรรมจริง และยังเป็นการต่อยอดประสบการณ์การทำงานของผู้เรียน ร่วมกับสร้างสรรค์จากการ รวม หลายศาสตร์ด้วยความคิดสร้างสรรค์ ที่ทันสมัยและตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในอนาคต ผ่านการเรียนรู้ในการทำงานเป็นกลุ่มแบบกลุ่มหัวข้อ ร่วมกับภาคอุตสาหกรรมและธุรกิจด้านเทคโนโลยี หรือการออกแบบ เพื่อพัฒนาแนวความคิดและการแก้ปัญหาต่าง ๆ ให้เป็นรูปธรรมและนำไปประยุกต์ใช้จริงได้

การวัดผล : S (ใช้ได้) หรือ U (ใช้ไม่ได้)

A primary design lab in digital design and the built environment, through the integration of design-research processes, design thinking principles to help professionals identify users' insights, and develop structured design briefs that align with feasibility, impact, and industry needs. This subject extends the working experiences of learners. By collaborating with a fusion of multidisciplinary perspectives and innovative thinking, this approach remains current and responsive to future changes. The emphasis is on fostering capabilities within a group through thematic topics, in conjunction with industrial and Technology or design business sector, to develop concepts and address various challenges towards practical and adaptable idealization.

Assessment: S (Satisfactory) or U (Unsatisfactory)

อบม. 605 ปฏิบัติการการออกแบบดิจิทัลและสภาพแวดล้อมชั้นกลาง

3 (1-4-7)

MDE 605 Secondary Digital and Environmental Design Lab

ปฏิบัติการออกแบบชั้นกลางในงานออกแบบดิจิทัลและสภาพแวดล้อมสรรค์สร้าง โดยการพัฒนาโจทย์ในการออกแบบสร้างสรรค์ที่ได้จากการวิเคราะห์ความต้องการเชิงลึกของผู้ใช้งาน ด้วยการผสมผสานเครื่องมือทางเทคโนโลยี แนวคิดเชิงกลยุทธ์ ผลลัพธ์ของวิชาคาดหวังให้สามารถสร้างข้อเสนอโครงการด้านการออกแบบ ที่ผ่านการมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และยังเป็นการต่อยอดประสบการณ์การทำงานของผู้เรียน ร่วมกับสร้างสรรค์จากการ รวม หลายศาสตร์ด้วยความคิดสร้างสรรค์ ที่ทันสมัยและตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในอนาคต ผ่านการเรียนรู้ในการทำงานเป็นกลุ่มแบบกลุ่มหัวข้อ ร่วมกับภาคอุตสาหกรรมและธุรกิจด้านเทคโนโลยี หรือการออกแบบ เพื่อพัฒนาแนวความคิดและการแก้ปัญหาต่าง ๆ ให้เป็นรูปธรรมและนำไปประยุกต์ใช้จริงได้

การวัดผล : S (ใช้ได้) หรือ U (ใช้ไม่ได้)

A secondary design lab in digital design and the built environment, through the integration of design-research processes, developing user' insights with combination of digital solutions and strategy. The outcome aims to create a proposal of design solutions which engage in co-creation with stakeholders and refine concepts through user testing and iteration. This subject extends the working experiences of learners. By collaborating with a fusion of multidisciplinary perspectives and innovative thinking, this approach remains current and responsive to future changes. The emphasis is on fostering capabilities within a group through thematic topics, in conjunction with industrial and Technology or design business sector, to develop concepts and address various challenges towards practical and adaptable idealization.

Assessment : S (Satisfactory) or U (Unsatisfactory)

อบม. 606 ปฏิบัติการการออกแบบดิจิทัลและสภาพแวดล้อมชั้นสูง

3 (1-4-7)

MDE 606 Advanced Digital and Environmental Design Lab

ปฏิบัติการออกแบบชั้นสูงในงานออกแบบดิจิทัลและสภาพแวดล้อมสรรค์สร้าง โดยการพัฒนาจากแนวคิดในการออกแบบสู่การสร้างสรรค์ตัวตนแบบเพื่อการต่อยอดในอุตสาหกรรมจริง ผ่านกระบวนการทดสอบและมีส่วนร่วมกับผู้เชี่ยวชาญ การเรียนรู้ถึงกลยุทธ์ในการนำเสนอผลงานให้เข้าถึงนักลงทุน และยังเป็น การต่อยอดประสบการณ์การทำงานของผู้เรียน ร่วมกับสร้างสรรค์จากการ รวม หลายศาสตร์ด้วยความคิดสร้างสรรค์ ที่ทันสมัยและตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในอนาคต ผ่านการเรียนรู้ในการทำงานเป็น

กลุ่มแบบกลุ่มหัวข้อ ร่วมกับภาคอุตสาหกรรมและธุรกิจด้านเทคโนโลยี หรือการออกแบบ เพื่อพัฒนาแนวความคิดและการแก้ปัญหาต่าง ๆ ให้เป็นรูปธรรมและนำไปประยุกต์ใช้จริงได้

การวัดผล : S (ใช้ได้) หรือ U (ใช้ไม่ได้)

An advanced design lab in digital design and the built environment, through the integration of design-research processes, emphasizes turning concepts into real-world, functional solutions, and build high-fidelity prototypes. The course also covers funding strategies, commercialization pathways, and implementation planning. This subject extends the working experiences of learners. By collaborating with a fusion of multidisciplinary perspectives and innovative thinking, this approach remains current and responsive to future changes. The emphasis is on fostering capabilities within a group through thematic topics, in conjunction with industrial and Technology or design business sector, to develop concepts and address various challenges towards practical and adaptable idealization.

Assessment : S (Satisfactory) or U (Unsatisfactory)

วิชาบังคับเลือก

Digital Trend

อบม. 611 การเขียนโค้ดเชิงสร้างสรรค์

2 (1-2-5)

MDE 611 Creative Coding

วิชานี้เกี่ยวข้องกับการผสมผสานการเขียนโปรแกรมเข้ากับการแสดงออกทางศิลปะเพื่อสร้างนวัตกรรมใหม่ที่เป็นประสบการณ์ดิจิทัล นักออกแบบสามารถใช้ทักษะนี้ในการสร้างงานศิลปะแบบอินเทอร์แอคทีฟ แอนิเมชัน หรือภาพที่ถูกสร้างขึ้นผ่านการเขียนโค้ด วิธีการแบบสหวิทยาการนี้รวมเทคโนโลยีเข้ากับความคิดสร้างสรรค์ ทำให้ศิลปิน นักออกแบบ หรือผู้ที่สนใจสามารถสร้างผลงานศิลปะดิจิทัลได้ด้วยการจัดการอัลกอริทึมและข้อมูล ทักษะนี้ยังสามารถนำไปสร้างภาพแบบไดนามิกหรือผลงานอินสตอลเลชันแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่สามารถดึงดูดผู้ชมด้วยวิธีแปลกใหม่ วิชานี้นับสนับสนุนการทดลองและนำเสนอแพลตฟอร์มเพื่อการก้าวข้ามขีดจำกัดทางศิลปะและเทคโนโลยี

This course involves the fusion of programming and artistic expression to produce innovative digital experiences. Through writing code, creators craft interactive artworks, animations, or generative visuals. This interdisciplinary approach merges technology with creativity, enabling artists, designers, or enthusiasts to construct digital art

by manipulating algorithms and data. It can be used to create dynamic visuals and responsive installations that engage audiences in unique ways. This subject encourages experimentation and offers a platform for pushing artistic and technological limits.

อบม. 612 การสร้างแบบจำลอง 3 มิติและปฏิสัมพันธ์ขั้นสูง**2 (1-2-5)****MDE 612 Advanced 3D Modeling and Interaction**

วิชานี้จะศึกษาเจาะลึกถึงเทคนิคขั้นสูงสำหรับการสร้างแบบจำลองดิจิทัลสามมิติ โดยจะสำรวจซอฟต์แวร์ในปัจจุบันสำหรับการสร้างแบบจำลองและพื้นผิวเพื่อผลิตวัตถุและสภาพแวดล้อมเสมือนที่สมจริง นอกจากนี้ยังมุ่งเน้นไปที่หลักการออกแบบเชิงโต้ตอบ ทำให้ผู้ใช้สามารถเข้าสู่พื้นที่ดิจิทัลผ่านอินเทอร์เฟซแบบมีปฏิสัมพันธ์และการจำลองสถานการณ์เสมือนจริง การบูรณาการด้านการสร้างแบบจำลองสามมิติขั้นสูงเข้ากับองค์ความรู้เรื่องการสร้างปฏิสัมพันธ์นี้จะทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้วิธีสร้างประสบการณ์เสมือนที่น่าสนใจสำหรับสาขาต่าง ๆ เช่น เกม ความจริงเสมือน และการสร้างภาพทางสถาปัตยกรรม ซึ่งมีส่วนทำให้การออกแบบดิจิทัลสมัยใหม่และเทคโนโลยีที่เน้นผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง

This course delves into advanced techniques for crafting three-dimensional digital models. It explores today's software for modeling and texturing to produce realistic virtual objects and environments. It also focuses on interactive design principles, enabling users to immerse themselves in these digital spaces through responsive interfaces and realistic simulations. By integrating advanced 3D modeling with interaction knowledge, students learn to create compelling virtual experiences for fields like gaming, virtual reality, and architectural visualization, contributing to the forefront of modern digital design and user-centered technology.

อบม. 613 เครื่องมือดิจิทัลเพื่อการออกแบบและการตัดสินใจ**2 (1-2-5)****MDE 613 Digital Tools for Design and Decision Making**

วิชานี้จะช่วยให้นักศึกษามีทักษะที่จำเป็นในการใช้งานเทคโนโลยีสำหรับการตัดสินใจในกระบวนการออกแบบ เจาะลึกเรื่องซอฟต์แวร์และเทคนิคการวิเคราะห์ข้อมูลที่หลากหลาย เช่น Data Analytic / Artificial Intelligence (AI) ช่วยให้นักศึกษาสามารถดึงข้อมูลเชิงลึกอันมีค่าจากสารสนเทศที่ซับซ้อนได้ ผู้เรียนจะสามารถเพิ่มประสิทธิภาพกระบวนการตัดสินใจในสาขาวิชาต่าง ๆ ได้ เมื่อมีความเชี่ยวชาญในการใช้เครื่องมือสำหรับการแสดงภาพข้อมูล การวิเคราะห์ทางสถิติ และการสร้างแบบจำลองเชิงทำนาย นักศึกษาจะมีทักษะในการแปลงข้อมูลดิบให้เป็นกลยุทธ์ที่นำไปใช้ได้จริง ส่งเสริมประสิทธิภาพ

และประสิทธิภาพในการแก้ปัญหา วิชานี้มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อภูมิทัศน์ทางวิชาชีพสมัยใหม่ ช่วยให้นักเรียนสามารถรับมือกับความท้าทายในปัจจุบันที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล

This course equips students with the skills necessary to use technology for decision-making in the design process. It delves into diverse software and data analytic / Artificial Intelligence (AI), empowering students to extract valuable insights from complex information. By mastering tools for data visualization, statistical analysis, and predictive modeling, learners develop the proficiency to optimize decision-making processes across various domains. They gain the ability to transform raw data into actionable strategies, fostering efficiency and effectiveness in problem-solving. This subject is pivotal in modern professional landscapes, enabling students to navigate data-driven challenges.

Convergent Physical Solution

อบม. 621 แนวทางแก้ปัญหาอย่างอัจฉริยะเพื่อเมืองแห่งอนาคต

2 (1-2-5)

MDE 621 Smart Solutions for Future Cities

การบูรณาการเทคโนโลยี ความยั่งยืน และการวางผังเมือง เพื่อแก้ปัญหาและสร้างสรรค์เมืองให้น่าอยู่ ยืดหยุ่น และมีประสิทธิภาพมากขึ้น ด้วยการกระตุ้นการวิเคราะห์คิดให้เห็นภาพฉายแห่งอนาคตและพัฒนาแนวทางการคิดแก้ไขปัญหาด้วยเครื่องมือที่หลากหลาย ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเปลี่ยนสภาพแวดล้อมเมืองให้ดีขึ้น ทำความเข้าใจความท้าทายที่จะเกิดขึ้นกับเมืองในอนาคต หลักสูตรนี้ประกอบด้วยกรอบแนวคิดการพัฒนาเมืองอัจฉริยะ การออกแบบโครงสร้างพื้นฐานเมืองอัจฉริยะ การแก้ปัญหาโดยใช้ธรรมชาติเป็นฐานในบริบทเมือง

This course explores the integration of technology, sustainability, and urban planning to create more efficient, livable, and resilient cities. This interdisciplinary course empowers students to envision and develop smart solutions that harness the potential of digital technologies to transform urban environments for the better. Smart city framework, understand future urban challenges, design smart infrastructure, nature-based solutions in urban context.

อบม. 622 ความยั่งยืนอย่างสร้างสรรค์

2 (1-2-5)

MDE 622 Creative Sustainability

การผสมผสานระหว่างความคิดสร้างสรรค์ ความยั่งยืน และการคิดเชิงออกแบบ กระตุ้นให้นักศึกษาเป็นกลไกให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเชิงบวก โดยส่งเสริมความเข้าใจเชิงลึกต่อแนวคิดและแนวปฏิบัติด้านการพัฒนาที่ยั่งยืน รวมถึงทักษะในการจัดการปัญหาอย่างสร้างสรรค์ หลักสูตรนี้ประกอบด้วยหลักการและกรอบแนวคิดการพัฒนาที่ยั่งยืน แนวคิดเศรษฐกิจหมุนเวียน วัสดุและเทคโนโลยีที่ยั่งยืน แนวโน้มความยั่งยืนแบบสร้างสรรค์ในอนาคต การวางแผน เครื่องมือและทัศนคติในการทำงานให้มีประสิทธิภาพในสถานะที่ไม่แน่นอน

A dynamic and interdisciplinary course that explores the intersection of creativity, sustainability, and design thinking. This course empowers students to become catalysts for positive change by fostering a deep understanding of sustainable practices, coupled with the power of creative problem-solving. Sustainability principles and frameworks, circular economy and cradle-to-cradle design, sustainable material and technologies, future trends in creative sustainability, planning for uncertainty, equips students with the tools and mindset to effectively navigate and thrive in uncertain environments.

อบม. 623 การออกแบบเพื่อสรรพสิ่งทั้งมวล

2 (1-2-5)

MDE 623 Inclusive Ecological Design

การบูรณาการหลักการออกแบบเพื่อคนทั้งมวลและความยั่งยืนทางนิเวศ เพื่อสร้างสรรค์สภาพแวดล้อมจริง และสภาพแวดล้อมเสมือน ที่ตอบสนองความต้องการของมนุษย์ที่หลากหลายอย่างความสอดคล้องกับธรรมชาติ หลักสูตรนี้ส่งเสริมความรู้และทักษะการออกแบบกายภาพเพื่อคนทั้งมวล ชุมชน และระบบนิเวศ ให้สามารถดำเนินบทบาทหน้าที่และมีความเป็นอยู่ที่ดีร่วมกัน

This interdisciplinary course explores the integration of inclusive design principles and ecological sustainability to create environments that cater to diverse human needs while fostering harmony with the natural world. This course equips students with the skills and knowledge to design spaces that promote inclusivity, functionality, and environmental well-being for all living beings.

วิชาเลือก

อบม. 641 การปฏิบัติการและศึกษาดูงานระดับนานาชาติ

2 (0-4-4)

MDE 641 International Field Trip and Workshop

รายวิชานี้มุ่งเน้นการศึกษาภาคสนามและการปฏิบัติการเชิงปฏิบัติการในบริบทนานาชาติที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบดิจิทัลและสิ่งแวดล้อม โดยเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้รับประสบการณ์ตรงนอกห้องเรียน ศึกษาแนวโน้มทางสังคม สิ่งแวดล้อม และเทคโนโลยีที่ส่งผลกระทบต่อการออกแบบผ่านการเยี่ยมชมสถาบันออกแบบ การแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ และการเข้าร่วมกิจกรรมที่นำโดยผู้เชี่ยวชาญ

This course focuses on international field studies and workshops related to digital and environmental design. It aims to provide students with direct learning experiences outside the classroom while exploring social, environmental, and technological trends that impact design. Students will visit design institutions, engage in knowledge exchange, and participate in expert-led activities.

อบม. 642 หัวข้อพิเศษในการออกแบบและวิจัย 1

2 (2-0-6)

MDE 642 Special Issue in Design and Research 1

รายวิชาหัวข้อพิเศษในการออกแบบและวิจัยเน้นไปที่การออกแบบและการวิจัยซึ่งมีความสอดคล้องกัน ผ่านการสำรวจหัวข้อต่างๆ เกี่ยวกับการวิจัยในการออกแบบ เช่น การคิดออกแบบนวัตกรรม และวิธีการทดลององค์ความรู้เพื่อสร้างสรรค์งาน นอกจากนี้รายวิชานี้ยังมีเป้าหมายที่จะแสดงคุณค่าของการออกแบบในบริบทต่างๆ รวมถึงการออกแบบผลิตภัณฑ์ การออกแบบบริการและการออกแบบ สิ่งแวดล้อม โดยการมุ่งเน้นหาความสำคัญของการจัดการออกแบบในนวัตกรรมและการแข่งขันขององค์กร หัวข้อพิเศษจะรวมเอางานวิจัยที่เน้นการประยุกต์ใช้วิธีการวิจัยในโครงการออกแบบ โดยให้ความสำคัญกับ การตอบสนองความคาดหวังของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและการรักษาการจัดการวิจัยที่มีคุณภาพ นอกจากนี้ เนื้อหาในรายวิชายังรวมถึงวิธีการที่แตกต่างในการดำเนินงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและเปรียบเทียบกับวิธีการอื่นในด้านการออกแบบและธุรกิจ และการสื่อสารเพื่อการวิจัยในการออกแบบ เพื่อช่วยในการจัดการโครงการและความรู้ทางวิทยาศาสตร์ในสาขานี้ อย่างมีประสิทธิภาพ

The special issue in Design and Research focuses on the intersection of design and research. It explores various topics related to design research, such as design thinking, innovation, and integration methods. The issue aims to showcase the value of design in different contexts, including product design, service design, and environmental design. It also delves into the role of design management in enterprise innovation and

competitiveness. The special issue includes research papers that highlight the application of research methodologies in design projects, with a focus on meeting stakeholder expectations and ensuring quality research management. Additionally, the issue discusses different approaches to conducting design-based research and compares them to other methodologies in the design and business landscape. The special issue also emphasizes the importance of research in communication design, as it can contribute to project management and scientific knowledge in the field.

อบม. 643 หัวข้อพิเศษในการออกแบบและวิจัย 2**2 (2-0-6)****MDE 643 Special Issue in Design and Research 2**

รายวิชาหัวข้อพิเศษในการออกแบบและวิจัย 2 สำหรับเชิงลึกในการออกแบบและการวิจัย ซึ่งมีความสอดคล้องกัน รวมถึงหัวข้อที่เป็นที่น่าสนใจในการวิจัยในการออกแบบ เช่น แนวโน้มที่เกิดขึ้นใหม่ เทคโนโลยีใหม่ และวิธีการนวัตกรรม รายวิชาหัวข้อพิเศษนี้แสดงให้เห็นถึงการคิดออกแบบและเทคนิค ในการแก้ไขปัญหาที่ล้ำสมัย โดยเน้นการประยุกต์ใช้ในหลาย ๆ ด้าน เช่น การออกแบบผลิตภัณฑ์ การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ และการออกแบบบริการ รายวิชานี้ยังรวมเอางานวิจัยที่นำเสนอวิธีการวิจัยและกรอบการทำงานที่ล้ำสมัยที่ใช้ในโครงการออกแบบ โดยเน้นการขยายขอบเขตของการวิจัยในการออกแบบ รายวิชาหัวข้อพิเศษยังสำรวจหาบทบาทของการจัดการออกแบบในการสร้างนวัตกรรมและการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์ ในองค์กร มันมีการศึกษากรณีและตัวอย่างจริงที่สอดคล้องถึงผลกระทบของการวิจัยในการออกแบบที่ล้ำสมัย ต่อผลลัพธ์ทางธุรกิจและประสบการณ์ของผู้ใช้เนื้อหาที่ล้ำสมัยนี้ มีเป้าหมายที่จะสร้างแรงบันดาลใจให้แก่ นักวิจัย ผู้ปฏิบัติงาน และนักวิชาการให้ขยายขอบเขตของการออกแบบและการวิจัย ส่งเสริมความร่วมมือ และการแลกเปลี่ยนความรู้ในสาขาวิชานี้

The special issue in Design and Research 2 delves deeper into the intersection of design and research, exploring advanced concepts and methodologies. It focuses on cutting-edge topics in design research, such as emerging trends, new technologies, and innovative approaches. The issue showcases advanced design thinking and problem-solving techniques, highlighting their application in various domains, including product design, user experience design, and service design. It includes research papers that present advanced research methodologies and frameworks used in design projects, with a focus on pushing the boundaries of design research. The special issue also explores the role of design management in driving innovation and strategic decision-making in organizations. It

features case studies and real-world examples that demonstrate the impact of advanced design research on business outcomes and user experiences. The advanced special issue aims to inspire researchers, practitioners, and academics to push the boundaries of design and research, fostering collaboration and knowledge exchange in the field.

การค้นคว้าอิสระ

อบม. 700 การค้นคว้าอิสระ

6 หน่วยกิต

MDE 700 Independent Study

นักศึกษาได้ศึกษาด้วยตนเองถึงหัวข้อที่ได้รับอนุมัติจากคณะกรรมการหลักสูตร ศึกษาค้นคว้าและพัฒนาแนวคิดด้านการออกแบบดิจิทัลและสิ่งแวดล้อมกระบวนการศึกษาเป็นไปตามหลักการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ เน้นการวิเคราะห์เชิงลึก การพัฒนาแนวคิด และการนำเสนอผลการศึกษาอย่างเป็นระบบ กระบวนการเรียนรู้ประกอบด้วย การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง การทดลองหรือออกแบบแนวทางใหม่ๆ การวิเคราะห์ข้อมูล และการสังเคราะห์ข้อค้นพบเพื่อพัฒนาองค์ความรู้ในสาขาการออกแบบ วิชาเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้พัฒนาทักษะการวิจัย การแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และการสื่อสารทางวิชาการ

Students conduct independent study on an approved topic by the curriculum committee. The study focuses on exploring and developing concepts in digital design and environmental aspects. The research process should adhere to principles relevant to design research, emphasizing in-depth analysis, conceptual development, and systematic presentation of findings.

4.3.5 ข้อกำหนดการทำวิทยานิพนธ์ การค้นคว้าอิสระ และการสอบประมวลความรู้

4.3.5.1 การค้นคว้าอิสระ (สำหรับนักศึกษาปริญญาโทแผน 2)

(1) นักศึกษาจะจดทะเบียนทำการค้นคว้าอิสระได้ เมื่อศึกษารายวิชามาแล้วไม่น้อยกว่า 1 ภาค การศึกษาปกติ และจะต้องมีหน่วยกิตสะสมไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต โดยมีค่าระดับเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า 3.00

(2) นักศึกษาต้องทำการค้นคว้าอิสระเป็นภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษ

(3) หลังจากจดทะเบียนทำการค้นคว้าอิสระแล้ว นักศึกษาต้องเสนอเค้าโครงการค้นคว้าอิสระ ต่อคณะกรรมการบริหารโครงการจัดการเรียนการสอนหลักสูตรการออกแบบมหาบัณฑิตเพื่อให้คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการผังเมือง แต่งตั้งอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ และกรรมการการค้นคว้าอิสระ รวมไม่น้อยกว่า 2 ท่าน ซึ่งจะให้คำแนะนำนักศึกษา รวมทั้งสอบเค้าโครงการค้นคว้าอิสระ และสอบการค้นคว้าอิสระ

(4) อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ และกรรมการสอบการค้นคว้าอิสระ ให้เป็นไปตามเกณฑ์ มาตรฐานหลักสูตรระดับบัณฑิตศึกษา ของ สป.อว.

4.3.5.2 การสอบประมวลความรู้ (สำหรับนักศึกษาปริญญาโทแผน 2)

(1) การสอบประมวลความรู้เป็นการสอบข้อเขียนและสอบปากเปล่า

(2) นักศึกษามีสิทธิที่จะสอบประมวลความรู้ เมื่อจดทะเบียนรายวิชาครบถ้วนตามที่หลักสูตร กำหนด และได้รับโอกาสให้สอบในภาคการศึกษาแรกที่มีโอกาสจะสำเร็จการศึกษา โดยมีค่าระดับเฉลี่ย สะสมไม่ต่ำกว่า 3.00

(3) คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการผังเมือง จะเปิดสอบประมวลความรู้ ซึ่งเป็นการสอบ แบบข้อเขียน ปีการศึกษาละ 3 ครั้ง โดยคณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการผังเมือง เป็นผู้แต่งตั้ง คณะกรรมการสอบประมวลความรู้

(4) นักศึกษาจะต้องสอบประมวลความรู้ให้ได้ระดับ P (ผ่าน) ภายใน 3 ครั้ง มิฉะนั้นจะถูกถอนชื่อ ออกจากทะเบียนนักศึกษา

หมวดที่ 6 การประเมินผลการเรียนและเกณฑ์การสำเร็จการศึกษา

6.1 การประเมินผลการเรียนของนักศึกษา

การประเมินผลการเรียน ให้เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ว่าด้วยการศึกษา ระดับบัณฑิตศึกษา พ.ศ. 2561 ข้อ 33, 46, 48, 55, 60, 69-74, 80-81

6.2 เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

แผน 2

- 1) ศึกษาและสอบผ่านรายวิชาครบถ้วนตามที่กำหนดในหลักสูตร
- 2) ได้ระดับคะแนนเฉลี่ยไม่ต่ำกว่า 3.00 จากระบบ 4 ระดับคะแนนหรือเทียบเท่า
- 3) สอบผ่านการสอบภาษาอังกฤษตามเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด
- 4) ได้ค่าระดับ S (ใช้ได้) หรือเทียบเท่า ในวิชา อบม. 604, อบม. 605, อบม. 606
- 5) สอบผ่านการสอบประมวลความรู้ ด้วยข้อเขียน
- 6) เสนอรายงานการค้นคว้าอิสระและสอบผ่านการสอบปากเปล่าขั้นสุดท้าย และเป็นระบบเปิดให้ผู้สนใจเข้ารับฟังได้
- 7) บรรลุผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับบัณฑิตศึกษา
- 8) บรรลุผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ตามที่หลักสูตรกำหนด
- 9) ได้ปฏิบัติตามเงื่อนไขอื่นๆ ที่คณะและมหาวิทยาลัยกำหนด
- 10) ชำระหนี้สินทั้งหมดต่อมหาวิทยาลัยครบถ้วนแล้ว



M.DES. >>>>

MASTER OF DESIGN 2024

หลักสูตรการออกแบบมหาบัณฑิต (หลักสูตรใหม่ พ.ศ.2567)

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการผังเมือง มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

6.3 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร

ลำดับ ที่	ตำแหน่งทาง วิชาการ	ชื่อ - สกุล	คุณวุฒิ	สาขาวิชา	สำเร็จการศึกษาจาก	
					สถาบัน	ปี พ.ศ.
1.	รองศาสตราจารย์ ดร.	ชุมเขต แสงวงเจริญ	ปร.ด.	การใช้ที่ดินและการจัดการ ทรัพยากรธรรมชาติอย่างยั่งยืน	มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์	2560
			ภ.สถ.ม.	ภูมิสถาปัตยกรรม	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2549
			สถ.บ.	สถาปัตยกรรม	มหาวิทยาลัยขอนแก่น	2546
2.	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์ ดร.	ชาวี บุษยรัตน์	Ph.D.	Science of Engineering Profession	Graduate School of Arts et Metiers Paris Tech, France.	2553
			M.Sc	Science of Information and System	University of Provence, of Mediterranee, France.	2549
			M.Sc.	Careers of Digital Design and Applications	School of Architecture of Marseille, France.	2548
			สถ.บ.	สถาปัตยกรรม	มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์	2545



M.DES. >>>>>

MASTER OF DESIGN 2024

หลักสูตรการออกแบบมหาบัณฑิต (หลักสูตรใหม่ พ.ศ.2567)

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการผังเมือง มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ลำดับ ที่	ตำแหน่งทาง วิชาการ	ชื่อ - สกุล	คุณวุฒิ	สาขาวิชา	สำเร็จการศึกษาจาก	
					สถาบัน	ปี พ.ศ.
3.	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์ ดร.	ศิวาพร กลิ่นมัลย์	Ph.D.	Engineering Architecture and Architectural Engineering	Kyoto University, Japan	2558
			สถ.ม.	สถาปัตยกรรม	มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์	2548
			วท.บ.	สถาปัตยกรรม	มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์	2546
4.	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์ ดร.	อลิษา สหวัชรินทร์	วท.ด.	วิทยาศาสตร์สิ่งแวดล้อม (สหสาขาวิชา)	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2565
			M.Sc.	International Horticulture	Writtle College, University of Essex, UK.	2551
			ภ.สถ.บ.	ภูมิสถาปัตยกรรม	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2545
5.	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์ ดร.	จิฐิพร วงศ์วัชรไพบูลย์	Ph.D.	Architecture & Built Environment	Nottingham university, UK	2560
			สถ.ม.	สถาปัตยกรรม	มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์	2551
			วท.บ.	สถาปัตยกรรม	มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์	2549
6.	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์ ดร.	บุญอนันต์ นทกุล	Ph.D.	Architecture	The University of Melbourne, Australia	2556
			M.P.D.	Planning & Design	The University of Melbourne, Australia	2551
			สถ.บ.	สถาปัตยกรรมภายใน (เกียรตินิยม อันดับ 1)	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง	2545



M.DES. >>>>>

MASTER OF DESIGN 2024

หลักสูตรการออกแบบมหาบัณฑิต (หลักสูตรใหม่ พ.ศ.2567)

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการผังเมือง มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ลำดับ ที่	ตำแหน่งทาง วิชาการ	ชื่อ - สกุล	คุณวุฒิ	สาขาวิชา	สำเร็จการศึกษาจาก	
					สถาบัน	ปี พ.ศ.
7.	รอง ศาสตราจารย์ดร.	พีรตร แก้วลาย	D.Des.	Architecture & Urban Studies	Harvard University, USA	2550
			M.Sc.	Advanced Architectural Design	Columbia University, USA	2542
			B.Arch.	Architecture	Southern California Institute of Architecture, USA	2541
			ศศ.บ.	การออกแบบภายใน	มหาวิทยาลัยรังสิต	2537
8.	รองศาสตราจารย์ ดร.	กัลยา ตันติยาสวัสดิกุล	Ph.D.	Policy Science	Ritsumeikan University, Japan	2557
			M.A.	Interior & Spatial Design	University of the Arts London, UK	2548
			สถ.บ.	สถาปัตยกรรม	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง	2543
9.	รองศาสตราจารย์	ภวินท์ สิริสาลี	ภ.สถ.ม.	ภูมิสถาปัตยกรรม	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2551
			ภ.สถ.บ.	สถาปัตยกรรม	มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์	2549
10.	อาจารย์ ดร.	พชร สุวัฒน์ทัพพะ	ปร.ด.	สหวิทยาการสภาพแวดล้อมสรรค์สร้าง	มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์	2566
			สถ.ม.	สถาปัตยกรรม	มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์	2561
			วท.บ.	สถาปัตยกรรม	มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์	2559



M.DES. >>>>>

MASTER OF DESIGN 2024

หลักสูตรการออกแบบมหาบัณฑิต (หลักสูตรใหม่ พ.ศ.2567)

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการผังเมือง มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ลำดับ ที่	ตำแหน่งทาง วิชาการ	ชื่อ - สกุล	คุณวุฒิ	สาขาวิชา	สำเร็จการศึกษาจาก	
					สถาบัน	ปี พ.ศ.
11.	รอง ศาสตราจารย์ดร.	พัฒน์ เสลานนท์	Ph.D.	Landscape Architecture (History and Theory)	University of Newcastle upon Tyne, UK	2560
			M.LA.	Landscape Architecture	University of Oklahoma, USA	
			สถ.บ.	สถาปัตยกรรม	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง	2545 2539

*ลำดับที่ 1-3 เป็นอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร