



รายละเอียดของหลักสูตร

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการออกแบบ ธุรกิจ และเทคโนโลยี (หลักสูตรนานาชาติ/ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570)

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

คณะ/วิทยาลัย/สถาบัน คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการผังเมือง

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1.1 รหัสและชื่อหลักสูตร

รหัสหลักสูตร : 25570051102304

ชื่อหลักสูตร

ภาษาไทย : หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการออกแบบ ธุรกิจ และเทคโนโลยี
(หลักสูตรนานาชาติ)

ภาษาอังกฤษ : Bachelor of Science Program in Design, Business and Technology Management
(International Program)

1.2 ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

ภาษาไทย ชื่อเต็ม วิทยาศาสตรบัณฑิต (การจัดการออกแบบ ธุรกิจ และเทคโนโลยี)

ชื่อย่อ วท.บ. (การจัดการออกแบบ ธุรกิจ และเทคโนโลยี)

ภาษาอังกฤษ ชื่อเต็ม Bachelor of Science (Design, Business and Technology Management)

ชื่อย่อ B.Sc. (Design, Business and Technology Management)

1.3 วิชาเอก (ถ้ามี) :

ไม่มี

1.4 รูปแบบของหลักสูตร

หลักสูตรปริญญาตรี

☐ หลักสูตรระดับปริญญาตรี (ต่อเนื่อง)

☒ หลักสูตรระดับปริญญาตรี 4 ปี

1.5 ประเภทของหลักสูตร



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

1.6 ภาษาที่ใช้

- ☐ จัดการศึกษาเป็นภาษาไทย
- ☒ จัดการศึกษาเป็นภาษาอังกฤษ
- ☐ จัดการศึกษาทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
- ☐ จัดการศึกษาเป็นภาษาต่างประเทศ ระบุภาษา.....

1.7 ความร่วมมือกับสถาบันอื่น

- ☐ เป็นหลักสูตรของสถาบันโดยเฉพาะ
- ☒ เป็นหลักสูตรที่ได้รับความร่วมมือสนับสนุนจากสถาบันอื่น หรือ เป็นหลักสูตรร่วมกับสถาบันอื่น ได้แก่
The Hong Kong Polytechnic University (PolyU), Hong Kong, Republic of China

1.8 การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา

- ☒ ให้ปริญญาเพียงสาขาวิชาเดียว
- ☐ ให้ปริญญามากกว่า 1 สาขาวิชา หรือเป็นปริญญาร่วมระหว่างสถาบันอุดมศึกษา

1.9 สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร

หลักสูตรปรับปรุง (หลักสูตรนานาชาติ) พ.ศ. 2570 ปรับปรุงจากหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการออกแบบ ธุรกิจ และเทคโนโลยี (หลักสูตรนานาชาติ/ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566)

กำหนดเปิดสอนในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2570

ได้พิจารณากลับกรองโดยคณะกรรมการนโยบายวิชาการ

ในการประชุมครั้งที่ 2/2569 เมื่อวันที่ 24 มีนาคม พ.ศ. 2569

ได้รับอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตรจากสภามหาวิทยาลัย

ในการประชุมครั้งที่ 5/2569 เมื่อวันที่ 26 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2569

1.10 อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

- 10.1 ผู้จัดการออกแบบ นักวางแผนฝ่ายพัฒนาธุรกิจและผลิตภัณฑ์ใหม่
- 10.2 นวัตกรรมทางด้านการออกแบบ
- 10.3 ผู้ประกอบการอิสระ

1.11 สถานที่จัดการเรียนการสอน



- ☐ ทำพระจันทร์
- ☒ ศูนย์รังสิต
- ☐ ศูนย์พญา
- ☐ ศูนย์ลำปาง

1.12 ค่าใช้จ่ายตลอดหลักสูตร

ประเภทโครงการ

- ☐ โครงการปกติ
- ☒ โครงการพิเศษ
- ☐ ทั้งโครงการปกติ และโครงการพิเศษ



หมวดที่ 2 คุณสมบัติผู้เข้าศึกษา

2.1 การรับเข้าศึกษา

- ☐ รับเฉพาะนักศึกษาไทย
- ☐ รับทั้งนักศึกษาไทยและนักศึกษาต่างชาติ ที่สามารถใช้ภาษาไทยได้ดี
- ☒ รับทั้งนักศึกษาไทยและนักศึกษาต่างชาติ

2.2 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

ผู้เข้าศึกษาต้องมีคุณสมบัติเป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ว่าด้วยการศึกษาชั้นปริญญาตรี พ.ศ. 2568 ข้อ 14 และมีคุณสมบัติ ที่โครงการหลักสูตรการจัดการออกแบบ ธุรกิจ และเทคโนโลยี กำหนดดังนี้

- 1) สำหรับผู้ที่ศึกษา/จบการศึกษาในประเทศไทย (รวมถึงโรงเรียนนานาชาติในประเทศไทย)
 - 1.1) สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.6) ตามระบบการศึกษาของไทย หรือ สำเร็จการศึกษาระดับเกรด (Grade) 12 จากโรงเรียนนานาชาติที่กระทรวงศึกษาธิการรับรอง หรือ
 - 1.2) ผู้ที่กำลังศึกษาใน ม.6 เทอมสุดท้าย หรือ ระดับเกรด (Grade) 12 เทอมสุดท้าย สามารถสมัครได้ แต่ต้องสำเร็จการศึกษาก่อนขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษา
- 2) สำหรับผู้ที่ศึกษา/จบการศึกษาจากต่างประเทศ (International Applicants)
 - 2.1) สำเร็จการศึกษาจากโรงเรียนต่างประเทศในระดับที่เทียบเท่ามัธยมศึกษาตอนปลาย (Upper Secondary / Grade 12 หรือเทียบเท่า) และต้องมีคุณสมบัติตามเกณฑ์เทียบวุฒิที่กระทรวงศึกษาธิการและที่ประชุมอธิการบดีแห่งประเทศไทย (ทปอ.) ประกาศไว้
 - 2.2) ผู้สมัครต้องมีผลการทดสอบทางวิชาการหรือคุณวุฒิที่มหาวิทยาลัยหรือโครงการรับรอง เช่น SAT หรือ GCE A-Level หรือ IGCSE/GCSE หรือ IB Diploma หรือ NCEA/ NZQA หรือ คะแนน National Test ของประเทศนั้นๆ เพื่อใช้ประกอบการพิจารณาความพร้อมทางวิชาการ
- 3) คุณสมบัติด้านผลการเรียน มีคะแนนเฉลี่ยสะสม (GPA) ไม่น้อยกว่า 2.50 หรือเทียบเท่า หรือมีผลคะแนนจากการทดสอบมาตรฐานที่มหาวิทยาลัยหรือโครงการรับรอง (เช่น GED รวมไม่น้อยกว่า 500 หรือคะแนน National Test ตามที่กำหนด)
- 4) คุณสมบัติด้านภาษาอังกฤษ ผู้สมัครต้องมีผลสอบภาษาอังกฤษตามเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด หรือผ่านการทดสอบวัดความรู้ภาษาอังกฤษที่โครงการจัดให้ภายในกรอบที่มหาวิทยาลัยอนุญาต

หมายเหตุ: ผู้สมัครที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.6) หรือกำลังศึกษาในโรงเรียนนานาชาติ ระดับเกรด 12 จะต้องสำเร็จการศึกษาก่อนขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษา



การคัดเลือกผู้เข้าศึกษา

การคัดเลือกผู้เข้าศึกษาให้เป็นไปตามระเบียบและวิธีการที่มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์กำหนดและประกาศโดยสภามหาวิทยาลัย โดยโครงการอาจกำหนดหลักเกณฑ์หรือการรับรองรูปแบบการทดสอบเพิ่มเติมภายในกรอบที่มหาวิทยาลัยอนุญาตในแต่ละปีการศึกษา ทั้งนี้ การพิจารณาคัดเลือกอาจอาศัยข้อมูลจากผลการเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่าจากประเทศไทย โรงเรียนนานาชาติในประเทศไทย และสถาบันการศึกษาต่างประเทศ ผลการทดสอบมาตรฐานทางวิชาการหรือภาษาอังกฤษที่มหาวิทยาลัยหรือโครงการรับรอง ผลงานหรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง (ถ้ามี) และการสัมภาษณ์ตามวิธีการที่ประกาศไว้ในแต่ละรอบการรับสมัคร

2.3 แผนการรับนักศึกษาและผู้สำเร็จการศึกษาในระยะ 5 ปี

ในแต่ละปีการศึกษาจะรับนักศึกษาปีละ 90 คน

จำนวนนักศึกษา	จำนวนนักศึกษาแต่ละปีการศึกษา				
	2570	2571	2572	2573	2574
ชั้นปีที่ 1	90	90	90	90	90
ชั้นปีที่ 2	-	90	90	90	90
ชั้นปีที่ 3	-	-	90	90	90
ชั้นปีที่ 4	-	-	-	90	90
รวม	90	180	270	360	360
คาดว่าจะจบการศึกษา	-	-	-	90	90

หมวดที่ 3 ปรัชญา วัตถุประสงค์ และผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร

3.1 ปรัชญาการศึกษา

ปรัชญาการศึกษาของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ “มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ บ่มเพาะปัญญาชนเสรี และ นวัตกรรมที่มีความรับผิดชอบต่อสังคมเป็นพลเมืองโลกที่อุทิศตนเพื่อสังคมและมุ่งมั่นเพื่อความยั่งยืน”

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการออกแบบ ธุรกิจ และเทคโนโลยี เป็นหลักสูตรนานาชาติที่มองไปยังอนาคต โดยใช้ข้อมูลเชิงวิทยาศาสตร์ช่วยพัฒนาบัณฑิตผู้มีความรู้ทั่วไปอย่างมีวิสัยทัศน์ มีความรู้และความสามารถในการปรับตัวเพื่อสร้างผลงาน เป็นผู้นำองค์กรในการขับเคลื่อนนวัตกรรมในหลากหลายอุตสาหกรรม ตั้งแต่สตาร์ทอัพ องค์กรเพื่อสังคมไปจนถึงองค์กรสาธารณะขนาดใหญ่ด้วยความรับผิดชอบต่อทางด้านจริยธรรม ตลอดจนความเป็นอยู่ที่ดีของมนุษย์และโลก เนื่องจากการออกแบบไม่ใช่แค่ศาสตร์ที่อยู่โดดเดี่ยวตามลำพัง แต่เป็นเครื่องมือในเชิงกลยุทธ์ที่ขับเคลื่อนด้วยสหวิทยาการที่รวมศาสตร์เชิงลึกด้านพฤติกรรมมนุษย์



ความคิดเชิงผู้ประกอบการ และการออกแบบที่เป็นระบบ เพื่อจัดการกับปัญหาที่ซับซ้อนด้วยคำตอบที่เป็นเอกภาพ มีความหมายและเป็นไปได้จริง ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในยุคที่การเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว

3.2 วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

เพื่อให้บัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาในหลักสูตรมีคุณลักษณะ ดังนี้

- 1) เพื่อพัฒนาบัณฑิตที่เป็นนักแก้ปัญหาเชิงรุก และสามารถสร้างสรรค์งานนวัตกรรมข้ามสาขาโดยใช้การออกแบบและความรู้ด้านพฤติกรรมศาสตร์เป็นเครื่องมือ
- 2) เพื่อให้บัณฑิตมีศักยภาพในการสร้างผลกระทบเชิงบวกและยั่งยืนทางสังคม สิ่งแวดล้อม และธุรกิจ
- 3) เพื่อให้บัณฑิตมีศักยภาพในการคิดเชิงระบบ มีความเป็นผู้นำ มีความชำนาญในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและการสื่อสารเชิงกลยุทธ์ที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21
- 4) เพื่อสร้างเส้นทางการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นและมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ผ่านวิชาที่ใช้การพัฒนาโครงการเป็นหลัก รวมถึงสาขาวิชารอง และการเรียนรู้จากประสบการณ์
- 5) เพื่อเสริมสร้างพลังให้กับบัณฑิตในการเป็นผู้นำด้านนวัตกรรมในฐานะผู้ประกอบการ ผู้ให้คำปรึกษา นักออกแบบ และผู้เปลี่ยนแปลงองค์กร ทั้งในระดับท้องถิ่นและระดับโลก

3.3 ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (Program-level Learning Outcomes: PLOs)

เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนในหลักสูตร ผู้สำเร็จการศึกษาจะสามารถ

- PLO 1: ยึดถือความซื่อสัตย์สุจริตทางจริยธรรมและการมีส่วนร่วมในสังคม (Ethical integrity and societal adherence) แสดงให้เห็นถึงการรับรู้และความเข้าใจในหลักจริยธรรมและประเมินข้อขัดแย้งในการดำเนินธุรกิจ การออกแบบ และการปฏิบัติการด้านเทคโนโลยี เพื่อการตัดสินใจอย่างมีความรับผิดชอบที่จะนำไปสู่สังคมที่ยั่งยืนและยุติธรรม
- PLO 2: บูรณาการความรู้ระหว่างสาขา (Interdisciplinary knowledge integration) ประยุกต์ใช้ความรู้ในด้านการจัดการ การออกแบบ ธุรกิจ และเทคโนโลยี เพื่อพัฒนานวัตกรรม
- PLO 3: แก้ปัญหาอย่างมีกลยุทธ์และสร้างสรรค์ (Strategic and creative problem-solving) วิเคราะห์ปัญหาที่ท้าทาย ซับซ้อนและหลากหลาย โดยใช้ข้อมูลเพื่อหาวิธีแก้ปัญหาเชิงกลยุทธ์ที่สร้างสรรค์อย่างมีเอกลักษณ์และด้วยการมองเห็นไกล
- PLO 4: เป็นผู้นำที่ร่วมมือและมีความรับผิดชอบ (Collaborative and responsible leadership) แสดงภาวะผู้นำและทำงานร่วมกับทีมที่หลากหลายอย่างมีความรับผิดชอบ โดยคำนึงถึงความแตกต่างทางวัฒนธรรมเพื่อบรรลุเป้าหมายร่วม
- PLO 5: ปรับตัวด้านเทคโนโลยีและสมรรถนะด้านการวิเคราะห์ (Technological adaptation and analytical competence) ปรับใช้ เครื่องมือสื่อสาร ดิจิทัล เทคโนโลยีสารสนเทศ และการวิเคราะห์เชิงตัวเลขที่เหมาะสม เพื่อเป็นหลักฐานที่สนับสนุนการตัดสินใจและการจัดการนวัตกรรม



PLO 6: เรียนรู้และเติบโตผ่านการคิดใคร่ครวญและความสามารถในการปรับตัว (Reflective growth and adaptive capacity) สามารถคิดทบทวนผลที่เกิดจากประสบการณ์การเรียนรู้และปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลง รวมถึงการจัดการพัฒนาอาชีพของตัวเองอย่างมุ่งมั่นในสภาพแวดล้อมโลกที่มีความเปลี่ยนแปลงสูง



หมวดที่ 4 โครงสร้างหลักสูตร รายวิชา และหน่วยกิต

4.1 ระบบการจัดการศึกษาและระยะเวลาการศึกษา

4.1.1 ระบบ

ใช้ระบบการศึกษาแบบทวิภาคโดย 1 ปีการศึกษาแบ่งออกเป็น 2 ภาคการศึกษาปกติ 1 ภาคการศึกษาปกติ มีระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์

4.1.2 ระยะเวลาการศึกษาสูงสุด

กำหนดระยะเวลาการศึกษาสูงสุด ไม่เกิน 16 ภาคการศึกษาปกติ

4.2 การดำเนินการหลักสูตร

4.2.1 วัน-เวลา ในการดำเนินการเรียนการสอน

☒ วัน – เวลาราชการปกติ

☐ นอกวัน – เวลาราชการ

ภาคการศึกษาที่ 1 เดือน สิงหาคม – เดือน ธันวาคม

ภาคการศึกษาที่ 2 เดือน มกราคม – เดือน พฤษภาคม

ภาคฤดูร้อน เดือน มิถุนายน – เดือน กรกฎาคม

4.2.2 ระบบการศึกษา

☒ แบบชั้นเรียน (Onsite)

☐ แบบทางไกล (Online)

☐ อื่น ๆ

4.3 การเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชาและการลงทะเบียนเรียนข้ามสถาบันอุดมศึกษา (ถ้ามี)

เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2568



4.4 โครงสร้างหลักสูตร รายวิชา และหน่วยกิต

4.4.1 จำนวนหน่วยกิตรวม

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร 120 หน่วยกิต

4.4.2 โครงสร้างหลักสูตร

นักศึกษาจะต้องจัดทะเบียนศึกษารายวิชา รวมไม่น้อยกว่า 120 หน่วยกิต โดยศึกษารายวิชาต่างๆ ครบตามโครงสร้างองค์ประกอบ และข้อกำหนดของหลักสูตรดังนี้

1) วิชาศึกษาทั่วไป	24 หน่วยกิต
2) วิชาเฉพาะ	90 หน่วยกิต
2.1 วิชาบังคับ	72 หน่วยกิต
(1) กลุ่มวิชาการออกแบบ	27 หน่วยกิต
(2) กลุ่มวิชาธุรกิจ	12 หน่วยกิต
(3) กลุ่มวิชาเทคโนโลยี	12 หน่วยกิต
(4) กลุ่มวิชาทักษะการจัดการและปฏิบัติการ	21 หน่วยกิต
2.2 วิชาเลือก	18 หน่วยกิต
3) วิชาเลือกเสรี	6 หน่วยกิต
รวมหน่วยกิต Total	<u>120</u> หน่วยกิต

4.3.3 รายวิชาในหลักสูตร

1) รหัสวิชา

รายวิชาในหลักสูตรประกอบด้วย อักษรย่อ 2 ตัว และเลขรหัส 3 ตัว โดยมีความหมายดังนี้
อักษรย่อ สผ./ AP หมายถึง อักษรย่อวิชาศึกษาทั่วไปของคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการผังเมือง
อักษรย่อ อธ./DBT หมายถึง อักษรย่อของสาขาวิชา การจัดการออกแบบ ธุรกิจ และเทคโนโลยี
ตัวเลข มีความหมาย ดังนี้

เลขหลักหน่วย	เลข 0 – 9	หมายถึง	ลำดับของรายวิชาในแต่ละกลุ่มวิชา
เลขหลักสิบ	เลข 1	หมายถึง	กลุ่มวิชาการออกแบบ
	เลข 2	หมายถึง	กลุ่มวิชาธุรกิจ
	เลข 3	หมายถึง	กลุ่มวิชาเทคโนโลยี
	เลข 4	หมายถึง	กลุ่มวิชาทักษะการจัดการและปฏิบัติการ
เลขหลักร้อย	เลข 1-2	หมายถึง	วิชาตามระดับชั้นปีที่ 1 – ปีที่ 2
	เลข 3-4	หมายถึง	วิชาตามระดับชั้นปีที่ 3 – ปีที่ 4



2) รายวิชาและข้อกำหนดของหลักสูตร

1) วิชาศึกษาทั่วไป 24 หน่วยกิต

นักศึกษาจะต้องศึกษารายวิชาในหลักสูตรวิชาศึกษาทั่วไป รวมแล้วไม่น้อยกว่า 24 หน่วยกิต ตามโครงสร้างและองค์ประกอบของหลักสูตรวิชาศึกษาทั่วไป ดังนี้

ส่วนที่ 1 หลักสูตรกลางของมหาวิทยาลัยกำหนดให้นักศึกษาทุกคนต้องเรียน จำนวน 15 หน่วยกิต

หมวดวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีสารสนเทศ 3 หน่วยกิต

มธ. 110 ปัญญาประดิษฐ์ วิทยาศาสตร์ข้อมูล 3 (3-0-6)

และเทคโนโลยีอัจฉริยะเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน

TU 110 AI and Data Science for Sustainable Development

หมวดการพัฒนาตนเอง 3 หน่วยกิต

มธ. 120 ทักษะการใช้ชีวิตเพื่อสุขภาวะที่ดี 3 (3-0-6)

TU 120 Essential life skills for promoting well-being

หมวดการคิดวิเคราะห์ การคิดเชิงสร้างสรรค์ และการสื่อสาร 6 หน่วยกิต

สช. 105 ทักษะการสื่อสารทางภาษาอังกฤษ 3 3 (3-0-6)

EL 105 English Communication Skills

มธ. 132 สื่อสารสร้างสรรค์ 3 (3-0-6)

TU 132 Creative Content Development

หมวดความรู้เท่าทันทางการเงิน 3 หน่วยกิต

มธ. 140 ความรู้ความเข้าใจด้านการเงิน 3 (3-0-6)

TU 140 Financial Literacy

ส่วนที่ 2 หลักสูตรของคณะ จำนวน 9 หน่วยกิต

หมวดการคิดวิเคราะห์ การคิดเชิงสร้างสรรค์ และการสื่อสาร

สผ. 163 ประวัติศาสตร์ศิลปะและการออกแบบ 3 (3-0-6)

AP 163 History of Art and Design

สผ. 167 การออกแบบและนวัตกรรม 3 (3-0-6)

AP 167 Design and Innovation

หมวดความรู้เท่าทันทางการเงิน

สผ. 164 เศรษฐศาสตร์สำหรับสิ่งแวดล้อมสรรค์สร้าง 3 (3-0-6)

AP 164 Economics of Built Environment



2. วิชาเฉพาะ

รวม 90 หน่วยกิต

นักศึกษาต้องศึกษาวิชาเฉพาะตามรายวิชาดังต่อไปนี้

2.1) วิชาบังคับ 72 หน่วยกิต

กลุ่มวิชาการออกแบบ

27 หน่วยกิต

อธท. 111	การออกแบบในชีวิตประจำวัน	3 (3 – 0 – 6)
DBT 111	Design in Everyday Life	
อธท. 212	การออกแบบอุตสาหกรรม	3 (3 – 0 – 6)
DBT 212	Industrial Design	
อธท. 213	การฝึกปฏิบัติออกแบบอุตสาหกรรม	3 (2 – 3 – 4)
DBT 213	Industrial Design Studio	
อธท. 214	การออกแบบผลิตภัณฑ์ดิจิทัล	3 (3 – 0 – 6)
DBT 214	Digital Product Design	
อธท. 215	การฝึกปฏิบัติออกแบบผลิตภัณฑ์ดิจิทัล	3 (2 – 3 – 4)
DBT 215	Digital Design Studio	
อธท. 316	การออกแบบบริการ	3 (3 – 0 – 6)
DBT 316	Service Design	
อธท. 317	การฝึกปฏิบัติออกแบบบริการ	3 (2 – 3 – 4)
DBT 317	Service Design Studio	
อธท. 318	การออกแบบสภาพแวดล้อมสรรค์สร้าง	3 (3 – 0 – 6)
DBT 318	Designing for the Built Environment	
อธท. 319	การฝึกปฏิบัติออกแบบสภาพแวดล้อมสรรค์สร้าง	3 (2 – 3 – 4)
DBT 319	Build Environment Studio	

กลุ่มวิชาธุรกิจ

12 หน่วยกิต

อธท. 121	การพัฒนาตราสินค้าและเนื้อหาประกอบเพื่อสื่อความหมาย	3 (3 – 0 – 6)
DBT 121	Brand Development and Content Creation	
อธท. 122	การตัดสินใจออกแบบด้วยปัญญาประดิษฐ์	3 (3 – 0 – 6)
DBT 122	Making Decisions and Designing with AI	
อธท. 223	นวัตกรรมต้นแบบธุรกิจ	3 (3 – 0 – 6)
DBT 223	Business Model Innovation	
อธท. 224	วงจรชีวิตของผลิตภัณฑ์และการบริหารเชิงกลยุทธ์	3 (3 – 0 – 6)
DBT 224	Product Strategy and Life Cycle	



กลุ่มวิชาเทคโนโลยี

12 หน่วยกิต

อธท. 131	การสื่อสารและสื่อดิจิทัล	3 (3 – 0 – 6)
DBT 131	Communication and Digital Media	
อธท. 132	การฝึกปฏิบัติสื่อสารด้วยสื่อดิจิทัล	3 (2 – 3 – 4)
DBT 132	Digital Media Studio	
อธท. 233	เทคโนโลยีวัสดุและการออกแบบที่ยั่งยืน	3 (3 – 0 – 6)
DBT 233	Material Technologies & Sustainable Design	
อธท. 234	เทคโนโลยีสารสนเทศและศาสตร์แห่งข้อมูลเบื้องต้น	3 (3 – 0 – 6)
DBT 234	Fundamentals of Information Technology and Data Science	

กลุ่มวิชาทักษะการจัดการและปฏิบัติการ

21 หน่วยกิต

อธท. 141	การคิดเชิงระบบ	3 (3 – 0 – 6)
DBT 141	Systems Thinking	
อธท. 242	การจัดการธุรกิจเชิงสร้างสรรค์และผู้ประกอบการสมัยใหม่	3 (3 – 0 – 6)
DBT 242	Creative Business Management and Modern Entrepreneurship	
อธท. 343	การจัดการโครงการเชิงออกแบบและเทคโนโลยี	3 (3 – 0 – 6)
DBT 343	Project Management for Design and Technology	
อธท. 344	โครงการการออกแบบนวัตกรรมแบบสหวิทยาการ	6 (6 – 0 – 12)
DBT 344	Interdisciplinary Design Innovation Project	
อธท. 345	สหกิจศึกษา	6 (0 – 18 – 9)
DBT 345	Internship	
อธท. 444	ทัศนศึกษา	0 (0 – 0 – 0)
DBT 444	Field trip	

2.2) วิชาเลือก 18 หน่วยกิต

ให้นักศึกษาเลือกศึกษาวิชาเลือกจากรายวิชาดังต่อไปนี้ จำนวน 6 วิชา 18 หน่วยกิต

อธท. 151	ทักษะในศตวรรษที่ 21 สำหรับโลกที่เปลี่ยนแปลง	3 (3 – 0 – 6)
DBT 151	21st Century Skills for a Changing World	
อธท. 352	การบริหารและการมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	3 (3 – 0 – 6)
DBT 352	Stakeholder Management	
อธท. 353	การออกแบบและพฤติกรรมมนุษย์	3 (3 – 0 – 6)
DBT 353	Design & Human Behavior	



อธท. 364 หัวข้อพิเศษด้านการออกแบบประสบการณ์ดิจิทัล	3 (3 – 0 – 6)
DBT 364 Special Topics in Digital Experience Design	
อธท. 365 หัวข้อพิเศษด้านนวัตกรรมระบบผลิตภัณฑ์และบริการ	3 (3 – 0 – 6)
DBT 365 Special Topics in Product and Service System Innovation	
อธท. 366 หัวข้อพิเศษด้านการออกแบบสิ่งแวดล้อมสรรค์สร้าง	3 (3 – 0 – 6)
DBT 366 Special Topics in Design for the Built Environment	
อธท. 367 การเจรจาต่อรองในโลกยุคดิจิทัล	3 (3 – 0 – 6)
DBT 367 Digital-era Negotiation Skills	
อธท. 368 ความคิดสร้างสรรค์เชิงออกแบบและการทำงานร่วมกัน	3 (3 – 0 – 6)
DBT 368 Collaborative Creativity for Innovation	
อธท. 369 การจัดการโครงการเชิงสร้างสรรค์	3 (3 – 0 – 6)
DBT 369 Creative Project Management	

3. วิชาเลือกเสรี

6 หน่วยกิต

นักศึกษาสามารถเลือกศึกษาวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ เป็นวิชาเลือกเสรีจำนวนไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต



4.3.4 แผนการศึกษา

ปีการศึกษาที่ 1	
ภาคเรียนที่ 1	หน่วยกิต
มธ. 140 ความรู้ความเข้าใจด้านการเงิน TU 140 Financial Literacy	3
สช. 105 ทักษะการสื่อสารทางภาษาอังกฤษ EL 105 English Communication Skills	3
สพ. 163 ประวัติศาสตร์ศิลปะและการออกแบบ AP 163 History of Art and Design	3
สพ. 167 การออกแบบและนวัตกรรม AP 167 Design and Innovation	3
อธท. 111 การออกแบบในชีวิตประจำวัน DBT111 Design in Everyday Life	3
วิชาเลือก 1 อธท.151 ทักษะในศตวรรษที่ 21 สำหรับโลกที่เปลี่ยนแปลง DBT 151 21st Century Skills for a Changing World	3
รวม	18
ภาคเรียนที่ 2	หน่วยกิต
มธ. 120 ทักษะการใช้ชีวิตเพื่อสุขภาวะที่ดี TU 120 Essential Life Skills for Promoting Well-Being	3
มธ. 132 สื่อสารสร้างสรรค์ TU 132 Creative Content Development	3
อธท. 121 การพัฒนาตราสินค้าและเนื้อหาประกอบเพื่อสื่อความหมาย DBT 121 Brand Development and Content Creation	3
อธท. 122 การตัดสินใจออกแบบด้วยปัญญาประดิษฐ์ DBT 122 Making Decisions and Designing with AI	3
อธท. 131 การสื่อสารและสื่อดิจิทัล DBT 131 Communication and Digital Media	3
อธท. 132 การฝึกปฏิบัติสื่อสารด้วยสื่อดิจิทัล DBT 132 Digital Media Studio	3
รวม	18



ปีการศึกษาที่ 2	
ภาคเรียนที่ 1	หน่วยกิต
อธท. 212 การออกแบบอุตสาหกรรม DBT 212 Industrial Design	3
อธท. 213 การฝึกปฏิบัติออกแบบอุตสาหกรรม DBT 213 Industrial Design Studio	3
DBT 224 วงจรชีวิตของผลิตภัณฑ์และการบริหารเชิงกลยุทธ์ DBT 224 Product Strategy and Life Cycle	3
อธท. 233 เทคโนโลยีวัสดุและการออกแบบที่ยั่งยืน DBT 233 Material Technologies & Sustainable Design	3
อธท. 242 การจัดการธุรกิจเชิงสร้างสรรค์และผู้ประกอบการสมัยใหม่ DBT 242 Creative Business Management and Modern Entrepreneurship	3
อธท. 343 การจัดการโครงการเชิงออกแบบและเทคโนโลยี DBT 343 Project Management for Design and Technology	3
รวม	18
ภาคเรียนที่ 2	หน่วยกิต
อธท. 214 การออกแบบผลิตภัณฑ์ดิจิทัล DBT 214 Digital Product Design	3
อธท. 215 การฝึกปฏิบัติออกแบบผลิตภัณฑ์ดิจิทัล DBT 215 Digital Design Studio	3
อธท. 223 นวัตกรรมต้นแบบธุรกิจ DBT 223 Business Model Innovation	3
อธท. 234 เทคโนโลยีสารสนเทศและศาสตร์แห่งข้อมูลเบื้องต้น DBT 234 Fundamentals of Information Technology and Data Science	3
วิชาเลือก 2 (อธท. 353 การออกแบบและพฤติกรรมมนุษย์) DBT 353 Design & Human Behavior	3
วิชาเลือก 4 (อธท. 364 หัวข้อพิเศษด้านการออกแบบประสบการณ์ดิจิทัล) DBT 364 Special Topics in Digital Experience Design	3
รวม	18



ปีการศึกษาที่ 3	
ภาคเรียนที่ 1	หน่วยกิต
อธท. 141 การคิดเชิงระบบ DBT 141 Systems Thinking	3
อธท. 316 การออกแบบบริการ DBT 316 Service Design	3
อธท. 317 การฝึกปฏิบัติออกแบบบริการ DBT 317 Service Design Studio	3
วิชาเลือก 3 (อธท. 352 การบริหารและการมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย) DBT 352 Stakeholder Management	3
วิชาเลือก 5 (อธท. 365 หัวข้อพิเศษด้านนวัตกรรมระบบผลิตภัณฑ์และบริการ) DBT 365 Special Topics in Product and Service System Innovation	3
วิชาเลือกเสรี 1 XXX Free Elective 1	3
รวม	18
ภาคเรียนที่ 2	หน่วยกิต
มธ. 110 ปัญญาประดิษฐ์ วิทยาศาสตร์ข้อมูล และเทคโนโลยีอัจฉริยะเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน TU 110 AI and Data Science for Sustainable Development	3
สผ. 164 เศรษฐศาสตร์สำหรับสิ่งแวดล้อมสรรค์สร้าง AP 164 Economics of Built Environment	3
อธท. 318 การออกแบบสภาพแวดล้อมสรรค์สร้าง DBT 318 Designing for the Built Environment	3
อธท. 319 การฝึกปฏิบัติออกแบบสภาพแวดล้อมสรรค์สร้าง DBT 319 Build Environment Studio	3
วิชาเลือก 6 (อธท. 366 หัวข้อพิเศษด้านการออกแบบสิ่งแวดล้อมสรรค์สร้าง) DBT 366 Special Topics in Design for the Built Environment	3
วิชาเลือกเสรี 2 XXX Free Elective 2	3
รวม	18



ปีการศึกษาที่ 4	
ภาคเรียนที่ 1	หน่วยกิต
อธท. 344 โครงการการออกแบบนวัตกรรมแบบสหวิทยาการ DBT 344 Interdisciplinary Design Innovation Project	6
อธท. 444 ทักษะศึกษา DBT 444 Field trip	0
รวม	6
ภาคเรียนที่ 2	หน่วยกิต
อธท. 345 สหกิจศึกษา DBT 345 Internship	6
รวม	6

4.3.5 คำอธิบายรายวิชา

วิชาศึกษาทั่วไปส่วนที่ 1

หมวดวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ

มธ. 110 ปัญญาประดิษฐ์ วิทยาศาสตร์ข้อมูล 3 (3-0-6)
และเทคโนโลยีอัจฉริยะเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน

TU 110 AI and Data Science for Sustainable Development

แนวคิดพื้นฐานของปัญญาประดิษฐ์และวิทยาศาสตร์ข้อมูลวิธีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อนำไปใช้ แก้ไขปัญหา การเรียนรู้ของเครื่อง (Machine Learning) การเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ และการแสดงผล ข้อมูลด้วยภาพ และจริยธรรมของ AI

Introduction to Artificial Intelligence (AI) and data science; their application to address global challenges, concepts of AI and data science including machine learning, data collection, analysis, visualization, and AI ethics

หมวดพัฒนาตนเอง

มธ. 120 ทักษะการใช้ชีวิตเพื่อสุขภาวะที่ดี 3 (3-0-6)

TU 120 Essential life skills for promoting well-being

การเสริมสร้างความตระหนักรู้และความเข้าใจในประเด็นทางสังคมและสิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อการพัฒนาที่ยั่งยืนในบริบทของโลกและประเทศไทยการพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับพลเมืองในยุคศตวรรษที่ 21



แนวคิดและการดำเนินงาน โดยมุ่งเน้นการพัฒนา อย่างยั่งยืนบนพื้นฐานของสิ่งแวดล้อม (Environment) สังคม (Society) และธรรมาภิบาล (Governance) หรือ ESG บทบาทของพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย

Cultivation of awareness and comprehensive understanding of social and environmental issues impacting sustainable development in local and global contexts; development of essential 21st-century civic skills and exploration of ESG (Environmental, Social, and Governance) concepts and practices in alignment with sustainable development principles.

หมวดการคิดวิเคราะห์ การคิดเชิงสร้างสรรค์ และการสื่อสาร

สช. 105 ทักษะการสื่อสารทางภาษาอังกฤษ 3

3 (3-0-6)

EL 105 English Communication Skills 3

ทักษะการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษในบริบทของศตวรรษที่ 21 ทักษะการทำงานและอารมณ์ประยุกต์ หลักการเรียนรู้การสอนที่ยืดหยุ่นและการแก้ปัญหาเป็นหลักผ่านประเด็นสำคัญของโลกปัจจุบัน ทักษะการคิด วิเคราะห์และสร้างสรรค์ ทักษะทางสังคม ทักษะการเป็นผู้นำ และทักษะการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม

Development of English communication skills in the 21st century context, critical and creative thinking, social skills, leadership and intercultural communication through current global issues

มธ. 132 สื่อสารสร้างสรรค์

3 (3-0-6)

TU 132 Creative Content Development

การสร้างและพัฒนาเนื้อหา (Content) บนพื้นฐานของเรื่องเล่า (Narrative) และ การเล่าเรื่อง (Storytelling) ในแพลตฟอร์มต่างๆ เพื่อวัตถุประสงค์ ในการโน้มน้าวใจ (Persuasive) สาระบันเทิง (Entertainment) การพัฒนาสังคม (Social Development) และ การจัดการศึกษา (Education) สำหรับ สังคมร่วมสมัย (Contemporary Society)

Creation and development of content based on narrative and storytelling techniques across various platforms for purposes of persuasion, entertainment, social development and education in contemporary society.



หมวดความรู้เท่าทันทางการเงิน

มธ. 140 ความรู้ความเข้าใจด้านการเงิน

3 (3-0-6)

TU 140 Financial Literacy

บทบาทของเงินและดอกเบี้ย การวิเคราะห์และการวางแผนทางการเงินตลอดช่วงชีวิตของบุคคล การวางแผนการลงทุน การจัดการสินเชื่อ การบริหารความเสี่ยง การประกันในรูปแบบต่าง ๆ การวางแผนภาษี และการบริหารหนี้สิน ตลอดจนการประยุกต์ใช้เครื่องมือทางการเงินสมัยใหม่ เช่น การเงินบนบล็อกเชน (Finance on Blockchain) สกุลเงินดิจิทัล (Digital Currency) รวมถึงแพลตฟอร์มการลงทุนต่าง ๆ

Roles of money and interest, financial analysis and lifecycle, financial planning, investment planning, credit management, risk management, various forms of insurance, tax planning, and debt management, as well as application of modern financial tools such as finance on blockchain, digital currencies, and various investment platforms.

วิชาศึกษาทั่วไป ส่วนที่ 2

หมวดการคิดวิเคราะห์ การคิดเชิงสร้างสรรค์ และการสื่อสาร

สผ. 163 ประวัติศาสตร์ศิลปะและการออกแบบ

3 (3-0-6)

AP 163 History of Art and Design

วิวัฒนาการศิลปะและการออกแบบทั้งตะวันตกและตะวันออก โดยเน้นช่วงเวลาที่มีการเปลี่ยนแปลงลักษณะและรูปแบบที่สำคัญทางศิลปะและการออกแบบ ศึกษาถึงปัจจัยทางวัฒนธรรม สังคมและเศรษฐกิจที่ส่งผลต่อรูปแบบของศิลปะในภูมิภาคต่าง ๆ รวมถึงศิลปะยุโรปและเอเชียตะวันตก เอเชียใต้เอเชียตะวันออก เอเชียใต้

Evolution of art and design in both western and eastern world is emphasized in the prominent periods when significant changes of style and characteristics of art occurred. Cultural, social and economic factors underlying the style of contemporary art of Europe and various Asian regions will also be explored.

สผ. 167 การออกแบบและนวัตกรรม

3 (3-0-6)

AP 167 Design and Innovation

ความสามารถพื้นฐานในกระบวนการคิดเชิงออกแบบที่ใช้สำหรับการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เน้นการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติสู่การสร้างนวัตกรรม

Fundamental capabilities in design thinking process used for creative problem solving, emphasizing on the executing experiment to enable innovation



หมวดความรู้เท่าทันทางการเงิน

สผ. 164 เศรษฐศาสตร์สำหรับสิ่งแวดล้อมสรรค์สร้าง

3 (3-0-6)

AP 164 Economics of Built Environment

แนวคิดพื้นฐานทางเศรษฐศาสตร์ที่ขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงสิ่งแวดล้อมสรรค์สร้างในเชิงกายภาพ การศึกษาเกี่ยวกับเศรษฐศาสตร์จุลภาคและมหภาคที่สร้างกรอบการคิดวิเคราะห์ที่ใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ อันมีส่วนพัฒนาสิ่งแวดล้อมสรรค์สร้างสำหรับมนุษย์ให้มีความน่าอยู่และยั่งยืน การสร้างความเข้าใจ และส่งเสริมให้ผู้เรียนตระหนักถึงการปรับตัวให้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจทั้งในบริบทของโครงการ ชุมชนเมือง ภูมิภาค และประเทศ รวมทั้งประเด็นทางเศรษฐกิจในระดับโลก

Basic economic concepts that physically drive the alteration of built environment. The study on microeconomics and macroeconomic that shape analytical framework linking to design thinking and aiming to create living quality for people. Building an insight into livable and sustainable development. Encouraging the learners to be adaptive to economic challenges in various scales: such as a single project, a community, a region, a country, as well as, global economic issues.

วิชาเฉพาะ

กลุ่มวิชาการออกแบบ

อธท. 111 การออกแบบในชีวิตประจำวัน

3 (3 – 0 – 6)

DBT 111 Design in Everyday Life

นักเรียนเรียนรู้การสังเกตและวิเคราะห์ผู้คน สถานที่ และการโต้ตอบในชีวิตประจำวัน ผ่านมุมมองการออกแบบ โดยตระหนักถึงวิถีที่การตัดสินใจด้านการออกแบบมีผลต่อพฤติกรรม กิจวัตร และสิ่งแวดล้อม.

Students learn to observe and analyze everyday people, places and interactions through a design lens, recognizing how design decisions shape behaviors, routines, and environments.

อธท. 212 การออกแบบอุตสาหกรรม

3 (3 – 0 – 6)

DBT 212 Industrial Design

นักศึกษาจะได้เรียนรู้การออกแบบผลิตภัณฑ์ที่พิจารณาถึงความสวยงาม ประโยชน์ใช้สอย และการออกแบบที่เหมาะสมต่อสรีระ ด้วยการเลือกใช้วัสดุ วิธีการผลิต และหลักการออกแบบที่ยั่งยืน เพื่อสร้างต้นแบบที่มีความหมายและเป็นไปได้จริง

Students explore the design of physical products by combining aesthetic, functional, and ergonomic considerations. The course introduces material selection,



manufacturing methods, and sustainable design principles to help students prototype products that are meaningful and viable.

อธท. 213 การฝึกปฏิบัติออกแบบอุตสาหกรรม

3 (2 – 3 – 4)

DBT 213 Industrial Design Studio

นักศึกษาจะได้พัฒนาทักษะการสร้างต้นแบบขึ้นมาจริงๆ ด้วยเครื่องมือต่างๆ เช่น การร่างภาพด้วยมือ การสร้างแบบจำลองด้วย CAD และเครื่องมือการผลิตอื่นๆ โดยเริ่มจากการทดลองสร้างรูปทรงที่มีประโยชน์ใช้สอยตามความต้องการของผู้ใช้งานและคุณสมบัติของวัสดุ

This studio develops hands-on skills in physical prototyping using sketching, CAD modeling, and fabrication tools. Students experiment with form and function to bring product concepts to life, iterating based on feedback and material behavior.

อธท. 214 การออกแบบผลิตภัณฑ์ดิจิทัล

3 (3 – 0 – 6)

DBT 214 Digital Product Design

เนื้อหาของวิชามุ่งเน้นการออกแบบผลิตภัณฑ์และบริการดิจิทัลที่อ้างอิงจากประสบการณ์ผู้ใช้ (UX) ผู้เรียนจะรู้การออกแบบที่ความชัดเจน ใช้งานได้จริงผ่านปฏิสัมพันธ์หรืออินเทอร์เฟซทางดิจิทัลในลักษณะต่างๆ ที่มีความสมดุลระหว่างความต้องการของผู้ใช้ เป้าหมายทางธุรกิจ และข้อจำกัดทางเทคโนโลยี ผู้เรียนจะได้ทราบถึงรูปแบบต่างๆ ของการออกแบบปฏิสัมพันธ์ รวมถึงปฏิสัมพันธ์ในแวดวงที่จำกัดและการเข้าถึงเพื่อใช้งานผ่านการศึกษาเคสตัวอย่างและโครงการเชิงปฏิบัติ

This course focuses on applying user experience (UX) principles to the design of digital products and services. Students learn to design for clarity, usability, and engagement across digital interfaces—balancing user needs, business goals, and technological constraints. Through case studies and hands-on projects, students explore interaction design patterns, micro-interactions, and accessibility.

อธท. 215 การฝึกปฏิบัติออกแบบผลิตภัณฑ์ดิจิทัล

3 (2 – 3 – 4)

DBT 215 Digital Design Studio

การฝึกปฏิบัติเพื่อพัฒนาทักษะของผู้เรียนในด้านการออกแบบปฏิสัมพันธ์หรืออินเทอร์เฟซทางดิจิทัลผ่านเครื่องมือที่ใช้ทำแบบฝึกหัด ผู้เรียนจะได้รู้ถึงรูปแบบของงานออกแบบ กระบวนการโต้ตอบในสื่อดิจิทัลและสถาปัตยกรรมบนหน้าจอ เพื่อให้สามารถสร้างและปรับปรุงต้นแบบที่ใช้งานได้สำหรับเว็บไซต์และโทรศัพท์เคลื่อนที่



This studio develops students' skills in digital interface design through practical, tool-based exercises. Students explore design patterns, interaction flows, and screen architecture while building and refining functional prototypes for web and mobile environments.

อธท. 316 การออกแบบบริการ

3 (3 – 0 – 6)

DBT 316 Service Design

นักศึกษาจะได้เรียนรู้การออกแบบประสบการณ์การบริการที่มีมนุษย์เป็นศูนย์กลางแบบครบวงจรที่เป็นไปได้และสอดคล้องกับกลยุทธ์ เนื้อหาครอบคลุมวิธีการสร้างแผนภูมิของระบบนิเวศในการให้บริการ การระบุความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และการจัดการปฏิสัมพันธ์ในหลากหลายช่องทาง โดยให้ความสำคัญอย่างมากต่อการคิดเชิงกระบวนการและการออกแบบในเชิงระบบ

Students learn how to design end-to-end service experiences that are human-centered, operationally viable, and strategically aligned. The course covers methods for mapping service ecosystems, identifying stakeholder needs, and orchestrating multi-channel interactions, with a strong emphasis on process thinking and systems-level design.

อธท. 317 การฝึกปฏิบัติออกแบบบริการ

3 (2 – 3 – 4)

DBT 317 Service Design Studio

การฝึกปฏิบัติให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะในการสื่อประสบการณ์การบริการให้เห็นเป็นภาพ รวมถึงการทำแผนที่การเดินทาง (journey mapping, blueprinting) และการสร้างต้นแบบบริการ โดยให้ความสำคัญกับการแปลแนวคิดการบริการที่เป็นนามธรรมให้เป็นแบบจำลองที่จับต้องได้ สำหรับนำไปทดสอบปรับปรุง และสื่อสารกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

In this studio, students develop technical skills in visualizing service experiences, including journey mapping, blueprinting, and service prototyping. Emphasis is placed on translating abstract service concepts into tangible models that can be tested, iterated, and communicated across stakeholders.



อธท. 318 การออกแบบสภาพแวดล้อมสรรค์สร้าง

3 (3 – 0 – 6)

DBT 318 Designing for the Built Environment

นักศึกษาจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับพื้นที่ทางกายภาพที่ส่งผลต่อพฤติกรรม ความเป็นอยู่ที่ดีของชุมชน และสิ่งแวดล้อม เนื้อหาเน้นไปที่การคิดวิเคราะห์เกี่ยวข้องกับที่ว่าง บริบทของเมืองและสิ่งแวดล้อม และการออกแบบสภาพแวดล้อมของเมือง สภาพแวดล้อมทางการศึกษาและการค้าที่ให้ความสำคัญกับทุกคน ผู้เรียนจะมีส่วนร่วมในการวิจัยตามบริบทและการสร้างแนวคิดร่วมกับนวัตกรรมที่เกี่ยวข้องกับที่ว่างโดยเฉพาะ

Students explore how physical space can influence behavior, community well-being, and environmental impact. This course emphasizes spatial thinking, urban and environmental context, and inclusive principles for designing civic, educational, and commercial environments. Students engage in contextual research and collaborative ideation around space-led innovation.

อธท. 319 การฝึกปฏิบัติออกแบบสภาพแวดล้อมสรรค์สร้าง

3 (2 – 3 – 4)

DBT 319 Build Environment Studio

การฝึกปฏิบัติให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการออกแบบพื้นที่และสภาพแวดล้อมที่สร้างขึ้นโดยมนุษย์ ผู้เรียนจะได้ทดลองจัดผัง สร้างรูปทรง เลือกวัสดุ และการเข้าถึงพื้นที่นั้นๆ ผ่านการสร้างต้นแบบทั้งดิจิทัลและกายภาพที่สัมผัสได้ ทั้งยังได้เรียนรู้การสื่อสารแนวคิดเชิงพื้นที่อย่างมีประสิทธิภาพ

This studio develops technical and spatial design skills focused on the built environment. Students experiment with layout, form, material, and accessibility through digital and physical prototyping while learning to communicate spatial ideas effectively.

กลุ่มวิชาธุรกิจ

อธท. 121 การพัฒนาตราสินค้าและเนื้อหาประกอบเพื่อสื่อความหมาย

3 (3 – 0 – 6)

DBT 121 Brand Development and Content Creation

นักศึกษาจะได้เรียนรู้วิธีสร้างเรื่องราวของแบรนด์หรือตราสินค้าที่น่าสนใจ ตลอดจนอัตลักษณ์ที่มองเห็นได้ที่สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย เนื้อหาของวิชาครอบคลุมกลยุทธ์ในการกำหนดเนื้อหา การวางแผนสื่อ และเทคนิคการเล่าเรื่องในแพลตฟอร์มต่างๆ ผู้เรียนจะได้พัฒนาแนวคิดในการสร้างแบรนด์และต้นแบบแคมเปญสำหรับผลิตภัณฑ์ บริการ หรือโครงการบริการสังคมผ่านแบบฝึกหัดโครงการที่ได้รับมอบหมาย

Students learn how to create compelling brand narratives and visual identities that resonate with target audiences. The course covers content strategy, media planning, and



storytelling techniques across platforms. Through a capstone project, students develop a brand concept and campaign prototype for a product, service, or social initiative.

อธพ. 122 การตัดสินใจออกแบบด้วยปัญญาประดิษฐ์

3 (3 – 0 – 6)

DBT 122 Making Decisions and Designing with AI

วิชานี้ว่าด้วยเรื่องบทบาทของปัญญาประดิษฐ์ในการเปลี่ยนแปลงกระบวนการออกแบบ ตั้งแต่การวิจัยและการสร้างแนวคิด ไปจนถึงการสร้างต้นแบบและการทดสอบด้วยเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์เพื่อเพิ่มระดับความคิดสร้างสรรค์ เร่งกระบวนการทำซ้ำ และสร้างองค์ความรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูลการใช้ปัญญาประดิษฐ์เป็นผู้ร่วมออกแบบ ไม่ใช่แทนที่นักออกแบบ ช่วยให้ผู้เรียนสามารถควบคุมกระบวนการทำงานในขณะเดียวกันก็คลายข้อจำกัดเพื่อผลักดันให้เกิดนวัตกรรม นักศึกษายังรับรู้ถึงข้อจำกัดและความเสี่ยงของการใช้ปัญญาประดิษฐ์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งแนวโน้มที่จะทำให้เกิดอคติหรือทำให้เกิดอคติ ทั้งยังสอนวิธีการใช้ปัญญาประดิษฐ์อย่างมีความรับผิดชอบ

This course explores how artificial intelligence is reshaping the design process—from research and ideation to prototyping and testing. Students learn to integrate AI tools to enhance creativity, speed up iteration, and generate data-driven insights. Emphasis is placed on AI as a *design collaborator*, not a replacement, helping students stay in control of their process while pushing the boundaries of what's possible. The course also equips students to recognize the limitations and risks of AI—especially its potential to dull critical thinking or perpetuate bias—and teaches them how to use it responsibly.

อธพ. 223 นวัตกรรมต้นแบบธุรกิจ

3 (3 – 0 – 6)

DBT 223 Business Model Innovation

นักศึกษาจะได้เรียนรู้วิธีการออกแบบ ทดสอบ และพัฒนารูปแบบธุรกิจที่ยั่งยืน โดยใช้เครื่องมือต่าง ๆ เช่น Business Model Canvas และ Value Proposition Canvas เนื้อหาของวิชานี้เน้นบทบาทของดิจิทัลแพลตฟอร์ม ระบบนิเวศที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล และเทคโนโลยีที่ก่อให้เกิดใหม่ที่จะก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของนวัตกรรมธุรกิจ ช่วยให้สามารถปรับเปลี่ยนกระบวนการทำธุรกิจอย่างต่อเนื่องโดยอาศัยข้อมูลจากลูกค้า การทำซ้ำเพื่อพัฒนาอย่างคล่องตัว และการคิดวิเคราะห์บนพื้นฐานของแพลตฟอร์ม

Students learn how to design, test, and evolve sustainable business models using tools such as the Business Model Canvas and Value Proposition Canvas. The course emphasizes how digital platforms, data-driven ecosystems, and emerging technologies have transformed business model innovation, enabling continuous adaptation through customer insight, agile iteration, and platform-based thinking.



อทท. 224 วงจรชีวิตของผลิตภัณฑ์และการบริหารเชิงกลยุทธ์

3 (3 – 0 – 6)

DBT 224 Product Strategy and Life Cycle

ผู้เรียนจะได้รู้กระบวนการทั้งหมดของการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ ตั้งแต่แนวทางการออกแบบให้สอดคล้องกับความต้องการของลูกค้า เป้าหมายทางธุรกิจ และช่วงเวลาของตลาด ไปจนถึงการเปิดตัวและอื่นๆ ที่ต่อเนื่องผ่านกรณีศึกษาและการจำลองวงจรชีวิตของผลิตภัณฑ์

This course teaches students how to navigate the full journey of a product—from concept to launch and beyond—by aligning design decisions with customer needs, business goals, and market timing. Students evaluate case studies and simulate product planning across its lifecycle.

กลุ่มวิชาเทคโนโลยี

อทท. 131 การสื่อสารและสื่อดิจิทัล

3 (3 – 0 – 6)

DBT 131 Communication and Digital Media

ผู้เรียนจะได้ทราบถึงวิวัฒนาการและผลกระทบของเทคโนโลยีสื่อสาร ตลอดจนแพลตฟอร์มดิจิทัล การเล่าเรื่อง และกลยุทธ์การสื่อสารมีอิทธิพลต่อประสบการณ์แบบลึกซึ้งอย่างไร วิชานี้เน้นความสำคัญของ Generative AI ตลอดจนเครื่องมือสร้างสรรค์เนื้อหา และการใช้สื่อในเชิงปฏิสัมพันธ์แบบอื่นๆ ในบริบทของการออกแบบสมัยใหม่ นักศึกษาจะได้มีโอกาสนำทฤษฎีการสื่อสารและหลักการเล่าเรื่องไปประยุกต์ใช้ในโครงการออกแบบประสบการณ์ที่ดึงดูดใจ และสนับสนุนด้วยเทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ

Students explore the evolution and impact of media technologies, learning how digital platforms, storytelling, and communication strategies shape immersive experiences. The course emphasizes the relevance of generative AI, content creation tools, and interactive media in modern design contexts. Through a capstone project, students apply communication theories and storytelling principles to design persuasive, tech-enhanced media experiences.



อธท. 132 การฝึกปฏิบัติสื่อสารด้วยสื่อดิจิทัล

3 (2 – 3 – 4)

DBT 132 Digital Media Studio

นักศึกษาจะได้ฝึกปฏิบัติเพื่อพัฒนาทักษะในการสร้างเนื้อหาที่ชัดเจนและน่าสนใจข้ามแพลตฟอร์มผ่านการเล่าเรื่องด้วยภาพกราฟิกเคลื่อนไหว การจัดวางเนื้อหาในสื่อดิจิทัล และวิดีโอแบบสั้น ที่จะสร้างความชำนาญจริงในการใช้เครื่องมือและเทคนิคในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์แขนงต่าง ๆ

In this studio course, students develop practical skills to create compelling, cross-platform media content that communicates clearly and engages audiences. Through hands-on exercises, they explore visual storytelling, motion graphics, digital layouts, and short-form video—building fluency in tools and techniques used across creative industries.

อธท. 233 เทคโนโลยีวัสดุและการออกแบบที่ยั่งยืน

3 (3 – 0 – 6)

DBT 233 Material Technologies & Sustainable Design

นักศึกษาจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับวัสดุที่ใช้ในออกแบบและอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับวัสดุ โดยมุ่งเน้นไปที่นวัตกรรมที่ยั่งยืน วัฏจักรและการวิเคราะห์วงจรชีวิตของวัสดุ เนื้อหาประกอบไปด้วยการทดลองและการวิเคราะห์ผลกระทบของวัสดุต่อสิ่งแวดล้อมและผลลัพธ์สำหรับผู้ใช้งาน

Students learn about materials used in design and industry, focusing on innovations in sustainable materials, circularity, and life cycle analysis. The course includes hands-on experimentation and analysis of how material choices impact environmental and user outcomes.

อธท. 234 เทคโนโลยีสารสนเทศและศาสตร์แห่งข้อมูลเบื้องต้น

3 (3 – 0 – 6)

DBT 234 Fundamentals of Information Technology and Data Science

ผู้เรียนจะได้รู้จักแนวคิดสำคัญในด้านไอทีและวิทยาศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับข้อมูล รวมถึงฐานข้อมูลระบบคลาวด์ และการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน การทำงานของระบบดิจิทัล และวิธีการเก็บรวบรวม จัดลำดับ และตีความข้อมูลเพื่อสนับสนุนการตัดสินใจ เนื้อหาจะครอบคลุมเรื่องจริยธรรมดิจิทัลและความเป็นส่วนตัวของข้อมูล เพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้เทคโนโลยีและข้อมูลเป็นช่องทางในการตัดสินใจ

This course introduces students to key concepts in IT and data science, including databases, cloud systems, and basic data analysis. Students learn how digital systems operate and how to collect, structure, and interpret data to support decision-making. The course also covers digital ethics and data privacy, preparing students to contribute in tech-enabled, data-informed environments.



กลุ่มวิชาทักษะการจัดการและปฏิบัติการ

อธท. 141 การคิดเชิงระบบ

3 (3 – 0 – 6)

DBT 141 Systems Thinking

ศึกษาหลักการและแนวคิดของการคิดเชิงระบบ (Systems Thinking) เพื่อทำความเข้าใจและวิเคราะห์ปัญหาที่มีความซับซ้อน ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่าง ๆ ในระบบ การระบุสาเหตุเชิงโครงสร้างของปัญหา การวิเคราะห์พลวัตของระบบ และการใช้เครื่องมือการคิดเชิงระบบในการออกแบบแนวทางแก้ไขปัญหาและสร้างนวัตกรรมอย่างยั่งยืน โดยประยุกต์ใช้ในบริบทของการออกแบบ ธุรกิจ และเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสร้างคุณค่าให้กับผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย องค์กร และสังคม

This course introduces the principles and practices of systems thinking for understanding and addressing complex problems. Students explore how components within systems interact, identify structural causes of problems, and analyze system dynamics. The course emphasizes the use of systems thinking tools to frame problems, generate insights, design innovative and sustainable solutions. Applications are explored within the contexts of design, business, and digital technologies to create value for stakeholders, organizations, and society.

อธท. 242 การจัดการธุรกิจเชิงสร้างสรรค์และผู้ประกอบการสมัยใหม่

3 (3 – 0 – 6)

DBT 242 Creative Business Management and Modern Entrepreneurship

ศึกษากลยุทธ์การจัดการธุรกิจในเศรษฐกิจสร้างสรรค์และเศรษฐกิจดิจิทัล วิเคราะห์โอกาสทางธุรกิจจากการเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยี พฤติกรรมผู้บริโภค และแนวโน้มโลก ผู้เรียนเรียนรู้การพัฒนาแนวคิดธุรกิจใหม่ การสร้างคุณค่าและความแตกต่าง การบริหารความเสี่ยง และกระบวนการเป็นผู้ประกอบการสมัยใหม่ ผ่านกรณีศึกษาและกิจกรรมเชิงปฏิบัติ

This course explores strategic management in the creative and digital economy. Students examine business opportunities driven by technological shifts, consumer behavior, and emerging global trends. The course covers value creation, differentiation strategies, entrepreneurial processes, and risk management for new ventures. Practical activities and case studies help students develop creative and sustainable business concepts.

อธท. 343 การจัดการโครงการเชิงออกแบบและเทคโนโลยี

3 (3 – 0 – 6)

DBT 343 Project Management for Design and Technology

ศึกษาหลักการบริหารโครงการสำหรับงานออกแบบ ธุรกิจ และเทคโนโลยี ตั้งแต่การวางแผนงาน การจัดการทรัพยากร การประเมินความเสี่ยง การบริหารทีมสหวิทยาการ และการติดตาม



ความก้าวหน้า ผู้เรียนฝึกใช้เครื่องมือดิจิทัลและวิธีการบริหารโครงการสมัยใหม่ เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับรายวิชาโครงการนวัตกรรมและสหกิจศึกษา

This course focuses on project management principles for design, business, and technology contexts. Topics include goal setting, project planning, resource allocation, risk assessment, interdisciplinary teamwork, and progress monitoring. Students practice using digital project management tools and modern methodologies to prepare for capstone innovation projects and internships.

อธท. 344 โครงการการออกแบบนวัตกรรมแบบสหวิทยาการ

6 (6-0-12)

DBT 344 Interdisciplinary Design Innovation Project

นักศึกษาจะได้ทำงานอย่างอิสระเพื่อเสนอแนวทางการออกแบบที่เป็นคำตอบสำหรับความท้าทายในโลกแห่งความเป็นจริงโดยร่วมมือกับองค์กรภายนอกหรือชุมชน ผ่านการวิจัย การสร้างแนวคิด และการสร้างต้นแบบ และสิ้นสุดด้วยการนำเสนออย่างมืออาชีพหรือการทดลองใช้งานจริง

Students work independently to deliver a design solution for a real-world challenge in partnership with external organizations or communities. The project spans research, ideation and prototyping, and culminates in a professional presentation or pilot deployment.

อธท. 345 สหกิจศึกษา

6 (0-18-9)

DBT 345 Internship

นักศึกษาได้รับประสบการณ์ทำงานในองค์กรที่เกี่ยวข้องกับสาขาที่ตนสนใจ การฝึกงานทำให้มีโอกาสเผชิญกับความท้าทายจากโลกจริง การทำงานเป็นทีม และบริหารการทำงานของบทบาทด้านการออกแบบ ธุรกิจ และเทคโนโลยี

Students gain professional experience by working in an organization relevant to their field of interest. The internship provides exposure to real-world challenges, team collaboration, and the operational context of design, business, and technology roles.

อธท. 444 ทัศนศึกษา

0 (0 - 0 - 0)

DBT 444 Field Trip

นักศึกษาจะได้มีประสบการณ์เรียนรู้นอกห้องเรียน ผ่านการเยี่ยมชมสถานที่ งานนิทรรศการ หรือการลงพื้นที่ เพื่อขยายความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม และอุตสาหกรรมที่สนใจ

Students participate in a guided learning experience outside the classroom, such as site visits, exhibitions, or field immersion, to expand their cultural, environmental, and industry understanding

วิชาเลือก

อธท. 151 ทักษะในศตวรรษที่ 21 สำหรับโลกที่เปลี่ยนแปลง

3 (3 – 0 – 6)

DBT 151 21st Century Skills for a Changing World

นักศึกษาจะได้เรียนรู้ทักษะที่จำเป็นในเรื่องการปรับตัว การสร้างความร่วมมือ การคิดเชิงวิจารณ์ และความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ผ่านการจัดเวิร์กช็อป การทำงานกลุ่ม และการฝึกปฏิบัติอย่างมี วิจารณญาณ ผลที่ได้คือการพัฒนามุมมองที่พร้อมสำหรับอนาคตเพื่อการทำงานในหลากหลายสาขาและการ เรียนรู้ตลอดชีวิต

This course equips students with essential soft skills, including adaptability, collaboration, critical thinking, and digital fluency. Through workshops, group projects, and reflective practice, students develop future-ready mindsets for multidisciplinary teamwork and lifelong learning.

อธท. 352 การบริหารและการมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

3 (3 – 0 – 6)

DBT 352 Stakeholder Management

ศึกษาหลักการและแนวทางการบริหารและการมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder Management) ในบริบทขององค์กร ธุรกิจ และนโยบายสาธารณะ ผู้เรียนจะได้เรียนรู้การระบุและวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย การประเมินผลประโยชน์ อิทธิพล และความคาดหวังของกลุ่มต่าง ๆ ตลอดจนการออกแบบ กลยุทธ์การมีส่วนร่วม การสื่อสาร และการสร้างความร่วมมือระหว่างภาคส่วน เนื้อหาครอบคลุมการใช้ เครื่องมือวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย การทำแผนที่ระบบความสัมพันธ์ และการจัดการความขัดแย้ง เพื่อ สนับสนุนการตัดสินใจ การพัฒนานโยบาย และการขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงในสภาพแวดล้อมที่ซับซ้อน

This course introduces the principles and practices of stakeholder management in organizational, business, and policy contexts. Students learn how to identify and analyze stakeholders, assess their interests, influence, and expectations, and design engagement strategies that support collaboration and effective decision-making. The course covers stakeholder analysis, relationship mapping, communication strategies, and conflict management tools. Emphasis is placed on building partnerships across sectors to support innovation, service development, and change in complex environments.



อธท. 353 การออกแบบและพฤติกรรมมนุษย์

3 (3 – 0 – 6)

DBT 353 Design & Human Behavior

ผู้เรียนจะได้ศึกษาหลักการของวิทยาศาสตร์พฤติกรรมและอิทธิพลต่อการรับรู้, แรงจูงใจ, และการกระทำ และประยุกต์ใช้เป็นกลยุทธ์การออกแบบเพื่อสนับสนุนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม, การมีส่วนร่วม, และสุขภาพที่ดีทั้งในสภาพแวดล้อมทางกายภาพและดิจิทัล

Students examine behavioral science principles and how they influence perception, motivation, and action. The course introduces behaviorally informed design strategies to support habit change, engagement, and well-being across physical and digital environments.

อธท. 364 หัวข้อพิเศษด้านการออกแบบประสบการณ์ดิจิทัล

3 (3 – 0 – 6)

DBT 364 Special Topics in Digital Experience Design

ศึกษาประเด็นร่วมสมัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบประสบการณ์ดิจิทัล เช่น ปฏิสัมพันธ์มนุษย์-คอมพิวเตอร์ การสร้างประสบการณ์ผู้ใช้ที่ตอบสนองต่อบริบท และเทคโนโลยีเกิดใหม่ที่มีผลกระทบต่อพฤติกรรมผู้บริโภค เนื้อหาอาจปรับเปลี่ยนในแต่ละปีเพื่อตอบสนองต่อแนวโน้มและความท้าทายใหม่ของโลกดิจิทัล

This course explores contemporary topics in digital experience design, including human-computer interaction, context-responsive user experiences, and emerging technologies influencing consumer behavior. The thematic focus may vary annually to address evolving trends and challenges in the digital landscape.

อธท. 365 หัวข้อพิเศษด้านนวัตกรรมระบบผลิตภัณฑ์และบริการ

3 (3 – 0 – 6)

DBT 365 Special Topics in Product and Service System Innovation

มุ่งศึกษาแนวคิดหรือกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรมของระบบผลิตภัณฑ์และบริการ เช่น ระบบหมุนเวียน การออกแบบเชิงระบบ ธุรกิจที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล และการบริการแบบบูรณาการ เนื้อหาอาจปรับเปลี่ยนในแต่ละปีเพื่อสะท้อนถึงความท้าทายด้านนวัตกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

This course examines emerging concepts and case studies related to product-service system (PSS) innovation, including circular systems, systemic design, data-driven business models, and integrated service ecosystems. Content may evolve annually to reflect fast-changing challenges in innovation and the creative economy.



อธท. 366 หัวข้อพิเศษด้านการออกแบบสิ่งแวดล้อมสรรค์สร้าง

3 (3 – 0 – 6)

DBT 366 Special Topics in Design for the Built Environment

สำรวจประเด็นด้านสภาพแวดล้อมสรรค์สร้างที่กำลังได้รับความสนใจ เช่น เมืองอัจฉริยะ การออกแบบเพื่อความยั่งยืน สุขภาวะในพื้นที่ใช้สอย หรือการฟื้นฟูชุมชน เนื้อหาอาจเปลี่ยนแปลงในแต่ละปีเพื่อตอบสนองต่อความสำคัญด้านสิ่งแวดล้อมและความต้องการของสังคมในระดับพื้นที่และระดับโลก

This course investigates emerging issues in the built environment, such as smart cities, sustainable spatial design, wellbeing in designed spaces, and community revitalization. The thematic content may vary year to year to reflect environmental priorities and societal needs at both local and global scales.

อธท. 367 การเจรจาต่อรองในโลกยุคดิจิทัล

3 (3 – 0 – 6)

DBT 367 Digital-era Negotiation Skills

ศึกษาทักษะการเจรจาต่อรองเชิงปฏิบัติในโลกยุคดิจิทัล ตั้งแต่การวิเคราะห์ประเด็นผลประโยชน์ การสื่อสารข้ามวัฒนธรรม ไปจนถึงการเจรจบบนแพลตฟอร์มออนไลน์ เน้นฝึกปฏิบัติผ่านสถานการณ์จำลองและบทบาทสมมติ

This course introduces practical negotiation skills for the digital era, including interest-based bargaining, cross-cultural communication, and negotiation on online platforms. Emphasis is placed on hands-on practice through simulations and role-play scenarios.

อธท. 368 ความคิดสร้างสรรค์เชิงออกแบบและการทำงานร่วมกัน

3 (3 – 0 – 6)

DBT 368 Collaborative Creativity for Innovation

มุ่งพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์และการร่วมมือในการพัฒนาแนวคิดออกแบบ ผ่านเทคนิคต่าง ๆ เช่น brainstorming, storyboarding และเครื่องมือดิจิทัลสำหรับงานทีม เน้นการลงมือทำและการสร้างไอเดียที่ตอบโจทย์จริง

This course develops collaborative and creative thinking skills for design and innovation. Students practice ideation techniques such as brainwriting and storyboarding, while using digital collaboration tools to generate and refine ideas in team settings.



อธท. 369 การจัดการโครงการเชิงสร้างสรรค์

3 (3 – 0 – 6)

DBT 369 Creative Project Management

เน้นพื้นฐานการวางแผนและบริหารโครงการเชิงสร้างสรรค์ ตั้งแต่การจัดทำ creative brief การกำหนดขอบเขตงาน ไปจนถึงการบริหารเวลา ทีมงาน และผลลัพธ์ เหมาะสำหรับงานออกแบบ ธุรกิจ และนวัตกรรม

This course covers fundamental methods in planning and managing creative projects. Topics include crafting creative briefs, defining project scope, timeboxing, and coordinating team workflows to achieve deliverables across design, business, and innovation contexts



หมวดที่ 7 การประเมินผลการเรียนและเกณฑ์การสำเร็จการศึกษา

7.1 การประเมินผลการเรียนของนักศึกษา

การประเมินผลการเรียน ให้เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2568 ข้อ 35-50

7.2 การอุทธรณ์ผลการศึกษานักศึกษา

กรณีที่นักศึกษามีข้อกังวล หรือมีข้อสงสัย เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอน หรือการประเมินผลในระหว่างการเรียนการสอน นักศึกษามีสิทธิ์ที่จะดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้:

1. ขอคำชี้แจงจากผู้ประสานงานหลักสูตรหรืออาจารย์ผู้สอน
2. ยื่นคำร้องอย่างเป็นทางการต่อเลขาธิการของสาขาวิชาหรือฝ่ายบริการการศึกษาของคณะฯ
3. แจ้งรองคณบดีฝ่ายวิชาการ

7.3 เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

- 7.3.1 ได้ศึกษารายวิชาต่างๆ ครบตามโครงสร้างหลักสูตร
- 7.3.2 บรรลุผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี
- 7.3.3 ได้ค่าระดับเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า 2.00 (จากระบบ 4 ระดับคะแนน)
- 7.3.4 ได้ระดับ S (ใช้ได้) ในวิชา อธท. 243 ทัศนศึกษา
- 7.3.5 ต้องปฏิบัติตามเงื่อนไขอื่นๆ ที่คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการผังเมือง และมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์กำหนด

ตารางเทียบรายวิชาในหลักสูตรหลักสูตร **ปรับปรุง พ.ศ. 2566** กับ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570		
1. รายวิชาที่เทียบได้			1. รายวิชาที่เทียบได้		
สม.163	ประวัติศาสตร์ศิลปะและการออกแบบ	(3)	สม. 163	ประวัติศาสตร์ศิลปะและการออกแบบ	(3)
สม.165	เศรษฐศาสตร์มูลค่า	(3)	สม. 164	เศรษฐศาสตร์สำหรับสิ่งแวดล้อมสรรค์สร้าง	(3)
อรท.345	โครงการการออกแบบนวัตกรรม	(3)	สม. 167	การออกแบบและนวัตกรรม	(3)
สข. 105	ทักษะการสื่อสารทางภาษาอังกฤษ	(3)	สข. 105	ทักษะการสื่อสารทางภาษาอังกฤษ	(3)
อรท.111	การออกแบบในชีวิตประจำวัน	(3)	อรท.111	การออกแบบในชีวิตประจำวัน	(3)
อรท.131	เครื่องมือดิจิทัลสำหรับการออกแบบ	(3)	อรท. 131	การสื่อสารและสื่อดิจิทัล	(3)
อรท.132	เทคโนโลยีสื่อ	(3)	อรท. 132	การฝึกปฏิบัติสื่อสารด้วยสื่อดิจิทัล	(3)
อรท.214	การออกแบบสภาวะแวดล้อม	(3)	อรท. 318	การออกแบบสภาพแวดล้อมสรรค์สร้าง	(3)
อรท.222	ธุรกิจและอุตสาหกรรมการออกแบบ	(3)	อรท.121	การพัฒนาตราสินค้าและเนื้อหาประกอบเพื่อสื่อความหมาย	(3)
อรท.233	การออกแบบและวัสดุ	(3)	อรท. 233	เทคโนโลยีวัสดุและการออกแบบที่ยั่งยืน	(3)
อรท.241	นวัตกรรมการออกแบบเพื่อส่วนรวม	(6)	อรท.224	วงจรชีวิตของผลิตภัณฑ์และการบริหารเชิงกลยุทธ์	(3)
อรท.243	ทัศนศึกษา	(0)	อรท. 444	ทัศนศึกษา	(0)
อรท.335	เทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศ	(3)	อรท. 234	เทคโนโลยีสารสนเทศและศาสตร์แห่งข้อมูลเบื้องต้น	(3)
อรท.344	นวัตกรรมการออกแบบเชิงบริการ	(6)	อรท. 316	การออกแบบบริการ	(3)
อรท.346	สหกิจศึกษา	(9)	อรท. 345	สหกิจศึกษา	(6)
อรท.213	จิตวิทยาและการออกแบบพฤติกรรม	(3)	อรท.353	การออกแบบและพฤติกรรมมนุษย์	(3)
อรท.242	นวัตกรรมการออกแบบเชิงนิเวศเศรษฐกิจและสิ่งแวดล้อม	(6)	อรท.319	การฝึกปฏิบัติออกแบบสภาพแวดล้อมสรรค์สร้าง	(3)
อรท.424	นวัตกรรมและการประกอบกิจการเพื่อสังคม	(6)	อรท.223	นวัตกรรมต้นแบบธุรกิจ	(3)
อรท.416	การออกแบบองค์กร	(3)	อรท.242	การจัดการธุรกิจเชิงสร้างสรรค์และผู้ประกอบการสมัยใหม่	(3)
2. รายวิชาที่เทียบไม่ได้			2. รายวิชาที่เทียบไม่ได้		
มธ.243	ทักษะดิจิทัลเพื่ออนาคต	(3)			
สม.168	การเป็นผู้ประกอบการเชิงออกแบบ	(3)			
มธ.300	การทำโครงการบริการสังคมแบบผสมผสานความรู้	(3)			
มธ.101	โลก, อาเซียน และไทย	(3)			
สม.165	เศรษฐศาสตร์มูลค่า	(3)			
มธ.103	ชีวิตกับความยั่งยืน	(3)			
มธ.107	ทักษะดิจิทัลกับการแก้ปัญหา	(3)			
มธ.155	สถิติพื้นฐาน	(3)			
สม.169	การวิเคราะห์ข้อมูลสำหรับการออกแบบและสภาพแวดล้อมสรรค์สร้าง	(3)			
อรท.112	การออกแบบทัศนการณ์เทศ	(3)			



THAMMASAT
DESIGN SCHOOL

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการออกแบบ ธุรกิจ และเทคโนโลยี
(หลักสูตรนานาชาติ/ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2570)

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการผังเมือง มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
Faculty of Architecture and Planning, Thammasat University

DBTM

Bachelor of Science Program in Design,
Business and Technology Management

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570
	อทท.368 ความคิดสร้างสรรค์เชิงออกแบบและการ (3) ทำงานร่วมกัน
	อทท.369 การจัดการโครงการเชิงสร้างสรรค์ (3)