



รายงานการวิจัยภาวะการมีงานทำของบัณฑิต
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ประจำปี 2564



ฝ่ายส่งเสริมมาตรฐานและประกันคุณภาพการศึกษา
สำนักพัฒนาคุณภาพการศึกษา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

2.2.22 คณะวิจิตรศิลป์

ตารางที่ 2.2.22.1 จำนวนผู้สำเร็จการศึกษาและผู้ตอบแบบสอบถาม

ระดับ/สาขาวิชา	จำนวนบัณฑิต ที่สำเร็จการศึกษา	จำนวนบัณฑิต ที่ตอบแบบสอบถาม	ร้อยละบัณฑิต ที่ตอบแบบสอบถาม
คณะวิจิตรศิลป์	255	207	81.18
ปริญญาตรี	241	198	82.16
การถ่ายภาพสร้างสรรค์	38	36	94.74
การออกแบบ	23	20	86.96
จิตรกรรม	27	20	74.07
ประติมากรรม	15	13	86.67
ศิลปะการแสดง	26	18	69.23
ศิลปะไทย	26	20	76.92
ศิลปะภาพพิมพ์	23	20	86.96
สหศาสตร์ศิลป์	20	18	90.00
สื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ	43	33	76.74
ปริญญาโท	11	6	54.55
ทัศนศิลป์	11	6	54.55
ปริญญาเอก	3	3	100.00
ศิลปะและการออกแบบ	3	3	100.00

ตารางที่ 2.2.22.2 สถานภาพการทำงาน

ระดับ/สาขาวิชา	ทำงานแล้ว		ทำงานแล้วและกำลังศึกษาต่อ		กำลังศึกษาต่อ		ยังไม่ได้ทำงานและไม่ได้ศึกษาต่อ		รวม	ตัวบ่งชี้ที่ 2.2 สกอ. ตัวบ่งชี้ที่ 10 CMU-QA (เฉพาะระดับปริญญาตรี)	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ		ร้อยละการได้งานทำ หรือประกอบอาชีพอิสระ	คะแนน
คณะวิจิตรศิลป์	104	50.24	3	1.45	5	2.42	95	45.89	207		
ปริญญาตรี	99	50.00	2	1.01	5	2.53	92	46.46	198	52.33	2.62
การถ่ายภาพสร้างสรรค์	20	55.56	0	0.00	1	2.78	15	41.67	36	57.14	2.86
การออกแบบ	7	35.00	0	0.00	2	10.00	11	55.00	20	38.89	1.94
จิตรกรรม	8	40.00	0	0.00	1	5.00	11	55.00	20	42.11	2.11
ประติมากรรม	11	84.62	0	0.00	0	0.00	2	15.38	13	84.62	4.23
ศิลปะการแสดง	7	38.89	0	0.00	0	0.00	11	61.11	18	38.89	1.94
ศิลปะไทย	15	75.00	1	5.00	0	0.00	4	20.00	20	80.00	4.00
ศิลปะภาพพิมพ์	11	55.00	0	0.00	1	5.00	8	40.00	20	57.89	2.89
สหศาสตร์ศิลป์	4	22.22	0	0.00	0	0.00	14	77.78	18	22.22	1.11
สื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ	16	48.48	1	3.03	0	0.00	16	48.48	33	51.52	2.58
ปริญญาโท	2	33.33	1	16.67	0	0.00	3	50.00	6	50.00	–
ทัศนศิลป์	2	33.33	1	16.67	0	0.00	3	50.00	6	50.00	–
ปริญญาเอก	3	100.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	3	100.00	–
ศิลปะและการออกแบบ	3	100.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	3	100.00	–

ตารางที่ 2.2.22.3 ประเภทงานที่ทำ

ระดับ/สาขาวิชา	เจ้าของกิจการ/ ธุรกิจส่วนตัว		หน่วยงานของรัฐ		หน่วยงาน รัฐวิสาหกิจ		องค์กรธุรกิจ/ เอกชน		องค์กร ต่างประเทศ/ ระหว่างประเทศ		อาชีพอิสระ		อื่น ๆ		รวม
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	
คณะวิจิตรศิลป์	20	18.69	6	5.61	0	0.00	46	42.99	3	2.80	32	29.91	0	0.00	107
ปริญญาตรี	18	17.82	4	3.96	0	0.00	46	45.54	2	1.98	31	30.69	0	0.00	101
การถ่ายภาพสร้างสรรค์	3	15.00	0	0.00	0	0.00	9	45.00	0	0.00	8	40.00	0	0.00	20
การออกแบบ	2	28.57	0	0.00	0	0.00	5	71.43	0	0.00	0	0.00	0	0.00	7
จิตรกรรม	2	25.00	0	0.00	0	0.00	3	37.50	0	0.00	3	37.50	0	0.00	8
ประติมากรรม	3	27.27	1	9.09	0	0.00	2	18.18	0	0.00	5	45.45	0	0.00	11
ศิลปะการแสดง	2	28.57	0	0.00	0	0.00	3	42.86	0	0.00	2	28.57	0	0.00	7
ศิลปะไทย	2	12.50	1	6.25	0	0.00	6	37.50	1	6.25	6	37.50	0	0.00	16
ศิลปะภาพพิมพ์	1	9.09	1	9.09	0	0.00	5	45.45	0	0.00	4	36.36	0	0.00	11
สหศาสตร์ศิลป์	2	50.00	0	0.00	0	0.00	2	50.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	4
สื่อศิลปะและการออกแบบ สื่อ	1	5.88	1	5.88	0	0.00	11	64.71	1	5.88	3	17.65	0	0.00	17
ปริญญาโท	2	66.67	0	0.00	0	0.00	0	0.00	1	33.33	0	0.00	0	0.00	3
ทัศนศิลป์	2	66.67	0	0.00	0	0.00	0	0.00	1	33.33	0	0.00	0	0.00	3
ปริญญาเอก	0	0.00	2	66.67	0	0.00	0	0.00	0	0.00	1	33.33	0	0.00	3
ศิลปะและการออกแบบ	0	0.00	2	66.67	0	0.00	0	0.00	0	0.00	1	33.33	0	0.00	3

ตารางที่ 2.2.22.4 ระยะเวลาที่ได้ทำงานหลังจากสำเร็จการศึกษา

ระดับ/สาขาวิชา	ได้งานทันที		1 - 2 เดือน		3 - 6 เดือน		7 - 9 เดือน		10 - 12 เดือน		มากกว่า 1 ปี		เป็นงานเดิมก่อน มาศึกษา/ได้งาน ทำระหว่างศึกษา		รวม
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	
คณะวิจิตรศิลป์	17	15.89	28	26.17	32	29.91	8	7.48	1	0.93	0	0.00	21	19.63	107
ปริญญาตรี	17	16.83	28	27.72	32	31.68	8	7.92	1	0.99	0	0.00	15	14.85	101
การถ่ายภาพสร้างสรรค์	3	15.00	6	30.00	7	35.00	1	5.00	0	0.00	0	0.00	3	15.00	20
การออกแบบ	3	42.86	1	14.29	2	28.57	1	14.29	0	0.00	0	0.00	0	0.00	7
จิตรกรรม	1	12.50	3	37.50	1	12.50	0	0.00	0	0.00	0	0.00	3	37.50	8
ประติมากรรม	3	27.27	4	36.36	4	36.36	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	11
ศิลปะการแสดง	1	14.29	1	14.29	4	57.14	0	0.00	0	0.00	0	0.00	1	14.29	7
ศิลปะไทย	2	12.50	5	31.25	4	25.00	1	6.25	0	0.00	0	0.00	4	25.00	16
ศิลปะภาพพิมพ์	2	18.18	2	18.18	3	27.27	1	9.09	1	9.09	0	0.00	2	18.18	11
สหศาสตร์ศิลป์	1	25.00	1	25.00	2	50.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	4
สื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ	1	5.88	5	29.41	5	29.41	4	23.53	0	0.00	0	0.00	2	11.76	17
ปริญญาโท	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	3	100.00	3
ทัศนศิลป์	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	3	100.00	3
ปริญญาเอก	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	3	100.00	3
ศิลปะและการออกแบบ	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	3	100.00	3

ตารางที่ 2.2.22.5 การทำงานตรงสาขาวิชาที่สำเร็จการศึกษา

ระดับ/สาขาวิชา	ลักษณะงานที่ทำ				รวม
	ตรง		ไม่ตรง		
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	
คณะวิจิตรศิลป์	60	56.07	47	43.93	107
ปริญญาตรี	54	53.47	47	46.53	101
การถ่ายภาพสร้างสรรค์	13	65.00	7	35.00	20
การออกแบบ	7	100.00	0	0.00	7
จิตรกรรม	5	62.50	3	37.50	8
ประติมากรรม	1	9.09	10	90.91	11
ศิลปะการแสดง	2	28.57	5	71.43	7
ศิลปะไทย	6	37.50	10	62.50	16
ศิลปะภาพพิมพ์	4	36.36	7	63.64	11
สหศาสตร์ศิลป์	1	25.00	3	75.00	4
สื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ	15	88.24	2	11.76	17
ปริญญาโท	3	100.00	0	0.00	3
ทัศนศิลป์	3	100.00	0	0.00	3
ปริญญาเอก	3	100.00	0	0.00	3
ศิลปะและการออกแบบ	3	100.00	0	0.00	3

ตารางที่ 2.2.22.6 การนำความรู้จากสาขาที่เรียนมาประยุกต์ใช้ในการทำงาน

ระดับ/สาขาวิชา	น้อยที่สุด		น้อย		ปานกลาง		มาก		มากที่สุด		รวม
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	
คณะวิจิตรศิลป์	6	5.61	4	3.74	27	25.23	39	36.45	31	28.97	107
ปริญญาตรี	6	5.94	4	3.96	27	26.73	38	37.62	26	25.74	101
การถ่ายภาพสร้างสรรค์	0	0.00	0	0.00	6	30.00	7	35.00	7	35.00	20
การออกแบบ	0	0.00	0	0.00	0	0.00	4	57.14	3	42.86	7
จิตรกรรม	1	12.50	0	0.00	0	0.00	4	50.00	3	37.50	8
ประติมากรรม	0	0.00	0	0.00	7	63.64	3	27.27	1	9.09	11
ศิลปะการแสดง	0	0.00	0	0.00	5	71.43	1	14.29	1	14.29	7
ศิลปะไทย	2	12.50	3	18.75	3	18.75	7	43.75	1	6.25	16
ศิลปะภาพพิมพ์	3	27.27	0	0.00	3	27.27	4	36.36	1	9.09	11
สหศาสตร์ศิลป์	0	0.00	0	0.00	2	50.00	2	50.00	0	0.00	4
สื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ	0	0.00	1	5.88	1	5.88	6	35.29	9	52.94	17
ปริญญาโท	0	0.00	0	0.00	0	0.00	1	33.33	2	66.67	3
ทัศนศิลป์	0	0.00	0	0.00	0	0.00	1	33.33	2	66.67	3
ปริญญาเอก	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	3	100.00	3
ศิลปะและการออกแบบ	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	3	100.00	3

ตารางที่ 2.2.22.7 เงินเดือนหรือรายได้เฉลี่ยต่อเดือน

ระดับ/สาขาวิชา	เงินเดือนหรือรายได้รวม	จำนวนผู้ตอบเงินเดือนหรือรายได้เฉลี่ย	เงินเดือนหรือรายได้เฉลี่ย
คณะวิจิตรศิลป์	1,581,749.00	105	15,064.28
ปริญญาตรี	1,424,149.00	99	14,385.34
การถ่ายภาพสร้างสรรค์	342,999.00	19	18,052.58

ระดับ/สาขาวิชา	เงินเดือนหรือรายได้รวม	จำนวนผู้ตอบเงินเดือนหรือรายได้เฉลี่ย	เงินเดือนหรือรายได้เฉลี่ย
การออกแบบ	119,000.00	7	17,000.00
จิตรกรรม	123,150.00	8	15,393.75
ประติมากรรม	110,000.00	11	10,000.00
ศิลปะการแสดง	99,000.00	7	14,142.86
ศิลปะไทย	205,500.00	16	12,843.75
ศิลปะภาพพิมพ์	109,500.00	11	9,954.55
สหศาสตร์ศิลป์	67,000.00	4	16,750.00
สื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ	248,000.00	16	15,500.00
ปริญญาโท	80,000.00	3	26,666.67
ทัศนศิลป์	80,000.00	3	26,666.67
ปริญญาเอก	77,600.00	3	25,866.67
ศิลปะและการออกแบบ	77,600.00	3	25,866.67

หมายเหตุ : บัณฑิตปริญญาตรีหลักสูตรการถ่ายภาพสร้างสรรค์ จำนวน 1 คน จากบัณฑิตที่มีงานทำทั้งหมด 20 คน และบัณฑิตปริญญาตรีหลักสูตรสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ จำนวน 1 คน จากบัณฑิตที่มีงานทำทั้งหมด 17 คน ไม่ได้ให้ข้อมูลในหัวข้อเงินเดือนหรือรายได้เฉลี่ยต่อเดือนส่งผลให้จำนวนบัณฑิตในตารางตามหัวข้อยังคงกล่าวของหลักสูตรการถ่ายภาพสร้างสรรค์ เท่ากับ 19 คน และหลักสูตรสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ เท่ากับ 16 คน

ตารางที่ 2.2.22.8 สาเหตุที่ยังไม่ได้ทำงาน

ระดับ/สาขาวิชา	ยังไม่ประสงค์ทำงาน		รอฟังคำตอบจากหน่วยงาน		หางานทำไม่ได้		อื่น ๆ		รวม
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	
คณะวิจิตรศิลป์	35	36.84	20	21.05	30	31.58	10	10.53	95
ปริญญาตรี	34	36.96	20	21.74	28	30.43	10	10.87	92
การถ่ายภาพสร้างสรรค์	4	26.67	3	20.00	6	40.00	2	13.33	15
การออกแบบ	5	45.45	1	9.09	4	36.36	1	9.09	11
จิตรกรรม	7	63.64	1	9.09	2	18.18	1	9.09	11
ประติมากรรม	1	50.00	1	50.00	0	0.00	0	0.00	2
ศิลปะการแสดง	4	36.36	3	27.27	3	27.27	1	9.09	11
ศิลปะไทย	0	0.00	3	75.00	1	25.00	0	0.00	4
ศิลปะภาพพิมพ์	2	25.00	1	12.50	3	37.50	2	25.00	8
สหศาสตร์ศิลป์	5	35.71	5	35.71	2	14.29	2	14.29	14
สื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ	6	37.50	2	12.50	7	43.75	1	6.25	16
ปริญญาโท	1	33.33	0	0.00	2	66.67	0	0.00	3
ทัศนศิลป์	1	33.33	0	0.00	2	66.67	0	0.00	3

ตารางที่ 2.2.22.9 ปัญหาในการหางานทำหลังสำเร็จการศึกษา

ระดับ/ สาขาวิชา	ไม่มี ปัญหา	มีปัญหา																รวม
		ขาดคนสนับสนุน		เงินเดือนน้อย		ต้องสอบจึง ไม่ยอมสมัคร		ไม่ทราบ แหล่งงาน		สอบเข้าทำงาน ไม่ได้		หน่วยงาน ไม่ต้องการ		หางานที่ถูกใจไม่ได้		อื่น ๆ		
		จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	
คณะวิจิตรศิลป์	57	3	3.16	7	7.37	1	1.05	6	6.32	0	0.00	2	2.11	9	9.47	10	10.53	95
ปริญญาตรี	56	3	3.26	7	7.61	1	1.09	6	6.52	0	0.00	1	1.09	8	8.70	10	10.87	92
การถ่ายภาพ สร้างสรรค์	11	0	0.00	0	0.00	0	0.00	1	6.67	0	0.00	0	0.00	2	13.33	1	6.67	15
การออกแบบ	7	0	0.00	2	18.18	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	1	9.09	1	9.09	11
จิตรกรรม	7	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	1	9.09	1	9.09	2	18.18	11
ประติมากรรม	2	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	2
ศิลปะการแสดง	5	1	9.09	0	0.00	1	9.09	3	27.27	0	0.00	0	0.00	0	0.00	1	9.09	11
ศิลปะไทย	2	1	25.00	1	25.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	4
ศิลปะภาพพิมพ์	5	0	0.00	1	12.50	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	1	12.50	1	12.50	8
สหศาสตร์ศิลป์	7	1	7.14	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	2	14.29	4	28.57	14
สื่อศิลปะและ การออกแบบ สื่อ	10	0	0.00	3	18.75	0	0.00	2	12.50	0	0.00	0	0.00	1	6.25	0	0.00	16
ปริญญาโท	1	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	1	33.33	1	33.33	0	0.00	3
ทัศนศิลป์	1	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	1	33.33	1	33.33	0	0.00	3

ตารางที่ 2.2.22.10 ความต้องการศึกษาต่อ

ระดับ/สาขาวิชา	บัณฑิตที่ทำงานแล้ว					บัณฑิตที่ยังไม่ได้ทำงาน				
	ต้องการศึกษาต่อ		ไม่ต้องการศึกษาต่อ		รวม	ต้องการศึกษาต่อ		ไม่ต้องการศึกษาต่อ		รวม
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ		จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	
คณะวิจิตรศิลป์	37	34.58	70	65.42	107	27	28.42	68	71.58	95
ปริญญาตรี	35	34.65	66	65.35	101	27	29.35	65	70.65	92
การถ่ายภาพสร้างสรรค์	7	35.00	13	65.00	20	3	20.00	12	80.00	15
การออกแบบ	5	71.43	2	28.57	7	3	27.27	8	72.73	11
จิตรกรรม	2	25.00	6	75.00	8	4	36.36	7	63.64	11
ประติมากรรม	3	27.27	8	72.73	11	0	0.00	2	100.00	2
ศิลปะการแสดง	0	0.00	7	100.00	7	4	36.36	7	63.64	11
ศิลปะไทย	7	43.75	9	56.25	16	2	50.00	2	50.00	4
ศิลปะภาพพิมพ์	3	27.27	8	72.73	11	4	50.00	4	50.00	8
สหศาสตร์ศิลป์	1	25.00	3	75.00	4	3	21.43	11	78.57	14
สื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ	7	41.18	10	58.82	17	4	25.00	12	75.00	16
ปริญญาโท	2	66.67	1	33.33	3	0	0.00	3	100.00	3
ทัศนศิลป์	2	66.67	1	33.33	3	0	0.00	3	100.00	3
ปริญญาเอก	0	0.00	3	100.00	3	–	–	–	–	–
ศิลปะและการออกแบบ	0	0.00	3	100.00	3	–	–	–	–	–

ตารางที่ 2.2.22.11 สาขาวิชาที่ต้องการศึกษาต่อ/กำลังศึกษาต่อ

ระดับ/สาขาวิชา	สาขาวิชาเดิม		สาขาวิชาอื่น		รวม
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	
คณะวิจิตรศิลป์	24	35.82	43	64.18	67
ปริญญาตรี	23	35.38	42	64.62	65
การถ่ายภาพสร้างสรรค์	2	20.00	8	80.00	10
การออกแบบ	7	70.00	3	30.00	10
จิตรกรรม	2	33.33	4	66.67	6
ประติมากรรม	1	33.33	2	66.67	3
ศิลปะการแสดง	1	25.00	3	75.00	4
ศิลปะไทย	3	33.33	6	66.67	9
ศิลปะภาพพิมพ์	2	25.00	6	75.00	8
สหศาสตร์ศิลป์	0	0.00	4	100.00	4
สื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ	5	45.45	6	54.55	11
ปริญญาโท	1	50.00	1	50.00	2
ทัศนศิลป์	1	50.00	1	50.00	2

สาขาวิชาอื่นที่ต้องการศึกษาต่อ / กำลังศึกษาต่อ

ระดับปริญญาตรี

สาขาวิชาการถ่ายภาพสร้างสรรค์

- | | |
|------------------------|---------------------|
| - สื่อและวัฒนธรรม | - Digital Marketing |
| - Fashion Designer (2) | - ฟิล์ม |
| - นิติศาสตร์ | - นิเทศศาสตร์ |
| - บริหารธุรกิจ | |

สาขาวิชาการออกแบบ

- ทัศนศิลป์ศึกษา
- ภาพประกอบดิจิทัล
- Mass Communication

สาขาวิชาจิตรกรรม

- บริหารธุรกิจ
- Photo
- Art Theory
- นิเทศศาสตร์
- จิตวิทยา

สาขาวิชาประติมากรรม

- MMA
- การจัดการผลงานศิลปะ

สาขาวิชาศิลปะการแสดง

- ละครโทรทัศน์/ภาพยนตร์
- บริหารธุรกิจ
- เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

สาขาวิชาศิลปะไทย

- บริหารธุรกิจ, เศรษฐศาสตร์
- คณะศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาการศึกษา
- Business and economy
- ปรัชญา
- ประวัติศาสตร์ศิลป์ (3)
- จิตวิทยา

สาขาวิชาศิลปะภาพพิมพ์

- ออกแบบ (2)
- ทัศนศิลป์ (2)
- ภาษาญี่ปุ่น
- จิตวิทยา

สาขาวิชาสหศาสตร์ศิลป์

- การตลาด
- บริหารศาสตร์
- เกี่ยวกับปรัชญา/สังคมมนุษย์ มนุษยศาสตร์ อักษรศาสตร์ หรือสังคมศาสตร์

สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ

- computer science
- การตลาด
- India
- Digital marketing (2)
- animation 2 และ 3 มิติ

ระดับปริญญาโท

สาขาวิชาทัศนศิลป์

- ศิลปะและการออกแบบ

ตารางที่ 2.2.22.12 เหตุผลในการศึกษาต่อ

ระดับ/สาขาวิชา	งานที่ต้องการต้องใช้วุฒิสูงกว่าปริญญาตรี		ได้รับทุนศึกษาต่อ		ความต้องการของบิดา/มารดา หรือผู้ปกครอง		อื่น ๆ		รวม
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	
คณะวิจิตรศิลป์	23	33.33	3	4.35	4	5.80	39	56.52	69
ปริญญาตรี	23	34.33	2	2.99	4	5.97	38	56.72	67
การถ่ายภาพสร้างสรรค์	2	18.18	1	9.09	0	0.00	8	72.73	11
การออกแบบ	4	40.00	0	0.00	2	20.00	4	40.00	10
จิตรกรรม	1	14.29	0	0.00	1	14.29	5	71.43	7

ระดับ/สาขาวิชา	งานที่ต้องการต้องใช้วุฒิสูงกว่าปริญญาตรี		ได้รับทุนศึกษาต่อ		ความต้องการของบิดา/มารดา หรือผู้ปกครอง		อื่น ๆ		รวม
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	
ประติมากรรม	2	66.67	0	0.00	0	0.00	1	33.33	3
ศิลปะการแสดง	3	75.00	0	0.00	0	0.00	1	25.00	4
ศิลปะไทย	4	44.44	0	0.00	1	11.11	4	44.44	9
ศิลปะภาพพิมพ์	0	0.00	1	12.50	0	0.00	7	87.50	8
สหศาสตร์ศิลป์	0	0.00	0	0.00	0	0.00	4	100.00	4
สื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ	7	63.64	0	0.00	0	0.00	4	36.36	11
ปริญญาโท	0	0.00	1	50.00	0	0.00	1	50.00	2
ทัศนศิลป์	0	0.00	1	50.00	0	0.00	1	50.00	2

เหตุผลที่ทำให้ตัดสินใจศึกษาต่อ (อื่น ๆ)

ระดับปริญญาตรี

สาขาวิชาการถ่ายภาพสร้างสรรค์

- ต้องการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม (3)
- สนใจสาขา Digital Marketing และสามารถนำความรู้มาต่อยอดการทำงานในอาชีพปัจจุบันได้
- อยากทำในสิ่งที่อยากทำ
- สนใจและอยากได้ประสบการณ์เพิ่มเติม
- อยากเรียนเพิ่มเติมเพื่อต่อยอดธุรกิจในอนาคต

สาขาวิชาการออกแบบ

- เป็นความต้องการของตนเอง (2)
- พัฒนาค้นคว้า
- อยากหาความรู้ใหม่ ๆ เพิ่มเติม

สาขาวิชาจิตรกรรม

- หาคความรู้และประสบการณ์
- อยากหาความรู้เพื่อนำมาพัฒนาต่อตัวเองให้ดีขึ้น
- อยากต่อยอดงานที่เรียน เรียนต่อเพื่อหางานง่ายขึ้น
- อยากเรียนรู้เพิ่มเติม
- ต้องการเพิ่มทักษะและประสบการณ์ในการสร้างงานศิลปะ

สาขาวิชาประติมากรรม

- ใฝ่ฝัน

สาขาวิชาศิลปะการแสดง

- ความต้องการของตัวเอง

สาขาวิชาศิลปะไทย

- อยากหาความรู้ให้ตนเองและต่อยอดในอาชีพในอนาคต
- ความสนใจส่วนตัว
- ต้องการเรียนให้สูงกว่าปริญญาตรี
- หากเป็นไปได้ต้องการศึกษาต่อในด้านประวัติศาสตร์ศิลป์

สาขาวิชาศิลปะภาพพิมพ์

- อยากศึกษา หาคความรู้ เพิ่มประสบการณ์ให้กับตัวเองมากขึ้น (3)
- เพื่อเพิ่มประสบการณ์และความสำเร็จในหน้าที่การงานต่อไปในอนาคต

สาขาวิชาสหศาสตร์ศิลป์

- อยากหาความรู้เพิ่มเติม
- หาคความรู้เพิ่มเติมเพื่อต่อยอดทักษะที่มีอยู่
- เพิ่มพูนความรู้สำหรับการทำงาน
- ต่อยอดธุรกิจ

สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ

- Education always continue.
- ต้องการเรียนรู้ในด้านภาษา
- ความต้องการส่วนตัว

ระดับปริญญาโท

สาขาวิชาทัศนศิลป์

- ต้องการศึกษาค้นหาความรู้เพิ่ม

ข้อเสนอแนะด้านต่าง ๆ จำแนกตามหลักสูตร

ระดับปริญญาตรี

สาขาวิชาการถ่ายภาพสร้างสรรค์

รายวิชาหรือความรู้เรื่องใดที่จะเอื้อประโยชน์ต่อการประกอบอาชีพ

1. จิตวิทยา และการต่อยอดในการใช้สื่อต่าง ๆ
2. วิชาประเภทแพชชั่น วิชาที่อัปเดตความเป็นไปของโลกปัจจุบัน
3. การฝึกงาน
4. เพิ่มการเรียนรู้เรื่องการใช้เงินหลังเรียนจบ เช่น ทำงานการคำนวณรายได้และการจัดการภาษี (3)
5. มารยาทและการวางตัวในการทำงาน เตรียมตัวสัมภาษณ์งาน หรือเรียนต่อทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
6. สัญญาการจ้างงาน การเสียภาษี ประกันสังคม ทั้งของพนักงานประจำและฟรีแลนซ์ สอนแบบลงลึก ไม่ใช่แค่ผิวเผิน เพราะสำคัญและจำเป็นมากต่อการทำงาน
7. ความรู้เรื่องพื้นฐานเกี่ยวกับการจัดไฟ บริหารจัดการ production ทำวิดีโอ ทำหนังสือ หรือทำ content
8. ความรู้เกี่ยวกับการบริหารจัดการทรัพยากรบุคคลพื้นฐานมากขึ้น
9. Color Grading
10. วิชาying Ads Facebook commercial

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับหลักสูตรและสาขาวิชาที่เรียน

1. ปรับหลักสูตรอย่างต่อเนื่อง เพิ่มบทเรียนใหม่ ๆ น่าจะสอดคล้องกับความรู้ความสามารถที่เอามาใช้ได้ในชีวิตการทำงาน (2)
2. อยากให้ทางสาขาเตรียมความพร้อม หรือให้ทดลองทำตัวจบตั้งแต่ปี 1 นักศึกษาจะได้เตรียมตัว หรือเลือกเส้นทางที่สนใจจริง ๆ ได้ลงมือทำ ลองผิดลองถูกและได้ปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาตามสายทางนั้น ๆ ตั้งแต่เนิ่น ๆ เพราะ Project แต่ละไอเดียของแต่ละคน อาจจะอยากมีเวลาลองผิดลองถูกให้มากกว่าปกติ (1 ปี หรือบางคนต้องมาตัดใจเปลี่ยน Project หรือดรอปไว้ เพราะทำไม่ทัน หรือคิดงานยังไม่ออก หรือเพราะขาดทุนทรัพย์)
3. อยากให้ในปีที่ 1 นักศึกษาได้รู้จักหลักสูตร หรือรายวิชาที่มีทั้งหมดในหลักสูตร เพื่อการเตรียมความพร้อม หรือค้นหาความชอบและความถนัดที่แท้จริง อาจจะเป็นการแนะนำเบื้องต้นของแต่ละรายวิชาก็คงจะเพียงพอ
4. พัฒนาหลักสูตรให้เท่าทันโลกในปัจจุบัน เพื่อให้ให้นักศึกษาสามารถนำความรู้ไปต่อยอดในอนาคตได้
5. อยากให้ผลักดันนักศึกษาทุกคนสู่หนทางที่ชอบอย่างที่สุด
6. เพิ่มวิชาเสริมสร้างแนวคิดในการทำงานที่สร้างสรรค์ให้กับนักศึกษา (2)
7. การให้นักศึกษาได้เลือกหลักสูตรที่อยากเรียน มากกว่าการบังคับลงเรียน
8. อุปกรณ์ที่เพียงพอกับจำนวนนักศึกษา
9. อยากให้เพิ่มการฝึกงานเข้าไปในหลักสูตร หรืออาจมีการเชิญผู้ที่มีความเชี่ยวชาญในอาชีพนั้น ๆ มาให้คำแนะนำ หรือพูดให้เห็นภาพชัดขึ้นก่อนนักศึกษาไปฝึกงาน จากการไปดูงานจะช่วยให้เห็นภาพมากขึ้น แต่โดยส่วนตัวมีความรู้สึกว่าจะยังไม่ละเอียดพอ
10. ควรเพิ่มการเรียนการสอนเกี่ยวกับภาพยนตร์ และการตัดต่อภาพยนตร์มากขึ้น
11. อยากให้ลงรายละเอียดเรื่องการ edit การแต่งสีรูปภาพมากขึ้น เพราะจากประสบการณ์ที่เคยเห็นมาหลาย ๆ คนเลือกใช้ preset ในการแต่งสีรูปภาพ ซึ่งมองว่าถ้าทุกคนสามารถ edit เอง เข้าใจอุปกรณ์ต่าง ๆ

ของโปรแกรมมากขึ้น งานของแต่ละคนจะดูมีความเป็นตัวเองและสามารถประยุกต์ใช้ในการสร้างผลงานได้หลากหลายขึ้น

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการเรียนการสอน

1. ในบางรายวิชาเวลาน้อย ไม่พอให้ทำงานให้เสร็จในคาบ และบางรายวิชาใช้เวลาเยอะเกินไป ทั้ง ๆ ที่อาจารย์ใช้เวลาในการอธิบายให้นักศึกษาเข้าใจได้เพียงระยะเวลาครึ่งชั่วโมง
2. พัฒนาบุคลากร/อาจารย์ สื่อการสอน ห้องเรียน อุปกรณ์การเรียนการสอนให้เหมาะสม เท่าทันยุคสมัย นำเสนอความเป็นจริง
3. การดูแลเอาใจใส่นักศึกษา
4. การเลือกบุคลากรที่มีคุณภาพ
5. อยากให้ใช้ภาษาอังกฤษเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการเรียนมากขึ้น

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับกิจกรรมพัฒนานักศึกษา

1. อยากให้จัดระบบชมรมต่าง ๆ แบบเดิม เพราะเป็นการรวบรวมนักศึกษาแต่ละคณะ ที่มีความสนใจเดียวกัน มารวมกัน และได้ connection ใหม่ ๆ เพิ่มขึ้น ไม่เป็นการบังคับให้ทำจิตอาสาหรือกิจกรรมที่ไม่เป็นที่น่าสนใจของนักศึกษาที่มีความแตกต่าง
2. ให้นักศึกษาได้ทำกิจกรรมที่มีประโยชน์ทั้งต่อตนเอง ต่อสังคม ไม่ใช่ให้ทำเพื่อให้มีผลงานไปโชว์ ควรเป็นกิจกรรมที่เสริมสร้างความรู้ การคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกันเป็นทีม
3. อยากให้มีกิจกรรมที่คำนึงถึงนักศึกษาเป็นหลัก ฟังเสียงนักศึกษาเยอะ ๆ
4. ควรรับนักศึกษาที่สนใจจริงเข้ามาเรียน เพราะการเรียนต้องใช้ทั้งความชอบและเวลาให้กับวิชาเรียน
5. ส่งเสริมให้มี E-Book มากขึ้น เพื่อการเข้าถึงแหล่งข้อมูลได้มากขึ้น

สาขาวิชาการออกแบบ

รายวิชาหรือความรู้เรื่องใดที่จะเอื้อประโยชน์ต่อการประกอบอาชีพ

1. ควรเน้นให้หลักการเรียนการสอนใช้งานได้จริง ให้พร้อมกับการออกมาทำงาน
2. กฎหมายสำหรับศิลปะโดยเฉพาะ
3. ควรเพิ่มหลักสูตรด้านการทำการตลาดออนไลน์ ด้านการจัดหน้าร้าน (visual merchandise) สำหรับสตาร์ทอัพและผู้ทำธุรกิจประเภทสร้างสรรค์ อย่างแฟชั่น เป็นต้น (2)
4. การเรียนรู้โปรแกรม Rhino เพราะสำคัญสำหรับสายงานนี้มาก ๆ ทางมหาวิทยาลัยสอนไม่ครบถ้วน ส่วนโปรแกรมที่เรียนเป็นโปรแกรมของทางฝั่งสถาปัตย์ ซึ่งมีความสำคัญน้อยมาก
5. การตัดต่อวิดีโอ motion graphic
6. มีตัวเลือกของสาขาที่มากขึ้น และครอบคลุมความต้องการของนักศึกษา
7. เน้นลงลึกถึงวิชาในสาขากرافิกมากกว่านี้
8. กระบวนการทำงานในโลกความจริง
9. ควรเพิ่มหลักสูตร packaging design / industrial design / interior design
10. การตีราคาชิ้นงานศิลปะที่ทำขาย และการหาตลาดลูกค้าในการขายงาน

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับหลักสูตรและสาขาวิชาที่เรียน

1. ปรับหลักสูตรให้ทันสมัย มีความน่าสนใจตามสากลมากขึ้น (2)
2. ควรมีอุปกรณ์อำนวยความสะดวกในการเรียนที่พร้อมกว่านี้ (3)

3. อยากได้คนที่มีประสบการณ์ด้านแพชั่น หรือด้านต่าง ๆ มาสอน หรือแลกเปลี่ยนประสบการณ์ในการทำงานในด้านนั้น ๆ มากกว่านี้
4. เพิ่มสาขาวิชาการคอมพิวเตอร์ ควรได้เรียนรู้เรื่องการวิเคราะห์ตลาดลูกค้า
5. หอศิลป์ของมหาวิทยาลัยหรือของคณะ ควรมีการจัดการที่ดีกว่านี้ การเรียกเก็บเงินจากนักศึกษา หรือการแบ่งพื้นที่ให้ทำอย่างอื่นที่ได้รับผลประโยชน์จากฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง แต่นักศึกษาของคณะไม่ได้รับผลที่ดีด้วยงานที่จัดแสดงมีน้อยลงทุกที

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการเรียนการสอน

1. อยากให้เปิดโอกาสให้กับนักศึกษาเพิ่มมากขึ้น รับฟังและสนับสนุน
2. ควรมีอาจารย์ที่สอนประจำ ไม่แบ่งเวลาไปเรียนปริญญาเอกของตนเอง
3. ควรแจ้งเวลาที่แน่นอนก่อนลงทะเบียนเรียน
4. การเรียน ควรให้เด็กได้ทำงานที่หลากหลาย อย่างด้านแพชั่น อยากให้มีการร่วมงานกับคนที่มาสอนหรือมีประสบการณ์ในด้านที่เชี่ยวชาญมากกว่านี้
5. หาโปรแกรมสำหรับสอนที่สำคัญกับการทำงานในสายงานนี้
6. ให้ความสำคัญกับนักศึกษาทุก ๆ คน ไม่เอนเอียงไปทางคนใดคนหนึ่ง เพราะประสบการณ์ทางความรู้ที่ได้รับต่างกันมาก
7. อยากให้เน้นปฏิบัติมากกว่านี้ เครื่องมือในการทำงานควรมีให้เพียงพอต่อนักศึกษา (2)

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับกิจกรรมพัฒนานักศึกษา

1. ยกเลิกกิจกรรมจิตอาสา กยศ. (2)
2. ควรสอบถามความสนใจของนักศึกษาแต่ละรุ่น

สาขาวิชาจิตรกรรม

รายวิชาหรือความรู้เรื่องใดที่จะเอื้อประโยชน์ต่อการประกอบอาชีพ

1. การสื่อสาร การจัดการด้านธุรกิจ การตลาด (2)
2. ศิลปะกับการประกอบอาชีพในโลกยุคปัจจุบัน
3. ในสาขาวิชาไม่มีการฝึกงาน จึงยากแก่การหา connection ในการทำงานเมื่อจบมาแล้ว ทุกคนอยากทำงานที่จบมาให้ตรงสาย แต่บางคนไม่มีโอกาสได้ทำ เพราะไม่มีประสบการณ์ในด้านนั้น ๆ มากพอ
4. การสอนในสิ่งที่สามารถนำไปหางานและประกอบอาชีพได้จริง ๆ
5. อาชีพที่เกี่ยวข้องกับศิลปะทุกรูปแบบ
6. พลศึกษา คอมพิวเตอร์
7. ควรมีการสอนวิชาการใช้เครื่องมือในการทำงาน เหล็ก งานไม้ โดยผู้เชี่ยวชาญโดยตรง

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับหลักสูตรและสาขาวิชาที่เรียน

1. สาขาควรลดเวลาเรียนลงเหลือ 4 ปี น่าจะเพียงพอแล้ว หลักสูตรเก่ามาก ควรพัฒนาหลักสูตรให้ทันสมัย บางอย่างที่ไม่จำเป็นควรตัดออกไป สิ่งที่สำคัญมากที่สุดในยุคนี้ คือความคิดสร้างสรรค์ ไม่ใช่เน้นจดจำ ควรเน้นกระบวนการคิดให้มาก อย่าตีกรอบนักศึกษาเกินไป แต่ทั้งนี้ก็อย่าปล่อยนักศึกษามากไปเช่นกัน ควรชี้แนะแนวทางที่เป็นรูปธรรม และจับต้องได้ “อย่าให้สัตว์ทุกตัวในป่าปีนต้นไม้ แต่จงส่งเสริมให้สัตว์ทุกตัวค้นพบความสามารถสูงสุดของตน”

2. ควรเลื่อนวิชาที่สอนและให้คำแนะนำในการทำเอกสาร เช่น การทำแบบฟอร์มรายงาน การเลือกใช้ font ฯลฯ จากปี 5 มาเป็นปี 2-3 เพื่อให้มีความพร้อมและความเข้าใจที่ถูกต้องร่วมกันในการเขียนรายงานของอาจารย์และนักศึกษา
3. นักศึกษาสามารถนำความรู้ ความสามารถ มาสร้างประโยชน์ต่อได้ในการดำรงชีวิต
4. เน้นเรื่องทักษะให้มาก Drawing สำหรับนักศึกษาใหม่
5. เพิ่มวิชารูปแบบทฤษฎีให้มากขึ้น
6. หลักสูตรยังมีบางเนื้อหาวิชาที่สามารถรวมกันเป็นวิชาเดียวได้ และบางเนื้อหาที่เป็นวิชาที่ยาก ควรจะแยกออกสอนเป็นอย่างไร ทั้งนี้สาขาวิชาควรจะมีภาคปฏิบัติที่มากกว่าวิชาการ เพราะในการทำงานศิลปะ การสะสมประสบการณ์นั้นสำคัญยิ่ง
7. ลดการสอบและให้ความสำคัญเรื่องเกรด แต่ให้ความสำคัญกับการนำไปใช้ในอนาคต
8. อยากให้คณะวิจิตรศิลป์เอื้อเฟื้อสถานที่หอศิลป์เพื่อการแสดงงานของนักศึกษามากกว่านี้ ควรให้นักศึกษาทุกสาขาในคณะใช้ได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย นักศึกษาจะได้มีพื้นที่ให้งานศิลปะของตนเองได้แสดงให้ผู้คนได้เห็นและเข้าถึงมากขึ้น
9. ควรมีการอบรมการใช้เครื่องมือ การสอนวิชาการใช้เครื่องมือในการทำงาน โดยผู้เชี่ยวชาญโดยตรง
10. เพิ่มการฝึกงานกับศิลปิน

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการเรียนการสอน

1. ควรสอนนอกห้องเรียนบ้าง ควรเน้นการเรียนแบบแปลกใหม่ และเน้นให้นักศึกษาค้นหาตัวเอง
2. ผู้สอนควรสามารถถ่ายทอดความรู้ทางการสอน หรือมีจรรยาบรรณครู
3. ทำให้ถึงให้นักศึกษาจ่ายค่าเช่าหอศิลป์ของมหาวิทยาลัยเพื่อแสดงงานศิลปนิพนธ์ของนักศึกษาปีสุดท้าย
4. อาจารย์สอนดี ส่วนใหญ่ให้คิดเอง มีกรอบแนวทางให้นักศึกษาน้อย ทำให้สามารถมีความคิดสร้างสรรค์ได้กว้างขวาง แต่ในทางกลับกันสำหรับคนที่ไม่เคยเรียนเกี่ยวกับศิลปะมาก่อนเลย อาจจะเป็นการยากที่จะเริ่มโดยไม่มีแนวทาง ฉะนั้นจึงอยากจะให้มีการปูพื้นฐานในปี 1-2 เน้นมาก ๆ ปรับให้มีระดับเท่ากัน อาจารย์มีความกระตือรือร้น ทำให้นักศึกษากระตือรือร้นตามไปด้วย
5. สอนปฏิบัติให้มากขึ้นโดยเฉพาะกับคนที่ยังไม่สามารถทำได้
6. ควรเอาวิชาภาษาอังกฤษออกไปบ้าง
7. เน้นการปฏิบัติ ทำงานให้เป็นสำหรับคนพิการ
8. ของบประมาณที่ส่งเสริมการเรียนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
9. คณาจารย์ควรให้ความสำคัญกับเรื่องการทำความเข้าใจอุปกรณ์การเรียนให้มากขึ้น

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับกิจกรรมพัฒนานักศึกษา

1. คัดกรองเรื่องที่สำคัญกับนักศึกษาจริง ๆ มีจุดประสงค์ชัดเจน
2. ควรบริหารจัดการให้มีความสุจริต โปร่งใส
3. การเชื่อมโยงศิลปะกับสถาบันอื่น ๆ ที่เกี่ยวเนื่องทางสาขาวิชา
4. อยากให้จัดขึ้นตามความสนใจของนักศึกษา
5. ควรใส่ใจนักศึกษามากกว่านี้ สร้างสรรค์กิจกรรมที่มีประโยชน์กว่านี้
6. ช่วยเหลือดูแลนักศึกษาพิการที่เรียนจบแล้วมีงานทำ

สาขาวิชาประติมากรรม

รายวิชาหรือความรู้เรื่องใดที่จะเอื้อประโยชน์ต่อการประกอบอาชีพ

1. อยากให้เพิ่มการฝึกงาน
2. การลงมือปฏิบัติงานจริงกับบริษัทเอกชนหรือองค์กร ระหว่างการเรียน
3. ควรมีวิชาเพิ่มเติมให้นักศึกษาได้ศึกษาในเรื่องที่สนใจเพิ่มขึ้น เช่น สนใจเซรามิก แต่ตอนที่เรียนไม่มีวิธีการสอนทำเซรามิกแบบจริงจัง สอนในระยะเวลาสั้น ๆ เรียนอาทิตย์ละ 1 ครั้ง ใน 1 เดือน ซึ่งน้อยมาก
4. ควรเพิ่มวิชาภาษาอังกฤษในคณะวิจิตรศิลป์ เพราะเป็นปัญหาในการใช้ชีวิตมาก ๆ
5. ความหลากหลายทางด้านภาษา
6. ทักษะการใช้โปรแกรม กราฟิก

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับหลักสูตรและสาขาวิชาที่เรียน

1. ควรปรับปรุงให้ทันสมัยขึ้นโดยเชื่อมโยงกับศาสตร์ด้านอื่น เช่น วิทยาศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ หรือ ประวัติศาสตร์
2. มีวิชาโทแบบป็น
3. ควรเพิ่มวิชา Anatomy ในสาขาประติมากรรม และเพิ่มวิชาเซรามิกหลาย ๆ เทคนิคสำหรับผู้สนใจ
4. ควรเปิดพื้นที่การแสดงผลงานศิลปะของนักศึกษา โดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายที่แพงเกินไปแก่นักศึกษา
5. ควรสอนพื้นฐานให้แน่นก่อนที่จะให้นักศึกษาเริ่มทำงานศิลปะ
6. เพิ่มทักษะคอมพิวเตอร์กราฟิก

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการเรียนการสอน

1. ผู้สอนควรมีทัศนคติบวก และสนับสนุนการเรียนของนักศึกษาอย่างตรงไปตรงมา
2. อยากให้อาจารย์เผื่อเวลาให้นักศึกษาได้ทดลองหรือศึกษาหาข้อมูลมาก ๆ
3. ซ่อมแซมเครื่องมืออุปกรณ์ต่าง ๆ หรือซื้อใหม่ก่อนที่จะให้เรียนวิชานั้น ๆ ที่ยังไม่มีความพร้อม
4. เพิ่มทักษะกราฟิกเพื่อนำไปต่อยอดในการทำงาน

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับกิจกรรมพัฒนานักศึกษา

1. ควรทำกิจกรรมให้อยู่ในมหาวิทยาลัย ไม่ควรไปข้างนอก เพราะบางคนไม่สะดวกในการเดินทางไป
2. ส่งเสริมกิจกรรมต่าง ๆ ของนักศึกษา นำพานักศึกษาให้ยกระดับความสามารถเทียบเท่าสากล สนับสนุนงบประมาณงานทุนต่าง ๆ ให้นักศึกษา
3. อยากให้มีพื้นที่แสดงงานศิลปะเพิ่ม รอบ ๆ มหาวิทยาลัย

สาขาวิชาศิลปะการแสดง

รายวิชาหรือความรู้เรื่องใดที่จะเอื้อประโยชน์ต่อการประกอบอาชีพ

1. การทำงานจริง ควรเพิ่มการฝึกงาน (2)
2. หลักสูตรของสาขาวิชายังไม่แน่นพอ สุดท้ายปัญหาอยู่ที่ระบบโครงสร้างของการหางานทำของเชียงใหม่ ทั้งเรื่องรูปแบบงานและเงินเดือนที่ไม่สัมพันธ์กัน ไม่สมเหตุสมผล อีกทั้งไม่ได้ให้ความสำคัญเรื่องใบปริญญาอีกด้วย
3. พื้นที่การใช้งานในการทำงาน (โรงละครของมหาวิทยาลัยที่ไม่เสียค่าใช้จ่าย สามารถเอาไปใช้ส่วนอื่นแทนที่จะต้องเสียค่าเช่า)
4. สอนให้ตรงกับหลักสูตรที่มีให้เลือก

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับหลักสูตรและสาขาวิชาที่เรียน

1. เนื่องจากการสร้างผลงานการแสดงหรือวิชาเอกโดยส่วนมากแล้ว ต้องใช้การซ้อมและใช้เวลาในการสร้างสรรค์ผลงานค่อนข้างมาก หลักสูตรวิชาโทจึงเพิ่มความลำบากในการเรียนทั้งในเรื่องของเวลาเรียนและการเรียนที่ต้องควบคู่ไปกับการทำงานในทุก ๆ วัน
2. เน้นการเรียนแบบปฏิบัติ
3. ควรเพิ่มสื่อกับสถานที่ที่ช่วยเอื้อต่อการปฏิบัติได้เพิ่มมากขึ้น
4. เพิ่มวิชาเกี่ยวกับดนตรีมากยิ่งขึ้น
5. ควรเปิดวิชาที่ลงไว้ในหลักสูตร
6. หาคณาจารย์ที่มีความรู้ในหลักสูตรจริง ๆ มาช่วยสอน เพื่อให้ได้ความรู้ใหม่ ๆ
7. ยังขาดอีกหลายทักษะที่ควรมีเป็นทางเลือก หรือทัศนคติของอาจารย์ที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักศึกษา
8. สาขาที่เรียนควรมีหลักสูตรที่เป็นขั้นตอนที่ชัดเจนและสอดคล้องกับชื่อวิชาสาขาให้มากขึ้น เพื่อที่จะมีแนวทางให้นักศึกษาได้เรียนอย่างชัดเจน
9. พิจารณาแยกไมเนอร์ของमेเจอร์ โดยให้เลือกเรียนระหว่างดนตรีหรือการแสดง เนื่องจากจะได้เรียนแบบเจาะลึกลงไปจริง ๆ

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการเรียนการสอน

1. ละครเวทีไม่เพียงแต่สร้างสรรค์คนเบื้องหน้า หากต้องการให้เกิดผลงานที่มีคุณภาพ งานเบื้องหลังย่อมสำคัญเสมอ ควรมีการเรียนการสอนเพื่อเพิ่มทักษะเฉพาะด้านให้คนเบื้องหลัง เช่น การสร้างฉากและไฟฟ้า หากต้องการให้ฉากมีคอมพิวเตอร์ที่สามารถติดสวิตช์ไฟได้ ควรได้เรียนรู้จากหน่วยงานหรือหลักสูตรที่ให้ความรู้เฉพาะด้าน เช่น อาจเป็นการ workshop จากคณะวิศวกรรมศาสตร์ สาขาวิชาไฟฟ้า การศึกษาโครงสร้างงานไม้จากคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
2. ควรเพิ่มพื้นที่ในการเรียนการสอนเพื่ออำนวยความสะดวกให้แก่ศึกษารุ่นต่อไป
3. มีการสอนแบบออกนอกสถานที่มากขึ้น
4. เล็งเห็นถึงความสร้างสรรค์และรับฟังความเห็นจากความสามารถของนักศึกษาให้มากขึ้น
5. อาจารย์บางท่านเก่ง แต่สอนเข้าใจยากมาก
6. สอนให้ตรงเนื้อหา อยากให้ปฏิบัติมากกว่าทฤษฎี
7. มีวิชาวิจัยเยอะไป (เรียนทำวิจัย 3 ตัว) ในขณะที่บางคณะเรียนแค่ตัวเดียว

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับกิจกรรมพัฒนานักศึกษา

1. อยากให้จัดขึ้นเพื่อส่งเสริมทักษะของนักศึกษาจริง ๆ ไม่ใช่เพื่อความประทับใจของบุคคลหรือผลของคะแนน
2. ให้มีกิจกรรมที่ทำให้นักศึกษาได้ทำร่วมกัน ให้นักศึกษาได้มีส่วนร่วมเยอะ ๆ
3. อะไรที่เป็นประเพณีถ้าล้าหลังและไม่เกิดประโยชน์ พิจารณาตามความเป็นไปของโลกด้วย

สาขาวิชาศิลปะไทย

รายวิชาหรือความรู้เรื่องใดที่จะเอื้อประโยชน์ต่อการประกอบอาชีพ

1. ควรเพิ่มการปฏิบัติมากขึ้น (2)
2. บริหารธุรกิจ การจัดการ บัญชี
3. ควรมีวิชาภาษาเป็นตัวบังคับให้ทุกคนที่เรียนมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ได้รับความรู้เกี่ยวกับการเสียภาษีทุกคน
4. หน้าที่และกฎหมายของพลเมืองขั้นพื้นฐาน
5. ด้านดนตรีและด้านศิลปะ โดยเฉพาะประวัติศาสตร์ศิลปะแบบเฉพาะเจาะจง

6. ควรมีการเพิ่มรายวิชาศาสตร์อักษรล้านนา ประเพณีและพิธีกรรม วัฒนธรรมท้องถิ่น
7. ควรสอนใช้คอมพิวเตอร์ให้มาก ๆ
8. การสอนที่ครอบคลุมการทำงานในชีวิตจริง การต่อยอดในด้านต่าง ๆ ต้องการให้มีการฝึกงานด้วย
9. Diversity should be promoted in artistic expression. Improve teaching personnel to the classroom for more quality.

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับหลักสูตรและสาขาวิชาที่เรียน

1. อยากให้ครูในการสอนและให้การบ้านตามที่ได้เรียนมากกว่านี้
2. อยากให้มีหลักสูตรที่หลากหลายมากขึ้น ไม่มีสอนออกแบบเครื่องประดับ หรือออกแบบเฟอร์นิเจอร์แบบชัดเจน
3. ควรมีการฝึกงาน เพื่อต่อยอดในการมีอาชีพการทำงานที่ดี (2)
4. ควรเป็นหลักสูตรที่มีความพร้อมในระดับที่สามารถใช้ได้จริงในการประกอบอาชีพ และเป็นประโยชน์ในการพัฒนาศักยภาพของตัวนักศึกษาเองด้วย
5. ควรเพิ่มวิชาวัฒนธรรมท้องถิ่น งานฝีมือต่าง ๆ
6. อยากให้เพิ่มวิชาที่สามารถนำไปใช้ได้ในโลกยุคปัจจุบัน
7. ใช้ได้จริงน้อย
8. เพิ่มวิชาปฏิบัติ ฝึกให้มากขึ้น
9. Should add more specialized education and specific areas and should be up to date in teaching content and concepts.

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการเรียนการสอน

1. มีเวลาให้นักศึกษาได้คิดออกแบบเองมากกว่านี้
2. เพิ่มวิชาเรียนที่น่าสนใจและเป็นประโยชน์ต่อนักศึกษามากขึ้น และเพิ่มแล้วต้องเปิดสอนด้วย
3. เป็นการเรียนการสอนที่ทดลองหรือศึกษาจากของจริง หรือลงพื้นที่จริง และมีระยะเวลาที่เหมาะสมในการศึกษา
4. ควรเพิ่มวิชาวัฒนธรรมท้องถิ่น งานฝีมือต่าง ๆ
5. ควรมีเทคนิคที่เข้าใจง่ายมากกว่านี้
6. ลักษณะภาษาและคำพูดที่ใช้ในการสอน
7. ควรให้มีการเรียนโปรแกรมกราฟิกดีไซน์ สำหรับนักศึกษาศิลปะไทยที่ต้องใช้ประโยชน์ในการทำ Project thesis ในชั้นปีที่ 4 ควรนำมาสอนเรียนในชั้นปีที่ 1 หรือ 2 เพื่อเป็นการปูพื้นฐานให้นักศึกษาใช้เป็น และสามารถทำได้คล่องแคล่ว ก่อนถึงชั้นปีที่ 4 เพื่อไม่ให้หนักเกินไปในที่สุดท้ายของการเรียน
8. บุคลากรใหม่ ๆ ที่มีความรู้จริงและทันสมัย
9. Should be equal and respectful of all genders, both thinking and teaching.

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับกิจกรรมพัฒนานักศึกษา

1. การเรียนกับกิจกรรมมักจะจัดตรงกันมากเกินไป
2. ไม่ควรมีการแบ่งแยกคนเข้าร่วมรับน้อง หรือไม่รับน้อง
3. คำนึงถึงประโยชน์ของนักศึกษา และรับฟังเสียงของนักศึกษาเป็นที่ตั้งแรกเสมอ
4. Focus on activities that are already beneficial to oneself and society.

สาขาวิชาศิลปะภาพพิมพ์

รายวิชาหรือความรู้เรื่องใดที่จะเอื้อประโยชน์ต่อการประกอบอาชีพ

1. การใช้คอมพิวเตอร์ เช่น AI PSD เบื่องลิก
2. ปรับหลักสูตรให้สอดคล้องและเหมาะสมกับนักศึกษา
3. ศิลปะสมัยใหม่
4. วิชาที่เกี่ยวกับการตลาด สอนการใช้โปรแกรมกราฟิกต่าง ๆ มากขึ้น
5. เพิ่มเติมรายวิชาที่ให้ความรู้เกี่ยวกับการทำงานหลังจบการศึกษา เพิ่มเติมการสื่อสาร และการเขียนภาษาอังกฤษซึ่งเป็นสิ่งสำคัญมากในการทำงานในอนาคต
6. ควรเพิ่มความรู้และให้ความสำคัญกับงานศิลปะให้มากขึ้น ให้สามารถเทียบเท่ากับสาขาอาชีพอื่น ๆ
7. ควรมีการฝึกงานเหมือนกับคณะอื่น ๆ
8. ความรู้เรื่องสิทธิมนุษยชน

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับหลักสูตรและสาขาวิชาที่เรียน

1. เพิ่มจำนวนชั่วโมงและสอนในสิ่งที่นำไปใช้ได้จริง
2. ควรสอนเทคนิคให้มากกว่านี้
3. ควรให้มีการฝึกงานเพื่อให้นักศึกษาได้เรียนรู้การทำงาน และใช้ความรู้ที่เรียนมาให้เกิดประโยชน์ (2)
4. อยากให้เพิ่มแท่นพิมพ์ในภาควิชาภาพพิมพ์

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการเรียนการสอน

1. จัดซื้ออุปกรณ์ให้พร้อมก่อนจะเริ่มการสอน วางแผนการจัดซื้อต่าง ๆ ให้เรียบร้อย มีใช้ซื้อปีละขึ้น
2. อยากให้อาจารย์สอนให้หลักสูตรทันสมัยขึ้น และอยากให้อาจารย์เปิดใจกับศิลปะที่ไม่ได้จำเป็นต้องอยู่แค่ในกระดาษ
3. พื้นที่ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ และในส่วนของกระบวนการวิชา project 1, 2 และ thesis ควรลดขนาดผลงานและความละเอียดตามความเหมาะสมของผลงาน
4. เพิ่มนักศึกษาแลกเปลี่ยนในคณะ

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับกิจกรรมพัฒนานักศึกษา

1. สนับสนุนและช่วยเหลือนักศึกษาที่เยี่ยม
2. ควรมีการประชาสัมพันธ์กิจกรรมต่าง ๆ การส่งงานประกวดที่ดีกว่านี้
3. สร้างความเข้มงวดในการทำกิจกรรม ให้นักศึกษาเรียนรู้และเข้าใจเกี่ยวกับความสำคัญของการทำกิจกรรมที่สอดคล้องกับศิลปะ
4. เพิ่มกิจกรรมสันทนาการให้มากขึ้น

สาขาวิชาสหศาสตร์ศิลป์

รายวิชาหรือความรู้เรื่องใดที่จะเอื้อประโยชน์ต่อการประกอบอาชีพ

1. การฝึกงาน ออกนอกสถานที่หาประสบการณ์ (2)
2. เพิ่มประสบการณ์และความรู้รอบตัว
3. ฝึกปฏิบัติ มากกว่าวิชาการเพียงอย่างเดียว
4. สอนเจาะจงมากยิ่งขึ้น มากกว่าการให้ค้นคว้าเอง
5. แหล่งทำงานที่ตรงสาย ความรู้เรื่องสวัสดิการ สิทธิของตัวเอง เช่น ความแตกต่างของประกันสังคมจากบริษัทกับประกันสังคมตัวเอง

6. การเงินบัญชี
7. การวาดพื้นฐาน ปั้น ภาพพิมพ์ และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการเรียน
8. หลักสูตรภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารที่ใช้ได้จริงมากกว่าที่เป็นอยู่
9. ภาษาต่างประเทศ วิชาการพื้นฐานด้านซอฟต์แวร์
10. การเลือกศึกษาได้ตามต้องการโดยไม่มีการห้ามนักศึกษาคณะอื่นเข้าศึกษาในบางวิชาของบางคณะ
11. อาจมีโครงการแลกเปลี่ยนความรู้ โดยให้นักศึกษาสามารถไปเรียนต่างมหาวิทยาลัยในบางวิชาที่สนใจ หรือ บางหน่วยกิตที่สนใจได้
12. เปิดวิชาเลือกให้หลากหลายมากขึ้น อาจเปิดวิชาโปรแกรมเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในกระบวนการทางศิลปะ เพื่อเป็นพื้นฐานที่ทันยุคสมัยและเทคโนโลยี สำหรับนักศึกษาฝั่งทัศนศิลป์
13. หลักสูตรการจัดการควรเพิ่มเป็นหลักสูตรพื้นฐาน เมื่อสำเร็จการศึกษาจะเห็นได้ว่าหลักสูตรนี้มีความจำเป็น แก่ทุกสายงาน

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับหลักสูตรและสาขาวิชาที่เรียน

1. ควรมีการฝึกงานเพื่อให้นักศึกษาเตรียมตัว และมี contact กับที่ต่าง ๆ เพื่อเอื้อต่อการทำงานในอนาคต (3)
2. ควรมีบุคลากรรองรับการทำงานหรือแหล่งที่ต้องการ อย่างน้อยควรมีรายชื่อแหล่งทำงานต่าง ๆ
3. ให้นักศึกษาเรียนรู้สายงานที่เป็นไปได้ในชีวิตจริงมากกว่าการเป็นศิลปิน
4. ปรับหลักสูตรให้คงที่มากขึ้น
5. ควรเปิดโอกาสให้เลือกเรียนวิชาภายในสาขาอย่างเสรี โดยให้เลือกเรียนตามความสนใจและความถนัดตั้งแต่ปีแรก
6. ควรมีวิชาที่สอนเบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรมที่ใช้ในการทำงานเกี่ยวกับศิลปะ อาจจะเพื่อการทำงานตอนเรียน และการนำไปต่อยอดหลังเรียนจบ เช่น Adobe Illustrator, Photoshop, โปรแกรมตัดต่อ และ effect ต่าง ๆ อย่างน้อยเพื่อให้นักศึกษามีความรู้นำไปใช้ในขั้นตอนการทำโปรเจกอย่างมีคุณภาพ
7. Workspace ของนักศึกษา เพื่อเอื้อต่อนักศึกษาทุกชั้นปี

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการเรียนการสอน

1. อาจารย์มีความเชี่ยวชาญมากพอแล้ว
2. มีการสั่งงาน แต่ไม่ค่อยสอนทักษะอื่น ๆ นอกจากทฤษฎี
3. ชั้นปีที่ 1 ควรปูพื้นฐานต่าง ๆ ทั้งด้านฝีมือ และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการเรียน เพื่อความเท่าเทียมของนักศึกษา
4. เพิ่ม Workspace ในการสร้างผลงานของนักศึกษาอย่างเหมาะสม
5. หากเพิ่มตัวเลือก (สิทธิในการเลือกวิธีการทำงาน) จากนักศึกษาเพิ่มมากขึ้น คงจะเกิดประสิทธิภาพกับนักศึกษาขึ้นไม่น้อย เพราะบางคนอาจไม่ได้ถนัดการทำงานเดี่ยว อยากเห็นการออกแบบการทำงานโดยตัวผู้เรียนบ้าง
6. พื้นฐานควรมีรายวิชาที่สอนเกี่ยวกับโปรแกรมเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในกระบวนการทางศิลปะเบื้องต้น

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับกิจกรรมพัฒนานักศึกษา

1. ไม่เห็นประโยชน์จากการเรียนกิจกรรม
2. ส่งเสริมความหลากหลาย และปราศจากค่านิยมประเพณีใดใดที่ขัดกับหลักสิทธิมนุษยชน
3. ควรให้สิทธิเสรีในการเลือกเข้ากิจกรรม
4. เปิดห้องสมุด 24 ชั่วโมง เพื่อให้ นักศึกษามีพื้นที่ทำงานและอ่านหนังสือนอกเวลา

สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ

รายวิชาหรือความรู้เรื่องใดที่จะเอื้อประโยชน์ต่อการประกอบอาชีพ

1. ควรมีหลักสูตรที่พัฒนาให้เป็นผู้สร้างสรรค์ ให้เป็นผู้นำเพื่อแข่งขันกับสากลโลก
2. การติดต่อ ความรู้ UX UI infographic
3. ควรลดกิจกรรมหรือวิชาที่ไม่จำเป็นต่อการทำงานในอนาคตออก และมุ่งศึกษาอย่างตรงสายงานแทน
4. เพิ่มหลักสูตรใหม่ ๆ ให้ทันกับโลกดิจิทัล
5. ความรู้ที่ได้ใช้จริง ออกปฏิบัติจริงมากกว่าทฤษฎี
6. เพิ่มความรู้ที่มีประโยชน์ในการทำงาน วิถีทางงาน
7. การตลาดและการบริหาร
8. ทักษะการนำสิ่งที่เรียนไปใช้ในระบบการทำงานจริง ทักษะการสื่อสารในองค์กร
9. วิชาภาพยนตร์

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับหลักสูตรและสาขาวิชาที่เรียน

1. เรียนปฏิบัติให้มากกว่าทฤษฎี เพิ่มภาคปฏิบัติที่มีประโยชน์ในการทำงานจริง
2. ลดวิชาที่ไม่จำเป็นออก เช่น จำนวนวิชาตัวนอกสาขา/คณะ
3. digital marketing
4. ควรมีการสอนเทคนิคบ้าง
5. เพิ่มวิชาเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ ให้เวลาและหาเทคนิคสำหรับเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์
6. เพิ่มเนื้อหาของกระบวนการ preproduction ให้เข้มข้น และถูกต้องเพื่อลดปัญหาผลลัพธ์ของงานไม่ตรงกับสิ่งที่วางไว้
7. ขณะนี้หลักสูตรด้านสื่อเป็นที่ต้องการมากขึ้นของตลาดแรงงานและอื่น ๆ อยากให้มีการสนับสนุน ผลักดันทั้งบุคลากร หลักสูตร อุปกรณ์ และสถานที่มากกว่านี้ เพราะเท่าที่ศึกษามา 4 ปี สาขาที่เรียนมีประโยชน์มากแต่ได้รับการใส่ใจน้อยกว่าที่ควร

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการเรียนการสอน

1. เรียนปฏิบัติให้มากกว่าทฤษฎี ให้นักศึกษาได้ออกไปดูงานมากกว่านี้
2. เน้นทักษะและเทคนิค
3. เพิ่มการสอนเกี่ยวกับด้านการตลาดที่เกี่ยวกับด้านดิจิทัล การวางโครงสร้างเกี่ยวกับ Digital marketing
4. ไม่ควรจำกัดหมวดหลักสูตรของวิชาเลือกเสรี
5. อยากให้ทุกคนจะได้เรียนศาสตร์เกี่ยวกับสังคมศาสตร์และการเมืองการปกครองในระดับพื้นฐาน
6. อาจารย์แต่ละท่านมีเทคนิคและสไตล์ที่แตกต่างกัน ให้อาจารย์สอนแบบเดิมแต่ให้เพิ่มเทคนิคหรือสิ่งที่นำไปใช้ได้จริงแก่นักศึกษาให้มากขึ้น

7. หลักสูตรมีความเหมาะสมตามสถานการณ์และความสามารถของนักศึกษา ปรับลด/เพิ่มวิชาที่เป็นความต้องการของสังคมได้ แต่ไม่ควรลดบางตัวที่สำคัญไป ด้วยเหตุผลเรื่องงบประมาณ เนื่องจากค่าเทอมของสาขานี้ค่อนข้างสูง แต่นักศึกษารุ่นหลังกลับได้เรียนหลักสูตรที่ถูกปรับลดบางรายวิชาออกไป

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับกิจกรรมพัฒนานักศึกษา

1. ควรให้ทุนวิจัยมากกว่านี้
2. เน้นชมงานศิลปะมากกว่าวัดหรือโบราณวัตถุ
3. ยกเลิกการประกวดดาวเดือน ระบบรับน้องทุกรูปแบบ ซึ่งเป็นระบบที่นำไปสู่อำนาจนิยม ระบบอุปถัมภ์
4. กิจกรรมบางอย่างไม่มีประโยชน์และทำให้เสียเวลาเรียน เช่น GE กิจกรรมที่บังคับให้บำเพ็ญประโยชน์ ควรยกเลิก
5. ควรให้นักศึกษาเลือกร่วมกิจกรรมด้วยตนเอง ไม่เอากิจกรรมไปผูกกับคะแนนและหลักสูตร
6. More field trip activities

ระดับปริญญาโท

สาขาวิชาทัศนศิลป์

รายวิชาหรือความรู้เรื่องใดที่จะเอื้อประโยชน์ต่อการประกอบอาชีพ

1. สอนพื้นฐานโปรแกรมที่เกี่ยวข้องการทำงานกราฟิก
2. ศิลปะและจิตวิทยา

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับหลักสูตรและสาขาวิชาที่เรียน

พื้นฐานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ควรมีสอนทุกสาขา

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับกิจกรรมพัฒนานักศึกษา

ควรแจ้งรายละเอียดที่มีความจำเป็นเกี่ยวกับนักศึกษาให้ละเอียดและแจ้งให้ทราบล่วงหน้า

ระดับปริญญาเอก

สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ

รายวิชาหรือความรู้เรื่องใดที่จะเอื้อประโยชน์ต่อการประกอบอาชีพ

digital