



หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการทางศิลปะ (หลักสูตรภาษาจีน)
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2568

วิทยาลัยนานาชาติจีน
สถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์

หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการทางศิลปะ (หลักสูตรภาษาจีน)
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2568

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา
คณะ/ วิทยาลัย

สถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์
วิทยาลัยนานาชาติจีน

ส่วนที่ 1 ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

1. รหัสและชื่อหลักสูตร

รหัสหลักสูตร : 25652508002548
ภาษาไทย : หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการทางศิลปะ (หลักสูตรภาษาจีน)
ภาษาอังกฤษ : Doctor of Philosophy Program in Arts Management
(Chinese Program)

2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

ภาษาไทย (ชื่อเต็ม) : หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต (การจัดการทางศิลปะ)
(อักษรย่อ) : ปร.ด. (การจัดการทางศิลปะ)
ภาษาอังกฤษ (ชื่อเต็ม) : Doctor of Philosophy (Arts Management)
(อักษรย่อ) : Ph.D. (Arts Management)

3. วิชาเอก (ถ้ามี)

ไม่มี

4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร

ไม่น้อยกว่า 63 หน่วยกิต

5. รูปแบบของหลักสูตร

5.1 รูปแบบ

เป็นหลักสูตรระดับปริญญาเอก หลักสูตร 3 ปี มีระยะเวลาการศึกษาสูงสุดตามประกาศของสถาบัน

5.2 แผนของหลักสูตร

☐ แผน 1.1

☐ แผน 1.2

☒ แผน 2.1

☐ แผน 2.2

5.3 ภาษาที่ใช้

หลักสูตรจัดการเรียนการสอนเป็นภาษาจีน และ/หรือภาษาอังกฤษ

5.4 ความร่วมมือกับสถาบันอื่น

ไม่มี

5.5 การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา

- ☒ 1 ปริญญา ☐ 2 ปริญญา ☐ 3 ปริญญา
☐ 4 ปริญญา ☐ ปริญญา 2 ระดับ (โท-เอก) ☐ พหุปริญญา

6. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร

- ☒ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2568 กำหนดเปิดสอนภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2568
☒ หลักสูตรปรับปรุงจากหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการทางศิลปะ (หลักสูตรภาษาจีน) หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2565
☒ คณะกรรมการพัฒนาหลักสูตร เห็นชอบในการประชุมหลักสูตรครั้งที่ 1/2568 เมื่อวันที่ 1 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2568
☒ คณะกรรมการวิชาการสถาบัน เห็นชอบให้นำเสนอหลักสูตรต่อสภาสถาบัน ในการประชุมครั้งที่ 6/2568 เมื่อวันที่ 14 เดือน ตุลาคม พ.ศ. 2568
☒ ได้รับอนุมัติหลักสูตรจากสภาสถาบัน ในการประชุมครั้งที่ 6/2568 เมื่อวันที่ 25 เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. 2568

7. สถานที่จัดการเรียนการสอน

- ☒ สถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์
☐ สถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ วิทยาเขตออีซี
☐ สถานที่จัดการเรียนการสอนอื่นๆ (โปรดระบุ).....

8. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

- (1) ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
(2) ผู้บริหารระดับสูงในสถานประกอบการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
(3) ผู้เชี่ยวชาญ ที่ปรึกษา ด้านการจัดการทางศิลปะในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
(4) นักวิชาการอิสระและนักวิชาการในสถาบันการศึกษาด้านการจัดการศิลปะ

ส่วนที่ 2 ปรัชญา วัตถุประสงค์ และผลลัพธ์การเรียนรู้

1. ปรัชญาของหลักสูตร

หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการทางศิลปะ มุ่งสร้างผู้นำทางด้านการจัดการศิลปะและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่มีศักยภาพและวิสัยทัศน์ สามารถผสานความรู้ด้านการบริหารจัดการ ศิลปะ และเทคโนโลยี และการวิจัยเข้าด้วยกัน เพื่อให้มีทักษะในการสร้างสรรค์นวัตกรรม และสามารถนำศิลปะไปใช้ประโยชน์ทั้งในเชิงพาณิชย์และสร้างคุณค่าแก่สังคม

2. วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

ผลิตบัณฑิตที่มีความสามารถดังนี้

1. บริหารจัดการและออกแบบโครงการทางศิลปะและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ได้อย่างมืออาชีพ สามารถบูรณาการความรู้ด้านการจัดการเทคโนโลยีสมัยใหม่ สุนทรียศาสตร์ และความเข้าใจในมิติทางสังคมและวัฒนธรรมของศิลปะ ได้อย่างสร้างสรรค์ และตอบสนองต่อความต้องการของผู้มีส่วนได้เสีย สังคม และสิ่งแวดล้อม
2. เป็นผู้นำที่สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศขั้นสูงในการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำมาประกอบการวางแผน การนำทีมงานสู่การปฏิบัติและการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์ รวมถึงการบริหารความเสี่ยงในโครงการศิลปะได้อย่างมีประสิทธิภาพบนพื้นฐานคุณธรรม และจริยธรรมทางการวิชาชีพ
3. สามารถใช้ระเบียบวิธีวิจัยระดับสูง ในการสร้างองค์ความรู้ใหม่/พัฒนาแนวทางใหม่/ผลงานนวัตกรรมสร้างสรรค์ ที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์ และสังคมได้

3. ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (Program Learning Outcomes: PLOs)

แผน 2.1

- PLO1 ใช้เทคโนโลยีร่วมสมัย หลักการบริหารจัดการ มุมมองด้านสุนทรียศาสตร์ วัฒนธรรม และบทบาททางสังคมของศิลปะ ที่คำนึงถึงจริยธรรมในการสร้างสรรค์งานศิลปะ และกฎหมายด้านลิขสิทธิ์ เพื่อการบริหารและออกแบบโครงการศิลปะและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
- PLO2 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศขั้นสูงเพื่อวิเคราะห์ ประมวลผล และสังเคราะห์ข้อมูลเชิงลึก สำหรับการวิจัย การบริหารความเสี่ยง และการตัดสินใจในการจัดการโครงการศิลปะ อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ และการจัดการเชิงกลยุทธ์
- PLO3 นำเสนอกยุทธ์การบริหารจัดการองค์กรอุตสาหกรรมสร้างสรรค์แบบองค์รวม โดยประสานความรู้แบบสหวิทยาการและนวัตกรรมทางสถาบันที่มุ่งตอบสนองต่อลูกค้า ผู้มีส่วนได้เสีย สังคม และสิ่งแวดล้อม
- PLO4 สร้างองค์ความรู้ หรือ พัฒนาแนวทางใหม่ หรือ ผลิตผลงานสร้างสรรค์ที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ เชิงสังคม และเศรษฐกิจ ผ่านระเบียบวิธีวิจัยขั้นสูง ที่ดำเนินการสอดคล้องกับกฎหมายและจริยธรรมการวิจัย เพื่อสนับสนุนการบริหารจัดการองค์กรอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
- PLO5 แสดงออกถึงภาวะผู้นำและการทำงานเป็นทีม ในการวางแผน ดำเนินการ นำเสนอและประเมินผลโครงการ โดยแสดงถึงการสื่อสารที่ชัดเจน และรับผิดชอบต่อผลลัพธ์ของทีม

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)	Domain of Learning							
	Cognitive Domain (Knowledge)						Psychomotor Domain (Skills)	Affective Domain (Attitude)
	R	U	Ap	An	E	C		
PLO1 ใช้เทคโนโลยีร่วมสมัย หลักการบริหารจัดการ มุมมองด้านสุนทรียศาสตร์ วัฒนธรรม และบทบาททางสังคมของศิลปะ ที่คำนึงถึงจริยธรรมในการสร้างสรรค์งานศิลปะ และกฎหมายด้านลิขสิทธิ์ เพื่อการบริหารและออกแบบโครงการศิลปะและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์			✓			✓	✓	✓
PLO2 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศขั้นสูงเพื่อวิเคราะห์ ประมวลผล และสังเคราะห์ข้อมูลเชิงลึก สำหรับการวิจัย การบริหารความเสี่ยง และการตัดสินใจในการจัดการโครงการศิลปะ อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ และการจัดการเชิงกลยุทธ์				✓	✓		✓	✓
PLO3 นำเสนอกยุทธ์การบริหารจัดการองค์กรอุตสาหกรรมสร้างสรรค์แบบองค์รวม โดยประสานความรู้แบบสหวิทยาการและนวัตกรรมทางสถาบันที่มุ่งตอบสนองต่อลูกค้า ผู้มีส่วนได้เสีย สังคม และสิ่งแวดล้อม					✓	✓	✓	

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)	Domain of Learning							
	* Anderson, L.W. , Krathwohl, D.R. , Airasian, P.W. , Cruikshank, K.A. , Mayer, R.E.,Pintrich, P.R., Rath, J., Wittrock, M.C. (2001). A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives. New York: Pearson, Allyn & Bacon							
	Cognitive Domain (Knowledge)						Psychomotor Domain (Skills)	Affective Domain (Attitude)
	R	U	Ap	An	E	C		
PLO4 สร้างองค์ความรู้ หรือ พัฒนาแนวทางใหม่ หรือ ผลิตผลงานสร้างสรรค์ที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ เชิงสังคม และเศรษฐกิจ ผ่านระเบียบวิธีวิจัยขั้นสูง ที่ดำเนินการสอดคล้องกับกฎหมายและจริยธรรมการวิจัย เพื่อสนับสนุนการบริหารจัดการองค์กรอุตสาหกรรมสร้างสรรค์						✓	✓	✓
PLO5 แสดงออกถึงภาวะผู้นำและการทำงานเป็นทีม ในการวางแผน ดำเนินการ นำเสนอและประเมินผลโครงการ โดยแสดงถึงการสื่อสารที่ชัดเจน และรับผิดชอบต่อผลลัพธ์ของทีม						✓	✓	✓

หมายเหตุ : ระบุสัญลักษณ์ ✓ ใน Domain of Learning ที่สอดคล้องกับ PLOs ของหลักสูตร

R = Remembering

U = Understanding

Ap = Applying

An = Analyzing

E = Evaluating

C = Creating

ตารางแสดงความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) กับมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา
พ.ศ. 2565

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)		มาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565			
		ด้าน ความรู้	ด้าน ทักษะ	ด้าน จริยธรรม	ด้าน ลักษณะ บุคคล
PLO1	ใช้เทคโนโลยีร่วมสมัย หลักการบริหารจัดการ มุมมองด้านสุนทรียศาสตร์ วัฒนธรรม และบทบาททางสังคมของศิลปะ ที่คำนึงถึงจริยธรรมในการสร้างสรรค์งานศิลปะ และกฎหมายด้านลิขสิทธิ์ เพื่อการบริหารและออกแบบโครงการศิลปะและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	✓	✓	✓	✓
PLO2	ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศขั้นสูงเพื่อวิเคราะห์ ประมวลผล และสังเคราะห์ข้อมูลเชิงลึก สำหรับการวิจัย การบริหารความเสี่ยง และการตัดสินใจในการจัดการโครงการศิลปะ อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ และการจัดการเชิงกลยุทธ์	✓	✓	✓	
PLO3	นำเสนอกลยุทธ์การบริหารจัดการองค์กรอุตสาหกรรมสร้างสรรค์แบบองค์รวม โดยประสานความรู้แบบสหวิทยาการและนวัตกรรมทางสถาบัน ที่มุ่งตอบสนองต่อลูกค้า ผู้มีส่วนได้เสีย สังคม และสิ่งแวดล้อม	✓	✓		
PLO4	สร้างองค์ความรู้ หรือ พัฒนาแนวทางใหม่ หรือ ผลิตผลงานสร้างสรรค์ที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ เชิงสังคม และเศรษฐกิจผ่านระเบียบวิธีวิจัยขั้นสูง ที่ดำเนินการสอดคล้องกับกฎหมายและจริยธรรมการวิจัย เพื่อสนับสนุนการบริหารจัดการองค์กรอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	✓	✓	✓	
PLO5	แสดงออกถึงภาวะผู้นำและการทำงานเป็นทีม ในการวางแผน ดำเนินการ นำเสนอและประเมินผลโครงการ โดยแสดงถึงการสื่อสารที่ชัดเจน และรับผิดชอบต่อผลลัพธ์ของทีม		✓	✓	✓

ตารางแสดงความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุประสงค์ของหลักสูตร และผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)

วัตถุประสงค์ของหลักสูตร	ผลลัพธ์การเรียนรู้				
	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5
1. บริหารจัดการและออกแบบโครงการทางศิลปะและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ได้อย่างมืออาชีพ สามารถบูรณาการความรู้ด้านการบริหารจัดการเทคโนโลยีสมัยใหม่ สุนทรียศาสตร์ และความเข้าใจในมิติทางสังคมและวัฒนธรรมของศิลปะ ได้อย่างสร้างสรรค์ และตอบสนองต่อความต้องการของผู้มีส่วนได้เสีย สังคม และสิ่งแวดล้อม	✓		✓		
2. เป็นผู้นำที่สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศขั้นสูงในการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำมาประกอบการวางแผน การนำทีมงานสู่การปฏิบัติและการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์ รวมถึงการบริหารความเสี่ยงในโครงการศิลปะได้อย่างมีประสิทธิภาพบนพื้นฐานคุณธรรม และจริยธรรมทางการวิชาชีพ		✓		✓	✓
3. สามารถใช้ระเบียบวิธีวิจัยระดับสูง ในการสร้างองค์ความรู้ใหม่/พัฒนาแนวทางใหม่/ผลงานนวัตกรรมสร้างสรรค์ ที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์ และสังคมได้				✓	

ส่วนที่ 4 โครงสร้างหลักสูตร รายวิชาและหน่วยกิต

1. โครงสร้างหลักสูตร

1.1 หลักสูตร

1.1.1 จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร ไม่น้อยกว่า 63 หน่วยกิต

1.1.2 โครงสร้างหลักสูตร

รายการ	จำนวนหน่วยกิต
	แผน 2.1
1) หมวดวิชาปรับพื้นฐาน (ถ้ามี) *	ไม่นับหน่วยกิต
2) หมวดวิชาบังคับ	18
3) หมวดวิชาเลือก	9
4) คุรุวินิพนธ์	36
รวมจำนวนหน่วยกิตตลอดหลักสูตร	63

* นักศึกษาที่ไม่มีพื้นฐานความรู้ทางด้านสาขาวิชา ต้องเรียนรายวิชาปรับพื้นฐานตามที่หลักสูตรกำหนด

รายวิชา

1) หมวดวิชาปรับพื้นฐาน สำหรับนักศึกษาที่ไม่มีพื้นฐานความรู้และทักษะด้านการจัดการศิลปะต้องเรียนรายวิชาปรับพื้นฐาน (โดยไม่นับหน่วยกิต) ดังนี้

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	วิชาบังคับก่อน
5490801	การจัดการศิลปะและองค์กรอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Arts Management and Creative Industry Organizations)	2(2-0-4) (ไม่นับหน่วยกิต)	-

2) หมวดวิชาบังคับ จำนวน 18 หน่วยกิต

สำหรับนักศึกษา แผน 2.1 ต้องศึกษารายวิชา ดังต่อไปนี้

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	วิชาบังคับก่อน
5492810	มานุษยวิทยา กับศิลปะสังคม (Anthropology and Social Arts)	3(3-0-6)	-
5492811	การจัดการงานแสดงกิจกรรมทางศิลปะและวัฒนธรรม (Management of Art and Cultural Events)	3(3-0-6)	-
5492812	การสื่อสารและปฏิสัมพันธ์ทางศิลปะสื่อดิจิทัล (Communication and Interaction in Digital Media Art)	3(3-0-6)	-
5492813	การจัดการเชิงสร้างสรรค์สำหรับองค์กรศิลปะและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Management for Arts and Creative Industries Organizations)	3(3-0-6)	-
5492814	ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณขั้นสูง (Advanced Quantitative Research Methodology)	3(3-0-6)	-
5492815	ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพขั้นสูง (Advanced Qualitative Research Methodology)	3(3-0-6)	-

3) หมวดวิชาเลือก จำนวน 9 หน่วยกิต

สำหรับนักศึกษา แผน 2.1 เลือกเรียนรายวิชา ดังต่อไปนี้

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	วิชาบังคับก่อน
5493816	ทฤษฎีศิลปะร่วมสมัย (Contemporary Art Theory)	3(3-0-6)	-
5493817	สุนทรียศาสตร์ทางศิลปะ (Aesthetics)	3(3-0-6)	-
5493818	การแสดงสด (Live Performance)	3(3-0-6)	-
5493819	มานุษยวิทยาศิลปะ (Anthropology of Art)	3(3-0-6)	-

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	วิชาบังคับก่อน
5493820	ศิลปะทางศาสนาและภูมิปัญญาตะวันออก (Religious Art and Oriental Wisdom)	3(3-0-6)	-
5493821	การแสดงในยุคดิจิทัล (Performing in the Digital Age)	3(3-0-6)	-
5493822	จิตวิทยาการสร้างสรรค์ทางศิลปะ (Psychology of Artistic Creation)	3(3-0-6)	-
5493823	การสืบทอดแบบมีพลวัตและความยั่งยืน (Dynamic and Sustainable Succession)	3(3-0-6)	-
5493824	การจัดการอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ดิจิทัลและนวัตกรรมของ เทคโนโลยีทางวัฒนธรรม (Management of Digital Creative Industries and Cultural Technology Innovation)	3(3-0-6)	-
5493825	ปรัชญาศิลปะและประวัติศาสตร์ศิลปะ (Philosophy of Art and Art History)	3(3-0-6)	-
5493826	การปฏิบัติงานวิจัยและการเขียนงานเชิงวิชาการขั้นสูง (Research Practice and Advanced Academic Writing)	3(3-0-6)	-
5493827	สัมมนาศิลปะจีนร่วมสมัย (Seminar on Contemporary Chinese Art)	3(3-0-6)	-

4) ดุษฎีนิพนธ์

4.1) ดุษฎีนิพนธ์ จำนวน 36 หน่วยกิต

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	วิชาบังคับก่อน
5494802	ดุษฎีนิพนธ์ (Dissertation)	36(0-108-0)	-

5) การสอบวัดคุณสมบัติ

5.1) การสอบวัดคุณสมบัติ

รหัสวิชา	รายวิชา	หน่วยกิต	วิชาบังคับก่อน
-	การสอบวัดคุณสมบัติ (Qualifying Examination)	0(0-0-0)	สอบผ่านวิชา ตามที่หลักสูตร กำหนดและมี คะแนนเฉลี่ย สะสมไม่ต่ำกว่า 3.00

*การสอบวัดคุณสมบัติกำหนดเกณฑ์ตามประกาศของวิทยาลัยนานาชาติจีน

6. คำอธิบายรายวิชา

1) หมวดวิชาปรับพื้นฐาน

5490801	การจัดการศิลปะและองค์กรอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Arts Management and Creative Industry Organizations) วิชาบังคับก่อน : ไม่มี (Prerequisite Course: None)	2(2-0-4) (ไม่นับหน่วยกิต)
---------	---	------------------------------

นิยามและขอบเขตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ความเชื่อมโยงระหว่างศิลปะ วัฒนธรรม และเศรษฐกิจ ของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ การจัดการเชิงกลยุทธ์สำหรับองค์กรอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ประเภทและบทบาทของนวัตกรรมทางเทคโนโลยีในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ แนวทางการจัดการโครงการและระบบนิเวศน์ของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ กรณีศึกษาการจัดการองค์กรศิลปะ และอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

Definition and scope of the creative industries; the interconnection between art, culture, and the economy within the creative industries; strategic management for organizations in the creative industries; types and roles of technological innovation in the creative industries; approaches to project management and the ecosystem of the creative industries; and case studies on the management of arts organizations and creative industry enterprises.

2) หมวดวิชาบังคับ

5492810	มานุษยวิทยา กับศิลปะสังคม (Anthropology and Social Arts) วิชาบังคับก่อน : ไม่มี (Prerequisite Course: None)	3(3-0-6)
---------	--	----------

การพรรณนาเชิงมานุษยวิทยา ทฤษฎีวิพากษ์ทางสังคม (social critique theories) การสำรวจศิลปะในฐานะการแสดงออก การแทรกแซงโครงสร้างทางสังคม และกลไกทางวัฒนธรรม ศิลปะกับการเมืองอัตลักษณ์ วัฒนธรรมชายขอบ ความยุติธรรมทางสังคม และพื้นที่สาธารณะหน้าที่ทางสังคมและวิวัฒนาการของประวัติศาสตร์ศิลปะจากมุมมองพหุวัฒนธรรมและข้ามวัฒนธรรม แนวทางการปฏิบัติงานศิลปะที่ผูกพันกับสังคม วัฒนธรรม กรณีศึกษาความสัมพันธ์ของมานุษยวิทยา ศิลปะ สังคม และวัฒนธรรม

Anthropological description; social critique theories; exploration of art as a form of expression, intervention in social structures, and cultural mechanisms; art and identity politics, marginal cultures, social justice, and public spaces; the social functions and evolution of art history from multicultural and cross-cultural perspectives; approaches to socially and culturally engaged art practices; and case studies on the interrelationships among anthropology, art, society, and culture.

5492811 การจัดการงานแสดงกิจกรรมทางศิลปะและวัฒนธรรม

3(3-0-6)

(Management of Art and Cultural Events)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

(Prerequisite Course: None)

หลักการการดำเนินงานการจัดแสดงงานศิลปะและศิลปะข้ามสื่อ การกำหนดขอบเขตงาน การวางแผนโครงการ การใช้สื่อร่วมสมัยและเทคโนโลยีเพื่อดำเนินโครงการ การจัดการการมีส่วนร่วมของผู้ชม การบริหารจัดการสถานที่และโรงมหรสพ การจัดการตารางเวลา งบประมาณ การจัดการทรัพยากรบุคคลและศิลปิน การจัดการห่วงโซ่อุปทานของการจัดนิทรรศการหรืออีเวนต์ การสร้างสมดุลระหว่างเป้าหมายทางศิลปะกับประสิทธิภาพในการดำเนินงานและความคาดหวังของผู้มีส่วนได้เสีย การจัดการความเสี่ยงและข่าวสารในเชิงลบ การประเมินผลการดำเนินงาน กรณีศึกษาการจัดการโครงการทางศิลปะ

Principles of organizing art exhibitions and cross-media art projects; defining project scope; project planning; utilizing contemporary media and technology in project implementation; managing audience engagement; administration of venues and theaters; scheduling and budgeting; management of human resources and artists; management of the exhibition or event supply chain; balancing artistic objectives with operational efficiency and stakeholder expectations; risk management and handling negative publicity; performance evaluation; and case studies in art project management.

5492812 การสื่อสารและปฏิสัมพันธ์ทางศิลปะสื่อดิจิทัล

3(3-0-6)

(Communication and Interaction in Digital Media Art)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

(Prerequisite Course: None)

การบูรณาการเชิงลึกระหว่างเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดียกับการแสดงออกทางศิลปะจากมุมมองสหวิทยาการ การวิเคราะห์ผลกระทบของเทคโนโลยีต่อศิลปะ เช่น ปัญญาประดิษฐ์ ความจริงเสมือน และความจริงเสริม และกระบวนการของการสื่อสารทางศิลปะ จริยธรรมในการสร้างสรรค์งานศิลปะด้วยเทคโนโลยี การจัดการลิขสิทธิ์ด้วยเทคโนโลยีบล็อกเชน การจัดการนิทรรศการออนไลน์ กรอบทฤษฎีของ 'สื่อคือสาร' ในรูปแบบใหม่ บทบาทของเทคโนโลยีในการเล่าเรื่องเชิงมนุษยนิยมและการออกแบบเชิงการรับรู้ การสื่อสารแบบโฮโลแกรม (Hologram) การอภิปรายเชิงทฤษฎีและการวิเคราะห์กรณีศึกษา แนวทางเชิงกลยุทธ์ในการสร้างประสบการณ์ศิลปะและระบบโต้ตอบอัจฉริยะ แนวทางการสร้างสรรค์ระบบนิเวศดิจิทัลทางวัฒนธรรมในอนาคตที่ให้ความสำคัญกับบริบททางสังคม วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อม

In-depth integration of digital media technologies with artistic expression from an interdisciplinary perspective; analysis of the impact of technologies such as artificial intelligence, virtual reality, and augmented reality on art, and paradigms of artistic communication; ethics in technology-driven artistic creation; copyright management using blockchain technology; online exhibitions; new theoretical frameworks of “the medium is the message”; the role of technology in humanistic storytelling and perceptual design; holographic communication; theoretical discussions and case study analyses; strategic approaches to creating art experiences and intelligent interactive systems; and approaches to developing future digital cultural ecosystems that consider social, cultural, and environmental contexts.

5492813 การจัดการเชิงสร้างสรรค์สำหรับองค์กรศิลปะและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ 3(3-0-6)
(Creative Management for Arts and Creative Industries Organizations)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

(Prerequisite Course: None)

หลักการและกระบวนการวางแผนกลยุทธ์ เพื่อการจัดการองค์กรศิลปะและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในบริบทร่วมสมัย การประมวลความรู้และสารสนเทศด้านการจัดการ เศรษฐศาสตร์ สังคมศาสตร์ และสุนทรียศาสตร์เพื่อวิเคราะห์สภาพแวดล้อมทางธุรกิจภายในและภายนอกองค์กร การกำหนดวิสัยทัศน์ พันธกิจ และค่านิยมองค์กร การพัฒนาภาวะผู้นำ การจัดทำแผนกลยุทธ์เพื่อการจัดการองค์กรศิลปะและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และจัดการความเสี่ยง การสร้างสมดุลของกลยุทธ์กับความต้องการของผู้มีส่วนได้เสีย สังคม และสิ่งแวดล้อม กรณีศึกษาการวางแผนกลยุทธ์องค์กรศิลปะและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

Principles and processes of strategic planning for the management of arts and creative industries organizations in a contemporary context; integration of management, economics, social sciences, and aesthetics knowledge to analyze internal and external business environments; formulation of organizational vision, mission, and values; leadership development; strategic planning for the management of arts and creative industries organizations and risk management; balancing strategies with stakeholder, social, and environmental considerations; and case studies on strategic planning in arts organizations and creative industries.

5492814 ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณขั้นสูง 3(3-0-6)
(Advanced Quantitative Research Methodology)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

(Prerequisite Course: None)

ทฤษฎี ปรัชญา ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงปริมาณขั้นสูง ภาววิทยา (Ontology) ญาณวิทยา (Epistemology) คุณวิทยา (Axiology) ในมุมมองการวิจัยเชิงปริมาณ การกำหนดคำถามวิจัย การออกแบบการวิจัย เครื่องมือวิจัย การสร้างสมมติฐาน การทดสอบสมมติฐาน การสร้างแบบจำลองสมการโครงสร้าง วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ปัญญาประดิษฐ์ การวิเคราะห์ข้อมูลที่มีความซับซ้อน วิธีการสำรวจขั้นสูง สถิติขั้นสูงเพื่อแก้ปัญหาและการกำหนดแนวทางปฏิบัติการ พัฒนาทักษะการวิจัยแบบผสมผสานจากข้อมูลเชิงปริมาณ เช่น การนำผลลัพธ์ของการวิจัยเชิงปริมาณไปออกแบบการคำถามเชิงคุณภาพ จริยธรรมการวิจัย การใช้สถิติอย่างมีความรับผิดชอบ และการคำนึงถึงระเบียบข้อบังคับ กฎหมายด้านคอมพิวเตอร์และจริยธรรม กรณีศึกษาการใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณขั้นสูง และการวิจัยแบบผสมผสานด้านการจัดการศิลปะ

Advanced quantitative research theory, philosophy, and methodology; ontology, epistemology, and axiology in the context of quantitative research; formulation of research questions; research design and instruments; hypothesis development and testing; structural equation modeling; data analysis methods using artificial intelligence; analysis of complex data; advanced survey techniques; advanced statistical methods for problem-solving and practical guideline development; development of mixed-methods research skills, such as using quantitative results to inform qualitative research questions; research ethics; responsible use of statistics; consideration of regulations, computer laws, and ethics; and case studies on advanced quantitative research methods and mixed-methods research in arts management.

5492815	ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพขั้นสูง (Advanced Qualitative Research Methodology) วิชาบังคับก่อน : ไม่มี (Prerequisite Course: None)	3(3-0-6)
---------	---	----------

ทฤษฎี ปรัชญา ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพขั้นสูง ภาววิทยา (Ontology) ญาณวิทยา (Epistemology) คุณวิทยา (Axiology) ในมุมมองทฤษฎีการวิจัยเชิงคุณภาพ การกำหนดคำถามวิจัย การออกแบบการวิจัย การเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ การสัมภาษณ์เชิงลึก การสนทนากลุ่ม การวิเคราะห์ข้อมูล การเข้ารหัส การสร้างทฤษฎีอย่างเป็นระบบ วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ปัญญาประดิษฐ์ การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพและการรายงานผลการวิจัยเชิงคุณภาพโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศหรือสื่อมัลติมีเดีย การพัฒนาทักษะการวิจัยแบบผสมผสานจากข้อมูลเชิงคุณภาพ เช่น การนำผลสรุปจากแนวคิดเชิงคุณภาพไปสร้างสมมติฐานเพื่อทดสอบเชิงปริมาณ จริยธรรมการวิจัยและกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ การอภิปรายกรณีศึกษาเพื่อศึกษาปรากฏการณ์ในการจัดการองค์กรหรือโครงการ การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) กรณีศึกษาการใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพขั้นสูง และการวิจัยแบบผสมผสานด้านการจัดการทางศิลปะ

Advanced qualitative research theory, philosophy, and methodology; ontology, epistemology, and axiology from the perspective of qualitative research theory; formulation of research questions; research design; qualitative data collection; in-depth interviews; focus group discussions; data analysis and coding; systematic theory construction; data analysis methods using artificial intelligence; qualitative data analysis and reporting using information technology or multimedia; development of mixed-methods research skills, such as generating quantitative hypotheses from qualitative insights; research ethics and computer law; case discussions to examine phenomena in organizational or project management; expert seminars (connoisseurship); and case studies on advanced qualitative research methods and mixed-methods research in arts management.

3) หมวดวิชาเลือก

5493816	ทฤษฎีศิลปะร่วมสมัย (Contemporary Art Theory) วิชาบังคับก่อน : ไม่มี (Prerequisite Course: None)	3(3-0-6)
---------	--	----------

ภาพรวมของพัฒนาการในทฤษฎีศิลปะร่วมสมัย รูปแบบและความโดดเด่นของทฤษฎีศิลปะร่วมสมัย การกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์เชิงนวัตกรรม การทบทวนความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะ สังคม พหุวัฒนธรรม และผลกระทบของเทคโนโลยีต่อศิลปะ การสำรวจวิวัฒนาการของศิลปะในบริบทของโลกาภิวัตน์ และการตรวจสอบรากฐานทางทฤษฎีของรูปแบบศิลปะอุบัติใหม่ผ่านการศึกษาทฤษฎีศิลปะยุคใหม่ การวิเคราะห์ อภิปราย และวิพากษ์กรณีศึกษาเพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์

An overview of developments in contemporary art theory; forms and distinctiveness of contemporary art theory; fostering innovative creativity; re-examining the relationship between art, society, multiculturalism, and the impact of technology on art; exploring the evolution of art in the context of globalization; and investigating the theoretical foundations of emerging art forms through the study of modern art theory. Analyzing, discussing, and critiquing case studies to enhance creative thinking skills.

5493817 สุนทรียศาสตร์ทางศิลปะ

3(3-0-6)

(Aesthetics)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

(Prerequisite Course: None)

ปรัชญา แนวคิด และทฤษฎีของสุนทรียศาสตร์ทางศิลปะ อุดมการณ์เชิงวัตถุนิยม สุนทรียศาสตร์ทางศิลปะด้านความงาม การสำแดงสัญลักษณ์ที่สมบูรณ์ของศิลปะ การสำรวจแก่นแท้ของศิลปะเพื่อให้เห็นความงามและต้นแบบของความงาม คุณค่าองค์รวมที่เชื่อมโยงกับบริบท และภูมิปัญญาสังคมทั้งสุนทรียะในเชิงปรัชญาและสุนทรียะในเชิงวิทยาศาสตร์ สุนทรียศาสตร์ร่วมสมัย การวิเคราะห์ผลกระทบและความท้าทายจากเทคโนโลยี สุนทรียศาสตร์ของปัญญาประดิษฐ์ สถานะทางศิลปะของงานที่สร้างโดยอัลกอริทึม (Algorithmic Art), และบทบาทของผู้จัดการศิลปะในการประเมินและนำเสนอ "ความงาม" หรือ "คุณค่าทางศิลปะ"

Philosophies, concepts and theories of aesthetics; materialism; artistic aesthetics of beauty; expression of absolute symbols of art; exploration of real core of arts to discover beauty and prototype of beauty; holistic value connecting with contexts and social wisdom both philosophical and scientific aesthetics; contemporary Aesthetics; analyzing the impact and challenges posed by technology; the aesthetics of artificial intelligence (AI), the artistic status of works generated by algorithms (Algorithmic Art), and the role of the arts manager in evaluating and presenting "beauty" or "artistic value".

5493818 การแสดงสด

3(3-0-6)

(Live Performance)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

(Prerequisite Course: None)

แนวคิด ทฤษฎี และความรู้ขั้นสูงทางการแสดงสด ดนตรีและการเต้นรำ ละครเวที เทคนิคการแยกและรวมโครงสร้างของดนตรี การปลูกฝังสุนทรียภาพและความคิดสร้างสรรค์ในด้านดนตรีและการเต้นรำ ละครเวที การวิเคราะห์ วิจัยและประยุกต์ใช้องค์ความรู้ด้านดนตรี การเต้นรำ และละครเวทีในการผลิตผลงานการแสดง กิจกรรมการแสดงสดผ่านสื่อสังคม และอินเทอร์เน็ต การวิเคราะห์บทบาทของเทคโนโลยีร่วมสมัยและผลกระทบต่อรูปแบบของการแสดงสด ประเด็นทาง กฎหมายและลิขสิทธิ์ระหว่างประเทศ ที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอและการทัวร์การแสดงสดในระดับสากล

Advanced concepts, theories and knowledge of live performance, music and dancing; stage play; techniques of separation and combination of musical structures; cultivation of aesthetics and creative thinking in musicology, dancing, and stage play; live performance activities via social media and the internet; analysis, research, and application of knowledge in music, dance, and theatre for the production of performance works; the analysis of contemporary technology's role and its impact on the forms of live performance; and international legal and copyright issues related to the presentation and global touring of live performances.

5493819 มานุษยวิทยาศิลปะ 3(3-0-6)
(Anthropology of Art)
วิชาบังคับก่อน : ไม่มี
(Prerequisite Course: None)

แนวคิด ทฤษฎี กระบวนการ และวิธีการของวิวัฒนาการทางโบราณคดีและมานุษยวิทยา การวิเคราะห์ความสำคัญและผลกระทบของประวัติศาสตร์มานุษยวิทยาและความรู้เกี่ยวกับโบราณคดี การวิจัยการค้นคว้า การเก็บข้อมูลทางโบราณคดีและมานุษยวิทยา การวิเคราะห์ผลวิจัยของอารยธรรมโบราณและประวัติศาสตร์ การพัฒนาและลักษณะเฉพาะของอารยธรรมโบราณที่สำคัญของโลก

The evolution of concepts, theories, processes and methods of archeology and anthropology; analysis of importance and impacts of anthropology history and archeology; research, exploration and data collection of archeology and anthropology; analysis of research results on ancient civilization and history; the development and specific characteristics of important ancient civilizations in the world.

5493820 ศิลปะทางศาสนาและภูมิปัญญาตะวันออก 3(3-0-6)
(Religious Art and Oriental Wisdom)
วิชาบังคับก่อน : ไม่มี
(Prerequisite Course: None)

รูปแบบการแสดงออกภายนอกของปรัชญาและอารมณ์ทางศาสนา ประวัติศาสตร์ศิลปะของมนุษย์ การแสดงออกทางศิลปะของสังคมมนุษย์ การกำเนิดของศาสนา การพัฒนา และวิวัฒนาการของศิลปะทางศาสนา และภูมิปัญญาตะวันออก ความแตกต่างระหว่างศิลปะทางศาสนาต่างๆ เช่น ศาสนาอิสลาม ศาสนาฮินดู ศาสนาพุทธ ศาสนาคริสต์ มิติทางวัฒนธรรมและการจัดการทางศิลปะ ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะทางศาสนา อาทิ การอนุรักษ์ การจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ การตีความและนำเสนอคุณค่า ต่อสาธารณชนในโลกที่เป็นโลกาภิวัตน์ การจัดการกับประเด็นด้านความเป็นเจ้าของ การกลับคืนวัตถุโบราณ และการสร้างความตระหนักรู้ในความหลากหลายทางศาสนาและวัฒนธรรม

External expressions of religious philosophy and emotions; the history of human art and the artistic expression of human society; the origin of religions; the development and evolution of religious art and oriental wisdom; the differences between religious art such as Islam, Hinduism, Buddhism, Christianity; cultural and arts management dimensions related to religious art, including conservation, museum curation/display, interpretation and presentation of value to the public in a globalized world, managing issues of ownership and repatriation of antiquities/cultural objects, and raising awareness of religious and cultural diversity.

5493821	การแสดงในยุคดิจิทัล (Performing in the Digital Age) วิชาบังคับก่อน : ไม่มี (Prerequisite Course: None) แนวคิดพื้นฐานและความหมายของการแสดงในยุคดิจิทัล การแสดงและการออกแบบการแสดงแบบไฮบริด หรือ เสมือน (hybrid/Virtual) เทคโนโลยีและเครื่องมือในเวทีการแสดง เช่น การใช้ปัญญาประดิษฐ์ การบริหารจัดการและการผลิตการแสดงดิจิทัล ประกอบด้วย การวางแผนโครงการ งบประมาณ และการจัดการบุคลากร โมเดลธุรกิจ การตลาด และการสร้างรายได้ ผู้ชมและการมีส่วนร่วมประสบการณ์ในโลกดิจิทัล ประเด็นทางสังคม จริยธรรม และแนวโน้มในอนาคต Fundamental concepts and meanings of performance in the digital era; hybrid and virtual performance and design; technologies and tools in performance platforms such as the use of artificial intelligence; management and production of digital performances, including project planning, budgeting, and personnel management; business models, marketing, and revenue generation; audiences and participatory experiences in the digital world; social and ethical issues, and future trends.	3(3-0-6)
5493822	จิตวิทยาการสร้างสรรค์ทางศิลปะ (Psychology of Artistic Creation) วิชาบังคับก่อน : ไม่มี (Prerequisite Course: None) นิยามและกระบวนทัศน์ของการสร้างสรรค์ รากฐานจิตวิเคราะห์และจิตวิทยา จิตวิทยามนุษยนิยม และทฤษฎีโฟลสเทท (flow state) ในการทำงานศิลปะและการออกแบบ การเปรียบเทียบกระบวนการสร้างสรรค์ของมนุษย์และปัญญาประดิษฐ์ ประสาทสุนทรียภาพ (Neuroaesthetics) แรงจูงใจและบุคลิกภาพเชิงสร้างสรรค์ จิตวิทยาองค์กรและการจัดการความคิดสร้างสรรค์ Definitions and paradigms of creativity; psychoanalytic and psychological foundations; humanistic psychology and flow state theory in artistic and design practices; comparative perspectives on human and artificial intelligence creative processes; Neuroaesthetics; motivation and creative personality; organizational psychology and the management of creative thinking.	3(3-0-6)
5493823	การสืบทอดแบบมีพลวัตและความยั่งยืน (Dynamic and Sustainable Succession) วิชาบังคับก่อน : ไม่มี (Prerequisite Course: None) กลไกการคุ้มครองและการสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ กลยุทธ์การพัฒนาอย่างยั่งยืน และแนวทางปฏิบัติที่เหมาะสมกับบริบทสังคมร่วมสมัย การให้ความรู้ด้านการสืบทอดเพื่อความยั่งยืน การวิเคราะห์เปรียบเทียบการพัฒนาเชิงศิลปะและวัฒนธรรม มาตรฐานการประเมินคุณค่าทางศิลปะ แนวคิดและหลักการบริหารจัดการศิลปะในบริบทพหุวัฒนธรรม รวมถึงการเปรียบเทียบทฤษฎีศิลปะตะวันออกและตะวันตก การวิเคราะห์แนวคิดและแนวโน้มการพัฒนาทางศิลปะในประเทศแถบเอเชียและภูมิภาคอื่น ๆ โดยมุ่งสำรวจเชิงลึกเพื่อสร้างสรรค์แนวคิดใหม่ ๆ อย่างลุ่มลึก	3(3-0-6)

Mechanisms for the protection and transmission of intangible cultural heritage; strategies for Sustainability development and practices appropriate to contemporary social contexts; providing knowledge on inheritance for sustainability; a comparative analysis of artistic and cultural development; standards for artistic valuation; concepts and principles of art management in multicultural contexts, including a comparison of Eastern and Western art theories. An analysis of concepts and developmental trends in art in Asian countries and other regions, with an emphasis on in-depth exploration to generate profound new ideas.

**5493824 การจัดการอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ดิจิทัลและนวัตกรรมของเทคโนโลยี
ทางวัฒนธรรม 3(3-0-6)**
(Management of Digital Creative Industries and Cultural Technology
Innovation)
วิชาบังคับก่อน : ไม่มี
(Prerequisite Course: None)

ความหมายของเทคโนโลยีทางวัฒนธรรม (Cultural Technology) ในบริบทต่างๆ วิเคราะห์รูปแบบการจัดการของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ดิจิทัล และการศึกษากลไกนวัตกรรมในการบูรณาการวัฒนธรรมกับเทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมทักษะการบูรณาการข้ามสาขาวิชา การผลิตเนื้อหาดิจิทัล การใช้ปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง (Generative AI) การจัดการลิขสิทธิ์ และการตลาด โดยผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงโครงการ กลยุทธ์การดำเนินงานและนวัตกรรมของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ดิจิทัล

Analysis of management models within the digital creative industry and the study of innovation mechanisms for integrating culture with technology to promote interdisciplinary integration skills. Digital content production, the use of generative artificial intelligence, copyright management, and marketing are addressed through project-based learning. Operational strategies and innovation within the digital creative industry.

5493825 ปรัชญาศิลปะและประวัติศาสตร์ศิลปะ 3(3-0-6)
(Philosophy of Art and Art History)
วิชาบังคับก่อน : ไม่มี
(Prerequisite Course: None)

การวิเคราะห์เชิงลึกเกี่ยวกับกรอบแนวคิดทางปรัชญาและประวัติศาสตร์ที่เป็นแก่นสำคัญของปรัชญาศิลปะและประวัติศาสตร์ศิลป์ การสำรวจบริบททางประวัติศาสตร์และรากฐานทางปรัชญาของการพัฒนาศิลปะ การคิดเชิงวิพากษ์และการตัดสินคุณค่าทางสุนทรียะ ทฤษฎีศิลปะยุคคลาสสิกจนถึงยุคสมัยใหม่ วิวัฒนาการของศิลปะ การศึกษาความคิดและผลงานของศิลปินที่สำคัญ การสร้างกรอบความเข้าใจทางทฤษฎีศิลปะได้อย่างเป็นระบบ

An in-depth analysis of the philosophical and historical conceptual frameworks central to the philosophy of art and art history. This includes an exploration of the historical contexts and philosophical foundations of artistic development, critical thinking, and aesthetic judgment. The study encompasses art theories from the classical to the modern eras, the

evolution of art, and the examination of key artists' ideas and works, ultimately aiming to construct a systematic framework for understanding art theory.

5493826 การปฏิบัติงานวิจัยและการเขียนงานเชิงวิชาการขั้นสูง 3(3-0-6)

(Research Practice and Advanced Academic Writing)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

(Prerequisite Course: None)

มาตรฐานทางวิชาการและทักษะการเขียนเชิงวิชาการในระดับปริญญาเอก การออกแบบงานวิจัย การทบทวนวรรณกรรม การพัฒนาโครงสร้างแนวคิดทางทฤษฎี และระบบวาทกรรมทางวิชาการ การสร้างสรรค์ผลงานวิชาการต้นฉบับและการพัฒนากลยุทธ์สำหรับการตีพิมพ์ในระดับนานาชาติ เวิร์กช็อปวิทยานิพนธ์และการวิพากษ์โดยเพื่อนร่วมวิชาชีพ กิจกรรมการเขียนเชิงวิชาการแบบข้ามวัฒนธรรม

Academic standards and scholarly writing skills at the doctoral level, encompassing research design, literature review, the development of theoretical conceptual frameworks, and academic discourse systems. The creation of original scholarly works and the development of strategies for international publication, alongside thesis workshops and peer critiques, and cross-cultural academic writing activities.

5493827 สัมมนาศิลปะจีนร่วมสมัย 3(3-0-6)

(Seminar on Contemporary Chinese Art)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

(Prerequisite Course: None)

อภิปรายประวัติศาสตร์ของศิลปะจีน การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในแต่ละยุคสมัย ศิลปะในฐานะเครื่องมือของ Soft Power และการสร้างแบรนด์ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ปัญญาประดิษฐ์ในการสื่อสารแนวคิดเชิงปรัชญาของจีน ตลาดศิลปะจีน การตอบสนองของศิลปินต่อปัญหาสิ่งแวดล้อม อนาคตของศิลปะจีนร่วมสมัย

Discussion of the history of Chinese art and its transformations across different periods; art as an instrument of soft power and cultural branding; the use of digital technology and artificial intelligence in expressing Chinese philosophical concepts; the Chinese art market; artists' responses to environmental issues; and the future of contemporary Chinese art.

4) ดุษฎีนิพนธ์

5494802 ดุษฎีนิพนธ์ 36(0-108-0)

(Dissertation)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

(Prerequisite Course: None)

การดำเนินการวิจัยขั้นสูงด้านการจัดการศิลปะเพื่อทำดุษฎีนิพนธ์ การกำหนดหัวข้อการวิจัยและใช้ระเบียบวิธีวิจัยขั้นสูง เทคโนโลยีดิจิทัล และปัญญาประดิษฐ์ เพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่หรือพัฒนาแนวทางใหม่เพื่อการแก้ปัญหาแบบองค์รวมของการบริหารจัดการองค์กรศิลปะ หรือ โครงการศิลปะ การดำเนินการวิจัยอย่าง

สอดคล้องตามกฎหมาย และจริยธรรมการวิจัย การนำเสนอรายงานการวิจัย การเขียนงานวิจัยเพื่อตีพิมพ์เผยแพร่ตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรเพื่อสำเร็จการศึกษา

Conducting advanced research in arts management for dissertation purposes, Define research topics and use advanced research methodologies, digital technologies and artificial intelligence to create new knowledge or develop new approaches to holistic problem-solving in the management of arts organizations or art projects, conducting research in accordance with the law and research ethics, presentation of research reports, writing research papers for publication according to the curriculum standards for graduation.

5) การสอบวัดคุณสมบัติ

0(0-0-0)

(Qualifying Examination)

วิชาบังคับก่อน : สอบผ่านวิชาตามที่หลักสูตรกำหนดและมีคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า 3.00

(Prerequisite: Having passed compulsory courses as stipulated in the program with GPA of not lower than 3.00)

การจัดการสอบที่มีวัตถุประสงค์เพื่อวัดผลว่านักศึกษามีพื้นฐานความรู้ทางทฤษฎีและระเบียบวิธีวิจัยที่สามารถออกแบบงานวิจัย เสนอแนวความคิดและองค์ความรู้ใหม่ และผลิตชุดนิพนธ์ที่เป็นที่ยอมรับ ซึ่งแสดงให้เห็นว่านักศึกษาเป็นผู้เชี่ยวชาญในสาขาวิชาการจัดการทางศิลปะ

The qualifying examination is conducted with the objective to evaluate that the student has the foundation knowledge on theories and research methodology. The examination aims to enable the student to design the research work, propose concepts and new body of knowledge, and create an acceptable dissertation, which indicates that the student is an expert in the field of arts management.