หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาการออกแบบสื่อนวัตกรรม
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยนเรศวร

วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ

หมวดที่ 1. ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อหลักสูตร

ภาษาไทย : หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่อนวัตกรรม

ภาษาอังกฤษ : Bachelor of Fine and Applied Arts Program in Innovative Media Design

2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

ภาษาไทย ชื่อเต็ม : ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (การออกแบบสื่อนวัตกรรม)

ชื่อย่อ : ศป.บ. (การออกแบบสื่อนวัตกรรม)

ภาษาอังกฤษ ชื่อเต็ม : Bachelor of Fine and Applied Arts (Innovative Media Design)

ชื่อย่อ : B.F.A. (Innovative Media Design)

3. วิชาเอก

วิชาเอกออกแบบสื่อนวัตกรรม

4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร

130 หน่วยกิต

5. รูปแบบของหลักสูตร

5.1. รูปแบบ

หลักสูตรระดับ 2 ปริญญาตรี (หลักสูตร 4 ปี) ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552

5.2. ประเภทของหลักสูตร

ปริญญาตรีทางวิชาการ

5.3. ภาษาที่ใช้

ภาษาไทย และภาษาอังกฤษ

5.4. การรับเข้าศึกษา

รับนิสิตไทย และนิสิตต่างชาติที่สามารถใช้ภาษาไทยได้ดี

5.5. ความร่วมมือกับสถาบันอื่น

เป็นหลักสูตรเฉพาะของมหาวิทยาลัยนเรศวรที่จัดการเรียนการสอนโดยตรง

5.6. การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา

ให้ปริญญาเพียงสาขาวิชาเดียว

6. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร

6.1 กำหนดการเปิดสอน ภาคการศึกษาต้น ปีการศึกษา 2560 เป็นต้นไป

6.2 เป็นหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 ปรับปรุงจาก หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่อนวัตกรรม หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2555

6.3 คณะกรรมการของมหาวิทยาลัยนเรศวรเห็นชอบ/อนุมัติหลักสูตร

- คณะทำงานกลั่นกรองหลักสูตรและงานด้านวิชาการ ในการประชุม ครั้งที่ .....3/2560.....วันที่.....23 กุมภาพันธ์ 2560.....
- สภาวิชาการ ในการประชุม ครั้งที่ .....3/2560.....วันที่.....7 มีนาคม 2560.....
- สภามหาวิทยาลัย ในการประชุมครั้งที่.....232 (7/2560)....วันที่.....27....เดือน....พฤษภาคม... พ.ศ. .....2560.....

7. ความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐาน

หลักสูตรมีความพร้อมในการเผยแพร่คุณภาพและมาตรฐานตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552 ในปีการศึกษา พ.ศ. 2562

8. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

(1) นักออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์
(2) นักออกแบบตราสัญลักษณ์และอัตลักษณ์องค์กร
(3) นักออกแบบเว็บไซต์
(4) นักออกแบบแอพลิเคชั่น
(5) นักออกแบบเกม
(6) นักออกแบบสื่อมัลติมีเดีย สื่อสมัยใหม่ สื่อการเรียนการสอน
(7) นักออกแบบภาพเคลื่อนไหว
(8) นักออกแบบเทคนิคพิเศษหรือตัดต่อภาพยนตร์
(9) นักวิจัยด้านการออกแบบสื่อนวัตกรรม

9. ชื่อ นามสกุล เลขประจำตัวประชาชน ตำแหน่ง และคุณวุฒิการศึกษาของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

ที่	ชื่อ - นามสกุล	เลขบัตรประชาชน	ตำแหน่งทางวิชาการ	คุณวุฒิการศึกษา	สาขาวิชา	สำเร็จการศึกษาจากสถาบัน	ประเทศ	ปีที่สำเร็จการศึกษา	ภาระการสอน (ชม./สัปดาห์)	
									ปัจจุบัน	เมื่อเปิดหลักสูตรนี้
1	นางสาวลินดา อินทราลักษณ์	3-6599-00368-66-4	อาจารย์	MDigitalDes สถ.บ.	Digital Design ศิลปอุตสาหกรรม	Queensland College of Art, Griffith University สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	ออสเตรเลีย ไทย	2546 2542	12	12
2	นายวิสิฐ จันมา	3-6501-01061-22-5	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	ศป.ด. ศ.ม. ศป.บ.	ศิลปะและการออกแบบ การออกแบบนิเทศศิลป์ ภาพพิมพ์	มหาวิทยาลัยนเรศวร มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	ไทย ไทย ไทย	2559 2547 2540	12	12
3	นายดนัย เรียบสกุล	3-3099-00777-16-8	อาจารย์	ศป.ด. ศ.ม. ศ.บ.	ศิลปะและการออกแบบ การออกแบบนิเทศศิลป์ ออกแบบสื่อสาร	มหาวิทยาลัยนเรศวร มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	ไทย ไทย ไทย	2555 2551 2544	12	12
4	นายชวลิต ดวงอุทา	3-3001-00510-50-9	อาจารย์	ศ.ม. ศศ.บ.	การออกแบบนิเทศศิลป์ ออกแบบนิเทศศิลป์	มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยราชภัฏ อุดรธานี	ไทย ไทย	2552 2544	12	12
5	นางสาวชญานิศ ชิงช่วง	3-6701-00958-89-2	อาจารย์	ศศ.ม. ศป.บ.	นวัตกรรมการออกแบบ ออกแบบบรรจุภัณฑ์	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร มหาวิทยาลัยนเรศวร	ไทย ไทย	2556 2547	12	12

10. สถานที่จัดการเรียนการสอน

ในที่ตั้ง ณ มหาวิทยาลัยนเรศวร คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จังหวัดพิษณุโลก

11. สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเป็นต้องนำมาพิจารณาในการวางแผนหลักสูตร

11.1. สถานการณ์หรือการพัฒนาเศรษฐกิจ

การพัฒนาเศรษฐกิจของไทยได้เข้าสู่ยุค “ประเทศไทย 4.0” หรือ “ไทยแลนด์ 4.0” ซึ่งหมายถึง การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างเศรษฐกิจไปสู่ “Value-Based Economy” หรือ “เศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม” หรืออาจกล่าวได้ว่าเป็นเศรษฐกิจที่สร้างความมั่งคั่งผ่านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี วัฒนธรรม ความคิดสร้างสรรค์ เพื่อสร้างสินค้าที่เป็น “นวัตกรรม” โดยรัฐบาลให้ความสำคัญกับ 5 กลุ่มเทคโนโลยีและอุตสาหกรรมเป้าหมาย อันได้แก่ กลุ่มที่ 1 อาหาร ผลิตภัณฑ์ทางการเกษตรและไบโอเทค กลุ่มที่ 2 สุขภาพ การมีสุขภาพที่ดี และไบโอเมดดิซีน กลุ่มที่ 3 Automation การใช้เครื่องจักรทำงานแทนคน หุ่นยนต์และเครื่องกล กลุ่มที่ 4 อุปกรณ์ ดิจิตอล Internet of Things และ Embedded Technology กลุ่มที่ 5 วัฒนธรรม การสร้างสรรค์ และการเพิ่มมูลค่าบริการ การเปลี่ยนแปลงโมเดลเศรษฐกิจนี้ ถือเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญและส่งผลต่อการศึกษาไทย การวางแผนปรับปรุงหลักสูตร การเรียนการสอน ตลอดจนการวัดและประเมินผล เพื่อปรับปรุง พัฒนาคุณภาพบัณฑิตให้มีความรู้และทักษะที่จำเป็นต่อความต้องการในปัจจุบันและในอนาคต สอดรับกับทิศทางการพัฒนาเศรษฐกิจประเทศไทย 4.0 ที่กำหนดเป็นแนวทางและบรรจุในแผนการศึกษาแห่งชาติปี 2560-2574 ซึ่งเริ่มใช้วันที่ 1 ต.ค.2559 ต่อไป ดังนั้น เพื่อปรับตัวให้ตอบสนองต่อสภาพเศรษฐกิจที่เปลี่ยนแปลงไป การปรับปรุงหลักสูตรจึงควรเน้นการพัฒนาและผลิตบัณฑิตให้มีจุดแข็งทางวิชาการและงานวิจัย มีทักษะที่นายจ้างต้องการ ทักษะที่จำเป็นต่อการประสบความสำเร็จในอาชีพ ทักษะการใช้ภาษาอังกฤษและภาษาต่างประเทศอื่น ๆ ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะความสามารถในการเรียนรู้งาน เพิ่มขีดความสามารถด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม (Technology and Innovation) ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) และธุรกิจ (Business) ให้เกิดขึ้นเป็นทรัพย์สินทางปัญญา เพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจและตอบสนองความต้องการของตลาดแรงงานทั้งในและต่างประเทศ

11.2. สถานการณ์หรือการพัฒนาทางสังคมและวัฒนธรรม

การเตรียมความพร้อมด้านการศึกษาในศตวรรษที่ 21 รวมทั้งการเข้าสู่ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน (ASEAN Economic Community หรือ AEC) ในปลายปี พ.ศ. 2558 ถือเป็นการพัฒนาทางสังคมและวัฒนธรรมที่เปลี่ยนแปลงไป ดังนั้น เพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์ดังกล่าว นอกจากหลักสูตรจะต้องผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ความสามารถด้านการออกแบบสื่อนวัตกรรมตามสมรรถนะและมาตรฐานวิชาชีพขั้นพื้นฐานแล้ว จำเป็นต้องผลิตบัณฑิตที่มีลักษณะที่พึงประสงค์ในศตวรรษที่ 21 และพร้อมสำหรับการเข้าสู่ประชาคมอาเซียน อันได้แก่ ความรู้ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ทักษะด้านภาษา สารสนเทศดิจิทัลการและเข้าถึงข้อมูล การเรียนรู้ด้วยตนเองและการแก้ไขปัญหา ควบคู่ไปกับการ

ส่งเสริมให้เป็นคนดี มีคุณธรรมจริยธรรม การมีจรรยายบรรณของวิชาชีพ มีจิตสำนึกต่อโลก สามารถปรับตัวเข้ากับผลที่เกิดจากสังคมและวัฒนธรรมที่เปลี่ยนแปลงไปได้อีกด้วย

12. ผลกระทบจากข้อ 11.1 และ 11.2 ต่อการพัฒนาหลักสูตรและความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน

12.1. การพัฒนาหลักสูตร

ผลกระทบจากสถานการณ์ภายนอก ทำให้การพัฒนาหลักสูตรเน้นการให้ความรู้ในเชิงรุก เปิดกว้างให้สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามวิวัฒนาการของเทคโนโลยีและนวัตกรรม พัฒนานิสิตให้มีความคิดสร้างสรรค์ มีศักยภาพสูงในการที่จะพัฒนาตนเองให้เข้ากับยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว รวมถึงการพัฒนาต่อยอดในงานวิจัย ตอบสนองความต้องการของตลาดแรงงานทั้งในและต่างประเทศ โดยหลักสูตรได้กำหนดให้นิสิตสาขาวิชาการออกแบบสื่อนวัตกรรมทุกคนต้องศึกษาวิชาพื้นฐานทางการออกแบบสื่อนวัตกรรมและทักษะด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี อาทิเช่น การออกแบบกราฟิก การออกแบบมัลติมีเดีย การสร้างภาพเคลื่อนไหวทั้งสองมิติและสามมิติ และต่อยอดความรู้พื้นฐานร่วมกับการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่เพื่อการออกแบบสื่อนวัตกรรมตามความถนัดของนิสิต อันได้แก่ กลุ่มรายวิชาการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย และกลุ่มรายวิชาการออกแบบภาพเคลื่อนไหว โดยในชั้นปีที่ 4 นิสิตต้องนำความรู้ และทักษะต่างๆมาประมวลผลแล้วสร้างสรรค์เป็นโครงงานศิลปนิพนธ์ ผ่านการออกแบบ สร้างสรรค์ผลงานและวิจัยอย่างเป็นระบบ ซึ่งถือเป็นขั้นตอนที่สำคัญก่อนสำเร็จการศึกษา

12.2. ความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน

มหาวิทยาลัยนเรศวรมีพันธกิจที่เน้นให้โอกาสทางการศึกษาที่สอดคล้องกับความต้องการของสังคมและประเทศชาติ มุ่งสู่ความเป็นเลิศทางวิชาการ การวิจัย การบริการวิชาการ และทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม กำหนดอัตลักษณ์บัณฑิตทั้ง 5 ด้าน ได้แก่ เก่งงาน เก่งคน เก่งคิด เก่งครองชีวิต เก่งพิชิตปัญหา ดังนั้น การพัฒนาหลักสูตรจึงมีแนวทางที่สอดคล้องกับพันธกิจของมหาวิทยาลัยที่เน้นให้มีการพัฒนาด้านวิชาการ สามารถบูรณาการองค์ความรู้ด้านต่างๆ เพื่อสร้างสรรค์งานออกแบบสื่อนวัตกรรมและงานวิจัยต่อยอด ควบคู่ไปกับการบริการวิชาการสู่สังคม ทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม ตลอดจนส่งเสริมให้บัณฑิตมีคุณธรรมจริยธรรม และจรรยาบรรณของวิชาชีพนักออกแบบ

13. ความสัมพันธ์กับหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนในคณะ/ภาควิชาอื่นของสถาบัน

13.1. กลุ่มวิชา/รายวิชาในหลักสูตรนี้ที่เปิดสอนโดยคณะ/ภาควิชา/หลักสูตรอื่น

ไม่มี

13.2. กลุ่มวิชา/รายวิชาในหลักสูตรที่เปิดสอนให้ภาควิชา/หลักสูตรอื่นต้องมาเรียน

ไม่มี

13.3. การบริหารจัดการ

คณะกรรมการประจำหลักสูตรทำหน้าที่ประสานงานกับอาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาที่เปิดสอนทั้งด้านเนื้อหา การวัดและประเมินผล เพื่อให้บรรลุตามมาตรฐานการเรียนรู้ของหลักสูตร

หมวดที่ 2. ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร

1. ปรัชญา ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

1.1 ปรัชญาของหลักสูตร

สื่อนวัตกรรมเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาประเทศทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม โดยผนวกความรู้ความสามารถด้านการออกแบบสื่อที่ก้าวทันเทคโนโลยีสารสนเทศที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว มีพื้นฐานความรู้ทางอัตลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมไทยที่พัฒนาให้เข้ากับบริบทในสังคมปัจจุบัน และยึดมั่นในคุณธรรมจริยธรรมและจรรยาบรรณในวิชาชีพ เป็นทรัพยากรบุคคลที่มีคุณภาพในสังคมได้

1.2 วัตถุประสงค์ เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีคุณลักษณะดังนี้

1. มีคุณธรรม จริยธรรม จิตสำนึกสาธารณะ และจรรยาบรรณในวิชาชีพการออกแบบสื่อนวัตกรรม มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
2. มีความรู้ในหลักของการออกแบบสื่อนวัตกรรมที่เกี่ยวข้องทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ สามารถสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบเพื่อประกอบอาชีพ และการศึกษาในระดับสูงขึ้นได้
3. มีความสามารถในการคิด วิเคราะห์ แก้ไขปัญหา และประเมินคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ได้อย่างเหมาะสม
4. มีความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น และมีทักษะในการจัดการทางการออกแบบสื่อนวัตกรรม
5. สามารถสื่อสารและนำเสนอแนวความคิดที่เป็นรูปธรรม ผ่านผลงานการออกแบบสื่อนวัตกรรม
6. สามารถใช้ภาษาไทยและภาษาต่างประเทศในการสื่อสาร และใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้ดี
7. สามารถแสดงออกและพัฒนาทักษะทางศิลปะและการออกแบบได้ตามความถนัดและความสามารถเฉพาะตน
8. สามารถประยุกต์ใช้พื้นฐานความรู้ทางอัตลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมไทย ผ่านผลงานการออกแบบสื่อนวัตกรรมได้อย่างเหมาะสม

2. แผนพัฒนาปรับปรุง

แผนการพัฒนา	กลยุทธ์	หลักฐาน/ตัวบ่งชี้
พัฒนาระบบ และกระบวนการจัดการเรียนการสอนให้บัณฑิตมีอัตลักษณ์ เก่งงาน เก่งคน เก่งคิด เก่งครอง	1. มหาวิทยาลัยพัฒนาปัจจัยพื้นฐานที่จำเป็นต่อการผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพ ซึ่งหลักสูตรจะนำมาใช้ในการพัฒนาคุณภาพนิสิต เช่น - สร้างวัฒนธรรมองค์กรสู่ Knowledge Based Society ด้วยจิตสำนึกของความใฝ่รู้ใฝ่เรียน	1. มีเอกสาร มคอ. 2-6 ที่สมบูรณ์ 2. มีแผนการสอนในรูปของ มคอ.3 และ 4 ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง

แผนการพัฒนา	กลยุทธ์	หลักฐาน/ตัวบ่งชี้
ชีวิต และเก่งพิชิตปัญหา เป็นที่ต้องการของแหล่งจ้างงานชั้นนำของประเทศ (Demand Based Competency) และได้รับค่าจ้าง/ค่าตอบแทนที่สูงกว่าเกณฑ์เฉลี่ย	- จัดให้มีห้องปฏิบัติการที่พร้อมในการปฏิรูประบบการเรียนรู้ด้วยหลักความคิด ปฏิบัติ เพื่อให้เห็น ให้คิด และได้ทำ เพื่อให้นิสิตได้รับประสบการณ์ตรงแล้วจึงสอนให้เข้าใจถึงเหตุผล โดยใช้องค์ความรู้และทฤษฎี - ให้นิสิตสามารถพัฒนาภาษาอังกฤษด้วยตัวเองด้วยระบบ e-Learning ซึ่งสถานพัฒนาวิชาการด้านภาษา (Language Center) จะเป็นหน่วยสนับสนุน - จัดให้มีการเรียนการสอนภาษาอังกฤษสำหรับวิชาชีพ โดยเน้นการพูดและฟัง ภาคเรียนละ 1 หน่วยกิต ต่อเนื่องกันไปจนครบจำนวนหน่วยกิตที่กำหนดไว้ในหลักสูตร เช่น วิชาภาษาอังกฤษสำหรับวิชาชีพ 3 หน่วยกิต ก็จะมีการจัดการเรียนการสอนภาคเรียนละ 1 หน่วยกิต ต่อเนื่องกัน 3 ภาคการศึกษา โดยเน้นการพูดและการฟัง โดยระบุหน่วยกิตดังนี้ 1(0-2-1) - จัดให้มีการแลกเปลี่ยนทักษะโครงการฝึกอบรมโครงการดูงานแก่คณาจารย์เพื่อปรับระบบการเรียนการสอนที่เน้นนิสิตเป็นศูนย์กลางและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้เรียนระหว่างผู้เรียนและผู้สอน กระบวนการเรียนรู้ที่ยึดหลักให้เห็น ให้คิด ให้ค้นหา หลักการ (ทฤษฎี) และให้ปฏิบัติ - สนับสนุนบุคลากรด้านการเรียนการสอนให้ทำงานบริการวิชาการแก่องค์กรภายนอกเพื่อเพิ่มพูนองค์ความรู้ให้อาจารย์สายปฏิบัติการให้มีประสบการณ์ตรงในสายวิชาชีพการออกแบบทัศนศิลป์และสาขาที่เกี่ยวข้อง	3. ร้อยละ 25 ของจำนวนรายวิชาเฉพาะทั้งหมดที่เปิดสอนในหลักสูตร มีการเชิญวิทยากรจากภาคธุรกิจเอกชน/ภาครัฐ มาบรรยายอย่างน้อยวิชาละ 1 ครั้ง 4. นิสิตจะต้องมีการฝึกงาน 5. ร้อยละ 15 ของจำนวนรายวิชาเฉพาะทั้งหมดที่เปิดสอนในหลักสูตรมี Tutorial 6. มี มคอ. 3 คู่กับ มคอ. 5 ทุกรายวิชา 7. มี มคอ. 4 คู่กับ มคอ. 6 สำหรับรายวิชาการฝึกงานหรือสหกิจศึกษา 8. ร้อยละของนิสิตที่สอบภาษาอังกฤษผ่านตามเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด 9. ร้อยละของนิสิตที่สอบเทคโนโลยีสารสนเทศครั้งแรกผ่านตามเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด
	2. พัฒนากระบวนการเรียนการสอนตามหลักสูตรสู่คุณภาพโดยมุ่งผลที่บัณฑิตมีความสามารถในการประยุกต์และบูรณาการความรู้โดยรวม มาใช้ในการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ โดย	

แผนการพัฒนา	กลยุทธ์	หลักฐาน/ตัวบ่งชี้
	- จัดให้มีการปรับปรุงหลักสูตรไปสู่ Problem Based Learning/Topic Based Learning แทน Content Based Learning - พัฒนาหลักสูตรโดยมีพื้นฐานจากหลักสูตรในระดับสากล อ้างอิงจากหลักสูตรการออกแบบสื่อนวัตกรรมที่ทันสมัยและได้มาตรฐาน - จัดให้มีการปฏิรูประบบการเรียนภาษาต่างประเทศอย่างจริงจัง โดยเร่งรัดให้มีห้องปฏิบัติการเทคโนโลยีสื่อสารที่สามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้ตลอดเวลา - ให้นิสิตทำวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาตรีทุกคน - ให้อาจารย์และนิสิตมีกิจกรรมร่วมกัน เช่น จัดให้มีการแสดงนิทรรศการผลงานของนิสิตสาขาออกแบบสื่อนวัตกรรม เป็นประจำอย่างน้อยปีละ 1 ครั้ง - คณาจารย์มีการประเมินผลการสอนที่เอื้อต่อระบบ PCDA เพื่อปรับปรุงประสิทธิภาพการสอนด้วยตัวเอง	
	3. พัฒนาระบบประเมินผลการศึกษาที่ชี้วัดระดับขีดความสามารถของบัณฑิต (Competency Based Assessment) โดย - จัดให้มีการสอบวิทยานิพนธ์ทางศิลปะโดยมีผู้ทรงคุณวุฒิจากภายนอกและคณาจารย์ในหลักสูตรร่วมกันเป็นกรรมการประเมินผล - จัดให้มีการวัดความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษและเทคโนโลยีการสื่อสาร	

หมวดที่ 3. ระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการ และโครงสร้างของหลักสูตร

1. ระบบการจัดการศึกษา

1.1 ระบบ

เป็นระบบทวิภาค เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยนเรศวร ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2559 และเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรอุดมศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2558

1.2 การจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน

มีการจัดการเรียนการสอนภาคฤดูร้อนจำนวน 8 สัปดาห์ สำหรับรายวิชาฝึกงาน ในชั้นปีที่ 3

1.3 การเทียบเคียงหน่วยกิตในระบบทวิภาค

ไม่มี

2. การดำเนินการหลักสูตร

2.1 วัน-เวลา ในการดำเนินการเรียนการสอน

วัน เวลา ราชการปกติ

ภาคการศึกษาต้น	ตั้งแต่เดือน สิงหาคม-ธันวาคม
ภาคการศึกษาปลาย	ตั้งแต่เดือน มกราคม-พฤษภาคม
ภาคการศึกษาฤดูร้อน	ตั้งแต่เดือน พฤษภาคม-กรกฎาคม

2.2 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยนเรศวร ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2559

2.3 ปัญหาของนิสิตแรกเข้า

ปัญหาการปรับตัวจากการเรียนในระดับมัธยมศึกษา มาเป็นการเรียนในระดับอุดมศึกษาที่มีรูปแบบการเรียนและสังคมที่แตกต่างไปจากเดิม ยกตัวอย่างเช่น มีสังคมกว้างขึ้น ต้องดูแลตนเองมากขึ้น มีกิจกรรมทั้งการเรียนในห้องและกิจกรรมเสริมหลักสูตรที่นิสิตต้องสามารถจัดแบ่งเวลาให้เหมาะสม

2.4 กลยุทธ์ในการดำเนินการเพื่อแก้ไขปัญหา / ข้อจำกัดของนิสิตในข้อ 2.3

(1) จัดการปฐมนิเทศนิสิตใหม่ แนะนำการวางเป้าหมายชีวิต เทคนิคการเรียนในสถาบันฯ และการแบ่งเวลา

(2) มอบหมายหน้าที่อาจารย์ที่ปรึกษาให้แก่อาจารย์ทุกคน ทำหน้าที่ให้คำแนะนำและดูแลตักเตือนแก่นิสิต

(3) จัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการสร้างความสัมพันธ์ของนิสิตและการดูแลนิสิต เช่น วันแรกพบระหว่างนิสิตกับอาจารย์ วันพบผู้ปกครอง การติดตามการเรียนของนิสิตชั้นปีที่ 1 จากอาจารย์ผู้สอน และจัดกิจกรรมสอนเสริมถ้าจำเป็น เป็นต้น

2.5 แผนการรับนิสิตและผู้สำเร็จการศึกษาในระยะ 5 ปี

ชั้นปี	ปีการศึกษา				
	2560	2561	2562	2563	2564
ชั้นปีที่ 1	40	40	40	40	40
ชั้นปีที่ 2	-	40	40	40	40
ชั้นปีที่ 3	-	-	40	40	40
ชั้นปีที่ 4	-	-	-	40	40
รวม	**40**	**80**	**120**	**160**	**160**
คาดว่าจะสำเร็จการศึกษา	-	-	-	40	40

2.6 งบประมาณรายรับ-รายจ่ายประจำปี 2560-2564

2.6.1 ประมาณการงบประมาณรายรับ

รายละเอียดรายรับ	ปีงบประมาณ				
	2560	2561	2562	2563	2564
ค่าธรรมเนียมการศึกษา	1,280,000	2,560,000	3,840,000	5,120,000	5,120,000
รวมรายรับ	**1,280,000**	**2,560,000**	**3,840,000**	**5,120,000**	**5,120,000**

2.6.2 ประมาณการงบประมาณรายจ่าย

รายละเอียดรายรับ	ปีงบประมาณ				
	2560	2561	2562	2563	2564
1. ค่าตอบแทน	240,000	480,000	720,000	960,000	960,000
2. ใช้สอย	100,000	200,000	300,000	400,000	400,000
3. วัสดุ	100,000	200,000	300,000	400,000	400,000
4. ครุภัณฑ์	150,000	150,000	150,000	150,000	150,000
รวมรายจ่าย	590,000	1,030,000	1,470,000	1,910,000	1,910,000

2.6.3 ประมาณการค่าใช้จ่ายต่อหัวในการผลิตบัณฑิต เป็นเงิน 31,250 บาทต่อคน โดยคิดจากรายจ่ายรวมทั้ง 4 ปีการศึกษาเท่ากับ 5,000,000 บาท หารด้วยจำนวนนิสิตตามแผนรับนิสิตครบทั้ง 4 ชั้นปีการศึกษาเท่ากับ 160 คน จะได้เท่ากับ 31,250 บาทต่อคน

2.7 ระบบการศึกษา

- ☑ ระบบการศึกษาเป็นแบบชั้นเรียน
- ☐ แบบทางไกลผ่านสื่อสิ่งพิมพ์เป็นหลัก
- ☐ แบบทางไกลผ่านสื่อแพร่ภาพและเสียงเป็นสื่อหลัก
- ☐ แบบทางไกลทางอินเตอร์เน็ต
- ☐ อื่นๆ (ระบุ)

2.8 การเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชา

เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยนเรศวร ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2559

3. หลักสูตรและอาจารย์ผู้สอน

3.1 หลักสูตร

3.1.1 จำนวนหน่วยกิต รวมตลอดหลักสูตร 130 หน่วยกิต

3.1.2 โครงสร้างหลักสูตร

ลำดับที่	หมวดวิชา	เกณฑ์ ศธ. พ.ศ. 2558	มคอ.1 สาขาศิลปกรรมศาสตร์ พ.ศ. 2558	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560
1	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า	30	30	30
	1.1 วิชาบังคับ	-	-	30
	1.2 วิชาบังคับ (ไม่นับหน่วยกิต)	-	-	1
2	หมวดวิชาเฉพาะ ไม่น้อยกว่า	72	84	94
	2.1 วิชาแกน	-	-	21
	2.2 วิชาเฉพาะด้าน	-	-	40
	2.3 วิชาเอกออกแบบสื่อนวัตกรรม	-	-	33
	2.3.1 วิชาบังคับ	-	-	15
	2.3.2 วิชาเลือก	-	-	6
	2.3.3 ศิลปนิพนธ์/ประสบการณ์ภาคสนาม	-	-	12
	2.3.4 วิชาบังคับไม่นับหน่วยกิต	-	-	6
3	หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า	6	6	6
หน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า		**120**	**120**	**130**

3.1.3 รายวิชา

1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่าจำนวน 30 หน่วยกิต

กำหนดให้นิสิตเรียนตามกลุ่มวิชาดังต่อไปนี้

1.1 กลุ่มวิชาภาษา ไม่น้อยกว่าจำนวน 12 หน่วยกิต

001201	ทักษะภาษาไทย Thai Language Skills	3(2-2-5)
001211	ภาษาอังกฤษพื้นฐาน Fundamental English	3(2-2-5)
001212	ภาษาอังกฤษพัฒนา Developmental English	3(2-2-5)
001213	ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ English for Academic Purposes	3(2-2-5)

1.2 กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์ ไม่น้อยกว่าจำนวน 6 หน่วยกิต

โดยเลือกจากรายวิชาดังต่อไปนี้

001221	สารสนเทศศาสตร์เพื่อการศึกษาค้นคว้า Information Science for Study and Research	3(2-2-5)
001222	ภาษา สังคมและวัฒนธรรม Language, Society and Culture	3(2-2-5)
001224	ศิลปะในชีวิตประจำวัน Arts in Daily Life	3(2-2-5)
001225	ความเป็นส่วนตัวของชีวิต Life Privacy	3(2-2-5)
001226	วิถีชีวิตในยุคดิจิทัล Ways of Living in the Digital Age	3(2-2-5)
001227	ดนตรีวิถีไทยศึกษา Music Studies in Thai Culture	3(2-2-5)
001228	ความสุขกับงานอดิเรก Happiness with Hobbies	3(2-2-5)
001229	รู้จักตัวเอง เข้าใจผู้อื่น ชีวิตที่มีความหมาย Know Yourself, Understand Others, Meaningful Life	3(2-2-5)
001241	ดนตรีตะวันตกในชีวิตประจำวัน Western Music in Daily Life	3(2-2-5)
001242	การคิดเชิงสร้างสรรค์และนวัตกรรม Creative Thinking and Innovation	3(2-2-5)

1.3 กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์ ไม่น้อยกว่าจำนวน 6 หน่วยกิต

โดยเลือกจากรายวิชาดังต่อไปนี้

001231	ปรัชญาชีวิตเพื่อวิถีพอเพียงในชีวิตประจำวัน Philosophy of Life for Sufficient living	3(2-2-5)
001232	กฎหมายพื้นฐานเพื่อคุณภาพชีวิต Fundamental Laws for Quality of Life	3(2-2-5)
001233	ไทยกับประชาคมโลก Thai State and the World Community	3(2-2-5)
001234	อารยธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น Civilization and Local Wisdom	3(2-2-5)

001235	การเมือง เศรษฐกิจ และสังคม Politics, Economy and Society	3(2-2-5)
001236	การจัดการการดำเนินชีวิต Living Management	3(2-2-5)
001237	ทักษะชีวิต Life Skills	3(2-2-5)
001238	การรู้เท่าทันสื่อ Media Literacy	3(2-2-5)
001239	ภาวะผู้นำกับความรัก Leadership and Compassion	3(2-2-5)
001251	พลวัตกลุ่มและการทำงานเป็นทีม Group Dynamics and Teamwork	3(2-2-5)
001252	นเรศวรศึกษา Naresuan Studies	3(2-2-5)
001253	การเป็นผู้ประกอบการ Entrepreneurship	3(2-2-5)

1.4 กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ ไม่น้อยกว่าจำนวน 6 หน่วยกิต โดยเลือกจากรายวิชาดังต่อไปนี้

001271	มนุษย์กับสิ่งแวดล้อม Man and Environment	3(2-2-5)
001272	คอมพิวเตอร์สารสนเทศขั้นพื้นฐาน Introduction to Computer Information Science	3(2-2-5)
001273	คณิตศาสตร์และสถิติในชีวิตประจำวัน Mathematics and Statistics in Everyday life	3(2-2-5)
001274	ยาและสารเคมีในชีวิตประจำวัน Drugs and Chemicals in Daily Life	3(2-2-5)
001275	อาหารและวิถีชีวิต Food and Life Style	3(2-2-5)
001276	พลังงานและเทคโนโลยีใกล้ตัว Energy and Technology Around Us	3(2-2-5)
001277	พฤติกรรมมนุษย์ Human Behavior	3(2-2-5)

001278	ชีวิตและสุขภาพ Life and Health		3(2-2-5)
001279	วิทยาศาสตร์ในชีวิตประจำวัน Science in Everyday Life		3(2-2-5)
1.5 กลุ่มวิชาพลานามัย	**บังคับไม่นับหน่วยกิตจำนวน**	**1**	**หน่วยกิต**
001281	กีฬาและการออกกำลังกาย Sports and Exercises		1(0-2-1)

2. หมวดวิชาเฉพาะ		**จำนวน**	**94** **หน่วยกิต**
2.1 วิชาแกน		**จำนวน**	**21** **หน่วยกิต**
704111	ประวัติศาสตร์ศิลป์ History of Arts		3(2-2-5)
704121	วาดเส้น Drawing		3(2-2-5)
704122	องค์ประกอบศิลป์ Composition of Arts		3(2-2-5)
704161	คอมพิวเตอร์กราฟิก Computer Graphic		3(2-2-5)
704212	ภูมิปัญญาไทยเพื่อศิลปะและการออกแบบ Thai Wisdom for Art and Design		3(2-2-5)
704224	ศิลปะภาพถ่าย Art of Photography		3(2-2-5)
704313	สุนทรียศาสตร์ Aesthetics		3(2-2-5)

2.2 วิชาเฉพาะด้าน		**จำนวน**	**40** **หน่วยกิต**
205200	การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ Communicative English for Specific Purposes		1(0-2-1)
205201	การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อการวิเคราะห์เชิงวิชาการ Communicative English for Academic Analysis		1(0-2-1)
205202	การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอผลงาน Communicative English for Research Presentation		1(0-2-1)

703111	การออกแบบและนำเสนอผลงาน Design and Presentation	3(2-2-5)
703112	คอมพิวเตอร์สำหรับการออกแบบสามมิติ Three Dimensional Computer Graphic	3(2-2-5)
703211	การออกแบบกราฟิก Graphic Design	3(2-2-5)
703212	การออกแบบมัลติมีเดีย Multimedia Design	3(2-2-5)
703213	พื้นฐานภาพเคลื่อนไหว Basic Animation	3(2-2-5)
703214	การออกแบบภาพประกอบ Illustration Design	3(2-2-5)
703215	การออกแบบและจัดวางตัวอักษร Lettering and Typography	3(2-2-5)
703311	การเขียนบทสำหรับการออกแบบสื่อสาร Writing Scripts for Communication Design	3(2-2-5)
703312	ธุรกิจสร้างสรรค์ Creative Business	3(2-2-5)
703313	คอมพิวเตอร์โปรแกรมสำหรับงานออกแบบ Computer Programming for Design	3(2-2-5)
703314	การออกแบบสื่อภาพและเสียง Visual Media and Audio Design	3(2-2-5)
703381	ระเบียบวิธีวิจัยทางด้านการออกแบบสื่อนวัตกรรม Research Methodology on Innovative Media Design	3(2-2-5)
703484	สัมมนาการออกแบบสื่อนวัตกรรม Seminar in Innovative Media Design	1(0-3-1)

2.3 วิชาเอกออกแบบสื่อนวัตกรรม

2.3.1 วิชาบังคับ ให้เลือกเรียนเพียง 1 กลุ่ม รายวิชา จำนวนไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต

1. กลุ่มวิชาการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย

703221	การออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้ User Experience Design	3(2-2-5)
703222	การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร Corporate Identity Design	3(2-2-5)
703321	การออกแบบข้อมูลเชิงภาพ Infographic Design	3(2-2-5)
703322	ระบบป้ายสัญลักษณ์ Signage Systems	3(2-2-5)
703323	การออกแบบสื่อสมัยใหม่ New Media Design	3(2-2-5)

2. กลุ่มวิชาการออกแบบภาพเคลื่อนไหว

703231	การวาดเส้นสำหรับภาพเคลื่อนไหว Drawing for Animation	3(2-2-5)
703232	ภาพเคลื่อนไหวสองมิติ Two Dimensional Animation	3(2-2-5)
703331	การออกแบบตัวละครสำหรับภาพเคลื่อนไหว Character Design for Animation	3(2-2-5)
703332	ภาพเคลื่อนไหวสามมิติ Three Dimensional Animation	3(2-2-5)
703333	เทคนิคพิเศษสำหรับภาพเคลื่อนไหว Visual Effects for Animation	3(2-2-5)

2.3.2 วิชาเลือก ไม่น้อยกว่าจำนวน 6 หน่วยกิต

703341	การถ่ายภาพสตูดิโอ Studio Photography	3(2-2-5)
703342	การจัดและปรับแต่งภาพขั้นสูง Advanced Photo Manipulation and Enhancement	3(2-2-5)
703343	การออกแบบกราฟิกแบบยั่งยืน Sustainable Graphic Design	3(2-2-5)

703344	การออกแบบเกมคอมพิวเตอร์ Computer Game Design	3(2-2-5)
703345	การออกแบบเว็บ Web Design	3(2-2-5)
703346	การออกแบบโมบายแอพลิเคชั่น Mobile Application Design	3(2-2-5)
703347	การออกแบบสื่อแนวทดลอง Experimental Media Design	3(2-2-5)
703348	การออกแบบจัดแสง Lighting Design	3(2-2-5)
703349	ภาพเคลื่อนไหวแนวทดลอง Experimental Animation	3(2-2-5)

2.3.3 ศิลปนิพนธ์/ประสบการณ์ภาคสนาม จำนวน 12 หน่วยกิต

703481	การศึกษาอิสระ Independent Study	6 หน่วยกิต หรือ
703482	สหกิจศึกษา Co-operative Education (ไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์)	6 หน่วยกิต หรือ
703483	การฝึกอบรมหรือฝึกงานในต่างประเทศ International Academic or Professional Training	6 หน่วยกิต
703485	ศิลปนิพนธ์ Art Thesis	6(0-12-6)

2.3.4 วิชาบังคับไม่นับหน่วยกิต จำนวน 6 หน่วยกิต

703382	การฝึกงาน (ไม่นับหน่วยกิต) Professional Training (ไม่น้อยกว่า 270 ชั่วโมง)	6 หน่วยกิต

3. หมวดวิชาเลือกเสรี จำนวน 6 หน่วยกิต

นิสิตสามารถเลือกเรียนรายวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยนเรศวรหรือสถาบันอุดมศึกษาอื่น

3.1.4 แผนการศึกษา

ปีที่ 1 ภาคการศึกษาต้น

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	(หน่วยกิต) บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง
001201	ทักษะภาษาไทย Thai Language Skills	3(2-2-5)
001211	ภาษาอังกฤษพื้นฐาน Fundamental English	3(2-2-5)
001XXX	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์	3(2-2-5)
001281	กีฬาและการออกกำลังกาย (บังคับไม่นับหน่วยกิต) Sports and Exercises	1(0-2-1)
704121	วาดเส้น Drawing	3(2-2-5)
704122	องค์ประกอบศิลป์ Composition of Arts	3(2-2-5)
704161	คอมพิวเตอร์กราฟิก Computer Graphic	3(2-2-5)
	รวม	**18 หน่วยกิต**

ปีที่ 1 ภาคการศึกษาปลาย

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	(หน่วยกิต) บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง
001212	ภาษาอังกฤษพัฒนา Developmental English	3(2-2-5)
001XXX	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์	3(2-2-5)
001XXX	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์	3(2-2-5)
703111	การออกแบบและนำเสนอผลงาน Design and Presentation	3(2-2-5)
703112	คอมพิวเตอร์สำหรับการออกแบบสามมิติ Three Dimensional Computer Graphic	3(2-2-5)
704111	ประวัติศาสตร์ศิลป์ History of Arts	3(2-2-5)
	รวม	**18 หน่วยกิต**

ปีที่ 2 ภาคการศึกษาต้น

รหัสวิชา	ชื่อวิชา (หน่วยกิต) บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง	
001213	ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ English for Academic Purposes	3(2-2-5)
001XXX	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์	3(2-2-5)
001XXX	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์	3(2-2-5)
001XXX	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์	3(2-2-5)
703211	การออกแบบกราฟิก Graphic Design	3(2-2-5)
703212	การออกแบบมัลติมีเดีย Multimedia Design	3(2-2-5)
703213	พื้นฐานภาพเคลื่อนไหว Basic Animation	3(2-2-5)
	รวม	**21 หน่วยกิต**

ปีที่ 2 ภาคการศึกษาปลาย

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	(หน่วยกิต) บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง
205200	การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ Communicative English for Specific Purposes	1(0-2-1)
703214	การออกแบบภาพประกอบ Illustration Design	3(2-2-5)
703215	การออกแบบและจัดวางตัวอักษร Lettering and Typography	3(2-2-5)
703XXX	วิชาบังคับ Major Elective Course	3(2-2-5)
703XXX	วิชาบังคับ Major Elective Course	3(2-2-5)
704212	ภูมิปัญญาไทยเพื่อศิลปะและการออกแบบ Thai Wisdom for Art and Design	3(2-2-5)
704224	ศิลปะภาพถ่าย Art of Photography	3(2-2-5)
	รวม	**19 หน่วยกิต**

ปีที่ 3 ภาคการศึกษาต้น

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	(หน่วยกิต) บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง
205201	การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อการวิเคราะห์เชิงวิชาการ Communicative English for Academic Analysis	1(0-2-1)
703311	การเขียนบทสำหรับการออกแบบสื่อสาร Writing Scripts for Communication Design	3(2-2-5)
703312	ธุรกิจสร้างสรรค์ Creative Business	3(2-2-5)
703313	คอมพิวเตอร์โปรแกรมสำหรับงานออกแบบ Computer Programming for Design	3(2-2-5)
703XXX	วิชาบังคับ Major Elective Course	3(2-2-5)
703XXX	วิชาบังคับ Major Elective Course	3(2-2-5)
703XXX	วิชาบังคับ Major Elective Course	3(2-2-5)
	รวม	**19 หน่วยกิต**

ปีที่ 3 ภาคการศึกษาปลาย

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	(หน่วยกิต) บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง
205202	การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอผลงาน Communicative English for Research Presentation	1(0-2-1)
703314	การออกแบบสื่อภาพและเสียง Visual Media and Audio Design	3(2-2-5)
703381	ระเบียบวิธีวิจัยทางด้านการออกแบบสื่อนวัตกรรม Research Methodology on Innovative Media Design	3(2-2-5)
703XXX	วิชาเลือก Elective Course	3(2-2-5)
703XXX	วิชาเลือก Elective Course	3(2-2-5)
704313	สุนทรียศาสตร์ Aesthetics	3(2-2-5)
XXXXXX	วิชาเลือกเสรี Free Elective Course	3(X-X-X)
XXXXXX	วิชาเลือกเสรี Free Elective Course	3(X-X-X)
	รวม	**22 หน่วยกิต**

ปีที่ 3 ภาคการศึกษาฤดูร้อน

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	(หน่วยกิต) บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง
703382	การฝึกงาน (ไม่นับหน่วยกิต) Professional Training (ไม่น้อยกว่า 270 ชม).	6 หน่วยกิต
	รวม	**6 หน่วยกิต**

ปีที่ 4 ภาคการศึกษาต้น

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	(หน่วยกิต) บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง
703481	การศึกษาอิสระ Independent Study	6 หน่วยกิต หรือ
703482	สหกิจศึกษา Co-operative Education	6 หน่วยกิต หรือ
703483	การฝึกอบรมหรือฝึกงานในต่างประเทศ International Academic or Professional Training	6 หน่วยกิต
	รวม	**6 หน่วยกิต**

ปีที่ 4 ภาคการศึกษาปลาย

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	(หน่วยกิต) บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง
703484	สัมมนาการออกแบบสื่อนวัตกรรม Seminar in Innovative Media Design	1(0-3-1)
703485	ศิลปนิพนธ์ Art Thesis	6(0-12-6)
	รวม	**7 หน่วยกิต**

3.1.5 คำอธิบายรายวิชา

001201 ทักษะภาษาไทย 3(2-2-5)

Thai Language Skills

ความสำคัญและลักษณะของภาษาไทยในบริบทสังคมไทย และในฐานะเครื่องมือการสื่อสาร เรียนรู้ชนิดของสารประเภทวรรณกรรมร่วมสมัยอย่างกว้างขวางหลากหลาย ทั้งประเภทสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ปลูกฝังจิตวิสัยความรักการอ่าน รวมทั้งฝึกทักษะการวิเคราะห์วิจารณ์เนื้อหาเพื่อพิจารณาคุณค่าเชิงวรรณศิลป์ และโดยเฉพาะอย่างยิ่งคุณค่าหรือความเกี่ยวข้องกับสังคมไทย สังคมโลกในบริบทต่างๆ (เศรษฐกิจ การเมือง สภาวการณ์ต่างๆ) ควบคู่ไปกับการพัฒนาทักษะการใช้ภาษาไทย โดยเน้นทักษะการอ่านและการเขียนเป็นสำคัญ

The importance and characteristics of Thai language in Thai society as a meaning making tool. Learning about various kinds of modern media including newspapers and electronic media. Cultivating reading habits and practicing analyzing and criticizing literary values especially relations and values in Thai and global societies in various contexts (economics and politics in different situations) along with developing Thai language skills especially reading and writing.

001211 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน 3(2-2-5)

Fundamental English

การพัฒนาการฟังภาษา อังกฤษพื้นฐาน การพูด การอ่าน และไวยากรณ์เพื่อการสื่อสารในบริบทต่างๆ ในการเตรียมตัวสำหรับสังคมโลก

Development of basic English listening, speaking, reading skills and grammar for communication in various contexts in preparation for a global society.

001212 ภาษาอังกฤษพัฒนา 3(2-2-5)

Developmental English

การได้รับความรู้ทางด้านภาษา อังกฤษ ซึ่งสามารถปลูกฝังทักษะด้านต่างๆ ในศตวรรษที่ 21 และการพัฒนาในด้านการฟัง การพูด การอ่าน และไวยากรณ์ เพื่อให้เข้าใจและสามารถสื่อสารข้อมูลที่แท้จริงของโลกที่ใช้ในบริบทที่เกี่ยวข้องที่แตกต่างกัน

Gain knowledge of the English language, cultivate 21st century skills and develop in the areas of listening, speaking, reading and grammar in order to understand and communicate real-world information used in different relevant context.

001213 ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ 3(2-2-5)

English for Academic Purposes

การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษโดยเน้นทักษะการอ่าน การเขียนงาน และการศึกษาค้นคว้าเชิงวิชาการในการเตรียมตัวสำหรับสังคมโลก

The development of English skills with an emphasis on academic reading, writing and researching in preparation for a global society.

001221 สารสนเทศศาสตร์เพื่อการศึกษาค้นคว้า 3(2-2-5)

Information Science for Study and Research

ความหมาย ความสำคัญของสารสนเทศ ประเภทของแหล่งสารสนเทศ การเข้าถึงแหล่งสารสนเทศต่างๆ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ การจัดการความรู้ การเลือก การสังเคราะห์ และการนำเสนอสารสนเทศ ตลอดจนการเสริมสร้างให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีและมีนิสัยในการใฝ่หาความรู้ มีความขยัน อดทน ซื่อสัตย์ และกตัญญูต่อแผ่นดิน

The meaning and importance of information, types of information sources, Access to different sources of information; application of information technology and communication, media and information literacy ,knowledge management, selection, synthesis, and presentation of information as well as creating positive attitudes and a sense of inquiry in students, diligence, patience, honesty and gratitude to the country.

001222 ภาษา สังคมและวัฒนธรรม 3(2-2-5)

Language, Society and Culture

ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับภาษา และความสัมพันธ์ระหว่างภาษาทีมีต่อสังคมและวัฒนธรรมพิจารณาโลกทัศน์ทางสังคมและวัฒนธรรมที่สะท้อนผ่านภาษา ทั้งภาษาพูดภาษาสัญลักษณ์ โครงสร้างทางสังคมและวัฒนธรรมในความหมายใหม่ที่ก้าวพ้นพรมแดน การแปรเปลี่ยนและการใช้ภาษาในโลกพ้นพรมแดน

The relationship between language and society as well as language and culture in terms of the ways in which language reflects society and culture. The study includes verbal and symbolic communication, new meanings of social and cultural structure, changes of language and usages in borderless world.

001224 ศิลปะในชีวิตประจำวัน 3(2-2-5)

Arts in Daily Life

พื้นฐานความรู้ เข้าใจในคุณลักษณะเบื้องต้น ,ความหมาย,คุณค่าและ ความแตกต่าง รวมทั้งความสัมพันธ์ระหว่างกัน ของศิลปกรรมประเภทต่างๆ ได้แก่ วิจิตรศิลป์ ,ประยุกต์ศิลป์ ,ทัศนศิลป์,โสตศิลป์ ,โสตทัศนศิลป์ และ ศิลปะสื่อสมัยใหม่ โดยผ่านการมีประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ และการทดลองปฏิบัติงานขั้นพื้นฐานของศิลปกรรมประเภทต่างๆ เพื่อการพัฒนา ความรู้ เข้าใจ และการปลูกฝังรสนิยมทางสุนทรียะ ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ ให้เป็นประโยชน์ ในการดำเนินชีวิตประจำวัน และสัมพันธ์กับบริบทต่างๆ ทั้งในระดับท้องถิ่นและสากลได้

Art Fundamentals and understanding in the basic features, meaning, value, differences and the relationship between the various categories of works of art including fine art, applied art, visual art, audio art, audiovisual art, and new media art. Through the artistic experience and basic practice on various types of art. For developing knowledge, understanding and indoctrinating aesthetic judgment that can be applied in daily life, harmonized with the social context in both the global and local levels.

001225 ความเป็นส่วนตัวของชีวิต 3(2-2-5)

Life Privacy

ปรัชญาและความรู้พื้นฐานทางด้านความเป็นส่วนตัว หลักสิทธิมนุษยชน กฎหมายทางด้านความเป็นส่วนตัว ความเป็นส่วนตัวด้านข้อมูล ด้านสุขภาพ ด้านที่อยู่อาศัยและเคหสถาน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ การพิทักษ์สิทธิ์ความเป็นส่วนตัว ความเป็นส่วนตัวในชีวิตประจำวัน

Philosophy and basic knowledge of privacy. Human rights, privacy law. Privacy regarding private information, health, residence, and information technology. Protection of privacy, privacy in daily life.

001226 วิถีชีวิตในยุคดิจิทัล 3(2-2-5)

Ways of Living in the Digital Age

พัฒนาทักษะความสามารถในการใช้สื่อ การใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์สื่อสารประเภทต่างๆ การสืบค้น วิเคราะห์ ประเมินค่า สิทธิและการสร้างสรรค์ ตระหนักรู้ถึง จริยธรรมและความรับผิดชอบของตนต่อสังคมจากพฤติกรรมการสื่อสาร

Development of skills in media usage, various computer equipment utilization, inquiries, analysis, measurement, rights and creation, including ethical awareness and individual responsibility to the society in communication behaviors.

001227 ดนตรีวิถีไทยศึกษา 3(2-2-5)

Music Studies in Thai Culture

ลักษณะและพัฒนาการของดนตรีประเภทต่างๆ ในวิถีชีวิต รวมทั้งบทบาทหน้าที่ คุณค่าด้านสุนทรียภาพและความสำคัญต่อสังคมและวัฒนธรรม

Uniqueness and development of various genres of music in Thai Culture Including its roles and functions, aesthetic values, and significance to Thai society and Thai culture.

001228 ความสุขกับงานอดิเรก 3(2-2-5)

Happiness with Hobbies

แนวคิดความสุข องค์ประกอบพื้นฐานของการสร้างความสุขในการดำเนินชีวิต การคิดอย่างสร้างสรรค์ การสร้างสรรค์ผลงานจากงานอดิเรกเพื่อส่งเสริมความสุขในชีวิตและสังคม

Concept of happiness, basic elements of happiness in life, creative thinking, Creation of works from hobbies to promote life and social happiness.

001229 รู้จักตัวเอง เข้าใจผู้อื่น ชีวิตที่มีความหมาย 3(2-2-5)

Know Yourself, Understand Others, Meaningful Life

สติ การตรึกตรองทบทวนตนเอง คุณค่าความหมายในการใช้ชีวิต การรู้จักรับฟังผู้อื่นอย่างลึกซึ้ง การดูแลอารมณ์ความรู้สึกของตน การเข้าใจความรู้สึกนึกคิดของผู้อื่น การคำนึงถึงบริบทด้านสังคมเศรษฐกิจวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม การใช้ชีวิตและทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์

Mindfulness, self-reflection, meaning of life, deep listening, handling emotions, empathy and consideration of the social economic cultural and environmental context, living and working constructively with others.

001231 ปรัชญาชีวิตเพื่อวิถีพอเพียงในชีวิตประจำวัน 3(2-2-5)

Philosophy of Life for Sufficient living

ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับปรัชญาและแนวคิด โลกทัศน์ ชีวทัศน์ ปรัชญาชีวิต และวิถีการดำเนินชีวิต ประสบการณ์อันทรงคุณค่า ตลอดจนปัจจัยหรือเงื่อนไขที่ส่งผลต่อความสำเร็จในชีวิต และงานในทุกมิติของผู้มีชื่อเสียง เพื่อประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ พัฒนาชีวิตที่มีคุณภาพ มีประโยชน์และคุณค่าต่อสังคม

Basic philosophical and conceptual knowledge on worldview, attitude, philosophy for life, lifestyle, valuable experience and factors or conditions which influence success in all aspects of life and profession of respected people.

001232 กฎหมายพื้นฐานเพื่อคุณภาพชีวิต 3(2-2-5)

Fundamental Laws for Quality of Life

กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับคุณภาพชีวิตของนิสิต เช่น สิทธิขั้นพื้นฐาน สิทธิมนุษยชน จริยธรรมการใช้สื่อในยุคดิจิทัล กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา กฎหมายสิ่งแวดล้อมและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองศิลปวัฒนธรรม รวมทั้งกฎหมายอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาสู่ศตวรรษที่ 21

The laws concerning the quality of student life such as basic rights, human rights, media ethics in the digital age, intellectual property law, environmental laws, the laws relating to the protection of art and culture as well as the laws pertaining to the developments towards the 21st century.

001233 ไทยกับประชาคมโลก 3(2-2-5)

Thai State and the World Community

ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศไทยกับสังคมโลก ภายใต้การเปลี่ยนแปลงในช่วงเวลาต่าง ๆ ตั้งแต่ก่อนสมัยใหม่จนถึงสังคมในปัจจุบัน และบทบาทของไทยบนเวทีโลก ตลอดจนแนวโน้มในอนาคต การประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง การดำเนินชีวิตอย่างมีคุณธรรม และการเป็นพลเมืองที่มีคุณค่าของสังคมไทยและสังคมโลก

Relations between Thailand and the world community under changes over time premodern period to since the present day and roles of Thailand in the world forum including future trends, applications of knowledge in self-improvement, ethic of life management and being a good citizen of Thailand and the world.

001234 อารยธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น 3(2-2-5)

Civilization and Local Wisdom

อารยธรรมในยุคต่าง ๆ วิถีวัฒนธรรม วิถีชีวิต ประเพณี พิธีกรรม คติความเชื่อ ภูมิปัญญาท้องถิ่น และการอนุรักษ์ สืบทอด และพัฒนาภูมิปัญญาท้องถิ่น

Civilizations throughout history, cultural evolution, ways of life, traditions, ritual practices, beliefs, and contributions, development are preservation of local wisdom.

001235 การเมือง เศรษฐกิจ และสังคม 3(2-2-5)

Politics, Economy and Society

ความหมายและความสัมพันธ์ของการเมือง เศรษฐกิจ สังคม พัฒนาการการเมืองระดับสากล การเมืองพื้นฐาน การเมืองและการปรับตัวของประเทศพัฒนาและกำลังพัฒนา การปกครองประเทศไทย ระบบเศรษฐกิจโลก ผลกระทบของโลกาภิวัฒน์ทางเศรษฐกิจ เศรษฐกิจพื้นฐาน การพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศไทย มนุษย์กับสังคม สังคมวิทยาพื้นฐาน การจัดระเบียบสังคม การขัดเกลาทางสังคม ลักษณะสังคม เอกลักษณ์ สังคมไทย รวมถึงการประยุกต์หลักวิชา เพื่อใช้ในการดำรงชีวิตให้อยู่รอดได้ตามกระแสโลกแห่งการเปลี่ยนแปลงทั้งการเมือง เศรษฐกิจและสังคม ความสัมพันธ์ของระบบโลกกับประเทศไทย

Meaning and relationship of politics, economy and society, development of international politics, fundamental politics, politics and the adjustment of developed and developing countries, Thai politics, World economy systems, influences of globalization in terms of economy, fundamental economy, the development of economy and society of Thailand, human and society, fundamental sociology, social order, social refinement, social characteristics, uniqueness of Thai society and the application of the body of knowledge to one’s living in a dynamic world of change in politics, economy and society and relationships of world and Thai systems.

001236 การจัดการการดำเนินชีวิต 3(2-2-5)

Living Management

ความรู้และทักษะ เกี่ยวกับบทบาท หน้าที่ ธรรมชาติของมนุษย์ และปัจจัยสู่ความสำเร็จที่ยั่งยืนในชีวิตมีความรับผิดชอบ ฉลาดคิด และรู้เท่าทันพัฒนาการทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในการใช้ชีวิตให้ทันสมัยรู้จักการดำเนินชีวิตตามหลักคุณธรรมจริยธรรม รวมทั้งการดำเนินชีวิตท่ามกลางพลวัตของโลกในศตวรรษที่ 21 ที่จำเป็นต้องมีบทบาทเป็นประชาคมอาเซียนและประชาคมโลก

Living Management: knowledge and skills concerning role, duty and human nature as well as factors relating to sustainable development in improving responsibility, thinking skills and being updated with modern science and technology in daily life. Living ethically along the dynamics of 21th century which is essential to the members of ASEAN Community as well as world community.

001237 ทักษะชีวิต 3(2-2-5)

Life Skills

ความรู้ บทบาทหน้าที่ และความรับผิดชอบต่อครอบครัว และสังคม การปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงของสังคม ทักษะชีวิตและอาชีพการงานในศตวรรษที่ 21 ทักษะในการยืดหยุ่น และการปรับตัว ทักษะความคิดสร้างสรรค์และการกำหนดทิศทางชีวิตของตนเอง ทักษะการสร้างปฏิสัมพันธ์ในสังคมและในสังคมข้ามวัฒนธรรม ทักษะการเพิ่มผลผลิตและรับผิดชอบต่อผลผลิต และทักษะการสร้างภาวะผู้นำและการรับผิดชอบต่อหน้าที่

Knowledge, relating to role, duty, and responsibility of an individual both as a member of a family and a member of a society which include an adaptation to changes in a society, life and career skills 21st century, flexibility and adaptability skills, creativity and self-direction skills, intra-social and cross culture interaction skills, productivity and accountability skills, leadership and responsibility skills.

001238 การรู้เท่าทันสื่อ 3(2-2-5)

Media Literacy

กระบวนการรู้เท่าทันสื่อในยุคดิจิทัล มีความรู้ความเข้าใจในทฤษฎีผลกระทบของสื่อทฤษฎีสื่อศึกษา ได้แก่ มายาคติ สัญญะศาสตร์ แนวคิดการโฆษณา คุณลักษณะ และอิทธิพลของสื่อร่วมสมัย และสื่อดิจิทัล รวมทั้งวิเคราะห์สารที่มาพร้อมกับสื่อแต่ละประเภทดังกล่าวได้อย่างเท่าทันสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในยุคปัจจุบัน

Processes of media analysis and acknowledgements in digital literacy. Understanding of media effect theories such as myth semiology and advertising concept, attributes and influence of contemporary and digital media. Analyzing of contents on every current platform.

001239 ภาวะผู้นำกับความรัก 3(2-2-5)

Leadership and Compassion

ความสำคัญของผู้นำ ผู้นำในศตวรรษที่ 21 การเรียนรู้ด้วยความรัก การใช้ชีวิตด้วยความรัก การเป็นพลโลก พลเมืองที่ดี ศึกษาแนวปฏิบัติที่ดีในการทำกิจกรรมเชิงสาธารณะที่สามารถเป็นแนวทางในการทำจริงของผู้เรียน

The importance of leader, leadership in the 21st century, learning and living with love, good global citizenship, studying good practices of conducting public activities as a guideline for learners' own activities.

001241 ดนตรีตะวันตกในชีวิตประจำวัน 3(2-2-5)

Western Music in Daily Life

สุนทรียภาพทางดนตรี องค์ประกอบ โครงสร้าง และยุคสมัยของดนตรีตะวันตก ประเภทของบทเพลงในชีวิตประจำวัน หลักการวิจารณ์และชื่นชมทางดนตรี กระบวนการประยุกต์ทางดนตรีตะวันตกในชีวิตประจำวัน

Aesthetics of music, elements, structure and the history of Western music. Style of music in daily life. Criticism and admiration of music. The application and process of Western music in daily life.

001242 การคิดเชิงสร้างสรรค์และนวัตกรรม 3(2-2-5)

Creative Thinking and Innovation

กระบวนการพัฒนานวัตกรรม วิธีการเข้าถึงจิตใจลูกค้าและค้นพบรากเหง้าของปัญหา การสร้างและการเลือกแนวความคิด การสร้างต้นแบบของสินค้าหรือบริการ ทดสอบในสนามจริง และเก็บข้อมูล การดำเนินผ่านวงจรของการออกแบบ/สร้าง/ทดสอบซ้ำๆ อย่างรวดเร็วและ มีประสิทธิภาพ การทำงานให้สำเร็จในทีมงาน พหุสาขา การระดมความคิด การตัดสินใจ การวิจารณ์อย่างสร้างสรรค์และการจัดการกับความขัดแย้ง

Innovation development process; means of accessing customers’ mind and discovering the roots of problems; generating and selecting ideas, creating rough prototypes, testing in the field and extracting information, quick and efficient design-build-test cycles, getting things done as a multidisciplinary team:brainstorming, making decisions, giving constructive comments and managing conflicts.

001251 พลวัตกลุ่มและการทำงานเป็นทีม 3(2-2-5)

Group Dynamics and Teamwork

พฤติกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวกับพฤติกรรมรวมกลุ่ม การพัฒนาการของลักษณะต่างๆ ของกลุ่ม สิ่งแวดล้อมชนิดต่างๆ ของกลุ่ม การเข้าเกี่ยวข้องกับกลุ่มของบุคคล การคล้อยตามกลุ่ม การเปลี่ยนทัศนคติของกลุ่ม การสื่อสารภายในกลุ่ม รูปแบบของการทำงานเป็นทีม แนวทาง การสร้างทีมงาน และเครือข่าย ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของกลุ่ม ปัจจัยที่ส่งเสริมการทำงานเป็นทีมและฝึกการปฏิบัติงานเป็นทีม

Various behaviors regarding grouping behaviors, development of group characterization, group's environments, interpersonal relations versus groupทinvolvement, group persuasion, change in group attitudes, intra-group communication, teamwork model, guideline to create Team and Network, group unity, factors enhancing teamwork and practice of teamwork.

001252 นเรศวรศึกษา 3(2-2-5)

Naresuan Studies

พระราชประวัติสมเด็จพระนเรศวรมหาราช มุ่งเน้นศึกษาพระราชกรณียกิจในการบริหารราชการแผ่นดินในด้านต่างๆ เช่น เศรษฐกิจ สังคมและการต่างประเทศที่สะท้อนให้เห็นอัตลักษณ์ของคนไทยที่ พึงประสงค์ในด้านต่างๆ เช่น การแสวงหาความรู้ ความเพียร พยายาม ความกล้าหาญ ความเสียสละ ความซื่อสัตย์ และความอดทนต่อการเผชิญปัญหา

Biography of King Naresuan the Great; his royal duties while reigning the kingdom such as economy, society and international affairs reflecting Thai identity in various aspects namely the pursuit of knowledge, perseverance, endeavour, courage, sacrifice, loyalty and their tolerance for troubles.

001253 การเป็นผู้ประกอบการ 3(2-2-5)

Entrepreneurship

การปฏิบัติการในการเป็นผู้ประกอบการธุรกิจ โดยเน้นการค้นหาแนวความคิดใหม่ทางธุรกิจ การประเมินโอกาสในการหาตลาดใหม่ และการเริ่มธุรกิจใหม่โดยเน้นการระบุธุรกิจใหม่ที่เป็นไปได้และการประเมินความอยู่รอดของธุรกิจใหม่นั้น การวิเคราะห์สิ่งกีดขวางความสำเร็จในการดำเนินธุรกิจใหม่นั้น เรียนรู้ความกดดันจากการก่อตั้งธุรกิจใหม่ ความไม่แน่นอนที่เกี่ยวข้อง และพฤติกรรมของผู้ประกอบการ แนะนำมุมมองเชิงทฤษฎีทั้งด้านการเป็นผู้ประกอบการ และความเชื่อมโยงกับสาขาวิชาอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง เครือข่ายทางการประกอบการ และพันธมิตรธุรกิจ กลยุทธ์เพื่อความอยู่รอดอย่างยั่งยืน

The entrepreneurial practices with an emphasis on learning how to find business ideas, evaluation of new market opportunities and starting a new venture; focuses on identifying and evaluating new venture, and how to recognize the barriers to success. Exposure to the stresses of a start-up business, the uncertainties that exist, and the behavior of entrepreneurs. Theoretical overview, entrepreneurs, entrepreneurship's links with other disciplines, and entrepreneurial networks and alliances. Strategies for sustainable survival.

001271 มนุษย์กับสิ่งแวดล้อม 3(2-2-5)

Man and Environment

ระบบนิเวศและความหลากหลายทางชีวภาพ ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ และระบบนิเวศบริการ การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างและระบบมนุษย์ที่ส่งผลกระทบต่สิ่งแวดล้อม ขอบเขตการรองรับมลภาวะของโลก การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน จริยธรรมสิ่งแวดล้อมและการสร้างจิตสำนึกและความตระหนัก และการมีส่วนร่วมในการจัดการสิ่งแวดล้อม

Ecosystems and biodiversity, man-nature and ecosystem service, human structure and system change that effects on environment, planetary boundary, climate change, sustainable development goals, environmental ethic and consciousness building, and environmental public participation.

001272 คอมพิวเตอร์สารสนเทศขั้นพื้นฐาน 3(2-2-5)

Introduction to Computer Information Science

วิวัฒนาการของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์จากอดีตถึงปัจจุบันและความเป็นไปได้ของเทคโนโลยีในอนาคต องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์ ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ ข้อมูลคอมพิวเตอร์ วิธีการทำงานของคอมพิวเตอร์ พื้นฐานระบบเครือข่าย เครือข่ายอินเตอร์เน็ตและการประยุกต์ใช้งาน ความเสี่ยงในการใช้งานระบบ การจัดการข้อมูล ระบบสารสนเทศ โปรแกรมสำนักงานอัตโนมัติ เทคโนโลยีสื่อผสม การเผยแพร่สื่อทางเว็บ การออกแบบและพัฒนาเว็บ อิทธิพลของเทคโนโลยีต่อมนุษย์และสังคม

Evolution of computer technology from past to present and a possible future, computer hardware, software and data, how a computer works, basic computer network, Internet and applications on the Internet, risks of a system usage, data management, information system, office automation software, multimedia technology, web-based media publishing, web design and development and an influence of technology on human society.

001273 คณิตศาสตร์และสถิติในชีวิตประจำวัน 3(2-2-5)

Mathematics and Statistics in Everyday life

ความรู้เบื้องต้นทางคณิตศาสตร์และสถิติในชีวิตประจำวัน ประกอบด้วย การวัดในมาตราวัดต่างๆ การหาพื้นที่ผิวและปริมาตร การคำนวณภาษี กำไร ค่าเสื่อมราคา ดอกเบี้ย และส่วนลด ขั้นตอนในการสำรวจข้อมูล วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลและการนำเสนอข้อมูลเบื้องต้น ความน่าจะเป็น และการตัดสินใจเชิงสถิติเบื้องต้น

Fundamental knowledge of Mathematics and Statistics for everyday life including measurement in different types of unit systems, surface area and volume of geometric shapes, tax, profit, depreciation, interest and discount, process of data survey, data collection methods, introduction to data analysis and presentation, probability, and introduction to statistical decision making.

001274 ยาและสารเคมีในชีวิตประจำวัน 3(2-2-5)

Drugs and Chemicals in Daily Life

ความรู้เบื้องต้นของยาและเคมีภัณฑ์ โภชนาการ ผลิตภัณฑ์เสริมอาหาร รวมถึงเครื่องสำอางและยาจากสมุนไพรที่ใช้ในชีวิต ประจำวันที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพ ตลอดจนการเลือกใช้และการจัดการเพื่อให้เกิดความปลอดภัยกับสุขภาพและสิ่งแวดล้อม

Basic Knowledge of drug and chemical, nutrition, food supplement including cosmetics and herbal medicinal product commonly used in daily life and related to health as well as their proper selection and management for health and environmental safety.

001275 อาหารและวิถีชีวิต 3(2-2-5)

Food and Life Style

บทบาทและความสำคัญของอาหารในชีวิตประจำวัน วัฒนธรรมและพฤติกรรมการบริโภคอาหารในภูมิภาคต่าง ๆ ของโลกและในประเทศไทย รวมถึงอิทธิพลของอารยธรรม ต่างประเทศต่อพฤติกรรมการบริโภคของไทย เอกลักษณ์และภูมิปัญญาด้านอาหารของไทย การเลือกอาหารที่เหมาะสมต่อความต้องการของร่างกาย อาหารทางเลือก ข้อมูลประกอบการพิจารณาเลือกซื้ออาหาร และอาหารและวิถีชีวิตกับการเปลี่ยนแปลงในยุคโลกาภิวัตน์ ความตระหนัก และรักษ์สิ่งแวดล้อม

Roles and importance of food in daily life, cultures and consumption behavior around the world including the influence of foreign cultures on Thai consumption behavior, identity and wisdom of food in Thailand, proper food selections according to basic needs, food choices, information for purchasing food, and food and life style according in the age of globalization.

001276 พลังงานและเทคโนโลยีใกล้ตัว 3(2-2-5)

Energy and Technology around Us

ความรู้พื้นฐานด้านพลังงานและเทคโนโลยีใกล้ตัว ที่มาของพลังงาน พลังงานไฟฟ้า พลังงาน เชื้อเพลิง พลังงานทางเลือก เทคโนโลยีและการบริโภคพลังงาน การบริโภค พลังงานทางอ้อม สถานการณ์พลังงานกับสภาวะโลกร้อน สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับพลังงานและเทคโนโลยี การอนุรักษ์พลังงานอย่างมี ส่วนร่วม การใช้พลังงานอย่างฉลาด การเตรียมความพร้อมสำหรับการเปลี่ยนแปลงด้านพลังงาน

Fundamental knowledge of energy and technology around us; energy sources and knowledge about electrical energy, fuel energy and alternative energy; relationship between technology and energy consumption; direct and indirect energy consumption; global warming and related energy situation; current issues and relationship to energy and technology; participation in energy conservation; efficient energy use and proactive approach to energy issuers.

001277 พฤติกรรมมนุษย์ 3(2-2-5)

Human Behavior

ความรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมมนุษย์ ในด้านต่างๆ เช่น แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรม พื้นฐานทางชีวภาพของพฤติกรรมและกลไกการเกิดพฤติกรรม การมีสติสัมปชัญญะ สมาธิ และสารที่เกี่ยวข้องกับการมีสติ การรับรู้ เรียนรู้ ความจำ และภาษา เชาวน์ปัญญาและความฉลาดด้านต่างๆ พฤติกรรมมนุษย์ทางสังคม พฤติกรรมอปกติ รวมทั้งการวิเคราะห์พฤติกรรมอื่นๆ เพื่อการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

The knowledge of human behaviors such as behavioral concepts; biological basis and mechanisms of human behavior; mindfulness, meditation, consciousness and its involved substances; sensory perception, learning and memory, language; the intelligent and others quotients; social behaviors; abnormal behaviors; human behavioral analysis and applications in daily life.

001278 ชีวิตและสุขภาพ 3(2-2-5)

Life and Health

ชีวิตและพฤติกรรมสุขภาพ การดูแลและสร้างเสริมสุขภาพของแต่ละช่วงวัย รวมถึงการประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะ เพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตอย่างต่อเนื่อง

Life and health behavior, health care and promotion for each age group including the implementation of the health knowledge and skills for continuous improvement of the quality of life for oneself and other.

001279 วิทยาศาสตร์ในชีวิตประจำวัน 3(2-2-5)

Science in Everyday Life

บทบาทของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีทางด้านชีวภาพ กายภาพ และบูรณาการความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์ของโลกทั้งระบบที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน ได้แก่ สิ่งมีชีวิตและ สิ่งแวดล้อม เคมี พลังงานและไฟฟ้า การสื่อสารโทรคมนาคม อุตุนิยมวิทยา โลกและอวกาศ และความรู้ใหม่ๆทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

The role of science and technology with concentration on both biological and physicals science and integration of earth science in everyday life, including organisms and environments, chemical, energy and electricity, telecommunications, meteorology, earth, space and the new frontier of science and technology.

001281 กีฬาและการออกกำลังกาย 1(0-2-1)

Sports and Exercises

การเล่นกีฬา การออกกำลังกายเพื่อเสริมสร้างสมรรถภาพทางร่างกาย และการทดสอบสมรรถภาพทางกาย

The sport playing, exercises for improvement of the physical fitness and physical fitness test.

205200 การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ 1(0-2-1)
Communicative English for Specific Purposes

ฝึกฟัง-พูดภาษาอังกฤษโดยเน้นการออกเสียง การใช้คำศัพท์ สำนวน และรูปประโยคเพื่อวัตถุประสงค์ทางวิชาการและวิชาชีพ

Practice listening and speaking English with emphasis on pronunciation, vocabulary, expressions, and sentence structures for academic and professional purposes.

205201 การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อการวิเคราะห์เชิงวิชาการ 1(0-2-1)
Communicative English for Academic Analysis

ฝึกฟัง-พูดภาษาอังกฤษโดยเน้นการสรุปความ การวิเคราะห์ การตีความ และการแสดงความคิดเห็น เพื่อวัตถุประสงค์ทางวิชาการตามสาขาของผู้เรียน

Practice listening and speaking English with emphasis on summarizing, analyzing, interpreting, and expressing opinions for academic purposes applicable to students' educational fields.

205202 การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอผลงาน 1(0-2-1)
Communicative English for Research Presentation

ฝึกนำเสนอผลงานการค้นคว้า หรือผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสาขาของผู้เรียนเป็นภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Practice giving oral presentations on academic research related to students' educational fields with effective delivery in English.

703111 การออกแบบและนำเสนอผลงาน 3(2-2-5)
Design and Presentation

ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับการนำเสนอโครงการออกแบบประเภทต่างๆ การประยุกต์ใช้ความรู้พื้นฐานที่สำคัญทางศิลปะและการออกแบบมาสื่อความหมาย ทักษะพื้นฐานในการร่างผลงานออกแบบ รวมทั้งทักษะพื้นฐานด้านการพัฒนาบุคลิกภาพและการนำเสนอผลงานด้วยการพูด

General knowledge about design project presentations, the application of fundamental knowledge of art and design to convey meaning, basic skills of sketching and drawing the design along with basic skills of personality development and oral presentation.

703112 คอมพิวเตอร์สำหรับการออกแบบสามมิติ 3(2-2-5)

Three Dimensional Computer Graphic

ปฏิบัติงานคอมพิวเตอร์กราฟิกที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบกราฟิกสามมิติ การสร้างสภาพจำลองและโมเดลสามมิติ เพื่อตอบสนองความต้องการ และนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบสื่อประเภทต่างๆ

Practise computer graphics related to 3D graphic design, creating virtual environment and 3D models to serve the need and to be applied with other kinds of media designs.

703211 การออกแบบกราฟิก 3(2-2-5)

Graphic Design

ทฤษฎีด้านการออกแบบกราฟิก องค์ประกอบพื้นฐานของงานกราฟิก เนื้อหาและการสื่อความหมายด้วยภาษาภาพ การจัดพื้นที่การทำงาน ระบบกริดและตาราง สัญลักษณ์ สัญ-ศาสตร์ ตัวอักษร ปฏิบัติงานออกแบบกราฟิกในรูปแบบต่างๆ ให้เกิดผลสัมฤทธิ์ของการออกแบบและสื่อความหมาย

Theories of graphic design and basic elements of graphic work. Learn graphic content, expression of visual language, work-space management, including grid and table systems, symbols, semiotics, typographies and other forms of graphic operations to achieve result of design and conveyance of meaning.

703212 การออกแบบมัลติมีเดีย 3(2-2-5)

Multimedia Design

ประวัติศาสตร์ ทฤษฎี และองค์ประกอบการออกแบบมัลติมีเดีย วิเคราะห์และค้นหาแนวคิดเพื่อการออกแบบมัลติมีเดียที่เหมาะสม ฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบมัลติมีเดีย

History, theory and elements of multimedia design. Analyse and investigate appropriate principles of multimedia design. Practise using package computer programs for multimedia design.

703213 พื้นฐานภาพเคลื่อนไหว 3(2-2-5)

Basic Animation

ศึกษาและปฏิบัติงานการสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น ด้วยเทคนิคและวิธีการต่างๆ โดยเน้นการปฏิบัติงานโดยใช้เครื่องมือการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบพื้นฐาน และประยุกต์ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกสำหรับงานออกแบบภาพเคลื่อนไหว

Study and practise how to create basic animation with several techniques and methods. Emphasise on using tools in designing basic animation. Apply computer graphic programs for animation design.

703214 การออกแบบภาพประกอบ 3(2-2-5)

Illustration Design

ปฏิบัติงานการออกแบบสร้างสรรค์ภาพประกอบด้วยเทคนิคและอุปกรณ์ต่างๆ เพื่อพัฒนาทักษะในการสื่อความหมายด้วยภาพจากเรื่องราวและบทความที่กำหนด รวมทั้งฝึกหัดเขียนภาพประกอบประเภทต่างๆ เพื่อความเหมาะสมกับงาน

Work on illustration design with different techniques and materials in order to develop skills in communicating assigned stories and articles through pictures. Practice drawing several kinds of illustrations to suit the usage.

703215 การออกแบบและจัดวางตัวอักษร 3(2-2-5)

Lettering and Typography

ประวัติและวิวัฒนาการของตัวอักษรไทยและโรมัน ศึกษารูปแบบของตัวอักษรต่างๆ ที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน เพื่อนำไปประกอบการออกแบบตัวอักษรให้มีรูปลักษณะเฉพาะ โดยคำนึงถึงความชัดเจนในการสื่อความหมายที่จะนำไปใช้งานออกแบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ

A study of the history and evolution of Thai and Roman letters and their present forms in order to design them to be unique by considering clear communication in expressing meanings to be effectively applied in design.

703221 การออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้ 3(2-2-5)

User Experience Design

การออกแบบประสบการณ์การใช้งานของผู้ใช้ ศึกษากระบวนการออกแบบโดยคำนึงถึงประสบการณ์การใช้งานของผู้ใช้ที่เชื่อมโยงการทำงานกับส่วนต่อประสานแบบมีปฏิสัมพันธ์ของผลิตภัณฑ์และบริการโดยเน้นผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง รวมทั้งศึกษาขั้นตอนในการออกแบบ การปฏิบัติ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้งานได้จริง

Focusing on design processes that concerns on User-centered Design. Study the interaction between user and interface while using product and services. The process will including iterative design (design, phototype, and evaluate). The result can implemented to the real usage of digital devices.

703222 การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร 3(2-2-5)

Corporate Identity Design

ศึกษาและฝึกปฏิบัติการออกแบบอัตลักษณ์ขององค์กรหรือแบรนด์สินค้า การออกแบบและการสื่อสารภาพลักษณ์ทั้งหมดขององค์กร และการสร้างแบรนด์เพื่อให้สอดคล้องกับเป้าหมายทางธุรกิจหรือกลุ่มเป้าหมายทางธุรกิจ

Study and practice how to design corporate and brand identity. Design and communicate the whole organization images through corporate identity design and brand creation in order to suit business ojbectives and its target groups.

703231 การวาดเส้นสำหรับภาพเคลื่อนไหว 3(2-2-5)

Drawing for Animation

ปฏิบัติงานการวาดเส้นเพื่องานออกแบบภาพเคลื่อนไหว ด้วยเทคนิคการวาดเส้น การวาดภาพคน สัตว์ โครงสร้างของสิ่งมีชีวิต กล้ามเนื้อ และกระดูก การวาดอิริยาบถ การเคลื่อนไหวในท่าทางต่างๆของสิ่งมีชีวิต และนำไปประยุกต์ใช้งานสำหรับสื่อภาพเคลื่อนไหวทั้งสองมิติและสามมิติ

Practise drawing for animation with drawing techniques. Study how to draw human beings, animals, living structures, muscles, bones, manners and movements, and apply it in designing 2D and 3D animated media.

703232 ภาพเคลื่อนไหวสองมิติ 3(2-2-5)

Two Dimensional Animation

ศึกษาทดลองและปฏิบัติงานหลักการเบื้องต้นของการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบสองมิติด้วยเทคนิคและวิธีการพื้นฐานทางศิลปะ พร้อมประยุกต์ใช้ร่วมกับเครื่องมือคอมพิวเตอร์กราฟิก

Study, experiment and operate basic principles of creating two dimensional animation with several artistic techniques and methods along with computer graphic equipments.

703311 การเขียนบทสำหรับการออกแบบสื่อสาร 3(2-2-5)

Writing Scripts for Communication Design

หลักการเขียนบทสำหรับงานสื่อประเภทต่างๆ เช่น บทภาพยนตร์ บทสารคดี บทภาพเคลื่อนไหว และบทสำหรับงานออกแบบสื่อที่เกี่ยวข้อง เช่น โทรทัศน์ งานออกแบบมัลติมีเดียอื่นๆ

Principles of writing scripts for several kinds of media such as film, documentary, animation, including media design related, such as television or other multimedia design.

703312 ธุรกิจสร้างสรรค์ 3(2-2-5)

Creative Business

ความหมายและความสำคัญของธุรกิจสร้างสรรค์ การตลาดซึ่งเกี่ยวข้องกับนโยบายผลิตภัณฑ์และการบริการ การกำหนดราคา การส่งเสริมการขาย และการโฆษณา ตลอดจนช่องทางการจัดจำหน่าย ทั้งนี้โดยสัมพันธ์กับการพิจารณาวางแผนออกแบบ และวิเคราะห์ทดสอบ ตลอดจนประเมินผลงานออกแบบ ฝึกปฏิบัติการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์หรือการบริการ

Meaning and importance of creative business, marketing which involves product and service policy, price determination, sale promotion and advertisement, including opportunity of distribution, related to the consideration of planning, analysing and evaluating designed works. Practise how to use creativity to add values on products or services.

703313 คอมพิวเตอร์โปรแกรมสำหรับงานออกแบบ 3(2-2-5)

Computer Programming for Design

ประวัติและโครงสร้างของภาษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ต่างๆ ฝึกปฏิบัติการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้นสำหรับงานออกแบบสื่อมัลติมีเดีย เช่น เว็บไซต์ แอพลิเคชัน หรือเกมคอมพิวเตอร์ เป็นต้น

History of computer programmings and their syntaxs. Practise computer programming for multimedia design such as website, application, or computer game.

703314 การออกแบบสื่อภาพและเสียง 3(2-2-5)

Visual Media and Audio Design

ความสำคัญของแสงและเสียง ระบบการจัดแสงและเสียงในสภาพแวดล้อมต่าง ๆ การออกแบบแสงและเสียงด้วยเครื่องมือดิจิตอล และโปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการสร้างแสงให้เกิดแสงเงาและตัดต่อเสียง เพื่อสามารถปรับใช้งานออกแบบเสมือนจริงได้

The importance of light and sound, and the systems of arranging light and sound in different environments. Design light and sound with digital equipment and package software for creating shade and shadow. Learn how to do post-production of sound to be applied with virtual design.

703321 การออกแบบข้อมูลเชิงภาพ 3(2-2-5)

Infographic Design

ศึกษาและปฏิบัติงานออกแบบที่เน้นการสื่อสารด้วยภาพแทนการรับรู้จากตัวหนังสือหรือคำพูด เพื่อให้ง่ายต่อการรับรู้และตีความเนื้อหาของสารสนเทศ โดยศึกษาหลักการจัดโครงสร้างของเนื้อหาแบบต่างๆ ที่เหมาะกับสื่อทั้งในรูปของสิ่งพิมพ์ และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ รวมถึงทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ของกลุ่มผู้รับสารเป็นสำคัญ

Study and practice the presentation of visual messages and combined verbal and visual messages in information and learning contexts in order to gain a better understanding of the conditions related to the design, use and interpretation of such information. Study principles and theories of content that are suitable media choices, including the cognitive and perception of end users.

703322 ระบบป้ายสัญลักษณ์ 3(2-2-5)

Signage Systems

ปฏิบัติงานการออกแบบระบบสัญลักษณ์ ที่เกี่ยวกับการสื่อความหมายที่ใช้ในการนำทางอ้างอิงตำแหน่ง ความรู้เกี่ยวกับปฏิกิริยาที่มนุษย์มีต่อองค์ประกอบของ รูปทรง ตัวหนังสือ เส้น และสี ที่ใช้ในการออกแบบชุดสื่อสัญลักษณ์

Practise designing signage systems related to conveyance of meaning in terms of leading ways and positioning places. Acquire knowledge of human interactions with elements of forms, letters, lines and colors, used in signage media design.

703323 การออกแบบสื่อสมัยใหม่ 3(2-2-5)

New Media Design

ประวัติศาสตร์ของสื่อต่างๆ และแนวโน้มของสื่อในอนาคต โดยเน้นที่ประเภทของสื่อดิจิตอล ฝึกปฏิบัติการคิดวิเคราะห์ และนำเทคโนโลยีสื่อสมัยใหม่มาใช้ในการออกแบบสื่อตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้อย่างสร้างสรรค์

History of media and its future trends by emphasising on types of digital media. Practice on analyzing and applying new media technology on media design creatively.

703331 การออกแบบตัวละครสำหรับภาพเคลื่อนไหว 3(2-2-5)

Character Design for Animation

ศึกษาและปฏิบัติงานการออกแบบฉากและตัวละครสำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหว การกำหนดบุคลิกลักษณะเฉพาะให้ตัวละครให้สอดคล้องกับการเขียนเรื่อง บทภาพเคลื่อนไหว โดยประยุกต์ใช้เครื่องมือด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกสองมิติและสามมิติ

Study and practise how to design scenes and characters for animation. Learn how to create characteristics suitable for story-writing and animated scripting by applying 2D and 3D computer graphic equipments.

703332 ภาพเคลื่อนไหวสามมิติ 3(2-2-5)

Three Dimensional Animation

หลักการของการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบสามมิติ ด้วยเทคนิคการปั้น การสร้างโมเดลสามมิติ การกำหนดการเคลื่อนไหวด้วยเครื่องมือคอมพิวเตอร์กราฟิกสามมิติ

Principles of creating 3D animation with casting techniques, 3D model designs and movement sets with 3D computer graphic equipments.

703333 เทคนิคพิเศษสำหรับภาพเคลื่อนไหว 3(2-2-5)

Visual Effects for Animation

ศึกษาเกี่ยวกับการสร้างเทคนิคพิเศษ โดยการใช้คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสมัยใหม่ในกระบวนการถ่ายทำ รวมถึงหลังการถ่ายทำ เพื่อเพิ่มความสมจริงและเป็นธรรมชาติ สร้างความแปลกใหม่ในเชิงสร้างสรรค์ให้กับผลงานการออกแบบภาพเคลื่อนไหว

Study how to create visual effects by using computer and modern technology during pre- and post-production process in order to make them look real and natural, creating innovations for animation design.

703341 การถ่ายภาพสตูดิโอ 3(2-2-5)

Studio Photography

เทคนิคและใช้งานอุปกรณ์ต่างๆที่ใช้ในสตูดิโอถ่ายภาพ รวมถึงการจัดแสงแบบต่างๆ เพื่อการถ่ายภาพบุคคล วัตถุ และการถ่ายภาพในเชิงแฟชั่น

Study techniques and ways of using equipments in a photo studio. Learn various lighting techniques for taking photos of people and objects, including fashion photography.

703342 การจัดและปรับแต่งภาพขั้นสูง 3(2-2-5)

Advanced Photo Manipulation and Enhancement

ศึกษาและปฏิบัติการปรับเปลี่ยนและตกแต่งภาพดิจิตอล โดยใช้เครื่องมือคอมพิวเตอร์ในการจัดการปรับแต่งภาพให้ได้ตามแนวคิดการออกแบบ สื่อความหมาย และสนองตอบความสวยงามในแบบเสมือนจริง

Study and practise how to manipulate and enhance digital photos with computer graphic equipments, according to design concepts, conveyances and responses to virtual beauty.

703343 การออกแบบกราฟิกแบบยั่งยืน 3(2-2-5)

Sustainable Graphic Design

การออกแบบกราฟิกเพื่อสิ่งแวดล้อม การวิเคราะห์ความเป็นไปได้ในกระบวนการออกแบบกราฟิกเพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ตั้งแต่กระบวนการทางความคิด จนออกมาเป็นผลิตภัณฑ์ ตลอดจนเรียนรู้เทคนิคการผลิต และเลือกใช้วัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม เช่น มีระบบการย่อยสลายที่ดี หรือการเลือกใช้วัสดุธรรมชาติ ประกอบกับการออกแบบกราฟิก และสารสนเทศที่สื่อสารด้านการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

Study eco-graphic design for environmental studies. Analyse possibilities of design processes for conserving environments, starting from thinking processes to final products, including techniques of production. Learn how to choose eco-friendly materials such as easily degradable or natural substances, to be complied with graphic and IT (information technology) eco-friendly design.

703344 การออกแบบเกมคอมพิวเตอร์ 3(2-2-5)

Computer Game Design

ประวัติและหลักการออกแบบเกม แนวทางในการออกแบบเกมคอมพิวเตอร์ การวางโครงเรื่อง การออกแบบวิธีการเล่นเกม การออกแบบกราฟิกสำหรับใช้ในเกมทั้งรูปแบบ 2 มิติและ 3 มิติ และการออกแบบด่าน ฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการพัฒนาเกมได้อย่างสร้างสรรค์

History and principle of game design, basic approaches of designing computer games, plot-making, designing how to play, graphic design for both 2D and 3D games, and level designs. Practise using computer program to develop a game creatively.

703345 การออกแบบเว็บ 3(2-2-5)

Web Design

ประวัติและวิวัฒนาการของคอมพิวเตอร์และอินเตอร์เน็ต ความรู้พื้นฐานในการออกแบบและสร้างเว็บไซต์ ฝึกปฏิบัติการวางแผน ออกแบบ และพัฒนาเว็บไซต์ โดยใช้ซอร์ฟแวร์สำเร็จรูป ร่วมกับการเขียนภาษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ต่างๆ เช่น HTML, CSS, Javascript เป็นต้น

Study history of computers and the Internet, a foundational knowledge of website design and creation. Practise on planning, design and development of website by using computer softwares and writing computer programming such as HTML, CSS code and javascript.

703346 การออกแบบโมบายแอพลิเคชั่น 3(2-2-5)

Mobile Application Design

ประวัติและวิวัฒนาการของคอมพิวเตอร์แบบพกพา ลักษณะเฉพาะของโมบายแอพลิเคชัน การออกแบบอินเตอร์เฟสโดยคำนึงถึงหลักการออกแบบปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งาน ฝึกปฏิบัติการวางแผน พัฒนาแนวความคิด ออกแบบ และพัฒนาโมบายแอพลิเคชัน โดยใช้ซอร์ฟแวร์สำเร็จรูป ร่วมกับการเขียนภาษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น

Study the history of mobile computing, characteristics of mobile applications, interface design for mobile applications by using user interaction design. Practise on planning, concept development, design and implement of a mobile application by using computer softwares and writing basic computer programming.

703347 การออกแบบสื่อแนวทดลอง 3(2-2-5)

Experimental Media Design

รูปแบบและความเป็นไปได้ของการออกแบบและนำเสนอสื่อผสมผสานรูปแบบต่างๆ ของสื่อร่วมสมัย ศึกษากรณีตัวอย่าง และปฏิบัติการทดลองสร้างงาน โดยใช้สื่ออิเลคโทนิค ระบบเซนเซอร์ต่างๆ และเครื่องมืออื่นๆ ทั้งรูปแบบเก่าและใหม่ เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์การออกแบบ และเกิดการนำเสนอสื่อในรูปแบบใหม่

Presentation in contemporary age. Investigae case studies and practise creating works by using electronic media. Learn how to use censor systems and other equipments, both old and new to achieve aims of design and create new forms of media presentation.

703348 การออกแบบจัดแสง 3(2-2-5)

Lighting Design

ศึกษาและปฏิบัติงานออกแบบโดยใช้ทฤษฎีและเทคนิคการใช้แสงในงานออกแบบของสื่อต่างๆ ทั้งในระบบกายภาพ หรือในสภาพแวดล้อมเสมือนจริง โดยคำนึงถึงการมองเห็น ความสว่าง แสงและสี ค่าใช้จ่าย และการเป็นส่วนประกอบที่สำคัญในงานออกแบบทั้งในเชิงพาณิชย์และการแสดงทางศิลปะ

Study and practice design by using theories and techniques of applying light in various media designs, both physically and virtually. Consider sight, brightness, light-and-color relation and expense, as an important part in commercial and artistic design.

703349 ภาพเคลื่อนไหวแนวทดลอง 3(2-2-5)

Experimental Animation

ปฏิบัติงานการออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว ด้วยวิธีการทดลองเทคนิคและเครื่องมือใหม่ๆ พร้อมประยุกต์ใช้ร่วมกับเครื่องมือคอมพิวเตอร์กราฟิก และเครื่องมืออื่นที่เกี่ยวข้อง

Practise making experimental animation with alternative methods, techniques and equipments along with computer graphic tools and those related.

703381 ระเบียบวิธีวิจัยทางด้านการออกแบบสื่อนวัตกรรม 3(2-2-5)

Research Methodology on Innovative Media Design

ประเด็นปัญหา การกำหนดสมมุติฐาน การสืบค้นข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีแนวคิด รูปแบบ เนื้อหา และกลวิธีจากอดีตถึงปัจจุบัน ศึกษาจากงานสร้างสรรค์ของนักออกแบบที่สัมพันธ์กับเป้าหมายการวิจัย วิเคราะห์ข้อมูล สรุปประเด็นเพื่อการสร้างสรรค์ และวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์เพื่อตรวจสอบสมมุติฐานที่ตั้งไว้

Develop research questions and hypotheses, including ways of gathering information related to theories, concepts, forms, contents and approaches from the past up to present. Study several designers' creative works involving research objectives, data analysis and conclusion for creativity. Analyse creative works in order to prove formulated hypotheses.

703382 การฝึกงาน (ไม่นับหน่วยกิต) 6 หน่วยกิต

Professional Training (ไม่น้อยกว่า 270 ชั่วโมง)

ฝึกปฏิบัติงานด้านการออกแบบสื่อนวัตกรรมหรืองานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง ในหน่วยงานภาครัฐหรือเอกชน อย่างน้อย 270 ชั่วโมง

Practice on innovative media design or other related jobs in government's organizations or public companies, at least 270 hours.

703481 การศึกษาอิสระ 6 หน่วยกิต

Independent Study

ศึกษาและวิจัยเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสื่อนวัตกรรมที่นิสิตสนใจ โดยให้นิสิตเป็นผู้กำหนดหัวข้อวัตถุประสงค์ วิธีการศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์ วิจัย ดำเนินการปฏิบัติการออกแบบผลงานออกแบบสื่อนวัตกรรมให้สมบูรณ์ โดยการเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา และได้รับการพิจารณาตรวจจากคณะกรรมการ ตลอดจนนำผลงานมาจัดนิทรรศการเผยแพร่สาธารณชน

Study for interesting topics that related to innovative media design. Student determine the topic, objective, procedures and analysis, and completes the innovative media design project, present to the committee and finalized it in the form of exhibition to public.

703482 สหกิจศึกษา 6 หน่วยกิต

Co-operative Education

การฝึกปฏิบัติงานด้านศิลปะและการออกแบบในหน่วยงานภาครัฐและเอกชนเพื่อเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจโดยตรงจากสถานประกอบการจริง นิสิตจะต้องทำโครงงานและนำเสนอโครงงานต่อกรรมการประจำหลักสูตร และมีการประเมินผลการปฏิบัติงานอย่างเป็นระบบ

Practices on operating art and design in governmental and private sectors to directly enhance knowledge and understanding from real experiences; writing a project and presenting it to the curriculum committee; a systematic evaluation of the operation

703483 การฝึกอบรมหรือฝึกงานในต่างประเทศ 6 หน่วยกิต

International Academic or Professional Training

การฝึกอบรมหรือปฏิบัติงานในหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทางศิลปะและการออกแบบในต่างประเทศ โดยได้รับความเห็นชอบจากมหาวิทยาลัย

International Academic or Professional Training in Arts and design sectors approved by the university.

703484 สัมมนาการออกแบบสื่อนวัตกรรม 1(0-3-1)

Seminar in Innovative Media Design

ขั้นตอนการค้นคว้า และวิจัยเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลในการออกแบบ โดยเริ่มจากค้นคว้าเพื่อสรุปเป็นหัวข้อวิจัย ขั้นตอนในการวิจัย การนำเสนอผลงาน และมีการสัมมนาตามหัวข้อที่นำเสนอ เพื่อเป็นการปูพื้นฐานในการทำวิจัยประกอบงานออกแบบสื่อต่อไป

Study processes of conducting research to gain data information for design. Study approaches to develop a research proposal, look at research procedures, do presentations and have seminars according to the proposed topic, as a basis for doing further research studies in media design.

703485 ศิลปนิพนธ์ 6(0-12-6)

Art Thesis

ศึกษาและออกแบบสื่อนวัตกรรมตามรูปแบบของกระบวนการวิจัย พร้อมผลิตสื่อต้นแบบ โดยการเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา และได้รับการพิจารณาตรวจจากคณะกรรมการตรวจสอบ ตลอดจนนำผลงานมาจัดนิทรรศการเผยแพร่สาธารณชน

Study and design innovative media by using research process including completion of the designed project, present it to the committee and finalized it in form exhibition to public.

704111 ประวัติศาสตร์ศิลป์ 3(2-2-5)

History of Arts

แนวความคิดหลักในศิลปะ โดยเน้นความสัมพันธ์ระหว่างการแสดงออกทางศิลปะกับพื้นฐานทางวัฒนธรรม วิเคราะห์ศิลปกรรมที่สำคัญๆ ทั้งที่เป็นแนวบริสุทธิ์และแนวประยุกต์ รวมทั้งส่วนที่สะท้อนให้เห็นเอกลักษณ์ของบริบททางสังคมและลักษณะร่วมของมนุษยชาติ

Principles of art focusing on the relations between artistic expression and cultural. Analyze distinguished both fine and applied arts, especially those reflecting identity of social context and sharing characteristics of world sociological interest.

704121 วาดเส้น 3(2-2-5)

Drawing

หลักการและการปฏิบัติการวาดเส้นด้วยวัสดุและวิธีการหลากหลาย การให้น้ำหนัก ความเข้มของแสงและเงา ลักษณะผิวของระยะใกล้ – ไกล ของวัตถุจากรูปทรงเรขาคณิตพัฒนาไปสู่รูปทรงที่มีความสลับซับซ้อนมากขึ้น

Practices of drawing with various materials and methods such as: weight and darkness of light and shadow, characteristic of far and near object from geometric forms developed into complicated visual representation.

704122 องค์ประกอบศิลป์ 3(2-2-5)

Composition of Arts

ความหมายขององค์ประกอบศิลป์ ศึกษาทฤษฎีและหลักการ ปฏิบัติเกี่ยวกับการจัดองค์ประกอบศิลป์ ฝึกปฏิบัติงานออกแบบทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติ โดยแสดงออกถึงแนวความคิดในการสร้างสรรค์ วิเคราะห์องค์ประกอบของผลงานทางศิลปะและการออกแบบ

Meaning of composition of arts. Study theories and principles of art, practices on composition of arts. Design workshop on 2D and 3D with creativity, criticism as composition of arts and designs.

704161 คอมพิวเตอร์กราฟิก 3(2-2-5)

Computer Graphic

โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบกราฟิกสำหรับงานศิลปะประยุกต์ ฝึกปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานในลักษณะ 2 มิติ

Computer programs for graphic design for applied arts. Practice to create graphic for 2 dimensional artwork.

704212 ภูมิปัญญาไทยเพื่อศิลปะและการออกแบบ 3(2-2-5)

Thai Wisdom for Art and Design

พื้นฐานองค์ความรู้ และพัฒนาการภูมิปัญญาในบริบทของสังคมไทย โดยส่งเสริมให้เกิดความเข้าใจพื้นฐานองค์ความรู้ด้านศิลปกรรมไทย อันจะนำไปสู่การประยุกต์ความรู้ต่างแขนงในสังคมไทยไปใช้กับผลงานทางศิลปะและการออกแบบ

Basic knowledge and development of Thai wisdom in Thai social context, including background of Thai Arts. Achieve the fundamental understanding of Thai wisdom. Apply various means of knowledge about Thai society with art and design works.

704224 ศิลปะภาพถ่าย 3(2-2-5)

Arts of Photography

ประวัติศาสตร์ความเป็นมาของการถ่ายภาพ ชนิดของกล้อง ส่วนประกอบของกล้องถ่ายภาพและอุปกรณ์ต่างๆ ในการถ่ายภาพ หลักการทำงานของกล้องถ่ายภาพและเทคนิคการถ่ายภาพ และฝึกปฏิบัติการถ่ายภาพในงานศิลปะและการออกแบบ การถ่ายภาพบุคคล ภาพถ่ายโฆษณา และภาพถ่ายทางศิลปะ รวมทั้งศึกษาความรู้พื้นฐานที่เกี่ยวกับการวิเคราะห์และวิจารณ์ผลงานภาพถ่าย

History and background of photography, types of camera and its components and photographic equipment. Principles of photography, photo techniques and practicing on artistic, portrait and advertising photos. Moreover, studying basic knowledge of analyzing and criticizing works from films and photos.

704313 สุนทรียศาสตร์ 3(2-2-5)

Aesthetics

ขอบเขตและความหมายของทฤษฎีว่าด้วยความหมายประวัติ แนวคิดและทัศนคติของมนุษย์ที่มีต่อความหมายแต่ละยุคสมัย เพื่อเป็นพื้นฐานความคิด และความเข้าใจด้านความหมายอันจะนำไปสู่การพัฒนารสนิยม และวิจารณญาณในการประเมินคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์

Limitation and meaning of theories of definition, history, concept and attitudes of humans towards meanings in each period, in order to gain basic thoughts and understanding of meaning, which leads to the development of tastes and common senses in evaluating the value of aesthetics.

3.1.6 ความหมายของเลขรหัสวิชา

รหัสวิชาประกอบด้วยตัวเลข 6 ตัว แยกเป็น 2 ชุด ชุดละ 3 ตัว มีความหมาย ดังนี้

3.1.6.1 ความหมายของเลขรหัสชุดที่ 1 คือ รหัส 3 ตัวแรก

ตัวเลขประจำสาขาวิชา

703 หมายถึง สาขาวิชาการออกแบบสื่อนวัตกรรม

3.1.6.2 ความหมายของเลขรหัสชุดที่ 2 คือ รหัส 3ตัวหลัง

เลขหลักหน่วย : แสดงอนุกรมรายวิชา

เลขหลักสิบ : แสดงหมวดหมู่ในสาขาวิชา

1 หมายถึง พื้นฐานการออกแบบสื่อนวัตกรรม

2 หมายถึง การออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย

3 หมายถึง การออกแบบภาพเคลื่อนไหว

4 หมายถึง วิชาเลือก

8 หมายถึง ระเบียบวิจัย, การฝึกงาน, สหกิจศึกษา, สัมมนา, ศิลปะนิพนธ์

เลขหลักร้อย : แสดงชั้นปีและระดับ

3.2 ชื่อ สกุล เลขประจำตัวบัตรประชาชน ตำแหน่งและคุณวุฒิของอาจารย์

3.2.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

ที่	ชื่อ-นามสกุล	เลขบัตรประชาชน	ตำแหน่งวิชาการ	คุณวุฒิการศึกษา	สาขาวิชา	สำเร็จการศึกษาจากสถาบัน	ประเทศ	ปีที่สำเร็จการศึกษา	ภาระการสอน (ชม./สัปดาห์)	
									ปัจจุบัน	เมื่อเปิดหลักสูตรนี้
1	นางสาวลินดา อินทราลักษณ์	3-6599-00368-66-4	อาจารย์	MDigitalDes สถ.บ.	Digital Design ศิลปอุตสาหกรรม	Queensland College of Art, Griffith University สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	ออสเตรเลีย ไทย	2546 2542	12	12
2	นายวิสิฐ จันมา	3-6501-01061-22-5	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	ศป.ด. ศ.ม. ศป.บ.	ศิลปะและการออกแบบ การออกแบบนิเทศศิลป์ ภาพพิมพ์	มหาวิทยาลัยนเรศวร มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	ไทย ไทย ไทย	2559 2547 2540	12	12
3	นายดนัย เรียบสกุล	3-3099-00777-16-8	อาจารย์	ศป.ด. ศ.ม. ศ.บ.	ศิลปะและการออกแบบ การออกแบบนิเทศศิลป์ ออกแบบสื่อสาร	มหาวิทยาลัยนเรศวร มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	ไทย ไทย ไทย	2555 2551 2544	12	12
4	นายชวลิต ดวงอุทา	3-3001-00510-50-9	อาจารย์	ศ.ม. ศศ.บ.	การออกแบบนิเทศศิลป์ ออกแบบนิเทศศิลป์	มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยราชภัฏ อุดรธานี	ไทย ไทย	2552 2544	12	12
5	นางสาวชญานิศ ชิงช่วง	3-6701-00958-89-2	อาจารย์	ศศ.ม. ศป.บ.	นวัตกรรมการออกแบบ ออกแบบบรรจุภัณฑ์	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร มหาวิทยาลัยนเรศวร	ไทย ไทย	2556 2547	12	12

3.2.2 อาจารย์ประจำหลักสูตร

ที่	ชื่อ-นามสกุล	เลขบัตรประชาชน	ตำแหน่งวิชาการ	คุณวุฒิการศึกษา	สาขาวิชา	สำเร็จการศึกษาจากสถาบัน	ประเทศ	ปีที่สำเร็จการศึกษา	ภาระการสอน (ชม./สัปดาห์)	
									ปัจจุบัน	เมื่อเปิดหลักสูตรนี้
1	นางสาวลินดา อินทราลักษณ์	3-6599-00368-66-4	อาจารย์	MDigitalDes สถ.บ.	Digital Design ศิลปอุตสาหกรรม	Queensland College of Art, Griffith University สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	ออสเตรเลีย ไทย	2546 2542	12	12
2	นายวิสิฐ จันมา	3-6501-01061-22-5	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	ศป.ด. ศ.ม. ศป.บ.	ศิลปะและการออกแบบ การออกแบบนิเทศศิลป์ ภาพพิมพ์	มหาวิทยาลัยนเรศวร มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	ไทย ไทย ไทย	2559 2547 2540	12	12
3	นายดนัย เรียบสกุล	3-3099-00777-16-8	อาจารย์	ศป.ด. ศ.ม. ศ.บ.	ศิลปะและการออกแบบ การออกแบบนิเทศศิลป์ ออกแบบสื่อสาร	มหาวิทยาลัยนเรศวร มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	ไทย ไทย ไทย	2555 2551 2544	12	12
4	นายชวลิต ดวงอุทา	3-3001-00510-50-9	อาจารย์	ศ.ม. ศศ.บ.	การออกแบบนิเทศศิลป์ ออกแบบนิเทศศิลป์	มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยราชภัฏ อุดรธานี	ไทย ไทย	2552 2544	12	12
5	นางสาวชญานิศ ชิงช่วง	3-6701-00958-89-2	อาจารย์	ศศ.ม. ศป.บ.	นวัตกรรมการออกแบบ ออกแบบบรรจุภัณฑ์	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร มหาวิทยาลัยนเรศวร	ไทย ไทย	2556 2547	12	12

3.2.3 อาจารย์ผู้สอน

ที่	ชื่อ-นามสกุล	เลขบัตรประชาชน	ตำแหน่งวิชาการ	คุณวุฒิการศึกษา	สาขาวิชา	สำเร็จการศึกษาจากสถาบัน	ประเทศ	ปีที่สำเร็จการศึกษา	ภาระการสอน (ชม./สัปดาห์)	
									ปัจจุบัน	เมื่อเปิดหลักสูตรนี้
1	นางสาวลินดา อินทราลักษณ์	3-6599-00368-66-4	อาจารย์	MDigitalDes สถ.บ.	Digital Design ศิลปอุตสาหกรรม	Queensland College of Art, Griffith University สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	ออสเตรเลีย ไทย	2546 2542	12	12
2	นายวิสิฐ จันมา	3-6501-01061-22-5	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	ศป.ด. ศ.ม. ศป.บ.	ศิลปะและการออกแบบ การออกแบบนิเทศศิลป์ ภาพพิมพ์	มหาวิทยาลัยนเรศวร มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	ไทย ไทย ไทย	2559 2547 2540	12	12
3	นายดนัย เรียบสกุล	3-3099-00777-16-8	อาจารย์	ศป.ด. ศ.ม. ศ.บ.	ศิลปะและการออกแบบ การออกแบบนิเทศศิลป์ ออกแบบสื่อสาร	มหาวิทยาลัยนเรศวร มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	ไทย ไทย ไทย	2555 2551 2544	12	12
4	นายชวลิต ดวงอุทา	3-3001-00510-50-9	อาจารย์	ศ.ม. ศศ.บ.	การออกแบบนิเทศศิลป์ ออกแบบนิเทศศิลป์	มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยราชภัฏ อุดรธานี	ไทย ไทย	2552 2544	12	12
5	นางสาวชญานิศ ชิงช่วง	3-6701-00958-89-2	อาจารย์	ศศ.ม. ศป.บ.	นวัตกรรมการออกแบบ ออกแบบบรรจุภัณฑ์	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร มหาวิทยาลัยนเรศวร	ไทย ไทย	2556 2547	12	12
6	นายรุ่งโรจน์ รัตนพิเชฐกุล	3-1009-01111-87-6	อาจารย์	MFA. สถ.บ.	Computer Arts สถาปัตยกรรมภายใน	Academy of Art University สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	สหรัฐอเมริกา ไทย	2540 2535	12	12
7	นายเสกสรรค์ ญาณปัญญานนท์	3-1205-00030-56-5	อาจารย์	MFA. สถ.บ.	Animation and Visual Effects สถาปัตยกรรม	Academy of Art University มหาวิทยาลัยรังสิต	สหรัฐอเมริกา ไทย	2550 2543	12	12

3.2.4 อาจารย์พิเศษ

-

4. องค์ประกอบเกี่ยวกับประสบการณ์ภาคสนาม (การฝึกงาน)

จากผลการประเมินความพึงพอใจจากผู้ใช้บัณฑิต มีความต้องการให้บัณฑิตมีประสบการณ์ในวิชาชีพก่อนเข้าสู่การทำงานจริง ดังนั้นในหลักสูตรจึงมีรายวิชาประสบการณ์ภาคสนาม เพื่อฝึกให้นิสิตรู้จักการประยุกต์ใช้ความรู้ที่เรียนมา มาใช้กับสภาพการทำงานจริง และเพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมในทุกๆ ด้าน ก่อนออกไปทำงานจริง โดยหลักสูตรได้จัดให้อยู่ในกลุ่มวิชาการศึกษาทางเลือก

วิชาการศึกษาทางเลือกจะแบ่งออกเป็น 2 แนวทาง เพื่อให้นิสิตได้เลือกแนวทางการศึกษาที่เหมาะสมสำหรับตนเอง 1 แนวทาง จำนวน 6 หน่วยกิต และการฝึกงาน (ไม่นับหน่วยกิต) ซึ่งประกอบไปด้วย

1) สหกิจศึกษา

703482	สหกิจศึกษา Co-operative Education	6 หน่วยกิต
703483	การฝึกอบรมหรือฝึกงานในต่างประเทศ International Academic or Professional Training	6 หน่วยกิต
703382	การฝึกงาน (บังคับไม่นับหน่วยกิต) Professional Training (ไม่น้อยกว่า 270 ชม).	6 หน่วยกิต

4.1. ผลการเรียนรู้ของประสบการณ์ภาคสนาม

ความคาดหวังในผลการเรียนรู้ประสบการณ์ภาคสนามของนิสิต มีดังนี้

1. ทักษะในการปฏิบัติงานจากสถานประกอบการ ตลอดจนมีความเข้าใจในหลักการ ความจำเป็นในการเรียนรู้ทฤษฎีมากยิ่งขึ้น
2. บูรณาการความรู้ที่เรียนมาเพื่อนำไปแก้ปัญหาทางการออกแบบสื่อนวัตกรรมได้
3. มีมนุษยสัมพันธ์และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี
4. มีระเบียบวินัย ตรงเวลา และเข้าใจวัฒนธรรมขององค์กร ตลอดจนสามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานประกอบการได้
5. มีความกล้าในการแสดงออก และนำความคิดสร้างสรรค์ไปใช้ประโยชน์ในงานได้
6. มีทักษะการสื่อสารด้านการพูด เขียน คิดวิเคราะห์ประมวลผล

4.2 ช่วงเวลา

ภาคการศึกษาฤดูร้อนของชั้นปีที่ 3 (บังคับไม่นับหน่วยกิต)

ภาคการศึกษาปลายของชั้นปีที่ 4

4.3 จำนวนหน่วยกิต

6 หน่วยกิต

4.4 การจัดเวลาและตารางสอน

รายวิชาฝึกงานจัดเต็มเวลาในภาคการศึกษาฤดูร้อนชั้นปีที่ 3

สหกิจศึกษาจัดเต็มเวลากรณีนิสิตเลือกลงในปีที่ 4 ภาคการศึกษาปลาย

4.5 การเตรียมการ

มีการกำหนดชั่วโมงการให้คำปรึกษา จัดทำบันทึกการให้คำปรึกษา และปรับปรุงให้ทันสมัยเสมอ ให้นิสิตรายงานความก้าวหน้าปัญหาอุปสรรคอย่างต่อเนื่องตลอดภาคการศึกษา อีกทั้งมีตัวอย่างโครงงานให้ศึกษา และการฝึกงานนั้นนิสิตต้องเข้ารับการฝึกงานอย่างน้อย 270 ชั่วโมง หรืออย่างน้อย 45 วัน ก่อนที่นิสิตจะสำเร็จการศึกษาและมีการจัดทำฐานข้อมูลแหล่งฝึกงานเพื่อเผยแพร่ต่อนิสิต

4.6 กระบวนการประเมินผล

มีโครงการติดตามและประเมินผลนิสิตฝึกงานจากผู้ประกอบการ พร้อมทั้งแนวทางในการพัฒนาเป็นประจำโดยสำรวจทั้งด้านความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตในด้านต่างๆ

5. ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงงานหรืองานวิจัย

ข้อกำหนดในการทำศิลปนิพนธ์ ต้องเป็นหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับการประยุกต์ใช้ความรู้ทางด้านสื่อนวัตกรรม มาประยุกต์ใช้ในการวิเคราะห์ ออกแบบ และผลงานของตนเอง ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเป็นศิลปนิพนธ์เดี่ยวและมีรายงานที่ต้องนำส่งตามรูปแบบและระยะเวลาที่หลักสูตรกำหนดอย่างเคร่งครัด

1. ศิลปนิพนธ์ ประกอบไปด้วย

703485	ศิลปนิพนธ์ Art Thesis	6 หน่วยกิต
703481	การศึกษาอิสระ Independent Study	6 หน่วยกิต

5.1 คำอธิบายโดยย่อ

หัวข้อวิชาศิลปนิพนธ์จะเป็นหัวข้อที่นิสิตสนใจ สามารถศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมได้ สามารถแก้ไขปัญหา สามารถคิดวิเคราะห์ ออกแบบและพัฒนาได้ โดยสามารถนำทฤษฎีมาประยุกต์ใช้ในการทำโครงงานได้ มีขอบเขตโครงงานที่สามารถทำเสร็จภายในระยะเวลาที่กำหนด

5.2 มาตรฐานผลการเรียนรู้

นิสิตแสดงความสามารถในการออกแบบผลงานสื่อนวัตกรรม มีความสามารถในการสื่อสารด้วยภาษาเขียนและภาษาพูด มีความเชี่ยวชาญในการใช้เครื่องมือ มีการประยุกต์ใช้ทฤษฎีในการทำโครงงาน โครงงานสามารถเป็นต้นแบบในการพัฒนาต่อได้

5.3 ช่วงเวลา

ภาคการศึกษาต้นและปลายของชั้นปีที่ 4

5.4 จำนวนหน่วยกิต

6 หน่วยกิต

5.5 การเตรียมการ

มีการกำหนดชั่วโมงการให้คำปรึกษา จัดทำบันทึกการให้คำปรึกษา และปรับปรุงให้ทันสมัยเสมอ ให้นิสิตรายงานความก้าวหน้าปัญหาอุปสรรคอย่างต่อเนื่องตลอดภาคการศึกษา อีกทั้งมีตัวอย่างโครงงานให้ศึกษา

5.6 กระบวนการประเมินผล

ประเมินผลจากรายงานความก้าวหน้าในการทำโครงงาน สมุดบันทึกการให้คำปรึกษา โดยอาจารย์ที่ปรึกษา และประเมินผลจากผลสำเร็จของโครงงาน โดยโครงงานดังกล่าวต้องสามารถทำงานได้ในเบื้องต้น และการจัดสอบการนำเสนอ ที่มีอาจารย์สอบไม่ต่ำกว่า 3 คน

หมวดที่ 4. กลยุทธ์การสอนและการประเมินผลการเรียนรู้

1. กลยุทธ์การสอน

การศึกษาและการเรียนการสอนของหลักสูตรมีความสอดคล้องกับประกาศของกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง มาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร โดยมีรายละเอียดกลยุทธ์และการประเมินผลการเรียนรู้ดังนี้

1.1 ศึกษาสาระการเรียนรู้ 3 ด้าน คือ ภาคทฤษฎี ภาคปฏิบัติและการสร้างสรรค์ รวมทั้งความรู้ด้านคุณค่า กลุ่มความรู้ทั้งสามคุณลักษณะเน้นความรู้ความสามารถในเชิงสหวิทยาการ ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจ เข้าถึงธรรมชาติของสาขาศิลปกรรมศาสตร โดยเรียนรู้จากโลกภายนอก ที่เป็นธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมที่มองเห็นได้ สัมผัสรับรู้ได้จากอายตนะต่าง ๆ และโลกภายในที่เป็นความคิด จินตนาการ ผ่านอารมณ์ ความรู้สึก

1.2 การเรียนการสอน โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เน้นการค้นคว้าเฉพาะตัว กำหนดประเด็นศึกษา กำหนดแนวทางค้นคว้าวิจัย นิสิตเสนอแนวทางค้นคว้าวิจัย มีการวิพากษ์วิจารณ์ ทั้งของนิสิตในชั้นเรียนและของอาจารย์ การสัมมนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการสาธิตจากอาจารย์ผู้สอนหรือผู้เชี่ยวชาญ สอดแทรกเนื้อหา/กิจกรรมที่ส่งเสริมด้านคุณธรรม จริยธรรม ในการเรียนการสอนต่าง ๆ จะทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการเรียนรู้ ฝึกทักษะในการนำเสนอและอภิปรายโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสื่อสารกับผู้อื่น ทักษะการใช้ภาษาไทยและภาษาต่างประเทศ การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นและเป็นผู้มีคุณธรรม จริยธรรมในตนเอง วิชาชีพและสังคม

นอกจากนี้ การสอนควรเน้นการได้มาซึ่งทฤษฎีและกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ในเชิงวิเคราะห์ และชี้ให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างทฤษฎีกับปรากฏการณ์ต่าง ๆ ในสังคม ให้ผู้เรียนได้ทำการปฏิบัติจริง และมีโอกาสใช้เครื่องมือด้วยตนเอง ได้มีการฝึกฝนทักษะด้านต่าง ๆ เพื่อวิเคราะห์และแก้ปัญหาด้วยตนเอง โดยสร้างทักษะ ในการอภิปรายและนำเสนอด้วยการแสดงผลงานสู่สาธารณะ

2. กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้

2.1 วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ ใช้วิธีการประเมินหลากหลายวิธี โดยคำนึงถึงพัฒนาการของผู้เรียน และผลการเรียนรู้ที่ต้องการวัด เช่น การสอบ การนำเสนอผลงาน การทดสอบทักษะการปฏิบัติงาน การอภิปรายในชั้นเรียน การสังเกตพฤติกรรม ซึ่งอาจเป็นการประเมินโดยตนเอง โดยผู้สอน และโดยผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง

2.2 เกณฑ์การวัดและประเมินผลความรู้ อาศัยเกณฑ์การวัดผลและการสำเร็จการศึกษาตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรีของกระทรวงศึกษาธิการที่ให้สถาบันอุดมศึกษาเป็นผู้กำหนดเกณฑ์การวัดผล และเกณฑ์ขั้นต่ำของแต่ละรายวิชา โดยมีทั้งแบบอิงเกณฑ์และแบบอิงกลุ่ม ตามพัฒนาการของผู้เรียนสำหรับการให้ช่วงระดับคะแนนให้เป็นไปตามนโยบายการวัดผลของสถาบันอุดมศึกษา

3. การพัฒนาคุณลักษณะพิเศษของนิสิต

คุณลักษณะพิเศษ	กลยุทธ์หรือกิจกรรมของนิสิต
(1) มีคุณธรรม จริยธรรม ถ่อมตนและทำหน้าที่เป็นพลเมืองดี รับผิดชอบต่อตนเอง วิชาชีพและสังคม	ส่งเสริมและสอดแทรกให้นิสิตมีจรรยาบรรณในวิชาชีพ เคารพในสิทธิทางปัญญาและข้อมูลส่วนบุคคล การใช้เทคโนโลยีในการพัฒนาสังคมที่ถูกต้อง นอกจากนี้อาจมีการจัดค่ายพัฒนาชุมชน เพื่อให้นิสิตมีโอกาสประยุกต์หรือเผยแพร่ความรู้ที่ได้ศึกษามา
(2) มีความรู้ด้านการออกแบบสื่อนวัตกรรมทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติอยู่ในเกณฑ์ดี สามารถประยุกต์ได้อย่างเหมาะสมในการประกอบวิชาชีพ และศึกษาต่อในระดับสูง	รายวิชาบังคับของหลักสูตรต้องปูพื้นฐานของศาสตร์และสร้างความเชื่อมโยงระหว่างภาคทฤษฎีและปฏิบัติ มีปฏิบัติการ แบบฝึกหัด โครงงาน และกรณีศึกษาให้นิสิตเข้าใจการประยุกต์องค์ความรู้กับปัญหาจริง
(3) มีความรู้ทันสมัย นวัตกรรมใหม่ ใฝ่เรียนรู้ และมีความสามารถพัฒนาความรู้ เพื่อพัฒนาตนเอง พัฒนางาน และพัฒนาสังคมอย่างต่อเนื่อง	รายวิชาเลือกที่เปิดสอนต้องต่อยอดความรู้พื้นฐานในภาคบังคับ และปรับตามวิวัฒนาการของศาสตร์ มีโจทย์ปัญหาที่ท้าทายให้นิสิตค้นคว้าหาความรู้ในการพัฒนาศักยภาพ ใช้ความรู้ความสามารถผสานกับนวัตกรรมใหม่เพื่อออกแบบสื่อนวัตกรรม

4. การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละด้าน

1.1 ด้านคุณธรรม จริยธรรม

4.1.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้คุณธรรม จริยธรรม

1) ซื่อสัตย์ สุจริต มีวินัย และมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
2) มีทัศนคติที่เปิดกว้าง ยอมรับฟังแนวคิดของผู้อื่น
3) มีจิตอาสา จิตสำนึกสาธารณะ
4) ปฏิบัติตนเป็นคนตรงต่อเวลา

1.1.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

1) สอดแทรกแนวคิดทางคุณธรรม จริยธรรม ความรับผิดชอบและการแสดงออกที่มุ่งสู่ความสำเร็จในระหว่างการเรียนการสอน โดยเน้นย้ำในเรื่องการเข้าเรียน การส่งงานตรงเวลา และการไม่ทุจริตในการสอบหรือคัดลอกผลงานผู้อื่น
2) วิเคราะห์ประเด็นปัญหาทางด้านคุณธรรม จริยธรรม หรือกรณีศึกษาของบุคคลตัวอย่างที่ใช้คุณธรรม จริยธรรมในการดำเนินชีวิต
3) จัดกิจกรรมการเรียนการสอน กิจกรรมทางวิชาการ/วิชาชีพ การทำโครงงาน ที่ใช้แนวคิด วิธีการทางด้านคุณธรรม จริยธรรม และด้านจิตสาธารณะ

1.1.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

1) กำหนดวิธีการประเมินผลหรือคะแนนในเรื่องการแสดงออกทางด้านคุณธรรม จริยธรรม ในแต่ละกิจกรรมการเรียนการสอนที่ใช้ในรายวิชา การมาเรียน ส่งงานตรงเวลา และไม่ทุจริตในการสอบหรือคัดลอกผลงานผู้อื่น กล้าที่จะแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกรณีศึกษาในการเรียน
2) กำหนดวิธีการประเมินผลการเข้าร่วมกิจกรรมทางวิชาการ ทางวิชาชีพ หรือประสิทธิผลของการเข้าร่วมกิจกรรมด้านจิตสาธารณะ

1.2 ด้านความรู้

1.2.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้ด้านความรู้

1) รอบรู้ในศาสตร์ทางศิลปกรรม และศาสตร์อื่นที่เกี่ยวข้อง
2) มีความสามารถในการค้นคว้า แก้ปัญหา และพัฒนาทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ อย่างเป็นระบบ
3) มีความรู้ในทางศิลปะที่สัมพันธ์กับบริบททางสังคม ภูมิปัญญา และวัฒนธรรม
4) มีความรู้เกี่ยวกับมาตรฐานหรือธรรมเนียมปฏิบัติในการประกอบวิชาชีพ ด้านศิลปกรรมศาสตร์ในสาขาวิชาที่ศึกษา
5) ให้มีความรู้และทักษะการใช้ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ ทั้งด้านการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ให้นิสิตมีรสนิยมทางสุนทรียะทางศิลปะและดนตรี และนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน
6) ให้มีความรู้รอบทั้งด้านมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ เพื่อทำให้เกิดการรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของสถานการณ์โลก ทำให้รักโลก รักธรรมชาติ รักสิ่งแวดล้อม และสามารถอยู่รอดในการเปลี่ยนแปลงในอนาคต ทั้งนี้เพื่อทำให้เกิดการปรับตัวให้เข้ากับสังคมไทย สังคมอาเซียน และสังคมโลก
7) ให้มีความรู้เพื่อนำไปพัฒนาทักษะการใช้ชีวิต การดูแลตนเอง และดำรงตนอย่างมีความสุข ดำเนินชีวิตบนพื้นฐานปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

1.2.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านความรู้

1) บรรยายในชั้นเรียนและถามตอบ การสาธิตและฝึกภายในห้องปฏิบัติการ
2) ใช้การสอนแบบปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning)
3) ใช้การสอนแบบการทดลองเป็นฐาน (Experimental-based Learning)
4) ใช้การสอนโดยโครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning)
5) ศึกษานอกสถานที่ (Field Trips)
6) ใช้การเรียนการสอนแบบทีม (Team Teaching)
7) ใช้การเรียนการสอนโดยชุมชนเป็นฐาน (Community-based Learning)
8) ใช้การสอนแบบเน้นวิจัยเป็นฐาน (Research-based Learning)
9) ใช้การปฏิบัติงานกับแหล่งประสบการณ์วิชาชีพ / สถานประกอบการ (Professional Training / Co-operative Education)

1.2.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านความรู้

1) ประเมินความรู้และทักษะโดยการทดสอบแบบข้อเขียน สอบปฏิบัติ สอบปากเปล่า และการสังเกต พฤติกรรรมการเรียนรู้
2) ประเมินทัศนคติของการเรียนรู้ โดยการใช้แบบสอบถาม หรือแบบรายงานตนเอง
3) ประเมินผลงานที่นิสิตได้รับมอบหมาย
4) ประเมินผลโดยแหล่งประสบการณ์วิชาชีพ /สถานประกอบการ

1.3 ด้านทักษะทางปัญญา

1.3.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้ด้านปัญญา

1) สามารถค้นคว้า รวบรวม และประเมินข้อมูล จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย อย่างมีวิจารณญาน
2) สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ และเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์
3) สามารถบูรณาการความรู้กับศาสตร์อื่นเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางวิชาการและวิชาชีพได้
4) มีความคิดสร้างสรรค์ และมีปฏิภาณไหวพริบในการสร้างผลงาน
5) วิเคราะห์ สังเคราะห์ นำความรอบรู้ทั้งด้านมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ ไปใช้ให้เกิดการรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของสถานการณ์โลก ทำให้รักโลก รักธรรมชาติ รักสิ่งแวดล้อม และสามารถอยู่รอดในการเปลี่ยนแปลงในอนาคต ทั้งนี้เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง ทำให้เกิดการปรับตัวให้เข้ากับสังคมไทย สังคมอาเซียน และสังคมโลก
6) แสดงออกถึงการมีวิจารณญาณคิดแบบองค์รวม โดยสามารถเชื่อมโยงความรู้ระหว่างมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ได้ และคิดสร้างสรรค์ ใฝ่เรียนรู้และผลงานนวัตกรรม
7) มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามศตวรรษที่ 21 และมีคุณลักษณะของการเป็นผู้ประกอบการ

1.3.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

1) ใช้การเรียนการสอนแบบปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning)
2) ใช้การเรียนการสอนแบบการทดลองเป็นฐาน (Experimental-based Learning)
3) ใช้การเรียนการสอนโดยโครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning)
4) ใช้การเรียนการสอนนอกสถานที่ (Field Trips)
5) ใช้การเรียนการสอนแบบเน้นทำงานเป็นทีม (Team-based Learning)
6) ใช้การเรียนการสอนแบบเน้นกิจกรรม (Activity-based Learning)

1.3.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

1) ประเมินความรู้และทักษะโดยการทดสอบแบบข้อเขียน สอบปฏิบัติ สอบปากเปล่า ประเมินกระบวนการทำงานเป็นทีมและการสังเกตพฤติกรรรมการเรียนรู้
2) ประเมินผลงานที่นิสิตได้รับมอบหมาย
3) ประเมินความสามารถในการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา

1.4 ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

1.4.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

1) มีภาวะผู้นำ เข้าใจบทบาทหน้าที่ของตนเอง รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และมนุษยสัมพันธ์ที่ดี
2) มีความรับผิดชอบต่องานของตนเอง และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3) สามารถแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล ตรงไปตรงมา และเคารพในความคิดเห็นที่แตกต่าง
4) ปรับตัวให้อยู่ในสังคมที่ต่างวัฒนธรรมได้

1.4.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

1) ใช้การเรียนการสอนที่เน้นการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Co-operative and Collaborative Learning) โดยส่งเสริมความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ ของตนเองและเพื่อนร่วมกลุ่ม
2) ให้นิสิตค้นคว้าเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง (Investigative and Life Long Learning)
3) ใช้การเรียนการสอนแบบเน้นทำงานเป็นทีม (Team-based Learning)
4) ใช้การเรียนการสอนแบบบูรณาการ (Integrated Learning Approach)กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

1.4.3 ประเมินความรับผิดชอบการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในกิจกรรมการเรียนการสอนต่าง ๆ

1) ประเมินผลงานที่นิสิตได้รับมอบหมายและวัดผลแบบเพื่อนประเมินเพื่อน (Peer evaluation) โดยให้เพื่อนในกลุ่มประเมินพฤติกรรมการทำงาน
2) ประเมินทัศนคติของการใช้ชีวิตและการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม โดยการใช้
3) แบบสอบถาม หรือแบบประเมินตนเอง

1.5 ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

1.5.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

1) สามารถสื่อสารด้วยการพูด ฟัง อ่าน เขียน ในการสื่อสารโดยทั่วไป ตลอดจนใช้วิธีการสื่อสารทางศิลปกรรม และนำเสนองานได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2) สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลเพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน หรือการนำเสนอผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3) มีความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้เชิงตัวเลข หรือเทคโนโลยีที่เหมาะสมสำหรับงานศิลปกรรม
4) ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประมวลผล แปลความหมาย และนำเสนอข้อมูลสารสนเทศอย่างถูกต้อง และรู้เท่าทัน
5) แสดงออกถึงความสามารถในการสื่อสาร วิเคราะห์ สังเคราะห์ สรุปประเด็นเนื้อหา ทั้งการพูด การเขียน และการนำเสนอ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.5.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะในการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

1) บรรยายในชั้นเรียนและถามตอบ การสาธิตและฝึกภายในห้องปฏิบัติการ
2) ใช้การเรียนการสอนแบบปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning)
3) ใช้การเรียนการสอนแบบการทดลองเป็นฐาน (Experimental-based Learning)
4) ใช้การเรียนการสอนโดยโครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning)
5) ใช้การเรียนการเรียนการสอนแบบเน้นทำงานเป็นทีม (Team-based Learning)
6) ใช้การเรียนการเรียนการสอนแบบสัมมนา (Seminar)

1.5.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะในการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

1) ประเมินความสามารถในการสื่อสาร ทั้งการพูด การเขียน การนำเสนอ จากผลงานที่ได้รับมอบหมาย หรือจากการสัมมนา
2) ประเมินความสามารถในการวิเคราะห์เชิงตัวเลขและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ การนำเสนอจากผลงานที่ได้รับมอบหมาย หรือจากการสัมมนา

1.6 ด้านทักษะพิสัย

1.6.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้ด้านทักษะพิสัย

1) สามารถใช้ทักษะปฏิบัติทางศิลปกรรมศาสตรในการสร้างสรรค์ผลงานของตน

1.6.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะในการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

1) ใช้การเรียนการสอนโดยโครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning)
2) ใช้การเรียนการสอนโดยบูรณาการกับการทำงาน (Work-integrated Learning)
3) ใช้การเรียนการเรียนการสอนแบบเน้นทำงานเป็นทีม (Team-based Learning)

1.6.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะในการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

1) ประเมินทักษะปฏิบัติทางศิลปกรรมศาสตร์จากผลงานที่นิสิตได้รับมอบหมาย
2) ประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานตนเอง

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้สู่รายวิชา ปรับปรุง พ.ศ.2560

● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม				2. ความรู้							3. ทักษะทางปัญญา							4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ				5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และเทคโนโลยี-สารสนเทศ					6. ทักษะพิสัย
	1.1	1.2	1.3	1.4	2.1	2.2	2.3	2.4	2.5	2.6	2.7	3.1	3.2	3.3	3.4	3.5	3.6	3.7	4.1	4.2	4.3	4.4	5.1	5.2	5.3	5.4	5.5	6.1
1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป																												
กลุ่มวิชาภาษา																												
001201 ทักษะภาษาไทย			●	●					●	○	○					○	●	○		○		○				○	●	
001211 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน			●	●					●	○	●					●	○	●		●		●				○	○	
001212 ภาษาอังกฤษพัฒนา			●	●					●	○	●					●	○	●		●		●				○	○	
001213 ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ			●	●					●	○	●					●	○	●		●		●				○	○	
กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์																												
001221 สารสนเทศศาสตร์เพื่อการศึกษาค้นคว้า			●	●					●	○	○					○	○	●		●		○				●	○	
001222 ภาษา สังคมและวัฒนธรรม			●	●					●	●	●							●		●								
001224 ศิลปะในชีวิตประจำวัน			○	○					●	○						○	●			○		○						
001225 ความเป็นส่วนตัวของชีวิต			●	●						●	○					●	○			●		○				○	●	
001226 วิถีชีวิตในยุคดิจิทัล			○	○					●		○					○		●		●							●	
001227 ดนตรีวิถีไทยศึกษา			●	●					●							○						●					○	
001228 ความสุขกับงานอดิเรก			●	●						○	●					○	●	○		●							●	
001229 รู้จักตัวเอง เข้าใจผู้อื่น ชีวิตที่มีความหมาย			●	●						○	●					●	○			●		○					●	
001241 ดนตรีตะวันตกในชีวิตประจำวัน			○	○					●								●			○								
001242 การคิดเชิงสร้างสรรค์และนวัตกรรม			●	●					●	○	○					○	○	●		●		○				●	○	

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม				2. ความรู้							3. ทักษะทางปัญญา							4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ				5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และเทคโนโลยี-สารสนเทศ					6. ทักษะพิสัย
	1.1	1.2	1.3	1.4	2.1	2.2	2.3	2.4	2.5	2.6	2.7	3.1	3.2	3.3	3.4	3.5	3.6	3.7	4.1	4.2	4.3	4.4	5.1	5.2	5.3	5.4	5.5	6.1
กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์																												
001231 ปรัชญาชีวิตเพื่อวิถีพอเพียงในชีวิตประจำวัน			●	●					○	●	●					●	●	○		●		○				●	●	
001232 กฎหมายพื้นฐานเพื่อคุณภาพชีวิต			●	●						●	●					●				●							●	
001233 ไทยกับประชาคมโลก			●	●					●	●	●					●	●	●		○		○				○	○	
001234 อารยธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น			●	●					○	●	○					●	●	○		●		○				○	●	
001235 การเมือง เศรษฐกิจและสังคม			●	●					●	●	●					●	○	○		○		●				○	○	
001236 การจัดการการดำเนินชีวิต			●	●					●	○	●					●	○	●		●		●				○	●	
001237 ทักษะชีวิต			●	●					○	○	●					●	○	○		●		○				○	●	
001238 การรู้เท่าทันสื่อ			○	○					●	●	●					●	●	●		○		●				●	●	
001239 ภาวะผู้นำกับความรัก			●	●						○							○			●							○	
001251 พลวัตกลุ่มและการทำงานเป็นทีม			●	●					●	○	○						○	●		●		●				○	○	
001252 นเรศวรศึกษา			●	●					○	●	●					●	●	○		●		○				○	●	
001253 การเป็นผู้ประกอบการ			●	●					●	●	●					●	●	●		○		●				○	○	
กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์																												
001271 มนุษย์กับสิ่งแวดล้อม			●	●					●		○					●	○	○		●		○				●	○	
001272 คอมพิวเตอร์สารสนเทศขั้นพื้นฐาน			●	●					●							●				●						●		
001273 คณิตศาสตร์และสถิติในชีวิตประจำวัน			●	●					○	●						○	●			○						●	○	
001274 ยาและสารเคมีในชีวิตประจำวัน			●	●						●	○					●	○			●							●	
001275 อาหารและวิถีชีวิต			●	●							○					●	○			○							○	

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม				2. ความรู้							3. ทักษะทางปัญญา							4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ				5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และเทคโนโลยี-สารสนเทศ					6. ทักษะพิสัย
	1.1	1.2	1.3	1.4	2.1	2.2	2.3	2.4	2.5	2.6	2.7	3.1	3.2	3.3	3.4	3.5	3.6	3.7	4.1	4.2	4.3	4.4	5.1	5.2	5.3	5.4	5.5	6.1
001276 พลังงานและเทคโนโลยีใกล้ตัว			●	●					●	●	●					●	●					○					○	
001277 พฤติกรรมมนุษย์			●	●						○	●					○	●			●							●	
001278 ชีวิตและสุขภาพ			○	○							●						●			●							●	
001279 วิทยาศาสตร์ในชีวิตประจำวัน			●	●					●	●	●					●	●	●		○		○				●	●	
กลุ่มวิชาพลานามัย																												
001281 กีฬาและออกกำลังกาย			●	●							●						●			●		○					●	
2.. หมวดวิชาเฉพาะ																												
2.1 วิชาแกน																												
704111 ประวัติศาสตร์ศิลป์	○	○	○		●		●					●		○														○
704121 วาดเส้น					○			●							●				○	○	○							●
704122 องค์ประกอบศิลป์					●	●		○					○	○	○				○	○	○							●
704161 คอมพิวเตอร์กราฟิก					●	●						●	●										○	○	○			●
704212 ภูมิปัญญาไทยเพื่อศิลปะและการออกแบบ	○	○	○		●	●	●	●											○	○	○							●
704224 ศิลปะภาพถ่าย	○	○	○		●	●	●	●											○	○	○							●
704313 สุนทรียศาสตร์		●			●	●	●	●				●									○		○	○				○
2.2 วิชาเฉพาะด้าน																												
205200 การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ	○	○	○											●									●	●	●			
205201 การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อการวิเคราะห์เชิงวิชาการ	○	○	○											●					●	●	●		●	●	●			
205202 การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอผลงาน	○	○	○											●					●	●	●		●	●	●			
703111 การออกแบบและนำเสนอผลงาน												○	○		○				●	●	●		●	●	●			●

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม				2. ความรู้							3. ทักษะทางปัญญา							4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ				5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และเทคโนโลยี-สารสนเทศ					6. ทักษะพิสัย
	1.1	1.2	1.3	1.4	2.1	2.2	2.3	2.4	2.5	2.6	2.7	3.1	3.2	3.3	3.4	3.5	3.6	3.7	4.1	4.2	4.3	4.4	5.1	5.2	5.3	5.4	5.5	6.1
703112 คอมพิวเตอร์สำหรับการออกแบบสามมิติ					●	●	●	●											●	●	●		○	○	○			●
703211 การออกแบบกราฟิก												●	●	●	●								○	○	○			●
703212 การออกแบบมัลติมีเดีย												●	●	●	●								○	○	○			●
703213 พื้นฐานภาพเคลื่อนไหว					●	●						●	●		●				○	○	○							●
703214 การออกแบบภาพประกอบ					●	●	●	●															○	○	○			●
703215 การออกแบบและจัดวางตัวอักษร					●	●	●	●															○	○	○			●
703311 การเขียนบทสำหรับการออกแบบสื่อสาร					●	●	●	●				○	○	○	○				○	○	○							●
703312 ธุรกิจสร้างสรรค์	○	○	○		●	●	●	●																				●
703313 คอมพิวเตอร์โปรแกรมสำหรับงานออกแบบ												●	●	●	●								○	○	○			●
703314 การออกแบบสื่อภาพและเสียง												●	●	●	●								○	○	○			●
703381 ระเบียบวิธีวิจัยทางด้านการออกแบบสื่อนวัตกรรม	○	○	○		●	●	●	●															○	○	○			○
703484 สัมมนาการออกแบบสื่อนวัตกรรม	○	○	○									●	●	●	●				○	○	○		○	○	○			○
2.3 วิชาเอกออกแบบสื่อนวัตกรรม **2.3.1 วิชาบังคับ** **1) กลุ่มวิชาการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย**																												
703221 การออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้					●	●	●					●	●		●								○	○	○			●
703222 การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร					●	●	●					●	●										○	○	○			●
703321 การออกแบบข้อมูลเชิงภาพ					●	●	●					●	●										○	○	○			●

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม				2. ความรู้							3. ทักษะทางปัญญา							4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ				5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และเทคโนโลยี-สารสนเทศ					6. ทักษะพิสัย
	1.1	1.2	1.3	1.4	2.1	2.2	2.3	2.4	2.5	2.6	2.7	3.1	3.2	3.3	3.4	3.5	3.6	3.7	4.1	4.2	4.3	4.4	5.1	5.2	5.3	5.4	5.5	6.1
703322 ระบบป้ายสัญลักษณ์					●	●	●					●	●										○	○	○			●
703323 การออกแบบสื่อสมัยใหม่					●	●								●	●								○	○	○			●
2) กลุ่มวิชาการออกแบบภาพเคลื่อนไหว																												
703231 การวาดเส้นสำหรับภาพเคลื่อนไหว					●	●	●	●																				●
703232 ภาพเคลื่อนไหวสองมิติ					●	●						●	●		●				○	○	○							●
703331 การออกแบบตัวละครสำหรับภาพเคลื่อนไหว					●	●						●	●		●				○	○	○							●
703332 ภาพเคลื่อนไหวสามมิติ					●	●						●	●		●				○	○	○							●
703333 เทคนิคพิเศษสำหรับภาพเคลื่อนไหว					●	●						●	●		●				○	○	○							●
2.3.2 วิชาเอกเลือก																												
703341 การถ่ายภาพสตูดิโอ					●	●	●	●															○	○	○			●
703342 การจัดและปรับแต่งภาพขั้นสูง					●	●	●	●					●	●	●								○	○	○			●
703343 การออกแบบกราฟิกแบบยั่งยืน	○	○	○		●	●	○	○																				●
703344 การออกแบบเกมคอมพิวเตอร์					●	●						●	●		●								○	○	○			●
703345 การออกแบบเว็บ					●	●						●	●		●								○	○	○			●
703346 การออกแบบโมบายแอพลิเคชั่น					●	●						●	●		●								○	○	○			●
703347 การออกแบบสื่อแนวทดลอง					●	●						●	●		●								○	○	○			●
703348 การออกแบบจัดแสง					●	●						●	●		●								○	○	○			●
703349 ภาพเคลื่อนไหวแนวทดลอง					●	●						●	●		●				○	○	○							●

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม				2. ความรู้							3. ทักษะทางปัญญา							4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ				5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และเทคโนโลยี-สารสนเทศ					6. ทักษะพิสัย
	1.1	1.2	1.3	1.4	2.1	2.2	2.3	2.4	2.5	2.6	2.7	3.1	3.2	3.3	3.4	3.5	3.6	3.7	4.1	4.2	4.3	4.4	5.1	5.2	5.3	5.4	5.5	6.1
2.3.3 ศิลปนิพนธ์/ประสบการณ์ภาคสนาม																												
703481 การศึกษาอิสระ	○	○	○									●	●	●	●								●	●	●			○
703482 สหกิจศึกษา	○	○	○			●		●					●	●					○	○	○		○	○	○			○
703483 การฝึกอบรมหรือฝึกงานในต่างประเทศ	○	○	○			●		●					●	●					○	○	○		○	○	○			○
703485 ศิลปนิพนธ์	○	○	○									●	●	●	●								●	●	●			○
2.3.4 วิชาบังคับไม่นับหน่วยกิต																												
703382 การฝึกงาน	○	○	○			●		●					●	●					○	○	○		○	○	○			○

หมวดที่ 5. หลักเกณฑ์ในการประเมินผลนิสิต

1. กฎระเบียบหรือหลักเกณฑ์ ในการให้ระดับคะแนน (เกรด)

การวัดผลและการสำเร็จการศึกษาเป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยนเรศวรว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2559

2. กระบวนการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนิสิต

2.1 การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ขณะนิสิตยังไม่สำเร็จการศึกษา

ให้กำหนดระบบการทวนสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนิสิตเป็นส่วนหนึ่งของระบบการประกันคุณภาพภายในของสถาบันอุดมศึกษาที่จะต้องทำความเข้าใจตรงกันทั้งสถาบัน และนำไปดำเนินการจนบรรลุผลสัมฤทธิ์ ซึ่งผู้ประเมินภายนอกจะต้องสามารถตรวจสอบได้

การทวนสอบในระดับรายวิชาควรให้นิสิตประเมินการเรียนการสอนในระดับรายวิชา

มีระบบการตั้งคณะกรรมการพิจารณาความเหมาะสมของข้อสอบให้เป็นไปตามแผนการสอน มีการประเมินข้อสอบโดยผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

มีระบบคณะกรรมการพิจารณาการทวนสอบในระดับหลักสูตรสามารถทำได้โดยมีระบบประกันคุณภาพภายในสถาบันอุดมศึกษาดำเนินการทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้และรายงานผล

2.2 มีหลักเกณฑ์ในการพิจารณาการทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้หลังจากนิสิตสำเร็จการศึกษาดังต่อไปนี้

การกำหนดกลวิธีการทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ของนิสิต ควรเน้นการทำวิจัยสัมฤทธิผลของการประกอบอาชีพของบัณฑิต ที่ทำอย่างต่อเนื่องและนำผลวิจัยที่ได้ย้อนกลับมาปรับปรุงกระบวนการการเรียนการสอน และหลักสูตรแบบครบวงจร รวมทั้งการประเมินคุณภาพของหลักสูตรและหน่วยงานโดยองค์กรระดับสากล โดยการวิจัยอาจจะดำเนินการดังตัวอย่างต่อไปนี้

(1) ภาวะการณ์ได้งานทำของบัณฑิต ประเมินจากบัณฑิตแต่ละรุ่นที่จบการศึกษา ในด้านของระยะเวลาในการหางานทำ ความเห็นต่อความรู้ ความสามารถ ความมั่นใจของบัณฑิตในการประกอบการงานอาชีพ

(2) การตรวจสอบจากผู้ประกอบการ โดยการขอเข้าสัมภาษณ์ หรือ การแบบส่งแบบสอบถาม เพื่อประเมินความพึงพอใจในบัณฑิตที่จบการศึกษาและเข้าทำงานในสถานประกอบการนั้น ๆ ในคาบระยะเวลาต่างๆ จากบัญฑิตที่จบในทุกๆปี และนำข้อมูลที่ได้รับมาใช้ในการปรับหลักสูตรทุก 4 ปี

(3) การประเมินตำแหน่ง และหรือความก้าวหน้าในสายงานของบัณฑิต

(4) การประเมินจากสถานศึกษาอื่น โดยการส่งแบบสอบถาม หรือ สอบถามเมื่อมีโอกาสในระดับความพึงพอใจในด้านความรู้ ความพร้อม และสมบัติด้านอื่น ๆ ของบัณฑิตจะจบการศึกษาและเข้าศึกษาเพื่อปริญญาที่สูงขึ้นในสถานศึกษานั้น ๆ

(5) การประเมินจากนิสิตเก่า ที่ไปประกอบอาชีพ ในแง่ของความพร้อมและความรู้จากสาขาวิชาที่เรียน รวมทั้งสาขาอื่น ๆ ที่กำหนดในหลักสูตร ที่เกี่ยวเนื่องกับการประกอบอาชีพของบัณฑิต รวมทั้งเปิดโอกาสให้เสนอข้อคิดเห็นในการปรับหลักสูตรให้ดียิ่งขึ้นด้วย

(6) ความเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก ที่มาประเมินหลักสูตร หรือ เป็นอาจารย์พิเศษ ต่อความพร้อมของนิสิตในการเรียน และคุณสมบัติอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการเรียนรู้ และการพัฒนาองค์ความรู้ของนิสิต

(7) ผลงานของนิสิตที่วัดเป็นรูปธรรมได้ซึ่ง อาทิ (1) จำนวนโปรแกรมสำเร็จรูปที่พัฒนาเองและวางขาย, (2) จำนวนสิทธิบัตร, (3) จำนวนรางวัลทางสังคมและวิชาชีพ, (4) จำนวนกิจกรรมการกุศลเพื่อสังคมและประเทศชาติ, (5) จำนวนกิจกรรมอาสาสมัครในองค์กรที่ทำประโยชน์ต่อสังคม

3. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยนเรศวร ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2559

หมวดที่ 6. การพัฒนาคณาจารย์

1. การเตรียมการสำหรับอาจารย์ใหม่

(1) มีการปฐมนิเทศแนะแนวการเป็นครูแก่อาจารย์ใหม่ ให้มีความรู้และเข้าใจนโยบายของสถาบัน คณะตลอดจนในหลักสูตรที่สอน

(2) ส่งเสริมอาจารย์ให้มีการเพิ่มพูนความรู้ สร้างเสริมประสบการณ์เพื่อส่งเสริมการสอนและการวิจัยอย่างต่อเนื่องโดยผ่านการทำวิจัยสายตรงในสาขาวิชา มีการสนับสนุนด้านการศึกษาต่อ ฝึกอบรม ดูงานทางวิชาการและวิชาชีพในองค์กรต่าง ๆ การประชุมทางวิชาการทั้งในประเทศและ/หรือต่างประเทศ หรือการลาเพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์

2. การพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่คณาจารย์

2.1 การพัฒนาทักษะการจัดการเรียนการสอน การวัดและการประเมินผล

(1) ส่งเสริมอาจารย์ให้มีการเพิ่มพูนความรู้ สร้างเสริมประสบการณ์เพื่อส่งเสริมการสอนและการวิจัยอย่างต่อเนื่องโดยผ่านการทำวิจัยสายตรงในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องกับวิจัยในด้านสื่อนวัตกรรมเป็นอันดับแรก การสนับสนุนด้านการศึกษาต่อ ฝึกอบรม ดูงานทางวิชาการและวิชาชีพในองค์กรต่าง ๆ การประชุมทางวิชาการทั้งในประเทศและ/หรือต่างประเทศ หรือการลาเพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์

(2) การเพิ่มพูนทักษะการจัดการเรียนการสอนและการประเมินผลให้ทันสมัย

2.2 การพัฒนาวิชาการและวิชาชีพด้านอื่นๆ

(1) การมีส่วนร่วมในกิจกรรมบริการวิชาการแก่ชุมชนที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความรู้และคุณธรรม

(2) มีการกระตุ้นอาจารย์ทำผลงานทางวิชาการสายตรงในสาขาวิชาออกแบบสื่อนวัตกรรมส่งเสริมการทำวิจัยสร้างองค์ความรู้ใหม่เป็นหลักและเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนและมีความเชี่ยวชาญในสาขาวิชาชีพเป็นรอง

หมวดที่ 7. การประกันคุณภาพหลักสูตร

1. การกำกับมาตรฐาน

มีการกำกับมาตรฐานหลักสูตรตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาและเกณฑ์การประกันคุณภาพการศึกษาของมหาวิทยาลัยดังนี้

1.1 ในการดำเนินการจัดทำและติดตาม มคอ.ต่างๆ ของหลักสูตรให้ดำเนินการตามแผนการบริหารจัดการหลักสูตรตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ (TQF) ภาคการศึกษาต้น/ภาคการศึกษาปลาย โดยให้มีการกำกับติดตามโดยคณบดี/ ผู้อำนวยการวิทยาลัย รายละเอียดดังนี้

1.1.1 การจัดทำและส่ง มคอ.3, 4, 5, 6, 7 และรายงานตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงานตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา โดยอัพโหลดผ่านระบบบริหารจัดการหลักสูตร TQF

1.1.2 คณะรายงานการจัดส่ง มคอ.3, 4, 5, 6, 7 เสนอที่ประชุมคณะทำงานกลั่นกรองหลักสูตรและงานวิชาการ

1.2 อาจารย์และภาควิชาที่รับผิดชอบรายวิชาการจัดการเรียนการสอนและการประเมินผลการเรียนให้เป็นไปตามรายละเอียดรายวิชาในรายวิชาที่รับผิดชอบ

2. บัณฑิต

บัณฑิตสาขาวิชาการออกแบบสื่อนวัตกรรม มีคุณสมบัติตรงตามความต้องการของตลาดแรงงาน เป็นที่ต้องการของสถานประกอบการด้านการออกแบบสื่อหรือหน่วยงานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องทั้งภาครัฐและเอกชน ระดับความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตต่อบัณฑิตสาขาวิชาการออกแบบสื่อนวัตกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร โดยเฉลี่ยอยู่ในระดับดี ทั้งนี้ คณะฯ โดยความร่วมมือจากมหาวิทยาลัยดำเนินการสำรวจความต้องการแรงงานและความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต เพื่อนำข้อมูลมาใช้ประกอบการปรับปรุงหลักสูตร รวมถึงการศึกษาข้อมูลวิจัยอันเกี่ยวเนื่องกับการประมาณความต้องการของตลาดแรงงานเพื่อนำไปใช้ในการวางแผนการรับนิสิต

3. นิสิต

3.1 การรับนิสิตและการเตรียมความพร้อมก่อนเข้าศึกษา

3.1.1 การรับนิสิต

การรับนิสิตเป็นไปตามประกาศมหาวิทยาลัยนเรศวร แต่สาขาวิชาและอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรมีส่วนร่วมในการแต่งตั้งคณะกรรมการสอบสัมภาษณ์นิสิตทั้งในส่วนของการรับตรงโครงการพิเศษ และโครงการพิเศษ โดยคณะกรรมการสอบสัมภาษณ์มีหน้าที่ในการชี้แจงให้นักเรียนที่สมัครเข้ามาทราบและเข้าใจถึงสาขาวิขาได้ชัดเจนยิ่งขึ้น เพื่อช่วยลดจำนวนนิสิตที่ลาออกในระหว่างการศึกษาอันมาจากสาเหตุที่เป็นสาขาวิชาที่ไม่ตรงกับความต้องการของตนเอง รวมทั้งนำข้อมูลที่ได้ในแต่ละปีที่ผ่านมาถูกนำมาใช้จัดทำแผน กลยุทธ์ประชาสัมพันธ์และปรับปรุงกิจกรรมให้เหมาะสมกับนิสิตที่จะเข้าใหม่ในปีถัดไป รวมทั้งเพื่อใช้พัฒนาปรับปรุงหลักสูตรในอนาคต

3.1.2 การเตรียมความพร้อมก่อนเข้าศึกษา

- ภาควิชาได้กำหนดให้มีการปฐมนิเทศนิสิตใหม่ก่อนเปิดภาคเรียน เพื่อเตรียมความพร้อมด้านการปรับตัว เทคนิคการเรียนรู้ กฎระเบียบในมหาวิทยาลัยที่ควรทราบ สิ่งอำนวยความสะดวกที่ภาควิชา คณะและมหาวิทยาลัยมีให้ รวมทั้งการพบอาจารย์ที่ปรึกษา และรุ่นพี่ทั้งในสาขาวิชาและคณะ
- คณะได้จัดให้มีกิจกรรมปรับพื้นฐานการเรียน ทั้งในส่วนของภาคทฤษฎีและปฏิบัติ โดยสาขาวิชาได้ให้คำปรึกษารวมถึงให้ใช้ทรัพยากรของสาขาวิชา เพื่อเป็นการปูพื้นฐานการเรียน แนะแนวทางในการปฏิบัติตัว และวางเป้าหมายในการเรียนสี่ปีเพื่อเป็นบัณฑิตที่พึงประสงค์
- มีการสำรวจความพึงพอใจของนิสิตแรกเข้าต่อความช่วยเหลือและข้อมูลที่ได้รับ และมีการนำข้อมูลที่ได้ในแต่ละปีที่ผ่านมาถูกนำมาใช้จัดทำแผนและปรับปรุงกิจกรรมให้เหมาะสมกับนิสิตที่จะเข้าใหม่ในปีถัดไป

3.2 การควบคุมการดูแลการให้คำปรึกษาวิชาการและแนะแนวแก่นิสิต

3.2.1 การควบคุมการดูแลการให้คำปรึกษาวิชาการ และแนะแนวแก่นิสิตในระดับปริญญาตรี

- จัดให้อาจารย์ภายในสาขาวิชา 1 ท่าน ดูแลนิสิตที่เข้ามาใหม่ 10-15 คน ซึ่งสามารถให้คำปรึกษานิสิตได้อย่างทั่วถึง และในแต่ละภาคการศึกษา
- มีนโยบายให้อาจารย์ที่ปรึกษาเรียกนิสิตในที่ปรึกษามาพบร่วมกันอย่างน้อยภาคการศึกษาละ 1 ครั้ง โดยกำหนดสัปดาห์เข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษาขึ้นช่วงหลังสอบกลางภาค เพื่อให้ได้ข้อมูลและรู้จักนิสิตมากขึ้น และนอกจากนี้ยังมีการให้คำปรึกษาเป็นการส่วนตัวในกรณีทั้งการพบปะโดยตรงและช่องทางสื่อสารอื่นๆ
- มีระบบให้นิสิตจะทำการประเมินอาจารย์ที่ปรึกษาทุกปีการศึกษา เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในการดูแลและช่วยเหลือนิสิตในปีต่อไป

3.2.2 การพัฒนาศักยภาพนิสิต และการเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ได้แก่

- จัดกิจกรรมฝึกอบรมด้านการเรียนวิชาที่มีปฏิบัติการ สาขาวิชาได้ให้ความร่วมมือทั้งภาครัฐและเอกชนเพื่อเข้าร่วมอบรมในภาคทฤษฎีและฝึกปฏิบัติการต่างๆ โดยผลงานที่ได้จากการอบรมปฏิบัติการจะมีประโยชน์ต่อหน่วยงานที่ให้การสนับสนุนหรือต่อสาธารณะ
- จัดกิจกรรมด้านการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับกิจกรรมการประกวดที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสื่อต่างๆ ที่จัดขึ้นโดยหน่วยงานภายนอก เพื่อพัฒนาศักยภาพนิสิตให้ทันต่อแนวโน้มการออกแบบภายนอก
- จัดให้มีการเรียนการสอนที่เป็นส่วนหนึ่งของการบริการวิชาการแก่ชุมชน สาขาวิชาสนับสนุนให้อาจารย์ในหลักสูตรนำปัญหาหรือแนวทางการพัฒนาชุมชนมาเป็นโจทย์ในการปฏิบัติการแก่นิสิตเพื่อให้สาขาวิชาได้มีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชนและเป็นการบูรณาการสรรพวิชาเพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ต่อไป
- จัดกิจกรรมการปฏิบัติงานและการแก้ปัญหาจากการทำงานจริง ในวิชาการฝึกงานให้แก่นิสิตชั้นปีที่ 3 และสหกิจศึกษา/สหกิจศึกษาต่างประเทศ ให้แก่นิสิตชั้นปีที่ 4

3.3 กระบวนการหรือแสดงผลการดำเนินงาน (การคงอยู่ การสำเร็จการศึกษา ความพึงพอใจและผลการจัดการข้อร้องเรียนของนิสิต)

หลักสูตรมีการสำรวจความพึงพอใจในด้านต่างๆ ของนิสิต ซึ่งประกอบด้วย ความพึงพอใจของนิสิตแรกเข้าต่อความช่วยเหลือที่ได้รับ ความพึงพอใจของนิสิตชั้นปีสุดท้ายต่อหลักสูตร ความพึงพอใจต่อสิ่งสนับสนุน ความพึงพอใจต่อความช่วยเหลือของอาจารย์ และความพึงพอใจของสถานที่ฝึกงานงานต่อคุณภาพนิสิต ซึ่งข้อมูลเหล่านี้จะเป็นประโยชน์ต่อการบริหารหลักสูตรต่อไป

4. คณาจารย์

4.1 การบริหารและพัฒนาอาจารย์ตั้งแต่ระบบการรับอาจารย์ใหม่

4.1.1 การรับและการแต่งตั้งอาจารย์ประจำหลักสูตร

สาขาวิชาได้ดำเนินการรับและแต่งตั้งอาจารย์ประจำหลักสูตรโดยพิจารณาจากคุณวุฒิและผลงานวิชาการให้เหมาะสมตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร โดยสอบถามจากความสมัครใจของอาจารย์ประจำและพิจารณาแต่งตั้งโดยอาศัยมติจากที่ประชุมสาขาวิชาและประชุมภาควิชา (คำสั่งแต่งตั้งอาจารย์ประจำหลักสูตร และรายงานการประชุมภาควิชา) และมีการประเมินความพึงพอใจอาจารย์ประจำหลักสูตรทุกปี เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาใช้ในการปรับปรุงการบริหารหลักสูตรในปีต่อไป (ผลการประเมินความพึงพอใจอาจารย์ประจำหลักสูตร)

4.1.2 การบริหารอาจารย์

สาขาวิชาได้มีการกำหนดบทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบของอาจารย์ประจำหลักสูตรอย่างชัดเจน มีการหารือและแบ่งหน้าที่รับผิดชอบของกรรมการประจำหลักสูตร ตามความเหมาะสมทั้งทางด้านคุณวุฒิ ความรู้ ความสามารถ ความชอบ และประสบการณ์ รวมถึงมีการจัดตั้งช่องทางการสื่อสารเฉพาะเพื่อความสะดวกและรวดเร็วในการบริหารงาน รวมถึงเสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีในการทำงานร่วมกัน

4.1.3 การส่งเสริมและพัฒนาอาจารย์

มีกระบวนการให้ความรู้วิธีการปฏิบัติงานตามหน้าที่ความรับผิดชอบ และเปิดโอกาสให้คณาจารย์พัฒนาตนเองทางวิชาชีพและวิชาการตามสายงาน โดยอาจารย์ทุกคนต้องได้รับการพัฒนาไม่น้อยกว่าปีละ 1 ครั้ง

5. หลักสูตร การเรียนการสอน การประเมินผู้เรียน

การบริหารจัดการหลักสูตรให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลอย่างต่อเนื่อง เช่น

5.1 การออกแบบหลักสูตร ควบคุม กำกับการจัดทำรายวิชาต่างๆ ให้มีเนื้อหาที่ทันสมัย

5.1.1 หลักคิดในการออกแบบหลักสูตร ข้อมูลที่ใช้ในการพัฒนาหลักสูตรและวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

มีการแต่งตั้งคณะกรรมการประจำหลักสูตร ซึ่งมีหน้าที่ในการบริหารหลักสูตร ในแต่ละปีการศึกษา จะมีการจัดทำปฏิทินการดำเนินงานตามแผนงาน โดยมีรายละเอียดดังนี้

- ก่อนการเปิดภาคเรียน มีการแจ้งให้อาจารย์ผู้จัดการรายวิชาทุกคนเตรียมความพร้อมในการจัดทำ มคอ. 3 รวมถึงอุปกรณ์ เครื่องมือประกอบการสอนปฏิบัติการ สื่อการสอน เอกสารประกอบการสอน

- เมื่อสิ้นสุดภาคการศึกษามอบหมายอาจารย์ผู้จัดการรายวิชาประเมินความต้องการ/ความพึงพอใจของนิสิตต่อการเรียนการสอนและใช้ข้อมูลในการปรับปรุงกลยุทธ์การสอน

- มอบหมายอาจารย์ผู้จัดการรายวิชาและประสบการณ์ภาคสนาม จัดทำรายงานผลการดำเนินการของรายวิชา (มคอ. 5) และของประสบการณ์ภาคสนาม (มคอ. 6) ตามรายละเอียดที่ สกอ. กำหนด ซึ่งรวมถึงข้อเสนอแผนการพัฒนาปรับปรุง เมื่อสิ้นสุดภาคการศึกษา

- ติดตามผลการประเมินคุณภาพการสอนและสิ่งอำนวยความสะดวกประจำภาคการศึกษา ซึ่งดำเนินการโดยงานวิชาการและงานอาคารสถานที่ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

- อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรสรุปผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนิสิตทุกปีการศึกษา โดยคณะกรรมการทวนสอบของภาควิชา สุ่มทวนสอบรายวิชา 25% ของรายวิชาในความรับผิดชอบของภาควิชาในแต่ละปี

- กรณีที่มีการเชิญผู้เชี่ยวชาญภายนอกมาจัดการอบรม อภิปรายหรือสัมมนาทางวิชาชีพ ให้ภาควิชาจัดการแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วม

- เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนในแต่ละปี รวบรวมผลการประเมินคุณภาพการสอนและสิ่งอำนวยความสะดวก รายงานผลการดำเนินการรายวิชา ผลการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนิสิต จัดทำร่างรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตรประจำปี เสนอต่อหัวหน้าภาควิชา

- หัวหน้าภาควิชาร่วมกับอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรจัดการประชุมคณะกรรมการประจำหลักสูตร วิเคราะห์ผลการดำเนินการของหลักสูตรประจำปี และใช้ข้อมูลเพื่อการวางแผนปรับปรุงกลยุทธ์การสอน ทักษะของอาจารย์ในการใช้กลยุทธ์การสอน รายละเอียดของรายวิชา สิ่งอำนวยความสะดวก ที่ส่งผลกระทบต่อคุณภาพของหลักสูตร จัดทำรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตรพร้อมทั้งข้อเสนอแผนการปรับปรุง เสนอต่อคณบดี

5.1.2 การปรับปรุงหลักสูตรให้ทันสมัยตามความก้าวหน้าในศาสตร์สาขานั้นๆ

- เมื่อครบรอบหลักสูตร (4 ปี) กรรมการหลักสูตรจัดการประเมินหลักสูตรโดยผู้ทรงคุณวุฒิ นิสิตปีสุดท้ายก่อนจบการศึกษาหรือบัณฑิตใหม่ และผู้จ้างงาน

- แต่งตั้งคณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตร ที่มีจำนวนและคุณสมบัติตามหลักเกณฑ์ของ สกอ. ปรับปรุงหลักสูตรอย่างน้อยทุก 5 ปี โดยนำความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ นิสิตปีสุดท้ายหรือบัณฑิตใหม่ และผู้จ้างงาน การเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคมที่มีผลกระทบต่อลักษณะที่พึงประสงค์ของบัณฑิต มาประกอบการพิจารณา

- การเปิดสอนรายวิชามีลำดับก่อนหลังที่เหมาะสม เพื่อเอื้อให้นิสิตมีพื้นฐานความรู้ในการเรียนต่อยอด

5.2 การวางระบบผู้สอนและกระบวนการจัดการเรียนการสอนในแต่ละรายวิชา

5.2.1 การพิจารณากำหนดผู้สอน

- ในรายวิชาบังคับ การพิจารณาผู้สอนจะคำนึงถึงคุณวุฒิ และความเชี่ยวชาญในเนื้อหาที่สอน โดยพิจารณาประกอบกับผลงานวิจัย หรือประสบการณ์ทำงานที่เกี่ยวข้องกับวิชานั้นๆ ดังนั้นในแต่ละรายวิชาจึงมีผู้สอนมากกว่า 1 คน เพื่อประโยชน์ต่อผู้เรียนเป็นสำคัญ

- ในรายวิชาเลือก จะเปิดรายวิชาที่ผู้สอนมีความเชี่ยวชาญ และมีความพร้อมในเรื่องสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ เพื่อประโยชน์ต่อการถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ให้นิสิตโดยตรงตามความสมัครใจของนิสิต

5.2.2 การกำกับ ติดตาม และตรวจสอบการจัดทำ มคอ.3 และมคอ.4

- คณะกรรมการประจำหลักสูตรกำหนดปฏิทินการดำเนินงานหลักสูตร โดยมอบหมายผู้รับผิดชอบ และกรอบเวลาในการส่งมคอ. 3 และ มคอ. 4 โดยส่ง 30 วันก่อนเปิดภาคเรียน ทุกภาคเรียนในปีการศึกษา

- กำหนดให้มีการประเมินการสอนปลายภาคเรียน และวิเคราะห์คุณภาพของการสอนในมุมมองของผู้เรียน และรายงานผลการประเมินนี้ใน มคอ. 5 ซึ่งผู้สอนต้องนำผลการประเมินมาพิจารณาว่าเห็นควรปรับปรุงรายวิชาหรือไม่ อย่างไร และจะมีการปรับปรุง มคอ. 3 ในการสอนครั้งต่อไป

5.2.3 การกำกับกระบวนการเรียนการสอน

- มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนิสิตตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ ที่กำหนดใน มคอ.3 และ มคอ.4 (ถ้ามี) อย่างน้อยร้อยละ 25 ของรายวิชาที่เปิดสอนในแต่ละปีการศึกษา

- มีการพัฒนา/ปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนกลยุทธ์การสอน หรือการประเมินผลการเรียนรู้ จากผลการประเมินการดำเนินงานที่รายงานใน มคอ.7 ปีที่แล้ว

5.2.4 การบูรณาการพันธกิจต่างๆ กับการเรียนการสอนในระดับปริญญาตรีความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของมหาวิทยาลัย 4 ด้าน (ผลิตบัณฑิต วิจัย บริการวิชาการ และทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม)

- ผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ความสามารถและทักษะ มีความเป็นผู้นำ แข่งขันในตลาดแรงงานได้ และเป็นที่ยอมรับในระดับสากล

- บัณฑิตได้รับการปลูกฝังแนวคิดของการใช้กระบวนการวิจัยเพื่อแก้ไขปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงาน

- เน้นการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้เรียนและผู้สอน การเรียนรู้นอกห้องเรียนรวมถึงการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง โดยการให้นิสิตมีส่วนร่วมในการบริการวิชาการแก่ชุมชน ทั้งในด้านการฝึกอบรม และการให้คำแนะนำทางวิชาการแก่ผู้ประกอบการและผู้สนใจทั้งในระดับท้องถิ่น ระดับชาติ และสากล

- มีการสอดแทรกเนื้อหาด้านคุณธรรม จริยธรรม จรรยาบรรณวิชาชีพ และความเป็นไทยให้แก่นิสิตในทุกรายวิชา

5.3 การประเมินผู้เรียน กำกับให้มีการประเมินตามสภาพจริง มีวิธีการประเมินที่หลากหลาย

5.3.1 การประเมินผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ

แต่ละรายวิชามีการประเมินผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ และระบุไว้ใน มคอ.3

5.3.2 การตรวจสอบการประเมินผลการเรียนรู้ของนิสิต

1) ประเมินผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรมและจริยธรรม
   - นิสิตประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง ก่อนและหลังการเรียน
   - ประเมินโดยอาจารย์จากการสังเกตพฤติกรรมการแสดงออกตามปกติของนิสิต
   - ผู้ใช้บัณฑิตประเมินคุณธรรมจริยธรรมของบัณฑิต
2) ประเมินผลการเรียนรู้ด้านความรู้
   - ประเมินจากผลงานระหว่างภาค เช่น การส่งแบบ การเขียนรายงาน การสอบย่อย การนำเสนอผลงานการค้นคว้าหน้าชั้น
   - ประเมินจากการสอบข้อเขียน การสอบปฏิบัติ

- ประเมินความรู้ของบัณฑิตโดยการสำรวจความคิดเห็นของผู้ใช้บัณฑิต

3) ประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

- ประเมินจากผลงานการแก้ไขปัญหาที่ได้รับมอบหมาย
- ประเมินโดยการสอบข้อเขียนด้วยโจทย์ที่ต้องใช้ทักษะทางปัญญา
- ประเมินรายงานผลการวิจัยในรายวิชาปัญหาพิเศษ

4) ประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

- มอบหมายนิสิตประเมินตนเองและเพื่อนในกลุ่ม สรุปผลการประเมินโดยใช้เสียงส่วนใหญ่
- สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน

5) ประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะในการวิเคราะห์ การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

- ประเมินจากผลงานกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสืบค้นข้อมูลด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศที่มอบหมายแต่ละบุคคล
- ประเมินทักษะการสื่อสารด้วยภาษาเขียนจากรายงานแต่ละบุคคลหรือรายงานกลุ่มในส่วนที่นิสิตนั้นรับผิดชอบ
- ประเมินทักษะการสื่อสารด้วยภาษาพูดจากพัฒนาการการนำเสนอรายงานในชั้นเรียน การนำเสนอสัมมนา การนำเสนอนิทรรศการงานวิจัยต่อผู้เยี่ยมชมด้วยวาจา
- สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน

6) ประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะพิสัย

- ประเมินจากผลงานกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์เชิงตัวเลข ความสามารถของนิสิตในการใช้ทักษะปฏิบัติทางศิลปกรรมศาสตรในการสร้างสรรค์ผลงานของตน

5.3.3 การกำกับการประเมินการจัดการเรียนการสอนและประเมินหลักสูตร (มคอ.5 มคอ.6 และ มคอ.7)

- การประเมินคุณภาพการศึกษาประจำปี ตามตัวบ่งชี้ในหมวดที่ 7 ข้อ 7 โดยคณะกรรมการประเมินคุณภาพภายในระดับภาควิชา หลักสูตรได้มีการกำหนดให้นิสิตได้ทดสอบความรู้ 3 ด้าน คือ วิชาชีพ ภาษา และคอมพิวเตอร์ โดยในการทดสอบความรู้ทางวิชาชีพนั้น ได้มีการปรับปรุงเกณฑ์และข้อสอบที่ใช้ ให้มีความทันสมัยและครอบคลุมมากขึ้น และปรับปรุงเกณฑ์และวิธีการดำเนินงาน

6. สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

6.1 ระบบการดำเนินงานของหลักสูตร คณะ สถาบันเพื่อความพร้อมของสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ทั้งความพร้อมทางกายภาพและความพร้อมของอุปกรณ์เทคโนโลยีและสิ่งอำนวยความสะดวก หรือทรัพยากรที่เอื้อต่อการเรียนรู้โดยการมีส่วนร่วมของอาจารย์ประจำหลักสูตร

สาขาวิชาและอาจารย์ประจำหลักสูตรได้มีการประเมินความพึงใจในสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ของทั้งอาจารย์ผู้สอนและนิสิต แล้วนำผลการประเมินที่ได้มาใช้ประกอบการตั้งงบประมาณสำหรับบำรุงรักษาครุภัณฑ์การเรียนการสอนให้สามารถใช้งานได้ รวมถึงประชุมหารือแนวทางเพื่อหางบประมาณเพื่อสนับสนุนการจัดหาและบำรุงรักษาซ่อมแซมทรัพยากรสนับสนุนการเรียนรู้ในหลายช่องทาง เช่น การบริการวิชาการ และเงินบริจาคจากคณาจารย์ ในส่วนของการจัดหาทรัพยากรการเรียนการสอนเพิ่มเติม

มหาวิทยาลัยและคณะ ได้มีจัดสรรงบประมาณสำหรับหนังสือตำราและวารสารทางวิชาการ และทรัพยากรการเรียนการสอนเป็นประจำทุกปีและเวียนแจ้งอาจารย์ให้เสนอชื่อสื่อที่ต้องการ สำหรับอุปกรณ์เครื่องมือปฏิบัติการจะมีการประชุมวางแผนจัดทำข้อเสนองบประมาณครุภัณฑ์

6.2 จำนวนสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ที่เพียงพอและเหมาะสมต่อการจัดการเรียนการสอน

ปัจจุบันสาขาวิชาได้มีทรัพยากรที่ใช้ในการเรียนการสอนอยู่จำนวนหนึ่งแต่อย่างไรก็ตามก็ยังไม่เพียงพอและทันต่อเทคโนโลยีที่เปลี่ยนไปอย่างรวดเร็ว สาขาวิชาจึงได้มีการประชุมหารือแนวทางเพื่อหางบประมาณเพื่อสนับสนุนการจัดหาและบำรุงรักษาซ่อมแซมทรัพยากรสนับสนุนการเรียนรู้ในหลายช่องทาง เช่น การบริการวิชาการ และเงินบริจาคจากคณาจารย์ รวมถึงมีการจัดตั้งแผนจัดสรรเครื่องมือและงบประมาณในการซ่อมบำรุงเครื่องมือ และอุปกรณ์

6.3 กระบวนการปรับปรุงตามผลการประเมินความพึงพอใจของนิสิตและอาจารย์ต่อสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

สาขาวิชาร่วมกับอาจารย์ประจำหลักสูตรได้ทำการประเมินความพึงพอใจต่อทรัพยากรสนับสนุนการเรียนรู้โดยนิสิตในแต่ละรายวิชากรอกข้อมูลแบบประเมินแบบออนไลน์ และนำผลการประเมินแจ้งในที่ประชุมสาขาเพื่อหารือแนวทางในการปรับปรุง

7. การกำหนดตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน (Key Performance Indicators)

7.1 ตัวบ่งชี้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาตร์ พ.ศ.2558

การประกันคุณภาพหลักสูตรและการจัดการการเรียนการสอนที่จะทำให้บัณฑิตมีคุณภาพอย่างน้อยตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ที่กำหนด โดยมีตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงานตาม มคอ.1 ดังนี้

ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน*	2560	2561	2562	2563	2564
7.1.1 อาจารย์ประจำหลักสูตรอย่างน้อยร้อยละ 80 มีส่วนร่วมในการประชุมเพื่อวางแผน ติดตาม และทบทวนการดำเนินงานหลักสูตร	x	x	x	x	x
7.1.2 มีรายละเอียดของหลักสูตร ตามแบบ มคอ.2 ที่สอดคล้องกับมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์	x	x	x	x	x
7.1.3 มีรายละเอียดของรายวิชา และรายละเอียดของประสบการณ์ภาคสนาม (ถ้ามี) ตามแบบ มคอ.3 และ มคอ.4 อย่างน้อยก่อนการเปิดสอนในแต่ละภาคการศึกษาให้ครบทุกรายวิชา	x	x	x	x	x
7.1.4 จัดทำรายงานผลการดำเนินการของรายวิชา และรายงานผลการดำเนินการของประสบการณ์ภาคสนาม (ถ้ามี) ตามแบบ มคอ.5 และ มคอ.6 ภายใน 30 วัน หลังสิ้นสุดภาคการศึกษาที่เปิดสอน ให้ครบทุกรายวิชา	x	x	x	x	x
7.1.5 จัดทำรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตร ตามแบบ มคอ.7 ภายใน 60 วัน หลังสิ้นสุดปีการศึกษา	x	x	x	x	x
7.1.6 มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ ที่กำหนดใน มคอ.3 และมคอ.4 (ถ้ามี) อย่างน้อยร้อยละ 25 ของรายวิชาที่เปิดสอนในแต่ละปีการศึกษา	x	x	x	x	x
7.1.7 มีการพัฒนา/ปรับปรุงการจัดการเรียนการสอน กลยุทธ์การสอน หรือ การประเมินผลการเรียนรู้จากผลการประเมินการดำเนินงานที่รายงานใน มคอ.7 ปีที่แล้ว		x	x	x	x
7.1.8 อาจารย์ใหม่ (ถ้ามี) ทุกคน ได้รับการปฐมนิเทศหรือคำแนะนำด้านการจัดการเรียนการสอน	x	x	x	x	x
7.1.9 อาจารย์ประจำทุกคนได้รับการพัฒนาทางวิชาการและ/หรือวิชาชีพ อย่างน้อยปีละหนึ่งครั้ง	x	x	x	x	x
7.1.10 จำนวนบุคลากรสนับสนุนการเรียนการสอน (ถ้ามี) ได้รับการพัฒนาวิชาการ และ/หรือวิชาชีพไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 ต่อปี	x	x	x	x	x
7.1.11 ระดับความพึงพอใจของนักศึกษาปีสุดท้าย/บัณฑิตใหม่ที่มีต่อคุณภาพหลักสูตร เฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.51 จากคะแนนเต็ม 5.0				x	x

ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน*	2560	2561	2562	2563	2564
7.1.12 ระดับความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตที่มีต่อบัณฑิตใหม่หลังจากทำงานไปแล้วอย่างน้อย 1 ปี หลังสำเร็จการศึกษา เฉลี่ยไม่น้อยกว่า3 .51 จากคะแนนเต็ม 5.0					x

เกณฑ์การประเมินผลการดำเนินการ เป็นไปตามที่กำหนดในมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ หลักสูตรที่ได้มาตรฐานตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา ต้องมีผลดำเนินการบรรลุเป้าหมายตัวบ่งชี้บังคับ (ตัวบ่งชี้ที่ 1-5) และตัวบ่งชี้ที่ 6-12 จะต้องดำเนินการให้บรรลุตามเป้าหมายอย่างน้อยร้อยละ 80 ของตัวบ่งชี้ในปีที่ประเมิน ผลการประเมินการดำเนินการจะต้องเป็นไปตามหลักเกณฑ์นี้ต่อเนื่องกัน 2 ปี จึงจะได้รับรองว่าหลักสูตรมีมาตรฐานเพื่อเผยแพร่ต่อไป และจะต้องรับการประเมินให้อยู่ในระดับดีตามหลักเกณฑ์นี้ตลอดไป เพื่อการพัฒนาคุณภาพบัณฑิตอย่างต่อเนื่อง

7.2 ตัวบ่งชี้ของหลักสูตร/สาขาวิชา (Expected Learning Outcomes)

Expected Learning Outcomes ที่เป็นตัวบงชี้ของหลักสูตร/สาขาวิชาที่กำหนดใน มคอ.2 จะถูกควบคุมตัวบงชี้ให้บรรลุเป้าหมาย โดยคณะ/หลักสูตร/สาขาวิชา โดยมีตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงานดังนี้

ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน*	2560	2561	2562	2563	2564
7.2.1 ส่งเสริมการคิดอย่างสร้างสรรค์และสนับสนุนการสร้างผลงานทางนวัตกรรม โดยมีการดำเนินการสนับสนุนให้เกิดการสร้างผลงานนวัตกรรมที่สามารถนำไปจดลิขสิทธิ์และ/หรือสิทธิบัตรได้อย่างน้อย 1 ผลงานต่อปีการศึกษา					≥1 ผลงาน
7.2.2 ส่งเสริมการสร้างทักษะทางการสื่อสารและการทำงานร่วมกัน มีการทำงานกลุ่มในรายวิชาเฉพาะ	≥ร้อยละ 25	≥ร้อยละ 30	≥ร้อยละ 35	≥ร้อยละ 40	≥ร้อยละ 45
7.2.3 สนับสนุนการเรียนการสอนที่มีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการเรียนรู้อย่างยั่งยืน และมีการจัดฐานข้อมูลของสื่อการสอนในระบบฐานข้อมูลของคณะฯ	≥ร้อยละ 25	≥ร้อยละ 30	≥ร้อยละ 35	≥ร้อยละ 40	≥ร้อยละ 45
7.2.4 ส่งเสริมการสร้างจริยธรรม สำนึกสาธารณะ และจรรยาบรรณทางวิชาชีพ เป็นตัวชี้วัดในรายวิชาทุกรายวิชา และจัดโครงการอบรม อภิปราย หรือสัมมนาไม่น้อยกว่า 1 ครั้งต่อปีการศึกษา	x	x	x	x	x
7.2.5 ส่งเสริมและสนับสนุนการใช้งานออกแบบในการพัฒนาต่อยอดศิลปะวัฒนธรรม และอัตลักษณ์ทั้งในระดับท้องถิ่นและระดับชาติผ่านรายวิชา และการส่งเข้าร่วมโครงการประกวดในระดับต่างๆ ทุกภาคปีการศึกษาไม่น้อยกว่า 1 โครงการ	x	x	x	x	x
7.2.6 สนับสนุนให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในเรื่องของเศรษฐกิจ การประกอบการทางด้านธุรกิจสร้างสรรค์ มีทางเลือกในการเป็นผู้ประกอบการได้ด้วยตนเอง (SME) โดยจัดให้มีการอบรม อภิปรายและหรือการจัดสัมมนาโดยผู้เชี่ยวชาญ นักวิชาการ หรือผู้ประกอบการภายนอกอย่างน้อย 1 โครงการต่อปีการศึกษา	x	x	x	x	x

7.3 ตัวบ่งชี้ในระดับมหาวิทยาลัย

หลักสูตรต้องมีการดำเนินการตามตัวบ่งชี้ของมหาวิทยาลัยนเรศวรดังนี้

ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงานในระดับมหาวิทยาลัย	2560	2561	2562	2563	2564
7.3.1 ร้อยละของรายวิชาเฉพาะด้านทั้งหมดที่เปิดสอนมีวิทยากรจากภาคธุรกิจเอกชน/ภาครัฐมาบรรยายพิเศษอย่างน้อย 1 ครั้ง	≥ร้อยละ30	≥ร้อยละ35	≥ร้อยละ40	≥ร้อยละ45	≥ร้อยละ50
7.3.2 ร้อยละของนิสิตที่สอบภาษาอังกฤษผ่านตามเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด	≥ร้อยละ10	≥ร้อยละ15	≥ร้อยละ20	≥ร้อยละ25	≥ร้อยละ30
7.3.3 ร้อยละของนิสิตที่สอบเทคโนโลยีสารสนเทศผ่านตามเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด	≥ร้อยละ10	≥ร้อยละ15	≥ร้อยละ20	≥ร้อยละ25	≥ร้อยละ30
7.3.4 ร้อยละของบัณฑิตที่ได้งานทำ/ประกอบอาชีพอิสระใน 1 ปี หลังสำเร็จการศึกษา					≥ร้อยละ80
7.3.5 นิสิต/บัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาไปแล้วสร้างชื่อเสียงในระดับชาติและนานาชาติ	≥ร้อยละ1	≥ร้อยละ2	≥ร้อยละ3	≥ร้อยละ4	≥ร้อยละ5

หมวดที่ 8. การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของหลักสูตร

1. การประเมินประสิทธิผลของการสอน

1.1 กระบวนการประเมินและปรับปรุงแผนกลยุทธ์การสอน

- การประชุมร่วมของอาจารย์ประจำหลักสูตรและผู้สอนเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและขอคำแนะนำหรือข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่มีความรู้ในการใช้กลยุทธ์การสอน
- อาจารย์รับผิดชอบ/อาจารย์ผู้สอนรายวิชา ขอความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากอาจารย์ท่านอื่น หลังการวางแผนกลยุทธ์การสอนสำหรับรายวิชา
- การสอบถามจากนิสิต ถึงประสิทธิผลของการเรียนรู้จากวิธีการที่ใช้ โดยใช้แบบสอบถามหรือการสนทนากับกลุ่มนิสิต ระหว่างภาคการศึกษา โดยอาจารย์ผู้สอน
- ประเมินจากการเรียนรู้ของนิสิต จากพฤติกรรมการแสดงออก การทำกิจกรรม และผลการสอบ

1.2 กระบวนการประเมินทักษะของอาจารย์ในการใช้แผนกลยุทธ์การสอน

- การประเมินการสอนโดยนิสิตทุกปลายภาคการศึกษา โดยสำนักทะเบียนและประเมินผล
- การประเมินการสอนของอาจารย์จากการสังเกตในชั้นเรียนถึงวิธีการสอน กิจกรรม งานที่มอบหมายแก่นิสิต โดยคณะกรรมการประเมินของภาควิชา
- การทดสอบการเรียนรู้ของนิสิตเทียบเคียงกับนิสิตในมหาวิทยาลัยอื่น โดยใช้ข้อสอบกลางของเครือข่ายสถาบัน หรือของสมาคมวิชาชีพ
- ทำการสำรวจเพื่อประเมินประสิทธิภาพการสอนของคณาจารย์ โดยแจกแบบประเมินให้กับนิสิตในแต่ละรายวิชาก่อนสิ้นภาคการศึกษา ข้อมูลที่ได้จะถูกวิเคราะห์โดยภาควิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ และส่งให้คณาจารย์ผู้สอนแต่ละคนในภาคการศึกษาถัดไปเพื่อใช้เป็นผลป้อนกลับในการปรับปรุงการสอนและรายวิชาของตน และสาขาวิชา

2. การประเมินหลักสูตรในภาพรวม

2.1 กลยุทธ์การประเมิน

การมีกลยุทธ์การประเมินผลและทวนสอบว่าเกิดผลการเรียนรู้ตามมาตรฐานจริง ซึ่งสถาบันอุดมศึกษาจะต้องวางแผนไว้ล่วงหน้า และระบุรายละเอียดเป็นลายลักษณ์อักษรในเอกสารรายละเอียดของหลักสูตร รายละเอียดของรายวิชาและรายละเอียดของประสบการณ์ภาคสนาม การประเมินผลของแต่ละรายวิชาเป็นความรับผิดชอบของผู้สอนเช่น การสอบข้อเขียน การสอบสัมภาษณ์ การสอบปฏิบัติ การสังเกตพฤติกรรม การให้คะแนนโดยผู้ร่วมงาน รายงานกิจกรรม แฟ้มผลงาน การประเมินตนเองของผู้เรียน ส่วนการประเมินผลหลักสูตรเป็นความรับผิดชอบร่วมกันของคณาจารย์และผู้บริหารหลักสูตร เช่น การประเมินข้อสอบ การเทียบเคียงข้อสอบกับสถานศึกษาอื่น การสอบด้วยข้อสอบกลางของสาขาวิชา การประเมินของผู้จ้างงาน เป็นต้น นอกจากนี้ การประเมินหลักสูตรในภาพรวม สามารถจัดทำได้โดยการสอบถามนิสิตปีที่ 4 ที่จะสำเร็จการศึกษา ถึงความเหมาะสมของรายวิชาในหลักสูตร ทั้งนี้อาจมีการประชุมทบทวนหลักสูตรโดยผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้ใช้งานบัณฑิตต่อคุณภาพบัณฑิตในหลักสูตร

3. การประเมินผลการดำเนินงานตามรายละเอียดหลักสูตร

การประเมินคุณภาพการศึกษาประจำปี ตามดัชนีบ่งชี้ผลการดำเนินงานที่ระบุในหมวดที่ 7 ข้อ 7 โดยคณะกรรมการประเมินที่ได้รับการแต่งตั้งจากมหาวิทยาลัย

4. การทบทวนผลการประเมินวางแผนปรับปรุง

จากการรวบรวมข้อมูลในข้อ 2 ทั้งในภาพรวมและในแต่ละรายวิชาจะทำให้ทราบปัญหาของการบริหารหลักสูตร กรณีที่พบปัญหาสามารถที่จะดำเนินการปรับปรุงรายวิชานั้น ๆ ได้ทันทีซึ่งก็จะเป็นการปรับปรุงย่อย ซึ่งทำได้ตลอดเวลาที่พบปัญหา สำหรับการปรับปรุงทั้งฉบับนั้นจะกระทำทุก 5 ปี ทั้งนี้เพื่อให้หลักสูตรทันสมัยและสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บัณฑิตและความต้องการของสังคม