



สภามหาวิทยาลัยรับทราบ
และให้ความเห็นชอบแล้ว

เมื่อวันที่ ๒๖ มี.ค. ๒๕๖๕

(รองอธิการบดี)

มคอ.2



หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม
(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565)

ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ
มหาวิทยาลัยนเรศวร

สารบัญ

	หน้า
หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป	1
1. รหัสและชื่อหลักสูตร	1
2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา	1
3. วิชาเอก	1
4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร	1
5. รูปแบบของหลักสูตร	1
5.1 รูปแบบ	1
5.2 ประเภทของหลักสูตร	1
5.3 ภาษาที่ใช้	2
5.4 การรับเข้าศึกษา	2
5.5 ความร่วมมือกับสถาบันอื่น	2
5.6 การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา	2
6. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร	2
7. ความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐาน	2
8. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา	2
9. ชื่อ - นามสกุล เลขประจำตัวบัตรประชาชน ตำแหน่ง และคุณวุฒิการศึกษาของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร	3
10. สถานที่จัดการเรียนการสอน	4
11. สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเป็นต้องนำมาพิจารณา ในการวางแผนหลักสูตร	4
11.1 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางเศรษฐกิจ	4
11.2 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางสังคมและวัฒนธรรม	5
12. ผลกระทบจากข้อ 11.1 และ 11.2 ต่อการพัฒนาหลักสูตรและความเกี่ยวข้องกับพันธกิจ ของสถาบัน	5
12.1 การพัฒนาหลักสูตร	5
12.2 ความเกี่ยวข้องกับปรัชญาของสถาบัน	6
12.3 ความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน	6
13. ความสัมพันธ์กับหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนในคณะ/ภาควิชาอื่นของสถาบัน	6
หมวดที่ 2 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร	8
1. ปรัชญา ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร	8

สารบัญ

	หน้า
1.1 ปรัชญาของหลักสูตร	8
1.2 ความสำคัญ	8
1.3 วัตถุประสงค์ของหลักสูตร	8
1.4 ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง (ELOs)	9
2. แผนพัฒนาปรับปรุง	9
หมวดที่ 3 ระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการ และโครงสร้างของหลักสูตร	12
1. ระบบการจัดการศึกษา	12
2. การดำเนินการหลักสูตร	12
3. หลักสูตรและอาจารย์ผู้สอน	15
3.1 หลักสูตร	15
3.1.1 จำนวนหน่วยกิต	15
3.1.2 โครงสร้างหลักสูตร	16
3.1.3 รายวิชา	17
3.1.4 แผนการศึกษา	26
3.1.5 คำอธิบายรายวิชา	33
3.1.6 ความหมายของเลขรหัสวิชา	75
3.2 ชื่อ – นามสกุล เลขประจำตัวบัตรประชาชน ตำแหน่ง และคุณวุฒิของอาจารย์	76
3.2.1 อาจารย์ประจำหลักสูตร	76
3.2.2 อาจารย์ประจำ	77
3.2.3 อาจารย์พิเศษ	78
4. องค์ประกอบเกี่ยวกับประสบการณ์ภาคสนาม (การฝึกงาน หรือสหกิจศึกษา)	79
5. ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงการหรืองานวิจัย	80
หมวดที่ 4 ผลการเรียนรู้ของหลักสูตร กลยุทธ์การจัดการศึกษา และวิธีการประเมินผล	82
1. การพัฒนาคุณลักษณะพิเศษของนิสิต	82
2. การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละด้าน	82
3. แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตร สู่รายวิชา (Curriculum Mapping)	88
3.1 แผนการเตรียมความพร้อมของนิสิตเพื่อให้บรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง	98

สารบัญ

	หน้า
3.2 ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามที่คาดหวังของหลักสูตรและคณะ/สถาบัน และสอดคล้องกับกรอบมาตรฐาน คุณวุฒิระดับอุดมศึกษา (TQF)	101
3.3 กลยุทธ์การจัดการศึกษาให้เป็นไปตามผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ของหลักสูตรในแต่ละด้าน	103
หมวดที่ 5 หลักเกณฑ์ในการประเมินผลนิสิต	109
1. ภาวะเทียบหรือหลักเกณฑ์ในการให้ระดับคะแนน (เกรด)	109
2. กระบวนการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนิสิต	109
3. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร	110
หมวดที่ 6 การพัฒนาคณาจารย์	112
1. การเตรียมการสำหรับอาจารย์ใหม่	112
2. การพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่คณาจารย์	112
หมวดที่ 7 การประกันคุณภาพหลักสูตร	115
1. การกำกับมาตรฐาน	115
2. บัณฑิต	115
3. นิสิต	115
4. คณาจารย์	117
5. หลักสูตร การเรียนการสอน การประเมินผู้เรียน	118
6. สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้	122
7. ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน (Key Performance Indicators)	122
หมวดที่ 8 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของหลักสูตร	127
1. การประเมินประสิทธิผลของการสอน	127
2. การประเมินหลักสูตรในภาพรวม	127
3. การประเมินผลการดำเนินงานตามรายละเอียดหลักสูตร	128
4. การทบทวนผลการประเมินและวางแผนปรับปรุง	128

สารบัญ

	หน้า
ภาคผนวก	129
1. ตารางเปรียบเทียบโครงสร้างหลักสูตรตามเกณฑ์ฯ ศธ พ.ศ. 2558 หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 และหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565	130
2. ตารางเปรียบเทียบรายวิชา และสาระการปรับปรุงหลักสูตรใหม่/ปรับปรุง พ.ศ.2560 กับหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565	133
3. ตารางเปรียบเทียบมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ พ.ศ. 2558 (มคอ.1) กับ โครงสร้างหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่ออนวัตกรรมการ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565	148
4. คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตร	162
5. รายงานการประชุม/สรุปผลการวิพากษ์หลักสูตร	165
6. ประวัติและผลงานทางวิชาการของอาจารย์ประจำหลักสูตร	175
7. ข้อบังคับมหาวิทยาลัยนเรศวร ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2559	188
8. ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง มาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ พ.ศ. 2558	205

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาการออกแบบสื่อนวัตกรรม
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา : มหาวิทยาลัยนเรศวร
คณะ/ภาควิชา : คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ
ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อหลักสูตร

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

2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

ชื่อเต็ม (ภาษาไทย) : ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (การออกแบบสื่อนวัตกรรม)
ชื่อเต็ม (ภาษาอังกฤษ) : Bachelor of Fine and Applied Arts (Innovative Media Design)
ชื่อย่อ (ภาษาไทย) : ศป.บ. (การออกแบบสื่อนวัตกรรม)
ชื่อย่อ (ภาษาอังกฤษ) : B.F.A. (Innovative Media Design)

3. วิชาเอก

ไม่มี

4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร

ปริญญาตรีทางวิชาการ จำนวนไม่น้อยกว่า 128 หน่วยกิต

5. รูปแบบของหลักสูตร

5.1 รูปแบบ

หลักสูตรระดับ 2 (ปริญญาตรี) ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ พ.ศ.2558

5.2 ประเภทของหลักสูตร

เป็นหลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ

5.3 ภาษาที่ใช้

ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

5.4 การรับเข้าศึกษา

รับนิสิตไทย และนิสิตต่างชาติที่สามารถใช้ภาษาไทยได้ดี

5.5 ความร่วมมือกับสถาบันอื่น

เป็นหลักสูตรเฉพาะของมหาวิทยาลัยนเรศวรที่จัดการเรียนการสอนโดยตรง

5.6 การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา

ให้ปริญญาเพียงสาขาวิชาเดียว

6. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร

- 6.1 กำหนดการเปิดสอน ภาคการศึกษาต้น ปีการศึกษา 2565 เป็นต้นไป
- 6.2 เป็นหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565 ปรับปรุงจากหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่ออนวัตกรรมการผลิต หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560
- 6.3 คณะกรรมการของมหาวิทยาลัยเห็นชอบ/อนุมัติหลักสูตรแล้ว ดังนี้
 - คณะกรรมการวิชาการ ในการประชุม ครั้งที่ 2/2565 เมื่อวันที่ 24 มกราคม 2565
 - คณะกรรมการสภาวิชาการ ในการประชุม ครั้งที่ 3/2565 เมื่อวันที่ 1 มีนาคม 2565
 - สภามหาวิทยาลัย ในการประชุม ครั้งที่ 296 (4/2565) เมื่อวันที่ 26 มีนาคม 2565

7. ความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐาน

หลักสูตรจะได้รับการเผยแพร่ว่าเป็นหลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐาน ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ พ.ศ.2558 ในปีการศึกษา 2567

8. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

- 8.1 นักออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์
- 8.2 นักออกแบบกราฟิกสภาพแวดล้อม
- 8.3 นักออกแบบอัตลักษณ์องค์กร
- 8.4 นักออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้
- 8.5 นักออกแบบสื่อมัลติมีเดียและสื่อสมัยใหม่
- 8.6 นักออกแบบเว็บไซต์
- 8.7 นักออกแบบแอปพลิเคชัน
- 8.8 นักออกแบบแอนิเมชัน หรือภาพเคลื่อนไหว
- 8.9 นักออกแบบเกม
- 8.10 นักออกแบบเทคนิคพิเศษหรือตัดต่อภาพยนตร์
- 8.11 นักวิจัย/วิชาการด้านการออกแบบสื่ออนวัตกรรมการผลิต

9. ชื่อ - นามสกุล เลขประจำตัวบัตรประชาชน ตำแหน่ง และคุณวุฒิการศึกษาของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

ที่	ชื่อ - นามสกุล	ตำแหน่งทางวิชาการ	คุณวุฒิการศึกษา	สาขาวิชา	สำเร็จการศึกษาจากสถาบัน	ประเทศ	ปีที่สำเร็จการศึกษา	ภาระการสอน (ชม./สัปดาห์)	
								ปัจจุบัน	เมื่อเปิดหลักสูตรนี้
1	นายดนัย เรียบสกุล	รองศาสตราจารย์	ศป.ด. ศ.ม. ศ.บ.	ศิลปะและการออกแบบ การออกแบบนิเทศศิลป์ ออกแบบสื่อสาร	มหาวิทยาลัยนเรศวร	ไทย	2555	12	12
					มหาวิทยาลัยศิลปากร	ไทย	2551		
					มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	ไทย	2544		
2	นางสาวลินดา อินทรลักษณ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	MDigitalDes สธ.บ.	Digital Design ศิลปอุตสาหกรรม	Queensland College of Art, Griffith University	Australia	2546	12	12
					สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง	ไทย	2542		
3	นายวิสิฐ จันมา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	ศป.ด. ศ.ม. ศ.บ.	ศิลปะและการออกแบบ การออกแบบนิเทศศิลป์ ภาพพิมพ์	มหาวิทยาลัยนเรศวร	ไทย	2559	12	12
					มหาวิทยาลัยศิลปากร	ไทย	2547		
					มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	ไทย	2540		
4	นายณฤทธิ์ คมสัน	อาจารย์	ศป.ม. ศศ.บ.	การออกแบบเรขศิลป์ การออกแบบบรรจุภัณฑ์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	ไทย	2556	12	12
					มหาวิทยาลัยนเรศวร	ไทย	2547		
5	นายรุ่งโรจน์ รัตนพิเชษฐกุล	อาจารย์	M.F.A. สธ.บ.	Computer Arts สถาปัตยกรรมภายใน	Academy of Art University	USA	2540	12	12
					สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้า คุณทหารลาดกระบัง	ไทย	2535		

10. สถานที่จัดการเรียนการสอน

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร พิษณุโลก

11. สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเป็นต้องนำมาพิจารณาในการวางแผนหลักสูตร

11.1 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางเศรษฐกิจ

สถานการณ์เศรษฐกิจทั่วโลกเกิดการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่จากนวัตกรรมอย่างพลิกผัน (Disruptive Innovation) ผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ (Climate Change) และการเปลี่ยนแปลงอย่างฉับพลันของการระบาดใหญ่ทั่วโลก (Pandemic) จากไวรัสโควิด19 ทำให้เกิดภาวะเศรษฐกิจถดถอยครั้งใหญ่ ภาวะไม่แน่นอนทางสังคมและสิ่งแวดล้อม มีแนวโน้มที่จะเกิดอาชีพใหม่ๆ ที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรม แทนที่อาชีพและธุรกิจในรูปแบบเดิม ทำให้ทุกอุตสาหกรรมและองค์กรต้องปรับตัวด้วยรูปแบบที่มุ่งไปทางเทคโนโลยีอุบัติใหม่ (Emerging Technology) รวมถึงการปรับปรุงแผนการพัฒนาเศรษฐกิจของไทยตามนโยบาย “ประเทศไทย 4.0” ที่เน้นเศรษฐกิจขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม (Value-Based Economy) ตามร่างแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566-2570) โดยมุ่งพัฒนา 4 ด้าน คือ 1) เศรษฐกิจมูลค่าสูง ที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม (High Value-added Economy) 2) สังคมแห่งโอกาส และความเสมอภาค (High Opportunity Society) 3) วิถีชีวิตที่ยั่งยืน (Eco-friendly Living) 4) ปัจจัยสนับสนุน การพลิกโฉมประเทศ (Key Enablers for Thailand’s Transformation) ทั้งนี้ โดยภาพรวมยังสอดคล้องกับแนวทางแผนการศึกษาแห่งชาติปี พ.ศ. 2560-2574 นอกจากนี้ จากการสำรวจความต้องการ ของผู้มีส่วนได้เสียกับหลักสูตร พบว่า ตลาดแรงงานมีความต้องการบัณฑิตทั้งในแบบที่รู้กว้างและรู้ลึกซึ่งขึ้นอยู่กับสายงาน มีการปรับรูปแบบการทำงานเป็นการทำงานที่ไหนก็ได้ (Remote Working) อย่างมีนัยยะสำคัญ ให้ความสำคัญกับทัศนคติที่ยืดหยุ่นในการทำงานร่วมกัน ในขณะที่ความต้องการในพื้นที่รับผิดชอบตามเขตการศึกษา ก็ต้องการแรงงานสนับสนุนในด้านการออกแบบสร้างสรรค์เพิ่มมากขึ้น เพื่อตอบสนองการเปลี่ยนแปลงดังที่กล่าวมา หลักสูตรจึงมุ่งมั่นพัฒนา และผลิตบัณฑิตให้มีจุดแข็งทางด้านวิชาการ งานวิจัย และความพร้อมด้านวิชาชีพ โดยมุ่งพัฒนาทักษะที่จำเป็นในสายวิชาชีพ (Hard Skills) ทักษะทำงานร่วมกับบุคคลอื่น (Soft Skills) ทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศโดยเฉพาะภาษาอังกฤษ ทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต ทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อสร้างนวัตกรรม (Technology and Innovation) ทักษะการแก้ปัญหา การคิดเชิงวิเคราะห์ (Critical Thinking) การคิดอย่างสร้างสรรค์ (Creativity) และทักษะพื้นฐานในการประกอบธุรกิจ เพื่อให้บัณฑิตมีความรู้ความสามารถที่ยืดหยุ่น (Resilience) มีประสิทธิภาพ เพียงพอต่อทางเลือกในอนาคต ไม่ว่าจะเข้าสู่ระบบงานอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มีความคิดริเริ่มเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurial Mindset) หรือเลือกที่จะประกอบวิชาอาชีพอิสระ (Freelance) เพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงที่อาจเกิดขึ้นได้ในอนาคต

11.2 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางสังคมและวัฒนธรรม

การเข้าสู่ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน (ASEAN Economic Community หรือ AEC) การเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยีอย่างรวดเร็วในศตวรรษที่ 21 หลังภาวะโรคระบาดใหม่ (Post-pandemic Period) ส่งผลต่อการเรียนรู้และการพัฒนาทางสังคมและวัฒนธรรมของผู้เรียนในปัจจุบันที่เติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยีสารสนเทศ (Digital Native) เกิดพฤติกรรมที่ชอบอยู่ตัวคนเดียว มีแนวโน้มทบทวนค่านิยมในขนบธรรมเนียมเดิม มีทัศนคติเสรีนิยม ชอบทำหลายสิ่งในเวลาเดียวกัน (Multitasking) ได้รับอิทธิพลและความสัมพันธ์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์มากกว่าสังคมทางกายภาพจากครอบครัวหรือสถานศึกษา การเตรียมความพร้อมด้านการศึกษาจึงต้องปรับสมดุลให้ทันการเปลี่ยนแปลงโดยเน้นความยืดหยุ่นที่ทำให้ผู้เรียนสามารถปรับตัวให้เข้ากับสังคมและพฤติกรรมได้ โดยไม่ปฏิเสธต้นทุนทางวัฒนธรรมที่มีและสามารถผสมผสานต่อยอดให้เกิดการสร้างนวัตกรรมใหม่ได้อย่างเหมาะสม หลักสูตรจะผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ความสามารถด้านการออกแบบสื่อนวัตกรรม ตามสมรรถนะและมาตรฐานวิชาชีพขั้นพื้นฐานที่สามารถต่อยอดองค์ความรู้ที่สนใจ มีทัศนคติที่ยืดหยุ่น พึ่งประสงค์พร้อมสำหรับประชาคมอาเซียนและต่อประชาคมโลก อันได้แก่ ความรู้ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ทักษะด้านการสื่อสารด้วยภาษาต่างประเทศ ทักษะทางด้านดิจิทัลการใช้สารสนเทศและการเข้าถึงข้อมูล ทักษะการทำงานร่วมแบบบูรณาการศาสตร์ ทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองและการแก้ไขปัญหา ควบคู่ไปกับการส่งเสริมให้เป็นคนที่มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ (Accountability) มีคุณธรรมและมีจรรยาบรรณทางวิชาชีพ (Professional Ethics) มีจิตสำนึกต่อโลกและบ้านเกิด มีความเข้าใจในคุณค่าภูมิปัญญาพื้นถิ่น ยอมรับความแตกต่างแบบสากล สามารถปรับตัวเข้ากับสังคมและวัฒนธรรมที่เปลี่ยนแปลงไปได้เป็นอย่างดี

12. ผลกระทบจากข้อ 11.1 และ 11.2 ต่อการพัฒนาหลักสูตรและความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน

12.1 การพัฒนาหลักสูตร

ผลกระทบจากสถานการณ์ภายนอก เป็นปัจจัยที่ทำให้สถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ เกิดการปรับปรุงมาตรฐานการเรียนรู้และคุณภาพการศึกษาให้ทัดเทียมในระดับสากล โดยหลักสูตรได้นำการประกันคุณภาพมหาวิทยาลัยอาเซียน (ASEAN. University Network Quality Assurance : AUNQA) ที่เป็น Outcome-based Education มาใช้ในการพัฒนาหลักสูตร มองผลลัพธ์ที่เน้นการให้ความรู้ในเชิงรุก คำนึงผู้มีส่วนได้เสีย ทั้งตัวนิสิตปัจจุบัน นิสิตเก่า ผู้ใช้บัณฑิต ชุมชนในพื้นที่ อาจารย์ผู้สอนและผู้ทรงคุณวุฒิต่างๆ ในสาขาวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง มาระดมความคิดเห็นแบบเปิดกว้าง แล้วนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ปรับเปลี่ยนโดยคำนึงถึงนวัตกรรมทางเทคโนโลยีและสภาพความเปลี่ยนแปลงที่เกี่ยวข้องกับคุณภาพการศึกษาในระดับอุดมศึกษาของไทย เพื่อพัฒนานิสิตให้มีความคิดสร้างสรรค์ มีศักยภาพสูงในการที่จะพัฒนาตนเองให้ก้าวทันยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว รวมถึงมีความสามารถในการพัฒนาต่อยอดด้านงานวิจัย ตอบสนองความต้องการของตลาดแรงงานทั้งในและต่างประเทศ โดยหลักสูตรได้กำหนดให้

นิสิตสาขาวิชาการออกแบบสื่ออนิเมชันทุกคนต้องศึกษาวิชาพื้นฐานทางการออกแบบสื่ออนิเมชัน ทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัล อาทิเช่น การออกแบบกราฟิก การออกแบบมัลติมีเดีย การสร้างแอนิเมชัน หรือภาพเคลื่อนไหวทั้งสองมิติและสามมิติ และต่อยอดความรู้พื้นฐานร่วมกับการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น การออกแบบสื่อเสมือนจริง Virtual Reality (VR) สื่อผสมโลกจริง Augmented Reality (AR) และความจริงผสม Mixed Reality (MR) การออกแบบแอปพลิเคชัน การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้บนส่วนประสาน (UX/UI) เพื่อการออกแบบสื่ออนิเมชันตามความถนัดและความสนใจของนิสิต อันได้แก่ กลุ่มรายวิชาการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียที่รวมถึงการออกแบบเกม และกลุ่มรายวิชาการออกแบบแอนิเมชัน โดยในชั้นปีที่ 4 นิสิตต้องนำความรู้ และทักษะต่างๆ มาประมวลผลแล้วสร้างสรรค์เป็นโครงการศิลปนิพนธ์ ที่ต้องมีความคิดริเริ่มเป็นของตนเองผ่านการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานและมีการวิจัยอย่างเป็นระบบ ในส่วนของการเตรียมพร้อมในประสบการณ์ทางวิชาชีพมีโปรแกรมการฝึกงานภาคฤดูร้อน และยังสามารถเลือกเข้าร่วมแผนงานสหกิจศึกษาที่มีการฝึกงานจริงในสถานประกอบที่ได้มาตรฐานวิชาชีพ 1 ภาคการศึกษา ซึ่งถือเป็นขั้นตอนที่สำคัญให้ผู้เรียนพร้อมก่อนสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

12.2 ความเกี่ยวข้องกับปรัชญาของสถาบัน

หลักสูตรพัฒนาให้สอดคล้องกับอุดมการณ์ของมหาวิทยาลัยที่จะให้สังคมไทยเป็นสังคมที่มีความรู้เป็นพื้นฐาน โดยค้นคว้าและสะสมองค์ความรู้ที่สามารถวิเคราะห์และพัฒนางานสร้างสรรค์อย่างเป็นขั้นตอนมีหลักการที่เป็นที่ยอมรับและสามารถถ่ายทอดองค์ความรู้เป็นผลงานที่ปรากฏชัดเจนตรวจสอบได้ เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีความเป็นเลิศทางวิชาการ และมีคุณธรรม จริยธรรม เป็นแบบอย่างที่ดีทั้งต่อตนเองและสร้างสรรค์สังคมให้เกิดความพัฒนาไปในทิศทางที่ถูกต้องเป็นสากล มีกระบวนการเรียนการสอนทั้งทางตรงและการสอดแทรกคุณค่าของการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม ศิลปะ วัฒนธรรมและประเพณีให้เจริญงอกงามต่อไป

12.3 ความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน

พันธกิจหลักของมหาวิทยาลัยที่สำคัญในการผลิตบัณฑิต คือ การผลิตบัณฑิตที่สอดคล้องกับความต้องการของสังคมและประเทศชาติ มุ่งสู่ความเป็นเลิศทางการวิจัย การบริการวิชาการ และทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม โดยหลักสูตรได้เน้นการจัดการระบบการศึกษาในรูปแบบผสมผสานเพื่อให้เกิดองค์ความรู้ และทักษะที่หลากหลาย ทันสมัย สามารถเชื่อมโยงเป็นที่ยอมรับได้ทั้งในและต่างประเทศ เน้นการสร้างเครือข่าย (Networking) ของภาคส่วนต่างๆ ในลักษณะของการเป็นหุ้นส่วน (Partnerships) เพื่อให้ภาคส่วนต่างๆ เข้ามามีส่วนร่วมในการผลิตบัณฑิต ผลงานวิจัย และการบริการวิชาการที่สอดคล้องกับความต้องการและนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ทางสังคมและเศรษฐกิจอย่างแท้จริง ตลอดจนส่งเสริมให้บัณฑิตมีคุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณของวิชาชีพนักออกแบบ

13. ความสัมพันธ์กับหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนในคณะ/ภาควิชาอื่นของสถาบัน

13.1 กลุ่มวิชา/รายวิชาในหลักสูตรนี้ที่เปิดสอนโดยคณะ/ภาควิชา/หลักสูตรอื่น

ไม่มี

13.2 กลุ่มวิชา/รายวิชาในหลักสูตรที่เปิดสอนให้หลักสูตรอื่นเรียน ไม่มี

13.3 การบริหารจัดการ

คณะกรรมการประจำหลักสูตรทำหน้าที่ควบคุมการดำเนินการเกี่ยวกับกระบวนการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้เป็นไปตามข้อกำหนดรายวิชา ประสานงานและแต่งตั้งอาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาที่เปิดสอนทั้งด้านเนื้อหา การวัดและประเมินผล เพื่อให้บรรลุตามมาตรฐานการเรียนรู้ของหลักสูตร

หมวดที่ 2 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร

1. ปรัชญา ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

1.1 ปรัชญาของหลักสูตร

สื่อนวัตกรรมเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาประเทศทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม โดยผนวกความรู้ความสามารถด้านการออกแบบสื่อที่ก้าวทันเทคโนโลยีสารสนเทศที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว มีพื้นฐานความรู้ทางอัตลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมไทย โดยสามารถนำความรู้มาพัฒนาให้เข้ากับบริบทในสังคมปัจจุบัน และอนาคต มีความยึดมั่นในคุณธรรมจริยธรรมและจรรยาบรรณในวิชาชีพ เป็นทรัพยากรบุคคลที่มีคุณภาพในสังคมได้

1.2 ความสำคัญ

หลักสูตรการออกแบบสื่อนวัตกรรมเกี่ยวข้องกับการพัฒนาประเทศทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม โดยผนวกความรู้ความสามารถด้านเทคโนโลยีและการใช้เครื่องมือด้านนวัตกรรม การออกแบบ และเครื่องมือเหล่านี้มีการพัฒนาและปรับปรุงอยู่ตลอดเวลา ดังนั้นจึงต้องปรับปรุงหลักสูตรให้ทันสมัย และมีความสอดคล้องกับความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของหลักสูตร ทั้งในระยะสั้นคือการปรับปรุงหลักสูตรรอบ 2 ปี และปรับปรุงอีกครั้งเมื่อครบรอบ 4 ปี

1.3 วัตถุประสงค์ของหลักสูตร เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีคุณลักษณะ ดังนี้

1.3.1 มีคุณธรรมจริยธรรม มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม และมีจรรยาบรรณในวิชาชีพการออกแบบสื่อนวัตกรรม

1.3.2 มีความรู้และทักษะด้านการออกแบบสื่อนวัตกรรมที่เกี่ยวข้อง ทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ สามารถสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบเพื่อประกอบอาชีพ และการศึกษาในระดับสูงขึ้นได้

1.3.3 มีความสามารถในการคิด วิเคราะห์ แก้ไขปัญหา และประเมินคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์

1.3.4 มีความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้ทางอัตลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมไทยในผลงานการออกแบบสื่อนวัตกรรม

1.3.5 มีความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นและสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างบุคคลได้

1.3.6 มีความสามารถในการนำความรู้ด้านการออกแบบสื่อนวัตกรรมไปต่อยอดเป็นธุรกิจได้

1.3.7 มีความสามารถในการใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษเพื่อสื่อสารและนำเสนอแนวความคิดและผลงานด้านการออกแบบสื่อนวัตกรรมได้

1.3.8 มีความสามารถในการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การใช้ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบมาใช้เพื่อแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม

1.4 ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง (ELOs)

- ELO1 มีความรู้เกี่ยวกับจรรยาบรรณในวิชาชีพและกฎหมายด้านการออกแบบ
- ELO2 มีความรู้ความเชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อนวัตกรรม
- ELO3 มีทักษะกระบวนการคิดเชิงออกแบบ และทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต
- ELO4 สามารถประยุกต์ใช้ศิลปวัฒนธรรมและต่อยอดภูมิปัญญาไทยในงานออกแบบสื่อ นวัตกรรมได้
- ELO5 สามารถนำองค์ความรู้ด้านการออกแบบสื่อนวัตกรรมไปต่อยอดเป็นธุรกิจ สร้างสรรค์ได้
- ELO6 สามารถทำงานเป็นทีมร่วมกับบุคคลอื่นได้
- ELO7 สามารถสื่อสารเพื่อนำเสนอแนวความคิดและผลงานด้านการออกแบบทั้ง ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
- ELO8 มีทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อการออกแบบและการผลิตสื่อ นวัตกรรม

2. แผนพัฒนาปรับปรุง

แผนการพัฒนา	กลยุทธ์	หลักฐาน/ตัวบ่งชี้
1. พัฒนาระบบและ กระบวนการจัดการเรียนการ สอนให้บัณฑิตมี อัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัย นเรศวร : เป็นคนดี คนเก่ง มี วินัย ภูมิใจในชาติ เป็นที่ ต้องการของแหล่งจ้างงานชั้นนำ ของประเทศ (Demand Based Competency)	1. หลักสูตรพัฒนาปัจจัยพื้นฐาน ที่จำเป็นต่อการผลิตบัณฑิต ที่มีคุณภาพ ซึ่งหลักสูตรจะ นำมาใช้ในการพัฒนา คุณภาพนิสิต เช่น 1.1. จัดให้มีห้องปฏิบัติการที่ พร้อมในการปฏิรูประบบการ เรียนรู้ด้วยหลักความคิด ปฏิบัติเพื่อให้เห็น ให้คิด และ ได้ทำ เพื่อให้บัณฑิตได้รับ ประสบการณ์ตรงแล้วจึงสอน ให้เข้าใจถึงเหตุผล โดยใช้องค์ ความรู้และทฤษฎี 1.2. จัดให้นิสิตได้เข้าร่วม ประกวดงานออกแบบต่างๆ ใน ทุกชั้นปี เพื่อแสดงให้เห็นถึงอัต ลักษณ์ของหลักสูตร	1. มีเอกสารหลักสูตร (มคอ 2) แผนการเรียนรู้ / ผลการ เรียนรู้ที่สมบูรณ์ 2. มีแผนการสอนในรูปแบบของ แผนการเรียนรู้ของรายวิชา และ ผลการเรียนรู้ของ รายวิชา ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ด้วยตนเอง 3. ร้อยละ 25 ของจำนวน รายวิชาเฉพาะทั้งหมดที่เปิด สอนในหลักสูตร มีการเชิญ วิทยากรจากภาคธุรกิจ เอกชน/ภาครัฐ มาบรรยาย อย่างน้อยวิชาละ 1 ครั้ง 6. มีแผนการเรียนรู้ของรายวิชา คู่กับผลการเรียนรู้ของ รายวิชาทุกรายวิชา

แผนการพัฒนา	กลยุทธ์	หลักฐาน/ตัวบ่งชี้
	<p>1.3. จัดให้มีการบูรณาการ การจัดการเรียนการสอนกับ การบริการวิชาการแก่ชุมชน และส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม</p> <p>1.4. จัดให้มีการแลกเปลี่ยน องค์ความรู้กับสถาบันต่างๆ ทั้ง ภายในหรือภายนอกประเทศ</p>	
<p>2. พัฒนาปรับปรุงหลักสูตรให้ เท่าทันกับความเปลี่ยนแปลง ทางด้านรูปแบบ เนื้อหา แนวความคิด และกลวิธีในการ เรียนรู้การสร้างสรรคในทาง ศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาสื่อ นวัตกรรม และที่เกี่ยวข้อง โดย เล็งเห็นถึง กระทบ ความ เจริญก้าวหน้าของมิติต่างๆของ สังคม คำนึงถึงสอดคล้องกับการ ประกอบวิชาชีพทางศิลปกรรม การออกแบบสื่อนวัตกรรม ทั้ง ภาครัฐและเอกชน ตลอดจนการ ประกอบอาชีพอิสระทางศิลปะ</p>	<p>1. จัดโครงการให้มีวิทยากร พิเศษ ผู้เชี่ยวชาญตามสาย อาชีพ มาให้ความรู้แก่นิสิต ทุกชั้นปี อย่างน้อย 1 ครั้ง ต่อภาคการศึกษา</p> <p>2. หลักสูตรจัดให้มีโครงการ แลกเปลี่ยนการเรียนรู้กับ นักศึกษาต่างสถาบันทั้งใน ประเทศหรือต่างประเทศ อย่างน้อย 1 ครั้งต่อปี การศึกษา</p> <p>3. การศึกษาดูงานของ คณาจารย์และคณะกรรมการ ประจำหลักสูตร เพื่อ แลกเปลี่ยนองค์ความรู้ในการ พัฒนาหลักสูตรกับ สถาบันการศึกษาทั้งใน ประเทศหรือต่างประเทศ รวมทั้งหน่วยงานภาครัฐหรือ ภาครัฐกิจที่เกี่ยวข้อง อย่าง น้อย 1 ครั้งต่อปีการศึกษา</p> <p>4. จัดให้คณาจารย์ในหลักสูตร ทุกท่านมีการฝึกอบรม และ พัฒนาทักษะให้ทันสมัยอยู่</p>	<p>1. แผนการจัดโครงการให้ ความรู้แก่นิสิต โดยวิทยากร ผู้เชี่ยวชาญ และรายงานสรุป โครงการ</p> <p>2. การทำ MOU หรือแผนการ จัดโครงการ แลกเปลี่ยนการ เรียนรู้กับสถาบันการศึกษาทั้งใน ประเทศหรือต่างประเทศ</p> <p>3. แผนการศึกษาดูงานเกี่ยวกับ การพัฒนาหลักสูตรกับต่าง สถาบันการศึกษา รวมทั้งภาครัฐ หรือภาครัฐกิจ</p> <p>4. โครงการสนับสนุนบุคลากร ฝึกอบรม และสัมมนา เพื่อ เพิ่มเติมความรู้และทักษะ ให้ ทันสมัยอยู่เสมอ</p>

แผนการพัฒนา	กลยุทธ์	หลักฐาน/ตัวบ่งชี้
	เสมอ อย่างน้อย 1 ครั้ง ต่อ 1 ปีการศึกษา	
3. พัฒนาปรับปรุงหลักสูตร ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขา การออกแบบสื่อนวัตกรรม มิให้มีมาตรฐานไม่ต่ำกว่าที่กระทรวง ศึกษาธิการกำหนด	<p>1. หลักสูตรมีการประเมิน ผล โดยผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสียทุก มิติ เพื่อนำข้อคิดเห็นมา ปรับปรุงพัฒนาหลักสูตร</p> <p>2. หลักสูตรได้มีการจัด ประชุมสัมมนาเพื่อหา แนวทางพัฒนาหลักสูตร ทุก ปีการศึกษา โดยจะมีทั้ง คณะกรรมการประจำ หลักสูตร และอาจารย์สอน รวมทั้งนิสิต และผู้มีส่วน เกี่ยวข้องทุกภาคส่วน 1 ครั้ง ต่อปีการศึกษา</p> <p>4. หลักสูตรได้มีการวัด ประเมินผล AUNQA ทุกปี การศึกษา เพื่อนำผลที่ได้มา พัฒนาปรับปรุงหลักสูตรอยู่ เสมอ</p>	<p>1. แบบประเมินทั้งในรูปแบบ ออนไลน์และออนไลน์เพื่อนำ ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วน เสีย</p> <p>2. โครงการสัมมนาและพัฒนา หลักสูตรประจำปี และผลสรุป โครงการ</p> <p>4. การประเมินหลักสูตร AQUQA</p>

หมวดที่ 3 ระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการ และโครงสร้างของหลักสูตร

1. ระบบการจัดการศึกษา

1.1 ระบบ

ระบบทวิภาค โดย 1 ปีการศึกษา แบ่งออกเป็น 2 ภาคการศึกษาปกติ 1 ภาคการศึกษาปกติ มีระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์

1.2 การจัดการศึกษาภาคการศึกษาฤดูร้อน

มีการจัดการเรียนการสอนภาคฤดูร้อนจำนวน 8 สัปดาห์ สำหรับรายวิชาฝึกงาน ในชั้นปีที่ 3

1.3 การเทียบเคียงหน่วยกิตในระบบทวิภาค

ไม่มี

2. การดำเนินการหลักสูตร

2.1 วัน - เวลาในการดำเนินการเรียนการสอน

วัน - เวลาราชการปกติตามปฏิทินการเรียนของมหาวิทยาลัยนเรศวร

ภาคการศึกษาต้น เดือน มิถุนายน - ตุลาคม

ภาคการศึกษาปลาย เดือน พฤศจิกายน - มีนาคม

ภาคการศึกษาฤดูร้อน เดือน เมษายน - มิถุนายน

2.2 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

ตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2558 ข้อ 11.1 และข้อบังคับมหาวิทยาลัยนเรศวร ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2559

ข้อ 5 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

5.1 หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการและทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการต้องเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า หรือประกาศนียบัตรวิชาชีพ ซึ่งกระทรวงศึกษาธิการรับรอง

5.2 เป็นผู้ที่มีร่างกายแข็งแรง และไม่เป็นโรคติดต่อร้ายแรง อันเป็นอุปสรรคต่อการศึกษา

5.3 ไม่เคยต้องโทษตามคำพิพากษาของศาลถึงที่สุดให้จำคุก เว้นแต่ความที่กระทำโดยประมาท หรือความผิดลหุโทษ

5.4 ไม่เคยถูกตัดชื่อออก หรือถูกไล่ออกจากสถาบันการศึกษาใดๆ เพราะความผิดทางความประพฤติ

คุณสมบัติเฉพาะสาขา

2.1 ไม่เป็นโรคตาบอดสี อันเป็นอุปสรรคต่อการศึกษา

2.2 มีสุขภาพจิตปกติ ไม่เป็นอุปสรรคต่อการศึกษา

2.3 เป็นผู้ที่มีทักษะในด้านศิลปะและการออกแบบ และการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้อง มีผลงานทางด้านศิลปะและการออกแบบ

2.3 ปัญหาของนิสิตแรกเข้า

ปัญหาการปรับตัวจากการเรียนในระดับมัธยมศึกษาหรือประกาศนียบัตรหรือเทียบเท่า มาเป็นการเรียนในระดับอุดมศึกษาที่มีรูปแบบการเรียนและสังคมที่แตกต่างไปจากเดิม ยกตัวอย่างเช่น มีสังคมกว้างขึ้น ต้องดูแลตนเองมากขึ้น มีกิจกรรมทั้งการเรียนในห้องและกิจกรรมเสริมหลักสูตรที่นิสิตต้องสามารถจัดแบ่งเวลาให้เหมาะสม รวมถึงพื้นฐานทางศิลปะและการออกแบบของนิสิตที่แตกต่างกัน

2.4 กลยุทธ์ในการดำเนินการเพื่อแก้ไขปัญหา/ข้อจำกัดของนิสิตในข้อ 2.3

2.4.1 จัดการปฐมนิเทศนิสิตใหม่ แนะนำการวางแผนเป้าหมายชีวิต เทคนิคการเรียนในมหาวิทยาลัยฯ และการแบ่งเวลา

2.4.2 มอบหมายหน้าที่อาจารย์ที่ปรึกษาให้แก่อาจารย์ทุกคน ทำหน้าที่ให้คำแนะนำและดูแล ตักเตือนแก่นิสิต

2.4.3 จัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการสร้างความสัมพันธ์ของนิสิตและการดูแลนิสิต เช่น วันแรกพบระหว่างนิสิตกับอาจารย์ วันพบผู้ปกครอง การติดตามการเรียนของนิสิตชั้นปีที่ 1 จากอาจารย์ผู้สอน และจัดกิจกรรมสอนเสริมถ้าจำเป็น เป็นต้น

2.5 แผนการรับนิสิตและผู้สำเร็จการศึกษาในระยะ 5 ปี

ชั้นปี	ปีการศึกษา				
	2565	2566	2567	2568	2569
ชั้นปีที่ 1	45	45	45	45	45
ชั้นปีที่ 2	-	45	45	45	45
ชั้นปีที่ 3	-	-	45	45	45
ชั้นปีที่ 4	-	-	-	45	45
รวม	45	90	135	180	180
จำนวนนิสิตที่คาดว่าจะสำเร็จการศึกษา	-	-	-	45	45

2.6 งบประมาณตามแผน

2.6.1 ประมาณการงบประมาณรายรับ

รายละเอียดรายรับ	ปีงบประมาณ				
	2565	2566	2567	2568	2569
ค่าธรรมเนียมการศึกษา	1,440,000	3,240,000	5,040,000	6,840,000	6,840,000
รวมรายรับ	1,440,000	3,240,000	5,040,000	6,840,000	6,840,000

หมายเหตุ นิสิตเข้าเรียนปี 2565 ค่าธรรมเนียมการศึกษา 32,000 บาท/คน/ปีการศึกษา และนิสิตเข้าเรียนตั้งแต่ปี 2566 เป็นต้นไป ค่าธรรมเนียมการศึกษา 40,000 บาท/คน/ปีการศึกษา

2.6.2 ประมาณการงบประมาณรายจ่าย

รายละเอียดรายจ่ายสรุปได้ตามหมวดเงินไว้คร่าวๆ ดังต่อไปนี้

รายละเอียดรายจ่าย	ปีงบประมาณ				
	2565	2566	2567	2568	2569
1. ค่าตอบแทน	500,000	600,000	700,000	800,000	800,000
2. ใช้สอย	200,000	300,000	400,000	500,000	500,000
3. วัสดุ	200,000	300,000	400,000	500,000	500,000
4. ครุภัณฑ์	500,000	700,000	900,000	1,100,000	1,100,000
5. ลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์	600,000	700,000	800,000	900,000	900,000
รวมรายจ่าย	2,000,000	2,600,000	3,200,000	3,800,000	3,800,000

2.6.3 ประมาณการค่าใช้จ่ายต่อหัวในการผลิตบัณฑิต เป็นเงิน 40,000 บาท ต่อคนต่อปี

รายการค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่ายต่อนิสิต 1 คน (บาท)
1. ค่าใช้จ่ายในกิจกรรมการเรียนการสอน ได้แก่ อาจารย์พิเศษ วัสดุ อุปกรณ์ ครุภัณฑ์คอมพิวเตอร์ ซอฟต์แวร์ อินเทอร์เน็ต เป็นต้น	24,000
2. ค่าใช้จ่ายในโครงการและกิจกรรมต่างๆ ของสาขาวิชา ได้แก่ โครงการพัฒนานิสิตและบุคลากร/วิจัย/บริการวิชาการฯ/ทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม)	6,000
3. ค่าใช้จ่ายในการเดินทางไปนิเทศรายวิชาสหกิจศึกษา	4,000
4. ค่าสนับสนุนในรายวิชาศิลปนิพนธ์ระดับปริญญาตรี	2,000
5. ค่าบริหารจัดการหลักสูตร	2,000
6. ค่าเสื่อมสินทรัพย์ และบำรุงรักษา	2,000
รวมค่าใช้จ่าย	40,000

หมายเหตุ งบประมาณรายรับและรายจ่ายในแต่ละปีแต่ละหมวดเป็นเพียงการประมาณการเท่านั้น

2.7 ระบบการจัดการศึกษา

- แบบชั้นเรียน
- แบบทางไกลผ่านสื่อสิ่งพิมพ์เป็นหลัก
- แบบทางไกลผ่านสื่อแพร่ภาพและเสียงเป็นสื่อหลัก
- แบบทางไกลทางอิเล็กทรอนิกส์เป็นสื่อหลัก (E-learning)
- แบบทางไกลทางอินเทอร์เน็ต
- อื่นๆ (ระบุ) แบบออนไลน์

หมายเหตุ : การจัดการเรียนการสอนในระบบออนไลน์ จะใช้เฉพาะในช่วงที่มีการระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-19) เท่านั้น

2.8 การเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชา และการลงทะเบียนเรียนข้ามมหาวิทยาลัย

เป็นไปตามข้อบังคับของมหาวิทยาลัยนเรศวร ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2559

3. หลักสูตรและอาจารย์ผู้สอน

3.1 หลักสูตร

3.1.1 จำนวนหน่วยกิต รวมตลอดหลักสูตรมีดังนี้

- ปริญญาตรีทางวิชาการ จำนวนไม่น้อยกว่า 128 หน่วยกิต

3.1.2 โครงสร้างหลักสูตร

ลำดับที่	หมวดวิชา	เกณฑ์ ศธ. พ.ศ. 2558	มคอ.1 สาขาศิลปกรรม ศาสตร์ พ.ศ. 2558	หลักสูตร ปรับปรุง พ.ศ. 2565 ทางวิชาการ	
1	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	ไม่น้อยกว่า	30	30	
	1.1 กลุ่มวิชาภาษา วิชาบังคับ			12	
	- กลุ่มภาษาอังกฤษ	ไม่น้อยกว่า		3	
	- กลุ่มภาษาไทย	ไม่น้อยกว่า		3	
	วิชาเลือก	ไม่น้อยกว่า		6	
	โดยเลือกจากกลุ่มภาษาอังกฤษ กลุ่มภาษาไทย หรือกลุ่ม ภาษาต่างประเทศอื่น ๆ				
	1.2 กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์	ไม่น้อยกว่า		6	
	1.3 กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์	ไม่น้อยกว่า		6	
	1.4 กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์				
		ไม่น้อยกว่า		6	
	1.5 กลุ่มวิชาพลานามัย (บังคับไม่นับหน่วยกิต)			1	
	2	หมวดวิชาเฉพาะ	ไม่น้อยกว่า	72	92
		2.1 วิชาแกน			28
		2.2 วิชาพื้นฐานเฉพาะด้าน			25
		2.3 วิชาเฉพาะ			39
2.3.1 วิชาบังคับ		ไม่น้อยกว่า		27	
2.3.2 วิชาศิลปนิพนธ์				6	
2.3.3 วิชาประสบการณ์ภาคสนาม				6	
2.3.4 การฝึกงาน (บังคับไม่นับหน่วยกิต)			6		
3	หมวดวิชาเลือกเสรี	ไม่น้อยกว่า	6	6	
	หน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร	ไม่น้อยกว่า	120	120	
			120	128	

3.1.3 รายวิชาในหมวดต่างๆ

หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า จำนวน 30 หน่วยกิต กำหนดให้นิสิตเรียนตามกลุ่มวิชาดังต่อไปนี้

1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่าจำนวน 30 หน่วยกิต
กำหนดให้นิสิตเรียนตามกลุ่มวิชาดังต่อไปนี้

1.1 กลุ่มวิชาภาษา 12 หน่วยกิต

วิชาบังคับ

กลุ่มภาษาอังกฤษ ไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต

001211 การฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5)

English Listening and Speaking for Communication

001212 การอ่านภาษาอังกฤษเชิงวิเคราะห์เพื่อการสื่อสารอย่าง 3(2-2-5)

มีประสิทธิภาพ

English Critical Reading for Effective Communication

001213 การเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ 3(2-2-5)

English Writing for Effective Communication

กลุ่มภาษาไทย ไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต

001301 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารเชิงวิชาการ 3(2-2-5)

Thai Language for Academic Communication

001302 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารในศตวรรษที่ 21 3(2-2-5)

Thai Language for Communication in the 21st Century

001303 การอ่านในยุคดิจิทัล 3(2-2-5)

Reading in the Digital Age Century

วิชาเลือก

การเลือกรายวิชาสามารถเลือกในรายวิชากลุ่มภาษาอังกฤษ และ/หรือกลุ่มภาษาไทย
ที่ไม่ซ้ำกับรายวิชาบังคับหรือรายวิชาภาษาต่างประเทศอื่นๆ ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

001311 ภาษาเกาหลีเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5)

Korean for Communication

001312 ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5)

Japanese for Communication

001313 ภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5)

Chinese for Communication

001314	ภาษาพม่าเพื่อการสื่อสาร Myanmar for Communication	3(2-2-5)
001315	ภาษาฝรั่งเศสเพื่อการสื่อสาร French for Communication	3(2-2-5)
001316	ภาษาสเปนเพื่อการสื่อสาร Spanish for Communication	3(2-2-5)
001317	ภาษาลาวเพื่อการสื่อสาร Lao for Communication	3(2-2-5)
001318	ภาษาอินโดนีเซียเพื่อการสื่อสาร Indonesian for Communication	3(2-2-5)
001319	ภาษาเวียดนามเพื่อการสื่อสาร Vietnamese for Communication	3(2-2-5)
001320	ภาษาฮินดีเพื่อการสื่อสาร Hindi for Communication	3(2-2-5)
001321	ภาษาเขมรเพื่อการสื่อสาร Khmer for Communication	3(2-2-5)

1.2 กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์

ไม่น้อยกว่า 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)
001226	วิถีชีวิตในยุคดิจิทัล Ways of Living in the Digital Age	3(2-2-5)
001227	ดนตรีในวิถีชีวิตไทยศึกษา Music Studies in Thai Way of Life	3(2-2-5)
001228	ความสุขกับงานอดิเรก Happiness with Hobbies	3(2-2-5)
001238	การรู้เท่าทันสื่อ Media Literacy	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)
001253	การเป็นผู้ประกอบการธุรกิจก่อตั้งใหม่ขนาดย่อม Entrepreneurship for Small Business Start-up	3(2-2-5)
001276	พลังงานและเทคโนโลยีใกล้ตัว Energy and Technology around Us	3(2-2-5)
001331	นวัตกรรมเพื่อสังคม Social Innovation	3(2-2-5)
001332	การจัดการข้อมูลเบื้องต้นในยุคดิจิทัล Introduction to Data Management in Digital Era	3(2-2-5)

1.3 กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์

ไม่น้อยกว่า 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)
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)
001254	ศาสตร์พระราชารเพื่อการดำรงชีวิต The King's Philosophy for Living	3(2-2-5)
001351	น้อมนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงสู่การปฏิบัติ From Sufficiency Economy Philosophy (SEP) to Practice	3(2-2-5)
001352	สันติภาพ ศาสนา เพื่อมนุษยชาติ Peace and Religion for Human Kinds	3(2-2-5)
001353	การบัญชีเบื้องต้นสำหรับผู้ประกอบการ Principles of Accounting for Entrepreneur	3(2-2-5)

1.4 กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์

ไม่น้อยกว่า 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)
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)
001291	การบริโภคในชีวิตประจำวัน Consumption in Daily Life	3(2-2-5)
001292	วิถีชีวิตตามแนวคิดเศรษฐกิจหมุนเวียนในศตวรรษที่ 21 Circular Economic Lifestyle for 21 st Century	3(2-2-5)

1.5 กลุ่มวิชาพลานามัย		บังคับไม่น้อยกว่า 1 หน่วยกิต	
001281	กีฬาและการออกกำลังกาย Sports and Exercises		1(0-2-1)
2. หมวดวิชาเฉพาะ	จำนวนไม่น้อยกว่า		92 หน่วยกิต
2.1 วิชาแกน	จำนวน		28 หน่วยกิต
703111	วาดเส้น Drawing		3(2-2-5)
703112	พื้นฐานศิลปะและการออกแบบ Fundamental Art and Design		3(2-2-5)
703113	คอมพิวเตอร์กราฟิก Computer Graphics		3(2-2-5)
703114	กระบวนการคิดเชิงออกแบบ Design Thinking		1(0-3-1)
703115	การออกแบบกราฟิกสร้างสรรค์ Creative Graphic Design		3(2-2-5)
703116	การถ่ายภาพและภาพเคลื่อนไหว Photography and Motion Picture		3(2-2-5)
703117	พื้นฐานมัลติมีเดียและแอนิเมชัน Basic Multimedia and Animation		3(2-2-5)
703118	การออกแบบและนำเสนอผลงาน Design and Presentation		3(2-2-5)
703211	ประวัติศาสตร์ศิลปะและการออกแบบ History of Art and Design		3(2-2-5)
703212	ภูมิปัญญาไทยเพื่อศิลปะและการออกแบบ Thai Wisdom for Art and Design		3(2-2-5)
2.2 วิชาพื้นฐานเฉพาะด้าน	จำนวน		25 หน่วยกิต
703221	การออกแบบและจัดวางตัวอักษร Typography		3(2-2-5)
703231	การออกแบบตัวละคร Character Design		3(2-2-5)

703241	คอมพิวเตอร์กราฟิกสามมิติ 3D Computer Graphic	3(2-2-5)
703271	การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ Communicative English for Specific Purposes	1(0-2-1)
703321	การสร้างแบรนด์ในยุคดิจิทัล Digital Branding	3(2-2-5)
703331	การออกแบบสื่อแนวทดลอง Experimental Media Design	3(2-2-5)
703361	ธุรกิจสร้างสรรค์ Creative Business	3(2-2-5)
703371	การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อการวิเคราะห์เชิงวิชาการ Communicative English for Academic Analysis	1(0-2-1)
703372	การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอผลงาน Communicative English for Presentation	1(0-2-1)
703381	ระเบียบวิธีวิจัยทางการออกแบบสื่อนวัตกรรม Research Methodology on Innovative Media Design	3(2-2-5)
703484	สัมมนาการออกแบบสื่อนวัตกรรม Seminar in Innovative Media Design	1(0-3-1)

2.3 วิชาเฉพาะ จำนวน 39 หน่วยกิต

2.3.1 วิชาบังคับ โดยให้เลือกรายวิชาในกลุ่มวิชาดังต่อไปนี้

จำนวนไม่น้อยกว่า 27 หน่วยกิต

กลุ่มวิชาพื้นฐานการออกแบบสื่อนวัตกรรม

703213	การถ่ายภาพสตูดิโอ Studio Photography	3(2-2-5)
703312	การถ่ายภาพสร้างสรรค์ Creative Photography	3(2-2-5)
703313	การเขียนบทสำหรับการสื่อสาร Writing Scripts for Communication	3(2-2-5)

กลุ่มวิชาการออกแบบกราฟิก

703222	การออกแบบภาพประกอบ Illustration Design	3(2-2-5)
--------	---	----------

703223	การออกแบบสารสนเทศและการเล่าเรื่องด้วยภาพ Information Design and Visual Narrative	3(2-2-5)
703322	ศิลปะดิจิทัล Digital Art	3(2-2-5)
703323	ตัวอักษรดิจิทัล Digital Font	3(2-2-5)
703324	การออกแบบระบบนำทางและระบบป้ายสัญลักษณ์ Signage and Wayfinding Systems Design	3(2-2-5)
703325	การออกแบบกราฟิกสภาพแวดล้อม Environmental Graphic Design	3(2-2-5)
703326	การออกแบบสื่อเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน Advocacy Media for Sustainable Development Design	3(2-2-5)

กลุ่มวิชาการออกแบบมัลติมีเดีย

703232	การออกแบบโมชันกราฟิก Motion Graphics Design	3(2-2-5)
703233	แนวคิดการออกแบบสื่อดิจิทัล Concept Art for Digital Media	3(2-2-5)
703332	การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้งานส่วนต่อประสาน User Experience Design / User Interface Design	3(2-2-5)
703333	การออกแบบเว็บไซต์และแอปพลิเคชัน Website and Application Design	3(2-2-5)
703334	การพิมพ์โมเดลสามมิติ 3D Model Printing	3(2-2-5)

กลุ่มวิชาการออกแบบแอนิเมชัน

703242	การวาดเส้นสำหรับแอนิเมชัน Drawing for Animation	3(2-2-5)
703243	แอนิเมชันสองมิติ 2D Animation	3(2-2-5)
703341	การปั้นโมเดลขั้นสูง Advanced 3D Modeling	3(2-2-5)
703342	แอนิเมชันสามมิติ 3D Animation	3(2-2-5)

703343	การจัดแสงและพื้นผิว Lighting and Texture	3(2-2-5)
703344	การ์ตูนภาพและกราฟิกเล่าเรื่อง Comic and Graphic Narrative	3(2-2-5)
703345	สื่อผสมสำหรับแอนิเมชัน Mixed Media for Animation	3(2-2-5)
703346	โครงสร้างการเคลื่อนไหวสำหรับแอนิเมชันสามมิติ Rigging for 3D Animation	3(2-2-5)
703347	เทคนิคพิเศษและการจัดองค์ประกอบ Visual Effects and Compositing	3(2-2-5)
703348	การออกแบบสื่อภาพและเสียง Visual Media and Audio Design	3(2-2-5)

กลุ่มวิชาการออกแบบเกม

703351	การออกแบบองค์ประกอบสำหรับเกม Art Asset Design for Games	3(2-2-5)
703352	แอนิเมชันสำหรับเกม Animation for Games	3(2-2-5)
703353	การออกแบบเกม Game Design	3(2-2-5)

กลุ่มวิชาธุรกิจ

703362	การตลาดดิจิทัล Digital Marketing	3(2-2-5)
703363	ผู้ประกอบการด้านสื่อนวัตกรรม Innovative Media Entrepreneur	3(2-2-5)

2.3.2 วิชาศิลปนิพนธ์

703485	ศิลปนิพนธ์ Art Thesis	จำนวน 6 หน่วยกิต
--------	--------------------------	------------------

2.3.3 วิชาประสบการณ์ภาคสนาม

703481	การศึกษาอิสระ Independent Study	จำนวน 6 หน่วยกิต หรือ
703482	สหกิจศึกษา Co-operative Education (ไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์)	6 หน่วยกิต หรือ

703483 การฝึกอบรมหรือฝึกงานในต่างประเทศ 6 หน่วยกิต
International Academic or Professional Training

2.3.4 การฝึกงาน บัณฑิตไม่น้อยกว่าจำนวน 6 หน่วยกิต

703382 การฝึกงาน 6 หน่วยกิต
Professional Training (ไม่น้อยกว่า 270 ชั่วโมง)

3. หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า จำนวน 6 หน่วยกิต

นิสิตสามารถเลือกเรียนรายวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยนเรศวรหรือสถาบันอุดมศึกษาอื่น

3.1.4 แผนการศึกษา

3.1.4.1 แผนการศึกษาสำหรับปริญญาตรีทางวิชาการ

ปีที่ 1

ภาคการศึกษาต้น

001XXX	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มวิชาภาษา (กลุ่มภาษาไทย)	3(2-2-5)
001XXX	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มวิชาภาษา (กลุ่มภาษาอังกฤษ)	3(2-2-5)
001XXX	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์	3(2-2-5)
001281	กีฬาและการออกกำลังกาย (บังคับไม่นับหน่วยกิต) Sports and Exercises	1(0-2-1)
703111	วาดเส้น Drawing	3(2-2-5)
703112	พื้นฐานศิลปะและการออกแบบ Fundamental Art and Design	3(2-2-5)
703113	คอมพิวเตอร์กราฟิก Computer Graphics	3(2-2-5)
703114	กระบวนการคิดเชิงออกแบบ Design Thinking	1(0-3-1)

รวม 19 หน่วยกิต

ปีที่ 1

ภาคการศึกษาปลาย

001XXX	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มวิชาภาษาเลือก	3(2-2-5)
001XXX	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์	3(2-2-5)
001XXX	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์	3(2-2-5)
703115	การออกแบบกราฟิกสร้างสรรค์ Creative Graphic Design	3(2-2-5)
703116	การถ่ายภาพและภาพเคลื่อนไหว Photography and Motion Picture	3(2-2-5)
703117	พื้นฐานมัลติมีเดียและแอนิเมชัน Basic Animation and Multimedia	3(2-2-5)
703118	การออกแบบและนำเสนอผลงาน Design and Presentation	3(2-2-5)
	รวม	21 หน่วยกิต

ปีที่ 2

ภาคการศึกษาต้น

001XXX	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มวิชาภาษาเลือก	3(2-2-5)
001XXX	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์	3(2-2-5)
703211	ประวัติศาสตร์ศิลปะและการออกแบบ History of Art and Design	3(2-2-5)
703221	การออกแบบและจัดวางตัวอักษร Typography	3(2-2-5)
703231	การออกแบบตัวละคร Character Design	3(2-2-5)
703XXX	วิชาบังคับ Compulsory Course	3(2-2-5)
	รวม	18 หน่วยกิต

ปีที่ 2

ภาคการศึกษาปลาย

001XXX	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์	3(2-2-5)
001XXX	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์	3(2-2-5)
703212	ภูมิปัญญาไทยเพื่อศิลปะและการออกแบบ Thai Wisdom for Art and Design	3(2-2-5)
703241	คอมพิวเตอร์กราฟิกสามมิติ 3D Computer Graphic	3(2-2-5)
703271	การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ Communicative English for Specific Purposes	1(0-2-1)
703XXX	วิชาบังคับ Compulsory Course	3(2-2-5)
703XXX	วิชาบังคับ Compulsory Course	3(2-2-5)
	รวม	19 หน่วยกิต

ปีที่ 3
ภาคการศึกษาต้น

703331	การออกแบบสื่อแนวทดลอง Experimental Media Design	3(2-2-5)
703321	การสร้างแบรนด์ในยุคดิจิทัล Digital Branding	3(2-2-5)
703371	การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อการวิเคราะห์เชิงวิชาการ Communicative English for Academic Analysis	1(0-2-1)
703XXX	วิชาบังคับ Compulsory Course	3(2-2-5)
703XXX	วิชาบังคับ Compulsory Course	3(2-2-5)
703XXX	วิชาบังคับ Compulsory Course	3(2-2-5)
XXXXXX	วิชาเลือกเสรี	3(X-X-X)
รวม		19 หน่วยกิต

ปีที่ 3

ภาคการศึกษาปลาย

703361	ธุรกิจสร้างสรรค์ Creative Business	3(2-2-5)
703372	การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอผลงาน Communicative English for Presentation	1(0-2-1)
703381	ระเบียบวิธีวิจัยทางการออกแบบสื่อนวัตกรรม Research Methodology on Innovative Media Design	3(2-2-5)
703XXX	วิชาบังคับ Compulsory Course	3(2-2-5)
703XXX	วิชาบังคับ Compulsory Course	3(2-2-5)
703XXX	วิชาบังคับ Compulsory Course	3(2-2-5)
XXXXXX	วิชาเลือกเสรี	3(X-X-X)
	รวม	19 หน่วยกิต

ปีที่ 3

ภาคการศึกษาฤดูร้อน

703382	การฝึกงาน (บังคับไม่นับหน่วยกิต) Professional Training (ไม่น้อยกว่า 270 ชม).	6 หน่วยกิต
	รวม	6 หน่วยกิต

ปีที่ 4

ภาคการศึกษาต้น

703481	การศึกษาคอิสระ 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
	รวม	6 หน่วยกิต

ปีที่ 4

ภาคการศึกษาปลาย

703484	สัมมนาการออกแบบสื่อนวัตกรรม Seminar in Innovative Media Design	1(0-3-1)
703485	ศิลปนิพนธ์ Art Thesis	6 หน่วยกิต
	รวม	7 หน่วยกิต

3.1.5 คำอธิบายรายวิชา

หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

- | | |
|--------|--|
| 001211 | <p>การฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5)</p> <p>English Listening and Speaking for Communication</p> <p>ทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยเน้นที่การออกเสียง การเน้นเสียงในระดับคำและประโยค เสียงสูงต่ำในประโยค ความเข้าใจระหว่างวัฒนธรรม การฝึกฟังและฝึกพูดในหัวข้อต่างๆที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันและการทำงาน</p> <p>English Listening and speaking skills for communication with emphasis on pronunciation, word and sentence stress, intonation, cross-cultural understanding, listening and speaking practice in everyday and job-related topics</p> |
| 001212 | <p>การอ่านภาษาอังกฤษเชิงวิเคราะห์เพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ 3(2-2-5)</p> <p>English Critical Reading for Effective Communication</p> <p>ทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการอ่านเชิงวิเคราะห์ โดยเน้นที่การอ่านเพื่อหาใจความสำคัญและรายละเอียดสนับสนุน การเดาความหมายจากบริบท การสรุปความ การแยกข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็น การบอกจุดประสงค์ ทศนคติ และนำเสียงของผู้เขียนการประเมินข้อมูลและแนวคิด</p> <p>English language skills for critical reading with emphasis on reading for main ideas and supporting details, guessing meaning from contexts, making inferences, distinguishing facts and opinions, identifying the author's purpose, attitude and tone of voice, evaluating information and ideas</p> |
| 001213 | <p>การเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ 3(2-2-5)</p> <p>English Writing for Effective Communication</p> <p>ทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการเขียนให้สื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเน้นที่การฝึกการเขียนประโยคและย่อหน้าที่มีการใช้คำศัพท์ ไวยากรณ์ โครงสร้างและการจัดเรียง ได้อย่างเหมาะสมและถูกต้อง</p> <p>English language skills for effective written communication with emphasis on practice in writing sentences and paragraphs with proper and correct use of vocabulary, grammar, structure and organization</p> |

- 001301 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารเชิงวิชาการ 3(2-2-5)
 Thai language for academic communication
 การอ่านเพื่อการสืบค้น การเขียนและการพูด เพื่อนำเสนองานในเชิงวิชาการ
 Reading for information; writing and speaking for academic presentation
- 001302 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารในศตวรรษที่ 21 3(2-2-5)
 Thai language for communication in the 21st century
 พัฒนาทักษะการรับสารและส่งสารภาษาไทยเพื่อนำไปใช้อย่างเหมาะสมและเท่าทันในศตวรรษที่ 21
 Developing Thai communicative skills for appropriate and updated use in the 21st century
- 001303 การอ่านในยุคดิจิทัล 3(2-2-5)
 Reading in the digital age century
 การพัฒนาทักษะการอ่านในบริบทของสังคมยุคดิจิทัล เพื่อความรอบรู้และพัฒนาคุณภาพชีวิต
 Developing reading skill in context of digital society for knowledge and improving the quality of life
- 001311 ภาษาเกาหลีเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5)
 Korean for Communication
 ทักษะการสื่อสารภาษาเกาหลีขั้นพื้นฐานตามสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน พร้อมกับการเรียนรู้วัฒนธรรมของชาวเกาหลี
 Basic Korean communicative skills used in daily-life situations and learning of Korean culture
- 001316 ภาษาสเปนเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5)
 Spanish for Communication
 ทักษะการสื่อสารภาษาสเปนขั้นพื้นฐานตามสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน พร้อมกับการเรียนรู้วัฒนธรรมของชาวสเปน
 Basic Spanish communicative skills used in daily-life situations and learning of Spanish culture

- 001317 ภาษาลาวเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5)
 Lao for Communication
 ทักษะการสื่อสารภาษาลาวขั้นพื้นฐานตามสถานการณ์ในชีวิตประจำวันพร้อม
 กับการเรียนรู้วัฒนธรรมของชาวลาว
 Basic Lao communicative skills used in daily-life situations and
 learning of Lao culture
- 001318 ภาษาอินโดนีเซียเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5)
 Indonesian for Communication
 ทักษะการสื่อสารภาษาอินโดนีเซียขั้นพื้นฐานตามสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน
 พร้อมกับการเรียนรู้วัฒนธรรมของชาวอินโดนีเซีย
 Basic Indonesian communicative skills used in daily-life situations
 and learning of Indonesian culture
- 001319 ภาษาเวียดนามเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5)
 Vietnamese for Communication
 ทักษะการสื่อสารภาษาเวียดนามขั้นพื้นฐานตามสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน
 พร้อมกับการเรียนรู้วัฒนธรรมของชาวเวียดนาม
 Basic Vietnamese communicative skills used in daily-life situations
 and learning of Vietnamese culture
- 001320 ภาษาฮินดีเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5)
 Hindi for Communication
 ทักษะการสื่อสารภาษาฮินดูขั้นพื้นฐานตามสถานการณ์ในชีวิตประจำวันพร้อม
 กับการเรียนรู้วัฒนธรรมของชาวฮินดู
 Basic Hindi communicative skills used in daily-life situations and
 learning of Hindi culture

- 001321 ภาษาเขมรเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5)
 Khmer for Communication
 ทักษะการสื่อสารภาษาเขมรตามสถานการณ์ในชีวิตประจำวันพร้อมกับการเรียนรู้วัฒนธรรมของชาวกัมพูชา
 Khmer language communicative skills used in daily-life situations and learning of Cambodian culture
- 001221 สารสนเทศศาสตร์เพื่อการศึกษาค้นคว้า 3(2-2-5)
 Information Science for Study and Research
 ความหมาย ความสำคัญของสารสนเทศ ประเภทของแหล่งสารสนเทศ การเข้าถึงแหล่งสารสนเทศต่างๆ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ การจัดการความรู้ การเลือก การสังเคราะห์ และการนำเสนอสารสนเทศ ตลอดจนการเสริมสร้างให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดี และมีนิสัยในการเฝ้าหาความรู้ มีความขยัน อดทน ซื่อสัตย์และกตัญญูต่อแผ่นดิน
 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 และความสัมพันธ์ระหว่างภาษาที่มีต่อสังคมและวัฒนธรรมพิจารณาโลกทัศน์ทางสังคมและวัฒนธรรมที่สะท้อนผ่านภาษา ทั้งภาษาพูด ภาษาสัญลักษณ์ โครงสร้างทางสังคมและวัฒนธรรมในความหมายใหม่ที่ก้าวพ้นพรมแดน การแปรเปลี่ยนและการใช้ภาษาในโลกพหุวัฒนธรรมแดน
 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 ,ประยุกตศิลป์ ,ทัศนศิลป์,โสตศิลป์ ,โสตทัศนศิลป์ และ ศิลปะสื่อสมัยใหม่ โดยผ่านการมีประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ และการทดลองปฏิบัติงานขั้นพื้นฐานของศิลปกรรมประเภทต่างๆ เพื่อการพัฒนา ความรู้ เข้าใจ และการปลูกฝังรสนิยมทางสุนทรียะที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ 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
- 001226 วิธีชีวิตในยุคดิจิทัล 3(2-2-5)
Ways of Living in the Digital Age
- พัฒนาทักษะความสามารถในการใช้สื่อ การใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ และ อุปกรณ์สื่อสารประเภทต่างๆ การสืบค้น วิเคราะห์ ประเมินค่า สิทธิและการสร้างสรรค์ ตระหนักรู้ถึงจริยธรรมและความรับผิดชอบของต่อสังคมจากพฤติกรรม การสื่อสาร
- 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 ดนตรีในวิถีชีวิตไทยศึกษา 3(2-2-5)
 Music Studies in Thai Way of Life
 พัฒนาการ และลักษณะทางดนตรีในวิถีชีวิตไทย ความสำคัญ บทบาทหน้าที่
 คุณค่า ความเปลี่ยนแปลง สุนทรียภาพ ด้านศิลปวัฒนธรรมและสังคม รวมไปถึง
 สมรรถนะทักษะในศตวรรษที่ 21
 Music development and characteristic in Thai way of life. Cultural
 and Social significance role, values, changes, aesthetic as well as 21st
 Century competence
- 001228 ความสุขกับงานอดิเรก 3(2-2-5)
 Happiness with Hobbies
 แนวคิดความสุข องค์ประกอบพื้นฐานของการสร้างความสุขในการดำเนินชีวิต
 การคิดอย่างสร้างสรรค์ การสร้างสรรค์ผลงานจากงานอดิเรกเพื่อส่งเสริมความสุขใน
 ชีวิตและสังคม
 Concept of happiness, basic elements of happiness in life, creative
 thinking, Creation of works from hobbies to promote life and social
 happiness
- 001231 ปรัชญาชีวิตเพื่อวิถีพอเพียงในชีวิตประจำวัน 3(2-2-5)
 Philosophy of Life for Sufficient living
 ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับปรัชญาและแนวคิด โลกทัศน์ ชีวทัศน์ ปรัชญาชีวิต และ
 วิธีการดำเนินชีวิต ประสบการณ์อันทรงคุณค่า ตลอดจนปัจจัยหรือเงื่อนไขที่ส่งผลต่อ
 ความสำเร็จในชีวิตและงานในทุกมิติของผู้มีชื่อเสียง เพื่อประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์
 พัฒนาชีวิตที่มีคุณภาพ มีประโยชน์และคุณค่าต่อสังคม
 Basic philosophical and conceptual knowledge on worldview,
 attitude, philosophy for life, lifestyle, valuable experiences 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 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

พัฒนาการของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ส่งผลให้เกิดองค์ความรู้ในด้านศิลปะและวัฒนธรรม ทั้งรูปธรรมและนามธรรม ในด้านต่างๆอันเป็นรากฐานของอารยธรรมไทย และแนวทางการพัฒนานวัตกรรมทางศิลปวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ บนฐานภูมิปัญญาท้องถิ่นและอารยธรรมไทยเพื่อรักษาคุณค่า เพิ่มมูลค่าให้เกิดความคุ้มค่า และบูรณาการอย่างยั่งยืน

Development of local wisdom effecting to gain the body of knowledge in art and culture with concrete and abstract areas which is a foundation of Thai Civilization and a path of developing innovation in art and culture creatively on a foundation of local wisdom and Thai civilization for maintaining, promoting value with worthiness and sustainable integration

001235

การเมือง เศรษฐกิจ และสังคม

3(2-2-5)

Politics, Economy and Society

ความหมายและความสัมพันธ์ของการเมือง เศรษฐกิจ สังคม พัฒนาการการเมืองระดับสากล การเมืองพื้นฐาน การเมืองและการปรับตัวของประเทศพัฒนาและกำลังพัฒนา การปกครองประเทศไทย ระบบเศรษฐกิจโลก ผลกระทบของโลกาภิวัตน์ทางเศรษฐกิจ เศรษฐกิจพื้นฐาน การพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศไทย มนุษย์กับสังคม สังคมวิทยาพื้นฐาน การจัดระเบียบสังคม การขัดเกลาทางสังคม ลักษณะสังคม เอกลักษณ์สังคมไทย รวมถึงการประยุกต์หลักวิชา เพื่อใช้ในการดำรงชีวิตให้สอดคล้องได้ตามกระแสโลกแห่งการเปลี่ยนแปลงทั้งการเมือง 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 การปรับตัว เข้ากับการเปลี่ยนแปลงของสังคม 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 มีความรู้ความเข้าใจในทฤษฎีผลกระทบของสื่อ ทฤษฎีสื่อศึกษา ได้แก่ มายาคติ สัญญาศาสตร์ แนวคิดการโฆษณา คุณลักษณะ และอิทธิพลของสื่อร่วมสมัย และสื่อดิจิทัล รวมทั้งวิเคราะห์สารที่มาพร้อมกับสื่อแต่ละประเภทดังกล่าวได้อย่างเท่าทันสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในยุคศตวรรษที่ 21
- Processes of media analysis and acknowledgements in digital literacy. Understanding of 21st century media effect theories, such as myth semiology and advertising concept, attributes and influence of contemporary and digital media, including analyzing 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 วิธีการเข้าถึงจิตใจลูกค้าและค้นพบรากเหง้าของ
 ปัญหา การสร้างและการเลือกแนวความคิด การสร้างต้นแบบของสินค้าหรือบริการ
 ทดสอบในสนามจริงและเก็บข้อมูล การดำเนินผ่านวงจรของการออกแบบ/สร้าง/ทดสอบ
 ซ้ำๆ อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ การทำงานให้สำเร็จในทีมงาน พหุสาขา การระดม
 ความคิด 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 การคล้อย
 ตามกลุ่ม การเปลี่ยนทัศนคติของกลุ่ม การสื่อสารภายในกลุ่ม รูปแบบของการทำงาน
 เป็นทีม แนวทาง การสร้างทีมงาน และเครือข่าย ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของกลุ่ม
 ปัจจัยที่ส่งเสริมการทำงานเป็นทีมและฝึกการปฏิบัติงานเป็นทีม
 Various behaviors regarding grouping behaviors, development of Group characterization, group's environments, interpersonal relations versus group involvement, 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
- ศึกษาองค์ความรู้เกี่ยวกับพระราชประวัติสมเด็จพระนเรศวรมหาราช มุ่งเน้นศึกษาพระราชกรณียกิจในการบริหารราชการแผ่นดินในด้านต่างๆ เช่น เศรษฐกิจ สังคม และการต่างประเทศ ที่สะท้อนให้เห็นอัตลักษณ์ของคนไทยที่พึงประสงค์ในด้านต่างๆ เช่น การแสวงหาความรู้ ความเพียรพยายาม ความกล้าหาญ ความเสียสละ ความซื่อสัตย์ และความอดทนต่อการเผชิญปัญหา
- This course aims to study on the biography of King Naresuan the Great. The emphasis is placed on economy, society and foreign affair which reflect to Thai Identity such as knowledge acquisition, endeavor and tolerance
- 001253 การเป็นผู้ประกอบการธุรกิจก่อตั้งใหม่ขนาดย่อม 3 (2-2-5)
Entrepreneurship for Small Business Start-up
- การปฏิบัติการในการเป็นผู้ประกอบการธุรกิจ โดยเน้นการค้นหาแนวความคิดใหม่ทางธุรกิจ การประเมินโอกาสในการตลาดใหม่ 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

- 001254 ศาสตร์พระราชาเพื่อการดำรงชีวิต 3 (2-2-5)
 The King's Philosophy for Living
 พระราชประวัติ แนวคิด ปรัชญา พระราชกรณียกิจ โครงการพระราชดำริ พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช มหิตลาธิเบศรรามาธิบดี จักรีนฤพดินทร สยามินทราธิราช บรมนาถบพิตร ที่เกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิต
 Biography, ideas, philosophy, royal duties, royal initiative projects of the late His Majesty King Bhumibol Adulyadej with special reference to living
- 001271 มนุษย์กับสิ่งแวดล้อม 3(2-2-5)
 Man and Environment
 ระบบนิเวศและความหลากหลายทางชีวภาพ ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ และระบบนิเวศบริการ การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างและระบบมนุษย์ที่ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม 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 เครือข่าย อินเทอร์เน็ตและการประยุกต์ใช้งาน 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 and society
- 001273 คณิตศาสตร์และสถิติในชีวิตประจำวัน 3(2-2-5)
Mathematics and Statistics in Everyday Life
- การวัด การหาพื้นที่ผิวและปริมาตร คณิตศาสตร์การเงินเบื้องต้น การสำรวจข้อมูล วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลและการนำเสนอข้อมูลเพื่อการทำวิจัยเบื้องต้น การประยุกต์ใช้ความน่าจะเป็นในการตัดสินใจ
- Measurement, surface area and volume of geometric shapes, introduction to mathematics in financial fields, survey and data collection methods, data analysis and presentation for basic research, application of probability to statistical decision making

- 001274 ยาและสารเคมีในชีวิตประจำวัน 3(2-2-5)
 Drugs and Chemicals in Daily Life
 ความรู้เบื้องต้นของยาและเคมีภัณฑ์ โภชนาการ ผลิตภัณฑ์เสริมอาหาร รวมถึงเครื่องสำอางและยาจากสมุนไพรที่ใช้ในชีวิตประจำวันที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพ 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 รวมถึงอิทธิพลของอารยธรรมต่างประเทศต่อพฤติกรรมการบริโภคของไทย 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 in the age of globalization with the awareness of environmental conservation

001276

พลังงานและเทคโนโลยีใกล้ตัว

3(2-2-5)

Energy and Technology around Us

ความรู้พื้นฐานด้านพลังงานและเทคโนโลยีใกล้ตัว ที่มาของพลังงาน พลังงานไฟฟ้า พลังงานเชื้อเพลิง พลังงานทางเลือก เทคโนโลยีและการบริโภค พลังงาน การบริโภคพลังงานทางอ้อม สถานการณ์พลังงานกับสภาวะโลกร้อน สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับพลังงานและเทคโนโลยี การอนุรักษ์พลังงานอย่างมีส่วนร่วม 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 เซาว์น ปัญหาและความฉลาดด้านต่างๆ พฤติกรรมมนุษย์ทางสังคม พฤติกรรมปกติ รวมทั้ง การวิเคราะห์พฤติกรรมอื่นๆ เพื่อการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

The knowledge of human behaviors such as behavioral concepts; biological basis and mechanisms of human behaviors; 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 others
- 001279 วิทยาศาสตร์ในชีวิตประจำวัน 3(2-2-5)
 Science in Everyday Life
 บทบาทของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีทางด้านชีวภาพ กายภาพ และบูรณาการความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์ของโลกทั้งระบบที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน ได้แก่ สิ่งมีชีวิตและสิ่งแวดล้อม 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

- 001291 การบริโภคในชีวิตประจำวัน 3(2-2-5)
Consumption in Daily life
- ความสำคัญของการบริโภค ภาวะโภชนาการที่ดี แนวทางปฏิบัติทางการบริโภคอาหารที่ดี การเลือกใช้ยาและผลิตภัณฑ์สุขภาพที่ปลอดภัย อาหารปลอดภัย การจัดการผลกระทบที่เกี่ยวข้องกับการบริโภค สิทธิของผู้บริโภค กฎหมายและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองผู้บริโภค
- Importance of consumption, good nutritional status and practical guidelines for good food consumption, Choosing medicines and safe health products, food safety, management of consumerism effects, consumer rights, laws and organizations for consumer protection
- 001292 วิธีชีวิตตามแนวคิดเศรษฐกิจหมุนเวียนในศตวรรษที่ 21 3(2-2-5)
Circular Economic Lifestyle for 21st Century
- การเรียนรู้คุณค่าธรรมชาติต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ในด้านการนำทรัพยากรมาใช้ประโยชน์และการเป็นแหล่งรองรับและบำบัดมลพิษ ภาวะวิกฤตของปัญหาด้านทรัพยากร สถานการณ์ฉุกเฉินด้านสภาพภูมิอากาศและสิ่งแวดล้อม แนวคิดโดยตลอดวัฏจักรชีวิตและกระบวนการออกแบบธุรกิจภายใต้แนวคิดเศรษฐกิจหมุนเวียน นวัตกรรมโมเดลธุรกิจสู่เศรษฐกิจหมุนเวียนวิถีชีวิตภายใต้แนวคิดเศรษฐกิจหมุนเวียน ความตระหนักและแรงผลักดันสู่วิถีชีวิตภายใต้แนวคิดเศรษฐกิจหมุนเวียนและสังคมเศรษฐกิจหมุนเวียน
- Learning the value of nature to human life in the use of resources and being a source of support and pollution treatment, crisis of resource problems, climate and environmental emergency situations, concepts throughout the life cycle and business design process under the concept of circular economy, business model innovation to the circular economy, lifestyle under the concept of circular economy, awareness and driving force to the way of life under the concept of circulating economy and circulating economy society

- 001331 นวัตกรรมเพื่อสังคม 3 (2-2-5)
- Social Innovation
- แนะนำนวัตกรรมเพื่อสังคม ความไม่แน่นอนในอนาคต (ความท้าทายในศตวรรษที่ 21 การปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่ 4) ประเด็นระดับโลก (ประเด็นสิ่งแวดล้อมและสังคม) เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) ชุมชนยั่งยืน (ชุมชนนิเวศ) การมีส่วนร่วมของประชาชน แนะนำนวัตกรรม กิจกรรมเพื่อสังคม ผู้ประกอบการในศตวรรษที่ 21 (ผู้ประกอบการทางเทคโนโลยีเพื่อสังคม) กรณีศึกษา (การพัฒนาผู้ประกอบการนวัตกรรมเพื่อสังคม)
- Introduction to Social innovation, Future Uncertainties (21st Century challenges, 4th Industrial revolution), Global Issues (social and environmental issues), Sustainable Development Goals (SDGs), Sustainable community (eco village), Public participation, Introduction to Innovation, Social enterprises, 21st entrepreneurship (social technopreneur), Case study (development of social innovation entrepreneurship)
- 001332 การจัดการข้อมูลเบื้องต้นในยุคดิจิทัล 3(2-2-5)
- Introduction to Data Management in Digital Era
- ภาพรวมของการจัดการข้อมูล ความรู้พื้นฐานและเครื่องมือที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์ข้อมูล หัตและวิทยาการข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล และเทคนิคการนำเสนอสารสนเทศให้เกิดมูลค่าในเชิงธุรกิจ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสมัยใหม่
- Overview of data management, fundamentals and tools for big data and data science, data analytics and techniques of information presentation for business value by using modern tools

- 001351 น้อมนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงสู่การปฏิบัติ 3(2-2-5)
 From Sufficiency Economy Philosophy (SEP) to Practice
 ความหมาย ที่มา และการประยุกต์ใช้ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ความหมายของ 3 ห่วง 2 เงื่อนไข ความพอเพียงกับหลักการทฤษฎีศาสตร์ชีวิตและงาน ความมีเหตุผลกับหลักการทำงาน/ดำรงชีวิตด้วยวิธีทางวิทยาศาสตร์ ความมีภูมิคุ้มกันกับการดูแลรักษาสุขภาพกายและจิตให้สัมพันธ์และดุลยภาพ หลักการฝึกนิสัยรักการอ่าน หลักการสืบค้นข้อมูล วิธีการนำเสนอข้อมูลเบื้องต้น องค์ความรู้สำหรับศตวรรษที่ 21 หลักการปฏิบัติตนเป็นคนดีของสังคมในด้านความซื่อสัตย์ต่อตนเองและผู้อื่น ความเอื้ออาทร การแบ่งปัน
 Meaning, origin, and application of the Sufficiency Economy Philosophy (SEP), the definition of 3 chains 2 conditions, in details, sufficiency philosophy to achieve principles of strategy for livelihood, reasonableness and scientific method to achieve successful working, and immunity to maintain of physical and mental health in relation to life homeostasis, principles of reading habits practice, information searching principles, introduction to information presentation methods, knowledge for the 21st century, principles of being good citizen, honesty, empathy, and public mind practice
- 001352 สันติภาพ ศาสนา เพื่อมนุษยชาติ 3(2-2-5)
 Peace and Religion for Human Kinds
 การเรียนรู้ แนวคิด ทฤษฎี สันติภาพ ศาสนธรรมและคุณธรรม บนฐานคิดของศาสนาและบุคคลสำคัญ หลักธรรมความต้องการของมนุษย์ ปัญหาสังคม ความขัดแย้งการจัดระเบียบ การขัดเกลา ความมีเหตุผล มิตรภาพหิงงธรรม สามัคคีธรรม เจริญสามานฉันท์ สันติวิธีมนุษยในศตวรรษที่ 21 ประสบการณ์อันทรงคุณค่าของบุคคลสำคัญ ที่มีประโยชน์ เพื่อประยุกต์ใช้สร้างสรรค์ สู่ความสงบสุขของมวลมนุษย สันติภาพเพื่อมนุษยชาติ
 Learning of the value concept, theory, peace, religion principles and morals based on religion and key mans, moral principles, needs, social problems, conflict, organization, socialization, reasonability, friendship, encroachment, harmonious, reconciliation speech, peaceful method, human kind on 21th century, value experience of key man with useful for creatively apply to be human calming and peace to human kinds

- 001353 การบัญชีเบื้องต้นสำหรับผู้ประกอบการ 3(2-2-5)
Principles of Accounting for Entrepreneur
รูปแบบธุรกิจ การจัดตั้งธุรกิจ หลักการบัญชีและภาษีพื้นฐานสำหรับผู้ประกอบการองค์ประกอบของรายงานทางการเงิน การวิเคราะห์ข้อมูลทางบัญชีและการบัญชีบริหารเบื้องต้น เพื่อการตัดสินใจทางธุรกิจ เทคโนโลยีสารสนเทศทางการบัญชีและภาษี
Types of business, business formation, basic accounting and taxation for entrepreneurs, components of financial reports, basic analysis of accounting information and management accounting for business decision making, information technology for accounting and taxation
- 703111 วาดเส้น 3(2-2-5)
Drawing
หลักการและการฝึกปฏิบัติการวาดเส้นด้วยวัสดุและวิธีการหลากหลาย การให้น้ำหนัก ความเข้มของแสงและเงา ลักษณะผิว และระยะใกล้ไกลของวัตถุจากรูปทรงเรขาคณิตเพื่อพัฒนาไปสู่รูปทรงที่มีความสลับซับซ้อนมากขึ้นและเป็นพื้นฐานในการพัฒนาการด้านศิลปะและการออกแบบ
Principles and practices of drawing with various materials and methods; weight and darkness of light and shadow, texture, and distance of objects from geometric shapes in order to develop into more complex shapes as a basis for the development of art and design
- 703112 พื้นฐานศิลปะและการออกแบบ 3(2-2-5)
Fundamental Art and Design
ความหมายทฤษฎี และหลักการขององค์ประกอบศิลปะ การฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับการจัดองค์ประกอบศิลป์ และทฤษฎีสี การฝึกปฏิบัติและสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบสองมิติ และสามมิติ และการออกแบบสื่อที่เกี่ยวข้อง โดยสื่อสารถึงแนวความคิดในการสร้างสรรค์ เพื่อเป็นพื้นฐานในการทำงานศิลปะและการออกแบบ
Definitions, theories, and principles of art composition; practicing on art composition and color theory; practicing creating two-dimensional and three-dimensional works and related media design by communicating the concept of creativity as a basis for art and design

- 703113 คอมพิวเตอร์กราฟิก 3(2-2-5)
Computer Graphics
โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบกราฟิกสำหรับงานศิลปะประยุกต์ การฝึกปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานในลักษณะสองมิติ
Computer programs for graphic design for applied arts; practicing creating two-dimensional graphics
- 703114 กระบวนการคิดเชิงออกแบบ 1(0-3-1)
Design Thinking
การฝึกปฏิบัติการคิดเชิงออกแบบและการคิดเชิงวิเคราะห์ โดยการวิเคราะห์ปัญหา สสำรวจพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมาย การระบุปัญหา และการสร้างแผนผังความคิด การฝึกปฏิบัติทักษะการสร้างสรรค์ความคิด การสร้างต้นแบบ การนำเสนอต้นแบบ การทดสอบแนวคิดและต้นแบบ
Practicing on design thinking and analytical thinking by analyzing problems, surveying the behavior of the target audience, identifying problems, and creating a mind map; practicing on creative thinking skills; creating a prototype; prototype presentation; testing concept and prototype
- 703115 การออกแบบกราฟิกสร้างสรรค์ 3(2-2-5)
Creative Graphic Design
การออกแบบกราฟิกเพื่อสื่อความหมาย โดยนำทฤษฎีเกี่ยวกับสัญลักษณ์หรือสัญศาสตร์มาประยุกต์ใช้ การใช้ระบบกริดและตาราง กระบวนการสร้างแนวคิดในงานออกแบบกราฟิก การสร้างกรอบแนวทางการออกแบบ และรูปแบบการออกแบบกราฟิกที่เหมาะสมกับยุคสมัย สามารถนำไปใช้ให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการออกแบบและสื่อความหมายในงานต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม
Meaningful graphic design by applying the theory of symbols or semiotics; using grid and table systems; the process of generating ideas in graphic design; creating a design framework and a graphic design style suitable for the era; being used to achieve design outcomes and convey meanings in various works properly

- 703116 การถ่ายภาพและภาพเคลื่อนไหว 3(2-2-5)
 Photography and Motion Picture
 หลักการ แนวคิด เทคนิค และกระบวนการถ่ายภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว การลำดับภาพและเสียง การปรับตั้งค่าของอุปกรณ์ถ่ายภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว การใช้มุมกล้อง การเคลื่อนกล้องและการจัดองค์ประกอบ การปรับแต่งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์
 Principles, concepts, techniques and processes of still images and motion pictures; sequencing pictures and sound; adjusting and settings still images and motion pictures shooting equipment; using camera angles, camera movement, and composition; editing still images and motion pictures with computer programs
- 703117 พื้นฐานมัลติมีเดียและแอนิเมชัน 3(2-2-5)
 Basic Multimedia and Animation
 ประวัติศาสตร์ ทฤษฎีการออกแบบมัลติมีเดียและแอนิเมชันขั้นพื้นฐาน ภาพรวมของการศึกษาในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่อวัตกรรมการพัฒนาการของอุตสาหกรรมมัลติมีเดียและแอนิเมชัน ฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบมัลติมีเดียและแอนิเมชัน สร้างแอนิเมชันด้วยเทคนิคดั้งเดิม
 History and basic multimedia and animation design theories; an overview of studies in the Bachelor of Fine and Applied Arts in Innovative Media Design; development of the multimedia and animation industry; practicing using computer programs for multimedia and animation design; creating animation using traditional techniques
- 703118 การออกแบบและนำเสนอผลงาน 3(2-2-5)
 Design and Presentation
 ความรู้เกี่ยวกับการนำเสนองานด้านศิลปะและการออกแบบ การเขียนแบบพื้นฐานเพื่อการนำเสนอผลงาน รวมทั้งทักษะพื้นฐานด้านการพัฒนาบุคลิกภาพและการนำเสนอผลงานด้วยการพูด เพื่อสื่อความหมายอย่างมีประสิทธิภาพ
 Knowledge of presentations in the field of art and design; basic writing for presentations as well as basic skills for personality development and oral presentations to convey meanings effectively

- 703211 ประวัติศาสตร์ศิลปะและการออกแบบ 3(2-2-5)
History of Art and Design
แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานและความงามทางสุนทรียศาสตร์ รูปแบบผลงานการสร้างสรรค์ ประวัติความเป็นมาของศิลปะในยุคสมัยต่างๆ ตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน โดยเน้นความสัมพันธ์ระหว่างการแสดงออกทางศิลปะกับพื้นฐานทางวัฒนธรรม วิเคราะห์ศิลปกรรมที่สำคัญทั้งแนวบริสุทธิ์และแนวประยุกต์ รวมทั้งส่วนที่สะท้อนให้เห็นเอกลักษณ์ของบริบททางสังคมและลักษณะร่วมของมนุษยชาติ
Concepts of creating works and aesthetic beauty; creative works; history of art in different eras from the past to the present emphasizing the relationship between artistic expression and cultural background; analysis of important arts, both pure and applied perspectives, including those that reflect the identity of the social context and common characteristics of humanity
- 703212 ภูมิปัญญาไทยเพื่อศิลปะและการออกแบบ 3(2-2-5)
Thai Wisdom for Art and Design
พื้นฐานองค์ความรู้ และพัฒนาการภูมิปัญญาในบริบทของสังคมไทย โดยส่งเสริมให้เกิดความเข้าใจพื้นฐานองค์ความรู้ด้านศิลปกรรมไทย อันจะนำไปสู่การประยุกต์ความรู้ต่างแขนงในสังคมไทย ไปใช้กับผลงานทางศิลปะและการออกแบบ
Basic knowledge and the development of wisdom in the context of Thai society by promoting understanding of the basics of Thai art knowledge which will lead to the application of knowledge in different fields in Thai society to apply to works of art and design
- 703213 การถ่ายภาพสตูดิโอ 3(2-2-5)
Studio Photography
เทคนิคและการใช้งานอุปกรณ์ต่างๆ ที่ใช้ในสตูดิโอถ่ายภาพ เทคนิคการจัดแสงเพื่อการถ่ายภาพบุคคล ภาพบุคคลเชิงแฟชั่น ภาพสินค้า และการปรับแต่งภาพขั้นสูง
Techniques and use of equipment used in the photography studio; lighting techniques for portrait photography, fashion portraits, photo pack shots, and advanced image manipulation

- 703221 การออกแบบและจัดวางตัวอักษร 3(2-2-5)
 Typography
 ประวัติและวิวัฒนาการของตัวอักษร รูปแบบของตัวอักษรต่างๆ ในงานออกแบบกราฟิก ฝึกปฏิบัติการออกแบบตัวอักษรให้มีรูปลักษณ์เฉพาะ และมีความชัดเจนในการสื่อความหมาย
 History and evolution of the letters; various font styles in graphic design; practicing designing letters to be unique and clear in communicating the meanings
- 703222 การออกแบบภาพประกอบ 3(2-2-5)
 Illustration Design
 การออกแบบภาพประกอบจากเรื่องราวและบทความที่กำหนด เพื่อพัฒนาทักษะในการสื่อความหมายด้วยภาพ ฝึกปฏิบัติการออกแบบภาพประกอบด้วยเทคนิคและอุปกรณ์ต่างๆ ให้ความเหมาะสมกับสื่อประเภทต่างๆ ที่มีในปัจจุบัน
 Designing illustrations from given stories and articles in order to develop skills in visual communication; practicing designing illustrations with various techniques and equipment suitable for different types of currently available media
- 703223 การออกแบบสารสนเทศและการเล่าเรื่องด้วยภาพ 3(2-2-5)
 Information Design and Visual Narrative
 การทำความเข้าใจและนำเสนอประเด็นความสัมพันธ์เชิงข้อมูลเพื่อการสื่อสารและการเล่าเรื่องเชิงภาพ ผ่านการจัดระเบียบโครงสร้างข้อมูลสารสนเทศ การนำเสนอเนื้อหาให้กระชับ เข้าใจง่าย ตรวจสอบได้ พร้อมใช้งานตามความต้องการของกลุ่มเป้าหมายผ่านสื่อที่หลากหลาย
 Understanding and presentation of informational relations for visual communication and storytelling through organizing the information structure; presenting contents that are concise, easy to understand, verifiable, and ready to use according to the needs of the target audience through a variety of media

- 703231 การออกแบบตัวละคร 3(2-2-5)
Character Design
- หลักการออกแบบตัวละคร การกำหนดบุคลิกลักษณะเฉพาะของตัวละครให้สอดคล้องกับบทบาทและเรื่องราวสำหรับงานภาพประกอบ โมชันกราฟิก แอนิเมชันและเกมคอมพิวเตอร์
- Principles of character design; determining the character's individuality in accordance with their roles and stories for illustration, motion graphics, animation, and computer games
- 703232 การออกแบบโมชันกราฟิก 3(2-2-5)
Motion Graphics Design
- หลักการออกแบบโมชันกราฟิก การเตรียมอาร์ตเวิร์ก การตั้งค่าพื้นที่การทำงาน การทำภาพเคลื่อนไหว เทคนิคการนำเสนอที่น่าสนใจ การทำงานร่วมกับไฟล์เสียงและเอฟเฟ็กต์ และการส่งออกผลงานในรูปแบบไฟล์ชนิดต่างๆ การประยุกต์ใช้โมชันกราฟิกสำหรับการนำเสนอข้อมูล งานโฆษณา รายการโทรทัศน์หรือในสื่อดิจิทัลต่างๆ ฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบโมชันกราฟิก
- Principles of motion graphics design; artwork preparation; area setting; animation; attractive presentation techniques; working with sound files and effects and exporting works in various file formats; applications of motion graphics for informational presentations, advertisements, television programs, or various digital media; practicing using computer programs for motion graphics design
- 703233 แนวคิดการออกแบบสื่อดิจิทัล 3(2-2-5)
Concept Art for Digital Media
- การพัฒนาแนวความคิดในการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม โดยเน้นกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ ตั้งแต่การค้นคว้าข้อมูล วิธีการสื่อสารกับผู้รับสาร รูปแบบการนำเสนอ และการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อพัฒนาแนวความคิดให้บรรลุวัตถุประสงค์
- Concept development of multimedia, animation and game designs with emphasis on systematic thinking process from searching for information, how to communicate with the audience, presentation style, and data analysis in order to develop concepts to achieve objectives

- 703241 คอมพิวเตอร์กราฟิกสามมิติ 3(2-2-5)
3D Computer Graphic
ขั้นตอนพื้นฐานการสร้างโมเดลสามมิติและแอนิเมชันสามมิติ การสร้างพื้นผิว การจัดแสง การประมวลผลภาพสามมิติสำหรับภาพนิ่งและแอนิเมชัน ฝึกปฏิบัติการประยุกต์ใช้ในการออกแบบสื่อประเภทต่างๆ
Basic steps for creating three-dimensional models and three-dimensional animations; texture creation; setting lights; three-dimensional processing for still images and animations; practicing on applications in designing various types of media
- 703242 การวาดเส้นสำหรับแอนิเมชัน 3(2-2-5)
Drawing for Animation
การวาดเส้นเพื่องานแอนิเมชัน การวาดภาพคน สัตว์ โครงสร้างของสิ่งมีชีวิต กล้ามเนื้อ และกระดูก การวาดอิริยาบถ ท่าทางการเคลื่อนไหวของสิ่งมีชีวิต เสื้อผ้า สภาพแวดล้อม มุมทัศนียภาพต่างๆ และการนำไปประยุกต์ใช้งานแอนิเมชันทั้งสองมิติและสามมิติ
Drawing for animation; drawing people, animals, structure of living things, muscles and bones, gesture, the movement of living things, clothes, environment, and various views; application in two-dimensional and three-dimensional animations
- 703243 แอนิเมชันสองมิติ 3(2-2-5)
2D Animation
หลักการเบื้องต้นของแอนิเมชันสองมิติด้วยเทคนิคและวิธีการพื้นฐานทางศิลปะ และการประยุกต์ใช้ร่วมกับคอมพิวเตอร์กราฟิก
Introduction to two-dimensional animation with basic artistic techniques and methods and applications to use with computer graphics

- 703271 การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ 1(0-2-1)
 Communicative English for Specific Purposes
 การฝึกฟัง-พูดภาษาอังกฤษโดยเน้นการออกเสียง การใช้คำศัพท์ สำนวน และรูปประโยคเพื่อวัตถุประสงค์ทางวิชาการและวิชาชีพในสาขาวิชาการออกแบบสื่อนวัตกรรม
 Practicing English listening and speaking with emphasis on pronunciation, vocabulary, expressions, and sentence structures for academic and professional purposes in the field of innovative media design
- 703312 การถ่ายภาพสร้างสรรค์ 3(2-2-5)
 Creative Photography
 หลักการถ่ายภาพดิจิทัลขั้นสูง กระบวนการถ่ายภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว การตกแต่งภาพด้วยกระบวนการดิจิทัลทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว
 Principles of advanced digital photography; photography processes of both still images and motion pictures; retouching images with digital processes for both still images and motion pictures
- 703313 การเขียนบทสำหรับการสื่อสาร 3(2-2-5)
 Writing Scripts for Communication
 การฝึกปฏิบัติสร้างสรรค์แนวความคิด รูปแบบ และวิธีการเล่าเรื่องจากแรงบันดาลใจต่างๆ โดยเน้นการศึกษา การเขียนบทเพื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน, เรื่องสั้น, ภาพยนตร์สารคดี และภาพยนตร์โฆษณา ซึ่งมีองค์ประกอบต่างๆ เช่น การใช้ขนาดภาพ มุมกล้อง การกระทำของตัวละคร เวลา การตีความธีมเรื่อง รวมถึงการเขียนสตอรี่บอร์ด
 Practicing creating concepts, styles, and storytelling methods from various inspirations by emphasizing studying, writing scripts for animated films, short stories, documentary films, and television commercials with various elements, such as scale extension, camera angles, actions of the characters, timing, interpreting the theme of the story, and writing a storyboard

- 703321 การสร้างแบรนด์ในยุคดิจิทัล 3(2-2-5)
Digital Branding
- การฝึกปฏิบัติการสร้างแบรนด์หรือองค์กรยุคใหม่ และการสร้างสรรค์อัตลักษณ์ขององค์กรจากการออกแบบกราฟิก สื่อมัลติมีเดีย สื่อโซเชียลมีเดียและระบบออนไลน์ เพื่อให้สอดคล้องกับยุคสมัย ภาพลักษณ์ขององค์กรและกลุ่มเป้าหมายทางธุรกิจ
- Practicing on branding or new organization and the creation of corporate identity through graphic design, multimedia, social media, and online system to be in line with the times, corporate image, and business target group
- 703322 ศิลปะดิจิทัล 3(2-2-5)
Digital Art
- หลักการวาดภาพด้วยคอมพิวเตอร์ ในรูปแบบต่างๆ เช่น งานภาพประกอบ การ์ตูน ตัวละคร ตลอดจนงานออกแบบภาพนิ่งเพื่อสื่อภาพยนตร์และแอนิเมชันโดยนำความรู้จากวิชาพื้นฐาน เช่น การวาดเส้น จิตรกรรม และองค์ประกอบศิลป์ มาพัฒนาต่อยอดเพื่อถ่ายทอดความงามให้เกิดคุณค่าทางศิลปะและ สามารถนำไปสร้างสรรค์ให้สอดคล้องกับอาชีพต่างๆ ในปัจจุบันได้
- Principles of drawing through computers in various forms, such as illustrations, cartoons, characters, as well as still image design for films and animation media by applying knowledge from basic subjects, such as drawing, painting, and elements of art to develop further in order to convey beauty to create artistic value and be creative in accordance with various professions at present

- 703323 ตัวอักษรดิจิทัล 3(2-2-5)
 Digital Font
 การฝึกปฏิบัติงานการออกแบบตัวอักษรขั้นสูง ด้วยโปรแกรมกราฟิก การจัดวาง
 ตัวอักษรและกราฟิกเพื่อพื้นที่สื่อดิจิทัลประเภทต่างๆ การสร้างชุดตัวอักษรดิจิทัล เพื่อนำไป
 ประกอบการออกแบบกราฟิกประเภทต่างๆ ให้มีรูปลักษณะเฉพาะ โดยคำนึงถึงความชัดเจน
 ในการสื่อความหมาย และการนำไปใช้งานออกแบบสื่อต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
 Practicing designing advanced fonts with graphic program; arranging fonts
 and graphics for different types of digital media spaces; creating a set of digital
 fonts to be used in various types of graphic design and to be unique focusing on
 clarity of conveying meanings and the use in designing various media effectively
- 703324 การออกแบบระบบนำทางและระบบป้ายสัญลักษณ์ 3(2-2-5)
 Signage and Wayfinding Systems Design
 การฝึกปฏิบัติงานออกแบบระบบนำทาง การสร้างป้ายสัญลักษณ์ที่ช่วยในการสัญจร
 การอ้างอิงตำแหน่ง และสำรวจความรู้เกี่ยวกับปฏิกริยาและความสัมพันธ์ที่มนุษย์มีต่อ
 องค์ประกอบของรูปร่าง รูปทรง ตัวอักษร เส้น สี รวมถึงพื้นผิววัสดุและการติดตั้งในพื้นที่ที่
 เหมาะสมต่อการรับรู้ของผู้ใช้งาน
 Practicing designing wayfinding systems; creating signage to aid traffic,
 refer location, and explore the knowledge of human interactions and
 relationships with elements of figures, shapes, fonts, lines, colors, materials'
 textures, and installations in an area appropriate for the user's perception
- 703325 การออกแบบกราฟิกสภาพแวดล้อม 3(2-2-5)
 Environmental Graphic Design
 วางแผนและออกแบบงานกราฟิกแบบบูรณาการเพื่อส่งเสริมการสื่อสารใน
 สภาพแวดล้อมที่มนุษย์สร้าง ได้แก่ การออกแบบระบบการค้นหาทาง การออกแบบพื้นที่
 ส่วนกลางเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มคน การสื่อความและการสร้างอัตลักษณ์บนพื้นที่
 เพื่อช่วยให้เกิดจดจำที่สร้างความรู้สึกลดอดภัยในพื้นที่ เน้นการสร้างประสบการณ์เชิงบวก
 ให้กับผู้ใช้งานที่หลากหลาย
 Planning and designing integrated graphics to promote communication
 in a man-made environment, including designing wayfinding systems, designing
 common areas to create interactions among groups of people; communication
 and creation of spatial identity to build a sense of security in the area focusing
 on creating a positive experience for a wide range of users

- 703326 การออกแบบสื่อเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน 3(2-2-5)
 Advocacy Media for Sustainable Development Design
 การพัฒนาและสร้างสรรค์สื่อที่ส่งเสริมการพัฒนาอย่างยั่งยืนทั้งในแง่สังคม เศรษฐกิจ และสิ่งแวดล้อม พื้นฐานของแนวคิดและแนวทางในการปฏิบัติเพื่อการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างคุ้มค่าโดยส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมให้น้อยที่สุด หลักเศรษฐกิจหมุนเวียน และการวิเคราะห์ความเป็นไปได้ในกระบวนการความคิดและการออกแบบ จนออกมาเป็นผลิตภัณฑ์และบริการ เทคนิคการผลิตและการเลือกวัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ผ่านการสร้างสรรค์สื่อรณรงค์เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน
 Developing and creating media that promote sustainable development in terms of society, economy, and environment; fundamentals of concepts and practical guidelines for the cost-effective use of available resources with minimal impact on the environment; principles of circular economy; feasibility analysis of thinking and design processes which result in products and services; production techniques and the selection of environment-friendly materials through the creation of campaign media for sustainable development
- 703331 การออกแบบสื่อแนวทดลอง 3(2-2-5)
 Experimental Media Design
 รูปแบบและความเป็นไปได้ของการออกแบบและนำเสนอสื่อผสมผสานรูปแบบต่างๆ ของสื่อร่วมสมัย กรณีศึกษาและการทดลองสร้างงานโดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ระบบเซนเซอร์ต่างๆ และเครื่องมืออื่นๆ ทั้งรูปแบบเก่าและใหม่ เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์การออกแบบ และเกิดการนำเสนอสื่อในรูปแบบใหม่
 Patterns and possibilities of design and presentation of a variety of mixed media of contemporary media; case studies and conducting experiments to create work using electronic media, various sensor systems, and other tools both old and new ones in order to achieve the design objectives and lead to new media presentations

703332

การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้บนส่วนต่อประสาน

3(2-2-5)

User Experience Design / User Interface Design

การฝึกปฏิบัติและวิเคราะห์ข้อมูลให้เข้าใจกระบวนการการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ที่เชื่อมโยงการทำงานกับส่วนต่อประสานแบบมีปฏิสัมพันธ์สำหรับผลิตภัณฑ์และบริการ โดยเน้นผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง ผ่านการสำรวจข้อมูล พฤติกรรมและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการตัดสินใจของผู้ใช้ การวิเคราะห์ข้อมูล และการพัฒนาสื่อต้นแบบที่แก้ปัญหามีประสิทธิภาพเพื่อใช้งานได้ง่ายและสร้างความพึงพอใจให้กับผู้ใช้ปลายทาง

Practicing and analyzing data to understand the user experience design process that connects working with interactive interfaces for products and services by focusing on the user as the center through the survey of behavior and factors related to user decision-making, data analysis, and the development of media prototypes that solve problems effectively so that it is easy to use and satisfies the end user

703333

การออกแบบเว็บไซต์และแอปพลิเคชัน

3(2-2-5)

Website and Application Design

ประวัติความเป็นมาและวิวัฒนาการของการออกแบบเว็บไซต์และแอปพลิเคชัน หลักการออกแบบโดยคำนึงถึงผู้ใช้งานเป็นหลัก การจัดการระบบข้อมูล โครงสร้างการวางแผนการออกแบบเว็บไซต์และแอปพลิเคชัน ฝึกปฏิบัติการเขียนภาษาคอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบเว็บไซต์และแอปพลิเคชันขั้นพื้นฐาน

History and evolution of website and application design; principles of design that mainly consider the user; managing information systems; website and application design planning structure; practicing writing a computer programming language for basic website and application design

- 703334 การพิมพ์โมเดลสามมิติ 3(2-2-5)
3D Model Printing
หลักการปั้นโมเดลต้นแบบสามมิติ ปฏิบัติการเขียนภาพร่างสองมิติและสามมิติ การประยุกต์ใช้เครื่องมือปั้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกสามมิติ วัสดุ อุปกรณ์ และเครื่องพิมพ์สามมิติ การใช้สีกับพื้นผิวของวัตถุชนิดต่างๆ
Principles of three-dimensional modeling; practicing on two-dimensional and three-dimensional sketching; applying molding tools using three-dimensional computer graphic programs, materials, equipment, and three-dimensional printers; applying colors to the surfaces of different types of objects
- 703341 การปั้นโมเดลขั้นสูง 3(2-2-5)
Advanced 3D Modeling
การปั้นโมเดล ด้วยโปรแกรม Sculpt และการสแกนจากเครื่องสแกนสามมิติ เพื่อขึ้นรูปโมเดล ทดลองนำโมเดลที่ขึ้นรูปมาแก้ไขด้วยโปรแกรมสามมิติ การสร้างพื้นผิวให้กับโมเดล การนำโมเดลมาทำการใส่โครงสร้างกระดูกเพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหว การสร้างเครื่องมือและควบคุมการเคลื่อนไหว
Modeling with Sculpt program and scanning from a three-dimensional scanner to form a model; experimenting the molded model to adjust (Retopology) with a three-dimensional program; creating a texture for the model; rigging the model to create movements; creating tools and controlling movements
- 703342 แอนิเมชันสามมิติ 3(2-2-5)
3D Animation
การใช้กล้องเพื่อการถ่ายทำในรูปแบบสามมิติ การจัดองค์ประกอบภาพ และการกำหนดมุมกล้องก่อนนำไปใช้ในการเคลื่อนไหวตัวละคร การเคลื่อนไหวตัวละครตามกฎ 12 ข้อของแอนิเมชัน การขยับท่าทาง การแสดงสีหน้าและอารมณ์ของตัวละคร ด้วยโมเดลสำเร็จรูป
Using a camera for filming in three dimensions, compositing, and making a camera sequencer before animating; animating according to the 12 rules of animation; creating a gesture, facial expressions, and emotions of the characters with ready-made models

- 703343 การจัดแสงและพื้นผิว 3(2-2-5)
 Lighting and Texture
 การออกแบบภาพสำหรับงานสามมิติ การสร้างพื้นผิวและการจัดแสงแบบภายในและภายนอกสำหรับแอนิเมชันสามมิติ การปรับแต่งสีและแสงของวัตถุสามมิติให้กลมกลืนกับฉากหลัง
 Designing three-dimensional works; creating texture and lighting internally and externally for three-dimensional animation; adjusting the color and light of three-dimensional objects to blend them with the background
- 703344 การ์ตูนภาพและกราฟิกเล่าเรื่อง 3(2-2-5)
 Comic and Graphic Narrative
 ประวัติศาสตร์การ์ตูนภาพ การออกแบบการเล่าเรื่องด้วยภาพกราฟิก การ์ตูนภาพ การวางโครงเรื่อง รูปแบบแนวทางของเรื่องเล่า ตัวละคร ฉาก วิธีดำเนินเรื่องราว เทคนิคการทำงานในรูปแบบมาตรฐาน และในรูปแบบอิสระ
 History of cartoon images; graphic narrative design; cartoon images; story layout; narrative style; characters; scenes; storytelling methods; standard working techniques and independent working techniques
- 703345 สื่อผสมสำหรับแอนิเมชัน 3(2-2-5)
 Mixed Media for Animation
 วิธีคิด กระบวนการคิด และเครื่องมือในการสร้างสรรค์เทคนิคจากอดีตถึงปัจจุบันของงานแอนิเมชันในรูปแบบต่างๆ ประยุกต์ใช้เครื่องมือ วิธีการในการสร้างสรรค์งานแอนิเมชันในรูปแบบสื่อผสมทั้งสองมิติและสามมิติ หรือ stop motion
 Ways of thinking, thinking process, and tools to create techniques from the past to the present in various forms of animation; applying tools and methods to create animation in the form of mixed media, both three dimensions and three dimensions, or stop motion

- 703346 โครงสร้างการเคลื่อนไหวสำหรับแอนิเมชันสามมิติ 3(2-2-5)
 Rigging for 3D Animation
 ขั้นตอนพื้นฐานการสร้างระบบกระดูกสำหรับงานแอนิเมชัน การสร้างเครื่องมือเพื่อควบคุมการเคลื่อนไหวของโมเดลสามมิติ การแสดงสีหน้า และการนำไฟล์ไปใช้กับเทคนิคพิเศษสำหรับงานแอนิเมชันสามมิติ
 Basic steps of building a skeletal system for animation; creating tools to control the movement of three-dimensional models; making facial expressions; exporting cache files to use with special effects for three-dimensional animation
- 703347 เทคนิคพิเศษและการจัดองค์ประกอบ 3(2-2-5)
 Visual Effects and Compositing
 การใช้โปรแกรมสามมิติ ในการสร้างสรรค์งานฉาก การประมวลผลภาพเคลื่อนไหว โดยเทคนิคต่างๆ การสร้างพื้นผิว การขยายฉาก จิตรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ การปรับแต่งสีวัตถุสามมิติกับฉากให้กลมกลืน เพื่อเพิ่มความสมจริงและเป็นธรรมชาติ และสร้างความแปลกใหม่ในเชิงสร้างสรรค์ให้กับผลงานการออกแบบแอนิเมชัน
 The use of three-dimensional programs in creating scenes, animation processing by using techniques, texture creation, setting extension, electronic painting, adjusting and blending in the color of three-dimensional objects with the scene in order to add realism and naturalness and build novelty creatively for animation design works

703348

การออกแบบสื่อภาพและเสียง

3(2-2-5)

Visual Media and Audio Design

ความหมาย และความสำคัญของหลักการตัดต่อภาพเคลื่อนไหว หลักการใช้ดนตรีในการประกอบภาพ รวมไปถึงการใช้มุมกล้องมุมกล้องเพื่อสื่อความหมาย การใช้โปรแกรมตัดต่อ และคุณสมบัติของภาพและเสียงที่เหมาะสมกับโปรแกรมตัดต่อ คำสั่งเครื่องมือ การใช้งานเบื้องต้น การจัดการเกี่ยวกับโปรแกรม การตัดต่อภาพ การตัดต่อเสียง ตลอดจนการนำไฟล์วิดีโอไปใช้งานในรูปแบบต่างๆ

Definition and importance of animation; editing principles; principles of using music in composition, including the use of camera angles to convey meanings; using editing programs and the properties of the picture and sound suitable for the editing programs; the instructions; tools; basic usage; program management; video editing; audio editing; the use of video files in various formats

703351

การออกแบบองค์ประกอบสำหรับเกม

3(2-2-5)

Art Asset Design for Games

ขั้นตอนหลักการการออกแบบการสร้างวัตถุ และองค์ประกอบสำหรับเกม ขั้นตอนการสร้างวัตถุสามมิติในลักษณะโพลีกอน การสร้างพื้นผิว การประยุกต์การออกแบบวัตถุ และองค์ประกอบสำหรับเกมกับการทำงานของซอฟต์แวร์เพื่อแสดงผลให้เหมาะสมกับการเล่นของเกม และแพลตฟอร์ม

Steps and principles of object creation design and elements for games; steps of creating three-dimensional objects in polygon style, texture creation, application of object design, and elements of games and software functionality to render the outcomes appropriately according the game and platform

- 703352 แอนิเมชันสำหรับเกม 3(2-2-5)
 Animation for Games
 ขั้นตอนการสร้างภาพเคลื่อนไหวตามทฤษฎีแอนิเมชัน วิเคราะห์ และเปรียบเทียบความแตกต่างการเคลื่อนไหวของตัวละครในแอนิเมชันกับเกม ออกแบบการเคลื่อนไหวของตัวละคร จังหวะและน้ำหนัก ฉาก และองค์ประกอบต่างๆ นำการเคลื่อนไหวต่างๆไปประยุกต์ใช้กับโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับสร้างเกม
 The process of creating an animation based on animation theories; analyzing and comparing the differences in the movement of animated characters and games; designing the movement of character, rhythm and weight, scenes, and other elements; applying various movements to use with computer programs for creating games (Game Engine)
- 703353 การออกแบบเกม 3(2-2-5)
 Game Design
 ประวัติ และ หลักการออกแบบเกม แนวทางในการออกแบบเกมคอมพิวเตอร์ การวางโครงเรื่อง การออกแบบวิธีการเล่นเกม การออกแบบกราฟิกสำหรับใช้ในเกมทั้งรูปแบบสองมิติและสามมิติ และการออกแบบด่าน การฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการพัฒนาเกม
 History and principles of game design; guidelines for designing computer games; creating a game plot; designing how to play games, designing graphics for use in both two-dimensional and three-dimensional games; designing levels in the game; practicing using computer programs in the development of games

- 703361 ธุรกิจสร้างสรรค์ 3(2-2-5)
 Creative Business
- ความหมายและความสำคัญของธุรกิจสร้างสรรค์ การตลาดซึ่งเกี่ยวข้องกับนโยบายผลิตภัณฑ์และการบริการ การกำหนดราคา การส่งเสริมการขาย การโฆษณา และช่องทางการจัดจำหน่าย ทั้งนี้โดยสัมพันธ์กับการพิจารณาวางแผนออกแบบ วิเคราะห์ทดสอบ และประเมินผลงานออกแบบ การฝึกปฏิบัติการใช้ความคิดสร้างสรรค์ ในการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์หรือการบริการ
- Definition and importance of creative business; marketing which involves product and service policies, pricing, promotions, advertising, and distribution channels in relation to considering design planning, analyzing tests, and evaluating the design; practicing on creative thinking to add value to products or services
- 703362 การตลาดดิจิทัล 3(2-2-5)
 Digital Marketing
- ความหมาย ความสำคัญของการตลาดแอนิเมชันสองมิติและสามมิติต่อธุรกิจ ผู้บริโภค และสังคม เพื่อเป็นช่องทางการขายและการสื่อสารการตลาด และฐานข้อมูลของลูกค้า เพื่อการตลาดแอนิเมชัน การสร้างเนื้อหา และการออกแบบแอนิเมชัน ให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมาย และการวัดประสิทธิผลของเครื่องมือการตลาดแอนิเมชันจรรยาบรรณ สำหรับการตลาดแอนิเมชัน
- Definition, importance of animation marketing for two-dimensional and three-dimensional businesses, consumers, and society as sales and marketing communication channel and customer database for animation marketing, content creation, and animation design to match the target group and measure of effectiveness of ethical animation marketing tools for animation marketing

- 703363 ผู้ประกอบการด้านสื่อนวัตกรรม 3(2-2-5)
 Innovative Media Entrepreneur
 บทบาทของผู้ประกอบการ การดำเนินงานงานธุรกิจด้านสื่อนวัตกรรมในบทบาท
 ของผู้บริหารหรือเจ้าของธุรกิจ การวางนโยบาย แผนงานของบริษัทในระยะสั้นและ
 ระยะยาว การจัดหาและการวางแผนทางการเงิน กฎหมายเกี่ยวกับการเป็น
 ผู้ประกอบการ รูปแบบแผนธุรกิจ หลักเบื้องต้นในการบริหารคุณภาพผลงานและ
 บุคลากรในองค์กร
 The role of the entrepreneurs; the operation of innovative media
 businesses in the role of executives or business owners; policy formulation;
 short-term and long-term company plans; financial procurement and
 planning; entrepreneurship law; business plan format; fundamentals of
 quality and personnel management in the organization
- 703371 การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อการวิเคราะห์เชิงวิชาการ 1(0-2-1)
 Communicative English for Academic Analysis
 การฝึกฟัง-พูดภาษาอังกฤษโดยเน้นการสรุปความ การวิเคราะห์ การตีความ
 และการแสดงความคิดเห็น เพื่อวัตถุประสงค์ทางวิชาการในสาขาวิชาการออกแบบสื่อ
 นวัตกรรม
 Practicing English listening and speaking with emphasis on
 summarizing, analyzing, interpreting, and expressing opinions for academic
 purposes in the field of innovative media design
- 703372 การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอผลงาน 1(0-2-1)
 Communicative English for Presentation
 การฝึกการนำเสนอผลงานการออกแบบ การค้นคว้า หรือผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 กับสาขาวิชาการออกแบบสื่อนวัตกรรมเป็นภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ
 Practicing giving oral presentations in English on academic research
 related to the field of innovative media design effectively

- 703381 ระเบียบวิธีวิจัยทางการออกแบบสื่อนวัตกรรม 3(2-2-5)
 Research Methodology on Innovative Media Design
 ประเด็นปัญหา การกำหนดสมมุติฐาน การสืบค้นข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีแนวคิด รูปแบบ เนื้อหา และกลวิธีจากอดีตถึงปัจจุบัน งานสร้างสรรค์ของนักออกแบบที่สัมพันธ์กับเป้าหมายการวิจัย วิเคราะห์ข้อมูล สรุปประเด็นเพื่อการสร้างสรรค์ และวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์เพื่อตรวจสอบสมมุติฐานที่ตั้งไว้
 Issues, hypothesis formulation, and searching for information related to theories, concepts, styles, content and strategies from the past to the present; creative works of designers that relate to the research objectives; analyzing data; summarizing data for creativity; analyzing creative works to verify the formulated hypothesis
- 703382 การฝึกงาน (ไม่นับหน่วยกิต) 6 หน่วยกิต
 Professional Training (ไม่น้อยกว่า 270 ชั่วโมง)
 ฝึกปฏิบัติงานด้านการออกแบบสื่อนวัตกรรมหรืองานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง ในหน่วยงานภาครัฐหรือเอกชน อย่างน้อย 270 ชั่วโมง
 Professional training relating to innovative media design or other related jobs in the government or private sectors with the minimum training period of 270 hours
- 703481 การศึกษาอิสระ 6 หน่วยกิต
 Independent Study
 ศึกษาและวิจัยหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสื่อนวัตกรรมที่นิสิตสนใจ โดยให้นิสิตเป็นผู้กำหนดหัวข้อ วัตถุประสงค์ วิธีการศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์ วิจัย และดำเนินการปฏิบัติการออกแบบผลงานออกแบบสื่อนวัตกรรมให้สมบูรณ์ และโดยการเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา และได้รับการพิจารณาตรวจสอบและเห็นชอบจากคณะกรรมการตลอดจนนำผลงานมาจัดนิทรรศการเผยแพร่สาธารณชน
 Studying and researching topics related to innovative media design that students are interested in by having students determine the topic, objectives, research method, data analysis, researching, and conducting a study on innovative media design completely and by presenting to an advisor and being reviewed and approved by the committee as well as presenting the research project to an exhibition publicly

- 703482 สหกิจศึกษา 6 หน่วยกิต
 Co-operative Education (ไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์)
 การฝึกปฏิบัติงานด้านศิลปะและการออกแบบในหน่วยงานภาครัฐหรือเอกชน เพื่อเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจโดยตรงจากสถานประกอบการจริง นิสิตจะต้องทำโครงการและนำเสนอโครงการต่อกรรมการประจำหลักสูตร และมีการประเมินผลการปฏิบัติงานอย่างเป็นระบบ
 Professional training relating to arts and design in the government or private sectors to build direct knowledge and understanding from the real workplace; completing a project, presenting it to the program committee, and having a systematic performance appraisal
- 703483 การฝึกอบรมหรือฝึกงานในต่างประเทศ 6 หน่วยกิต
 International Academic or Professional Training
 การฝึกอบรมหรือปฏิบัติงานในหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทางศิลปะและการออกแบบในต่างประเทศ โดยได้รับความเห็นชอบจากมหาวิทยาลัย
 International academic or professional training in the overseas sectors relating to arts and design and being approved by the university
- 703484 สัมมนาการออกแบบสื่อนวัตกรรม 1(0-3-1)
 Seminar in Innovative Media Design
 ขั้นตอนการค้นคว้า และการวิจัยเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลในการออกแบบ โดยเริ่มจากค้นคว้าเพื่อสรุปเป็นหัวข้อวิจัย ขั้นตอนในการวิจัย การนำเสนอผลงาน และมีการสัมมนาตามหัวข้อที่นำเสนอ เพื่อเป็นการปูพื้นฐานในการทำวิจัยประกอบงานออกแบบสื่อต่อไป
 Research process and researching to obtain data for in the design starting from researching to find a research topic, research procedures, research presentation, to the seminars on the proposed topics as a basis for doing further research studies in media design

703485

ศิลปนิพนธ์

6 หน่วยกิต

Art Thesis

ศึกษาและออกแบบสื่อนวัตกรรมตามรูปแบบของกระบวนการวิจัย และผลิตสื่อต้นแบบ โดยการเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา และได้รับการพิจารณาตรวจจากคณะกรรมการตรวจสอบ ตลอดจนนำผลงานมาจัดนิทรรศการเผยแพร่สาธารณชน

Studying and designing innovative media according to the research process model and producing media prototype by presenting to an advisor, being reviewed and approved by the committee, and presenting a project in an exhibition publicly

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 3 ตัวหลัง

เลขหลักหน่วย : แสดงอนุกรมรายวิชา

เลขหลักสิบ : แสดงหมวดหมู่ในสาขาวิชา

1 หมายถึง พื้นฐานการออกแบบสื่อนวัตกรรม

2 หมายถึง การออกแบบกราฟิก

3 หมายถึง การออกแบบมัลติมีเดีย

4 หมายถึง การออกแบบแอนิเมชัน

5 หมายถึง การออกแบบเกม

6 หมายถึง ธุรกิจ

7 หมายถึง ภาษาอังกฤษ

8 หมายถึง ระเบียบวิธีวิจัย สัมมนา ประสบการณ์

ภาคสนาม การศึกษาอิสระและศิลปนิพนธ์

เลขหลักร้อย : แสดงชั้นปีและระดับ

3.2 ชื่อ - สกุล ตำแหน่ง และคุณวุฒิของอาจารย์

3.2.1 อาจารย์ประจำหลักสูตร

ที่	ชื่อ - นามสกุล	ตำแหน่งทางวิชาการ	คุณวุฒิการศึกษา	สาขาวิชา	สำเร็จการศึกษาจากสถาบัน	ประเทศ	ปีที่สำเร็จการศึกษา	ภาระการสอน (ชม./สัปดาห์)	
								ปัจจุบัน	เมื่อเปิดหลักสูตรนี้
1*	นายदनัย เรียบสกุล	รองศาสตราจารย์	ศป.ด. ศ.ม. ศ.บ.	ศิลปะและการออกแบบ การออกแบบนิเทศศิลป์ ออกแบบสื่อสาร	มหาวิทยาลัยนเรศวร มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	ไทย ไทย ไทย	2555 2551 2544	12	12
2*	นางสาวลินดา อินทรลักษณ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	MDigitalDes สส.บ.	Digital Design ศิลปอุตสาหกรรม	Queensland College of Art, Griffith University สถาบันเทคโนโลยี พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง	Australia ไทย	2546 2542	12	12
3*	นายวิสิฐ จันมา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	ศป.ด. ศ.ม. ศ.บ.	ศิลปะและการออกแบบ การออกแบบนิเทศศิลป์ ภาพพิมพ์	มหาวิทยาลัยนเรศวร มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	ไทย ไทย ไทย	2559 2547 2540	12	12
4*	นายณพนธ์ คมสัน	อาจารย์	ศป.ม. ศศ.บ.	การออกแบบเรขศิลป์ การออกแบบบรรจุภัณฑ์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร	ไทย ไทย	2556 2547	12	12
5*	นายรุ่งโรจน์ รัตนพิเชษฐกุล	อาจารย์	M.F.A สส.บ.	Computer Arts สถาปัตยกรรมภายใน	Academy of Art University สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้า คุณทหารลาดกระบัง	USA ไทย	2540 2535	12	12

หมายเหตุ *หมายถึง อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

3.2.2 อาจารย์ประจำ

ที่	ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่งวิชาการ	คุณวุฒิ การศึกษา	สาขาวิชา	สำเร็จการศึกษาจากสถาบัน	ประเทศ	ปีที่สำเร็จ การศึกษา
1	นายดนัย เรียบสกุล	รองศาสตราจารย์	ศป.ด.	ศิลปะและการออกแบบ	มหาวิทยาลัยนเรศวร	ไทย	2555
			ศ.ม.	การออกแบบนิเทศศิลป์	มหาวิทยาลัยศิลปากร	ไทย	2551
			ศ.บ.	ออกแบบสื่อสาร	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	ไทย	2544
2	นายชวลิต ดวงอุทา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	ศ.ม.	การออกแบบนิเทศศิลป์	มหาวิทยาลัยศิลปากร	ไทย	2552
			ศศ.บ.	ออกแบบนิเทศศิลป์	มหาวิทยาลัยราชภัฏ อุตรธานี	ไทย	2544
3	นางสาวลินดา อินทรลักษณ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	MDigitalDes	Digital Design	Queensland College of Art, Griffith University	Australia	2546
			สส.บ.	ศิลปอุตสาหกรรม	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	ไทย	2542
4	นายวิสิฐ จันมา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	ศป.ด.	ศิลปะและการออกแบบ	มหาวิทยาลัยนเรศวร	ไทย	2559
			ศ.ม.	การออกแบบนิเทศศิลป์	มหาวิทยาลัยศิลปากร	ไทย	2547
			ศป.บ.	ภาพพิมพ์	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	ไทย	2540
5	นางชฎานิศ ชื่นใจชน	อาจารย์	Ph.D.	Design	Department of Design, Chiba University	Japan	2564
			ศศ.ม.	นวัตกรรมกรรมการออกแบบ	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร	ไทย	2556
			ศป.บ.	ออกแบบบรรจุภัณฑ์	มหาวิทยาลัยนเรศวร	ไทย	2547

ที่	ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่งวิชาการ	คุณวุฒิการศึกษา	สาขาวิชา	สำเร็จการศึกษาจากสถาบัน	ประเทศ	ปีที่สำเร็จการศึกษา
6	นายเสกสรรค์ ญาณปัญญานนท์	อาจารย์	DDes MFA. สถ.บ.	Design & Media Technology Animation and Visual Effects สถาปัตยกรรม	Iwate University Academy of Art University มหาวิทยาลัยรังสิต	Japan USA ไทย	2563 2550 2543
7	นายรุ่งโรจน์ รัตนพิเชษฐกุล	อาจารย์	MFA. สถ.บ.	Computer Arts สถาปัตยกรรมภายใน	Academy of Art University สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้า คุณทหารลาดกระบัง	USA ไทย	2540 2535
8	นายรชต อยู่ยิ้ม	อาจารย์	ศป.ม. ศป.บ.	ทัศนศิลป์ จิตรกรรม	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้า คุณทหารลาดกระบัง สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้า คุณทหารลาดกระบัง	ไทย ไทย	2557 2555
9	นายณฤพนธ์ คมสัน	อาจารย์	ศป.ม. ศศ.บ.	การออกแบบเรขศิลป์ การออกแบบบรรจุภัณฑ์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร	ไทย ไทย	2556 2547
10	นางสาวนิภัสรา บุรีเพ็ญ	อาจารย์	ศป.ม. ศป.บ.	ศิลปะและการออกแบบ การออกแบบสื่อวัฒนธรรม	มหาวิทยาลัยนเรศวร มหาวิทยาลัยนเรศวร	ไทย ไทย	2564 2554

3.2.3 อาจารย์พิเศษ

-

4. องค์ประกอบเกี่ยวกับประสบการณ์ภาคสนาม (การฝึกงาน หรือสหกิจศึกษา)

จากผลการประเมินความพึงพอใจจากผู้ใช้บัณฑิต มีความต้องการให้บัณฑิตมีประสบการณ์ในวิชาชีพก่อนเข้าสู่การทำงานจริง ดังนั้นในหลักสูตรจึงมีรายวิชาประสบการณ์ภาคสนาม เพื่อฝึกให้นิสิตรู้จักการประยุกต์ใช้ความรู้ที่เรียนมา มาใช้กับสภาพการทำงานจริง และเพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมในทุกๆ ด้าน ก่อนออกไปทำงานจริง โดยหลักสูตรได้จัดให้อยู่ในกลุ่มวิชาการศึกษาทางเลือก

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

สหกิจศึกษา

703482	สหกิจศึกษา Co-operative Education (ไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์)	6 หน่วยกิต
703483	การฝึกอบรมหรือฝึกงานในต่างประเทศ International Academic or Professional Training	6 หน่วยกิต
703382	การฝึกงาน (บังคับไม่นับหน่วยกิต) Professional Training (ไม่น้อยกว่า 270 ชม).	6 หน่วยกิต

4.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้ของประสบการณ์ภาคสนาม

ความคาดหวังในผลการเรียนรู้ประสบการณ์ภาคสนามของนิสิต มีดังนี้

- 4.1.1 มีระเบียบวินัย ตรงเวลา มีความกล้าแสดงออก และเข้าใจวัฒนธรรมขององค์กร ตลอดจนสามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานประกอบการได้
- 4.1.2 มีทักษะในการปฏิบัติงานจากสถานประกอบการ ตลอดจนมีความเข้าใจในหลักการ ความจำเป็นในการเรียนรู้ทฤษฎีมากยิ่งขึ้น
- 4.1.3 บูรณาการความรู้ที่เรียนมาเพื่อนำไปแก้ปัญหาทางการออกแบบสื่อนวัตกรรมได้
- 4.1.4 มีมนุษยสัมพันธ์และสามารถทำงานเป็นทีมร่วมกับผู้อื่นได้ดี
- 4.1.5 มีทักษะการสื่อสารด้านการพูด เขียน การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ คิดวิเคราะห์ และประมวลผลได้

4.2 ช่วงเวลา

ภาคการศึกษาฤดูร้อนของชั้นปีที่ 3 (บังคับไม่นับหน่วยกิต)

ภาคการศึกษาต้นของชั้นปีที่ 4

4.3 การจัดเวลาและตารางสอน

รายวิชาฝึกงานจัดเต็มเวลาในภาคการศึกษาฤดูร้อนชั้นปีที่ 3

สหกิจศึกษาจัดเต็มเวลากรณีนิสิตเลือกลงในปีที่ 4 ภาคการศึกษาต้น

4.4 การเตรียมการ

มีการกำหนดชั่วโมงการให้คำปรึกษา จัดทำบันทึกการให้คำปรึกษา และปรับปรุงให้ทันสมัยเสมอ ให้นิสิตรายงานความก้าวหน้าปัญหาอุปสรรคอย่างต่อเนื่องตลอดภาคการศึกษา อีกทั้งมีตัวอย่าง

โครงการให้ศึกษา และการฝึกงานนั้นนิสิตต้องเข้ารับการฝึกงานอย่างน้อย 270 ชั่วโมง หรืออย่างน้อย 45 วัน ก่อนที่นิสิตจะสำเร็จการศึกษาและมีการจัดทำฐานข้อมูลแหล่งฝึกงานเพื่อเผยแพร่ต่อนิสิต

4.5 กระบวนการประเมินผล

มีโครงการติดตามและประเมินผลนิสิตฝึกงานหรือสหกิจศึกษาจากผู้ประกอบการ พร้อมทั้งแนวทางในการพัฒนาเป็นประจำโดยสำรวจทั้งด้านความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตในด้านต่างๆ

5. ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงการหรืองานวิจัย

ข้อกำหนดในการทำศิลปนิพนธ์ ต้องเป็นหัวข้อที่เกี่ยวข้องข้องกับการประยุกต์ใช้ความรู้ทางด้านสื่อ นวัตกรรม มาประยุกต์ใช้ในการวิเคราะห์ ออกแบบ และผลงานของตนเอง ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเป็นศิลปนิพนธ์เดี่ยวหรือกลุ่มตามที่คณะกรรมการหลักสูตรพิจารณาเห็นสมควร และมีรายงานที่ต้อง นำส่งตามรูปแบบและระยะเวลาที่หลักสูตรกำหนดอย่างเคร่งครัด

1. ศิลปนิพนธ์ ประกอบไปด้วย

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

5.1 คำอธิบายโดยย่อ

หัวข้อวิชาศิลปนิพนธ์จะเป็นหัวข้อที่นิสิตสนใจ สามารถศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมได้ สามารถ แก้ไขปัญหา สามารถคิดวิเคราะห์ ออกแบบและพัฒนาได้ โดยสามารถนำทฤษฎีมาประยุกต์ใช้ในการทำโครงการได้ มีขอบเขตโครงการที่สามารถทำเสร็จภายในระยะเวลาที่กำหนด

5.2 มาตรฐานผลการเรียนรู้

นิสิตแสดงความสามารถในการออกแบบผลงานสื่อ นวัตกรรม มีความสามารถในการ สื่อสารด้วยภาษาเขียนและภาษาพูด มีความเชี่ยวชาญในการใช้เครื่องมือ มีการประยุกต์ใช้ทฤษฎีในการ ทำโครงการ โครงการสามารถเป็นต้นแบบในการพัฒนาต่อได้

5.3 ช่วงเวลา

ภาคการศึกษาต้นและปลายของชั้นปีที่ 4

5.4 จำนวนหน่วยกิต

6 หน่วยกิต

5.5 การเตรียมการ

มีการกำหนดชั่วโมงการให้คำปรึกษา จัดทำบันทึกการให้คำปรึกษา และปรับปรุงให้ทันสมัย เสมอ ให้นิสิตรายงานความก้าวหน้าปัญหาอุปสรรคอย่างต่อเนื่องตลอดภาคการศึกษา อีกทั้งมีตัวอย่างโครงการให้ศึกษา

5.6 กระบวนการประเมินผล

ประเมินผลจากรายงานความก้าวหน้าในการทำโครงการ สมุดบันทึกการให้คำปรึกษา โดยอาจารย์ที่ปรึกษา และประเมินผลจากผลสำเร็จของโครงการ โดยโครงการดังกล่าวต้องสามารถทำงานได้ในเบื้องต้น และการจัดสอบการนำเสนอ ที่มีอาจารย์สอบไม่ต่ำกว่า 3 คน

หมวดที่ 4 ผลการเรียนรู้ของหลักสูตร กลยุทธ์การจัดการศึกษา และวิธีการประเมินผล

1. การพัฒนาคุณลักษณะพิเศษของนิสิต

คุณลักษณะพิเศษ	กลยุทธ์หรือกิจกรรมของนิสิต
(1) มีคุณธรรม จริยธรรม ถ่อมตนและทำหน้าที่ที่เป็นพลเมืองดี รับผิดชอบต่อตนเอง วิชาชีพและสังคม	ส่งเสริมและสอดแทรกให้นิสิตมีจรรยาบรรณในวิชาชีพ เคารพในสิทธิทางปัญญาและข้อมูลส่วนบุคคล ตระหนักถึงการใช้เทคโนโลยีในการพัฒนาสังคมที่ถูกต้อง จัดให้มีโครงการบริการวิชาการและทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาชุมชน เพื่อให้นิสิตมีโอกาสประยุกต์หรือเผยแพร่ความรู้ที่ได้ศึกษามาให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง วิชาชีพ และสังคม
(2) มีความรู้ด้านการออกแบบสื่อ นวัตกรรมทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติอยู่ในเกณฑ์ดี สามารถประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสมในการประกอบวิชาชีพ และศึกษาต่อในระดับสูง	รายวิชาบังคับของหลักสูตรเริ่มต้นด้วยการปรับพื้นฐานการออกแบบสื่อ นวัตกรรม และสร้างความเชื่อมโยงระหว่างภาคทฤษฎีและปฏิบัติ มีปฏิบัติการ แบบฝึกหัด โครงการ และกรณีศึกษาให้นิสิตเข้าใจถึงการประยุกต์ใช้องค์ความรู้กับปัญหาจริง
(3) มีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต ใฝ่เรียนรู้ และมีความสามารถพัฒนาความรู้เพื่อพัฒนาตนเอง พัฒนางาน และพัฒนาสังคมอย่างต่อเนื่อง	สร้างสังคมการเรียนรู้ กระตุ้นให้นิสิตเข้าร่วมอบรม โครงการบรรยายพิเศษต่างๆ ให้นิสิตตระหนักถึงการพัฒนาตนเองอย่างสม่ำเสมอ มีโจทย์ปัญหาที่ท้าทายให้นิสิตค้นคว้าหาความรู้ในการพัฒนาศักยภาพ ใช้ความรู้ความสามารถผสมผสานกับการออกแบบสื่อ นวัตกรรมเพื่อสังคม

2. การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละด้าน

2.1 คุณธรรม จริยธรรม

2.1.1 ผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

- 1) มีความรับผิดชอบ อดทน ขยันหมั่นเพียร ซื่อสัตย์ และทำกิจกรรมที่มุ่งสู่ความสำเร็จของงาน และมีจิตสาธารณะ
- 2) มีจรรยาบรรณในการศึกษาค้นคว้าทางวิชาการ/จรรยาบรรณทางวิชาชีพ และแสดงออกอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม (ELO1 ของหลักสูตร)

- 3) มีคุณธรรม จริยธรรมในการดำเนินชีวิต บนพื้นฐานปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง
- 4) ตระหนักและสำนึกในความเป็นไทย
- 5) มีทัศนคติที่เปิดกว้างยอมรับฟังแนวความคิดของผู้อื่น (มคอ.1 ศิลปกรรมศาสตร์)

2.1.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

- 1) สอดแทรกแนวคิดทางคุณธรรม จริยธรรม ความรับผิดชอบและการแสดงออกที่มุ่งสู่ความสำเร็จในระหว่างการเรียนรู้การสอน โดยเน้นย้ำในเรื่อง การเข้าเรียน การส่งงานตรงเวลา และการไม่ทุจริตในการสอบหรือคัดลอกผลงานผู้อื่น
- 2) วิเคราะห์ประเด็นปัญหาทางด้านคุณธรรม จริยธรรม หรือกรณีศึกษาของบุคคลตัวอย่างที่ใช้คุณธรรม จริยธรรมในการดำเนินชีวิต
- 3) จัดกิจกรรมการเรียนการสอน กิจกรรมทางวิชาการ/วิชาชีพ การทำโครงการที่ใช้แนวคิด วิธีการทางด้านคุณธรรม จริยธรรม และด้านจิตสาธารณะ
- 4) จัดกิจกรรมการเรียนการสอน กิจกรรมทางวิชาการ/วิชาชีพ การทำโครงการที่มีการวิจารณ์ผลงาน และแสดงข้อคิดเห็น

2.1.3 วิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

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

2.2 ความรู้

2.2.1 ผลการเรียนรู้ด้านความรู้

- 1) มีองค์ความรู้ในสาขาวิชาอย่างกว้างขวางเป็นระบบ และรู้หลักการ ทฤษฎีในศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสื่อวัฒนธรรม กฎระเบียบ ข้อบังคับที่เกี่ยวข้องกับวิชาชีพที่เปลี่ยนแปลงตามสถานการณ์ (ELO2 ของหลักสูตร)
- 2) มีความเข้าใจเกี่ยวกับความก้าวหน้าของความรู้เฉพาะด้านในสาขาวิชา งานวิจัยในปัจจุบันที่เกี่ยวข้องกับการแก้ปัญหาและการต่อยอดองค์ความรู้
- 3) มีความรอบรู้อย่างกว้างขวาง มีโลกทัศน์ที่กว้างไกล รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของสถานการณ์โลก ทั้งด้านกายภาพ ชีวภาพ สังคมและวัฒนธรรม และเห็นคุณค่าของธรรมชาติ

2.2.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านความรู้

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

2.2.3 วิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ด้านความรู้

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

2.3 ทักษะทางปัญญา

2.3.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

- 1) สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง
- 2) สามารถใช้ทักษะและความเข้าใจในองค์ความรู้เพื่อค้นหาข้อเท็จจริง จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย ในการแก้ไขปัญหา
- 3) สามารถเสนอแนะแนวทางแก้ไขปัญหาค่อนข้างซับซ้อน โดยคำนึงถึงความรู้ภาคทฤษฎี ภาคปฏิบัติ และผลกระทบจากการตัดสินใจ (ELO5 ของหลักสูตร)
- 4) มีวิจรณ์ญาณคิดแบบองค์รวม โดยสามารถเชื่อมโยงความรู้ ระหว่างมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ได้ และคิดสร้างสรรค์ ใฝ่เรียนรู้ แสวงหาความรู้ตลอดชีวิต มีทัศนคติเชิงบวก และผลงานนวัตกรรม (ELO3, ELO4 ของหลักสูตร)

2.3.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

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

2.3.3 วิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

- 1) ประเมินความรู้และทักษะโดยการทดสอบแบบข้อเขียน สอบปฏิบัติ สอบปากเปล่าประเมินกระบวนการทำงานเป็นทีมและการสังเกตพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้
- 2) ประเมินผลงานที่นิสิตได้รับมอบหมาย
- 3) ประเมินความสามารถในการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา

2.4 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

2.4.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

- 1) มีความสามารถในการทำงานเป็นทีม มีความเป็นผู้นำ และมีมนุษยสัมพันธ์ เข้าใจและเห็นคุณค่าของตนเองและผู้อื่น (ELO6 ของหลักสูตร)
- 2) มีความรับผิดชอบ มีการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง และมีการพัฒนาตนเองทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและจิตใจ
- 3) มีทักษะการเรียนรู้ในสังคมที่ต่างวัฒนธรรม หรือ พหุวัฒนธรรม เข้าใจและเห็นคุณค่าของสังคม ศิลปวัฒนธรรม ที่ต้องนำไปสู่การปรับตัวในการเป็นพลเมืองที่มีคุณค่าของสังคมไทยและสังคมโลก

2.4.2 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)

2.4.3 วิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ

- 1) ประเมินความรับผิดชอบการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในกิจกรรมการเรียนการสอนต่าง ๆ
- 2) ประเมินผลงานที่นิสิตได้รับมอบหมายและวัดผลแบบเพื่อนประเมินเพื่อน (Peer evaluation) โดยให้เพื่อนในกลุ่มประเมินพฤติกรรมการทำงาน
- 3) ประเมินทัศนคติของการใช้ชีวิตและการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม โดยการใช้แบบสอบถาม หรือแบบประเมินตนเอง

2.5 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

2.5.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศ

- 1) สามารถเลือกและประยุกต์ใช้เทคนิคทางสถิติหรือคณิตศาสตร์ที่เกี่ยวข้องอย่างเหมาะสมในการศึกษาค้นคว้าและเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขปัญหา
- 2) สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประมวลผล แปลความหมาย และนำเสนอข้อมูลสารสนเทศอย่างถูกต้อง และรู้เท่าทัน (ELO8 ของหลักสูตร)
- 3) สามารถสื่อสาร วิเคราะห์ สังเคราะห์ สรุประเด็นเนื้อหาทั้งการพูด การเขียน และการนำเสนอได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ELO7 ของหลักสูตร)

2.5.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

- 1) บรรยายในชั้นเรียนและถามตอบ การสาธิตและฝึกภายในห้องปฏิบัติการ
- 2) ใช้การเรียนการสอนแบบปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning)
- 3) ใช้การเรียนการสอนแบบการทดลองเป็นฐาน (Experimental-based Learning)
- 4) ใช้การเรียนการสอนโดยโครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning)
- 5) ใช้การเรียนการสอนโดยบูรณาการกับการทำงาน (Work-integrated Learning)
- 6) ใช้การเรียนการสอนแบบเน้นทำงานเป็นทีม (Team-based Learning)
- 7) ใช้การเรียนการสอนแบบสัมมนา (Seminar)

2.5.3 วิธีรวัดและประเมินผลกรเรียนรูด้ำนทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

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

2.6 ทักษะพิสัย

2.6.1 ผลกรเรียนรูด้ำนทักษะพิสัย

- 1) สามารถใช้ทักษะทางด้านศิลปะและการออกแบบร่วมกับเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลเพื่อสร้างสรรค์ผลงาน (มคอ.1 ศิลปกรรมศาสตร์)

2.6.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนากรเรียนรูด้ำนทักษะพิสัย

- 1) ใช้กรเรียนการสอนโดยโครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning)
- 2) ใช้กรเรียนการสอนโดยบูรณาการกับการทำงาน (Work-integrated Learning)
- 3) ใช้กรเรียนกรเรียนการสอนแบบเน้นทำงานเป็นทีม (Team-based Learning)

2.6.3 วิธีรวัดและประเมินผลกรเรียนรูด้ำนทักษะพิสัย

- 1) ประเมินทักษะปฏิบัติทางศิลปกรรมศาสตร์จากผลงานที่นิสิตได้รับมอบหมาย
- 2) ประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานตนเอง

3. แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

● ความรับผิดชอบหลัก

○ ความรับผิดชอบรอง

ผลการเรียนรู้	1. คุณธรรม จริยธรรม					2. ความรู้			3. ทักษะทางปัญญา				4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ			5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ			6. ทักษะพิสัย
	ELO1					ELO2			ELO3, ELO4, ELO5				ELO6			ELO7			ELO8
	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	3.4	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3	6.1
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป																			
กลุ่มวิชาภาษา																			
กลุ่มภาษาอังกฤษ																			
001211 การฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร	●					●			●	●				●				●	
001212 การอ่านภาษาอังกฤษเชิงวิเคราะห์เพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ	●					●			●	●				●				●	
001213 การเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ	●					●			●	●				●				●	
กลุ่มภาษาไทย																			
001301 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารเชิงวิชาการ	●					●			●	●				●				●	
001302 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารในศตวรรษที่ 21	●					●			●	●				●				●	
001303 การอ่านในยุคดิจิทัล	●					●			●	●				●				●	
กลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศอื่นๆ																			
001311 ภาษาเกาหลีเพื่อการสื่อสาร	●					●			●	●				●				●	

ผลการเรียนรู้	1. คุณธรรม จริยธรรม					2. ความรู้			3. ทักษะทางปัญญา				4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ			5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ			6. ทักษะพิสัย
	ELO1					ELO2			ELO3, ELO4, ELO5				ELO6			ELO7			ELO8
	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	3.4	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3	6.1
001312 ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสาร	●					●			●	●				●				●	
001313 ภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร	●					●			●	●				●				●	
001314 ภาษาพม่าเพื่อการสื่อสาร	●					●			●	●				●				●	
001315 ภาษาฝรั่งเศสเพื่อการสื่อสาร	●					●			●	●				●				●	
001316 ภาษาสเปนเพื่อการสื่อสาร	●					●			●	●				●				●	
001317 ภาษาลาวเพื่อการสื่อสาร	●					●			●	●				●				●	
001318 ภาษาอินโดนีเซียเพื่อการสื่อสาร	●					●			●	●				●				●	
001319 ภาษาเวียดนามเพื่อการสื่อสาร	●					●			●	●				●				●	
001320 ภาษาฮินดีเพื่อการสื่อสาร	●					●			●	●				●				●	
001321 ภาษาเขมรเพื่อการสื่อสาร	●					●			●	●				●				●	
กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์																			
001221 สารสนเทศศาสตร์เพื่อการศึกษาค้นคว้า	●					●				●				●				●	
001222 ภาษา สังคมและวัฒนธรรม	●					●												●	
001224 ศิลปะในชีวิตประจำวัน	●					●				●				●				●	
001226 วิถีชีวิตในยุคดิจิทัล	●					●				●								●	
001227 ดนตรีวิถีไทยศึกษา	●					●				●				●				●	
001228 ความสุขกับงานอดิเรก	●									●				●				●	
001238 การรู้เท่าทันสื่อ	●					●			●	●				●				●	
001241 ดนตรีตะวันตกในชีวิตประจำวัน	●					●								●				●	

ผลการเรียนรู้	1. คุณธรรม จริยธรรม					2. ความรู้			3. ทักษะทางปัญญา				4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ			5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ			6. ทักษะพิสัย
	ELO1					ELO2			ELO3, ELO4, ELO5				ELO6			ELO7			ELO8
	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	3.4	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3	6.1
001242 การคิดเชิงสร้างสรรค์และนวัตกรรม	●					●								●				●	
001253 การเป็นผู้ประกอบการธุรกิจก่อตั้งใหม่ขนาดย่อม	●					●			●					●				●	
001276 พลังงานและเทคโนโลยีใกล้ตัว	●					●			●					●				●	
001331 นวัตกรรมเพื่อสังคม	●					●			●					●				●	
001332 การจัดการข้อมูลเบื้องต้นในยุคดิจิทัล	●					●			●					●				●	
กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์																			
001231 ปรัชญาชีวิตเพื่อวิถีพอเพียงในชีวิตประจำวัน	●		●			●			●					●			●	●	
001232 กฎหมายพื้นฐานเพื่อคุณภาพชีวิต	●								●									●	
001233 ไทยกับประชาคมโลก	●					●			●					●				●	
001234 อารยธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น	●								●					●				●	
001235 การเมือง เศรษฐกิจและสังคม	●					●			●					●				●	
001236 การจัดการการดำเนินชีวิต	●					●			●					●				●	
001237 ทักษะชีวิต	●								●					●				●	
001239 ภาวะผู้นำกับความรัก	●													●				●	
001251 พลวัตกลุ่มและการทำงานเป็นทีม	●					●								●				●	
001252 นเรศวรศึกษา	●								●					●				●	
001254 ศาสตร์พระราชานำเพื่อการดำรงชีวิต	●		●			●			●					●				●	

ผลการเรียนรู้	1. คุณธรรม จริยธรรม					2. ความรู้			3. ทักษะทางปัญญา				4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ			5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ			6. ทักษะพิสัย
	ELO1					ELO2			ELO3, ELO4, ELO5				ELO6			ELO7			ELO8
	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	3.4	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3	6.1
001351 น้อมนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงสู่การปฏิบัติ	●		●						●					●				●	
001352 สันติภาพ ศาสนา เพื่อมนุษยชาติ	●					●			●					●				●	
001353 การบัญชีเบื้องต้นสำหรับผู้ประกอบการ	●	●				●	●		●							●	●		
กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์																			
001271 มนุษย์กับสิ่งแวดล้อม	●					●			●					●			●		
001272 คอมพิวเตอร์สารสนเทศขั้นพื้นฐาน	●					●			●								●		
001273 คณิตศาสตร์และสถิติในชีวิตประจำวัน	●								●					●			●		
001274 ยาและสารเคมีในชีวิตประจำวัน	●								●									●	
001275 อาหารและวิถีชีวิต	●								●										
001277 พฤติกรรมมนุษย์	●								●					●				●	
001278 ชีวิตและสุขภาพ	●													●				●	
001279 วิทยาศาสตร์ในชีวิตประจำวัน	●					●			●					●			●	●	
001291 การบริโภคในชีวิตประจำวัน	●					●			●					●				●	
001292 วิถีชีวิตตามแนวคิดเศรษฐกิจหมุนเวียนในศตวรรษที่ 21	●		●						●								●	●	
กลุ่มวิชาพลานามัย																			
001281 กีฬาและการออกกำลังกาย	●													●				●	

ผลการเรียนรู้	1. คุณธรรม จริยธรรม					2. ความรู้			3. ทักษะทางปัญญา				4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ			5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ			6. ทักษะพิสัย
	ELO1					ELO2			ELO3, ELO4, ELO5				ELO6			ELO7			ELO8
	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	3.4	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3	6.1
หมวดวิชาเฉพาะ																			
703111 วาดเส้น	●				●	●			●					●			●		
703112 พื้นฐานศิลปะและการออกแบบ	●				●	●			●					●			●		
703113 คอมพิวเตอร์กราฟิก	●						●		●					●					●
703114 กระบวนการคิดเชิงออกแบบ	●	●			●	●	●		●				●	●			●		
703115 การออกแบบกราฟิกสร้างสรรค์	●	●			●	●	●		●					●			●		
703116 การถ่ายภาพและภาพเคลื่อนไหว	●	●			●	●			●					●			●		
703117 พื้นฐานมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	●	●			●	●		●	●				●				●		●
703118 การออกแบบและนำเสนอผลงาน	●				●	●			●				●					●	●
703211 ประวัติศาสตร์ศิลปะและการออกแบบ				●	●			●	●						●		●		
703212 ภูมิปัญญาไทยเพื่อศิลปะและการออกแบบ				●	●			●	●						●		●		
703213 การถ่ายภาพสตูดิโอ	●	●				●			●				●						●
703312 การถ่ายภาพสร้างสรรค์	●	●				●	●			●			●						●
703313 การเขียนบทสำหรับการสื่อสาร	●	●			●	●				●			●						
703221 การออกแบบและจัดวางตัวอักษร	●	●				●	●			●				●					●
703222 การออกแบบภาพประกอบ	●	●				●	●			●				●					●

ผลการเรียนรู้	1. คุณธรรม จริยธรรม					2. ความรู้			3. ทักษะทางปัญญา				4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ			5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ			6. ทักษะพิสัย
	ELO1					ELO2			ELO3, ELO4, ELO5				ELO6			ELO7			ELO8
	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	3.4	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3	6.1
703223 การออกแบบสารสนเทศและการเล่าเรื่องด้วยภาพ	●	●				●	●			●			●				●		
703321 การสร้างแบรนด์ในยุคดิจิทัล		●					●	●		●			●				●		
703322 ศิลปะดิจิทัล	●	●				●			●					●					●
703323 ตัวอักษรดิจิทัล	●	●				●	●		●					●					●
703324 การออกแบบระบบนำทางและระบบป้ายสัญลักษณ์	●	●					●		●	●			●				●		
703325 การออกแบบกราฟิกสภาพแวดล้อม	●	●			●	●	●		●	●			●				●		
703326 การออกแบบสื่อเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน	●	●			●	●	●		●	●					●		●		
703231 การออกแบบตัวละคร	●	●				●	●			●			●				●		
703232 การออกแบบโมชันกราฟิก	●	●				●			●					●					●
703233 แนวคิดการออกแบบสื่อดิจิทัล	●	●				●	●				●		●				●	●	●
703331 การออกแบบสื่อแนวทดลอง		●			●	●	●				●		●					●	●
703332 การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้บนส่วนต่อประสาน		●			●	●	●				●		●					●	
703333 การออกแบบเว็บไซต์และแอปพลิเคชัน	●	●				●				●			●			●		●	●
703334 การพิมพ์โมเดลสามมิติ	●	●				●	●			●			●					●	●

ผลการเรียนรู้	1. คุณธรรม จริยธรรม					2. ความรู้			3. ทักษะทางปัญญา				4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ			5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ			6. ทักษะพิสัย
	ELO1					ELO2			ELO3, ELO4, ELO5				ELO6			ELO7			ELO8
	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	3.4	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3	6.1
703241 คอมพิวเตอร์กราฟิกสามมิติ	●	●				●			●				●						●
703242 การวาดเส้นสำหรับแอนิเมชัน	●	●				●			●				●						
703243 แอนิเมชันสองมิติ	●	●				●				●			●					●	●
703341 การปั้นโมเดลขั้นสูง	●	●				●				●			●						●
703342 แอนิเมชันสามมิติ	●	●				●				●			●					●	●
703343 การจัดแสงและพื้นผิว	●	●				●				●			●						●
703344 การ์ตูนภาพและกราฟิกเล่าเรื่อง	●	●				●	●			●			●					●	
703345 สื่อผสมสำหรับแอนิเมชัน	●	●				●				●			●					●	●
703346 โครงสร้างการเคลื่อนไหวสำหรับแอนิเมชันสามมิติ	●	●				●				●			●						●
703347 เทคนิคพิเศษและการจัดองค์ประกอบ	●	●				●				●			●						●
703348 การออกแบบสื่อภาพและเสียง	●	●				●				●			●					●	●
703351 การออกแบบองค์ประกอบสำหรับเกม	●	●				●				●			●					●	●
703352 แอนิเมชันสำหรับเกม	●	●				●			●				●					●	●
703353 การออกแบบเกม	●	●				●		●		●			●					●	●
703361 ธุรกิจสร้างสรรค์		●	●					●			●		●			●			
703362 การตลาดดิจิทัล		●	●					●			●		●			●			

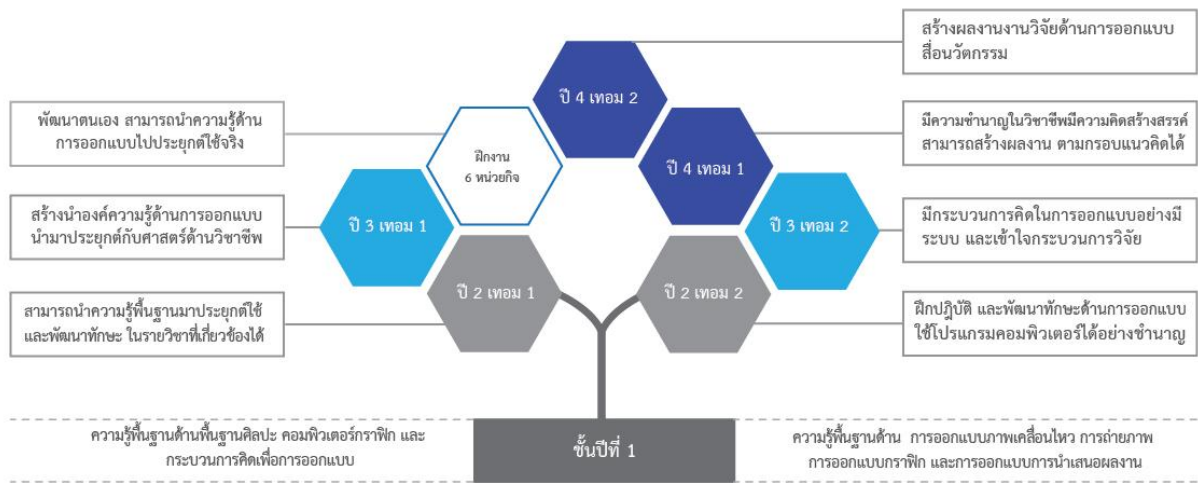
ผลการเรียนรู้	1. คุณธรรม จริยธรรม					2. ความรู้			3. ทักษะทางปัญญา				4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ			5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ			6. ทักษะพิสัย
	ELO1					ELO2			ELO3, ELO4, ELO5				ELO6			ELO7			ELO8
	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	3.4	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3	6.1
703363 ผู้ประกอบการด้านสื่อ นวัตกรรม		●	●					●			●		●			●			
703271 การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ	●								●						●		●		
703371 การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อการวิเคราะห์เชิงวิชาการ	●								●						●		●		
703372 การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อนำเสนอผลงาน	●								●						●		●		
703381 ระเบียบวิธีวิจัยทางการออกแบบสื่อ นวัตกรรม	●	●									●	●	●			●	●		
703382 การฝึกงาน (ไม่นับหน่วยกิต)		●			●		●				●	●	●	●			●		
703481 การศึกษาอิสระ		●			●		●				●	●	●	●		●	●	●	●
703482 สหกิจศึกษา		●			●		●				●	●	●	●		●			
703483 การฝึกอบรมหรือฝึกงานในต่างประเทศ		●			●		●				●	●	●	●		●			
703484 สัมมนาการออกแบบสื่อ นวัตกรรม		●			●		●	●			●	●	●			●			
703485 ศิลปนิพนธ์		●			●		●				●	●	●	●		●	●	●	●

หมายเหตุ * ได้เทียบผลการเรียนรู้เข้าสู่ผลการเรียนรู้ของหมวดวิชาเฉพาะของหลักสูตรนี้แล้วมาตามฐานผล

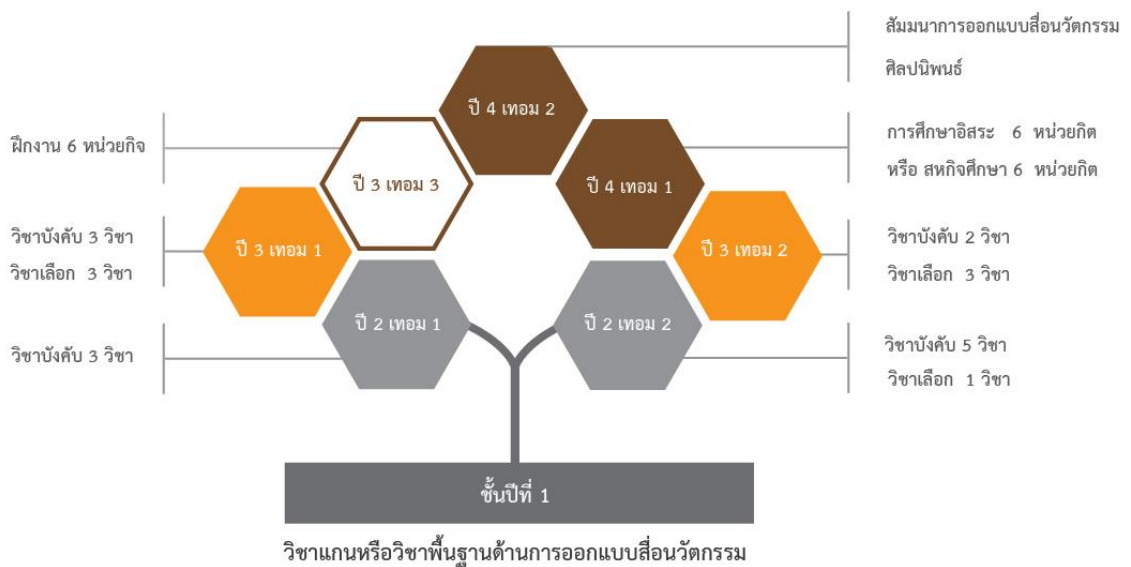
ผลลัพธ์ในการจัดการเรียนการสอนตาม ELOs ของหลักสูตร

ชั้นปี	ภาคการศึกษา	กิจกรรมการจัดการเรียน	การบรรลุผลการเรียนที่คาดหวัง(ELOs)
1	ภาคต้น	ศึกษารายวิชาศึกษาทั่วไป รายวิชาพื้นฐานความรู้ทางศิลปะและการออกแบบและการออกแบบสื่อนวัตกรรม	ELO1, ELO2, ELO6, ELO8
	ปลาย	ศึกษารายวิชาศึกษาทั่วไป รายวิชาพื้นฐานความรู้ทางศิลปะและการออกแบบและการออกแบบสื่อนวัตกรรม	ELO1, ELO2, ELO6, ELO8
2	ภาคต้น	ศึกษารายวิชาศึกษาทั่วไป รายวิชาพื้นฐานความรู้ทางการออกแบบสื่อนวัตกรรม และรายวิชาเฉพาะทางตามความถนัด	ELO1, ELO2, ELO3, ELO4, ELO6, ELO7, ELO8
	ปลาย	ศึกษารายวิชาศึกษาทั่วไป รายวิชาพื้นฐานความรู้ทางการออกแบบสื่อนวัตกรรม และรายวิชาเฉพาะทางตามความถนัด	ELO1, ELO2, ELO3, ELO4, ELO6, ELO7, ELO8
3	ภาคต้น	ศึกษารายวิชาพื้นฐานความรู้ทางการออกแบบสื่อนวัตกรรม และรายวิชาความรู้เฉพาะทางตามความถนัด	ELO1, ELO2, ELO3, ELO4, ELO5, ELO6, ELO7, ELO8
	ปลาย	ศึกษารายวิชาพื้นฐานความรู้ทางการออกแบบสื่อนวัตกรรม และรายวิชาความรู้เฉพาะทางตามความถนัด	ELO1, ELO2, ELO3, ELO4, ELO5, ELO6, ELO7, ELO8
4	ภาคต้น	บูรณาการการศึกษาทางการออกแบบสื่อนวัตกรรม ได้แก่ รายวิชาการศึกษาอิสระ หรือฝึกปฏิบัติงานสหกิจศึกษา หรือการฝึกงานในต่างประเทศ	ELO1, ELO2, ELO3, ELO4, ELO5, ELO6, ELO7, ELO8
	ปลาย	บูรณาการการศึกษาทางการออกแบบสื่อนวัตกรรม ได้แก่ รายวิชาศิลปนิพนธ์และการสัมมนา	ELO1, ELO2, ELO3, ELO4, ELO5, ELO6, ELO7, ELO8

Yearly – Learning Outcome



การจัดแผนการเรียนการสอน เพื่อบรรลุ PLOs



3.1 แผนการเตรียมความพร้อมของนิสิตเพื่อให้บรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ตามที่หวัง

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (ELOs)	แผนการเตรียมความพร้อม
ELO1 มีความรู้เกี่ยวกับจรรยาบรรณในวิชาชีพและกฎหมายด้านการออกแบบ	<ol style="list-style-type: none"> 1. สอดแทรกความรู้ด้านคุณธรรมและจริยธรรมในวิชาชีพ ในรายวิชาที่สอนเกี่ยวกับการออกแบบ 2. อาจารย์ผู้สอนทุกรายวิชา มีความรู้ ความเชี่ยวชาญ และประสบการณ์ในด้านจรรยาบรรณในวิชาชีพ และกฎหมายด้านการออกแบบ อีกทั้งยังสามารถนำไปใช้เป็นเกณฑ์การให้คะแนน และสอดแทรกกับเนื้อหาสาระ ในรายวิชา 3. ในเอกสารประกอบการสอนจะมีข้อกำหนด และคำชี้แจงเกี่ยวกับเกณฑ์การให้คะแนน และการคัดลอกผลงานอย่างชัดเจน
ELO2 มีความรู้ความเชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อนวัตกรรม	<ol style="list-style-type: none"> 1. ประชุมคัดเลือกอาจารย์ผู้สอนประจำวิชา จากความรู้ ความเชี่ยวชาญ ด้านการออกแบบสื่อ นวัตกรรม 2. ปรับความรู้พื้นฐาน ให้นิสิตใหม่และทักษะด้านการออกแบบสื่อ นวัตกรรมในรายวิชาพื้นฐาน 3. ฝึกทักษะพื้นฐานกระบวนการสร้างสรรค์งาน ออกแบบสื่อ นวัตกรรมในรายวิชาด้านการออกแบบสื่อ นวัตกรรม 4. ประชุมทำความเข้าใจเอกสารประกอบการสอน ในรายวิชาการออกแบบสื่อ นวัตกรรม ในทุกภาค การศึกษา ที่ประกอบไปด้วยข้อมูลที่ให้นิสิตสามารถศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เพิ่มเติมได้ตลอดเวลา 5. จัดการศึกษาดูงาน ทัศนศึกษา การเข้าร่วมโครงการอบรม หรือการประกวดแข่งขัน เพื่อจะได้นำความรู้ด้านการออกแบบสื่อ นวัตกรรมมาประยุกต์ใช้
ELO3 มีทักษะกระบวนการคิดเชิงออกแบบ และทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต	<ol style="list-style-type: none"> 1. ประชุมคัดเลือกอาจารย์ผู้สอนประจำวิชา จากความรู้ ความเชี่ยวชาญ ด้านกระบวนการคิดเชิงออกแบบ

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (ELOs)	แผนการเตรียมความพร้อม
	<p>2. ปรับความรู้พื้นฐาน และทักษะเกี่ยวกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบ เพื่อให้มีกระบวนการคิดที่เป็นระบบแบบแผน สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในรายวิชาอื่นๆ และเป็นพื้นฐานในการศึกษาด้านการออกแบบแขนงต่างๆ ต่อไปได้ในอนาคต</p> <p>3. กำหนดให้รายวิชาด้านการออกแบบสื่อวัฒนธรรม สอดแทรกเนื้อหา และฝึกทักษะกระบวนการคิดเชิงออกแบบในงานออกแบบสื่อวัฒนธรรม</p> <p>4. หลักสูตรได้ปรับปรุง รายวิชา และเปิดอบรมให้ความรู้เกี่ยวกับการออกแบบสื่อวัฒนธรรม อย่างต่อเนื่อง เพื่อให้มีสติที่สนใจ หรือ บุคลากรที่สนใจ เรียนรู้เพิ่มเติมสามารถ เข้าร่วมอบรม หรือเรียนรู้ได้ตลอดเวลา</p>
ELO4 สามารถประยุกต์ใช้ศิลปวัฒนธรรมและต่อยอดภูมิปัญญาไทยในงานออกแบบสื่อวัฒนธรรมได้	<p>1. กำหนดให้รายวิชาสอดแทรกเนื้อหาสาระ ในด้านศิลปวัฒนธรรม ที่สามารถนำมาต่อยอดภูมิปัญญาไทยในงานออกแบบสื่อวัฒนธรรม</p> <p>2. คัดเลือกอาจารย์ผู้สอนประจำวิชา จากความรู้ ความเชี่ยวชาญ ด้านการประยุกต์ใช้ศิลปวัฒนธรรม และต่อยอดภูมิปัญญาไทยในงานออกแบบสื่อวัฒนธรรม</p> <p>3. จัดกิจกรรม และ โครงการในรายวิชาที่มีความเกี่ยวข้องกับ ศิลปะ วัฒนธรรม ภูมิปัญญา และ ประเพณีท้องถิ่น โดยนำความรู้ด้านการออกแบบสื่อวัฒนธรรมมาประยุกต์ใช้ร่วมกันได้อย่างเหมาะสม</p> <p>4. จัดการศึกษา ดูงาน ทัศนศึกษา จัดอบรม บรรยายพิเศษจากวิทยากรที่มีความเชี่ยวชาญ</p>
ELO5 สามารถนำองค์ความรู้ด้านการออกแบบสื่อวัฒนธรรมไปต่อยอดเป็นธุรกิจสร้างสรรค์ได้	<p>1. หลักสูตรมีการประชุมคัดเลือกอาจารย์ผู้สอน ประจำวิชา จากความรู้ ความเชี่ยวชาญ ด้านการออกแบบสื่อวัฒนธรรมไปต่อยอดธุรกิจสร้างสรรค์</p> <p>2. ฝึกทักษะการประยุกต์ใช้ความรู้ด้านการออกแบบสื่อวัฒนธรรม โดยนำมาบูรณาการเข้ากับศาสตร์</p>

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (ELOs)	แผนการเตรียมความพร้อม
	<p>สาขาวิชาอื่น โดยเฉพาะศาสตร์ในการประกอบวิชาชีพ เพื่อการปฏิบัติงานจริง</p> <p>3.จัดการศึกษา ดูงาน จัดอบรม บรรยายพิเศษจากวิทยากรที่มีความเชี่ยวชาญ และประสบการณ์ ในด้านการออกแบบธุรกิจสร้างสรรค์</p> <p>4.จัดให้มีโครงการ และงานในรายวิชา ที่ส่งเสริมให้นิสิตสามารถสร้างโมเดลธุรกิจเพื่อต่อยอดธุรกิจของตนเองในอนาคตได้</p>
ELO6 สามารถทำงานเป็นทีมร่วมกับบุคคลอื่นได้	<p>1. กำหนดให้มีกิจกรรม การเรียนการสอนในรายวิชา ที่ทำงานเป็นทีมโดยแบ่งหน้าที่อย่างชัดเจน นิสิตสามารถแสดงความคิดเห็น ยอมรับฟังข้อเสนอแนะจากบุคคลอื่น และปรับตัวตามบริบท สังคม และวัฒนธรรมที่หลากหลาย</p> <p>2. จัดโครงการ หรือการประกอบแข่งขันร่วมกับบุคคลภายนอกสาขา คณะ หรือสถาบัน ทั้งภายในและภายนอกประเทศ</p>
ELO7 สามารถสื่อสารเพื่อนำเสนอแนวความคิดและผลงานด้านการออกแบบทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ	<p>1. ฝึกทักษะในด้านการนำเสนอแนวความคิด และผลงานด้านการออกแบบ</p> <p>2. มีรายวิชากำหนดให้มีการนำเสนอผลงาน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของเกณฑ์การให้คะแนน โดยจะสอดแทรกทักษะ และฝึกฝนการนำเสนอแนวความคิดทั้งในด้านการพูด และการนำเสนอด้วยงานออกแบบ ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ</p> <p>3. ฝึกทักษะ ด้านความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับคำศัพท์ทั้งภาษาไทย และภาษาอังกฤษ สำหรับการออกแบบ</p>
ELO8 มีทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อการออกแบบและการผลิตสื่อนวัตกรรม	<p>1. เตรียมความพร้อมด้านห้องปฏิบัติการ คอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ เทคโนโลยี เกี่ยวกับการออกแบบสื่อนวัตกรรม</p>

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (ELOs)	แผนการเตรียมความพร้อม
	<p>2. ฝึกทักษะในการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ตั้งแต่ขั้นพื้นฐานจนถึงขั้นสูง เพื่อการออกแบบและผลิตสื่อ นวัตกรรม</p> <p>3. รายวิชาด้านการออกแบบสื่อ นวัตกรรม มีการกำหนดให้ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อนำมาสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบตามแนวคิด</p>

3.2 ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามที่คาดหวังของหลักสูตรและคณะ/สถาบัน และสอดคล้องกับกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา (TQF)

3.2.1 ด้านคุณธรรม จริยธรรม

ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามที่คาดหวังของหลักสูตร (ELOs)

ELO1 มีความรู้เกี่ยวกับจรรยาบรรณในวิชาชีพและกฎหมายด้านการออกแบบ

ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา (TQF)

1. มีคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ มีความซื่อสัตย์สุจริตต่อจรรยาบรรณในวิชาชีพ
2. เคารพและปฏิบัติตามกฎระเบียบวิชาชีพ ภายใต้หลักธรรมาภิบาลขององค์กรและสังคม
3. มีวินัย ตรงต่อเวลา
4. มีจิตสำนึกความรับผิดชอบต่อสภาพแวดล้อม สังคม และวัฒนธรรม
5. มีทัศนคติที่เปิดกว้างยอมรับฟังแนวความคิดของผู้อื่น

3.2.2 ด้านความรู้

ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามที่คาดหวังของหลักสูตร (ELOs)

ELO2 มีความรู้ความเชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อ นวัตกรรม

บูรณาการองค์ความรู้ด้านการออกแบบสื่อ นวัตกรรม เทคโนโลยีการออกแบบเครื่องมือทางดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบที่ยั่งยืน ควบคู่กับการปฏิบัติงานจริงภายใต้โจทย์การทำงานและบริบทต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม

ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา (TQF)

1. มีความรอบรู้ทางวิชาการและการวิจัยด้านการออกแบบสื่อ นวัตกรรม
2. ความรอบรู้ในสาขาวิชาชีพที่เกี่ยวข้องในงานการออกแบบสื่อ นวัตกรรมและศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง
3. มีความรู้ด้านการออกแบบสื่อ นวัตกรรม เทคโนโลยี เครื่องมือการออกแบบที่เกี่ยวข้องในศาสตร์ด้านการออกแบบสื่อ นวัตกรรม

3.2.3 ทักษะทางปัญญา

ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามที่คาดหวังของหลักสูตร (ELOs)

ELO3 มีทักษะกระบวนการคิดเชิงออกแบบ และทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ELO4 สามารถประยุกต์ใช้ศิลปวัฒนธรรมและต่อยอดภูมิปัญญาไทยในงานออกแบบสื่อนวัตกรรมได้

ELO5 สามารถนำองค์ความรู้ด้านการออกแบบสื่อนวัตกรรมไปต่อยอดเป็นธุรกิจสร้างสรรค์ได้

ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา (TQF)

1. มีทักษะในการแก้ปัญหาด้านการออกแบบสื่อนวัตกรรม
2. สามารถวิเคราะห์เชื่อมโยง และทำความเข้าใจอย่างเป็นเหตุเป็นผล โดยบูรณาการความรู้ในหลายๆ ด้าน และสังเคราะห์แนวคิด เพื่อออกแบบและ/หรือสร้างสรรค์กระบวนการทำงาน
3. สามารถคิดอย่างสร้างสรรค์ประกอบด้วยจินตนาการ แก้ไขปัญหาที่ซับซ้อนหรือเสนอแนวทางการแก้ไขที่ผสมผสานประโยชน์ใช้สอย ความงาม เทคโนโลยี บริบททางสังคม และความยั่งยืนเข้าด้วยกัน
4. สามารถนำความรู้ด้านการออกแบบสื่อนวัตกรรมไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง

3.2.4 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามที่คาดหวังของหลักสูตร (ELOs)

ELO6 สามารถทำงานเป็นทีมร่วมกับบุคคลอื่นได้

ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา (TQF)

1. มีภาวะการเป็นผู้นำ หรือผู้ตามที่ดี สามารถปรับตัวให้ทำงานร่วมกับผู้อื่นและสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างบุคคลได้
2. มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย
3. สามารถปรับตัวให้ทำงานร่วมกับผู้อื่นและสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างบุคคลได้

3.2.5 ทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และเทคโนโลยี

ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามที่คาดหวังของหลักสูตร (ELOs)

ELO7 สามารถสื่อสารเพื่อนำเสนอแนวความคิดและผลงานด้านการออกแบบทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา (TQF)

1. สามารถนำการวิเคราะห์เชิงตัวเลขมาแก้ไขปัญหาที่เกี่ยวข้องในการปฏิบัติวิชาชีพอย่างเหมาะสม
2. มีทักษะทางการสื่อสาร สามารถถ่ายทอดความรู้และนำเสนอผลงาน ทั้งการพูด การเขียน และการใช้สื่ออื่นๆ ให้ผู้อื่นเข้าใจได้
3. สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบและนำเสนอผลงาน มาใช้เพื่อแก้ปัญหาหรือสร้างสรรค์การปฏิบัติวิชาชีพได้อย่างเหมาะสม

3.2.6 ทักษะพิสัย

ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามที่คาดหวังของหลักสูตร (ELOs)

ELO8 มีทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อการออกแบบและการผลิตชิ้นนวัตกรรม

ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา (TQF)

1. สามารถใช้ทักษะทางด้านศิลปะและการออกแบบร่วมกับเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลเพื่อสร้างสรรค์ผลงานได้

3.3 กลยุทธ์การจัดการศึกษาให้เป็นไปตามผลลัพธ์การเรียนรู้ตามที่คาดหวังของหลักสูตรในแต่ละด้าน

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (ELOs)	กลยุทธ์การจัดการศึกษา	วิธีการประเมินผล
ELO1 มีความรู้เกี่ยวกับจรรยาบรรณในวิชาชีพและกฎหมายลิขสิทธิ์ด้านผลงานการออกแบบชิ้นนวัตกรรมและสื่อที่เกี่ยวข้อง	<ol style="list-style-type: none"> 1. มีความรับผิดชอบในงานที่มอบหมาย 2. มีความซื่อสัตย์ ไม่คัดลอกผลงาน 3. มีความเคารพต่อผลงานผู้อื่น หากนำมาเป็นแนวทางการออกแบบ หรือ ต้นแบบในการศึกษา ต้องใส่ชื่อเจ้าของผลงานทุกครั้ง 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ประเมินจากการตรงเวลาของนิสิตในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย และการร่วมกิจกรรม 2. ประเมินการสร้างสรรค์ผลงาน จะต้องไม่เลียนแบบ หรือคัดลอกผลงาน 3. ประเมินจากความรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย 4. ประเมินจากผลการออกแบบที่ใส่อ้างอิง ที่มาของข้อมูล และผลงานการออกแบบของผู้อื่น
ELO2 มีความรู้ความเชี่ยวชาญด้านการออกแบบชิ้นนวัตกรรม	<ol style="list-style-type: none"> 1. การคัดเลือกอาจารย์ผู้สอนในสาขาที่มีความชำนาญตรงตามรายวิชา โดยเน้นหลักการทางทฤษฎีและการออกแบบชิ้นนวัตกรรม 2. บรรยายในชั้นเรียน และถามตอบ การสาธิตและฝึกปฏิบัติภายในชั้นเรียน 3. จัดโครงการศึกษาดูงาน ร่วมโครงการอบรม หรือประกวดแข่งขัน เพื่อฝึกทักษะและนำ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ประเมินจากผลงานการออกแบบชิ้นนวัตกรรม ในด้านทักษะ ความรู้ความเชี่ยวชาญ และ ความคิดสร้างสรรค์ 2. สอบกลางภาคเรียนและปลายภาคเรียน 3. ประเมินจากโครงงาน หรืองานกลุ่มที่ได้มอบหมาย 4. ประเมินจากรูปแบบการนำเสนอในชั้นเรียน

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ของหลักสูตร (ELOs)	กลยุทธ์การจัดการศึกษา	วิธีการประเมินผล
	<p>ความรู้ด้านการออกแบบสื่อนวัตกรรมมาประยุกต์ใช้</p> <p>4. เชิญผู้เชี่ยวชาญที่มีความชำนาญ และมีประสบการณ์ตรงมาเป็นวิทยากรพิเศษเฉพาะเรื่องตลอดจนฝึกปฏิบัติงานในรูปแบบสหกิจศึกษาในสถานประกอบการ</p> <p>5. มีการจัดการสอนในวิชาเลือกที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเฉพาะทาง ตามความถนัด และความสนใจของนิสิต</p> <p>6. มีการจัดกิจกรรมทางด้านการสัมมนาและประชุมวิชาการต่างๆ ร่วมกับสถาบันที่เกี่ยวข้อง ทั้งภาครัฐ และเอกชน</p>	<p>5. ประเมินจากการมีส่วนร่วมและความตั้งใจในชั้นเรียน</p>
<p>ELO3 มีทักษะกระบวนการคิดเชิงออกแบบ และทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต</p>	<p>1. หลักสูตรมีการประชุมคัดเลือกอาจารย์ผู้สอนในสาขาที่มีความชำนาญตรงตามรายวิชา โดยเน้นหลักการด้านกระบวนการคิดเชิงออกแบบ</p> <p>2. บรรยายในชั้นเรียน และถามตอบ การสาธิตและฝึกปฏิบัติภายในชั้นเรียน</p> <p>3. จัดโครงการศึกษาดูงาน ร่วมโครงการอบรม หรือประกวดแข่งขัน เพื่อฝึกทักษะด้านกระบวนการคิดเชิงออกแบบ</p> <p>4. เชิญผู้เชี่ยวชาญที่มีความชำนาญ และมีประสบการณ์ตรงมาเป็นวิทยากรพิเศษเฉพาะ</p>	<p>1. ประเมินจากผลงานการออกแบบสื่อนวัตกรรม ที่มีกระบวนการคิดเชิงออกแบบ สามารถวิเคราะห์ข้อมูล และผลจากการศึกษา นำมาสร้างเป็นผลงานการออกแบบ</p> <p>2. สอบกลางภาคเรียนและปลายภาคเรียน</p> <p>3. ประเมินจากโครงงาน หรืองานกลุ่มที่ได้มอบหมาย</p> <p>4. ประเมินจากรูปแบบการนำเสนอในชั้นเรียน ที่แสดงถึงกระบวนการคิดเชิงออกแบบ</p> <p>5. ประเมินจากการมีส่วนร่วมและความตั้งใจในชั้นเรียน</p>

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ของหลักสูตร (ELOs)	กลยุทธ์การจัดการศึกษา	วิธีการประเมินผล
	5. มีการจัดการสอนในวิชาเลือกที่ เกี่ยวข้องกับกระบวนการคิดเชิง ออกแบบ 6. มีการจัดกิจกรรมทางด้านการ สัมมนาและประชุมวิชาการต่างๆ ร่วมกับสถาบันที่เกี่ยวข้อง ทั้ง ภาครัฐ และเอกชน	
ELO4 สามารถประยุกต์ใช้ ศิลปวัฒนธรรมและต่อยอดภูมิ ปัญญาไทยในงานออกแบบสื่อ นวัตกรรมได้	1. หลักสูตรมีการประชุมคัดเลือก อาจารย์ผู้สอนในสาขาที่มีความ ชำนาญตรงตามรายวิชา ด้าน ศิลปวัฒนธรรม ที่สามารถนำมา ต่อยอดภูมิปัญญาไทยในงาน ออกแบบสื่อนวัตกรรม 2. บรรยายในชั้นเรียน และถาม ตอบ การสาธิตและฝึกปฏิบัติ ภายในชั้นเรียน 3. จัดโครงการศึกษาดูงาน ร่วม โครงการอบรม หรือประกวด แข่งขัน เพื่อฝึกทักษะและนำ ความรู้ด้านการออกแบบสื่อ นวัตกรรมมาประยุกต์ใช้กับ ศิลปวัฒนธรรม 4. เชิญอาจารย์พิเศษ ผู้เชี่ยวชาญ ที่มีความชำนาญ และมี ประสบการณ์ตรงมาเป็นวิทยากร พิเศษเฉพาะเรื่อง ในด้านการ ออกแบบสื่อนวัตกรรมมา ประยุกต์ใช้กับศิลปวัฒนธรรม 6. มีการจัดกิจกรรมทางด้านการ สัมมนาและประชุมวิชาการต่างๆ	1. ประเมินจากผลงานการ ออกแบบสื่อนวัตกรรมที่นำ ศิลปวัฒนธรรมมาประยุกต์ และ ต่อยอดภูมิปัญญาไทย 2. สอบกลางภาคเรียนและปลาย ภาคเรียน 3. ประเมินจากโครงการ หรืองาน กลุ่มที่ได้มอบหมาย 4. ประเมินจากรูปแบบการ นำเสนอในชั้นเรียน 5. ประเมินจากการมีส่วนร่วมและ ความตั้งใจในชั้นเรียน

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ของหลักสูตร (ELOs)	กลยุทธ์การจัดการศึกษา	วิธีการประเมินผล
	ร่วมกับสถาบันที่เกี่ยวข้อง ทั้ง ภาครัฐ และเอกชน	
ELO5 สามารถนำองค์ความรู้ด้าน การออกแบบสื่อนวัตกรรมไปต่อ ยอดเป็นธุรกิจสร้างสรรค์ได้	<ol style="list-style-type: none"> 1. หลักสูตรมีการประชุมคัดเลือก อาจารย์ผู้สอนในสาขาที่มีความ ชำนาญตรงตามรายวิชา ด้านการ ออกแบบสื่อนวัตกรรมไปต่อยอด ธุรกิจสร้างสรรค์ 2. บรรยายในชั้นเรียน และถาม ตอบ การสาธิตและฝึกปฏิบัติ ภายในชั้นเรียน 3. จัดโครงการศึกษาดูงาน ร่วม โครงการอบรม หรือประกวด แข่งขัน เพื่อฝึกทักษะและนำ ความรู้ด้านการออกแบบสื่อ นวัตกรรมไปต่อยอดธุรกิจ สร้างสรรค์ 4. เชิญผู้เชี่ยวชาญที่มีความ ชำนาญ และมีประสบการณ์ตรง มาเป็นวิทยากรพิเศษเฉพาะเรื่อง ในด้านการออกแบบสื่อ นวัตกรรมไปต่อยอดธุรกิจ สร้างสรรค์ 6. มีการจัดกิจกรรมทางด้านการ สัมมนาและประชุมวิชาการต่าง ๆ ร่วมกับสถาบันที่เกี่ยวข้อง ทั้ง ภาครัฐ และเอกชน 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ประเมินจากผลงานการ ออกแบบสื่อนวัตกรรมในรูปแบบ ธุรกิจสร้างสรรค์ 2. สอบกลางภาคเรียนและปลาย ภาคเรียน 3. ประเมินจากโครงการ หรืองาน กลุ่มที่ได้มอบหมาย 4. ประเมินจากรูปแบบการ นำเสนอในชั้นเรียน 5. ประเมินจากการมีส่วนร่วมและ ความตั้งใจในชั้นเรียน
ELO6 สามารถทำงานเป็นทีม ร่วมกับบุคคลอื่นได้	<ol style="list-style-type: none"> 1. การเรียนการสอนที่เน้นการมี ส่วนร่วม และการให้ความร่วมมือ โดยแสดงถึงความรับผิดชอบ หน้าที่ของตนเองที่ได้รับ มอบหมาย และเพื่อนร่วมกลุ่ม 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ประเมินจากผลงานที่นิสิตได้รับ มอบหมายทั้งแบบบุคคลและแบบ กลุ่ม 2. ประเมินจากการยอมรับ ข้อเสนอแนะ ข้อติชม และนำ กลับไปปรับปรุง

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ของหลักสูตร (ELOs)	กลยุทธ์การจัดการศึกษา	วิธีการประเมินผล
	<p>2. การเรียนการสอนที่มุ่งเน้นการทำงานเป็นกลุ่ม</p> <p>3. การจัดกิจกรรม หรือ ร่วมโครงการอบรม หรือประกวดแข่งขันแบบกลุ่ม เพื่อสร้างความสัมพันธ์ และสามารถปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมร่วมกับสถาบันที่เกี่ยวข้อง ทั้งภาครัฐ และเอกชน</p>	<p>3. ประเมินความสัมพันธ์ การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อม</p>
<p>ELO7 สามารถสื่อสารเพื่อนำเสนอแนวความคิดและผลงานด้านการออกแบบทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ</p>	<p>1. หลักสูตรมีการประชุมคัดเลือกอาจารย์ผู้สอนในสาขาที่มีความชำนาญตรงตามรายวิชา ด้านการนำเสนอแนวความคิดและผลงานด้านการออกแบบ ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ</p> <p>2. บรรยายในชั้นเรียน และถามตอบ ฝึกปฏิบัติภายในชั้นเรียน</p> <p>3. การเรียนการสอนที่เน้นการนำเสนอทั้งวาจา การพูด และเทคนิคในการนำเสนอ ด้วยภาพ เพื่อให้เกิดความเข้าใจ</p> <p>4. เชิญผู้เชี่ยวชาญที่มีความชำนาญ และมีประสบการณ์ตรงมาเป็นวิทยากรพิเศษเฉพาะเรื่องในด้านการนำเสนอแนวความคิดและผลงานด้านการออกแบบ</p>	<p>1. ประเมินจากความสามารถในการนำเสนอ ทั้งการพูด การเขียน การนำเสนอด้วยภาพ</p> <p>2. มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย</p> <p>3. สอบกลางภาคเรียนและปลายภาคเรียน</p> <p>4. ประเมินจากการมีส่วนร่วมและความตั้งใจในชั้นเรียน</p>
<p>ELO8 มีทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อการออกแบบและการผลิตชิ้นนวัตกรรม</p>	<p>1. มุ่งเน้นการเรียนการสอนโดยใช้กระบวนการออกแบบชิ้นนวัตกรรม และความคิดสร้างสรรค์ ในการผลิตสื่อโดยใช้เทคโนโลยี</p>	<p>1. ประเมินจากผลงานการออกแบบชิ้นนวัตกรรม ในด้านทักษะ ความรู้ความเชี่ยวชาญ โดยใช้เทคโนโลยีในการผลิตสื่อ</p>

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ของหลักสูตร (ELOs)	กลยุทธ์การจัดการศึกษา	วิธีการประเมินผล
	<p>2. บรรยายในชั้นเรียน และถามตอบ การสาธิตและฝึกปฏิบัติด้วยเทคโนโลยีภายในชั้นเรียน</p> <p>3. จัดโครงการศึกษาดูงาน ร่วมโครงการอบรม หรือประกวดแข่งขัน เพื่อฝึกทักษะด้านการใช้สื่อเทคโนโลยี เพื่อการออกแบบสื่อนวัตกรรม</p> <p>4. เชิญผู้เชี่ยวชาญที่มีความชำนาญ และมีประสบการณ์ตรงมาเป็นวิทยากรพิเศษเฉพาะเรื่องตลอดจนฝึกปฏิบัติงานในรูปแบบสหกิจศึกษาในสถานประกอบการ</p> <p>5. มีการจัดการสอนในวิชาเลือกที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเฉพาะทาง ตามความถนัด และความสนใจของนิสิต</p> <p>6. มีการจัดกิจกรรมทางด้านการสัมมนาและประชุมวิชาการต่างๆ ร่วมกับสถาบันที่เกี่ยวข้อง ทั้งภาครัฐ และเอกชน</p>	<p>2. สอบกลางภาคเรียนและปลายภาคเรียน</p> <p>3. ประเมินจากโครงการ หรืองานกลุ่มที่ได้มอบหมาย</p> <p>4. ประเมินจากรูปแบบการนำเสนอในชั้นเรียน</p> <p>5. ประเมินจากการมีส่วนร่วมและความตั้งใจในชั้นเรียน</p>

หมวดที่ 5 หลักเกณฑ์ในการประเมินผลนิสิต

1. กฎระเบียบหรือหลักเกณฑ์ในการให้ระดับคะแนน (เกรด)

เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยนเรศวร ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2559 การวัดผล และการสำเร็จการศึกษาเป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยนเรศวรว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2559

2. กระบวนการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนิสิต

2.1 การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ของนิสิตยังไม่สำเร็จการศึกษา

ให้กำหนดระบบการทวนสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนิสิตเป็นส่วนหนึ่งของระบบการประกันคุณภาพภายในของสถาบันอุดมศึกษาที่จะต้องทำความเข้าใจตรงกันทั้งสถาบัน และนำไปดำเนินการจนบรรลุผลสัมฤทธิ์ ซึ่งผู้ประเมินภายนอกจะต้องสามารถตรวจสอบได้

การทวนสอบในระดับรายวิชาควรให้นิสิตประเมินการเรียนการสอนในระดับรายวิชา

มีระบบการตั้งคณะกรรมการพิจารณาความเหมาะสมของข้อสอบให้เป็นไปตามแผนการสอน มีการประเมินข้อสอบโดยผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

มีระบบคณะกรรมการพิจารณาการทวนสอบในระดับหลักสูตรสามารถทำได้โดยมีระบบประกันคุณภาพภายในสถาบันอุดมศึกษาดำเนินการทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้และรายงานผล

2.2 การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้หลังจากนิสิตสำเร็จการศึกษา

การกำหนดกลวิธีการทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ของนิสิต ควรเน้นการทำวิจัยสัมฤทธิ์ผลของการประกอบอาชีพของบัณฑิต ที่ทำอย่างต่อเนื่องและนำผลวิจัยที่ได้ย้อนกลับมาปรับปรุงกระบวนการเรียน การสอน และหลักสูตรแบบครบวงจร รวมทั้งการประเมินคุณภาพของหลักสูตรและหน่วยงานโดยองค์กรระดับสากล โดยการวิจัยอาจจะดำเนินการดังตัวอย่างต่อไปนี้

- (1) ภาวะการได้งานทำของบัณฑิต ประเมินจากบัณฑิตแต่ละรุ่นที่จบการศึกษา ในด้านของระยะเวลาในการหางานทำ ความเห็นต่อความรู้ ความสามารถ ความมั่นใจของบัณฑิตในการประกอบกรงานอาชีพ
- (2) การตรวจสอบจากผู้ประกอบการ โดยการขอเข้าสัมภาษณ์ หรือ การแบบส่งแบบสอบถาม เพื่อประเมินความพึงพอใจในบัณฑิตที่จบการศึกษาและเข้าทำงานในสถานประกอบการนั้นๆ ในคาบระยะเวลาต่างๆ จากบัณฑิตที่จบในทุกๆ ปี และนำข้อมูลที่ได้รับมาใช้ในการปรับ หลักสูตรทุก 4 ปี
- (3) การประเมินตำแหน่ง และหรือความก้าวหน้าในสายงานของบัณฑิต

- (4) การประเมินจากสถานศึกษาอื่น โดยการส่งแบบสอบถาม หรือ สอบถามเมื่อมีโอกาสในระดับความพึงพอใจในด้านความรู้ ความพร้อม และสมบัติด้านอื่นๆ ของบัณฑิตจะจบการศึกษา และเข้าศึกษาเพื่อปริญญาที่สูงขึ้นในสถานศึกษานั้นๆ
- (5) การประเมินจากนิสิตเก่า ที่ไปประกอบอาชีพ ในแง่ของความพร้อมและความรู้จากสาขาวิชาที่เรียน รวมทั้งสาขาอื่นๆ ที่กำหนดในหลักสูตร ที่เกี่ยวเนื่องกับการประกอบอาชีพของบัณฑิต รวมทั้งเปิดโอกาสให้เสนอข้อคิดเห็นในการปรับหลักสูตรให้ดียิ่งขึ้นด้วย
- (6) ความเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก ที่มาประเมินหลักสูตร หรือ เป็นอาจารย์พิเศษ ต่อความพร้อมของนิสิตในการเรียน และคุณสมบัติอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการกระบวนการเรียนรู้ และการพัฒนาองค์ความรู้ของนิสิต
- (7) ผลงานของนิสิตที่วัดเป็นรูปธรรมได้ซึ่ง อาทิ (1) จำนวนโปรแกรมสำเร็จรูปที่พัฒนาเองและวางขาย, (2) จำนวนสิทธิบัตร, (3) จำนวนรางวัลทางสังคมและวิชาชีพ, (4) จำนวนกิจกรรมการกุศลเพื่อสังคมและประเทศชาติ, (5) จำนวนกิจกรรมอาสาสมัครในองค์กรที่ทำประโยชน์ต่อสังคม

3. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

ตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2558 ข้อ 13 และข้อบังคับมหาวิทยาลัยรัตนนคร ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2559 ข้อ 19

ข้อ 19 การเสนอให้ได้รับปริญญาตรี

19.1 ในภาคการศึกษาสุดท้ายที่นิสิตจะสำเร็จการศึกษา นิสิตจะต้องยื่นใบรายงาน คาดว่าจะสำเร็จการศึกษา โดยผ่านอาจารย์ที่ปรึกษาต่อมหาวิทยาลัยภายในระยะเวลา 1 เดือน นับจากวันเปิดภาคเรียน ทั้งนี้ นิสิตต้องมีสถานภาพการเป็นนิสิตในภาคการศึกษาที่ยื่นใบรายงาน

19.2 นิสิตที่ได้รับการเสนอให้ได้รับปริญญาตรี ต้องมีคุณสมบัติดังต่อไปนี้

19.2.1 เรียนรายวิชาต่างๆ ครบตามหลักสูตรและเงื่อนไขของสาขาวิชานั้น และ ไม่มีรายวิชาใดได้รับอักษร I หรืออักษร P โดยใช้เวลาเรียน ดังนี้

19.2.1.1 การศึกษาเพื่อปริญญาตรี 4 ปี สำเร็จการศึกษาได้ ไม่น้อยกว่า 6 ภาคการศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา และไม่น้อยกว่า 14 ภาคการศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

19.2.1.2 นิสิตที่ขอเทียบโอนรายวิชาต้องใช้เวลาศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยรัตนนคร อย่างน้อย 1 ปีการศึกษา

19.2.1.3 มีค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า 2.00

19.2.1.4 ได้รับการทดสอบความรู้ภาษาอังกฤษ และความรู้ด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ

19.3 นิสิตที่จะได้รับการเสนอชื่อให้ได้รับปริญญาเกียรตินิยม นอกจากเป็นผู้มีคุณสมบัติตามที่กำหนดไว้ในข้อ 19.2 แล้ว ต้องมีคุณสมบัติเพิ่มเติมดังต่อไปนี้

19.3.1 มีค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยตลอดหลักสูตรตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป จะได้รับเกียรตินิยมอันดับหนึ่ง แต่ถ้ามีค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยตลอดหลักสูตรตั้งแต่ 3.25 ถึง 3.49 จะได้รับเกียรตินิยมอันดับสอง

19.3.2 ไม่เคยได้รับระดับชั้น F หรืออักษร U และต้องไม่ลงทะเบียนเรียนซ้ำในรายวิชาใด

19.3.3 กรณีเป็นนิสิตที่มีการขอเทียบโอนผลการเรียน จำนวนหน่วยกิต ต้องไม่เกิน 1 ใน 6 ของจำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร

หมวดที่ 6 การพัฒนาคณาจารย์

1. การเตรียมการสำหรับอาจารย์ใหม่

1.1 อาจารย์ใหม่

- (1) มีการปฐมนิเทศแนะแนวการเป็นการทำงานเป็นอาจารย์ให้กับอาจารย์ใหม่ ให้มีความรู้และความเข้าใจ และการปฏิบัติตามนโยบายของสถาบัน คณะตลอดจนในหลักสูตรที่สอน
- (2) ส่งเสริมอาจารย์ให้มีการเพิ่มพูนความรู้ สร้างเสริมประสบการณ์เพื่อส่งเสริมการเรียนการสอน และการวิจัยอย่างต่อเนื่อง โดยผ่านการทำวิจัยสายตรงในสาขาวิชา สนับสนุนด้านการศึกษา ต่อ การฝึกอบรม ศึกษาดูงานด้านวิชาการและวิชาชีพในองค์กรต่างๆ การประชุมทางวิชาการทั้งในประเทศและ/หรือต่างประเทศ หรือการลาเพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์
- (3) มอบหมายอาจารย์ที่มีประสบการณ์มาเป็นที่ปรึกษาในช่วงทดลองงานของอาจารย์ใหม่

คุณสมบัติ

คุณวุฒิตะดับปริญญาโทหรือเทียบเท่า หรือดำรงตำแหน่งทางวิชาการไม่ต่ำกว่าผู้ช่วยศาสตราจารย์ ในสาขาวิชานั้น หรือสาขาวิชาที่สัมพันธ์กันหรือสาขาวิชาของรายวิชาที่สอน

เกณฑ์การคัดเลือก

มีการแจ้งความต้องการอัตรากำลังไปตามลำดับสายการบริหาร และประกาศรับสมัครตามคุณสมบัติที่ต้องการ มีการตรวจสอบคุณสมบัติตามระเบียบของมหาวิทยาลัย มีการสัมภาษณ์โดยกรรมการหลักสูตร การทดสอบทักษะการสอน

2. การพัฒนาความรู้ และทักษะให้แก่คณาจารย์

2.1 การพัฒนาทักษะการจัดการเรียนการสอน การวัดและการประเมินผล

- (1) ส่งเสริมอาจารย์ให้มีการเพิ่มพูนความรู้ สร้างเสริมประสบการณ์เพื่อส่งเสริมการเรียนการสอนและการวิจัยอย่างต่อเนื่องโดยผ่านการทำวิจัยสายตรงในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องกับวิจัยในด้านสื่อ นวัตกรรมเป็นอันดับแรก การงบประมาณสนับสนุนด้านการศึกษาต่อ ฝึกอบรม ศึกษาดูงานทาง วิชาการและวิชาชีพในองค์กรต่างๆ การประชุมทางวิชาการทั้งในประเทศและ/หรือ ต่างประเทศ หรือการลาเพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์
- (2) การเพิ่มพูนทักษะการจัดการเรียนการสอนและการประเมินผลให้ทันสมัย ผ่านการแจ้งข้อมูล การอบรมทั้งในและนอกสถาบัน
- (3) ให้อาจารย์มีส่วนในการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยให้อาจารย์ทุกคนมีกลุ่มนิสิตที่ปรึกษาและสนับสนุนผู้เรียนให้มีโอกาสเข้าประกวดหรือร่วมกิจกรรมเสริมทักษะนอก ห้องเรียน

2.2 การพัฒนาวิชาการและวิชาชีพด้านอื่นๆ

- (1) การมีส่วนร่วมในกิจกรรมบริการวิชาการแก่ชุมชนที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความรู้และคุณธรรม ตามความสมัครใจ และสนับสนุนให้นำไปเป็นส่วนหนึ่งในกิจกรรมการเรียนการสอน

- (2) มีการกระตุ้นอาจารย์ทำผลงานทางวิชาการสายตรงในสาขาวิชาออกแบบสื่อวัฒนธรรมส่งเสริมการทำวิจัยสร้างองค์ความรู้ใหม่เป็นหลัก และเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนและมีความเชี่ยวชาญในสาขาวิชาชีพเป็นรอง
- (3) มีทุนสนับสนุนในการพัฒนาการดำเนินงานวิจัย และการเขียนหนังสือหรือตำรา

2.3 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

คุณสมบัติ

จำนวนอย่างน้อย 5 คน มีคุณวุฒิ ปริญญาเอกหรือเทียบเท่า หรือปริญญาโทหรือเทียบเท่าในสาขาที่เกี่ยวข้อง และมีผลงานทางวิชาการที่ได้รับการเผยแพร่ตามหลักเกณฑ์ ในรอบ 5 ปีย้อนหลัง โดยอย่างน้อย 1 รายการ

เกณฑ์การคัดเลือก

อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรต้องอยู่ประจำหลักสูตรนั้นตลอดระยะเวลาที่จัดการศึกษา โดยจะเป็นอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรเกินกว่า 1 หลักสูตรในเวลาเดียวกันไม่ได้ ยกเว้นพบวิทยากร หรือสหวิทยากร ให้เป็นอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรได้อีกหนึ่งหลักสูตร และอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร สามารถซ้ำได้ไม่เกิน 2 คน

แนวทางการพัฒนาสมรรถนะ

ส่งเสริมให้มีการเข้าร่วมอบรม จัดโครงการบริการวิชาการและทำนุศิลปวัฒนธรรม และการวิจัย

2.4 อาจารย์ประจำหลักสูตร

คุณสมบัติ

จำนวนอย่างน้อย 5 คน มีคุณวุฒิ ปริญญาเอกหรือเทียบเท่า หรือปริญญาโทหรือเทียบเท่าในสาขาที่เกี่ยวข้อง และมีผลงานทางวิชาการที่ได้รับการเผยแพร่ตามหลักเกณฑ์ ในรอบ 5 ปีย้อนหลัง โดยอย่างน้อย 1 รายการ

อาจารย์ประจำหลักสูตรที่มีภาระหน้าที่ในการบริหาร และพัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอน ตั้งแต่การวางแผน การควบคุมคุณภาพ การติดตามประเมินผล และการพัฒนาหลักสูตร

เกณฑ์การคัดเลือก

ประกาศรับสมัคร ตรวจสอบคุณสมบัติตามเกณฑ์ มีการสอบสัมภาษณ์ และทดสอบการสอนกับนิสิตในรายวิชาที่ตรงหรือเกี่ยวข้องกับคุณสมบัติ และต้องมีคะแนนทดสอบความสามารถภาษาอังกฤษได้ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในประกาศคณะกรรมการการอุดมศึกษา เรื่อง มาตรฐานความสามารถภาษาอังกฤษของอาจารย์ประจำ

แนวทางการพัฒนาสมรรถนะ

ส่งเสริมให้มีการเข้าร่วมอบรม จัดโครงการบริการวิชาการและทำนุศิลปวัฒนธรรม และการวิจัย

2.5 อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

คุณสมบัติ

เป็นอาจารย์ประจำหลักสูตร มีความรู้ความเชี่ยวชาญตามสาขาวิชาที่มีสอนภายในหลักสูตร

แนวทางการพัฒนาสมรรถนะ

ส่งเสริมให้มีการเข้าร่วมอบรม จัดโครงการบริการวิชาการและทำนุศิลปวัฒนธรรม และการวิจัย

2.6 แผนการพัฒนาอาจารย์

จำนวน ทุกคน

งบประมาณ มีการจัดสรรงบประมาณสนับสนุนทั้งทางด้านงานวิจัย การผลิตตำราวิชาการ การเข้าร่วมการอบรมสัมมนาทางวิชาการและวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง

หมวดที่ 7 การประกันคุณภาพหลักสูตร

1. การกำกับมาตรฐาน

มีการกำกับมาตรฐานหลักสูตรตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ (TQF : HEd) และเกณฑ์การประกันคุณภาพการศึกษาของมหาวิทยาลัย ดังนี้

1.1 การดำเนินการจัดทำและติดตาม มคอ.ต่างๆ ของหลักสูตร ให้ดำเนินการตามแผนการบริหารจัดการหลักสูตรตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ (TQF : HEd) ภาคการศึกษาต้น/ภาคการศึกษาปลาย โดยให้มีการกำกับติดตามโดยคณบดี รายละเอียดดังนี้

- จัดทำและส่ง แผนการเรียนรู้ของรายวิชา, ผลการเรียนรู้ของรายวิชา, มคอ.7(SAR) และรายงานตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงานตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา โดยอัปโหลดผ่านระบบบริหารจัดการของหลักสูตร และ คณะฯ

- คณะ/กองบริการการศึกษา รายงานการจัดส่ง แผนการเรียนรู้ของรายวิชา, ผลการเรียนรู้ของรายวิชา, มคอ.7(SAR) เสนอที่ประชุมคณะกรรมการวิชาการ คณะกรรมการสภามหาวิทยาลัย ตามลำดับ

1.2 อาจารย์และภาควิชาที่รับผิดชอบรายวิชา ต้องจัดการเรียนการสอน และประเมินผลการเรียนให้เป็นไปตามรายละเอียดที่กำหนดไว้ในรายวิชา

2. บัณฑิต

บัณฑิตสาขาวิชาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม มีคุณสมบัติตรงตามความต้องการของตลาดแรงงาน เป็นที่ต้องการของสถานประกอบการด้านการออกแบบสื่อหรือหน่วยงานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องทั้งภาครัฐและเอกชน ระดับความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตต่อบัณฑิตสาขาวิชาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร โดยเฉลี่ยอยู่ในระดับดี ทั้งนี้ คณะฯ โดยความร่วมมือจากมหาวิทยาลัยดำเนินการสำรวจความต้องการแรงงานและความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต เพื่อนำข้อมูลมาใช้ประกอบการปรับปรุงหลักสูตร รวมถึงการศึกษาข้อมูลวิจัยอันเนื่องเกี่ยวกับการประมาณความต้องการของตลาดแรงงาน เพื่อนำไปใช้ในการวางแผนการรับนิสิต

3. นิสิต

3.1 การรับนิสิตและการเตรียมความพร้อมก่อนเข้าศึกษา

3.1.1 การรับนิสิต

การรับนิสิตเป็นไปตามประกาศมหาวิทยาลัยนเรศวร แต่สาขาวิชาและอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรมีส่วนร่วมในการแต่งตั้งคณะกรรมการสอบสัมภาษณ์นิสิตทั้งในส่วนของทางรับตรง โครงการพิเศษ และโครงการพิเศษ โดยคณะกรรมการสอบสัมภาษณ์มีหน้าที่ในการชี้แจงให้นักเรียนที่สมัครเข้ามาทราบและเข้าใจถึงสาขาวิชาได้ชัดเจนยิ่งขึ้น เพื่อช่วยลดจำนวนนิสิตที่ลาออกในระหว่างการศึกษา อันมาจากสาเหตุที่เป็นสาขาวิชาที่ไม่ตรงกับความต้องการของตนเอง รวมทั้งนำข้อมูลที่ได้ในแต่ละปีที่ผ่านมาเพื่อนำมาใช้จัดทำแผน

กลยุทธ์ประชาสัมพันธ์และปรับปรุงกิจกรรมให้เหมาะสมกับนิสิตที่จะเข้ามาใหม่ในปีถัดไป รวมทั้งเพื่อใช้พัฒนาปรับปรุงหลักสูตรในอนาคต

3.1.2 การเตรียมความพร้อมก่อนเข้าศึกษา

- ภาควิชาได้กำหนดให้มีโครงการปฐมนิเทศนิสิตใหม่ก่อนเปิดภาคเรียน เพื่อเตรียมความพร้อมด้านการปรับตัว เทคนิคการเรียนรู้ กฎระเบียบในมหาวิทยาลัยที่ควรทราบ สิ่งอำนวยความสะดวกที่ภาควิชา คณะและมหาวิทยาลัยมีให้ รวมทั้งการพบอาจารย์ที่ปรึกษา และรุ่นพี่ทั้งในสาขาวิชาและคณะ
- คณะได้จัดให้มีกิจกรรมปรับพื้นฐานการเรียน ทั้งในส่วนของภาคทฤษฎีและปฏิบัติ โดยสาขาวิชาได้ให้คำปรึกษารวมถึงให้ใช้ทรัพยากรของสาขาวิชา เพื่อเป็นการปูพื้นฐานการเรียน แนะนำแนวทางในการปฏิบัติตัวเพื่อใช้ชีวิตในรั้วมหาวิทยาลัย และวางเป้าหมายในการเรียนสี่ปีเพื่อเป็นบัณฑิตที่พึงประสงค์
- มีการสำรวจความพึงพอใจของนิสิตแรกเข้าต่อความช่วยเหลือและข้อมูลที่ได้รับ และมีการนำข้อมูลที่ได้ในแต่ละปีที่ผ่านมาเพื่อนำมาใช้จัดทำแผนและปรับปรุงกิจกรรมให้เหมาะสมกับนิสิตที่จะเข้ามาใหม่ในปีถัดไป

3.2 การควบคุมการดูแลการให้คำปรึกษาวิชาการและแนะแนวแก่นิสิต

3.2.1 การควบคุมการดูแลการให้คำปรึกษาวิชาการ และแนะแนวแก่นิสิตในระดับปริญญาตรี

- จัดให้อาจารย์ภายในสาขาวิชา 1 ท่าน ดูแลนิสิตที่เข้ามาใหม่ 20-25 คน ซึ่งสามารถให้คำปรึกษานิสิตได้อย่างทั่วถึง และในแต่ละภาคการศึกษา
- มีนโยบายให้อาจารย์ที่ปรึกษาเรียกนิสิตในที่ปรึกษามาพบร่วมกันอย่างน้อยภาคการศึกษาละ 1 ครั้ง โดยกำหนดสัปดาห์เข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษาขึ้นช่วงหลังสอบกลางภาค เพื่อให้ได้ข้อมูลและรู้จักนิสิตมากขึ้น และนอกจากนี้ยังมีการให้คำปรึกษาเป็นการส่วนตัวในกรณีที่มีการพบปะโดยตรงและช่องทางสื่อสารอื่นๆ
- มีระบบให้นิสิตทำการประเมินอาจารย์ที่ปรึกษาทุกปีการศึกษา เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในการดูแลและช่วยเหลือนิสิตในปีต่อไป

3.2.2 การพัฒนาศักยภาพนิสิต และการเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และระบบการเรียนรู้แบบไม่สิ้นสุด (Lifelong learning) ได้แก่

- หลักสูตรมีความร่วมมือกับหน่วยงานของรัฐและเอกชน เพื่อให้บัณฑิตได้ปฏิบัติงานจริง กับหน่วยงานหรือลูกค้าจริง เพื่อเป็นการเรียนรู้นอกห้องเรียน และสามารถนำประสบการณ์ไปใช้ในห้องเรียน ผลงานออกแบบ ตลอดจนนำไปใช้ในอาชีพในอนาคต โดยผลงานที่ได้จากการอบรมปฏิบัติการจะมีประโยชน์ต่อหน่วยงานที่ให้การสนับสนุนหรือต่อสาธารณะ
- จัดกิจกรรมด้านการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับกิจกรรมการประกวดที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสื่อต่างๆ ที่จัดขึ้นโดยหน่วยงานภายนอก เพื่อพัฒนาศักยภาพนิสิตให้ทันต่อแนวโน้มการออกแบบภายนอก
- จัดให้มีการเรียนการสอนที่เป็นส่วนหนึ่งของการบริการวิชาการแก่ชุมชน สาขาวิชาสนับสนุนให้อาจารย์ในหลักสูตรนำปัญหาหรือแนวทางการพัฒนาชุมชนมาเป็นโจทย์ในการปฏิบัติการแก่นิสิต

เพื่อให้สาขาวิชาได้มีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชนและเป็นการบูรณาการสรรพวิชาเพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และระบบการเรียนรู้แบบไม่สิ้นสุด (Lifelong learning) ต่อไป

- จัดกิจกรรมการปฏิบัติงานและการแก้ปัญหาจากการทำงานจริง ในวิชาการฝึกงาน ให้แก่นิสิตชั้นปีที่ 3 และสหกิจศึกษา/สหกิจศึกษาต่างประเทศ ให้แก่นิสิตชั้นปีที่ 4

3.3 กระบวนการหรือแสดงผลการดำเนินงาน (การคงอยู่ การสำเร็จการศึกษา ความพึงพอใจและผลการจัดการข้อร้องเรียนของนิสิต)

การคงอยู่

หลักสูตรมีระบบในการติดตามอัตราคงอยู่ของนิสิตในแต่ละชั้นปี ด้วยระบบอาจารย์ที่ปรึกษาและระบบการจัดประชุมของคณาจารย์ เจ้าหน้าที่ในช่วงต่างๆ ของปีการศึกษา อย่างน้อย 2 ครั้ง ต่อเทอม เพื่อเป็นการตรวจเช็ค ทารือ และหาวิธีการให้ความช่วยเหลือนิสิตและมาตรฐานของหลักสูตร

การสำเร็จการศึกษา

หลักสูตรมีกลไกในการติดตามผลการเรียนนิสิตในชั้นปีที่ 4 เพื่อตรวจเช็คจำนวนหน่วยกิต รายวิชาตกหล่น หรือ ความพร้อมในการสำเร็จการศึกษาของนิสิต เพื่อให้คำปรึกษาและแก้ไขได้อย่างเหมาะสมตามมาตรฐานของหลักสูตร

ความพึงพอใจของนิสิต

หลักสูตรมีการสำรวจความพึงพอใจในด้านต่างๆ ของนิสิต ซึ่งประกอบด้วย ความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนการสอน การทำกิจกรรมต่างๆ ที่หลักสูตรจัดเตรียมไว้ให้ ความพึงพอใจของนิสิตชั้นปีสุดท้ายต่อหลักสูตร ความพึงพอใจต่อสิ่งสนับสนุน ความพึงพอใจต่อความช่วยเหลือของอาจารย์ และความพึงพอใจของสถานที่ฝึกงานงานต่อคุณภาพนิสิต ซึ่งข้อมูลเหล่านี้จะเป็นประโยชน์ต่อการบริหารหลักสูตรต่อไป

การจัดการข้อร้องเรียนของนิสิต

นิสิตในแต่ละชั้นปีสามารถแนะนำ ร้องเรียนและปรึกษาได้ตลอดปีการศึกษาผ่านสื่อต่างๆ ตามข้อตกลงของอาจารย์ผู้สอนในแต่ละรายวิชา หรือ ตามระบบอาจารย์ที่ปรึกษา รวมถึงได้ชี้แจงวิธีการติดต่ออาจารย์ และเจ้าหน้าที่แก่ผู้ปกครอง เพื่อให้สามารถนัดหมาย ปรึกษา ร้องเรียนสิ่งที่เกิดขึ้นกับบุตรหลานได้

4. อาจารย์

4.1 การบริหารและพัฒนาอาจารย์ตั้งแต่ระบบการรับอาจารย์ใหม่

4.1.1 การรับและการแต่งตั้งอาจารย์ประจำหลักสูตร

สาขาวิชาได้ดำเนินการรับและแต่งตั้งอาจารย์ประจำหลักสูตรโดยพิจารณาจากคุณวุฒิและผลงานวิชาการให้เหมาะสมตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร โดยสอบถามจากความสมัครใจของอาจารย์ประจำหลักสูตร และพิจารณาแต่งตั้งโดยอาศัยมติจากที่ประชุมสาขาวิชาและประชุมภาควิชา (คำสั่งแต่งตั้งอาจารย์ประจำหลักสูตร และรายงานการประชุมภาควิชาฯ) และมีการประเมินความพึงพอใจอาจารย์ประจำหลักสูตร

ทุกปี เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาใช้ในการปรับปรุงการบริหารหลักสูตรในปีต่อไป (ผลการประเมินความพึงพอใจ อาจารย์ประจำหลักสูตร)

4.1.2 การบริหารอาจารย์

สาขาวิชาได้มีการกำหนดบทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบของอาจารย์ประจำหลักสูตร อย่างชัดเจน มีการหารือและแบ่งหน้าที่รับผิดชอบของกรรมการประจำหลักสูตร ทั้งในระดับหลักสูตร ภาควิชา และคณะ ตามความเหมาะสมทั้งทางด้านคุณวุฒิ ความรู้ ความสามารถ ความชอบ และประสบการณ์ รวมถึงมีการจัดตั้งช่องทางการสื่อสารเฉพาะทั้งในรูปแบบการประชุมหลักสูตรในคณะ การแลกเปลี่ยนข่าวสาร และการประชุมสนทนาผ่านสื่อสังคมออนไลน์ทั้งในรูปแบบ Conference Call และการพิมพ์ข้อความได้ตลอดเวลา เพื่อความสะดวกและรวดเร็วในการบริหารงาน รวมถึงเสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีในการทำงานร่วมกัน

4.1.3 การส่งเสริมและพัฒนาอาจารย์

มีกระบวนการให้ความรู้วิธีการปฏิบัติงานตามหน้าที่ความรับผิดชอบ และเปิดโอกาสให้ คณาจารย์พัฒนาตนเองทางวิชาชีพและวิชาการตามสายงาน โดยอาจารย์ทุกคนต้องได้รับการพัฒนาไม่น้อยกว่าปีละ 1 ครั้ง โดยมีงบประมาณสนับสนุนที่เน้นความเท่าเทียม โปร่งใส และสามารถตรวจสอบได้

5. หลักสูตร การเรียนการสอน การประเมินผู้เรียน

การบริหารจัดการหลักสูตรให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลอย่างต่อเนื่อง เช่น

5.1 การออกแบบหลักสูตร ควบคุม กำกับการจัดทำรายวิชาต่างๆ ให้มีเนื้อหาที่ทันสมัย

5.1.1 หลักคิดในการออกแบบหลักสูตร ข้อมูลที่ใช้ในการพัฒนาหลักสูตรและวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

มีการแต่งตั้งคณะกรรมการประจำหลักสูตร ซึ่งมีหน้าที่ในการบริหารหลักสูตร ในแต่ละปี การศึกษา จะมีการจัดทำปฏิทินการดำเนินงานตามแผนงาน โดยมีรายละเอียดดังนี้

- ก่อนการเปิดภาคเรียน มีการแจ้งให้อาจารย์ผู้จัดการรายวิชาทุกคนเตรียมความพร้อมในการจัดทำ แผนการเรียนรู้อของรายวิชา รวมถึงอุปกรณ์ เครื่องมือประกอบการสอนปฏิบัติการ สื่อการสอน เอกสารประกอบการสอน

- เมื่อสิ้นสุดภาคการศึกษา มอบหมายอาจารย์ผู้จัดการรายวิชาประเมินความต้องการ/ความพึงพอใจของนิสิตต่อการเรียนการสอนและใช้ข้อมูลในการปรับปรุงกลยุทธ์การสอน

- มอบหมายอาจารย์ผู้จัดการรายวิชาและประสบการณ์ภาคสนาม จัดทำรายงานผลการดำเนินการของรายวิชา (ผลการเรียนรู้ของรายวิชา) และของประสบการณ์ภาคสนาม (ผลการเรียนรู้ของรายวิชา) ตามรายละเอียดที่ สป.อว .กำหนด ซึ่งรวมถึงข้อเสนอแผนการพัฒนาปรับปรุง เมื่อสิ้นสุดภาคการศึกษา

- ติดตามผลการประเมินคุณภาพการสอนและสิ่งอำนวยความสะดวกประจำภาคการศึกษา ซึ่งดำเนินการโดยงานวิชาการและงานอาคารสถานที่ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ

- อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรสรุปผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนิสิตทุกปี การศึกษา โดยคณะกรรมการทวนสอบของภาควิชา สุ่มทวนสอบรายวิชา 25% ของรายวิชาในความรับผิดชอบของภาควิชาในแต่ละปี

- กรณีที่มีการเชิญผู้เชี่ยวชาญภายนอกมาจัดการอบรม อภิปรายหรือสัมมนาทางวิชาชีพ ให้ภาควิชาจัดทำแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วม

- เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนในแต่ละปี รวบรวมผลการประเมินคุณภาพการสอนและสิ่งอำนวยความสะดวก รายงานผลการดำเนินการรายวิชา ผลการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนิสิต จัดทำรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตรประจำปี เสนอต่อหัวหน้าภาควิชา

- หัวหน้าภาควิชา ร่วมกับอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรจัดการประชุมคณะกรรมการประจำหลักสูตร วิเคราะห์ผลการดำเนินการของหลักสูตรประจำปี และใช้ข้อมูลเพื่อการวางแผนปรับปรุงกลยุทธ์การสอน ทักษะของอาจารย์ในการใช้กลยุทธ์การสอน รายละเอียดของรายวิชา สิ่งอำนวยความสะดวก ที่ส่งผลกระทบต่อคุณภาพของหลักสูตร จัดทำรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตรพร้อมทั้งข้อเสนอแผนการปรับปรุง เสนอต่อคณบดี

5.1.2 การปรับปรุงหลักสูตรให้ทันสมัยตามความก้าวหน้าในศาสตร์สาขานั้นๆ

- เมื่อครบรอบหลักสูตร (4 ปี) กรรมการหลักสูตรจัดการประเมินหลักสูตรโดยผู้ทรงคุณวุฒิ นิสิตปีสุดท้ายก่อนจบการศึกษาหรือบัณฑิตใหม่ และผู้จ้างงาน

- แต่งตั้งคณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตร ที่มีจำนวนและคุณสมบัติตามหลักเกณฑ์ของ สป.อว. 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 เพื่อประโยชน์ต่อการถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ให้นิสิตโดยตรงตามความสนใจของนิสิต

5.2.2 การกำกับ ติดตาม และตรวจสอบการจัดทำ แผนการเรียนรู้ของรายวิชา และผลการเรียนรู้ของรายวิชา

- คณะกรรมการประจำหลักสูตรกำหนดปฏิทินการดำเนินงานหลักสูตร โดยมอบหมายผู้รับผิดชอบ และกรอบเวลาในการส่งแผนการเรียนรู้ของรายวิชา และ แผนการเรียนรู้ของรายวิชา โดยส่ง 30 วันก่อนเปิดภาคเรียน ทุกภาคเรียนในปีการศึกษา

- กำหนดให้มีการประเมินการสอนปลายภาคเรียน และวิเคราะห์คุณภาพของการสอนในมุมมองของผู้เรียน และรายงานผลการประเมินนี้ใน ผลการเรียนรู้ของรายวิชา ซึ่งผู้สอนต้องนำผลการประเมินมาพิจารณาว่าเห็นควรปรับปรุงรายวิชาหรือไม่ อย่างไร และจะมีการปรับปรุง แผนการเรียนรู้ของรายวิชา ในการสอนครั้งต่อไป

5.2.3 การกำกับกระบวนการเรียนการสอน

- มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนิสิตตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ ที่กำหนดใน แผนการเรียนรู้ของรายวิชา และ ผลการเรียนรู้ของรายวิชา (ถ้ามี) อย่างน้อยร้อยละ 25 ของรายวิชาที่เปิดสอนในแต่ละปีการศึกษา

- มีการพัฒนา/ปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนกลยุทธ์การสอน หรือการประเมินผลการเรียนรู้ จากผลการประเมินการดำเนินงานที่รายงานใน มคอ.7 ปีที่แล้ว

5.2.4 การบูรณาการพันธกิจต่างๆ กับการเรียนการสอนในระดับปริญญาตรีความเกี่ยวข้องกัน พันธกิจของมหาวิทยาลัย 4 ด้าน (ผลิตบัณฑิต วิจัย บริการวิชาการ และทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม)

- ผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ความสามารถและทักษะ มีความเป็นผู้นำ แข่งขันในตลาดแรงงานได้ และเป็นที่ยอมรับในระดับสากล

- บัณฑิตได้รับการปลูกฝังแนวคิดของการใช้กระบวนการวิจัยเพื่อแก้ไขปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงาน

- เน้นการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้เรียนและผู้สอน การเรียนรู้นอกห้องเรียนรวมถึงการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง โดยการให้นิสิตมีส่วนร่วมในการบริการวิชาการแก่ชุมชน ทั้งในด้านการฝึกอบรม และการให้คำแนะนำทางวิชาการแก่ผู้ประกอบการและผู้สนใจทั้งในระดับท้องถิ่น ระดับชาติ และสากล

- มีการสอดแทรกเนื้อหาด้านคุณธรรม จริยธรรม จรรยาบรรณวิชาชีพ และความเป็นไทย ให้แก่นิสิตในทุกรายวิชา

5.3 การประเมินผู้เรียน กำกับให้มีการประเมินตามสภาพจริง มีวิธีการประเมินที่หลากหลาย

5.3.1 การประเมินผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ

แต่ละรายวิชามีการประเมินผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ และระบุไว้ในแผนการเรียนรู้ของรายวิชา

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 และเทคโนโลยีสารสนเทศ
- ประเมินจากผลงานกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสืบค้นข้อมูลด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศที่มอบหมายแต่ละบุคคล
 - ประเมินทักษะการสื่อสารด้วยภาษาเขียนจากรายงานแต่ละบุคคลหรือรายงานกลุ่มในส่วนที่นิสิตนั้นรับผิดชอบ
 - ประเมินทักษะการสื่อสารด้วยภาษาพูดจากพัฒนาการการนำเสนอรายงานในชั้นเรียน การนำเสนอสัมมนา การนำเสนอนิทรรศการงานวิจัยต่อผู้เยี่ยมชมด้วยวาจาสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน
- 6) ประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะพิสัย
- ประเมินจากผลงานกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์เชิงตัวเลข ความสามารถของนิสิตในการใช้ทักษะปฏิบัติทางศิลปกรรมศาสตร์ในการสร้างสรรค์ผลงานของตน

5.3.3 การกำกับการประเมินการจัดการเรียนการสอนและประเมินหลักสูตร (ผลการเรียนรู้ของรายวิชา และ มคอ.7)

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

6. สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

6.1 ระบบการดำเนินงานของหลักสูตร คณะ สถาบันเพื่อความพร้อมของสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ ทั้งความพร้อมทางกายภาพและความพร้อมของอุปกรณ์เทคโนโลยีและสิ่งอำนวยความสะดวก หรือทรัพยากรที่เอื้อต่อการเรียนรู้โดยการมีส่วนร่วมของอาจารย์ประจำหลักสูตร

สาขาวิชาและอาจารย์ประจำหลักสูตรได้มีการประเมินความพึงใจในสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ของทั้งอาจารย์ผู้สอนและนิสิต แล้วนำผลการประเมินที่ได้มาใช้ประกอบการตั้งงบประมาณสำหรับบำรุงรักษาครุภัณฑ์ การเรียนการสอนให้สามารถใช้งานได้ รวมถึงประชุมหารือแนวทางเพื่อหางบประมาณเพื่อสนับสนุนการจัดหาและบำรุงรักษาซ่อมแซมทรัพยากรสนับสนุนการเรียนรู้ในหลายช่องทาง เช่น การบริการวิชาการ และเงินบริจาคจากคณาจารย์ ในส่วนของการจัดหาทรัพยากรการเรียนการสอนเพิ่มเติม มหาวิทยาลัยและคณะ ได้มีการจัดสรรงบประมาณสำหรับหนังสือตำราและวารสารทางวิชาการ และทรัพยากรการเรียนการสอนเป็นประจำทุกปีและเวียนแจ้งอาจารย์ให้เสนอชื่อสื่อที่ต้องการ สำหรับอุปกรณ์เครื่องมือปฏิบัติการจะมีการประชุมวางแผนจัดทำข้อเสนอองบประมาณครุภัณฑ์

6.2 จำนวนสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ที่เพียงพอและเหมาะสมต่อการจัดการเรียนการสอน

ปัจจุบันสาขาวิชาได้มีทรัพยากรที่ใช้ในการเรียนการสอนอยู่จำนวนหนึ่งแต่อย่างไรก็ตามก็ยังไม่เพียงพอและทันต่อเทคโนโลยีที่เปลี่ยนไปอย่างรวดเร็ว สาขาวิชาจึงได้มีการประชุมหารือแนวทางเพื่อหางบประมาณเพื่อสนับสนุนการจัดหาและบำรุงรักษาซ่อมแซมทรัพยากรสนับสนุนการเรียนรู้ในหลายช่องทาง เช่น การบริการวิชาการ และเงินบริจาคจากคณาจารย์ รวมถึงมีการจัดตั้งแผนจัดสรรเครื่องมือและงบประมาณในการซ่อมบำรุงเครื่องมือ และอุปกรณ์

6.3 กระบวนการปรับปรุงตามผลการประเมินความพึงพอใจของนิสิตและอาจารย์ต่อสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

สาขาวิชาร่วมกับอาจารย์ประจำหลักสูตรได้ทำการประเมินความพึงพอใจต่อทรัพยากรสนับสนุนการเรียนรู้โดยนิสิตในแต่ละรายวิชากรอกข้อมูลแบบประเมินแบบออนไลน์ และนำผลการประเมินแจ้งในที่ประชุมสาขาเพื่อหารือแนวทางในการปรับปรุง

7. ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน (Key Performance Indicators) ระดับปริญญาตรี

มีการกำกับมาตรฐานหลักสูตรตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ (TQF : HEd) และเกณฑ์การประกันคุณภาพการศึกษาของมหาวิทยาลัย ดังนี้

7.1 การกำกับตัวบ่งชี้ที่ 1. 1

มีการกำกับตัวบ่งชี้ที่ 1.1 การบริหารจัดการหลักสูตรตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2558 มีเกณฑ์การประเมิน จำนวน 5 ข้อ

ข้อ	เกณฑ์	รายละเอียดการประเมิน	ปีที่1	ปีที่2	ปีที่3	ปีที่4	ปีที่5
			2565	2566	2567	2568	2569
1	จำนวนอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร	- ไม่น้อยกว่า 5 คน - เป็นอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรเกินกว่า 1 หลักสูตรไม่ได้ และ ประจำหลักสูตรตลอดระยะเวลาที่จัดการศึกษาตามหลักสูตรนั้น	✓	✓	✓	✓	✓
2	คุณสมบัติของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร	ประเภทวิชาการ - คุณวุฒิระดับปริญญาโทหรือเทียบเท่า หรือดำรงตำแหน่งทางวิชาการไม่ต่ำกว่าผู้ช่วยศาสตราจารย์ ในสาขาที่ตรงหรือสัมพันธ์กับสาขาวิชาที่สอน - มีผลงานทางวิชาการอย่างน้อย 1 รายการในรอบ 5 ปี ย้อนหลัง ประเภทวิชาชีพ/ปฏิบัติการ - คุณวุฒิระดับปริญญาโทหรือเทียบเท่า หรือดำรงตำแหน่งทางวิชาการไม่ต่ำกว่าผู้ช่วยศาสตราจารย์ ในสาขาที่ตรงหรือสัมพันธ์กับสาขาวิชาที่สอน - มีผลงานทางวิชาการอย่างน้อย 1 รายการในรอบ 5 ปี ย้อนหลัง - อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรจำนวน 2 ใน 5 คน ต้องมีประสบการณ์ในด้านปฏิบัติการ	✓	✓	✓	✓	✓
3	คุณสมบัติของอาจารย์ประจำหลักสูตร	- คุณวุฒิระดับปริญญาโทหรือเทียบเท่า หรือดำรงตำแหน่งทางวิชาการไม่ต่ำกว่าผู้ช่วยศาสตราจารย์ ในสาขาที่ตรงหรือสัมพันธ์กับสาขาวิชาที่สอน - มีผลงานทางวิชาการอย่างน้อย 1 รายการในรอบ 5 ปี ย้อนหลัง	✓	✓	✓	✓	✓

ข้อ	เกณฑ์	รายละเอียดการประเมิน	ปีที่1	ปีที่2	ปีที่3	ปีที่4	ปีที่5
			2565	2566	2567	2568	2569
		- ไม่จำกัดจำนวนและประจำได้มากกว่าหนึ่งหลักสูตร					
4	คุณสมบัติของอาจารย์ผู้สอน	<p>อาจารย์ประจำ</p> <ul style="list-style-type: none"> - คุณวุฒิระดับปริญญาโทหรือเทียบเท่า หรือดำรงตำแหน่งทางวิชาการไม่ต่ำกว่าผู้ช่วยศาสตราจารย์ ในสาขาวิชานั้น หรือสาขาวิชาที่สัมพันธ์กันหรือสาขาวิชาของรายวิชาที่สอน - หากเป็นอาจารย์ผู้สอนก่อนเกณฑ์นี้ประกาศใช้ อนุโลมคุณวุฒิระดับปริญญาตรีได้ <p>อาจารย์พิเศษ</p> <ul style="list-style-type: none"> - คุณวุฒิระดับปริญญาโท หรือคุณวุฒิปริญญาตรีหรือเทียบเท่า และ - มีประสบการณ์ทำงานที่เกี่ยวข้องกับวิชาที่สอนไม่น้อยกว่า ปี 6 - ทั้งนี้ มีชั่วโมงสอนไม่เกินร้อยละของรายวิชา โดยมีอาจารย์ 50 ประจำเป็นผู้รับผิดชอบรายวิชานั้น 	✓	✓	✓	✓	✓
5	การปรับปรุงหลักสูตรตามรอบระยะเวลาที่กำหนด	- ต้องไม่เกิน 5 ปี ตามรอบระยะเวลาของหลักสูตร หรืออย่างน้อยทุก ๆ 5 ปี	✓	✓	✓	✓	✓
สรุปผลการดำเนินงาน		การกำกับตัวบ่งชี้ที่ 1.1 การบริหารจัดการหลักสูตรตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2558	✓ ผ่าน <input type="checkbox"/> ไม่ผ่าน	✓ ผ่าน <input type="checkbox"/> ไม่ผ่าน	✓ ผ่าน <input type="checkbox"/> ไม่ผ่าน	✓ ผ่าน <input type="checkbox"/> ไม่ผ่าน	✓ ผ่าน <input type="checkbox"/> ไม่ผ่าน

7.2 ตัวบ่งชี้หลัก (Core KPIs) ระดับปริญญาตรี

การประกันคุณภาพหลักสูตรและการจัดการการเรียนการสอนที่จะทำให้บัณฑิตมีคุณภาพอย่างน้อยตามมาตรฐาน ผลการเรียนรู้ที่กำหนด โดยมีตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน ดังนี้

ข้อ	ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน	ปีที่1	ปีที่2	ปีที่3	ปีที่4	ปีที่5
		2565	2566	2567	2568	2569
1	อาจารย์ประจำหลักสูตรอย่างน้อยร้อยละ 80 มีส่วนร่วมในการประชุมเพื่อวางแผน ติดตาม และทบทวนการดำเนินงานหลักสูตร	✓	✓	✓	✓	✓
2	มีรายละเอียดของหลักสูตร ตามแบบ มคอ.2 ที่สอดคล้องกับกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา แห่งชาติหรือมาตรฐานคุณวุฒิสาชา/สาขาวิชา	✓	✓	✓	✓	✓
3	มีรายละเอียดของรายวิชา และรายละเอียดของประสบการณ์ภาคสนาม ตามแบบ แผนการเรียนรู้ของรายวิชา อย่างน้อยก่อนการเปิดภาคเรียนให้ครบทุกรายวิชา	✓	✓	✓	✓	✓
4	จัดทำรายงานผลการดำเนินการของรายวิชา และ รายงานผลการดำเนินการของประสบการณ์ภาคสนาม ตามแบบผลการเรียนรู้ของรายวิชา ภายใน 30 วัน หลังสิ้นสุดภาคการศึกษาที่เปิดสอนให้ครบทุกรายวิชา	✓	✓	✓	✓	✓
5	จัดทำรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตรตามแบบ มคอ.7 หรือเกณฑ์การประกันคุณภาพการศึกษาที่มหาวิทยาลัยกำหนดภายใน 60 วัน หลังสิ้นปีการศึกษา	✓	✓	✓	✓	✓
6	การทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนิสิตตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ ที่กำหนดใน แผนการเรียนรู้ของรายวิชา อย่างน้อย ร้อยละ 25 ของรายวิชาที่เปิดสอนในแต่ละปีการศึกษา	✓	✓	✓	✓	✓
7	มีการพัฒนา/ปรับปรุงการจัดการเรียนการสอน กลยุทธ์ การสอน หรือการประเมินผลการเรียนรู้ จากผลการประเมินการดำเนินงานที่รายงานใน มคอ.7 หรือเกณฑ์การประกันคุณภาพการศึกษาที่มหาวิทยาลัยกำหนดปีที่ผ่านมา		✓	✓	✓	✓
8	อาจารย์ใหม่ (ถ้ามี) ทุกคน ได้รับการปฐมนิเทศหรือคำแนะนำด้านการจัดการเรียนการสอน	✓	✓	✓	✓	✓

ข้อ	ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน	ปีที่1	ปีที่2	ปีที่3	ปีที่4	ปีที่5
		2565	2566	2567	2568	2569
9	อาจารย์ประจำทุกคนได้รับการพัฒนาทางวิชาการ และ/หรือวิชาชีพ อย่างน้อยปีละ 1 ครั้ง	✓	✓	✓	✓	✓
10	จำนวนบุคลากรสนับสนุนการเรียนการสอน (ถ้ามี) ได้รับการพัฒนาวิชาการ และ/หรือวิชาชีพไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 ต่อปี	✓	✓	✓	✓	✓
11	ระดับความพึงพอใจของนิสิตปีสุดท้าย/บัณฑิตใหม่ที่มีต่อคุณภาพหลักสูตร เฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.5 จากคะแนนเต็ม 5.0				✓	✓
12	ระดับความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตที่มีต่อบัณฑิตใหม่ เฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.5 จากคะแนนเต็ม 5.0					✓
รวมตัวบ่งชี้ที่ต้องดำเนินการข้อ 1-5 ในแต่ละปี		5	5	5	5	5
รวมตัวบ่งชี้ในแต่ละปี		8	10	10	11	12

เกณฑ์การประเมินผลการดำเนินงานเพื่อการรับรองและเผยแพร่หลักสูตร

เกณฑ์การประเมินผลการดำเนินการเป็นไปตามที่กำหนดในมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา แห่งชาติ หลักสูตรที่ได้มาตรฐานตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา ต้องมีผลดำเนินการบรรลุ เป้าหมาย ตัวบ่งชี้บังคับ (ตัวบ่งชี้ที่ 1-5) และตัวบ่งชี้ที่ 6-12 จะต้องดำเนินการให้บรรลุตามเป้าหมายอย่างน้อย ร้อยละ 80 ของตัวบ่งชี้ในปีที่ประเมิน ผลการประเมินการดำเนินการจะต้องเป็นไปตามหลักเกณฑ์นี้ต่อเนื่องกัน 2 ปี จึงจะได้รับรับรองว่าหลักสูตรมีมาตรฐานเพื่อเผยแพร่ต่อไป และจะต้องรับการประเมินให้อยู่ในระดับดีตาม หลักเกณฑ์นี้ตลอดไป เพื่อการพัฒนาคุณภาพบัณฑิตอย่างต่อเนื่อง

หมวดที่ 8 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของหลักสูตร

1. การประเมินประสิทธิผลของการสอน

1.1 การประเมินกลยุทธ์การสอน

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

1.2 การประเมินทักษะของอาจารย์ในการใช้แผนกลยุทธ์การสอน

- การประเมินการสอนโดยนิสิตทุกปลายภาคการศึกษา โดยงานทะเบียนนิสิตและประมวลผลกองบริการการศึกษา
- 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 ที่จะสำเร็จ

การศึกษา ถึงความเหมาะสมของรายวิชาในหลักสูตร ทั้งนี้อาจมีการประชุมทบทวนหลักสูตรโดยผู้ทรงคุณวุฒิ
ผู้ใช้งานบัณฑิตต่อคุณภาพบัณฑิตในหลักสูตร

3. การประเมินผลการดำเนินงานตามรายละเอียดหลักสูตร

การประเมินคุณภาพการศึกษาประจำปี ตามดัชนีบ่งชี้ผลการดำเนินงานที่ระบุในหมวดที่ 7 ข้อ 7 โดย
คณะกรรมการประเมินที่ได้รับการแต่งตั้งจากมหาวิทยาลัย

4. การทบทวนผลการประเมินและวางแผนปรับปรุง

จากการรวบรวมข้อมูลในข้อ 2 ทั้งในภาพรวมและในแต่ละรายวิชาจะทำให้ทราบปัญหาของการ
บริหารหลักสูตร กรณีที่พบปัญหาสามารถที่จะดำเนินการปรับปรุงรายวิชานั้น ๆ ได้ทันทีซึ่งก็จะเป็นการ
ปรับปรุงย่อย ซึ่งทำได้ตลอดเวลาที่พบปัญหา สำหรับการปรับปรุงทั้งฉบับนั้นจะกระทำทุก 5 ปี ทั้งนี้ เพื่อให้
หลักสูตรทันสมัยและสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บัณฑิตและความต้องการของสังคม

ภาคผนวก

1. ตารางเปรียบเทียบโครงสร้างหลักสูตรตามเกณฑ์ฯ ศธ พ.ศ. 2558 หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 และหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565
2. ตารางเปรียบเทียบรายวิชา และสาระการปรับปรุงหลักสูตรใหม่/ปรับปรุง พ.ศ.2560 กับหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565
3. ตารางเปรียบเทียบมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ พ.ศ. 2558 (มคอ.1) กับโครงสร้างหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่อนวัตกรรม หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565
4. คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตร
5. รายงานการประชุม/สรุปผลการวิพากษ์หลักสูตร
6. ประวัติและผลงานทางวิชาการของอาจารย์ประจำหลักสูตร
7. ข้อบังคับมหาวิทยาลัยนเรศวร ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2559
8. ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง มาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ พ.ศ. 2558

1. ตารางเปรียบเทียบโครงสร้างหลักสูตรตามเกณฑ์ฯ ศธ พ.ศ. 2558 หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 และหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565

1. ตารางเปรียบเทียบโครงสร้างหลักสูตรตามเกณฑ์ฯ ศธ. พ.ศ. 2558 หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 และ
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565และเกณฑ์มาตรฐานคุณวุฒิฯ (มคอ.1) ปรากฏดังนี้

ลำดับที่	หมวดวิชา	เกณฑ์ ศธ. พ.ศ. 2558	มคอ.1 สาขาศิลปกรรม ศาสตร์ พ.ศ. 2558	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560 ทางวิชาการ	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565 ทางวิชาการ
1	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า 1.1 กลุ่มวิชาภาษา 1.1.1 กลุ่มภาษาอังกฤษ ไม่น้อยกว่า 1.1.2 กลุ่มภาษาไทย ไม่น้อยกว่า 1.1.3 วิชาเลือก โดยเลือกจากกลุ่มภาษาอังกฤษ กลุ่มภาษาไทย หรือ กลุ่มภาษาต่างประเทศอื่น ๆ ไม่น้อยกว่า 1.2 กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์ ไม่น้อยกว่า 1.3 กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์ ไม่น้อยกว่า 1.4 กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ ไม่น้อยกว่า 1.5 กลุ่มวิชาพลานามัย (บังคับไม่นับหน่วยกิต)	30	30	30	30
2	หมวดวิชาเฉพาะ ไม่น้อยกว่า 2.1 วิชาแกน ไม่น้อยกว่า 2.2 วิชาเฉพาะด้าน 2.3 วิชาเฉพาะ 2.3.1 วิชาบังคับ ไม่น้อยกว่า 2.3.2 วิชาศิลปนิพนธ์ 2.3.3 วิชาประสบการณ์ภาคสนาม 2.3.4 การฝึกงาน (บังคับไม่นับหน่วยกิต)	72	84	94	92
3	หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า	6	6	6	6
	หน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร ไม่น้อยกว่า	120	120	130	128

2. การปรับปรุงแก้ไขรายวิชาในหมวดวิชาต่างๆ ดังนี้

2.1 ความหมายของเลขรหัสวิชา มีการปรับเปลี่ยนความหมายของเลขรหัสชุดที่ 2 คือ รหัส 3 ตัวหลัง เลขหลักสิบ แสดงหมวดหมู่ในสาขาวิชา เพื่อให้สอดคล้องกับการปรับเปลี่ยนหลักสูตรด้านวิชาการตามการพัฒนาในด้านต่างๆ ทั้งเทคโนโลยีและความเปลี่ยนแปลงในสาขาวิชาชีพ ดังนี้

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560		หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565	
1	หมายถึง พื้นฐานการออกแบบสื่อนวัตกรรม	1	หมายถึง พื้นฐานการออกแบบสื่อนวัตกรรม
2	หมายถึง การออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย	2	หมายถึง การออกแบบกราฟิก
3	หมายถึง การออกแบบภาพเคลื่อนไหว	3	หมายถึง การออกแบบมัลติมีเดีย
4	หมายถึง วิชาเลือก	4	หมายถึง การออกแบบแอนิเมชัน
8	หมายถึง ระเบียบวิจัย, การฝึกงาน, สหกิจศึกษา, สัมมนา, ศิลปนิพนธ์	5	หมายถึง การออกแบบเกม
		6	หมายถึง ธุรกิจ
		7	หมายถึง ภาษาอังกฤษ
		8	หมายถึง ระเบียบวิธีวิจัย สัมมนา ประสบการณ์ภาคสนาม การศึกษาอิสระและศิลปนิพนธ์

2. ตารางเปรียบเทียบรายวิชา และสาระการปรับปรุงหลักสูตรใหม่/ปรับปรุง
พ.ศ.2560 กับหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565

**ตารางเปรียบเทียบรายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560
กับหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565**

หมวดวิชาเฉพาะหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560			หมวดวิชาเฉพาะหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565			สาระที่ปรับปรุง
205200	การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อ วัตถุประสงค์เฉพาะ Communicative English for Specific Purposes	1(0-2-1)	703271	การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ Communicative English for Specific Purposes	1(0-2-1)	ปรับปรุงรหัสวิชา และ คำอธิบายรายวิชา
205201	การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อการวิเคราะห์ เชิงวิชาการ Communicative English for Academic Analysis1	1(0-2-1)	703371	การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อการวิเคราะห์เชิง วิชาการ Communicative English for Academic Analysis	1(0-2-1)	ปรับปรุงรหัสวิชา และ คำอธิบายรายวิชา
205202	การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อการ นำเสนอผลงาน Communicative English for Research Presentation	1(0-2-1)	703372	การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอผลงาน Communicative English for Presentation	1(0-2-1)	ปรับปรุงรหัสวิชา ชื่อวิชา และ คำอธิบายรายวิชา
703111	การออกแบบและนำเสนอผลงาน Design and Presentation	3(2-2-5)	703118	การออกแบบและนำเสนอผลงาน Design and Presentation	3(2-2-5)	ปรับปรุงรหัสวิชา คำอธิบายรายวิชา
703112	คอมพิวเตอร์สำหรับกรออกแบบสามมิติ Three Dimensional Computer Graphic	3(2-2-5)	703241	คอมพิวเตอร์กราฟิกสามมิติ 3D Computer Graphic	3(2-2-5)	ปรับปรุงชื่อรายวิชา ปรับปรุงคำอธิบาย รายวิชา
703211	การออกแบบกราฟิก Graphic Design	3(2-2-5)	703115	การออกแบบกราฟิกสร้างสรรค์ Creative Graphic Design	3(2-2-5)	ปรับปรุงรหัสวิชา ชื่อรายวิชา และ คำอธิบายรายวิชา
703212	การออกแบบมัลติมีเดีย Multimedia Design	3(2-2-5)				ปิดรายวิชา
703213	พื้นฐานภาพเคลื่อนไหว Basic Animation	3(2-2-5)				ปิดรายวิชา
703214	การออกแบบภาพประกอบ Illustration Design	3(2-2-5)	703222	การออกแบบภาพประกอบ Illustration Design	3(2-2-5)	ปรับปรุงรหัสวิชา และ คำอธิบายรายวิชา
703215	การออกแบบและจัดวางตัวอักษร Lettering and Typography	3(2-2-5)	703221	การออกแบบและจัดวางตัวอักษร Typography	3(2-2-5)	ปรับปรุงรหัสวิชา ชื่อรายวิชา และ คำอธิบายรายวิชา
703221	การออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้ User Experience Design	3(2-2-5)	703332	การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้บนส่วนต่อประสาน User Experience Design / User Interface Design	3(2-2-5)	ปรับปรุงรหัสวิชา ชื่อรายวิชา และ คำอธิบายรายวิชา
703222	การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร Corporate Identity Design	3(2-2-5)	703321	การสร้างแบรนด์ในยุคดิจิทัล Digital Branding	3(2-2-5)	ปรับปรุงรหัสวิชา ชื่อรายวิชา และ คำอธิบายรายวิชา
703231	การวาดเส้นสำหรับภาพเคลื่อนไหว Drawing for Animation	3(2-2-5)	703242	การวาดเส้นสำหรับแอนิเมชัน Drawing for Animation	3(2-2-5)	ปรับปรุงรหัสวิชา ชื่อรายวิชา และ คำอธิบายรายวิชา
703232	ภาพเคลื่อนไหวสองมิติ Two Dimensional Animation	3(2-2-5)	703243	แอนิเมชันสองมิติ 2D Animation	3(2-2-5)	ปรับปรุงรหัสวิชา ชื่อรายวิชา และ คำอธิบายรายวิชา
703311	การเขียนบทสำหรับการออกแบบสื่อสาร Writing Scripts for Communication Design	3(2-2-5)	703313	การเขียนบทสำหรับการสื่อสาร Writing Scripts for Communication	3(2-2-5)	ปรับปรุงรหัสวิชา ชื่อรายวิชา และ คำอธิบายรายวิชา
703312	ธุรกิจสร้างสรรค์ Creative Business	3(2-2-5)	703361	ธุรกิจสร้างสรรค์ Creative Business	3(2-2-5)	ปรับปรุงรหัสวิชา และ คำอธิบายรายวิชา
703313	คอมพิวเตอร์โปรแกรมสำหรับงานออกแบบ Computer Programming for Design	3(2-2-5)				ปิดรายวิชา

หมวดวิชาเฉพาะหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560			หมวดวิชาเฉพาะหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565			สาระที่ปรับปรุง
703314	การออกแบบสื่อภาพและเสียง Visual Media and Audio Design	3(2-2-5)	703348	การออกแบบสื่อภาพและเสียง Visual Media and Audio Design	3(2-2-5)	ปรับปรุงรหัสวิชา และ คำอธิบายรายวิชา
703321	การออกแบบข้อมูลเชิงภาพ Infographic Design	3(2-2-5)	703223	การออกแบบสารสนเทศและการเล่าเรื่อง ด้วยภาพ Information Design and Visual Narrative	3(2-2-5)	ปรับปรุงรหัสวิชา ชื่อรายวิชา และ คำอธิบายรายวิชา
703322	ระบบป้ายสัญลักษณ์ Signage Systems	3(2-2-5)	703324	การออกแบบระบบนำทางและระบบป้าย สัญลักษณ์ Signage and Wayfinding Systems Design	3(2-2-5)	ปรับปรุงรหัสวิชา ชื่อรายวิชา และ คำอธิบายรายวิชา
703323	การออกแบบสื่อสมัยใหม่ New Media Design	3(2-2-5)				ปิดรายวิชา
703331	การออกแบบตัวละครสำหรับภาพเคลื่อนไหว Character Design for Animation	3(2-2-5)	703231	Character Design การออกแบบตัวละคร	3(2-2-5)	ปรับปรุงรหัสวิชา ชื่อรายวิชา และ คำอธิบายรายวิชา
703332	ภาพเคลื่อนไหวสามมิติ Three Dimensional Animation	3(2-2-5)	703342	แอนิเมชันสามมิติ 3D Animation	3(2-2-5)	ปรับปรุงรหัสวิชา ชื่อรายวิชา และ คำอธิบายรายวิชา
703333	เทคนิคพิเศษสำหรับภาพเคลื่อนไหว Visual Effects for Animation	3(2-2-5)	703347	เทคนิคพิเศษและการจัดองค์ประกอบ Visual Effects and Compositing	3(2-2-5)	ปรับปรุงรหัสวิชา ชื่อรายวิชา และ คำอธิบายรายวิชา
703341	การถ่ายภาพสตูดิโอ Studio Photography	3(2-2-5)	703213	การถ่ายภาพสตูดิโอ Studio Photography	3(2-2-5)	ปรับปรุงรหัสวิชา ชื่อรายวิชา และ คำอธิบายรายวิชา
703342	การจัดและปรับแต่งภาพขั้นสูง Advanced Photo Manipulation and Enhancement	3(2-2-5)				ปิดรายวิชา
703343	การออกแบบกราฟิกแบบยั่งยืน Sustainable Graphic Design	3(2-2-5)	703326	การออกแบบสื่อเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน Advocacy Media for Sustainable Development	3(2-2-5)	ปรับปรุงรหัสวิชา ชื่อรายวิชา และ คำอธิบายรายวิชา
703344	การออกแบบเกมคอมพิวเตอร์ Computer Game Design	3(2-2-5)	703353	การออกแบบเกม Game design	3(2-2-5)	ปรับปรุงรหัสวิชา ชื่อรายวิชา และ คำอธิบายรายวิชา
703345	การออกแบบเว็บ Web Design	3(2-2-5)	703333	การออกแบบเว็บไซต์และแอปพลิเคชัน Website and Application Design	3(2-2-5)	ปรับปรุงรหัสวิชา ชื่อรายวิชา และ คำอธิบายรายวิชา
703346	การออกแบบโมบายแอปพลิเคชัน Mobile Application Design	3(2-2-5)				ปิดรายวิชา
703347	การออกแบบสื่อแนวทดลอง Experimental Media Design	3(2-2-5)	703331	การออกแบบสื่อแนวทดลอง Experimental Media Design	3(2-2-5)	ปรับปรุงรหัสวิชา และ คำอธิบายรายวิชา
703348	การออกแบบจัดแสง Lighting Design	3(2-2-5)	703343	การจัดแสงและพื้นผิว Lighting and Texture	3(2-2-5)	ปรับปรุงรหัสวิชา ชื่อรายวิชา และ คำอธิบายรายวิชา
703349	ภาพเคลื่อนไหวแนวทดลอง Experimental Animation	3(2-2-5)	703345	สื่อผสมสำหรับแอนิเมชัน Mix Media for Animation	3(2-2-5)	ปรับปรุงรหัสวิชา ชื่อรายวิชา และ คำอธิบายรายวิชา
703381	ระเบียบวิธีวิจัยทางการออกแบบสื่อ นวัตกรรม Research Methodology on Innovative Media Design	3(2-2-5)	703381	ระเบียบวิธีวิจัยทางการออกแบบสื่อ นวัตกรรม Research Methodology on Innovative Media Design	3(2-2-5)	คงเดิม
703382	การฝึกงาน (ไม่นับหน่วยกิต) Professional Training (ไม่น้อยกว่า 270 ชั่วโมง)	6 หน่วยกิต	703382	การฝึกงาน (ไม่นับหน่วยกิต) Professional Training (ไม่น้อยกว่า 270 ชั่วโมง)	6 หน่วยกิต	คงเดิม
703481	การศึกษาอิสระ Independent Study	6 หน่วยกิต	703481	การศึกษาอิสระ Independent Study	6 หน่วยกิต	คงเดิม

หมวดวิชาเฉพาะหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560			หมวดวิชาเฉพาะหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565			สาระที่ปรับปรุง
703482	สหกิจศึกษา Co-operative Education	6 หน่วยกิต	703482	สหกิจศึกษา Co-operative Education (ไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์)	6 หน่วยกิต	คงเดิม
703483	การฝึกอบรมหรือฝึกงานในต่างประเทศ International Academic or Professional Training	6 หน่วยกิต	703483	การฝึกอบรมหรือฝึกงานในต่างประเทศ International Academic or Professional Training	6 หน่วยกิต	คงเดิม
703484	สัมมนาการออกแบบสื่อนวัตกรรม Seminar in Innovative Media Design	1(0-3-1)	703484	สัมมนาการออกแบบสื่อนวัตกรรม Seminar in Innovative Media Design	1(0-3-1)	คงเดิม
703485	ศิลปนิพนธ์ Art Thesis	6(0-12-6)	703485	ศิลปนิพนธ์ Art Thesis	6 หน่วย กิต	คงเดิม
704111	ประวัติศาสตร์ศิลป์ History of Arts	3(2-2-5)	703211	ประวัติศาสตร์ศิลปะและการออกแบบ History of Art and Design	3(2-2-5)	ปรับปรุงรหัสวิชา ชื่อรายวิชา และ คำอธิบายรายวิชา
704121	วาดเส้น Drawing	3(2-2-5)	703111	วาดเส้น Drawing	3(2-2-5)	ปรับปรุงรหัสวิชา และ คำอธิบายรายวิชา
704122	องค์ประกอบศิลป์ Composition of Arts	3(2-2-5)	703112	พื้นฐานศิลปะและการออกแบบ Fundamental Art and Design	3(2-2-5)	ปรับปรุงรหัสวิชา ชื่อรายวิชา และ คำอธิบายรายวิชา
704161	คอมพิวเตอร์กราฟิก Computer Graphic	3(2-2-5)	703113	คอมพิวเตอร์กราฟิก Computer Graphics	3(2-2-5)	ปรับปรุงรหัสวิชา และ คำอธิบายรายวิชา
704212	ภูมิปัญญาไทยเพื่อศิลปะและการออกแบบ Thai Wisdom for Art and Design	3(2-2-5)	703212	ภูมิปัญญาไทยเพื่อศิลปะและการออกแบบ Thai Wisdom for Art and Design	3(2-2-5)	ปรับปรุงรหัสวิชา
704224	ศิลปะภาพถ่าย Aesthetics	3(2-2-5)	703116	การถ่ายภาพและภาพเคลื่อนไหว Photography and Motion picture	3(2-2-5)	ปรับปรุงรหัสวิชา ชื่อรายวิชา และ คำอธิบายรายวิชา
			703114	กระบวนการคิดเชิงออกแบบ Design Thinking	1(0-3-1)	เปิดรายวิชาใหม่
			703117	พื้นฐานมัลติมีเดียและแอนิเมชัน Basic Multimedia and Animation	3(2-2-5)	เปิดรายวิชาใหม่
			703312	การถ่ายภาพสร้างสรรค์ Creative Photography	3(2-2-5)	เปิดรายวิชาใหม่
			703322	ศิลปะดิจิทัล Digital Art	3(2-2-5)	เปิดรายวิชาใหม่
			703323	ตัวอักษรดิจิทัล Digital Font	3(2-2-5)	เปิดรายวิชาใหม่
			703325	การออกแบบกราฟิกสภาพแวดล้อม Environmental Graphic Design	3(2-2-5)	เปิดรายวิชาใหม่
			703232	การออกแบบโมชั่นกราฟิก Motion Graphics Design	3(2-2-5)	เปิดรายวิชาใหม่
			703233	แนวคิดการออกแบบสื่อดิจิทัล Concept Art for Digital Media	3(2-2-5)	เปิดรายวิชาใหม่
			703334	การพิมพ์โมเดลสามมิติ 3D Modeling Printing	3(2-2-5)	เปิดรายวิชาใหม่
			703341	การปั้นโมเดลขั้นสูง Advanced 3D Modeling	3(2-2-5)	เปิดรายวิชาใหม่
			703344	การ์ตูนภาพและกราฟิกเล่าเรื่อง Comic and Graphic Narrative	3(2-2-5)	เปิดรายวิชาใหม่
			703346	โครงสร้างการเคลื่อนไหวสำหรับแอนิเมชันสามมิติ Rigging for 3D Animation	3(2-2-5)	เปิดรายวิชาใหม่
			703351	การออกแบบองค์ประกอบสำหรับเกม Art Asset Design for Game	3(2-2-5)	เปิดรายวิชาใหม่

หมวดวิชาเฉพาะหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560			หมวดวิชาเฉพาะหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565			สาระที่ปรับปรุง
			703352	แอนิเมชันสำหรับเกม Animation for game	3(2-2-5)	เปิดรายวิชาใหม่
			703362	การตลาดดิจิทัล Digital Marketing	3(2-2-5)	เปิดรายวิชาใหม่
			703363	ผู้ประกอบการด้านสื่อนวัตกรรม Innovative Media Entrepreneur	3(2-2-5)	เปิดรายวิชาใหม่

ตารางเปรียบเทียบรายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 กับหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 (แสดงคำอธิบายรายวิชา)

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565	สาระที่ปรับปรุง
205200 การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ Communicative English for Specific Purposes ฝึกฟัง-พูดภาษาอังกฤษโดยเน้นการออกเสียง การใช้คำศัพท์ สำนวน และรูปประโยคเพื่อวัตถุประสงค์ทางวิชาการและวิชาชีพ	703271 การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ 1(0-2-1) Communicative English for Specific Purposes การฝึกฟัง-พูดภาษาอังกฤษโดยเน้นการออกเสียง การใช้คำศัพท์ สำนวน และรูปประโยคเพื่อวัตถุประสงค์ทางวิชาการและวิชาชีพในสาขาวิชาการออกแบบสื่อ นวัตกรรม	ปรับปรุงรหัสวิชา และคำอธิบายรายวิชา
205201 การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อการวิเคราะห์เชิงวิชาการ Communicative English for Academic Analysis1 ฝึกฟัง-พูดภาษาอังกฤษโดยเน้นการสรุปความ การวิเคราะห์ การตีความ และการแสดงความคิดเห็น เพื่อวัตถุประสงค์ทางวิชาการตามสาขาของผู้เรียน	703371 การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อการวิเคราะห์เชิงวิชาการ 1(0-2-1) Communicative English for Academic Analysis การฝึกฟัง-พูดภาษาอังกฤษโดยเน้นการสรุปความ การวิเคราะห์ การตีความ และการแสดงความคิดเห็น เพื่อวัตถุประสงค์ทางวิชาการในสาขาวิชาการออกแบบสื่อ นวัตกรรม	ปรับปรุงรหัสวิชา และคำอธิบายรายวิชา
205202 การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอผลงาน Communicative English for Research Presentation ฝึกนำเสนอผลงานการค้นคว้า หรือผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสาขาของผู้เรียนเป็นภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ	703372 การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอผลงาน 1(0-2-1) Communicative English for Presentation การฝึกการนำเสนอผลงานการออกแบบ การค้นคว้า หรือผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาการออกแบบสื่อ นวัตกรรมเป็นภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ	ปรับปรุงรหัสวิชา ชื่อวิชา และคำอธิบายรายวิชา
703111 การออกแบบและนำเสนอผลงาน Design and Presentation ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับการนำเสนอโครงการออกแบบประเภทต่างๆ การประยุกต์ใช้ความรู้พื้นฐานที่สำคัญทางศิลปะและการออกแบบมาสื่อความหมาย ทักษะพื้นฐานในการร่างผลงานออกแบบ รวมทั้งทักษะพื้นฐานด้านการพัฒนาบุคลิกภาพและการนำเสนอผลงานด้วยการพูด	703118 การออกแบบและนำเสนอผลงาน 3(2-2-5) Design and Presentation ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับการนำเสนอทางด้านศิลปะและการออกแบบ การเขียนแบบพื้นฐานเพื่อนำเสนอผลงาน รวมทั้งทักษะพื้นฐานด้านการพัฒนาบุคลิกภาพและการนำเสนอผลงานด้วยการพูด เพื่อสื่อความหมายอย่างมีประสิทธิภาพ	ปรับปรุงรหัสวิชา คำอธิบายรายวิชา
703112 คอมพิวเตอร์สำหรับการออกแบบสามมิติ Three Dimensional Computer Graphic ปฏิบัติงานคอมพิวเตอร์กราฟิกที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบกราฟิกสามมิติ การสร้างสภาพจำลองและโมเดลสามมิติ เพื่อตอบสนองความต้องการ และนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบสื่อประเภทต่างๆ	703241 คอมพิวเตอร์กราฟิกสามมิติ 3(2-2-5) 3D Computer Graphic ขั้นตอนพื้นฐานการสร้างโมเดลสามมิติและแอนิเมชันสามมิติ การสร้างพื้นผิว การจัดแสง การประมวลผลภาพสามมิติ สำหรับภาพนิ่งและแอนิเมชัน ฝึกปฏิบัติการประยุกต์ใช้ในการออกแบบสื่อประเภทต่างๆ	ปรับปรุงรหัสวิชา ชื่อรายวิชา และคำอธิบายรายวิชา
703211 การออกแบบกราฟิก Graphic Design ทฤษฎีด้านการออกแบบกราฟิก องค์ประกอบพื้นฐานของงานกราฟิก เนื้อหาและการสื่อความหมายด้วยภาษาภาพ การจัดพื้นที่การทำงาน ระบบกริดและตาราง สัญลักษณ์ สี-ศาสตร์ ตัวอักษร ปฏิบัติงานออกแบบกราฟิกในรูปแบบต่างๆ ให้เกิดผลสัมฤทธิ์ของการออกแบบและสื่อความหมาย	703115 การออกแบบกราฟิกสร้างสรรค์ 3(2-2-5) Creative Graphic Design การออกแบบกราฟิกเพื่อสื่อความหมาย โดยนำทฤษฎีเกี่ยวกับสัญลักษณ์ หรือสัญลักษณ์มาประยุกต์ใช้ การใช้ระบบกริดและตาราง กระบวนการสร้างแนวคิดในงานออกแบบกราฟิก การสร้างกรอบแนวทางการออกแบบ และรูปแบบการออกแบบกราฟิกที่เหมาะสม สามารถนำไปใช้ให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการออกแบบและสื่อความหมายในงานต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม	ปรับปรุงรหัสวิชา ชื่อรายวิชา และคำอธิบายรายวิชา

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565	สาระที่ปรับปรุง
703212 การออกแบบมัลติมีเดีย 3(2-2-5) Multimedia Design ประวัติศาสตร์ ทฤษฎี และองค์ประกอบการออกแบบมัลติมีเดีย วิเคราะห์และค้นหาแนวคิดเพื่อการออกแบบมัลติมีเดียที่เหมาะสม ฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบมัลติมีเดีย		ปิตราชยวิชา
703213 พื้นฐานภาพเคลื่อนไหว 3(2-2-5) Basic Animation ศึกษาและปฏิบัติงานการสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น ด้วยเทคนิคและวิธีการต่างๆ โดยเน้นการปฏิบัติงานโดยใช้เครื่องมือการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบพื้นฐาน และประยุกต์ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกสำหรับงานออกแบบภาพเคลื่อนไหว		ปิตราชยวิชา
703214 การออกแบบภาพประกอบ 3(2-2-5) Illustration Design ปฏิบัติงานการออกแบบสร้างสรรค์ภาพประกอบด้วยเทคนิคและอุปกรณ์ต่างๆ เพื่อพัฒนาทักษะในการสื่อความหมายด้วยภาพจากเรื่องราวและบทความที่กำหนด รวมทั้งฝึกหัดเขียนภาพประกอบประเภทต่างๆ เพื่อความเหมาะสมกับงาน	703222 การออกแบบภาพประกอบ 3(2-2-5) Illustration Design การออกแบบภาพประกอบจากเรื่องราวและบทความที่กำหนด เพื่อพัฒนาทักษะในการสื่อความหมายด้วยภาพ ฝึกปฏิบัติการออกแบบภาพประกอบด้วยเทคนิคและอุปกรณ์ต่างๆ ให้ความเหมาะสมกับสื่อประเภทต่างๆ ที่มีในปัจจุบัน	ปรับปรุงรหัสวิชา และคำอธิบายรายวิชา
703215 การออกแบบและจัดวางตัวอักษร 3(2-2-5) Lettering and Typography ประวัติและวิวัฒนาการของตัวอักษรไทยและโรมัน ศึกษารูปแบบของตัวอักษรต่างๆ ที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน เพื่อนำไปประกอบการออกแบบตัวอักษรให้มีรูปลักษณะเฉพาะ โดยคำนึงถึงความชัดเจนในการสื่อความหมายที่จะนำไปใช้งาน ออกแบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ	703221 การออกแบบและจัดวางตัวอักษร 3(2-2-5) Typography ประวัติและวิวัฒนาการของตัวอักษร รูปแบบของตัวอักษรต่างๆ ในงานออกแบบกราฟิก ฝึกปฏิบัติการออกแบบตัวอักษรให้มีรูปลักษณะเฉพาะ และมีความชัดเจนในการสื่อความหมาย	ปรับปรุงรหัสวิชา ชื่อรายวิชา และคำอธิบายรายวิชา
703221 การออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้ 3(2-2-5) User Experience Design การออกแบบประสบการณ์การใช้งานของผู้ใช้ ศึกษากระบวนการออกแบบโดยคำนึงถึงประสบการณ์การใช้งานของผู้ใช้ที่เชื่อมโยงการทำงานกับส่วนต่อประสานแบบมีปฏิสัมพันธ์ของผลิตภัณฑ์และบริการโดยเน้นผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง รวมทั้งศึกษาขั้นตอนในการออกแบบ การปฏิบัติ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้งานได้จริง	703332 การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้งานส่วนต่อประสาน 3(2-2-5) User Experience Design / User Interface Design การฝึกปฏิบัติและวิเคราะห์ข้อมูลให้เข้าใจ กระบวนการการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ที่เชื่อมโยงการทำงานกับส่วนต่อประสานแบบมีปฏิสัมพันธ์สำหรับผลิตภัณฑ์และบริการ โดยเน้นผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง ผ่านการสำรวจข้อมูลพฤติกรรมและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการตัดสินใจของผู้ใช้ การวิเคราะห์ข้อมูล และการพัฒนาสื่อต้นแบบที่แก้ปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อใช้งานได้ง่ายและสร้างความพึงพอใจให้กับผู้ใช้ปลายทาง	ปรับปรุงรหัสวิชา ชื่อรายวิชา และคำอธิบายรายวิชา
703222 การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร 3(2-2-5) Corporate Identity Design ศึกษาและฝึกปฏิบัติการออกแบบอัตลักษณ์ขององค์กรหรือแบรนด์สินค้า การออกแบบและการสื่อสารภาพลักษณ์ทั้งหมดขององค์กร และการสร้างแบรนด์เพื่อให้สอดคล้องกับเป้าหมายทางธุรกิจหรือกลุ่มเป้าหมายทางธุรกิจ	703321 การสร้างแบรนด์ในยุคดิจิทัล 3(2-2-5) Digital Branding การฝึกปฏิบัติการสร้างแบรนด์หรือองค์กรยุคใหม่ และการสร้างสรรค์อัตลักษณ์ขององค์กรจากการออกแบบกราฟิกสื่อมัลติมีเดีย สื่อโซเชียลมีเดียและระบบออนไลน์ เพื่อให้สอดคล้องกับยุคสมัย ภาพลักษณ์ขององค์กรและกลุ่มเป้าหมายทางธุรกิจ	ปรับปรุงรหัสวิชา ชื่อรายวิชา และคำอธิบายรายวิชา

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565	สาระที่ปรับปรุง
703231 การวาดเส้นสำหรับภาพเคลื่อนไหว 3(2-2-5) Drawing for Animation ปฏิบัติงานการวาดเส้นเพื่องานออกแบบ ภาพเคลื่อนไหว ด้วยเทคนิคการวาดเส้น การวาดภาพคน สัตว์ โครงสร้างของสิ่งมีชีวิต กล้ามเนื้อ และกระดูก การวาดอริยาบท การเคลื่อนไหวในท่าทางต่างๆของสิ่งมีชีวิต และนำไปประยุกต์ใช้ งานสำหรับสื่อภาพเคลื่อนไหวทั้งสองมิติและสามมิติ	703242 การวาดเส้นสำหรับแอนิเมชัน 3(2-2-5) Drawing for Animation การวาดเส้นเพื่องานแอนิเมชัน การวาดภาพคน สัตว์ โครงสร้างของสิ่งมีชีวิต กล้ามเนื้อ และกระดูก การวาดอริยาบท ท่าทางการเคลื่อนไหวของสิ่งมีชีวิต เสื้อผ้า สภาพแวดล้อม มุม ทัศนียภาพต่างๆ และการนำไปประยุกต์ใช้งานแอนิเมชันทั้งสอง มิติและสามมิติ	ปรับปรุงรหัสวิชา ชื่อรายวิชา และคำอธิบายรายวิชา
703232 ภาพเคลื่อนไหวสองมิติ 3(2-2-5) Two Dimensional Animation ศึกษาทดลองและปฏิบัติงานหลักการเบื้องต้นของ การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบสองมิติด้วยเทคนิคและวิธีการ พื้นฐานทางศิลปะ พร้อมประยุกต์ใช้ร่วมกับเครื่องมือ คอมพิวเตอร์กราฟิก	703243 แอนิเมชันสองมิติ 3(2-2-5) 2D Animation หลักการเบื้องต้นของแอนิเมชันสองมิติด้วยเทคนิค และวิธีการพื้นฐานทางศิลปะ และการประยุกต์ใช้ร่วมกับ คอมพิวเตอร์กราฟิก	ปรับปรุงรหัสวิชา ชื่อรายวิชา และคำอธิบายรายวิชา
703311 การเขียนบทสำหรับการออกแบบสื่อสาร 3(2-2-5) Writing Scripts for Communication Design หลักการเขียนบทสำหรับงานสื่อประเภทต่างๆ เช่น บทภาพยนตร์ บทสารคดี บทภาพเคลื่อนไหว และบทสำหรับงาน ออกแบบสื่อที่เกี่ยวข้อง เช่น โทรทัศน์ งานออกแบบมัลติมีเดีย อื่นๆ	703313 การเขียนบทสำหรับการสื่อสาร 3(2-2-5) Writing Scripts for Communication การฝึกปฏิบัติสร้างสรรค์แนวความคิด รูปแบบ และ วิธีการเล่าเรื่องจากแรงบันดาลใจต่างๆ โดยเน้นการศึกษา การ เขียนบทเพื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่องสั้น ภาพยนตร์สารคดี และภาพยนตร์โฆษณา ซึ่งมีองค์ประกอบต่างๆ เช่น การใช้ขนาด ภาพ มุมกล้อง การกระทำของตัวละคร เวลา การตีความเอ็ม เรื่อง รวมถึงการเขียนสตอรี่บอร์ด	ปรับปรุงรหัสวิชา ชื่อรายวิชา และคำอธิบายรายวิชา
703312 ธุรกิจสร้างสรรค์ 3(2-2-5) Creative Business ความหมายและความสำคัญของธุรกิจสร้างสรรค์ การตลาดซึ่งเกี่ยวข้องกับนโยบายผลิตภัณฑ์และการบริการ การ กำหนดราคา การส่งเสริมการขาย และการโฆษณา ตลอดจน ช่องทางการจัดจำหน่าย ทั้งนี้โดยสัมพันธ์กับการพิจารณา วางแผนออกแบบ และวิเคราะห์ทดสอบ ตลอดจนประเมินผล งานออกแบบ ฝึกปฏิบัติการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการสร้าง มูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์หรือการบริการ	703361 ธุรกิจสร้างสรรค์ 3(2-2-5) Creative Business ความหมายและความสำคัญของธุรกิจสร้างสรรค์ การตลาดซึ่งเกี่ยวข้องกับนโยบายผลิตภัณฑ์และการบริการ การ กำหนดราคา การส่งเสริมการขาย การโฆษณา และช่องทางการ จัดจำหน่าย ทั้งนี้โดยสัมพันธ์กับการพิจารณาวางแผนออกแบบ วิเคราะห์ทดสอบ และประเมินผลงานออกแบบ การฝึกปฏิบัติการใช้ ความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์หรือ การบริการ	ปรับปรุงรหัสวิชา และ คำอธิบายรายวิชา
703313 คอมพิวเตอร์โปรแกรมสำหรับงานออกแบบ 3(2-2-5) Computer Programming for Design ประวัติและโครงสร้างของภาษาโปรแกรม คอมพิวเตอร์ต่างๆ ฝึกปฏิบัติการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เบื้องต้นสำหรับงานออกแบบสื่อมัลติมีเดีย เช่น เว็บไซต์ แอปพลิเคชัน หรือเกมคอมพิวเตอร์ เป็นต้น		ปิดรายวิชา
703314 การออกแบบสื่อภาพและเสียง 3(2-2-5) Visual Media and Audio Design ความสำคัญของแสงและเสียง ระบบการจัดแสงและ เสียงในสภาพแวดล้อมต่างๆ การออกแบบแสงและเสียงด้วย เครื่องมือดิจิทัล และโปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการสร้างแสงให้ เกิดแสงเงา และตัดต่อเสียง เพื่อสามารถปรับใช้งานออกแบบ เสมือนจริงได้	703348 การออกแบบสื่อภาพและเสียง 3(2-2-5) Visual Media and Audio Design ความหมาย และความสำคัญของหลักการตัดต่อ ภาพเคลื่อนไหว หลักการใช้ดนตรีในการประกอบภาพ รวมไปถึง การใช้มุกกล่อมมุกกล่อมเพื่อสื่อความหมาย การใช้โปรแกรมตัด ต่อ และคุณสมบัติของภาพและเสียงที่เหมาะสมกับโปรแกรมตัด ต่อ คำสั่ง เครื่องมือ การใช้งานเบื้องต้น การจัดการเกี่ยวกับ โปรแกรม การตัดต่อภาพ การตัดต่อเสียง ตลอดจนการนำไฟล์ วิดีโอไปใช้งานในรูปแบบต่างๆ	ปรับปรุงรหัสวิชา และ คำอธิบายรายวิชา

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565	สาระที่ปรับปรุง
703321 การออกแบบข้อมูลเชิงภาพ 3(2-2-5) Infographic Design ศึกษาและปฏิบัติงานออกแบบที่เน้นการสื่อสารด้วยภาพแทนการรับรู้จากตัวหนังสือหรือคำพูด เพื่อให้ง่ายต่อการรับรู้และตีความเนื้อหาของสารสนเทศ โดยศึกษาหลักการจัดโครงสร้างของเนื้อหาแบบต่างๆ ที่เหมาะสมกับสื่อทั้งในรูปแบบของสิ่งพิมพ์ และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ รวมถึงทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ของกลุ่มผู้รับสารเป็นสำคัญ	703223 การออกแบบสารสนเทศและการเล่าเรื่องด้วยภาพ 3(2-2-5) Information Design and Visual Narrative การทำความเข้าใจและนำเสนอประเด็นความสัมพันธ์เชิงข้อมูลเพื่อการสื่อสารและการเล่าเรื่องเชิงภาพ ผ่านการจัดระเบียบโครงสร้างข้อมูลสารสนเทศ การนำเสนอเนื้อหาให้กระชับ เข้าใจง่าย ตรวจสอบได้ พร้อมใช้งานตามความต้องการของกลุ่มเป้าหมายผ่านสื่อที่หลากหลาย	ปรับปรุงรหัสวิชา ชื่อรายวิชา และคำอธิบายรายวิชา
703322 ระบบป้ายสัญลักษณ์ 3(2-2-5) Signage Systems ปฏิบัติงานการออกแบบระบบสัญลักษณ์ ที่เกี่ยวกับการสื่อความหมายที่ใช้ในการนำทาง อ้างอิงตำแหน่ง ความรู้เกี่ยวกับปฏิสัมพันธ์ที่มนุษย์มีต่อองค์ประกอบของ รูปทรง ตัวหนังสือ เส้น และสี ที่ใช้ในการออกแบบชุดสื่อสัญลักษณ์	703324 การออกแบบระบบนำทางและระบบป้ายสัญลักษณ์ 3(2-2-5) Signage and Wayfinding Systems Design การฝึกปฏิบัติงานออกแบบระบบนำทาง การสร้างป้ายสัญลักษณ์ที่ช่วยในการสัญจร การอ้างอิงตำแหน่ง และสำรวจความรู้เกี่ยวกับปฏิสัมพันธ์ที่มนุษย์มีต่อองค์ประกอบของรูปร่าง รูปทรง ตัวอักษร เส้น สี รวมถึงพื้นผิววัสดุและการติดตั้งในพื้นที่ที่เหมาะสมต่อการรับรู้ของผู้ใช้งาน	ปรับปรุงรหัสวิชา ชื่อรายวิชา และคำอธิบายรายวิชา
703323 การออกแบบสื่อสมัยใหม่ 3(2-2-5) New Media Design ประวัติศาสตร์ของสื่อต่างๆ และแนวโน้มของสื่อในอนาคต โดยเน้นที่ประเภทของสื่อดิจิทัล ฝึกปฏิบัติการคิดวิเคราะห์ และนำเทคโนโลยีสื่อสมัยใหม่มาใช้ในการออกแบบสื่อตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้สร้างสรรค์		ปิตรายวิชา
703331 การออกแบบตัวละครสำหรับภาพเคลื่อนไหว 3(2-2-5) Character Design for Animation ศึกษาและปฏิบัติงานการออกแบบฉากและตัวละครสำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหว การกำหนดบุคลิกลักษณะเฉพาะให้ตัวละครให้สอดคล้องกับการเขียนเรื่อง บทภาพเคลื่อนไหว โดยประยุกต์ใช้เครื่องมือด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกสองมิติและสามมิติ	703231 การออกแบบตัวละคร 3(2-2-5) Character Design หลักการออกแบบตัวละคร การกำหนดบุคลิกลักษณะเฉพาะของตัวละครให้สอดคล้องกับบทบาทและเรื่องราวสำหรับงานภาพประกอบ โมชั่นกราฟิก แอนิเมชันและเกมคอมพิวเตอร์	ปรับปรุงรหัสวิชา ชื่อรายวิชา และคำอธิบายรายวิชา
703332 ภาพเคลื่อนไหวสามมิติ 3(2-2-5) Three Dimensional Animation หลักการของการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบสามมิติ ด้วยเทคนิคการปั้น การสร้างโมเดลสามมิติ การกำหนดการเคลื่อนไหวด้วยเครื่องมือคอมพิวเตอร์กราฟิกสามมิติ	703342 แอนิเมชันสามมิติ 3(2-2-5) 3D Animation การใช้กล้องเพื่อการถ่ายทำในรูปแบบสามมิติ การจัดองค์ประกอบภาพ และการกำหนดมุมกล้องก่อนนำไปใช้ในการเคลื่อนไหวตัวละคร การเคลื่อนไหวตัวละครตามกฎ 12 ข้อของแอนิเมชัน การขยับท่าทาง การแสดงสีหน้าและอารมณ์ของตัวละคร ด้วยโมเดลสำเร็จรูป	ปรับปรุงรหัสวิชา ชื่อรายวิชา และคำอธิบายรายวิชา
703333 เทคนิคพิเศษสำหรับภาพเคลื่อนไหว 3(2-2-5) Visual Effects for Animation ศึกษาเกี่ยวกับการสร้างเทคนิคพิเศษ โดยการใช้คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสมัยใหม่ในกระบวนการถ่ายทำ รวมถึงหลังการถ่ายทำ เพื่อเพิ่มความสมจริงและเป็นธรรมชาติ สร้างความแปลกใหม่ในเชิงสร้างสรรค์ให้กับผลงานการออกแบบภาพเคลื่อนไหว	703347 เทคนิคพิเศษและการจัดองค์ประกอบ 3(2-2-5) Visual Effects and Compositing การใช้โปรแกรมสามมิติ ในการสร้างสรรค์งานฉากการประมวลผลภาพเคลื่อนไหว โดยเทคนิคต่างๆ การสร้างพื้นผิว การขยายฉาก จิตรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ การปรับแต่งสีวัตถุสามมิติกับฉากให้กลมกลืน เพื่อเพิ่มความสมจริงและเป็นธรรมชาติ และสร้างความแปลกใหม่ในเชิงสร้างสรรค์ให้กับผลงานการออกแบบแอนิเมชัน	ปรับปรุงรหัสวิชา ชื่อรายวิชา และคำอธิบายรายวิชา
703341 การถ่ายภาพสตูดิโอ 3(2-2-5) Studio Photography เทคนิคและใช้งานอุปกรณ์ต่างๆที่ใช้ในสตูดิโอถ่ายภาพ รวมถึงการจัดแสงแบบต่างๆ เพื่อการถ่ายภาพบุคคล วัตถุ และการถ่ายภาพในเชิงแฟชั่น	703213 การถ่ายภาพสตูดิโอ 3(2-2-5) Studio Photography เทคนิคและใช้งานอุปกรณ์ต่างๆที่ใช้ในสตูดิโอถ่ายภาพ เทคนิคการจัดแสงเพื่อการถ่ายภาพบุคคล ภาพบุคคลเชิงแฟชั่น ภาพสินค้า และการปรับแต่งภาพขั้นสูง	ปรับปรุงรหัสวิชา ชื่อรายวิชา และคำอธิบายรายวิชา

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565	สาระที่ปรับปรุง
703342 การจัดและปรับแต่งภาพขั้นสูง 3(2-2-5) Advanced Photo Manipulation and Enhancement ศึกษาและปฏิบัติการปรับเปลี่ยนและตกแต่งภาพดิจิทัล โดยใช้เครื่องมือคอมพิวเตอร์ในการจัดการปรับแต่งภาพให้ได้ตามแนวคิดการออกแบบ สื่อความหมาย และสนองตอบความสวยงามในแบบเสมือนจริง		ปิตราชวิทยา
703343 การออกแบบกราฟิกแบบยั่งยืน 3(2-2-5) Sustainable Graphic Design การออกแบบกราฟิกเพื่อสิ่งแวดล้อม การวิเคราะห์ความเป็นไปได้ในกระบวนการออกแบบกราฟิกเพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ตั้งแต่กระบวนการทางความคิด จนออกมาเป็นผลิตภัณฑ์ ตลอดจนเรียนรู้เทคนิคการผลิต และเลือกใช้วัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม เช่น มีระบบการย่อยสลายที่ดี หรือการเลือกใช้วัสดุธรรมชาติ ประกอบกับการออกแบบกราฟิก และสารสนเทศที่สื่อสารด้านการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม	703326 การออกแบบสื่อเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน 3(2-2-5) Advocacy Media for Sustainable Development การพัฒนาและสร้างสรรค์สื่อที่ส่งเสริมการพัฒนาอย่างยั่งยืนทั้งในแง่สังคม เศรษฐกิจ และสิ่งแวดล้อม พื้นฐานของแนวคิดและแนวทางในการปฏิบัติเพื่อการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างคุ้มค่าโดยส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมให้น้อยที่สุด หลักเศรษฐกิจหมุนเวียน และการวิเคราะห์ความเป็นไปได้ในกระบวนการความคิดและการออกแบบ จนออกมาเป็นผลิตภัณฑ์และบริการ เทคนิคการผลิตและการเลือกใช้วัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ผ่านการสร้างสรรค์สื่อรณรงค์เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน	ปรับปรุงรหัสวิชา ชื่อรายวิชา และคำอธิบายรายวิชา
703344 การออกแบบเกมคอมพิวเตอร์ 3(2-2-5) Computer Game Design ประวัติและหลักการออกแบบเกม แนวทางในการออกแบบเกมคอมพิวเตอร์ การวางโครงเรื่อง การออกแบบวิธีการเล่นเกม การออกแบบกราฟิกสำหรับใช้ในเกมทั้งรูปแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ และการออกแบบด้าน ฟังก์ชันการใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการพัฒนาเกมได้อย่างสร้างสรรค์	703353 การออกแบบเกม 3(2-2-5) Game design ประวัติ และ หลักการออกแบบเกม แนวทางในการออกแบบเกมคอมพิวเตอร์ การวางโครงเรื่อง การออกแบบวิธีการเล่นเกม การออกแบบกราฟิกสำหรับใช้ในเกมทั้งรูปแบบสองมิติ และสามมิติ และการออกแบบด้าน การฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการพัฒนาเกม	ปรับปรุงรหัสวิชา ชื่อรายวิชา และคำอธิบายรายวิชา
703345 การออกแบบเว็บ 3(2-2-5) Web Design ประวัติและวิวัฒนาการของคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ความรู้พื้นฐานในการออกแบบและสร้างเว็บไซต์ ฝึกปฏิบัติการวางแผน ออกแบบ และพัฒนาเว็บไซต์ โดยใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูป ร่วมกับการเขียนภาษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ต่างๆ เช่น HTML, CSS, Javascript เป็นต้น	703333 การออกแบบเว็บไซต์และแอปพลิเคชัน 3(2-2-5) Website and Application Design ประวัติความเป็นมาและวิวัฒนาการของการออกแบบเว็บไซต์และแอปพลิเคชัน หลักการออกแบบโดยคำนึงถึงผู้ใช้งานเป็นหลัก การจัดการระบบข้อมูล โครงสร้างการวางแผนการออกแบบเว็บไซต์และแอปพลิเคชัน ฝึกปฏิบัติการเขียนภาษาคอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบเว็บไซต์และแอปพลิเคชันขั้นพื้นฐาน	ปรับปรุงรหัสวิชา ชื่อรายวิชา และคำอธิบายรายวิชา
703346 การออกแบบโมบายแอปพลิเคชัน 3(2-2-5) Mobile Application Design ประวัติและวิวัฒนาการของคอมพิวเตอร์แบบพกพา ลักษณะเฉพาะของโมบายแอปพลิเคชันการออกแบบอินเทอร์เฟซ โดยคำนึงถึงหลักการออกแบบปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ งาน ฝึกปฏิบัติการวางแผน พัฒนาแนวความคิด ออกแบบ และพัฒนาโมบายแอปพลิเคชัน โดยใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูป ร่วมกับการเขียนภาษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น		ปิตราชวิทยา
703347 การออกแบบสื่อแนวทดลอง 3(2-2-5) Experimental Media Design รูปแบบและความเป็นไปได้ของการออกแบบและนำเสนอสื่อผสมผสานรูปแบบต่างๆ ของสื่อร่วมสมัย ศึกษากรณีตัวอย่าง และปฏิบัติการทดลองสร้างงาน โดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ระบบเซนเซอร์ต่างๆ และเครื่องมืออื่นๆ ทั้งรูปแบบเก่าและใหม่ เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์การออกแบบ และเกิดการนำเสนอสื่อในรูปแบบใหม่	703331 การออกแบบสื่อแนวทดลอง 3(2-2-5) Experimental Media Design รูปแบบและความเป็นไปได้ของการออกแบบและนำเสนอสื่อผสมผสานรูปแบบต่างๆ ของสื่อร่วมสมัย กรณีศึกษา และการทดลองสร้างงานโดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ระบบเซนเซอร์ต่างๆ และเครื่องมืออื่นๆ ทั้งรูปแบบเก่าและใหม่ เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์การออกแบบ และเกิดการนำเสนอสื่อในรูปแบบใหม่	ปรับปรุงรหัสวิชา และคำอธิบายรายวิชา

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565	สาระที่ปรับปรุง
703348 การออกแบบจัดแสง Lighting Design 3(2-2-5) ศึกษาและปฏิบัติงานออกแบบโดยใช้ทฤษฎีและเทคนิคการใช้แสงในงานออกแบบของสื่อต่างๆ ทั้งในระบบกายภาพ หรือในสภาพแวดล้อมเสมือนจริง โดยคำนึงถึงการมองเห็น ความสว่าง แสงและสี ค่าใช้จ่าย และการเป็นส่วนประกอบที่สำคัญในงานออกแบบทั้งในเชิงพาณิชย์และการแสดงทางศิลปะ	703343 การจัดแสงและพื้นผิว Lighting and Texture 3(2-2-5) การออกแบบภาพสำหรับงานสามมิติ การสร้างพื้นผิวและการจัดแสงแบบภายในและภายนอกสำหรับแอนิเมชันสามมิติ การปรับแต่งสีและแสงของวัตถุสามมิติให้กลมกลืนกับฉากหลัง	ปรับปรุงรหัสวิชา ชื่อรายวิชา และคำอธิบายรายวิชา
703349 ภาพเคลื่อนไหวแนวทดลอง Experimental Animation 3(2-2-5) ปฏิบัติงานการออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว ด้วยวิธีการทดลองเทคนิคและเครื่องมือใหม่ๆ พร้อมประยุกต์ใช้ร่วมกับเครื่องมือคอมพิวเตอร์กราฟิก และเครื่องมืออื่นที่เกี่ยวข้อง	703345 สื่อผสมสำหรับแอนิเมชัน Mix Media for Animation 3(2-2-5) วิคิด กระบวนการคิด และเครื่องมือในการสร้างสรรค์เทคนิคจากอดีตถึงปัจจุบันของงานแอนิเมชันในรูปแบบต่างๆ ประยุกต์ใช้เครื่องมือ วิธีการในการสร้างสรรค์งานแอนิเมชันในรูปแบบสื่อผสมทั้งสองมิติและสามมิติ หรือสตอปโมชัน	ปรับปรุงรหัสวิชา ชื่อรายวิชา และคำอธิบายรายวิชา
703381 ระเบียบวิธีวิจัยทางการออกแบบสื่อนวัตกรรม Research Methodology on Innovative Media Design 3(2-2-5) ประเด็นปัญหา การกำหนดสมมุติฐาน การสืบค้นข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีแนวคิด รูปแบบ เนื้อหา และกลวิธี จากอดีตถึงปัจจุบัน ศึกษาจากงานสร้างสรรค์ของนักออกแบบที่สัมพันธ์กับเป้าหมายการวิจัย วิเคราะห์ข้อมูล สรุปประเด็นเพื่อการสร้างสรรค์ และวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์เพื่อตรวจสอบสมมุติฐานที่ตั้งไว้	703381 ระเบียบวิธีวิจัยทางการออกแบบสื่อนวัตกรรม Research Methodology on Innovative Media Design 3(2-2-5) ประเด็นปัญหา การกำหนดสมมุติฐาน การสืบค้นข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีแนวคิด รูปแบบ เนื้อหา และกลวิธี จากอดีตถึงปัจจุบัน งานสร้างสรรค์ของนักออกแบบที่สัมพันธ์กับเป้าหมายการวิจัย วิเคราะห์ข้อมูล สรุปประเด็นเพื่อการสร้างสรรค์ และวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์เพื่อตรวจสอบสมมุติฐานที่ตั้งไว้	คงเดิม
703382 การฝึกงาน (ไม่นับหน่วยกิต) 6 หน่วยกิต Professional Training (ไม่น้อยกว่า 270 ชั่วโมง) ฝึกปฏิบัติงานด้านการออกแบบสื่อนวัตกรรมหรืองานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง ในหน่วยงานภาครัฐหรือเอกชน อย่างน้อย 270 ชั่วโมง	703382 การฝึกงาน (ไม่นับหน่วยกิต) 6 หน่วยกิต Professional Training (ไม่น้อยกว่า 270 ชั่วโมง) ฝึกปฏิบัติงานด้านการออกแบบสื่อนวัตกรรมหรืองานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง ในหน่วยงานภาครัฐหรือเอกชน อย่างน้อย 270 ชั่วโมง	คงเดิม
703481 การศึกษาอิสระ Independent Study 6 หน่วยกิต ศึกษาและวิจัยเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสื่อ นวัตกรรมที่นิสิตสนใจ โดยให้นิสิตเป็นผู้กำหนดหัวข้อ วัตถุประสงค์ วิธีการศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์ วิจัย ดำเนินการ ปฏิบัติการออกแบบผลงานออกแบบสื่อนวัตกรรมให้สมบูรณ์ โดยการเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา และได้รับการพิจารณาตรวจจากคณะกรรมการ ตลอดจนนำผลงานมาจัดนิทรรศการเผยแพร่สู่สาธารณชน	703481 การศึกษาอิสระ Independent Study 6 หน่วยกิต ศึกษาและวิจัยหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสื่อ นวัตกรรมที่นิสิตสนใจ โดยให้นิสิตเป็นผู้กำหนดหัวข้อ วัตถุประสงค์ วิธีการศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์ วิจัย และดำเนินการปฏิบัติการออกแบบผลงานออกแบบสื่อนวัตกรรมให้สมบูรณ์ และโดยการเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา และได้รับการพิจารณาตรวจและเห็นชอบจากคณะกรรมการ ตลอดจนนำ ผลงานมาจัดนิทรรศการเผยแพร่สู่สาธารณชน	คงเดิม
703482 สหกิจศึกษา Co-operative Education 6 หน่วยกิต การฝึกปฏิบัติงานด้านศิลปะและการออกแบบในหน่วยงานภาครัฐและเอกชนเพื่อเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจ โดยตรงจากสถานประกอบการจริง นิสิตจะต้องทำโครงการและนำเสนอโครงการต่อกรรมการประจำหลักสูตร และมีการประเมินผลการปฏิบัติงานอย่างเป็นระบบ	703482 สหกิจศึกษา Co-operative Education 6 หน่วยกิต (ไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์) การฝึกปฏิบัติงานด้านศิลปะและการออกแบบในหน่วยงานภาครัฐและเอกชนเพื่อเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจ โดยตรงจากสถานประกอบการจริง นิสิตจะต้องทำโครงการและนำเสนอโครงการต่อกรรมการประจำหลักสูตร และมีการประเมินผลการปฏิบัติงานอย่างเป็นระบบ	คงเดิม

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565	สาระที่ปรับปรุง
703483 การฝึกอบรมหรือฝึกงานในต่างประเทศ 6 หน่วยกิต International Academic or Professional Training การฝึกอบรมหรือปฏิบัติงานในหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ทางศิลปะและการออกแบบในต่างประเทศ โดยได้รับความ เห็นชอบจากมหาวิทยาลัย	703483 การฝึกอบรมหรือฝึกงานในต่างประเทศ 6 หน่วยกิต International Academic or Professional Training การฝึกอบรมหรือปฏิบัติงานในหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ทางศิลปะและการออกแบบในต่างประเทศ โดยได้รับความ เห็นชอบจากมหาวิทยาลัย	คงเดิม
703484 สัมมนาการออกแบบสื่อนวัตกรรม 1(0-3-1) Seminar in Innovative Media Design ขั้นตอนการค้นคว้า และวิจัยเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลใน การออกแบบ โดยเริ่มจากค้นคว้าเพื่อสรุปเป็นหัวข้อวิจัย ขั้นตอนในการวิจัย การนำเสนอผลงาน และมีการสัมมนาตาม หัวข้อที่นำเสนอ เพื่อเป็นการปูพื้นฐานในการทำวิจัยประกอบ งานออกแบบสื่อต่อไป	703484 สัมมนาการออกแบบสื่อนวัตกรรม 1(0-3-1) Seminar in Innovative Media Design ขั้นตอนการค้นคว้า และวิจัยเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลใน การออกแบบ โดยเริ่มจากค้นคว้าเพื่อสรุปเป็นหัวข้อวิจัย ขั้นตอนในการวิจัย การนำเสนอผลงาน และมีการสัมมนาตาม หัวข้อที่นำเสนอ เพื่อเป็นการปูพื้นฐานในการทำวิจัยประกอบ งานออกแบบสื่อต่อไป	คงเดิม
703485 ศิลปนิพนธ์ 6(0-12-6) Art Thesis ศึกษาและออกแบบสื่อนวัตกรรมตามรูปแบบของ กระบวนการวิจัย พร้อมผลิตสื่อต้นแบบ โดยการเสนอต่ออาจารย์ ที่ปรึกษา และได้รับการพิจารณาตรวจสอบจากคณะกรรมการ ตรวจสอบ ตลอดจนนำผลงานมาจัดนิทรรศการเผยแพร่ สาธารณชน	703485 ศิลปนิพนธ์ 6 หน่วยกิต Art Thesis ศึกษาและออกแบบสื่อนวัตกรรมตามรูปแบบของ กระบวนการวิจัย พร้อมผลิตสื่อต้นแบบ โดยการเสนอต่ออาจารย์ ที่ปรึกษา และได้รับการพิจารณาตรวจสอบจากคณะกรรมการ ตรวจสอบ ตลอดจนนำผลงานมาจัดนิทรรศการเผยแพร่ สาธารณชน	คงเดิม
704111 ประวัติศาสตร์ศิลป์ 3(2-2-5) History of Arts แนวความคิดหลักในศิลปะ โดยเน้นความสัมพันธ์ ระหว่างการแสดงออกทางศิลปะกับพื้นฐานทางวัฒนธรรม วิเคราะห์ศิลปกรรมที่สำคัญๆ ทั้งที่เป็นแนวบริสุทธ์และแนว ประยุกต์ รวมทั้งส่วนที่สะท้อนให้เห็นเอกลักษณ์ของบริบททาง สังคมและลักษณะร่วมของมนุษยชาติ	703211 ประวัติศาสตร์ศิลปะและการออกแบบ 3(2-2-5) History of Art and Design แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานและความงาม ทางสุนทรียศาสตร์ รูปแบบผลงานการสร้างสรรค์ ประวัติความ เป็นมาของศิลปะในยุคสมัยต่างๆ ตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน โดยเน้น ความสัมพันธ์ระหว่างการแสดงออกทางศิลปะกับพื้นฐานทาง วัฒนธรรม วิเคราะห์ศิลปกรรมที่สำคัญทั้งแนวบริสุทธ์และแนว ประยุกต์ รวมทั้งส่วนที่สะท้อนให้เห็นเอกลักษณ์ของบริบททาง สังคมและลักษณะร่วมของมนุษยชาติ	ปรับปรุงรหัสวิชา ชื่อรายวิชา และคำอธิบายรายวิชา
704121 วาดเส้น 3(2-2-5) Drawing หลักการและการปฏิบัติการวาดเส้นด้วยวัสดุและ วิธีการหลากหลาย การให้น้ำหนัก ความเข้มของแสงและเงา ลักษณะผิวของระยะใกล้ - ไกล ของวัตถุจากรูปทรงเรขาคณิต พัฒนาไปสู่รูปทรงที่มีความสลับซับซ้อนมากขึ้น	703111 วาดเส้น 3(2-2-5) Drawing หลักการและการฝึกปฏิบัติการวาดเส้นด้วยวัสดุและ วิธีการหลากหลาย การให้น้ำหนัก ความเข้มของแสงและเงา ลักษณะผิว และระยะใกล้ไกลของวัตถุจากรูปทรงเรขาคณิตเพื่อ พัฒนาไปสู่รูปทรงที่มีความสลับซับซ้อนมากขึ้นและเป็นพื้นฐานใน การพัฒนาการด้านศิลปะและการออกแบบ	ปรับปรุงรหัสวิชา และ คำอธิบายรายวิชา
704122 องค์ประกอบศิลป์ 3(2-2-5) Composition of Arts ความหมายขององค์ประกอบศิลป์ ศึกษาทฤษฎีและ หลักการ ปฏิบัติเกี่ยวกับการจัดองค์ประกอบศิลป์ ฝึกปฏิบัติงาน ออกแบบทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติ โดยแสดงออกถึงแนวความคิดใน การสร้างสรรค วิเคราะห์องค์ประกอบของผลงานทางศิลปะและ การออกแบบ	703112 พื้นฐานศิลปะและการออกแบบ 3(2-2-5) Fundamental Art and Design ความหมายทฤษฎี และหลักการขององค์ประกอบ ศิลปะ การฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับการจัดองค์ประกอบศิลป์ และทฤษฎี สี การฝึกปฏิบัติและสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบสองมิติ และสาม มิติ และการออกแบบสื่อที่เกี่ยวข้อง โดยสื่อสารถึงแนวความคิด ในการสร้างสรรค์ เพื่อเป็นพื้นฐานในการทำงานศิลปะและการ ออกแบบ	ปรับปรุงรหัสวิชา ชื่อรายวิชา และคำอธิบายรายวิชา
704161 คอมพิวเตอร์กราฟิก 3(2-2-5) Computer Graphic โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบกราฟิก สำหรับงานศิลปะประยุกต์ ฝึกปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานใน ลักษณะ 2 มิติ	703113 คอมพิวเตอร์กราฟิก 3(2-2-5) Computer Graphics โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบกราฟิก สำหรับงานศิลปะประยุกต์ การฝึกปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานใน ลักษณะสองมิติ	ปรับปรุงรหัสวิชา และ คำอธิบายรายวิชา

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565	สาระที่ปรับปรุง
704212 ภูมิปัญญาไทยเพื่อศิลปะและการออกแบบ 3(2-2-5) Thai Wisdom for Art and Design พื้นฐานองค์ความรู้ และพัฒนาการภูมิปัญญาในบริบทของสังคมไทย โดยส่งเสริมให้เกิดความเข้าใจพื้นฐานองค์ความรู้ด้านศิลปกรรมไทย อันจะนำไปสู่การประยุกต์ความรู้ต่างแขนงในสังคมไทย ไปใช้กับผลงานทางศิลปะและการออกแบบ	703212 ภูมิปัญญาไทยเพื่อศิลปะและการออกแบบ 3(2-2-5) Thai Wisdom for Art and Design พื้นฐานองค์ความรู้ และพัฒนาการภูมิปัญญาในบริบทของสังคมไทย โดยส่งเสริมให้เกิดความเข้าใจพื้นฐานองค์ความรู้ด้านศิลปกรรมไทย อันจะนำไปสู่การประยุกต์ความรู้ต่างแขนงในสังคมไทย ไปใช้กับผลงานทางศิลปะและการออกแบบ	ปรับปรุงรหัสวิชา
704224 ศิลปะภาพถ่าย 3(2-2-5) Arts of Photography ประวัติศาสตร์ความเป็นมาของการถ่ายภาพ ชนิดของกล้อง ส่วนประกอบของกล้องถ่ายภาพและอุปกรณ์ต่างๆ ในการถ่ายภาพ หลักการทำงานของกล้องถ่ายภาพและเทคนิคการถ่ายภาพ และฝึกปฏิบัติการถ่ายภาพในงานศิลปะและการออกแบบ การถ่ายภาพบุคคล ภาพถ่ายโฆษณา และภาพถ่ายทางศิลปะ รวมทั้งศึกษาความรู้พื้นฐานที่เกี่ยวกับการวิเคราะห์และวิจารณ์ผลงานภาพถ่าย	703116 การถ่ายภาพและภาพเคลื่อนไหว 3(2-2-5) Photography and Motion picture หลักการ แนวคิด เทคนิค และกระบวนการถ่ายภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว การลำดับภาพและเสียง การปรับตั้งค่าของอุปกรณ์ถ่ายภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว การใช้มุมกล้อง การเคลื่อนกล้องและการจัดองค์ประกอบ การปรับแต่งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์	ปรับปรุงรหัสวิชา ชื่อรายวิชา และคำอธิบายรายวิชา
	703114 กระบวนการคิดเชิงออกแบบ 1(0-3-1) Design Thinking การฝึกปฏิบัติการคิดเชิงออกแบบและการคิดเชิงวิเคราะห์ โดยการวิเคราะห์ปัญหา สำรวจพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมาย การระบุปัญหา และการสร้างแผนผังความคิด การฝึกปฏิบัติทักษะการสร้างสรรค์ความคิด การสร้างต้นแบบ การนำเสนอต้นแบบ การทดสอบแนวคิดและต้นแบบ	เปิดรายวิชาใหม่
	703117 พื้นฐานมัลติมีเดียและแอนิเมชัน 3(2-2-5) Basic Multimedia and Animation ประวัติศาสตร์ ทฤษฎีการออกแบบมัลติมีเดียและแอนิเมชันขั้นพื้นฐาน ภาพรวมของการศึกษาในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่อวีดิทัศน์ พัฒนาการของอุตสาหกรรมมัลติมีเดียและแอนิเมชัน ฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบมัลติมีเดียและแอนิเมชัน สร้างแอนิเมชันด้วยเทคนิคดั้งเดิม	เปิดรายวิชาใหม่
	703312 การถ่ายภาพสร้างสรรค์ 3(2-2-5) Creative Photography หลักการถ่ายภาพดิจิทัลขั้นสูง กระบวนการถ่ายภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว การตกแต่งภาพด้วยกระบวนการดิจิทัลทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว	เปิดรายวิชาใหม่
	703322 ศิลปะดิจิทัล 3(2-2-5) Digital Art หลักการวาดภาพด้วยคอมพิวเตอร์ ในรูปแบบต่างๆ เช่น งานภาพประกอบ การ์ตูน ตัวละคร ตลอดจนงานออกแบบภาพนิ่งเพื่อสื่อภาพยนตร์และแอนิเมชันโดยนำความรู้จากวิชาพื้นฐาน เช่น การวาดเส้น จิตรกรรม และองค์ประกอบศิลป์ มาพัฒนาต่อยอดเพื่อถ่ายทอดความงามให้เกิดคุณค่าทางศิลปะและสามารถนำไปสร้างสรรค์ให้สอดคล้องกับอาชีพต่างๆ ในปัจจุบันได้	เปิดรายวิชาใหม่

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565	สาระที่ปรับปรุง
	703323 ตัวอักษรดิจิทัล Digital Font การฝึกปฏิบัติงานการออกแบบตัวอักษรขั้นสูง ด้วยโปรแกรมกราฟิก การจัดวางตัวอักษรและกราฟิกเพื่อพื้นที่สื่อดิจิทัลประเภทต่างๆ การสร้างชุดตัวอักษรดิจิทัล เพื่อนำไปประกอบการออกแบบกราฟิกประเภทต่างๆ ให้มีรูปลักษณะเฉพาะ โดยคำนึงถึงความชัดเจนในการสื่อความหมาย และการนำไปใช้งานออกแบบสื่อต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ	3(2-2-5) เปิดรายวิชาใหม่
	703325 การออกแบบกราฟิกสภาพแวดล้อม Environmental Graphic Design วางแผนและออกแบบงานกราฟิกแบบบูรณาการเพื่อส่งเสริมการสื่อสารในสภาพแวดล้อมที่มนุษย์สร้าง ได้แก่ การออกแบบระบบการค้นหาทาง การออกแบบพื้นที่ส่วนกลางเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มคน การสื่อความและการสร้างอัตลักษณ์บนพื้นที่เพื่อช่วยให้เกิดจดจำที่สร้างความรู้สึกปลอดภัยในพื้นที่ เน้นการสร้างประสบการณ์เชิงบวกให้กับผู้ใช้งานที่หลากหลาย	3(2-2-5) เปิดรายวิชาใหม่
	703232 การออกแบบโมชั่นกราฟิก Motion Graphics Design หลักการออกแบบโมชั่นกราฟิก การเตรียมอาร์ตเวิร์ก การตั้งค่าพื้นที่การทำงาน การทำภาพเคลื่อนไหว เทคนิคการนำเสนอที่น่าสนใจ การทำงานร่วมกับไฟล์เสียงและเอฟเฟกต์ และการส่งออกผลงานในรูปแบบไฟล์ชนิดต่างๆ การประยุกต์ใช้โมชั่นกราฟิกสำหรับการนำเสนอข้อมูล งานโฆษณา รายการโทรทัศน์หรือในสื่อดิจิทัลต่างๆ ฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบโมชั่นกราฟิก	3(2-2-5) เปิดรายวิชาใหม่
	703233 แนวคิดการออกแบบสื่อดิจิทัล Concept Art for Digital Media การพัฒนาแนวความคิดในการออกแบบสื่อมัลติมีเดียแอนิเมชัน และเกม โดยเน้นกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ ตั้งแต่การค้นคว้าข้อมูล วิธีการสื่อสารกับผู้รับสาร รูปแบบการนำเสนอ และการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อพัฒนาแนวความคิดให้บรรลุวัตถุประสงค์	3(2-2-5) เปิดรายวิชาใหม่
	703334 การพิมพ์โมเดลสามมิติ 3D Modeling Printing หลักการปั้นโมเดลต้นแบบสามมิติ ปฏิบัติการเขียนภาพร่างสองมิติและสามมิติ การประยุกต์ใช้เครื่องมือปั้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกสามมิติ วัสดุ อุปกรณ์ และเครื่องพิมพ์สามมิติ การใช้สีกับพื้นผิวของวัตถุชนิดต่างๆ	3(2-2-5) เปิดรายวิชาใหม่
	703341 การปั้นโมเดลขั้นสูง Advanced 3D Modeling การปั้นโมเดล ด้วยโปรแกรม Sculpt และการสแกนจากเครื่องสแกนสามมิติ เพื่อขึ้นรูปโมเดล ทดลองนำโมเดลที่ขึ้นรูปมาแก้ไขด้วยโปรแกรมสามมิติ การสร้างพื้นผิวให้กับโมเดล การนำโมเดลมาทำการใส่โครงสร้างกระดูกเพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหว การสร้างเครื่องมือและควบคุมการเคลื่อนไหว	3(2-2-5) เปิดรายวิชาใหม่

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565	สาระที่ปรับปรุง
	703344 การ์ตูนภาพและกราฟิกเล่าเรื่อง 3(2-2-5) Comic and Graphic Narrative ประวัติศาสตร์การ์ตูนภาพ การออกแบบการเล่าเรื่อง ด้วยภาพกราฟิก การ์ตูนภาพ การวางโครง เรื่อง รูปแบบ แนวทางของเรื่องเล่า ตัวละคร ฉาก วิธิดำเนินเรื่องราว เทคนิค การทำงานในรูปแบบมาตรฐาน และในรูปแบบอิสระ	เปิดรายวิชาใหม่
	703346 โครงสร้างการเคลื่อนไหวสำหรับแอนิเมชันสามมิติ 3(2-2-5) Rigging for 3D Animation ขั้นตอนพื้นฐานการสร้างระบบกระดูกสำหรับงาน แอนิเมชัน การสร้างเครื่องมือเพื่อควบคุมการเคลื่อนไหวของ โมเดลสามมิติ การแสดงสีหน้า และการนำไฟล์ไปใช้กับเทคนิค พิเศษสำหรับงานแอนิเมชันสามมิติ	เปิดรายวิชาใหม่
	703351 การออกแบบองค์ประกอบสำหรับเกม 3(2-2-5) Art Asset Design for Game ขั้นตอนหลักการออกแบบการสร้างวัตถุ และ องค์ประกอบสำหรับเกม ขั้นตอนการสร้างวัตถุสามมิติในลักษณะ โพลีกอน การสร้างพื้นผิว การประยุกต์การออกแบบวัตถุ และ องค์ประกอบสำหรับเกมกับการทำงานของซอฟต์แวร์เพื่อ แสดงผลให้เหมาะสมกับการเล่นเกม และแพลตฟอร์ม	เปิดรายวิชาใหม่
	703352 แอนิเมชันสำหรับเกม 3(2-2-5) Animation for game ขั้นตอนการสร้างภาพเคลื่อนไหวตามทฤษฎีแอนิเมชัน วิเคราะห์ และเปรียบเทียบความแตกต่างการเคลื่อนไหวของตัว ละครในแอนิเมชันกับเกม ออกแบบการเคลื่อนไหวของตัวละคร จังหวะและน้ำหนัก ฉาก และองค์ประกอบต่างๆ นำการ เคลื่อนไหวต่างๆไปประยุกต์ใช้กับโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับ สร้างเกม	เปิดรายวิชาใหม่
	703362 การตลาดดิจิทัล 3(2-2-5) Digital Marketing ความหมาย ความสำคัญของการตลาดแอนิเมชันสอง มิติและสามมิติต่อธุรกิจ ผู้บริโภค และสังคม เพื่อเป็นช่องทางการ ขายและการสื่อสารการตลาด และฐานข้อมูลของลูกค้า เพื่อ การตลาดแอนิเมชัน การสร้างเนื้อหา และการออกแบบ แอนิเมชัน ให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมาย และการวัดประสิทธิผลของ เครื่องมือการตลาดแอนิเมชันจรรยาบรรณสำหรับการตลาด แอนิเมชัน	เปิดรายวิชาใหม่
	703363 ผู้ประกอบการด้านสื่อวัฒนธรรม 3(2-2-5) Innovative Media Entrepreneur บทบาทของผู้ประกอบการ การดำเนินงานงานธุรกิจ ด้านสื่อวัฒนธรรมในบทบาทของผู้บริหารหรือเจ้าของธุรกิจ การ วางนโยบาย แผนงานของบริษัทในระยะสั้นและระยะยาว การ จัดหาและการวางแผนทางการเงิน กฎหมายเกี่ยวกับการเป็น ผู้ประกอบการ รูปแบบแผนธุรกิจ หลักเบื้องต้นในการบริหาร คุณภาพผลงานและบุคลากรในองค์กร	เปิดรายวิชาใหม่

- 3 ตารางเปรียบเทียบมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ พ.ศ. 2558 (มคอ.1) กับ โครงสร้างหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการ ออกแบบสื่อนวัตกรรม หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565

ตารางเปรียบเทียบรายวิชากับมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ พ.ศ. 2558

(มคอ.1)

กลุ่มประยุกต์ศิลป์

- | | |
|---|--------------------------|
| 1. กลุ่มสาขาวิชาการออกแบบ จำนวนหน่วยกิตรวม | ไม่น้อยกว่า 120 หน่วยกิต |
| 1.1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป | ไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต |
| 1.2 หมวดวิชาเฉพาะ | ไม่น้อยกว่า 84 หน่วยกิต |
| 1) วิชาแกน ให้มีเนื้อหาอย่างน้อยเกี่ยวกับ | |
| - ความรู้ทั่วไปทางศิลปะและการออกแบบ | |
| - ความรู้ทางประวัติการออกแบบ | |
| 2) วิชาเฉพาะด้าน ให้มีเนื้อหาเชิงทฤษฎี และทักษะปฏิบัติพื้นฐาน | |
| - ทฤษฎีพื้นฐานทางศิลปะและการออกแบบ | |
| - ทักษะปฏิบัติพื้นฐานทางศิลปะและการออกแบบ | |
| - ความรู้ทางวิชาชีพการออกแบบ | |
| - ความรู้ทางเทคโนโลยีการออกแบบ | |
| 3) วิชาเอก ควรมีกลุ่มวิชาที่สอดคล้องกับสาขาวิชา | |
| - กลุ่มวิชาบังคับ | |
| - กลุ่มวิชาศิลปนิพนธ์ | |
| - ประสบการณ์ภาคสนาม (ถ้ามี) | |
| 1.3 หมวดวิชาเลือกเสรี | ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต |

เนื้อหาสาระสำคัญของสาขา/สาขาวิชา

เนื้อหาสาระสำคัญของสาขาศิลปกรรมศาสตร์ ประกอบด้วยองค์ความรู้ด้านศิลปกรรมศาสตร์ จำแนกตามกลุ่ม ได้ดังนี้

1. กลุ่มประยุกต์ศิลป์

1.1 กลุ่มสาขาวิชาการออกแบบ ประกอบด้วยองค์ความรู้ ดังนี้

- 1) ความรู้ทั่วไปทางศิลปะและการออกแบบ เช่น ศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย สุนทรียศาสตร์ การวิจัยทางศิลปะและการออกแบบ ความคิดสร้างสรรค์ ฯลฯ
- 2) ความรู้ทางประวัติการออกแบบ เช่น ประวัติศาสตร์ศิลปะ ประวัติการออกแบบในสาขาต่างๆ ฯลฯ
- 3) ทฤษฎีและทักษะปฏิบัติเฉพาะทางการออกแบบ เช่น ทฤษฎีและทักษะปฏิบัติพื้นฐาน เช่น การออกแบบเบื้องต้น องค์ประกอบศิลป์ ทฤษฎีสีและการใช้สี การสร้างสรรค์งานสองมิติและสามมิติ ฯลฯ
- 4) ทฤษฎีและทักษะปฏิบัติเฉพาะทางการออกแบบ เช่น การออกแบบนิเทศศิลป์ การออกแบบแฟชั่น การออกแบบผลิตภัณฑ์ ศิลปะดิจิทัล ศิลปะภาพถ่าย การออกแบบเครื่องประดับ เครื่องเคลือบดินเผา ประยุกต์ศิลป์ศึกษา ฯลฯ

- 5) ความรู้ทางเทคโนโลยีการออกแบบ เช่น คอมพิวเตอร์เพื่อการสร้างสรรค์งานออกแบบ เทคโนโลยีเฉพาะทางการออกแบบในสาขาต่างๆ
- 6) ความรู้ทางวิชาชีพการออกแบบ เช่น การนำเสนองานออกแบบ การบริหารจัดการทางการออกแบบ การตลาด ธุรกิจการออกแบบ
- 7) ศิลปนิพนธ์ และ/หรือการนำเสนอผลงานทางการออกแบบ

มคอ.1กลุ่มประยุกต์ศิลป์ (สาขาวิชาการออกแบบ)	วิชาในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการ ออกแบบสื่ออนิเมชัน (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565)	หน่วยกิต
	703324 การออกแบบระบบนำทางและระบบป้ายสัญลักษณ์ Signage and Wayfinding Systems Design	3(2-2-5)
	703325 การออกแบบกราฟิกสภาพแวดล้อม Environmental Graphic Design	3(2-2-5)
	703326 การออกแบบสื่อเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน Advocacy Media for Sustainable Development Design	3(2-2-5)
	703231 การออกแบบตัวละคร Character Design	3(2-2-5)
	703232 การออกแบบโมชั่นกราฟิก Motion Graphics Design	3(2-2-5)
	703233 แนวคิดการออกแบบสื่อดิจิทัล Concept Art for Digital Media	3(2-2-5)
	703331 การออกแบบสื่อแนวทดลอง Experimental Media Design	3(2-2-5)
	703332 การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้งานส่วนต่อประสาน User Experience Design / User Interface Design	3(2-2-5)
	703333 การออกแบบเว็บไซต์และแอปพลิเคชัน Website and Application Design	3(2-2-5)
	703242 การวาดเส้นสำหรับแอนิเมชัน Drawing for Animation	3(2-2-5)
	703243 แอนิเมชันสองมิติ 2D Animation	3(2-2-5)
	703341 การปั้นโมเดลขั้นสูง Advanced 3D Modeling	3(2-2-5)
	703342 แอนิเมชันสามมิติ 3D Animation	3(2-2-5)
	703343 การจัดแสงและพื้นผิว Lighting and Texture	3(2-2-5)
	703344 การ์ตูนภาพและกราฟิกเล่าเรื่อง Comic and Graphic Narrative	3(2-2-5)
	703345 สื่อผสมสำหรับแอนิเมชัน Mixed Media for Animation	3(2-2-5)
	703346 โครงสร้างการเคลื่อนไหวสำหรับแอนิเมชันสามมิติ Rigging for 3D Animation	3(2-2-5)

มคอ.1กลุ่มประยุกต์ศิลป์ (สาขาวิชาการออกแบบ)	วิชาในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการ ออกแบบสื่ออนวัตกรรม (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565)	หน่วยกิต
	703347 เทคนิคพิเศษและการจัดองค์ประกอบ Visual Effects and Compositing 703348 การออกแบบสื่อภาพและเสียง Visual Media and Audio Design 703351 การออกแบบองค์ประกอบสำหรับเกม Art Asset Design for Games 703352 แอนิเมชันสำหรับเกม Animation for Games 703353 การออกแบบเกม Game Design	3(2-2-5) 3(2-2-5) 3(2-2-5) 3(2-2-5) 3(2-2-5)
5) ความรู้ทางเทคโนโลยีการออกแบบ เช่น คอมพิวเตอร์เพื่อการสร้างสรรค์งานออกแบบ เทคโนโลยีเฉพาะทางการออกแบบในสาขาต่างๆ	703113 คอมพิวเตอร์กราฟิก Computer Graphics 703334 การพิมพ์โมเดลสามมิติ 3D Model Printing 703241 คอมพิวเตอร์กราฟิกสามมิติ 3D Computer Graphic	3(2-2-5) 3(2-2-5) 3(2-2-5)
6) ความรู้ทางวิชาชีพการออกแบบ เช่น การนำเสนองานออกแบบ การบริหารจัดการทางการออกแบบ การตลาด ธุรกิจการออกแบบ	703118 การออกแบบและนำเสนอผลงาน Design and Presentation 703271 การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ Communicative English for Specific Purposes 703321 การสร้างแบรนด์ในยุคดิจิทัล Digital Branding 703361 ธุรกิจสร้างสรรค์ Creative Business 703362 การตลาดดิจิทัล Digital Marketing 703363 ผู้ประกอบการด้านสื่ออนวัตกรรม Innovative Media Entrepreneur 703371 การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อการวิเคราะห์เชิงวิชาการ Communicative English for Academic Analysis 703372 การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอผลงาน Communicative English for Presentation 703382 การฝึกงาน (ไม่นับหน่วยกิต) Professional Training (ไม่น้อยกว่า 270 ชั่วโมง)	3(2-2-5) 1(0-2-1) 3(2-2-5) 3(2-2-5) 3(2-2-5) 1(0-2-1) 1(0-2-1) 6 หน่วยกิต 6 หน่วยกิต

มคอ.1กลุ่มประยุกต์ศิลป์ (สาขาวิชาการออกแบบ)	วิชาในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการ ออกแบบสื่อวัฒนธรรม (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565)	หน่วยกิต
	703482 สหกิจศึกษา Co-operative Education (ไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์) 703483 การฝึกอบรมหรือฝึกงานในต่างประเทศ International Academic or Professional Training	6 หน่วยกิต
7) ศิลปนิพนธ์ และ/หรือการนำเสนอผลงาน ทางการออกแบบ	703381 ระเบียบวิธีวิจัยทางการออกแบบสื่อวัฒนธรรม Research Methodology on Innovative Media Design 703481 การศึกษาอิสระ Independent Study 703484 สัมมนาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม Seminar in Innovative Media Design 703485 ศิลปนิพนธ์ Art Thesis	3(2-2-5) 6 หน่วยกิต 1(0-3-1) 6 หน่วยกิต

รายวิชา	1) ความรู้ทั่วไปทางศิลปะและการออกแบบ	2) ความรู้ทางประวัติศาสตร์การออกแบบ	3) ทฤษฎีและทักษะปฏิบัติทางการออกแบบ	4) ทฤษฎีและทักษะปฏิบัติเฉพาะทางการออกแบบ	5) ความรู้ทางเทคโนโลยีการออกแบบ	6) ความรู้ทางวิชาชีพการออกแบบ	ศิลปนิพนธ์และ/หรือการนำเสนอผลงานทางการออกแบบ
703111 วาดเส้น 3(2-2-5) Drawing			●				
703112 พื้นฐานศิลปะและการออกแบบ 3(2-2-5) Fundamental Art and Design			●				
703113 คอมพิวเตอร์กราฟิก 3(2-2-5) Computer Graphics					●		
703114 กระบวนการคิดเชิงออกแบบ 1(0-3-1) Design Thinking	●						
703115 การออกแบบกราฟิกสร้างสรรค์ 3(2-2-5) Creative Graphic Design			●				
703116 การถ่ายภาพและภาพเคลื่อนไหว 3(2-2-5) Photography and Motion Picture				●			
703117 พื้นฐานมัลติมีเดียและแอนิเมชัน 3(2-2-5) Basic Multimedia and Animation			●				
703118 การออกแบบและนำเสนอผลงาน 3(2-2-5) Design and Presentation						●	
703211 ประวัติศาสตร์ศิลปะและการออกแบบ 3(2-2-5) History of Art and Design		●					
703212 ภูมิปัญญาไทยเพื่อศิลปะและการออกแบบ 3(2-2-5) Thai Wisdom for Art and Design	●						

รายวิชา	1) ความรู้ทั่วไปทางศิลปะและการออกแบบ	2) ความรู้ทางประวัติศาสตร์การออกแบบ	3) ทฤษฎีและทักษะปฏิบัติทางการออกแบบ	4) ทฤษฎีและทักษะปฏิบัติเฉพาะทางการออกแบบ	5) ความรู้ทางเทคโนโลยีการออกแบบ	6) ความรู้ทางวิชาชีพการออกแบบ	ศิลปินพันธ์และ/หรือการนำเสนอผลงานทางการออกแบบ
703213 การถ่ายภาพสตูดิโอ 3(2-2-5) Studio Photography				●			
703312 การถ่ายภาพสร้างสรรค์ 3(2-2-5) Creative Photography				●			
703313 การเขียนบทสำหรับการสื่อสาร 3(2-2-5) Writing Scripts for Communication				●			
703221 การออกแบบและจัดวางตัวอักษร 3(2-2-5) Typography				●			
703222 การออกแบบภาพประกอบ 3(2-2-5) Illustration Design				●			
703223 การออกแบบสารสนเทศและการเล่าเรื่องด้วยภาพ 3(2-2-5) Information Design and Visual Narrative				●			
703321 การสร้างแบรนด์ในยุคดิจิทัล 3(2-2-5) Digital Branding						●	
703322 ศิลปะดิจิทัล 3(2-2-5) Digital Art				●			
703323 ตัวอักษรดิจิทัล 3(2-2-5) Digital Font				●			
703324 การออกแบบระบบนำทางและระบบป้ายสัญลักษณ์ 3(2-2-5) Signage and Wayfinding Systems Design				●			
703325 การออกแบบกราฟิกสภาพแวดล้อม 3(2-2-5) Environmental Graphic Design				●			

รายวิชา	1) ความรู้ทั่วไปทางศิลปะและการออกแบบ	2) ความรู้ทางประวัติศาสตร์การออกแบบ	3) ทฤษฎีและทักษะปฏิบัติทางการออกแบบ	4) ทฤษฎีและทักษะปฏิบัติเฉพาะทางการออกแบบ	5) ความรู้ทางเทคโนโลยีการออกแบบ	6) ความรู้ทางวิชาชีพการออกแบบ	ศิลปินพันธ์และ/หรือการนำเสนอผลงานทางการออกแบบ
703326 การออกแบบสื่อเพื่อการพัฒนอย่างยั่งยืน 3(2-2-5) Advocacy Media for Sustainable Development Design				●			
703231 การออกแบบตัวละคร 3(2-2-5) Character Design				●			
703232 การออกแบบโมชันกราฟิก 3(2-2-5) Motion Graphics Design				●			
703233 แนวคิดการออกแบบสื่อดิจิทัล 3(2-2-5) Concept Art for Digital Media				●			
703331 การออกแบบสื่อแนวทดลอง 3(2-2-5) Experimental Media Design				●			
703332 การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้บนส่วนต่อประสาน 3(2-2-5) User Experience Design / User Interface Design				●			
703333 การออกแบบเว็บไซต์และแอปพลิเคชัน 3(2-2-5) Website and Application Design				●			
703334 การพิมพ์โมเดลสามมิติ 3(2-2-5) 3D Model Printing					●		
70241 คอมพิวเตอร์กราฟิกสามมิติ 3(2-2-5) 3D Computer Graphic					●		

รายวิชา	1) ความรู้ ทั่วไปทาง ศิลปะและ การ ออกแบบ	2) ความรู้ ทางประวัติ การ ออกแบบ	3) ทฤษฎี และทักษะ ปฏิบัติ ทางการ ออกแบบ	4) ทฤษฎี และทักษะ ปฏิบัติ เฉพาะ ทางการ ออกแบบ	5) ความรู้ ทาง เทคโนโลยี การ ออกแบบ	6) ความรู้ ทางวิชาชีพ การ ออกแบบ	ศิลปินพจน์ และ/หรือ การ นำเสนอ ผลงาน ทางการ ออกแบบ
703242 การวาดเส้นสำหรับ แอนิเมชัน 3(2-2-5) Drawing for Animation				●			
703243 แอนิเมชันสองมิติ 3(2-2-5) 2D Animation				●			
703341 การปั้นโมเดลขั้นสูง 3(2-2-5) Advanced 3D Modeling				●			
703342 แอนิเมชันสามมิติ 3(2-2-5) 3D Animation				●			
703343 การจัดแสงและพื้นผิว 3(2-2-5) Lighting and Texture				●			
703344 การ์ตูนภาพและกราฟิก เล่าเรื่อง 3(2-2-5) Comic and Graphic Narrative				●			
703345 สื่อผสมสำหรับ แอนิเมชัน 3(2-2-5) Mixed Media for Animation				●			
703346 โครงสร้างการ เคลื่อนไหวสำหรับแอนิเมชันสาม มิติ 3(2-2-5) Rigging for 3D Animation				●			
703347 เทคนิคพิเศษและการจัด องค์ประกอบ 3(2-2-5) Visual Effects and Compositing				●			

รายวิชา	1) ความรู้ ทั่วไปทาง ศิลปะและ การ ออกแบบ	2) ความรู้ ทางประวัติ การ ออกแบบ	3) ทฤษฎี และทักษะ ปฏิบัติ ทางการ ออกแบบ	4) ทฤษฎี และทักษะ ปฏิบัติ เฉพาะ ทางการ ออกแบบ	5) ความรู้ ทาง เทคโนโลยี การ ออกแบบ	6) ความรู้ ทางวิชาชีพ การ ออกแบบ	ศิลปินพจน์ และ/หรือ การ นำเสนอ ผลงาน ทางการ ออกแบบ
703348 การออกแบบสื่อภาพ และเสียง 3(2-2-5) Visual Media and Audio Design				●			
703351 การออกแบบ องค์ประกอบสำหรับเกม 3(2-2-5) Art Asset Design for Games				●			
703352 แอนิเมชันสำหรับเกม 3(2-2-5) Animation for Games				●			
703353 การออกแบบเกม 3(2-2-5) Game Design				●			
703361 ธุรกิจสร้างสรรค์ 3(2-2-5) Creative Business						●	
703362 การตลาดดิจิทัล 3(2-2-5) Digital Marketing						●	
703363 ผู้ประกอบการด้านสื่อ นวัตกรรม 3(2-2-5) Innovative Media Entrepreneur						●	
703271 การสื่อสารภาษาอังกฤษ เพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ 1(0-2-1) Communicative English for Specific Purposes						●	
703371 การสื่อสารภาษาอังกฤษ เพื่อการวิเคราะห์เชิงวิชาการ 1(0-2-1) Communicative English for Academic Analysis						●	

รายวิชา	1) ความรู้ ทั่วไปทาง ศิลปะและ การ ออกแบบ	2) ความรู้ ทางประวัติ การ ออกแบบ	3) ทฤษฎี และทักษะ ปฏิบัติ ทางการ ออกแบบ	4) ทฤษฎี และทักษะ ปฏิบัติ เฉพาะ ทางการ ออกแบบ	5) ความรู้ ทาง เทคโนโลยี การ ออกแบบ	6) ความรู้ ทางวิชาชีพ การ ออกแบบ	ศิลปนิพนธ์ และ/หรือ การ นำเสนอ ผลงาน ทางการ ออกแบบ
703372 การสื่อสารภาษาอังกฤษ เพื่อการนำเสนอผลงาน 1(0-2-1) Communicative English for Presentation						●	
703381 ระเบียบวิธีวิจัยทางด้าน การออกแบบสื่อนวัตกรรม 3(2-2-5) Research Methodology on Innovative Media Design							●
703382 การฝึกงาน (ไม่นับ หน่วยกิต) 6 หน่วยกิต Professional Training						●	
703481 การศึกษาอิสระ 6 หน่วยกิต Independent Study							●
703482 สหกิจศึกษา 6 หน่วยกิต Co-operative Education (ไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์)						●	
703483 การฝึกอบรมหรือฝึกงาน ในต่างประเทศ 6 หน่วยกิต International Academic or Professional Training						●	
703484 สัมมนาการออกแบบสื่อ นวัตกรรม 1(0-3-1) Seminar in Innovative Media Design							●
703485 ศิลปนิพนธ์ 6 หน่วยกิต Art Thesis							●

ปี 4	ความรู้ภาคปฏิบัติ และเชิงคุณค่า			วิชาเฉพาะด้าน วิชาเอก วิชาโท
ปี 3				วิชาเฉพาะด้าน วิชาเอก วิชาโท
ปี 2				พื้นฐานวิชาเฉพาะ ด้าน วิชาแกน
ปี 1		ความรู้ภาคทฤษฎี		วิชาศึกษาทั่วไป

แผนภูมิแสดงสัดส่วนความรู้ภาคทฤษฎี ปฏิบัติ และเชิงคุณค่า หลักสูตร 4 ปี มีแผนการศึกษาโดยรวม มีนัยสัมพันธ์กันของสัดส่วน ระหว่างความรู้ภาคทฤษฎี ปฏิบัติ และเชิงคุณค่า ในอัตราส่วน 100%

โดยชั้นปีที่ 1 และ 2 มีการจัดการเรียนการสอน หมวดวิชาศึกษาทั่วไป มีความรู้ภาคทฤษฎี เฉพาะวิชาแกน ในอัตราส่วนคิดเป็นร้อยละที่มากกว่า ในชั้นปีที่ 3 และที่ 4 ซึ่งมีอัตราส่วนของภาคทฤษฎี ลดน้อยลงกว่าตามลำดับ ส่วนความรู้ภาคปฏิบัติ และเชิงคุณค่า มีการจัดการเรียนการสอน ในชั้นปีที่ 1 และปีที่ 2 ในอัตราส่วนคิดเป็นร้อยละที่น้อยลง แต่ในชั้นปีที่ 3 และที่ 4 ซึ่งมีอัตราส่วนที่มากขึ้นตามลำดับ ทั้งนี้ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชา อัตราส่วนที่กำหนดไว้ข้างต้นได้พิจารณา พื้นฐานความรู้ตามกลุ่มวิชาการ ออกแบบ

4 คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตร



คำสั่งมหาวิทยาลัยนเรศวร

ที่ ๐๒๒๑๐/๒๕๖๔

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตร
หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่อวัตกรรมการ
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๕
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ

ด้วยคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ จะดำเนินการปรับปรุงหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่อวัตกรรมการ ที่จะครบวงรอบการปรับปรุงหลักสูตร ตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ (TQF) พ.ศ. ๒๕๕๒ และเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๕๘ เพื่อใช้ในปีการศึกษา ๒๕๖๕

ดังนั้น เพื่อให้การดำเนินการพัฒนาหรือปรับปรุงรายละเอียดของหลักสูตรหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่อวัตกรรมการ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๕ ของคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และมีประสิทธิภาพ ฉะนั้น อาศัยอำนาจตามมาตรา ๑๗ มาตรา ๒๐ และมาตรา ๓๗ แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยนเรศวร พ.ศ. ๒๕๓๓ จึงแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ (TQF) พ.ศ. ๒๕๕๒ และเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๘ ดังนี้

ที่ปรึกษา

๑. อธิการบดีมหาวิทยาลัยนเรศวร
๒. รองอธิการบดี (รองศาสตราจารย์ ดร.วารินทร์ แก้วอุไร)
๓. คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ
๔. รองคณบดีฝ่ายวิชาการและวิจัย คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ
๕. หัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ

หน้าที่ ให้คำปรึกษาด้านต่างๆ ในการพัฒนาเพื่อปรับปรุงรายละเอียดของหลักสูตร ดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย สำเร็จลุล่วงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่ออนวัตกรรม
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565

คณะกรรมการร่างหลักสูตร

- | | | |
|---|--|---------------------|
| 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ลินดา อินทรลักษณ์ | อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร
และอาจารย์ประจำหลักสูตร | ประธาน |
| 2. นายนาวิน ทรัพย์จินดา | ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก | กรรมการ |
| 3. นายปุลลาภ ปุณโณทก | ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก | กรรมการ |
| 4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิสิฐ จันมา | อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร
และอาจารย์ประจำหลักสูตร | กรรมการและเลขานุการ |

คณะกรรมการวิพากษ์หลักสูตร

- | | | |
|--|--|---------------------|
| 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วัฒนพันธุ์ ครุฑะเสน | ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก | ประธาน |
| 2. นายเกรียงไกร ศุภรสหัสรังสี | ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก | กรรมการ |
| 3. อาจารย์รุ่งโรจน์ รัตนพิเชษฐกุล | อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร
และอาจารย์ประจำหลักสูตร | กรรมการ |
| 4. อาจารย์นฤพนธ์ คมสัน | อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร
และอาจารย์ประจำหลักสูตร | กรรมการ |
| 5. รองศาสตราจารย์ ดร.दनัย เรียบสกุล | อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร
และอาจารย์ประจำหลักสูตร | กรรมการและเลขานุการ |

หน้าที่ พัฒนาหลักสูตรให้สอดคล้องกับกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ (TQF)
พ.ศ.2552 และเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2558 และมาตรฐานสาขาวิชา

ทั้งนี้ ตั้งแต่วันที่ ๑๒ เมษายน พ.ศ. 2564 เป็นต้นไป

สั่ง ณ วันที่ ๑๒ เมษายน พ.ศ. 2564




(รองศาสตราจารย์ ดร.วาริรัตน์ แก้วอุไร)

รองอธิการบดี ปฏิบัติราชการแทน

อธิการบดีมหาวิทยาลัยนเรศวร

5 รายงานการประชุม/สรุปผลการวิพากษ์หลักสูตร

ผลการพิจารณาการยกร่าง/วิพากษ์ หลักสูตรจากคณะกรรมการ (ผู้ทรงคุณวุฒิบุคคลภายนอก)
ชื่อ - นามสกุล ว่าที่ร้อยตรี นาวัน ทรัพย์จินดา
หน่วยงาน Hotplaygame thailand

	แบบพิจารณาการยกร่าง/วิพากษ์หลักสูตร
	หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565)
	คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร

1. รายละเอียดเกี่ยวกับผู้ยกร่างหลักสูตร

ชื่อ.....ว่าที่ร้อยตรี นาวัน.....นามสกุล.....ทรัพย์จินดา.....
ตำแหน่งทางวิชาการ.....
สังกัด..... Hotplaygame thailand.....
คณะกรรมการ (/) ยกร่างหลักสูตร () วิพากษ์หลักสูตร

2. ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ เกี่ยวกับหลักสูตรฯ

2.1 ประสิทธิภาพและวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

จากที่ได้ทำการพิจารณา โดยรวมผมเห็นด้วยกับรายละเอียดที่มีไม่มีข้อโต้แย้งครับ

.....
.....

2.2 จำนวนหน่วยกิตรวม โครงสร้างหลักสูตรและแผนการเรียน

(/) เหมาะสม

() ไม่เหมาะสม

เนื่องจาก.....
.....

2.3 เนื้อหาและคำอธิบายรายวิชา (โปรดระบุกลุ่มวิชาตามโครงสร้างของหลักสูตร)

หมวดวิชาเฉพาะ

2.3.1 วิชาพื้นฐาน

.....วิชาพื้นฐานมีความเหมาะสมกับการปรับพื้นฐานดีครับ.....

.....
.....

2.3.2 วิชาเฉพาะด้าน

2.3.2.1 วิชาบังคับ

.....เท่าที่ตรวจสอบวิชาบังคับดูมีความเหมาะสมกับระดับที่ต้องเรียนรู้ดีครับคิดว่าถ้าให้นักศึกษาได้รับความรู้จากตรงนี้น่าจะช่วยให้มีความพร้อมกับการทำงานจริงในอนาคตครับ

.....

.....

2.3.2.2 วิชาเลือก

.....ส่วนนี้น่าจะช่วยให้ นักศึกษา มีความชัดเจนมากขึ้นในส่วนของความรู้ในเชิงลึกในแต่ละแขนง ทำให้ มีความชัดเจนมากขึ้นในการทำงานใน อนาคต ครับ

.....

3. ข้อเสนอแนะการยกร่าง/วิพากษ์

โดยรวมร่างออกมาได้ เหมาะสมครับ ลำดับการเรียนรู้ของนักศึกษาทำได้ดีครับ ไม่มีข้อโต้แย้งครับ

ลายเซ็น


.....
 (ว่าที่ร้อยตรี นาวิน ทรัพย์จินดา)
 ...9.../...เม.ย./...64..

ขอขอบคุณเป็นอย่างสูง
 คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร

ผลการพิจารณาการร่าง/วิพากษ์ หลักสูตรจากคณะกรรมการ (ผู้ทรงคุณวุฒบุคคลภายนอก)

ชื่อ - นามสกุล ปุณลาภ ปุณโณทก

หน่วยงาน : บริษัท คัลเลอร์ปาร์ตี้เอ็อบเจ็คท์ จำกัด

	แบบพิจารณาการร่าง/วิพากษ์หลักสูตร
	หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่ออนวัตกรรมการ (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565)
	คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยรัตนเศรษฐ

1. รายละเอียดเกี่ยวกับผู้กร่างหลักสูตร

ชื่อ.....ปุณลาภ.....นามสกุล..... ปุณโณทก.....
 ตำแหน่งทางวิชาการ.....
 สังกัด.....บริษัท คัลเลอร์ปาร์ตี้เอ็อบเจ็คท์ จำกัด.....
 คณะกรรมการ ยกร่างหลักสูตร วิพากษ์หลักสูตร

2. ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ เกี่ยวกับหลักสูตรฯ

2.1 ปรัชญาและวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

เพื่อเปลี่ยนแปลงหลักสูตรให้สอดคล้องกับสภาพสิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนไปตามเทคโนโลยีการสื่อสารให้ทันกับความต้องการและการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี เป็นเรื่องที่สำคัญการให้คุณค่าต่อมีเดียจึงสำคัญเป็นเงาตามตัวที่สำคัญ การเรียนรู้ที่เน้น design thinking / critical thinking / Literal thinking / adaptability / inspiration / multitasking / practice และ accountability และควรสร้าง core branding เป็น เป้าหมายรวมถึงการสร้าง mission ประจำปี เพื่อให้ฐานการสอนแข็งแกร่งและปรับปรุงอย่างต่อเนื่องตามเทคโนโลยี เพื่อให้ภาคีวิชามีฐานในการบริหารและจัดการที่เหมาะสมมากขึ้น

2.2 จำนวนหน่วยกิตรวม โครงสร้างหลักสูตรและแผนการเรียน

เหมาะสม

ไม่เหมาะสม

เนื่องจากเป็นส่วนรองในการพิจารณา ด้วยการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของสื่อกำลังเปลี่ยนแปลง ทำให้เป้าหมายและรูปแบบการเปลี่ยนแปลงเป็นส่วนสำคัญกว่า จึงขอยกให้เป็นหน้าที่และความรับผิดชอบของคณะทำงานในการเปลี่ยนแปลงหลักสูตร

2.3 เนื้อหาและคำอธิบายรายวิชา (โปรดระบุกลุ่มวิชาตามโครงสร้างของหลักสูตร)

หมวดวิชาเฉพาะ

2.3.1 วิชาพื้นฐาน

ความเห็น : ไม่เห็นด้วยกับรายวิชาในหมวดนี้ ด้วยคิดว่าควรผูกโยงเรื่องความคิดสร้างสรรค์และงานออกแบบไปในทุกหัวเรื่องย่อยครับ เช่น ไทย กับ ประชาคมโลก ก็ควรผูกเรื่องเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในงานออกแบบเข้าไป เช่น การเมือง เศรษฐกิจ สังคม ก็ควรเป็น งานออกแบบการสื่อสารในส่วนการเมือง เศรษฐกิจ และสังคมเข้าไป การเรียนเรื่องสังคมที่นักศึกษาไม่สามารถเชื่อมโยงคุณค่าของความรู้ประยุกต์กับความคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหาในการออกแบบจะไม่เกิดประโยชน์เท่าที่ควรจะเป็น

2.3.2 วิชาเฉพาะด้าน

2.3.2.1 วิชาบังคับ

พยายามให้มี case study จากงานจริง และควรเพิ่มวิชา Critical Thinking การวิพากษ์เพื่อพัฒนาการออกแบบ ซึ่งเป็นเรื่องการ rmataphor ซึ่งเป็นหัวใจในการสร้างงานออกแบบ

2.3.2.2 วิชาเลือก

ไม่มีความเห็นครับ

3. ข้อเสนอแนะการยกร่าง/วิพากษ์

ไม่มี

ลายเซ็น.....

(ปุณลาภ ปุณโณทก)

...9.../ เม.ย./ 64..

ขอขอบคุณเป็นอย่างสูง
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยรัตนนคร

ผลการพิจารณารายร่าง/วิพากษ์ หลักสูตรจากคณะกรรมการ (ผู้ทรงคุณวุฒิบุคคลภายนอก)

ชื่อ - นามสกุลวัดนพินธ์ุ์ คุรุทะเลน.....

หน่วยงานมหาวิทยาลัยศิลปากร.....



แบบพิจารณารายร่าง/วิพากษ์หลักสูตร

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่ออนัตกรรม

(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565)

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร

1. รายละเอียดเกี่ยวกับผู้ยกร่างหลักสูตร

ชื่อ.....วัดนพินธ์ุ์.....นามสกุล.....คุรุทะเลน.....

ตำแหน่งทางวิชาการ.....ผู้ช่วยศาสตราจารย์.....

สังกัด.....คณะมัณฑนศิลป์..... มหาวิทยาลัยศิลปากร.....

() ยกร่างหลักสูตร

(/) วิพากษ์หลักสูตร

2. ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ เกี่ยวกับหลักสูตรฯ

2.1 ปรัชญาและวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

.....เห็นชอบ.....

2.2 จำนวนหน่วยกิตรวม โครงสร้างหลักสูตรและแผนการเรียน

(/) เหมาะสม

() ไม่เหมาะสม

2.3 เนื้อหาและคำอธิบายรายวิชา (โปรดระบุกลุ่มวิชาตามโครงสร้างของหลักสูตร)

หมวดวิชาเฉพาะ

2.3.1 วิชาพื้นฐาน

.....เหมาะสม.....

2.3.2 วิชาเฉพาะด้าน

2.3.2.1 วิชาบังคับ

.....เหมาะสม.....

2.3.2.2 วิชาเลือก

.....เหมาะสม.....

3. ข้อเสนอแนะการร่าง/วิพากษ์

.....ไม่มี.....



(ผศ.วิฒนพันธ์ ทรัพย์ทะเล)

10 ก.ค. 64

ขอขอบคุณเป็นอย่างสูง
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร

ผลการพิจารณาการยกร่าง/วิพากษ์ หลักสูตรจากคณะกรรมการ (ผู้ทรงคุณวุฒิบุคคลภายนอก)

ชื่อ - นามสกุล ...เกรียงไกร ศุภรศห์สร้างสี.....

หน่วยงานบริษัท อีเมจิแมกซ์ จำกัด.....



แบบพิจารณายกร่าง/วิพากษ์หลักสูตร

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร

1. รายละเอียดเกี่ยวกับผู้ยกร่างหลักสูตร

ชื่อ.....เกรียงไกร.....นามสกุล.....ศุภรศห์สร้างสี.....

ตำแหน่งทางวิชาการ.....-.....

สังกัด.....บริษัท อีเมจิแมกซ์ จำกัด.....

คณะกรรมการ

() ยกร่างหลักสูตร

(/) วิพากษ์หลักสูตร

2. ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ เกี่ยวกับหลักสูตรฯ

2.1 ประเมินและวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

..... ประเมินและวัตถุประสงค์ของหลักสูตรมีความกระชับและครอบคลุมในทุกๆด้าน ไม่มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติม.....

.....

.....

.....

.....

2.2 จำนวนหน่วยกิตรวม โครงสร้างหลักสูตรและแผนการเรียน

(/) เหมาะสม

() ไม่เหมาะสม

เนื่องจาก.....การปรับเพิ่ม 8 หน่วยกิตในหมวดวิชาเฉพาะย่อมทำให้นักศึกษามีโอกาสที่จะได้เรียนรู้ และมีประสบการณ์เพิ่มขึ้นทั้งในเชิงความกว้างและความลึกในสาขาต่างๆ และสามารถนำไปปรับใช้ใน ชีวิตนักออกแบบจริง

.....

.....

.....

2.3 เนื้อหาและคำอธิบายรายวิชา (โปรดระบุกลุ่มวิชาตามโครงสร้างของหลักสูตร)

หมวดวิชาเฉพาะ

2.3.1 วิชาพื้นฐาน

.....เหมาะสมดี เป็นการเรียนรู้ในแนวกว้างเพื่อค้นหาตัวตนและเป็นการปรับพื้นฐานก่อนที่จะเลือก
สายงาน ในการสอนจริงควรเน้นย้ำให้นักศึกษาเข้าใจถึงคุณค่าการออกแบบและมาตรฐานในการผลิตชิ้น
งาน รวมถึงปลูกฝังให้ลุ่มหลงกับวิชาชีพเพื่อให้เกิดความตั้งใจและฝึกปรีด้วยตนเอง

.....
.....

2.3.2 วิชาเฉพาะด้าน

2.3.2.1 วิชาบังคับ

.....27หน่วยกิต ถือว่าเหมาะสมดี

.....

2.3.2.2 วิชาเลือก

.....ช่วยให้สามารถไปศึกษากับผู้เชี่ยวชาญในแขนงที่เราต้องการลงลึกหรือสามารถไปศึกษา
หาความรู้ในสาขาที่เป็นประโยชน์กับโครงการของเรา เช่นในฝั่งเกมและมัลติมีเดียน่าจะต้องมีความเข้าใจ
ในการcodingด้วย.....

.....
.....

แก้ไขและแนะนำ>

703334 การพิมพ์โมเดลสามมิติ 3D Model Printing > 1.ชื่อน่าจะเป็นแค่ การพิมพ์สามมิติ 3D Printing 2. ควรจะมีหัวข้อการสอน
และassignmentที่หลากหลายเพื่อนำไปใช้กับสาขาอื่นๆ เช่นทางการแพทย์ ทางวิศวกรรม อุตสาหกรรมของเล่น ทางสถาปัตยกรรม ทางด้าน
การออกแบบproduct design และอื่นๆ เพื่อที่จะเปิดโอกาสให้สามารถรองรับงานในหลายๆอุตสาหกรรม

703116 การถ่ายและภาพเคลื่อนไหว Photography and Motion Picture > 1.น่าจะใช้ "ภาพยนตร์"แทน"ภาพเคลื่อนไหว"ความหมายน่าจะ
ไม่สับสนกับความหมายของแอนิเมชันที่หมายถึงการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2.ตกคำว่า"ภาพนิ่ง"ในชื่อวิชา

703344 การ์ตูนภาพและกราฟิกเล่าเรื่อง Comic and Graphic Narative > แก้ Narrative

703347 เทคนิคพิเศษและการจัดองค์ประกอบ Visual Effects and Compositing > เวลากล่าวถึงการทำ Composite ในงานCG นิยามใน
ไทยน่าจะเป็นไปในรูปแบบของ"การผสมผสานและประกอบภาพ"มากกว่า"การจัดองค์ประกอบ"

703351 การออกแบบองค์ประกอบสำหรับเกม Art Asset Design for Games > น่าจะปรับเป็น Art of Asset Design for Games หรือแค่
Asset Design for Games

ไม่แน่ใจว่าต้องเป็น "โมชันกราฟิก" หรือ "โมชันกราฟิก"

ในdescription มี "modeling" กับ "modelling" ให้เลือกใช้อันใดอันหนึ่ง ขอแนะนำให้ใช้ "modeling"

3. ข้อเสนอแนะการยกย่อง/วิพากษ์

- ควรเพิ่มเติมทั้งทางด้านScienceบ้างเช่น Programing เพื่อที่จะให้นักศึกษาสามารถต่อยอดงานในระดับที่Advanceมากกว่าเครื่องมือสำเร็จรูป
- ในฝั่งเกมและแอนิเมชัน น่าจะเพิ่มเติมการสอนการใช้ Game Engine เช่น Unreal และ Unity
- ในบางวิชาควรเพิ่มเนื้อหาที่น่าสนใจมาupdateให้เด็กๆ เช่น Metaverse และ NFT โดยที่Metaverse เป็น Virtual World อาศัยความรู้พื้นฐานในหลายๆตัวที่สอนอยู่ในปัจจุบัน เช่น 3D Modeling, Animation, VR, AR ดังนั้นจึงเป็นไปได้ที่จะสามารถต่อยอดจากพื้นฐานเหล่านี้ไปสู่ Platform ใหม่ๆที่กำลังจะเกิดขึ้นในอนาคต

ลายเซ็น.....

(.....เกรียงไกร ศุภรศัลรังสี.....)

10 ก.ค. ๖4

ขอขอบคุณเป็นอย่างสูง
คณะสภานิติกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร

6 ประวัติและผลงานทางวิชาการของอาจารย์ประจำหลักสูตร

ผลงานทางวิชาการของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและ
อาจารย์ประจำหลักสูตรตามเกณฑ์มาตรฐานในระบบ CHECO

ชื่อ – สกุล

(ภาษาไทย) : รองศาสตราจารย์ ดร.ดนัย เรียบสกุล

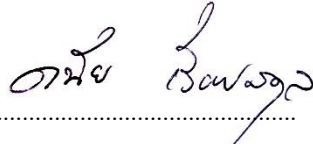
(ภาษาอังกฤษ) : Associate Professor Dr.Danai Reabsakul

ผลงานทางวิชาการตามเกณฑ์มาตรฐานย้อนหลัง 5 ปี	น้ำหนัก
1. งานสร้างสรรค์ที่ได้รับการเผยแพร่ในระดับความร่วมมือระหว่างประเทศ -	0.8
2.งานสร้างสรรค์ที่ได้รับการเผยแพร่ในระดับชาติ <u>ดนัย เรียบสกุล</u> . (2564). Jewelry Design. ในโครงการนักร้องออกแบบแห่งปี . กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยศิลปากร.	0.6
3. งานสร้างสรรค์ที่ได้รับการเผยแพร่ในระดับนานาชาติ -	1
4. งานสร้างสรรค์ที่ได้รับการเผยแพร่ในระดับภูมิภาคอาเซียน -	1
5. งานสร้างสรรค์ที่ได้รับการเผยแพร่ในระดับสถาบัน -	0.4
6. งานสร้างสรรค์ที่มีการเผยแพร่สู่สาธารณะในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง หรือผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ online -	0.2
7. ตำราหรือหนังสือที่ได้รับการประเมินผ่านเกณฑ์การขอรับตำแหน่งทางวิชาการแล้ว <u>ดนัย เรียบสกุล</u> . (2561). ออกแบบแฟ้มสะสมผลงานอย่างไร (How to Design Portfolio). สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยนเรศวร.	1
8. ตำราหรือหนังสือที่ผ่านการพิจารณาตามหลักเกณฑ์การประเมินตำแหน่งทางวิชาการแต่ไม่ได้นำมาขอรับ การประเมินตำแหน่งทางวิชาการ -	1
9. บทความวิจัยหรือบทความทางวิชาการที่ตีพิมพ์ในวารสารวิชาการที่ปรากฏในฐานข้อมูลกลุ่มที่ 2 -	0.6
10. บทความวิจัยหรือบทความวิชาการฉบับสมบูรณ์ที่ตีพิมพ์ในรายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการ ระดับชาติ <u>ดนัย เรียบสกุล</u> . (2562). การออกแบบชุดนิสิตมหาวิทยาลัยนเรศวร. ในประชุมวิชาการวิจัยทางศิลปะและงาน สร้างสรรค์“ศิลปะ สถาปัตยกรรม : วิจัยและงานสร้างสรรค์ ครั้งที่ 4” (น. 287-309). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร	0.2

ผลงานทางวิชาการตามเกณฑ์มาตรฐานย้อนหลัง 5 ปี	น้ำหนัก
<p>11. บทความวิจัยหรือบทความวิชาการฉบับสมบูรณ์ที่ตีพิมพ์ในรายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับ นานาชาติ หรือในวารสารวิชาการระดับชาติที่มีอยู่ในฐานข้อมูล ตามประกาศ ก.พ.อ. หรือระเบียบ คณะกรรมการการอุดมศึกษาว่าด้วย หลักเกณฑ์การพิจารณาวารสารทางวิชาการ สำหรับการเผยแพร่ ผลงานทางวิชาการ พ.ศ.2556</p> <p>-</p>	0.4
<p>12. บทความวิจัยหรือบทความวิชาการที่ตีพิมพ์ในวารสารวิชาการระดับนานาชาติที่อยู่ในฐานข้อมูล ตามประกาศ ก.พ.อ. หรือระเบียบคณะกรรมการการอุดมศึกษาว่าด้วย หลักเกณฑ์การพิจารณาวารสารทาง วิชาการสำหรับการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ พ.ศ.2556</p> <p>-</p>	1
<p>13. บทความวิจัยหรือบทความวิชาการที่ตีพิมพ์ในวารสารวิชาการระดับนานาชาติที่ไม่อยู่ในฐานข้อมูล ตาม ประกาศ ก.พ.อ. หรือระเบียบคณะกรรมการการอุดมศึกษาว่าด้วย หลักเกณฑ์การพิจารณาวารสารทาง วิชาการสำหรับการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ พ.ศ.2556 แต่สถาบันน านาเสนอสถาบันอนุมัติและจัดทำเป็นประกาศให้ทราบเป็นการทั่วไป และแจ้งให้ กพอ./กกอ. ทราบภายใน 30 วันนับแต่วันที่ออก ประกาศ (ซึ่งไม่อยู่ใน Beall's list) หรือตีพิมพ์ไว้ในวารสาร วิชาการที่ปรากฏในฐานข้อมูล TCI กลุ่มที่ 1</p> <p>ดัชนี เรียบสกล. (2564). การสร้างสรรค์ศิราภรณ์จากกระดูกไก่. วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, น.44-63.</p> <p>ดัชนี เรียบสกล. (2563). การศึกษาอิทธิพลของยุคสมัยที่มีผลต่อการออกแบบแฟชั่นผลงาน วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. น.69-79.</p>	0.8
<p>14. ผลงานค้นพบพันธุ์พืช พันธุ์สัตว์ ที่ค้นพบใหม่และได้รับการจดทะเบียน</p> <p>-</p>	1
<p>15. ผลงานที่ได้รับการจดสิทธิบัตร</p> <p>-</p>	1
<p>16. ผลงานวิจัยที่หน่วยงานหรือองค์กรระดับชาติว่าจ้างให้ดำเนินการ</p> <p>ดัชนี เรียบสกล. (2564). โครงการ New outlook on the old Capital City ทุนจาก องค์การยูเนสโก (UNESCO) โครงการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากผ้าทอสุโขทัย ศูนย์ส่งเสริมอุตสาหกรรมภาคที่ 2.</p> <p>ดัชนี เรียบสกล. (2563). โครงการสร้างพิษณุโลกแบรนด์ ออกแบบลายผ้าทอ และเครื่องแต่งกายประจำ จังหวัดพิษณุโลก สำนักงานพัฒนาชุมชน จังหวัดพิษณุโลก.</p> <p>ดัชนี เรียบสกล. (2561). โครงการสร้างสรรค์เครื่องทอสุโขทัยงบประมาณรายได้ที่ประชุมอธิการบดี มหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย (ทปอ).</p> <p>ดัชนี เรียบสกล. (2561).โครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกายและเครื่องประดับจากผ้าทอ อำเภอลับแลงบประมาณรายได้ที่ประชุมอธิการบดีมหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย (ทปอ).</p>	1

ผลงานทางวิชาการตามเกณฑ์มาตรฐานย้อนหลัง 5 ปี	น้ำหนัก
17. ผลงานวิชาการรับใช้สังคมที่ได้รับการประเมินผ่านเกณฑ์การขอตำแหน่งทางวิชาการแล้ว <u>दनัย เรียบสกุล</u> . (2561). แสดงผลงาน อาภรณ์ 4 มรดกแห่งภูมิปัญญาท้องถิ่น. ณ ศูนย์การค้า เซนทรัลพลาซาพิษณุโลก.	1

ขอรับรองว่าผลงานทางวิชาการข้างต้น ไม่ใช่ส่วนหนึ่งของการศึกษาเพื่อรับปริญญา เป็นผลงานทางวิชาการที่ได้รับการเผยแพร่ตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดในการพิจารณาแต่งตั้งให้บุคคลดำรงตำแหน่ง ทางวิชาการ เป็นผลงานทางวิชาการในรอบ 5 ปีย้อนหลัง และเขียนตามรูปแบบบรรณานุกรม


 ลงชื่อ
 (รองศาสตราจารย์ ดร.दनัย เรียบสกุล)
 เจ้าของประวัติและผลงานทางวิชาการ

ผลงานทางวิชาการของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและ
อาจารย์ประจำหลักสูตรตามเกณฑ์มาตรฐานในระบบ CHECO

ชื่อ - สกุล

(ภาษาไทย) : ผศ.ลินดา อินทรลักษณ์

(ภาษาอังกฤษ) : Asst.Prof.Linda Intralak

ผลงานทางวิชาการตามเกณฑ์มาตรฐานย้อนหลัง 5 ปี	ผู้หนัก
1. งานสร้างสรรค์ที่ได้รับการเผยแพร่ในระดับความร่วมมือระหว่างประเทศ -	0.8
2. งานสร้างสรรค์ที่ได้รับการเผยแพร่ในระดับชาติ -	0.6
3. งานสร้างสรรค์ที่ได้รับการเผยแพร่ในระดับนานาชาติ -	1
4. งานสร้างสรรค์ที่ได้รับการเผยแพร่ในระดับภูมิภาคอาเซียน -	1
5. งานสร้างสรรค์ที่ได้รับการเผยแพร่ในระดับสถาบัน -	0.4
6. งานสร้างสรรค์ที่มีการเผยแพร่สู่สาธารณะในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง หรือผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ online -	0.2
7. ตำราหรือหนังสือที่ได้รับการประเมินผ่านเกณฑ์การขอรับตำแหน่งทางวิชาการแล้ว -	1
8. ตำราหรือหนังสือที่ผ่านการพิจารณาตามหลักเกณฑ์การประเมินตำแหน่งทางวิชาการแต่ไม่ได้นำมาขอรับ การประเมินตำแหน่งทางวิชาการ -	1
9. บทความวิจัยหรือบทความทางวิชาการที่ตีพิมพ์ในวารสารวิชาการที่ปรากฏในฐานข้อมูลกลุ่มที่ 2 -	0.6
10. บทความวิจัยหรือบทความวิชาการฉบับสมบูรณ์ที่ตีพิมพ์ในรายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการ ระดับชาติ ลินดา อินทรลักษณ์. (2561). การทบทวนวรรณกรรมอย่างมีระบบของความเป็นจริงเสมือน สำหรับผู้ใช้นั่งคนพิการ. ในการสัมมนาวิชาการระดับชาติด้านคนพิการ ครั้งที่ 10: การขับเคลื่อนสู่สังคมยั่งยืนเพื่อคนทั้งมวล (น.97-98). กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี,	0.2

ผลงานทางวิชาการตามเกณฑ์มาตรฐานย้อนหลัง 5 ปี	ผู้หนัก
11. บทความวิจัยหรือบทความวิชาการฉบับสมบูรณ์ที่ตีพิมพ์ในรายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับนานาชาติ หรือในวารสารวิชาการระดับชาติที่มีอยู่ในฐานข้อมูล ตามประกาศ ก.พ.อ. หรือระเบียบคณะกรรมการการอุดมศึกษาว่าด้วย หลักเกณฑ์การพิจารณาวารสารทางวิชาการสำหรับการเผยแพร่ผลงานทาง วิชาการ พ.ศ.2556 -	0.4
12. บทความวิจัยหรือบทความวิชาการที่ตีพิมพ์ในวารสารวิชาการระดับนานาชาติที่มีอยู่ในฐานข้อมูล ตามประกาศ ก.พ.อ. หรือระเบียบคณะกรรมการการอุดมศึกษาว่าด้วย หลักเกณฑ์การพิจารณาวารสารทางวิชาการสำหรับการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ พ.ศ.2556 -	1
13. บทความวิจัยหรือบทความวิชาการที่ตีพิมพ์ในวารสารวิชาการระดับนานาชาติที่มีอยู่ในฐานข้อมูล ตามประกาศ ก.พ.อ. หรือระเบียบคณะกรรมการการอุดมศึกษาว่าด้วย หลักเกณฑ์การพิจารณาวารสารทางวิชาการ สำหรับการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ พ.ศ.2556 แต่สถาบันนำเสนอสภาสถาบันอนุมัติและจัดทำเป็นประกาศให้ทราบเป็นการทั่วไป และแจ้งให้ กพอ./กกอ. ทราบภายใน 30 วันนับแต่วันที่ออกประกาศ (ซึ่งไม่อยู่ใน Beall's list) หรือตีพิมพ์ไว้ในวารสารวิชาการที่ปรากฏในฐานข้อมูล TCI กลุ่มที่ 1 <u>ลินดา อินทรลักษณ์</u> . (2562). การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่อง การออกแบบมัลติมีเดีย. วารสารวิชาการศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร .10(2) น. 201-209.	0.8
14. ผลงานค้นพบพันธุ์พืช พันธุ์สัตว์ ที่ค้นพบใหม่และได้รับการจดทะเบียน -	1
15. ผลงานที่ได้รับการจดสิทธิบัตร -	1
16. ผลงานวิจัยที่หน่วยงานหรือองค์กรระดับชาติว่าจ้างให้ดำเนินการ -	1
17. ผลงานวิชาการรับใช้สังคมที่ได้รับการประเมินผ่านเกณฑ์การขอตำแหน่งทางวิชาการแล้ว -	1

ขอรับรองว่าผลงานทางวิชาการข้างต้น ไม่ใช่ส่วนหนึ่งของการศึกษาเพื่อรับปริญญา เป็นผลงาน ทางวิชาการ ที่ได้รับการเผยแพร่ตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดในการพิจารณาแต่งตั้งให้บุคคลดำรงตำแหน่งทางวิชาการ เป็นผลงานทางวิชาการในรอบ 5 ปีย้อนหลัง และเขียนตามรูปแบบบรรณานุกรม

ลงชื่อ

(ผศ.ลินดา อินทรลักษณ์)

เจ้าของประวัติและผลงานทางวิชาการ

ผลงานทางวิชาการของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและ
อาจารย์ประจำหลักสูตรตามเกณฑ์มาตรฐานในระบบ CHECO

ชื่อ – สกุล

(ภาษาไทย) : ผศ.ดร.วิสิฐ จันมา

(ภาษาอังกฤษ) : Asst.Prof.Dr.Visit Janma

ผลงานทางวิชาการตามเกณฑ์มาตรฐานย้อนหลัง 5 ปี	ผู้หนัก
1. งานสร้างสรรค์ที่ได้รับการเผยแพร่ในระดับความร่วมมือระหว่างประเทศ -	0.8
2. งานสร้างสรรค์ที่ได้รับการเผยแพร่ในระดับชาติ -	0.6
3. งานสร้างสรรค์ที่ได้รับการเผยแพร่ในระดับนานาชาติ การแสดงผลงานวิจัยในรูปแบบโปสเตอร์ Poster Presentation in The 2 nd International Conference on Materials Research and Innovation (ICMARI 2019) Bangkok. Thailand. Design and Develop Rubber Sculpting for Stop Motion Animation.	1
4. งานสร้างสรรค์ที่ได้รับการเผยแพร่ในระดับภูมิภาคอาเซียน -	1
5. งานสร้างสรรค์ที่ได้รับการเผยแพร่ในระดับสถาบัน -	0.4
6. งานสร้างสรรค์ที่มีการเผยแพร่สู่สาธารณะในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง หรือผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ online -	0.2
7. ตำราหรือหนังสือที่ได้รับการประเมินผ่านเกณฑ์การขอรับ ต าแหน่งทางวิชาการแล้ว -	1
8. ตำราหรือหนังสือที่ผ่านการพิจารณาตามหลักเกณฑ์การประเมินตำแหน่งทางวิชาการแต่ไม่ได้นำมาขอรับการประเมินตำแหน่งทางวิชาการ วิสิฐ จันมา. (2563). “สต็อปโมชัน ประวัติศาสตร์และคู่มือการสร้างผลงาน” โครงการสนับสนุนการผลิตหนังสือและตำรา ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.	1
9. บทความวิจัยหรือบทความทางวิชาการที่ตีพิมพ์ในวารสารวิชาการที่ปรากฏในฐานข้อมูลกลุ่มที่ 2 -	0.6
10. บทความวิจัยหรือบทความวิชาการฉบับสมบูรณ์ที่ตีพิมพ์ในรายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ -	0.2

ผลงานทางวิชาการตามเกณฑ์มาตรฐานย้อนหลัง 5 ปี	ผู้หนัก
<p>11.บทความวิจัยหรือบทความวิชาการฉบับสมบูรณ์ที่ตีพิมพ์ในรายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับ นานาชาติ หรือในวารสารวิชาการระดับชาติที่มีอยู่ในฐานข้อมูล ตามประกาศ ก.พ.อ. หรือระเบียบ คณะกรรมการการอุดมศึกษาว่าด้วย หลักเกณฑ์การพิจารณาวารสารทางวิชาการ สำหรับการเผยแพร่ผลงานทาง วิชาการ พ.ศ.2556</p>	0.4
<p>12. บทความวิจัยหรือบทความวิชาการที่ตีพิมพ์ในวารสารวิชาการระดับนานาชาติที่มีอยู่ในฐานข้อมูล ตามประกาศ ก.พ.อ. หรือระเบียบคณะกรรมการการอุดมศึกษาว่าด้วย หลักเกณฑ์การพิจารณาวารสารทางวิชาการส สำหรับการ เผยแพร่ผลงานทางวิชาการ พ.ศ.2556</p>	1
<p>13. บทความวิจัยหรือบทความวิชาการที่ตีพิมพ์ในวารสารวิชาการระดับนานาชาติที่มีอยู่ในฐานข้อมูล ตามประกาศก.พ.อ. หรือระเบียบคณะกรรมการการอุดมศึกษาว่าด้วยหลักเกณฑ์การพิจารณาวารสารทางวิชาการสำหรับการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ พ.ศ.2556แต่สถาบันนำเสนอสภาสถาบันอนุมัติ และจัดทำเป็นประกาศให้ทราบเป็นการทั่วไป และแจ้งให้ กพอ./กกอ. ทราบภายใน 30 วันนับแต่วันที่ออกประกาศ(ซึ่งไม่อยู่ใน Beall's list) หรือตีพิมพ์ไว้ในวารสารวิชาการที่ปรากฏในฐานข้อมูล TCI กลุ่มที่1</p> <p><u>วิสิฐ จันมา</u>. (2561). การออกแบบภาพเคลื่อนไหวใบหน้าและปากของตัวละครแอนิเมชัน. วารสารวิชาการ ศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร,9(2). น.67-81</p> <p><u>วิสิฐ จันมา</u> และ ช.วยากรณ์ เพ็ชฌุไพศิษฏ์. (2563). การพัฒนาขบวนพาราเพื่อออกแบบพื้นผิวและ สีของตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคสต็อปโมชัน. วารสารวิชาการ ศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 11(1).น.77-88</p> <p>ฐิติกาญจน์ แสงแก้ว และ <u>วิสิฐ จันมา</u>. (2563). การออกแบบอินโฟกราฟิกภูมิศาสตร์ประเทศไทย. วารสารวิชาการ ศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ปีที่, 11(1).น.49-60</p>	0.8
<p>14. ผลงานค้นพบพันธุ์พืช พันธุ์สัตว์ ที่ค้นพบใหม่และได้รับการจดทะเบียน</p>	1
<p>15. ผลงานที่ได้รับการจดสิทธิบัตร</p>	1
<p>16. ผลงานวิจัยที่หน่วยงานหรือองค์กรระดับชาติว่าจ้างให้ดำเนินการ</p> <p><u>วิสิฐ จันมา</u>. และ ช.วยากรณ์ เพ็ชฌุไพศิษฏ์.(2561). การพัฒนาขบวนพาราเพื่อออกแบบพื้นผิว และสีของตัวละคร สำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคสต็อปโมชัน. ทุนงบประมาณสำนักงานสภาวิจัยแห่งชาติ สกว.ปี 2561</p> <p><u>วิสิฐ จันมา</u> และ เจนยุทธ ศรีธีรธัญ. (2562).การพัฒนาต้นแบบหุ่นโครงสร้างสต็อปโมชันแอนิเมชัน เพื่อผลิตในระบบอุตสาหกรรม .ทุนงบประมาณแผ่นดิน มหาวิทยาลัยนเรศวร ปี 2562</p> <p><u>วิสิฐ จันมา</u>. (2563). การศึกษาและออกแบบชุดตัวอักษรและสัญลักษณ์ภาพจากสิ่งพิมพ์ไทย ในยุคเฟื่องนคร พ.ศ. 2513 ทุนงบประมาณรายได้ มหาวิทยาลัยนเรศวร ปี 2563</p>	1

ผลงานทางวิชาการตามเกณฑ์มาตรฐานย้อนหลัง 5 ปี	ผู้บันทึก
17. ผลงานวิชาการรับใช้สังคมที่ได้รับการประเมินผ่านเกณฑ์การขอ ต าแหน่งทางวิชาการแล้ว -	1

ขอรับรองว่าผลงานทางวิชาการข้างต้น ไม่ใช่ส่วนหนึ่งของการศึกษาเพื่อรับปริญญา เป็นผลงานทางวิชาการที่ได้รับการเผยแพร่ตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดในการพิจารณาแต่งตั้งให้บุคคลดำรงตำแหน่ง ทางวิชาการ เป็นผลงานทางวิชาการในรอบ 5 ปีย้อนหลัง และเขียนตามรูปแบบบรรณานุกรม

ลงชื่อ 

(ผศ.ดร.วิสิฐ จันมา)

เจ้าของประวัติและผลงานทางวิชาการ

ผลงานทางวิชาการของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและ
อาจารย์ประจำหลักสูตรตามเกณฑ์มาตรฐานในระบบ CHECO

ชื่อ - สกุล

(ภาษาไทย) : นายณฤพนธ์ คมสัน

(ภาษาอังกฤษ) : Mr. Narupon Komson

ผลงานทางวิชาการตามเกณฑ์มาตรฐานย้อนหลัง 5 ปี	น้ำหนัก
1. งานสร้างสรรค์ที่ได้รับการเผยแพร่ในระดับความร่วมมือระหว่างประเทศ -	0.8
2. งานสร้างสรรค์ที่ได้รับการเผยแพร่ในระดับชาติ 1.4 <u>ณฤพนธ์ คมสัน</u> . (2563). การวิเคราะห์องค์ประกอบทางศิลปะและการประยุกต์ใช้ในการถ่ายภาพ ธรรมชาติในระยะประชิด. ในประชุมวิชาการวิจัย และงานสร้างสรรค์ ศิลปกรรม และ สถาปัตยกรรม ครั้งที่ 5. (น.93-104) พิษณุโลก : มหาวิทยาลัยนเรศวร.	0.6
3. งานสร้างสรรค์ที่ได้รับการเผยแพร่ในระดับนานาชาติ 4 -	1
4. งานสร้างสรรค์ที่ได้รับการเผยแพร่ในระดับภูมิภาคอาเซียน -	1
5. งานสร้างสรรค์ที่ได้รับการเผยแพร่ในระดับสถาบัน -	0.4
6. งานสร้างสรรค์ที่มีการเผยแพร่สู่สาธารณะในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง หรือผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ online <u>ณฤพนธ์ คมสัน</u> . (2561). ทฤษฎีแนวคิดในการออกแบบสัญลักษณ์นำโชค. วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์.มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์, 5 (1). น.97-114.	0.2
7. ตำราหรือหนังสือที่ได้รับการประเมินผ่านเกณฑ์การขอรับตำแหน่งทางวิชาการแล้ว -	1
8. ตำราหรือหนังสือที่ผ่านการพิจารณาตามหลักเกณฑ์การประเมินตำแหน่งทางวิชาการแต่ไม่ได้นำมาขอรับการ ประเมินตำแหน่งทางวิชาการ -	1
9. บทความวิจัยหรือบทความทางวิชาการที่ตีพิมพ์ในวารสารวิชาการที่ปรากฏในฐานข้อมูลกลุ่มที่ 2 -	0.6
10. บทความวิจัยหรือบทความวิชาการฉบับสมบูรณ์ที่ตีพิมพ์ในรายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ -	0.2

ผลงานทางวิชาการตามเกณฑ์มาตรฐานย้อนหลัง 5 ปี	น้ำหนัก
11. บทความวิจัยหรือบทความวิชาการฉบับสมบูรณ์ที่ตีพิมพ์ในรายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับนานาชาติ หรือในวารสารวิชาการระดับชาติที่มีอยู่ในฐานข้อมูล ตามประกาศ ก.พ.อ. หรือระเบียบคณะกรรมการการอุดมศึกษาว่าด้วย หลักเกณฑ์การพิจารณาวารสารทางวิชาการสำหรับการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ พ.ศ.2556 -	0.4
12. บทความวิจัยหรือบทความวิชาการที่ตีพิมพ์ในวารสารวิชาการระดับนานาชาติที่มีอยู่ในฐานข้อมูล ตามประกาศ ก.พ.อ. หรือระเบียบคณะกรรมการการอุดมศึกษาว่าด้วย หลักเกณฑ์การพิจารณาวารสารทางวิชาการสำหรับการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ พ.ศ.2556 -	1
13. บทความวิจัยหรือบทความวิชาการที่ตีพิมพ์ในวารสารวิชาการระดับนานาชาติที่มีอยู่ในฐานข้อมูล ตามประกาศ ก.พ.อ. หรือระเบียบคณะกรรมการการอุดมศึกษาว่าด้วย หลักเกณฑ์การพิจารณาวารสารทางวิชาการสำหรับการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ พ.ศ.2556 แต่สถาบันนำเสนอสถาบันอนุมัติและจัดทำเป็นประกาศให้ทราบเป็นการทั่วไป และแจ้งให้ กพอ./กกอ. ทราบภายใน 30 วันนับแต่วันที่ออกประกาศ (ซึ่งไม่อยู่ใน Beall's list) หรือตีพิมพ์ไว้ในวารสารวิชาการที่ปรากฏในฐานข้อมูล TCI กลุ่มที่ 1 -	0.8
14. ผลงานค้นพบพันธุ์พืช พันธุ์สัตว์ ที่ค้นพบใหม่และได้รับการจดทะเบียน -	1
15. ผลงานที่ได้รับการจดสิทธิบัตร -	1
16. ผลงานวิจัยที่หน่วยงานหรือองค์กรระดับชาติว่าจ้างให้ดำเนินการ -	1
17. ผลงานวิชาการรับใช้สังคมที่ได้รับการประเมินผ่านเกณฑ์การขอตำแหน่งทางวิชาการแล้ว โครงการพัฒนาสมรรถนะการจัดการแหล่งท่องเที่ยวชุมชนแหล่งท่องเที่ยวเชิงนิเวศและแหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ของกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 ในตำแหน่งที่วิจัย, ช่างภาพและนักออกแบบ : เมษายน - สิงหาคม 2561	1

ขอรับรองว่าผลงานทางวิชาการข้างต้น ไม่ใช่ส่วนหนึ่งของการศึกษาเพื่อรับปริญญา เป็นผลงาน ทางวิชาการ ที่ได้รับการเผยแพร่ตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดในการพิจารณาแต่งตั้งให้บุคคลดำรงตำแหน่งทางวิชาการ เป็นผลงานทางวิชาการในรอบ 5 ปีย้อนหลัง และเขียนตามรูปแบบบรรณานุกรม

ลงชื่อ

(นายณฤพณธ์ คมสัน)

เจ้าของประวัติและผลงานทางวิชาการ

ผลงานทางวิชาการของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและ
อาจารย์ประจำหลักสูตรตามเกณฑ์มาตรฐานในระบบ CHECO

ชื่อ - สกุล

(ภาษาไทย) : นายรุ่งโรจน์ รัตนพิเชษฐกุล

(ภาษาอังกฤษ) : Mr.Roongrot Ratanapichetkul

ผลงานทางวิชาการตามเกณฑ์มาตรฐานย้อนหลัง 5 ปี	ผู้หนัก
1. งานสร้างสรรค์ที่ได้รับการเผยแพร่ในระดับความร่วมมือระหว่างประเทศ -	0.8
2. งานสร้างสรรค์ที่ได้รับการเผยแพร่ในระดับชาติ -	0.6
3. งานสร้างสรรค์ที่ได้รับการเผยแพร่ในระดับนานาชาติ -	1
4. งานสร้างสรรค์ที่ได้รับการเผยแพร่ในระดับภูมิภาคอาเซียน -	1
5. งานสร้างสรรค์ที่ได้รับการเผยแพร่ในระดับสถาบัน -	0.4
6. งานสร้างสรรค์ที่มีการเผยแพร่สู่สาธารณะในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง หรือผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ online -	0.2
7. ตำราหรือหนังสือที่ได้รับการประเมินผ่านเกณฑ์การขอรับตำแหน่งทางวิชาการแล้ว -	1
8. ตำราหรือหนังสือที่ผ่านการพิจารณาตามหลักเกณฑ์การประเมินตำแหน่งทางวิชาการแต่ไม่ได้ นำมาขอรับการ ประเมินตำแหน่งทางวิชาการ -	1
9. บทความวิจัยหรือบทความทางวิชาการที่ตีพิมพ์ในวารสารวิชาการที่ปรากฏในฐานข้อมูลกลุ่มที่ 2 -	0.6
10. บทความวิจัยหรือบทความวิชาการฉบับสมบูรณ์ที่ตีพิมพ์ในรายงานสืบเนื่องจากการประชุม วิชาการระดับชาติ -	0.2
11. บทความวิจัยหรือบทความวิชาการฉบับสมบูรณ์ที่ตีพิมพ์ในรายงานสืบเนื่องจากการประชุม วิชาการระดับ นานาชาติ หรือในวารสารวิชาการระดับชาติที่มีอยู่ในฐานข้อมูล ตามประกาศ ก.พ.อ. หรือระเบียบ คณะกรรมการการอุดมศึกษาว่าด้วย หลักเกณฑ์การพิจารณา วารสารทางวิชาการสำหรับการเผยแพร่ผลงานทาง วิชาการ พ.ศ.2556 -	0.4

ผลงานทางวิชาการตามเกณฑ์มาตรฐานย้อนหลัง 5 ปี	ผู้หนัก
<p>12. บทความวิจัยหรือบทความวิชาการที่ตีพิมพ์ในวารสารวิชาการระดับนานาชาติที่มีอยู่ในฐานข้อมูลตามประกาศ ก.พ.อ. หรือระเบียบคณะกรรมการการอุดมศึกษาว่าด้วย</p> <p>หลักเกณฑ์การพิจารณาวารสารทางวิชาการ ส หารับการ เผยแพร่ผลงานทางวิชาการ พ.ศ.2556</p> <p><u>Roongrot, R.</u>, Kaseirut, W, .(2018). Art and Design Learning Activity for Fostering Creativity by Using Social Media, International Symposium on Social Sciences and Management. P. 288-297.</p>	1
<p>13. บทความวิจัยหรือบทความวิชาการที่ตีพิมพ์ในวารสารวิชาการระดับนานาชาติที่มีอยู่ในฐานข้อมูลตามประกาศก.พ.อ. หรือระเบียบคณะกรรมการอุดมศึกษาว่าด้วย หลักเกณฑ์การพิจารณาวารสารทางวิชาการ ส หารับการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ พ.ศ.2556แต่สถาบันนำเสนอสภาสถาบันอนุมัติและจัดทำเป็นประกาศให้ทราบเป็นการทั่วไป และแจ้งให้ กพอ./กกอ. ทราบภายใน30 วันนับแต่วันที่ออกประกาศ (ซึ่งไม่อยู่ใน Beall's list)</p> <p>หรือตีพิมพ์ไว้ในวารสารวิชาการที่ปรากฏในฐานข้อมูล TCI กลุ่มที่ 1</p> <p>-</p>	0.8
<p>14. ผลงานค้นพบพันธุ์พืช พันธุ์สัตว์ ที่ค้นพบใหม่และได้รับการจดทะเบียน</p> <p>-</p>	1
<p>15. ผลงานที่ได้รับการจดสิทธิบัตร</p> <p>-</p>	1
<p>16. ผลงานวิจัยที่หน่วยงานหรือองค์กรระดับชาติว่าจ้างให้ทำ าเนินการ</p> <p>-</p>	1
<p>17. ผลงานวิชาการรับใช้สังคมที่ได้รับการประเมินผ่านเกณฑ์การขอตำแหน่งทางวิชาการแล้ว</p> <p>-</p>	1

ขอรับรองว่าผลงานทางวิชาการข้างต้น ไม่ใช่ส่วนหนึ่งของการศึกษาเพื่อรับปริญญา เป็นผลงานทางวิชาการที่ได้รับการเผยแพร่ตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดในการพิจารณาแต่งตั้งให้บุคคลดำรงตำแหน่ง ทางวิชาการ เป็นผลงานทางวิชาการในรอบ 5 ปีย้อนหลัง และเขียนตามรูปแบบบรรณานุกรม

ลงชื่อ

(นายรุ่งโรจน์ รัตนพิเชษฐกุล)

เจ้าของประวัติและผลงานทางวิชาการ

7. ข้อบังคับมหาวิทยาลัยนเรศวร ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2559



ข้อบังคับมหาวิทยาลัยนเรศวร
ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๙

โดยที่เป็นการสมควรปรับปรุงข้อบังคับมหาวิทยาลัยนเรศวร ว่าด้วยการศึกษาในระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๙ ให้เกิดความเหมาะสมยิ่งขึ้น

ฉะนั้น อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๑๔ (๒) แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยนเรศวร พ.ศ. ๒๕๓๓ และแก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๔๑ โดยมติสภามหาวิทยาลัย ในคราวประชุม ครั้งที่ ๒๑๘ (๔/๒๕๕๙) เมื่อวันที่ ๑๒ มิถุนายน ๒๕๕๙ จึงให้ออกข้อบังคับไว้ดังต่อไปนี้

ข้อ ๑ ข้อบังคับนี้เรียกว่า “ข้อบังคับมหาวิทยาลัยนเรศวร ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๙”

ข้อ ๒ ข้อบังคับนี้ให้ใช้บังคับกับนิสิตที่เข้าศึกษาตั้งแต่ปีการศึกษา ๒๕๕๙ เป็นต้นไป

ข้อ ๓ ให้ยกเลิกข้อบังคับมหาวิทยาลัยนเรศวร ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๔๙ บรรดาข้อบังคับ ระเบียบ คำสั่ง หรือประกาศอื่นใดกำหนดไว้แล้วในข้อบังคับนี้ หรือซึ่งขัดหรือแย้งกับข้อบังคับนี้ ให้ใช้ข้อบังคับนี้แทน

ข้อ ๔ ในข้อบังคับนี้

“มหาวิทยาลัย” หมายความว่า มหาวิทยาลัยนเรศวร

“สภามหาวิทยาลัย” หมายความว่า สภามหาวิทยาลัยนเรศวร

ข้อ ๕ คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

๕.๑ หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการและทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการต้องเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่าซึ่งกระทรวงศึกษาธิการรับรอง

๕.๒ หลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) จะต้องเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพชั้นสูง หรือเทียบเท่า หรือระดับอนุปริญญา (๓ ปี) หรือเทียบเท่าในสาขาวิชาที่ตรงกับสาขาวิชาที่จะเข้าศึกษาในหลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการจากสถาบันการศึกษาซึ่งสภามหาวิทยาลัยรับรอง

๕.๓ หลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวน้ำทั้งทางวิชาการและทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการต้องเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า ซึ่งกระทรวงศึกษาธิการรับรอง มีค่าเฉลี่ยสะสมไม่น้อยกว่า ๓.๕๐ จากระบบ ๔ ระดับคะแนนหรือเทียบเท่าและระหว่างศึกษาในหลักสูตรแบบก้าวน้ำ หากภาคการศึกษาใดมีผลการเรียนต่ำกว่า ๓.๕๐ จะถือว่าขาดคุณสมบัติในการศึกษาหลักสูตรแบบก้าวน้ำ

๕.๔ เป็นผู้ที่มีร่างกายแข็งแรง และไม่เป็นโรคติดต่อร้ายแรง อันเป็นอุปสรรคต่อการศึกษา

๕.๕ ไม่เคยต้องโทษตามคำพิพากษาของศาลถึงที่สุดให้จำคุก เว้นแต่ความที่กระทำโดยประมาท หรือความผิดลหุโทษ

๕.๖ ไม่เคยถูกคัดชื่อออก หรือถูกไล่ออกจากสถาบันการศึกษาใดๆ
 เพราะความผิดทางความประพฤติ

ข้อ ๖ การรับเข้าศึกษา

มหาวิทยาลัยจะทำการสอบคัดเลือก หรือคัดเลือกผู้สำเร็จการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย หรือเทียบเท่า หรือระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง หรือเทียบเท่า หรือระดับอนุปริญญา (๓ ปี) หรือเทียบเท่า ในสาขาวิชาที่ตรงกับสาขาวิชาที่จะเข้าศึกษาในหลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ และทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ หรือหลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) หรือหลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวหน้าทั้งทางวิชาการและทางวิชาชีพ หรือปฏิบัติการ เข้าเป็นนิสิตเป็นคราวๆ ไป ตามประกาศและรายละเอียดที่มหาวิทยาลัยหรือสำนักงานคณะกรรมการอุดมศึกษากำหนด

ข้อ ๗ การรับโอนนิสิต หรือนักศึกษาจากสถาบันการศึกษาอื่น

๗.๑ มหาวิทยาลัยอาจรับโอนนิสิต หรือนักศึกษาจากสถาบันอุดมศึกษาอื่นซึ่งมหาวิทยาลัยรับรอง

๗.๒ คุณสมบัติของผู้ขอโอนมาเป็นนิสิตของมหาวิทยาลัย

๗.๒.๑ มีคุณสมบัติตามที่กำหนดไว้ในข้อ ๕

๗.๒.๒ ได้ศึกษาในสถาบันการศึกษาที่มหาวิทยาลัยรับรองมาแล้วไม่น้อยกว่า

หนึ่งปีการศึกษา

๗.๓ ผู้ประสงค์ที่จะขอโอนมาเป็นนิสิตมหาวิทยาลัย ต้องปฏิบัติดังนี้

๗.๓.๑ ยื่นคำร้องต่อมหาวิทยาลัยตามแบบฟอร์มที่กำหนด โดยส่งถึงมหาวิทยาลัยไม่น้อยกว่าสามสิบวัน ก่อนวันลงทะเบียนของภาคการศึกษาที่ประสงค์จะเข้าศึกษา หรือ

๗.๓.๒ ให้สถานศึกษาเดิมจัดส่งระเบียบผลการเรียนและรายละเอียดเนื้อหาวิชาที่ได้เรียนไปแล้วมายังมหาวิทยาลัยโดยตรง

๗.๔ มหาวิทยาลัยอาจพิจารณาให้ความเห็นชอบรับโอน โดยผ่านการพิจารณาจากคณะหรือหน่วยงานที่เทียบเท่า

๗.๕ การเทียบโอนหน่วยกิตและผลการเรียน

๗.๕.๑ มหาวิทยาลัยจะพิจารณาเทียบโอนรายวิชาที่เรียนมา โดยความเห็นชอบของคณะหรือหน่วยงานที่เทียบเท่า ทั้งนี้ต้องเป็นไปตามที่กำหนดไว้ในประกาศมหาวิทยาลัย

๗.๕.๒ การเทียบโอนหน่วยกิตและผลการเรียนจากสถาบันการศึกษาต่างประเทศ ให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย

๗.๕.๓ การเทียบโอนหน่วยกิตและผลการเรียนจากสถาบันอุดมศึกษาภายในประเทศ ในกรณีมีข้อตกลงในการลงทะเบียนเรียนข้ามสถาบัน ให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย

๗.๕.๔ การเทียบโอนหน่วยกิตและผลการเรียนในการจัดวิชาศึกษาทั่วไป รายวิชาในหลักสูตร สำหรับหลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) จากรายวิชาที่ได้ศึกษามาแล้วในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง หรือระดับอนุปริญญา ให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย

ข้อ ๘ การขอเข้าศึกษาเพื่อปริญญาที่สอง

๘.๑ ผู้ที่สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาจากมหาวิทยาลัยนเรศวร หรือจากสถาบันอุดมศึกษาอื่น อาจขอเข้าศึกษาต่อเพื่อปริญญาตรีสาขาวิชาอื่นเป็นการเพิ่มเติมได้ แต่ต้องเป็นผู้มีคุณสมบัติตามที่กำหนดไว้ในข้อ ๕

๘.๒ การแสดงความจำนงขอเข้าศึกษา ต้องปฏิบัติดังนี้

๘.๒.๑ ยื่นคำร้องต่อมหาวิทยาลัยตามแบบฟอร์มที่กำหนด โดยส่งถึงมหาวิทยาลัยไม่น้อยกว่าสามสัปดาห์ ก่อนวันลงทะเบียนของภาคการศึกษาที่ประสงค์จะเข้าศึกษา

๘.๒.๒ การรับเข้าศึกษา มหาวิทยาลัยอาจพิจารณารับเข้าโดยผ่านความเห็นชอบของคณะ หรือหน่วยงานที่เทียบเท่า

๘.๓ การเทียบโอนหน่วยกิต

๘.๓.๑ การเทียบโอนหน่วยกิตให้นำข้อ ๗.๕ มาใช้บังคับโดยอนุโลม

ข้อ ๙ การรายงานตัวเป็นนิสิต

๙.๑ ผู้ที่สอบคัดเลือกได้ ผู้ที่ได้รับการคัดเลือก ผู้ที่ได้รับอนุมัติให้โอนมาจากสถานศึกษาอื่น หรือผู้ที่ได้รับอนุมัติให้เข้าศึกษาต่อหรือผู้ที่เข้าศึกษาเพื่อปริญญาที่สองจะต้องไปรายงานตัว และเตรียมหลักฐานต่างๆ ตามที่กำหนดไว้ในประกาศมหาวิทยาลัย เพื่อขึ้นทะเบียนเป็นนิสิต ในวัน เวลา ที่มหาวิทยาลัยกำหนด

๙.๒ กรณีนิสิตไม่ไปรายงานตัวตามวันเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนด ให้ถือว่า สละสิทธิ์การเข้าเป็นนิสิต เว้นแต่ได้รับอนุมัติจากมหาวิทยาลัยเป็นรายๆ ไป

๙.๓ เมื่อขึ้นทะเบียนเป็นนิสิตแล้ว มหาวิทยาลัยจะกำหนดรหัสประจำตัวนิสิต โดยทางคณะจะจัดอาจารย์ที่ปรึกษาให้ และให้อาจารย์ที่ปรึกษามีหน้าที่ให้คำปรึกษาแนะนำ ตลอดจนแนะนำแนวการศึกษาให้สอดคล้องกับแผนกำหนดการศึกษา

ข้อ ๑๐ ระบบการจัดการศึกษา มหาวิทยาลัยมีระบบการจัดการศึกษา ๒ ระบบ คือ การศึกษาในระบบและการศึกษานอกระบบ

๑๐.๑ การศึกษาในระบบ เป็นการศึกษาในหลักสูตรที่มีการกำหนดจุดมุ่งหมาย แผนการศึกษา ระยะเวลาของการศึกษา การวัดผลและการประเมินผล ซึ่งเป็นเงื่อนไขของการสำเร็จการศึกษา

๑๐.๒ การศึกษานอกระบบ เป็นการศึกษาที่มีความยืดหยุ่นในการกำหนดจุดมุ่งหมาย รูปแบบ วิธีการจัดการศึกษา ระยะเวลาของการศึกษา การวัดผล และการประเมินผล ซึ่งเป็นเงื่อนไขของการสำเร็จการศึกษา

๑๐.๓ มหาวิทยาลัยใช้ระบบการจัดการศึกษา ระบบทวิภาค โดยแบ่งการจัดการศึกษาออกเป็น ๒ แบบ คือ

๑๐.๓.๑ แบบ ๒ ภาคการศึกษาต่อปีการศึกษา เป็นการจัดการศึกษาปกติ ซึ่งเป็นภาคการศึกษาบังคับ มีระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่า ๑๕ สัปดาห์ มหาวิทยาลัยอาจเปิดภาคฤดูร้อน ซึ่งเป็นภาคการศึกษาไม่บังคับและใช้ระยะเวลาเรียนประมาณ ๘ สัปดาห์ โดยจัดชั่วโมงเรียนของแต่ละรายวิชา ให้มีจำนวนชั่วโมงต่อหน่วยกิต ตามที่กำหนดไว้ในภาคการศึกษาปกติของระบบทวิภาค

๑๐.๓.๒ แบบ ๓ ภาคการศึกษาต่อปีการศึกษา ใช้ระยะเวลาเรียนไม่น้อยกว่า ๑๕ สัปดาห์ต่อภาคการศึกษา ทั้งนี้ต้องจัดการเรียนให้มีจำนวนชั่วโมงต่อหน่วยกิต ตามที่กำหนดไว้ในภาคการศึกษาปกติของระบบทวิภาค

๑๐.๔ กรณีที่หลักสูตรสาขาวิชาใด ประกอบด้วยรายวิชาที่จำเป็นต้องเปิดสอนในภาคฤดูร้อน เพื่อการฝึกงานหรือฝึกภาคสนาม หรือกรณีศึกษาให้ถือเสมือนว่าภาคฤดูร้อนเป็นส่วนหนึ่งของภาคการศึกษาภาคบังคับด้วย

๑๐.๕ มหาวิทยาลัย ใช้ระบบหน่วยกิตในการดำเนินการศึกษา จำนวนหน่วยกิตใช้แสดงถึงปริมาณการศึกษาของแต่ละรายวิชา

๑๐.๖ การคิดหน่วยกิต

๑๐.๖.๑ รายวิชาภาคทฤษฎีที่ใช้เวลาบรรยายหรืออภิปรายปัญหาไม่น้อยกว่า ๑๕ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต ระบบทวิภาค

๑๐.๖.๒ รายวิชาภาคปฏิบัติ ที่ใช้เวลาฝึกหรือทดลองไม่น้อยกว่า ๓๐ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต ระบบทวิภาค

๑๐.๖.๓ การฝึกงาน หรือการฝึกอบรมในต่างประเทศ ที่ใช้เวลาฝึกไม่น้อยกว่า ๔๕ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต ระบบทวิภาค

๑๐.๖.๔ การฝึกสหกิจศึกษา ทั้งในประเทศหรือต่างประเทศ ใช้เวลาฝึกสหกิจศึกษา ไม่นต่ำกว่า ๑๖ สัปดาห์อย่างต่อเนื่อง โดยมีจำนวนหน่วยกิต ๖ - ๙ หน่วยกิต ระบบทวิภาค

๑๐.๗ มหาวิทยาลัยอาจกำหนดเงื่อนไขที่ต้องผ่านก่อน (Prerequisite) สำหรับการลงทะเบียนบางรายวิชา โดยนิสิตต้องมีผลการเรียนระดับ D ขึ้นไป เพื่อให้มนิสิตสามารถเรียนรายวิชานั้นอย่างมีประสิทธิภาพ

๑๐.๘ รายวิชาหนึ่งๆ มีรหัสรายวิชาและชื่อรายวิชาที่กำกับไว้

๑๐.๘ รหัสรายวิชาประกอบด้วย

๑๐.๘.๑ เลขที่ ๓	ตัวแรก แสดงถึง	สาขาวิชา
๑๐.๘.๒ เลขที่ ๔	ตัวแรก แสดงถึง	ระดับชั้นปีของการศึกษา
๑๐.๘.๓ เลขที่ ๕	ตัวแรก แสดงถึง	หมวดหมู่ในสาขาวิชา
๑๐.๘.๔ เลขที่ ๖	ตัวแรก แสดงถึง	อนุกรมของรายวิชา

๑๐.๑๐ สภาพนิสิต แบ่งออกได้ ดังนี้

๑๐.๑๐.๑ นิสิตปกติ ได้แก่ นิสิตที่มีผลการเรียนและการสอบได้ค่าระดับเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ ๒.๐๐ ขึ้นไป

๑๐.๑๐.๒ นิสิตรอพินิจ ได้แก่ นิสิตที่มีผลการเรียนและการสอบได้ค่าระดับเฉลี่ยสะสมมากกว่า ๑.๕๐ แต่ไม่น้อยกว่า ๒.๐๐

๑๐.๑๐.๓ นิสิตพ้นสภาพ ได้แก่ นิสิตที่มีผลการเรียนและการสอบได้ค่าน้อยกว่า ๑.๕๐ หรือ มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสมมากกว่า ๑.๕๐ แต่ไม่น้อยกว่า ๒.๐๐ สามภาคการศึกษาปกติ

๑๐.๑๑ การจำแนกสภาพนิสิต จะกระทำเมื่อสิ้นภาคการศึกษา ของการศึกษาในระบบทวิภาค แบบ ๒ ภาคการศึกษาต่อปีการศึกษา หรือการศึกษาในระบบทวิภาค แบบ ๓ ภาคการศึกษา ต่อปีการศึกษา สำหรับผลการศึกษาคฤศรอนให้นำไปรวมกับผลการศึกษาลัดไป ที่นิสิตผู้นั้นลงทะเบียนเรียน ยกเว้น ผู้ที่จบการศึกษาภาคฤศรอน

ข้อ ๑๑ หลักสูตรสาขาวิชา

๑๑.๑ หลักสูตรระดับปริญญาตรีของแต่ละสาขาวิชา ประกอบด้วย

๑๑.๑.๑ หมวดวิชาศึกษาทั่วไป หมายถึง หมวดวิชาที่เสริมสร้างความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ให้มีความรอบรู้อย่างกว้างขวาง เข้าใจ และเห็นคุณค่าของตนเอง ผู้อื่น สังคม ศิลปวัฒนธรรมและธรรมชาติ ใส่ใจต่อความเปลี่ยนแปลงของสรรพสิ่ง พัฒนาการตนเองอย่างต่อเนื่อง ดำเนินชีวิตอย่างมีคุณธรรม พร้อมให้ความช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์ และเป็นพลเมืองที่มีคุณค่าของสังคมไทยและสังคมโลก โดยให้มีจำนวนหน่วยกิตรวม ไม่น้อยกว่า ๓๐ หน่วยกิต

๑๑.๑.๒ หมวดวิชาเฉพาะสาขา เป็นกลุ่มรายวิชาแกน วิชาเฉพาะด้าน วิชาพื้นฐานวิชาชีพ และวิชาชีพที่มุ่งหมายให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจและปฏิบัติงานได้ โดยให้มีหน่วยกิตรวม ดังนี้

- ๑๑.๑.๒.๑ หลักสูตรปริญญาตรี (๔ ปี) ทางวิชาการ ทางวิชาชีพ หรือ ปฏิบัติการ ให้มีจำนวนหน่วยกิตหมวดวิชาเฉพาะรวม ไม่น้อยกว่า ๗๒ หน่วยกิต
- ๑๑.๑.๒.๒ หลักสูตรปริญญาตรี (๕ ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิต หมวดวิชาเฉพาะรวมไม่น้อยกว่า ๙๐ หน่วยกิต
- ๑๑.๑.๒.๓ หลักสูตรปริญญาตรี (ไม่น้อยกว่า ๖ ปี) ให้มีจำนวน หน่วยกิตหมวดวิชาเฉพาะรวมไม่น้อยกว่า ๑๐๘ หน่วยกิต
- ๑๑.๑.๒.๔ หลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) ให้มีจำนวนหน่วยกิต หมวดวิชาเฉพาะรวม ไม่น้อยกว่า ๔๒ หน่วยกิต และในจำนวนนั้นต้องเป็นวิชาทางทฤษฎีไม่น้อยกว่า ๑๘ หน่วยกิต
- ๑๑.๑.๒.๕ หลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวน้ำ ให้มีจำนวน หน่วยกิต รายวิชาระดับบัณฑิตศึกษา ไม่น้อยกว่า ๑๒ หน่วยกิต
- ๑๑.๑.๓ หมวดวิชาเลือกเสรี เป็นรายวิชาที่เปิดโอกาสให้นักศึกษาเลือกเรียนรายวิชา ใดๆ ในหลักสูตรปริญญาตรี เพื่อให้ผู้เรียนได้ขยายความรู้ทางวิชาการให้กว้างขวางออกไป ตลอดจน เป็นการส่งเสริมความถนัด และความสนใจของผู้เรียนให้ได้มากยิ่งขึ้น โดยให้มีจำนวนหน่วยกิตรวม ไม่น้อยกว่า ๖ หน่วยกิต
- ๑๑.๒ หลักสูตรปริญญาตรี (๔ ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวม ไม่น้อยกว่า ๑๒๐ หน่วยกิต ให้ใช้เวลาศึกษาไม่เกิน ๘ ปีการศึกษา สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา และไม่เกิน ๑๒ ปีการศึกษา สำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา
- ๑๑.๓ หลักสูตรปริญญาตรี (๕ ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวม ไม่น้อยกว่า ๑๕๐ หน่วยกิต ให้ใช้เวลาศึกษาไม่เกิน ๑๐ ปีการศึกษา สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา และไม่เกิน ๑๕ ปีการศึกษา สำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา
- ๑๑.๔ หลักสูตรปริญญาตรี (ไม่น้อยกว่า ๖ ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวม ไม่น้อยกว่า ๑๘๐ หน่วยกิต ให้ใช้เวลาศึกษาไม่เกิน ๑๒ ปีการศึกษา สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา และ ไม่เกิน ๑๘ ปีการศึกษา สำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา
- ๑๑.๕ หลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวม ไม่น้อยกว่า ๗๒ หน่วยกิต ให้ใช้เวลาศึกษาไม่เกิน ๔ ปีการศึกษา สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา และไม่เกิน ๖ ปีการศึกษา สำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา ทั้งนี้ให้นับเวลาศึกษาจากวันที่เปิดภาคการศึกษาแรกที่รับเข้า ศึกษาในหลักสูตรนั้น
- ๑๑.๖ เพื่อให้การลงทะเบียนเรียนรายวิชาสอดคล้องกับหลักสูตรสาขาวิชา ให้อาจารย์ที่ปรึกษาและนิสิตทำความเข้าใจหลักสูตร สาขาวิชา และแผนการศึกษานั้น และให้อาจารย์ ที่ปรึกษาเป็นผู้ให้คำปรึกษา ดูแลนิสิตลงทะเบียนเรียนรายวิชาให้สอดคล้องกับหลักสูตร สาขาวิชา
- ข้อ ๑๒ การลงทะเบียนเรียน
- ๑๒.๑ การลงทะเบียนเรียน ให้เป็นไปตามที่กำหนดไว้ในประกาศมหาวิทยาลัย หากนิสิตมาลงทะเบียนหลังวันที่มหาวิทยาลัยกำหนด จะต้องชำระค่าปรับตามที่กำหนดไว้ ในประกาศมหาวิทยาลัย
- ๑๒.๒ การลงทะเบียนรายวิชาใดๆ นิสิตสามารถลงทะเบียนเรียนหรือ ลงทะเบียนเพิ่ม-ถอน รายวิชา ผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ด้วยตนเอง ตามวันเวลาที่กำหนดไว้ในประกาศมหาวิทยาลัย

๑๒.๓ การลงทะเบียนรายวิชาหลังกำหนด ให้กระทำได้ภายในระยะเวลาของการขอเพิ่มรายวิชา หากพ้นกำหนดนี้ มหาวิทยาลัยอาจยกเลิกสิทธิ์การลงทะเบียนรายวิชาในภาคการศึกษานั้น

๑๒.๔ การลงทะเบียนเรียนจะสมบูรณ์ก็ต่อเมื่อได้ชำระค่าธรรมเนียมต่างๆตามที่กำหนดไว้ในประกาศมหาวิทยาลัย

๑๒.๕ วิชาใดที่ได้รับอักษร I หรือ P นิสิตไม่ต้องลงทะเบียนเรียนรายวิชานั้นซ้ำอีก

๑๒.๖ การจัดการศึกษาในระบบทวิภาค แบบ ๒ ภาคการศึกษา ต่อปีการศึกษา นิสิตสามารถลงทะเบียนเรียนรายวิชาของแต่ละภาคการศึกษาปกติได้ ไม่น้อยกว่า ๙ หน่วยกิต แต่ไม่เกิน ๒๒ หน่วยกิต และสามารถลงทะเบียนเรียนรายวิชาสำหรับภาคฤดูร้อนได้ ไม่เกิน ๙ หน่วยกิต

การจัดการศึกษาในระบบทวิภาค แบบ ๓ ภาคการศึกษาต่อปีการศึกษา นิสิตสามารถลงทะเบียนเรียนรายวิชาของแต่ละภาคการศึกษาได้ไม่น้อยกว่า ๖ หน่วยกิต แต่ไม่เกิน ๑๕ หน่วยกิต

กรณีนิสิตต้องการลงทะเบียนเรียนน้อยกว่า ๙ หน่วยกิต หรือเกินกว่า ๒๒ หน่วยกิต สำหรับการจัดการศึกษาในระบบทวิภาค แบบ ๒ ภาคการศึกษาต่อปีการศึกษา ตามวรรคหนึ่ง หรือต้องการลงทะเบียนเรียนน้อยกว่า ๖ หน่วยกิต หรือมากกว่า ๑๕ หน่วยกิต สำหรับการจัดการศึกษาในระบบทวิภาค แบบ ๓ ภาคการศึกษาต่อปีการศึกษา ตามวรรคสอง ให้ยื่นคำร้องขออนุมัติต่อมหาวิทยาลัย

๑๒.๗ การลงทะเบียนที่ผิดเงื่อนไข ให้ถือว่าลงทะเบียนนั้นเป็นโมฆะ และรายวิชาที่ลงทะเบียนผิดเงื่อนไขนั้น ให้ได้รับอักษร W

๑๒.๘ นิสิตอาจขอลงทะเบียนเข้าร่วมศึกษารายวิชาใดๆ เพื่อเป็นการเพิ่มพูนความรู้ (Audit) ได้โดยความเห็นชอบของอาจารย์ผู้สอนและคณะ หรือหน่วยงานที่เทียบเท่าที่รายวิชานั้นสังกัดอยู่ยินยอม และได้ยื่นหลักฐานนั้นต่อมหาวิทยาลัย ทั้งนี้ นิสิตจะต้องชำระค่าหน่วยกิตรายวิชานั้นตามที่กำหนดไว้ในประกาศมหาวิทยาลัย และนิสิตจะได้รับผลการเรียนเป็นอักษร S หรือ U

๑๒.๙ ภาคการศึกษาปกติใด หากนิสิตไม่ได้ลงทะเบียนเรียนด้วยเหตุใดๆ ก็ตาม จะต้องขอลาพักการศึกษาสำหรับภาคการศึกษานั้น โดยทำหนังสือขออนุมัติลาพักการศึกษาต่อคณบดี และจะต้องเสียค่าธรรมเนียมเพื่อขึ้นทะเบียนเป็นนิสิต/เพื่อรักษาสภาพนิสิตภายในสิบห้าวัน นับจากวันเปิดภาคการศึกษา หากไม่ปฏิบัติตามดังกล่าว ต้องพ้นสภาพการเป็นนิสิต

๑๒.๑๐ มหาวิทยาลัยอาจอนุมัติให้นิสิตที่พ้นสภาพนิสิต กลับเข้าเป็นนิสิตใหม่ ถ้ามีเหตุผลอันสมควร โดยให้ถือระยะเวลาที่พ้นสภาพนิสิตนั้น เป็นระยะเวลาพักการศึกษา ในกรณีเช่นนี้ นิสิตจะต้องชำระค่าธรรมเนียมเพื่อขึ้นทะเบียนเป็นนิสิต รวมทั้งค่าธรรมเนียมอื่นๆ ที่ค้างชำระเสมือนเป็นผู้ลาพักการศึกษา มหาวิทยาลัยไม่อนุมัติให้กลับเข้าเป็นนิสิตตามวรรคก่อน หากพ้นกำหนดเวลาสองปี นับจากวันที่นิสิตผู้นั้นพ้นสภาพการเป็นนิสิต

๑๒.๑๑ ในกรณีมีโครงการแลกเปลี่ยนนิสิต นักศึกษา ระหว่างสถาบันอุดมศึกษา หรือมีข้อตกลงเฉพาะราย หรือมีข้อตกลงในการลงทะเบียนเรียนข้ามสถาบัน

๑๒.๑๑.๑ มหาวิทยาลัยอาจพิจารณาอนุมัติให้นิสิตลงทะเบียนเรียนรายวิชาที่เปิดสอนในสถาบันอุดมศึกษาอื่น แทนการลงทะเบียนเรียนในมหาวิทยาลัยนเรศวรทั้งหมด หรือบางส่วนได้

๑๒.๑๑.๒ กรณีเป็นนิสิตหรือนักศึกษาจากสถาบันอื่น มหาวิทยาลัย อาจพิจารณาอนุมัติให้ลงทะเบียนรายวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยนเรศวร โดยชำระค่าธรรมเนียมตามที่กำหนดไว้ในประกาศมหาวิทยาลัย

ข้อ ๑๓ การเพิ่มและถอนรายวิชา

๑๓.๑ การเพิ่มรายวิชาจะกระทำได้ภายใน ๒ สัปดาห์แรก นับจากวันเปิดภาคการศึกษา หรือภายใน ๑ สัปดาห์แรก นับจากวันเปิดภาคฤดูร้อน

๑๓.๒ การถอนรายวิชาจะกระทำได้ภายในกำหนดเวลาไม่เกินสัปดาห์ที่ ๑๒ ของเวลาเรียนของภาคการศึกษานับตั้งแต่วันเปิดภาคการศึกษา การถอนรายวิชาภายในกำหนดเวลาเดียวกันกับการเพิ่มรายวิชาจะไม่ปรากฏอักษร W ในระเบียนผลการศึกษา แต่ถ้าถอนรายวิชาหลังกำหนดเวลาการเพิ่มรายวิชานิสิตจะได้รับอักษร W

๑๓.๓ ขั้นตอนปฏิบัติในการเพิ่มและถอนรายวิชา ให้เป็นไปตามที่กำหนดไว้ในประกาศมหาวิทยาลัย

๑๓.๔ การคำนวณค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยของนิสิตที่ย้ายสาขาวิชา หรือย้ายคณะ ให้นำเอาผลคูณของจำนวนหน่วยกิตกับค่าระดับชั้นของทุกรายวิชาที่ปรากฏในหลักสูตรสาขาวิชาที่รับเข้า ไม่ว่าจะป็นรายวิชาที่เทียบให้หรือไม่ก็ตาม รายวิชาที่ไม่ปรากฏในหลักสูตรสาขาวิชาที่รับเข้า ไม่ว่านิสิตจะได้รับค่าระดับชั้นใด จะไม่นำมาคำนวณค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ย

๑๓.๕ การคำนวณค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยของนิสิตที่โอนย้ายมาจากสถาบันอุดมศึกษาอื่น ให้คำนวณค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยเฉพาะรายวิชาที่เรียนใหม่

ข้อ ๑๔ การวัดและการประเมินผลการศึกษา

๑๔.๑ มหาวิทยาลัยจัดให้มีการวัดผลการศึกษาภาคการศึกษาละไม่น้อยกว่าหนึ่งครั้ง

๑๔.๒ นิสิตต้องมีเวลาเรียนแต่ละรายวิชาไม่ต่ำกว่าร้อยละ ๘๐ ของเวลาเรียนทั้งหมด จึงจะมีสิทธิ์ได้รับการวัดและประเมินผลในรายวิชานั้น ผู้ไม่มีสิทธิ์ได้รับการวัดและประเมินผลตามวรรคก่อน จะได้รับระดับชั้น F หรือ อักษร U

๑๔.๓ มหาวิทยาลัยใช้ระบบระดับชั้นและค่าระดับชั้นในการวัดและประเมินผล นอกจากรายวิชาที่กำหนดให้วัดและประเมินผลด้วยอักษร S และ U

๑๔.๔ สัญลักษณ์และความหมายของการวัดและประเมินผลรายวิชาต่างๆ ให้กำหนด ดังนี้

สัญลักษณ์	ความหมาย	ค่าระดับชั้น
A	ดีเยี่ยม (Excellent)	๔.๐๐
B+	ดีมาก (Very Good)	๓.๕๐
B	ดี (Good)	๓.๐๐
C+	ดีพอใช้ (Fairly Good)	๒.๕๐
C	พอใช้ (Fair)	๒.๐๐
D+	อ่อน (Poor)	๑.๕๐
D	อ่อนมาก (Very Poor)	๑.๐๐
F	ตก (Failed)	๐.๐๐
S	เป็นที่พอใจ (Satisfactory)	
U	ไม่เป็นที่พอใจ (Unsatisfactory)	
I	การวัดผลยังไม่สมบูรณ์ (Incomplete)	
P	การเรียนการสอนยังไม่สิ้นสุด (In Progress)	
W	การถอนรายวิชา (Withdrawn)	

กรณีที่มีการเทียบโอนผลการเรียนจากการศึกษานอกระบบ หรือการศึกษาตามอัธยาศัย ให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย โดยมีสัญลักษณ์การวัดผลและการประเมินผล ดังนี้

CE หน่วยกิตที่ได้จากการทดสอบ (Credits from examination)

CP หน่วยกิตที่ได้จากการเสนอแฟ้มสะสมงาน (Credits from portfolio)

CS หน่วยกิตที่ได้จากการทดสอบมาตรฐาน (Credits from standardized tests)

CT หน่วยกิตที่ได้จากการประเมินหรืออบรมที่วัดโดยหน่วยงานต่าง ๆ (Credits from training)

CX หน่วยกิตที่ได้จากการยกเว้นการเรียน (Credits from exemption)

๑๔.๕ ระบบอักษร S และ U ใช้เฉพาะบางรายวิชาที่มหาวิทยาลัยกำหนด และประเมินผลด้วยอักษร S และ U

๑๔.๖ อักษร I เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงว่านิสิตไม่สามารถเข้ารับการวัดผลในรายวิชานั้น ให้เสร็จสมบูรณ์ได้ โดยมีหลักฐานแสดงว่ามีเหตุสุดวิสัยบางประการ การให้อักษร I ต้องได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ผู้สอนและการอนุมัติจากคณบดีที่รายวิชานั้นสังกัดอยู่ นิสิตจะต้องดำเนินการขอรับการวัดและประเมินผลเพื่อแก้อักษร I ให้สมบูรณ์ภายใน ๔ สัปดาห์นับแต่วันเปิดภาคการศึกษาถัดไปของการลงทะเบียนเรียน หากพ้นกำหนดดังกล่าวมหาวิทยาลัยจะเปลี่ยนอักษร I เป็นระดับชั้น F หรืออักษร U

๑๔.๗ อักษร P เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงว่ารายวิชานั้นยังมีการเรียนการสอนต่อเนื่องอยู่ และไม่มี การวัดและประเมินผลภายในภาคการศึกษาที่ลงทะเบียน ทั้งนี้ให้ใช้เฉพาะบางรายวิชาที่มหาวิทยาลัยกำหนด อักษร P จะเปลี่ยนก็ต่อเมื่อมีการวัดและประเมินผล ภายในระยะเวลาไม่เกินวันสุดท้ายของการสอบปลายภาค ประจำสองภาคการศึกษาถัดไปหากพ้นกำหนดระยะเวลาดังกล่าวตามวรรคก่อนแล้ว มหาวิทยาลัยจะเปลี่ยนอักษร P เป็นระดับชั้น F หรืออักษร U

๑๔.๘ อักษร W เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงว่า

๑๔.๘.๑ นิสิตได้ถอนรายวิชาที่ลงทะเบียนตามเงื่อนไขการลงทะเบียน

๑๔.๘.๒ การลงทะเบียนผิดเงื่อนไขและเป็นโมฆะ

๑๔.๘.๓ นิสิตถูกสั่งพักการศึกษาในภาคการศึกษานั้น

๑๔.๘.๔ มหาวิทยาลัยนเรศวรอนุมัติให้นิสิตถอนทุกรายวิชาที่ลงทะเบียน

๑๔.๙ อักษร S U I P และ W จะไม่ถูกนำมาคำนวณค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ย

๑๔.๑๐ การนับหน่วยกิตสะสม และการคำนวณค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ย

๑๔.๑๐.๑ การนับจำนวนหน่วยกิตสะสมเพื่อให้ครบหลักสูตร ให้นับเฉพาะหน่วยกิตของรายวิชาที่สอบได้เท่านั้น

๑๔.๑๐.๒ มหาวิทยาลัยจะคำนวณค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยจากหน่วยกิต และค่าระดับชั้นของรายวิชาทั้งหมดที่นิสิตได้ลงทะเบียนในแต่ละภาคการศึกษา

๑๔.๑๐.๓ การคำนวณค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยให้นำเอาผลคูณของจำนวนหน่วยกิตกับค่าระดับชั้นของทุกๆ รายวิชาตามข้อ ๑๔.๑๐.๒ มารวมกันแล้วหารด้วยจำนวนหน่วยกิตของรายวิชาทั้งหมด ยกเว้นข้อ ๑๔.๙ และในกรณีที่นิสิตลงทะเบียนเรียนรายวิชาใดรายวิชาหนึ่งมากกว่าหนึ่งครั้ง มหาวิทยาลัยจะคำนวณค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยจากหน่วยกิตและค่าระดับชั้นที่นิสิตลงทะเบียนเรียนครั้งสุดท้ายเพียงครั้งเดียว

ข้อ ๑๕ การเรียนซ้ำ

๑๕.๑ รายวิชาใดที่นิสิตสอบได้ต่ำกว่า C นิสิตสามารถลงทะเบียนเรียนซ้ำได้

๑๕.๒ รายวิชาบังคับใดตามโครงสร้างหลักสูตรที่นิสิตสอบได้ F นิสิตต้อง

ลงทะเบียนเรียนซ้ำ

๑๕.๓ รายวิชาบังคับใดตามโครงสร้างหลักสูตรที่นิสิตสอบได้ U นิสิตต้องลงทะเบียนเรียนซ้ำ

ข้อ ๑๖ การลา

๑๖.๑ การลาป่วยและการลา กิจ

นิสิตผู้ใดมีกิจจำเป็น หรือเจ็บป่วย ไม่สามารถเข้าชั้นเรียนในชั่วโมงเรียนได้ ให้ยื่นใบลาตามแบบฟอร์มของมหาวิทยาลัยผ่านอาจารย์ที่ปรึกษา แล้วนำไปขออนุญาตจากอาจารย์ผู้สอน

๑๖.๒ การลาพักการศึกษา

๑๖.๒.๑ นิสิตจะขออนุญาตลาพักการศึกษาได้ในกรณีต่อไปนี้

(๑) ถูกเรียกระดมพลหรือเกณฑ์เข้ารับราชการทหาร

(๒) ได้รับทุนแลกเปลี่ยนนักศึกษาระหว่างประเทศ หรือ ทุนอื่นใด

ซึ่งมหาวิทยาลัยเห็นสมควรสนับสนุน

(๓) เจ็บป่วยหรือประสบอุบัติเหตุ

(๔) เหตุผลอื่นๆ ที่คณะเห็นสมควร

๑๖.๒.๒ นิสิตที่ประสงค์จะลาพักการศึกษาลดลงหนึ่งภาคการศึกษาปกติ หรือมากกว่า ให้ยื่นใบลาตามแบบฟอร์มของมหาวิทยาลัย พร้อมกับหนังสือยินยอมจากผู้ปกครอง ผ่านอาจารย์ที่ปรึกษาถึงคณบดี เพื่อพิจารณาอนุมัติแล้วแจ้งมหาวิทยาลัยเพื่อทราบต่อไป

๑๖.๒.๓ นิสิตที่ลาพัก หรือถูกสั่งพักการศึกษาลดลงหนึ่งภาคการศึกษาปกติ หรือมากกว่า จะต้องชำระค่าธรรมเนียมเพื่อขึ้นทะเบียนเป็นนิสิตทุกภาคการศึกษา

๑๖.๓ การลาออก นิสิตที่ประสงค์จะขอลาออก ต้องยื่นใบลาออกพร้อมหนังสือยินยอมจากผู้ปกครองผ่านอาจารย์ที่ปรึกษาถึงคณบดี แล้วเสนอมหาวิทยาลัยเพื่อพิจารณาอนุมัติ

ข้อ ๑๗ การย้ายสาขาวิชา

๑๗.๑ การย้ายสาขาวิชาภายในคณะ ให้ปฏิบัติตามเงื่อนไขของคณะและภาควิชา

๑๗.๒ การย้ายสาขาวิชาไปคณะอื่น จะต้องปฏิบัติตามเงื่อนไขต่อไปนี้

๑๗.๒.๑ นิสิตที่ประสงค์จะขอย้ายสาขาวิชาไปคณะอื่น จะต้องได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษา ภาควิชา และคณบดีคณะเดิม และได้เรียนตามแผนการศึกษาในคณะเดิมมาแล้ว ไม่น้อยกว่าสองภาคการศึกษาปกติ

๑๗.๒.๒ การย้ายสาขาวิชาไปคณะอื่นจะต้องได้รับความเห็นชอบจากมหาวิทยาลัย โดยผ่านการพิจารณาของคณะหรือหน่วยงานที่เทียบเท่าที่นิสิตสังกัดและจะรับย้ายไปสังกัดนั้น ทั้งนี้ ให้ทำเป็นประกาศมหาวิทยาลัย

๑๗.๒.๓ การย้ายสาขาวิชาหรือย้ายคณะจะสมบูรณ์ต่อเมื่อได้ชำระค่าธรรมเนียมการย้ายสาขา ตามประกาศของมหาวิทยาลัย และต้องดำเนินการให้เสร็จสิ้นก่อนวันเปิดภาคการศึกษาที่นิสิตประสงค์จะย้ายไป

๑๗.๒.๔ เมื่อนิสิตได้ย้ายสาขาวิชาแล้ว รายวิชาที่เคยเรียนมาอาจนำมาคำนวณหาค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยในสาขาวิชาใหม่ได้

ข้อ ๑๘ การพ้นสภาพนิสิต

นิสิตจะพ้นสภาพนิสิตด้วยเหตุดังต่อไปนี้

๑๘.๑ ตาย

๑๘.๒ ลาออก

๑๘.๓ โอนไปเป็นนิสิต นักศึกษาสถาบันการศึกษาอื่น

- ๑๘.๔ ขาดคุณสมบัติของการเข้าเป็นนิสิตข้อหนึ่งข้อใดตามที่กำหนดไว้ในข้อ ๕
- ๑๘.๕ ไม่มาลงทะเบียนเรียนภายในเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนดตามข้อ ๑๒.๙
- ๑๘.๖ มีความประพฤติไม่สมควรเป็นนิสิต หรือกระทำการอันก่อให้เกิดความเสื่อมเสียแก่มหาวิทยาลัย และมหาวิทยาลัยเห็นสมควรให้ออกชื่อจากทะเบียนนิสิต
- ๑๘.๗ เมื่อได้ขึ้นทะเบียนเป็นนิสิตมหาวิทยาลัยนเรศวรเป็นเวลา ๒ เท่าของเวลาที่กำหนดไว้ในแผนการศึกษาของสาขาวิชานั้นแล้วยังไม่สำเร็จการศึกษา
- ๑๘.๘ มีผลการศึกษาย่างใดอย่างหนึ่ง ดังต่อไปนี้
- ๑๘.๘.๑ เมื่อเรียนมาแล้ว มีผลการเรียนน้อยกว่า ๑.๕๐ ต่อหนึ่งภาคการศึกษา
- ๑๘.๘.๒ เมื่อมีสถานภาพนิสิตรอพินิจ มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสม มากกว่า ๑.๕๐ แต่ไม่น้อยกว่า ๒.๐๐ สามภาคการศึกษาปกติ
- ข้อ ๑๙ การเสนอให้ได้รับปริญญาตรี
- ๑๙.๑ ในภาคการศึกษาสุดท้ายที่นิสิตจะสำเร็จการศึกษา นิสิตจะต้องยื่นใบรายงานคาดว่าจะสำเร็จการศึกษา โดยผ่านอาจารย์ที่ปรึกษาต่อมหาวิทยาลัยภายในระยะเวลา ๑ เดือน นับจากวันเปิดภาคเรียน ทั้งนี้ นิสิตต้องมีสถานภาพการเป็นนิสิตในภาคการศึกษาที่ยื่นใบรายงาน
- ๑๙.๒ นิสิตที่ได้รับการเสนอให้ได้รับปริญญาตรี ต้องมีคุณสมบัติดังต่อไปนี้
- ๑๙.๒.๑ เรียนรายวิชาต่างๆ ครบตามหลักสูตรและเงื่อนไขของสาขาวิชานั้น และ ไม่มีรายวิชาใดได้รับอักษร I หรืออักษร P โดยใช้เวลาเรียน ดังนี้
- ๑๙.๒.๑.๑ การศึกษาเพื่อปริญญาตรี ๔ ปี สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อน ๖ ภาคการศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา และไม่ก่อน ๑๔ ภาคการศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา
- ๑๙.๒.๑.๒ การศึกษาเพื่อปริญญาตรี ๕ ปี สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อน ๘ ภาคการศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา และไม่ก่อน ๑๗ ภาคการศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา
- ๑๙.๒.๑.๓ หลักสูตรปริญญาตรี ไม่น้อยกว่า ๖ ปี สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อน ไม่ก่อน ๑๐ ภาคการศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา และไม่ก่อน ๒๐ ภาคการศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา
- ๑๙.๒.๑.๔ การศึกษาเพื่อปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อน ๔ ภาคการศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลาและไม่ก่อน ๘ ภาคการศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา
- ๑๙.๒.๑.๕ การศึกษาเพื่อปริญญาที่สอง สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อน ๒ ภาคการศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา และไม่ก่อน ๓ ภาคการศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา
- ๑๙.๒.๒ นิสิตที่ขอเทียบโอนรายวิชาต้องใช้เวลาศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยนเรศวรอย่างน้อย ๑ ปีการศึกษา
- ๑๙.๒.๓ มีค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า ๒.๐๐
- ๑๙.๒.๔ ได้รับการทดสอบความรู้ภาษาอังกฤษ และความรู้ด้านคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศ
- ๑๙.๓ นิสิตที่จะได้รับการเสนอชื่อให้ได้รับปริญญาเกียรตินิยม นอกจากเป็นผู้มีคุณสมบัติตามที่กำหนดไว้ในข้อ ๑๙.๒ แล้ว ต้องมีคุณสมบัติเพิ่มเติมดังต่อไปนี้

๑๙.๓.๑ มีค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยตลอดหลักสูตรตั้งแต่ ๓.๕๐ ขึ้นไป จะได้รับเกียรติคุณอันดับหนึ่ง แต่ถ้ามีค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยตลอดหลักสูตรตั้งแต่ ๓.๒๕ ถึง ๓.๔๙ จะได้รับเกียรติคุณอันดับสอง

๑๙.๓.๒ ไม่เคยได้รับระดับชั้น F หรืออักษร U และต้องไม่ลงทะเบียนเรียนซ้ำในรายวิชาใด

๑๙.๓.๓ กรณีเป็นนิสิตที่มีการขอเทียบโอนผลการเรียน จำนวนหน่วยกิต ต้องไม่เกิน ๑ ใน ๖ ของจำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร

ข้อ ๒๐ การอนุมัติปริญญา สภามหาวิทยาลัยนเรศวรจะพิจารณาอนุมัติปริญญาเมื่อสิ้นทุกภาคการศึกษา ยกเว้น กรณีที่นิสิตไม่สำเร็จการศึกษาตามแผนการเรียนที่หลักสูตรกำหนดให้อนุมัติในวันที่มีผลการเรียนโดยสมบูรณ์ในภาคการศึกษานั้นๆ และนิสิตต้องมีสถานภาพการเป็นนิสิตด้วย

ข้อ ๒๑ การให้รางวัลแก่ผู้เรียนดี

๒๑.๑ รางวัลเรียนดีประจำปี มหาวิทยาลัยจะมอบเกียรติบัตรให้กับนิสิตที่มีผลการเรียนดีประจำปีการศึกษาหนึ่งๆ โดยลงทะเบียนเรียนสองภาคการศึกษาปกติ ในปีการศึกษานั้น ไม่น้อยกว่า ๓๒ หน่วยกิต ไม่เคยได้รับระดับชั้น F หรือ อักษร U และต้องมีค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยในปีการศึกษานั้นๆ ๓.๗๕ ขึ้นไป นิสิตปีสุดท้ายของหลักสูตรไม่อยู่ในข่ายของสิทธิได้รับรางวัลเรียนดี

๒๑.๒ รางวัลเรียนดีตลอดหลักสูตร นิสิตที่เรียนดีตลอดหลักสูตร ได้รับปริญญา เกียรติคุณอันดับหนึ่งและมีผลการเรียนเฉลี่ยสะสม ๓.๗๕ ขึ้นไป มีสิทธิได้รับรางวัลเหรียญทอง

ข้อ ๒๒ การประกันคุณภาพของหลักสูตร ให้ทุกหลักสูตรกำหนดระบบการประกันคุณภาพของหลักสูตร โดยมีองค์ประกอบในการประกันคุณภาพอย่างน้อย ๖ ด้าน คือ

๒๒.๑ การกำกับมาตรฐาน

๒๒.๒ บัณฑิต

๒๒.๓ นักศึกษา

๒๒.๔ อาจารย์

๒๒.๕ หลักสูตร การเรียนการสอน การประเมินผู้เรียน

๒๒.๖ สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

ข้อ ๒๓ การพัฒนาหลักสูตร ให้ทุกหลักสูตรพัฒนาหลักสูตรให้ทันสมัย โดยมีการประเมินและรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตรทุกปีการศึกษา เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปปรับปรุงพัฒนาหลักสูตรเป็นระยะๆ อย่างน้อยตามรอบระยะเวลาของหลักสูตร หรือทุกรอบ ๕ ปี

ข้อ ๒๔ นิสิตที่เข้าศึกษาก่อนข้อบังคับนี้ ก็ให้ใช้ข้อบังคับนั้นต่อไปจนสำเร็จการศึกษา

ข้อ ๒๕ ให้อธิการบดีรักษาการให้เป็นไปตามข้อบังคับนี้และเพื่อการนี้ให้มีอำนาจประกาศได้ การใดที่มีได้กำหนดไว้ในข้อบังคับนี้ หรือไม่เป็นไปตามข้อบังคับนี้ ให้อธิการบดีมีอำนาจวินิจฉัยสั่งการตามที่เห็นสมควร แล้วรายงานให้สภามหาวิทยาลัยทราบ

ประกาศ ณ วันที่ ๓๑ กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๕๙



(ศาสตราจารย์ ดร. นพ. กระแส ชนวงค์)
นายกสภามหาวิทยาลัยนเรศวร



**ข้อบังคับมหาวิทยาลัยนเรศวร
ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ.๒๕๕๙
(แก้ไขเพิ่มเติม) ฉบับที่ ๒ พ.ศ.๒๕๖๐**

.....

โดยที่เป็นการสมควรปรับปรุงข้อบังคับมหาวิทยาลัยนเรศวร ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ.๒๕๕๙ เพื่อขยายระยะเวลาการพ้นสภาพนิสิตของนิสิตชั้นปีที่ ๑ ที่เข้าศึกษาปีการศึกษา ๒๕๕๙ ออกไปอีก ๑ ภาคการศึกษา

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๑๔(๒) แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยนเรศวร พ.ศ.๒๕๓๓ ประกอบกับมติสภามหาวิทยาลัยนเรศวร ในคราวประชุมครั้งที่ ๒๒๙ ๔/๒๕๖๐ เมื่อวันที่ ๕ มีนาคม ๒๕๖๐ ให้ออกข้อบังคับไว้ดังนี้

ข้อ ๑ ข้อบังคับนี้เรียกว่า “ข้อบังคับมหาวิทยาลัยนเรศวร ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ.๒๕๕๙ (แก้ไขเพิ่มเติม) ฉบับที่ ๒ พ.ศ.๒๕๖๐”

ข้อ ๒ ข้อบังคับนี้ให้บังคับกับนิสิตที่เข้าศึกษาตั้งแต่ปีการศึกษา ๒๕๕๙ เป็นต้นไป

ข้อ ๓ ให้ยกเลิกความในข้อ ๑๐.๑๐ แห่งข้อบังคับมหาวิทยาลัยนเรศวร ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ.๒๕๕๙ และให้ใช้ความดังต่อไปนี้แทน

“ข้อ ๑๐.๑๐ สภาพนิสิต แบ่งออกได้ ดังนี้

๑๐.๑๐.๑ นิสิตปกติ ได้แก่ นิสิตที่มีผลการเรียนและการสอบได้ค่าระดับเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ ๒.๐๐ ขึ้นไป

๑๐.๑๐.๒ นิสิตรอพินิจ ได้แก่ นิสิตที่มีผลการเรียนและการสอบได้ค่าระดับเฉลี่ยสะสมเฉลี่ยน้อยกว่า ๒.๐๐”

ข้อ ๔ ให้ยกเลิกความในข้อ ๑๘.๘ แห่งข้อบังคับมหาวิทยาลัยนเรศวร ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ.๒๕๕๙ และให้ใช้ความดังต่อไปนี้แทน

“ข้อ ๑๘.๘ มีผลการศึกษาอย่างใดอย่างหนึ่ง ดังต่อไปนี้

๑๘.๘.๑ เมื่อเรียนมาแล้วครบสองภาคการศึกษาปกติ ยังมีค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยทั้งหมดไม่ถึง ๑.๕๐

๑๘.๘.๒ เมื่อเรียนมาแล้วครบสี่ภาคการศึกษาปกติ ยังมีค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยทั้งหมดไม่ถึง ๑.๗๕

๑๘.๘.๓ เมื่อเรียนมาแล้วครบสี่ภาคการศึกษาปกติขึ้นไปยังมีค่าระดับสะสมเฉลี่ยทั้งหมดไม่ถึง ๑.๗๕”

สำเนาถูกต้อง

(นางสาวพรเพ็ญ อ่อนศรี)


อธิการ

/ข้อ ๕ ให้อธิการบดี...

-๒-

ข้อ ๕ ให้อธิการบดีรักษาการตามข้อบังคับนี้ ในกรณีที่มีปัญหาการปฏิบัติตามข้อบังคับนี้ หรือมิได้กำหนดไว้ในข้อบังคับนี้ ให้อธิการบดีเป็นผู้วินิจฉัยตีความและให้ถือเป็นที่สุด และในการนี้ให้มีอำนาจในการออกประกาศ

ประกาศ ณ วันที่ ๒๖ มีนาคม พ.ศ.๒๕๖๐



(ศาสตราจารย์นายแพทย์ ดร.กระแส ชนช่วงค์)

นายกสภามหาวิทยาลัยนเรศวร

สำเนาถูกต้อง



(นางสาวพรเพ็ญ อ่อนศรี)

นิติกร



ข้อบังคับมหาวิทยาลัยนเรศวร
ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2559
(แก้ไขเพิ่มเติม) ฉบับที่ 3
พ.ศ. 2561

.....

โดยที่เป็นการสมควรปรับปรุงข้อบังคับมหาวิทยาลัยนเรศวร ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2559 เพื่อเปลี่ยนแปลงเงื่อนไขการขอย้ายสาขาวิชาของนิสิตระดับปริญญาตรี และการให้อนุปริญญาหรือปริญญาตรีสำหรับนิสิตที่ไม่สำเร็จการศึกษาตามแผนการศึกษาที่กำหนดไว้ในหลักสูตรให้สอดคล้องกับสภาพการณ์ในปัจจุบัน

ฉะนั้น อาศัยอำนาจตามความในมาตรา 14(2) และมาตรา 46 แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยนเรศวร พ.ศ.2533 ประกอบกับมติสภามหาวิทยาลัยนเรศวร ในการประชุมครั้งที่ 248 (6/2561) เมื่อวันที่ 27 พฤษภาคม 2561 จึงให้ออกข้อบังคับไว้ดังนี้

ข้อ 1 ข้อบังคับนี้ เรียกว่า ข้อบังคับมหาวิทยาลัยนเรศวร ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2559 (แก้ไขเพิ่มเติม) ฉบับที่ 3 พ.ศ. 2561

ข้อ 2 ข้อบังคับนี้ให้ใช้กับนิสิตที่เข้าศึกษาตั้งแต่ปีการศึกษา 2560 เป็นต้นไป

ข้อ 3 ให้ยกเลิกความในข้อ 17 แห่งข้อบังคับมหาวิทยาลัยนเรศวร ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2559 และให้ใช้ความดังต่อไปนี้แทน

“ข้อ 17 การย้ายสาขาวิชา

17.1 นิสิตที่ประสงค์จะขอย้ายสาขาวิชาภายในคณะหรือระหว่างคณะ ต้องเรียนตามแผนการศึกษาในคณะเดิมมาแล้วอย่างน้อยหนึ่งภาคการศึกษาปกติ

17.2 ให้กำหนดหลักเกณฑ์การย้ายสาขาวิชา และทำเป็นประกาศของมหาวิทยาลัย

17.3 ให้มีคณะกรรมการพิจารณาการย้ายสาขาวิชาระหว่างคณะของนิสิตระดับปริญญาตรี โดยมีอธิการบดีหรือรองอธิการบดีที่ได้รับมอบหมายเป็นประธานคณะกรรมการ คณบดี/ผู้อำนวยการวิทยาลัยที่นิสิตประสงค์จะย้ายออกจากสาขาวิชาเดิมและย้ายเข้าสาขาวิชาใหม่เป็นกรรมการ ผู้อำนวยการกองบริการการศึกษาเป็นเลขานุการ และหัวหน้างานทะเบียนนิสิตและประมวลผลเป็นผู้ช่วยเลขานุการ

ในกรณีนิสิตขอย้ายสาขาวิชาภายในคณะ/วิทยาลัย เมื่อคณะ/วิทยาลัยพิจารณาในเบื้องต้นแล้ว ให้เสนอมหาวิทยาลัยพิจารณา

17.4 การย้ายสาขาวิชาภายในคณะหรือระหว่างคณะจะสมบูรณ์ต่อเมื่อได้ชำระค่าธรรมเนียมการย้ายสาขา ตามประกาศของมหาวิทยาลัย และต้องดำเนินการให้เสร็จสิ้นก่อนวันเปิดภาคการศึกษาที่นิสิตประสงค์จะย้ายไป

17.5 เมื่อนิสิตได้ย้ายสาขาวิชาแล้ว รายวิชาที่เคยเรียนมาอาจนำมาคำนวณหาค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยในสาขาวิชาใหม่ได้”

ข้อ 4 ให้ยกเลิกความในข้อ 20 แห่งข้อบังคับมหาวิทยาลัยนเรศวร ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2559 และให้ใช้ความดังต่อไปนี้แทน

“ข้อ 20 สภามหาวิทยาลัย เป็นผู้พิจารณาอนุมัติปริญญาหรืออนุปริญญา เมื่อสิ้นทุกภาคการศึกษา

20.1 นิสิตต้องมีคุณสมบัติตามข้อ 19.2


20.2 นิสิตที่มีคุณสมบัติไม่ผ่านเกณฑ์ตามข้อ 19.2 มหาวิทยาลัยอาจพิจารณาให้เป็นผู้สำเร็จการศึกษาในระดับอนุปริญญาหรือปริญญาตรีได้ ทั้งนี้ นิสิตต้องศึกษาและสอบผ่านรายวิชาต่างๆ รวมทั้งมีจำนวนหน่วยกิตอยู่ในเกณฑ์ระดับอนุปริญญาหรือปริญญาตรี ตามที่มหาวิทยาลัยกำหนดและให้ทำเป็นประกาศของมหาวิทยาลัย

20.3 นิสิตที่ไม่สำเร็จการศึกษาตามแผนการศึกษาที่หลักสูตรกำหนดให้อนุมัติในวันที่มีผลการเรียนโดยสมบูรณ์ ในภาคการศึกษานั้นๆ เป็นวันสำเร็จการศึกษา และในภาคการศึกษานั้น นิสิตต้องมีสถานภาพการเป็นนิสิตด้วย”

/ข้อ 5 ...

ข้อ 5 ความอื่นใดนอกเหนือจากนี้ ให้เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยนเรศวร ว่าด้วย การศึกษา
ระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2559 และข้อบังคับมหาวิทยาลัยนเรศวร ว่าด้วย การศึกษาในระดับปริญญาตรี (แก้ไขเพิ่มเติม)
ฉบับที่ 2 พ.ศ. 2560 ทุกประการ

ประกาศ ณ วันที่ 27 พฤษภาคม พ.ศ. 2561



(ศาสตราจารย์นายแพทย์ ดร.กระแส ชนงวงศ์)

นายกสภามหาวิทยาลัยนเรศวร

8. ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง มาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี
สาขาศิลปกรรมศาสตร์ พ.ศ. 2558



ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ
เรื่อง มาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์
พ.ศ. ๒๕๕๘

ตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๕๒ กำหนดให้จัดทำมาตรฐานคุณวุฒิสาขาหรือสาขาวิชาเพื่อให้สถาบันอุดมศึกษานำไปจัดทำหลักสูตรหรือปรับปรุงหลักสูตรและจัดการเรียนการสอน เพื่อให้คุณภาพของบัณฑิตในสาขาหรือสาขาวิชาของแต่ละระดับคุณวุฒิมีมาตรฐานใกล้เคียงกัน จึงจำเป็นต้องกำหนดมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ ให้สอดคล้องกับกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาดังกล่าว

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๘ และมาตรา ๑๖ แห่งพระราชบัญญัติระเบียบบริหารราชการกระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. ๒๕๔๖ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการโดยคำแนะนำของคณะกรรมการการอุดมศึกษา ในการประชุมครั้งที่ ๙/๒๕๕๗ เมื่อวันที่ ๔ กันยายน พ.ศ. ๒๕๕๗ จึงออกประกาศไว้ดังต่อไปนี้

ข้อ ๑ การจัดการศึกษาหลักสูตรระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ ต้องมีมาตรฐานไม่ต่ำกว่า “มาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ พ.ศ. ๒๕๕๘”

ข้อ ๒ การจัดทำหลักสูตรหรือปรับปรุงหลักสูตรระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ ต้องมุ่งให้เกิดมาตรฐานผลการเรียนรู้ของบัณฑิต โดยมีหลักสูตรการจัดการเรียนการสอนและองค์ประกอบอื่นๆ ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ พ.ศ. ๒๕๕๘ ที่แนบท้ายประกาศนี้

ข้อ ๓ สถาบันอุดมศึกษาใดจัดการศึกษาในหลักสูตรระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ อยู่ในวันที่ประกาศฉบับนี้ใช้บังคับต้องปรับปรุงหลักสูตรให้เป็นไปตามประกาศนี้ ภายในปีการศึกษา ๒๕๖๐

ข้อ ๔ กรณีที่ไม่สามารถปฏิบัติตามหลักเกณฑ์ข้างต้นได้ หรือมีความจำเป็นต้องปฏิบัติ นอกเหนือจากที่กำหนดไว้ในประกาศนี้ ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการการอุดมศึกษาที่จะพิจารณา และให้ถือคำวินิจฉัยของคณะกรรมการการอุดมศึกษานั้นเป็นที่สุด

ประกาศ ณ วันที่ ๓๐ ธันวาคม พ.ศ. ๒๕๕๘

พลเอก

(ดาวพงษ์ รัตนสุวรรณ)

รัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ

ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ
เรื่อง มาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์
พ.ศ. ๒๕๕๘

เอกสารแนบท้าย
มาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์
พ.ศ. ๒๕๕๘

มาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์

๑. ชื่อสาขา/สาขาวิชา

ชื่อสาขา ศิลปกรรมศาสตร์

สาขาวิชา แบ่งออกเป็น ๒ กลุ่ม ดังนี้

๑.๑ กลุ่มวิจิตรศิลป์ มี ๓ กลุ่มสาขาวิชา คือ

๑.๑.๑ กลุ่มสาขาวิชาทัศนศิลป์

๑.๑.๒ กลุ่มสาขาวิชาดุริยางคศิลป์

๑.๑.๓ กลุ่มสาขาวิชาศิลปะการแสดง

๑.๒ กลุ่มประยุกต์ศิลป์ มี ๑ กลุ่มสาขาวิชา คือ กลุ่มสาขาวิชาการออกแบบ

(ลักษณะสาขาวิชาในแต่ละกลุ่มให้ดูที่ภาคผนวก)

๒. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

ภาษาไทย: ศิลปบัณฑิต (.....)

ศล.บ. (.....)

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (.....)

ศป.บ. (.....)

ภาษาอังกฤษ: Bachelor of Fine Arts (.....)

B.F.A. (.....)

Bachelor of Fine and Applied Arts (.....)

B.F.A. (.....)

หมายเหตุ

*มาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ฉบับนี้ แบ่งกลุ่มสาขาวิชาตามกลุ่มวิจิตรศิลป์ และกลุ่มประยุกต์ศิลป์ โดยเน้นองค์ความรู้ด้านศิลปกรรมศาสตร์เป็นหลัก ส่วนชื่อปริญญาให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์การกำหนดชื่อปริญญาของกระทรวงศึกษาธิการ

**กรณีสาขาวิชาที่แตกต่างกันตามเอกลักษณ์ อัตลักษณ์ของสถาบันอุดมศึกษาแต่ละแห่ง ตามลักษณะเชิงวิชาการ เชิงวิชาชีพ และกึ่งวิชาชีพ ต้องมีฐานศาสตร์ที่สอดคล้องกับลักษณะของสาขาวิชา และต้องจัดการเรียนการสอนให้เป็นไปตามโครงสร้างในมาตรฐานคุณวุฒิฉบับนี้ที่กำหนดไว้ และการกำหนดชื่อปริญญาต้องเป็นไปตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง หลักเกณฑ์การกำหนดชื่อปริญญาที่ประกาศใช้ในปัจจุบัน

๓. ลักษณะของสาขา/สาขาวิชา

สาขาศิลปกรรมศาสตร์เป็นศาสตร์ในลักษณะเชิงวิชาชีพหรือกึ่งวิชาชีพ เกี่ยวข้องกับกลุ่มวิจิตรศิลป์ และกลุ่มประยุกต์ศิลป์ มีทฤษฎีและปฏิบัติเป็นศิลปวิทยา เพื่อการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัสต่างๆ เช่น การรับรู้ภาษาเขียน ภาษาภาพ และการเคลื่อนไหวผ่านทางตา การรับรู้ภาษาเสียงผ่านทางหู

การรับรู้กลิ่นผ่านทางจมูก การรับรู้รสผ่านทางลิ้น และการสัมผัสจับต้อง อันเป็นลักษณะของความรู้ ทั้งแบบเฉพาะด้านของสาขาวิชาและความรู้เชิงสหวิทยาการ การบูรณาการศาสตร์ต่างๆ ที่เริ่มจากภายใน สาขาวิชา ข้ามสาขาวิชา โดยมีฐานศาสตร์ทางศิลปกรรมเป็นปัจจัยและองค์ประกอบหลักที่ชัดเจนและ ฐานศาสตร์อื่นเป็นองค์ประกอบรองไปตามระดับของเหตุผลเพื่อช่วยเสริมแนวทางการวิธีการทางความคิด ให้สมบูรณ์ขึ้น

มาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ จำแนกออกเป็น ๒ กลุ่ม ดังนี้

๑. กลุ่มวิจิตรศิลป์ มี ๓ กลุ่มสาขาวิชา คือ

- ๑.๑ กลุ่มสาขาวิชาทัศนศิลป์
- ๑.๒ กลุ่มสาขาวิชาดุริยางคศิลป์
- ๑.๓ กลุ่มสาขาวิชาศิลปะการแสดง

๒. กลุ่มประยุกต์ศิลป์ มี ๑ กลุ่มสาขาวิชา คือ กลุ่มสาขาวิชาการออกแบบ

(ลักษณะสาขาวิชาในแต่ละกลุ่มสาขาวิชาให้ดูที่ภาคผนวก)

๔. คุณลักษณะของบัณฑิตที่พึงประสงค์

๔.๑ มีคุณธรรม จริยธรรม จิตสำนึกสาธารณะในสาขาวิชาชีพทางศิลปะ มีความรับผิดชอบ ต่อตนเองและสังคม

๔.๒ มีความรู้ในหลักของฐานศาสตร์ทางศิลปกรรมที่เกี่ยวข้องทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ สามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเพื่อประกอบอาชีพได้

๔.๓ มีความสามารถในการคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินคุณค่าทางสุนทรียะ ได้อย่างมีวิจารณญาณ

๔.๔ มีความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น และมีทักษะในการจัดการทางศิลปกรรม

๔.๕ สามารถสื่อสารและนำเสนอแนวความคิดที่เป็นรูปธรรม ผ่านผลงานทางศิลปกรรม

๔.๖ สามารถใช้ภาษาไทยและภาษาต่างประเทศในการสื่อสาร และใช้เทคโนโลยีได้ดี

๔.๗ สามารถแสดงออกและพัฒนาทักษะทางศิลปะได้ตามความถนัดและความสามารถเฉพาะตน

๕. มาตรฐานผลการเรียนรู้

๕.๑ คุณธรรม จริยธรรม

๕.๑.๑ ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย และมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม

๕.๑.๒ มีทัศนคติที่เปิดกว้าง ยอมรับฟังแนวคิดของผู้อื่น

๕.๑.๓ มีจิตอาสา จิตสำนึกสาธารณะ

๕.๒ ความรู้

๕.๒.๑ รอบรู้ในศาสตร์ทางศิลปกรรม และศาสตร์อื่นที่เกี่ยวข้อง

๕.๒.๒ มีความสามารถในการค้นคว้า แก้ปัญหา และพัฒนาทางด้านศิลปกรรมศาสตร์

อย่างเป็นระบบ

๕.๒.๓ มีความรู้ในทางศิลปะที่สัมพันธ์กับบริบททางสังคม ภูมิปัญญาและวัฒนธรรม

๕.๒.๔ มีความรู้เกี่ยวกับมาตรฐานหรือธรรมเนียมปฏิบัติในการประกอบวิชาชีพ ด้านศิลปกรรมศาสตร์ในสาขาวิชาที่ศึกษา

๕.๓ ทักษะทางปัญญา

๕.๓.๑ สามารถค้นคว้า รวบรวม และประเมินข้อมูล จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย อย่างมีวิจารณญาณ

๕.๓.๒ สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ และเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์

๕.๓.๓ สามารถบูรณาการความรู้กับศาสตร์อื่นเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางวิชาการและวิชาชีพได้

๕.๓.๔ มีความคิดสร้างสรรค์ และมีปฏิภาณไหวพริบในการสร้างผลงาน

๕.๔ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

๕.๔.๑ มีภาวะผู้นำ เข้าใจบทบาทหน้าที่ของตนเอง รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และมนุษยสัมพันธ์ที่ดี

๕.๔.๒ มีความรับผิดชอบต่องานของตนเอง และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๕.๔.๓ สามารถแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล ตรงไปตรงมา และเคารพในความคิดเห็นที่แตกต่าง

๕.๕ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

๕.๕.๑ สามารถสื่อสารด้วยการพูด ฟัง อ่าน เขียนในการสื่อสารโดยทั่วไป ตลอดจนใช้วิธีการสื่อสารทางศิลปกรรม และนำเสนองานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๕.๕.๒ สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลเพื่อสร้างสรรค์ผลงาน หรือการนำเสนอผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๕.๕.๓ มีความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้เชิงตัวเลข หรือเทคโนโลยีที่เหมาะสม สำหรับงานศิลปกรรม

๕.๖ ทักษะพิสัย

สามารถใช้ทักษะปฏิบัติทางศิลปกรรมศาสตร์ในการสร้างสรรค์ผลงานของตน

๖. องค์กรวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง

ไม่มีองค์กรวิชาชีพ

๗. โครงสร้างหลักสูตร

โครงสร้างหลักสูตรเป็นไปตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการว่าด้วยเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี ซึ่งประกอบด้วยหมวดวิชาศึกษาทั่วไป หมวดวิชาเฉพาะ และหมวดวิชาเลือกเสรี และเนื่องจากสาขาศิลปกรรมศาสตร์ครอบคลุมเนื้อหาที่หลากหลาย ทั้งด้านหลักการและทฤษฎี ด้านการปฏิบัติ ตลอดจนด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรมสู่การนำไปใช้งาน จึงกำหนดหมวดวิชาเฉพาะเป็นกลุ่มย่อย ๒ กลุ่มดังนี้

๑. วิชาแกน หมายถึง วิชาที่จำเป็นต้องเรียนเพื่อเป็นความรู้พื้นฐานสำหรับการเรียนวิชาเฉพาะด้าน ได้แก่ แกนสาขาศิลปกรรมศาสตร์ และแกนในกลุ่มสาขาวิชา

๒. วิชาเฉพาะด้าน หมายถึง วิชาเนื้อหาสาระที่ครอบคลุมองค์ความรู้ระดับต้นของสาขา ศิลปกรรมศาสตร์ จำแนกเป็น ๔ กลุ่ม คือ กลุ่มทัศนศิลป์ กลุ่มดุริยางคศิลป์ กลุ่มศิลปะการแสดง และกลุ่มการออกแบบ

อนึ่ง มาตรฐานคุณวุฒิฉบับนี้ไม่ได้กำหนดรายวิชาในแต่ละสาขาวิชา แต่เสนอแนวทางการจัด ความสัมพันธ์ของแต่ละสาขาวิชาในกลุ่มวิชา และองค์ความรู้แต่ละด้านไว้ในภาคผนวก ตามเนื้อหา สาระสำคัญของสาขาศิลปกรรมศาสตร์ โดยแต่ละสถาบันอุดมศึกษาสามารถจัดรายวิชาและหน่วยกิต ได้ตามจุดมุ่งหมายและโครงสร้างหลักสูตร นอกจากนี้แต่ละสถาบันยังสามารถกำหนดให้มี ประสบการณ์ภาคสนาม ซึ่งอาจเป็นการฝึกในสถานประกอบการ หรือสหกิจศึกษา โดยให้นับเป็น ส่วนหนึ่งของหมวดวิชาเฉพาะ

มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ประกอบด้วย ๒ กลุ่ม คือ กลุ่มวิจิตรศิลป์ และกลุ่มประยุกต์ศิลป์ โดยมีองค์ประกอบ ดังนี้

กลุ่มวิจิตรศิลป์

๗.๑ กลุ่มสาขาวิชาทัศนศิลป์ จำนวนหน่วยกิตรวม ไม่น้อยกว่า ๑๒๐ หน่วยกิต

๗.๑.๑ หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า ๓๐ หน่วยกิต

๗.๑.๒ หมวดวิชาเฉพาะ ไม่น้อยกว่า ๘๔ หน่วยกิต

๑) วิชาแกน ให้มีเนื้อหาน้อยอย่างน้อยเกี่ยวกับ

- ความรู้ทางสุนทรียศาสตร์
- ความรู้ทางประวัติทัศนศิลป์

๒) วิชาเฉพาะด้าน ให้มีเนื้อหาเชิงทฤษฎีทางทัศนศิลป์ และทักษะปฏิบัติ

- กลุ่มวิชาทฤษฎี
- กลุ่มวิชาปฏิบัติ

๓) วิชาเอก ให้มีกลุ่มวิชาที่สอดคล้องกับสาขาวิชา

- กลุ่มวิชาบังคับ
- กลุ่มวิชาศิลปนิพนธ์
- ประสบการณ์ภาคสนาม (ถ้ามี)

๗.๑.๓ หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า ๖ หน่วยกิต

๗.๒ กลุ่มสาขาวิชาดุริยางคศิลป์ จำนวนหน่วยกิตรวม ไม่น้อยกว่า ๑๒๐ หน่วยกิต

๗.๒.๑ หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า ๓๐ หน่วยกิต

๗.๒.๒ หมวดวิชาเฉพาะ ไม่น้อยกว่า ๘๔ หน่วยกิต

๑) วิชาแกน ให้มีเนื้อหาน้อยอย่างน้อยเกี่ยวกับความรู้ทางประวัติดนตรี

๒) วิชาเฉพาะด้าน ให้มีเนื้อหาเชิงทฤษฎีดนตรี และทักษะปฏิบัติ

- กลุ่มวิชาความคิดสร้างสรรค์ทางดนตรี
- กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดนตรี

๓) วิชาเอก ให้มีกลุ่มวิชาที่สอดคล้องกับสาขาวิชา

- กลุ่มวิชาบังคับ
- กลุ่มวิชาดุริยางคศิลป์
- ประสบการณ์ภาคสนาม (ถ้ามี)

๗.๒.๓ หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า ๖ หน่วยกิต

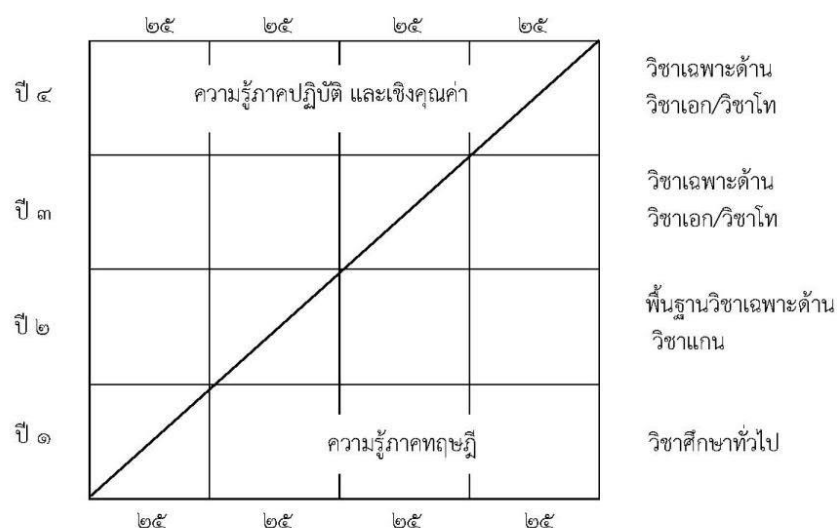
๗.๓	กลุ่มสาขาวิชาศิลปะการแสดง จำนวนหน่วยกิตรวม	ไม่น้อยกว่า ๑๒๐ หน่วยกิต
๗.๓.๑	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	ไม่น้อยกว่า ๓๐ หน่วยกิต
๗.๓.๒	หมวดวิชาเฉพาะ	ไม่น้อยกว่า ๘๔ หน่วยกิต
	๑) วิชาแกน ให้มีเนื้อหาอย่างน้อยเกี่ยวกับ	
	- ความรู้ทางสุนทรียศาสตร์	
	- ความรู้ทางประวัติศาสตร์ศิลปะการแสดง	
	๒) วิชาเฉพาะด้าน ให้มีเนื้อหาเชิงทฤษฎี เชิงปฏิบัติ และเชิงการจัดการ	
	กลุ่มวิชาพื้นฐาน	
	๓) วิชาเอก ให้มีกลุ่มวิชาที่สอดคล้องกับสาขาวิชา	
	- กลุ่มวิชาบังคับ	
	- กลุ่มวิชาศิลปนิพนธ์	
	- ประสบการณ์ภาคสนาม (ถ้ามี)	
๗.๓.๓	หมวดวิชาเลือกเสรี	ไม่น้อยกว่า ๖ หน่วยกิต
	กลุ่มประยุกต์ศิลป์	
๗.๔	กลุ่มสาขาวิชาการออกแบบ จำนวนหน่วยกิตรวม	ไม่น้อยกว่า ๑๒๐ หน่วยกิต
๗.๔.๑	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	ไม่น้อยกว่า ๓๐ หน่วยกิต
๗.๔.๒	หมวดวิชาเฉพาะ	ไม่น้อยกว่า ๘๔ หน่วยกิต
	๑) วิชาแกน ให้มีเนื้อหาอย่างน้อยเกี่ยวกับ	
	- ความรู้ทั่วไปทางศิลปะและการออกแบบ	
	- ความรู้ทางประวัติการออกแบบ	
	๒) วิชาเฉพาะด้าน ให้มีเนื้อหาเชิงทฤษฎี และทักษะปฏิบัติพื้นฐาน	
	- ทฤษฎีพื้นฐานทางศิลปะและการออกแบบ	
	- ทักษะปฏิบัติพื้นฐานทางศิลปะและการออกแบบ	
	- ความรู้ทางวิชาชีพการออกแบบ	
	- ความรู้ทางเทคโนโลยีการออกแบบ	
	๓) วิชาเอก ควรมีกลุ่มวิชาที่สอดคล้องกับสาขาวิชา	
	- กลุ่มวิชาบังคับ	
	- กลุ่มวิชาศิลปนิพนธ์	
	- ประสบการณ์ภาคสนาม (ถ้ามี)	
๗.๔.๓	หมวดวิชาเลือกเสรี	ไม่น้อยกว่า ๖ หน่วยกิต

หมายเหตุ: โครงสร้างหลักสูตรสาขาศิลปกรรมศาสตร์ ใน ๒ กลุ่ม ซึ่งประกอบด้วย ๔ กลุ่มสาขาวิชา กำหนดให้เรียนหมวดวิชาเฉพาะ ไม่น้อยกว่า ๘๔ หน่วยกิต โดยสาขาวิชาที่เปิดสอนต้องคำนึงถึงวิชาแกน วิชาเฉพาะด้าน ตามลักษณะของสาขาวิชาและกลุ่มวิชานั้น และให้ความยืดหยุ่นในการพัฒนาหลักสูตรตามอัตลักษณ์ หรือเอกลักษณ์ของสถาบันนั้นๆ

ตารางที่ ๑ โครงสร้างหลักสูตรสาขาศิลปกรรมศาสตร์ทั้ง ๔ กลุ่มสาขาวิชา

โครงสร้าง	กลุ่มสาขาวิชา ทัศนศิลป์	กลุ่มสาขาวิชา ดุริยางคศิลป์	กลุ่มสาขาวิชา ศิลปะการแสดง	กลุ่มสาขาวิชา การออกแบบ
๑. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า	๓๐	๓๐	๓๐	๓๐
๒. หมวดวิชาเฉพาะ ไม่น้อยกว่า	๘๔	๘๔	๘๔	๘๔
๒.๑ วิชาแกน				
๒.๒ วิชาเฉพาะด้าน				
๒.๓ วิชาเอก				
๓. หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า	๖	๖	๖	๖
รวมตลอดหลักสูตร ไม่น้อยกว่า	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐

แผนภูมิแสดงสัดส่วนความรู้ภาคทฤษฎี ปฏิบัติ และเชิงคุณค่า หลักสูตร ๔ ปี
มีแผนการศึกษาโดยรวม ดังนี้



แผนภูมิแสดงสัดส่วนความรู้ภาคทฤษฎี ปฏิบัติ และเชิงคุณค่า หลักสูตร ๔ ปี มีแผนการศึกษาโดยรวม มีนัยสัมพันธ์ของสัดส่วนระหว่างความรู้ภาคทฤษฎี ปฏิบัติ และเชิงคุณค่า ในอัตราส่วน ๑๐๐ เปอร์เซ็นต์ โดยชั้นปีที่ ๑ และชั้นปีที่ ๒ มีการจัดการเรียนการสอนหมวดวิชาศึกษาทั่วไป มีความรู้ภาคทฤษฎี มีความรู้พื้นฐานเฉพาะด้านวิชาแกน ในอัตราส่วนคิดเป็นเปอร์เซ็นต์ที่มากกว่าในชั้นปีที่ ๓ และปีที่ ๔ และมีอัตราส่วนของภาคทฤษฎีลดลงตามลำดับ ส่วนความรู้ภาคปฏิบัติ และเชิงคุณค่า มีการจัดการเรียนการสอนในชั้นปีที่ ๑ และปีที่ ๒ ในอัตราส่วนคิดเป็นเปอร์เซ็นต์ที่น้อยลง แต่ในชั้นปีที่ ๓ และปีที่ ๔ มีอัตราส่วนที่มากขึ้นตามลำดับ ทั้งนี้ ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาอัตราส่วนที่กำหนดไว้ข้างต้นต้องพิจารณาพื้นฐานความรู้ตามกลุ่มสาขาวิชาที่กำหนดไว้

(กลุ่มสาขาวิชาทัศนศิลป์ กลุ่มสาขาวิชาดุริยางคศิลป์ กลุ่มสาขาวิชาศิลปะการแสดง และกลุ่มสาขาวิชาการออกแบบ) และธรรมชาติของหลักสูตรในแต่ละสถาบันพร้อมกันไปด้วย

๘. เนื้อหาสาระสำคัญของสาขา/สาขาวิชา

เนื้อหาสาระสำคัญของสาขาศิลปกรรมศาสตร์ ประกอบด้วยองค์ความรู้ด้านศิลปกรรมศาสตร์ จำแนกตามกลุ่ม ได้ดังนี้

๘.๑ กลุ่มวิจิตรศิลป์ มี ๓ กลุ่มสาขาวิชา คือ

๘.๑.๑ กลุ่มสาขาวิชาทัศนศิลป์ ประกอบด้วยองค์ความรู้ ดังนี้

- ๑) ความรู้ทางสุนทรียศาสตร์
- ๒) ความรู้ทางประวัติทัศนศิลป์ เช่น ทัศนศิลป์ตะวันตก ทัศนศิลป์ตะวันออก ทัศนศิลป์ร่วมสมัย (จิตรกรรม ประติมากรรม การพิมพ์ภาพ การถ่ายภาพ ดิจิทัลอาร์ต) ทัศนศิลป์ไทย (ศิลปะไทย) ฯลฯ
- ๓) ทฤษฎีทางทัศนศิลป์ เช่น การวิจารณ์ทัศนศิลป์ การวิจัยทางทัศนศิลป์ ทัศนศิลป์ตะวันตก ทัศนศิลป์ตะวันออก ทัศนศิลป์ร่วมสมัย ทัศนศิลป์ไทย ฯลฯ
- ๔) ทักษะปฏิบัติทางทัศนศิลป์ เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม การพิมพ์ภาพ การถ่ายภาพดิจิทัลอาร์ต ศิลปะไทย สื่อประสม ฯลฯ
- ๕) การประยุกต์ใช้ทัศนศิลป์ เช่น ทัศนศิลป์ประยุกต์ ทัศนศิลป์กับชุมชน การจัดการทัศนศิลป์ การจัดนิทรรศการ ฯลฯ
- ๖) ศิลปนิพนธ์ และ/หรือการนำเสนอผลงานทางทัศนศิลป์

๘.๑.๒ กลุ่มสาขาวิชาดุริยางคศิลป์ ประกอบด้วยองค์ความรู้ ดังนี้

ลักษณะเฉพาะของกลุ่มสาขาวิชาดุริยางคศิลป์ มุ่งเน้นการแสดงออกของงานดนตรีศิลป์ เพื่อสื่อทางเสียงด้วยสีสันผ่านทักษะความสามารถ และความชำนาญพิเศษทางด้านปฏิบัติ และการแสดงออกเกี่ยวกับเครื่องดนตรี หรือการขับร้อง การอำนวยการเพลง มีความรอบรู้ด้านทฤษฎีดนตรี ประวัติดนตรี การสร้างสรรค์ผลงานดนตรี ตลอดจนการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมต่อการนำเสนอคุณค่า และความไพเราะด้วยภาษาเสียง

กลุ่มสาขาวิชาดุริยางคศิลป์ ประกอบด้วยองค์ความรู้ ดังนี้

- ๑) ความรู้ทางประวัติดนตรี เช่น ดนตรีไทย ดนตรีพื้นบ้าน ดนตรีตะวันตก ดนตรีร่วมสมัย ดนตรีนานาชาติ ฯลฯ
- ๒) ทฤษฎีดนตรี เช่น ทฤษฎีดนตรีไทย ทฤษฎีดนตรีพื้นบ้าน ทฤษฎีดนตรีตะวันตก ทฤษฎีดนตรีนานาชาติ โสตทักษะ ฯลฯ
- ๓) ทักษะปฏิบัติ เช่น ปฏิบัติเดี่ยว และปฏิบัติกลุ่ม โดยยึดมาตรฐานตามที่หลักสูตรกำหนด
- ๔) ความคิดสร้างสรรค์ทางดนตรี เช่น การประพันธ์เพลง การสร้างสรรค์ผลงานทางด้านดนตรีในรูปแบบต่าง ๆ ฯลฯ
- ๕) เทคโนโลยีทางดนตรี เช่น เทคโนโลยีเพื่อช่วยงานดนตรี เทคโนโลยีเฉพาะทางดนตรี ฯลฯ
- ๖) ดุริยนิพนธ์ และ/หรือการนำเสนอผลงานทางดนตรี

- ๘.๑.๓ กลุ่มสาขาวิชาศิลปะการแสดง ประกอบด้วยองค์ความรู้ ดังนี้
- ๑) ความรู้ทางสุนทรียศาสตร์ (ให้มีเนื้อหาการสอนที่เอื้อต่อศิลปะการแสดง เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจศาสตร์แต่ละศาสตร์ร่วมกัน)
 - ๒) ความรู้ทางประวัติศาสตร์ศิลปะการแสดง เช่น ประวัติศิลปะการแสดงไทย ประวัติศิลปะการแสดงพื้นบ้าน ประวัติศิลปะการแสดงตะวันตก ประวัติศิลปะการแสดงร่วมสมัย ประวัติวรรณกรรมละคร ฯลฯ
 - ๓) ทฤษฎีศิลปะการแสดง เช่น องค์ประกอบทางศิลปะ และออกแบบเพื่อการแสดง วิวัฒนาการของการคิด (พัฒนาการ/วิธีคิด/รูปแบบ) ของศิลปะการแสดงไทย ศิลปะการแสดงตะวันตกและเอเชีย ศิลปะการแสดงพื้นบ้าน ศิลปะการแสดงร่วมสมัย วรรณกรรมละคร ฯลฯ
 - ๔) ทักษะปฏิบัติทางศิลปะการแสดง
 - ๕) การประยุกต์ศาสตร์ทางศิลปะการแสดง และการบริหารจัดการ
 - ๖) ศิลปะการแสดงนิพนธ์ และ/หรือการนำเสนอผลงานทางศิลปะการแสดง

๘.๒ กลุ่มประยุกต์ศิลป์ มี ๑ กลุ่ม คือ กลุ่มสาขาวิชาการออกแบบ ประกอบด้วยองค์ความรู้ ดังนี้

๘.๒.๑ ความรู้ทั่วไปทางศิลปะและการออกแบบ เช่น ศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย สุนทรียศาสตร์ การวิจัยทางศิลปะและการออกแบบ ความคิดสร้างสรรค์ ฯลฯ

๘.๒.๒ ความรู้ทางประวัติการออกแบบ เช่น ประวัติศาสตร์ศิลปะ ประวัติการออกแบบ ในสาขาต่างๆ ฯลฯ

๘.๒.๓ ทฤษฎีและทักษะปฏิบัติทางการออกแบบ ได้แก่ ทฤษฎีและทักษะปฏิบัติพื้นฐาน เช่น การออกแบบเบื้องต้น องค์ประกอบศิลป์ ทฤษฎีสีและการใช้สี การสร้างสรรค์งาน ๒ มิติ และ ๓ มิติ ฯลฯ

๘.๒.๔ ทฤษฎีและทักษะปฏิบัติเฉพาะทางการออกแบบ เช่น การออกแบบนิเทศศิลป์ การออกแบบแฟชั่น การออกแบบผลิตภัณฑ์ ศิลปะดิจิทัล ศิลปะภาพถ่าย การออกแบบเครื่องประดับ เครื่องเคลือบดินเผา ประยุกต์ศิลป์ศึกษา ฯลฯ

๘.๒.๕ ความรู้ทางเทคโนโลยีการออกแบบ เช่น คอมพิวเตอร์เพื่อการสร้างสรรค์งานออกแบบ เทคโนโลยีเฉพาะทางการออกแบบในสาขาต่างๆ

๘.๒.๖ ความรู้ทางวิชาชีพการออกแบบ เช่น การนำเสนองานออกแบบ การบริหารจัดการทางการออกแบบ การตลาด ธุรกิจการออกแบบ

๘.๒.๗ ศิลปนิพนธ์ และ/หรือการนำเสนอผลงานทางการออกแบบ

๙. กลยุทธ์การสอนและการประเมินผลการเรียนรู้ ให้ระบุ ดังนี้

๙.๑ กลยุทธ์การสอน

การศึกษาและการเรียนการสอน

๙.๑.๑ ศึกษาสาระการเรียนรู้ ๓ ด้าน คือ ภาคทฤษฎี ภาคปฏิบัติ และการสร้างสรรค์ รวมทั้งความรู้ด้านคุณค่า กลุ่มความรู้ทั้งสามคุณลักษณะเน้นความรู้ความสามารถในเชิงสหวิทยาการ ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจ เข้าถึงธรรมชาติของสาขาศิลปกรรมศาสตร์ โดยเรียนรู้จากโลกภายนอก

ที่เป็นธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมที่มองเห็นได้ สัมผัสรับรู้ได้จากอายตนะต่างๆ และโลกภายในที่เป็นความคิด จินตนาการ ผ่านอารมณ์ ความรู้สึก

๙.๑.๒ การเรียนการสอน โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เน้นการค้นคว้าเฉพาะตัว กำหนดประเด็นศึกษา กำหนดแนวทางค้นคว้าวิจัย นักศึกษาเสนอแนวทางค้นคว้าวิจัย มีการวิพากษ์วิจารณ์ ทั้งของนักศึกษาในชั้นเรียนและของอาจารย์ การสัมมนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการสาธิตจาก อาจารย์ผู้สอนหรือผู้เชี่ยวชาญ สอดแทรกเนื้อหา/กิจกรรมที่ส่งเสริมด้านคุณธรรม จริยธรรม ในการเรียน การสอนต่างๆ จะทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการเรียนรู้ ฝึกทักษะในการนำเสนอและอภิปรายโดยใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศในการสื่อสารกับผู้อื่น ทักษะการใช้ภาษาไทยและภาษาต่างประเทศ การรับฟัง ความคิดเห็นของผู้อื่นและเป็นผู้มีคุณธรรม จริยธรรมในตนเอง วิชาชีพและสังคม

นอกจากนี้ การสอนควรเน้นการได้มาซึ่งทฤษฎีและกฎเกณฑ์ต่างๆ ในเชิงวิเคราะห์ และชี้ให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างทฤษฎีกับปรากฏการณ์ต่างๆ ในสังคม ให้ผู้เรียนได้ทำการปฏิบัติจริง และมีโอกาสใช้เครื่องมือด้วยตนเอง ได้มีการฝึกฝนทักษะด้านต่างๆ เพื่อวิเคราะห์และแก้ปัญหาด้วยตนเอง โดยสร้างทักษะ ในการอภิปรายและนำเสนอด้วยการแสดงผลงานสู่สาธารณะ

๙.๒ กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้

๙.๒.๑ วิธีประเมินผลการเรียนรู้ ใช้วิธีการประเมินหลากหลายวิธี โดยคำนึงถึง พัฒนาการของผู้เรียน และผลการเรียนรู้ที่ต้องการวัด เช่น การสอบ การนำเสนอผลงาน การทดสอบ ทักษะการปฏิบัติงาน การอภิปรายในชั้นเรียน การสังเกตพฤติกรรม ซึ่งอาจเป็นการประเมินโดยตนเอง โดยผู้สอน และโดยผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง

๙.๒.๒ เกณฑ์การวัดและประเมินผลความรู้ อาศัยเกณฑ์การวัดผลและการสำเร็จ การศึกษาตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรีของกระทรวงศึกษาธิการที่ให้สถาบันอุดมศึกษา เป็นผู้กำหนดเกณฑ์การวัดผล และเกณฑ์ขั้นต่ำของแต่ละรายวิชา โดยมีทั้งแบบอิงเกณฑ์และแบบ อิงกลุ่ม ตามพัฒนาการของผู้เรียนสำหรับการให้ช่วงระดับคะแนนให้เป็นที่ไปตามนโยบายการวัดผล ของสถาบันอุดมศึกษา

๑๐. การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้

สถาบันอุดมศึกษาต้องกำหนดให้มีระบบและกลไกการทวนสอบเพื่อยืนยันว่านักศึกษาและผู้สำเร็จการศึกษาทุกคนมีผลการเรียนรู้ทุกด้านตามที่กำหนดไว้ในมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ ดังนี้

๑๐.๑ การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ของนักศึกษาขณะที่กำลังศึกษา

การทวนสอบในระดับรายวิชา มีการประเมินทั้งในภาคทฤษฎีและปฏิบัติ และมีคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาความเหมาะสมของข้อสอบให้เป็นที่ไปตามแผนการสอน ส่วน การทวนสอบในระดับหลักสูตร มีระบบการประกันคุณภาพภายในสถาบันอุดมศึกษา เพื่อดำเนินการ ทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

๑๐.๒ การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้หลังจากนักศึกษาสำเร็จการศึกษา

การกำหนดกลไกการทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ของนักศึกษาหลังสำเร็จ การศึกษา เพื่อนำมาใช้ปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอนและหลักสูตร รวมทั้งประเมินคุณภาพ หลักสูตรอาจใช้การประเมินจากตัวอย่างต่อไปนี้

๑๐.๒.๑ ภาวะการได้งานทำของบัณฑิต โดยประเมินจากบัณฑิตแต่ละรุ่นที่สำเร็จ การศึกษาในด้านของระยะเวลาในการหางานทำ ความเห็นต่อความรู้ ความสามารถ ความมั่นใจของ บัณฑิตในการประกอบการทำงานอาชีพ

๑๐.๒.๒ การทวนสอบจากผู้ประกอบการ เพื่อประเมินความพึงพอใจในบัณฑิตที่จบ การศึกษา และเข้าทำงานในสถานประกอบการนั้นๆ

๑๐.๒.๓ การประเมินจากสถานศึกษาอื่น ถึงระดับความพึงพอใจในด้านความรู้ ความพร้อม และคุณสมบัติด้านอื่นๆ ของบัณฑิตที่เข้าศึกษาต่อในระดับบัณฑิตศึกษาในสถานศึกษา นั้นๆ

๑๐.๒.๔ การประเมินจากบัณฑิตที่ไปประกอบอาชีพ ในส่วนของความพร้อมและ ความรู้จากสาขาที่เรียนตามหลักสูตร เพื่อนำมาใช้ในการปรับหลักสูตรให้ดียิ่งขึ้น

๑๐.๒.๕ มีการเชิญผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก และผู้ประกอบการ มาประเมินหลักสูตร

๑๑. คุณสมบัติผู้เข้าศึกษาและการเทียบโอนผลการเรียนรู้

๑๑.๑ คุณสมบัติผู้เข้าศึกษา

๑๑.๑.๑ สำเร็จการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า

๑๑.๑.๒ ผ่านการคัดเลือกตามเกณฑ์ของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา และ/หรือเป็นไปตามระเบียบข้อบังคับการคัดเลือกของสถาบันอุดมศึกษาเป็นผู้กำหนด

๑๑.๒ การเทียบโอนผลการเรียนรู้

การเทียบโอนผลการเรียนรู้ให้เป็นไปตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ และระเบียบ ข้อบังคับตามที่สถาบันการศึกษากำหนด

๑๒. คณาจารย์ และบุคลากรสนับสนุนการเรียนการสอน

๑๒.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรต้องมีจำนวนและคุณสมบัติเป็นไปตาม

๑๒.๑.๑ ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี ที่มีผลบังคับใช้ในปัจจุบัน

๑๒.๑.๒ ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง แนวทางการบริหารเกณฑ์มาตรฐาน หลักสูตรระดับอุดมศึกษา ที่มีผลบังคับใช้ในปัจจุบัน

๑๒.๒ อาจารย์ต้องมีความเข้าใจวัตถุประสงค์และเป้าหมายของหลักสูตร

๑๒.๓ อาจารย์ต้องมีความรู้และทักษะในการจัดการเรียนการสอนและประเมินผลสัมฤทธิ์ ของนักศึกษา และมีประสบการณ์ทำวิจัยหรือประสบการณ์ประกอบวิชาชีพในสาขาวิชาที่สอน

๑๒.๔ ควรเชิญผู้เชี่ยวชาญจากภาคธุรกิจ หรือภาคอุตสาหกรรมที่มีประสบการณ์ตรง ในรายวิชาต่างๆ มาเป็นวิทยากรหรืออาจารย์พิเศษ เพื่อถ่ายทอดประสบการณ์ให้แก่นักศึกษา

๑๒.๕ สัดส่วนอาจารย์ต่อนักศึกษาเต็มเวลาเทียบเท่า ให้เป็นไปตามเกณฑ์การประกันคุณภาพ การศึกษาภายในระดับอุดมศึกษาของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา

๑๓. ทรัพยากรการเรียนการสอนและการจัดการ

สถาบันอุดมศึกษาจำเป็นต้องให้การสนับสนุนและจัดการทรัพยากร เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนบรรลุผลตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ ดังนี้

๑๓.๑ มีการจัดทรัพยากรการเรียนการสอนสำหรับภาคทฤษฎีที่เหมาะสม และเพียงพอ กับผู้เรียน เช่น ตำรา และระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ เป็นต้น

๑๓.๒ มีการจัดหาและจัดการห้องปฏิบัติการสำหรับภาคปฏิบัติที่สอดคล้องกับสาขาวิชาที่เปิดสอนอย่างพอเพียงต่อการเรียนการสอน

๑๔. แนวทางการพัฒนาคณาจารย์

๑๔.๑ มีการปฐมนิเทศหรือแนะนำอาจารย์ใหม่ ให้มีความรู้และเข้าใจนโยบายของสถาบันอุดมศึกษา คณะ และหลักสูตรที่เปิดสอน รวมทั้งอบรมวิธีการสอนแบบต่างๆ

๑๔.๒ ส่งเสริมอาจารย์ให้มีการเพิ่มพูนความรู้ สร้างเสริมประสบการณ์ในสาขาที่เกี่ยวข้อง เพื่อส่งเสริมการสอนและการวิจัยอย่างต่อเนื่อง และให้การสนับสนุนการศึกษาต่อ ฝึกอบรม ดูงาน ทางวิชาการและวิชาชีพในองค์กรต่างๆ การประชุมทางวิชาการทั้งในประเทศ หรือต่างประเทศ หรือ การลาเพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์

๑๔.๓ มีการเพิ่มพูนทักษะการจัดการเรียนการสอนและการประเมินผลให้ทันสมัย

๑๔.๔ มีส่วนร่วมในกิจกรรมบริการวิชาการแก่ชุมชนที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความรู้และคุณธรรม

๑๔.๕ สนับสนุนให้อาจารย์จัดทำผลงานทางวิชาการ เพื่อส่งเสริมการมีตำแหน่งทางวิชาการสูงขึ้น

๑๕. การประกันคุณภาพหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอน

สถาบันอุดมศึกษาที่จัดการเรียนการสอนสาขาวิชานี้ต้องสามารถประกันคุณภาพหลักสูตร และจัดการเรียนการสอนตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ โดยกำหนดตัวบ่งชี้หลักและเป้าหมายผลการดำเนินงาน ดังนี้

ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน
(๑) อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรอย่างน้อยร้อยละ ๘๐ มีส่วนร่วมในการประชุมเพื่อวางแผน ติดตาม และทบทวนการดำเนินงานหลักสูตร
(๒) มีรายละเอียดของหลักสูตร ตามแบบ มคอ.๒ ที่สอดคล้องกับมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์
(๓) มีรายละเอียดของรายวิชา และรายละเอียดของประสบการณ์ภาคสนาม (ถ้ามี) ตามแบบ มคอ.๓ และ มคอ.๔ อย่างน้อยก่อนการเปิดสอนในแต่ละภาคการศึกษาให้ครบทุกรายวิชา
(๔) จัดทำรายงานผลการดำเนินการของรายวิชา และรายงานผลการดำเนินการของประสบการณ์-ภาคสนาม (ถ้ามี) ตามแบบ มคอ.๕ และ มคอ.๖ ภายใน ๓๐ วัน หลังสิ้นสุดภาคการศึกษา ที่เปิดสอน ให้ครบทุกรายวิชา
(๕) จัดทำรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตร ตามแบบ มคอ.๗ ภายใน ๖๐ วัน หลังสิ้นสุดปีการศึกษา
(๖) มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ ที่กำหนดใน มคอ.๓ และ มคอ.๔ (ถ้ามี) อย่างน้อยร้อยละ ๒๕ ของรายวิชาที่เปิดสอนในแต่ละปีการศึกษา
(๗) มีการพัฒนา/ปรับปรุงการจัดการเรียนการสอน กลยุทธ์การสอน หรือ การประเมินผลการเรียนรู้ จากผลการประเมินการดำเนินงานที่รายงานใน มคอ.๗ ปีที่แล้ว
(๘) อาจารย์ใหม่ (ถ้ามี) ทุกคน ได้รับการปฐมนิเทศหรือคำแนะนำด้านการจัดการเรียนการสอน
(๙) อาจารย์ประจำหลักสูตรทุกคนได้รับการพัฒนาทางวิชาการ และ/หรือวิชาชีพ อย่างน้อยปีละหนึ่งครั้ง
(๑๐) จำนวนบุคลากรสนับสนุนการเรียนการสอน (ถ้ามี) ได้รับการพัฒนาวิชาการ และ/หรือวิชาชีพ ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๕๐ ต่อปี
(๑๑) ระดับความพึงพอใจของนักศึกษาปีสุดท้าย/บัณฑิตใหม่ที่มีต่อคุณภาพหลักสูตร เฉลี่ยไม่น้อยกว่า ๓.๕๑ จากคะแนนเต็ม ๕.๐
(๑๒) ระดับความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตที่มีต่อบัณฑิตใหม่ หลังจากทำงานไปแล้วอย่างน้อย ๑ ปี หลังสำเร็จการศึกษาเฉลี่ยไม่น้อยกว่า ๓.๕๑ จากคะแนนเต็ม ๕.๐

สถาบันอุดมศึกษาอาจกำหนดตัวบ่งชี้เพิ่มเติม ให้สอดคล้องกับพันธกิจและวัตถุประสงค์ของสถาบัน หรือกำหนดเป้าหมายการดำเนินงานที่สูงขึ้น เพื่อการยกระดับมาตรฐานของตนเอง โดยกำหนดไว้ในรายละเอียดของหลักสูตร

สถาบันอุดมศึกษาที่จะได้รับการรับรองมาตรฐานหลักสูตรตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ ต้องมีผลการดำเนินการบรรลุตามเป้าหมายตัวบ่งชี้ทั้งหมด อยู่ในเกณฑ์ดีต่อเนื่อง ๒ ปีการศึกษา เพื่อติดตามการดำเนินการตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ ทั้งนี้ เกณฑ์การประเมินผ่าน คือ มีการดำเนินงานตามข้อ ๑ - ๕ และอย่างน้อยร้อยละ ๘๐ ของตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงานที่ระบุไว้ในแต่ละปี

๑๖. การนำมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ สู่การปฏิบัติ

สถาบันอุดมศึกษาที่ประสงค์จะเปิดสอนหรือปรับปรุงหลักสูตรระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ ควรดำเนินการดังนี้

๑๖.๑ ให้สถาบันอุดมศึกษาพิจารณาความพร้อมและศักยภาพในการบริหารจัดการศึกษาตามหลักสูตรในหัวข้อต่างๆ ที่กำหนดในมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์

๑๖.๒ แต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ อย่างน้อย ๕ คน ซึ่งประกอบด้วยอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรอย่างน้อย ๒ คน ผู้ทรงคุณวุฒิหรือผู้เชี่ยวชาญในสาขา ซึ่งเป็นบุคคลภายนอกอย่างน้อย ๒ คน เพื่อดำเนินการพัฒนาหลักสูตรให้สอดคล้องกับมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ โดยมีหัวข้อของหลักสูตรอย่างน้อยตามที่กำหนดไว้ในแบบมคอ.๒ รายละเอียดของหลักสูตร

๑๖.๓ การพัฒนาหลักสูตรระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ ตามข้อ ๑๖.๒ นั้น ในหัวข้อมาตรฐานผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง นอกจากมาตรฐานผลการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์แล้ว สถาบันอุดมศึกษาอาจเพิ่มเติมมาตรฐานผลการเรียนรู้ซึ่งสถาบันฯ ต้องการให้บัณฑิตสาขาศิลปกรรมศาสตร์ของตนมีคุณลักษณะเด่นหรือพิเศษกว่าบัณฑิตในระดับคุณวุฒิและสาขาวิชาเดียวกันของสถาบันอื่นๆ เพื่อให้เป็นไปตามปรัชญาและปณิธานของสถาบันฯ และเป็นที่สนใจของบุคคลที่จะเลือกเรียนหลักสูตรของสถาบัน หรือผู้ที่สนใจจะรับบัณฑิตเข้าทำงานเมื่อสำเร็จการศึกษา โดยให้แสดงแผนที่การกระจายความรับผิดชอบต่อมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping) เพื่อให้เห็นว่าแต่ละรายวิชาในหลักสูตรมีความรับผิดชอบหลักหรือความรับผิดชอบรองต่อมาตรฐานผลการเรียนรู้ด้านใดบ้าง

๑๖.๔ จัดทำ มคอ.๓ (รายละเอียดรายวิชา) และ มคอ.๔ (รายละเอียดประสบการณ์ภาคสนาม) (ถ้ามี) ตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตร พร้อมทั้งแสดงให้เห็นว่าแต่ละรายวิชาจะทำให้เกิดผลการเรียนรู้ที่คาดหวังในเรื่องใด สถาบันฯ ต้องมอบหมายให้ภาควิชา/สาขาวิชา จัดทำรายละเอียดของรายวิชาทุกรายวิชา รวมทั้งรายละเอียดประสบการณ์ภาคสนาม (ถ้ามี) ให้เสร็จเรียบร้อยก่อนการเปิดสอนในแต่ละภาคการศึกษาให้ครบทุกรายวิชา

๑๖.๕ สถาบันอุดมศึกษาต้องเสนอสภาสถาบันอนุมัติ/ให้ความเห็นชอบรายละเอียดของหลักสูตร ซึ่งได้จัดทำอย่างถูกต้องสมบูรณ์แล้วก่อนเปิดสอน โดยสภาสถาบันฯ ควรกำหนดระบบและกลไกของการจัดทำและอนุมัติ/ให้ความเห็นชอบรายละเอียดของหลักสูตร รายละเอียดของรายวิชา และรายละเอียดของประสบการณ์ภาคสนาม (ถ้ามี) ให้ชัดเจน

๑๖.๖ สถาบันอุดมศึกษาต้องเสนอรายละเอียดของหลักสูตร ซึ่งสภาสถาบันฯ อนุมัติ/ให้ความเห็นชอบให้เปิดสอนแล้ว ให้สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษาได้รับทราบภายใน ๓๐ วัน นับแต่สภาสถาบันอนุมัติ

๑๖.๗ เมื่อสภาสถาบันฯ อนุมัติ/ให้ความเห็นชอบตามข้อ ๑๖.๕ แล้วให้มอบหมายอาจารย์ผู้สอนแต่ละรายวิชา ดำเนินการจัดการเรียนการสอนตามกลยุทธ์การสอนและการประเมินผลที่กำหนดไว้ในรายละเอียดของหลักสูตร รายละเอียดของรายวิชา และรายละเอียดของประสบการณ์ภาคสนาม (ถ้ามี) ให้บรรลุมาตรฐานผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของสาขาศิลปกรรมศาสตร์

๑๖.๘ เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอน การประเมินผลและการทวนสอบผลการเรียนรู้ของแต่ละรายวิชาและประสบการณ์ภาคสนาม (ถ้ามี) ในแต่ละภาคการศึกษา ให้อาจารย์ผู้สอนจัดทำ มคอ.๕ (รายงานผลการดำเนินการของรายวิชา) และ มคอ.๖ (รายงานผลการดำเนินการของประสบการณ์ภาคสนาม) (ถ้ามี) ให้อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรประมวล/วิเคราะห์ประสิทธิภาพและประสิทธิผลการดำเนินการ และจัดทำรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตรในภาพรวม ประจำปีการศึกษาเมื่อสิ้นปีการศึกษา โดยมีหัวข้ออย่างน้อยตามแบบ มคอ.๗ (รายงานผลการดำเนินการของหลักสูตร) เพื่อใช้ในการพิจารณาปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตรการสอน กลยุทธ์การประเมินผลและแก้ไขปัญหาอุปสรรคที่เกิดขึ้น และหากจำเป็นจะต้องปรับปรุงหลักสูตรหรือการจัดการเรียนการสอนก็สามารถทำได้

๑๖.๙ เมื่อครบรอบหลักสูตร ให้จัดทำรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตร มคอ.๗ (รายงานผลการดำเนินการของหลักสูตร) เช่นเดียวกับการรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตรในแต่ละปีการศึกษา และวิเคราะห์ประสิทธิภาพและประสิทธิผลของการบริหารจัดการหลักสูตรในภาพรวม ว่าบัณฑิตบรรลุมาตรฐานผลการเรียนรู้ตามที่คาดหวังไว้หรือไม่ รวมทั้งให้นำผลการวิเคราะห์มาปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตรและ/หรือการดำเนินการของหลักสูตรต่อไป

๑๗. การเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐานตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิซึ่งบันทึกในฐานข้อมูลหลักสูตรเพื่อการเผยแพร่

ให้เป็นไปตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.๒๕๕๒ และประกาศคณะกรรมการการอุดมศึกษา เรื่อง แนวทางการปฏิบัติตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.๒๕๕๒

ภาคผนวก

รายละเอียดของสาขาศิลปกรรมศาสตร์

มาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ มีธรรมชาติสาขาที่มีการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงพัฒนาไปตามฐานศาสตร์ด้านการรับรู้ของภาษาภาพ ภาษาเสียง และภาษาการเคลื่อนไหว ขณะเดียวกันมีการเปลี่ยนแปลงพัฒนาไปตามสังคม วัฒนธรรมด้านต่างๆ โดยลำดับเพื่อให้มาตรฐานความรู้ด้านทฤษฎี ปฏิบัติ สร้างสรรค์และด้านคุณค่าทางศิลปกรรมศาสตร์ มีความเจริญก้าวหน้าในระดับชาติ และนานาชาติ

อนึ่ง เพื่อให้การนำมาตรฐานฯ นี้ไปใช้ในการพัฒนาสาขาวิชาต่อไปได้อย่างเหมาะสม สอดคล้องกับสถาบันฯ ที่เปิดสอนในแต่ละแห่งได้อย่างกว้างขวาง และสอดคล้องกับธรรมชาติของแต่ละสาขาวิชาตามนัยข้างต้น จึงให้อยู่ในดุลพินิจของผู้เชี่ยวชาญซึ่งแต่งตั้งโดยสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (สกอ.) และองค์การวิชาการ คือ สมาคมบัณฑิตทางศิลปะแห่งประเทศไทย และ/หรือองค์การวิชาชีพที่เกี่ยวข้องเป็นผู้ให้คำชี้ขาด โดยนิยามคำสำคัญของสาขาศิลปกรรมศาสตร์ ดังนี้

๑. กลุ่มสาขาวิชาทัศนศิลป์ หมายถึง ศิลปะที่แสดงออกมาทางสื่อที่ต้องใช้การดูผ่านภาษาภาพ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้วิชาเฉพาะด้านของสาขาวิชา เช่น สาขาวิชาทัศนศิลป์ สาขาวิชาจิตรกรรม สาขาวิชาประติมากรรม สาขาวิชาภาพพิมพ์ สาขาวิชาศิลปะไทย สาขาวิชาศิลปะสื่อผสม และ/หรือศิลปะที่สื่อภาษาทางการเห็นในรูปอื่นเฉพาะฐานศาสตร์เดียว หรือสาขาวิชาทัศนศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้วิชาเฉพาะด้านหลายสาขาวิชาในฐานศาสตร์เดียวกัน หรือต่างฐานศาสตร์มาเป็นหลักในการเรียนรู้

๒. กลุ่มสาขาวิชาดุริยางคศิลป์ หมายถึง สาขาวิชาศิลปะที่แสดงออกมาทางสื่อที่ต้องใช้การฟังผ่านภาษาเสียง เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้วิชาเฉพาะด้านของสาขาวิชา เช่น สาขาวิชาดุริยางคศิลป์ สาขาวิชาคีตศิลป์ สาขาวิชาดุริยศิลป์ สาขาวิชาดนตรี ฯลฯ กลุ่มสาขาวิชาทางดุริยางคศิลป์อาจเน้นสาขาวิชาดนตรีไทย หรือสาขาวิชาดนตรีสากล

๓. กลุ่มสาขาวิชาศิลปะการแสดง หมายถึง สาขาวิชาทางด้านศิลปะที่สื่อสารผ่านการรำ การเต้น การเคลื่อนไหว และ/หรือการแสดงละคร การออกแบบเพื่อการแสดง เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้วิชาเฉพาะด้านของสาขาวิชา เช่น สาขาวิชาศิลปะการแสดง สาขาวิชาการละครหรือสาขาวิชาการละครอน สาขาวิชานาฏศิลป์ สาขาวิชานาฏยศิลป์ สาขาวิชานาฏกรรมไทย รวมถึงการนำศาสตร์เหล่านี้ไปใช้ร่วมกับศาสตร์อื่น เช่น ศิลปะการแสดงประยุกต์ นาฏศิลป์การละคร ฯลฯ

๔. กลุ่มสาขาวิชาการออกแบบ หมายถึง การประดิษฐ์คิดค้น สร้างสรรค์ผลงาน เพื่อประโยชน์ใช้สอย โดยคำนึงถึงความงาม วัสดุ เทคโนโลยีที่สอดคล้องกับวิถีชีวิต เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้วิชาเฉพาะด้านของสาขาวิชา รวมถึงการประยุกต์ศาสตร์ทางการออกแบบกับศาสตร์อื่นๆ เช่น สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ สาขาวิชาการออกแบบแฟชั่น สาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์ สาขาวิชาศิลปะดิจิทัล สาขาวิชาศิลปะภาพถ่าย สาขาวิชาการออกแบบเครื่องประดับ สาขาวิชาเครื่องเคลือบดินเผา สาขาวิชาประยุกต์ศิลปศึกษา สาขาวิชานาฏมิตศิลป์ ฯลฯ