หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล
(หลักสูตรนานาชาติ)

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563

วิทยาลัยนานาชาติ วิทยาเขตหาดใหญ่
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป	**1**
1) รหัสและชื่อหลักสูตร	1
2) ชื่อปริญญาและสาขาวิชา	1
3) วิชาเอก	1
4) จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร	1
5) รูปแบบของหลักสูตร	1
6) สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร	2
7) ความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรคุณภาพและมาตรฐาน	3
8) อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา	3
9) ชื่อ นามสกุล เลขประจำตัวบัตรประชาชน ตำแหน่ง และคุณวุฒิการศึกษาของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร	4
10) สถานที่จัดการเรียนการสอน	7
11) สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเป็นที่ต้องนำมาพิจารณาในการวางแผนหลักสูตร	7
12) ผลกระทบจาก ข้อ 11.1 และข้อ 11.2 ต่อการพัฒนาหลักสูตร รวมถึงกระบวนการพัฒนา/ปรับปรุงหลักสูตรในครั้งนี้ และความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน	10
13) ความสัมพันธ์กับหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนในคณะ/ภาควิชาอื่นของสถาบัน	12
หมวดที่ 2 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร	**14**
1) ปรัชญา ความสำคัญ/หลักการและเหตุผล และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร	14
2) แผนพัฒนาปรับปรุง	15
หมวดที่ 3 ระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการ และโครงสร้างของหลักสูตร	**18**
1) ระบบการจัดการศึกษา	18
2) การดำเนินการหลักสูตร	18
3) หลักสูตรและอาจารย์	22
4) องค์ประกอบเกี่ยวกับประสบการณ์ภาคสนาม (การฝึกงาน หรือสหกิจศึกษา)	85
5) ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงงานหรืองานวิจัย	86
หมวดที่ 4 ผลการเรียนรู้ กลยุทธ์การสอนและการประเมินผล	90
1) การพัฒนาคุณลักษณะพิเศษของนักศึกษา	90
2) ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตรกับมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ สาขาวิชาสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล พ.ศ.2563	106

3) ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs) กลยุทธ์/วิธีการสอน และกลยุทธ์/วิธีการวัดและการประเมินผล 116
4) แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs) สู่รายวิชา (Curriculum Mapping) 136
5) ความคาดหวังของผลลัพธ์การเรียนรู้เมื่อสิ้นปีการศึกษา 147

หมวดที่ 5 หลักเกณฑ์ในการประเมินผลนักศึกษา 154
1) กฎระเบียบหรือหลักเกณฑ์ ในการให้ระดับคะแนน (เกรด) 154
2) กระบวนการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา 154
3) เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร 154
4) การอุทธรณ์ของนักศึกษา 155

หมวดที่ 6 การพัฒนาคณาจารย์ 156
1) การเตรียมการสำหรับอาจารย์ใหม่ 156
2) การพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่คณาจารย์ 156

หมวดที่ 7 การประกันคุณภาพหลักสูตร 158
1) การกำกับมาตรฐาน 158
2) บัณฑิต 159
3) นักศึกษา 160
4) อาจารย์ 161
5) หลักสูตร การเรียนการสอน การประเมินผู้เรียน 162
6) สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ 163
7) ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน (Key Performance Indicators) 165

หมวดที่ 8 การประเมิน และปรับปรุงการดำเนินการของหลักสูตร 167
1) การประเมินประสิทธิผลของการสอน 167
2) การประเมินหลักสูตรในภาพรวม 167
3) การประเมินผลการดำเนินงานตามรายละเอียดหลักสูตร 167
4) การทบทวนผลการประเมินและวางแผนปรับปรุงหลักสูตรและแผนกลยุทธ์การสอน 168

ภาคผนวก **169**
ก ตารางวิเคราะห์ความสอดคล้องของ Program Learning Outcomes: PLOs 170
กับวิสัยทัศน์ พันธกิจ คุณลักษณะของบัณฑิต และความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย
ข ตารางแสดงผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs) กับ Knowledge/ Attitude / Skill 175
ค ตารางแสดงผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชากับ Knowledge/ Attitude / Skill 197
ง แบบฟอร์มแสดงร้อยละของกระบวนการจัดการเรียนรู้ของแต่ละรายวิชาในหลักสูตร 205
ที่สะท้อนการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (active learning)
จ ข้อมูลรายวิชาที่จัดการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน (work integrated learning : WIL) 218
ฉ ภาระงานสอนและผลงานทางวิชาการของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและ 223
อาจารย์ประจำหลักสูตร
ช ข้อเสนอแนะของกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิและการดำเนินการของหลักสูตร 234
ซ เอกสารเปรียบเทียบปรัชญาและวัตถุประสงค์ของหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560 236
กับหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563
ฌ เอกสารเปรียบเทียบหลักสูตรเดิมกับหลักสูตรปรับปรุงใหม่ 238
ญ การลงทะเบียนเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษที่กำหนดไว้ในแนวปฏิบัติสำหรับการยื่นผลการทดสอบ 287
ภาษาอังกฤษ ตั้งแต่แรกเข้าและการลงทะเบียนเรียนสำหรับนักศึกษาแต่ละประเภทของ
หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดิจิทัลมีเดีย (หลักสูตรนานาชาติ)
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563
ฎ แผนผังแสดง General และ Specific PLOs ของหลักสูตร 289
ฏ แผนผังแสดง Mapping ระหว่าง คุณลักษณะบัณฑิต (Graduate Attributes) กับ 290
ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)
ฐ แผนผังแสดงโมดูล (Modules) ทั้งหมดของหลักสูตร 291
ฑ แผนผังแสดง Mapping ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs) และ โมดูล (Modules) 292
ฒ คำอธิบายโมดูล (Modules) และรายชื่อโมดูลย่อย (Sub Modules) 293
ณ แผนการศึกษาที่แสดงรายวิชาตามแบบโมดูล (Modular Based Learning) 304
และรายชื่อโมดูลย่อยที่มีรายวิชาเลือก
ด เอกสารข้อตกลงความร่วมมือ (MOU) 317
ต ข้อบังคับมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ว่าด้วยการศึกษาชั้นปริญญาตรีและการศึกษาตลอดชีวิต 329
ถ สัญญาจ้าง (กรณีอาจารย์ชาวต่างชาติ) 344
ท คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรหรือคณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตร 349

รายละเอียดของหลักสูตร
หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล (หลักสูตรนานาชาติ)
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา **มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์**

วิทยาลัยนานาชาติ วิทยาเขตหาดใหญ่

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อหลักสูตร

รหัสหลักสูตร: 25540101102014

ภาษาไทย: หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล (หลักสูตรนานาชาติ)

ภาษาอังกฤษ: Bachelor of Science Program in Creative Media and Digital Technologies (International Program)

2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

ภาษาไทย ชื่อเต็ม : วิทยาศาสตรบัณฑิต (สื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล)

ชื่อย่อ : วท.บ. (สื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล)

ภาษาอังกฤษ ชื่อเต็ม : Bachelor of Science (Creative Media and Digital Technologies)

ชื่อย่อ : B.Sc. (Creative Media and Digital Technologies)

3. วิชาเอก (ถ้ามี) : -

4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร

128 หน่วยกิต

5. รูปแบบของหลักสูตร

5.1 รูปแบบ

5.1.1 หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ

☑ หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ หลักสูตร 4 ปี

5.2 ภาษาที่ใช้

หลักสูตรจัดการศึกษาเป็นภาษาอังกฤษ

5.3 การรับนักศึกษา

รับทั้งนักศึกษาไทยและนักศึกษาต่างชาติ

5.4 ความร่วมมือกับสถาบันอื่น

	สถาบัน	รายละเอียดความร่วมมือ
1	Kyungsung University, Rebublic of Korea	Education, Research and Cultural Exchange
2	Dongseo University, Rebublic of Korea	Education, Research and Cultural Exchange
3	University Telekom SDN.BHD. (as the registered owner of Multimedia University, Malaysia)	Education, Research and Cultural Exchange
4	Teesside University, United Kingdom	Education, Research and Cultural Exchange

ข้อตกลงความร่วมมือ (MOU) ตามเอกสารแนบภาคผนวก ด

5.5 การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา

1 ปริญญา

6. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร

☑ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563

☑ เริ่มใช้มาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2554

☑ การปรับปรุงหลักสูตรครั้งนี้ ปรับปรุงมาจากหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดิจิทัลมีเดีย (หลักสูตรนานาชาติ) หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560

☑ ได้รับความเห็นชอบจากคณะกรรมการนโยบายวิชาการ ในคราวประชุมครั้งที่ 12(3/2563) เมื่อวันที่ 13 มีนาคม 2563

☑ ได้รับความเห็นชอบและอนุมัติจากสภามหาวิทยาลัย ในคราวประชุมครั้งที่ 414(4/2563) เมื่อวันที่ 16 พฤษภาคม 2563

เปิดสอนภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2563

7. ความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรคุณภาพและมาตรฐาน

☑ หลักสูตรมีความพร้อมในการเผยแพร่ว่าเป็นหลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐานตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552 ในปีการศึกษา 2565

8. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

1) นักธุรกิจดิจิทัล (Digital Business)
2) กลุ่มนักออกแบบ ได้แก่ ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ/3 มิติ (2D/3D Animator) แบบจำลอง 3 มิติ (3D Model Designer) ออกแบบงานกราฟิก (Graphic Designer) และออกแบบงานอินโฟกราฟิก (Infographic Designer)
3) นักออกแบบและพัฒนาเว็บ (Web Designer and Developer) และโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์สื่อสารพกพา (Mobile Application Designer and Developer)
4) นักออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งานบนเว็บ และโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์สื่อสารพกพา (User Interface and User Experience Designer)
5) นักออกแบบและพัฒนาสื่อตอบโต้และสื่อผสมสมัยใหม่ (Interactive Media and New Media Designer)
6) ผู้ผลิตสิ่งสร้างสรรค์และสื่อประชาสัมพันธ์ทางด้านดิจิทัล (Creative Media Designer and Production)
7) ข้าราชการ พนักงานราชการ พนักงานรัฐวิสาหกิจ นักวิชาการคอมพิวเตอร์ ในหน่วยงานที่ทำงานเกี่ยวกับเทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสาร (Government Computer Technical Officer)

9. ชื่อ นามสกุล เลขประจำตัวบัตรประชาชน ตำแหน่ง และคุณวุฒิการศึกษาของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

<u>อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร</u>

ลำดับที่	เลขประจำตัวประชาชน	ตำแหน่งทางวิชาการ	ชื่อ- สกุล	ระดับการศึกษาที่จบ	ชื่อหลักสูตรที่จบการศึกษา	สาขาวิชาที่จบการศึกษา	ชื่อสถาบันที่จบการศึกษา	ปีที่จบการศึกษา
1.		ผู้ช่วยศาสตราจารย์	นางสาวอาทิตยา นิตย์โชติ	ปริญญาเอก ปริญญาโท ปริญญาตรี	Doctor of Philosophy Master of Science Bachelor of Science	Computer Science Web Technology Computer Science	University of Southampton, United Kingdom University of Southampton, United Kingdom Bangalore University, India	2555 2551 2550
2.		ผู้ช่วยศาสตราจารย์	นายธเนศ ปานรัตน์	ปริญญาเอก	ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต	ชีววิทยาโมเลกุลและชีวสารสนเทศ	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์	2556

ลำดับที่	เลขประจำตัวประชาชน	ตำแหน่งทางวิชาการ	ชื่อ- สกุล	ระดับการศึกษาที่จบ	ชื่อหลักสูตรที่จบการศึกษา	สาขาวิชาที่จบการศึกษา	ชื่อสถาบันที่จบการศึกษา	ปีที่จบการศึกษา
				ปริญญาโท ปริญญาตรี	วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต วิทยาศาสตรบัณฑิต	วิทยาการคอมพิวเตอร์ วิทยาการคอมพิวเตอร์	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎรธานี	2550 2546
3.		อาจารย์	ไพลิน ถาวรวิจิตร	ปริญญาเอก ปริญญาโท ปริญญาตรี	Doctor of Philosophy Master of Arts ศิลปศาสตรบัณฑิต	Design Arts (Decorative Arts) Visual arts (Illustration) สาขาการออกแบบนิเทศศิลป์ คณะมัณฑนศิลป์	Silpakorn University University of the Arts London, United Kingdom มหาวิทยาลัยศิลปากร	2562 2553 2549
4.		อาจารย์	นายจิตรพล อินทรศิริสวัสดิ์	ปริญญาโท	Master of Sciences	Communication and Media Engineering	University of Applied Sciences Offenburg,	2551

ลำดับที่	เลขประจำตัวประชาชน	ตำแหน่งทางวิชาการ	ชื่อ- สกุล	ระดับการศึกษาที่จบ	ชื่อหลักสูตรที่จบการศึกษา	สาขาวิชาที่จบการศึกษา	ชื่อสถาบันที่จบการศึกษา	ปีที่จบการศึกษา
				ปริญญาตรี	วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต	วิศวกรรมโทรคมนาคม	Germany สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	2545
5.		อาจารย์	นางสาวอัจฉรา เรืองประทุม	ปริญญาเอก ปริญญาโท ปริญญาตรี	ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต บริหารธุรกิจบัณฑิต	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์ การจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ ระบบสารสนเทศ	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี	2559 2548 2542

10. สถานที่จัดการเรียนการสอน

วิทยาลัยนานาชาติ วิทยาเขตหาดใหญ่ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

11. สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเป็นต้องนำมาพิจารณาในการวางแผนหลักสูตร

11.1 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางเศรษฐกิจ

ประเทศไทย 4.0 หรือ Thailand 4.0 เป็นตัวแบบการพัฒนาเศรษฐกิจของรัฐบาล เป็นเศรษฐกิจเน้นนวัตกรรม เช่น Smart Farming คือการบริหารจัดการเทคโนโลยีให้เกษตรกรสมัยใหม่ Entrepreneur และ Start ups เป็น Smart Entrepreneur บริษัทเกิดใหม่ที่มีศักยภาพ ประเทศไทย 4.0 มีการพัฒนาตามอุตสาหกรรมเป้าหมาย ทั้งหมด 5 ด้าน ดังนี้

1. กลุ่มอาหาร เกษตร และเทคโนโลยีชีวภาพ

2. กลุ่มสาธารณสุข สุขภาพ และเทคโนโลยีการแพทย์

3. กลุ่มเครื่องมือ อุปกรณ์อัจฉริยะ หุ่นยนต์และระบบเครื่องกลที่ใช้ระบบอิเล็กทรอนิกส์ควบคุม

4. กลุ่มดิจิทัลเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตที่เชื่อมต่อและบังคับอุปกรณ์ต่างๆ ปัญญาประดิษฐ์และเทคโนโลยี สมองกล เทคโนโลยีการศึกษา อี-มาร์เก็ตเพลส อี-คอมเมิร์ซ

5. กลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ วัฒนธรรม และบริการที่มีคุณภาพสูง เช่น เทคโนโลยีการออกแบบธุรกิจไลฟ์สไตล์ เทคโนโลยีการท่องเที่ยว การเพิ่มประสิทธิภาพการบริการ ซึ่งเป็นสิ่งที่ต้องใช้ทักษะทางด้านศิลปะในการออกแบบ เนื้อหาการเข้าใจเพื่อนำเสนอให้กับธุรกิจได้อย่างมืออาชีพ

การพัฒนาประเทศไทย 4.0 ให้เป็นเศรษฐกิจใหม่ ได้กำหนดให้ 10 อุตสาหกรรมเป้าหมาย เป็นกลไกขับเคลื่อนเศรษฐกิจเพื่ออนาคต (New Engine of Growth) ภายใต้แนวคิดที่ว่า ประเทศไทยสามารถผลักดันการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ (S-Curve) ใน 2 รูปแบบ ได้แก่ 5 อุตสาหกรรมที่มีศักยภาพ (First S-Curve) และ 5 อุตสาหกรรมอนาคต (New S-Curve) โดยมีอุตสาหกรรมสื่อสร้างสรรค์และแอนิเมชัน (Creative Media and Animation) ในกลุ่มอุตสาหกรรมดิจิทัล ซึ่งเป็น 1 ใน 5 ของอุตสาหกรรมอนาคต ที่สามารถพัฒนาเป็นอุตสาหกรรมใหม่เพื่อการส่งออก เพื่อยกระดับสู่การเป็นเจ้าของเนื้อหาและร่วมลงทุนกับบริษัทสตูดิโอแอนิเมชันระดับโลก[1]

โครงการศึกษาการพัฒนากำลังคนด้านดิจิทัล (Digital Manpower) เพื่อรองรับอุตสาหกรรมเป้าหมาย (S-Curve) และการพัฒนาระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก (Eastern Economic Corridor:

[1] 10 อุตสาหกรรมเป้าหมาย กลไกขับเคลื่อนเศรษฐกิจเพื่ออนาคต (New Engine of Growth), สำนักงานเศรษฐกิจอุตสาหกรรม, กุมภาพันธ์ 2560

EEC)[2] ได้กล่าวว่า ทักษะเชิงเทคนิคที่จำเป็นในการทำงานกับเทคโนโลยีดิจิทัลสามารถแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่

1. กลุ่มทักษะพื้นฐานด้านดิจิทัล เป็นกลุ่มทักษะที่สามารถประยุกต์ใช้ได้กับทุกเทคโนโลยี ได้แก่ กลุ่มทักษะการเขียนโปรแกรมด้วยภาษาคอมพิวเตอร์ เช่น C, C++, Python, Java และ Matlab และ กลุ่มทักษะที่เกี่ยวข้องกับศาสตร์ Machine Learning และ Deep Learning
2. กลุ่มทักษะที่ใช้เฉพาะกับเทคโนโลยีแต่ละชนิด เช่น กลุ่มทักษะอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง (Internet of Things: IoT) ควรมีทักษะความรู้ด้านความปลอดภัยของข้อมูล การประมวลผล และการจัดเก็บข้อมูลขนาดใหญ่ จำแนกเป็น
   2.1. กลุ่ม Business Intelligence เป็นทักษะในการวิเคราะห์และนำข้อมูลจากอุปกรณ์ที่เชื่อมต่อกับระบบ IoT มาใช้ให้เกิดประโยชน์ในการตัดสินใจเชิงธุรกิจ
   2.2. กลุ่ม UX/UI Design UI (User Intrface) เป็นทักษะการออกแบบ Platform ส่วนที่มีการปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งาน เช่น หน้าจอ เว็บไซต์ หรือหน้าจอแอพพลิเคชั่นบนโทรศัพท์มือถือ ให้ Platform เหล่านี้มีความสวยงาม และผู้ใช้สามารถใช้งานได้อย่างสะดวกเข้าใจง่าย รวมถึงปุ่มกด รูปภาพ ตัวอักษร และทุกองค์ประกอบที่ติดต่อกับผู้ใช้งาน ในขณะที่ UX (User Experience) เป็นการออกแบบระบบทดสอบและติดตามผลด้านประสิทธิภาพการใช้งาน Platform
   2.3. กลุ่ม Mobile/Remote Development ตัวอย่างทักษะในกลุ่มนี้ เช่น การใช้งาน Platform ประเภท Cordova หรือ Meteor การพัฒนาเทคโนโลยี Bluetooth Low Energy และการเขียนโค้ดโปรแกรม Java

กรอบนโยบายเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ระยะ พ.ศ. 2554-2563 ของประเทศไทย[3] กล่าวว่า เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) เป็นองค์ประกอบหนึ่งในการบริหารจัดการโครงสร้างสังคมใหม่อันเนื่องมาจากการเปลี่ยนแปลงของประชากรไทย เช่น การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อยกระดับผลิตภาพของแรงงานและธุรกิจอุตสาหกรรม กรอบนโยบายได้กำหนดยุทธศาสตร์เพื่อการพัฒนา 7 ยุทธศาสตร์ โดยยุทธศาสตร์ที่ 2 ได้กำหนดไว้ว่า “พัฒนาทุนมนุษย์ที่มีความสามารถในการสร้างสรรค์และใช้

---

[2] โครงการศึกษาการพัฒนากำลังคนด้านดิจิทัล (Digital Manpower) เพื่อรองรับอุตสาหกรรมเป้าหมาย (S-Curve) และการพัฒนาระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก (Eastern Economic Corridor: EEC), มูลนิธิสถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย, พฤษาคม 2561

[3] กรอบนโยบายเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ระยะ พ.ศ. 2554-2563 ของประเทศไทย, กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อสาร, พฤษภาคม 2554

สารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ มีวิจารณญาณและรู้เท่าทัน รวมถึงการพัฒนาบุคลากร ICT ที่มีความรู้ความสามารถและความเชี่ยวชาญระดับมาตรฐานสากล วัตถุประสงค์สำคัญของยุทธศาสตร์นี้ เพื่อให้ประเทศไทยมีกำลังคนที่มีคุณภาพ มีความสามารถในการพัฒนาและใช้ ICT อย่างมีประสิทธิภาพในปริมาณที่เพียงพอที่จะรองรับการพัฒนาประเทศในยุคเศรษฐกิจบริการและฐานความคิดสร้างสรรค์”

เศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล (Digital Economy: DE) เป็นกลไกสำคัญในการปฏิรูปกระบวนการผลิต การบริการ การศึกษา การสาธารณสุข การบริหารราชการแผ่นดิน รวมทั้งกิจกรรมทางเศรษฐกิจและสังคมอื่นๆ ที่ส่งผลต่อการพัฒนาเศรษฐกิจ การพัฒนาคุณภาพชีวิตของคน และการจ้างงานที่เพิ่มขึ้น

11.2 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางสังคมและวัฒนธรรม

สถิติของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทั่วโลก ในปี 2559 จำแนกเป็นทวีปเอเชีย ร้อยละ 49.6 ยุโรป ร้อยละ 17.0 อเมริกาเหนือ ร้อยละ 8.9 ละตินอเมริกา ร้อยละ 10.7 ตะวันออกกลาง ร้อยละ 3.7 อาฟริกา ร้อยละ 9.4 หมู่เกาะและออสเตรเลีย ร้อยละ 0.8 ซึ่งจะเห็นได้ว่าประเทศไทย เป็นส่วนหนึ่งที่อยู่ในกลุ่มทวีปเอเชียที่มีคนใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด ในปี 2559 มีจำนวนเว็บไซต์อยู่เกือบ 1 พันล้านเว็บไซต์ จำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตผ่านอุปกรณ์พกพาเพิ่มขึ้นร้อยละ 17 คือ เพิ่มขึ้น 283 ล้านคนจากปี 2558 แนวโน้มอี-คอมเมิร์ซทางประเทศสหรัฐอเมริกาและทั่วโลก ให้ความสำคัญกับสถิติการรีวิวของผลิตภัณฑ์ถึงร้อยละ 50 และร้อยละ 55 ของผู้ซื้อได้แจ้งว่ารีวิวมีผลต่อการตัดสินใจซื้อสำหรับพวกเขา สถิติอี-คอมเมิร์ซของโลก แบบ Business to Customer Sales (B2C) ได้เพิ่มขึ้นอย่างมาก โดยประเทศเอเซีย-แปซิฟิค เป็นผู้นำ และมีการใช้จ่าย 707 พันล้านดอลล่าร์ในปี 2559

สถิติผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตในกลุ่มประเทศเอเซียที่ใช้อุปกรณ์พกพา Smartphone มากกว่าเครื่องคอมพิวเตอร์ ปี 2558 คือ ร้อยละ 70 ประเทศมาเลเซีย ร้อยละ 67 ประเทศเกาหลีใต้ ร้อยละ 60 และประเทศจีน ร้อยละ 45 เป็นต้น ในประเทศไทยมีจำนวนประชากรทั้งหมด 68 ล้านคน เป็นผู้ใช้อินเทอร์เน็ต 38 ล้านคนคิดเป็นร้อยละ 56 ของประชากรและใช้สื่อสังคมทั้งสิ้น เมื่อเทียบกับประเทศอื่นในโลกประเทศไทยมีการใช้งานอินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับแนวหน้า โดยความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต 86% ใช้ทุกวัน ประเทศไทยใช้เวลาไปกับอินเทอร์เน็ตมากเป็นอันดับที่ 4 ของโลก และความเร็วอินเทอร์เน็ตของไทย เฉลี่ยอยู่ที่ 8.2 Mbps อยู่ในอันดับที่ 13 ของโลก ซึ่งสูงกว่าค่าเฉลี่ยของโลก คือ 5.1 Mbps โดยที่หนึ่งของโลก คือประเทศเกาหลีใต้มีความเร็วที่ 20.5 Mbps ลำดับรองลงมาคือ ฮ่องกง ญี่ปุ่น สหราชอาณาจักร และสหรัฐอเมริกา

12. ผลกระทบจาก ข้อ 11.1 และข้อ 11.2 ต่อการพัฒนาหลักสูตร รวมถึงกระบวนการพัฒนา/ปรับปรุงหลักสูตรในครั้งนี้ และความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน

12.1 การพัฒนาหลักสูตร และกระบวนการพัฒนา/ปรับปรุงหลักสูตรที่เน้นผลลัพธ์การเรียนรู้

จากผลกระทบจากสถานการณ์ภายนอกในการพัฒนาหลักสูตรจึงจำเป็นต้องพัฒนาหลักสูตรในเชิงรุกที่มีศักยภาพและสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามวิวัฒนาการของเทคโนโลยีสารสนเทศ และรองรับการแข่งขันทางธุรกิจคอมพิวเตอร์ทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ โดยการผลิตบุคลากรทางเทคโนโลยีสารสนเทศจำเป็นต้องมีความพร้อมที่จะปฏิบัติงานได้ทันทีและมีศักยภาพสูงในการพัฒนาตนเองให้เข้ากับลักษณะงานทั้งด้านวิชาการและวิชาชีพ รวมถึงความเข้าใจในผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศต่อสังคม โดยต้องปฏิบัติตนอย่างมืออาชีพ

เทคโนโลยีมีบทบาทในชีวิตประจำวันของประชาชนทุกสาขาอาชีพเป็นอย่างมากเทคโนโลยีสารสนเทศทำให้ตลาดแรงงานมีความต้องการบุคลากรที่เชี่ยวชาญทางสาขาวิชานี้อย่างหลากหลาย ซึ่งรวมถึงความต้องการบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญด้านดิจิทัลมีเดีย เนื่องจากเทคโนโลยีดังกล่าวนี้มีการพัฒนาอย่างรวดเร็วจึงทำให้ต้องมีการพัฒนาหลักสูตรในเชิงรุกที่สามารถปรับเปลี่ยนไปตามวิวัฒนาการของคอมพิวเตอร์และซอฟต์แวร์ เพื่อให้สามารถผลิตบุคลากรด้านดิจิทัลมีเดียที่มีความพร้อมในการใช้เทคโนโลยีที่มีการพัฒนาอย่างรวดเร็วเหล่านี้ โดยต้องปฏิบัติอย่างมืออาชีพมีคุณธรรม จริยธรรม มีศักยภาพในการพัฒนาตนเองให้เข้ากับลักษณะงานทั้งด้านวิชาการและวิชาชีพ

12.2 ความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน

หลักสูตรนี้เป็นหลักสูตรนานาชาติที่มีเป้าประสงค์ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ความสามารถในการบูรณาการและประยุกต์ความรู้ทางด้านคอมพิวเตอร์ การสื่อสาร และศิลปะ เพื่อการออกแบบสื่อ การดำเนินงานของหลักสูตรมีความสอดคล้องกับพันธกิจของมหาวิทยาลัยในการพัฒนามหาวิทยาลัยให้เป็นสังคมฐานความรู้บนพื้นฐานพหุวัฒนธรรมและให้โอกาสผู้ใฝ่รู้ได้มีโอกาสเข้าถึงความรู้ เพื่อสร้างบัณฑิตที่มีความเชี่ยวชาญทางด้านการผลิตและออกแบบสื่อดิจิทัล มีโลกทัศน์สากล โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ทันสมัย มีคุณธรรมและจริยธรรมในการประกอบอาชีพที่สอดคล้องกับวัฒนธรรมไทยและวัฒนธรรมสากล โดยหลักสูตรนี้มีความเกี่ยวข้องกับพันธกิจหลักของมหาวิทยาลัยในประเด็นยุทธศาสตร์หลักดังนี้ (ดังภาคผนวก ก)

พันธกิจที่ 1 ของมหาวิทยาลัย (สร้างความเป็นผู้นำทางวิชาการและนวัตกรรม โดยมีการวิจัยเป็นฐานเพื่อการพัฒนาภาคใต้และประเทศ เชื่อมโยงสู่สังคมและเครือข่ายสากล)

หลักสูตรเน้นการพัฒนาสื่อและนวัตกรรมด้านดิจิทัล โดยเน้นเป็นการระดมความรู้ทั้งจากบุคลากรในภาคภาคอุตสาหกรรม และมหาวิทยาลัยที่มีความเชี่ยวชาญ และมีความชำนาญด้านการจัดการเรียนการสอน โดยมีผลงานเป็นที่ ประจักษ์ ในส่วนของการจัดการเรียนการสอน หลักสูตรนี้เป็นหลักสูตรนานาชาติที่สอดคล้องกับมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ และ บริบทขององค์ความรู้/สาขาวิชา (Discipline) ทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย/ประเทศ เพื่อส่งเสริมให้มหาวิทยาลัยไปสู่ความเป็นนานาชาติเพิ่มขึ้น หลักสูตรนี้เป็นหลักสูตรนานาชาติ มีบริบทขององค์ความรู้/สาขาวิชา (Discipline) ทั้งภายใน และนอกประเทศ ผู้เรียนได้เรียนลักษณะการดำเนินกิจการ องค์ความรู้ด้านศิลปะของ ประเทศไทย ผนวกกับความรู้ด้านเทคโนโลยีการผลิตจากต่างประเทศ เพื่อผลิตงาน สร้างสรรค์

พันธกิจที่ 2 ของมหาวิทยาลัย (สร้างบัณฑิตที่มีสมรรถนะทางวิชาการและวิชาชีพ ซื่อสัตย์ มีวินัย ใฝ่ปัญญา จิตสาธารณะและทักษะในศตวรรษที่ 21 สามารถประยุกต์ความรู้บนพื้นฐานประสบการณ์จากการปฏิบัติ)

หลักสูตรได้มีการจัดการเรียนการสอนเพื่อเน้นประสบการณ์จากการปฏิบัติการจัดการการเรียนการสอนที่บูรณาการกับการทำงาน (Work Integrated Learning) โดยมีการบูรณาการการเรียนการสอนระหว่างภาคอุตสาหกรรมและหลักสูตร โดยเน้นการเรียนในชั้นเรียนควบคู่กับการทำงานในสถานประกอบการจริง เพื่อเป็นการส่งเสริมให้นักศึกษานำความรู้ที่เรียนในรายวิชาต่างๆ ไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานจริง เช่น รายวิชา 142-401 สหกิจศึกษาด้านดิจิทัลมีเดีย 142-259 ประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนประสานงานกับผู้ใช้ 142-256 แอนิเมชัน 2 มิติแบบดิจิทัล

พันธกิจที่ 3 ของมหาวิทยาลัย (พัฒนามหาวิทยาลัยให้เป็นสังคมฐานความรู้บนพื้นฐานพหุวัฒนธรรมและหลักปรัชญาของ เศรษฐกิจพอเพียง โดยให้ผู้ใฝ่รู้ได้มีโอกาสเข้าถึงความรู้ได้อย่างหลากหลายรูปแบบ)

หลักสูตรได้มีการจัดการเปิดการเรียนการสอนในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป เพื่อให้นักศึกษามีความรู้พื้นฐานด้านพหุวัฒนธรรม และหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง โดยเน้นการเรียนการสอนแบบเชิงรุก (active learning) เช่น รายวิชา 001-102 ศาสตร์พระราชากับการพัฒนาที่ยั่งยืน 142-335 ประโยชน์เพื่อนมนุษย์ 895-001 พลเมืองที่ดี เป็นต้น

13. ความสัมพันธ์กับหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนในคณะ/ภาควิชาอื่นของสถาบัน

13.1 กลุ่มวิชา/รายวิชาในหลักสูตรนี้ที่เปิดสอนโดยคณะ/ภาควิชา/หลักสูตรอื่น

จำนวน 4 รายวิชา ได้แก่

1) ส่วนกลางมหาวิทยาลัย จำนวน 2 รายวิชา คือ

001-102 ศาสตร์พระราชากับการพัฒนาที่ยั่งยืน	2((2)-0-4)
001-103 ไอเดียสู่ความเป็นผู้ประกอบการ	1((1)-0-2)

2) คณะแพทยศาสตร์ จำนวน 1 รายวิชา คือ

388-100 สุขภาวะเพื่อเพื่อนมนุษย์	1((1)-0-2)

3) คณะศิลปศาสตร์ จำนวน 1 รายวิชา คือ

895-001 พลเมืองที่ดี	2((2)-0-4)

13.2 กลุ่มวิชา/รายวิชาในหลักสูตรนี้ที่เปิดสอนให้ภาควิชา/หลักสูตรอื่น

จำนวน 16 รายวิชา ได้แก่

142-121 โลกแห่งอนาคต	2((2)-0-4)
142-225 ปัจจัยที่ 5	2((2)-0-4)
142-124 การแก้ปัญหาแบบสร้างสรรค์	2((2)-0-4)
142-129 คิดไปข้างหน้า	2((2)-0-4)
142-117 การเขียนขั้นเทพ	2((2)-0-4)
142-118 ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ ฟังและพูด	2((2)-0-4)
142-119 ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ อ่านและเขียน	2((2)-0-4)
142-215 การพูดในที่สาธารณะ	2((2)-0-4)
142-234 โลกสวย	1((1)-0-2)
142-239 ศิลปะการดำเนินชีวิต	3((3)-0-6)
142-135 พับเพียบเรียบร้อย	1((1)-0-2)
142-136 ปั้นดินให้เป็นดาว	1((1)-0-2)
142-137 ใครๆ ก็วาดได้	1((1)-0-2)
142-138 มนต์รักเสียงดนตรี	1((1)-0-2)
142-139 ท่องโลกศิลปะ	1((1)-0-2)
142-237 ดีไซน์เนอร์ชุดดำ	1((1)-0-2)

13.3 การบริหารจัดการ

1) คณะแต่งตั้งคณะกรรมการบริหารหลักสูตร ซึ่งควรประกอบด้วยอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

2) คณะกรรมการบริหารหลักสูตรแต่งตั้งผู้ประสานงานรายวิชา

3) ติดตามและประเมินผลทุกปีการศึกษา

4) อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรประสานงานกับอาจารย์ผู้สอน ด้านเนื้อหาสาระให้สอดคล้องกับมาตรฐานผลการเรียนรู้

หมวดที่ 2 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร

1. ปรัชญา

1.1 ปรัชญา

มุ่งผลิตนวัตกรด้านดิจิทัลมีเดียซึ่งเป็นนักสื่อสารแนวคิดผ่านสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ โดยบูรณาการความรู้ทางเทคโนโลยีสมัยใหม่ สุนทรียศาสตร์ ศาสตร์การสื่อสาร และพื้นฐานกระบวนการวิจัย

1.2 ความสำคัญ/หลักการและเหตุผล

เป็นหลักสูตรที่ตอบสนองความต้องการบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญทางด้านดิจิทัลมีเดีย ที่เป็นผลมาจาก การเจริญเติบโตอย่างรวดเร็วและต่อเนื่องของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และการพัฒนาอย่างก้าวกระโดดทางเทคโนโลยีสารสนเทศและเทคโนโลยีด้านดิจิทัลที่สามารถพัฒนานักออกแบบรุ่นใหม่ที่มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถผลิตผลงานที่สามารถสร้างมูลค่าแก่เศรษฐกิจและสังคมได้ เพื่อผลิตบัณฑิตออกสู่ตลาดแรงงานที่มีคุณภาพสูงทั้งในระดับชาติและนานาชาติ

1.3 วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

1) ผลิตบัณฑิตที่มีความรู้และมีทักษะในศาสตร์ด้านดิจิทัลมีเดีย ศิลปะและการวิจัย
2) ผลิตบัณฑิตที่มีความรู้และมีทักษะสื่อสารโดยภาษาอังกฤษเป็นฐาน
3) ผลิตบัณฑิตที่สามารถบูรณาการและประยุกต์ความรู้ด้านดิจิทัลมีเดีย การสื่อสาร ศิลปะ เพื่อการออกแบบสื่อและสิ่งสร้างสรรค์โดยใช้ภาษาอังกฤษและการวิจัยเป็นฐาน ที่ตรงกับความต้องการของตลาดงานระดับชาติและนานาชาติ
4) ผลิตบัณฑิตที่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์เพื่อพัฒนานวัตกรรมด้านการออกแบบสื่อและนวัตกรรมดิจิทัลเพื่อการแข่งขันระดับชาติและนานาชาติ
5) ผลิตบัณฑิตที่สามารถทำงานในสภาพแวดล้อมที่เป็นพหุวัฒนธรรม โดยตระหนักถึงวัฒนธรรมขององค์กร และมิติทางด้านสังคมในระดับสากล
6) ผลิตบัณฑิตที่มีคุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณในวิชาชีพ

2. แผนพัฒนาปรับปรุง

คาดว่าจะดำเนินการแล้วเสร็จภายในรอบการศึกษา (5 ปี)

แผนการพัฒนา/เปลี่ยนแปลง	กลยุทธ์	หลักฐาน/ตัวบ่งชี้
1. ส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนให้เป็น active learning	1. เพิ่มพูนทักษะอาจารย์ในการจัดการเรียนการสอนแบบ active learning 2. แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างอาจารย์ผู้สอนในรายวิชาต่างๆ 3. ประเมินประสิทธิภาพการเรียนการสอนแบบ active learning	1. จำนวนโครงการเพิ่มพูนทักษะอาจารย์ 2. จำนวนอาจารย์ที่ร่วมกิจกรรมการเพิ่มพูนทักษะการจัดการเรียน การสอนแบบ active learning 3. ผลการประเมินประสิทธิภาพการเรียนการสอนแบบ active learning 4. ความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการเรียนการสอนแบบ active learning
2. ส่งเสริมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง	1. เพิ่มพูนทักษะอาจารย์ในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง 2. แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้สอนจาก best practice การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง 3. กำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง และการประเมินผลที่เน้นพัฒนาการของผู้เรียนในแผนการจัดทำรายละเอียดของรายวิชา 4. ประเมินประสิทธิภาพการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ 5. พัฒนาสารสนเทศที่สนับสนุนการเรียนรู้ด้วย	1. จำนวนโครงการเพิ่มพูนทักษะอาจารย์ 2. จำนวนอาจารย์ที่ร่วมกิจกรรมการเพิ่มพูนทักษะการจัดการเรียน การสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง 3. ผลการประเมินประสิทธิภาพการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง 4. ความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็น

แผนการพัฒนา/เปลี่ยนแปลง	กลยุทธ์	หลักฐาน/ตัวบ่งชี้
	ตนเอง	ศูนย์กลาง 5. จำนวนรายวิชาที่กำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง 6. จำนวนรายวิชาที่ใช้การประเมินผลที่เน้นพัฒนาการของผู้เรียน 7. ความพึงพอใจของผู้เรียนต่อสารสนเทศที่สนับสนุนการเรียนรู้ด้วยตนเอง
3. ปรับปรุงวิธีการวัดและการประเมินผล	1. เพิ่มพูนทักษะอาจารย์เกี่ยวกับวิธีการวัดและ ประเมินผล 2. กำหนดให้มีคณะกรรมการวิเคราะห์ข้อสอบในทุกรายวิชา 3. กำหนดเกณฑ์ในการวัดและประเมินแต่ละรายวิชา	1. จำนวนโครงการเพิ่มพูนทักษะอาจารย์ 2. จำนวนอาจารย์ที่ร่วมกิจกรรมการเพิ่มพูนทักษะในการวัดและประเมินผล 3. รายงานการวิเคราะห์ข้อสอบ 4. ผลการวิเคราะห์ข้อสอบ 5. เกณฑ์การวัดและประเมินผล 6. จำนวนรายวิชาที่ใช้วิธีการวัดและประเมินผลตามเกณฑ์ที่กำหนด 7. ความพึงพอใจของผู้เรียนต่อระบบการวัดและประเมินผล
4. ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เพื่อให้บรรลุ PLOs	1. พัฒนาทักษะอาจารย์ในการจัดการเรียนรู้และการประเมินผลการเรียนรู้ เพื่อให้บรรลุ	1. จำนวนโครงการเพิ่มพูนทักษะอาจารย์

แผนการพัฒนา/เปลี่ยนแปลง	กลยุทธ์	หลักฐาน/ตัวบ่งชี้
ของหลักสูตร	PLOs ของหลักสูตร รวมทั้งทักษะการปฏิบัติทางวิชาชีพ	2. จำนวนอาจารย์ที่ร่วมกิจกรรมการเพิ่มพูนทักษะการจัดการเรียนรู้ตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ของหลักสูตร 3. ผลการประเมินประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ ตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ของหลักสูตร 4. ผลการประเมินนักศึกษาต่อการจัดการเรียนรู้ตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ของหลักสูตร

หมวดที่ 3 ระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการ และโครงสร้างของหลักสูตร

1. ระบบการจัดการศึกษา

1.1 ระบบ

จัดการศึกษาระบบทวิภาค โดย 1 ปีการศึกษาแบ่งออกเป็น 2 ภาคการศึกษาปกติ 1 ภาคการศึกษาปกติมีระยะเวลาการศึกษาไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์ และข้อกำหนดต่าง ๆ ให้เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ว่าด้วยการศึกษาชั้นปริญญาตรีและการศึกษาตลอดชีวิต

1.2 การจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน

ไม่มี

1.3 การเทียบเคียงหน่วยกิตในระบบทวิภาค

ไม่มี

2. การดำเนินการหลักสูตร

2.1 วัน-เวลาในการดำเนินการเรียนการสอน

ภาคต้น เดือนกรกฎาคม - พฤศจิกายน

ภาคปลาย เดือนพฤศจิกายน - เมษายน

2.2 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

1) สำเร็จการศึกษาไม่ต่ำกว่ามัธยมศึกษาตอนปลายตามหลักสูตรของกระทรวงศึกษาธิการหรือเทียบเท่า

2) ผ่านการคัดเลือกตามเกณฑ์ของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา และหรือเป็นไปตามระเบียบข้อบังคับของการคัดเลือกของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

3) มีคะแนนการทดสอบภาษาอังกฤษที่ได้มาตรฐาน เช่น

- IELTS ไม่ต่ำกว่า 4.5 หรือ
- TOEFL (paper based) ไม่ต่ำกว่า 470 หรือ
- TOEFL (computer based) ไม่ต่ำกว่า 150 หรือ
- TOEFL (internet base) ไม่ต่ำกว่า 50 หรือ
- TOEIC ไม่ต่ำกว่า 450 หรือ
- คะแนนการทดสอบภาษาอังกฤษซึ่งจัดโดยมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ เช่น PSU-GET โดยมีคะแนนทดสอบทักษะทางด้านการพูด การฟัง การอ่าน และ การเขียน เฉลี่ยไม่ต่ำกว่าร้อยละ 60 หรือคะแนนการทดสอบอื่นที่ได้มาตรฐานตามประกาศของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

4) ในกรณีที่ไม่เป็นไปตามข้อ 3) ให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการวิทยาลัยนานาชาติและประกาศของวิทยาลัยนานาชาติ วิทยาเขตหาดใหญ่ ว่าด้วยเรื่องการลงทะเบียนเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษที่กำหนดไว้ในแนวปฏิบัติสำหรับการยื่นผลการทดสอบภาษาอังกฤษตั้งแต่แรกเข้าและการลงทะเบียนเรียนสำหรับนักศึกษาแต่ละประเภทของหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดิจิทัลมีเดีย (หลักสูตรนานาชาติ) หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563 (ภาคผนวก ญ)

2.3 ปัญหาของนักศึกษาแรกเข้า

นักศึกษาแรกเข้าของระบบรับกลางมีผลทดสอบภาษาอังกฤษที่ใช้ยื่นสมัครไม่สอดคล้องกับความสามารถจริงจากผลคะแนนที่ได้โดยเฉพาะด้านการสื่อสาร

2.4 กลยุทธ์ในการดำเนินการเพื่อแก้ไขปัญหา/ข้อจำกัดของนักศึกษาในข้อ 2.3

นักศึกษาที่มีผลการเรียนภาษาอังกฤษต่ำกว่าเกณฑ์ที่กาหนด ให้เข้าเรียนภาษาอังกฤษในโครงการเตรียมความพร้อมภาษาอังกฤษก่อนเข้าศึกษาเป็นเวลาไม่เกิน 1 ปี และไม่น้อยกว่า 60 ชั่วโมง โดยเข้าเรียนในหลักสูตรที่กำหนด

2.5 แผนการรับนักศึกษาและจำนวนนักศึกษาที่คาดว่าจะจบ ในระยะ 5 ปี

จำนวนนักศึกษา	**จำนวนนักศึกษาแต่ละปีการศึกษา**				
	2563	**2564**	**2565**	**2566**	**2567**
ปีที่ 1	45	45	45	45	45
ปีที่ 2	-	45	45	45	45
ปีที่ 3	-	-	45	45	45
ปีที่ 4	-	-	-	45	45
จำนวนนักศึกษาที่คาดว่าจะจบ	**-**	**-**	**-**	**45**	**45**
รวม	**45**	**90**	**135**	**180**	**180**

2.6 งบประมาณตามแผน

2.6.1 งบประมาณรายรับ (หน่วยบาท)

รายละเอียดรายรับ	ปีงบประมาณ				
	2563	2564	2565	2566	2567
ค่าบำรุงการศึกษา	-	-	-	-	-
ค่าลงทะเบียน	6,660,000.00	13,320,000.00	19,980,000.00	26,640,000.00	26,640,000.00
เงินอุดหนุนจากรัฐบาล	-	-	-	-	-
เงินรายได้อื่น 1. โครงการพิเศษ (หลักสูตรพันธุ์ใหม่) 2. ค่าลงทะเบียนรายวิชาในหมวดรายวิชาศึกษาทั่วไป 3. บริการวิชาการ	500,000.00 1,800,000.00 1,000,000.00	500,000.00 1,800,000.00 1,000,000.00	500,000.00 1,800,000.00 1,000,000.00	500,000.00 1,800,000.00 1,000,000.00	500,000.00 1,800,000.00 1,000,000.00
รวมรายรับ	9,960,000.00	16,620,000.00	23,280,000.00	29,940,000.00	29,940,000.00

2.6.2 งบประมาณรายจ่าย (หน่วยบาท)

หมวด เงิน	ปีงบประมาณ				
	2563	2564	2565	2566	2567
ก. งบดำเนินการ					
1. ค่าใช้จ่ายบุคลากร	4,500,000.00	4,700,000.00	4,900,000.00	5,100,000.00	5,300,000.00
2. ค่าใช้จ่ายดำเนินงาน (ไม่รวม 3)	7,000,000.00	7,000,000.00	7,000,000.00	7,000,000.00	7,000,000.00
3. ทุนการศึกษา	-	-	-	-	-
4. รายจ่ายระดับมหาวิทยาลัย (12%)	799,200.00	1,598,400.00	2,397,600.00	3,196,800.00	3,196,800.00

หมวด เงิน	ปีงบประมาณ				
	2563	2564	2565	2566	2567
รวม (ก)	12,299,200.00	13,298,400.00	14,297,600.00	15,296,800.00	15,496,800.00
ข. งบลงทุน					
ค่าครุภัณฑ์	2,000,000 .00	1,000,000 .00	1,000,000 .00	1,000,000 .00	1,000,000 .00
รวม (ข)	2,000,000 .00	1,000,000 .00	1,000,000 .00	1,000,000 .00	1,000,000 .00
รวม (ก) + (ข)	14,299,200.00	14,298,400.00	15,297,600.00	16,296,800.00	16,496,800.00
จำนวนนักศึกษา	45	90	135	180	180
ค่าใช้จ่ายต่อหัวนักศึกษา / ต่อคน ต่อปี	317,760.00	158,871.11	113,315.55	90,537.77	91,648.88

2.7 ระบบจัดการศึกษา

☑ แบบชั้นเรียน

2.8 การเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชาและการลงทะเบียนเรียนข้ามสถาบันอุดมศึกษา

เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ว่าด้วยการศึกษาชั้นปริญญาตรีและการศึกษาตลอดชีวิต

2.9 การจัดการเรียนการสอน

หลักสูตรนี้มีรูปแบบการจัดการเรียนการสอน ดังนี้

1) มีรายวิชาที่จัดการศึกษาเชิงบูรณาการการเรียนรู้กับการทำงาน (Work Integrated Learning: WIL) เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่สามารถปฏิบัติงานได้จริง เช่น การเรียนรู้ที่เน้นการลงมือทำจริง การผสมผสานการเรียนรู้จากประสบการณ์จริงนอกห้องเรียนผนวกกับการเรียนในห้องเรียน ทั้งในรูปแบบของการศึกษาวิจัย การฝึกงาน สหกิจศึกษา การทำงานเพื่อสังคม เป็นต้น โดยจัดให้มีรายวิชาที่สอดแทรกการศึกษาเชิงบูรณาการการเรียนรู้กับการทำงาน (Work Integrated Learning: WIL) ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 ของจำนวนหน่วยกิตในหมวดวิชาเฉพาะ กรณีที่มีความร่วมมือกับหน่วยงานราชการ รัฐวิสาหกิจ และเอกชน ให้ระบุไว้ด้วย

2) กำหนดให้มีรายวิชาสหกิจศึกษา/การฝึกงาน โดยมีผู้ไปปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ไม่น้อยกว่าร้อยละ 10 ของจำนวนนักศึกษาในหลักสูตร

3) กำหนดให้มีการจัดการเรียนการสอนแบบเชิงรุก (Active Learning) ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ของรายวิชาในหมวดวิชาเฉพาะของหลักสูตร

4) กำหนดให้ทุกรายวิชาใช้ภาษาอังกฤษของรายวิชาในหลักสูตร

3. หลักสูตรและอาจารย์

3.1 หลักสูตร

3.1.1 จำนวนหน่วยกิต รวมตลอดหลักสูตร 128 หน่วยกิต

3.1.2 โครงสร้างหลักสูตร

ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	**34 หน่วยกิต**
สาระที่ 1 ศาสตร์พระราชาและประโยชน์เพื่อนมนุษย์	4 หน่วยกิต
สาระที่ 2 ความเป็นพลเมืองและชีวิตที่สันติ	5 หน่วยกิต
สาระที่ 3 การเป็นผู้ประกอบการ	1 หน่วยกิต
สาระที่ 4 การอยู่อย่างรู้เท่าทันและการรู้ดิจิทัล	4 หน่วยกิต
สาระที่ 5 การคิดเชิงระบบ การคิดเชิงตรรกะและตัวเลข	4 หน่วยกิต
สาระที่ 6 ภาษาและการสื่อสาร	8 หน่วยกิต
สาระที่ 7 สุนทรียศาสตร์และกีฬา	2 หน่วยกิต
รายวิชาเลือก	6 หน่วยกิต
ข. หมวดวิชาเฉพาะ	**88 หน่วยกิต**
1) กลุ่มวิชาพื้นฐาน	24 หน่วยกิต
2) กลุ่มวิชาบังคับ	33 หน่วยกิต
3) กลุ่มวิชาบังคับเลือก	13 หน่วยกิต
4) กลุ่มวิชาเลือก	18 หน่วยกิต
<u>แผน ก</u> สหกิจศึกษาด้านดิจิทัลมีเดีย	
<u>แผน ข</u> ฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพด้านดิจิทัลมีเดีย	
ค. หมวดวิชาเลือกเสรี	**6 หน่วยกิต**

3.1.3 รายวิชา/กลุ่มสาระ/Module

ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ***34 หน่วยกิต***

สาระที่ 1 ศาสตร์พระราชาและประโยชน์เพื่อนมนุษย์ **บังคับ จำนวน 4 หน่วยกิต**

001-102 ศาสตร์พระราชากับการพัฒนาที่ยั่งยืน 2((2)-0-4)

(The King's Philosophy and Sustainable Development)

388-100 สุขภาวะเพื่อเพื่อนมนุษย์ 1((1)-0-2)

(Health for All)

142-335 ประโยชน์เพื่อนมนุษย์ 1((1)-0-2)

(Benefits of Mankind)

สาระที่ 2 ความเป็นพลเมืองและชีวิตที่สันติ **บังคับ จำนวน 5 หน่วยกิต**

142-239 ศิลปะการดำเนินชีวิต 3((3)-0-6)

(Art of Living)

895-100 พลเมืองที่ดี 2((2)-0-4)

(Good Citizens)

สาระที่ 3 การเป็นผู้ประกอบการ **บังคับ จำนวน 1 หน่วยกิต**

001-103 ไอเดียสู่ความเป็นผู้ประกอบการ 1((1)-0-2)

(Idea to Entrepreneurship)

สาระที่ 4 การอยู่อย่างรู้เท่าทัน และ การรู้ดิจิทัล **บังคับ จำนวน 4 หน่วยกิต**

การอยู่อย่างรู้เท่าทัน **บังคับจำนวน 2 หน่วยกิต ให้เลือกเรียนจากสาระต่อไปนี้**

142-121 โลกแห่งอนาคต 2((2)-0-4)

(The Future Earth)

การรู้ดิจิทัล **บังคับ 2 หน่วยกิต ให้เลือกเรียนจากสาระต่อไปนี้**

142-225 ปัจจัยที่ 5 2((2)-0-4)

(The 5th need)

สาระที่ 5 การคิดเชิงระบบ การคิดเชิงตรรกะและตัวเลข **บังคับ จำนวน 4 หน่วยกิต**

การคิดเชิงระบบ **บังคับ 2 หน่วยกิต ให้เลือกเรียนจากสาระต่อไปนี้**

142-124 การแก้ปัญหาแบบสร้างสรรค์ 2((2)-0-4)

(Creative Problem Solving)

การคิดเชิงตรรกะและตัวเลข บังคับ 2 หน่วยกิต ให้เลือกเรียนจากสาระต่อไปนี้

142-129 คิดไปข้างหน้า 2((2)-0-4)

(Organic Thinking)

สาระที่ 6 ภาษาและการสื่อสาร บังคับ จำนวน 8 หน่วยกิต

สำหรับหลักสูตรนานาชาติ

142-117 การเขียนขั้นเทพ 2((2)-0-4)

(Advanced Writing)

142-118 ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ ฟังและพูด 2((2)-0-4)

(Academic English: Listening and Speaking)

142-119 ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ อ่านและเขียน 2((2)-0-4)

(Academic English: Reading and Writing)

142-215 การพูดในที่สาธารณะ 2((2)-0-4)

(Public Speaking)

สาระที่ 7 สุนทรียศาสตร์และกีฬา บังคับ จำนวน 2 หน่วยกิต

เลือกเรียนจากสาระต่อไปนี้

472-117 สุขภาพดี ชีวีมีสุข 1((1)-0-2)

(Keeping Fit: Enjoy Healthy and Happy Life)

142-234 โลกสวย 1((1)-0-2)

(Life is Beautiful)

142-135 พับเพียบเรียบร้อย 1((1)-0-2)

(Paper Craft)

142-136 ปั้นดินให้เป็นดาว 1((1)-0-2)

(Sculpture)

142-137 ใครๆ ก็วาดได้ 1((1)-0-2)

(Everyone Can Draw)

142-138 มนต์รักเสียงดนตรี 1((1)-0-2)

(The Sound of Music)

142-139 ท่องโลกศิลปะ 1((1)-0-2)

(Through The World of Art)

142-237 ดีไซน์เนอร์ชุดดำ 1((1)-0-2)

(The Designers and Their Black Attires)

วิชาเลือก 6 หน่วยกิต ให้นักศึกษาเลือกเรียนรายวิชาจากกลุ่มสาระที่กำหนดหรือจากรายวิชาเลือกของหมวดวิชาศึกษาทั่วไปที่เปิดสอนในคณะ/วิทยาเขตต่างๆ ที่เปิดสอนเป็นภาษาอังกฤษตามที่หลักสูตรกำหนด ทั้งนี้ต้องตรงตามปรัชญาของหมวดวิชาศึกษาทั่วไปซึ่งผ่านความเห็นชอบจากศูนย์ศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

วิชาเลือก มีรายวิชาดังต่อไปนี้

เปิดสอนโดยวิทยาลัยนานาชาติ วิทยาเขตหาดใหญ่

142-111 ยกเครื่องเรื่องอังกฤษ 2((2)-0-4)

(English Booster)

142-112 อังกฤษออนแอร์ 2((2)-0-4)

(English On Air)

142-115 ภาษาอังกฤษสำหรับพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ 1((1)-0-2)

(English for Basic IT)

142-116 อังกฤษจริตจะก้าน 1((1)-0-2)

(English Pronunciation)

142-211 อังกฤษกันทุกวัน 2((2)-0-4)

(English Everyday)

142-212 ภาษาอังกฤษเพื่อการพัฒนาปัจเจกบุคคล 2((1)-2-3)

(English for Career Readiness)

142-214 ภาษาสื่อและศิลปะการเล่าเรื่อง 1((1)-0-2)

(Media Language and Art of Storytelling)

142-224 สื่อสร้างสรรค์สำหรับการนำเสนอผลงานวิชาการ 1((1)-0-2)

(Creative Media for Academic Presentation)

142-226 การออกแบบการนำเสนอแบบสร้างสรรค์สำหรับการประชุมวิชาการ และการสื่อสาร 1((1)-0-2)

(Creative Presentation Design for Conference and Communication)

142-227 ทำเงินด้วย Youtube 1((1)-0-2)

(Youtube Marketing and Viral Videography)

142-228 การออกแบบผลิตภัณฑ์และการสร้างแบรนด์ 1((1)-0-2)

(Basic Product Design and Branding)

142-229 การจัดการสื่อโฆษณาออนไลน์ 1((1)-0-2)

(Online Advertising Management)

142-238 ตะลอนทัวร์ 2((2)-0-4)

(Learn to Roam)

ข. หมวดวิชาเฉพาะ ***88 หน่วยกิต***

1) กลุ่มวิชาพื้นฐาน **24 หน่วยกิต**

142-141 การวาดเส้น 3((1)-4-4)

(Digital Drawing)

142-142 การโปรแกรมคอมพิวเตอร์พื้นฐาน 3((2)-2-5)

(Basic Programming)

142-143 ความรู้เบื้องต้นในงานศิลปะและการออกแบบ 3((2)-2-5)

(Principles of Art and Design)

142-144 พื้นฐานการออกแบบและการสร้างความคิด 3((2)-2-5)

(Principles of Layout and Idea Generation)

142-145 การเขียนบทและการเขียนสตอรีบอร์ด 3((2)-2-5)

(Script Writing and Storyboarding)

142-241 หลักการเทคโนโลยีทางเว็บ 3((2)-2-5)

(Principles of Web Technology)

142-242 การถ่ายภาพดิจิทัล 3((2)-2-5)

(Digital Photography)

142-247 การสร้างโมเดล 3 มิติพื้นฐาน 3((2)-2-5)

(Fundamentals of 3D Modeling)

2) กลุ่มวิชาบังคับ **33 หน่วยกิต**

142-150 การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ 3((2)-2-5)

(Object-Oriented Programming)

142-154 ระบบฐานข้อมูล 3((2)-2-5)

(Database System)

142-251 แอนิเมชัน 3 มิติพื้นฐาน 3((2)-2-5)

(Fundamentals of 3D Animation)

142-252 การออกแบบเกม 3((2)-2-5)

(Game Design)

142-257 ระเบียบวิธีวิจัย 3((2)-2-5)

(Research Methodology)

142-259 ประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนประสานงานกับผู้ใช้ 3((2)-2-5)

(User Experience and User Interface)

142-351 การบริหารโครงการ 3((2)-2-5)

(Project Management)

142-355 โครงงานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 1 3((0)-9-0)

(Project in Digital Media and Animation I)

142-356 โครงงานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 2 3((0)-9-0)

(Project in Digital Media and Animation II)

142-456 การออกแบบการจัดแสดงและการจัดนิทรรศการ 6((0)-18-0)

(Display Design and Exhibition)

3) กลุ่มวิชาบังคับเลือก 13 หน่วยกิต

นักศึกษาต้องเลือกลงทะเบียนในรายวิชาดังต่อไปนี้ จำนวนไม่น้อยกว่า 13 หน่วยกิต โดยกำหนดให้นักศึกษาลงทะเบียนรายวิชา 142-350 สัมมนาด้านดิจิทัลมีเดีย 1 จำนวน 2 หน่วยกิต และ 142-358 สัมมนาด้านดิจิทัลมีเดีย 2 จำนวน 2 หน่วยกิต รวมจำนวน 4 หน่วยกิต

142-350 สัมมนาด้านดิจิทัลมีเดีย 1 2((0)-4-2)
(Seminar in Digital Media I)

142-358 สัมมนาด้านดิจิทัลมีเดีย 2 2((0)-4-2)
(Seminar in Digital Media II)

และให้นักศึกษาเลือกลงทะเบียนรายวิชาในกลุ่มวิชาบังคับเลือกอีกไม่น้อยกว่า 9 หน่วยกิต ดังต่อไปนี้

142-253 การออกแบบโมชันกราฟิก 3((2)-2-5)
(Motion Graphic Design)

142-255 การออกแบบเว็บแบบตอบสนอง 3((2)-2-5)
(Responsive Web Design)

142-256 แอนิเมชัน 2 มิติแบบดิจิทัล 3((2)-2-5)
(Digital 2D Animation)

142-258 การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนมือถือแบบข้ามแพลตฟอร์ม 3((2)-2-5)
(Cross-Platform Mobile Application Development)

142-357 การโปรแกรมเว็บส่วนหลัง 3((2)-2-5)
(Backend Web Programming)

142-359 แสง เงา และการประมวลภาพ 3((2)-2-5)
(Shading, Lighting and Rendering)

4) กลุ่มรายวิชาเลือก 18 หน่วยกิต

นักศึกษาต้องเลือกลงทะเบียนในรายวิชาดังต่อไปนี้ ไม่น้อยกว่า 18 หน่วยกิต โดยนักศึกษาต้องเลือกลงทะเบียนตามเงื่อนไขของ *แผน ก สหกิจศึกษาด้านดิจิทัลมีเดีย* หรือ *แผน ข ฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพด้านดิจิทัลมีเดีย*

<u>แผน ก สหกิจศึกษาด้านดิจิทัลมีเดีย</u>

สำหรับนักศึกษาที่ต้องการมีประสบการณ์สหกิจศึกษาต้องลงทะเบียนเรียนรายวิชา 142-401 สหกิจศึกษาด้านดิจิทัลมีเดีย (Cooperative Education in Digital Media) 6 หน่วยกิต และเลือกลงทะเบียนในรายวิชาเลือกหรือรายวิชาที่เปิดใหม่ในภายหลัง ไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต รวมเป็น 18 หน่วยกิต

142-401 สหกิจศึกษาด้านดิจิทัลมีเดีย (Cooperative Education in Digital Media)	6((0)-36-0)

<u>แผน ข ฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพด้านดิจิทัลมีเดีย</u>

นักศึกษาต้องลงทะเบียนเรียนรายวิชา 142-402 ฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพด้านดิจิทัลมีเดีย (Internship in Digital Media) ไม่น้อยกว่า 300 ชั่วโมง และเลือกลงทะเบียนในรายวิชาเลือก หรือรายวิชาที่เปิดใหม่ในภายหลัง ไม่น้อยกว่า 18 หน่วยกิต

142-402 ฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพด้านดิจิทัลมีเดีย (Internship in Digital Media)	ไม่น้อยกว่า 300 ชั่วโมง
142-360 การเขียนบทเกม (Game Script Writing)	3((2)-2-5)
142-361 ความเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurship)	3((2)-2-5)
142-362 วิถีแห่งพลเมืองเน็ต (Netizenship)	3((2)-2-5)
142-363 กายวิภาคสำหรับงานแอนิเมชัน (Anatomy for Animation and Sculpting)	3((2)-2-5)
142-365 การโปรแกรมกราฟิก (Graphic Programming)	3((2)-2-5)
142-366 ดิจิทัลซอฟต์แวร์และแอปพลิเคชัน (Digital Software and Application)	3((2)-2-5)
142-367 การคิดเชิงออกแบบขั้นพื้นฐาน (Design Thinking)	3((2)-2-5)

142-368 บริการออกแบบดิจิทัล 3((2)-2-5)

(Digital Design Services)

142-369 สื่อสร้างสรรค์สำหรับการค้นพบทางวิทยาศาสตร์ 3((2)-2-5)

(Creative Media for Presentation of Scientific Discovery)

142-370 นวัตกรรมดิจิทัลสำหรับการสร้างสื่อใหม่ 3((2)-2-5)

(Digital Innovative for New Media Creation)

142-371 การจัดการข้อมูลดิจิทัลและการวิเคราะห์ข้อมูล 3((2)-2-5)

(Digital Data Management and Data Analytics)

142-372 ธุรกิจอัจฉริยะ 3((2)-2-5)

(Digital Data Analytics & Business Intelligence)

142-373 การวิจัยดิจิทัลสำหรับสื่อสร้างสรรค์ 3((2)-2-5)

(Digital Research for Creative Media)

142-374 เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับสื่อสร้างสรรค์ 3((2)-2-5)

(Digital Technology for Creative Media)

142-375 ดิจิทัลแมทเพนทิง 3((2)-2-5)

(Digital Matte Painting)

142-376 กลยุทธ์การตลาดดิจิทัล 3((2)-2-5)

(Digital Marketing Strategies)

142-377 ภาพยนตร์ศึกษา 3((2)-2-5)

(Cinematography)

142-378 การเขียนโปรแกรมเกม 3((2)-2-5)

(Game Programming)

142-380 การพัฒนาเว็บส่วนหน้าด้วยโครงสำเร็จรูป 3((2)-2-5)

(Frontend Web Development Using Framework)

142-384 ระบบการจัดการเว็บแบบสำเร็จรูป 3((2)-2-5)

(Content Management System)

142-387 การเขียนโปรแกรมเกมขั้นสูง 3((2)-2-5)

(Advanced Game Programming)

142-388 หัวข้อพิเศษ 1	1-3((x)-y-z)
(Special Topic I)	
142-389 เทคโนโลยีสื่อใหม่	3((2)-2-5)
(New Media Technology)	
142-390 ปัญญาประดิษฐ์	3((2)-2-5)
(Artificial Intelligence)	
142-391 หัวข้อพิเศษ 2	1-3((x)-y-z)
(Special Topic II)	
142-392 การออกแบบอินโฟกราฟิก	3((2)-2-5)
(Information Design)	
142-393 การออกแบบอัตลักษณ์	3((2)-2-5)
(Identity Design (Branding))	
142-394 การออกแบบบรรจุภัณฑ์	3((2)-2-5)
(Package Design)	
142-395 หัวข้อพิเศษ 3	1-3((x)-y-z)
(Special Topic III)	
142-396 ระบบเครือข่ายและเทคโนโลยีเว็บ	3((2)-2-5)
(Client/Server Application & Web Technology)	
142-398 สรรพสิ่งอิงกับอินเทอร์เน็ตและระบบฝังตัว	3((2)-2-5)
(Internet of Thing and Embedded Devices)	

ค. หมวดวิชาเลือกเสรี ***6 หน่วยกิต***

นักศึกษาสามารถเลือกรายวิชาจากรายวิชาเลือกในหมวดการศึกษาทั่วไป หรือ เลือกเรียนรายวิชาตามที่นักศึกษาสนใจจากรายวิชาเลือกในหลักสูตรนี้หรือหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนโดยวิทยาลัยนานาชาติวิทยาเขตหาดใหญ่ หรือหลักสูตรที่มีการเรียนการสอนเป็นภาษาอังกฤษของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์หรือมหาวิทยาลัยอื่นๆ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ

<u>หมายเหตุ</u> ในกรณีที่มีเหตุจำเป็นและเมื่อได้รับความเห็นชอบจากคณะกรรมการบริหารวิทยาลัยนานาชาติก่อนแล้วเป็นการล่วงหน้า นักศึกษาอาจลงทะเบียนเรียนรายวิชาในหลักสูตรนี้หรือรายวิชาที่เทียบเท่ารายวิชาในหลักสูตร ซึ่งเปิดสอนโดยวิทยาลัยนานาชาติหรือสถาบันการศึกษาอื่น โดยให้สามารถนับหน่วยกิตรายวิชาดังกล่าวเป็นหน่วยกิตสะสมตามหลักสูตรได้

ความหมายของเลขรหัสประจำรายวิชาที่ใช้ในหลักสูตรและหน่วยกิต

เลขรหัสประจำรายวิชาที่ใช้ในหลักสูตร ประกอบด้วยเลข 6 หลัก เช่น 142-102 มีความหมายดังนี้

เลขรหัส 3 ตัวแรก	หมายถึง	รหัสภาควิชา /สาขาวิชา	
เลขรหัส ตัวที่ 4	หมายถึง	ชั้นปี	
เลขรหัส ตัวที่ 5	หมายถึง	กลุ่มวิชา	
		กลุ่มที่ 1-3	วิชาศึกษาทั่วไป
		กลุ่มที่ 4	วิชาพื้นฐาน
		กลุ่มที่ 5	วิชาบังคับและบังคับเลือก
		กลุ่มที่ 6-9	วิชาเลือกในหมวดวิชาเฉพาะ
เลขรหัส ตัวที่ 6	หมายถึง	ลำดับวิชา	

ความหมายของหน่วยกิตที่ใช้ในหลักสูตร

รายวิชาที่จัดการเรียนรู้แบบบูรณาการที่ใช้กิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active learning) ให้ระบุการเขียนหน่วยกิต เป็น n((x)-y-z) โดยมีความหมายดังนี้

n หมายถึง จำนวนหน่วยกิตรวม

(x) หมายถึง จำนวนหน่วยกิตที่มีจำนวนชั่วโมงการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active learning)

y หมายถึง จำนวนหน่วยกิตปฏิบัติการ

z หมายถึง จำนวนชั่วโมงศึกษาด้วยตนเอง

รายวิชาที่จัดการเรียนรู้ภาคทฤษฎี ให้ระบุการเขียนหน่วยกิต เป็น n(x-y-z) โดยมีความหมายดังนี้

n หมายถึง จำนวนหน่วยกิตรวม

x หมายถึง จำนวนหน่วยกิตที่จัดการเรียนรู้แบบเน้นทฤษฎี

y หมายถึง จำนวนหน่วยกิตปฏิบัติการ

z หมายถึง จำนวนชั่วโมงศึกษาด้วยตนเอง

ในคำอธิบายรายวิชาอาจมีคำต่าง ๆ ปรากฏอยู่ใต้ชื่อของรายวิชา ซึ่งมีความหมายเฉพาะที่ควรทราบ ดังนี้

1. **รายวิชาบังคับเรียนก่อน (Prerequisite)**

   1.1 รายวิชาบังคับเรียนก่อน หมายถึง รายวิชาซึ่งผู้ลงทะเบียนเรียนรายวิชาหนึ่ง ๆ จะต้องเคยลงทะเบียนและผ่านการประเมินผลการเรียนมาแล้ว ก่อนหน้าที่จะมาลงทะเบียนเรียนรายวิชานั้น และในการประเมินผลนั้น จะได้ระดับขั้นใด ๆ ก็ได้

   1.2 รายวิชาบังคับเรียนผ่านก่อน หมายถึง รายวิชาซึ่งผู้ลงทะเบียนเรียนรายวิชาหนึ่ง ๆ จะต้องเคยลงทะเบียนและผ่านการประเมินผลการเรียนมาแล้ว ก่อนหน้าที่จะมาลงทะเบียนเรียนวิชานั้น และในการประเมินผลนั้น จะต้องได้รับระดับขั้นไม่ต่ำกว่า D หรือ ได้สัญลักษณ์ G หรือ P หรือ S

2. **รายวิชาบังคับเรียนร่วม (Corequisite)** หมายถึง รายวิชาที่ผู้ลงทะเบียนรายวิชาหนึ่งๆ จะต้องลงทะเบียนเรียนพร้อมกันไป หรือเคยลงทะเบียนเรียนและ ผ่านการประเมินผลมาก่อนแล้วก็ได้ และในการประเมินผลนั้นจะได้ระดับขั้นใด ๆ ก็ได้ อนึ่ง การที่รายวิชา B เป็นรายวิชาบังคับเรียนร่วมของรายวิชา A มิได้หมายความว่ารายวิชา A จะต้องเป็นรายวิชาบังคับเรียนร่วมของรายวิชา B ด้วย

รายวิชาบังคับเรียนควบกัน (Concurrent) หมายถึง รายวิชาซึ่งผู้ลงทะเบียนเรียนรายวิชาหนึ่งๆ จะต้องลงทะเบียนเรียนพร้อมกันไปในการลงทะเบียนรายวิชา นั้น เป็นครั้งแรก โดยต้องได้รับการประเมินผลด้วย การที่รายวิชา B เป็นรายวิชาบังคับเรียนควบกันของรายวิชา A จะมีผลให้รายวิชา A เป็นรายวิชาบังคับเรียนควบกันของรายวิชา B โดยอัตโนมัติ และในคำอธิบายรายวิชาปรากฏชื่อรายวิชาบังคับเรียนควบกันในทั้งสองแห่งโดยสลับชื่อกัน

แผนการศึกษาตามแผนการเรียนการสอนแบบโมดูล (Modular Based Learning)

ปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 1

M01 การคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และมีวิจารณญาณ

เลือก M01.1 การคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์

M02 การออกแบบสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์

เลือก M02.1 พื้นฐานการออกแแบบและศิลปะ

M09 รู้ทันโลกดิจิทัล

เลือก M09.1 สื่อสังคมในยุคดิจิทัล

เลือก M09.2 ความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์

M11 อังกฤษเลียน(เรียน)แบบโปร

เลือก M11.2 นักเขียนมือโปร

M15 แนวคิดจิตปราณีต

เลือก M15.3 ศิลปะการดำเนินชีวิต

ปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 2

M01 การคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และมีวิจารณญาณ

เลือก M01.3 การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ

M02 การออกแบบสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์

เลือก M02.6 การออกแบบแอปพลิเคชัน

M03 การผลิตสื่อดิจิทัล

เลือก M03.7 การเขียนบทและการเขียนสตอรีบอร์ด

M11 อังกฤษเลียน(เรียน)แบบโปร

เลือก M11.1 นักพูดมือโปร

M15 แนวคิดจิตปราณีต

เลือก M15.1 ประโยชน์เพื่อนมนุษย์

และลงทะเบียนเรียนรายวิชา

001-102 ศาสตร์พระราชากับการพัฒนาที่ยั่งยืน	2((2)-0-4)
388-100 สุขภาวะเพื่อเพื่อนมนุษย์	1((1)-0-2)

ปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 1

M01 การคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และมีวิจารณญาณ

เลือก M01.2 การคิดไปข้างหน้า และ การคิดวิเคราะห์

M02 การออกแบบสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์

เลือก M02.3 การสร้างโมเดล 3 มิติ

M03 การผลิตสื่อดิจิทัล

เลือก M03.6 การถ่ายภาพดิจิทัล

M04 การพัฒนาสื่อข้ามแพลตฟอร์ม

เลือก M04.1 การสร้างเว็บเบื้องต้น

เลือก M04.5 การออกแบบเกม

M12 ทักษะภาษาไร้พรมแดน

*เลือก M12.1 อังกฤษสบายๆ

เลือก 1 โมดูลจากโมดูลย่อย 1 หน่วยกิต ดังนี้

M15 แนวคิดจิตปราณีต

M15.2 โลกสวย

M14 ศิลปะและสุนทรียศาสตร์

M14.1 การพับกระดาษ

M14.2 การปั้น

M14.3 การวาด

M14.4 ดนตรีพื้นฐาน

M14.5 ศิลปะพื้นฐาน

M14.6 การออกแบบพื้นฐาน

เลือก 1-2 โมดูลจากโมดูลย่อย 2 หน่วยกิต ดังนี้

M06 การปฏิรูปการเรียนรู้ดิจิทัลและสถาบันการศึกษาภาครัฐ

M06.1 การออกแบบสื่อสร้างสรรค์สำหรับงานวิชาการ

M08 การตลาดดิจิทัล ผู้ประกอบการดิจิทัล ทักษะการโปรโมทตนเองเพื่อส่งเสริมธุรกิจ

M08.1 การทำเงินด้วย Youtube

M08.2 การออกแบบผลิตภัณฑ์และการสร้างแบรนด์

M08.3 การจัดการสื่อโฆษณาออนไลน์

M12 ทักษะภาษาไร้พรมแดน

M12.2 อังกฤษท่องโลกกว้าง

M13 ภาษาอังกฤษเพื่อการทำงานอย่างมืออาชีพ

M13.1 ภาษาอังกฤษสำหรับพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ

M13.2 ภาษาอังกฤษเพื่อการทำงานอย่างมืออาชีพ

M13.3 ภาษาสื่อและศิลปะการเล่าเรื่อง

M13.4 อังกฤษจริตจะก้าน

M13.5 ตะลอนทัวร์

และลงทะเบียนเรียนรายวิชา

001-103 ไอเดียสู่ความเป็นผู้ประกอบการ 1((1)-0-2)

*หมายเหตุ รายวิชานี้เปิดสำหรับนักศึกษาที่มีคุณสมบัติภาษาอังกฤษไม่เป็นไปตามเกณฑ์คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา ข้อ 2.2 โดยให้นักศึกษาลงทะเบียนเรียนรายวิชาในกลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ โดยไม่นับหน่วยกิตเป็นหน่วยกิต สะสม (Audit) ตามประกาศของวิทยาลัยนานาชาติ วิทยาเขตหาดใหญ่ ว่าด้วยเรื่องการลงทะเบียนเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษที่กำหนดไว้ในแนวปฏิบัติสำหรับการยื่นผลการทดสอบภาษาอังกฤษตั้งแต่แรกเข้าและการลงทะเบียนเรียนสำหรับนักศึกษาแต่ละประเภทของหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดิจิทัลมีเดีย (หลักสูตรนานาชาติ) หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563 (ภาคผนวก ญ)

ปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 2

M03 การผลิตสื่อดิจิทัล

เลือก M03.1 แอนิเมชัน 3 มิติ

M07 ข้อมูลดิจิทัลอัจฉริยะและการจัดการ

เลือก M07.2 การออกแบบระบบฐานข้อมูล

เลือก 2 โมดูล จากโมดูลย่อย 6 หน่วยกิต ดังนี้

M02 การออกแบบสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์

M02.4 การจัดแสง เงา และการประมวลภาพ

M03 การผลิตสื่อดิจิทัล

M03.2 การออกแบบโมชันกราฟิก

M03.3 แอนิเมชัน 2 มิติ

M04 การพัฒนาสื่อข้ามแพลตฟอร์ม

M04.2 การออกแบบเว็บแบบตอบสนอง

M04.3 การโปรแกรมเว็บส่วนหลัง

M04.4 การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บน มือถือแบบข้ามแพลตฟอร์ม

เลือก 1-2 โมดูลจากโมดูลย่อย 2 หน่วยกิต ดังนี้

M06 การปฏิรูปการเรียนรู้ดิจิทัลและสถาบันการศึกษาภาครัฐ

M06.1 การออกแบบสื่อสร้างสรรค์สำหรับงานวิชาการ

M08 การตลาดดิจิทัล ผู้ประกอบการดิจิทัล ทักษะการโปรโมทตนเองเพื่อส่งเสริมธุรกิจ

M08.1 การทำเงินด้วย Youtube

M08.2 การออกแบบผลิตภัณฑ์และการสร้างแบรนด์

M08.3 การจัดการสื่อโฆษณาออนไลน์

M12 ทักษะภาษาไร้พรมแดน

M12.2 อังกฤษท่องโลกกว้าง

M13 ภาษาอังกฤษเพื่อการทำงานอย่างมืออาชีพ

M13.1 ภาษาอังกฤษสำหรับพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ

M13.2 ภาษาอังกฤษเพื่อการทำงานอย่างมืออาชีพ

M13.3 ภาษาสื่อและศิลปะการเล่าเรื่อง

M13.4 อังกฤษจริตจะก้าน

M13.5 ตะลอนทัวร์

เลือก 1 โมดูลจากโมดูลย่อย 1 หน่วยกิต ดังนี้

M15 แนวคิดจิตปราณีต

M15.2 โลกสวย

M14 ศิลปะและสุนทรียศาสตร์

M14.1 การพับกระดาษ

M14.2 การปั้น

M14.3 การวาด

M14.4 ดนตรีพื้นฐาน

M14.5 ศิลปะพื้นฐาน

M14.6 การออกแบบพื้นฐาน

และลงทะเบียนเรียนรายวิชา

895-001 พลเมืองที่ดี 2((2)-0-4)

ปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 1

M08 การตลาดดิจิทัล ผู้ประกอบการดิจิทัล ทักษะการโปรโมทตนเองเพื่อส่งเสริมธุรกิจ

เลือก M08.5 การบริหารโครงการ

M10 งานสื่อสร้างสรรค์และการจัดแสดงผลงาน

เลือก M10.1 การทำวิจัยและโครงงานเบื้องต้น

เลือก 1-2 โมดูลจากโมดูลย่อย 2 หน่วยกิต ดังนี้

M06 การปฏิรูปการเรียนรู้ดิจิทัลและสถาบันการศึกษาภาครัฐ

M06.1 การออกแบบสื่อสร้างสรรค์สำหรับงานวิชาการ

M08 การตลาดดิจิทัล ผู้ประกอบการดิจิทัล ทักษะการโปรโมทตนเองเพื่อส่งเสริมธุรกิจ

M08.1 การทำเงินด้วย Youtube

M08.2 การออกแบบผลิตภัณฑ์และการสร้างแบรนด์

M08.3 การจัดการสื่อโฆษณาออนไลน์

M12 ทักษะภาษาไร้พรมแดน

M12.2 อังกฤษท่องโลกกว้าง

M13 ภาษาอังกฤษเพื่อการทำงานอย่างมืออาชีพ

M13.1 ภาษาอังกฤษสำหรับพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ

M13.2 ภาษาอังกฤษเพื่อการทำงานอย่างมืออาชีพ

M13.3 ภาษาสื่อและศิลปะการเล่าเรื่อง

M13.4 อังกฤษจริตจะก้าน

M13.5 ตะลอนทัวร์

เลือก 1 โมดูลจากโมดูลย่อย 3 หน่วยกิต ดังนี้

M02 การออกแบบสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์

M02.4 การจัดแสง เงา และการประมวลภาพ

M03 การผลิตสื่อดิจิทัล

M03.2 การออกแบบโมชันกราฟิก

M03.3 แอนิเมชัน 2 มิติ

M04 การพัฒนาสื่อข้ามแพลตฟอร์ม

M04.2 การออกแบบเว็บแบบตอบสนอง

M04.3 การโปรแกรมเว็บส่วนหลัง

M04.4 การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บน มือถือแบบข้ามแพลตฟอร์ม

เลือก 1 โมดูลจากโมดูลย่อยที่มีรายวิชาเลือก 3 หน่วยกิต ดังภาคผนวก ณ ข้อ 2

ปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2

M10 งานสื่อสร้างสรรค์และการจัดแสดงผลงาน

เลือก M10.6 การผลิตโครงงานดิจิทัลมีเดีย

เลือก 2 โมดูลจากโมดูลย่อยที่มีรายวิชาเลือก 6 หน่วยกิต ดังภาคผนวก ณ ข้อ 2

เลือก 2 โมดูลจากโมดูลย่อยที่มีรายวิชาเลือก 6 หน่วยกิต ดังภาคผนวก ณ ข้อ 2 และนักศึกษาสามารถเลือกรายวิชาจากรายวิชาเลือกในหมวดการศึกษาทั่วไป หรือ เลือกเรียนรายวิชาตามที่นักศึกษาสนใจจากรายวิชาเลือกในหลักสูตรนี้หรือหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนโดยวิทยาลัยนานาชาติ วิทยาเขตหาดใหญ่ หรือหลักสูตรที่มีการเรียนการสอนเป็นภาษาอังกฤษของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์หรือมหาวิทยาลัยอื่นๆ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ จำนวนไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

ปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 1

เลือกโมดูลจากโมดูลย่อยตามเงื่อนไขของ แผน ก สหกิจศึกษาด้านดิจิทัลมีเดีย หรือ แผน ข ฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพด้านดิจิทัลมีเดีย 6 หน่วยกิต ดังนี้

<u>แผน ก สหกิจศึกษาด้านดิจิทัลมีเดีย</u>

M10 งานสื่อสร้างสรรค์และการจัดแสดงผลงาน

เลือก M10.8 สหกิจศึกษาด้านดิจิทัลมีเดีย

<u>แผน ข ฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพด้านดิจิทัลมีเดีย</u>

M10 งานสื่อสร้างสรรค์และการจัดแสดงผลงาน

เลือก M10.9 ฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพด้านดิจิทัลมีเดีย

และเลือก 2 โมดูลจากโมดูลย่อยที่มีรายวิชาเลือก 6 หน่วยกิต ดังภาคผนวก ณ ข้อ 2

ปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 2

M10 งานสื่อสร้างสรรค์และการจัดแสดงผลงาน

เลือก M10.7 การออกแบบการจัดแสดงและการจัดนิทรรศการ

หมายเหตุ นักศึกษาที่มีผลการเรียนภาษาอังกฤษต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ให้เข้าร่วมกิจกรรมที่จัดโดยคณะหรือมหาวิทยาลัย

3.1.4 คำอธิบายรายวิชา

หมวดรายวิชาศึกษาทั่วไป

001-102 ศาสตร์พระราชากับการพัฒนาที่ยั่งยืน 2((2)-0-4)

(The King's Philosophy and Sustainable Development)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

ความหมาย หลักการ แนวคิด ความสำคัญ และเป้าหมายของหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง หลักการทรงงาน หลักการเข้าใจ เข้าถึง พัฒนา การพัฒนาตามศาสตร์พระราชา และการพัฒนาอย่างยั่งยืน การวิเคราะห์การนำศาสตร์พระราชาไปประยุกต์ใช้ในพื้นที่ระดับบุคคล องค์กรธุรกิจหรือชุมชนในระดับท้องถิ่นและระดับประเทศ

Meaning, principles, concept, importance and goal of the philosophy of sufficiency; work principles, understanding and development of the King's philosophy and sustainable development; an analysis of application of the King's philosophy in the area of interest including individual, business or community sectors in local and national level

(หมายเหตุ : การวัดและประเมินผลเป็นระดับคะแนน)

388-100 สุขภาวะเพื่อเพื่อนมนุษย์ 1((1)-0-2)

(Health for All)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

หลักการและขั้นตอนการช่วยชีวิตขั้นพื้นฐาน ปฏิบัติการช่วยชีวิตขั้นพื้นฐานในสถานการณ์จำลอง ปัญหาสุขภาพจิตที่พบบ่อย สัญญาณเตือน การประเมินและการดูแลเบื้องต้นของอาการทางจิต การดูแลสุขภาพตามวัย แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับสุขภาพและการสร้างเสริมสุขภาพ การปฐมพยาบาลเบื้องต้น

Principle and steps of basic life support, practice of basic life support in simulated situation; common mental health problems, warning signs, initial assessment and care; concepts of health and health promotion; first aid

(หมายเหตุ : การวัดและประเมินผลเป็นสัญลักษณ์: G,P,F)

G (Distinction) หมายความว่า ผลการศึกษาอยู่ในขั้นดี

P (Pass) หมายความว่า ผลการศึกษาอยู่ในขั้นพอใช้

F (Fail) หมายความว่า ผลการศึกษาอยู่ในขั้นตก

895-001 พลเมืองที่ดี 2((2)-0-4)

(Good Citizens)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

บทบาท หน้าที่ และความรับผิดชอบต่อสังคมในฐานะพลเมือง การจัดระเบียบทางสังคม กฎหมาย สิทธิเสรีภาพ ความเสมอภาค การอยู่ร่วมกันภายใต้สังคมพหุวัฒนธรรม

Role; duty and social responsibility as a citizen; social organization; law; right; liberty; equality; living together in a multicultural society

001-103 ไอเดียสู่ความเป็นผู้ประกอบการ 1((1)-0-2)

(Idea to Entrepreneurship)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

การเป็นผู้ประกอบการ การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมธุรกิจ การแสวงหาโอกาสทางธุรกิจ การจัดทำแนวคิดธุรกิจด้วยเครื่องมือทางธุรกิจสมัยใหม่

Introduction to new entrepreneur creation; business environment analysis; survey for business opportunity analysis; using business models with modern business tools

142-111 ยกเครื่องเรื่องอังกฤษ 2((2)-0-4)

(English Booster)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

เทคนิคการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยตนเอง หลักไวยากรณ์เบื้องต้น ประเภทของคำ การประสมคำ หลักการออกเสียงและการออกเสียงสูงต่ำ เทคนิคการอ่านและการฟัง การทำความเข้าใจประเด็นหลักและการหาข้อมูลรายละเอียด บทสนทนาอย่างง่าย การสร้างประโยคคำถาม การตอบคำถาม ประโยคที่สามารถ

นำไปใช้งานได้และสำนวนต่าง การเขียนภาษาอังกฤษที่ถูกต้องตามหลักพื้นฐาน โครงสร้างประโยคอย่างง่าย การใช้เครื่องหมายวรรคตอน การใช้ตัวอักษรพิมพ์ใหญ่ การใช้คำเชื่อมอย่างง่าย วงศ์คำศัพท์ในหลากหลายหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน

Self-learning techniques; fundamental grammar; part of speech; spelling; pronunciation and intonation; reading and listening techniques; understanding the main idea and identifying specific information; basic conversation; making questions; answering questions; functional language and idioms; basic English writing; simple sentence structure; punctuation; capitalization; using simple conjunctions; vocabulary related to daily life

142-112 อังกฤษออนแอร์ 2((2)-0-4)

(English On Air)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

ภาษาอังกฤษออนแอร์ ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร การพัฒนาทักษะทุกด้าน ฟัง พูด อ่าน เขียน โดยเน้นทักษะที่จำเป็นสำหรับการศึกษาระดับสูงต่อไป การฟังเพื่อนำไปใช้ในการพูด การอภิปราย การขยายความ การจดบันทึก การจับใจความสำคัญ การสรุปข้อมูลจากการฟัง การฟังเพื่อฝึกตีความ การพูดเชิงเล่าเรื่องและอธิบาย การแสดงความคิดเห็น ให้ข้อเสนอแนะ ให้คำแนะนำ การบรรยายผู้คน สถานที่และกิจกรรมต่างๆ การพูดในที่สาธารณะ กลยุทธ์การอ่าน การอ่านคร่าวๆ เพื่อจับใจความสำคัญ การอ่านผ่านๆ เพื่อหาข้อมูลเฉพาะ การคาดเดาความหมายจากบริบท การอนุมานการสรุปจากงานเขียน การอ่านเพื่อการเขียน การเขียนย่อหน้าและเรียงความให้ถูกต้องตามหลักโครงสร้าง การเขียนสรุปความและการถอดความ

English for communication; all-skills development: listening, speaking ,reading and writing, emphasizing on the necessary skills for higher education; listening tasks as a basis of speaking; discussion and extension; note-taking; identifying main points and summarizing information from listening texts; listening for inferences; narrative and explanatory speaking: giving opinions, suggestions and advices, describing people, places and activities; public speaking; reading strategies: skimming for main ideas, scanning for specific information, guessing meaning from context, making inferences from written texts, reading for writing;

writing well-constructed paragraphs and compositions, summarizing, paraphrasing information

142-115 ภาษาอังกฤษสำหรับพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ 1((1)-0-2)

(English for Basic IT)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

องค์ความรู้คำศัพท์และศัพท์เฉพาะในภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศ ด้านคอมพิวเตอร์ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์และซอฟต์แวร์ เว็บไซต์ อินเทอร์เน็ตและการดำเนินการออนไลน์ต่างๆ สื่อประสม สื่อสังคมสำหรับธุรกิจ พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ และอื่นๆ

English vocabulary; functional language and jargons related to information technology industry: computer, hardware and software, website, internet and online transactions, multimedia, enterprise social media, e-commerce, etc

142-116 อังกฤษจริตจะก้าน 1((1)-0-2)

(English Pronunciation)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

การออกเสียงภาษาอังกฤษ ทำนองเสียง การเน้นเสียง สำเนียงภาษาอังกฤษ

English pronunciation and articulation; intonation; stress; different accents of English

142-117 การเขียนขั้นเทพ 2((2)-0-4)

(Advanced Writing)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

เทคนิคการเขียนภาษาอังกฤษขั้นสูง การเขียนความเรียงรูปแบบต่างๆ โดยใช้ข้อเท็จจริงและความคิดเห็นสนับสนุน การอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูล การเขียนเชิงสร้างสรรค์ เทคนิคการเขียนงานให้น่าสนใจ การผสมผสานเทคนิคการเขียนเชิงสร้างสรรค์ในงานเขียนความเรียง

Advanced writing techniques; different types of essays writing supported by facts and opinions; references and citation; creative writing; writing techniques to make your worr interesting; an integration of creative writing techniques in essays writing

142-118 ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ ฟังและพูด 2((2)-0-4)

(Academic English: Listening and Speaking)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

การพัฒนาทักษะการสื่อสารทางด้านการฟังและพูดผ่านบทสนทนาในชีวิตประจำวัน ข่าว รายการโทรทัศน์ ภาพยนต์ การฟังสาระวิชาการ ประกาศแบบเป็นทางการหรือในสถานที่ทำงาน การพัฒนาทักษะการพูด เทคนิคการพูดในบริบทต่างๆ เช่น การแสดงความคิดเห็น การตอบคำถาม การต่อบทสนทนา การพัฒนาทักษะจำเป็นและเตรียมความพร้อมเพื่อทดสอบวัดระดับความสามารถภาษาอังกฤษ

A course focusing on communication skills; listening and speaking through daily life conversation, news, tv programs, movies; listening in academic contexts; announcements in formal settings or in workplace; speaking skills practice: speaking techniques for giving opinions, answering questions, making conversation; skills building for English proficiency test preparation

142-119 ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ อ่านและเขียน 2((2)-0-4)

(Academic English: Reading and Writing)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

พื้นฐานการอ่านและการขียนภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ การอ่านเพื่อความเข้าใจ อ่านเพื่อเพิ่มพูนวงศ์คำศัพท์ อ่านเพื่อจับใจความสำคัญและการหาข้อมูลรายละเอียด การอ่านตีความ การอ่านเพื่อนำข้อมูลมาใช้ในงานเขียน การพัฒนาทักษะการเขียน โครงสร้างประโยค ระบบการเขียน การเขียนเนื้อหาอย่างสอดคล้อง การสรุปความ การถอดความ การถ่ายข้อความ การเตรียมความพร้อมสำหรับกาสอบวัดระดับความสามารถภาษาอังกฤษ

Fundamental English reading and writing for academic purpose; reading comprehension; reading for vocabulary building; identifying main ideas and specific information; reading between the lines; reading for writing; writing skills building: sentence structure, writing mechanics, writing with coherence, summarizing and paraphrasing; English proficiency test preparation

142-121 โลกแห่งอนาคต 2((2)-0-4)

(The Future Earth)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

ความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ ก้าวกระโดดทางเทคโนโลยี และผลกระทบต่อชีวิตมนุษย์และสังคมยุคใหม่ในศตวรรษที่ 21 พลังงานใหม่ พลังสีเขียว พลังงานทางเลือก ระบบนิเวศน์และสิ่งแวดล้อม ปัญหาโลก ปัญหาสังคม ความเสื่อมถอยของความก้าวหน้า

Advancement in science; fast-growing technologies and their impacts on human life and modern society in 21st century; new energy, green energy, alternative energy; ecosystem and environment; global and social problems; drawbacks of the advancement

142-124 การแก้ปัญหาแบบสร้างสรรค์ 2((2)-0-4)

(Creative Problem Solving)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

ปัจจัยและสาเหตุของปัญหา การทำความเข้าใจปัญหา ประเภทของปัญหา ขั้นตอนการแก้ปัญหา อัลกอริทึม การคิดเพื่อการตัดสินใจและวางขั้นตอนวิธี การแก้ปัญหาด้วยอัลกอริทึม การคิดอย่างมีวิจารณญาณและมุมมองต่างๆ ความน่าเชื่อถือและความสัมพันธ์กัน แหล่งที่มาของข้อมูล การทำความเข้าใจแหล่งที่มาของข้อมูล หลักฐาน ข้อเท็จจริง ความถูกต้องและความน่าเชื่อถือ

Factors and causes of problem; understanding the problem; types of problems, problem solving steps; algorithm; thinking for decision making and algorithm; problem solving with algorithm; critical thinking and ideas; reliability and relevance; sources of

information, understanding the sources of information, evidences, facts, validity and reliability

142-129 คิดไปข้างหน้า 2((2)-0-4)

(Organic Thinking)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

การคิดวิเคราะห์ การสันนิษฐานและการสมมติ ข้อสมมติฐาน การคิดแบบเอกนัยและอเนกนัย การค้นหาข้อมูล การค้นหาปัญหาและการแก้ปัญหา การทำนาย ตรรกศาสตร์ การวิเคราะห์เชิงตัวเลข การเชื่อมโยง และการสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ การเพิ่มมูลค่า

Analytical thinking; presumption and assumption; hypothesis; convergent and divergent thinking; data finding; problem and solution finding; predictions; logical; numberical analysis; relating and creating things; value adding

142-135 พับเพียบเรียบร้อย 1((1)-0-2)

(Paper Craft)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

การฝึกศิลปะประดิษฐ์ด้วยกระดาษ การตัด การพับ การสร้างสรรค์งานศิลปะจากกระดาษ

Paper craft workshop, cutting, folding, creating artworks from paper

142-136 ปั้นดินให้เป็นดาว 1((1)-0-2)

(Sculpture)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

การสร้างงานปั้นโดยใช้วัสดุต่างๆ เช่น ดินเหนียวธรรมชาติ หรือดินเหนียวญี่ปุ่น เรียนรู้การใช้วัสดุและเครื่องมือต่างๆ ในงานปั้นอย่างปลอดภัย การชื่นชมและวิจารณ์งานปั้นผ่านการอ่านและการอภิปราย การ

พิจารณาพิเคราะห์รูปทรงเรขาคณิต นามธรรม และรูปทรงของสิ่งมีชีวิต ความรู้พื้นฐานด้านงานปั้นเพื่อต่อยอดต่อไป

Molding sculptures using various materials such as natural clay or Japanese clay; Learning how to manipulate these materials and use sculpting tools safely; Appreciating and Criticizing sculpture works through reading and discussion; Examining geometric, abstract and organic forms. Fundamentals of sculpture program

142-137 ใครๆ ก็วาดได้ 1((1)-0-2)

(Everyone Can Draw)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการวาด การฝึกทักษะ การวาดเส้น การวาดขั้นพื้นฐาน กางลงแสงเงา การวาดรูปร่างมนุษย์

Introduction to basic drawing and practice; sketching; basic drawing, light and shadow; human figures

142-138 มนต์รักเสียงดนตรี 1((1)-0-2)

(The Sound of Music)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

การศึกษาประวัติศาสตร์,ลักษณะ,องค์ประกอบ,ผู้ประพันธ์,แนวคิดเชิงดนตรี,และการพัฒนาทักษะการฟังดนตรีตะวันตกและตะวันออก

Exploration of historical periods of both Eastern and Western art music; musical styles, musical elements, and composers and their works; basic musical concepts; develop music perception skills and representative musical compositions

142-139 ท่องโลกศิลปะ 1((1)-0-2)

(Through The World of Art)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

ศาสตร์แห่งทัศนศิลป์ การใช้สื่อและเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

Art of Visual art, medium and technique in art creation

142-211 อังกฤษกันทุกวัน 2((2)-0-4)

(English Everyday)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

ภาษาอังกฤษสำหรับชีวิตประจำวัน ภาษาอังกฤษแบบทั่วไป การพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน สำหรับสถานการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวัน บทสนทนาภาษาอังกฤษ คำศัพท์เฉพาะในสถานการณ์ต่างๆ การฝึกทักษะภาษาอังกฤษเชิงวิชาการเพื่อนำไปใช้ในการเรียน การฟังเพื่อวัตถุประสงค์ทางวิชาการ การอภิปรายและการนำเสนอเชิงวิชาการโดยใช้ภาษาอังกฤษ การอ่านภาษาอังกฤษจากแหล่งข้อมูลต่างๆ การเขียนเชิงวิชาการและการเขียนในชีวิตประจำวัน

English for daily life; general English; all-skills improvement: listening, speaking, reading and writing for different situations in daily life; conversation in English; vocabulary for different situations; academic English to apply in classrooms; listening for academic purposes; discussion and presentation in English; reading in English from different sources; academic writing and writing English in daily life

142-212 ภาษาอังกฤษเพื่อการพัฒนาปัจเจกบุคคล 2((1)-2-3)

(English for Career Readiness)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

การเรียนภาษาอังกฤษผ่านเนื้อหาสาระวิชาต่างๆ จากศาสตร์ที่หลากหลาย เช่น การพัฒนาบุคลิกภาพ คุณธรรม จริยธรรม โลกและสิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม ทักษะการสื่อสารระหว่างบุคคล เป็นต้น การเรียนรู้ภาษา

ผ่านเนื้อหาและการเรียนรู้เนื้อหาผ่านภาษาเพื่อพัฒนาทักษะการใช้ภาษาอังกฤษและพัฒนาความเป็นปัจเจกบุคคลควบคู่กันไป

Content-obligatory language and content-compatible language from a variety of topics such as personality development, morality, ethics, Earth and environment, cultures, interpersonal skills, etc.; learning language through content and vice versa in order to develop language skills and each individual personality simultaneously

142-214 ภาษาสื่อและศิลปะการเล่าเรื่อง 1((1)-0-2)

(Media Language and Art of Storytelling)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

ภาษาอังกฤษและศัพท์เฉพาะสำหรับการทำงานในอุตสหกรรมการผลิตสื่อ เช่น การเขียนข่าว การโฆษณา สื่อวิทยุและโทรทัศน์ การประชาสัมพันธ์ การแสดง เป็นต้น ศาสตร์และศิลปะแห่งการเล่าเรื่อง การเล่าเรื่องให้มีประสิทธิภาพ จับใจผู้ฟังและเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย

English language, expressions and specific vocabulary for media production industry such as news writing, advertising, radio broadcasting and television, public relation, plays and performances, etc.; science and art of storytelling: effective storytelling to gain audience's interest and to reach target group

142-215 การพูดในที่สาธารณะ 2((2)-0-4)

(Public Speaking)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

เทคนิคการพูดในที่สาธารณะ การเตรียมการพูดโดยใช้ข้อมูลที่มีแหล่งข้อมูลอ้างอิง มีข้อเท็จจริงสนับสนุน การสื่อสารผ่านวัจนะและอวัจนะภาษา

Public speaking techniques; speech preparation based on information research with references and supporting facts; verbal and non-verbal communication

(หมายเหตุ : กำหนดกลุ่มผู้เรียนตามศักยภาพของนักศึกษา โดยสำหรับนักศึกษาที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาแม่หรือมีระดับคะแนนภาษาอังกฤษในระดับดีมาก หรือมีผลคะแนนภาษาอังกฤษตั้งแต่แรกเข้าสูงเกินเกณฑ์สำเร็จการศึกษา อาจลงทะเบียนเรียนรายวิชา 142-215 การพูดในที่สาธารณะ (Public Speaking) และ142-117 การเขียนขั้นเทพ (Advanced Writing) แทนรายวิชาบังคับ)

142-224 สื่อสร้างสรรค์สำหรับการนำเสนอผลงานวิชาการ 1((1)-0-2)

(Creative Media for Academic Presentation)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

ประเภทของสื่อเพื่อนำเสนอทางวิชาการ: โฆษณา ภาพเคลื่อนไหว เกมคอมพิวเตอร์ ภาพถ่าย ภาพและข้อมูลดิบ การนำเสนอทางวิชาการและสภาพแวดล้อม การนำเสนอข้อมูลทางเทคนิค โทรศัพท์มือถือและอุปกรณ์ สื่อโต้ตอบ เทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อการนำเสนอ การป้องกันข้อมูลและความเป็นส่วนตัวของสื่อเพื่อการนำเสนอ ทรัพยากรดิจิทัลและเครื่องมือ การผลิตและเทคโนโลยีสื่อสร้างสรรค์

Types of media for academic presentation: advertising, animation, computer games, photo, picture and raw data; academic presentation and environments; presenting technical information; mobile and devices; interactive medias; reality technologies for presentation; information protection and privacy of medias for presentation; digital resources and tools; creative media production and technologies

142-225 ปัจจัยที่ 5 2((2)-0-4)

(The 5th need)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

ความสำคัญและอิทธิพลของสื่อสังคมในยุคดิจิทัล กลุ่มช่วงอายุของคนในแต่ละยุคกับสื่อสังคม แอปพลิเคชันสื่อสังคม สื่อสังคมในยุคดิจิทัลเพื่อการศึกษาและเพื่อการศึกษาแนวสาระบันเทิง ประโยชน์และโทษของสื่อสังคม พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์และความเป็นส่วนตัวของข้อมูล

The importance and influence of social media in digital age; age groups of each generation and social media; social media applications; social media in digital age for

education and educational entertainment; advantages and disadvantages of social media; computer crime act and information privacy

142-226 การออกแบบการนำเสนอแบบสร้างสรรค์สำหรับการประชุมวิชาการและการสื่อสาร 1((1)-0-2)

(Creative Presentation Design for Conference and Communication)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

ประเภทของงานนำเสนอ เนื้อหาและการออกแบบ โครงร่างและลำดับเรื่อง การนำเสนอที่ดี ส่วนผสมในงานนำเสนอ คลังแม่แบบ คุณสมบัติของภาพ พื้นผิวและพื้นหลัง ภาพและการสะท้อนอารมณ์ การออกแบบเค้าโครงการนำเสนอ แนวโน้มการนำเสนอในศตวรรษที่ 21 ทักษะการนำเสนอ

Types of presentation for conference and communication; content and design; outline and plots; well-designed presentation; ingredients of presentation; stock of template; features of images; textures and backgrounds; visuals and emotional appeal; presentation layout design; 21st century presentation trends; presentation skills

142-227 ทำเงินด้วย Youtube 1((1)-0-2)

(Youtube Marketing and Viral Videography)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

อุตสาหกรรมวิดิโอบล็อกบน Youtube กำหนดขอบเขตของสื่อดิจิทัล สร้าง Youtube Channel ของตนเอง กฎระเบียบข้อบังคับบน Youtube ลิขสิทธิ์ระดับนานาชาติและสัญญาอนุญาตการใช้สื่อ การสร้างวิดิโอไวรัลและการสร้างเนื้อหาบนสื่อดิจิทัล

Youtube Vlog industry; Developing a digital landscape; creating Youtube channel; Youtube rules and regulations; international copyright and common creative ammendments; creating viral videos and developing the digital content

142-228 การออกแบบผลิตภัณฑ์และการสร้างแบรนด์ 1((1)-0-2)

(Basic Product Design and Branding)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

กระบวนการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ การสร้างผลิตภัณฑ์ที่มีคุณภาพ มีสมรรถนะเพิ่มขึ้น ด้วยราคาที่จูงใจ ใช้ระยะเวลาการผลิตสั้นลง การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยี เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ อายุการใช้งานของผลิตภัณฑ์ที่สั้นลง การนำเสนอและการสร้างแบรนด์ให้ผลิตภัณฑ์ให้ได้มาซึ่งผลสำเร็จของรายได้

Process of product design and development; creating quality products; enhanced capabilities, attractive prices, compressed production time; Rapidly changing technologies; computer-based technology; shorter product life cycles; presenting and branding products; achieving successful income

142-229 การจัดการสื่อโฆษณาออนไลน์ 1((1)-0-2)

(Online Advertising Management)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

โฆษณาบนกูเกิล ช่องทางการโฆษณาในวงกว้างระดับโลก ศักยภาพของบริษัทกูเกิล ศักยภาพในการสร้างสื่อโฆษณาบน กูเกิล ที่รองรับการปรับแต่งให้เข้ากับคอมพิวเตอร์ที่ต่างกันได้

Google adword; significant global advertising platform; capabilities of Google company; Google adword providing highly customizable advertising in any computer device

472-117 สุขภาพดี ชีวีมีสุข 1((1)-0-2)

(Keeping Fit: Enjoy Healthy and Happy Life)

การมีสุขภาพดีและชีวิตมีความสุข การใช้ปัจจัยเบื้องต้นของการออกกำลังกายและคงไว้ซึ่งความมีสุขภาพดี ความสำคัญในการเสริมสร้างสุขภาพทั้งทางร่างกาย จิตใจ และอารมณ์ความรู้สึก ความสำคัญของการกีฬาการออกกำลังกายสามารถพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ความสำคัญของการมีความสุข และนิสัยการกินดีอยู่ดี

Living healthy and happy life; applying basic techniques regarding fitness and

keeping healthy; the importance of physical, mental and emotional wellbeing; sports and 19 fitness improve relationships among individuals; a necessity to overall happiness and healthy eating habits

142-234 โลกสวย 1((1)-0-2)

(Life is Beautiful)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

การสร้างสุนทรียศาสตร์ในชีวิต บนพื้นฐานของความเข้าใจในวัฒนธรรมที่หลากหลาย พลังของทัศนคติบวก การเรียนรู้และซึบซับความสวยงามของชีวิตผ่านงานศิลปะ ผ่านธรรมชาติ ผ่านงานสุนทรีย์ด้านต่างๆ พัฒนาการด้านอารมณ์และความรู้สึก เรียนรู้เขาเรียนรู้เราผ่านการแสดงออกทางศิลปะ การผ่อนคลายความตึงเครียดด้วยศิลปะแขนงต่างๆ การหาแรงบันดาลใจ การสร้างกำลังใจ การอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข

Development of life aesthetics based on multicultural understanding; power of positive attitude; feeling and absorbing the beauty of life through arts, nature and other aesthetic creations; getting to know yourself and others through expressive art; stress release and relaxation through different types of arts; searching for inspiration and spirit; peaceful co-existence

142-237 ดีไซน์เนอร์ชุดดำ 1((1)-0-2)

(The Designers and Their Black Attires)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

วิวัฒนาการในการออกแบบ องค์ประกอบของการออกแบบ กระบวนการการออกแบบ การออกแบบกับวิถีชีวิตประจำวัน

Evolution of design, fundamental of design, design process, design in relation to daily basis

142-238 ตะลอนทัวร์ 2((2)-0-4)

(Learn to Roam)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

ท่องเที่ยวและใช้ชีวิตในต่างประเทศ การวางแผนท่องเที่ยวต่างประเทศ การขอพาสปอร์ต การขอวีซ่า วีซ่าประเภทต่างๆ การ เตรียมเอกสารที่จำเป็น การหาข้อมูลที่พัก เกร็ดความรู้สำหรับผู้ที่เดินทางคนเดียว ความรู้สึกสับสนต่อวัฒนธรรมที่ไม่คุ้นเคย (Culture Shock) และการตระหนักรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรม (Cultural Awareness) ภาษาที่เป็นประโยชน์สำหรับนักท่องเที่ยว การเตรียมตัวสำหรับการใช้ชีวิตในต่างประเทศ วิธีการรับมือกับสถานการณ์ฉุกเฉินเมื่ออยู่ต่างประเทศ

Travel and living abroad; planning an international trip; getting a passport; getting a visa; types of visa; preparing necessary documents; finding accommodations; tips for solo travellers; culture shock and cultural awareness; useful language for travelers; preparing yourself for living abroad; how to deal with an emergency case abroad

142-239 ศิลปะการดำเนินชีวิต 3((3)-0-6)

(Art of Living)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

ศิลปะการดำเนินชีวิตอย่างเป็นสุข การเข้าใจตนเอง เข้าใจธรรมชาติของมนุษย์ และเข้าใจผู้อื่น การเปิดโลกทัศน์ในการทำความเข้าใจและยอมรับความแตกต่าง การสื่อสารและการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์เพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ การจัดการชีวิต การปรับตัวรับมือกับสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา โดยมีพื้นฐานจากสติและจิตใจที่แข็งแรง

The art of living a fulfilled life; self-awareness and understanding of human nature and other people; opening one’s view towards the world, processing and embracing the differences; communication skills and creative problem solving skills for peaceful co-existence; life management and adaptation to the moving environment on a good basis of consciousness and healthy mind

142-335 ประโยชน์เพื่อนมนุษย์ 1((1)-0-2)

(Benefits of Mankind)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

การทำกิจกรรมเชิงบูรณาการองค์ความรู้ เน้นหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง หลักการทรงงาน หลักการเข้าใจ เข้าถึง พัฒนา เพื่อประโยชน์เพื่อนมนุษย์เป็นกิจที่หนึ่ง

The Integrative activities emphasizing the philosophy of sufficiency economy, work principles, understanding and development of King's philosophy for the benefits of mankind

หมวดวิชาเฉพาะ

142-141 การวาดเส้น 3((1)-4-4)

(Digital Drawing)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

การใช้เครื่องมือประยุกต์และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการวาดภาพ รูปแบบไฟล์ดิจิทัลแบบต่างๆ ในการนำไปใช้สำหรับงานภาพดิจิทัล

Tools application and computer program for drawing; various forms of digital files for digital images

142-142 การโปรแกรมคอมพิวเตอร์พื้นฐาน 3((2)-2-5)

(Basic Programming)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

หลักการพื้นฐานของการโปรแกรมคอมพิวเตอร์และการนำไปใช้ รูปแบบคำสั่งพื้นฐาน ชนิดข้อมูล การดำเนินการ การตัดสินใจ การทำซ้ำ อาร์เรย์ สตริง ฟังก์ชัน

Principles of computer programming and its application; basic syntax; data types; operators; decision making; loops; arrays; string; functions

142-143 ความรู้เบื้องต้นในงานศิลปะและการออกแบบ 3((2)-2-5)

(Principles of Art and Design)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

พื้นฐานศิลปะและการออกแบบ แนวคิดและทฤษฎีงานศิลปะสมัยใหม่ กระบวนการคิดและการนำไปใช้

Foundations of art and design; concept and theories of modern art; thinking process and usage

142-144 พื้นฐานการออกแบบและการสร้างความคิด 3((2)-2-5)

(Principles of Layout and Idea Generation)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

ศิลปะการออกแบบกราฟิกเพื่อการสื่อสาร การออกแบบตัวอักษรและการจัดวางสำหรับสื่อสิ่งพิมพ์ การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร การสร้างแผนที่ความคิดเพื่อพัฒนากรอบแนวคิด

Art of graphic design for communication; typography and layout design for publications; corporate identity design; mind mapping creation for the concept developing

142-145 การเขียนบทและการเขียนสตอรีบอร์ด 3((2)-2-5)

(Script Writing and Storyboarding)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

การเขียนบทภาพยนตร์เบื้องต้น เทคนิคการถ่ายทำภาพยนตร์ ภาษาภาพ แผ่นสตอรีบอร์ด การทำงานในขั้นพรีโพรดักชัน การออกแบบตัวละครและฉาก การตัดต่อภาพแอนิเมติก โดยซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์

Foundations of script writing; film techniques; picture language; storyboard sheet; pre-production stage; background and character design; editing an animatic with computer software

142-241 หลักการเทคโนโลยีทางเว็บ 3((2)-2-5)

(Principles of Web Technology)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

ขั้นตอนการพัฒนาเว็บ โครงร่างเว็บและแบบจำลอง พื้นฐานการเขียนภาษาเอชทีเอ็มแอล พื้นฐานภาษาซีเอสเอส การตรวจสอบความถูกต้องของโค้ด การเข้าถึงและการใช้งานได้

Web development workflow; web wireframes and mock-up; HTML basics; CSS basics; code validation; accessibility and usability

142-242 การถ่ายภาพดิจิทัล 3((2)-2-5)

(Digital Photography)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

ทฤษฎีและการทำงานของกล้องถ่ายภาพ หลักการถ่ายภาพด้วยกล้องดิจิทัล การจัดวางองค์ประกอบ บรรยากาศและอารมณ์ของภาพถ่าย การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปที่ช่วยในการปรับแต่งภาพ (แสงเงา คอนทราสท์)

Theories and operations of cameras; principles of photograph using digital camera; composition; atmosphere and mood; application of computer software for photo manipulation (light, shade, contrast)

142-247 การสร้างโมเดล 3 มิติพื้นฐาน 3((2)-2-5)

(Fundamentals of 3D Modeling)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

พื้นฐานการสร้างหุ่นจำลอง 3 มิติด้วยคอมพิวเตอร์ การสร้างโมเดลของสิ่งมีชีวิต การกำหนดพื้นผิวของวัตถุ การจัดแสงเงา การประมวลผลภาพ

Foundations of computer 3D modeling; modeling of living creatures; texturing; lighting; rendering

142-150 การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ 3((2)-2-5)

(Object-Oriented Programming)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: 142-142 การโปรแกรมคอมพิวเตอร์พื้นฐาน

Prerequisite: 142-142 Basic Programming

ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการออกแบบซอฟต์แวร์เชิงวัตถุ โครงสร้างโปรแกรมในภาษาเชิงวัตถุ ความหมายของวัตถุและกลุ่มของวัตถุ คุณลักษณะและพฤติกรรมของวัตถุ กลุ่มของวัตถุพื้นฐาน การสืบทอด แถวการลำดับ การนำเอาส่วนประกอบของซอฟต์แวร์กลับมาใช้อีก หลักการพัฒนาซอฟต์แวร์เชิงวัตถุเพื่อการเชื่อมต่อฐานข้อมูล

Basic concept of object oriented software design; programming structures in object oriented language; object and class definitions; object attributes and behaviors; based classes; inheritance; arrays; reuse of software components; object oriented programming for database connection

142-154 ระบบฐานข้อมูล 3((2)-2-5)

(Database System)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

ระบบแฟ้มข้อมูลและฐานข้อมูล สถาปัตยกรรม 3 ระดับของฐานข้อมูล ระบบการจัดการฐานข้อมูล การออกแบบฐานข้อมูล ฐานข้อมูลเชิงสัมพันธ์ ภาษาเอสคิวแอล การบริหารฐานข้อมูล เทคนิคการสร้างฐานข้อมูลโดยโนเอสคิวแอล สิ่งแวดล้อมประกอบในโนเอสคิวแอล กระบวนการจัดการฐานข้อมูลโดยโนเอสคิวแอล

File-based system; database system; 3-level architecture of database; database management system; database design; the relational database; SQL language; database administration; NoSQL database techniques; NoSQL environments; database operation using NoSQL

142-251 แอนิเมชัน 3 มิติพื้นฐาน 3((2)-2-5)

(Fundamental 3D Animation)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

พื้นฐานการสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ คีย์เฟรม การปรับแต่งด้วยกราฟ การกำหนดตัวควบคุมพื้นฐาน

Foundation of 3D animation; keyframes; graph editor; basic set up

142-252 การออกแบบเกม 3((2)-2-5)

(Game Design)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

ชนิดของเกม การเขียนกฎการเล่นเกม กระบวนการออกแบบเกม การสร้างต้นแบบด้วยกระดาษ คณิตศาสตร์และความน่าจะเป็นสำหรับเกม การออกแบบเกมให้สมดุล เอกสารการออกแบบเกม การออกแบบด่านของเกม การพัฒนาเกมในมุมมองทางธุรกิจ

Game genres; rules writing; game design process; paper prototyping; mathematics and probability for the game; game balance; level design; business aspects of game development

142-253 การออกแบบโมชันกราฟิก 3((2)-2-5)

(Motion Graphic Design)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

กระบวนการออกแบบโมชันกราฟิก การออกแบบสร้างสรรค์แนวความคิด การพัฒนาความคิด การวิเคราะห์ความต้องการทางการตลาดดิจิทัลสำหรับการออกแบบโมชันกราฟิก การออกแบบองค์ประกอบทรัพยากรดิจิทัล การผลิตองค์ประกอบทรัพยากรดิจิทัล การสร้างแอนิเมติก การซ้อนภาพดิจิทัล การผสมผสานคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 2/3 มิติ การออกแบบภาพเคลื่อนไหวสำหรับการประยุกต์ใช้บนเครื่องมือต่างๆ

Motion graphic design workflow; creating conceptual design; idea development; digital marketing requirement analysis for motion graphic design; digital asset design; digital asset production; animatic production; digital compositing; integrated 2D/ 3D computer animation; adaptive motion design for different platform

142-255 การออกแบบเว็บแบบตอบสนอง 3((2)-2-5)

(Responsive Web Design)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: 142-241 หลักการเทคโนโลยีทางเว็บ

Prerequisite: 142-241 Principles of Web Technology

กระบวนการออกแบบเว็บแบบตอบสนอง การสร้างโครงเว็บ พื้นฐานภาษาเอชทีเอ็มแอล 5 พื้นฐานภาษาซีเอสเอส 3 รูปแบบตัวอักษรบนเว็บ โครงประกอบสำเร็จสำหรับการออกแบบเว็บแบบตอบสนอง ระบบตาราง

Responsive web design workflow; creating wireframe; HTML5 basics; CSS3 basics; web fonts and typography; responsive web design framework; grid system

142-256 แอนิเมชัน 2 มิติแบบดิจิทัล 3((2)-2-5)

(Digital 2D Animation)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ด้วยโปรแกรมประยุกต์คอมพิวเตอร์ กระบวนการวาดภาพเคลื่อนไหว และวิธีการทำให้เกิดภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่อง

2D animation creation; computer program; animated drawing process; producing method of motion pictures

142-257 ระเบียบวิธีวิจัย 3((2)-2-5)

(Research Methodology)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

ระเบียบวิธีวิจัยทางดิจิทัลมีเดีย การวิจัยเชิงปริมาณและคุณภาพ การกำหนดโจทย์วิจัย การสืบค้นและทบทวนวรรณกรรมทางดิจิทัลมีเดีย การเลือกขนาดกลุ่มตัวอย่างและวิธีการในการรวบรวมข้อมูล สถิติและการวิเคราะห์ข้อมูล การเขียนรายงานการวิจัย การเขียนรายงานและการนำเสนอการวิจัยทางดิจิทัลมีเดีย

Research methodology in digital media; quantitative and qualitative researches; research question identification; literature search and review in digital media; sample size determination and data collection methods; statistics and data analysis; research report writing; research report writing and presentation in digital media

142-258 การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนมือถือแบบข้ามแพลตฟอร์ม 3((2)-2-5)

(Cross-Platform Mobile Application Development)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: 142-150 การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ

Prerequisite: 142-150 Object-Oriented Programming

ระบบปฏิบัติการอุปกรณ์เคลื่อนที่ (แอนดรอยด์ ไอโอเอส เป็นต้น) สภาพแวดล้อมของโครงสร้างอุปกรณ์เคลื่อนที่ พื้นฐานของโปรแกรมประยุกต์ เอชทีเอ็มแอล ซีเอสเอส ส่วนต่อประสานกราฟิกกับผู้ใช้ แบบหน้าต่างเดี่ยวและแบบหลายหน้าต่าง การเขียนโปรแกรมเชิงเหตุการณ์และกิจกรรมในอุปกรณ์เคลื่อนที่ การแจ้งเตือนผู้ใช้ กราฟิกส์และแอนิเมชัน มัลติทัชและเจสเชอร์ มัลติมีเดีย สถานที่ตั้งและแผนที่ การจัดการข้อมูล โปรแกรมบริการ เทรด และตัวจัดการในระบบปฏิบัติการอุปกรณ์เคลื่อนที่

Mobile platforms (android, iOS, etc.); mobile device environments; fundamentals of application programs; HTML; CSS; single-pane and multi-pane user interfaces; events and activities in mobile devices; user notifications; graphics and animation; multi-touch and gestures; multimedia; location and maps; data management; services, threads and handlers in mobile platforms

142-259 ประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนประสานงานกับผู้ใช้ 3((2)-2-5)

(User Experience and User Interface)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

จิตวิทยาการเรียนรู้และศาสตร์การเรียนรู้ มนุษย์ คอมพิวเตอร์ และการปฏิสัมพันธ์ วิธีการและเทคนิคของการออกแบบปฏิสัมพันธ์ การประเมินการออกแบบปฏิสัมพันธ์ ระบบช่วยสนับสนุนผู้ใช้และการจัดทำเอกสาร การปฏิสัมพันธ์ของผู้มีความบกพร่องทางร่างกายกับคอมพิวเตอร์

Cognitive psychology and science; human, computer and interaction; methods and techniques of interaction design; evaluation of interaction design; user support systems and documentation; disability issues with computer interaction

142-350 สัมมนาด้านดิจิทัลมีเดีย 1 2((0)-4-2)

(Seminar in Digital Media I)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

การแสวงหาวิทยาการใหม่ๆ ประเด็นแนวโน้มทางดิจิทัลมีเดีย เทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่ ผลกระทบของการพัฒนานวัตกรรมสมัยใหม่ การพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่ วิเคราะห์ อภิปรายและวิพากษ์วิจารณ์

Acquisition of new knowledge frontiers; issue trends in digital media; digital emerging technology; impact of innovation development; emerging digital technology implementation; analyze; discussion and criticism

142-351 การบริหารโครงการ 3((2)-2-5)

(Project Management)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

หลักการบริหารโครงการ การวางแผนโครงการ ภาพรวมของการพัฒนาโครงการ การบริหารงบประมาณ การบริหารเวลา การทำงานเป็นทีมและการจัดการ การจัดการสื่อสาร การจัดการความเสี่ยง การจัดการโครงการโดยผู้ประกอบการภายนอก

Principles of project management; project planning; comprehensive overview of project development; cost management; time management; teamwork and management; communication management; risk management; project management by outsourced stakeholders

142-355 โครงงานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 1 3((0)-9-0)

(Project in Digital Media and Animation I)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

ประมวลความคิดประสบการณ์จากที่เรียน การค้นคว้า การวิเคราะห์ข้อมูล การนำเสนอโครงงานด้านดิจิทัลมีเดีย แลกเปลี่ยนความคิดในชั้นเรียน เขียนรายงานและนำเสนอผลงาน

Codifying of learning experiences; research; data analysis; proposing a project in digital media; class discussion; writing report and presentation

142-357 การโปรแกรมเว็บส่วนหลัง 3((2)-2-5)

(Backend Web Programming)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: 142-154 ระบบฐานข้อมูล

Prerequisite: 142-154 Database System

ภาษาที่เป็นที่นิยมในการพัฒนาเว็บฝั่งเซิฟเวอร์ การสร้างเว็บที่แบบไดนามิก การโต้ตอบด้วยแบบฟอร์ม การตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล การจัดการของเซสชัน การติดต่อและจัดการฐานข้อมูล การบันทึกข้อมูลเว็บ การนำเสนอผลของเว็บไซต์แบบไดนามิก การตรวจสอบและป้องกันข้อมูลผู้ใช้บนเว็บ กระบวนการพัฒนาเว็บ การพัฒนาเว็บพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์

Web server-side programming with popular language; dynamic web creation; form interaction; data validation; session management; database management and connection via web; web data entry; dynamic output presentation; authorization security; web-based processing; web application for electronic commerce

142-358 สัมมนาด้านดิจิทัลมีเดีย 2 2((0)-4-2)

(Seminar in Digital Media II)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: 142-350 สัมมนาด้านดิจิทัลมีเดีย 1

Prerequisite: 142-350 Seminar in Digital Media I

การแสวงหาวิทยาการใหม่ๆ งานวิจัย นวัตกรรม ประเด็นแนวโน้มทางดิจิทัลมีเดีย เทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่ ผลกระทบของการพัฒนานวัตกรรมสมัยใหม่ การพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่ วิเคราะห์ อภิปรายและวิพากษ์วิจารณ์

Acquisition of new knowledge frontiers; research; innovation; issue trends in digital media; digital emerging technology; impact of innovation development; emerging digital technology implementation; analyze; discussion and criticism

142-359 แสง เงา และการประมวลภาพ 3((2)-2-5)

(Shading, Lighting and Rendering)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

หลักการแสดงภาพด้วยเทคนิคการประมวลผล การจัดการการประมวลผล 3 มิติ การประยุกต์ขั้นสูงกับการจัดฉาก แสง เงา และลักษณะของพื้นผิววัตถุ

Principles of concept rendering techniques, rendering; 3D rendering management; applying advanced rendering techniques; light, shade and texture set up

142-360 การเขียนบทเกม 3((2)-2-5)

(Game Script Writing)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

พื้นฐานการเขียนเค้าโครงเรื่องเกม การสร้างและพัฒนาตัวละคร การเล่าเรื่องภายในเกม โครงสร้างเกม โครงสร้างความก้าวหน้า เนื้อเรื่องหลัก จังหวะ จุดสำคัญสูงสุดของเหตุการณ์

Basic game storyline writing; character creation and development; game narration; game structure; progress structure; story arc; pacing; climax

142-361 ความเป็นผู้ประกอบการ 3((2)-2-5)

(Entrepreneurship)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

ประเด็นสำคัญที่ต้องคำนึงถึงเมื่อต้องการเริ่มธุรกิจใหม่ การตลาด การขาย การเงินและข้อกำหนดทางกฎหมายต่างๆ จิตวิทยาเบื้องหลังการเริ่มต้นธุรกิจ ขั้นตอนที่เกี่ยวข้อง รูปแบบธุรกิจ การวิจัยตลาด ความสำคัญของกระแสเงินสด แรงบันดาลใจและแรงผลักดันให้สร้างธุรกิจ

Key issues to be considered when starting a business: marketing, sales, finance and legal requirements; psychology behind starting up a business; processes involved; business formats; market research; the importance of cash flow; inspiration and motivation for business startup

142-362 วิถีแห่งพลเมืองเน็ต 3((2)-2-5)

(Netizenship)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

หลักการเข้าสังคมออนไลน์ กฎและจรรยาบรรณ สิทธิหน้าที่ และพฤติกรรม และมารยาทของวิถีพลเมืองเน็ต รวมทั้งเครื่องมือสนับสนุนวิถีพลเมืองเน็ต

Internet Citizen or Digital Citizen; principle of proper online manner; laws and ethics, rights and responsibilities; Netizenship behavior (social, education), netiquette and Internet-based tool for Netizenship

142-363 กายวิภาคสำหรับงานแอนิเมชัน 3((2)-2-5)

(Anatomy for Animation and Sculpting)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

การศึกษารูปแบบสิ่งมีชีวิตในเชิงโครงสร้าง กระดูกและกล้ามเนื้อ สัดส่วนและการเคลื่อนไหวของสิ่งมีชีวิต แบบต่างๆ

Study the structure of living creatures; bone and muscles; proportion and movement of living creatures

142-365 การโปรแกรมกราฟิก 3((2)-2-5)

(Graphic Programming)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: 142-142 การโปรแกรมคอมพิวเตอร์พื้นฐาน

Prerequisite: 142-142 Basic Programming

การโปรแกรมกราฟิก 3 มิติ การแปลงวัตถุ การทำวัตถุเคลื่อนไหว การจัดแสงและการปรับพื้นผิววัตถุตามต้องการด้วยการโปรแกรม การสร้างเมนูในแบบที่ต้องการ การโปรแกรมการเคลื่อนอนุภาคที่ซับซ้อน

3D graphic programming; object transformation; object animation; light setting and object surface customization with programming; custom menu creation; programming complex particle movement

142-366 ดิจิทัลซอฟต์แวร์และแอปพลิเคชัน 3((2)-2-5)

(Digital Software and Application)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดิจิทัลซอฟต์แวร์และระบบปฏิบัติการ การติดตั้งซอฟต์แวร์ อุปกรณ์เครือข่าย การประมวลผลคำ เครื่องมือการนำเสนอ เครื่องมือในการผลิตสื่อประสมและการประยุกต์ใช้

Introduction to digital software and operating systems; software installation; network devices; word processing; presentation tools; production multimedia production tools and their applications

142-367 การคิดเชิงออกแบบขั้นพื้นฐาน 3((2)-2-5)

(Design Thinking)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

แนวคิดการออกแบบเบื้องต้น กระบวนการคิดการออกแบบ ความเห็นอกเห็นใจ การวิเคราะห์ความต้องการและความต้องการ เข้าใจปัญหาและกำหนด; การสร้างความคิด; การทบทวน การสร้างต้นแบบและการทดสอบกับผู้ใช้

Introduction to design thinking; design thinking processes; empathizing; need and requirement analysis; understand the problem and define; ideation; iteration; prototyping and user testing

142-368 บริการออกแบบดิจิทัล 3((2)-2-5)

(Digital Design Services)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการออกแบบบริการดิจิทัล กลยุทธ์ในออกแบบบริการ รูปแบบธุรกิจดิจิทัล กรณีศึกษา เทคนิคการออกแบบบริการ การแก้ปัญหาและแนวทางแก้ไข การสร้างต้นแบบของบริการ

Introduction to digital service design; design service strategies; digital business models; case studies; service design techniques; solving problems and solutions; prototyping of services

142-369 สื่อสร้างสรรค์สำหรับการค้นพบทางวิทยาศาสตร์ 3((2)-2-5)

(Creative Media for Presentation of Scientific Discovery)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

จัดเตรียมข้อเท็จจริงทางวิทยาศาสตร์ การอธิบายวิธีการและสถิติ การออกแบบวัสดุการออกแบบและผลิตวัสดุการนำเสนอ การสื่อสาร การมีส่วนร่วม; การนำเสนอด้วยวาจา การนำเสนอในห้องเรียน การจัดนิทรรศการและการจัดแสดง

Provide context for scientific facts; explain methodology and statistics; design and fabricate presentation materials; communication; engagement; oral presentation; classroom presentations; exhibits and displays

142-370 นวัตกรรมดิจิทัลสำหรับการสร้างสื่อใหม่ 3((2)-2-5)

(Digital Innovative for New Media Creation)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

พลเมืองดิจิทัลและผู้อพยพดิจิทัล ประสบการณ์ของผู้ใช้ พฤติกรรมและจิตวิทยาผู้บริโภคออนไลน์ การเปลี่ยนแปลงทางนวัตกรรมดิจิทัล การจัดการกับการเปลี่ยนแปลงและการมีส่วนร่วม การทำงานร่วมกันแบบดิจิทัลและการร่วมสร้างสรรค์ผลงาน การวิเคราะห์ข้อมูลดิจิตอล การวางแผนและการพัฒนาเนื้อหาดิจิทัล การตลาดผ่านสื่อสังคมออนไลน์

Digital natives and digital immigrants; user experience; online consumer behavior and psychology; digital innovative transformation; change management and engagement; digital collaboration and co-creation; digital data analytics; planning and developing digital contents; social media marketing

142-371 การจัดการข้อมูลดิจิทัลและการวิเคราะห์ข้อมูล 3((2)-2-5)

(Digital Data Management and Data Analytics)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: 142-154 ระบบฐานข้อมูล

Prerequisite: 142-154 Database System

การรวบรวมข้อมูล การสำรวจข้อมูลและการสอบสวน คุณสมบัติของข้อมูล การเตรียมและการทำความสะอาดข้อมูล การสกัดคุณสมบัติและการเลือกคุณสมบัติ การนำเสนอข้อมูล ขั้นตอนวิธีทางวิทยาศาสตร์ข้อมูล ขั้นตอนวิธีสำหรับคัดแยกข้อมูล สมการถดถอย การแบ่งกลุ่มข้อมูล ขั้นตอนวิธีความสอดคล้อง

Data collection, data exploration and investigation; features of information; data preparation and cleaning; feature extraction and feature selection; data visualization; data science algorithms; classification algorithms; regression; clustering; association algorithms

142-372 ธุรกิจอัจฉริยะ 3((2)-2-5)

(Digital Data Analytics & Business Intelligence)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

ที่มาของข้อมูลธุรกิจและการรวมข้อมูล ตัวบ่งชี้ประสิทธิภาพ การออกแบบเชิงธุรกิจ การดึงข้อมูลทางธุรกิจ การเปลี่ยนแปลงทางธุรกิจและแนวโน้มทางดิจิทัล รูปแบบอัจฉริยะสำหรับธุรกิจ การโหลดข้อมูล แบบจำลองการทำนาย การออกแบบแผงควบคุมสำหรับธุรกิจ

Source of business information and data integration; key performance indicator; business design; business data extraction, business transformation and digital trends; intelligence model for business; information loading; prediction model; dashboard design for business

142-373 การวิจัยดิจิทัลสำหรับสื่อสร้างสรรค์ 3((2)-2-5)

(Digital Research for Creative Media)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

ระเบียบวิธีวิจัยดิจิทัล ประสบการณ์ของผู้ใช้และความต้องการของผู้ใช้ การกำหนดปัญหา วัตถุประสงค์ของการวิจัย การสุ่มตัวอย่างแบบดิจิทัล การทบทวนวรรณกรรม ระเบียบวิธีและการวิจัย เครื่องมือในการวิจัย เทคนิคการวิเคราะห์ข้อมูล รายงานการวิจัยและการนำเสนอ การวิจัยและการประยุกต์ใช้สื่อสร้างสรรค์และสื่อสมัยใหม่

Digital research methodologies; user experiences and user requirements; problem defining; research objectives; digital sampling; literature review; research methodology and design; research tools; data analytic techniques; research report and presentation; research and application for creative media and new media

142-374 เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับสื่อสร้างสรรค์ 3((2)-2-5)

(Digital Technology for Creative Media)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

เทคโนโลยีเชิงสร้างสรรค์ ศิลปะอินเทอร์เน็ต การออกแบบการผลิตดิจิทัล ตัวละครอัจฉริยะประดิษฐ์; อิเล็กทรอนิกส์และแฟชั่น การติดตั้งแบบโต้ตอบและประสบการณ์ ประสบการณ์หลากหลายทางประสาทสัมผัส ปฏิสัมพันธ์ร่วมผสม ศิลปะสร้างสรรค์ ผลิตภัณฑ์ความบันเทิงดิจิทัล

Creative technologies; internet art; digital production design; artificial intelligent characters; electronics and fashion; interactive installations and immersive experiences; multi-sensory experiences; cross-disciplinary interaction; creative art; digital entertainment products

142-375 ดิจิทัลแมทเพนทิง 3((2)-2-5)

(Digital Matte Painting)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

การเรียบเรียงและจัดองค์ประกอบภาพเคลื่อนไหวที่เป็นการนำมาจากแหล่งต่างๆ การประกอบตกแต่งภาพพื้นหลัง การเปลี่ยนฉากสถานที่ที่ไม่มีจริงให้เป็นฉากประกอบในแอนิเมชัน วิดีโอ ภาพยนตร์

Arrangement and composition of motion pictures from other location; decorative wallpaper; modifying non-existent place to scence in animation, video, film

142-376 กลยุทธ์การตลาดดิจิทัล 3((2)-2-5)

(Digital Marketing Strategies)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

กลยุทธ์การตลาดดิจิทัล การสร้างแบรนด์ หลักการผสมผสานระหว่างการตลาดเดิมและการตลาดดิจิทัล การทำวิจัยและนำเสนอโครงการเพื่อหาแหล่งทุน ขอบเขตทางด้านดิจิทัล การตลาดออนไลน์และการทำวีดีโอทางการตลาด การตลาดตรงออนไลน์

Digital and content marketing strategies; branding; combining traditional and digital marketing; how to conduct a research and pitch; digital space; digital assets; online and video marketing; online direct marketing

142-377 ภาพยนตร์ศึกษา 3((2)-2-5)

(Cinematography)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

ขั้นตอนและกระบวนการในการผลิตสื่อวิดีทัศน์ในงานวิชวลเอฟเฟกต์ เทคนิคการถ่ายท าบนพื้นเขียวการ บันทึกค่าการเคลื่อนไหวเพื่องานวิชวลเอฟเฟกต์

Digital video production workflow and process for visual effects, green screen shooting techniques; motion capture for visual effects

142-378 การเขียนโปรแกรมเกม 3((2)-2-5)

(Game Programming)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: 142-150 การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ

Prerequisite: 142-150 Object-Oriented Programming

พื้นฐานการพัฒนาเกม ประวัติวิดีโอเกม เกมเอนจิน การควบคุมตัวละคร ส่วนติดต่อกับผู้เล่น การสร้างภาพเคลื่อนไหว สถาปัตยกรรมซอฟต์แวร์สำหรับวิดีโอเกม คณิตศาสตร์สำหรับเกม การโปรแกรมกราฟิก 3 มิติด้วยเอพีไอที่เป็นที่นิยม ฟิสิกส์สำหรับเกม เอฟเฟกต์แสงเงาแบบปัจจุบัน เช่น แสงและเงา การสะท้อนแสงเงาของตัวละคร

Foundations of game development; video game history; game engines; control characters; user interface; software architecture for video games; animation; mathematics for games, 3D graphic programming with popular graphic API; physics of games; real-time shading effects: light and shadow, light reflection and shadow reflection of characters

142-380 การพัฒนาเว็บส่วนหน้าด้วยโครงสำเร็จรูป 3((2)-2-5)

(Frontend Web Development Using Framework)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

โครงสร้างเว็บส่วนหน้า องค์ประกอบของโครงสร้าง เครื่องมือของโครงสร้าง ระบบเว็บไซต์หน้าเดียว การทดสอบฝั่งโปรแกรมบริการผู้ใช้

Frontend web UI frameworks; framework components; framework tools; single page applications; client-side server testing

142-384 ระบบการจัดการเว็บแบบสำเร็จรูป 3((2)-2-5)

(Content Management System)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

ระบบการสร้างและจัดการเว็บแบบสำเร็จรูป (ซีเอ็มเอส) ในปัจจุบัน ความแตกต่างระหว่างระบบการสร้างและจัดการเว็บแบบสำเร็จรูป กระบวนการสร้างเว็บโดยการใช้ระบบซีเอ็มเอส การแก้ไขข้อมูลบนเว็บ การเพิ่มกระบวนการภายในเว็บ การสร้างโครงสร้างการออกแบบ การดูแลเว็บไซต์

Recent open source content management system (CMS); differences between content management system; create and deploy websites using CMS; editing content; adding functionalities; creating custom templates; website maintenance

142-387 การเขียนโปรแกรมเกมขั้นสูง 3((2)-2-5)

(Advanced Game Programming)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: 142-150 การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ

Prerequisite: 142-150 Object-Oriented Programming

เทคนิคการเขียนโปรแกรมสำหรับการเขียนเกม โครงสร้างข้อมูลสำหรับเขียนโปรแกรมเกม เกมแบบหลายผู้เล่นผ่านระบบเครือข่าย ปัญญาประดิษฐ์สำหรับเกมเบื้องต้น คณิตศาสตร์สำหรับเกม เกมฟิสิกส์สำหรับเกม

Game programming technique; Data structure for game programming; Multi-player game using network; introduction to AI games; mathematics for games; physics of games

142-388 หัวข้อพิเศษ 1 1-3((x)-y-z)

(Special Topic I)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

หัวข้อสำคัญและแนวโน้มตามสถานการณ์ปัจจุบันสำหรับความรู้ใหม่ที่ทันต่อเหตุการณ์ทางด้านดิจิทัลมีเดียและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง

Key topics and trends on the current situation for the most updated knowledge in digital media and related technologies

142-389 เทคโนโลยีสื่อใหม่ 3((2)-2-5)

(New Media Technology)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

บทบาท ความสำคัญ และผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อใหม่ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศให้สอดคล้องกับหลักศิลปะเพื่อการสื่อสาร

Roles, significance, and impact of information technology and new media; application of information technology conforming to principles of art in communication

142-390 ปัญญาประดิษฐ์ 3((2)-2-5)

(Artificial Intelligence)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

การเรียนรู้ของเครื่อง ตรรกวิทยาและการวางแผน การมองเห็นของคอมพิวเตอร์ หุ่นยนต์และการวางแผนการเคลื่อนที่ของหุ่นยนต์ ระบบประมวลภาษาธรรมชาติ โครงข่ายประสาทเทียม

Machine learning; logic and planning; computer vision; robotics and robot motion planning; natural language processing; neural networks

142-391 หัวข้อพิเศษ 2 1-3((x)-y-z)

(Special Topic II)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

หัวข้อสำคัญและแนวโน้มตามสถานการณ์ปัจจุบันสำหรับความรู้ใหม่ที่ทันต่อเหตุการณ์ทางด้านดิจิทัลมีเดียและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง

Key topics and trends on the current situation for the most updated knowledge in digital media and related technologies

142-392 การออกแบบอินโฟกราฟิก 3((2)-2-5)

(Information Design)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

รูปแบบการออกแบบอินโฟกราฟิกทั่วไป; การเล่าเรื่องราว; การแสดงข้อมูล; การตรวจสอบการแสดงผลข้อมูล; การเล่าเรื่องราวเพื่อการสื่อสาร

Common infographic styles; story telling; illustration of Information; clarifying visual information; illustrating narrative

142-393 การออกแบบอัตลักษณ์ 3((2)-2-5)

(Identity Design (Branding))

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

กระบวนการออกแบบภาพอัตลักษณ์ การวิเคราะห์หาอัตลักษณ์ของแบรนด์ การตั้งชื่อสินค้า การออกแบบตราสัญลักษณ์ เนื้อหาเบื้องต้นเกี่ยวกับการออกแบบสื่อโฆษณา การวางแผนและการวิเคราะห์เพื่อผลิตสื่อโฆษณา การออกแบบกราฟิกโฆษณา การออกแบบภาพยนตร์โฆษณา

Design processes of visual identity; brand identity analysis; brand name; brand design; fundamental of advertising design; planning and analysis of advertising production; graphic advertising design; movie advertising design

142-394 การออกแบบบรรจุภัณฑ์ 3((2)-2-5)

(Package Design)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

กระบวนการออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่ตรงกับความต้องการของผู้ใช้ การเลือกสี การออกแบบตัวอักษร วัสดุบรรจุภัณฑ์ที่สามารถผลิตได้ การออกแบบต้นแบบด้วยภาพ 2 มิติ หรือ 3 มิติ เพื่อนำเสนอรูปแบบบรรจุภัณฑ์

The packaging design process serves the user requirement, color selection, typography design, materials and print techniques, and mockups with 2D and 3D visualization in order to present the designed package

142-395 หัวข้อพิเศษ 3 1-3((x)-y-z)

(Special Topic III)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

หัวข้อสำคัญและแนวโน้มตามสถานการณ์ปัจจุบันสำหรับความรู้ใหม่ที่ทันต่อเหตุการณ์ทางด้านดิจิทัลมีเดียและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง

Key topics and trends on the current situation for the most updated knowledge in digital media and related technologies

142-396 ระบบเครือข่ายและเทคโนโลยีเว็บ 3((2)-2-5)

(Client/Server Application & Web Technology)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

สถาปัตยกรรมและเทคโนโลยีเว็บ การเรียกใช้กระบวนงานระยะไกล โปรแกรมฝั่งแม่ข่าย โปรแกรมฝั่งลูกข่าย เครื่องมือสนับสนุนในการสร้างและจัดการเว็บ

Web technologies architecture; Remote procedure call; server-side programs; client-side programs; Web creation support tools; web management supporting tools

142-398 สรรพสิ่งอิงกับอินเทอร์เน็ตและระบบฝังตัว 3((2)-2-5)

(Internet of Thing and Embedded Devices)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง มาตรฐานที่เกี่ยวข้อง ตัวรับรู้และอุปกรณ์ การเขียนโปรแกรมในระบบฝังตัว ส่วนต่อประสานคลาวด์ โพรโทคอลสื่อสาร การประยุกต์ใช้งาน สถาปัตยกรรมเพียร์ทูเพียร์

Fundamental knowledge about internet of things; relevant standards; sensors and devices; embedded system programming; cloud interface; communication protocols; internet of things applications; peer to peer architecture

142-401 สหกิจศึกษาด้านดิจิทัลมีเดีย 6((0)-36-0)

(Cooperative Education in Digital Media)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

การเรียนรู้และปฏิบัติงานในองค์กร (หน่วยงานภาคของรัฐ, รัฐวิสาหกิจ, บริษัทเอกชน, หรือองค์กรระหว่างประเทศ) ที่เกี่ยวกับสาขาดิจิทัลมีเดีย โดยได้รับการอนุมัติจากคณะกรรมการบริหารหลักสูตร

Learning and working in organizations (government organizations, state enterprises, private companies, or international organizations) that related to digital media fields under the approval of program administrative committee

142-402 ฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพด้านดิจิทัลมีเดีย ไม่น้อยกว่า 300 ชั่วโมง

(Internship in Digital Media)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

ฝึกงานในองค์กร (หน่วยงานภาคของรัฐ, รัฐวิสาหกิจ, บริษัทเอกชน, หรือองค์กรระหว่างประเทศ) ที่เกี่ยวกับสาขาดิจิทัลมีเดีย โดยมีระยะเวลาของการฝึกงานไม่น้อยกว่า 300 ชั่วโมง

Training in organizations (government organizations, state enterprises, private companies, or international organizations) related to digital media fields with the minimum period of 300 hours

142-356 โครงงานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 2 3((0)-9-0)

(Project in Digital Media and Animation II)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: 142-355 โครงงานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 1

Prerequisite: 142-355 Project in Digital Media and Animation I

เป็นรายวิชาต่อเนื่องจาก 142-345 สรุป เรียบเรียง การจัดระบบและการพัฒนาสื่อของโครงงานเพื่อการนำข้อเสนอโครงงาน ปฏิบัติงานตามแผนงานของโครงงานและพัฒนางานไปสู่กระบวนการผลิตสื่อที่สมบูรณ์โดยบูรณาการศิลปะ คอมพิวเตอร์ และการสื่อสาร เขียนรายงานและนำเสนอผลงาน

Continuation of 142-345; summarizing; compiling; project media development and management for project proposal presentation; proceeding project plan and developing work piece to a complete level of media production; integration of art, computer and communication; writing report and presentation

142-456 การออกแบบการจัดแสดงและการจัดนิทรรศการ 6((0)-18-0)

(Display Design and Exhibition)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: 142-356 โครงงานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 2

Prerequisite: 142-356 Project in Digital Media and Animation II

กระบวนการออกแบบการจัดแสดง และการจัดนิทรรศการ การค้นคว้าวิจัยกลุ่มเป้าหมายและผู้ชม สถานที่การจัด โดยใช้ภาพ แสง เสียง ภาพเคลื่อนไหว และอุปกรณ์สื่อที่หลากหลาย เพื่อที่จะนำส่งข้อความที่ต้องการผ่านการจัดนิทรรศการ

The exhibition and display design process; researching the client and the audience; the venue; applying graphics, lights, sound, movie, animation, and multimedia devices the messages of the exhibition

3.2 ชื่อ สกุล เลขประจำตัวบัตรประชาชน ตำแหน่งและคุณวุฒิของอาจารย์

3.2.1 อาจารย์ประจำหลักสูตร

ลำดับที่	เลขประจำตัวประชาชน	ตำแหน่งทางวิชาการ	ชื่อ- สกุล	ระดับการศึกษาที่จบ	ชื่อหลักสูตรที่จบการศึกษา	สาขาวิชาที่จบการศึกษา	ชื่อสถาบันที่จบการศึกษา	ปีที่จบการศึกษา
1.		ผู้ช่วยศาสตราจารย์	นางสาวอาทิตยา นิตย์โชติ	ปริญญาเอก	Doctor of Philosophy	Computer Science	University of Southampton, United Kingdom	2555
				ปริญญาโท	Master of Science	Web Technology	University of Southampton, United Kingdom	2551
				ปริญญาตรี	Bachelor of Science	Computer Science	Bangalore University, India	2550

ลำดับที่	เลขประจำตัวประชาชน	ตำแหน่งทางวิชาการ	ชื่อ- สกุล	ระดับการศึกษาที่จบ	ชื่อหลักสูตรที่จบการศึกษา	สาขาวิชาที่จบการศึกษา	ชื่อสถาบันที่จบการศึกษา	ปีที่จบการศึกษา
2.		ผู้ช่วยศาสตราจารย์	นายธเนศ ปานรัตน์	ปริญญาเอก ปริญญาโท ปริญญาตรี	ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต วิทยาศาสตรบัณฑิต	ชีววิทยาโมเลกุลและชีวสารสนเทศ วิทยาการคอมพิวเตอร์ วิทยาการคอมพิวเตอร์	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎรธานี	2556 2550 2546
3.		อาจารย์	ไพลิน ถาวรวิจิตร	ปริญญาเอก ปริญญาโท	Doctor of Philosophy Master of Arts	Design Arts (Decorative Arts) Visual arts (Illustration)	Silpakorn University University of the Arts London, United	2562 2553

ลำดับที่	เลขประจำตัวประชาชน	ตำแหน่งทางวิชาการ	ชื่อ- สกุล	ระดับการศึกษาที่จบ	ชื่อหลักสูตรที่จบการศึกษา	สาขาวิชาที่จบการศึกษา	ชื่อสถาบันที่จบการศึกษา	ปีที่จบการศึกษา
				ปริญญาตรี	ศิลปศาสตรบัณฑิต	สาขาการออกแบบนิเทศศิลป์ คณะมัณฑนศิลป์	Kingdom มหาวิทยาลัยศิลปากร	2549
4.		อาจารย์	นายจิตรพล อินทรศิริสวัสดิ์	ปริญญาโท ปริญญาตรี	Master of Sciences วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต	Communication and Media Engineering วิศวกรรมโทรคมนาคม	University of Applied Sciences Offenburg, Germany สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	2551 2545

ลำดับที่	เลขประจำตัวประชาชน	ตำแหน่งทางวิชาการ	ชื่อ- สกุล	ระดับการศึกษาที่จบ	ชื่อหลักสูตรที่จบการศึกษา	สาขาวิชาที่จบการศึกษา	ชื่อสถาบันที่จบการศึกษา	ปีที่จบการศึกษา
5.		อาจารย์	นางสาวอัจฉรา เรืองประทุม	ปริญญาเอก ปริญญาโท ปริญญาตรี	ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต บริหารธุรกิจบัณฑิต	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์ การจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ ระบบสารสนเทศ	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี	2559 2548 2542

3.2.2 อาจารย์ประจำ

ลำดับที่	เลขประจำตัวประชาชน	ตำแหน่งทางวิชาการ	ชื่อ – สกุล	ระดับการศึกษาที่จบ	หลักสูตร(สาขาวิชา)ที่จบ	สำเร็จการศึกษาจาก		ภาระการสอนช.ม./ปีการศึกษา			
						สถาบัน	ปี พ.ศ.	2563	2564	2565	2566
1.		อาจารย์	นายฮัมบาลี เจะมะ	ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต ศิลปศาสตร์บัณฑิต	การสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ ภาษาและวรรณคดีอังกฤษ	มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร	2556 2553	60	180	300	300
2.		อาจารย์	Ringphami Shimray	Master of Commerce Bachelor of Commerce	Business Administration Business Administration	Pune University, India Pune University, India	2556 2552	60	180	300	300
3.		อาจารย์	Mr.Dimitrije Curcic	ปริญญาโท	Master of Arts	Graphic Designer, University of Novi Sad, Serbia	2553	60	180	300	300

ลำดับที่	เลขประจำตัวประชาชน	ตำแหน่งทางวิชาการ	ชื่อ – สกุล	ระดับการศึกษาที่จบ	หลักสูตร(สาขาวิชา)ที่จบ	สำเร็จการศึกษาจาก		ภาระการสอนช.ม./ปีการศึกษา			
						สถาบัน	ปี พ.ศ.	2563	2564	2565	2566
				ปริญญาตรี	Graduate	Graphic Designer, Graduate Teacher	2547				

4. องค์ประกอบเกี่ยวกับประสบการณ์ภาคสนาม (การฝึกงาน หรือสหกิจศึกษา)

4.1 ผลลัพธ์การเรียนรู้ของประสบการณ์ภาคสนาม

การฝึกประสบการณ์ภาคสนามทำให้นักศึกษาได้รู้จักการประยุกต์ใช้ความรู้ที่ได้เรียนมาไปแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่ประสบกับสภาพการทำงานจริง เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมในทุก ๆ ด้าน ก่อนออกไปทำงานจริง สำหรับหลักสูตรสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล นานาชาติได้จัดให้มีการฝึกประสบการณ์ ภาคสนามอยู่ 2 ส่วนได้แก่ (1) สหกิจศึกษา และการฝึกงาน และ (2) การฝึกประสบการณ์ภาคสนามในการเรียนการสอน นอกจากนี้แล้วหลักสูตรยังกำหนดให้นักศึกษาต้องทำโครงงานอีกด้วย โดยวิชาที่เกี่ยวข้องกับการฝึกประสบการณ์ภาคสนามของนักศึกษาสามารถอธิบายได้ ดังนี้

1) สหกิจศึกษาและการฝึกงาน โดยให้นักศึกษาทุกคนต้องผ่านการอบรมเตรียมความพร้อมทางด้านสหกิจศึกษาและการฝึกงานจัดโดยหลักสูตร จำนวนไม่น้อยกว่า 30 ชั่วโมง ในภาคการศึกษาที่ 1 ของปีที่ 3
2) การฝึกประสบการณ์ภาคสนามในงานการเรียนการสอน ซึ่งนักศึกษาจะปฏิบัติงานผ่านโครงงานที่ผ่านคำแนะนำของสถานประกอบการผ่านรายวิชาที่เรียน

ดังนั้นผลลัพธ์การเรียนรู้ของประสบการณ์ภาคสนามมีดังนี้

- **PLO 8** มีความเชี่ยวชาญในการนำทักษะและองค์ความรู้ ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อการสร้างสื่อสร้างสรรค์ และศาสตร์ด้านดิจิทัลมาใช้ได้อย่างมืออาชีพ
- **PLO 9** มีความสามารถในการวิเคราะห์ ออกแบบ และนำเสนอแนวคิดจากความต้องการและเงื่อนไข เพื่อบูรณาการศาสตร์ดิจิทัล และเทคโนโลยีดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง เพื่อการผลิตสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบต่างๆ
- **PLO 10** มีทักษะการถ่ายทอดแนวคิดและมโนภาพเป็นสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ในรูปแบบดิจิทัลได้
- **PLO 11** สามารถประยุกต์ใช้ระเบียบวิธีวิจัยในการพัฒนาสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ได้
- **PLO 12** มีคุณธรรมจริยธรรมและมีความมืออาชีพในการสร้างสรรค์สื่อ

4.2 ช่วงเวลา

แผน ก สหกิจศึกษา	กำหนดให้ฝึกภาคการศึกษาที่ 1 ของปีที่ 4
แผน ข ฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพ	กำหนดให้ฝึกภาคการศึกษาฤดูร้อน ของปีที่ 3

4.3 การจัดเวลาและตารางสอน

แผน ก สหกิจศึกษา	ฝึกเต็มเวลาในภาคการศึกษาปกติ รวมเวลาปฏิบัติงานทั้งสิ้น ไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์
แผน ข ฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพ	ฝึกเต็มเวลาในภาคการศึกษาฤดูร้อน รวมเวลาปฏิบัติงานทั้งสิ้น ไม่น้อยกว่า 300 ชั่วโมง (ฝึกงานเต็มเวลา 6 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 50 วัน)

5. ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงงานหรืองานวิจัย

5.1 คำอธิบายโดยย่อ

การรวบรวมใช้ความคิดประสบการณ์จากที่ได้ศึกษามา เพื่อกำหนดโครงงานให้เป็นไปตามหลักการความคิด วิเคราะห์ กลุ่มเป้าหมาย การนำเสนอผลงานสื่อเชิงโต้ตอบ การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นเพื่อปรับปรุงเนื้อหา พัฒนางานไปสู่กระบวนการผลิตงานสื่ออย่างสมบูรณ์ โดยนำความรู้จากการบูรณาการ ศิลปะ คอมพิวเตอร์ และการสื่อสารที่เหมาะสม

5.2 ผลลัพธ์การเรียนรู้

นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจในกระบวนการวิจัยเบื้องต้นโดยสามารถบูรณาการความรู้ทาง เทคโนโลยีดิจิทัลการสร้างสื่อสร้างสรรค์ และความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่องานวิจัยรวมทั้งสามารถนำเสนอผลงานวิจัย โดยผลลัพธ์การเรียนรู้เกี่ยวกับการทำโครงงานหรืองานวิจัย ดังนี้

- **PLO 1 ตระหนักในกฎ ระเบียบ สังคม และมีวินัยในการดำรงชีวิตตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง**

  PLO 1.1 สามารถอยู่ร่วมกับคนในสังคมได้อย่างมีระเบียบวินัย

- **PLO 2 คิดวิเคราะห์ คิดเชิงวิพากษ์ คิดเชิงสังเคราะห์บนพื้นฐานของความรู้เท่าทันเหตุและผล**

  PLO 2.1 สามารถคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณและเป็นระบบ โดยใช้องค์ความรู้ทางวิชาชีพ ความรู้อื่นๆ จากบริบทที่เกี่ยวข้อง และหลักฐานเชิงประจักษ์ในการจัดการปัญหาแบบองค์รวม

- **PLO 3 มีความรู้ด้านการเป็นผู้ประกอบการและสามารถประยุกต์ใช้ในการประกอบอาชีพ**

  PLO 3.1 สามารถเข้าใจกระบวนการการทำธุรกิจในรูปแบบของผู้ประกอบการเชิงนวัตกรรม

  PLO 3.2 สามารถประยุกต์ทักษะและความรู้เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อการประกอบวิชาชีพ

- **PLO 4 มีจิตสาธารณะและยึดมั่นในประโยชน์ของเพื่อนมนุษย์เป็นกิจที่หนึ่ง**

  PLO 4.1 แสดงออกซึ่งพฤติกรรมของความเป็นมืออาชีพและมีหัวใจ ความเป็นมนุษย์ โดยปฏิบัติตามพระราชปณิธานของสมเด็จพระมหิตลาธิเบศร อดุลยเดชวิกรม พระบรมราชชนก "ขอให้ถือประโยชน์ส่วนตัวเป็นที่สอง ประโยชน์ของเพื่อนมนุษย์เป็นกิจที่หนึ่ง"

- **PLO 5 สามารถวิเคราะห์และเลือกใช้กระบวนการคิดเชิงตรรกะที่เหมาะสมในการแก้ปัญหา**

  PLO 5.1 สามารถคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณและเป็นระบบ โดยใช้องค์ความรู้ทางวิชาชีพ ความรู้อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง และหลักฐานเชิงประจักษ์ในการจัดการปัญหาแบบองค์รวม

  PLO 5.2 สามารถใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ความคิดสร้างสรรค์ในการวิจัยหรือพัฒนานวัตกรรมทางดิจิทัล

- **PLO 6 มีทักษะภาษาอังกฤษที่ดี สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน สามารถพิจารณาเลือกใช้ภาษาและคำศัพท์เฉพาะที่เหมาะสมกับบริบทและวัตถุประสงค์เฉพาะ**

  PLO 6.1 สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งในด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน

  PLO 6.2 สามารถใช้ภาษาอังกฤษสำหรับวัตถุประสงค์เชิงวิชาการและวัตถุประสงค์อื่นๆ

  PLO 6.3 สามารถเลือกใช้ภาษาและคำศัพท์เฉพาะที่เหมาะสมกับบริบทและวัตถุประสงค์เฉพาะ

- **PLO 7 มีความเป็นสากล ยอมรับในความหลากหลายทางวัฒนธรรม มีความรอบรู้เกี่ยวกับโลก และมารยาทที่เหมาะสมทางด้านการเข้าสังคม การติดต่อธุรกิจ และ/หรือการสื่อสารออนไลน์**

  PLO 7.1 มีความไวทางวัฒนธรรม สามารถสื่อสารกับบุคคลในสังคมที่หลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

  PLO 7.2 สามารถสื่อสารโดยประยุกต์ใช้มารยาททางสังคม และ/หรือมารยาทบนสังคมออนไลน์ เพื่อวัตถุประสงค์การเข้าสังคมหรือทางธุรกิจได้อย่างเหมาะสม

  PLO 7.3 มีความเท่าทันต่อสถานการณ์โลก และตอบสนองต่อสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงได้อย่างเหมาะสม

- **PLO 8 มีความเชี่ยวชาญในการนำทักษะและองค์ความรู้ ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อการสร้างสื่อสร้างสรรค์ และศาสตร์ด้านดิจิทัลมาใช้ได้อย่างมืออาชีพ**

  PLO 8.1 มีความเข้าใจเกี่ยวกับความเข้ากันได้ของซอฟแวร์ ฮาร์ดแวร์ และระบบปฏิบัติการ

  PLO 8.2 สามารถประยุกต์การใช้งานซอฟต์แวร์พื้นฐานสำหรับสำนักงานขั้นพื้นฐาน เพื่อการสร้างสื่อสร้างสรรค์ และศาสตร์ด้านดิจิทัลมาใช้ได้อย่างมืออาชีพ

- **PLO 9 มีความสามารถในการวิเคราะห์ ออกแบบ และนำเสนอแนวคิดจากความต้องการและเงื่อนไข เพื่อบูรณาการศาสตร์ดิจิทัล และเทคโนโลยีดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง เพื่อการผลิตสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบต่างๆ**

  PLO 9.1 มีทักษะและมีความเข้าใจกระบวนการรวบรวม และวิเคราะห์ข้อมูลความต้องการของผู้ใช้ เพื่อการผลิตสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ ที่ตรงกับการใช้งาน

  PLO 9.2 สามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือสำหรับวิเคราะห์ สภาพปัญหา วิเคราะห์ความต้องการ เพื่อออกแบบผลงาน

- **PLO 10 มีทักษะการถ่ายทอดแนวคิดและมโนภาพเป็นสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ในรูปแบบดิจิทัลได้**

  PLO 10.1 มีความเข้าใจในกระบวนการออกแบบ และสร้างมโนภาพ 2 และ 3 มิติ

  PLO 10.2 สามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือในการออกแบบ และถ่ายทอดมโนภาพ 2 และ 3 มิติ

  PLO 10.3 มีความเข้าใจในกระบวนการพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์

  PLO 10.4 สามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือในการพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์

- **PLO 11 สามารถประยุกต์ใช้ระเบียบวิธีวิจัยในการพัฒนาสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ได้**
- **PLO 12 มีคุณธรรมจริยธรรมและมีความมืออาชีพในการสร้างสรรค์สื่อ**

  PLO 12.1 กฎหมายและจรรยาบรรณที่เกี่ยวข้อง

  PLO 12.2 ทรัพย์สินทางปัญญา

  PLO 12.3 จรรยาบรรณของการทำงาน

5.3 ช่วงเวลา

ภาคการศึกษาที่ 1 และ 2 ของชั้นปีที่ 3

5.4 จำนวนหน่วยกิต 6 หน่วยกิต

5.5 การเตรียมการ

1) มอบหมายอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการให้นักศึกษาเป็นรายคน หรือรายกลุ่ม
2) อาจารย์ที่ปรึกษาให้คำปรึกษาในการเลือกหัวข้อ กระบวนการทำโครงงานวิจัยโดย กำหนดชั่วโมงและแนะนำเกี่ยวกับกระบวนการศึกษาค้นคว้า กระบวนการทำโครงงานวิจัยและการประเมินผล
3) จัดสรรงบประมาณสนับสนุนการวิจัย จัดสิ่งอำนวยความสะดวก และเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4) นักศึกษานำเสนอผลการศึกษาต่อคณาจารย์ผู้รับผิดชอบเพื่อรับข้อเสนอแนะและ ประเมินผล

5.6 กระบวนการประเมินผล

1) อาจารย์ผู้ประสานงานรายวิชากำหนดหัวข้อ และเกณฑ์การประเมินผล
2) นักศึกษารายงานความก้าวหน้าและผลการเรียนรู้ของตนเองตามแบบฟอร์มอย่างต่อเนื่อง
3) อาจารย์ที่ปรึกษาและอาจารย์ที่ผู้ประสานงานรายวิชาประเมินผลจากความก้าวหน้าในการ
4) ทำโครงงานและผลการเรียนรู้
5) อาจารย์ที่ปรึกษาและอาจารย์ผู้เป็นกรรมการสอบเข้าร่วมกิจกรรมของผู้เรียนและประเมินผลจากการนำเสนอผลงาน
6) อาจารย์ผู้ประสานงานรายวิชานำเสนอผลการเรียนของผู้เรียนตามเกณฑ์ที่กำหนดและขอความเห็นชอบผ่านคณะกรรมการหลักสูตร

หมวดที่ 4 ผลการเรียนรู้ กลยุทธ์การสอนและการประเมินผล

1. การพัฒนาคุณลักษณะพิเศษของนักศึกษา

คุณลักษะพิเศษ	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	กลยุทธ์หรือกิจกรรมของนักศึกษา
“International” ทักษะความเป็นสากลและมืออาชีพในศตวรรษที่ 21	**PLO 6** มีทักษะภาษาอังกฤษที่ดี สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน สามารถพิจารณาเลือกใช้ภาษาและคำศัพท์เฉพาะที่เหมาะสมกับบริบทและวัตถุประสงค์เฉพาะ PLO 6.1 สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งในด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน PLO 6.2 สามารถใช้ภาษาอังกฤษสำหรับวัตถุประสงค์เชิงวิชาการและวัตถุประสงค์อื่นๆ PLO 6.3 สามารถเลือกใช้ภาษาและคำศัพท์เฉพาะที่เหมาะสมกับบริบทและวัตถุประสงค์เฉพาะ	1. สนับสนุนให้มีการจัดกิจกรรมทั้งในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียนที่ส่งเสริมการใช้ภาษาอังกฤษในทุกทักษะ 2. จัดให้มีค่ายฝึกทักษะการใช้ภาษาอังกฤษที่มีความจำเป็นต่อการเรียนและการดำรงชีวิต 3. เปิดโอกาสให้นักศึกษาร่วมกิจกรรมชมรมภาษาอังกฤษ ทั้งของคณะ/มหาวิทยาลัย 4. สนับสนุนงบประมาณสำหรับการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนที่หลากหลายและทันสมัยที่เหมาะสมกับการพัฒนาด้านการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ 5. สนับสนุนและเปิดโอกาสให้นักศึกษามีประสบการณ์ดูงานหรือฝึกงานในต่างประเทศ
	PLO 7 มีความเป็นสากล ยอมรับในความหลากหลายทางวัฒนธรรม มีความรอบรู้เกี่ยวกับโลก และมารยาทที่เหมาะสมทางด้านการเข้าสังคม การติดต่อธุรกิจ และ/หรือการสื่อสารออนไลน์ PLO 7.1 มีความแวดไวข้ามวัฒนธรรม สามารถสื่อสารกับบุคคลในสังคมที่	1. สนับสนุนหรือจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมทักษะการใช้ชีวิตโดยคำถึงระเบียบ/มารยาท สังคม 2. สนับสนุนหรือจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมให้เรียนรู้และตระหนักถึงการเข้าสังคมและพหุวัฒนธรรม 3. สนับสนุนให้นักศึกษาได้มีกิจกรรมด้านการ

คุณลักษะพิเศษ	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	กลยุทธ์หรือกิจกรรมของนักศึกษา
	หลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ PLO 7.2 สามารถสื่อสารโดยประยุกต์ใช้มารยาททางสังคม และ/หรือมารยาทบนสังคมออนไลน์ เพื่อวัตถุประสงค์การเข้าสังคมหรือทางธุรกิจได้อย่างเหมาะสม PLO 7.3 มีความเท่าทันต่อสถานการณ์โลกและตอบสนองต่อสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงได้อย่างเหมาะสม	คิดวิเคราะห์สถานการณ์โลกอย่างเหมาะสม 4. สนับสนุนและเปิดโอกาสให้นักศึกษามีประสบการณ์ดูงานหรือฝึกงานในต่างประเทศ
“Digital” ทักษะการพัฒนาโปรแกรม	**PLO 3** มีความรู้ด้านการเป็นผู้ประกอบการและสามารถประยุกต์ใช้ในการประกอบอาชีพ	1. สนับสนุนให้มีการจัดกิจกรรมทั้งในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียนที่ส่งเสริมการความสามารถของการเป็นนักคิด นักสร้างสรรค์ สามารถสร้างงานได้ด้วยตนเอง 2. จัดกิจกรรมให้นักศึกษามีโอกาสแสดงออกถึงแนวความคิดด้านนวัตกรรมที่เหมาะสมกับวิชาชีพที่เรียนรู้ 3. สนับสนุนงบประมาณสำหรับการเป็นทุนการดำเนินการพัฒนาสินค้าหรือบริการเชิงนวัตกรรมในรูปแบบ startup
	PLO 4 มีจิตสาธารณะและยึดมั่นในประโยชน์ของเพื่อนมนุษย์เป็นกิจที่หนึ่ง	1. จัดกิจกรรมในรายวิชากิจกรรมเสริมหลักสูตรที่เน้นประโยชน์ของเพื่อนมนุษย์เป็นกิจที่หนึ่ง 2. สนับสนุนงบประมาณในการทำโครงการที่เน้นประโยชน์ของเพื่อนมนุษย์เป็นกิจที่หนึ่ง

คุณลักษะพิเศษ	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	กลยุทธ์หรือกิจกรรมของนักศึกษา
		3. จัดกิจกรรมในการนำเสนอโครงการที่เน้นประโยชน์ของเพื่อนมนุษย์เป็นกิจที่หนึ่ง 4. สนับสนุนการร่วมโครงการในวันประโยชน์ของเพื่อนมนุษย์เป็นกิจที่หนึ่งของคณะ/มหาวิทยาลัย 5. สอดแทรกจิตสำนึกของการดำเนินการเพื่อประโยชน์ของเพื่อนมนุษย์เป็นกิจที่หนึ่งในการเรียนการสอน และการทำกิจกรรมของนักศึกษา 6. สนับสนุนการเข้าร่วมกิจกรรมเพื่อช่วยเหลือสังคม
	PLO 8 ความเชี่ยวชาญในการนำทักษะและองค์ความรู้ ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อการสร้างสื่อสร้างสรรค์ และศาสตร์ด้านดิจิทัลมาใช้ได้อย่างมืออาชีพ PLO 8.1 มีความเข้าใจเกี่ยวกับความเข้ากันได้ของซอฟแวร์ ฮาร์ดแวร์ และระบบปฏิบัติการ PLO 8.2 สามารถประยุกต์การใช้งานซอฟต์แวร์พื้นฐานสำหรับสำนักงานขั้นพื้นฐาน เพื่อการสร้างสื่อสร้างสรรค์ และศาสตร์ด้านดิจิทัลมาใช้ได้อย่างมืออาชีพ	1.จัดให้มีการอบรมเพื่อพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่ทันสมัยและเหมาะสมกับศาสตร์ด้านดิจิทัลและการนำไปใช้ในการเรียนรู้ ชีวิตประจำวันและการประกอบอาชีพ 2. สนับสนุนให้นักศึกษาเข้ารับการทดสอบทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศของศูนย์คอมพิวเตอร์ และองค์การที่เหมาะสมกับทักษะวิชาชีพ 3. จัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เช่น การสืบค้นจากห้องสมุด จากฐานข้อมูลต่างๆ การจัดการเรียนแบบ e-learning

คุณลักษะพิเศษ	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	กลยุทธ์หรือกิจกรรมของนักศึกษา
	PLO 9 มีความสามารถในการวิเคราะห์ ออกแบบ และนำเสนอแนวคิดจากความต้องการและเงื่อนไข เพื่อบูรณาการศาสตร์ดิจิทัล และเทคโนโลยีดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง เพื่อการผลิตสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบต่าง PLO 9.1 มีทักษะและมีความเข้าใจกระบวนการรวบรวม และวิเคราะห์ข้อมูลความต้องการของผู้ใช้ เพื่อการผลิตสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ ที่ตรงกับการใช้งาน PLO 9.2 สามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือสำหรับวิเคราะห์ สภาพปัญหา วิเคราะห์ความต้องการ เพื่อออกแบบผลงาน	1. กำหนดเนื้อหาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้และการวัดผลด้านทักษะด้านการเป็นนักพัฒนาที่มีความสามารถด้านวิเคราะห์ ออกแบบ และนำเสนอแนวคิดจากความต้องการและเงื่อนไข เพื่อบูรณาการศาสตร์ดิจิทัล และเทคโนโลยีดิจิทัล ให้ชัดเจน 2. จัดหาเวทีทั้งในระดับชาติและนาชาติให้มีโอกาสในการประยุกต์ศาสตร์ดิจิทัลจากประสบการณ์จริง
	PLO 10 มีทักษะการถ่ายทอดแนวคิดและมโนภาพเป็นสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ในรูปแบบดิจิทัลได้ PLO 10.1 มีความเข้าใจในกระบวนการออกแบบ และสร้างมโนภาพ 2 และ 3 มิติ PLO 10.2 สามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือในการออกแบบ และถ่ายทอดมโนภาพ 2 และ 3 มิติ PLO 10.3 มีความเข้าใจในกระบวนการพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ PLO 10.4 สามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือในการพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์	1. กำหนดเนื้อหาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้และการวัดผลด้านการผลิตสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์และบูรณาการแนวคิดใหม่ๆ เพื่อเป็นเครื่องมือสนับสนุนทางด้าน ธุรกิจ งานวิจัย และการศึกษาที่ตอบโจทย์อุตสาหกรรม ให้ชัดเจน 2. จัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้เข้าใจโจทย์อุตสาหกรรมในสิ่งแวดล้อมของงานวิจัย การศึกษา
	PLO 11 สามารถประยุกต์ใช้ระเบียบวิธีวิจัยในการพัฒนาสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ได้	1. จัดให้มีกระบวนการจัดทำโครงการเชิงวิจัยในรายวิชาที่ใช้ทักษะและสามารถ

คุณลักษะพิเศษ	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	กลยุทธ์หรือกิจกรรมของนักศึกษา
		พัฒนางานทางด้านสื่อดิจิทัล และโครงการขนาดเล็กในรายวิชาอื่นๆที่มีความเหมาะสม 2. ส่งเสริมให้มีการพัฒนางานด้านสื่อดิจิทัล และนำส่งเข้าประกวดหรือแข่งขันทั้งในระดับชาติและนานาชาติ เพื่อให้นักศึกษาได้ประสบการณ์ในการคิดเชิงวิจัยอย่างแท้จริง
	PLO 12 มีคุณธรรมจริยธรรมและมีความเป็นมืออาชีพในการสร้างสรรค์สื่อ	1. จัดให้มีการสอดแทรกการมีคุณธรรมจริยธรรมและมีความเป็นมืออาชีพในการสร้างสรรค์สื่อ ในทุกรายวิชาที่เกี่ยวข้อง 2. เปิดโอกาสในเรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียนในประเด็นทรัพย์สินทางปัญหา เพื่อให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนานวัตกรรมและประกอบวิชาชีพได้ต่อไป
“Digital” ทักษะศิลปะและความมีสุนทรียศาสตร์	**PLO 9** มีความสามารถในการวิเคราะห์ ออกแบบ และนำเสนอแนวคิดจากความต้องการและเงื่อนไข เพื่อบูรณาการศาสตร์ดิจิทัล และเทคโนโลยีดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง เพื่อการผลิตสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบต่าง PLO 9.1 มีทักษะและมีความเข้าใจกระบวนการรวบรวม และวิเคราะห์ข้อมูลความต้องการของผู้ใช้ เพื่อการผลิตสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ ที่ตรงกับการใช้งาน	1. กำหนดเนื้อหาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้และการวัดผลด้านทักษะด้านการเป็นนักพัฒนาที่มีความสามารถด้านวิเคราะห์ ออกแบบ และนำเสนอแนวคิดจากความต้องการและเงื่อนไข เพื่อบูรณาการศาสตร์ดิจิทัล และเทคโนโลยีดิจิทัล ให้ชัดเจน 2. จัดหาเวทีทั้งในระดับชาติและนาชาติให้มีโอกาสในการประยุกต์ศาสตร์ดิจิทัลจาก

คุณลักษะพิเศษ	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	กลยุทธ์หรือกิจกรรมของนักศึกษา
	PLO 9.2 สามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือสำหรับวิเคราะห์ สภาพปัญหา วิเคราะห์ความต้องการ เพื่อออกแบบผลงาน	ประสบการณ์จริง
	PLO 10 มีทักษะการถ่ายทอดแนวคิดและมโนภาพเป็นสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ในรูปแบบดิจิทัลได้ PLO 10.1 มีความเข้าใจในกระบวนการออกแบบ และสร้างมโนภาพ 2 และ 3 มิติ PLO 10.2 สามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือในการออกแบบ และถ่ายทอดมโนภาพ 2 และ 3 มิติ PLO 10.3 มีความเข้าใจในกระบวนการพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ PLO 10.4 สามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือในการพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์	1. กำหนดเนื้อหาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้และการวัดผลด้านการผลิตสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์และบูรณาการแนวคิดใหม่ๆ เพื่อเป็นเครื่องมือสนับสนุนทางด้านธุรกิจ งานวิจัย และการศึกษา ที่ตอบโจทย์อุตสาหกรรม ให้ชัดเจน 2. จัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้เข้าใจโจทย์อุตสาหกรรมในสิ่งแวดล้อมของงานวิจัย การศึกษา
“Innovator” **ทักษะการพัฒนาสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์และความเป็นนวัตกร**	**PLO 1** ตระหนักในกฎ ระเบียบสังคม และมีวินัยในการดำรงชีวิตตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	1.ส่งเสริมมีความตระหนักและเห็นคุณค่าของความแตกต่างทางวัฒนธรรมทั้งในระดับท้องถิ่นและนานาชาติ และการดำเนินชีวิตบนพื้นฐานปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง 2.สนับสนุนหรือจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมให้เรียนรู้และตระหนักถึงการเข้าสังคมและพหุวัฒนธรรม
	PLO 2 คิดวิเคราะห์ คิดเชิงวิพากษ์ คิดเชิงสังเคราะห์บนพื้นฐานของความรู้เท่าทันเหตุและผล	1.ส่งเสริมให้มีการจัดสถานการณ์ให้นักศึกษาสามารถคิดเชิงวิเคราะห์ เชิงสังเคราะห์ 2.เปิดโอกาสให้มีเวทีวิพากษ์ในสิ่งที่เกี่ยวกับวิชาชีพอย่างประจักษ์

คุณลักษะพิเศษ	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	กลยุทธ์หรือกิจกรรมของนักศึกษา
	PLO 5 สามารถวิเคราะห์และเลือกใช้กระบวนการคิดเชิงตรรกะที่เหมาะสมในการแก้ปัญหา	1.กำหนดให้มีการสอดแทรกกระบวนการคิดเชิงวิเคราะห์ และคิดเชิงวิพากษ์ในทุกรายวิชา 2.สอดแทรกเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์เพื่อเปิดประสบการณ์ให้นักศึกษาใช้กระบวนการคิดเชิงตรรกะในการแก้ไขปัญหาในประเด็นต่างๆได้อย่างเหมาะสม 3.ส่งเสริมให้เรียนรู้กระบวนการคิดเชิงตรรกะที่เหมาะสม
	PLO 9 มีความสามารถในการวิเคราะห์ ออกแบบ และนำเสนอแนวคิดจากความต้องการและเงื่อนไข เพื่อบูรณาการศาสตร์ดิจิทัล และเทคโนโลยีดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง เพื่อการผลิตสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบต่าง PLO 9.1 มีทักษะและมีความเข้าใจกระบวนการรวบรวม และวิเคราะห์ข้อมูลความต้องการของผู้ใช้ เพื่อการผลิตสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ ที่ตรงกับการใช้งาน PLO 9.2 สามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือสำหรับวิเคราะห์ สภาพปัญหา วิเคราะห์ความต้องการ เพื่อออกแบบผลงาน	1. กำหนดเนื้อหาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้และการวัดผลด้านทักษะด้านการเป็นนักพัฒนาที่มีความสามารถด้านวิเคราะห์ ออกแบบ และนำเสนอแนวคิดจากความต้องการและเงื่อนไข เพื่อบูรณาการศาสตร์ดิจิทัล และเทคโนโลยีดิจิทัลให้ชัดเจน 2. จัดหาเวทีทั้งในระดับชาติและนาชาติให้มีโอกาสในการประยุกต์ศาสตร์ดิจิทัลจากประสบการณ์จริง
	PLO 10 มีทักษะการถ่ายทอดแนวคิดและมโนภาพเป็นสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ในรูปแบบดิจิทัลได้ PLO 10.1 มีความเข้าใจในกระบวนการออกแบบ และสร้างมโนภาพ 2 และ 3 มิติ	1. กำหนดเนื้อหาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้และการวัดผลด้านการผลิตสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์และบูรณาการแนวคิดใหม่ๆ เพื่อเป็นเครื่องมือสนับสนุนทางด้าน ธุรกิจ งานวิจัย และการศึกษา ที่

คุณลักษะพิเศษ	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	กลยุทธ์หรือกิจกรรมของนักศึกษา
	PLO 10.2 สามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือในการออกแบบ และถ่ายทอดมโนภาพ 2 และ 3 มิติ PLO 10.3 มีความเข้าใจในกระบวนการพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ PLO 10.4 สามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือในการพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์	ตอบโจทย์อุตสาหกรรม ให้ชัดเจน 2. จัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้เข้าใจโจทย์อุตสาหกรรมในสิ่งแวดล้อมของงานวิจัย การศึกษา
	PLO 11 สามารถประยุกต์ใช้ระเบียบวิธีวิจัยในการพัฒนาสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ได้	1. จัดให้มีกระบวนการจัดทำโครงการเชิงวิจัยในรายวิชาที่ใช้ทักษะและสามารถพัฒนางานทางด้านสื่อดิจิทัล และโครงการขนาดเล็กในรายวิชาอื่นๆที่มีความเหมาะสม 2. ส่งเสริมให้มีการพัฒนางานด้านสื่อดิจิทัลและนำส่งเข้าประกวดหรือแข่งขันทั้งในระดับชาติและนานาชาติ เพื่อให้นักศึกษาได้ประสบการณ์ในการคิดเชิงวิจัยอย่างแท้จริง

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (Program Learning Outcomes: PLOs) ที่สอดคล้องกับมาตรฐานด้านผลลัพธ์ของผู้เรียน

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	ทักษะทั่วไป (Generic Skill)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skill)	มาตรฐานด้านผลลัพธ์ผู้เรียน ตามมาตรฐานการอุดมศึกษา พ.ศ. 2561		
			ผู้เรียน (Learner)	ผู้ร่วมสร้างสรรค์ (Co-creator)	พลเมืองที่เข้มแข็ง (Active citizen)
PLO 1 ตระหนักในกฎ ระเบียบ สังคม และมีวินัยในการดำรงชีวิตตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	✓				✓
PLO 2 คิดวิเคราะห์ คิดเชิงวิพากษ์ คิดเชิงสังเคราะห์บนพื้นฐานของความรู้เท่าทันเหตุและผล	✓		✓		
PLO 3 มีความรู้ด้านการเป็นผู้ประกอบการและสามารถประยุกต์ใช้ในการประกอบอาชีพ	✓			✓	
PLO 4 มีจิตสาธารณะและยึดมั่นในประโยชน์ของเพื่อนมนุษย์เป็นกิจที่หนึ่ง	✓				✓
PLO 5 สามารถวิเคราะห์และเลือกใช้	✓			✓	

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	ทักษะทั่วไป (Generic Skill)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skill)	มาตรฐานด้านผลลัพธ์ผู้เรียน ตามมาตรฐานการอุดมศึกษา พ.ศ. 2561		
			ผู้เรียน (Learner)	ผู้ร่วมสร้างสรรค์ (Co-creator)	พลเมืองที่เข้มแข็ง (Active citizen)
กระบวนการคิดเชิงตรรกะที่เหมาะสมในการแก้ปัญหา					
PLO 6 มีทักษะภาษาอังกฤษที่ดี สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน สามารถพิจารณาเลือกใช้ภาษาและคำศัพท์เฉพาะที่เหมาะสมกับบริบทและวัตถุประสงค์เฉพาะ PLO 6.1 สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งในด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน PLO 6.2 สามารถใช้ภาษาอังกฤษสำหรับวัตถุประสงค์เชิงวิชาการและวัตถุประสงค์อื่นๆ PLO 6.3 สามารถเลือกใช้ภาษาและคำศัพท์		✓	✓		

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	ทักษะทั่วไป (Generic Skill)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skill)	มาตรฐานด้านผลลัพธ์ผู้เรียน ตามมาตรฐานการอุดมศึกษา พ.ศ. 2561		
			ผู้เรียน (Learner)	ผู้ร่วมสร้างสรรค์ (Co-creator)	พลเมืองที่เข้มแข็ง (Active citizen)
เฉพาะที่เหมาะสมกับบริบทและวัตถุประสงค์เฉพาะ					
PLO 7 มีความเป็นสากล ยอมรับในความหลากหลายทางวัฒนธรรม มีความรอบรู้เกี่ยวกับโลก และมารยาทที่เหมาะสมทางด้านการเข้าสังคม การติดต่อธุรกิจ และ/หรือการสื่อสารออนไลน์ PLO 7.1 มีความไวทางวัฒนธรรม สามารถสื่อสารกับบุคคลในสังคมที่หลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ PLO 7.2 สามารถสื่อสารโดยประยุกต์ใช้มารยาททางสังคม และ/หรือมารยาทบนสังคมออนไลน์ เพื่อวัตถุประสงค์การเข้าสังคมหรือทางธุรกิจได้อย่างเหมาะสม		✓	✓		

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	ทักษะทั่วไป (Generic Skill)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skill)	มาตรฐานด้านผลลัพธ์ผู้เรียน ตามมาตรฐานการอุดมศึกษา พ.ศ. 2561		
			ผู้เรียน (Learner)	ผู้ร่วมสร้างสรรค์ (Co-creator)	พลเมืองที่เข้มแข็ง (Active citizen)
PLO 7.3 มีความเท่าทันต่อสถานการณ์โลก และตอบสนองต่อสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงได้อย่างเหมาะสม					
PLO 8 มีความเชี่ยวชาญในการนำทักษะและองค์ความรู้ ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อการสร้างสื่อสร้างสรรค์ และศาสตร์ด้านดิจิทัลมาใช้ได้อย่างมืออาชีพ PLO 8.1 มีความเข้าใจเกี่ยวกับความเข้ากันได้ของซอฟแวร์ ฮาร์ดแวร์ และระบบปฏิบัติการ PLO 8.2 สามารถประยุกต์การใช้งานซอฟต์แวร์พื้นฐานสำหรับสำนักงานขั้นพื้นฐาน เพื่อการสร้างสื่อสร้างสรรค์ และศาสตร์ด้านดิจิทัลมาใช้ได้อย่างมืออาชีพ		✓	✓		

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	ทักษะทั่วไป (Generic Skill)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skill)	มาตรฐานด้านผลลัพธ์ผู้เรียน ตามมาตรฐานการอุดมศึกษา พ.ศ. 2561		
			ผู้เรียน (Learner)	ผู้ร่วมสร้างสรรค์ (Co-creator)	พลเมืองที่เข้มแข็ง (Active citizen)
PLO 9 มีความสามารถในการวิเคราะห์ ออกแบบ และนำเสนอแนวคิดจากความต้องการและเงื่อนไข เพื่อบูรณาการศาสตร์ดิจิทัล และเทคโนโลยีดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง เพื่อการผลิตสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบต่างๆ PLO 9.1 มีทักษะและมีความเข้าใจกระบวนการรวบรวม และวิเคราะห์ข้อมูลความต้องการของผู้ใช้ เพื่อการผลิตสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ ที่ตรงกับการใช้งาน PLO 9.2 สามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือสำหรับวิเคราะห์ สภาพปัญหา วิเคราะห์ความต้องการ เพื่อออกแบบผลงาน		✓		✓	
PLO 10 มีทักษะการถ่ายทอดแนวคิดและมโนภาพเป็นสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ในรูปแบบ		✓		✓	

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	ทักษะทั่วไป (Generic Skill)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skill)	มาตรฐานด้านผลลัพธ์ผู้เรียน ตามมาตรฐานการอุดมศึกษา พ.ศ. 2561		
			ผู้เรียน (Learner)	ผู้ร่วมสร้างสรรค์ (Co-creator)	พลเมืองที่เข้มแข็ง (Active citizen)
ดิจิทัลได้ PLO 10.1 มีความเข้าใจในกระบวนการออกแบบ และสร้างมโนภาพ 2 และ 3 มิติ PLO 10.2 สามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือในการออกแบบ และถ่ายทอดมโนภาพ 2 และ 3 มิติ PLO 10.3 มีความเข้าใจในกระบวนการพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ PLO 10.4 สามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือในการพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์					
PLO 11 สามารถประยุกต์ใช้ระเบียบวิธีวิจัยในการพัฒนาสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ได้		✓		✓	
PLO 12 มีคุณธรรมจริยธรรมและมีความเป็นมืออาชีพในการสร้างสรรค์สื่อ		✓			✓

มาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ

1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม

1. มีวินัย มีความรับผิดชอบต่อตนเอง และสังคม
2. ยึดมั่นในคุณธรรม จริยธรรม ซื่อสัตย์ สุจริต เสียสละ คำนึงถึงผลประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าประโยชน์ส่วนตน
3. มีจรรยาบรรณทางวิชาการ และวิชาชีพ

2. ด้านความรู้

1. มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการ และทฤษฎีที่สำคัญในสาขาวิชา และศาสตร์อื่นที่เกี่ยวข้อง
2. สามารถบูรณาการความรู้ในสาขาวิชากับความรู้ในศาสตร์อื่นที่เกี่ยวข้อง
3. สามารถประยุกต์ความรู้จากทฤษฎีสู่การปฏิบัติ
4. สามารถติดตามความเปลี่ยนแปลงทางวิชาการทั้งศาสตร์ในสาขาวิชา และศาสตร์อื่นที่เกี่ยวข้อง

3. ด้านทักษะทางปัญญา

1. มีความสามารถในการคิดอย่างเป็นระบบ มีวิจารณญาณหรือดุลยพินิจในการแก้ไขปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ
2. มีความสามารถในการประยุกต์ความรู้ ความเข้าใจในแนวคิด หลักการ และทฤษฎีต่างๆ ในการปฏิบัติงานและการแก้ไขปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์
3. มีความใฝ่รู้ สามารถวิเคราะห์ และสังเคราะห์ความรู้จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่หลากหลายได้อย่างถูกต้องและสร้างสรรค์

4. ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

1. มีความสามารถในการทำงานเป็นทีมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ
2. มีความรับผิดชอบในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง
3. มีความสามารถในการปรับตัว ร่วมกิจกรรม และปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์

5. ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี

1. สามารถสื่อสารภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ทั้งการพูด การฟัง การอ่าน การเขียน การสรุปประเด็น และการนำเสนอได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. มีทักษะความรู้ภาษาอังกฤษหรือภาษาต่างประเทศอื่น เพื่อการค้นคว้าได้อย่างเหมาะสมและจำเป็น

3. สามารถเลือก และประยุกต์ใช้เทคนิคทางสถิติ หรือคณิตศาสตร์ที่เกี่ยวข้องในการแก้ไขปัญหาได้อย่างเหมาะสม
4. สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นและเก็บรวบรวมข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับสถานการณ์

2. ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตรกับมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (Program Learning Outcomes: PLOs)	คุณธรรม จริยธรรม			ความรู้				ทักษะทางปัญญา			ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ			ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี			
	1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3	5.4
PLO 1 ตระหนักในกฎ ระเบียบสังคม และมีวินัยในการดำรงชีวิตตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	✓	✓															
PLO 2 คิดวิเคราะห์ คิดเชิงวิพากษ์ คิดเชิงสังเคราะห์บนพื้นฐานของความรู้เท่าทันเหตุและผล								✓		✓							
PLO 3 มีความรู้ด้านการเป็นผู้ประกอบการและสามารถประยุกต์ใช้ในการประกอบอาชีพ				✓	✓	✓											

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (Program Learning Outcomes: PLOs)	คุณธรรม จริยธรรม			ความรู้				ทักษะทางปัญญา			ทักษะ ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ			ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี			
	1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3	5.4
PLO 4 มีจิตสาธารณะและยึดมั่นในประโยชน์ของเพื่อนมนุษย์เป็นกิจที่หนึ่ง	✓	✓															
PLO 5 สามารถวิเคราะห์และเลือกใช้กระบวนการคิดเชิงตรรกะที่เหมาะสมในการแก้ปัญหา								✓		✓						✓	
PLO 6 มีทักษะภาษาอังกฤษที่ดี สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน สามารถพิจารณาเลือกใช้ภาษาและคำศัพท์เฉพาะที่เหมาะสมกับบริบทและ				✓	✓	✓								✓	✓		

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (Program Learning Outcomes: PLOs)	คุณธรรม จริยธรรม			ความรู้				ทักษะทางปัญญา			ทักษะ ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ			ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี			
	1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3	5.4
วัตถุประสงค์เฉพาะ																	
PLO 6.1 สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งในด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน				✓	✓									✓	✓		
PLO 6.2 สามารถใช้ภาษาอังกฤษสำหรับวัตถุประสงค์เชิงวิชาการและวัตถุประสงค์อื่นๆ				✓	✓	✓								✓	✓		
PLO 6.3 สามารถเลือกใช้ภาษาและคำศัพท์เฉพาะที่เหมาะสมกับบริบทและวัตถุประสงค์เฉพาะ				✓	✓	✓								✓	✓		
PLO 7 มีความเป็นสากล ยอมรับ													✓				

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (Program Learning Outcomes: PLOs)	คุณธรรม จริยธรรม			ความรู้				ทักษะทางปัญญา			ทักษะ ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ			ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และ การใช้เทคโนโลยี			
	1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3	5.4
ในความหลากหลายทางวัฒนธรรม มีความรอบรู้เกี่ยวกับโลก และมารยาทที่เหมาะสมทางด้านการเข้าสังคม การติดต่อธุรกิจ และ/หรือการสื่อสารออนไลน์																	
PLO 7.1 มีความแวดไวข้ามวัฒนธรรม สามารถสื่อสารกับบุคคลในสังคมที่หลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ													✓				
PLO 7.2 สามารถสื่อสารโดยประยุกต์ใช้มารยาททางสังคม และ/หรือมารยาทบนสังคม													✓				

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (Program Learning Outcomes: PLOs)	คุณธรรม จริยธรรม			ความรู้				ทักษะทางปัญญา			ทักษะ ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ			ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี			
	1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3	5.4
ออนไลน์ เพื่อวัตถุประสงค์การเข้าสังคมหรือทางธุรกิจได้อย่างเหมาะสม																	
PLO 7.3 มีความเท่าทันต่อสถานการณ์โลก และตอบสนองต่อสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงได้อย่างเหมาะสม													✓				
PLO 8 มีความเชี่ยวชาญในการนำทักษะและองค์ความรู้ ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อการสร้างสื่อสร้างสรรค์ และศาสตร์ด้านดิจิทัลมาใช้ได้อย่างมืออาชีพ				✓	✓	✓		✓				✓					

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (Program Learning Outcomes: PLOs)	คุณธรรม จริยธรรม			ความรู้				ทักษะทางปัญญา			ทักษะ ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ			ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี			
	1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3	5.4
PLO 8.1 มีความเข้าใจเกี่ยวกับความเข้ากันได้ของซอฟแวร์ ฮาร์ดแวร์ และระบบปฏิบัติการ				✓	✓	✓		✓				✓					
PLO 8.2 สามารถประยุกต์การใช้งานซอฟต์แวร์พื้นฐานสำหรับสำนักงานขั้นพื้นฐาน เพื่อการสร้างสื่อสร้างสรรค์ และศาสตร์ด้านดิจิทัลมาใช้ได้อย่างมืออาชีพ				✓	✓	✓		✓				✓					

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (Program Learning Outcomes: PLOs)	คุณธรรม จริยธรรม			ความรู้				ทักษะทางปัญญา			ทักษะ ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ			ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี			
	1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3	5.4
PLO 9 มีความสามารถในการวิเคราะห์ ออกแบบ และนำเสนอแนวคิดจากความต้องการและเงื่อนไข เพื่อบูรณาการศาสตร์ดิจิทัล และเทคโนโลยีดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง เพื่อการผลิตสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบต่างๆ				✓	✓	✓		✓				✓					
PLO 9.1 มีทักษะและมีความเข้าใจกระบวนการรวบรวม และวิเคราะห์ข้อมูลความต้องการของผู้ใช้ เพื่อการผลิตสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ ที่ตรงกับการใช้งาน					✓	✓		✓				✓					

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (Program Learning Outcomes: PLOs)	คุณธรรม จริยธรรม			ความรู้				ทักษะทางปัญญา			ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ			ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี			
	1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3	5.4
PLO 9.2 สามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือสำหรับวิเคราะห์ สภาพปัญหา วิเคราะห์ความต้องการ เพื่อออกแบบผลงาน				✓	✓	✓		✓				✓					
PLO 10 มีทักษะการถ่ายทอดแนวคิดและมโนภาพเป็นสื่อดิจิทัล สร้างสรรค์ในรูปแบบดิจิทัลได้						✓	✓		✓								
PLO 10.1 มีความเข้าใจในกระบวนการออกแบบ และสร้างมโนภาพ 2 และ 3 มิติ					✓	✓	✓		✓				✓				

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (Program Learning Outcomes: PLOs)	คุณธรรม จริยธรรม			ความรู้				ทักษะทางปัญญา			ทักษะ ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ			ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี			
	1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3	5.4
PLO 10.2 สามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือในการออกแบบ และถ่ายทอดมโนภาพ 2 และ 3 มิติ					✓	✓	✓		✓				✓				
PLO 10.3 มีความเข้าใจในกระบวนการพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์					✓	✓	✓		✓				✓				
PLO 10.4 สามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือในการพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์					✓	✓	✓		✓				✓				
PLO 11 สามารถประยุกต์ใช้ระเบียบวิธีวิจัยในการพัฒนาสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ได้						✓	✓		✓				✓				

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (Program Learning Outcomes: PLOs)	คุณธรรม จริยธรรม			ความรู้				ทักษะทางปัญญา			ทักษะ ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ			ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และ การใช้เทคโนโลยี			
	1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3	5.4
PLO 12 มีคุณธรรมจริยธรรมและมีความมืออาชีพในการสร้างสรรค์สื่อ													✓		✓	✓	

.

3. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs) กลยุทธ์/วิธีการสอน และกลยุทธ์/วิธีการวัดและการประเมินผล

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการวัดและการประเมินผล
PLO 1 ตระหนักในกฎ ระเบียบ สังคม และมีวินัยในการดำรงชีวิตตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	1. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning 2. การบรรยายแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน (Interactive Lecture) 3. การสอนสาธิต (Demonstration) 4. การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion) 5. การสะท้อนคิดทบทวนประสบการณ์ (Reflection) 6. การเรียนแบบใช้โครงการเป็นฐาน (Project-based Learning) 7. ห้องเรียนกลับทิศ (Flipped Classroom) 8. กิจกรรมการเรียนแบบใช้ทีมเป็นฐาน (Team-based Activity) 9. การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเสริม	1. การมีส่วมร่วมในชั้นเรียน (Participation in Class) 2. การประเมินงานที่ได้รับมอบหมาย (Evaluation of Work Assignments) 3. การประเมินตนเอง (Self Assessment) 4. บันทึกทบทวนประสบการณ์ (Reflexive Journal) 5. การประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) 6. การนำเสนอผลงาน (Presentation) 7. การประเมินจากโครงการ (Evaluation from Course Project) 8. การสอบกลางภาคและปลายภาค (Midterm and Final Paper-based Examination)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการวัดและ
	(Technology-assisted Learning) 10. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning) 11. การเรียนรู้จากกิจกรรมเสริมหลักสูตร (Extracurricular Activities)	
PLO 2 คิดวิเคราะห์ คิดเชิงวิพากษ์ คิดเชิงสังเคราะห์บนพื้นฐานของความรู้เท่าทันเหตุและผล	1. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning 2. การบรรยายแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน (Interactive Lecture) 3. การสอนสาธิต (Demonstration) 4. การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion) 5. การสะท้อนคิดทบทวนประสบการณ์ (Reflection) 6. การเรียนแบบใช้โครงการเป็นฐาน (Project-based Learning) 7. การเรียนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) 8. ห้องเรียนกลับทิศ (Flipped Classroom)	1. การมีส่วมร่วมในชั้นเรียน (Participation in Class) 2. การประเมินงานที่ได้รับมอบหมาย (Evaluation of Work Assignments) 3. การประเมินตนเอง (Self Assessment) 4. บันทึกทบทวนประสบการณ์ (Reflexive Journal) 5. การประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) 6. การนำเสนอผลงาน (Presentation) 7. การประเมินจากโครงการ (Evaluation from Course Project) 8. การสอบกลางภาคและปลายภาค (Midterm

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการวัดและ
	9. กิจกรรมการเรียนแบบใช้ทีมเป็นฐาน (Team-based Activity) 10. การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเสริม (Technology-assisted Learning) 11. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning)	and Final Paper-based Examination)
PLO 3 มีความรู้ด้านการเป็นผู้ประกอบการและสามารถประยุกต์ใช้ในการประกอบอาชีพ	1. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning 2. การบรรยายแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน (Interactive Lecture) 3. การสอนสาธิต (Demonstration) 4. การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion) 5. การสะท้อนคิดทบทวนประสบการณ์ (Reflection) 6. การเรียนแบบใช้โครงการเป็นฐาน (Project-based Learning) 7. ห้องเรียนกลับทิศ (Flipped Classroom) 8. กิจกรรมการเรียนแบบใช้ทีมเป็นฐาน (Team-	1. การมีส่วมร่วมในชั้นเรียน (Participation in Class) 2. การประเมินงานที่ได้รับมอบหมาย (Evaluation of Work Assignments) 3. การประเมินตนเอง (Self Assessment) 4. บันทึกทบทวนประสบการณ์ (Reflexive Journal) 5. การประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) 6. การนำเสนอผลงาน (Presentation) 7. การประเมินจากโครงการ (Evaluation from Course Project)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการวัดและ
	based Activity) 9. การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเสริม (Technology-assisted Learning) 10. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning)	8. การสอบกลางภาคและปลายภาค (Midterm and Final Paper-based Examination)
PLO 4 มีจิตสาธารณะและยึดมั่นในประโยชน์ของเพื่อนมนุษย์เป็นกิจที่หนึ่ง	1. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning 2. การบรรยายแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน (Interactive Lecture) 3. การสอนสาธิต (Demonstration) 4. การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion) 5. การสะท้อนคิดทบทวนประสบการณ์ (Reflection) 6. การเรียนแบบใช้โครงการเป็นฐาน (Project-based Learning) 7. ห้องเรียนกลับทิศ (Flipped Classroom) 8. กิจกรรมการเรียนแบบใช้ทีมเป็นฐาน (Team-based Activity)	1. การมีส่วมร่วมในชั้นเรียน (Participation in Class) 2. การประเมินงานที่ได้รับมอบหมาย (Evaluation of Work Assignments) 3. การประเมินตนเอง (Self Assessment) 4. บันทึกทบทวนประสบการณ์ (Reflexive Journal) 5. การประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) 6. การนำเสนอผลงาน (Presentation) 7. การประเมินจากโครงการ (Evaluation from Course Project) 8. การสอบกลางภาคและปลายภาค (Midterm

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการวัดและ
	9. การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเสริม (Technology-assisted Learning) 10. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning) 11. การเรียนรู้จากกิจกรรมเสริมหลักสูตร (Extracurricular Activities)	and Final Paper-based Examination)
PLO 5 สามารถวิเคราะห์และเลือกใช้กระบวนการคิดเชิงตรรกะที่เหมาะสมในการแก้ปัญหา	1. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning 2. การบรรยายแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน (Interactive Lecture) 3. การสอนสาธิต (Demonstration) 4. การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion) 5. การสะท้อนคิดทบทวนประสบการณ์ (Reflection) 6. การเรียนแบบใช้โครงการเป็นฐาน (Project-based Learning) 7. การเรียนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning)	1. การมีส่วมร่วมในชั้นเรียน (Participation in Class) 2. การประเมินงานที่ได้รับมอบหมาย (Evaluation of Work Assignments) 3. การประเมินตนเอง (Self Assessment) 4. บันทึกทบทวนประสบการณ์ (Reflexive Journal) 5. การประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) 6. การนำเสนอผลงาน (Presentation) 7. การประเมินจากโครงการ (Evaluation from Course Project)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการวัดและ
	8. ห้องเรียนกลับทิศ (Flipped Classroom) 9. กิจกรรมการเรียนแบบใช้ทีมเป็นฐาน (Team-based Activity) 10. การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเสริม (Technology-assisted Learning) 11. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning) 12. การเรียนรู้จากการทำงานวิจัย (Research-based Learning)	8. การสอบกลางภาคและปลายภาค (Midterm and Final Paper-based Examination)
PLO 6 มีทักษะภาษาอังกฤษที่ดี สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน สามารถพิจารณาเลือกใช้ภาษาและคำศัพท์เฉพาะที่เหมาะสมกับบริบทและวัตถุประสงค์เฉพาะ PLO 6.1 สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งในด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน PLO 6.2 สามารถใช้ภาษาอังกฤษสำหรับวัตถุประสงค์เชิงวิชาการและวัตถุประสงค์อื่นๆ	1. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning 2. การบรรยายแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน (Interactive Lecture) 3. การสอนสาธิต (Demonstration) 4. การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion) 5. การสะท้อนคิดทบทวนประสบการณ์ (Reflection) 6. การเรียนแบบใช้โครงการเป็นฐาน (Project-	1. การมีส่วมร่วมในชั้นเรียน (Participation in Class) 2. การประเมินงานที่ได้รับมอบหมาย (Evaluation of Work Assignments) 3. การประเมินตนเอง (Self Assessment) 4. บันทึกทบทวนประสบการณ์ (Reflexive Journal) 5. การประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการวัดและ
PLO 6.3 สามารถเลือกใช้ภาษาและคำศัพท์เฉพาะที่เหมาะสมกับบริบทและวัตถุประสงค์เฉพาะ	based Learning) 7. ห้องเรียนกลับทิศ (Flipped Classroom) 8. กิจกรรมการเรียนแบบใช้ทีมเป็นฐาน (Team-based Activity) 9. การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเสริม (Technology-assisted Learning) 10. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning)	6. การนำเสนอผลงาน (Presentation) 7. การประเมินจากโครงการ (Evaluation from Course Project) 8. การสอบกลางภาคและปลายภาค (Midterm and Final Paper-based Examination)
PLO 7 มีความเป็นสากล ยอมรับในความหลากหลายทางวัฒนธรรม มีความรอบรู้เกี่ยวกับโลก และมารยาทที่เหมาะสมทางด้านการเข้าสังคม การติดต่อธุรกิจ และ/หรือการสื่อสารออนไลน์ PLO 7.1 มีความแวดไวข้ามวัฒนธรรม สามารถสื่อสารกับบุคคลในสังคมที่หลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ PLO 7.2 สามารถสื่อสารโดยประยุกต์ใช้มารยาททางสังคม และ/หรือมารยาทบนสังคมออนไลน์ เพื่อวัตถุประสงค์การเข้าสังคมหรือทางธุรกิจได้อย่าง	1. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning 2. การบรรยายแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน (Interactive Lecture) 3. การสอนสาธิต (Demonstration) 4. การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion) 5. การสะท้อนคิดทบทวนประสบการณ์ (Reflection) 6. การเรียนแบบใช้โครงการเป็นฐาน (Project-based Learning)	1. การมีส่วมร่วมในชั้นเรียน (Participation in Class) 2. การประเมินงานที่ได้รับมอบหมาย (Evaluation of Work Assignments) 3. การประเมินตนเอง (Self Assessment) 4. บันทึกทบทวนประสบการณ์ (Reflexive Journal) 5. การประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) 6. การนำเสนอผลงาน (Presentation)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการวัดและ
เหมาะสม PLO 7.3 มีความเท่าทันต่อสถานการณ์โลก และตอบสนองต่อสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงได้อย่างเหมาะสม	7. ห้องเรียนกลับทิศ (Flipped Classroom) 8. กิจกรรมการเรียนแบบใช้ทีมเป็นฐาน (Team-based Activity) 9. การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเสริม (Technology-assisted Learning) 10. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning)	7. การประเมินจากโครงการ (Evaluation from Course Project) 8. การสอบกลางภาคและปลายภาค (Midterm and Final Paper-based Examination)
PLO 8 มีความเชี่ยวชาญในการนำทักษะและองค์ความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อการสร้างสื่อสร้างสรรค์และศาสตร์ด้านดิจิทัลมาใช้ได้อย่างมืออาชีพ	1. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning 2. การบรรยายแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน (Interactive Lecture) 3. การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion) 4. การสะท้อนคิดทบทวนประสบการณ์ (Reflection) 5. การเรียนแบบใช้โครงการเป็นฐาน (Project-based Learning) 6. ห้องเรียนกลับทิศ (Flipped Classroom) 7. กิจกรรมการเรียนแบบใช้ทีมเป็นฐาน (Team-	1. การมีส่วมร่วมในชั้นเรียน (Participation in Class) 2. การประเมินงานที่ได้รับมอบหมาย (Evaluation of Work Assignments) 3. การประเมินตนเอง (Self Assessment) 4. บันทึกทบทวนประสบการณ์ (Reflexive Journal) 5. การประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) 6. การนำเสนอผลงาน (Presentation) 7. การประเมินจากโครงการ (Evaluation

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการวัดและ
	based Activity) 8. การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเสริม (Technology-assisted Learning) 9. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning)	from Course Project) 8. การสอบกลางภาคและปลายภาค (Midterm and Final Paper-based Examination)
PLO 8.1 มีความเข้าใจเกี่ยวกับความเข้ากันได้ของซอฟแวร์ ฮาร์ดแวร์ และระบบปฏิบัติการ	1. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning 2. การบรรยายแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน (Interactive Lecture) 3. การสอนสาธิต (Demonstration) 4. การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion) 5. การสะท้อนคิดทบทวนประสบการณ์ (Reflection) 6. การเรียนแบบใช้โครงการเป็นฐาน (Project-based Learning) 7. ห้องเรียนกลับทิศ (Flipped Classroom) 8. กิจกรรมการเรียนแบบใช้ทีมเป็นฐาน (Team-based Activity)	1. การมีส่วมร่วมในชั้นเรียน (Participation in Class) 2. การประเมินงานที่ได้รับมอบหมาย (Evaluation of Work Assignments) 3. การประเมินตนเอง (Self Assessment) 4. บันทึกทบทวนประสบการณ์ (Reflexive Journal) 5. การประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) 6. การนำเสนอผลงาน (Presentation) 7. การประเมินจากโครงการ (Evaluation from Course Project)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการวัดและ
	9. การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเสริม (Technology-assisted Learning) 10. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning)	8. การสอบกลางภาคและปลายภาค (Midterm and Final Paper-based Examination)
PLO 8.2 สามารถประยุกต์การใช้งานซอฟต์แวร์พื้นฐานสำหรับสำนักงานขั้นพื้นฐาน เพื่อการสร้างสื่อสร้างสรรค์และศาสตร์ด้านดิจิทัลมาใช้ได้อย่างมืออาชีพ	1. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning 2. การบรรยายแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน (Interactive Lecture) 3. การสอนสาธิต (Demonstration) 4. การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion) 5. การสะท้อนคิดทบทวนประสบการณ์ (Reflection) 6. การเรียนแบบใช้โครงการเป็นฐาน (Project-based Learning) 7. ห้องเรียนกลับทิศ (Flipped Classroom) 8. กิจกรรมการเรียนแบบใช้ทีมเป็นฐาน (Team-based Activity) 9. การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเสริม	1. การมีส่วมร่วมในชั้นเรียน (Participation in Class) 2. การประเมินงานที่ได้รับมอบหมาย (Evaluation of Work Assignments) 3. การประเมินตนเอง (Self Assessment) 4. บันทึกทบทวนประสบการณ์ (Reflexive Journal) 5. การประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) 6. การนำเสนอผลงาน (Presentation) 7. การประเมินจากโครงการ (Evaluation from Course Project) 8. การสอบกลางภาคและปลายภาค (Midterm

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการวัดและ
	(Technology-assisted Learning) 10. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning)	and Final Paper-based Examination)
PLO 9 มีความสามารถในการวิเคราะห์ ออกแบบ และนำเสนอแนวคิดจากความต้องการและเงื่อนไข เพื่อบูรณาการศาสตร์ดิจิทัล และเทคโนโลยีดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง เพื่อการผลิตสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบต่างๆ	1. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning 2. การบรรยายแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน (Interactive Lecture) 3. การสอนสาธิต (Demonstration) 4. การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion) 5. การสะท้อนคิดทบทวนประสบการณ์ (Reflection) 6. การเรียนแบบใช้โครงการเป็นฐาน (Project-based Learning) 7. ห้องเรียนกลับทิศ (Flipped Classroom) 8. กิจกรรมการเรียนแบบใช้ทีมเป็นฐาน (Team-based Activity)	1. การมีส่วมร่วมในชั้นเรียน (Participation in Class) 2. การประเมินงานที่ได้รับมอบหมาย (Evaluation of Work Assignments) 3. การประเมินตนเอง (Self Assessment) 4. บันทึกทบทวนประสบการณ์ (Reflexive Journal) 5. การประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) 6. การนำเสนอผลงาน (Presentation) 7. การประเมินจากโครงการ (Evaluation from Course Project) 8. การสอบกลางภาคและปลายภาค (Midterm

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการวัดและ
	9. การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเสริม (Technology-assisted Learning) 10. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning)	and Final Paper-based Examination)
PLO 9.1 มีทักษะและมีความเข้าใจกระบวนการรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลความต้องการของผู้ใช้ เพื่อการผลิตสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ ที่ตรงกับการใช้งาน	1. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning 2. การบรรยายแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน (Interactive Lecture) 3. การสอนสาธิต (Demonstration) 4. การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion) 5. การสะท้อนคิดทบทวนประสบการณ์ (Reflection) 6. การเรียนแบบใช้โครงการเป็นฐาน (Project-based Learning) 7. ห้องเรียนกลับทิศ (Flipped Classroom) 8. กิจกรรมการเรียนแบบใช้ทีมเป็นฐาน (Team-based Activity) 9. การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเสริม	1. การมีส่วมร่วมในชั้นเรียน (Participation in Class) 2. การประเมินงานที่ได้รับมอบหมาย (Evaluation of Work Assignments) 3. การประเมินตนเอง (Self Assessment) 4. บันทึกทบทวนประสบการณ์ (Reflexive Journal) 5. การประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) 6. การนำเสนอผลงาน (Presentation) 7. การประเมินจากโครงการ (Evaluation from Course Project) 8. การสอบกลางภาคและปลายภาค (Midterm

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการวัดและ
	(Technology-assisted Learning) 10. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning)	and Final Paper-based Examination)
PLO 9.2 สามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือสำหรับวิเคราะห์สภาพปัญหา วิเคราะห์ความต้องการ เพื่อออกแบบผลงาน	1. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning 2. การบรรยายแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน (Interactive Lecture) 3. การสอนสาธิต (Demonstration) 4. การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion) 5. การสะท้อนคิดทบทวนประสบการณ์ (Reflection) 6. การเรียนแบบใช้โครงการเป็นฐาน (Project-based Learning) 7. ห้องเรียนกลับทิศ (Flipped Classroom) 8. กิจกรรมการเรียนแบบใช้ทีมเป็นฐาน (Team-based Activity) 9. การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเสริม (Technology-assisted Learning)	1. การมีส่วมร่วมในชั้นเรียน (Participation in Class) 2. การประเมินงานที่ได้รับมอบหมาย (Evaluation of Work Assignments) 3. การประเมินตนเอง (Self Assessment) 4. บันทึกทบทวนประสบการณ์ (Reflexive Journal) 5. การประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) 6. การนำเสนอผลงาน (Presentation) 7. การประเมินจากโครงการ (Evaluation from Course Project) **8.** การสอบกลางภาคและปลายภาค (Midterm and Final Paper-based Examination)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการวัดและ
	10. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning)	
PLO 10 มีทักษะการถ่ายทอดแนวคิดและมโนภาพเป็นสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ในรูปแบบดิจิทัลได้	1. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning 2. การบรรยายแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน (Interactive Lecture) 3. การสอนสาธิต (Demonstration) 4. การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion) 5. การสะท้อนคิดทบทวนประสบการณ์ (Reflection) 6. การเรียนแบบใช้โครงการเป็นฐาน (Project-based Learning) 7. ห้องเรียนกลับทิศ (Flipped Classroom) 8. กิจกรรมการเรียนแบบใช้ทีมเป็นฐาน (Team-based Activity) 9. การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเสริม (Technology-assisted Learning) 10. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed	1. การมีส่วมร่วมในชั้นเรียน (Participation in Class) 2. การประเมินงานที่ได้รับมอบหมาย (Evaluation of Work Assignments) 3. การประเมินตนเอง (Self Assessment) 4. บันทึกทบทวนประสบการณ์ (Reflexive Journal) 5. การประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) 6. การนำเสนอผลงาน (Presentation) 7. การประเมินจากโครงการ (Evaluation from Course Project) 8. การสอบกลางภาคและปลายภาค (Midterm and Final Paper-based Examination)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการวัดและ
	Learning)	
PLO 10.1 มีความเข้าใจในกระบวนการออกแบบ และสร้างมโนภาพ 2 และ 3 มิติ	1. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning 2. การบรรยายแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน (Interactive Lecture) 3. การสอนสาธิต (Demonstration) 4. การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion) 5. การสะท้อนคิดทบทวนประสบการณ์ (Reflection) 6. การเรียนแบบใช้โครงการเป็นฐาน (Project-based Learning) 7. ห้องเรียนกลับทิศ (Flipped Classroom) 8. กิจกรรมการเรียนแบบใช้ทีมเป็นฐาน (Team-based Activity) 9. การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเสริม (Technology-assisted Learning) 10. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning)	1. การมีส่วมร่วมในชั้นเรียน (Participation in Class) 2. การประเมินงานที่ได้รับมอบหมาย (Evaluation of Work Assignments) 3. การประเมินตนเอง (Self Assessment) 4. บันทึกทบทวนประสบการณ์ (Reflexive Journal) 5. การประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) 6. การนำเสนอผลงาน (Presentation) 7. การประเมินจากโครงการ (Evaluation from Course Project) 8. การสอบกลางภาคและปลายภาค (Midterm and Final Paper-based Examination)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการวัดและ
PLO 10.2 สามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือในการออกแบบและถ่ายทอดมโนภาพ 2 และ 3 มิติ	1. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning 2. การบรรยายแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน (Interactive Lecture) 3. การสอนสาธิต (Demonstration) 4. การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion) 5. การสะท้อนคิดทบทวนประสบการณ์ (Reflection) 6. การเรียนแบบใช้โครงการเป็นฐาน (Project-based Learning) 7. ห้องเรียนกลับทิศ (Flipped Classroom) 8. กิจกรรมการเรียนแบบใช้ทีมเป็นฐาน (Team-based Activity) 9. การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเสริม (Technology-assisted Learning) 10. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning)	1. การมีส่วมร่วมในชั้นเรียน (Participation in Class) 2. การประเมินงานที่ได้รับมอบหมาย (Evaluation of Work Assignments) 3. การประเมินตนเอง (Self Assessment) 4. บันทึกทบทวนประสบการณ์ (Reflexive Journal) 5. การประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) 6. การนำเสนอผลงาน (Presentation) 7. การประเมินจากโครงการ (Evaluation from Course Project) 8. การสอบกลางภาคและปลายภาค (Midterm and Final Paper-based Examination)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการวัดและ
PLO 10.3 มีความเข้าใจในกระบวนการพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์	1. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning 2. การบรรยายแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน (Interactive Lecture) 3. การสอนสาธิต (Demonstration) 4. การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion) 5. การสะท้อนคิดทบทวนประสบการณ์ (Reflection) 6. การเรียนแบบใช้โครงการเป็นฐาน (Project-based Learning) 7. ห้องเรียนกลับทิศ (Flipped Classroom) 8. กิจกรรมการเรียนแบบใช้ทีมเป็นฐาน (Team-based Activity) 9. การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเสริม (Technology-assisted Learning) 10. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning)	1. การมีส่วมร่วมในชั้นเรียน (Participation in Class) 2. การประเมินงานที่ได้รับมอบหมาย (Evaluation of Work Assignments) 3. การประเมินตนเอง (Self Assessment) 4. บันทึกทบทวนประสบการณ์ (Reflexive Journal) 5. การประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) 6. การนำเสนอผลงาน (Presentation) 7. การประเมินจากโครงการ (Evaluation from Course Project) 8. การสอบกลางภาคและปลายภาค (Midterm and Final Paper-based Examination)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการวัดและ
PLO 10.4 สามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือในการพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์	1. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning 2. การบรรยายแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน (Interactive Lecture) 3. การสอนสาธิต (Demonstration) 4. การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion) 5. การสะท้อนคิดทบทวนประสบการณ์ (Reflection) 6. การเรียนแบบใช้โครงการเป็นฐาน (Project-based Learning) 7. ห้องเรียนกลับทิศ (Flipped Classroom) 8. กิจกรรมการเรียนแบบใช้ทีมเป็นฐาน (Team-based Activity) 9. การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเสริม (Technology-assisted Learning) 10. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning)	1. การมีส่วมร่วมในชั้นเรียน (Participation in Class) 2. การประเมินงานที่ได้รับมอบหมาย (Evaluation of Work Assignments) 3. การประเมินตนเอง (Self Assessment) 4. บันทึกทบทวนประสบการณ์ (Reflexive Journal) 5. การประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) 6. การนำเสนอผลงาน (Presentation) 7. การประเมินจากโครงการ (Evaluation from Course Project) 8. การสอบกลางภาคและปลายภาค (Midterm and Final Paper-based Examination)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการวัดและ
PLO 11 สามารถประยุกต์ใช้ระเบียบวิธีวิจัยในการพัฒนาสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ได้	1. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning 2. การบรรยายแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน (Interactive Lecture) 3. การสอนสาธิต (Demonstration) 4. การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion) 5. การสะท้อนคิดทบทวนประสบการณ์ (Reflection) 6. การเรียนแบบใช้โครงการเป็นฐาน (Project-based Learning) 7. ห้องเรียนกลับทิศ (Flipped Classroom) 8. กิจกรรมการเรียนแบบใช้ทีมเป็นฐาน (Team-based Activity) 9. การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเสริม (Technology-assisted Learning) 10. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning)	1. การมีส่วมร่วมในชั้นเรียน (Participation in Class) 2. การประเมินงานที่ได้รับมอบหมาย (Evaluation of Work Assignments) 3. การประเมินตนเอง (Self Assessment) 4. บันทึกทบทวนประสบการณ์ (Reflexive Journal) 5. การประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) 6. การนำเสนอผลงาน (Presentation) 7. การประเมินจากโครงการ (Evaluation from Course Project) 8. การสอบกลางภาคและปลายภาค (Midterm and Final Paper-based Examination)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการวัดและ
PLO 12 มีคุณธรรมจริยธรรมและมีความมืออาชีพในการสร้างสรรค์สื่อ	1. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning 2. การบรรยายแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน (Interactive Lecture) 3. การสอนสาธิต (Demonstration) 4. การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion) 5. การสะท้อนคิดทบทวนประสบการณ์ (Reflection) 6. การเรียนแบบใช้โครงการเป็นฐาน (Project-based Learning) 7. ห้องเรียนกลับทิศ (Flipped Classroom) 8. กิจกรรมการเรียนแบบใช้ทีมเป็นฐาน (Team-based Activity) 9. การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเสริม (Technology-assisted Learning) 10. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning)	1. การมีส่วมร่วมในชั้นเรียน (Participation in Class) 2. การประเมินงานที่ได้รับมอบหมาย (Evaluation of Work Assignments) 3. การประเมินตนเอง (Self Assessment) 4. บันทึกทบทวนประสบการณ์ (Reflexive Journal) 5. การประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) 6. การนำเสนอผลงาน (Presentation) 7. การประเมินจากโครงการ (Evaluation from Course Project) 8. การสอบกลางภาคและปลายภาค (Midterm and Final Paper-based Examination)

4. แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs) สู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

รายวิชา / จำนวนหน่วยกิต		PLO 1	PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5	PLO 6			PLO 7			PLO 8		PLO 9		PLO 10				PLO 11	PLO 12
							PLO 6.1	PLO 6.2	PLO 6.3	PLO 7.1	PLO 7.2	PLO 7.3	PLO 8.1	PLO 8.2	PLO 9.1	PLO 9.2	PLO 10.1	PLO 10.2	PLO 10.3	PLO 10.4		
หมวดรายวิชาศึกษาทั่วไป																						
142-111	ยกเครื่องเรื่องอังกฤษ 2((2)-0-4)	○					●	●		○	○	○										
142-112	อังกฤษออนแอร์ 2((2)-0-4)	○					●	●		○	○	○										
142-115	ภาษาอังกฤษสำหรับพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ 1((1)-0-2)	○					●	●	●	○	○	○										
142-116	อังกฤษจริตจะก้าน 1((1)-0-2)	○					●	●	●													
142-117	การเขียนขั้นเทพ 2((2)-0-4)	○					●	●	●													
142-118	ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ ฟังและพูด 2((2)-0-4)	○					●	●														

รายวิชา / จำนวนหน่วยกิต		PLO 1	PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5	PLO 6			PLO 7			PLO 8		PLO 9		PLO 10				PLO 11	PLO 12
							PLO 6.1	PLO 6.2	PLO 6.3	PLO 7.1	PLO 7.2	PLO 7.3	PLO 8.1	PLO 8.2	PLO 9.1	PLO 9.2	PLO 10.1	PLO 10.2	PLO 10.3	PLO 10.4		
142-119	ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ อ่านและเขียน 2((2)-0-4)	○					●	●														
142-121	โลกแห่งอนาคต 2((2)-0-4)	○	●		○	●				●	●	●	●									
142-124	การแก้ปัญหาแบบสร้างสรรค์ 2((2)-0-4)	○	●			●				●	●	●	○									
142-129	คิดไปข้างหน้า 2((2)-0-4)	○	●	●		●																
142-135	พับเพียบเรียบร้อย 1((1)-0-2)	○								●	●	●										
142-136	ปั้นดินให้เป็นดาว 1((1)-0-2)	○								●	●	●										
142-137	ใครๆ ก็วาดได้ 1((1)-0-2)	○								●	●	●										
142-138	มนต์รักเสียงดนตรี 1((1)-0-2)	○								●	●	●										
142-139	ท่องโลกศิลปะ 1((1)-0-2)	○								●	●	●										
142-211	อังกฤษกันทุกวัน 2((2)-0-4)	○					●	●		●	●	●										
142-212	ภาษาอังกฤษเพื่อการพัฒนาปัจเจกบุคคล 2((1)-2-3)	○					●	●	●	●	●	●										

รายวิชา / จำนวนหน่วยกิต		PLO 1	PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5	PLO 6			PLO 7			PLO 8		PLO 9		PLO 10				PLO 11	PLO 12
							PLO 6.1	PLO 6.2	PLO 6.3	PLO 7.1	PLO 7.2	PLO 7.3	PLO 8.1	PLO 8.2	PLO 9.1	PLO 9.2	PLO 10.1	PLO 10.2	PLO 10.3	PLO 10.4		
142-214	ภาษาสื่อและศิลปะการเล่าเรื่อง 1((1)-0-2)	○					●	●	●	○	○	○										
142-215	การพูดในที่สาธารณะ 2((2)-0-4)	○					●	●	●	●	●	●										
142-224	สื่อสร้างสรรค์สำหรับการนำเสนอผลงานวิชาการ 1((1)-0-2)	○					●	●					●	●								
142-225	ปัจจัยที่ 5 2((2)-0-4)	○		●	○					●	●	●	●									
142-226	การออกแบบการนำเสนอแบบสร้างสรรค์สำหรับการประชุมวิชาการและการสื่อสาร 1((1)-0-2)	○					●	●		●	●	●	●	●								
142-227	ทำเงินด้วย Youtube 1((1)-0-2)	○								●	●	●	●									
142-228	การออกแบบผลิตภัณฑ์และ	○						●		●	●	●										

รายวิชา / จำนวนหน่วยกิต		PLO 1	PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5	PLO 6			PLO 7			PLO 8		PLO 9		PLO 10				PLO 11	PLO 12
							PLO 6.1	PLO 6.2	PLO 6.3	PLO 7.1	PLO 7.2	PLO 7.3	PLO 8.1	PLO 8.2	PLO 9.1	PLO 9.2	PLO 10.1	PLO 10.2	PLO 10.3	PLO 10.4		
	การสร้างแบรนด์ 1((1)-0-2)																					
142-229	การจัดการสื่อโฆษณาออนไลน์ 1((1)-0-2)	○								●	●	●	●									
142-234	โลกสวย 1((1)-0-2)	○	●		●					●	●	●										
142-237	ดีไซน์เนอร์ชุดดำ 1((1)-0-2)	○								●	●	●										
142-238	ตะลอนทัวร์ 2((2)-0-4)	○					●	●	●	●	●	●										
142-239	ศิลปะการดำเนินชีวิต 3((3)-0-6)	○			○					●	●	●										
142-335	ประโยชน์เพื่อนมนุษย์ 1((1)-0-2)	○			○					●	●	●										
หมวดรายวิชาเฉพาะ																						
142-141	การวาดเส้น 3((1)-4-4)												●				●	●				●
142-142	การโปรแกรมคอมพิวเตอร์พื้นฐาน 3((2)-2-5)			○	○								●			●			●	●		●
142-143	ความรู้เบื้องต้นในงานศิลปะ												●				●	●				●

รายวิชา / จำนวนหน่วยกิต		PLO 1	PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5	PLO 6			PLO 7			PLO 8		PLO 9		PLO 10				PLO 11	PLO 12
							PLO 6.1	PLO 6.2	PLO 6.3	PLO 7.1	PLO 7.2	PLO 7.3	PLO 8.1	PLO 8.2	PLO 9.1	PLO 9.2	PLO 10.1	PLO 10.2	PLO 10.3	PLO 10.4		
	และการออกแบบ 3((2)-2-5)																					
142-144	พื้นฐานการออกแบบและการสร้างความคิด 3((2)-2-5)			○	○								●				●	●				●
142-145	การเขียนบทและการเขียนสตอรีบอร์ด 3((2)-2-5)												●			●	●	●				●
142-150	การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ 3((2)-2-5)			○	○								●			●			●	●		●
142-154	ระบบฐานข้อมูล 3((2)-2-5)			○	○								●			●			●	●		●
142-241	หลักการเทคโนโลยีทางเว็บ 3((2)-2-5)			○	○								●			●			●	●		●
142-242	การถ่ายภาพดิจิทัล 3((2)-2-5)												●				●	●				●
142-247	การสร้างโมเดล 3 มิติพื้นฐาน 3((2)-2-5)												●				●	●				●
142-251	แอนิเมชัน 3 มิติพื้นฐาน 3((2)-2-5)												●				●	●				●

รายวิชา / จำนวนหน่วยกิต		PLO 1	PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5	PLO 6			PLO 7			PLO 8		PLO 9		PLO 10				PLO 11	PLO 12
							PLO 6.1	PLO 6.2	PLO 6.3	PLO 7.1	PLO 7.2	PLO 7.3	PLO 8.1	PLO 8.2	PLO 9.1	PLO 9.2	PLO 10.1	PLO 10.2	PLO 10.3	PLO 10.4		
142-252	การออกแบบเกม 3((2)-2-5)			○	○								●				○	○				●
142-253	การออกแบบโมชันกราฟิก 3((2)-2-5)												●			●	●	●				●
142-255	การออกแบบเว็บแบบตอบสนอง 3((2)-2-5)			○	○								●		○	●			●	●		●
142-256	แอนิเมชัน 2 มิติแบบดิจิทัล 3((2)-2-5)												●			●	●	●				●
142-257	ระเบียบวิธีวิจัย 3((2)-2-5)	○	○			○				○	○	○	●	●	●	●					●	●
142-258	การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนมือถือแบบข้ามแพลตฟอร์ม 3((2)-2-5)			○	○								●		○	●			●	●		●
142-259	ประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนประสานงานกับผู้ใช้ 3((2)-2-5)			○	○								●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
142-350	สัมมนาด้านดิจิทัลมีเดีย 1	○	○			○							●				●	●	●	●		●

รายวิชา / จำนวนหน่วยกิต		PLO 1	PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5	PLO 6			PLO 7			PLO 8		PLO 9		PLO 10				PLO 11	PLO 12
							PLO 6.1	PLO 6.2	PLO 6.3	PLO 7.1	PLO 7.2	PLO 7.3	PLO 8.1	PLO 8.2	PLO 9.1	PLO 9.2	PLO 10.1	PLO 10.2	PLO 10.3	PLO 10.4		
	2((0)-4-2)																					
142-351	การบริหารโครงการ 3((2)-2-5)	○	○			○				○	○	○	●	●	●	●					●	●
142-355	โครงงานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 1 3((0)-9-0)	○	○			○							●	●	●	●					●	●
142-356	โครงงานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 2 3((0)-9-0)	○	○			○							●	●	●	●					●	●
142-357	การโปรแกรมเว็บส่วนหลัง 3((2)-2-5)		○		○								●			●			●	●		●
142-358	สัมมนาด้านดิจิทัลมีเดีย 2 2((0)-4-2)	○	○			○							●				●	●	●	●		●
142-359	แสง เงา และการประมวลภาพ 3((2)-2-5)												●				●	●				●
142-360	การเขียนบทเกม 3((2)-2-5)												●			●	●	●				●
142-361	ความเป็นผู้ประกอบการ			○						●	●	●		●	●	●					●	●

รายวิชา / จำนวนหน่วยกิต		PLO 1	PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5	PLO 6			PLO 7			PLO 8		PLO 9		PLO 10				PLO 11	PLO 12
							PLO 6.1	PLO 6.2	PLO 6.3	PLO 7.1	PLO 7.2	PLO 7.3	PLO 8.1	PLO 8.2	PLO 9.1	PLO 9.2	PLO 10.1	PLO 10.2	PLO 10.3	PLO 10.4		
	3((2)-2-5)																					
142-362	วิถีแห่งพลเมืองเน็ต 3((2)-2-5)			○						●	●	●										●
142-363	กายวิภาคสำหรับงานแอนิเมชัน 3((2)-2-5)												●				●	●	○	○		●
142-365	การโปรแกรมกราฟิก 3((2)-2-5)			○	○								●				●	●	●	●		○
142-366	ดิจิทัลซอฟต์แวร์และแอปพลิเคชัน 3((2)-2-5)			○	○					●	●	●	●	●			●	●	●	●		○
142-367	การคิดเชิงออกแบบขั้นพื้นฐาน 3((2)-2-5)									○	○	○			●	●	●	●	○	○	○	
142-368	บริการออกแบบดิจิทัล 3((2)-2-5)									○	○	○			●	●	●	●	○	○	○	○
142-369	สื่อสร้างสรรค์สำหรับการค้นพบทางวิทยาศาสตร์ 3((2)-2-5)																●	●	○	○	●	●

รายวิชา / จำนวนหน่วยกิต		PLO 1	PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5	PLO 6			PLO 7			PLO 8		PLO 9		PLO 10				PLO 11	PLO 12
							PLO 6.1	PLO 6.2	PLO 6.3	PLO 7.1	PLO 7.2	PLO 7.3	PLO 8.1	PLO 8.2	PLO 9.1	PLO 9.2	PLO 10.1	PLO 10.2	PLO 10.3	PLO 10.4		
142-370	นวัตกรรมดิจิทัลสำหรับการสร้างสื่อใหม่ 3((2)-2-5)			○	○								●				●	●	○	○	●	●
142-371	การจัดการข้อมูลดิจิทัลและการวิเคราะห์ข้อมูล 3((2)-2-5)			○	○					○	○	○	●				●	●	●	●	○	●
142-372	ธุรกิจอัจฉริยะ 3((2)-2-5)	○	○			○	●	●		●	●	●	●			●	●	●	●	●	●	●
142-373	การวิจัยดิจิทัลสำหรับสื่อสร้างสรรค์ 3((2)-2-5)	○	○			○	●	●		●	●	●	●	●		●					●	
142-374	เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับสื่อสร้างสรรค์ 3((2)-2-5)	○	○			○				●	●	●	●	●	●	●					●	
142-375	ดิจิทัลแมทเพนทิง 3((2)-2-5)	○	○			○							●				●	●				○
142-376	กลยุทธ์การตลาดดิจิทัล 3(2)-2-5)	○	○			○							●									
142-377	ภาพยนตร์ศึกษา 3((2)-2-5)												●			●	○	○				●
142-378	การเขียนโปรแกรมเกม 3((2)-2-5)			○	○								●				●	●	●	●		●

รายวิชา / จำนวนหน่วยกิต		PLO 1	PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5	PLO 6			PLO 7			PLO 8		PLO 9		PLO 10				PLO 11	PLO 12
							PLO 6.1	PLO 6.2	PLO 6.3	PLO 7.1	PLO 7.2	PLO 7.3	PLO 8.1	PLO 8.2	PLO 9.1	PLO 9.2	PLO 10.1	PLO 10.2	PLO 10.3	PLO 10.4		
142-380	การพัฒนาเว็บส่วนหน้าด้วยโครงสำเร็จรูป 3((2)-2-5)			○	○								●			●			●	●		○
142-384	ระบบการจัดการเว็บแบบสำเร็จรูป 3((2)-2-5)			○	○								●			●			●	●		●
142-387	การเขียนโปรแกรมเกมขั้นสูง 3((2)-2-5)			○	○								●				●	●	●	●		●
142-388	หัวข้อพิเศษ 1 1-3((x)-y-z)	○	○			○							●				●	●	●	●		●
142-389	เทคโนโลยีสื่อใหม่ 3((2)-2-5)	○	○			○							○				○	○	●	●		●
142-390	ปัญญาประดิษฐ์ 3((2)-2-5)	○	○			○							○				●	●	●	●		○
142-391	หัวข้อพิเศษ 2 1-3((x)-y-z)	○	○			○							●				●	●	○	○		○
142-392	การออกแบบอินโฟกราฟิก 3((2)-2-5)												●				●	●				○
142-393	การออกแบบอัตลักษณ์ 3((2)-2-5)												●				●	●				○
142-394	การออกแบบบรรจุภัณฑ์												●				●	●				○

รายวิชา / จำนวนหน่วยกิต		PLO 1	PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5	PLO 6			PLO 7			PLO 8		PLO 9		PLO 10				PLO 11	PLO 12
							PLO 6.1	PLO 6.2	PLO 6.3	PLO 7.1	PLO 7.2	PLO 7.3	PLO 8.1	PLO 8.2	PLO 9.1	PLO 9.2	PLO 10.1	PLO 10.2	PLO 10.3	PLO 10.4		
	3((2)-2-5)																					
142-395	หัวข้อพิเศษ 3 1-3((x)-y-z)	○	○			○							●				●	●	○	○		○
142-396	ระบบเครือข่ายและเทคโนโลยีเว็บ 3((2)-2-5)			○	○								●			●			●	●		○
142-398	สรรพสิ่งอิงกับอินเทอร์เน็ตและระบบฝังตัว 3((2)-2-5)			○	○								●						●	●		○
142-401	สหกิจศึกษาด้านดิจิทัลมีเดีย 6((0)-36-0)	○	○			○							●	●	●	●					●	●
142-402	ฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพด้านดิจิทัลมีเดีย ไม่น้อยกว่า 300 ชั่วโมง	○	○			○							●	●	●	●					●	●
142-456	การออกแบบการจัดแสดงและการจัดนิทรรศการ 6((0)-18-0)	○	○			○							●	●	●	●					●	●

5. ความคาดหวังของผลลัพธ์การเรียนรู้เมื่อสิ้นปีการศึกษา

ผลการเรียนรู้ของหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล มุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนในศาสตร์ 4 ด้านคือ

Graduate Attributes	International	Digital		Innovator
Description	**1. ทักษะความเป็นสากลและมืออาชีพในศตวรรษที่ 21**	**2. ทักษะการพัฒนาโปรแกรม**	**3. ทักษะศิลปะและความมีสุนทรียศาสตร์**	**4. ทักษะการพัฒนาสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์และความเป็นนวัตกร**
PLOs	PLO 6 มีทักษะภาษาอังกฤษที่ดี สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน สามารถพิจารณาเลือกใช้ภาษาและคำศัพท์เฉพาะที่เหมาะสมกับบริบทและวัตถุประสงค์เฉพาะ PLO 7 มีความเป็นสากล ยอมรับในความหลากหลายทางวัฒนธรรม มีความรอบรู้เกี่ยวกับ	PLO 3 มีความรู้ด้านการเป็นผู้ประกอบการและสามารถประยุกต์ใช้ในการประกอบอาชีพ PLO 4 มีจิตสาธารณะและยึดมั่นในประโยชน์ของเพื่อนมนุษย์เป็นกิจที่หนึ่ง PLO 8 ความเชี่ยวชาญในการนำทักษะและองค์ความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ	PLO 9 มีความสามารถในการวิเคราะห์ ออกแบบและนำเสนอแนวคิดจากความต้องการและเงื่อนไขเพื่อบูรณาการศาสตร์ดิจิทัลและเทคโนโลยีดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง เพื่อการผลิตสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบต่างๆ PLO 10 มีทักษะการถ่ายทอดแนวคิดและมโน	PLO 1 ตระหนักในกฎระเบียบสังคม และมีวินัยในการดำรงชีวิตตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง PLO 2 คิดวิเคราะห์ คิดเชิงวิพากษ์ คิดเชิงสังเคราะห์บนพื้นฐานของความรู้เท่าทันเหตุและผล PLO 5 สามารถวิเคราะห์

Graduate Attributes	International	Digital		Innovator
	โลก และมารยาทที่เหมาะสมทางด้านการเข้าสังคม การติดต่อธุรกิจ และ/หรือการสื่อสารออนไลน์	เพื่อการสร้างสื่อสร้างสรรค์และศาสตร์ด้านดิจิทัลมาใช้ได้อย่างมืออาชีพ **PLO 9** มีความสามารถในการวิเคราะห์ ออกแบบ และนำเสนอแนวคิดจากความต้องการและเงื่อนไข เพื่อบูรณาการศาสตร์ดิจิทัล และเทคโนโลยีดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง เพื่อการผลิตสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบต่าง **PLO 10** มีทักษะการถ่ายทอดแนวคิดและมโนภาพเป็นสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ในรูปแบบดิจิทัลได้ **PLO 11** สามารถประยุกต์ใช้ระเบียบวิธีวิจัยในการพัฒนา	ภาพเป็นสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ในรูปแบบดิจิทัลได้	และเลือกใช้กระบวนการคิดเชิงตรรกะที่เหมาะสมในการแก้ปัญหา **PLO 9** มีความสามารถในการวิเคราะห์ ออกแบบ และนำเสนอแนวคิดจากความต้องการและเงื่อนไข เพื่อบูรณาการศาสตร์ดิจิทัล และเทคโนโลยีดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง เพื่อการผลิตสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบต่างๆ **PLO 10** มีทักษะการถ่ายทอดแนวคิดและมโนภาพเป็นสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ในรูปแบบดิจิทัลได้ **PLO 11** สามารถ

Graduate Attributes	International	Digital		Innovator
		สื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ได้ PLO 12 มีคุณธรรมจริยธรรมและมีความเป็นมืออาชีพในการสร้างสรรค์สื่อ		ประยุกต์ใช้ระเบียบวิธีวิจัยในการพัฒนาสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ได้

ปีที่	สมรรถนะ	รายละเอียด
ชั้นปีที่ 1 “Replica” สร้างสื่อตามต้นแบบ	1. ทักษะความเป็นสากลและมืออาชีพในศตวรรษที่ 21	สามารถใช้ภาษาอังกฤษสื่อสารในชีวิตประจำวัน และในการเรียน เช่น การอภิปราย การนำเสนอผลงาน การสัมภาษณ์ ได้
	2. ทักษะการพัฒนาโปรแกรม	1. สามารถสร้างองค์ประกอบสื่อขั้นพื้นฐาน 2. สามารถเขียนและประยุกต์ใช้คำสั่งพื้นฐานทางด้านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 3. สามารถสร้างงานกราฟิกอย่างง่าย เช่น การออกแบบตัวอักษร การออกแบบตราสัญลักษณ์
	3. ทักษะศิลปะและความมีสุนทรียศาสตร์	สามารถสร้างสื่อที่มีองค์ประกอบศิลป์ที่เหมาะสม สวยงาม
	4. ทักษะการพัฒนาสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์และความเป็นนวัตกร	1. ตระหนักรู้ถึงความสำคัญของจรรยาบรรณสื่อและงานสร้างสรรค์ 2. รู้เท่าทัน มีวิจารณญาณ และคำนึงถึงผลกระทบของการใช้สื่อในบริบทของสังคม (PLO 1 และ 2) 3. สามารถวิเคราะห์และใช้ความรู้ในการวางแผนการพัฒนาสื่ออย่างมีระบบและสร้างสรรค์ (PLO 5)
ชั้นปีที่ 2 “Experiment” ประยุกต์เชิงทดลอง	1. ทักษะความเป็นสากลและมืออาชีพในศตวรรษที่ 21	สามารถพูดคุยสื่อสารภาษาอังกฤษในหัวข้อที่หลากหลาย เช่น งานศิลปะ

ปีที่	สมรรถนะ	รายละเอียด
		ปัญหาสิ่งแวดล้อม ความเคลื่อนไหวทางสังคม การสื่อสารทางธุรกิจ/Pitching
	2. ทักษะการพัฒนาโปรแกรม	1. สามารถนำองค์ประกอบสื่อขั้นพื้นฐานมาประกอบเป็นสื่อ 2. สามารถพัฒนาโปรแกรมที่มีส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ (User Interface) 3. สามารถสร้างสื่อที่ใช้เทคนิคซับซ้อนขึ้น เช่น การสร้างโมเดล 3 มิติ การทำแอนิเมชัน การออกแบบเกม
	3. ทักษะศิลปะและความมีสุนทรียศาสตร์	สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ด้านศิลปะเพื่อพัฒนาสื่อที่เหมาะสมกับผู้ใช้
	4. ทักษะการพัฒนาสื่อดิจิทัล สร้างสรรค์และความเป็นนวัตกร	1. สามารถต่อยอดหรือประยุกต์พลิกแพลงแนวคิดในการสร้างสื่อ 2. สามารถใช้ตรรกะในการแก้ปัญหาในการทำงานอย่างมีวิจารณญาณ (PLO 5)
ชั้นปีที่ 3 “Originator” สร้างสรรค์ผลงานของตนเอง	1. ทักษะความเป็นสากลและมืออาชีพในศตวรรษที่ 21	สามารถใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในบริบทเฉพาะเจาะจง เช่น ภาษาอังกฤษเพื่อการพัฒนาบุคลิกภาพ ภาษาอังกฤษเพื่อการทำงาน
	2. ทักษะการพัฒนาโปรแกรม	1. สามารถประยุกต์ใช้องค์ความรู้และเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานจากการริเริ่มของตนเอง

ปีที่	สมรรถนะ	รายละเอียด
		ริเริ่มแนวคิดสร้างนวัตกรรม 2. สามารถบูรณาการความรู้ด้านการพัฒนาโปรแกรมและศาสตร์การพัฒนาสื่ออื่นๆ เช่น การพัฒนาเกม การสร้างสื่อใหม่ อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง เทคโนโลยีโลกเสมือน
	3. ทักษะศิลปะและความมีสุนทรียศาสตร์	สามารถพัฒนาสื่อให้มีความสวยงามปราณีตมากขึ้น
	4. ทักษะการพัฒนาสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์และความเป็นนวัตกร	1. สามารถพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ที่มีเอกลักษณ์ สะท้อนแนวคิดแปลกใหม่ 2. สามารถริเริ่ม/พัฒนาโครงงานสื่อสร้างสรรค์โดยประยุกต์ใช้พื้นฐานกระบวนการวิจัย
ชั้นปีที่ 4 “Media Master” มาสเตอร์ด้านสื่อ	1. ทักษะความเป็นสากลและมืออาชีพในศตวรรษที่ 21	สามารถประยุกต์ใช้ภาษาอังกฤษขั้นสูงสำหรับการเขียนงานวิจัยและการนำเสนอผลงานเชิงวิชาการ
	2. ทักษะการพัฒนาโปรแกรม	1. สามารถประยุกต์ใช้องค์ความรู้และเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานในการทำงานจริงตลอดจนต่อยอดแนวคิดทางธุรกิจได้ (PLO 3) 2. สามารถบูรณาการความรู้ด้านการพัฒนาโปรแกรมและศาสตร์การพัฒนาสื่ออื่นๆ เช่น การพัฒนาเกม การสร้างสื่อใหม่

ปีที่	สมรรถนะ	รายละเอียด
		อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง เทคโนโลยีโลกเสมือน 3. มีความเป็นมืออาชีพในการผลิตสื่อและมีหัวใจในการพัฒนาสื่อ (PLO 4)
	3. ทักษะศิลปะและความมีสุนทรียศาสตร์	สามารถพัฒนาสื่อให้มีความสวยงามปราณีตตามเทร็นด์อุตสาหกรรม
	4. ทักษะการพัฒนาสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์และความเป็นนวัตกร	1. สามารถพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ที่มีเอกลักษณ์ สะท้อนแนวคิดแปลกใหม่ 2. สามารถริเริ่ม/พัฒนาโครงงานสื่อสร้างสรรค์โดยประยุกต์ใช้พื้นฐานกระบวนการวิจัย

หมวดที่ 5 หลักเกณฑ์ในการประเมินผลนักศึกษา

1. กฎระเบียบหรือหลักเกณฑ์ ในการให้ระดับคะแนน (เกรด)

เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ว่าด้วยการศึกษาชั้นปริญญาตรีและการศึกษาตลอดชีวิต

2. กระบวนการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา

1) อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาประเมินความสอดคล้องของข้อสอบ ถึงผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานหลักสูตร
2) ภาควิชาประเมินความสอดคล้องของข้อสอบกับวัตถุประสงค์ของรายวิชา
3) คณะกรรมการบริหารหลักสูตรหรือคณะกรรมการที่ได้รับการแต่งตั้งจากภาควิชาหรือจากวิทยาลัยนานาชาติทำหน้าที่ทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ในนักศึกษาประเมินความสอดคล้องของข้อสอบ วิธีการ วัดผล วิธีการประเมินผล รวมทั้งแบบประเมินผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษากับวัตถุประสงค์ของรายวิชาและผล การเรียนรู้ตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตร
4) ในส่วนของการทบทวนการให้คะแนนและการตัดเกรดมี 2 ขั้นตอนคือ ขั้นตอนแรก มีการทบทวนการให้คะแนนและการตัดเกรดโดยประธานหลักสูตร หลังจากนั้น ขั้นตอนที่สอง มีการทบทวนการให้คะแนนและการตัดเกรดโดยกรรมการวิชาการของหลักสูตร โดยคะแนนและเกรดที่ได้มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์รายวิชา
5) ประเมินผลการฝึกงาน/การปฏิบัติงานในสถานประกอบการ จากอาจารย์ผู้สอน ผู้เกี่ยวข้องในสถานประกอบการ ผลงานของนักศึกษา
6) สำรวจความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต

3. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

1) เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ว่าด้วยการศึกษาชั้นปริญญาตรีและการศึกษาตลอดชีวิต โดยต้องเรียนครบตามจำนวนหน่วยกิตที่กำหนดไว้ในหลักสูตร และต้องได้รับคะแนนเฉลี่ยไม่ต่ำกว่า 2.00 จากระบบ 8 ระดับ-คะแนน
2) เข้าร่วมกิจกรรมตามข้อกำหนดของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
3) มีคะแนนการทดสอบภาษาอังกฤษที่ได้มาตรฐาน อายุไม่เกิน 2 ปี ณ วันที่จบการศึกษา เช่น
    - IELTS ไม่ต่ำ กว่า 5.0 หรือ
    - TOEFL (paper based) ไม่ต่ำกว่า 500 หรือ
    - TOEFL (computer based) ไม่ต่ำกว่า 173 หรือ

- TOEFL (internet base) ไม่ต่ำกว่า 61 หรือ
- TOEIC ไม่ต่ำกว่า 600 หรือ
- คะแนนการทดสอบ ภาษาอังกฤษซึ่งจัดโดยมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ เช่น PSU-GET โดยมีคะแนนทดสอบทักษะทางด้าน การพูด การฟัง การอ่าน และ การเขียน เฉลี่ยไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 หรือคะแนนการทดสอบอื่นที่ได้ มาตรฐานตามประกาศของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

4. การอุทธรณ์ของนักศึกษา

ในกระบวนการดำเนินการข้อร้องเรียน นักศึกษาสามารถอุทธรณ์ผลการศึกษา การเรียนการสอน หรือปัญหาต่างๆ ไดโดยยื่นคำ ร้องโดยกรอก general request form ผ่านงานหลักสูตร หลังจากนั้นเจ้าหน้าที่ของหลักสูตร จะติดต่ออาจารย์ผู้ที่เกี่ยวข้อง พร้อมประธานหลักสูตร เพื่อให้อาจารย์ผู้ที่เกี่ยวข้องชี้แจงในที่ประชุมวิชาการ และพิจารณาผลการอุทธรณ์ หลังจากนั้นประธานหลักสูตรจะเป็นผู้ชี้แจงผลการพิจารณาต่อผู้อุทธรณ์

หมวดที่ 6 การพัฒนาคณาจารย์

1. การเตรียมการสำหรับอาจารย์ใหม่

<u>การเตรียมการในระดับมหาวิทยาลัย</u>

1) อาจารย์ใหม่ทุกคนต้องเข้ารับการปฐมนิเทศอาจารย์ใหม่
2) อาจารย์ใหม่ทุกคนต้องได้รับการฝึกอบรมตามโครงการสมรรถนะการสอนของอาจารย์มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

<u>การเตรียมการในระดับคณะ</u>

1) จัดปฐมนิเทศอาจารย์ใหม่ในระดับคณะ พร้อมให้คู่มือการปฏิบัติงาน ชี้แจงสวัสดิการ และเส้นทางการพัฒนาตนเองสำหรับอาจารย์
2) จัดอาจารย์พี่เลี้ยงคอยดูแล ให้คำแนะนำปรึกษาอาจารย์ใหม่ในด้านการทำงานและวัฒนธรรมองค์กร
3) จัดทำแผนพัฒนาการเข้าสู่มาตรฐานสมรรถนะอาจารย์และขอรับการประเมินเข้าสู่มาตรฐานสมรรถนะอาจารย์ตามแนวทางของมหาวิทยาลัย (PSU-TPSF) ภายใน 2 ปีนับจากวันที่บรรจุให้ทดลองปฏิบัติงาน
4) ผลักดันให้อาจารย์ประจำยื่นขอมาตรฐานสมรรถนะอาจารย์ตามแนวทางของมหาวิทยาลัย (PSU-TPSF) อย่างน้อยปีละ 1 คน

2. การพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่คณาจารย์

2.1 การพัฒนาทักษะการจัดการเรียนการสอน การวัดและการประเมินผล

<u>การพัฒนาระดับมหาวิทยาลัย</u>

1) จัดแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในหัวข้อต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น การจัดการเรียนการสอนรายวิชาพื้นฐาน การสร้างครูมืออาชีพ การสอนแบบ active learning
2) มีโครงการพัฒนาสมรรถนะการสอนอาจารย์มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ซึ่งครอบคลุมทักษะการจัดการเรียนการสอนขั้นพื้นฐาน และขั้นสูง การผลิตสื่อการสอน รวมทั้งการวัดและการประเมินผล

<u>การพัฒนาระดับคณะ</u>

1) การพัฒนาทักษะและนวัตกรรมทางการสอนผ่านเวทีแลกเปลี่ยนประสบการณ์และแนวคิดที่จัดขึ้นภายในคณะ (Sparkling Club: Teaching Forum)
2) การพัฒนาทักษะด้านวิจัย ผ่านเวทีแลกเปลี่ยนประสบการณ์และแนวคิดที่จัดขึ้นภายในคณะ (Sparkling Club: Research Forum)

3) จัดอบรมพัฒนาสมรรถนะอาจารย์สู่ความเป็น Creative Digital Citizen ที่ครอบคลุมทักษะในด้านต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับด้านการเรียนการสอน และสอดคล้องกับการขับเคลื่อนวิทยาลัยนานาชาติ ได้แก่
   - บทบาทการเป็น Mentor ในชั้นเรียนยุคดิจิทัล
   - การจัดทำแผนการสอน
   - เทคนิคการสอนแบบ Active Learning
   - การเรียนการสอนแบบ STEM สู่เวทีการแข่งขัน
   - การพัฒนาสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์สำหรับการเรียนการสอน
   - การพัฒนาการเรียนการสอนให้เหมาะกับยุคศตวรรษที่ 21

การพัฒนาวิชาการและวิชาชีพด้านอื่น ๆ

<u>การพัฒนาในระดับมหาวิทยาลัย</u>

1) มหาวิทยาลัยให้ทุนสนับสนุนการไปเข้าร่วมประชุมเพื่อเสนอผลงานทางวิชาการในต่างประเทศ
2) มหาวิทยาลัยมีโครงการพัฒนาผู้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอก โดยการให้ทุนสนับสนุนเงินค่าใช้จ่ายรายเดือนสำหรับผู้เข้าร่วมโครงการที่นำเสนอผลงานพัฒนาการเรียนการสอน และทำวิจัย

<u>การพัฒนาระดับคณะ</u>

1) สนับสนุนให้ทุนอาจารย์ฝึกอบรม ดูงาน ร่วมงานประชุมวิชาการทั้งในและต่างประเทศ
2) สนับสนุนให้ทุนอาจารย์ในการนำเสนอผลงานและตีพิมพ์ผลงานวิจัยทั้งในและต่างประเทศ
3) ส่งเสริมให้อาจารย์ทุกคนเป็นวิทยากร แบ่งปันประสบการณ์และความรู้ โดยเริ่มจากการเป็นวิทยากรใน Sparkling Club และพัฒนาต่อยอดไปยังเวทีคุณภาพในระดับสูงขึ้นไป
4) ส่งเสริมให้อาจารย์จัดทำสื่อการสอนออนไลน์ที่รองรับ MOOC, LMS หรือระบบออนไลน์อื่นๆ
5) ส่งเสริมให้อาจารย์จัดทำโครงการบริการวิชาการเพื่อพัฒนาต่อยอดความรู้และทักษะการสอนในรูปแบบที่หลากหลาย

หมวดที่ 7 การประกันคุณภาพหลักสูตร

1. การกำกับมาตรฐาน

บริหารจัดการและกำกับมาตรฐานหลักสูตรสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล ด้วยระบบประกันคุณภาพมหาวิทยาลัยอาเซียน (ASEAN University Network Quality Assurance : AUNQA) และประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2558 ลงวันที่ 7 ตุลาคม 2558

1) อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรจำนวนไม่น้อยกว่า 5 คน มีหน้าที่ในการบริหารและพัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอน ตั้งแต่การวางแผน การควบคุมคุณภาพ การติดตามประเมินผล และการพัฒนาหลักสูตร เป็นอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัลเพียงหลักสูตรเดียว และทำหน้าที่อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัลตลอดระยะเวลาที่จัดการศึกษา มีคุณวุฒิระดับปริญญาโทหรือเทียบเท่า หรือดำรงตำแหน่งทางวิชาการไม่ต่ำกว่าผู้ช่วยศาสตราจารย์ และมีผลงานทางวิชาการอย่างน้อย 1 รายการ ใน 5 ปี ย้อนหลัง
2) อาจารย์ประจำหลักสูตรมีหน้าที่สอนและค้นคว้าวิจัยในสาขาสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัลไม่จำกัดจำนวน สามารถเป็นอาจารย์ประจำหลักสูตรหลายหลักสูตรได้ในเวลาเดียวกัน มีคุณวุฒิปริญญาโทหรือเทียบเท่า โดยต้องมีคุณวุฒิตรงหรือสัมพันธ์กับสาขาวิชาสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล หรือดำรงตำแหน่งทางวิชาการไม่ต่ำกว่าผู้ช่วยศาสตราจารย์ และ มีผลงานทางวิชาการอย่างน้อย 1 รายการ ใน 5 ปี ย้อนหลัง
3) อาจารย์ผู้สอนที่เป็นอาจารย์ประจำ หมายถึง บุคคลที่ดำรงตำแหน่งอาจารย์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ รองศาสตราจารย์ และศาสตรจารย์ ที่ปฏิบัติหน้าที่เต็มเวลา ในมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ มีคุณวุฒิปริญญาโทหรือเทียบเท่า หรือดำรงตำแหน่งทางวิชาการไม่ต่ำกว่าผู้ช่วยศาสตราจารย์ ในสาขาวิชาสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล หรือสาขาวิชาที่สัมพันธ์กัน หรือสาขาวิชาของรายวิชาที่สอน
4) อาจารย์พิเศษ หมายถึง ผู้สอนที่ไม่ใช่อาจารย์ประจำตามข้อ 3) มีคุณวุฒิปริญญาโท หรือคุณวุฒิปริญญาตรีหรือเทียบเท่าและมีประสบการณ์ทำงานที่เกี่ยวข้องกับวิชาที่สอนไม่น้อยกว่า 6 ปี มีชั่วโมงสอนไม่เกินร้อยละ 50 ของรายวิชา โดยมีอาจารย์ประจำตามข้อ 3) เป็นผู้รับผิดชอบรายวิชานั้น หากรายวิชาใดมีความจำเป็นต้องใช้ความเชี่ยวชาญจากบุคคลภายนอกมากกว่าร้อย

ละ 50 ต้องได้รับความเห็นชอบจากสภามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ และต้องมีอาจารย์ประจำร่วมรับผิดชอบในรายวิชา

5) หลักสูตรสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัลจะต้องปรับปรุงตามรอบระยะเวลาที่กำหนด คือ ต้องไม่เกิน 5 ปี (ปีการศึกษา 2563 - ปีการศึกษา 2567) โดยจะต้องปรับปรุงให้เสร็จและอนุมัติ/ให้ความเห็นชอบโดยสภามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ เพื่อให้หลักสูตรใช้งานในปีที่ 6 ในปีการศึกษา 2568 ประกาศใช้ในปีที่ 8 ในปีการศึกษา 2570 ในการปรับปรุงหลักสูตรกำหนดให้มีคณะทำงานระดับปฏิบัติการเพื่อปรับปรุงหลักสูตร และยกร่างหลักสูตรเสนอไปยังคณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตรโดยมีผู้แทนจากภาครัฐ ภาคเอกชน ที่เกี่ยวข้องเข้าร่วมพิจารณาก่อนเสนอไปยังสภามหาวิทยาลัย

6) จัดให้มีการประเมินคุณภาพภายในหลักสูตรด้วย AUNQA ทุกปีการศึกษา และกำหนดเป้าหมายผลการประเมิน เท่ากับ 4 คะแนน จากคะแนนเต็ม 5 ในด้าน Expected Learning Outcomes, Programme Specification, Programme Structure and Content, Teaching and Learning Approach, Student Assessment, Academic Staff Quality, Support Staff, Quality, Student Quality and Support, Facilities and Infrastructure, Quality Enhancement และ Output

2. บัณฑิต

1) มีกระบวนการสำรวจความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต โดยผู้ใช้บัณฑิต/ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย คะแนนความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต ไม่น้อยกว่า 3.51 จากคะแนนเต็ม 5

2) มีกระบวนการสำรวจข้อมูลและติดตามภาวะการได้งานทำของบัณฑิต ร้อยละภาวะการได้งานทำของบัณฑิต ไม่น้อยกว่า 80

3) มีการควบคุมคุณภาพทักษะด้านภาษาอังกฤษของบัณฑิตที่จบการศึกษาในหลักสูตรนานาชาติ ด้วยการกำหนดเกณฑ์คะแนนภาษาอังกฤษตามมาตรฐานสากล เป็นคุณสมบัติของผู้สำเร็จการศึกษา ตามหมวดที่ 5 หลักเกณฑ์ในการประเมินผลนักศึกษา ข้อ 3 เกณฑ์สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

3. นักศึกษา

3.1 การรับนักศึกษา

1) กำหนดแผนจำนวนรับนักศึกษา มีการเปิดช่องทางการรับนักศึกษาหลากหลาย มีวิธีการประชาสัมพันธ์ให้นักเรียนเข้าถึงข้อมูลของหลักสูตร เกณฑ์และกระบวนการรับนักศึกษามีความเหมาะสมสอดคล้องกับคุณสมบัติของผู้เข้าศึกษาในหลักสูตรนานาชาติ เชื่อถือได้ โปร่งใส เปิดเผย และเป็นธรรมต่อผู้ที่สมัครเข้าเรียนในหลักสูตร

2) จัดให้มีโครงการเตรียมความพร้อมแก่นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ก่อนเปิดภาคเรียนที่ 1 เพื่อปรับพื้นฐานความรู้และทักษะพื้นฐานด้านภาษาอังกฤษ คณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ และดิจิทัลมีเดีย เพื่อแก้ไขปัญหาในหมวดที่ 3 ระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการ และโครงสร้างของหลักสูตร ข้อ 2.3 ปัญหาของนักศึกษาแรกเข้า

3.2 การส่งเสริมและพัฒนานักศึกษา

1) จัดระบบการดูแลนักศึกษาของอาจารย์ที่ปรึกษา ในการให้คำปรึกษาทางวิชาการ และแนะแนวแก่นักศึกษา มีการควบคุมจำนวนนักศึกษาต่ออาจารย์ที่ปรึกษา มีระบบรายงานการให้คำปรึกษาในฐานข้อมูลและมีระบบฐานข้อมูล สำหรับติดตามนักศึกษาที่มีผลการเรียนต่ำ (2.00-2.30) และมีระบบเฝ้าระวังนักศึกษาและให้คำปรึกษาแก่นักศึกษากลุ่มเสี่ยงที่จะออกกลางคัน (น้อยกว่า 2.00) หรือสำเร็จการศึกษาช้า

2) มีการกำหนดโครงการ/กิจกรรมและทรัพยากร เพื่อรองรับกิจกรรมที่จัดเสริม เพื่อพัฒนาศักยภาพ และเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ให้แก่นักศึกษา อย่างเพียงพอและครอบคลุม ส่งผลต่อการพัฒนาลักษณะที่พึงประสงค์ของหลักสูตร มีอาจารย์ที่ปรึกษาในการทำกิจกรรมของนักศึกษา

3.3 ผลที่เกิดกับนักศึกษา

1) มีระบบการติดตามและรายงานผลการคงอยู่ของนักศึกษา ร้อยละการคงอยู่ของนักศึกษามากกว่าร้อยละ 70

2) มีการสำรวจความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการบริหารหลักสูตรหลังสำเร็จการศึกษา คะแนนความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการบริหารหลักสูตร ไม่น้อยกว่า 3.51 จากคะแนนเต็ม 5

3) มีการระบบการจัดการข้อร้องเรียน และมีการสำรวจความพึงพอใจต่อผลการจัดการข้อร้องเรียนของนักศึกษา คะแนนความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดการข้อร้องเรียน ไม่น้อยกว่า 3.51 จากคะแนนเต็ม 5

4. อาจารย์

4.1 การบริหารและพัฒนาอาจารย์

1) ระบบการบริหารอาจารย์ มีการวางแผนและบริหารจัดการอัตรากำลัง ในการสรรหาอาจารย์ใหม่ การรักษาอาจารย์ที่มีศักยภาพให้คงอยู่ การหาอาจารย์ทดแทนอาจารย์ที่ลาศึกษาต่อ ภายใต้การกำกับของคณะกรรมการประจำคณะ

2) การสรรหาอาจารย์ใหม่เป็นไปตามระเบียบและหลักเกณฑ์ของมหาวิทยาลัยสงขลา นครินทร์ โดยอาจารย์ใหม่ต้องมีวุฒิการศึกษาระดับปริญญาเอกหรือปริญญาโท ในสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ การออกแบบการสื่อสาร ภาพเคลื่อนไหว (Animation) สื่อผสม (Multimedia) ทัศนศิลป์ (Visual Art) หรือสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง หรือสัมพันธ์กับหลักสูตรดิจิทัลมีเดีย นอกจากนี้อาจารย์ใหม่จะต้องมีคะแนนทดสอบความสามารถด้านภาษาอังกฤษ ตามประกาศคณะกรรมการการอุดมศึกษา เรื่อง มาตรฐานความสามารถภาษาอังกฤษของอาจารย์ประจำ

3) การแต่งตั้งอาจารย์ประจำหลักสูตร ทำหน้าที่สอนและค้นคว้าวิจัยในสาขาสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล มีการกำหนดคุณสมบัติให้ตรงกับรายวิชาของหลักสูตร มีคุณวุฒิปริญญาโทหรือเทียบเท่า โดยต้องมีคุณวุฒิตรงหรือสัมพันธ์กับหลักสูตร หรือดำรงตำแหน่งทางวิชาการไม่ต่ำกว่าผู้ช่วยศาสตราจารย์ และ มีผลงานทางวิชาการอย่างน้อย 1 รายการ ใน 5 ปี ย้อนหลัง

4) มีการกำหนดแผนพัฒนาอาจารย์ ให้มีคุณวุฒิ ตำแหน่งทางวิชาการ ตามเป้าหมายที่ได้กำหนด และจัดสรรทรัพยากร เพื่อดำเนินการให้ได้ตามแผน

5) มีระบบการส่งเสริมและพัฒนาอาจารย์ มีการจัดสรรทรัพยากร ในการเพิ่มพูนความรู้ และสามารถขับเคลื่อนงานวิจัยและบริการวิชาการ เพื่อการเรียนการสอน มีการกำหนดความก้าวหน้าในสายอาชีพที่ชัดเจน มีแผนการพัฒนาอาจารย์ที่สอดคล้องกับหลักสูตร ควบคุม กำกับ ส่งเสริมให้อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร และอาจารย์ประจำหลักสูตร มีผลงานทางวิชาการ

4.2 คุณภาพอาจารย์

1) มีการติดตามและรายงานร้อยละของอาจารย์ที่มีตำแหน่งทางวิชาการ อย่างน้อยร้อยละ 60 ของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร

2) มีระบบฐานข้อมูลผลงานทางวิชาการ เพื่อการติดตามและรายงานผลงานทางวิชาการของอาจารย์

4.3 ผลที่เกิดกับอาจารย์

1) มีระบบฐานข้อมูลอาจารย์ มีการวิเคราะห์จำนวนอาจารย์เพียงพอในการจัดการเรียนการสอน มีการรายงานอัตราการคงอยู่ของอาจารย์ ร้อยละอัตราคงอยู่ของอาจารย์ มากกว่าร้อยละ 70 ของอาจารย์ประจำทั้งหมด

2) มีการสำรวจความพึงพอใจของอาจารย์ต่อการบริหารงานของหลักสูตร ความพึงพอใจของอาจารย์ต่อหลักสูตร ไม่น้อยกว่า 3.51 จากคะแนนเต็ม 5

5. หลักสูตร การเรียนการสอน การประเมินผู้เรียน

5.1 สาระของรายวิชาในหลักสูตร

1) มีระบบและกลไกการออกแบบหลักสูตรและรายวิชา ให้ตรงกับความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ได้แก่ ผู้ใช้บัณฑิต ผู้ปกครอง และนักศึกษา โดยกำหนดวิชาทางทฤษฎีและปฏิบัติที่สร้างโอกาสในการพัฒนาความรู้และทักษะ ผ่านการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ

2) ในกลุ่มวิชาภาษา จัดกลุ่มนักศึกษาตามความรู้และทักษะด้านภาษาอังกฤษ เพื่อการพัฒนาทักษะของนักศึกษา โดยใช้เกณฑ์ภาษาอังกฤษในการรับเข้าและการสำเร็จการศึกษา จัดให้มีกระบวนการพัฒนาความรู้และทักษะด้านภาษาอังกฤษ ด้วยการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มเติม

3) จัดให้มีอาจารย์ผู้สอนที่เป็นอาจารย์พิเศษจากสถานประกอบการในอุตสาหกรรมสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นผู้ร่วมสอนในรายวิชา เพื่อพัฒนาความรู้นักศึกษาให้เท่าเทียมกับเทคโนโลยีในภาคอุตสาหกรรม

4) มีรายวิชาสหกิจศึกษาและรายวิชาฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพด้านดิจิทัลมีเดีย และมีการนิเทศในการจัดการเรียนการสอน เพื่อเป็นการติดตามประเมินผลการจัดการเรียนการสอน

5) มีการพัฒนาความรู้และทักษะในหมวดวิชาเฉพาะ ด้วยการจัดสัมนา หรือ สัมมนาเชิงปฏิบัติการ

5.2 การวางระบบผู้สอนและกระบวนการจัดการเรียนการสอน

1) มีคณะกรรมการวิชาการระดับคณะดูแลคุณภาพการจัดการเรียนการสอนของหลักสูตร ภายใต้การกำกับของคณะกรรมการประจำคณะ

2) มีอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร จำนวน 5 คน ทำหน้าที่ในการบริหารหลักสูตรและการเรียนการสอน การพัฒนา หลักสูตร การติดตามประเมินผลหลักสูตร

3) มีการพิจารณากำหนดผู้สอนให้มีคุณวุฒิ ตรงตามรายวิชาหรือสัมพันธ์กับรายวิชาที่สอน

4) มีอาจารย์ผู้ประสานงานรายวิชา ทำหน้าที่ จัดทำ มคอ.3 หรือ มคอ.4 วางแผนการจัดการเรียนการสอนร่วมกับอาจารย์ผู้สอน ดำเนินการจัดการเรียนการสอน และติดตามประเมินผลรายวิชาที่รับผิดชอบอย่างมีคุณภาพ โดยมีประธานหลักสูตรทำหน้าที่กำกับกระบวนการเรียนการสอน และตรวจสอบการจัดทำ มคอ. 3 และ มคอ. 4

5) การสนับสนุนและการให้คำแนะนำนักศึกษา มีอาจารย์ผู้สอนในแต่ละรายวิชาให้คำปรึกษาทางวิชาการในเนื้อหาที่อาจารย์แต่ละคนรับผิดชอบ

6) นักศึกษาสามารถยื่นคำร้อง เพื่อขออุทธรณ์ในกรณีที่มีข้อสงสัยเกี่ยวกับการสอบ ผลการสอบ วิธีการวัดผล วิธีการประเมินผล หรืออื่น ๆ การอุทธรณ์ดังกล่าวให้เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

5.3 การประเมินผู้เรียน

1) ประเมินผลการเรียนรู้นักศึกษา ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ โดยคณะกรรมการวิชาการระดับคณะ

2) มีการตรวจสอบการประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา เพื่อให้สามารถสะท้อนระดับความสามารถที่แท้จริงของนักศึกษา และมีการนำผลการประเมินไปใช้ในการปรับปรุงการเรียนการสอน

3) มีการกำกับการประเมินการจัดการเรียนการสอน (มคอ.5 หรือ มคอ.6) โดยคณะกรรมการวิชาการ

6. สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

6.1 การบริหารงบประมาณ

1) หลักสูตรจัดสรรงบประมาณแผ่นดินและงบประมาณเงินรายได้ เพื่อจัดซื้อตำรา สื่อการเรียนการสอน โสตทัศนูปกรณ์ และวัสดุ ครุภัณฑ์คอมพิวเตอร์อย่างเพียงพอ เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนในชั้นเรียนทั้งภาคบรรยายและภาคปฏิบัติ และสร้างสภาพแวดล้อมให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักศึกษา

2) มีการเตรียมความพร้อมทางกายภาพ ได้แก่ ห้องเรียน ห้องปฏิบัติการทางคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ห้องปฏิบัติการอื่น ๆ และสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ ที่เหมาะสมกับการเรียนการสอนในหลักสูตร และการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักศึกษา

6.2 ทรัพยากรการเรียนการสอนที่มีอยู่เดิม

วิทยาลัยนานาชาติจัดสรรพื้นที่ชั้น 12 และชั้น 8 อาคารศูนย์ทรัพยากรการเรียนรู้ (อาคาร 2) จำนวน 2,952.60 ตารางเมตร สำหรับการเรียนการสอน มีสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้สำหรับหลักสูตรสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล ดังนี้

สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้	**จำนวนที่นั่ง**	**จำนวนคอมพิวเตอร์**	**จำนวนห้อง**
1) ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ PC (1208)	48	28	1
2) ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ PC และห้องโครงงาน (Workstation) (1210)	40	32	1
3) ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ MAC (1209)	40	38	1
4) ห้องปฏิบัติการ Studio	30	1	1
5) ห้องปฏิบัติการ Drawing และ ปั้น	40	1	1
6) ห้องพักนักศึกษา (Common Room)	15	-	1
7) พื้นที่ทำกิจกรรมอื่นๆ (Lounge)	50	-	1

6.3 การจัดหาทรัพยากรการเรียนการสอนเพิ่มเติม

1) มีแผนการจัดสรรงบประมาณเพื่อจัดหาทรัพยากรการเรียนการสอนเพิ่มเติม เป็นประจำทุกปีการศึกษา

2) มีคณะกรรมการวางแผน จัดหา และติดตามการใช้ทรัพยากร สำหรับการเรียนการสอน โดยอาจารย์ผู้สอนและผู้เรียน มีส่วนร่วมในการเสนอรายชื่อ หนังสือ และตำรา

3) มีการจัดระบบการใช้ทรัพยากรการเรียนการสอน เช่น ระบบยืมคืนอุปกรณ์ที่ใช้การเรียนการสอน

6.4 การประเมินความเพียงพอของทรัพยากรการเรียนรู้

1) ประเมินความเพียงพอจากอาจารย์ นักศึกษา และบุคลากรที่เกี่ยวข้อง คะแนนความพึงพอใจของนักศึกษาต่อสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ ไม่น้อยกว่า 3.51 จากคะแนนเต็ม 5

2) มีการวิเคราะห์ความเพียงพอและความทันสมัยของสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ต่อจำนวนนักศึกษา มีระบบติดตามการใช้ทรัพยากร เพื่อเป็นฐานข้อมูลประกอบการประเมิน

7. ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน (Key Performance Indicators)

ดัชนีบ่งชี้ผลการดำเนินงาน	ปีที่ 1	ปีที่ 2	ปีที่ 3	ปีที่ 4	ปีที่ 5
(1) อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรมีการประชุมหลักสูตรอย่างน้อยร้อยละ 80 เพื่อวางแผน ติดตาม และทบทวนการดำเนินงานหลักสูตร อย่างน้อยปีการศึกษาละสองครั้ง โดยต้องบันทึกการประชุมทุกครั้ง	/	/	/	/	/
(2) มีรายละเอียดของหลักสูตรตามแบบ มคอ.2 ที่สอดคล้องกับกรอบมาตรฐานคุณวุฒิแห่งชาติ หรือมาตรฐานคุณวุฒิสาขา/สาขาวิชา (ถ้ามี)	/	/	/	/	/
(3) มีรายละเอียดของรายวิชาและรายละเอียดของประสบการณ์ภาคสนาม (ถ้ามี) ตามแบบ มคอ.3 และ มคอ.4 อย่างน้อยก่อนการเปิดสอนในแต่ละภาคการศึกษาให้ครบทุกวิชา	/	/	/	/	/
(4) จัดทำรายงานผลการดำเนินการของรายวิชาและรายงานผลการดำเนินการของประสบการณ์ภาคสนาม (ถ้ามี) ตามแบบ มคอ.5 และ มคอ.6 ภายใน 30 วัน หลังสิ้นสุดภาคการศึกษาที่เปิดสอนให้ครบทุกรายวิชา	/	/	/	/	/
(5) จัดทำรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตรตามมหาวิทยาลัย/สภาวิชาชีพกำหนด ภายใน 60 วันหลังสิ้นสุดปีการศึกษา	/	/	/	/	/
(6) มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ที่กำหนดใน มคอ.3 และมคอ.4 (ถ้ามี) อย่างน้อยร้อยละ 25 ของรายวิชาที่เปิดสอนในแต่ละปีการศึกษา	/	/	/	/	/
(7) มีการพัฒนา/ปรับปรุง การจัดการเรียนการสอน กลยุทธ์การสอนหรือการประเมินผลการเรียนรู้จากผลการดำเนินงานที่รายงานในผลการดำเนินการของหลักสูตรปีที่ผ่านมา	/	/	/	/	/
(8) อาจารย์ใหม่ (ถ้ามี) ทุกคนได้รับการปฐมนิเทศหรือคำแนะนำด้านการจัดการเรียนการสอน	/	/	/	/	/

(9) อาจารย์ประจำทุกคนได้รับการพัฒนาทางวิชาการและ/หรือวิชาชีพอย่างน้อยปีละ 1 ครั้ง	/	/	/	/	/
(10) จำนวนบุคลากรสนับสนุนการเรียนการสอน (ถ้ามี) ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 ได้รับการพัฒนาทางวิชาการและ/หรือวิชาชีพ อย่างน้อยปีละ 1 ครั้ง	/	/	/	/	/
(11) ระดับความพึงพอใจของนักศึกษาปีสุดท้าย/บัณฑิตใหม่ที่มีต่อคุณภาพหลักสูตรเฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.51 จากคะแนนเต็ม 5.0				/	/
(12) ระดับความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตที่มีต่อบัณฑิตใหม่เฉลี่ย ไม่น้อยกว่า 3.51 จากคะแนนเต็ม 5.0					/

หมายเหตุ ผลการดำเนินการบรรลุตามเป้าหมายตัวบ่งชี้ทั้งหมดอยู่ในเกณฑ์ดีต่อเนื่อง 2 ปีการศึกษา เพื่อติดตามการดำเนินการ เกณฑ์การประเมินผ่าน คือ มีการดำเนินงานตามข้อ 1–5 และอย่างน้อยร้อยละ 80 ของตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงานที่ระบุไว้ในแต่ละปี

หมวดที่ 8 การประเมิน และปรับปรุงการดำเนินการของหลักสูตร

1. การประเมินประสิทธิผลของการสอน

1.1 การประเมินกลยุทธ์การสอน

1) ประเมินรายวิชา โดยนักศึกษา
2) ประเมินกลยุทธ์การสอนโดยทีมผู้สอนหรือระดับภาควิชา
3) ประเมินจากผลการเรียนของนักศึกษา
4) ประเมินจากพฤติกรรมของนักศึกษาในการอภิปราย การซักถามและการตอบคำถามในชั้นเรียน
5) ดำเนินการวิจัยเพื่อการพัฒนากลยุทธ์การสอน

1.2 การประเมินทักษะของอาจารย์ในการใช้แผนกลยุทธ์การสอน

1) นักศึกษาประเมินอาจารย์ผู้สอนในแต่ละรายวิชา
2) สังเกตการณ์ โดยผู้รับผิดชอบหลักสูตร/ประธานหลักสูตร/ทีมผู้สอน
3) รายงานผลการประเมินทักษะอาจารย์ให้แก่อาจารย์ผู้สอนและผู้รับผิดชอบหลักสูตรเพื่อใช้ในการปรับปรุงกลยุทธ์การสอนของอาจารย์ต่อไป
4) คณะรวบรวมผลการประเมินทักษะของอาจารย์ในการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนา/ปรับปรุงทักษะ กลยุทธ์การสอน

2. การประเมินหลักสูตรในภาพรวม

1) ผู้รับผิดชอบหลักสูตรประเมินหลักสูตรหลังสิ้นสุดการสอนแต่ละปีโดยนักศึกษาในชั้นปีนั้นๆ
2) คณะประเมินหลักสูตรโดยนักศึกษาชั้นปีสุดท้าย
3) มหาวิทยาลัยประเมินหลักสูตรโดยบัณฑิตใหม่
4) มหาวิทยาลัยประเมินหลักสูตรโดยผู้ใช้บัณฑิต
5) คณะประเมินหลักสูตรโดยผู้ทรงคุณวุฒิจากภายนอก

3. การประเมินผลการดำเนินงานตามรายละเอียดหลักสูตร

คณะกรรมการประกันคุณภาพภายใน ดำเนินการประเมินผลการดำเนินงานตามตัวบ่งชี้ (Key Performance Indicators) ในหมวดที่ 7 ข้อ 7

4. การทบทวนผลการประเมินและวางแผนปรับปรุงหลักสูตรและแผนกลยุทธ์การสอน

1) ผู้รับผิดชอบหลักสูตรจัดทำรายงานการประเมินผลหลักสูตร
2) ผู้รับผิดชอบหลักสูตร และผู้สอน จัดประชุม สัมมนา เพื่อนำผลการประเมินมาวางแผนปรับปรุงหลักสูตร และกลยุทธ์การสอน
3) เชิญผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาและให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงหลักสูตรและกลยุทธ์การสอน

ภาคผนวก

ก ตารางวิเคราะห์ความสอดคล้องของ Program Learning Outcomes: PLOs กับวิสัยทัศน์ พันธกิจ คุณลักษณะของบัณฑิต และความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

ข ตารางแสดงผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs) กับ Knowledge/ Attitude / Skill

ค ตารางแสดงผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชากับ Knowledge/ Attitude / Skill

ง แบบฟอร์มแสดงร้อยละของกระบวนการจัดการเรียนรู้ของแต่ละรายวิชาในหลักสูตรที่สะท้อนการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (active learning)

จ ข้อมูลรายวิชาที่จัดการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน (work integrated learning : WIL)

ฉ ภาระงานสอนและผลงานทางวิชาการของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร

ช ข้อเสนอแนะของกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิและการดำเนินการของหลักสูตร

ซ เอกสารเปรียบเทียบปรัชญาและวัตถุประสงค์ของหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560 กับหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563

ฌ เอกสารเปรียบเทียบหลักสูตรเดิมกับหลักสูตรปรับปรุงใหม่

ญ การลงทะเบียนเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษที่กำหนดไว้ในแนวปฏิบัติสำหรับการยื่นผลการทดสอบภาษาอังกฤษ ตั้งแต่แรกเข้าและการลงทะเบียนเรียนสำหรับนักศึกษาแต่ละประเภทของหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดิจิทัลมีเดีย (หลักสูตรนานาชาติ) หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563

ฎ แผนผังแสดง General และ Specific PLOs ของหลักสูตร

ฏ แผนผังแสดง Mapping ระหว่าง คุณลักษณะบัณฑิต (Graduate Attributes) กับ ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)

ฐ แผนผังแสดงโมดูล (Modules) ทั้งหมดของหลักสูตร

ฑ แผนผังแสดง Mapping ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs) และ โมดูล (Modules)

ฒ คำอธิบายโมดูล (Modules) และรายชื่อโมดูลย่อย (Sub Modules)

ณ แผนการศึกษาที่แสดงรายวิชาตามแบบโมดูล (Modular Based Learning) และรายชื่อโมดูลย่อยที่มีรายวิชาเลือก

ด เอกสารข้อตกลงความร่วมมือ (MOU)

ต ข้อบังคับมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ว่าด้วยการศึกษาชั้นปริญญาตรีและการศึกษาตลอดชีวิต

ถ สัญญาจ้าง (กรณีอาจารย์ชาวต่างชาติ)

ท คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรหรือคณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตร

ภาคผนวก ก

ตารางวิเคราะห์ความสอดคล้องของ Program Learning Outcomes: PLOs กับวิสัยทัศน์ พันธกิจ คุณลักษณะของบัณฑิต และความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของหลักสูตร	PLO 1	PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5	PLO 6	PLO 6.1	PLO 6.2	PLO 6.3	PLO 7	PLO 7.1	PLO 7.2	PLO 7.3	PLO 8	PLO 8.1	PLO 8.2	PLO 9	PLO 9.1	PLO 9.2	PLO 10	PLO 10.1	PLO 10.2	PLO 10.3	PLO 10.4	PLO 11	PLO 12
วิสัยทัศน์ (มหาวิทยาลัย) มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ เป็นมหาวิทยาลัยเพื่อนวัตกรรมและสังคมที่มีความเป็นเลิศทางวิชาการ และเป็นกลไกหลักในการพัฒนาภาคใต้และประเทศ มุ่งสู่มหาวิทยาลัยชั้นนำ 1 ใน 5 ของอาเซียน ภายในปี พ.ศ. 2570						✓	✓	✓	✓	✓				✓			✓			✓						
วิสัยทัศน์ (คณะ) Recognizable Digital International College in Thailand and ASEAN by 2024						✓	✓	✓	✓	✓				✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของหลักสูตร	PLO 1	PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5	PLO 6	PLO 6.1	PLO 6.2	PLO 6.3	PLO 7	PLO 7.1	PLO 7.2	PLO 7.3	PLO 8	PLO 8.1	PLO 8.2	PLO 9	PLO 9.1	PLO 9.2	PLO 10	PLO 10.1	PLO 10.2	PLO 10.3	PLO 10.4	PLO 11	PLO 12
พันธกิจมหาวิทยาลัย 1 สร้างความเป็นผู้นำทางวิชาการและนวัตกรรม โดยมีการวิจัยเป็นฐานเพื่อการพัฒนาภาคใต้และประเทศ เชื่อมโยงสู่สังคมและเครือข่ายสากล						✓	✓	✓	✓	✓																
พันธกิจมหาวิทยาลัย 2 สร้างบัณฑิตที่มีสมรรถนะทางวิชาการและวิชาชีพ ซื่อสัตย์ มีวินัย ใฝ่ปัญญา จิตสาธารณะ และทักษะในศตวรรษที่ 21 สามารถประยุกต์ความรู้บนพื้นฐานประสบการณ์จากการปฏิบัติ			✓							✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
พันธกิจมหาวิทยาลัย 3 พัฒนามหาวิทยาลัยให้เป็นสังคมฐานความรู้บน พื้นฐานพหุวัฒนธรรม และหลักปรัชญาของ เศรษฐกิจพอเพียง โดยให้ผู้ใฝ่รู้ได้มีโอกาสเข้าถึงความรู้ได้อย่าง	✓									✓																

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของหลักสูตร	PLO 1	PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5	PLO 6	PLO 6.1	PLO 6.2	PLO 6.3	PLO 7	PLO 7.1	PLO 7.2	PLO 7.3	PLO 8	PLO 8.1	PLO 8.2	PLO 9	PLO 9.1	PLO 9.2	PLO 10	PLO 10.1	PLO 10.2	PLO 10.3	PLO 10.4	PLO 11	PLO 12
หลากหลายรูปแบบ																										
พันธกิจคณะ 1 Deliver Innovative Digital International Programmes which meet the demands.						✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
พันธกิจคณะ 2 Address in Human Resource Development and Support Life-long learning														✓	✓	✓	✓	✓	✓							
พันธกิจคณะ 3 Produce body of knowledge in digital media and technology research and innovation.														✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
พันธกิจคณะ 4														✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของหลักสูตร	PLO 1	PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5	PLO 6	PLO 6.1	PLO 6.2	PLO 6.3	PLO 7	PLO 7.1	PLO 7.2	PLO 7.3	PLO 8	PLO 8.1	PLO 8.2	PLO 9	PLO 9.1	PLO 9.2	PLO 10	PLO 10.1	PLO 10.2	PLO 10.3	PLO 10.4	PLO 11	PLO 12
Offer academic services in digital area to society.																										
พันธกิจคณะ 5 Enhance administrative system with efficiency.														✓	✓	✓										
อัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัย /ผลการเรียนรู้ของหมวดวิชาศึกษาทั่วไปของมหาวิทยาลัย (GE)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓																	
Stakeholder Need 1 Interactive Media Industries (ภาคอุตสาหกรรมทางดิจิทัลมีเดีย)						✓				✓				✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Stakeholder Need 2 Staffs (อาจารย์ประจำหลักสูตร)						✓	✓	✓	✓					✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของหลักสูตร	PLO 1	PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5	PLO 6	PLO 6.1	PLO 6.2	PLO 6.3	PLO 7	PLO 7.1	PLO 7.2	PLO 7.3	PLO 8	PLO 8.1	PLO 8.2	PLO 9	PLO 9.1	PLO 9.2	PLO 10	PLO 10.1	PLO 10.2	PLO 10.3	PLO 10.4	PLO 11	PLO 12
Stakeholder Need 3 แผนการเรียนการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา						✓	✓	✓	✓	✓																
Stakeholder Need 4 Gen Z (นักศึกษาในอนาคต)						✓	✓	✓	✓					✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Stakeholder Need 5 ผู้ปกครอง						✓	✓	✓	✓	✓				✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Stakeholder Need 6 นักศึกษาปัจจุบัน						✓	✓	✓	✓					✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Stakeholder Need 7 ศิษย์เก่า						✓	✓	✓	✓	✓				✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

ภาคผนวก ข

ตารางแสดงผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs) กับ Knowledge/ Attitude / Skill

ส่วนที่ 1 ตารางแสดง Knowledge/ Attitude / Skill

Knowledge (Cognitive)	Attitude (Affective)	Skill (Psychomotor)
K 1 ความสามารถด้านภาษาอังกฤษ K1.1 ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษระดับกลาง-ขั้นต้น K1.2 คำศัพท์ภาษาอังกฤษระดับกลาง-ขั้นต้น K1.3 หน้าที่และการใช้งานภาษาอังกฤษระดับกลาง-ขั้นต้น K1.4 ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษระดับกลาง K1.5 คำศัพท์ภาษาอังกฤษระดับกลาง K1.6 หน้าที่และการใช้งานภาษาอังกฤษระดับกลาง K1.7 ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษระดับกลาง-ขั้นสูง K1.8 คำศัพท์ภาษาอังกฤษระดับกลาง-ขั้นสูง K1.9 หน้าที่และการใช้งานภาษาอังกฤษระดับกลาง-	A 1 มีระเบียบวินัย ตรงต่อเวลา A 2 มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย A 3 มีความเคารพและยอมรับในความหลากหลายของบุคคลและวัฒนธรรม A 4 มีความตระหนักถึงความสำคัญของการจัดลำดับงาน A 5 มีความประนีประนอมในการเจรจาต่อรองและการติดต่อประสานงาน A 6 แสดงให้เห็นถึงคุณค่าของผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้น A 7 แสดงให้เห็นถึงความเป็นเอกลักษณ์ของงาน A 8 มีความกล้าแสดงออกและสามารถเรียนรู้จาก	S 1 มีทักษะการฟังภาษาอังกฤษ S 2 มีทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทั่วไป S 3 มีทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ S 4 มีทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ S 5 มีทักษะการนำเสนอ S 6 มีทักษะการเข้าสังคม S 7 มีมารยาทการสื่อสารบนโลกอินเทอร์เน็ต S 8 มีทักษะการสื่อสารต่างวัฒนธรรม S 9 มีทักษะการติดตามข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับโลก S10 การติดตั้งและการถอนการติดตั้งซอฟแวร์และการเปลี่ยนซอฟแวร์ที่ใช้อยู่ให้เป็นโปรแกรมรุ่นใหม่

Knowledge (Cognitive)	Attitude (Affective)	Skill (Psychomotor)
ขั้นสูง K1.10 ภาษาเฉพาะตามเนื้อหา K1.11 ภาษาศาสตร์สังคม K 2 ความเป็นสากล K2.1 ความหลากหลายทางวัฒนธรรม K2.2 มารยาททางสังคม K 3 ระเบียบปฏิบัติและมารยาททางธุรกิจ K 4 จิตสำนึกต่อโลก K 5 ความเข้ากันได้ของซอฟแวร์ ฮาร์ดแวร์ และระบบปฏิบัติการ K5.1 องค์ความรู้ทีจำเป็นเกี่ยวฮาร์ดแวร์ K5.2 องค์ความรู้ทีจำเป็นเกี่ยวซอฟแวร์ K5.3 เครื่องมือสนับสนุนและสิ่งในอำนวยความสะดวกในเทคโนโลยีสารสนเทศ K5.4 ความเข้ากันได้ของซอฟแวร์และฮาร์ดแวร์ K5.5 ผลกระทบของเทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนแปลง	ข้อผิดพลาดได้ A 9 มีความเปิดใจกว้าง ยอมรับและเรียนรู้ในสิ่งใหม่ A10 มีความใฝ่รู้และกระตือรือร้นในการพัฒนาตนเอง A11 ตระหนักถึงความสำคัญของการเลือกใช้วัจนภาษาและอวัจนภาษาให้เหมาะสมกับบริบทและสถานการณ์ที่แตกต่างกัน	S11 การรวบรวมข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูล S12 สร้างผลงานวาดตามแบบอย่างหรือต้นแบบ โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง S13 สามารถประยุกต์ใช้เทคนิคที่หลากหลายเพื่อสร้างผลงานวาด โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง S14 มีความเชี่ยวชาญ ในการสร้างผลงานวาด โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง S15 สร้างผลงานภาพเวกเตอร์ตามแบบอย่างหรือต้นแบบ โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง S16 สามารถประยุกต์ใช้เทคนิคที่หลากหลายเพื่อสร้างผลงานภาพเวกเตอร์ โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง S17 มีความเชี่ยวชาญ ในการสร้างผลงานภาพเวกเตอร์ โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่

Knowledge (Cognitive)	Attitude (Affective)	Skill (Psychomotor)
K 6 ซอฟต์แวร์พื้นฐานสำหรับสำนักงานขั้นพื้นฐาน K6.1 โปรแกรมประมวลผลคำ K6.2 โปรแกรมแผ่นตารางทำการ K6.3 โปรแกรมการนำเสนอข้อมูล K 7 การศึกษาความเป็นไปได้ของการทำโครงงาน K7.1 กระบวนการวิเคราะห์และเข้าใจของผู้ใช้ K7.2 กระบวนการวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้ K7.3 กระบวนการวิเคราะห์ประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนติดต่อกับผู้ใช้		เกี่ยวข้อง S18 สร้างผลงานโมเดล 3 มิติตามแบบอย่างหรือต้นแบบ โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง S19 สามารถประยุกต์ใช้เทคนิคที่หลากหลายเพื่อสร้างผลงานโมเดล 3 มิติ โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง

Knowledge (Cognitive)	Attitude (Affective)	Skill (Psychomotor)
K 8 เครื่องมือการแสดงแผนภาพ K8.1 การแสดงแผนภาพระดมสมอง K8.2 การแสดงแผนภาพอย่างเป็นระบบ K8.3 ขั้นตอนการดำเนินงานและแผนภาพแกนทท์ K8.4 การเขียนบท K8.5 การเขียนสตอรีบอร์ด K 9 การออกแบบ K9.1 การมโนภาพ 2 มิติ K9.2 การมโนภาพ 3 มิติ K9.3 การคิดเชิงออกแบบ K10 การดำเนินการสร้างโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และแนวโน้มดิจิทัล K10.1 ตรรกะและอัลกอริทึม K10.2 การดำเนินการสร้างและประมวลผลงาน K10.3 การจัดการและวิเคราะห์ข้อมูล K10.4 การจัดการสภาพแวดล้อมสำหรับโปรแกรม		S20 มีความเชี่ยวชาญ ในการสร้างผลงานโมเดล 3 มิติ โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง S21 สร้างผลงานภาพเคลื่อนไหวตามแบบอย่างหรือต้นแบบ โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง S22 สามารถประยุกต์ใช้เทคนิคที่หลากหลายเพื่อสร้างผลงานภาพเคลื่อนไหว โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง S23 มีความเชี่ยวชาญ ในการสร้างผลงานภาพเคลื่อนไหว โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง S24 สร้างผลงานภาพถ่ายดิจิทัลตามแบบอย่างหรือต้นแบบ โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง S25 สามารถประยุกต์ใช้เทคนิคที่หลากหลายเพื่อสร้างผลงานภาพถ่ายดิจิทัล โดยใช้เครื่องมือและ

Knowledge (Cognitive)	Attitude (Affective)	Skill (Psychomotor)
K10.5 เทคโนโลยีที่เป็นที่นิยม K10.6 ส่วนการติดต่อคอมพิวเตอร์กับมนุษย์ K10.7 การออกแบบสื่อใหม่ K11 ระเบียบวิธีวิจัย K11.1 เข้าใจหลักการระเบียบวิธีวิจัย K11.2 วิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้ และสนองความต้องความต้องการ K11.3 กระบวนการวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้ K11.4 สามารถออกแบบกระบวนการในการพัฒนาเพื่อตอบวัตถุประสงค์ของโครงงาน K11.5 สามารถผลิตสื่อโดยใช้ทักษะการออกแบบและทักษะทางด้านดิจิทัล K12 จิตสำนึกต่อโลก K13 ทรัพย์สินทางปัญญา K14 จรรยาบรรณของการทำงาน		ซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง S26 สร้างโปรแกรมคอมพิวเตอร์ตามแบบอย่างหรือต้นแบบ โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องสร้างผลงานภาพถ่ายดิจิทัลตามแบบอย่างหรือต้นแบบ โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง S27 สามารถประยุกต์ใช้เทคนิคที่หลากหลายเพื่อสร้างโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง S28 มีความเชี่ยวชาญ ในการสร้างโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง

Knowledge (Cognitive)	Attitude (Affective)	Skill (Psychomotor)
		S29 สร้างโปรแกรมบนเว็บตามแบบอย่างหรือต้นแบบ โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง S30 สามารถประยุกต์ใช้เทคนิคที่หลากหลายเพื่อสร้างโปรแกรมบนเว็บ โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง S31 มีความเชี่ยวชาญ ในการสร้างโปรแกรมบนเว็บ โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง S32 สร้างโปรแกรมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ตามแบบอย่างหรือต้นแบบ โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง S33 สามารถประยุกต์ใช้เทคนิคที่หลากหลายเพื่อสร้างโปรแกรมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง

Knowledge (Cognitive)	Attitude (Affective)	Skill (Psychomotor)
		S34 มีความเชี่ยวชาญ ในการสร้างโปรแกรมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง S35 สร้างโปรแกรมเกมตามแบบอย่างหรือต้นแบบ โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง S36 สามารถประยุกต์ใช้เทคนิคที่หลากหลายเพื่อสร้างโปรแกรมเกม โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง S37 มีความเชี่ยวชาญ ในการสร้างโปรแกรมเกม โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง S38 สร้างโปรแกรมสร้างสื่อใหม่ตามแบบอย่างหรือต้นแบบ โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง

Knowledge (Cognitive)	Attitude (Affective)	Skill (Psychomotor)
		S39 สามารถประยุกต์ใช้เทคนิคที่หลากหลายเพื่อสร้างโปรแกรมสร้างสื่อใหม่ โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง S40 มีความเชี่ยวชาญ ในการสร้างโปรแกรมสร้างสื่อใหม่ โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง S41 สามารถใช้แนวคิดและกระบวนทางคณิตศาสตร์ตามแบบอย่างหรือต้นแบบ

ส่วนที่ 2 ตารางแสดงผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs) กับ Knowledge/ Attitude / Skill

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	Knowledge (Cognitive)	Attitude (Affective)	Skill (Psychomotor)
PLO 1 ตระหนักในกฎ ระเบียบ สังคม และมีวินัยในการดำรงชีวิตตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	อ้างอิงตามการจัดการ PLO ของรายวิชาศึกษาทั่วไปของมหาวิทยาลัย		
PLO 2 คิดวิเคราะห์ คิดเชิงวิพากษ์ คิดเชิงสังเคราะห์บนพื้นฐานของความรู้เท่าทันเหตุและผล			
PLO 3 มีความรู้ด้านการเป็นผู้ประกอบการและสามารถประยุกต์ใช้ในการประกอบอาชีพ			
PLO 4 มีจิตสาธารณะและยึดมั่นในประโยชน์ของเพื่อนมนุษย์เป็นกิจที่หนึ่ง			
PLO 5 สามารถวิเคราะห์และเลือกใช้กระบวนการคิดเชิงตรรกะที่เหมาะสมในการแก้ปัญหา			

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	Knowledge (Cognitive)	Attitude (Affective)	Skill (Psychomotor)
PLO 6 มีทักษะภาษาอังกฤษที่ดี สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน สามารถพิจารณาเลือกใช้ภาษาและคำศัพท์เฉพาะที่เหมาะสมกับบริบทและวัตถุประสงค์เฉพาะ PLO 6.1 สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งในด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน PLO 6.2 สามารถใช้ภาษาอังกฤษสำหรับวัตถุประสงค์เชิงวิชาการและวัตถุประสงค์อื่นๆ PLO 6.3 สามารถเลือกใช้ภาษาและคำศัพท์เฉพาะที่เหมาะสมกับบริบทและวัตถุประสงค์เฉพาะ	K 1 ความสามารถด้านภาษาอังกฤษ	A 1 มีระเบียบวินัย ตรงต่อเวลา A 2 มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย A 3 มีความเคารพและยอมรับในความหลากหลายของบุคคลและวัฒนธรรม A 4 มีความตระหนักถึงความสำคัญของการจัดลำดับงาน A 5 มีความประนีประนอมในการเจรจาต่อรองและการติดต่อประสานงาน A 6 แสดงให้เห็นถึงคุณค่าของผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้น A 7 แสดงให้เห็นถึงความเป็นเอกลักษณ์ของงาน A 8 มีความกล้าแสดงออกและสามารถเรียนรู้จากข้อผิดพลาดได้ A 9 มีความเปิดใจกว้าง ยอมรับและเรียนรู้	S 1 มีทักษะการฟังภาษาอังกฤษ S 2 มีทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทั่วไป S 3 มีทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ S 4 มีทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ S 5 มีทักษะการนำเสนอ

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	Knowledge (Cognitive)	Attitude (Affective)	Skill (Psychomotor)
		ในสิ่งใหม่ A10 มีความใฝ่รู้และกระตือรือร้นในการพัฒนาตนเอง A11 ตระหนักถึงความสำคัญของการเลือกใช้วัจนภาษาและอวัจนภาษาให้เหมาะสมกับบริบทและสถานการณ์ที่แตกต่างกัน	
PLO 7 มีความเป็นสากล ยอมรับในความหลากหลายทางวัฒนธรรม มีความรอบรู้เกี่ยวกับโลก และมารยาทที่เหมาะสมทางด้านการเข้าสังคม การติดต่อธุรกิจและ/หรือการสื่อสารออนไลน์ PLO 7.1 มีความไวทางวัฒนธรรม สามารถสื่อสารกับบุคคลในสังคมที่หลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ PLO 7.2 สามารถสื่อสารโดยประยุกต์ใช้	K 2 ความเป็นสากล K 3 ระเบียบปฏิบัติและมารยาททางธุรกิจ K 4 จิตสำนึกต่อโลก	A 1 มีระเบียบวินัย ตรงต่อเวลา A 2 มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย A 3 มีความเคารพและยอมรับในความหลากหลายของบุคคลและวัฒนธรรม A 4 มีความตระหนักถึงความสำคัญของการจัดลำดับงาน A 5 มีความประนีประนอมในการเจรจาต่อรองและการติดต่อประสานงาน	S 6 มีทักษะการเข้าสังคมS 7 S 7 มีมารยาทการสื่อสารบนโลกอินเทอร์เน็ต S 8 มีทักษะการสื่อสารต่างวัฒนธรรม S 9 มีทักษะการติดตามข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับโลก

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	Knowledge (Cognitive)	Attitude (Affective)	Skill (Psychomotor)
มารยาททางสังคม และ/หรือมารยาทบนสังคมออนไลน์ เพื่อวัตถุประสงค์การเข้าสังคมหรือทางธุรกิจได้อย่างเหมาะสม PLO 7.3 มีความเท่าทันต่อสถานการณ์โลกและตอบสนองต่อสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงได้อย่างเหมาะสม		A 6 แสดงให้เห็นถึงคุณค่าของผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้น A 7 แสดงให้เห็นถึงความเป็นเอกลักษณ์ของงาน A 8 มีความกล้าแสดงออกและสามารถเรียนรู้จากข้อผิดพลาดได้ A 9 มีความเปิดใจกว้าง ยอมรับและเรียนรู้ในสิ่งใหม่ A10 มีความใฝ่รู้และกระตือรือร้นในการพัฒนาตนเอง A11 ตระหนักถึงความสำคัญของการเลือกใช้วัจนภาษาและอวัจนภาษาให้เหมาะสมกับบริบทและสถานการณ์ที่แตกต่างกัน	
PLO 8 มีความเชี่ยวชาญในการนำทักษะและองค์ความรู้ ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ	K 5 ความเข้ากันได้ของซอฟแวร์ฮาร์ดแวร์และระบบปฏิบัติการ	A 1 มีระเบียบวินัย ตรงต่อเวลา A 2 มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับ	S10 การติดตั้งและการถอนการติดตั้งซอฟแวร์และการเปลี่ยนซอฟแวร์ที่ใช้อยู่

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	Knowledge (Cognitive)	Attitude (Affective)	Skill (Psychomotor)
เพื่อการสร้างสื่อสร้างสรรค์ และศาสตร์ด้านดิจิทัลมาใช้ได้อย่างมืออาชีพ PLO 8.1 มีความเข้าใจเกี่ยวกับความเข้ากันได้ของซอฟแวร์ ฮาร์ดแวร์ และระบบปฏิบัติการ PLO 8.2 สามารถประยุกต์การใช้งานซอฟต์แวร์พื้นฐานสำหรับสำนักงานขั้นพื้นฐาน เพื่อการสร้างสื่อสร้างสรรค์ และศาสตร์ด้านดิจิทัลมาใช้ได้อย่างมืออาชีพ	K 6 ซอฟต์แวร์พื้นฐานสำหรับสำนักงานขั้นพื้นฐาน	มอบหมาย A 3 มีความเคารพและยอมรับในความหลากหลายของบุคคลและวัฒนธรรม A 4 มีความตระหนักถึงความสำคัญของการจัดลำดับงาน A 5 มีความประนีประนอมในการเจรจาต่อรองและการติดต่อประสานงาน A 6 แสดงให้เห็นถึงคุณค่าของผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้น A 7 แสดงให้เห็นถึงความเป็นเอกลักษณ์ของงาน A 8 มีความกล้าแสดงออกและสามารถเรียนรู้จากข้อผิดพลาดได้ A 9 มีความเปิดใจกว้าง ยอมรับและเรียนรู้ในสิ่งใหม่	ให้เป็นโปรแกรมรุ่นใหม่
PLO 9 มีความสามารถในการวิเคราะห์	K 7 การศึกษาความเป็นไปได้ของการทำ	A 1 มีระเบียบวินัย ตรงต่อเวลา	S11 การรวบรวมข้อมูล และวิเคราะห์

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	Knowledge (Cognitive)	Attitude (Affective)	Skill (Psychomotor)
ออกแบบ และนำเสนอแนวคิดจากความต้องการและเงื่อนไข เพื่อบูรณาการศาสตร์ดิจิทัล และเทคโนโลยีดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง เพื่อการผลิตสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบต่างๆ PLO 9.1 มีทักษะและมีความเข้าใจกระบวนการรวบรวม และวิเคราะห์ข้อมูลความต้องการของผู้ใช้ เพื่อการผลิตสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ ที่ตรงกับการใช้งาน PLO 9.2 สามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือสำหรับวิเคราะห์ สภาพปัญหา วิเคราะห์ความต้องการ เพื่อออกแบบผลงาน	โครงงาน K 8 เครื่องมือการแสดงแผนภาพ	A 2 มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย A 3 มีความเคารพและยอมรับในความหลากหลายของบุคคลและวัฒนธรรม A 4 มีความตระหนักถึงความสำคัญของการจัดลำดับงาน A 5 มีความประนีประนอมในการเจรจาต่อรองและการติดต่อประสานงาน A 6 แสดงให้เห็นถึงคุณค่าของผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้น A 7 แสดงให้เห็นถึงความเป็นเอกลักษณ์ของงาน A 8 มีความกล้าแสดงออกและสามารถเรียนรู้จากข้อผิดพลาดได้ A 9 มีความเปิดใจกว้าง ยอมรับและเรียนรู้ในสิ่งใหม่	ข้อมูล

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	Knowledge (Cognitive)	Attitude (Affective)	Skill (Psychomotor)
PLO 10 มีทักษะการถ่ายทอดแนวคิดและมโนภาพเป็นสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ในรูปแบบดิจิทัลได้ PLO 10.1 มีความเข้าใจในกระบวนการออกแบบ และสร้างมโนภาพ 2 และ 3 มิติ PLO 10.2 สามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือในการออกแบบ และถ่ายทอดมโนภาพ 2 และ 3 มิติ PLO 10.3 มีความเข้าใจในกระบวนการพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ PLO 10.4 สามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือในการพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์	K 9 การออกแบบ	A 1 มีระเบียบวินัย ตรงต่อเวลา A 2 มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย A 3 มีความเคารพและยอมรับในความหลากหลายของบุคคลและวัฒนธรรม A 4 มีความตระหนักถึงความสำคัญของการจัดลำดับงาน A 5 มีความประนีประนอมในการเจรจาต่อรองและการติดต่อประสานงาน A 6 แสดงให้เห็นถึงคุณค่าของผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้น A 7 แสดงให้เห็นถึงความเป็นเอกลักษณ์ของงาน A 8 มีความกล้าแสดงออกและสามารถเรียนรู้จากข้อผิดพลาดได้ A 9 มีความเปิดใจกว้าง ยอมรับและเรียนรู้	S12 สร้างผลงานวาดตามแบบอย่างหรือต้นแบบ โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง S13 สามารถประยุกต์ใช้เทคนิคที่หลากหลายเพื่อสร้างผลงานวาด โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง S14 มีความเชี่ยวชาญ ในการสร้างผลงานวาด โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง S15 สร้างผลงานภาพเวกเตอร์ตามแบบอย่างหรือต้นแบบ โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง S16 สามารถประยุกต์ใช้เทคนิคที่หลากหลายเพื่อสร้างผลงานภาพเวกเตอร์ โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	Knowledge (Cognitive)	Attitude (Affective)	Skill (Psychomotor)
		ในสิ่งใหม่	S17 มีความเชี่ยวชาญ ในการสร้างผลงานภาพเวกเตอร์ โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง S18 สร้างผลงานโมเดล 3 มิติตามแบบอย่างหรือต้นแบบ โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง S19 สามารถประยุกต์ใช้เทคนิคที่หลากหลายเพื่อสร้างผลงานโมเดล 3 มิติ โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง S20 มีความเชี่ยวชาญ ในการสร้างผลงานโมเดล 3 มิติ โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง S21 สร้างผลงานภาพเคลื่อนไหวตามแบบอย่างหรือต้นแบบ โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	Knowledge (Cognitive)	Attitude (Affective)	Skill (Psychomotor)
			S22 สามารถประยุกต์ใช้เทคนิคที่หลากหลายเพื่อสร้างผลงานภาพเคลื่อนไหว โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง S23 มีความเชี่ยวชาญ ในการสร้างผลงานภาพเคลื่อนไหว โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง S24 สร้างผลงานภาพถ่ายดิจิทัลตามแบบอย่างหรือต้นแบบ โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง S25 สามารถประยุกต์ใช้เทคนิคที่หลากหลายเพื่อสร้างผลงานภาพถ่ายดิจิทัล โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	Knowledge (Cognitive)	Attitude (Affective)	Skill (Psychomotor)
	K10 การดำเนินการสร้างโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และแนวโน้มดิจิทัล	A 1 มีระเบียบวินัย ตรงต่อเวลา A 2 มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย A 3 มีความเคารพและยอมรับในความหลากหลายของบุคคลและวัฒนธรรม A 4 มีความตระหนักถึงความสำคัญของการจัดลำดับงาน A 5 มีความประนีประนอมในการเจรจาต่อรองและการติดต่อประสานงาน A 6 แสดงให้เห็นถึงคุณค่าของผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้น A 7 แสดงให้เห็นถึงความเป็นเอกลักษณ์ของงาน A 8 มีความกล้าแสดงออกและสามารถเรียนรู้จากข้อผิดพลาดได้ A 9 มีความเปิดใจกว้าง ยอมรับและเรียนรู้	S25 สามารถประยุกต์ใช้เทคนิคที่หลากหลายเพื่อสร้างผลงานภาพถ่ายดิจิทัล โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง S26 สร้างโปรแกรมคอมพิวเตอร์ตามแบบอย่างหรือต้นแบบ โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องสร้างผลงานภาพถ่ายดิจิทัลตามแบบอย่างหรือต้นแบบ โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง S27 สามารถประยุกต์ใช้เทคนิคที่หลากหลายเพื่อสร้างโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง S28 มีความเชี่ยวชาญ ในการสร้างโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยใช้เครื่องมือ

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	Knowledge (Cognitive)	Attitude (Affective)	Skill (Psychomotor)
		ในสิ่งใหม่	และซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง S29 สร้างโปรแกรมบนเว็บตามแบบอย่างหรือต้นแบบ โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง S30 สามารถประยุกต์ใช้เทคนิคที่หลากหลายเพื่อสร้างโปรแกรมบนเว็บโดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง S31 มีความเชี่ยวชาญ ในการสร้างโปรแกรมบนเว็บ โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง S32 สร้างโปรแกรมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ตามแบบอย่างหรือต้นแบบ โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง S33 สามารถประยุกต์ใช้เทคนิคที่หลากหลายเพื่อสร้างโปรแกรมบน

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	Knowledge (Cognitive)	Attitude (Affective)	Skill (Psychomotor)
			อุปกรณ์เคลื่อนที่ โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง S34 มีความเชี่ยวชาญ ในการสร้างโปรแกรมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง S35 สร้างโปรแกรมเกมตามแบบอย่างหรือต้นแบบ โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง S36 สามารถประยุกต์ใช้เทคนิคที่หลากหลายเพื่อสร้างโปรแกรมเกม โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง S37 มีความเชี่ยวชาญ ในการสร้างโปรแกรมเกม โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง S38 สร้างโปรแกรมสร้างสื่อใหม่ตาม

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	Knowledge (Cognitive)	Attitude (Affective)	Skill (Psychomotor)
			แบบอย่างหรือต้นแบบ โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง S39 สามารถประยุกต์ใช้เทคนิคที่หลากหลายเพื่อสร้างโปรแกรมสร้างสื่อใหม่ โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง S40 มีความเชี่ยวชาญ ในการสร้างโปรแกรมสร้างสื่อใหม่ โดยใช้เครื่องมือและซอฟแวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง S41 สามารถใช้แนวคิดและกระบวนทางคณิตศาสตร์ ตามแบบอย่างหรือต้นแบบ
PLO 11 สามารถประยุกต์ใช้ระเบียบวิธีวิจัยในการพัฒนาสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ได้	K11 ระเบียบวิธีวิจัย	A 1 มีระเบียบวินัย ตรงต่อเวลา A 2 มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย A 3 มีความเคารพและยอมรับในความหลากหลายของบุคคลและวัฒนธรรม	

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	Knowledge (Cognitive)	Attitude (Affective)	Skill (Psychomotor)
		A 4 มีความตระหนักถึงความสำคัญของการจัดลำดับงาน A 5 มีความประนีประนอมในการเจรจาต่อรองและการติดต่อประสานงาน A 6 แสดงให้เห็นถึงคุณค่าของผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้น A 7 แสดงให้เห็นถึงความเป็นเอกลักษณ์ของงาน A 8 มีความกล้าแสดงออกและสามารถเรียนรู้จากข้อผิดพลาดได้ A 9 มีความเปิดใจกว้าง ยอมรับและเรียนรู้ในสิ่งใหม่	
PLO 12 มีคุณธรรมจริยธรรมและมีความมืออาชีพในการสร้างสรรค์สื่อ	K12 จิตสำนึกต่อโลก K13 ทรัพย์สินทางปัญญา K14 จรรยาบรรณของการทำงาน		

ภาคผนวก ค

ตารางแสดงผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชากับ Knowledge/ Attitude / Skill

รายวิชา /กลุ่มสาระ / Module (ถ้ามี) (รหัสรายวิชา ชื่อรายวิชา จำนวนหน่วยกิต)	**Knowledge/ Attitude / Skill**
หมวดรายวิชาศึกษาทั่วไป	
142-111 ยกเครื่องเรื่องอังกฤษ 2((2)-0-4)	K1.1 K1.2 K1.3 K1.11 A1 A2 A8 S1 S2 S3 S4
142-112 อังกฤษออนแอร์ 2((2)-0-4)	K1.1 K1.2 K1.3 K1.11 A1 A2 A8 S1 S2 S3 S4
142-115 ภาษาอังกฤษสำหรับพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ 1((1)-0-2)	K1.10 K1.11 A1 A2 A8 S1 S2 S3 S4
142-116 อังกฤษจริตจะก้าน 1((1)-0-2)	K1.2 K1.3 K1.10 K1.11 A1 A2 A8 S1 S2
142-117 การเขียนขั้นเทพ 2((2)-0-4)	K1.7 K1.8 K1.9 K1.10 K1.11 A1 A2 A6 A8 S3 S4
142-118 ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ ฟังและพูด 2((2)-0-4)	K1.4 K1.5 K1.6 K1.11 A1 A2 A8 S1 S2 S5
142-119 ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ อ่านและเขียน 2((2)-0-4)	K1.4 K1.5 K1.6 K1.11 A1 A2 A8 S3 S4
142-121 โลกแห่งอนาคต 2((2)-0-4)	PLO2 PLO5 K2.1 K2.2 K4 K5.5 A1 A2 S7 S9
142-124 การแก้ปัญหาแบบสร้างสรรค์ 2((2)-0-4)	PLO2 PLO5 A1 A2 A6 A10 S9
142-129 คิดไปข้างหน้า 2((2)-0-4)	PLO1 PLO2 PLO3 PLO5 A1 A2 A6 A10
142-135 พับเพียบเรียบร้อย 1((1)-0-2)	K2.1 A1 A2 A3 A10 S8 S9

รายวิชา /กลุ่มสาระ / Module (ถ้ามี) (รหัสรายวิชา ชื่อรายวิชา จำนวนหน่วยกิต)	**Knowledge/ Attitude / Skill**
142-136 ปั้นดินให้เป็นดาว 1((1)-0-2)	K2.1 A1 A2 A3 A10 S8 S9
142-137 ใครๆ ก็วาดได้ 1((1)-0-2)	K2.1 A1 A2 A3 A10 S8 S9
142-138 มนต์รักเสียงดนตรี 1((1)-0-2)	K2.1 A1 A2 A3 A10 S8 S9
142-139 ท่องโลกศิลปะ 1((1)-0-2)	K2.1 A1 A2 A3 A10 S8 S9
142-211 อังกฤษกันทุกวัน 2((2)-0-4)	K1.4 K1.5 K1.6 K1.11 K4 A1 A2 A8 S1 S2 S3 S4 S9
142-212 ภาษาอังกฤษเพื่อการพัฒนาปัจเจกบุคคล 2((1)-2-3)	K1.7 K1.8 K1.9 K1.10 K1.11 K2.1 K2.2 K3 K4 A1 A2 A8 S1 S2 S3 S4 S5
142-214 ภาษาสื่อและศิลปะการเล่าเรื่อง 1((1)-0-2)	K1.7 K1.8 K1.9 K1.10 K1.11 A1 A2 A8 S1 S2 S3 S4 S5
142-215 การพูดในที่สาธารณะ 2((2)-0-4)	K1.7 K1.8 K1.9 K1.10 K1.11 A1 A2 A3 A8 S1 S5 S6
142-224 สื่อสร้างสรรค์สำหรับการนำเสนอผลงานวิชาการ 1((1)-0-2)	K5.3 K5.5 K6.3 A1 A2 A10 S4
142-225 ปัจจัยที่ 5 2((2)-0-4)	PLO3 K4 K5.3 K5.5 A1 A2 A10 S7
142-226 การออกแบบการนำเสนอแบบสร้างสรรค์สำหรับการประชุมวิชาการและการสื่อสาร 1((1)-0-2)	K5.3 K5.5 K6.3 A1 A2 A10 S2 S5 S8
142-227 ทำเงินด้วย Youtube 1((1)-0-2)	K3 K5.3 A1 A2 A10 S8
142-228 การออกแบบผลิตภัณฑ์และการสร้างแบรนด์ 1((1)-0-2)	K2.1 K4 A2 A7 A8 A9 S5 S8 S9
142-229 การจัดการสื่อโฆษณาออนไลน์ 1((1)-0-2)	K3 S7 S8 K5.3 K5.5 A1 A2 A10

รายวิชา /กลุ่มสาระ / Module (ถ้ามี) (รหัสรายวิชา ชื่อรายวิชา จำนวนหน่วยกิต)	**Knowledge/ Attitude / Skill**
142-234 โลกสวย 1((1)-0-2)	PLO1 PLO2 PLO4 K2.1 K2.2 K4 A1 A2 A3 A10 S6 S8
142-237 ดีไซน์เนอร์ชุดดำ 1((1)-0-2)	K2.1 A1 A2 A3 A10 S8 S9
142-238 ตะลอนทัวร์ 2((2)-0-4)	K1.10 K1.11 K2.1 A1 A2 A8 S1 S2 S8
142-239 ศิลปะการดำเนินชีวิต 3((3)-0-6)	K2.1 K2.2 K4 A1 A2 S6 S7 S8
142-335 ประโยชน์เพื่อนมนุษย์ 1((1)-0-2)	K2.1 K2.2 K4 A1 A2 S6 S7 S8
หมวดรายวิชาเฉพาะ	
142-141 การวาดเส้น 3((1)-4-4)	K5.2 K9.1 K9.3 K14 A1 A2 S12 S13 S14 S15 S16 S17
142-142 การโปรแกรมคอมพิวเตอร์พื้นฐาน 3((2)-2-5)	K5.2 K5.3 K5.4 K8.2 K10.1 K10.2 K10.3 K14 A1 A2 S26 S27
142-143 ความรู้เบื้องต้นในงานศิลปะและการออกแบบ 3((2)-2-5)	K5.2 K5.3 K5.4 K9.1 K9.3 K14 A1 A2 S12 S13 S14 S15 S16 S17
142-144 พื้นฐานการออกแบบและการสร้างความคิด 3((2)-2-5)	K5.2 K5.3 K5.4 K9.2 K9.3 K14 A1 A2 S18 S19
142-145 การเขียนบทและการเขียนสตอรีบอร์ด 3((2)-2-5)	K5.2 K8.4 K8.5 K9.3 K14 A1 A2 S12 S13
142-241 หลักการเทคโนโลยีทางเว็บ 3((2)-2-5)	K5.2 K5.3 K5.4 K8.2 K8.3 K10.1 K14 A1 A2 S26 S27 S29
142-242 การถ่ายภาพดิจิทัล 3((2)-2-5)	K5.2 K5.3 K5.4 K9.3 K14 A1 A2 S24 S25
142-247 การสร้างโมเดล 3 มิติพื้นฐาน 3((2)-2-5)	K5.2 K5.3 K5.4 K9.2 K9.3 K14 A1 A2 S18 S19 S20
142-150 การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ 3((2)-2-5)	K5.2 K5.3 K5.4 K8.2 K10.1 K10.2 K10.3 K14 A1 A2 S26 S27

รายวิชา /กลุ่มสาระ / Module (ถ้ามี) (รหัสรายวิชา ชื่อรายวิชา จำนวนหน่วยกิต)	**Knowledge/ Attitude / Skill**
142-154 ระบบฐานข้อมูล 3((2)-2-5)	K5.2 K5.3 K5.4 K8.2 K10.1 K10.2 K10.3 K10.4 K14 A1 A2 S26 S27
142-251 แอนิเมชัน 3 มิติพื้นฐาน 3((2)-2-5)	K5.2 K5.3 K5.4 K9.2 K9.3 K14 A1 A2 S18 S19 S20 S21 S22 S23
142-252 การออกแบบเกม 3((2)-2-5)	K5.2 K5.3 K5.4 K14 A1 A2
142-253 การออกแบบโมชันกราฟิก 3((2)-2-5)	K5.2 K5.3 K5.4 K8.5 K9.1 K9.3 K14 A1 A2 A3 S12 S13 S14 S15 S16 S17 S21 S22 S23
142-255 การออกแบบเว็บแบบตอบสนอง 3((2)-2-5)	K5.2 K5.3 K5.4 K8.2 K10.1 K10.2 K10.3 K10.4 K10.6 K14 A1 A2 A3 S29 S30
142-256 แอนิเมชัน 2 มิติแบบดิจิทัล 3((2)-2-5)	K5.2 K5.3 K5.4 K8.5 K9.1 K9.3 K14 A1 A2 A3 S12 S13 S14 S15 S16 S17 S21 S22 S23
142-257 ระเบียบวิธีวิจัย 3((2)-2-5)	K5.2 K5.3 K6.1 K6.2 K6.3 K7.1 K7.2 K8.1 K8.2 K8.3 K11.1 K11.2 K11.3 K11.4 K11.5 K12 K13 K14 A1 A2 A3 A4 A5 A6 S11
142-258 การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนมือถือแบบข้ามแพลตฟอร์ม 3((2)-2-5)	K5.2 K5.3 K5.4 K8.2 K10.1 K10.2 K10.3 K10.4 K10.6 K14 A1 A2 A3 S32 S33
142-259 ประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนประสานงานกับผู้ใช้ 3((2)-2-5)	K5.2 K5.3 K5.4 K6.3 K7.1 K7.2 K7.3 K8.1 K9.3 K10.6 K11.1 K11.2 K11.3 K14 A1 A2 A3 S11 S26 S27 S29
142-350 สัมมนาด้านดิจิทัลมีเดีย 1 2((0)-4-2)	K5.2 K5.3 K5.4 K9.1 K9.2 K9.3 K10.1 K10.2 K10.3 K14 A1 A2 A3 S26 S27

รายวิชา /กลุ่มสาระ / Module (ถ้ามี) (รหัสรายวิชา ชื่อรายวิชา จำนวนหน่วยกิต)	**Knowledge/ Attitude / Skill**
	S41
142-351 การบริหารโครงการ 3((2)-2-5)	K5.2 K5.3 K6.1 K6.2 K6.3 K7.1 K7.2 K8.1 K8.3 K11.3 K14 A1 A2 A4 A5
142-355 โครงงานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 1 3((0)-9-0)	K5.2 K5.3 K6.1 K6.2 K6.3 K7.1 K7.2 K7.3 K8.1 K8.2 K8.3 K8.4 K8.5 K11.1 K11.2 K11.3 K11.4 K11.5 K12 K13 K14 A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A9 A10 S11
142-356 โครงงานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 2 3((0)-9-0)	K5.2 K5.3 K6.1 K6.2 K6.3 K7.1 K7.2 K7.3 K8.1 K8.2 K8.3 K8.4 K8.5 K11.1 K11.2 K11.3 K11.4 K11.5 K12 K13 K14 A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A9 A10 S11
142-357 การโปรแกรมเว็บส่วนหลัง 3((2)-2-5)	K5.2 K5.3 K5.4 K8.2 K10.1 K10.2 K10.3 K14 A1 A2 A3 S29 S30
142-358 สัมมนาด้านดิจิทัลมีเดีย 2 2((0)-4-2)	K5.2 K5.3 K5.4 K9.1 K9.2 K9.3 K10.1 K10.2 K10.3 K14 A1 A2 A3 S26 S27 S41
142-359 แสง เงา และการประมวลภาพ 3((2)-2-5)	K5.2 K5.3 K5.4 K9.2 K9.3 K14 A1 A2 A3 S18 S19
142-456 การออกแบบการจัดแสดงและการจัดนิทรรศการ 6((0)-18-0)	K5.2 K5.3 K6.1 K6.2 K6.3 K7.1 K7.2 K7.3 K8.1 K8.2 K8.3 K8.4 K8.5 K11.1 K11.2 K11.3 K11.4 K11.5 K12 K13 K14 A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A9 A10 S11
142-360 การเขียนบทเกม 3((2)-2-5)	K5.2 K8.4 K8.5 K9.3 K14 A1 A2 A3 S12 S13
142-361 ความเป็นผู้ประกอบการ 3((2)-2-5)	K2.1 K2.2 K6.1 K6.2 K6.3 K7.1 K7.2 K7.3 K8.1 K8.2 K8.3 K8.4 K8.5 K11.1 K11.2 K11.3 K11.4 K11.5 K12 K13 K14 A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 S11
142-362 วิถีแห่งพลเมืองเน็ต 3((2)-2-5)	K2.1 K2.2 K12 K13 K14 A1 A2 A3

รายวิชา /กลุ่มสาระ / Module (ถ้ามี) (รหัสรายวิชา ชื่อรายวิชา จำนวนหน่วยกิต)	**Knowledge/ Attitude / Skill**
142-363 กายวิภาคสำหรับงานแอนิเมชัน 3((2)-2-5)	K5.2 K9.1 K9.2 K9.3 K14 A1 A2 S26 S27
142-365 การโปรแกรมกราฟิก 3((2)-2-5)	K5.2 K5.3 K9.2 K9.3 K10.1 K10.2 K10.3 K10.4 A1 A2 S18 S19 S26
142-366 ดิจิทัลซอฟต์แวร์และแอปพลิเคชัน 3((2)-2-5)	K5.2 K5.5 K6.1 K6.2 K6.3 S10 K9.1 K9.2 K10.5 A1 A2 S9
142-367 การคิดเชิงออกแบบขั้นพื้นฐาน 3((2)-2-5)	K7.1 K7.2 K7.3 K8.1 K8.3 K9.3 A1 A2 S11
142-368 บริการออกแบบดิจิทัล 3((2)-2-5)	K7.1 K7.2 K7.3 K8.1 K8.3 K9.3 A1 A2 S11
142-369 สื่อสร้างสรรค์สำหรับการค้นพบทางวิทยาศาสตร์ 3((2)-2-5)	K9.3 K11.5 K14 A1 A2 A3 S26 S27 S41
142-370 นวัตกรรมดิจิทัลสำหรับการสร้างสื่อใหม่ 3((2)-2-5)	K5.3 K9.1 K9.2 K11.5 K14 A1 A2 S27 S41
142-371 การจัดการข้อมูลดิจิทัลและการวิเคราะห์ข้อมูล 3((2)-2-5)	K5.3 S11 K9.3 K10.1 K14 A1 A2 A3 S26 S27 S41
142-372 ธุรกิจอัจฉริยะ 3((2)-2-5)	K1.1 K2.2 K5.1 K5.2 K5.3 K5.4 K8.1 K8.2 K8.3 K9.3 K10.1 K11.1 K11.2 K11.3 K11.4 K11.5 K12 K13 K14 A1 A2 A3 S1 S2 S3 S4 S5 S6 S7 S9 S11 S26 S41
142-373 การวิจัยดิจิทัลสำหรับสื่อสร้างสรรค์ 3((2)-2-5)	K1.1 K5.3 K5.4 K5.5 K6.3 S10 K8.1 K8.2 K8.3 K11.1 K11.2 K11.3 K11.4 K11.5 A1 A2 A3 S1 S2 S3 S4 S5 S6 S7 S9 S11
142-374 เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับสื่อสร้างสรรค์ 3((2)-2-5)	K3 K5.1 K5.2 K5.3 K5.5 K6.3 S10 K7.1 K7.2 K7.3 K8.1 K8.2 K8.3 K11.1

รายวิชา /กลุ่มสาระ / Module (ถ้ามี) (รหัสรายวิชา ชื่อรายวิชา จำนวนหน่วยกิต)	**Knowledge/ Attitude / Skill**
	K11.2 K11.3 K11.4 K11.5 A1 A2 A10 S6 S7 S9 S11
142-375 ดิจิทัลแมทเพนทิง 3((2)-2-5)	K5.2 K5.3 K9.2 K9.3 A1 A2 S18 S19
142-376 กลยุทธ์การตลาดดิจิทัล 3(2)-2-5)	K1.1 K2.2 K5.1 K5.2 K5.3 K5.4 K8.1 K8.2 K8.3 K9.3 K10.1 K11.1 K11.2 K11.3 K11.4 K11.5 K12 K13 K14 A1 A2 A3 S1 S2 S3 S4 S5 S6 S7 S9 S11 S26 S41
142-377 ภาพยนตร์ศึกษา 3((2)-2-5)	K5.3 K5.4 K8.4 K8.5 K14 A1 A2 S21 S22 S23 S24
142-378 การเขียนโปรแกรมเกม 3((2)-2-5)	K5.2 K5.3 K5.4 K9.3 K10.1 K10.2 K10.4 K14 A1 A2 S18 S26 S35 S41
142-380 การพัฒนาเว็บส่วนหน้าด้วยโครงสำเร็จรูป 3((2)-2-5)	K5.2 K5.4 K8.2 K10.1 K10.2 K10.3 K10.4 K10.6 A1 A2 S29 S30
142-384 ระบบการจัดการเว็บแบบสำเร็จรูป 3((2)-2-5)	K5.2 K5.3 K8.2 K10.1 K14 A1 A2 S26 S27
142-387 การเขียนโปรแกรมเกมขั้นสูง 3((2)-2-5)	K5.2 K5.3 K5.4 K9.3 K10.1 K10.2 K10.4 K14 A1 A2 S18 S26 S27 S35 S36 S41
142-388 หัวข้อพิเศษ 1 1-3((x)-y-z)	K5.3 K9.1 K10.5 K10.7 K14 A1 A2 S27 S39
142-389 เทคโนโลยีสื่อใหม่ 3((2)-2-5)	K10.5 K10.7 K14 A1 A2 S18 S38 S39 S40
142-390 ปัญญาประดิษฐ์ 3((2)-2-5)	K9.3 K10.1 K10.2 K10.3 A1 A2 S27 S41
142-391 หัวข้อพิเศษ 2 1-3((x)-y-z)	K5.2 K5.3 K5.4 K9.1 A1 A2 S27 S41
142-392 การออกแบบอินโฟกราฟิก 3((2)-2-5)	K5.2 K9.1 K9.3 A1 A2 S12 S13 S15 S16

รายวิชา /กลุ่มสาระ / Module (ถ้ามี) (รหัสรายวิชา ชื่อรายวิชา จำนวนหน่วยกิต)	**Knowledge/ Attitude / Skill**
142-393 การออกแบบอัตลักษณ์ 3((2)-2-5)	K5.2 K9.1 K9.3 A1 A2 S12 S13 S15 S16
142-394 การออกแบบบรรจุภัณฑ์ 3((2)-2-5)	K5.2 K9.1 K9.3 A1 A2 S12 S13 S15 S16
142-395 หัวข้อพิเศษ 3 1-3((x)-y-z)	K5.2 K5.3 K5.4 K9.1 A1 A2 S27 S41
142-396 ระบบเครือข่ายและเทคโนโลยีเว็บ 3((2)-2-5)	K5.2 K8.2 K10.1 K10.2 K10.3 A1 A2 S29 S30
142-398 สรรพสิ่งอิงกับอินเทอร์เน็ตและระบบฝังตัว 3((2)-2-5)	K5.4 K10.1 K10.2 K10.3 K10.4 A1 A2 S26 S27
142-401 สหกิจศึกษาด้านดิจิทัลมีเดีย 6((0)-36-0)	K5.2 K5.3 K6.1 K6.2 K6.3 K7.1 K7.2 K7.3 K8.1 K8.2 K8.3 K8.4 K8.5 K11.1 K11.2 K11.3 K11.4 K11.5 K12 K13 K14 A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 S11
142-402 ฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพด้านดิจิทัลมีเดีย ไม่น้อยกว่า 300 ชั่วโมง	K5.2 K5.3 K6.1 K6.2 K6.3 K7.1 K7.2 K7.3 K8.1 K8.2 K8.3 K8.4 K8.5 K11.1 K11.2 K11.3 K11.4 K11.5 K12 K13 K14 A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 S11

ภาคผนวก ง

แบบฟอร์มแสดงร้อยละของกระบวนการจัดการเรียนรู้ของแต่ละรายวิชาในหลักสูตรที่สะท้อนการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (active learning)

จำนวนรายวิชาทั้งหมดที่เปิดสอนในหลักสูตร 89 รายวิชา

จำนวนรายวิชาที่จัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (active learning) 89 รายวิชา คิดเป็นร้อยละ 100 ของรายวิชาในหลักสูตร

จำนวนรายวิชา**ที่ไม่ได้จัด**การเรียนรู้แบบเชิงรุก (active learning) - รายวิชา คิดเป็นร้อยละ - ของรายวิชาในหลักสูตร

สรุปจำนวนรายวิชาที่เปิดสอนโดยคณะ ที่จัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (active learning) 89 รายวิชา

รหัสรายวิชา/ชื่อรายวิชา/หน่วยกิต	**ร้อยละของกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (active learning) และการจัดการเรียนรู้แบบทฤษฎี**							ไม่ได้จัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (ระบุเหตุผล)
	ร้อยละของวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก					ร้อยละของการจัดการ เรียนรู้แบบทฤษฎี	**รวม ร้อยละ 100**	
	project based learning	problem based learning	แบบเน้นทักษะกระบวนการคิด เช่น case based, team based, scenario based (ระบุวิธีการจัดการเรียนรู้)	ร้อยละ	engagement	ระบุร้อยละ		
หมวดรายวิชาศึกษาทั่วไป								
142-111 ยกเครื่องเรื่องอังกฤษ 2((2)-0-4)	-	-	Task based	50	30	20	100	-

รหัสรายวิชา/ชื่อรายวิชา/หน่วยกิต	ร้อยละของกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (active learning) และการจัดการเรียนรู้แบบทฤษฎี							ไม่ได้จัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (ระบุเหตุผล)
	ร้อยละของวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก					ร้อยละของการจัดการ เรียนรู้แบบทฤษฎี	**รวม ร้อยละ 100**	
	project based learning	problem based learning	แบบเน้นทักษะกระบวนการคิด เช่น case based, team based, scenario based (ระบุวิธีการจัดการเรียนรู้)	ร้อยละ	engagement	ระบุร้อยละ		
142-112 อังกฤษออนแอร์ 2((2)-0-4)	-	-	Task based	50	30	20	100	-
142-115 ภาษาอังกฤษสำหรับพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ 1((1)-0-2)	-	-	Task based	50	30	20	100	-
142-116 อังกฤษจริตจะก้าน 1((1)-0-2)	-	-	Task based	50	30	20	100	-
142-117 การเขียนขั้นเทพ 2((2)-0-4)	30	-	Case based, Task based	50	-	20	100	-
142-118 ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ ฟังและพูด 2((2)-0-4)	30	-	Team based, Scenario based	30	20	20	100	-
142-119 ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ อ่านและเขียน 2((2)-0-4)	30	-	Team based, Task based	30	20	20	100	-

รหัสรายวิชา/ชื่อรายวิชา/หน่วยกิต	ร้อยละของกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (active learning) และการจัดการเรียนรู้แบบทฤษฎี							ไม่ได้จัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (ระบุเหตุผล)
	ร้อยละของวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก					ร้อยละของการจัดการ เรียนรู้แบบทฤษฎี	**รวม ร้อยละ 100**	
	project based learning	problem based learning	แบบเน้นทักษะกระบวนการคิด เช่น case based, team based, scenario based (ระบุวิธีการจัดการเรียนรู้)	ร้อยละ	engagement	ระบุร้อยละ		
142-121 โลกแห่งอนาคต 2((2)-0-4)	20	60	-	-	-	20	100	-
142-124 การแก้ปัญหาแบบสร้างสรรค์ 2((2)-0-4)	20	60	-	-	-	20	100	-
142-129 คิดไปข้างหน้า 2((2)-0-4)	20	60	-	-	-	20	100	-
142-135 พับเพียบเรียบร้อย 1((1)-0-2)	90	-	-	-	-	10	100	-
142-136 ปั้นดินให้เป็นดาว 1((1)-0-2)	90	-	-	-	-	10	100	-
142-137 ใครๆ ก็วาดได้ 1((1)-0-2)	90	-	-	-	-	10	100	-
142-138 มนต์รักเสียงดนตรี 1((1)-0-2)	-	-	Case based	90	-	10	100	-
142-139 ท่องโลกศิลปะ 1((1)-0-2)	90	-	-	-	-	10	100	-
142-211 อังกฤษกันทุกวัน 2((2)-0-4)	30	-	Task based	30	20	20	100	-

รหัสรายวิชา/ชื่อรายวิชา/หน่วยกิต	ร้อยละของกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (active learning) และการจัดการเรียนรู้แบบทฤษฎี							ไม่ได้จัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (ระบุเหตุผล)
	ร้อยละของวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก					ร้อยละของการจัดการ เรียนรู้แบบทฤษฎี	**รวม ร้อยละ 100**	
	project based learning	problem based learning	แบบเน้นทักษะกระบวนการคิด เช่น case based, team based, scenario based (ระบุวิธีการจัดการเรียนรู้)	ร้อยละ	engagement	ระบุร้อยละ		
142-212 ภาษาอังกฤษเพื่อการพัฒนาปัจเจกบุคคล 2((1)-2-3)	30	-	Task based	30	20	20	100	-
142-214 ภาษาสื่อและศิลปะการเล่าเรื่อง 1((1)-0-2)	90	-	-	-	-	10	100	-
142-215 การพูดในที่สาธารณะ 2((2)-0-4)	60	-	Team based, Task based	20	-	20	100	-
142-224 สื่อสร้างสรรค์สำหรับการนำเสนอผลงานวิชาการ 1((1)-0-2)	20	70	-	-	-	10	100	-
142-225 ปัจจัยที่ 5 2((2)-0-4)	-	20	Brainstorming, Discussing, Group work, Peer teaching	50	10	20	100	-
142-226 การออกแบบการนำเสนอแบบสร้างสรรค์สำหรับ	20	70	-	-	-	10	100	

รหัสรายวิชา/ชื่อรายวิชา/หน่วยกิต	ร้อยละของกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (active learning) และการจัดการเรียนรู้แบบทฤษฎี							ไม่ได้จัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (ระบุเหตุผล)
	ร้อยละของวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก					ร้อยละของการจัดการ เรียนรู้แบบทฤษฎี	**รวม ร้อยละ 100**	
	project based learning	problem based learning	แบบเน้นทักษะกระบวนการคิด เช่น case based, team based, scenario based (ระบุวิธีการจัดการเรียนรู้)	ร้อยละ	engagement	ระบุร้อยละ		
การประชุมวิชาการและการสื่อสาร 1((1)-0-2)								
142-227 ทำเงินด้วย Youtube 1((1)-0-2)	90	-	-	-	-	10	100	-
142-228 การออกแบบผลิตภัณฑ์และการสร้างแบรนด์ 1((1)-0-2)	90	-	-	-	-	10	100	-
142-229 การจัดการสื่อโฆษณาออนไลน์ 1((1)-0-2)	90	-	-	-	-	10	100	-
142-234 โลกสวย 1((1)-0-2)	-	-	Task based, Community based	90	-	10	100	-
142-237 ดีไซน์เนอร์ชุดดำ 1((1)-0-2)	-	-	Case based	90	-	10	100	-
142-238 ตะลอนทัวร์ 2((2)-0-4)	-	-	80	-	-	20	100	-

รหัสรายวิชา/ชื่อรายวิชา/หน่วยกิต	ร้อยละของกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (active learning) และการจัดการเรียนรู้แบบทฤษฎี							ไม่ได้จัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (ระบุเหตุผล)
	ร้อยละของวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก					ร้อยละของการจัดการ เรียนรู้แบบทฤษฎี	**รวม ร้อยละ 100**	
	project based learning	problem based learning	แบบเน้นทักษะกระบวนการคิด เช่น case based, team based, scenario based (ระบุวิธีการจัดการเรียนรู้)	ร้อยละ	engagement	ระบุร้อยละ		
142-239 ศิลปะการดำเนินชีวิต 3((3)-0-6)	20	-	Scenario based	50	-	30	100	-
142-335 ประโยชน์เพื่อนมนุษย์ 1((1)-0-2)	-	-	Community based	100	-	-	100	-
หมวดรายวิชาเฉพาะ								
142-141 การวาดเส้น 3((1)-4-4)	40	20	Case based	30	-	10	100	-
142-142 การโปรแกรมคอมพิวเตอร์พื้นฐาน 3((2)-2-5)	50	20	Scenario based	10	-	20	100	-
142-143 ความรู้เบื้องต้นในงานศิลปะและการออกแบบ 3((2)-2-5)	30	40	Case based	10	-	20	100	-
142-144 พื้นฐานการออกแบบและการสร้างความคิด 3((2)-2-5)	30	40	Case based	10	-	20	100	-

รหัสรายวิชา/ชื่อรายวิชา/หน่วยกิต	ร้อยละของกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (active learning) และการจัดการเรียนรู้แบบทฤษฎี							ไม่ได้จัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (ระบุเหตุผล)
	ร้อยละของวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก					ร้อยละของการจัดการ เรียนรู้แบบทฤษฎี	**รวม ร้อยละ 100**	
	project based learning	problem based learning	แบบเน้นทักษะกระบวนการคิด เช่น case based, team based, scenario based (ระบุวิธีการจัดการเรียนรู้)	ร้อยละ	engagement	ระบุร้อยละ		
142-145 การเขียนบทและการเขียนสตอรีบอร์ด 3((2)-2-5)	40	20	Case based	20	-	20	100	-
142-241 หลักการเทคโนโลยีทางเว็บ 3((2)-2-5)	50	20	Scenario based	10	-	20	100	-
142-242 การถ่ายภาพดิจิทัล 3((2)-2-5)	30	50	-	-	10	10	100	-
142-247 การสร้างโมเดล 3 มิติพื้นฐาน 3((2)-2-5)	40	30	Case based	10	-	20	100	-
142-150 การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ 3((2)-2-5)	50	20	Scenario based	10	-	20	100	-
142-154 ระบบฐานข้อมูล 3((2)-2-5)	50	20	Scenario based	10	-	20	100	-
142-251 แอนิเมชัน 3 มิติพื้นฐาน 3((2)-2-5)	50	30	Team based	10	-	20	100	-
142-252 การออกแบบเกม 3((2)-2-5)	50	20	Scenario based	10	-	20	100	-
142-253 การออกแบบโมชันกราฟิก 3((2)-2-5)	40	20	Case based	20	-	20	100	-

รหัสรายวิชา/ชื่อรายวิชา/หน่วยกิต	ร้อยละของกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (active learning) และการจัดการเรียนรู้แบบทฤษฎี							ไม่ได้จัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (ระบุเหตุผล)
	ร้อยละของวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก					ร้อยละของการจัดการ เรียนรู้แบบทฤษฎี	**รวม ร้อยละ 100**	
	project based learning	problem based learning	แบบเน้นทักษะกระบวนการคิด เช่น case based, team based, scenario based (ระบุวิธีการจัดการเรียนรู้)	ร้อยละ	engagement	ระบุร้อยละ		
142-255 การออกแบบเว็บแบบตอบสนอง 3((2)-2-5)	50	20	Scenario based	10	-	20	100	-
142-256 แอนิเมชัน 2 มิติแบบดิจิทัล 3((2)-2-5)	40	30	Case based	10	-	20	100	-
142-257 ระเบียบวิธีวิจัย 3((2)-2-5)	50	20	Scenario based	10	-	20	100	-
142-258 การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนมือถือแบบข้ามแพลตฟอร์ม 3((2)-2-5)	50	20	Scenario based	10	-	20	100	-
142-259 ประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนประสานงานกับผู้ใช้ 3((2)-2-5)	50	20	Scenario based	10	-	20	100	-
142-350 สัมมนาด้านดิจิทัลมีเดีย 1 2((0)-4-2)	-	70	-	-	-	30	100	-
142-351 การบริหารโครงการ 3((2)-2-5)	70	-	-	-	-	30	100	-

รหัสรายวิชา/ชื่อรายวิชา/หน่วยกิต	ร้อยละของกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (active learning) และการจัดการเรียนรู้แบบทฤษฎี							ไม่ได้จัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (ระบุเหตุผล)
	ร้อยละของวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก					ร้อยละของการจัดการ เรียนรู้แบบทฤษฎี	**รวม ร้อยละ 100**	
	project based learning	problem based learning	แบบเน้นทักษะกระบวนการคิด เช่น case based, team based, scenario based (ระบุวิธีการจัดการเรียนรู้)	ร้อยละ	engagement	ระบุร้อยละ		
142-355 โครงงานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 1 3((0)-9-0)	100	-	-	-	-	-	100	-
142-356 โครงงานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 2 3((0)-9-0)	100	-	-	-	-	-	100	-
142-357 การโปรแกรมเว็บส่วนหลัง 3((2)-2-5)	50	20	Scenario based	10	-	20	100	-
142-358 สัมมนาด้านดิจิทัลมีเดีย 2 2((0)-4-2)	-	70	-	-	-	30	100	-
142-359 แสง เงา และการประมวลภาพ 3((2)-2-5)	40	30	Team based	10	-	20	100	-
142-456 การออกแบบการจัดแสดงและการจัดนิทรรศการ 6((0)-18-0)	100	-	-	-	-	-	100	-
142-360 การเขียนบทเกม 3((2)-2-5)	50	20	Scenario based	10	-	20	100	-
142-361 ความเป็นผู้ประกอบการ 3((2)-2-5)	50	20	Scenario based	10	-	20	100	-

รหัสรายวิชา/ชื่อรายวิชา/หน่วยกิต	ร้อยละของกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (active learning) และการจัดการเรียนรู้แบบทฤษฎี							ไม่ได้จัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (ระบุเหตุผล)
	ร้อยละของวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก					ร้อยละของการจัดการ เรียนรู้แบบทฤษฎี	**รวม ร้อยละ 100**	
	project based learning	problem based learning	แบบเน้นทักษะกระบวนการคิด เช่น case based, team based, scenario based (ระบุวิธีการจัดการเรียนรู้)	ร้อยละ	engagement	ระบุร้อยละ		
142-362 วิถีแห่งพลเมืองเน็ต 3((2)-2-5)	-	50	Case based	30	-	20	100	-
142-363 กายวิภาคสำหรับงานแอนิเมชัน 3((2)-2-5)	40	30	Case based	10	-	20	100	-
142-365 การโปรแกรมกราฟิก 3((2)-2-5)	50	20	Scenario based	10	-	20	100	-
142-366 ดิจิทัลซอฟต์แวร์และแอปพลิเคชัน 3((2)-2-5)	40	30	Scenario based	10		20	100	-
142-367 การคิดเชิงออกแบบขั้นพื้นฐาน 3((2)-2-5)	50	30	Team based	10		10	100	-
142-368 บริการออกแบบดิจิทัล 3((2)-2-5)	50	30	Team based	10		10	100	-
142-369 สื่อสร้างสรรค์สำหรับการค้นพบทางวิทยาศาสตร์ 3((2)-2-5)	40	40	Team based	20		-	100	-
142-370 นวัตกรรมดิจิทัลสำหรับการสร้างสื่อใหม่ 3((2)-2-	50	40	Team based	10		-	100	-

รหัสรายวิชา/ชื่อรายวิชา/หน่วยกิต	ร้อยละของกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (active learning) และการจัดการเรียนรู้แบบทฤษฎี							ไม่ได้จัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (ระบุเหตุผล)
	ร้อยละของวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก					ร้อยละของการจัดการ เรียนรู้แบบทฤษฎี	**รวม ร้อยละ 100**	
	project based learning	problem based learning	แบบเน้นทักษะกระบวนการคิด เช่น case based, team based, scenario based (ระบุวิธีการจัดการเรียนรู้)	ร้อยละ	engagement	ระบุร้อยละ		
5)								
142-371 การจัดการข้อมูลดิจิทัลและการวิเคราะห์ข้อมูล 3((2)-2-5)	40	30	Scenario based	20		10	100	-
142-372 ธุรกิจอัจฉริยะ 3((2)-2-5)	40	30	Team based	20		10	100	-
142-373 การวิจัยดิจิทัลสำหรับสื่อสร้างสรรค์ 3((2)-2-5)	50	30	Scenario based	20		-	100	-
142-374 เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับสื่อสร้างสรรค์ 3((2)-2-5)	50	30	Scenario based	20		-	100	-
142-375 ดิจิทัลแมทเพนทิง 3((2)-2-5)	40	30	Case based	10	-	20	100	-
142-376 กลยุทธ์การตลาดดิจิทัล 3((2)-2-5)	40	30	Team based	20		10	100	-
142-377 ภาพยนตร์ศึกษา 3((2)-2-5)	40	30	Case based	10	-	20	100	-

รหัสรายวิชา/ชื่อรายวิชา/หน่วยกิต	ร้อยละของกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (active learning) และการจัดการเรียนรู้แบบทฤษฎี							ไม่ได้จัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (ระบุเหตุผล)
	ร้อยละของวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก					ร้อยละของการจัดการ เรียนรู้แบบทฤษฎี	**รวม ร้อยละ 100**	
	project based learning	problem based learning	แบบเน้นทักษะกระบวนการคิด เช่น case based, team based, scenario based (ระบุวิธีการจัดการเรียนรู้)	ร้อยละ	engagement	ระบุร้อยละ		
142-378 การเขียนโปรแกรมเกม 3((2)-2-5)	50	20	Scenario based	10	-	20	100	-
142-380 การพัฒนาเว็บส่วนหน้าด้วยโครงสำเร็จรูป 3((2)-2-5)	50	20	Scenario based	10	-	20	100	-
142-384 ระบบการจัดการเว็บแบบสำเร็จรูป 3((2)-2-5)	50	20	Scenario based	10	-	20	100	-
142-387 การเขียนโปรแกรมเกมขั้นสูง 3((2)-2-5)	50	20	Scenario based	10	-	20	100	-
142-388 หัวข้อพิเศษ 1 1-3((x)-y-z)	50	20	Scenario based	10	-	20	100	-
142-389 เทคโนโลยีสื่อใหม่ 3((2)-2-5)	50	20	Scenario based	10	-	20	100	-
142-390 ปัญญาประดิษฐ์ 3((2)-2-5)	50	20	Scenario based	10	-	20	100	-
142-391 หัวข้อพิเศษ 2 1-3((x)-y-z)	50	20	Scenario based	10	-	20	100	-

รหัสรายวิชา/ชื่อรายวิชา/หน่วยกิต	ร้อยละของกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (active learning) และการจัดการเรียนรู้แบบทฤษฎี							ไม่ได้จัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (ระบุเหตุผล)
	ร้อยละของวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก					ร้อยละของการจัดการ เรียนรู้แบบทฤษฎี	**รวม ร้อยละ 100**	
	project based learning	problem based learning	แบบเน้นทักษะกระบวนการคิด เช่น case based, team based, scenario based (ระบุวิธีการจัดการเรียนรู้)	ร้อยละ	engagement	ระบุร้อยละ		
142-392 การออกแบบอินโฟกราฟิก 3((2)-2-5)	40	30	Case based	10	-	20	100	-
142-393 การออกแบบอัตลักษณ์ 3((2)-2-5)	30	40	Case based	10	-	20	100	-
142-394 การออกแบบบรรจุภัณฑ์ 3((2)-2-5)	30	40	Case based	10	-	20	100	-
142-395 หัวข้อพิเศษ 3 1-3((x)-y-z)	50	20	Scenario based	10	-	20	100	-
142-396 ระบบเครือข่ายและเทคโนโลยีเว็บ 3((2)-2-5)	50	20	Scenario based	10	-	20	100	-
142-398 สรรพสิ่งอิงกับอินเทอร์เน็ตและระบบฝังตัว 3((2)-2-5)	50	20	Scenario based	10	-	20	100	-
142-401 สหกิจศึกษาด้านดิจิทัลมีเดีย 6((0)-36-0)	60	40	-	-	-	-	100	-
142-402 ฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพด้านดิจิทัลมีเดีย ไม่น้อยกว่า 300 ชั่วโมง	60	40	-	-	-	-	100	-

ภาคผนวก จ

ข้อมูลรายวิชาที่จัดการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน (work integrated learning : WIL)

จำนวนรายวิชาในหลักสูตร 89 รายวิชา

จำนวนรายวิชาที่จัดการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน (WiL) 28 รายวิชา

คิดเป็นร้อยละ 50 ของจำนวนหน่วยกิตในหมวดวิชาเฉพาะ

รหัสรายวิชา/ ชื่อรายวิชา/ จำนวนหน่วยกิต	ร้อยละที่จัดการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน (work integrated learning : WIL)									รวม ร้อยละ 100
	การกำหนดประสบการณ์ก่อนการศึกษา	การเรียนสลับกับการทำงาน	สหกิจศึกษา	การฝึกงานที่เน้นการเรียนรู้หรือการการติดตามพฤติกรรมการทำงาน	หลักสูตรร่วมมหาวิทยาลัยและอุตสาหกรรม	พนักงานฝึกหัดใหม่หรือพนักงานฝึกงาน	การบรรจุให้ทำงานหรือการฝึกเฉพาะตำแหน่ง	ปฏิบัติงานภาคสนาม	การฝึกปฏิบัติงานจริงภายหลังสำเร็จการเรียนทฤษฎี	
หมวดรายวิชาศึกษาทั่วไป										
142-227 ทำเงินด้วย Youtube 1((1)-0-2)	-	-	-	-	50	-	-	-	50	100
142-228 การออกแบบผลิตภัณฑ์และการสร้างแบรนด์ 1((1)-0-2)	-	-	-	-	50	-	-	-	50	100
หมวดรายวิชาเฉพาะ										
142-253 การออกแบบโมชันกราฟิก 3((2)-2-5)	-	-	-	-	50	-	-	-	50	100

รหัสรายวิชา/ ชื่อรายวิชา/ จำนวนหน่วยกิต	ร้อยละที่จัดการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน (work integrated learning : WIL)									รวม ร้อยละ 100
	การกำหนดประสบการณ์ก่อนการศึกษา	การเรียนสลับกับการทำงาน	สหกิจศึกษา	การฝึกงานที่เน้นการเรียนรู้หรือการติดตามพฤติกรรมการทำงาน	หลักสูตรร่วมมหาวิทยาลัยและอุตสาหกรรม	พนักงานฝึกหัดใหม่หรือพนักงานฝึกงาน	การบรรจุให้ทำงานหรือการฝึกเฉพาะตำแหน่ง	ปฏิบัติงานภาคสนาม	การฝึกปฏิบัติงานจริงภายหลังสำเร็จการเรียนทฤษฎี	
142-255 การออกแบบเว็บแบบตอบสนอง 3((2)-2-5)	-	-	-	-	50	-	-	-	50	100
142-256 แอนิเมชัน 2 มิติแบบดิจิทัล 3((2)-2-5)	-	-	-	-	50	-	-	-	50	100
142-258 การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนมือถือแบบข้ามแพลตฟอร์ม 3((2)-2-5)	-	-	-	-	50	-	-	-	50	100
142-259 ประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนประสานงานกับผู้ใช้ 3((2)-2-5)	-	-	-	-	50	-	-	-	50	100
142-350 สัมมนาด้านดิจิทัลมีเดีย 1 2((0)-4-2)	-	-	-	-	50	-	-	-	50	100
142-351 การบริหารโครงการ 3((2)-2-5)	-	-	-	-	50	-	-	-	50	100
142-355 โครงงานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 1 3((0)-9-0)	-	-	-	-	-	-	-	50	50	100
142-356 โครงงานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 2	-	-	-	-	-	-	-	50	50	100

รหัสรายวิชา/ ชื่อรายวิชา/ จำนวนหน่วยกิต	ร้อยละที่จัดการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน (work integrated learning : WIL)									รวม ร้อยละ 100
	การกำหนดประสบการณ์ก่อนการศึกษา	การเรียนสลับกับการทำงาน	สหกิจศึกษา	การฝึกงานที่เน้นการเรียนรู้หรือการติดตามพฤติกรรมการทำงาน	หลักสูตรร่วมมหาวิทยาลัยและอุตสาหกรรม	พนักงานฝึกหัดใหม่หรือพนักงานฝึกงาน	การบรรจุให้ทำงานหรือการฝึกเฉพาะตำแหน่ง	ปฏิบัติงานภาคสนาม	การฝึกปฏิบัติงานจริงภายหลังสำเร็จการเรียนทฤษฎี	
3((0)-9-0)										
142-357 การโปรแกรมเว็บส่วนหลัง 3((2)-2-5)	-	-	-	-	50	-	-	-	50	100
142-358 สัมมนาด้านดิจิทัลมีเดีย 2 2((0)-4-2)	-	-	-	-	50	-	-	-	50	100
142-359 แสง เงา และการประมวลภาพ 3((2)-2-5)	-	-	-	-	50	-	-	-	50	100
142-456 การออกแบบการจัดแสดงและการจัดนิทรรศการ 6((0)-18-0)	-	-	-	-	50	-	-	-	50	100
142-361 ความเป็นผู้ประกอบการ 3((2)-2-5)	-	-	-	-	50	-	-	-	50	100
142-368 บริการออกแบบดิจิทัล 3((2)-2-5)	-	-	-	-	50	-	-	-	50	100
142-370 นวัตกรรมดิจิทัลสำหรับการสร้างสื่อใหม่ 3((2)-2-5)	-	-	-	-	50	-	-	-	50	100
142-372 ธุรกิจอัจฉริยะ 3((2)-2-5)	-	-	-	-	50	-	-	-	50	100

รหัสรายวิชา/ ชื่อรายวิชา/ จำนวนหน่วยกิต	ร้อยละที่จัดการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน (work integrated learning : WIL)									รวม ร้อยละ 100
	การกำหนดประสบการณ์ก่อนการศึกษา	การเรียนสลับกับการทำงาน	สหกิจศึกษา	การฝึกงานที่เน้นการเรียนรู้หรือการติดตามพฤติกรรมการทำงาน	หลักสูตรร่วมมหาวิทยาลัยและอุตสาหกรรม	พนักงานฝึกหัดใหม่หรือพนักงานฝึกงาน	การบรรจุให้ทำงานหรือการฝึกเฉพาะตำแหน่ง	ปฏิบัติงานภาคสนาม	การฝึกปฏิบัติงานจริงภายหลังสำเร็จการเรียนทฤษฎี	
142-377 ภาพยนตร์ศึกษา 3((2)-2-5)	-	-	-	-	50	-	-	-	50	100
142-380 การพัฒนาเว็บส่วนหน้าด้วยโครงสำเร็จรูป 3((2)-2-5)	-	-	-	-	50	-	-	-	50	100
142-390 ปัญญาประดิษฐ์ 3((2)-2-5)	-	-	-	-	50	-	-	-	50	100
142-392 การออกแบบอินโฟกราฟิก 3((2)-2-5)	-	-	-	-	50	-	-	-	50	100
142-393 การออกแบบอัตลักษณ์ 3((2)-2-5)	-	-	-	-	50	-	-	-	50	100
142-394 การออกแบบบรรจุภัณฑ์ 3((2)-2-5)	-	-	-	-	50	-	-	-	50	100
142-398 สรรพสิ่งอิงกับอินเทอร์เน็ตและระบบฝังตัว 3((2)-2-5)	-	-	-	-	50	-	-	-	50	100
142-401 สหกิจศึกษาด้านดิจิทัลมีเดีย 6((0)-36-0)	-	-	100	-	-	-	-	-	-	100
142-402 ฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพด้านดิจิทัลมีเดีย ไม่น้อยกว่า 300 ชั่วโมง	-	-	-	-	-	100	-	-	-	100

ภาคผนวก ฉ

ภาระงานสอนและผลงานทางวิชาการของ

อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร

<u>อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร</u>

1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อาทิตยา นิตย์โชติ

1. ภาระงานสอน

1.1 ภาระงานสอนในหลักสูตรนี้

รายวิชา	หน่วยกิต
142-241 หลักการเทคโนโลยีทางเว็บ	3((2)-2-5)
142-150 การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ	3((2)-2-5)
142-257 ระเบียบวิธีวิจัย	3((2)-2-5)
142-355 โครงงานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 1	3((0)-9-0)
142-356 โครงงานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 2	3((0)-9-0)
142-258 การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนมือถือแบบข้ามแพลตฟอร์ม	3((2)-2-5)
142-357 การโปรแกรมเว็บส่วนหลัง	3((2)-2-5)
142-380 การพัฒนาเว็บส่วนหน้าด้วยโครงสำเร็จรูป	3((2)-2-5)
142-384 ระบบการจัดการเว็บแบบสำเร็จรูป	3((2)-2-5)

1.2 ภาระงานสอนในปัจจุบัน

รายวิชา	หน่วยกิต
142-255 การออกแบบเว็บแบบตอบสนอง	3(2-2-5)
142-357 การโปรแกรมเว็บส่วนหลัง	3(2-2-5)
142-379 การพัฒนาเว็บส่วนหลังด้วยโครงสำเร็จรูป	3(2-2-5)
142-380 การพัฒนาเว็บส่วนหน้าด้วยโครงสำเร็จรูป	3(2-2-5)
142-381 การพัฒนาเว็บส่วนหน้าแบบโต้ตอบ	3(2-2-5)
142-384 ระบบการจัดการเว็บแบบสำเร็จรูป	3(2-2-5)
142-355 โครงงานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 1	3(0-9-0)
142-455 โครงงานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 2	9(0-27-0)

2. ผลงานทางวิชาการ

Publications

1. Nitchot, A (2016). Digitized and Visualized Knowledge Structures in Recommending Associated Web Links. In: First EAI International Conference on Computer Science and Engineering (COMPSE 2016), Penang, Malaysia.

2. Nitchot, A, Wettayaprasit, W. and Gilbert, L. (2017). Monitoring, Teaching and Learning using Knowledge Maps and Structures (MyTeLeMap). In: the International Conference on Digital Arts, Media and Technology (ICDAMT 2017), Chiangmai, Thailand. (Best paper award)

3. Nitchot, A., Wettayaprasit, W., and Gilbert, L. (2019). Assistive tool for constructing knowledge structures and suggesting related study materials links. Education and Information Technologies, 24(1), 219-230.

4. Nitchot, A., Wettayaprasit, W., and Gilbert, L. (2019). Personalized learning system for visualizing knowledge structures and recommending study materials links. E-Learning and Digital Media, 16(1), 77-91.

5. Nitchot, A., Wettayaprasit, W., and Gilbert L. (2019). Study Materials and Knowledge Structure Management using MyTeLeMap. In: 2019 Joint International Conference on Digital Arts, Media and Technology with ECTI Northern Section Conference on Electrical, Electronics, Computer and Telecommunications Engineering (ECTI DAMT-NCON), Nan, Thailand, pp. 197-201.

Patents

1. อุปกรณ์วิเคราะห์และแสดงข้อมูลองค์ความรู้ในลักษณะโครงสร้างความสัมพันธ์ (อนุสิทธิบัตร – (เลขที่คำขอ 13033001239, เลขที่ประกาศ 12063, เลขที่อนุสิทธิบัตร 12063)) Tool for analyzing and displaying the relationships within knowledge structures (Petty patent, Registration number: 13033001239, Advertising number 12063, Petty Patent number 12063)

2. อุปกรณ์ตรวจสอบและสร้างภาพความสัมพันธ์โครงสร้างองค์ความรู้ (สิทธิบัตร – (เลขที่คำขอ 1401005887, เลขที่ประกาศ 158297)) Validation and authoring tool for knowledge structures (Patent, Registration number: 1401005887, Advertising number 158297)

3. อุปกรณ์สำหรับแนะนำสถานที่ใกล้เคียงจำแนกตามประเภทบนมือถือ (สิทธิบัตร – กำลังยื่นคำขอ (เลขที่คำขอ 1601000508)) Tool within mobile application for recommending nearby places according to their categories (Patent, Registration number 1601000508)

4. เครื่องมือบันทึกความจำบนอุปกรณ์มือถือโดยอิงตามโครงสร้างของโน้ตบันทึก (สิทธิบัตร – กำลังยื่นคำขอ (เลขที่คำขอ 1901001136)) Electronic Note based upon note structure (Patent, Registration number 1901001136)

2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธเนศ ปานรัตน์

1. ภาระงานสอน

1.1 ภาระงานสอนในหลักสูตรนี้

รายวิชา	หน่วยกิต
142-121 โลกแห่งอนาคต	2((2)-0-4)
142-124 การแก้ปัญหาแบบสร้างสรรค์	2((2)-0-4)
142-129 คิดไปข้างหน้า	2((2)-0-4)
142-142 การโปรแกรมคอมพิวเตอร์พื้นฐาน	3((2)-2-5)
142-154 ระบบฐานข้อมูล	3((2)-2-5)
142-355 โครงงานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 1	3((0)-9-0)
142-356 โครงงานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 2	3((0)-9-0)

1.2 ภาระงานสอนในปัจจุบัน

รายวิชา	หน่วยกิต
142-124 การแก้ปัญหาแบบสร้างสรรค์	3(2-2-5)
142-142 การโปรแกรมคอมพิวเตอร์พื้นฐาน	3(2-2-5)
142-254 ระบบฐานข้อมูล	3(2-2-5)
142-223 การสืบค้นสารสนเทศและนำเสนองาน	3(2-2-5)
142-355 โครงงานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 1	3(0-9-0)

142-455 โครงงานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 2 9(0-27-0)

2. ผลงานทางวิชาการ

Publications

Research Publications on Science and Technology

2019

1. Thipwong, J., Saelim, H., Panrat, T., & Phongdara, A. (2019). Penaeus monodon GILT enzyme restricts WSSV infectivity by reducing disulfide bonds in WSSV proteins. Diseases of aquatic organisms, 135(1), 59-70.

2016

1. Ruttajorn, K., Nakkaew, A., Panrat, T., Vanichanon, A. and Phongdara, A. (2016). Isolation, expression analysis and characterization of *EgNDL*, a NDR-like protein in oil palm (*Elaeis guineensis Jacq.*). Songklanakarin J. Sci. Technol. 38 (3), 281-287, May - Jun. 2016.
2. Khunjan, U., Ekchaweng, K., Panrat, T., Tian, M. and Churngchow, N. (2016). Molecular Cloning of HbPR-1 Gene from Rubber Tree, Expression of HbPR-1 Gene in *Nicotiana benthamiana* and Its Inhibition of *Phytophthora palmivora*. PLoS ONE 11(6): e0157591. doi:10.1371/journal.pone.0157591.

Proceedings

Proceedings on Science and Technology

2018

1. Panrat, T., Ritthipruek, J., (2019) Developing Creative Problem Solving Skills in Flipped Classroom for 21st Century Learners. The International Academic Forum : Asian Conference on Education 2018 (ACE2018), Toshi Center Hotel, Tokyo, Japan during 13th-15th October, 2018.

2016

1. Nualkaew, S., Tiwawech, D., Panrat, T., Nakkaew, A. and Phongdara, A. (2016). Role of cytochrome P450 monooxygenase in the bioactivation of aflatoxin b1. The 1st Joint

Seminar in Science and Technology for ASEAN Community (STAC) 2016 : Better Together. Faculty of Science, PSU during the 1st-2nd of August, 2016.

2. Parvez, I., Saelim, H., Panrat, T. and Phongdara, A. (2016). Interaction mechanism analysis of translationally control tumor protein (TCTP) in p53 regulated apoptosis mechanism. The 1st Joint Seminar in Science and Technology for ASEAN Community (STAC) 2016 : Better Together. Faculty of Science, PSU during the 1st-2nd of August, 2016.
3. Laemana, K., Phongdaraa, A. and Panrat, T. (2016). Model for classification of protein-protein interaction prediction using physicochemical properties of amino acid incorporation with Pseudo composition. The 5th International Biochemistry and Molecular Biology Conference 2016 (BMB2016), B. P. Samila Beach Hotel, Songkhla, 31th December 2016.

3) นางสาวไพลิน ถาวรวิจิตร

1. ภาระงานสอน

1.1 ภาระงานสอนในหลักสูตรนี้

รายวิชา	หน่วยกิต
142-143 ความรู้เบื้องต้นในงานศิลปะและการออกแบบ	3((2)-2-5)
142-144 พื้นฐานการออกแบบและการสร้างความคิด	3((2)-2-5)
142-256 แอนิเมชัน 2 มิติแบบดิจิทัล	3((2)-2-5)
142-355 โครงงานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 1	3((0)-9-0)
142-367 การคิดเชิงออกแบบขั้นพื้นฐาน	3((2)-2-5)
142-392 การออกแบบอินโฟกราฟิก	3((2)-2-5)
142-393 การออกแบบอัตลักษณ์	3((2)-2-5)
142-356 โครงงานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 2	3((0)-9-0)
142-456 การออกแบบการจัดแสดงและการจัดนิทรรศการ	6((0)-18-0)

1.2 ภาระงานสอนในปัจจุบัน

รายวิชา	หน่วยกิต
142-251 แอนิเมชัน 3 มิติ 1	3(2-2-5)
142-376 แอนิเมชัน 2 มิติแบบดิจิทัล	3(2-2-5)
142-257 การวาดเส้นสำหรับแอนิเมชัน	3(2-2-5)
142-355 โครงงานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 1	3(0-9-0)
142-451 โครงงานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 2	6(0-18-0)

2. ผลงานทางวิชาการ

1) Thawornwijit, P.(2018, October). Leaf exploration: Visual Element through Natural Resources; Khao Nam Khang National Park, Thailand. Faculty of Health, Arts and Design Swinburne University of Technology, Melbourne, Australia. https://www.facebook.com/HDRconference/

2) Thawornwijit, P., Joneurairatana, A. (2019). Leaf Exploration: Visual Element through Natural Resources; Khao Nam Khang Nation Park, Thailand. Veridian E-Journal, Silpakorn University (Humanities, Social Sciences and arts), 12(6), 1005 – 1021. https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/174818/154720

3) Thawornwijit,P., Wragg, N., & Joneurairatana, A. (2020). Using illustration to stimulate discussion about forest conservation and sustainability in contemporary society. Journal of Fine Arts Chiang Mai University. https://so02.tci-thaijo.org/index.php/fineartsJournal

4) นายจิตรพล อินทรศิริสวัสดิ์

1. ภาระงานสอน

1.1 ภาระงานสอนในหลักสูตรนี้

142-252 การออกแบบเกม	3((2)-2-5)
142-355 โครงงานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน ๑	3((0)-9-0)
142-356 โครงงานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน ๒	3((0)-9-0)
142-456 การออกแบบการจัดแสดงและการจัดนิทรรศการ	6((0)-18-0)
142-255 การออกแบบเว็บแบบตอบสนอง	3((2)-2-5)

142-378 การเขียนโปรแกรมเกม	3((2)-2-5)
142-387 การเขียนโปรแกรมเกมขั้นสูง	3((2)-2-5)
142-389 เทคโนโลยีสื่อใหม่	3((2)-2-5)
142-390 ปัญญาประดิษฐ์	3((2)-2-5)

1.2 ภาระงานสอนในปัจจุบัน

รายวิชา	หน่วยกิต
142-252 การเขียนบทเกม	3(2-2-5)
142-272 การออกแบบเกม	3(2-2-5)
142-382 การออกแบบเว็บแบบตอบสนองสมัยใหม่	3(2-2-5)
142-355 โครงงานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 1	3(0-9-0)
142-451 โครงงานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 2	6(0-18-0)

2. ผลงานทางวิชาการ

Intarasirisawat, J., Ang, C. S., Efstratiou, C., Dickens, L., Sriburapar, N., Sharma, D., & Asawathaweeboon, B. (2020). An Automated Mobile Game-based Screening Tool for Patients with Alcohol Dependence. Proceedings of the ACM on Interactive, Mobile, Wearable and Ubiquitous Technologies, 4(3), 1-23.

Mishra, S., Kim, Y. S., Intarasirisawat, J., Kwon, Y. T., Lee, Y., Mahmood, M., ... & Yeo, W. H. (2020). Soft, wireless periocular wearable electronics for real-time detection of eye vergence in a virtual reality toward mobile eye therapies. Science advances, 6(11), eaay1729.

Intarasirisawat, J., Ang, C. S., Efstratiou, C., Dickens, L. W. F., & Page, R. (2019). Exploring the touch and motion features in game-based cognitive assessments. Proceedings of the ACM on Interactive, Mobile, Wearable and Ubiquitous Technologies, 3(3), 1-25.

Matsangidou, M., Ang, C. S., Mauger, A. R., Intarasirisawat, J., Otkhmezuri, B., & Avraamides, M. N. (2019). Is your virtual self as sensational as your real? Virtual Reality: The effect of

body consciousness on the experience of exercise sensations. Psychology of Sport and Exercise, 41, 218-224.

5) ดร.อัจฉรา เรืองประทุม

1. ภาระงานสอน

1.1 ภาระงานสอนในหลักสูตรนี้

รายวิชา	หน่วยกิต
142-225 ปัจจัยที่ 5	2((2)-0-4)
142-350 สัมมนาด้านดิจิทัลมีเดีย 1	1((0)-2-1)
142-351 การบริหารโครงการ	3((2)-2-5)
142-358 สัมมนาด้านดิจิทัลมีเดีย 2	2((0)-4-2)
142-355 โครงงานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 1	3((0)-9-0)
142-356 โครงงานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 2	3((0)-9-0)

1.2 ภาระงานสอนในปัจจุบัน

รายวิชา	หน่วยกิต
142-350 สัมมนาด้านดิจิทัลมีเดีย 1	1(1-0-2)
142-351 การบริหารโครงการ	3(2-2-5)
142–352 กลยุทธ์การตลาดดิจิทัล	3(3-0-6)
142–354 การนำเสนอแฟ้มผลงาน	3(2-2-5)
142-355 โครงงานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 1	3(0-9-0)
142-455 โครงงานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 2	9(0-27-0)

2. ผลงานทางวิชาการ

1) A. Rueangprathum, and S. Witosurapot, (2019) Design of Modular Learning Analytics Framework for Early Childhood Education: A Case Study, 2019 International Conference on Information Technology and Computer Communications (ITCC 2019), 16-18 August 2019.

2) A. Ruengprathum, S. Limsiroratana, and S. Witosurapot, (2016) AHP-based Adaptive Resource Selection for Cognitive Platform in Cloud Gaming Service, GSTF International Journal on Computing (JoC), Vol.4 No.4, pp.52-58, April 2016.

3) A. Ruengprathum, S. Limsiroratana, and S. Witosurapot, (2016) User-Driven Multimedia Adaptation Framwork for Context-aware Learning Content Service, Proceedings of IACT Melbourne Conferences, pp.193-196, January 2016.

<u>อาจารย์ประจำ</u>

1) นายฮัมบาลี เจะมะ

1.1 ภาระงานสอนในหลักสูตรนี้

<u>รายวิชา</u>	<u>หน่วยกิต</u>
142-335 ประโยชน์เพื่อนมนุษย์	1((1)-0-2)
142-118 ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ ฟังและพูด	2((2)-0-4)
142-119 ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ อ่านและเขียน	2((2)-0-4)
142-111 ยกเครื่องเรื่องอังกฤษ	2((2)-0-4)
142-112 อังกฤษออนแอร์	2((2)-0-4)
142-211 อังกฤษกันทุกวัน	2((2)-0-4)
142-238 ตะลอนทัวร์	2((2)-0-4)

1.2 ภาระงานสอนในปัจจุบัน

<u>รายวิชา</u>	<u>หน่วยกิต</u>
142-112 ภาษาอังกฤษออนแอร์	3(2-2-5)
142-118 ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการสำหรับการฟังและการพูด	3(2-2-5)
142-119 ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการสำหรับการอ่านและการเขียน	3(2-2-5)
142–335 กิจกรรมเสริมหลักสูตร 1	1(0-0-3)
142-234 สุนทรียศาสตร์แห่งชีวิต	3(2-2-5)

2. ผลงานทางวิชาการ

Jehma, H. (2016). Flipped learning as a strategy for an effective EFL classroom. Asian EFL Journal Professional Teaching Articles, 90, 54-65.

2) Mr.Ringphami Shimray

1.1 ภาระงานสอนในหลักสูตรนี้

รายวิชา	หน่วยกิต
142-215 การพูดในที่สาธารณะ	2((2)-0-4)
142-116 อังกฤษจริตจะก้าน	1((1)-0-2)
142-212 ภาษาอังกฤษเพื่อการพัฒนาปัจเจกบุคคล	2((1)-2-3)
142-138 มนต์รักเสียงดนตรี	1((1)-0-2)
142-117 การเขียนขั้นเทพ	2((2)-0-4)

1.2 ภาระงานสอนในปัจจุบัน

รายวิชา	หน่วยกิต
142–117 การเขียนภาษาอังกฤษขั้นสูง	3(2-2-5)
142-212 ภาษาอังกฤษเพื่อการพัฒนาปัจเจกบุคคล	3(2-2-5)
142-131 ภูมิปัญญาในการดำเนินชีวิต	3(2-2-5)
142–232 ภูมิปัญญาท้องถิ่น	3(2-2-5)

3) Mr.Dimitrije Curcic

1.1 ภาระงานสอนในหลักสูตรนี้

รายวิชา	หน่วยกิต
142-141 การวาดเส้น	3((1)-4-4)
142-143 ความรู้เบื้องต้นในงานศิลปะและการออกแบบ	3((2)-2-5)
142-144 พื้นฐานการออกแบบและการสร้างความคิด	3((2)-2-5)
142-247 การสร้างโมเดล 3 มิติพื้นฐาน	3((2)-2-5)
142-355 โครงงานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 1	3((0)-9-0)
142-356 โครงงานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 2	3((0)-9-0)

1.2 ภาระงานสอนในปัจจุบัน

รายวิชา	หน่วยกิต
142–141 การวาดเส้นดิจิทัล	3(1-4-4)

142–143 ความรู้เบื้องต้นในงานศิลปะและการออกแบบ	3(2-2-5)
142-144 การออกแบบแนวคิดสร้างสรรค์	3(2-2-5)
142-145 การออกแบบกราฟิก	3(2-2-5)
142-146 กายวิภาคสำหรับงานแอนิเมชัน	3(2-2-5)
142-147 การสร้างโมเดล 3 มิติ 1	3(2-2-5)
142-253 การออกแบบโมชันกราฟิกส์	3(2-2-5)
142-355 โครงงานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 1	3(0-9-0)
142-455 โครงงานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 2	9(0-27-0)

ภาคผนวก ช

ข้อเสนอแนะของกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิและการดำเนินการของหลักสูตร

	ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ	การดำเนินการ
1	ปรับปรุงชื่ออาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษาให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยเพิ่มคำศัพท์อธิบายภาษาอังกฤษ	ดำเนินการแล้ว โดยการเพิ่มชื่ออาชีพเป็นภาษาอังกฤษในวงเล็บ “( )” กำกับหลังคำภาษาไทย
2	ปรับปรุงชื่อวิชา 145-456 การออกแบบและการจัดนิทรรศการ (Display Design (Exhibition & Curatorship) เพื่อให้มีความชัดเจนและสื่อถึงคำอธิบายรายวิชามากยิ่งขึ้น	ดำเนินการแล้ว โดยแก้ไขชื่อวิชา ดังนี้ 142-456 การออกแบบการจัดแสดงและการจัดนิทรรศการ (Display Design and Exhibition)
3	ปรับปรุงรหัสวิชาให้สอดคล้องกับชั้นปีการศึกษาให้สอดคล้องตามแผนการศึกษา	ดำเนินการแล้ว ดังนี้ - เปลี่ยนรหัสวิชา 142-243 เป็น 142-145 การเขียนบทและการเขียนสตอรีบอร์ด - เปลี่ยนรหัสวิชา 142-250 เป็น 142-150 การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ - เปลี่ยนรหัสวิชา 142-254 เป็น 142-154 ระบบฐานข้อมูล - เปลี่ยนรหัสวิชา 142-147 เป็น 142-247 การสร้างโมเดล 3 มิติพื้นฐาน - เปลี่ยนรหัสวิชา 142-356 เป็น 142-257 ระเบียบวิธีวิจัย - เปลี่ยนรหัสวิชา 142-353 เป็น 142-259 ประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนประสานงานกับผู้ใช้
4	เพิ่มรายวิชาด้านการตลาดดิจิทัล เพื่อให้สอดคล้องกับอาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา	ดำเนินการแล้ว โดยบรรจุรายวิชา 142-376 กลยุทธ์การตลาดดิจิทัล ไว้ในหลักสูตรนี้
5	ปรับปรุงรายวิชาบังคับเรียนก่อน เพื่อให้	ดำเนินการแล้ว ดังนี้

	ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ	การดำเนินการ
	สอดคล้องกับการเรียนรู้ของรายวิชาของหลักสูตร	- รายวิชาที่ต้องบังคับเรียนก่อนรายวิชา 142-357 การโปรแกรมเว็บส่วนหลัง ได้แก่ 142-154 ระบบฐานข้อมูล - รายวิชาที่ต้องบังคับเรียนก่อนรายวิชา 142-371 การจัดการข้อมูลดิจิทัลและการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ 142-154 ระบบฐานข้อมูล - รายวิชาที่ต้องบังคับเรียนก่อนรายวิชา 142-378 การเขียนโปรแกรมเกม ได้แก่ 142-150 การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ
6	ปรับปรุงคำศัพท์ภาษาไทย “แอร์เรย์ (array)” เป็น “อาร์เรย์ (array)” และคำคุณศัพท์ “กราฟิกส์ (Graphics)” เป็น “กราฟิก (Graphic)”	ดำเนินการแล้ว
7	เปลี่ยนคำว่า ELO ให้เป็น PLO	ดำเนินการแล้ว
8	ปรับปรุงกระบวนการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา เพื่อความชัดเจนมากยิ่งขึ้น	ดำเนินการแล้ว
9	ปรับปรุงแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (Program Leaning Outcomes: PLOs) สู่รายวิชา (Curriculum Mapping)	ดำเนินการแล้ว โดยปรับความรับผิดชอบหลักและความรับผิดชอบรอง ให้สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร และมีความยืดหยุ่นของการจัดการในรายวิชามากขึ้น
10	ปรับปรุง ปรัชญาของหลักสูตร ให้สื่อถึงข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร	ดำเนินการแล้ว
11	ความคาดหวังของผลลัพธ์การเรียนรู้เมื่อสิ้นปีการศึกษา ยังไม่มีรายละเอียด PLO ข้อ 1-5	ดำเนินการแล้ว

ภาคผนวก ซ

เอกสารเปรียบเทียบปรัชญาและวัตถุประสงค์ของ

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560 กับหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563
1. ชื่อหลักสูตร วิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดิจิทัลมีเดีย (หลักสูตรนานาชาติ)	**1. ชื่อหลักสูตร** วิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล (หลักสูตรนานาชาติ)
2. ความสำคัญ หลักการและเหตุผล เป็นหลักสูตรที่ตอบสนองความต้องการบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญทางด้านดิจิทัลมีเดีย ที่เป็นผลมาจากการเจริญเติบโตอย่างรวดเร็วและต่อเนื่องของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และการพัฒนาอย่างก้าวกระโดดทางเทคโนโลยีสารสนเทศและเทคโนโลยีด้านดิจิทัลที่สามารถพัฒนานักออกแบบรุ่นใหม่ที่มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถผลิตผลงานที่สามารถสร้างมูลค่าแก่เศรษฐกิจและสังคมได้ เพื่อผลิตบัณฑิตออกสู่ตลาดแรงงานที่มีคุณภาพสูงทั้งในระดับชาติและนานาชาติ	**2. ความสำคัญ หลักการและเหตุผล** เป็นหลักสูตรที่ตอบสนองความต้องการบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญทางด้านดิจิทัลมีเดีย ที่เป็นผลมาจาก การเจริญเติบโตอย่างรวดเร็วและต่อเนื่องของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และการพัฒนาอย่างก้าวกระโดด ทางเทคโนโลยีสารสนเทศและเทคโนโลยีด้านดิจิทัลที่สามารถพัฒนานักออกแบบรุ่นใหม่ที่มีความคิด สร้างสรรค์ สามารถผลิตผลงานที่สามารถสร้างมูลค่าแก่เศรษฐกิจและสังคมได้ เพื่อผลิตบัณฑิตออกสู่ ตลาดแรงงานที่มีคุณภาพสูงทั้งในระดับชาติและนานาชาติ
3. ปรัชญาของหลักสูตร มุ่งเน้นผลิตบัณฑิตด้านดิจิทัลมีเดียที่มีความเชี่ยวชาญ สามารถบูรณาการศาสตร์ทางด้านคอมพิวเตอร์ การสื่อสาร ศิลปะ และความคิดสร้างสรรค์ เพื่อการออกแบบสื่อและนวัตกรรมบนพื้นฐานของเทคโนโลยีสมัยใหม่ และตรงกับความต้องการของตลาดงานระดับชาติและนานาชาติ	**3. ปรัชญาของหลักสูตร** มุ่งผลิตนวัตกรด้านดิจิทัลมีเดียซึ่งเป็นนักสื่อสารแนวคิดผ่านสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ โดยบูรณาการความรู้ทางเทคโนโลยีสมัยใหม่ สุนทรียศาสตร์ ศาสตร์การสื่อสาร และพื้นฐานกระบวนการวิจัย

4. วัตถุประสงค์ของหลักสูตร 1) ผลิตบัณฑิตที่มีความรู้และทักษะทางด้านดิจิทัลมีเดีย การสื่อสาร และศิลปะ 2) ผลิตบัณฑิตที่มีความสามารถในการบูรณาการและประยุกต์ความรู้ทางด้านดิจิทัลมีเดีย การสื่อสาร และศิลปะ เพื่อการออกแบบสื่ออย่างมีประสิทธิภาพและตรงกับความต้องการของตลาดในระดับประเทศและนานาชาติ 3) ผลิตบัณฑิตที่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และสามารถค้นหาความรู้เพิ่มเติม เพื่อพัฒนานวัตกรรมด้านการออกแบบสื่อ 4) ผลิตบัณฑิตที่มีความสามารถในการสื่อสารเป็นภาษาอังกฤษได้ มีความสามารถในการแข่งขันระดับนานาชาติ 5) ผลิตบัณฑิตที่สามารถทำงานในสภาพแวดล้อมที่เป็นพหุวัฒนธรรม โดยตระหนักถึงวัฒนธรรมขององค์กร และมิติทางด้านสังคมในระดับสากล 6) ผลิตบัณฑิตที่มีคุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณในวิชาชีพ	**4. วัตถุประสงค์ของหลักสูตร** 1) ผลิตบัณฑิตที่มีความรู้และมีทักษะในศาสตร์ด้านดิจิทัลมีเดีย ศิลปะและการวิจัย 2) ผลิตบัณฑิตที่มีความรู้และมีทักษะสื่อสารโดยภาษาอังกฤษเป็นฐาน 3) ผลิตบัณฑิตที่สามารถการบูรณาการและประยุกต์ความรู้ด้านดิจิทัลมีเดีย การสื่อสาร ศิลปะ เพื่อการออกแบบสื่อและสิ่งสร้างสรรค์โดยใช้โดยภาษาอังกฤษและการวิจัยเป็นฐานที่ตรงกับความต้องการของตลาดงานระดับชาติและนานาชาติ 4) ผลิตบัณฑิตที่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์เพื่อพัฒนานวัตกรรมด้านการออกแบบสื่อและนวัตกรรมดิจิทัลเพื่อการแข่งขันระดับชาติและนานาชาติ 5) ผลิตบัณฑิตที่สามารถทำงานในสภาพแวดล้อมที่เป็นพหุวัฒนธรรม โดยตระหนักถึงวัฒนธรรมขององค์กร และมิติทางด้านสังคมในระดับสากล 6) ผลิตบัณฑิตที่มีคุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณในวิชาชีพ

ภาคผนวก ฌ

เอกสารเปรียบเทียบหลักสูตรเดิมกับหลักสูตรปรับปรุงใหม่

ส่วนที่ 1 การเปรียบเทียบโครงสร้างหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560 กับหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2563

หมวดวิชา/กลุ่มวิชา	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	หมวดวิชา/กลุ่มวิชา	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2563
1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	**32 หน่วยกิต**	**1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป**	**34 หน่วยกิต**
1) กลุ่มวิชาภาษา	12 หน่วยกิต	สาระที่ 1 ศาสตร์พระราชาและประโยชน์เพื่อนมนุษย์	5 หน่วยกิต
2) กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	11 หน่วยกิต	สาระที่ 2 ความเป็นพลเมืองและชีวิตที่สันติ	1 หน่วยกิต
3) กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์	9 หน่วยกิต	สาระที่ 3 การเป็นผู้ประกอบการ	4 หน่วยกิต
		สาระที่ 4 การอยู่อย่างรู้เท่าทันและการรู้ดิจิทัล	4 หน่วยกิต
		สาระที่ 5 การคิดเชิงระบบ การคิดเชิงตรรกะและตัวเลข	4 หน่วยกิต
		สาระที่ 6 ภาษาและการสื่อสาร	8 หน่วยกิต
		สาระที่ 7 สุนทรียศาสตร์และกีฬา	2 หน่วยกิต
		รายวิชาเลือก	6 หน่วยกิต
2. หมวดวิชาเฉพาะ	**95 หน่วยกิต**	**2. หมวดวิชาเฉพาะ**	**88 หน่วยกิต**
1) กลุ่มวิชาพื้นฐาน	30 หน่วยกิต	1) กลุ่มวิชาพื้นฐาน	24 หน่วยกิต
2) กลุ่มวิชาบังคับ	35 หน่วยกิต	2) กลุ่มวิชาบังคับ	33 หน่วยกิต
3) กลุ่มวิชาบังคับเลือก	12 หน่วยกิต	3) กลุ่มวิชาบังคับเลือก	13 หน่วยกิต
4) กลุ่มวิชาเลือก	18 หน่วยกิต	4) กลุ่มวิชาเลือก	18 หน่วยกิต
3. หมวดวิชาเลือกเสรี	**6 หน่วยกิต**	**3. หมวดวิชาเลือกเสรี**	**6 หน่วยกิต**
รวม	**133 หน่วยกิต**	**รวม**	**128 หน่วยกิต**

<u>หมายเหตุ</u>

1. ปรับปรุงโครงสร้างหลักสูตรของหมวดวิชาศึกษาทั่วไปให้สอดคล้องกับโครงสร้างหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรของวิทยาเขตหาดใหญ่ เริ่มใช้ปีการศึกษา 2561

2. ปรับปรุงโครงสร้างหลักสูตรของหมวดรายวิชาเฉพาะ จาก 95 หน่วยกิต เป็น 88 หน่วยกิต เนื่องจากปรับปรุงรายวิชาในกลุ่มวิชาพื้นฐาน กลุ่มวิชาบังคับและกลุ่มวิชาบังคับเลือก ดังรายละเอียดในส่วนที่ 2

ส่วนที่ 2 รายละเอียดการปรับปรุงหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาดิจิทัลมีเดีย (หลักสูตรนานาชาติ) หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560

กับ สาขาวิชาสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล (หลักสูตรนานาชาติ) หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2563

ก. โครงสร้างหลักสูตร

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	หน่วยกิต	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2563	หน่วยกิต	หมายเหตุ
หน่วยกิตตลอดหลักสูตร	**133**	**หน่วยกิตตลอดหลักสูตร**	**128**	
1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	**32**	**1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป**	**30**	
		สาระที่ 1 ศาสตร์พระราชาและประโยชน์เพื่อนมนุษย์	**4**	
142-335 กิจกรรมเสริมหลักสูตร 1 142-133 พลศึกษา	1 1	142-335 ประโยชน์เพื่อนมนุษย์ -	1 -	ปรับปรุงตามโครงสร้างหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรของวิทยาเขตหาดใหญ่ ยกเลิก
		สาระที่ 2 ความเป็นพลเมืองและชีวิตที่สันติ	**5**	
-	-	142-239 ศิลปะการดำเนินชีวิต	3	ปรับปรุงตามโครงสร้างหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรของวิทยาเขตหาดใหญ่

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	หน่วยกิต	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2563	หน่วยกิต	หมายเหตุ
142-131 ภูมิปัญญาในการดำเนินชีวิต	3	-	-	ยกเลิก
142-132 สุขภาวะกายและจิต	3	-	-	ยกเลิก
142-134 จิตวิทยาการสื่อสารและพฤติกรรมผู้บริโภค	3	-	-	ยกเลิก
142-231 มนุษย์และสังคม	3	-	-	ยกเลิก
142-232 ภูมิปัญญาท้องถิ่น	3	-	-	ยกเลิก
142-233 อาเซียนศึกษา	3	-	-	ยกเลิก
		สาระที่ 3 การเป็นผู้ประกอบการ	**1**	
		สาระที่ 4 การอยู่อย่างรู้เท่าทันและการรู้ดิจิทัล	**4**	
142-121 วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และสังคม	3	142-121 โลกแห่งอนาคต	2	ปรับปรุงตามโครงสร้างหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรของวิทยาเขตหาดใหญ่
142-122 คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ	3	-	-	ยกเลิก

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	หน่วยกิต	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2563	หน่วยกิต	หมายเหตุ
142-123 สื่อสังคมในยุคดิจิทัล -	3	- 142-225 ปัจจัยที่ 5	- 2	ยกเลิก ปรับปรุงตามโครงสร้างหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรของวิทยาเขตหาดใหญ่
		สาระที่ 5 การคิดเชิงระบบ การคิดเชิงตรรกะและตัวเลข	**4**	
142-124 การแก้ปัญหาแบบสร้างสรรค์ 142-125 ความรู้เบื้องต้นด้านทรัพย์สินทางปัญญา 142-126 นวัตกรรมและเทคโนโลยี 142-127 คอมพิวเตอร์และการประยุกต์ 142-128 คอมพิวเตอร์และการโปรแกรม -	3 3 3 3 3 -	142-124 การแก้ปัญหาแบบสร้างสรรค์ - - - - 142-129 คิดไปข้างหน้า	2 - - - - 2	ปรับปรุงตามโครงสร้างหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรของวิทยาเขตหาดใหญ่ ยกเลิก ยกเลิก ยกเลิก ยกเลิก ปรับปรุงตามโครงสร้างหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ที่กำหนดไว้ใน

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	หน่วยกิต	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2563	หน่วยกิต	หมายเหตุ
				หลักสูตรของวิทยาเขตหาดใหญ่
		สาระที่ 6 ภาษาและการสื่อสาร	**4**	
142-117 การเขียนภาษาอังกฤษขั้นสูง	3	142-117 การเขียนขั้นเทพ	2	ปรับปรุงตามโครงสร้างหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรของวิทยาเขตหาดใหญ่
142-118 ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการสำหรับการฟังและการพูด	3	142-118 ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ ฟังและพูด	2	ปรับปรุงตามโครงสร้างหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรของวิทยาเขตหาดใหญ่
142-119 ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการสำหรับการอ่านและการเขียน	3	142-119 ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ อ่านและเขียน	2	ปรับปรุงตามโครงสร้างหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรของวิทยาเขตหาดใหญ่
-	-	142-215 การพูดในที่สาธารณะ	2	ปรับปรุงตามโครงสร้างหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรของวิทยาเขตหาดใหญ่
		สาระที่ 7 สุนทรียศาสตร์และกีฬา	**2**	
142-234 สุนทรียศาสตร์แห่งชีวิต	3	142-234 โลกสวย	1	ปรับปรุงตามโครงสร้างหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ที่กำหนดไว้ใน

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	หน่วยกิต	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2563	หน่วยกิต	หมายเหตุ
				หลักสูตรของวิทยาเขตหาดใหญ่
142-235 กฎหมายเพื่อการประกอบอาชีพและการดำเนินชีวิต	3	-	-	ยกเลิก
142-236 ศิลปะและสันทนาการจีน	3	-	-	ยกเลิก
-	-	142-135 พับเพียบเรียบร้อย	1	ปรับปรุงตามโครงสร้างหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรของวิทยาเขตหาดใหญ่
-	-	142-136 ปั้นดินให้เป็นดาว	1	ปรับปรุงตามโครงสร้างหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรของวิทยาเขตหาดใหญ่
-	-	142-137 ใครๆ ก็วาดได้	1	ปรับปรุงตามโครงสร้างหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรของวิทยาเขตหาดใหญ่
-	-	142-138 มนต์รักเสียงดนตรี	1	ปรับปรุงตามโครงสร้างหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรของวิทยาเขตหาดใหญ่
-	-	142-139 ท่องโลกศิลปะ	1	ปรับปรุงตามโครงสร้างหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรของวิทยาเขตหาดใหญ่

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	หน่วยกิต	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2563	หน่วยกิต	หมายเหตุ
-	-	142-237 ดีไซน์เนอร์ชุดดำ	1	ปรับปรุงตามโครงสร้างหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรของวิทยาเขตหาดใหญ่
		รายวิชาเลือก	**6**	
142-111 ภาษาอังกฤษเรียนสนุก	3	142-111 ยกเครื่องเรื่องอังกฤษ	2	ปรับปรุงตามโครงสร้างหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรของวิทยาเขตหาดใหญ่
142-112 ภาษาอังกฤษออนแอร์	3	142-112 อังกฤษออนแอร์	2	ปรับปรุงตามโครงสร้างหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรของวิทยาเขตหาดใหญ่
142–113 ความคิดและการสื่อสาร (สำหรับนักศึกษาไทย)	3	-	-	ยกเลิก
142-114 ภาษาไทยในชีวิตประจำวัน (สำหรับนักศึกษาต่างชาติ)	3	-	-	ยกเลิก
142-115 ภาษาอังกฤษสำหรับพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ	3	142-115 ภาษาอังกฤษสำหรับพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ	1	ปรับปรุงตามโครงสร้างหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรของวิทยาเขตหาดใหญ่
142-116 ภาษาอังกฤษสำหรับศิลปวิจักษณ์	3	142-116 อังกฤษจริตจะก้าน	1	ปรับปรุงตามโครงสร้างหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรของวิทยาเขตหาดใหญ่

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	หน่วยกิต	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2563	หน่วยกิต	หมายเหตุ
142-211 ภาษาอังกฤษสำหรับชีวิตประจำวัน	3	142-211 อังกฤษกันทุกวัน	2	ปรับปรุงตามโครงสร้างหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรของวิทยาเขตหาดใหญ่
142-212 ภาษาอังกฤษเพื่อการพัฒนาปัจเจกบุคคล	3	142-212 ภาษาอังกฤษเพื่อการพัฒนาปัจเจกบุคคล	2	ปรับปรุงตามโครงสร้างหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรของวิทยาเขตหาดใหญ่
142-213 ภาษาจีนในสถานการณ์ต่างๆ	3	-	-	ยกเลิก
142-214 ภาษาสื่อและศิลปะการเล่าเรื่อง	3	142-214 ภาษาสื่อและศิลปะการเล่าเรื่อง	1	ปรับปรุงตามโครงสร้างหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรของวิทยาเขตหาดใหญ่
142-223 การสืบค้นสารสนเทศและนำเสนองาน	3	-	-	ยกเลิก
-	-	142-224 สื่อสร้างสรรค์สำหรับการนำเสนอผลงานวิชาการ	1	ปรับปรุงตามโครงสร้างหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรของวิทยาเขตหาดใหญ่
-	-	142-226 การออกแบบการนำเสนอแบบสร้างสรรค์สำหรับการประชุมวิชาการและการสื่อสาร	1	ปรับปรุงตามโครงสร้างหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรของวิทยาเขตหาดใหญ่

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	หน่วยกิต	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2563	หน่วยกิต	หมายเหตุ
-	-	142-227 ทำเงินด้วย Youtube	1	ปรับปรุงตามโครงสร้างหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรของวิทยาเขตหาดใหญ่
-	-	142-228 การออกแบบผลิตภัณฑ์และการสร้างแบรนด์	1	ปรับปรุงตามโครงสร้างหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรของวิทยาเขตหาดใหญ่
-	-	142-229 การจัดการสื่อโฆษณาออนไลน์	1	ปรับปรุงตามโครงสร้างหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรของวิทยาเขตหาดใหญ่
-	-	142-238 ตะลอนทัวร์	2	ปรับปรุงตามโครงสร้างหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรของวิทยาเขตหาดใหญ่
2. หมวดวิชาเฉพาะ	**95**	**2. หมวดวิชาเฉพาะ**	**88**	
2.1 กลุ่มวิชาพื้นฐาน	**30**	**2.1 กลุ่มวิชาพื้นฐาน**	**24**	
142-141 การวาดเส้นดิจิทัล	3	142-141 การวาดเส้น	3	คงเดิม
142-142 การโปรแกรมคอมพิวเตอร์พื้นฐาน	3	142-142 การโปรแกรมคอมพิวเตอร์พื้นฐาน	3	คงเดิม
142-143 ความรู้เบื้องต้นในงานศิลปะและการออกแบบ	3	142-143 ความรู้เบื้องต้นในงานศิลปะและการออกแบบ	3	คงเดิม
142-144 การออกแบบแนวคิด	3	142-144 พื้นฐานการออกแบบ	3	ปรับปรุงรายวิชาจาก 142-144 การออกแบบแนวคิด

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	หน่วยกิต	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2563	หน่วยกิต	หมายเหตุ
สร้างสรรค์		และการสร้างความคิด		สร้างสรรค์ และ 142-145 การออกแบบกราฟิก
142-145 การออกแบบกราฟิก	3	-	-	ปรับปรุงรายวิชาเป็น 142-144 พื้นฐานการออกแบบและการสร้างความคิด
142-146 กายวิภาคสำหรับงานแอนิเมชัน	3	-	-	เปลี่ยนจากกลุ่มวิชาพื้นฐานเป็นกลุ่มวิชาเลือกและเปลี่ยนรหัสวิชาเป็น 142-363
142-243 การเขียนบทและการเขียนสตอรีบอร์ด	3	142-145 การเขียนบทและการเขียนสตอรีบอร์ด	3	เปลี่ยนรหัสวิชาเพื่อให้สอดคล้องกับแผนการศึกษา
142-241 หลักการเทคโนโลยีทางเว็บ	3	142-241 หลักการเทคโนโลยีทางเว็บ	3	คงเดิม
142-242 การถ่ายภาพดิจิทัล	3	142-242 การถ่ายภาพดิจิทัล	3	คงเดิม
142-147 การสร้างโมเดล 3 มิติ 1	3	142-247 การสร้างโมเดล 3 มิติพื้นฐาน	3	เปลี่ยนรหัสและชื่อวิชาเพื่อให้สอดคล้องกับแผนการศึกษา
2.2 กลุ่มวิชาบังคับ	**35**	**2.2 กลุ่มวิชาบังคับ**	**33**	
-	-	142-150 การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ	3	เปลี่ยนจากกลุ่มวิชาเลือกเป็นกลุ่มวิชาบังคับ และเปลี่ยนรหัสวิชาจาก 142-270 เพื่อให้สอดคล้องกับแผนการศึกษาและกลุ่มวิชา

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	หน่วยกิต	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2563	หน่วยกิต	หมายเหตุ
-	-	142-154 ระบบฐานข้อมูล	3	เปลี่ยนจากกลุ่มวิชาบังคับเลือกเป็นกลุ่มวิชาบังคับและเปลี่ยนรหัสวิชาจาก 142-254 เพื่อให้สอดคล้องกับแผนการศึกษา
142-251 แอนิเมชัน 3 มิติ 1	3	142-251 แอนิเมชัน 3 มิติพื้นฐาน	3	เปลี่ยนรหัสและชื่อวิชาเพื่อให้สอดคล้องกับแผนการศึกษา
142-252 การเขียนบทเกม	3	-	-	เปลี่ยจากกลุ่มวิชาบังคับเป็นกลุ่มวิชาเลือก และเปลี่ยนรหัสวิชาเป็น 142-360
-	-	142-252 การออกแบบเกม	3	เปลี่ยนจากลุ่มวิชาเลือกเป็นกลุ่มวิชาบังคับ และเปลี่ยนรหัสวิชาจาก 142-272 เพื่อให้สอดคล้องกับกลุ่มวิชา
142-352 กลยุทธ์การตลาดดิจิทัล	3	-	-	เปลี่ยนจากกลุ่มวิชาบังคับเป็นกลุ่มวิชาเลือก และเปลี่ยนรหัสวิชาเป็น 142-376 เพื่อให้สอดคล้องกับกลุ่มวิชา
142-356 ระเบียบวิธีวิจัย	1	142-257 ระเบียบวิธีวิจัย	3	เปลี่ยนรหัสวิชาเพื่อให้สอดคล้องกับแผนการศึกษาและปรับปรุงหน่วยกิต
142-353 ประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนประสานงานกับผู้ใช้	3	142-259 ประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนประสานงานกับผู้ใช้	3	เปลี่ยนรหัสวิชาเพื่อให้สอดคล้องกับแผนการศึกษา
142-354 การนำเสนอแฟ้ม	3	-	-	ยกเลิก

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	หน่วยกิต	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2563	หน่วยกิต	หมายเหตุ
ผลงาน				
142-350 สัมมนาด้านดิจิทัลมีเดีย 1	1	-	-	เปลี่ยนจากกลุ่มวิชาบังคับเป็นกลุ่มวิชาบังคับเลือก และปรับปรุงหน่วยกิต
142-351 การบริหารโครงการ	3	142-351 การบริหารโครงการ	3	คงเดิม
142-253 การออกแบบโมชันกราฟิกส์	3	-	-	เปลี่ยนจากกลุ่มวิชาบังคับเป็นกลุ่มวิชาบังคับเลือก
142-355 โครงงานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 1	3	142-355 โครงงานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 1	3	คงเดิม
142-455 โครงงานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 2	9	142-356โครงงานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 2	3	ปรับปรุงหน่วยกิตและเปลี่ยนรหัสวิชาเพื่อให้สอดคล้องกับแผนการศึกษา
-	-	142-456 การออกแบบการจัดแสดงและการจัดนิทรรศการ	6	วิชาใหม่
2.3 กลุ่มวิชาบังคับเลือก	**12**	**2.3 กลุ่มวิชาบังคับเลือก**	**13**	
-	-	142-350 สัมมนาด้านดิจิทัลมีเดีย 1	2	เปลี่ยนจากกลุ่มวิชาบังคับเป็นกลุ่มวิชาบังคับเลือก และปรับปรุงหน่วยกิต
-	-	142-358 สัมมนาด้าน	2	วิชาใหม่

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	หน่วยกิต	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2563	หน่วยกิต	หมายเหตุ
-	-	ดิจิทัลมีเดีย 2		
		142-253 การออกแบบโมชันกราฟิก	3	เปลี่ยนจากกลุ่มวิชาบังคับเป็นกลุ่มวิชาบังคับเลือก
142-254 ระบบฐานข้อมูล	3	-	-	เปลี่ยนจากกลุ่มวิชาบังคับเลือกเป็นกลุ่มวิชาบังคับและเปลี่ยนรหัสวิชาจาก 142-154 เพื่อให้สอดคล้องกับแผนการศึกษา
142-255 การออกแบบเว็บแบบตอบสนอง	3	142-255 การออกแบบเว็บแบบตอบสนอง	3	คงเดิม
142-256 การสร้างโมเดล 3 มิติ 2	3	-	-	ยกเลิก
142-257 การวาดเส้นสำหรับแอนิเมชัน	3	-	-	ยกเลิก
-	-	142-256 แอนิเมชัน 2 มิติแบบดิจิทัล	3	เปลี่ยนจากกลุ่มวิชาเลือกเป็นกลุ่มวิชาบังคับเลือก และเปลี่ยนรหัสวิชาจาก 142-376 เพื่อให้สอดคล้องกับกลุ่มวิชาคงเดิม
142-258 การพัฒนาโปรแกรม	3	142-258 การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนมือถือแบบข้าม	3	

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	หน่วยกิต	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2563	หน่วยกิต	หมายเหตุ
ประยุกต์บนมือถือแบบข้ามแพลตฟอร์ม		แพลตฟอร์ม		
142-357 การโปรแกรมเว็บส่วนหลัง	3	142-357 การโปรแกรมเว็บส่วนหลัง	3	คงเดิม
142-259 แสง เงา และการประมวลภาพ	3	142-359 แสง เงา และการประมวลภาพ	3	เปลี่ยนรหัสวิชาเพื่อให้สอดคล้องกับแผนการศึกษา
142-358 แอนิเมชัน 3 มิติ 2	3	-	-	ยกเลิก
3.3 กลุ่มวิชาเลือก	**18**	**3.3 กลุ่มวิชาเลือก**	**18**	
142-401 สหกิจศึกษาด้านดิจิทัลมีเดีย	6	142-401 สหกิจศึกษาด้านดิจิทัลมีเดีย	6	คงเดิม
142-402 ฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพด้านดิจิทัลมีเดีย	ไม่น้อยกว่า 300 ชั่วโมง	142-402 ฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพด้านดิจิทัลมีเดีย	ไม่น้อยกว่า 300 ชั่วโมง	คงเดิม
142-270 การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ	3	-	-	เปลี่ยนจากกลุ่มวิชาเลือกเป็นกลุ่มวิชาบังคับ และเปลี่ยนรหัสวิชาเป็น 142-150 เพื่อให้สอดคล้องกับแผนการศึกษาและกลุ่มวิชา
142-271 แสงและการถ่ายภาพ	3	-	-	ยกเลิก

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	หน่วยกิต	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2563	หน่วยกิต	หมายเหตุ
142-272 การออกแบบเกม	3	-	-	เปลี่ยนจากลุ่มวิชาเลือกเป็นกลุ่มวิชาบังคับ และเปลี่ยนรหัสวิชาเป็น 142-252 เพื่อให้สอดคล้องกับกลุ่มวิชา
142-273 การผลิตวิชวลเอฟเฟกต์ 1	3	-	-	ยกเลิก
-	-	142-360 การเขียนบทเกม	3	เปลี่ยจากกลุ่มวิชาบังคับเป็นกลุ่มวิชาเลือก และเปลี่ยนรหัสวิชาจาก 142-252
142-361 ความเป็นผู้ประกอบการ	3	142-361 ความเป็นผู้ประกอบการ	3	คงเดิม
142-362 มารยาทการเข้าสังคม	3	142-362 วิถีแห่งพลเมืองเน็ต	3	เปลี่ยนชื่อวิชา
142-363 การเงินเบื้องต้นสำหรับอาชีพอิสระ	3	-	-	ยกเลิก
-	-	142-363 กายวิภาคสำหรับงานแอนิเมชัน	3	เปลี่ยนจากลุ่มวิชาพื้นฐานเป็นกลุ่มวิชาเลือกและเปลี่ยนรหัสวิชาจาก 142-146
142-364 การบริหารธุรกิจ	3	-	-	ยกเลิก
142-365 การโปรแกรมกราฟิก	3	142-365 การโปรแกรมกราฟิก	3	คงเดิม
142-366 การออกแบบเสียง	3	-	-	ยกเลิก

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	หน่วยกิต	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2563	หน่วยกิต	หมายเหตุ
-	-	142-366 ดิจิทัลซอฟต์แวร์และแอปพลิเคชัน	3	วิชาใหม่
142-367 เทคนิคการซ้อนภาพดิจิทัล 1	3	-	-	ยกเลิก
-	-	142-367 การคิดเชิงออกแบบขั้นพื้นฐาน	3	วิชาใหม่
142-368 การผลิตวิชวลเอฟเฟกต์ 2	3	-	-	ยกเลิก
-	-	142-368 บริการออกแบบดิจิทัล	3	วิชาใหม่
142-369 แมทมูฟวิ่งและการจับการเคลื่อนไหว	3	-	-	ยกเลิก
-	-	142-369 สื่อสร้างสรรค์สำหรับการค้นพบทางวิทยาศาสตร์	3	วิชาใหม่
142-370 เทคนิคการซ้อนภาพดิจิทัล 2	3	-	-	ยกเลิก

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	หน่วยกิต	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2563	หน่วยกิต	หมายเหตุ
-	-	142-370 นวัตกรรมดิจิทัลสำหรับการสร้างสื่อใหม่	3	วิชาใหม่
142-371 การสร้างตัวควบคุมสำหรับแอนิเมชัน	3	-	-	ยกเลิก
-	-	142-371 การจัดการข้อมูลดิจิทัลและการวิเคราะห์ข้อมูล	3	วิชาใหม่
142-372 การสร้างโมเดล 3 มิติ 3	3	-	-	ยกเลิก
-	-	142-372 ธุรกิจอัจฉริยะ	3	วิชาใหม่
142-373 การออกแบบศิลปะเชิงแนวคิดสำหรับแอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์	3	-	-	ยกเลิก
-	-	142-373 การวิจัยดิจิทัลสำหรับสื่อสร้างสรรค์	3	วิชาใหม่
142-374 การประมวลผลภาพ 3 มิติขั้นสูง	3	-	-	ยกเลิก

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	หน่วยกิต	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2563	หน่วยกิต	หมายเหตุ
-	-	142-374 เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับสื่อสร้างสรรค์	3	วิชาใหม่
142-375 ดิจิทัลแมทเพนทิง	3	142-375 ดิจิทัลแมทเพนทิง	3	คงเดิม
142-376 แอนิเมชัน 2 มิติแบบดิจิทัล	3	-	-	เปลี่ยนจากกลุ่มวิชาเลือกเป็นกลุ่มวิชาบังคับเลือก และเปลี่ยนรหัสวิชาเป็น 142-256 เพื่อให้สอดคล้องกับกลุ่มวิชา
-	-	142-376 กลยุทธ์การตลาดดิจิทัล	3	เปลี่ยนจากกลุ่มวิชาบังคับเป็นกลุ่มวิชาเลือก และเปลี่ยนรหัสวิชาจาก 142-352 เพื่อให้สอดคล้องกับกลุ่มวิชา
142-377 การผลิตสื่อวิดีทัศน์ดิจิทัลสำหรับงานวิชวลเอฟเฟกต์	3	-	-	ยกเลิก
-	-	142-377 ภาพยนตร์ศึกษา	3	วิชาใหม่
142-378 การเขียนโปรแกรมเกม	3	142-378 การเขียนโปรแกรมเกม	3	คงเดิม
142-379 การพัฒนาเว็บส่วนหลังด้วยโครงสำเร็จรูป	3	-	-	ยกเลิก
142-380 การพัฒนาเว็บส่วนหน้าด้วยโครงสำเร็จรูป	3	142-380 การพัฒนาเว็บส่วนหน้าด้วยโครงสำเร็จรูป	3	คงเดิม

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	หน่วยกิต	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2563	หน่วยกิต	หมายเหตุ
142-381 การพัฒนาเว็บส่วนหน้าแบบโต้ตอบ	3	-	-	ยกเลิก
142-382 การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนมือถือระบบแอนดรอยด์	3	-	-	ยกเลิก
142-383 การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนมือถือระบบไอโอเอส	3	-	-	ยกเลิก
142-384 ระบบการจัดการเว็บแบบสำเร็จรูป	3	142-384 ระบบการจัดการเว็บแบบสำเร็จรูป	3	คงเดิม
142-385 การพัฒนาเกม 2 มิติ	3	-	-	ยกเลิก
142-386 การพัฒนาเกม 3 มิติ	3	-	-	ยกเลิก
142-387 การพัฒนาเกมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่	3	-	-	ยกเลิก
-	-	142-387 การเขียนโปรแกรมเกมขั้นสูง	3	วิชาใหม่
142-388 การจัดการเว็บสำหรับ	3	-	-	ยกเลิก

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	หน่วยกิต	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2563	หน่วยกิต	หมายเหตุ
โปรแกรมค้นหา				
-	-	142-388 หัวข้อพิเศษ 1	1-3	วิชาใหม่
142-389 ความเป็นจริงเสมือนและความเป็นจริงเสริม	3	-	-	ยกเลิก
-	-	142-389 เทคโนโลยีสื่อใหม่	3	วิชาใหม่
142-390 ปัญญาประดิษฐ์	3	142-390 ปัญญาประดิษฐ์	3	คงเดิม
142-391 หัวข้อพิเศษ	1-3	142-391 หัวข้อพิเศษ 2	1-3	เปลี่ยนชื่อวิชา
-	-	142-392 การออกแบบอินโฟกราฟิก	3	วิชาใหม่
-	-	142-393 การออกแบบอัตลักษณ์	3	วิชาใหม่
-	-	142-394 การออกแบบบรรจุภัณฑ์	3	วิชาใหม่
-	-	142-395 หัวข้อพิเศษ 3	1-3	วิชาใหม่
-	-	142-396 ระบบเครือข่ายและเทคโนโลยีเว็บ	3	วิชาใหม่

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	หน่วยกิต	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2563	หน่วยกิต	หมายเหตุ
-	-	142-398 สรรพสิ่งอิงกับอินเทอร์เน็ตและระบบฝังตัว	3	วิชาใหม่

ข. คำอธิบายรายวิชา

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560	คำอธิบายรายวิชา	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563	คำอธิบายรายวิชา	หมายเหตุ
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป				
142-335 กิจกรรมเสริมหลักสูตร 1 1(0-0-3)	กิจกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมเชิงบูรณาการองค์ความรู้ในสาขาวิชาที่ศึกษา เน้นประโยชน์สังคมและประโยชน์เพื่อนมนุษย์เป็นกิจที่หนึ่ง ปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม จิตสำนึกสาธารณะ การทำงานเป็นทีมทั้งในสาขาวิชาและหรือระหว่างสาขาวิชา ภายใต้คำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา	142-335 ประโยชน์เพื่อนมนุษย์ 1((1)-0-2)	การทำกิจกรรมเชิงบูรณาการองค์ความรู้ เน้นหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง หลักการทรงงาน หลักการเข้าใจ เข้าถึง พัฒนา เพื่อประโยชน์เพื่อนมนุษย์เป็นกิจที่หนึ่ง The Integrative activities emphasizing the philosophy of sufficiency economy, work	ปรับปรุงคำอธิบายรายวิชาเพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนมากขึ้น

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560	คำอธิบายรายวิชา	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563	คำอธิบายรายวิชา	หมายเหตุ
	Corperate Social Responsibility (CSR) activities integrating body of knowledge of the study field; emphasizing on those activities for the benefits of society and mankind as the first priority; cultivating sense of morality, ethics, public mind; teamwork within and/or across disciplines under the supervision of advisors		principles, understanding and development of King's philosophy for the benefits of mankind	
142-124 การแก้ปัญหาแบบสร้างสรรค์ 3(2-2-5)	ปัญหา ปัจจัยและสาเหตุของปัญหา การเข้าใจปัญหา รูปแบบของปัญหา ขั้นตอนการแก้ปัญหา ขั้นตอนวิธีการคิดเพื่อการตัดสินใจ การแก้ปัญหาด้วยขั้นตอนวิธี การคิดแบบมี	142-124 การแก้ปัญหาแบบสร้างสรรค์ 2((2)-0-4)	ปัจจัยและสาเหตุของปัญหา การทำความเข้าใจปัญหา ประเภทของปัญหา ขั้นตอนการแก้ปัญหา อัลกอริทึม การคิดเพื่อการตัดสินใจและวางขั้นตอนวิธี การแก้ปัญหาด้วย	ปรับปรุงคำอธิบายรายวิชาเพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนมากขึ้น

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560	คำอธิบายรายวิชา	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563	คำอธิบายรายวิชา	หมายเหตุ
	วิจารณญาณและมุมมองต่างๆ ความน่าเชื่อถือและความสัมพันธ์กันของข้อมูล แหล่งที่มาของข้อมูล การเข้าใจแหล่งที่มาของข้อมูล หลักฐาน ข้อเท็จจริง ความสมเหตุสมผลและความน่าเชื่อถือ Problems; factors and causes of problem; understanding the problem; types of problems; problem solving steps; algorithms; thinking process for decision making; problem solving with algorithms; critical thinking and ideas; reliability and relevance of information; sources of		อัลกอริทึม การคิดอย่างมีวิจารณญาณและมุมมองต่างๆ ความน่าเชื่อถือและความสัมพันธ์กัน แหล่งที่มาของข้อมูล การทำความเข้าใจแหล่งที่มาของข้อมูล หลักฐาน ข้อเท็จจริง ความถูกต้องและความน่าเชื่อถือ Factors and causes of problem; understanding the problem; types of problems, problem solving steps; algorithm; thinking for decision making and algorithm; problem solving with algorithm; critical thinking and ideas; reliability and relevance; sources of information, understanding the	

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560	คำอธิบายรายวิชา	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563	คำอธิบายรายวิชา	หมายเหตุ
	information; understanding the sources of information; evidences; facts; validity and reliability		sources of information, evidences, facts, validity and reliability	
142–117 การเขียนภาษาอังกฤษขั้นสูง 3(2-2-5)	การเขียนเชิงวิชาการ การทำรายงาน การเขียนความเรียงประเภทต่างๆ เชิงบรรยาย เชิงพรรณนา เชิงเปรียบเทียบ เชิงโต้แย้ง เป็นต้น เพิ่มพูนวงศ์ศัพท์ระดับสูงเพื่อการเขียนภาษาอังกฤษแบบเป็นทางการ Advanced academic writing; report writing; writing different types of essays: narrative, descriptive, comparative, argumentative essays, etc.; enhancing the usage	142-117 การเขียนขั้นเทพ 2((2)-0-4)	เทคนิคการเขียนภาษาอังกฤษขั้นสูง การเขียนความเรียงรูปแบบต่างๆ โดยใช้ข้อเท็จจริงและความคิดเห็นสนับสนุน การอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูล การเขียนเชิงสร้างสรรค์ เทคนิคการเขียนงานให้น่าสนใจ การผสมผสานเทคนิคการเขียนเชิงสร้างสรรค์ในงานเขียนความเรียง Advanced writing techniques; different types of essays writing supported by	ปรับปรุงคำอธิบายรายวิชาเพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนมากขึ้น

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560	คำอธิบายรายวิชา	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563	คำอธิบายรายวิชา	หมายเหตุ
	of specific vocabularies for English formal writing		facts and opinions; references and citation; creative writing; writing techniques to make your worr interesting; an integration of creative writing techniques in essays writing	
142–118 ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการสำหรับการฟังและการพูด 3(2-2-5)	การฟังภาษาอังกฤษสาระวิชาการ การฟังบรรยาย การประกาศในสถานศึกษา การฟังบทสนทนาหรือการประกาศที่เป็นทางการหรือในสถานที่ทำงาน เทคนิคการพูดเพื่อแสดงความคิดเห็น ตอบคำถาม สร้างทักษะในการสอบเพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการทดสอบความสามารถทางภาษาอังกฤษ เช่น TOEIC, IELTS, TOEFL หรือการทดสอบอื่นๆ	142-118 ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ ฟังและพูด 2((2)-0-4)	การพัฒนาทักษะการสื่อสารทางด้านการฟังและพูดผ่านบทสนทนาในชีวิตประจำวัน ข่าว รายการโทรทัศน์ ภาพยนต์ การฟังสาระวิชาการ ประกาศแบบเป็นทางการหรือในสถานที่ทำงาน การพัฒนาทักษะการพูด เทคนิคการพูดในบริบทต่างๆ เช่น การแสดงความคิดเห็น การตอบคำถาม การต่อบทสนทนา การพัฒนาทักษะจำเป็นและเตรียมความ	ปรับปรุงคำอธิบายรายวิชาเพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนมากขึ้น

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560	คำอธิบายรายวิชา	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563	คำอธิบายรายวิชา	หมายเหตุ
	Listening in academic contexts: lectures, academic announcements, conversations or announcements in formal setting or in workplace; speaking techniques for giving opinions; answering questions; skills building for English proficiency test preparation such as TOEIC, IELTS, TOEFL or other tests		พร้อมเพื่อทดสอบวัดระดับความสามารถภาษาอังกฤษ A course focusing on communication skills; listening and speaking through daily life conversation, news, tv programs, movies; listening in academic contexts; announcements in formal settings or in workplace; speaking skills practice: speaking techniques for giving opinions, answering questions, making conversation; skills building for English proficiency test preparation	

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560	คำอธิบายรายวิชา	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563	คำอธิบายรายวิชา	หมายเหตุ
142-119 ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการสำหรับการอ่านและการเขียน 3(2-2-5)	การเขียนภาษาอังกฤษสาระวิชาการ การตอบข้อสอบแบบความเรียงเพื่อแสดงความคิดเห็นที่มีความสอดคล้อง กระชับ ถูกต้องตามอักขระวิธี การสรุปความ การถอดความ ทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจ การอ่านเพื่อเพิ่มพูนวงศ์ศัพท์จากบทความที่มีเนื้อหาทางเทคนิคทางวิชาการเพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการสอบวัดความสามารถทางภาษา เช่น TOEIC, IELTS, TOEFL หรือการทดสอบอื่นๆ Writing in academic contexts: writing an essay in order to express opinions with coherence, conciseness and mechanical accuracy as to	142-119 ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ อ่านและเขียน 2((2)-0-4)	พื้นฐานการอ่านและการขียนภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ การอ่านเพื่อความเข้าใจ อ่านเพื่อเพิ่มพูนวงศ์คำศัพท์ อ่านเพื่อจับใจความสำคัญและการหาข้อมูลรายละเอียด การอ่านตีความ การอ่านเพื่อนำข้อมูลมาใช้ในงานเขียน การพัฒนาทักษะการเขียน โครงสร้างประโยค ระบบการเขียน การเขียนเนื้อหาอย่างสอดคล้อง การสรุปความ การถอดความ การถ่ายข้อความ การเตรียมความพร้อมสำหรับกาสอบวัดระดับความสามารถภาษาอังกฤษ Fundamental English reading and writing for academic purpose; reading	ปรับปรุงคำอธิบายรายวิชาเพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนมากขึ้น

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560	คำอธิบายรายวิชา	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563	คำอธิบายรายวิชา	หมายเหตุ
	respond to a test question; summarizing, paraphrasing; comprehensive reading skills; reading for vocabulary building in academic texts with technical terms; English proficiency test preparation such as TOEIC, IELTS, TOEFL or other tests		comprehension; reading for vocabulary building; identifying main ideas and specific information; reading between the lines; reading for writing; writing skills building: sentence structure, writing mechanics, writing with coherence, summarizing and paraphrasing; English proficiency test preparation	
142-234 สุนทรียศาสตร์แห่งชีวิต 3(2-2-5)	การสร้างสุนทรียภาพแห่งชีวิตจากการเรียนรู้พหุวัฒนธรรม แนวทางการจัดการความขัดแย้งโดยสันติวิธีและสร้างเจตคติที่ดีในการอยู่ร่วมกันในสังคม	142-234 โลกสวย 1((1)-0-2)	การสร้างสุนทรียศาสตร์ในชีวิตบนพื้นฐานของความเข้าใจในวัฒนธรรมที่หลากหลาย พลังของทัศนคติบวก การเรียนรู้และซึบซับความสวยงามของชีวิตผ่านงานศิลปะ	ปรับปรุงคำอธิบายรายวิชาเพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนมากขึ้น

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560	คำอธิบายรายวิชา	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563	คำอธิบายรายวิชา	หมายเหตุ
	The development of life aesthetics based on multicultural understanding; peaceful way of conflict management; positive attitude development for peaceful co-existence		ผ่านธรรมชาติ ผ่านงานสุนทรีย์ด้านต่างๆ พัฒนาการด้านอารมณ์และความรู้สึก เรียนรู้เขาเรียนรู้เราผ่านการแสดงออกทางศิลปะ การผ่อนคลายความตึงเครียดด้วยศิลปะแขนงต่างๆ การหาแรงบันดาลใจ การสร้างกำลังใจ การอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข Development of life aesthetics based on multicultural understanding; power of positive attitude; feeling and absorbing the beauty of life through arts, nature and other aesthetic creations; getting to know yourself and others through	

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560	คำอธิบายรายวิชา	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563	คำอธิบายรายวิชา	หมายเหตุ
			expressive art; stress release and relaxation through different types of arts; searching for inspiration and spirit; peaceful co-existence	
142–111 ภาษาอังกฤษเรียนสนุก 3(2-2-5)	ภาษาอังกฤษเรียนสนุก ภาษาอังกฤษเพื่อปรับพื้นฐานความรู้ด้านไวยากรณ์และทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน ผ่านกิจกรรมเสริมการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง หลักไวยากรณ์เบื้องต้น ประเภทของคำ การประสมคำ การใช้พจนานุกรม หลักการออกเสียงและการออกเสียงสูงต่ำ การเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านการอ่านและการฟัง การทำความ	142-111 ยกเครื่องเรื่องอังกฤษ 2((2)-0-4)	เทคนิคการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยตนเอง หลักไวยากรณ์เบื้องต้น ประเภทของคำ การประสมคำ หลักการออกเสียงและการออกเสียงสูงต่ำ เทคนิคการอ่านและการฟัง การทำความเข้าใจประเด็นหลักและการหาข้อมูลรายละเอียด บทสนทนาอย่างง่าย การสร้างประโยคคำถาม การตอบคำถาม ประโยคที่สามารถนำไปใช้งานได้และสำนวนต่าง การเขียนภาษาอังกฤษที่	ปรับปรุงคำอธิบายรายวิชาเพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนมากขึ้น

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560	คำอธิบายรายวิชา	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563	คำอธิบายรายวิชา	หมายเหตุ
	เข้าใจประเด็นหลักและการหาข้อมูลรายละเอียด บทสนทนาอย่างง่าย การสร้างประโยคคำถาม การตอบคำถาม เรียนรู้ประโยคที่สามารถนำไปใช้งานได้และสำนวนต่างๆ การฝึกการเขียนภาษาอังกฤษที่ถูกต้องตามหลักพื้นฐาน โครงสร้างประโยคอย่างง่าย การใช้เครื่องหมายวรรคตอน การใช้ตัวอักษรพิมพ์ใหญ่ การใช้คำเชื่อมอย่างง่าย การเพิ่มพูนวงศ์คำศัพท์ในหลากหลายหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน English for fun; a foundation of English grammar and all-skills practice: listening, speaking, reading and writing		ถูกต้องตามหลักพื้นฐาน โครงสร้างประโยคอย่างง่าย การใช้เครื่องหมายวรรคตอน การใช้ตัวอักษรพิมพ์ใหญ่ การใช้คำเชื่อมอย่างง่าย วงศ์คำศัพท์ในหลากหลายหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน Self-learning techniques; fundamental grammar; part of speech; spelling; pronunciation and intonation; reading and listening techniques; understanding the main idea and identifying specific information; basic conversation; making questions; answering questions; functional language	

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560	คำอธิบายรายวิชา	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563	คำอธิบายรายวิชา	หมายเหตุ
	through interactive learning activities promoting self-learning skills; fundamental grammar; part of speech; spelling; using dictionary; pronunciation and intonation; learning English through reading and listening; understanding the main idea and identifying specific information; basic conversation; making questions; answering questions; functional language and idioms; basic English writing; simple sentence structure; punctuation; capitalization; using simple conjunctions; expanding		and idioms; basic English writing; simple sentence structure; punctuation; capitalization; using simple conjunctions; vocabulary related to daily life	

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560	คำอธิบายรายวิชา	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563	คำอธิบายรายวิชา	หมายเหตุ
	vocabulary knowledge related to daily life			
142–112 ภาษาอังกฤษออนแอร์ 3(2-2-5)	ภาษาอังกฤษออนแอร์ ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร การพัฒนาทักษะทุกด้าน ฟัง พูด อ่าน เขียน โดยเน้นทักษะที่จำเป็นสำหรับการศึกษาระดับสูงต่อไป การฟังเพื่อนำไปใช้ในการพูด การอภิปราย การขยายความ การจดบันทึก การจับใจความสำคัญ การสรุปข้อมูลจากการฟัง การฟังเพื่อฝึกตีความ การพูดเชิงเล่าเรื่องและอธิบาย การแสดงความคิดเห็น ให้ข้อเสนอแนะ ให้คำแนะนำ การบรรยายผู้คน สถานที่และกิจกรรมต่างๆ การพูดในที่สาธารณะ กลยุทธ์การอ่าน การอ่านคร่าวๆ เพื่อจับใจความสำคัญ การ	142-112 อังกฤษออนแอร์ 2((2)-0-4)	ภาษาอังกฤษออนแอร์ ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร การพัฒนาทักษะทุกด้าน ฟัง พูด อ่าน เขียน โดยเน้นทักษะที่จำเป็นสำหรับการศึกษาระดับสูงต่อไป การฟังเพื่อนำไปใช้ในการพูด การอภิปราย การขยายความ การจดบันทึก การจับใจความสำคัญ การสรุปข้อมูลจากการฟัง การฟังเพื่อฝึกตีความ การพูดเชิงเล่าเรื่องและอธิบาย การแสดงความคิดเห็น ให้ข้อเสนอแนะ ให้คำแนะนำ การบรรยายผู้คน สถานที่และกิจกรรมต่างๆ การพูดในที่สาธารณะ กลยุทธ์การอ่าน การอ่านคร่าวๆ เพื่อจับ	ปรับปรุงคำอธิบายรายวิชาเพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนมากขึ้น

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560	คำอธิบายรายวิชา	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563	คำอธิบายรายวิชา	หมายเหตุ
	อ่านผ่านๆ เพื่อหาข้อมูลเฉพาะ การคาดเดาความหมายจากบริบท การอนุมานการสรุปจากงานเขียน การอ่านเพื่อการเขียน การเขียนย่อหน้าและเรียงความให้ถูกต้องตามหลักโครงสร้าง การเขียนสรุปความและการถอดความ English on air; English for communication; all-skills development: listening, speaking ,reading and writing, emphasizing on the necessary skills for higher education; listening tasks as a basis of speaking; discussion and extension; note-taking; identifying main points and summarizing information from listening texts;		ใจความสำคัญ การอ่านผ่านๆ เพื่อหาข้อมูลเฉพาะ การคาดเดาความหมายจากบริบท การอนุมานการสรุปจากงานเขียน การอ่านเพื่อการเขียน การเขียนย่อหน้าและเรียงความให้ถูกต้องตามหลักโครงสร้าง การเขียนสรุปความและการถอดความ English for communication; all-skills development: listening, speaking ,reading and writing, emphasizing on the necessary skills for higher education; listening tasks as a basis of speaking; discussion and extension; note-taking;	

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560	คำอธิบายรายวิชา	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563	คำอธิบายรายวิชา	หมายเหตุ
	listening for inferences; narrative and explanatory speaking: giving opinions, suggestions and advices, describing people, places and activities; public speaking; reading strategies: skimming for main ideas, scanning for specific information, guessing meaning from context, making inferences from written texts, reading for writing; writing well-constructed paragraphs and compositions, summarizing, paraphrasing information		identifying main points and summarizing information from listening texts; listening for inferences; narrative and explanatory speaking: giving opinions, suggestions and advices, describing people, places and activities; public speaking; reading strategies: skimming for main ideas, scanning for specific information, guessing meaning from context, making inferences from written texts, reading for writing; writing well-constructed paragraphs and compositions,	

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560	คำอธิบายรายวิชา	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563	คำอธิบายรายวิชา	หมายเหตุ
			summarizing, paraphrasing information	
142–115 ภาษาอังกฤษสำหรับพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ 3(2-2-5)	องค์ความรู้คำศัพท์และศัพท์เฉพาะในภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศด้านคอมพิวเตอร์ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์และซอฟต์แวร์ เว็บไซต์ อินเทอร์เน็ตและการดำเนินการออนไลน์ต่างๆ สื่อประสม สื่อสังคมสำหรับธุรกิจ พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ และอื่นๆ English vocabulary; functional language and jargons related to information technology industry: computer, hardware and software, website, internet and online transactions, multimedia,	142-115 ภาษาอังกฤษสำหรับพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ 1((1)-0-2)	องค์ความรู้คำศัพท์และศัพท์เฉพาะในภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศด้านคอมพิวเตอร์ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์และซอฟต์แวร์ เว็บไซต์ อินเทอร์เน็ตและการดำเนินการออนไลน์ต่างๆ สื่อประสม สื่อสังคมสำหรับธุรกิจ พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์และอื่นๆ English vocabulary; functional language and jargons related to information technology industry: computer, hardware and software, website,	ปรับปรุงคำอธิบายรายวิชาเพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนมากขึ้น

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560	คำอธิบายรายวิชา	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563	คำอธิบายรายวิชา	หมายเหตุ
	enterprise social media, e-commerce, etc.		internet and online transactions, multimedia, enterprise social media, e-commerce, etc	
142–116 ภาษาอังกฤษสำหรับศิลปวิจักษณ์ 3(2-2-5)	องค์ความรู้คำศัพท์และศัพท์เฉพาะในภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับความหมายของศิลปะ ประวัติศาสตร์ศิลป์และวิวัฒนาการของศิลปะและการออกแบบในยุคต่างๆ ประวัติการออกแบบงานศิลปะและการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์เพื่อนำเสนอผลงานศิลปะ สำนวนภาษาอังกฤษสำหรับการชื่นชมและวิพากษ์วิจารณ์งานศิลปะ English vocabulary knowledge and jargons related to the meaning of art; history and evolution of art and design	142-116 อังกฤษจริตจะก้าน 1((1)-0-2)	การออกเสียงภาษาอังกฤษ ทำนองเสียง การเน้นเสียง สำเนียงภาษาอังกฤษ English pronunciation and articulation; intonation; stress; different accents of English	ปรับปรุงคำอธิบายรายวิชาเพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนมากขึ้น

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560	คำอธิบายรายวิชา	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563	คำอธิบายรายวิชา	หมายเหตุ
	in different eras; history of various art design and computerized design for art presentation; English expressions for art appreciation and criticism			
142–211 ภาษาอังกฤษสำหรับชีวิตประจำวัน 3(2-2-5)	ภาษาอังกฤษสำหรับชีวิตประจำวัน ภาษาอังกฤษแบบทั่วไป การพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน สำหรับสถานการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวัน บทสนทนาภาษาอังกฤษ คำศัพท์เฉพาะในสถานการณ์ต่างๆ การฝึกทักษะภาษาอังกฤษเชิงวิชาการเพื่อนำไปใช้ในการเรียน การฟังเพื่อวัตถุประสงค์ทางวิชาการ การอภิปรายและการนำเสนอเชิงวิชาการโดยใช้ภาษาอังกฤษ การอ่านภาษาอังกฤษจาก	142-211 อังกฤษกันทุกวัน 2((2)-0-4)	ภาษาอังกฤษสำหรับชีวิตประจำวัน ภาษาอังกฤษแบบทั่วไป การพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน สำหรับสถานการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวัน บทสนทนาภาษาอังกฤษ คำศัพท์เฉพาะในสถานการณ์ต่างๆ การฝึกทักษะภาษาอังกฤษเชิงวิชาการเพื่อนำไปใช้ในการเรียน การฟังเพื่อวัตถุประสงค์ทางวิชาการ การอภิปรายและการนำเสนอเชิงวิชาการโดยใช้	ปรับปรุงคำอธิบายรายวิชาเพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนมากขึ้น

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560	คำอธิบายรายวิชา	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563	คำอธิบายรายวิชา	หมายเหตุ
	แหล่งข้อมูลต่างๆ การเขียนเชิงวิชาการและการเขียนในชีวิตประจำวัน English for daily life; general English; all-skills improvement: listening, speaking, reading and writing for different situations in daily life; conversation in English; vocabulary for different situations; academic English to apply in classrooms; listening for academic purposes; discussion and presentation in English; reading in English from different sources; academic writing and writing English in daily life		ภาษาอังกฤษ การอ่านภาษาอังกฤษจากแหล่งข้อมูลต่างๆ การเขียนเชิงวิชาการและการเขียนในชีวิตประจำวัน English for Daily Life General English; all-skills improvement: listening, speaking, reading and writing for different situations in daily life; conversation in English; vocabulary for different situations; academic English to apply in classrooms; listening for academic purposes; discussion and presentation in English; reading in English from	

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560	คำอธิบายรายวิชา	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563	คำอธิบายรายวิชา	หมายเหตุ
			different sources; academic writing and writing English in daily life	
142-212 ภาษาอังกฤษเพื่อการพัฒนาปัจเจกบุคคล 3(2-2-5)	การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในทุกด้าน ฟัง พูด อ่าน เขียน การเรียนภาษาจากเนื้อหาสาขาวิชาต่าง เช่น ศิลปะ ดนตรี จริยธรรม โลกและสิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม ทักษะการสื่อสารระหว่างบุคคล เป็นต้น การเรียนรู้ภาษาผ่านเนื้อหาและการเรียนรู้เนื้อหาผ่านการเรียนภาษาเพื่อพัฒนาทักษะทางภาษาและความเป็นปัจเจกบุคคลควบคู่กันไป English skills development: listening, speaking reading and writing; content-	142-212 ภาษาอังกฤษเพื่อการพัฒนาปัจเจกบุคคล 2((1)-2-3)	การเรียนภาษาอังกฤษผ่านเนื้อหาสาระวิชาต่างๆ จากศาสตร์ที่หลากหลาย เช่น การพัฒนาบุคลิกภาพ คุณธรรม จริยธรรม โลกและสิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม ทักษะการสื่อสารระหว่างบุคคล เป็นต้น การเรียนรู้ภาษาผ่านเนื้อหาและการเรียนรู้เนื้อหาผ่านภาษาเพื่อพัฒนาทักษะการใช้ภาษาอังกฤษและพัฒนาความเป็นปัจเจกบุคคลควบคู่กันไป Content-obligatory language and content-compatible language from a	ปรับปรุงคำอธิบายรายวิชาเพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนมากขึ้น

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560	คำอธิบายรายวิชา	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563	คำอธิบายรายวิชา	หมายเหตุ
	obligatory language and content-compatible language from a variety of topics such as arts, music, ethics, Earth and environment, cultures, interpersonal skills, etc.; learning language through content and vice versa in order to develop language skills and personality simultaneously		variety of topics such as personality development, morality, ethics, Earth and environment, cultures, interpersonal skills, etc.; learning language through content and vice versa in order to develop language skills and each individual personality simultaneously	
142-214 ภาษาสื่อและศิลปะการเล่าเรื่อง 3(2-2-5)	ภาษาอังกฤษและศัพท์เฉพาะสำหรับการทำงานในอุตสหกรรมการผลิตสื่อ เช่น การเขียนข่าว การโฆษณา สื่อวิทยุและโทรทัศน์ การประชาสัมพันธ์ การแสดง เป็นต้น ศาสตร์และศิลปะแห่งการเล่าเรื่อง การ	142-214 ภาษาสื่อและศิลปะการเล่าเรื่อง 1((1)-0-2)	ภาษาอังกฤษและศัพท์เฉพาะสำหรับการทำงานในอุตสหกรรมการผลิตสื่อ เช่น การเขียนข่าว การโฆษณา สื่อวิทยุและโทรทัศน์ การประชาสัมพันธ์ การแสดง เป็นต้น ศาสตร์และศิลปะแห่งการเล่าเรื่อง	ปรับปรุงคำอธิบายรายวิชาเพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนมากขึ้น

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560	คำอธิบายรายวิชา	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563	คำอธิบายรายวิชา	หมายเหตุ
	เล่าเรื่องให้มีประสิทธิภาพ จับใจผู้ฟังและเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย English language, expressions and specific vocabulary for media production industry such as news writing, advertising, radio broadcasting and television, public relation, plays and performances, etc.; science and art of storytelling: effective storytelling to gain audience's interest and to reach target group		การเล่าเรื่องให้มีประสิทธิภาพ จับใจผู้ฟังและเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย English language, expressions and specific vocabulary for media production industry such as news writing, advertising, radio broadcasting and television, public relation, plays and performances, etc.; science and art of storytelling: effective storytelling to gain audience's interest and to reach target group	

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560	คำอธิบายรายวิชา	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563	คำอธิบายรายวิชา	หมายเหตุ
หมวดวิชาเฉพาะ				
142-252 การเขียนบทเกม 3(2-2-5)	พื้นฐานการเขียนเค้าโครงเรื่องเกม การสร้างและพัฒนาตัวละคร การเล่าเรื่องภายในเกม โครงสร้างเกม โครงสร้างความก้าวหน้า เนื้อเรื่องหลัก จังหวะ จุดสำคัญสูงสุดของเหตุการณ์ Basic game storyline writing; character creation and development; game narration; game structure; progress structure; story arc; pacing; climax	142-360 การเขียนบทเกม 3((2)-2-5)	พื้นฐานการเขียนเค้าโครงเรื่องเกม การสร้างและพัฒนาตัวละคร การเล่าเรื่องภายในเกม โครงสร้างเกม โครงสร้างความก้าวหน้า เนื้อเรื่องหลัก จังหวะ จุดสำคัญสูงสุดของเหตุการณ์ Basic game storyline writing; character creation and development; game narration; game structure; progress structure; story arc; pacing; climax	ปรับปรุงคำอธิบายรายวิชาเพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนมากขึ้น
142-144 การออกแบบแนวคิดสร้างสรรค์ 3(2-2-5)	ศิลปะการออกแบบสื่อเพื่อการสื่อสาร การออกแบบแนวคิดแบบสร้างสรรค์ การสร้างแนวความคิด การ	142-144 พื้นฐานการออกแบบและการสร้างความคิด 3((2)-2-5)	ศิลปะการออกแบบกราฟิกเพื่อการสื่อสาร การออกแบบตัวอักษรและการจัดวางสำหรับสื่อสิ่งพิมพ์ การ	ปรับปรุงรายวิชาเพื่อลดความซ้ำซ้อนของการจัดการเรียนการสอนและปรับปรุง

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560	คำอธิบายรายวิชา	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563	คำอธิบายรายวิชา	หมายเหตุ
	วิจัยและวิเคราะห์ข้อมูล Art of communicational media design; creative conceptual design; conceptual idea making; research and information analysis		ออกแบบอัตลักษณ์องค์กร การสร้างแผนที่ความคิดเพื่อพัฒนากรอบแนวคิด Art of graphic design for communication; typography and layout design for publications; corporate identity design; mind mapping creation for the concept developing	คำอธิบายรายวิชาเพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนมากขึ้น
142-145 การออกแบบกราฟิก 3(2-2-5)	ศิลปะการออกแบบกราฟิกเพื่อการสื่อสาร การออกแบบตราสัญลักษณ์และใช้งานตัวอักษรเพื่อการสื่อสาร การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร การออกแบบอัตลักษณ์แบรนด์ Art of graphic design for communicational; logo and typography design for communication; corporate identity design; brand identity			

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560	คำอธิบายรายวิชา	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563	คำอธิบายรายวิชา	หมายเหตุ
	design			
142-272 การออกแบบเกม 3(2-2-5)	ชนิดของเกม ด่านเกม กฎการเล่น เกมเอนจิน การสร้างภาพเคลื่อนไหว การควบคุมละคร โครงสร้างการโต้ตอบ ส่วนผสานสำหรับผู้เล่น เอกสารการออกแบบเกม การพัฒนาเกมในมุมมองทางธุรกิจ Game genres; game levels; game rules; game engines; animation; control characters; interaction structure; user interface; game design document; business aspects of game development	142-252 การออกแบบเกม 3((2)-2-5)	ชนิดของเกม การเขียนกฎการเล่นเกม กระบวนการออกแบบเกม การสร้างต้นแบบด้วยกระดาษ คณิตศาสตร์และความน่าจะเป็นสำหรับเกม การออกแบบเกมให้สมดุล เอกสารการออกแบบเกม การออกแบบด่านของเกม การพัฒนาเกมในมุมมองทางธุรกิจ Game genres; rules writing; game design process; paper prototyping; mathematics and probability for the game; game balance; level design; business aspects of game development	ปรับปรุงคำอธิบายรายวิชาเพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนมากขึ้น

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560	คำอธิบายรายวิชา	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563	คำอธิบายรายวิชา	หมายเหตุ
142-362 มารยาทการเข้าสังคม 3(2-2-5)	ความสำคัญของธรรมเนียมปฏิบัติ มารยาทการเข้าสังคมในระดับสากล มารยาทบนโต๊ะอาหาร ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับความแตกต่างของอาหารและมารยาทการรับประทานอาหารในแต่ละวัฒนธรรม ธรรมเนียมปฏิบัติแบบสากลในงานเลี้ยง ธรรมเนียมปฏิบัติแบบสากลในการต้อนรับแขกที่ดีและการเป็นแขกที่รู้มารยาท The importance of mannerism; universal socializing etiquette; table manners and general knowledge about different meals and eating etiquette in different cultures; party etiquette; etiquette for	142-362 วิถีแห่งพลเมืองเน็ต 3((2)-2-5)	หลักการเข้าสังคมออนไลน์ กฎและจรรยาบรรณ สิทธิหน้าที่ และพฤติกรรม และมารยาทของวิถีพลเมืองเน็ต รวมทั้งเครื่องมือสนับสนุนวิถีพลเมืองเน็ต Internet Citizen or Digital Citizen; principle of proper online manner; laws and ethics, rights and responsibilities; Netizenship behavior (social, education), netiquette and Internet-based tool for Netizenship	ปรับปรุงคำอธิบายรายวิชาเพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนมากขึ้น

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560	คำอธิบายรายวิชา	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563	คำอธิบายรายวิชา	หมายเหตุ
	being a gracious host and a considerate guest			
142-378 การเขียนโปรแกรมเกม 3(2-2-5)	พื้นฐานการพัฒนาเกม ประวัติวิดีโอเกม สถาปัตยกรรมซอฟต์แวร์สำหรับวิดีโอเกม คณิตศาสตร์สำหรับเกม การโปรแกรมกราฟิกส์ 3 มิติด้วยเอพีไอที่เป็นที่นิยม ปัญญาประดิษฐ์สำหรับเกมเบื้องต้น ฟิสิกส์สำหรับเกม เอฟเฟกต์แสงเงาแบบปัจจุบัน เช่น แสงและเงา การสะท้อนแสงเงาของตัวละคร Foundations of game development; video game history; software architecture for video games; mathematics for games, 3D graphics programming	142-378 การเขียนโปรแกรมเกม 3((2)-2-5)	พื้นฐานการพัฒนาเกม ประวัติวิดีโอเกม เกมเอนจิน การควบคุมตัวละคร ส่วนติดต่อกับผู้เล่น การสร้างภาพเคลื่อนไหว สถาปัตยกรรมซอฟต์แวร์สำหรับวิดีโอเกม คณิตศาสตร์สำหรับเกม การโปรแกรมกราฟิก 3 มิติด้วยเอพีไอที่เป็นที่นิยม ฟิสิกส์สำหรับเกม เอฟเฟกต์แสงเงาแบบปัจจุบัน เช่น แสงและเงา การสะท้อนแสงเงาของตัวละคร Foundations of game development; video game history; game engines; control	ปรับปรุงคำอธิบายรายวิชาเพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนมากขึ้น

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560	คำอธิบายรายวิชา	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563	คำอธิบายรายวิชา	หมายเหตุ
	with popular graphics API; introduction to AI games; physics of games; real time shading effects: light and shadow, light reflection and shadow reflection of characters		characters; user interface; software architecture for video games; animation; mathematics for games, 3D graphic programming with popular graphic API; physics of games; real-time shading effects: light and shadow, light reflection and shadow reflection of characters	

ภาคผนวก ญ

การลงทะเบียนเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษที่กำหนดไว้ในแนวปฏิบัติสำหรับการยื่นผลการทดสอบภาษาอังกฤษตั้งแต่แรกเข้าและการลงทะเบียนเรียนสำหรับนักศึกษาแต่ละประเภทของหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดิจิทัลมีเดีย (หลักสูตรนานาชาติ) หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563

ประกาศวิทยาลัยนานาชาติ วิทยาเขตหาดใหญ่
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
เรื่อง การลงทะเบียนเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษที่กำหนดไว้ในแนวปฏิบัติสำหรับ
การยื่นผลการทดสอบภาษาอังกฤษตั้งแต่แรกเข้าและการลงทะเบียนเรียนสำหรับนักศึกษาแต่ละประเภท
ของหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดิจิทัลมีเดีย (หลักสูตรนานาชาติ) หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563

ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ แบบ มคอ.2 รายละเอียดหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดิจิทัลมีเดีย (หลักสูตรนานาชาติ) หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563 ได้กำหนดคุณสมบัติของผู้เข้าศึกษาจะต้องมีคะแนนภาษาอังกฤษ ดังนี้

TOEIC ไม่ต่ำกว่า 450 หรือ
TOELF (paper-based) ไม่ต่ำกว่า 470 หรือ
TOELF (computer-based) ไม่ต่ำกว่า 150 หรือ
TOEFL (internet-based) ไม่ต่ำกว่า 50 หรือ
IELTS ไม่ต่ำกว่า 4.5 หรือ
PSU-GET โดยมีคะแนนทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียน เฉลี่ยไม่ต่ำกว่าร้อยละ 60

วิทยาลัยนานาชาติ วิทยาเขตหาดใหญ่ จึงกำหนดหลักเกณฑ์ในการยื่นผลทดสอบภาษาอังกฤษเพื่อใช้เป็นคุณสมบัติในการเข้าศึกษา โดยกำหนดให้ยื่นผลคะแนนภาษาอังกฤษอย่างน้อยหนึ่งสัปดาห์ก่อนวันเปิดภาคการศึกษาที่ 1 ของชั้นปีที่ 1 ทั้งนี้ ในกรณีที่นักศึกษาไม่มีผลคะแนนภาษาอังกฤษตามเกณฑ์มาตรฐานข้างต้น หรือไม่ได้ยื่นผลคะแนนภายในช่วงเวลาที่กำหนด ให้ลงทะเบียนเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษเสริม โดยให้ลงทะเบียนเรียนรายวิชาเป็นประเภทไม่นับหน่วยกิตเป็นหน่วยกิตสะสม (Audit) และต้องมีผลการประเมิน "S" (ผลการศึกษาเป็นที่พอใจ) ดังเอกสารแนบท้ายประกาศฉบับนี้

ประกาศฉบับนี้ใช้เพื่อสำหรับนักศึกษารหัส 63 เป็นต้นไป กรณีไม่เป็นไปตามประกาศฉบับนี้ให้อยู่ดุลยพินิจของคณะกรรมการบริหารหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดิจิทัลมีเดีย (หลักสูตรนานาชาติ) พิจารณาเป็นรายบุคคล

ประกาศ ณ วันที่ 12 เดือน ตุลาคม พ.ศ.2562

(ดร.สุมนา ลาภาโรจน์กิจ)
คณบดีวิทยาลัยนานาชาติ วิทยาเขตหาดใหญ่

เอกสารแนบท้ายประกาศวิทยาลัยนานาชาติ วิทยาเขตหาดใหญ่ ลงวันที่ 17 ตุลาคม 2562
เรื่อง การลงทะเบียนเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษที่กำหนดไว้ในแนวปฏิบัติสำหรับ
การยื่นผลการทดสอบภาษาอังกฤษตั้งแต่แรกเข้าและการลงทะเบียนเรียนสำหรับนักศึกษาแต่ละประเภท
ของหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดิจิทัลมีเดีย (หลักสูตรนานาชาติ) หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563

การยื่นผลการทดสอบภาษาอังกฤษ สำหรับนักศึกษาแต่ละประเภท	รายละเอียดการลงทะเบียนรายวิชากลุ่มสาระภาษาและการสื่อสาร สำหรับนักศึกษาแต่ละประเภท
1. ไม่มีผลการทดสอบภาษาอังกฤษตั้งแต่แรกเข้าและไม่สามารถยื่นผลการทดสอบภาษาอังกฤษภายในระยะเวลาที่กำหนด	**1. นักศึกษาที่ไม่เป็นเจ้าของภาษา** (Non-English Native Speakers) ให้นักศึกษาลงทะเบียนเรียนรายวิชาในกลุ่มสาระภาษาและการสื่อสารดังต่อไปนี้ 1.1 รายวิชาบังคับ 4 หน่วยกิต 1.2 รายวิชาภาษาอังกฤษเสริมจำนวน 2 วิชา 4 หน่วยกิต ดังนี้ (1) 142-111 ยกเครื่องเรื่องอังฤษ 2((2)-0-4) (2) 142-112 อังกฤษออนแอร์ 2((2)-0-4) **2. นักศึกษาที่เป็นเจ้าของภาษา** (English Native Speaker) นักศึกษาลงทะเบียนเรียนรายวิชาในกลุ่มสาระภาษาและการสื่อสารดังต่อไปนี้ 2.1 รายวิชาบังคับ 4 หน่วยกิต โดยมีสัดส่วนการประเมินผลการเรียน ดังนี้ (1) งานที่ได้รับมอบหมาย (Assignment) ร้อยละ 60 (2) การสอบ (Examination) ร้อยละ 40 ทั้งนี้ รายละเอียดการจัดการรายวิชาและแนวปฏิบัติให้ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของอาจารย์ประจำรายวิชานั้นๆ
2. มีคะแนนการทดสอบภาษาอังกฤษตั้งแต่แรกเข้าตามคุณสมบัติของผู้เข้าศึกษาเกณฑ์ใดเกณฑ์หนึ่ง	นักศึกษาต้องลงทะเบียนรายวิชาบังคับในกลุ่มสาระภาษาและการสื่อสารจำนวน 4 หน่วยกิต
3. มีคะแนนการทดสอบภาษาอังกฤษตั้งแต่แรกเข้าตามเกณฑ์การสำเร็จการศึกษาเกณฑ์ใดเกณฑ์หนึ่ง ดังต่อไปนี้ (1) TOEIC ไม่ต่ำกว่า 600 หรือ (2) TOEFL (paper-based) ไม่ต่ำกว่า 500 หรือ (3) TOELF (computer-based) ไม่ต่ำกว่า 173 หรือ (4) TOELF (internet-based) ไม่ต่ำกว่า 61 หรือ (5) IELTS ไม่ต่ำกว่า 5.0 หรือ (6) PSU-GET โดยมีคะแนนทักษะฟังพูดอ่านและเขียน เฉลี่ยไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 (7) คะแนนทดสอบอื่นที่ได้มาตรฐานตามประกาศของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์	นักศึกษาลงทะเบียนเรียนรายวิชาในกลุ่มสาระภาษาและการสื่อสารดังต่อไปนี้ 2.1 รายวิชาบังคับ 4 หน่วยกิต โดยมีสัดส่วนการประเมินผลการเรียน ดังนี้ (1) งานที่ได้รับมอบหมาย (Assignment) ร้อยละ 60 (2) การสอบ (Examination) ร้อยละ 40 ทั้งนี้ รายละเอียดการจัดการรายวิชาและแนวปฏิบัติให้ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของอาจารย์ประจำรายวิชานั้นๆ <u>หมายเหตุ</u> ผลการทดสอบภาษาอังกฤษที่ใช้ยื่นตั้งแต่แรกเข้า จะไม่สามารถใช้เพื่อยื่นขอสำเร็จการศึกษาได้ โดยนักศึกษาสามารถยื่นผลการทดสอบภาษาอังกฤษเพื่อสำเร็จการศึกษาตั้งแต่ภาคการศึกษาที่ 2 ชั้นปีที่ 2 เป็นต้นไป และต้องเป็นผลการทดสอบภาษาอังกฤษที่สอบมาแล้วไม่เกิน 2 ปี นับถึงวันที่สำเร็จการศึกษา

ภาคผนวก ฎ

แผนผังแสดง General และ Specific PLOs ของหลักสูตร

ภาคผนวก ฏ

แผนผังแสดง Mapping ระหว่าง คุณลักษณะบัณฑิต (Graduate Attributes)

กับ ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)

สื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล (หลักสูตรนานาชาติ), วท.บ.
Creative Media and Digital Technologies (International Program), Bs.C.
หลักสูตรปรับปรุงใหม่ 2563

Creative Media & Digital Technologies (CMDT)
Program Learning Outcomes

Graduate Attributes		CMDT PLO 01	CMDT PLO 02	CMDT PLO 03	CMDT PLO 04	CMDT PLO 05	CMDT PLO 06	CMDT PLO 07	CMDT PLO 08	CMDT PLO 09	CMDT PLO 10	CMDT PLO 11	CMDT PLO 12
Professionalism	CMDT GA01	Y					Y		Y		Y	Y	Y
Practicality	CMDT GA02	Y		Y	Y	Y		Y		Y	Y	Y	
Internationalized Characters	CMDT GA03	Y	Y				Y		Y				Y
Design Skills	CMDT GA04				Y			Y	Y	Y	Y	Y	
Conceptualization	CMDT GA05				Y	Y		Y	Y	Y	Y	Y	
Technology related Skills	CMDT GA06								Y	Y	Y	Y	
Media industry related English Skills	CMDT GA07	Y	Y						Y	Y	Y	Y	

ภาคผนวก ฐ

แผนผังแสดงโมดูล (Modules) ทั้งหมดของหลักสูตร

ภาคผนวก ฑ

แผนผังแสดง Mapping ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs) และโมดูล (Modeles)

สื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล (หลักสูตรนานาชาติ), วท.บ.

Creative Media and Digital Technologies (International Program), Bs.C.

หลักสูตรปรับปรุงใหม่ 2563

Program Learning Outcomes		Modules															
		CMDT M01	CMDT M02	CMDT M03	CMDT M04	CMDT M05	CMDT M06	CMDT M07	CMDT M08	CMDT M09	CMDT M10	CMDT M11	CMDT M12	CMDT M13	CMDT M14	CMDT M15	CMDT M16
Generic PLOs	CMDT PLO 01									Y	Y				Y	Y	
	CMDT PLO 02	Y									Y				Y	Y	
	CMDT PLO 03								Y	Y	Y				Y	Y	
	CMDT PLO 04	Y					Y			Y	Y				Y	Y	
	CMDT PLO 05	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y				Y	Y	Y
	CMDT PLO 06										Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
	CMDT PLO 07	Y					Y		Y		Y	Y	Y	Y	Y		
Specific PLOs	CMDT PLO 08	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y						
	CMDT PLO 09	Y	Y	Y	Y	Y					Y						
	CMDT PLO 10	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y						
	CMDT PLO 11	Y	Y			Y	Y	Y	Y		Y						
	CMDT PLO 12	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y						

ภาคผนวก ฒ

คำอธิบายโมดูล (Modules) และรายชื่อโมดูลย่อย (Sub Modules)

1. คำอธิบายโมดูลหลัก (Modeles) และรายชื่อโมดูลย่อย (Sub Modules)

Module 01 การคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และมีวิจารณญาณ

(Creative Problem Solving and Critical Thinking)

Brain can be trained. This module provides tasks to exercise student's brain and construct critical thinking skills required in dealing with problems or unexpected situations. Useful for daily life, highlighting how to cope with possible troublesome incidents in a creative way.

<u>รายชื่อโมดูลย่อย</u>

M01.1 การคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์
(Creative Problem Solving)

M01.2 การคิดไปข้างหน้า และ การคิดวิเคราะห์
(Critical Thinking)

M01.3 การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ
(Object Oriented Programming)

M01.4 การคิดเชิงออกแบบขั้นพื้นฐาน
(Design Thinking)

Module 02 การออกแบบสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์

(Creative Digital Media Designer)

Media is a new weapon to tackle people's mind. This module is a starter course for those who are interested in taking the media designer path, covering basics of 2D/3D media design and application development.

<u>รายชื่อโมดูลย่อย</u>

M02.1 พื้นฐานการออกแแบบและศิลปะ
(Art and Design)

M02.2 การออกแบบจากข้อมูล
(Information Design)

M02.3 การสร้างโมเดล 3 มิติ
(3D Modeling)

M02.4 การจัดแสง เงา และการประมวลภาพ
(Shading Lighting and Rendering)

M02.5 การออกแบบกายวิภาคสำหรับงานแอนิเมชัน
(Anatomy for Animation & Sculpting)

M02.6 การออกแบบแอปพลิเคชัน
(Application Design)

Module 03 การผลิตสื่อดิจิทัล
(Digital Media Production)

A course to cultivate the art of media creation, covering from skills and techniques in each essential area of computer animation work, to the process of media production and ideas to expand the range of work in media industry.

<u>รายชื่อโมดูลย่อย</u>

M03.1 แอนิเมชัน 3 มิติ
(3D Animation)

M03.2 การออกแบบโมชันกราฟิก
(Motion Graphic Design)

M03.3 แอนิเมชัน 2 มิติ
(2D Animation)

M03.4 การโปรแกรมกราฟิก
(Graphic Programming)
M03.5 ดิจิทัลแมทเพนทิง
(Digital Matte Painting)
M03.6 การถ่ายภาพดิจิทัล
(Digital Photography)
M03.7 การเขียนบทและการเขียนสตอรีบอร์ด
(Script Writing and Storyboarding)
M03.8 การสร้างภาพยนตร์
(Cinematography)

Module 04 การพัฒนาสื่อข้ามแพลตฟอร์ม
(Cross-Platform Development)

This module offers a full coverage of interactive media development science, featuring the instruction and practical drills to develop websites, mobile applications and games. A comprehensive course for everyone who aims for a career in interactive media creation for different types of platforms or devices.

<u>รายชื่อโมดูลย่อย</u>

M04.1 การสร้างเว็บเบื้องต้น
(Web Technology Fundamental)
M04.2 การออกแบบเว็บแบบตอบสนอง
(Responsive Web Design)
M04.3 การโปรแกรมเว็บส่วนหลัง
(Backend Web Programming)
M04.4 การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนมือถือแบบข้ามแพลตฟอร์ม
(Cross-Platform Mobile Application Development)
M04.5 การออกแบบเกม
(Game Design)

M04.6 การเขียนโปรแกรมเกม
(Game Programming)
M04.7 การจัดการเว็บแบบผ่านระบบสำเร็จรูป
(Content Mangement System)
M04.8 การพัฒนาเว็บส่วนหน้าด้วยโครงสำเร็จรูป
(Frontend Web Application Development)
M04.9 การจัดการระบบเครือข่ายและเทคโนโลยีเว็บ
(Client/Server Application & Web Technology)
M04.10 การเขียนโปรแกรมเกมขั้นสูง
(Advanced Game Programming)
M04.11 การเขียนบทเกม
(Game Script Writing)

Module 05 รู้ทิศทางสื่อใหม่และเทรนด์ดิจิทัล
(New Media and Digital Trends)

Keep up to date with the latest trend in media industry! This module will open a new horizon in the world of the on-going digital technologies. Catching up with the mainstream will do no harm and give an opportunity to pioneer new inventions.

<u>รายชื่อโมดูลย่อย</u>

M05.1 สื่อใหม่
(New Media)
M05.2 การออกแบบสรรพสิ่งอิงกับอินเทอร์เน็ตและระบบฝังตัว
(Internet of Thing & Embedded Devices)

Module 06 การปฏิรูปการเรียนรู้ดิจิทัลและสถาบันการศึกษาภาครัฐ
(Transforming Digital Learning and Governmental Institutions)

This module provides core concepts of the digital transformation for educational organizations. The student will learn the principle and advantage of digital technologies such as the digital transformation technology, digital

trends, Artificial Intelligence and its application, ICT policy to transform education platforms, digital economy, and the platform revolution. At the end of this module, the student can choose the optimal tool and the concept to conduct and support their obstacles and good practices to overcome these impediments.

<u>รายชื่อโมดูลย่อย</u>

M06.1 การออกแบบสื่อสร้างสรรค์สำหรับงานวิชาการ
(Creative Medias for Academic Purpose)

M06.2 การออกแบบสื่อสร้างสรรค์สำหรับวิทยาศาสตร์
(Creative Media for Scientific Purpose)

Module 07 ข้อมูลดิจิทัลอัจฉริยะและการจัดการ
(Digital Data Intelligence and Management)

This includes concepts from statistics, computer science, and software engineering. We learn the necessary skills to manage and analyze data. The students learn concepts such as exploratory data analysis, statistical inference and modeling, machine learning, and high dimensional data analysis. In addition, the students will learn learn how to protect, oversee and interpret data assets for various organizations, including corporations, government agencies, educational institutions and medical facilities.

<u>รายชื่อโมดูลย่อย</u>

M07.1 การออกแบบและสร้างสื่อดิจิทัล
(Digital Application and Design)

M07.2 การจัดการข้อมูลดิจิทัล
(Digital Data Management)

M07.3 การสร้างปัญญาประดิษฐ์
(Artificial Intelligence)

M07.4 การออกแบบธุรกิจอัจฉริยะ
(Digtal Data Analytics and Business Intelligence)

Module 08 การตลาดดิจิทัล ผู้ประกอบการดิจิทัล ทักษะการโปรโมทตนเองเพื่อส่งเสริมธุรกิจ
(Digital Marketing, Digital Entrepreneur and Self-Promotion Development)

A good marketing strategy, particularly "digital" marketing is the wind beneath the wings of any business. This module covers ideas to digital entrepreneur, digital business management, and digital marketing. A good starter for anyone who is interested in building a business on online world, including how to promote and boost up the existing business with digital tools.

<u>รายชื่อโมดูลย่อย</u>

M08.1 การทำเงินด้วย Youtube
(Youtube Maketing and Viral Videography)

M08.2 การออกแบบผลิตภัณฑ์และการสร้างแบรนด์
(Basic Product Design Branding)

M08.3 การจัดการสื่อโฆษณาออนไลน์
(Online Advertising Management)

M08.4 การตลาดดิจิทัล
(Digital Marketing Strategies)

M08.5 การบริหารโครงการ
(Project Management)

M08.6 การเป็นผู้ประกอบการ
(Entrepreneurship)

M08.7 การออกแบบอัตลักษณ์
(Identity Design (Branding))

M08.8 การออกแบบบรรจุภัณฑ์
(Package Design)

Module 09 รู้ทันโลกดิจิทัล
(Digital Literacy)

This module is well-suited for serving active learners, who want to proceed with confidence in many crucial aspects of fast-changing digital technologies. The module explains that consuming digital content, communicating, and etiquette are provided for basic computing concepts and skills and legal

issues related to Internet usage. The ultimate objective of this module is developing the learners for good quality Digital Citizenship.

<u>รายชื่อโมดูลย่อย</u>

M09.1 สื่อสังคมในยุคดิจิทัล
(Social Media in Digital Age)

M09.2 ความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์
(Advancement in Science)

M09.3 วิถีแห่งพลเมืองเน็ต
(Netizenship)

Module 10 งานสื่อสร้างสรรค์และการจัดแสดงผลงาน
(Creative Medial Project and Exhibition)

This module is a simulation of real-life media job pitching, starting from conceptualizing a project, creating project proposal, executing real workpiece, to publicize the work in a well-organized exhibition. A real integration of learning and working, good for constructing hands-on experience, dealing with real customers and problem solving skills.

<u>รายชื่อโมดูลย่อย</u>

M10.1 การทำวิจัยและโครงงานดิจิทัลมีเดียเบื้องต้น
(Research Methodology and Project in Digital Media)

M10.2 หัวข้อพิเศษ 1
(Special Topic I)

M10.3 หัวข้อพิเศษ 2
(Special Topic II)

M10.4 หัวข้อพิเศษ 3
(Special Topic III)

M10.5 การวิจัยดิจิทัลสำหรับสื่อสร้างสรรค์
(Digital Research for Creative Media)

M10.6 การผลิตโครงงานดิจิทัลมีเดีย
(Project in Digital Media Kick-Off)

M10.7 การออกแบบการจัดแสดงและการจัดนิทรรศการ
(Display Design (Exhibition) & Curratorship)

M10.8 สหกิจศึกษาด้านดิจิทัลมีเดีย
(Cooperative Education in Digital Media)

M10.9 ฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพด้านดิจิทัลมีเดีย
(Internship in Digital Media)

Module 11 อังกฤษเลียน(เรียน)แบบโปร
(English Like a Pro)

A module of English learning emphasizing on developing the specific skills required for higher education students to achieve their academic success, covering reading, writing, listening and speaking techniques practiced through a wide range of topics and tasks.

<u>รายชื่อโมดูลย่อย</u>

M11.1 นักพูดมือโปร
(Professional Speaker)

M11.2 นักเขียนมือโปร
(Professional Writer)

Module 12 ทักษะภาษาไร้พรมแดน
(No Boundaries Communication)

A life savior module to boost up English language learners fundamental skills, with simple language, helpful activities, grammar aid and vocabulary support. Learners will experience fun tactics for language improvement, open their horizon in English learning and get a firm grasp of autonomous learning.

<u>รายชื่อโมดูลย่อย</u>

M12.1 อังกฤษสบายๆ
(English Surfer)

M12.2 อังกฤษท่องโลกกว้าง
(English Traveler)

Module 13 ภาษาอังกฤษเพื่อการทำงานอย่างมืออาชีพ

(English for Professional Development)

A module of "career-ready English" -- short, specialist English workshops for different work skills, industries and professions. The course is designed to meet a growing demand of workplace English, including current trends in technology, story telling, self-promotion, English for travelers, and much more.

<u>รายชื่อโมดูลย่อย</u>

M13.1 ภาษาอังกฤษสำหรับพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ
(English for Basic IT)

M13.2 ภาษาอังกฤษเพื่อการทำงานอย่างมืออาชีพ
(English for Personality and Development)

M13.3 ภาษาสื่อและศิลปะการเล่าเรื่อง
(Media Language and Art of Storytelling)

M13.4 อังกฤษจริตจะก้าน
(English Pronunciation)

M13.5 ตะลอนทัวร์
(Learn to Roam)

Module 14 ศิลปะและสุนทรียศาสตร์

(Art and Aesthetics)

Even if beauty is in the eye of the beholders, but still, your aesthetics can definitely be built and shaped. This module helps learners to construct artistic skills through different sorts of workshop, ranging from drawing, painting, sculpturing to designing. Not only building up the aesthetic sense, the course will also guide learners to look at life and the world with more meaningful eyes.

<u>รายชื่อโมดูลย่อย</u>

M14.1 การพับกระดาษ
(Paper Folding)

M14.2 การปั้น
(Sculpture)

M14.3 การวาด
(Drawing)

M14.4 ดนตรีพื้นฐาน
(Musics)

M14.5 ศิลปะพื้นฐาน
(Principles of Art)

M14.6 การออกแบบพื้นฐาน
(Principles of Design)

Module 15 แนวคิดจิตปราณีต
(Fine Mind)

All work and no play makes Jack a dull boy. This module is a showcase of an experiential learning as theoretical knowledge and on-field practices come full circle. Learners will learn how to apply what they are capable of in solving problems for the society, seeding the root of public mind, and watering the sense of good global citizen.

<u>รายชื่อโมดูลย่อย</u>

M15.1 ประโยชน์เพื่อนมนุษย์
(Benefit of Mankind)

M15.2 โลกสวย
(Life is Beautiful)

M15.3 ศิลปะการดำเนินชีวิต
(Art of Living)

Module 16 เจาะเกราะข้อสอบวัดระดับภาษาอังกฤษ

(English Test Hackers)

A stimulating, topic-based module, full of tips and tricks to conquer any English tests, highlighting the understanding of the gist of English exam preparation. The course content covers every part of the exam in detail: listening, speaking, reading, writing, test examples and drills waiting for students to explore.

ภาคผนวก ณ

แผนการศึกษาที่แสดงรายวิชาตามแบบโมดูล (Modular Based Learning)

และรายชื่อโมดูลย่อยที่มีรายวิชาเลือก

1. แผนการศึกษาที่แสดงรายวิชาตามแบบโมดูล (Modular Based Learning)

ปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 1

<u>หมวดรายวิชาทั่วไป</u>

M11 อังกฤษเลียน(เรียน)แบบโปร

เลือก M11.2 นักเขียนมือโปร

142-119 ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ อ่านและเขียน	2((2)-0-4)
142-117 การเขียนขั้นเทพ	2((2)-0-4)

M01 การคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และมีวิจารณญาณ

เลือก M01.1 การคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์

142-124 การแก้ปัญหาแบบสร้างสรรค์	2((2)-0-4)

M09 รู้ทันโลกดิจิทัล

เลือก M09.1 สื่อสังคมในยุคดิจิทัล

142-225 ปัจจัยที่ 5	2((2)-0-4)

เลือก M09.2 ความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์

142-121 โลกแห่งอนาคต	2((2)-0-4)

M15 แนวคิดจิตปราณีต

เลือก M15.3 ศิลปะการดำเนินชีวิต

142-239 ศิลปะการดำเนินชีวิต	3((3)-0-6)

<u>กลุ่มรายวิชาพื้นฐาน</u>

M01 การคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และมีวิจารณญาณ

เลือก M01.1 การคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์

142-142 การโปรแกรมคอมพิวเตอร์พื้นฐาน	3((2)-2-5)

M02 การออกแบบสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์

เลือก M02.1 พื้นฐานการออกแแบบและศิลปะ

142-141 การวาดเส้น	3((1)-4-4)
142-143 ความรู้เบื้องต้นในงานศิลปะและการออกแบบ	3((2)-2-5)
รวม	22 หน่วยกิต

ปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 2

<u>หมวดรายวิชาศึกษาทั่วไป</u>

M11 อังกฤษเลียน(เรียน)แบบโปร

เลือก M11.1 นักพูดมือโปร

142-118 ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ ฟังและพูด	2((2)-0-4)
142-215 การพูดในที่สาธารณะ	2((2)-0-4)

M15 แนวคิดจิตปราณีต

เลือก M15.1 ประโยชน์เพื่อนมนุษย์

142-335 ประโยชน์เพื่อนมนุษย์	1((1)-0-2)

และลงทะเบียนเรียนรายวิชา

001-102 ศาสตร์พระราชากับการพัฒนาที่ยั่งยืน	2((2)-0-4)
388-100 สุขภาวะเพื่อเพื่อนมนุษย์	1((1)-0-2)

<u>กลุ่มรายวิชาพื้นฐาน</u>

M02 การออกแบบสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์

เลือก M02.6 การออกแบบแอปพลิเคชัน

142-144 พื้นฐานการออกแบบและการสร้างความคิด	3((2)-2-5)
142-259 ประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนประสานงานกับผู้ใช้	3((2)-2-5)

M03 การผลิตสื่อดิจิทัล

เลือก M03.7 การเขียนบทและการเขียนสตอรีบอร์ด

142-145 การเขียนบทและการเขียนสตอรีบอร์ด	3((2)-2-5)

<u>กลุ่มรายวิชาบังคับ</u>

M01 การคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และมีวิจารณญาณ

เลือก M01.3 การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ

142-150 การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ	3((2)-2-5)
รวม	20 หน่วยกิต

ปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 1

<u>หมวดรายวิชาศึกษาทั่วไป</u>

M12 ทักษะภาษาไร้พรมแดน

*เลือก M12.1 อังกฤษสบายๆ

142-111 ยกเครื่องเรื่องอังกฤษ	2((2)-0-4)
142-112 อังกฤษออนแอร์	2((2)-0-4)

M01 การคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และมีวิจารณญาณ

เลือก M01.2 การคิดไปข้างหน้า และ การคิดวิเคราะห์

142-129 คิดไปข้างหน้า	2((2)-0-4)

เลือก 1 โมดูลจากโมดูลย่อย 1 หน่วยกิต ดังนี้

M15 แนวคิดจิตปราณีต

M15.2 โลกสวย

142-234 โลกสวย	1((1)-0-2)

M14 ศิลปะและสุนทรียศาสตร์

M14.1 การพับกระดาษ

142-135 พับเพียบเรียบร้อย	1((1)-0-2)

M14.2 การปั้น

142-136 ปั้นดินให้เป็นดาว	1((1)-0-2)

M14.3 การวาด

142-137 ใครๆ ก็วาดได้	1((1)-0-2)

M14.4 ดนตรีพื้นฐาน

142-138 มนต์รักเสียงดนตรี	1((1)-0-2)

M14.5 ศิลปะพื้นฐาน

142-139 ท่องโลกศิลปะ	1((1)-0-2)

M14.6 การออกแบบพื้นฐาน

142-237 ดีไซน์เนอร์ชุดดำ	1((1)-0-2)

เลือก 1-2 โมดูลจากโมดูลย่อย 2 หน่วยกิต ดังนี้

M13 ภาษาอังกฤษเพื่อการทำงานอย่างมืออาชีพ

M13.1 ภาษาอังกฤษสำหรับพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ

142-115 ภาษาอังกฤษสำหรับพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ 1((1)-0-2)

M13.2 ภาษาอังกฤษเพื่อการทำงานอย่างมืออาชีพ

142-212 ภาษาอังกฤษเพื่อการพัฒนาปัจเจกบุคคล 2((1)-2-3)

M13.3 ภาษาสื่อและศิลปะการเล่าเรื่อง

142-214 ภาษาสื่อและศิลปะการเล่าเรื่อง 1((1)-0-2)

M13.4 อังกฤษจริตจะก้าน

142-116 อังกฤษจริตจะก้าน 1((1)-0-2)

M13.5 ตะลอนทัวร์

142-238 ตะลอนทัวร์ 2((2)-0-4)

M12 ทักษะภาษาไร้พรมแดน

M12.2 อังกฤษท่องโลกกว้าง

142-211 อังกฤษกันทุกวัน 2((2)-0-4)

M06 การปฏิรูปการเรียนรู้ดิจิทัลและสถาบันการศึกษาภาครัฐ

M06.1 การออกแบบสื่อสร้างสรรค์สำหรับงานวิชาการ

142-224 สื่อสร้างสรรค์สำหรับการนำเสนอผลงานวิชาการ 1((1)-0-2)

142-226 การออกแบบการนำเสนอแบบสร้างสรรค์สำหรับการประชุมวิชาการและการสื่อสาร 1((1)-0-2)

M08 การตลาดดิจิทัล ผู้ประกอบการดิจิทัล ทักษะการโปรโมทตนเองเพื่อส่งเสริมธุรกิจ

M08.1 การทำเงินด้วย Youtube

142-227 ทำเงินด้วย Youtube 1((1)-0-2)

M08.2 การออกแบบผลิตภัณฑ์และการสร้างแบรนด์

142-228 การออกแบบผลิตภัณฑ์และการสร้างแบรนด์ 1((1)-0-2)

M08.3 การจัดการสื่อโฆษณาออนไลน์

142-229 การจัดการสื่อโฆษณาออนไลน์ 1((1)-0-2)

และลงทะเบียนเรียนรายวิชา

001-103 ไอเดียสู่ความเป็นผู้ประกอบการ 1((1)-0-2)

<u>กลุ่มรายวิชาพื้นฐาน</u>

M02 การออกแบบสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์

เลือก M02.3 การสร้างโมเดล 3 มิติ

142-247 การสร้างโมเดล 3 มิติพื้นฐาน 3((2)-2-5)

M03 การผลิตสื่อดิจิทัล

เลือก M03.6 การถ่ายภาพดิจิทัล

142-242 การถ่ายภาพดิจิทัล 3((2)-2-5)

M04 การพัฒนาสื่อข้ามแพลตฟอร์ม

เลือก M04.1 การสร้างเว็บเบื้องต้น

142-241 หลักการเทคโนโลยีทางเว็บ 3((2)-2-5)

<u>กลุ่มรายวิชาบังคับ</u>

M04 การพัฒนาสื่อข้ามแพลตฟอร์ม

เลือก M04.5 การออกแบบเกม

142-252 การออกแบบเกม 3((2)-2-5)

รวม 18 หน่วยกิต

*หมายเหตุ รายวิชานี้เปิดสำหรับนักศึกษาที่มีคุณสมบัติภาษาอังกฤษไม่เป็นไปตามเกณฑ์คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา ข้อ 2.2 โดยให้นักศึกษาลงทะเบียนเรียนรายวิชาในกลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ โดยไม่นับหน่วยกิตเป็นหน่วยกิตสะสม (Audit) ตามประกาศของวิทยาลัยนานาชาติ วิทยาเขตหาดใหญ่ ว่าด้วยเรื่องการลงทะเบียนเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษที่กำหนดไว้ในแนวปฏิบัติสำหรับการยื่นผลการทดสอบภาษาอังกฤษตั้งแต่แรกเข้าและการลงทะเบียนเรียนสำหรับนักศึกษาแต่ละประเภทของหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดิจิทัลมีเดีย (หลักสูตรนานาชาติ) หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563 (ภาคผนวก ญ)

ปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 2

<u>หมวดรายวิชาศึกษาทั่วไป</u>

เลือก 1 โมดูลจากโมดูลย่อย 1 หน่วยกิต ดังนี้

M15 แนวคิดจิตปราณีต

M15.2 โลกสวย

142-234 โลกสวย 1((1)-0-2)

M14 ศิลปะและสุนทรียศาสตร์

M14.1 การพับกระดาษ

142-135 พับเพียบเรียบร้อย 1((1)-0-2)

M14.2 การปั้น

142-136 ปั้นดินให้เป็นดาว 1((1)-0-2)

M14.3 การวาด

142-137 ใครๆ ก็วาดได้ 1((1)-0-2)

M14.4 ดนตรีพื้นฐาน

142-138 มนต์รักเสียงดนตรี 1((1)-0-2)

M14.5 ศิลปะพื้นฐาน

142-139 ท่องโลกศิลปะ 1((1)-0-2)

M14.6 การออกแบบพื้นฐาน

142-237 ดีไซน์เนอร์ชุดดำ 1((1)-0-2)

เลือก 1-2 โมดูลจากโมดูลย่อย 2 หน่วยกิต ดังนี้

M13 ภาษาอังกฤษเพื่อการทำงานอย่างมืออาชีพ

M13.1 ภาษาอังกฤษสำหรับพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ

142-115 ภาษาอังกฤษสำหรับพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ 1((1)-0-2)

M13.2 ภาษาอังกฤษเพื่อการทำงานอย่างมืออาชีพ

142-212 ภาษาอังกฤษเพื่อการพัฒนาปัจเจกบุคคล 2((1)-2-3)

M13.3 ภาษาสื่อและศิลปะการเล่าเรื่อง

142-214 ภาษาสื่อและศิลปะการเล่าเรื่อง 1((1)-0-2)

M13.4 อังกฤษจริตจะก้าน

142-116 อังกฤษจริตจะก้าน 1((1)-0-2)

M13.5 ตะลอนทัวร์

142-238 ตะลอนทัวร์ 2((2)-0-4)

M12 ทักษะภาษาไร้พรมแดน

M12.2 อังกฤษท่องโลกกว้าง

142-211 อังกฤษกันทุกวัน 2((2)-0-4)

M06 การปฏิรูปการเรียนรู้ดิจิทัลและสถาบันการศึกษาภาครัฐ

M06.1 การออกแบบสื่อสร้างสรรค์สำหรับงานวิชาการ

142-224 สื่อสร้างสรรค์สำหรับการนำเสนอผลงานวิชาการ 1((1)-0-2)

142-226 การออกแบบการนำเสนอแบบสร้างสรรค์สำหรับการประชุมวิชาการและการสื่อสาร 1((1)-0-2)

M08 การตลาดดิจิทัล ผู้ประกอบการดิจิทัล ทักษะการโปรโมทตนเองเพื่อส่งเสริมธุรกิจ

M08.1 การทำเงินด้วย Youtube

142-227 ทำเงินด้วย Youtube 1((1)-0-2)

M08.2 การออกแบบผลิตภัณฑ์และการสร้างแบรนด์

142-228 การออกแบบผลิตภัณฑ์และการสร้างแบรนด์ 1((1)-0-2)

M08.3 การจัดการสื่อโฆษณาออนไลน์

142-229 การจัดการสื่อโฆษณาออนไลน์ 1((1)-0-2)

และลงทะเบียนเรียนรายวิชา

895-001 พลเมืองที่ดี 2((2)-0-4)

<u>กลุ่มรายวิชาบังคับ</u>

M03 การผลิตสื่อดิจิทัล

เลือก M03.1 แอนิเมชัน 3 มิติ

142-251 แอนิเมชัน 3 มิติพื้นฐาน 3((2)-2-5)

M07 ข้อมูลดิจิทัลอัจฉริยะและการจัดการ

เลือก M07.2 การออกแบบระบบฐานข้อมูล

142-154 ระบบฐานข้อมูล 3((2)-2-5)

<u>กลุ่มรายวิชาบังคับเลือก</u>

เลือก 2 โมดูล จากโมดูลย่อย 6 หน่วยกิต ดังนี้

M03 การผลิตสื่อดิจิทัล

M03.2 การออกแบบโมชันกราฟิก

142-235 การออกแบบโมชันกราฟิก 3((2)-2-5)

M03.3 แอนิเมชัน 2 มิติ

142-256 แอนิเมชัน 2 มิติแบบดิจิทัล 3((2)-2-5)

M04 การพัฒนาสื่อข้ามแพลตฟอร์ม

M04.2 การออกแบบเว็บแบบตอบสนอง

142-255 การออกแบบเว็บแบบตอบสนอง 3((2)-2-5)

M04.3 การโปรแกรมเว็บส่วนหลัง

142-357 การโปรแกรมเว็บส่วนหลัง 3((2)-2-5)

M04.4 การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บน มือถือแบบข้ามแพลตฟอร์ม

142-258 การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนมือถือแบบข้ามแพลตฟอร์ม 3((2)-2-5)

M02 การออกแบบสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์

M02.4 การจัดแสง เงา และการประมวลภาพ

142-359 แสง เงา และการประมวลภาพ 3((2)-2-5)

<u>กลุ่มรายวิชาเลือก</u>

M07 ข้อมูลดิจิทัลอัจฉริยะและการจัดการ

เลือก M 07.2 การออกแบบระบบฐานข้อมูล

142-371 การจัดการข้อมูลดิจิทัลและการวิเคราะห์ข้อมูล 3((2)-2-5)

รวม 20 หน่วยกิต

ปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 1

<u>หมวดรายวิชาศึกษาทั่วไป</u>

เลือก 1-2 โมดูลจากโมดูลย่อย 2 หน่วยกิต ดังนี้

M13 ภาษาอังกฤษเพื่อการทำงานอย่างมืออาชีพ

M13.1 ภาษาอังกฤษสำหรับพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ

142-115 ภาษาอังกฤษสำหรับพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ 1((1)-0-2)

M13.2 ภาษาอังกฤษเพื่อการทำงานอย่างมืออาชีพ

142-212 ภาษาอังกฤษเพื่อการพัฒนาปัจเจกบุคคล 2((1)-2-3)

M13.3 ภาษาสื่อและศิลปะการเล่าเรื่อง

142-214 ภาษาสื่อและศิลปะการเล่าเรื่อง 1((1)-0-2)

M13.4 อังกฤษจริตจะก้าน

142-116 อังกฤษจริตจะก้าน 1((1)-0-2)

M13.5 ตะลอนทัวร์

142-238 ตะลอนทัวร์ 2((2)-0-4)

M12 ทักษะภาษาไร้พรมแดน

M12.2 อังกฤษท่องโลกกว้าง

142-211 อังกฤษกันทุกวัน 2((2)-0-4)

M06 การปฏิรูปการเรียนรู้ดิจิทัลและสถาบันการศึกษาภาครัฐ

M06.1 การออกแบบสื่อสร้างสรรค์สำหรับงานวิชาการ

142-224 สื่อสร้างสรรค์สำหรับการนำเสนอผลงานวิชาการ 1((1)-0-2)

142-226 การออกแบบการนำเสนอแบบสร้างสรรค์สำหรับการประชุมวิชาการและการสื่อสาร 1((1)-0-2)

M08 การตลาดดิจิทัล ผู้ประกอบการดิจิทัล ทักษะการโปรโมทตนเองเพื่อส่งเสริมธุรกิจ

M08.1 การทำเงินด้วย Youtube

142-227 ทำเงินด้วย Youtube 1((1)-0-2)

M08.2 การออกแบบผลิตภัณฑ์และการสร้างแบรนด์

142-228 การออกแบบผลิตภัณฑ์และการสร้างแบรนด์ 1((1)-0-2)

M08.3 การจัดการสื่อโฆษณาออนไลน์

142-229 การจัดการสื่อโฆษณาออนไลน์ 1((1)-0-2)

<u>กลุ่มรายวิชาบังคับ</u>

M08 การตลาดดิจิทัล ผู้ประกอบการดิจิทัล ทักษะการโปรโมทตนเองเพื่อส่งเสริมธุรกิจ

เลือก M08.5 การบริหารโครงการ

142-351 การบริหารโครงการ 3((2)-2-5)

M10 งานสื่อสร้างสรรค์และการจัดแสดงผลงาน

เลือก M10.1 การทำวิจัยและโครงงานเบื้องต้น

142-257 ระเบียบวิธีวิจัย 3((2)-2-5)

142-355 โครงงานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 1 3((0)-9-0)

<u>กลุ่มรายวิชาบังคับเลือก</u>

M10 งานสื่อสร้างสรรค์และการจัดแสดงผลงาน

เลือก M10.1 การทำวิจัยและโครงงานเบื้องต้น

142-350 สัมมนาด้านดิจิทัลมีเดีย 1 2((0)-4-2))

และเลือก 1 โมดูลจากโมดูลย่อย 3 หน่วยกิต ดังนี้

M03 การผลิตสื่อดิจิทัล

M03.2 การออกแบบโมชันกราฟิก

142-235 การออกแบบโมชันกราฟิก 3((2)-2-5)

M03.3 แอนิเมชัน 2 มิติ

142-256 แอนิเมชัน 2 มิติแบบดิจิทัล 3((2)-2-5)

M04 การพัฒนาสื่อข้ามแพลตฟอร์ม

M04.2 การออกแบบเว็บแบบตอบสนอง

142-255 การออกแบบเว็บแบบตอบสนอง 3((2)-2-5)

M04.3 การโปรแกรมเว็บส่วนหลัง

142-357 การโปรแกรมเว็บส่วนหลัง 3((2)-2-5)

M04.4 การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บน มือถือแบบข้ามแพลตฟอร์ม

142-258 การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนมือถือแบบข้ามแพลตฟอร์ม 3((2)-2-5)

M02 การออกแบบสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์

M02.4 การจัดแสง เงา และการประมวลภาพ

142-359 แสง เงา และการประมวลภาพ 3((2)-2-5)

<u>กลุ่มรายวิชาเลือก</u>

เลือก 1 โมดูลจากโมดูลย่อยที่มีรายวิชาเลือก 3 หน่วยกิต ดังภาคผนวก ณ ข้อ 2

รวม 19 หน่วยกิต

ปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2

<u>กลุ่มรายวิชาบังคับ</u>

M10 งานสื่อสร้างสรรค์และการจัดแสดงผลงาน

เลือก M10.6 การผลิตโครงงานดิจิทัลมีเดีย

142-356 โครงงานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 2 3((0)-9-0)

<u>กลุ่มรายวิชาบังคับเลือก</u>

M10 งานสื่อสร้างสรรค์และการจัดแสดงผลงาน

เลือก M 10.6 การผลิตโครงงานดิจิทัลมีเดีย

142-358 สัมมนาด้านดิจิทัลมีเดีย 2 2((0)-4-2))

<u>กลุ่มรายวิชาเลือก</u>

เลือก 2 โมดูลจากโมดูลย่อยที่มีรายวิชาเลือก 6 หน่วยกิต ดังภาคผนวก ณ ข้อ 2

<u>หมวดวิชาเลือกเสรี</u>

เลือก 2 โมดูลจากโมดูลย่อยที่มีรายวิชาเลือก 6 หน่วยกิต ดังภาคผนวก ณ ข้อ 2

และนักศึกษาสามารถเลือกรายวิชาจากรายวิชาเลือกในหมวดการศึกษาทั่วไป หรือ เลือกเรียนรายวิชาตามที่นักศึกษาสนใจจากรายวิชาเลือกในหลักสูตรนี้หรือหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนโดยวิทยาลัยนานาชาติ วิทยาเขตหาดใหญ่ หรือหลักสูตรที่มีการเรียนการสอนเป็นภาษาอังกฤษของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์หรือมหาวิทยาลัยอื่นๆ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ จำนวนไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

รวม 17 หน่วยกิต

ปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 1

<u>กลุ่มรายวิชาเลือก</u>

เลือกโมดูลจากโมดูลย่อยตามเงื่อนไขของ แผน ก สหกิจศึกษาด้านดิจิทัลมีเดีย หรือ แผน ข ฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพด้านดิจิทัลมีเดีย 6 หน่วยกิต ดังนี้

<u>แผน ก สหกิจศึกษาด้านดิจิทัลมีเดีย</u>

M10 งานสื่อสร้างสรรค์และการจัดแสดงผลงาน

เลือก M10.8 สหกิจศึกษาด้านดิจิทัลมีเดีย

142-401 สหกิจศึกษาด้านดิจิทัลมีเดีย 6((0)-36-0)

<u>แผน ข ฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพด้านดิจิทัลมีเดีย</u>

M10 งานสื่อสร้างสรรค์และการจัดแสดงผลงาน

เลือก M10.9 ฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพด้านดิจิทัลมีเดีย

142-402 ฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพด้านดิจิทัลมีเดีย ไม่น้อยกว่า 300 ชั่วโมง

และเลือก 2 โมดูลจากโมดูลย่อยที่มีรายวิชาเลือก 6 หน่วยกิต ดังภาคผนวก ณ ข้อ 2

รวม 6 หน่วยกิต

ปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 2

<u>กลุ่มรายวิชาบังคับ</u>

M10 งานสื่อสร้างสรรค์และการจัดแสดงผลงาน

เลือก M10.7 การออกแบบการจัดแสดงและการจัดนิทรรศการ

142-456 การออกแบบการจัดแสดงและการจัดนิทรรศการ 6((0)-18-0)

รวม 6 หน่วยกิต

หมายเหตุ นักศึกษาที่มีผลการเรียนภาษาอังกฤษต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ให้เข้าร่วมกิจกรรมที่จัดโดยคณะหรือมหาวิทยาลัย

2. รายชื่อโมดูลย่อยที่มีรายวิชาเลือก

M01 การคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และมีวิจารณญาณ

M01.4 การคิดเชิงออกแบบขั้นพื้นฐาน

M02 การออกแบบสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์

M02.2 การออกแบบจากข้อมูล

M02.5 การออกแบบกายวิภาคสำหรับงานแอนิเมชัน

M03 การผลิตสื่อดิจิทัล

M03.4 การโปรแกรมกราฟิก

M03.5 ดิจิทัลแมทเพนทิง

M03.8 การสร้างภาพยนตร์

M04 การพัฒนาสื่อข้ามแพลตฟอร์ม

M04.6 การเขียนโปรแกรมเกม

M04.7 การจัดการเว็บแบบผ่านระบบสำเร็จรูป

M04.8 การพัฒนาเว็บส่วนหน้าด้วยโครงสำเร็จรูป

M04.9 การจัดการระบบเครือข่ายและเทคโนโลยีเว็บ

M04.10 การเขียนโปรแกรมเกมขั้นสูง

M04.11 การเขียนบทเกม

M05 รู้ทิศทางสื่อใหม่และเทรนด์ดิจิทัล

M05.1 สื่อใหม่

M05.2 การออกแบบสรรพสิ่งอิงกับอินเทอร์เน็ตและระบบฝังตัว

M06 การปฏิรูปการเรียนรู้ดิจิทัลและสถาบันการศึกษาภาครัฐ

M06.2 การออกแบบสื่อสร้างสรรค์สำหรับวิทยาศาสตร์

M07 ข้อมูลดิจิทัลอัจฉริยะและการจัดการ

M07.1 การออกแบบและสร้างสื่อดิจิทัล

M07.2 การจัดการข้อมูลดิจิทัล

M07.3 การสร้างปัญญาประดิษฐ์

M07.4 การออกแบบธุรกิจอัจฉริยะ

M08 การตลาดดิจิทัล ผู้ประกอบการดิจิทัล ทักษะการโปรโมทตนเองเพื่อส่งเสริมธุรกิจ

M08.4 การตลาดดิจิทัล

M08.6 การเป็นผู้ประกอบการ

M08.7 การออกแบบอัตลักษณ์

M08.8 การออกแบบบรรจุภัณฑ์

M09 รู้ทันโลกดิจิทัล

M09.3 วิถีแห่งพลเมืองเน็ต

M10 งานสื่อสร้างสรรค์และการจัดแสดงผลงาน

M10.2 หัวข้อพิเศษ

M10.3 หัวข้อพิเศษ 2

M10.4 หัวข้อพิเศษ 3

M10.5 การวิจัยดิจิทัลสำหรับสื่อสร้างสรรค์

ภาคผนวก ด

เอกสารข้อตกลงความร่วมมือ (MOU)

1. ข้อตกลงความร่วมมือกับ Kyungsung University, Republic of Korea

MEMORANDUM OF UNDERSTANDING

BETWEEN

PRINCE OF SONGKLA UNIVERSITY, THAILAND

AND

KYUNGSUNG UNIVERSITY, REPUBLIC OF KOREA

1. Prince of Songkla University and the Kyungsung University establish this Memorandum of Understanding (MOU) to foster international cooperation in education, research and cultural exchange. Both institutions seek to develop mutually beneficial programs for their students, faculty, departments, and research institutes within the provision of this MOU.

2. This MOU represents a commitment by both institutions to enter into discussion and negotiation concerning the activities listed below. The two institutions affirm that these discussions would conclude in various agreements that are mutually beneficial.

   Potential programs and activities between the two institutions may include, but not limited to the following:

   a. Development of joint academic courses and programs in full compliance with the accreditation and professional requirements of both institutions;
   b. Transfer of academic credit-bearing courses based on mutual transparency of course content and faculty qualification;
   c. Exchange of graduate and undergraduate students for study and research;
   d. Exchange of faculty for instruction, research and lectures;
   e. Exchange of educational materials, research projects, publications and library materials; and
   f. Joint conferences, seminars and workshops.

3. Proposals, including suggestions not reflected in this MOU, may be discussed and implemented on the basis of the specific agreements to be signed by both institutions.

4. This MOU shall become effective commencing from the date of signatures by both parties and it shall be effective for a period not to exceed five (5) years. This MOU may be amended with the written consent of the parties.

5. The parties may review the MOU before the end of the specified period to evaluate the progress and quality of cooperation and may extend it upon the written consent of both parties. If the MOU is not renewed, it will conclude at the end of the specified time period, or after activities in progress have concluded.

6. Either party, with a minimum of 90 days written notice, can terminate this MOU. Activities in progress at the time of termination of this MOU shall be allowed to conclude unless otherwise agreed by both parties.

7. Each party shall designate a person or office to serve as liaison for implementing this MOU.

8. This MOU is to facilitate and develop a mutually beneficial educational relationship. It is not an agency contract, nor is it legally binding.

Date : 3 Oct 2016

Assoc. Prof. Dr. Chusak Limsakul
President
Prince of Songkla University
Thailand

Date : 3 Oct. 2016

Dr. Soo Geun Song
President
Kyungsung University
Republic of Korea

2. ข้อตกลงความร่วมมือ Dongseo University, Korea

MEMORANDUM OF UNDERSTANDING

BETWEEN

PRINCE OF SONGKLA UNIVERSITY, THAILAND

AND

DONGSEO UNIVERSITY, KOREA

In the spirit of friendship and with mutual interest in cooperation, Prince of Songkla University in Thailand and Dongseo University in Korea enter into this Memorandum of Understanding (MoU) to promote joint educational and cultural collaboration and agree as follows:

ARTICLE 1: SCOPE OF COLLABORATION

1.1 Either institution may propose areas of collaboration including, but not limited, to:

- Exchange of students and/or faculty
- Joint degree programs
- Double degree programs
- Joint research activities
- Short-term training programs
- Participation in conferences, forums, etc.

1.2 Any specific activity developed under this MoU shall be detailed in a subsequent agreement signed by each institution's authorized signatory.

1.3 All activities shall be subject to the availability of funds and the approval of each institution's authorized representatives.

ARTICLE 2: DURATION AND AMMENDMENT

2.1 This MoU shall take effect when signed by the authorized signatories of both institutions. It shall remain in effect until terminated by written notice from an authorized representative of either institution or until a period of three (3) years has elapsed without its successful implementation.

2.2 Amendments to this MoU may be requested, in writing, by either institution and shall take effect following official approval by the authorized signatories of both institutions.

N. Keawpradub

Asst. Prof. Dr. Niwat Keawpradub
President
Prince of Songkla University
Thailand

Date : 8 Feb 2019

Dr. Jekuk Chang
President
Dongseo University
Republic of Korea

Date : 21 Feb 2019

AGREEMENT ON STUDENT EXCHANGE
BETWEEN
PRINCE OF SONGKLA UNIVERSITY, THAILAND
AND
DONGSEO UNIVERSITY, KOREA

Pursuant to the Memorandum of Understanding between Prince of Songkla University and Dongseo University, the two institutions further agree to the terms of this Agreement on Student Exchange regarding undergraduate and graduate students.

Exchange Program at Prince of Songkla University International College, Hat Yai Campus

1. The Division of Digital Contents of Dongseo University can send a maximum of five (5) exchange students per academic year to be admitted to study at Prince of Songkla University International College, Hat Yai Campus, under the conditions specified in this agreement. However, the number may be adjusted to achieve a balanced exchange over the term of this agreement.
    a. Dongseo University shall initially contact Prince of Songkla University International College, Hat Yai Campus, to determine the courses available, advising (or supervising) faculty, term of enrollment, and credit system.
    b. Selection of students:

       The Division of Digital Contents will send a list of applicants to Digital Media Program, Prince of Songkla University International College, Hat Yai Campus. The final selection and approval shall then be made by the Digital Media Program on its exchange student admission processes.
    c. Exchange students shall have sufficient language proficiency (in English) to follow their course of study.
    d. The term of enrollment shall commence at the beginning of either semester and shall not continue for more than one year or less than one semester.

Exchange Program at the Division of Digital Contents, Dongseo University

2. The Digital Media Program of Prince of Songkla University International College, Hat Yai Campus can send a maximum of five (5) exchange students per academic year to be admitted to study at the Division of Digital Contents, Dongseo University under the conditions specified in this agreement. However, the number may be adjusted to achieve a balanced exchange over the term of this agreement.
    a. The Digital Media Program of Prince of Songkla University International College, Hat Yai Campus shall initially contact Dongseo University to determine the courses available, advising (or supervising) faculty, term of enrolment, and credit system.
    b. The Digital Media Program of Prince of Songkla University International College, Hat Yai Campus shall then submit to Dongseo University applications for the students bearing its endorsement.

c. Final selection and approval shall be made by Dongseo University based on its exchange student admission processes.

d. Exchange students shall have sufficient language proficiency (in Korean or English) to follow their course of study, excepting Korean language students.

e. The term of enrollment shall commence at the beginning of either semester and shall not continue for more than one year or less than one semester.

3. Both Prince of Songkla University and Dongseo University shall apply the following regulations regarding the exchange students:

   a. Each university shall fully honor the credits and grades awarded by the other, and those credits and grades shall be counted toward graduation requirements according to each institution's own system.

   b. Exchange students shall pay regular tuition fees directly to their home university during the period of the exchange. The host university shall charge no additional fees for tuition, entrance or examinations.

   c. Exchange students shall personally pay the costs of their medical insurance covering the entire period of the exchange.

   d. The host institution shall have no financial responsibility for exchange students' round-trip travel expenses or for costs associated with room and board, books, transportation and other incidentals.

   e. The host institution shall offer advice to the exchange students on local arrangements such as accommodation, board, and transportation.

4. The number of exchange students participating from Prince of Songkla University and from Dongseo University is intended to be approximately the same.

5. Difficulties or problems that arise in administering this Agreement shall be settled by authorized representatives of the two institutions through mutual consultation.

6. This agreement shall take effect when it is signed by the authorized signatories of both institutions. It shall remain in effect until terminated by written notice from an authorized representative of either institution or until a period of three (3) years has elapsed without its successful implementation.

7. Amendments to this Agreement may be requested, in writing, by either institution and shall take effect following official approval by the authorized signatories of both institutions.

N. Keawpradub	
Asst. Prof. Dr. Niwat Keawpradub	Dr. Jekuk Chang
President	President
Prince of Songkla University	Dongseo University
Thailand	Republic of Korea
Date: 8 Feb 2019	Date: 20 Feb 2019

3. ข้อตกลงความร่วมมือกับ Universiti Telekom SDN.BHD. (as the registered owner of Multimedia University, Malaysia)

PRIVATE AND CONFIDENTIAL

Dated this on the.....day of ....., 2017

BETWEEN

UNIVERSITI TELEKOM SDN. BHD.
(Company No. 436821-T)
[as the registered owner of **MULTIMEDIA UNIVERSITY**]
(MALAYSIA)

AND

PRINCE OF SONGKLA UNIVERSITY
(THAILAND)

MEMORANDUM OF UNDERSTANDING

PRIVATE AND CONFIDENTIAL

00028
MALAYSIA
RM10.00
19.01.2017
1107900019
PUSAT KHIDMAT HASIL HULU LANGAT

This Memorandum of Understanding ("MOU") is dated on the 19 day of January, 2017

BETWEEN

UNIVERSITI TELEKOM SDN. BHD. (Company No. 436821-T), having its registered office at Company Secretarial Division, Level 51, North Wing, Menara TM, Jalan Pantai Baharu, 50672 Kuala Lumpur [as the registered owner of Multimedia University (Registration No. KP/JPS/DFT/US/B01), a private university registered under the Private Higher Educational Institution Act 1996 (Act 555) and having its business address at Jalan Multimedia, 63100 Cyberjaya, Selangor Darul Ehsan and Jalan Ayer Keroh Lama, 75450 Bukit Beruang, Melaka (hereinafter referred as "MMU") of the one part;

AND

PRINCE OF SONGKLA UNIVERSITY, a public university establish in 1967 as the first university in southern of Thailand and having its address at 15 Kanjanavanich Road, Hat Yai, Songkhla 90110 Thailand (hereinafter referred as "PSU") of the other part.

WHEREAS

1. PSU is a public university institution and provides university-level education and training.

2. MMU is a private university institution located in Malaysia and provides university-level education, research, consultancy and training in the areas of creative multimedia, engineering, information technology, accountancy, law, cinematic arts and business management.

3. The Parties now wish to enter into a series of discussions for the mutual benefit of both Parties, and for purposes more particularly set forth herein.

The Parties hereby agree to the following:

1. **Scope of Understanding**: The provisions stated in this MOU are statements of intent only. This is not a binding agreement between the Parties (save for the confidentiality provisions below), and no such agreement shall exist until both Parties have negotiated, prepared and executed a separate individual written agreement establishing the binding obligations of the Parties and approved by each Party's Board of Directors in relation to specific objectives stated below.

   This MOU is intended to establish a basis upon which PSU and MMU may explore areas for co-operation in the development and promotion of both academic research and enhancing the educational opportunities for students. The Parties believe that such endeavours would be in the interest of both Parties and of Malaysia's business, academic and general community at large. In this regard, the Parties agree to discuss and explore the following objectives for mutual benefits:

1. Exchange of students and/or faculty
2. Joint degree programs
3. Double degree programs
4. Joint research activities
5. Short-term training programs
6. Participation in conferences, forums, etc.

The scope may be reviewed and changed from time to time to meet the needs of both Parties, such changes must be made in writing. This MOU shall be executed in English, with three (3) copies, one copy kept at each university and one copy shall be submitted to the Legal Department of MMU.

2. **Contact Persons**: MMU hereby appoints Mr. Mohamad Shaiedi Ishak, Director of International Office and PSU hereby appoints Asst. Prof. Dr. Pattara Aiyarak, Vice President for Global Relations and Informatics to co-ordinate and oversees all discussions between the Parties pursuant to this MOU.

3. **Mutual Expense and Reliance**: Each Party will be responsible for its own expenses during the discussions in connection with this MOU, and all discussions shall be done in good faith for the mutual benefit of both Parties involved. Any action taken in reliance on the understanding expressed in this MOU shall be at the Parties' own risk.

4. **Confidentiality**:

a) All information exchanged between Parties in connection with this MOU or during discussions preceding this MOU and relating to this MOU or to any matter contemplated by this MOU, and any discussions held between the Parties are CONFIDENTIAL to them and may not be disclosed to any third party during the period of this MOU or anytime thereafter except:

i) with the written consent of the other Party;
ii) if required by law to be disclosed;
iii) in connection with legal proceedings by authority of a court of competent jurisdiction; or
iv) if the information is or becomes generally and publicly available but not as a result of breach by either Party and/or the employees of its respective subsidiaries, parent or related companies as aforesaid, of its obligations under this MOU.

b) Disclosure of confidential information to the employees of either Party's subsidiary, parent or related companies (as defined under the Malaysia *Companies Act, 1965*) is permitted provided it is necessary for the purposes of performing that Party's obligations under this MOU. Notwithstanding the aforesaid, the Party receiving any information shall ensure that any of its employees to whom information is disclosed by the Party disclosing pursuant to this MOU shall undertake to observe the confidentiality undertakings in this MOU. The Party receiving the information shall protect all confidential information of the disclosing

Party using not less than the standard of care in which it treats its own confidential information (but no less than a reasonable care in the circumstances) and shall ensure that the information is stored and handled in such a way as to prevent unauthorised disclosure.

c) The obligation of confidentiality herein shall survive the termination of this MOU and remain binding on the Parties without limitation of time.

5. **Termination**: This MOU is for duration of five (5) years from the date of this agreement. However, either Party may immediately terminate or extend this MOU for any reason by providing prior notice in writing to the other Party.

6. **No Legal Obligations**: The Parties agree that provisions contained in this MOU are not binding and do not create any legal obligations between the Parties, save for the confidentiality provisions in this MOU.

7. **Relationship of the Parties**: The Parties herein are independent entities. This MOU does not create any agency, company, partnership, joint venture or any other business relationship between the Parties.

8. **Limitation of Liability**: In no event shall either Party be liable to the other for any damages whatsoever including, without limitation, direct, indirect, speculative, incidental, special or consequential damages in connection with performance under this MOU.

9. **Modifications**: No variations, modification or alteration of any provisions of this MOU shall be effective unless made with the prior written agreement of the Parties.

10. **Governing Law and Jurisdiction**: This MOU and any final agreement entered pursuant to this MOU shall be governed by and construed in accordance with the laws of Malaysia and Thailand. Any dispute controversy or claim arising out of or relating to this MOU or breach, termination or invalidity thereof, shall be decide and finally resolved by arbitrator in accordance with the Kuala Lumpur Regional Centre for Arbitration. The language to be used in the arbitration will be English.

(The rest of this page is intentionally left blank)

PRIVATE AND CONFIDENTIAL

IN WITNESS WHEREOF the parties hereto have caused this MOU to be duly executed on the day and year first above mentioned.

SIGNED BY:
For and on behalf of
Prince of Songkla University

Assoc. Prof. Dr. Chusak Limsakul
President

SIGNED BY:
For and on behalf of
Universiti Telekom Sdn. Bhd.
(as the registered owner of **Multimedia University**)

Prof. Datuk Dr. Ahmad Rafi Mohamed Eshaq
President

WITNESSED BY:

Asst. Prof. Dr. Pattara Aiyarak
Vice President for Global Relations and Informatics

WITNESSED BY:

Mohamad Shaiedi Ishak
Director International Office

4. ข้อตกลงความร่วมมือกับ Teesside University, United Kingdom

MEMORANDUM OF UNDERSTANDING

BETWEEN

PRINCE OF SONGKLA UNIVERSITY, THAILAND

AND

TEESSIDE UNIVERSITY, UNITED KINGDOM

In the spirit of friendship and with mutual interest in cooperation, Prince of Songkla University in Thailand and Teesside University in United Kingdom enter into this Memorandum of Understanding (MoU) to promote joint educational and cultural collaboration and agree as follows:

ARTICLE 1: SCOPE OF COLLABORATION

1.1 Either institution may propose areas of collaboration including, but not limited, to:

- Students and staff exchanges
- Development of programs
- Joint research activities
- Short-term training programs
- Participation in conferences, forums, etc.

1.2 Any specific activity developed under this MoU shall be detailed in a subsequent agreement signed by each institution's authorized signatory.

1.3 All activities shall be subject to the availability of funds and the approval of each institution's authorized representatives.

1.4 Both institutions recognize the value of this MoU in promoting its own programs and activities. However, any marketing material/activity which includes references to the other institution must be approved by that institution before use.

ARTICLE 2: DURATION AND AMMENDMENT

2.1 This MoU shall take effect when signed by the authorized signatories of both institutions. It shall remain in effect until terminated by written notice from an authorized representative of either institution or until a period of three (3) years has elapsed without its successful implementation.

2.2 Amendments to this MoU may be requested, in writing, by either institution and shall take effect following official approval by the authorized signatories of both institutions.

This MoU signifies a statement of intention to collaborate but is not legally binding document and has no legal effect. The Parties agree that neither Party will make and claim against the other for any loss or damage including but not limited to any consequential damages or lost profits, arising from any discussions, actions taken in reliance on this MoU or the termination of the negotiations without reaching a comprehensive agreement.

Ch. Limsakul

Assoc. Prof. Dr. Chusak Limsakul
President
Prince of Songkla University
Thailand
Date : 22 May 2018

D Bell

Dr David Bell
Pro Vice-Chancellor (International)
Teesside University
United Kingdom
Date : 8/5/18

ภาคผนวก ต

ข้อบังคับมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ว่าด้วยการศึกษาชั้นปริญญาตรีและการศึกษาตลอดชีวิต

ข้อบังคับมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
ว่าด้วยการศึกษาชั้นปริญญาตรีและการศึกษาตลอดชีวิต
พ.ศ. ๒๕๖๓

โดยที่เป็นการสมควรให้มีข้อบังคับมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ว่าด้วยการศึกษาชั้นปริญญาตรีและการศึกษาตลอดชีวิต พ.ศ. ๒๕๖๓ ของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๒๓(๒) แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ พ.ศ. ๒๕๕๙ และโดยมติสภามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ในคราวประชุมครั้งที่ ๔๑๕(๕/๒๕๖๓) เมื่อวันที่ ๑๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓ จึงให้ออกข้อบังคับไว้ ดังนี้

ข้อ ๑ ข้อบังคับนี้เรียกว่า "ข้อบังคับมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ว่าด้วยการศึกษาชั้นปริญญาตรีและการศึกษาตลอดชีวิต พ.ศ. ๒๕๖๓"

ข้อ ๒ ข้อบังคับนี้ให้ใช้บังคับกับนักศึกษาและผู้เรียนซึ่งเข้าศึกษาในมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ตั้งแต่ปีการศึกษา ๒๕๖๓ เป็นต้นไป

ข้อ ๓ ในข้อบังคับนี้

"มหาวิทยาลัย" หมายความว่า มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

"อธิการบดี" หมายความว่า อธิการบดีมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

"คณะ" หมายความว่า คณะ วิทยาลัย หรือส่วนงานที่เรียกชื่ออย่างอื่น ที่มีฐานะเทียบเท่าคณะ หรือวิทยาลัยที่จัดการเรียนการสอน

"คณะกรรมการประจำคณะ" หมายความว่า คณะกรรมการประจำคณะ วิทยาลัย หรือส่วนงานที่เรียกชื่ออย่างอื่นที่มีฐานะเทียบเท่าคณะ หรือวิทยาลัยที่จัดการเรียนการสอนที่นักศึกษาสังกัดอยู่

"หน่วยกิตสะสม" หมายความว่า หน่วยกิตที่นักศึกษาและผู้เรียน เรียนสะสมเพื่อให้ครบตามหลักสูตรสาขาวิชานั้น

"คลังหน่วยกิต" (Credit Bank) หมายความว่า ระบบทะเบียนสะสมหน่วยกิตสำหรับผู้เรียนที่เข้าศึกษารายวิชาต่าง ๆ หรือหลักสูตรระยะสั้นที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยและที่ได้จากการเทียบโอนในระบบคลังหน่วยกิต

"สถาบันอุดมศึกษาอื่น" หมายความว่า สถาบันอุดมศึกษาของรัฐหรือเอกชนที่มีคุณภาพและมาตรฐานจัดตั้งถูกต้องตามกฎหมาย ทั้งในประเทศและต่างประเทศ หรือองค์การระหว่างประเทศ

"นักศึกษา" หมายความว่า ผู้มีความรู้ไม่ต่ำกว่ามัธยมศึกษาตอนปลาย หรือการศึกษาอื่นที่เทียบเท่า ซึ่งได้ขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาในมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ และให้หมายความรวมถึงผู้อยู่ในระหว่างการรับรองคุณวุฒิหรือการรับรองคุณสมบัติอื่นตามประกาศของหลักสูตร

"ผู้เรียน" หมายความว่า บุคคลทั่วไปที่เข้าศึกษารายวิชาต่าง ๆ หรือหลักสูตรระยะสั้นตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

ข้อ ๔ ให้อธิการบดีรักษาการตามข้อบังคับนี้ ในกรณีที่มีปัญหาหรือข้อสงสัยเกี่ยวกับการปฏิบัติตามข้อบังคับนี้ หรือในกรณีที่มีความจำเป็นต้องผ่อนผันข้อกำหนดในข้อบังคับนี้ให้อธิการบดีเป็นผู้มีอำนาจวินิจฉัยและให้ถือเป็นที่สุด

หมวด ๑
การรับบุคคลเข้าศึกษา

ข้อ ๕ มหาวิทยาลัยอาจรับนักศึกษาเข้าศึกษาหลักสูตรปริญญาตรี โดยวิธี ดังนี้

(๑) การคัดเลือกบุคคลเข้าศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาในระบบกลาง ซึ่งดำเนินการโดยองค์กรหรือหน่วยงานของรัฐที่รับผิดชอบ

(๒) การรับตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

(๓) การรับตามข้อตกลงความร่วมมือระหว่างสถาบันหรือข้อตกลงของเครือข่ายความร่วมมือระหว่างสถาบันหรือรัฐบาล

(๔) วิธีอื่น ๆ ที่สภามหาวิทยาลัยกำหนด

ข้อ ๖ การรับผู้เรียนให้เป็นไปตามประกาศมหาวิทยาลัย

ข้อ ๗ ผู้เข้าศึกษาต้องมีคุณสมบัติ ดังนี้

(ก) นักศึกษา

(๑) สำเร็จการศึกษาไม่ต่ำกว่ามัธยมศึกษาตอนปลาย หรือการศึกษาอื่นที่เทียบเท่า

(๒) ผ่านการรับเข้าเป็นนักศึกษาตามความในข้อ ๕

(ข) ผู้เรียน

(๑) กำลังศึกษาหรือสำเร็จการศึกษาในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน แต่มีความสนใจและสามารถที่จะเข้าศึกษาในรายวิชาที่มหาวิทยาลัยจัดการเรียนการสอน หรือบุคคลทั่วไปที่ลงทะเบียนเรียนในระบบการศึกษาตามอัธยาศัย

(๒) ผ่านการรับเข้าเป็นผู้เรียนตามความในข้อ ๖

ข้อ ๘ ผู้มีสิทธิขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาต้องรายงานตัวและขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาตามกำหนดและรายละเอียดที่มหาวิทยาลัยประกาศเป็นคราว ๆ ไป มิฉะนั้นจะถือว่าสละสิทธิ

ผู้เรียนให้รายงานตัวเข้าศึกษาตามประกาศมหาวิทยาลัย

หมวด ๒
ระบบการจัดการศึกษา

ข้อ ๙ มหาวิทยาลัยอาจจัดรูปแบบการศึกษา ดังนี้

(๑) การศึกษาในระบบ เป็นการศึกษาที่กำหนดจุดมุ่งหมาย วิธีการศึกษา หลักสูตร ระยะเวลาของการศึกษา การวัดและประเมินผล ซึ่งเป็นเงื่อนไขของการสำเร็จการศึกษาที่แน่นอน

(๒) การศึกษานอกระบบ เป็นการศึกษาที่มีความยืดหยุ่นในการกำหนดจุดมุ่งหมาย รูปแบบ วิธีการจัดการศึกษา ระยะเวลาของการศึกษา การวัดและประเมินผล ซึ่งเป็นเงื่อนไขของการสำเร็จการศึกษา โดยเนื้อหาและหลักสูตรจะต้องมีความเหมาะสมสอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการของบุคคลแต่ละกลุ่ม

(๓) การศึกษาตามอัธยาศัย เป็นการศึกษาที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง ตามความสนใจ ศักยภาพ ความพร้อมและโอกาส โดยศึกษาจากบุคคล ประสบการณ์ สังคม สภาพแวดล้อม สื่อหรือแหล่งความรู้อื่น ๆ

จำนวนหน่วยกิตและระยะเวลาการเรียนรู้ของแต่ละรายวิชา/ชุดวิชาให้เป็นไปตามประกาศมหาวิทยาลัย

ข้อ ๑๐ ให้มหาวิทยาลัยอำนวยการศึกษาด้วยวิธีประสานงานทางวิชาการระหว่างคณะและหลักสูตรต่าง ๆ หากคณะหรือหลักสูตรใดมีหน้าที่เกี่ยวกับวิชาการด้านใด มหาวิทยาลัยจะส่งเสริมให้อำนวยการศึกษาในวิชาการด้านนั้นแก่นักศึกษาและผู้เรียน

ข้อ ๑๑ มหาวิทยาลัยอาจจัดการศึกษาโดยใช้ระบบ ดังนี้

(๑) ระบบทวิภาค คือ ระบบที่แบ่งการศึกษาในหนึ่งปีการศึกษา ออกเป็นสองภาคการศึกษาปกติ ซึ่งเป็นภาคการศึกษาบังคับ คือ ภาคการศึกษาที่หนึ่ง และภาคการศึกษาที่สอง โดยแต่ละภาคการศึกษาปกติ มีระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่าสิบห้าสัปดาห์ และมหาวิทยาลัยอาจเปิดภาคฤดูร้อนเพิ่มอีกได้ ซึ่งเป็นภาคการศึกษาที่ไม่บังคับ มีระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่าเจ็ดสัปดาห์ โดยให้มีจำนวนชั่วโมงเรียนของแต่ละรายวิชาเท่ากับภาคการศึกษาปกติ

(๒) ระบบหน่วยการศึกษา คือ ระบบที่แบ่งช่วงการจัดการเรียนการสอนให้เป็นไปตามหัวข้อการศึกษา โดยให้มีจำนวนชั่วโมงเรียนและจำนวนหน่วยกิต เทียบเท่ากับเกณฑ์กลางของระบบทวิภาค

(๓) ระบบอื่น เช่น ระบบไตรภาค หรือระบบจตุรภาค โดยให้มีจำนวนชั่วโมงเรียนของแต่ละรายวิชาเท่ากับภาคการศึกษาปกติของระบบทวิภาค

ข้อ ๑๒ ปริมาณการศึกษาของแต่ละรายวิชาให้กำหนดเป็นหน่วยกิตตามลักษณะการจัดการเรียนการสอน ดังนี้

(๑) ภาคทฤษฎี ใช้เวลาบรรยาย หรืออภิปรายปัญหา หรือกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบอื่น ที่สอดคล้องกับปรัชญาการศึกษาของมหาวิทยาลัย ตลอดหนึ่งภาคการศึกษาปกติ โดยมีจำนวนชั่วโมงรวมไม่น้อยกว่าสิบห้าชั่วโมง ให้นับเป็นหนึ่งหน่วยกิต

(๒) ภาคปฏิบัติ โครงงาน ปัญหาพิเศษ ใช้เวลาทดลองหรือปฏิบัติ เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ หรือแก้ปัญหาในสถานการณ์จริง ตลอดหนึ่งภาคการศึกษาปกติ โดยมีจำนวนชั่วโมงรวมระหว่างสามสิบถึงสี่สิบห้าชั่วโมง ให้นับเป็นหนึ่งหน่วยกิต

(๓) การฝึกงาน การฝึกภาคสนาม หรือการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการการเรียนรู้กับการทำงาน (Work Integrated Learning : WIL) ในรูปแบบอื่น ๆ ตลอดหนึ่งภาคการศึกษาปกติ โดยมีจำนวนชั่วโมงรวมระหว่างสี่สิบห้าถึงเก้าสิบชั่วโมง ให้นับเป็นหนึ่งหน่วยกิต

(๔) สหกิจศึกษาเป็นการศึกษาที่ใช้เวลาปฏิบัติงาน ในสถานประกอบการอย่างต่อเนื่อง ไม่น้อยกว่าสิบหกสัปดาห์และไม่น้อยกว่าหกหน่วยกิต ทั้งนี้ต้องผ่านการเตรียมความพร้อม ก่อนออกปฏิบัติสหกิจศึกษาไม่น้อยกว่าสามสิบชั่วโมง

(๕) การศึกษาบางรายวิชาที่มีลักษณะเฉพาะ มหาวิทยาลัยอาจกำหนดหน่วยกิตโดยใช้หลักเกณฑ์อื่นได้ตามความเหมาะสม

ข้อ ๑๓ คณะที่รับผิดชอบรายวิชาอาจกำหนดเงื่อนไขการลงทะเบียนเรียนบางรายวิชาเพื่อให้นักศึกษาสามารถเรียนรายวิชานั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การลงทะเบียนเรียนที่ผิดเงื่อนไขให้ถือเป็นโมฆะในรายวิชานั้น

ข้อ ๑๔ การลงทะเบียนเรียนในแต่ละภาคการศึกษาให้นักศึกษาดำเนินการตามหลักเกณฑ์วิธีการและกำหนดการตามประกาศมหาวิทยาลัย ดังนี้

(๑) ให้แล้วเสร็จภายในสัปดาห์แรกนับจากวันเปิดภาคการศึกษาปกติ หรือภายในสองวันแรกของภาคฤดูร้อน

(๒) นักศึกษาอาจขอลงทะเบียนเรียนล่าช้าได้แม้พ้นกำหนดตาม (๑) แต่ทั้งนี้ต้องดำเนินการภายในสามสิบวันนับจากวันเปิดภาคการศึกษานั้น หรือสองสัปดาห์แรกนับจากวันเปิดภาคฤดูร้อนและต้องชำระค่าปรับการลงทะเบียนเรียนล่าช้าในอัตราตามประกาศมหาวิทยาลัย

(๓) ในภาคการศึกษาปกติใดหากนักศึกษาไม่ได้ลงทะเบียนเรียนต้องยื่นคำร้องขอลาพักการศึกษาภายในสามสิบวันนับจากวันเปิดภาคการศึกษานั้น หากไม่ลาพักมหาวิทยาลัยจะถอนชื่อนักศึกษาผู้นั้นออกจากทะเบียนนักศึกษาก็ได้

(๔) มหาวิทยาลัยอาจประกาศยกเลิกรายวิชาใดวิชาหนึ่ง หรือจำกัดจำนวนนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาใดก็ได้ในกรณีที่มีเหตุอันควร

ข้อ ๑๕ การขอเพิ่มรายวิชาภายหลังพ้นกำหนดตามข้อ ๑๔(๑) กระทำได้ไม่เกินสามสิบวันนับจากวันเปิดภาคการศึกษาปกติหรือสองสัปดาห์แรกนับจากวันเปิดภาคฤดูร้อนโดยได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ผู้สอนในรายวิชานั้นก่อน

ข้อ ๑๖ การถอนรายวิชาที่ได้ลงทะเบียนเรียนไว้แล้วให้กระทำได้ในกรณี ดังต่อไปนี้

(๑) การถอนรายวิชาภายในสองสัปดาห์แรกนับจากวันเปิดภาคการศึกษาปกติ หรือภายในสัปดาห์แรกของภาคฤดูร้อน รายวิชานั้นจะไม่ปรากฏในใบแสดงผลการศึกษา

(๒) การถอนรายวิชาเมื่อพ้นกำหนดเวลาตามความในข้อ (๑) แต่ไม่เกินสิบสองสัปดาห์แรกของภาคการศึกษาปกติ หรือไม่เกินห้าสัปดาห์แรกของภาคฤดูร้อน รายวิชานั้นจะปรากฏในใบแสดงผลการศึกษาโดยจะได้สัญลักษณ์ W

(๓) การถอนรายวิชาในภาคการศึกษาปกติ จะต้องเหลือรายวิชาที่ลงทะเบียนเรียนอย่างน้อยหนึ่งรายวิชา หากถอนรายวิชาทั้งหมด ต้องยื่นคำร้องขอลาพักการศึกษา

ข้อ ๑๗ การลงทะเบียนเรียน การขอเพิ่มรายวิชา และการถอนรายวิชา นอกเหนือจากหลักเกณฑ์ตามข้อ ๑๔(๒) ข้อ ๑๕ และข้อ ๑๖(๒) จะกระทำได้เมื่อมีเหตุผลอันสมควรโดยต้องได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาและอาจารย์ผู้สอนในรายวิชานั้นก่อนแล้วให้คณบดีเสนออธิการบดีเพื่อพิจารณาอนุมัติ

ข้อ ๑๘ ค่าธรรมเนียมการศึกษาที่ต้องชำระให้กับมหาวิทยาลัยให้เป็นไปตามประกาศมหาวิทยาลัย

ข้อ ๑๙ การลงทะเบียนเรียนสำหรับผู้เรียน ให้เป็นไปตามประกาศมหาวิทยาลัย

ข้อ ๒๐ การย้ายคณะภายในมหาวิทยาลัย หรือการย้ายประเภทวิชา/หลักสูตรภายในคณะเดียวกัน ต้องได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาและได้รับการอนุมัติจากคณะกรรมการประจำคณะที่ขอย้ายเข้าศึกษา หรือคณะที่นักศึกษาสังกัด

การกำหนดเงื่อนไขหลักเกณฑ์ให้นักศึกษาย้ายเข้าศึกษาตามวรรคหนึ่งให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการประจำคณะที่นักศึกษาขอย้ายเข้าศึกษา

ข้อ ๒๑ มหาวิทยาลัยอาจรับโอนนักศึกษาจากสถาบันอุดมศึกษาอื่นเข้าเป็นนักศึกษา โดยได้รับความเห็นชอบจากสถาบันอุดมศึกษาเดิมและได้รับอนุมัติจากคณะกรรมการประจำคณะที่นักศึกษาขอโอนเข้าศึกษาและอธิการบดี โดยนักศึกษาต้องศึกษาอยู่ในสถาบันเดิมมาแล้วไม่น้อยกว่าหนึ่งภาคการศึกษาปกติ ทั้งนี้ไม่นับภาคการศึกษาที่ลาพักหรือถูกให้พัก

การกำหนดเงื่อนไขหลักเกณฑ์การรับโอนนักศึกษาตามวรรคหนึ่งให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการประจำคณะที่นักศึกษาจะขอโอนเข้าศึกษา

ข้อ ๒๒ นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ย้ายตามข้อ ๒๐ หรือโอนตามข้อ ๒๑ มีสิทธิได้รับการรับโอนหรือเทียบโอนรายวิชาตามเกณฑ์ในข้อ ๒๓-๒๖

ข้อ ๒๓ การรับโอนและเทียบโอนรายวิชา ให้ดำเนินการดังนี้

(๑) นักศึกษาต้องดำเนินการยื่นขอรับโอนหรือเทียบโอน ให้แล้วเสร็จภายในสองสัปดาห์แรกที่เข้าศึกษา และคณะต้องแจ้งผลการพิจารณาให้มหาวิทยาลัยทราบ ก่อนสิ้นสุดการสอบกลางภาคของภาคการศึกษานั้น ๆ

(๒) การรับโอนหรือเทียบโอนรายวิชา ต้องได้รับการอนุมัติจากคณะกรรมการประจำคณะ

(๓) นักศึกษาที่ได้รับการโอนหรือเทียบโอน และได้รับสัญลักษณ์หรือระดับคะแนนเดิม ไม่มีสิทธิลงทะเบียนเรียนรายวิชาที่ได้รับการโอนหรือเทียบโอน หากลงทะเบียนเรียนรายวิชานั้นซ้ำจะถือว่าเป็นโมฆะ

ข้อ ๒๔ การรับโอนหรือเทียบโอนรายวิชาต้องได้รับการอนุมัติจากหลักสูตรที่เกี่ยวข้อง โดยมีหลักเกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

(๑) เป็นรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาในหลักสูตรระดับอุดมศึกษา หรือเทียบเท่าที่ได้รับการรับรองจากหน่วยงานของรัฐที่มีอำนาจตามกฎหมายในการกำกับดูแล

(๒) เป็นรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชา ที่มีเนื้อหาสาระ หรือผลลัพธ์การเรียนรู้อยู่ในระดับเดียวกัน หรือมีปริมาณเทียบเท่ากัน หรือไม่น้อยกว่าสามในสี่ของรายวิชา หรือกลุ่มรายวิชาที่ขอเทียบโอน

(๓) เป็นรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชา ที่มีผลการศึกษาไม่ต่ำกว่าระดับคะแนน C หรือเทียบเท่า หรือสัญลักษณ์ G หรือ P หรือ S ยกเว้น กรณีตามข้อ ๒๕(๒)

(๔) ให้มีการรับโอนหรือเทียบโอนรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาได้ไม่เกินสามในสี่ของจำนวนหน่วยกิตรวมของหลักสูตรใหม่

ข้อ ๒๕ ให้รับโอนหรือเทียบโอนรายวิชาสำหรับผู้ย้ายคณะหรือประเภทวิชาหรือหลักสูตร ดังนี้

(๑) รายวิชาที่ได้รับการรับโอนหรือเทียบโอน ให้ได้สัญลักษณ์หรือระดับคะแนนเดิม ให้นับหน่วยกิตรายวิชาดังกล่าวเป็นหน่วยกิตสะสม และนำมาคำนวณแต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม

(๒) การรับโอนรายวิชาที่เป็นรายวิชาเดียวกันกับรายวิชาในหลักสูตรใหม่ รายวิชานั้นจะต้องมีระดับคะแนน D ขึ้นไป หรือสัญลักษณ์ G หรือ P หรือ S

ข้อ ๒๖ ให้รับโอนหรือเทียบโอนรายวิชาสำหรับผู้ที่ย้ายสถาบันอุดมศึกษาหรือผู้ที่เคยศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาอื่นหรือผู้ที่เคยศึกษาในมหาวิทยาลัยและผ่านการคัดเลือกเข้าศึกษาในมหาวิทยาลัย ดังนี้

(๑) รายวิชาที่ได้รับการรับโอนหรือเทียบโอนให้ได้สัญลักษณ์หรือระดับคะแนนเดิม ให้นับหน่วยกิตรายวิชาดังกล่าวเป็นหน่วยกิตสะสมและนำมาคำนวณแต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม

(๒) คณะอาจรับโอนหรือเทียบโอนเป็นกลุ่มรายวิชาหรือหมวดรายวิชาโดยไม่ปรากฏชื่อรายวิชาที่รับโอนหรือเทียบโอนแต่ให้ระบุจำนวนหน่วยกิต

ข้อ ๒๗ การเทียบโอนความรู้และการให้หน่วยกิตจากการศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัยเข้าสู่การศึกษาในระบบให้ดำเนินการ ดังนี้

(๑) การเทียบความรู้จะเทียบเป็นรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาตามหลักสูตรที่มหาวิทยาลัยเปิดสอน

(๒) การเทียบประสบการณ์จากการทำงานจะคำนึงถึงความรู้ที่ได้จากประสบการณ์เป็นหลัก

(๓) วิธีการประเมินเพื่อการเทียบความรู้ในแต่ละรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาและเกณฑ์การพิจารณาให้อยู่ในดุลยพินิจของหลักสูตรที่นักศึกษาขอเทียบโอนความรู้

(๔) ผลการประเมินต้องเทียบได้ไม่ต่ำกว่าค่าระดับคะแนน ๒.๐๐ หรือเทียบเท่า จึงจะให้จำนวนหน่วยกิตของรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชานั้น แต่ไม่ให้เป็นระดับคะแนน และไม่นำมาคำนวณแต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม

(๕) ให้เทียบรายวิชาหรือกลุ่มวิชาจากการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยได้ไม่เกินสามในสี่ของจำนวนหน่วยกิตรวมของหลักสูตร และต้องใช้เวลาศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยอย่างน้อยหนึ่งปีการศึกษาจึงจะมีสิทธิสำเร็จการศึกษา

ข้อ ๒๘ การบันทึกผลการเรียนตามข้อ ๒๗ ให้บันทึกตามวิธีการประเมิน ดังนี้

(๑) หน่วยกิตที่ได้จากการทดสอบมาตรฐาน ให้บันทึก CS (credits from standardized test)

(๒) หน่วยกิตที่ได้จากการทดสอบที่ไม่ใช่การทดสอบมาตรฐาน ให้บันทึก CE (credits from exam)

(๓) หน่วยกิตที่ได้จากการประเมินการศึกษา หรือการอบรมที่จัดโดยหน่วยงานอื่น ให้บันทึก CT (credits from training)

(๔) หน่วยกิตที่ได้จากการเสนอแฟ้มสะสมผลงาน ให้บันทึก CP (credits from portfolio)

ข้อ ๒๙ ผู้เรียนสามารถลงทะเบียนเรียนรายวิชาต่าง ๆ หรือหลักสูตรระยะสั้นที่เปิดสอนโดยมหาวิทยาลัยได้ตามอัธยาศัยและสามารถสะสมผลการเรียน ผลการเรียนรู้ในคลังหน่วยกิตได้ตลอดชีวิต

การรับรองระดับสมรรถนะการเรียนรู้ การลงทะเบียนเรียน อัตราค่าธรรมเนียมการศึกษา การเทียบโอนรายวิชา และการสำเร็จการศึกษาให้เป็นไปตามดุลยพินิจของหลักสูตรและประกาศมหาวิทยาลัย

ข้อ ๓๐ การขอเข้าศึกษาเพื่อปริญญาที่สองให้ดำเนินการ ดังนี้

(๑) นักศึกษาที่สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีจากมหาวิทยาลัย หรือสถาบันอุดมศึกษาอื่น อาจขอเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรีหลักสูตรอื่นเป็นการเพิ่มเติมได้ โดยต้องได้รับการเห็นชอบจากคณะกรรมการประจำคณะที่นักศึกษาขอเข้าศึกษาและอนุมัติจากอธิการบดี

การรับโอนและเทียบโอนรายวิชา ให้เป็นไปตามข้อ ๒๓ และ ๒๔ ทั้งนี้ รายวิชาที่ได้รับการรับโอนหรือเทียบโอน ให้ได้สัญลักษณ์หรือระดับคะแนนเดิมให้นับหน่วยกิตรายวิชาดังกล่าวเป็นหน่วยกิตสะสมและนำมาคำนวณแต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม

(๒) นักศึกษาที่สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีจากมหาวิทยาลัย หรือสถาบันอุดมศึกษาอื่น ที่มีข้อตกลงความร่วมมือทางวิชาการในการจัดทำหลักสูตรร่วมกัน สามารถเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรปริญญาตรีที่สองได้ ตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในข้อตกลง

การรับโอนและเทียบโอนรายวิชา ให้เป็นไปตามข้อตกลงในบันทึกความร่วมมือทางวิชาการ

ข้อ ๓๑ การศึกษาสองปริญญาพร้อมกันให้ดำเนินการ ดังนี้

(๑) นักศึกษาอาจขอศึกษาสองปริญญาพร้อมกันได้ โดยต้องเป็นหลักสูตรระดับปริญญาตรีสองหลักสูตรที่ให้ผู้เรียนศึกษาพร้อมกัน โดยผู้สำเร็จการศึกษาจะได้รับปริญญาจากทั้งสองหลักสูตร

(๒) นักศึกษาสามารถศึกษาสองปริญญาพร้อมกันได้ ตามข้อตกลงความร่วมมือทางวิชาการระหว่างคณะ หลักสูตร

รายละเอียดของการศึกษาสองปริญญาพร้อมกันให้เป็นไปตามประกาศมหาวิทยาลัย

หมวด ๓
การวัดและประเมินผล

ข้อ ๓๒ การวัดและประเมินผลให้ดำเนินการดังนี้

(๑) มหาวิทยาลัยดำเนินการวัดและประเมินผลแต่ละรายวิชาที่นักศึกษาและผู้เรียนได้ลงทะเบียนเรียนในทุกภาคการศึกษาโดยให้เป็นหน้าที่และความรับผิดชอบของอาจารย์ผู้สอนหรือผู้ที่คณะมอบหมายให้รับผิดชอบรายวิชาจะกำหนดซึ่งอาจกระทำโดยพิจารณาจากพัฒนาการของผู้เรียน ความประพฤติ การสังเกตพฤติกรรมการเรียน การร่วมกิจกรรม การสอบ หรือวิธีอื่น ตามที่คณะที่รับผิดชอบรายวิชาจะกำหนดในแต่ละรายวิชา

(๒) นักศึกษาและผู้เรียนที่ประสงค์จะสะสมหน่วยกิตไว้ในคลังหน่วยกิตต้องเข้ารับการวัดและประเมินผลทุกรายวิชาที่ลงทะเบียนเรียน ตามกิจกรรมที่อาจารย์ผู้สอนรายวิชานั้น ๆ กำหนด และต้องเข้าเรียนตามแผนการสอนที่อาจารย์ผู้สอนกำหนด

ข้อ ๓๓ ให้วัดและประเมินผลแต่ละรายวิชา ดังนี้

(ก) การวัดและประเมินผลเป็นระดับคะแนน ให้มี ๘ ระดับ และแต่ละระดับมีความหมายและค่าระดับคะแนน ดังนี้

ระดับคะแนน	ความหมาย	ค่าระดับคะแนน (ต่อหนึ่งหน่วยกิต)
A	ดีเยี่ยม (Excellent)	๔.๐
B+	ดีมาก (Very Good)	๓.๕
B	ดี (Good)	๓.๐
C+	พอใช้ (Fairly Good)	๒.๕
C	ปานกลาง (Fair)	๒.๐
D+	อ่อน (Poor)	๑.๕
D	อ่อนมาก (Very Poor)	๑.๐
E	ตก (Fail)	๐.๐

(ข) การวัดและประเมินผลเป็นสัญลักษณ์ มีความหมายดังนี้

(๑) รายวิชาที่ไม่มีจำนวนหน่วยกิต เช่น รายวิชาฝึกงานหรือรายวิชาที่มีจำนวนหน่วยกิตแต่หลักสูตรกำหนดให้มีการวัดและประเมินผลเป็นสัญลักษณ์ เช่น รายวิชาสหกิจศึกษา หรือรายวิชาที่กำหนดในข้อบังคับ ระเบียบและประกาศของมหาวิทยาลัยหรือคณะ กำหนดสัญลักษณ์ ดังนี้

G (Distinction) หมายความว่า ผลการศึกษาอยู่ในขั้นดี

P (Pass) หมายความว่า ผลการศึกษาอยู่ในขั้นพอใช้

F (Fail) หมายความว่า ผลการศึกษาอยู่ในขั้นตก

(๒) รายวิชาที่ไม่นับหน่วยกิตเป็นหน่วยกิตสะสม กำหนดสัญลักษณ์ ดังนี้

S (Satisfactory) หมายความว่า ผลการศึกษาเป็นที่พอใจ

U (Unsatisfactory) หมายความว่า ผลการศึกษาไม่เป็นที่พอใจ

(๓) สัญลักษณ์อื่น ๆ มีความหมาย ดังนี้

I (Incomplete) หมายความว่า การวัดและประเมินผลยังไม่สมบูรณ์ ใช้เมื่ออาจารย์ผู้สอนโดยความเห็นชอบของคณะกรรมการบริหารหลักสูตรหรือผู้ที่ได้รับมอบหมายให้รับผิดชอบรายวิชานั้น เห็นสมควรให้รอการวัดและประเมินผลไว้ก่อน เนื่องจากนักศึกษายังปฏิบัติงานซึ่งเป็นส่วนประกอบการศึกษารายวิชานั้นยังไม่สมบูรณ์ หรือใช้เมื่อนักศึกษาได้รับการอนุมัติให้ได้สัญลักษณ์ I จากคณะกรรมการประจำคณะตามความในข้อ ๔๒(ก)(๒) แห่งข้อบังคับนี้ เมื่อได้สัญลักษณ์ I ในรายวิชาใด นักศึกษาต้องติดต่ออาจารย์ผู้สอนเพื่อดำเนินการให้มีการวัดและประเมินผลภายในหนึ่งสัปดาห์แรกของภาคการศึกษาปกติถัดไป หรือหนึ่งสัปดาห์แรกของภาคฤดูร้อน หากว่านักศึกษาผู้นั้นลงทะเบียนเรียนในภาคฤดูร้อนด้วย เมื่อพ้นกำหนดดังกล่าว ยังไม่สามารถวัดและประเมินผลได้ สัญลักษณ์ I จะเปลี่ยนเป็นระดับคะแนน E หรือสัญลักษณ์ F หรือ U หรือ W หรือ R แล้วแต่กรณีทันที

W (Withdrawn) หมายความว่า ถอนหรือยกเลิกการลงทะเบียนเรียน ใช้เมื่อนักศึกษาได้ถอนรายวิชาตามความในข้อ ๑๖(๒) หรือ ข้อ ๑๗ หรือได้รับการอนุมัติให้ถอนหรือยกเลิกการลงทะเบียนเรียนวิชานั้น ตามความในข้อ ๔๒(ก)(๒) แห่งข้อบังคับนี้ หรือเมื่อคณะกรรมการประจำคณะอนุมัติให้นักศึกษาที่ได้สัญลักษณ์ I ลาพักการศึกษาในภาคการศึกษาปกติถัดไป

R (Deferred) หมายความว่า เลื่อนกำหนดการวัดและประเมินผลไปเป็นภาคการศึกษาปกติถัดไป ใช้สำหรับรายวิชาที่นักศึกษาได้สัญลักษณ์ I และมิใช่รายวิชาภาคทฤษฎี และภาคปฏิบัติ ซึ่งอาจารย์ผู้สอนมีความเห็นว่าไม่สามารถวัดและประเมินผลได้ก่อนสิ้นหนึ่งสัปดาห์แรกของภาคการศึกษาปกติถัดไป โดยมีสาเหตุอันมิใช่ความผิดของนักศึกษา

การให้สัญลักษณ์ R ต้องได้รับการอนุมัติจากคณะกรรมการประจำคณะของคณะที่รับผิดชอบรายวิชานั้น และนักศึกษาที่ได้สัญลักษณ์ R ต้องลงทะเบียนเรียนรายวิชานั้นใหม่ ในภาคการศึกษาปกติถัดไป จึงจะมีสิทธิได้รับการวัดและประเมินผล หากนักศึกษาไม่ลงทะเบียนเรียนภายในสองสัปดาห์แรกของภาคการศึกษาปกติ สัญลักษณ์ R จะเปลี่ยนเป็นระดับคะแนน E ทันที

ข้อ ๓๔ นักศึกษาที่ได้ระดับคะแนน E หรือระดับคะแนนอื่นที่หลักสูตรกำหนด หรือสัญลักษณ์ F ในรายวิชาใด ต้องลงทะเบียนเรียนรายวิชานั้นซ้ำ เว้นแต่รายวิชาดังกล่าวเป็นรายวิชาในหมวดวิชาเลือกตามหลักสูตร

ข้อ ๓๕ นักศึกษาจะลงทะเบียนซ้ำรายวิชาที่ได้ค่าระดับคะแนนตั้งแต่ ๒.๐๐ ขึ้นไป หรือได้สัญลักษณ์ G หรือ P หรือ S มิได้ เว้นแต่จะเป็นรายวิชาที่มีการกำหนดไว้ในหลักสูตรเป็นอย่างอื่น การลงทะเบียนเรียนรายวิชาใดที่ผิดเงื่อนไขนี้ถือเป็นโมฆะ

ข้อ ๓๖ นักศึกษาอาจลงทะเบียนเรียนรายวิชาที่มิใช่วิชาบังคับของหลักสูตรโดยไม่นับหน่วยกิตเป็นหน่วยกิตสะสมได้ โดยให้วัดและประเมินผลเป็นสัญลักษณ์ S หรือ U

นักศึกษาตามวรรคหนึ่งที่ได้สัญลักษณ์ S หรือ U แล้ว ภายหลังจะลงทะเบียนเรียนซ้ำโดยให้มีการวัดและประเมินผลเป็นระดับคะแนนอีกมิได้ เว้นแต่ในกรณีที่มีการย้ายคณะหรือประเภทวิชา หรือย้ายหลักสูตรและรายวิชานั้นเป็นวิชาบังคับในหลักสูตรใหม่

ข้อ ๓๗ การนับจำนวนหน่วยกิตสะสม ให้นับรวมเฉพาะหน่วยกิตของรายวิชาตามหลักสูตรที่ได้ค่าระดับคะแนนไม่ต่ำกว่า ๑.๐๐ หรือได้สัญลักษณ์ G หรือ P แต่หลักสูตรอาจกำหนดให้ได้ค่าระดับคะแนนสูงกว่า ๑.๐๐ จึงจะนับหน่วยกิตของรายวิชานั้นเป็นหน่วยกิตสะสมก็ได้

ในกรณีที่นักศึกษาได้ศึกษารายวิชาใดมากกว่าหนึ่งครั้งให้นับหน่วยกิตของรายวิชานั้น เป็นหน่วยกิตสะสมตามหลักสูตรได้เพียงครั้งเดียว โดยพิจารณาจากการวัดและประเมินผลครั้งหลังสุด

ข้อ ๓๘ มหาวิทยาลัยจะประเมินผลการศึกษาของนักศึกษาทุกคนที่ได้ลงทะเบียนเรียนโดยคำนวณผลตามหลักเกณฑ์ ดังนี้

(๑) หน่วยจุดของรายวิชาหนึ่ง ๆ คือ ผลคูณระหว่างจำนวนหน่วยกิต กับ ค่าระดับคะแนนที่ได้จากการประเมินผลรายวิชานั้น

(๒) แต้มระดับคะแนนเฉลี่ยประจำภาค คือ ค่าผลรวมของหน่วยจุดของทุกรายวิชาที่ได้ศึกษาในภาคการศึกษานั้น หารด้วยหน่วยกิตรวมของรายวิชาดังกล่าว เฉพาะรายวิชาที่มีการประเมินผลเป็นระดับคะแนน

(๓) แต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม คือ ค่าผลรวมของหน่วยจุดของทุกรายวิชาที่ได้ศึกษามาตั้งแต่เริ่มเข้าศึกษาในมหาวิทยาลัย หารด้วยจำนวนหน่วยกิตรวมของรายวิชาดังกล่าวเฉพาะรายวิชาที่มีการประเมินผลเป็นระดับคะแนน และในกรณีที่มีการเรียนรายวิชาที่ได้ระดับคะแนน D+ D หรือ E มากกว่าหนึ่งครั้ง ให้นำผลการศึกษาและหน่วยกิตครั้งหลังสุดมาคำนวณแต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม

(๔) แต้มระดับคะแนนเฉลี่ยประจำภาค และแต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม ให้คำนวณเป็นค่าที่มีเลขทศนิยมสองตำแหน่ง โดยไม่มีการปัดเศษจากทศนิยมตำแหน่งที่สาม

ข้อ ๓๙ เมื่อมีการตรวจพบว่า นักศึกษาและผู้เรียนทุจริตในการวัดผล เช่น การสอบรายวิชาใดให้ผู้ที่รับผิดชอบการวัดผลครั้งนั้น หรือผู้ควบคุมการสอบ รายงานการทุจริตพร้อมส่งหลักฐานการทุจริตไปยังคณะที่นักศึกษา ผู้เรียนนั้นสังกัด ตลอดจนแจ้งให้อาจารย์ผู้สอนรายวิชานั้นทราบ โดยให้นักศึกษา ผู้เรียนที่ทุจริตในการวัดผลดังกล่าว ได้ระดับคะแนน E หรือสัญลักษณ์ F หรือ U ในรายวิชานั้น

ข้อ ๔๐ ข้อพึงปฏิบัติอื่น ๆ เกี่ยวกับการสอบวัดผลทางการศึกษาที่มิได้ระบุไว้ในข้อบังคับนี้ ให้คณะเป็นผู้พิจารณาประกาศเพิ่มเติมได้ตามความเหมาะสมกับสภาพและลักษณะการศึกษาของแต่ละคณะ

หมวด ๔
สถานภาพการศึกษา

ข้อ ๔๑ ให้มหาวิทยาลัยจำแนกสถานภาพนักศึกษาตามผลการศึกษาในทุกภาคการศึกษา ทั้งนี้ ไม่นับภาคการศึกษาที่ได้ลาพักหรือถูกให้พัก โดยสถานภาพนักศึกษามีสามประเภท ดังนี้

(ก) ภาวะปกติ คือ นักศึกษาที่ได้แต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม ตั้งแต่ ๒.๐๐ ขึ้นไป

(ข) ภาวะวิกฤต คือ นักศึกษาที่ได้แต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม ตั้งแต่ ๑.๐๐ – ๑.๙๙ ในภาคการศึกษาแรกที่เข้าศึกษาในมหาวิทยาลัย

(ค) ภาวะรอพินิจ คือ นักศึกษาที่ได้แต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม ต่ำกว่า ๒.๐๐ โดยให้จำแนกนักศึกษา ในภาวะรอพินิจ ดังนี้

(๑) นักศึกษาที่ได้ศึกษาในมหาวิทยาลัยครบสองภาคการศึกษาแรก และได้แต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ ๑.๒๕ แต่ไม่ถึง ๒.๐๐ หรือนักศึกษาในภาวะปกติที่ได้แต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ ๑.๕๐ แต่ไม่ถึง ๒.๐๐ ในภาคการศึกษาถัดไป จะได้รับภาวะรอพินิจครั้งที่หนึ่ง

(๒) นักศึกษาที่อยู่ในภาวะรอพินิจครั้งที่หนึ่ง ที่ได้แต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ ๑.๗๐ แต่ไม่ถึง ๒.๐๐ ในภาคการศึกษาถัดไป จะได้รับภาวะรอพินิจครั้งที่สอง

(๓) นักศึกษาที่อยู่ในภาวะรอพินิจครั้งที่สอง ที่ได้แต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ ๑.๙๐ แต่ไม่ถึง ๒.๐๐ ในภาคการศึกษาถัดไป จะได้รับภาวะรอพินิจครั้งที่สาม

ข้อ ๔๒ ประเภทการลามี ดังนี้

(ก) ลาป่วยหรือลากิจให้ดำเนินการ ดังนี้

(๑) ในระหว่างเปิดภาคการศึกษาต้องได้รับอนุญาตจากอาจารย์ที่ปรึกษาและอาจารย์ผู้สอน

(๒) ในระหว่างสอบนักศึกษาป่วยหรือมีเหตุสุดวิสัยทำให้ไม่สามารถเข้าสอบได้ต้องยื่นคำร้องขอผ่อนผันการสอบต่ออาจารย์ผู้สอนหรือผู้ประสานงานรายวิชาภายในวันถัดไปหลังจากการสอบแต่ไม่เกินเจ็ดวันทำการโดยสามารถอนุมัติให้ได้สัญลักษณ์ I หรือให้ยกเลิกการลงทะเบียนเรียนเป็นกรณีพิเศษและให้ได้สัญลักษณ์ W หรือไม่อนุมัติการผ่อนผันและให้ถือว่าขาดสอบ

(๓) การลาป่วยต้องแสดงใบรับรองแพทย์จากสถานพยาบาลของรัฐด้วยทุกครั้ง

(ข) ลาพักการศึกษา หมายถึงการลาพักทั้งภาคการศึกษา โดยให้แสดงเหตุผลความจำเป็นและหลักฐานที่เกี่ยวข้องพร้อมกับมีหนังสือรับรองจากผู้ปกครองผ่านอาจารย์ที่ปรึกษาและต้องได้รับการอนุมัติจากคณบดีและในกรณีที่ได้ลงทะเบียนเรียนไปแล้วรายวิชาที่ได้ลงทะเบียนเรียนทั้งหมดในภาคการศึกษานั้นจะไม่ปรากฏในใบแสดงผลการศึกษา

ในปีการศึกษาแรกที่ได้เข้าศึกษาในมหาวิทยาลัยจะลาพักการศึกษาไม่ได้ ยกเว้นในกรณีที่ป่วยหรือถูกเกณฑ์หรือระดมเข้ารับราชการทหารกองประจำการและ/หรือได้รับทุนต่าง ๆ ที่มหาวิทยาลัยเห็นว่าเป็นประโยชน์กับนักศึกษา

กรณีขอยกเว้นนอกเหนือจากหลักเกณฑ์ตามวรรคก่อนต้องได้รับการอนุมัติจากอธิการบดีเป็นกรณีพิเศษโดยการเสนอของคณบดี

นักศึกษาจะต้องชำระค่ารักษาสถานภาพทุกภาคการศึกษาที่ได้รับการอนุมัติให้ลาพักการศึกษาหรือได้รับโทษทางวินัยให้พักการศึกษาตามอัตราที่มหาวิทยาลัยกำหนด

การให้ลาพักการศึกษา ในกรณีที่คณะกรรมการแพทย์ซึ่งอธิการบดีแต่งตั้งขึ้นวินิจฉัยว่าป่วย และคณะกรรมการประจำคณะเห็นว่าโรคนั้นเป็นอุปสรรคต่อการศึกษาและ/หรือเป็นอันตรายต่อผู้อื่น คณะกรรมการประจำคณะอาจเสนอให้นักศึกษาผู้นั้นพักการศึกษาได้

ข้อ ๔๓ นักศึกษาที่ไม่มีหนี้สินกับมหาวิทยาลัยอาจยื่นใบลาออกพร้อมหนังสือรับรองของผู้ปกครองผ่านอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อขออนุมัติต่ออธิการบดีได้

ข้อ ๔๔ นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาครบถ้วนตามหลักสูตรกำหนดแล้ว แต่ไม่ผ่านผลการสอบวัดสมรรถนะ และ/หรือทักษะ และ/หรือไม่ผ่านการเข้าร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตรและอื่น ๆ ตามที่หลักสูตรและ/หรือมหาวิทยาลัยกำหนด ให้รักษาสถานภาพนักศึกษาและชำระค่ารักษาสถานภาพ

ข้อ ๔๕ การพ้นสภาพการศึกษาของนักศึกษาและผู้เรียน มีดังนี้

(ก) นักศึกษา จะพ้นสภาพการศึกษา ในกรณีต่อไปนี้

(๑) ตาย

(๒) ลาออก

(๓) ต้องโทษทางวินัยให้พ้นสภาพการศึกษา

(๔) ไม่ได้ลงทะเบียนเรียนภายในสามสิบวัน นับจากวันเปิดภาคการศึกษาปกติ โดยมิได้รับการอนุมัติให้ลาพักการศึกษาหรือไม่ได้รักษาสถานภาพ

(๕) ได้แต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๑.๐๐ ในภาคการศึกษาแรกที่เข้าศึกษาในมหาวิทยาลัย

(๖) ได้แต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๑.๒๕ ในสองภาคการศึกษาแรกที่เข้าศึกษาในมหาวิทยาลัย ทั้งนี้ ไม่นับภาคการศึกษาที่ลาพักหรือถูกให้พัก

(๗) ได้แต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๑.๕๐ ยกเว้นนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียน ในสองภาคการศึกษาแรกที่เข้าศึกษาในมหาวิทยาลัย

(๘) ได้แต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๑.๗๐ ในภาคการศึกษาถัดไปหลังจากได้รับภาวะรอพินิจครั้งที่หนึ่ง

(๙) ได้แต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๑.๙๐ ในภาคการศึกษาถัดไปหลังจากได้รับภาวะรอพินิจครั้งที่สอง

(๑๐) ได้แต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๒.๐๐ ในภาคการศึกษาถัดไปหลังจากได้รับภาวะรอพินิจครั้งที่สาม

(๑๑) นักศึกษาที่อยู่ระหว่างการรับรองคุณวุฒิ และ/หรือการรับรองคุณสมบัติอื่นตามประกาศของหลักสูตร ไม่ได้ยื่นเอกสารรับรองคุณวุฒิ และ/หรือการรับรองคุณสมบัติอื่นตามประกาศของหลักสูตรภายในหนึ่งปีการศึกษานับตั้งแต่วันที่เข้าศึกษา ทั้งนี้ นักศึกษาอาจยื่นเอกสารรับรองคุณวุฒิและ/หรือการรับรองคุณสมบัติอื่นตามประกาศของหลักสูตร ในโอกาสแรกที่ทำได้

(๑๒) ได้รับการอนุมัติให้สำเร็จการศึกษา

(ข) ผู้เรียน จะพ้นสภาพการศึกษา ในกรณีต่อไปนี้

(๑) ตาย

(๒) ลาออก

(๓) ประพฤติตนไม่เหมาะสมหรือกระทำการใดอันเป็นเหตุให้เสื่อมเสียต่อชื่อเสียงของมหาวิทยาลัย

(๔) ไม่ปฏิบัติตามกฎ ระเบียบ ข้อบังคับ และประกาศของมหาวิทยาลัย

ข้อ ๔๖ นักศึกษาที่พ้นสภาพการศึกษาตามความในข้อ ๔๕(ก)(๔) สามารถดำเนินการขอคืนสภาพการศึกษาได้ ต้องได้รับความเห็นชอบจากคณะกรรมการประจำคณะ เพื่อขออนุมัติต่ออธิการบดี

หมวด ๕
การสำเร็จการศึกษา

ข้อ ๔๗ การเสนอชื่อเพื่อรับปริญญาและการอนุมัติให้ปริญญาให้ดำเนินการ ดังนี้

(ก) นักศึกษาที่จะได้รับการเสนอชื่อเพื่อรับปริญญาต้องมีคุณสมบัติครบถ้วน ดังนี้

(๑) ได้ศึกษาและผ่านการวัดและประเมินผลรายวิชาต่าง ๆ ครบถ้วนตามหลักสูตรและข้อกำหนดของหลักสูตรที่จะรับปริญญา โดยไม่มีรายวิชาใดที่ได้สัญลักษณ์ I หรือ R ค้างอยู่ ทั้งนี้นับรวมถึงรายวิชาที่ได้รับการรับโอนและเทียบโอนด้วย

(๒) ผ่านการเข้าร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตร เพื่อพัฒนานักศึกษาตามที่มหาวิทยาลัยประกาศกำหนด

(๓) ผ่านการสอบวัดสมรรถนะและ/หรือทักษะ ตามประกาศมหาวิทยาลัย

(๔) มีสถานภาพเป็นนักศึกษา และได้แต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม ไม่ต่ำกว่า ๒.๐๐ หากเป็นนักศึกษาที่โอนย้ายมาจากสถาบันอุดมศึกษาอื่นจะต้องศึกษาในมหาวิทยาลัยอย่างน้อยหนึ่งปีการศึกษา ทั้งนี้ มหาวิทยาลัยอาจประกาศกำหนดแต้มระดับคะแนนของรายวิชาเพื่อสำเร็จการศึกษาเพิ่มเติมก็ได้ แล้วเสนอสภามหาวิทยาลัยทราบ

(๕) ไม่อยู่ในระหว่างการรอพิจารณาโทษทางวินัยนักศึกษา

(๖) ไม่อยู่ระหว่างถูกลงโทษภาคทัณฑ์ตลอดสภาพการเป็นนักศึกษา และถูกสั่งให้เข้าโครงการพัฒนาตนเองหรือบำเพ็ญประโยชน์สาธารณะ

(๗) ไม่อยู่ระหว่างถูกมาตรการรอการลงโทษนักศึกษาผู้กระทำผิดวินัยนักศึกษา

(๘) ไม่มีหนี้สินใด ๆ ต่อมหาวิทยาลัย

(๙) ได้ดำเนินการยื่นขอสำเร็จการศึกษาตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

(ข) ระยะเวลาการสำเร็จการศึกษาในแต่ละหลักสูตรกำหนดไว้ ดังนี้

(๑) หลักสูตรสี่ปี สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อนหกภาคการศึกษาปกติ

(๒) หลักสูตรห้าปี สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อนแปดภาคการศึกษาปกติ

(๓) หลักสูตรไม่น้อยกว่าหกปี สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อนสิบภาคการศึกษาปกติ

(๔) หลักสูตรต่อเนื่อง สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อนสามภาคการศึกษาปกติ

นักศึกษาที่ได้รับการรับโอนหรือเทียบโอนรายวิชาและผู้เรียนไม่อยู่ภายใต้บังคับระยะเวลาการสำเร็จการศึกษาตาม (๑) (๒) (๓) และ (๔)

(๕) หลักสูตรที่มหาวิทยาลัยต้องปฏิบัติให้สอดคล้องกับสภาวิชาชีพ หรือจำเป็นต้องรักษามาตรฐานการศึกษาของหลักสูตรให้สูงขึ้น มหาวิทยาลัยอาจประกาศกำหนดระยะเวลาการสำเร็จการศึกษาที่แตกต่างจากข้อกำหนดตาม (๑) (๒) (๓) และ (๔) ก็ได้ แล้วเสนอสภามหาวิทยาลัยทราบ

(ค) นักศึกษาที่จะได้รับการเสนอชื่อเพื่อรับปริญญาเกียรตินิยมอันดับหนึ่ง ต้องมีคุณสมบัติครบถ้วน ดังนี้

(๑) มีคุณสมบัติตามความในข้อ ๔๗(ก) และ (ข)

(๒) ได้แต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ ๓.๕๐ ขึ้นไป

(๓) ไม่เคยได้ค่าระดับคะแนนต่ำกว่า ๒.๐๐ หรือสัญลักษณ์ F หรือ U หรือสัญลักษณ์อื่น ๆ ที่เทียบเท่าในรายวิชาใด ๆ

(๔) ใช้เวลาศึกษาไม่เกินจำนวนปีการศึกษาต่อเนื่องกัน ตามแผนการศึกษาของหลักสูตรที่จะได้รับปริญญา โดยนับรวมภาคการศึกษาที่ได้ศึกษาในหลักสูตร คณะ หรือสถาบันอุดมศึกษาอื่น ทั้งนี้ ไม่นับรวมภาคการศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ลาพักการศึกษา เพราะเหตุป่วย หรือถูกเกณฑ์ หรือระดมเข้ารับราชการทหารกองประจำการ หรือได้รับทุนต่าง ๆ หรือไปศึกษารายวิชา หรือฝึกอบรม ณ สถาบันอุดมศึกษาอื่นซึ่งมหาวิทยาลัยเห็นว่าเป็นประโยชน์กับนักศึกษา

(๕) ไม่เคยเป็นผู้มีประวัติได้รับการลงโทษ ในระดับขั้นพักการเรียนขึ้นไป รวมทั้งกรณีใช้มาตรการรอการลงโทษ

(ง) นักศึกษาที่จะได้รับการเสนอชื่อเพื่อรับปริญญาเกียรตินิยมอันดับสอง ต้องมีคุณสมบัติครบถ้วน ดังนี้

(๑) มีคุณสมบัติตามความในข้อ ๔๗(ก) และ (ข) ข้อ ๔๗(ค)(๔) และข้อ ๔๗(ค)(๕)

(๒) ได้แต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ ๓.๒๕ ขึ้นไป แต่เป็นผู้ไม่มีสิทธิได้รับปริญญาเกียรตินิยมอันดับหนึ่ง

(๓) ไม่เคยได้ค่าระดับคะแนนต่ำกว่า ๒.๐๐ ในรายวิชาเอกใด ๆ ของหลักสูตรนั้น

(๔) ไม่เคยได้ระดับคะแนน E หรือสัญลักษณ์ F หรือ U ในรายวิชาใด ๆ

(จ) นักศึกษาในหลักสูตรต่อเนื่องไม่มีสิทธิได้รับปริญญาเกียรตินิยม

(ฉ) มหาวิทยาลัยจะเสนอรายชื่อนักศึกษาที่มีสิทธิได้รับการเสนอชื่อเพื่อรับปริญญาหรือปริญญาเกียรตินิยมในหลักสูตรต่าง ๆ เพื่อขออนุมัติปริญญาต่อสภามหาวิทยาลัย ทั้งนี้ เมื่อสภามหาวิทยาลัยได้อนุมัติให้ปริญญาในภาคการศึกษาใดแล้วให้ถือว่าการลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษาถัดไปนั้นเป็นโมฆะ

(ช) ผู้เรียนที่จะได้รับการเสนอชื่อเพื่อรับปริญญาต้องมีคุณสมบัติครบถ้วน ดังนี้

(๑) ได้ศึกษาและผ่านการวัดและประเมินผลรายวิชาต่าง ๆ ครบถ้วนตามหลักสูตรและข้อกำหนดของหลักสูตรที่จะรับปริญญา

(๒) ผ่านการสอบวัดสมรรถนะและ/หรือทักษะ ตามประกาศมหาวิทยาลัย

(๓) มีสถานภาพเป็นผู้เรียน มีจำนวนหน่วยกิตสะสมในคลังหน่วยกิต ตามข้อกำหนดของหลักสูตรที่จะได้รับปริญญา และได้แต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม ไม่ต่ำกว่า ๒.๐๐

(๔) ไม่มีหนี้สินใด ๆ ต่อมหาวิทยาลัย

(๕) ได้ดำเนินการยื่นขอสำเร็จการศึกษาตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

(๖) คุณสมบัติอื่น ๆ ให้เป็นไปตามประกาศมหาวิทยาลัย

ข้อ ๔๘ การให้ปริญญาแก่นักศึกษาภายใต้หลักสูตรร่วมระหว่างสถาบันอุดมศึกษาอื่นทั้งภายในและต่างประเทศ ที่มีบันทึกข้อตกลง (MOU) ให้ดำเนินการดังนี้

(๑) การให้ปริญญาอาจเป็นปริญญาของมหาวิทยาลัยหรือสถาบันอุดมศึกษาอื่นทั้งภายในและต่างประเทศ หรือปริญญาร่วม หรือปริญญาสองใบ ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับข้อตกลงความร่วมมือหรือระเบียบ หรือข้อบังคับเกี่ยวกับการให้ปริญญาของสถาบันการศึกษาที่ร่วมมือกัน

(๒) รายละเอียดอื่น ๆ ให้เป็นไปตามประกาศมหาวิทยาลัย

บทเฉพาะกาล

ข้อ ๔๙ ให้นำระเบียบมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ว่าด้วยการศึกษาชั้นปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๒ มาใช้บังคับกับนักศึกษาตามหลักสูตรชั้นปริญญาตรีซึ่งเข้าศึกษาในมหาวิทยาลัยก่อนปีการศึกษา ๒๕๕๘ ไปจนกว่าจะสำเร็จการศึกษา

ข้อ ๕๐ ให้นำระเบียบมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ว่าด้วยการศึกษาชั้นปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๘ มาใช้บังคับกับนักศึกษาตามหลักสูตรชั้นปริญญาตรีซึ่งเข้าศึกษาในมหาวิทยาลัยตั้งแต่ปีการศึกษา ๒๕๕๘ ถึงปีการศึกษา ๒๕๖๒ ไปจนกว่าจะสำเร็จการศึกษา

ข้อ ๕๑ ประกาศมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ เรื่อง แนวปฏิบัติการให้ปริญญาแก่นักศึกษาต่างชาติที่เข้ามาศึกษาในมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ชั้นปริญญาตรี ภายใต้หลักสูตรร่วมระหว่างสถาบันการศึกษาที่มีบันทึกข้อตกลง (MOU) ลงวันที่ ๑๗ มีนาคม ๒๕๖๐ ให้ถือเป็นประกาศตามนัยข้อ ๔๘(๒) แห่งข้อบังคับนี้ โดยให้ใช้บังคับกับนักศึกษาภายใต้หลักสูตรร่วมระหว่างสถาบันอุดมศึกษาอื่นในต่างประเทศที่มีบันทึกข้อตกลง จนกว่าจะมีประกาศเป็นอย่างอื่น

ประกาศ ณ วันที่ ๓๑ ส.ค. ๒๕๖๓

(ศาสตราจารย์จรัส สุวรรณเวลา)
นายกสภามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

ภาคผนวก ถ

สัญญาจ้าง (กรณีอาจารย์ชาวต่างชาติ)

1. Mr.Dimitrije Curcic

สัญญาปฏิบัติงานของพนักงานมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

สัญญาฉบับนี้ทำขึ้น เมื่อวันที่ 1 เดือน ธันวาคม พ.ศ. 2559
ณ วิทยาลัยนานาชาติ วิทยาเขตหาดใหญ่ ระหว่างมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิภวดา เวทย์ประสิทธิ์ ตำแหน่ง ผู้อำนวยการวิทยาลัยนานาชาติ วิทยาเขตหาดใหญ่
ผู้รับมอบอำนาจจากอธิการบดีมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ตามคำสั่งมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
ที่ 0995/2555 ลงวันที่ 1 มิถุนายน 2555 ต่อไปในสัญญานี้จะเรียกว่า "มหาวิทยาลัย"
ฝ่ายหนึ่ง กับ นาย/นาง/นางสาว Mr. Dimitrije Curcic
เกิดเมื่อวันที่ 4 เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. 2520 (1977) อายุ 39 ปี
อยู่บ้านเลขที่ Bayer Apartment ซอย Tower A, #03-308 ถนน Batan District
ตำบล/แขวง Riau Islands , Indonesia อำเภอ/เขต จังหวัด
ชื่อสามี/ภรรยา Mrs. Elly ซึ่งต่อไปในสัญญานี้จะเรียกว่า "พนักงานมหาวิทยาลัย"
อีกฝ่ายหนึ่ง

คู่สัญญาได้ตกลงกันมีข้อความดังต่อไปนี้

ข้อ 1. มหาวิทยาลัยตกลงบรรจุ แต่งตั้ง พนักงานมหาวิทยาลัยเพื่อปฏิบัติงาน ในตำแหน่ง อาจารย์ สังกัด วิทยาลัยนานาชาติ วิทยาเขตหาดใหญ่ ตั้งแต่วันที่ 1 เดือน ธันวาคม พ.ศ. 2559 เป็นต้นไปจนเกษียณอายุ โดยพนักงานมหาวิทยาลัยตกลงปฏิบัติงานในตำแหน่งดังกล่าวตามมาตรฐานกำหนดตำแหน่ง มาตรฐานภาระงาน และภาระหน้าที่อื่นใดที่ผู้บังคับบัญชาได้มอบหมาย

ในการปฏิบัติงานตามสัญญานี้ มหาวิทยาลัยสามารถสั่งการหรือมอบหมายให้พนักงานมหาวิทยาลัยปฏิบัติหน้าที่อื่นใดนอกเหนือจากสิ่งที่กล่าวในวรรคหนึ่ง หรือให้เข้าปฏิบัติงานในส่วนงานหรือหน่วยงานใดๆ ของมหาวิทยาลัยตามที่เห็นสมควรได้โดยพนักงานมหาวิทยาลัยตกลงยินยอมปฏิบัติตามโดยเคร่งครัด

ข้อ 2. ตลอดอายุแห่งสัญญานี้พนักงานมหาวิทยาลัยตกลงยินยอมอุทิศเวลาทั้งหมดให้แก่การปฏิบัติงานในหน้าที่ตามสัญญานี้ให้บังเกิดผลดีที่สุด ตามความรู้ความสามารถของตนด้วยความซื่อสัตย์ ขยัน หมั่นเพียรและอุตสาหะ โดยจะรักษาวินัยและประพฤติหรือปฏิบัติตามกฎ ข้อบังคับ ระเบียบ คำสั่ง และมติ หรือ หลักเกณฑ์ใดๆ ของมหาวิทยาลัย ทั้งที่ได้ ออกใช้บังคับอยู่แล้วในวันทำสัญญานี้ และที่จะออกใช้บังคับต่อไปในภายหน้าโดยเคร่งครัด และให้ถือว่ากฎ ข้อบังคับ ระเบียบ คำสั่ง และมติหรือหลักเกณฑ์ ดังกล่าวเหล่านี้เป็นส่วนหนึ่งของสัญญาฉบับนี้

ข้อ 3 มหาวิทยาลัยตกลงจ่ายเงินเดือน ค่าตอบแทนการปฏิบัติงาน ตามสัญญานี้ให้แก่พนักงานมหาวิทยาลัยเป็นรายเดือนตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่มหาวิทยาลัยกำหนด

ข้อ 4 ในระหว่างการเป็นพนักงานมหาวิทยาลัย ถ้าพนักงานมหาวิทยาลัยปฏิบัติหรือละเว้นการปฏิบัติหน้าที่ หรือกระทำใดๆ เป็นผลให้เกิดความเสียหายแก่มหาวิทยาลัย พนักงานมหาวิทยาลัยยินยอมชดใช้ค่าเสียหายทั้งหมดให้แก่มหาวิทยาลัยภายในเวลาที่มหาวิทยาลัยเรียกให้ชดใช้

ข้อ 5 สัญญานี้สิ้นสุดลงเมื่อพนักงานมหาวิทยาลัยพ้นสภาพการเป็นพนักงานมหาวิทยาลัยตามระเบียบหรือข้อบังคับมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ว่าด้วยการบริหารงานบุคคลพนักงานมหาวิทยาลัย

ข้อ 6 เมื่อสัญญานี้สิ้นสุดลงไม่ว่าด้วยเหตุผลใดๆ ก็ตาม พนักงานมหาวิทยาลัยต้องส่งมอบงานรวมทั้งทรัพย์สินของมหาวิทยาลัยที่อยู่ในความรับผิดชอบหรือการควบคุมดูแลของตนคืนให้แก่มหาวิทยาลัยโดยพลัน

ข้อ 7 เอกสารข้อตกลงเกี่ยวกับภาระงานแนบท้ายสัญญานี้ ให้ถือเป็นส่วนหนึ่งของสัญญานี้

สัญญานี้ทำขึ้นเป็นสองฉบับ มีข้อความถูกต้องตรงกัน คู่สัญญาได้อ่านและเข้าใจข้อความโดยละเอียดตลอดแล้ว จึงได้ลงลายมือชื่อไว้เป็นสำคัญต่อหน้าพยานและคู่สัญญาต่างยึดถือไว้ฝ่ายละหนึ่งฉบับ

(ลงชื่อ).....มหาวิทยาลัย
(.....ผศ.ดร.วิภาดา วุฒิประสิทธิ์.....)

(ลงชื่อ).....พนักงานมหาวิทยาลัย
(.....Mr. Dusitanja Gurcic.....)

(ลงชื่อ).....พยาน
(.....นางสาวกนกรัตน์ ไชยวงศ์.....)

(ลงชื่อ).....พยาน
(.....นางวิสา ปาณเปตร.....)

2. Mr.Ringphami Shimray

สำเนาคู่ฉบับ

สัญญาจ้างพนักงานเงินรายได้/ลูกจ้างชั่วคราว มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

สัญญาฉบับนี้ทำขึ้น เมื่อวันที่ 1 เดือนกรกฎาคม พ.ศ.2562 ณมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ระหว่างมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิภาดา เวทย์ประสิทธิ์ ตำแหน่ง ผู้อำนวยการวิทยาลัยนานาชาติ ผู้ได้รับมอบอำนาจจากอธิการบดีมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ตามคำสั่งมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ที่ 0995/2565 ซึ่งต่อไปในสัญญานี้ จะเรียกว่า "ผู้ว่าจ้าง" ฝ่ายหนึ่ง กับ นาย/นาง/นางสาว Mr. Ringphami ชื่อสกุล Shimray เกิดวันที่ 27 เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. 2530 (ค.ศ.) อายุ 31 ปี อยู่บ้านเลขที่ 196 ซอย โชคสมาน6 ถนน ตำบล หาดใหญ่ อำเภอ หาดใหญ่ จังหวัด สงขลา ชื่อสามี/ชื่อภรรยา Miss Kechungunuo Solo ซึ่งต่อไปในสัญญานี้จะเรียกว่า "ผู้รับจ้าง" อีกฝ่ายหนึ่ง

คู่สัญญาได้ตกลงกันมีข้อความดังต่อไปนี้

ข้อ 1 ผู้ว่าจ้างตกลงจ้างผู้รับจ้างเข้าปฏิบัติงานเป็นพนักงานเงินรายได้/ลูกจ้างชั่วคราว ตำแหน่ง อาจารย์ อัตราค่าจ้างเดือนละ 26,250 บาท ในงาน/ภาควิชา กอง/คณะ วิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ มีกำหนด 1 ปี เดือน วัน นับตั้งแต่วันที่ 1 เดือนกรกฎาคม พ.ศ.2562 ซึ่งเป็นวันเริ่มปฏิบัติงานเป็นต้นไป ตามระเบียบหลักเกณฑ์เกี่ยวกับการจ้างพนักงานเงินรายได้/ลูกจ้างชั่วคราว ของผู้ว่าจ้างและผู้รับจ้างตกลงรับจ้างปฏิบัติงานดังกล่าว ตามระยะเวลาดังกล่าวแล้ว ตามข้อกำหนดและเงื่อนไขแห่งสัญญานี้

เมื่อครบกำหนดระยะเวลาการจ้างตามวรรคหนึ่งแล้ว หากผู้ว่าจ้างตกลงจ้างผู้รับจ้างเข้าปฏิบัติงานเป็นพนักงานเงินรายได้/ลูกจ้างชั่วคราว ในตำแหน่งเดิมต่อไปอีก ผู้ว่าจ้างและผู้รับจ้างตกลงยินยอมให้ถือว่าสัญญาฉบับนี้มีผลใช้บังคับและผูกพันคู่สัญญาต่อไปทุกประการ ตามระยะเวลา ข้อกำหนดและเงื่อนไขการจ้างที่ผู้ว่าจ้างกำหนดด้วย

ข้อ 2 ในระหว่างอายุสัญญานี้ ผู้รับจ้างยอมอุทิศเวลาทั้งหมดให้แก่การปฏิบัติงานตามสัญญานี้ให้บังเกิดผลดีที่สุดตามความสามารถของผู้รับจ้าง ด้วยความซื่อสัตย์ ขยันหมั่นเพียรจะสนใจและมีความอุตสาหะตลอดจนปฏิบัติตามคำสั่งผู้บังคับบัญชาในการปฏิบัติงานอย่างเคร่งครัด จะไม่ประพฤติตัวในทางเป็นปฏิปักษ์ต่อหน้าที่การงาน จะรักษาวินัย และปฏิบัติตามกฎหมาย ระเบียบ ข้อบังคับเกี่ยวกับการจ้างพนักงานเงินรายได้/ลูกจ้างชั่วคราว ของผู้ว่าจ้างและระเบียบว่าด้วยการจ่ายค่าจ้างของผู้ว่าจ้างทั้งที่ใช้อยู่ในวันทำสัญญานี้และที่จะมีประกาศใช้ขึ้นใหม่และจะถือว่ากฎหมาย ระเบียบ ข้อบังคับดังกล่าวนั้นเป็นส่วนหนึ่งของสัญญาฉบับนี้

ลงลายมือชื่อผู้รับจ้าง.....

ข้อ 3 ในกรณีที่ผู้รับจ้างประพฤติผิดสัญญาดังกล่าวในข้อ 2 หรือในกรณีที่ผู้ว่าจ้างพิจารณาเห็นว่า ผู้รับจ้างไม่สามารถปฏิบัติหน้าที่ได้ หรือไม่เหมาะสมที่จะปฏิบัติงานต่อไปหรือประพฤติตนไม่เหมาะสมอย่างร้ายแรง หรือละทิ้งหน้าที่ไปโดยไม่มีเหตุอันสมควร ผู้ว่าจ้างทรงไว้ซึ่งสิทธิที่จะบอกเลิกสัญญานี้เมื่อใดก็ได้ และหรือหากมีความเสียหายใด ๆ เกิดขึ้นอันเนื่องจากการที่ผู้รับจ้างไม่ปฏิบัติตามสัญญาผู้รับจ้างยินยอมรับผิดชดใช้ทั้งสิ้น

ข้อ 4 หากผู้รับจ้างมีความผูกพันที่จะต้องรับผิดชอบในความเสียหายที่เกิดขึ้น ผู้รับจ้างจะชดใช้ค่าเสียหายเป็นเงินให้แก่ผู้ว่าจ้างตามความเสียหายที่เกิดขึ้นจริง

ข้อ 5 เงินที่จะชดใช้เป็นค่าเสียหายตามสัญญานี้ ผู้รับจ้างตกลงจะชำระให้ทั้งหมดภายในกำหนด 30 วัน ถัดจากวันได้รับแจ้งจากผู้ว่าจ้าง หากผู้รับจ้างไม่ชำระให้ภายในกำหนด หรือชำระให้แต่ไม่ครบทั้งนี้ จะโดยความยินยอมของผู้ว่าจ้างหรือไม่ก็ตามผู้รับจ้างยอมให้คิดดอกเบี้ยจากเงินที่ยังมิได้ชำระอีกในอัตราร้อยละ 15 ต่อปีด้วย

ข้อ 6 ผู้รับจ้างไม่ต้องรับผิดตามข้อ 3 และข้อ 4 ในกรณีต่อไปนี้

1. ตาย
2. ผู้ว่าจ้างพิจารณาเห็นว่ามีเหตุผลอันสมควรที่ผู้รับจ้างไม่ต้องรับผิดเพราะไม่ได้เกิดจากความผิดของผู้รับจ้าง ความผิดเกิดจากเหตุสุดวิสัย หรือมิได้เกิดจากความจงใจหรือประมาทเลินเล่ออย่างร้ายแรงของผู้รับจ้าง

ข้อ 7 ในกรณีที่ผู้รับจ้างมีพันธะต้องชำระเงินให้แก่ผู้ว่าจ้างตามสัญญานี้ ผู้รับจ้างตกลงยินยอมให้ผู้ว่าจ้างหักเอาจากเงินค่าจ้าง หรือเงินอื่นใดที่ผู้รับจ้างจะพึงได้รับจากทางราชการได้

ข้อ 8 ในการทำสัญญานี้ ผู้รับจ้างได้จัดให้.....
ทำสัญญาค้ำประกันการปฏิบัติงานและความรับผิดตามสัญญานี้ด้วยแล้ว

ลงลายมือชื่อผู้รับจ้าง.....

หนังสือสัญญานี้ทำขึ้นไว้ 3 ฉบับ มีข้อความตรงกัน ผู้ว่าจ้างถือไว้ 2 ฉบับ และผู้รับจ้างถือไว้ 1 ฉบับ

ผู้รับจ้างได้อ่านเข้าใจข้อความในสัญญานี้โดยตลอดแล้วเห็นว่า ถูกต้อง ตรงตามวัตถุประสงค์ทุกประการ จึงได้ลงลายมือชื่อไว้เป็นหลักฐาน

ลงชื่อ.....ผู้รับจ้าง
(Ringphami Shimray)

ลงชื่อ.....ผู้ว่าจ้าง
(ผศ.ดร.วิภาดา เวทยประสิทธิ์)

ลงชื่อ.....เจนจิรา นวลมาก.....พยาน
(นางสาวเจนจิรา นวลมาก)

ลงชื่อ.....พยาน
(นางสาวลาวลาน สุขสวรรค์)

ข้าพเจ้า.....KEGHUNGAUNUO SOLO.....คู่สมรสของ.....RINGPHAMI SHIMRAY
ยินยอมให้.....RINGPHAMI SHIMRAY.....ทำสัญญาฉบับนี้ได้

ลงชื่อ.....ผู้ให้ความยินยอม
(KEGHUNGAUNUO SOLO.)

ลงชื่อ.....พยาน
(.....นางเจิดจรรย์ เปลี่ยนโพธิ์.....)

ลงชื่อ.....พยาน
(.....)

ข้าพเจ้าขอรับรองว่าไม่มีคู่สมรส (เป็นโสด/คู่สมรสตาย/หย่า) ในขณะทำสัญญานี้

ลงชื่อ.....ผู้รับรอง
(.....)

ภาคผนวก ท

คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรหรือคณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตร

คำสั่งมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
ที่ 1738 /2562
เรื่อง ยกเลิกและแต่งตั้งคณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาดิจิทัลมีเดีย (หลักสูตรนานาชาติ) หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563 ชุดใหม่

ตามคำสั่งมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ที่ 1696/2562 ลงวันที่ 17 ตุลาคม 2562 ได้แต่งตั้งคณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดิจิทัลมีเดีย (หลักสูตรนานาชาติ) หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563 แล้ว นั้น

เพื่อให้การปรับปรุงหลักสูตรมีประสิทธิภาพและสอดคล้องตามปรัชญาการศึกษาของมหาวิทยาลัยซึ่งมุ่งพัฒนาและปรับปรุงหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอนให้เป็นไปตามแนวทาง Outcome-based Education (OBE) อาศัยอำนาจตามความในมาตรา 34 แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ พ.ศ.2559 โดยอธิการบดีมอบอำนาจตามคำสั่งมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ 0989/2561 ลงวันที่ 12 มิถุนายน พ.ศ. 2561 จึงยกเลิกคำสั่งดังกล่าวและแต่งตั้งคณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดิจิทัลมีเดีย (หลักสูตรนานาชาติ) หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563 ชุดใหม่ ประกอบด้วย

1. คณบดีวิทยาลัยนานาชาติ วิทยาเขตหาดใหญ่ — ประธานกรรมการ
   (ดร.สุมนา ลาภาโรจน์กิจ)
2. นายสุเมธ ผ่องพรรณแข — กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ
   วิทยาลัยนวัตกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยรังสิต
3. ดร.ปรีชา ตั้งวรกิจถาวร — กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ
   คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยมหิดล
4. ดร.ละออ โควาวิสารัช — กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ
   นักวิจัยอาวุโส ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ
   (ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย)
5. นายสุธัม ธรรมวงศ์ — กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ
   นักออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งานอาวุโส ธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด (มหาชน)
   (ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย)
6. นายภาสกร ใหลสกุล — กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ
   กรรมการผู้จัดการ บริษัท มายด์คลิกดิจิตอลมีเดีย จำกัด
   (ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย)
7. ดร.อาทิตยา นิตย์โชติ — กรรมการ
   (อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร)
8. ดร.ธเนศ ปานรัตน์ — กรรมการ
   (อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร)
9. Mr.Dimitrije Curcic — กรรมการ
   (อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร)

10. นายธาดา/...

10. นายธาดา หวังธรรมมั่ง (อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร)	กรรมการ
11. ดร.อัจฉรา เรืองประทุม (อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร)	กรรมการ
12. นางสาวใจเอก ฤทธิพฤกษ์	กรรมการ
13. นายฮัมบาลี เจะมะ	กรรมการ
14. Mr.Ming Han Lin	กรรมการ
15. Mr.Ringphami Shimray	กรรมการ
16. นางสาวดาวรัตน์ พูนศรีรัตน์	เลขานุการ

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้ เป็นต้นไป

สั่ง ณ วันที่ 28 ต.ค. 2562

(รองศาสตราจารย์ ดร.จุฑามาส ศตสุข)
รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์