



หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล
(หลักสูตรนานาชาติ)
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2568

วิทยาลัยนานาชาติ
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป	1
1) รหัสและชื่อหลักสูตร	1
2) ชื่อปริญญาและสาขาวิชา	1
3) วิชาเอก (ถ้ามี)	1
4) จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร	1
5) รูปแบบของหลักสูตร	1
6) สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร	2
7) ความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐาน	2
8) อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา	3
9) ชื่อ นามสกุล เลขประจำตัวบัตรประชาชน ตำแหน่ง และคุณวุฒิการศึกษาของ อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร	4
10) สถานที่จัดการเรียนการสอน	6
11) การจัดการหลักสูตรตอบสนองต่อความต้องการของภาคส่วนต่าง ๆ	6
หมวดที่ 2 ปรัชญา วัตถุประสงค์ และ ผลลัพธ์การเรียนรู้	11
1) ปรัชญา วัตถุประสงค์ และผลลัพธ์การเรียนรู้	11
2) ระบบการจัดการศึกษา	12
หมวดที่ 3 โครงสร้างหลักสูตร รายวิชา และ หน่วยกิต	13
1) โครงสร้างหลักสูตร	13
2) ความหมายของเลขรหัสประจำรายวิชาที่ใช้ในหลักสูตร	21
3) แผนการศึกษา	23
หมวดที่ 4 การจัดการกระบวนการเรียนรู้	29
1) นโยบายการจัดการเรียนการสอนของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์	29
2) การพัฒนาคุณลักษณะของนักศึกษาในหลักสูตร	29
3) ตารางแสดงความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตรกับ มาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565	31
4) ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs) กลยุทธ์ /วิธีการสอน และกลยุทธ์/ วิธีการวัดและการประเมินผล	32
5) แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs) สู่รายวิชา (Curriculum Mapping)	35
6) องค์ประกอบเกี่ยวกับประสบการณ์ภาคสนาม (การฝึกงาน หรือ สหกิจศึกษา) (ถ้ามี)	42
7) ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงการ หรือ งานวิจัย (ถ้ามี)	43
8) ความคาดหวังของผลลัพธ์การเรียนรู้เมื่อสิ้นปีการศึกษา	44

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
--------	------

หมวดที่ 5 ความพร้อมและศักยภาพในการบริหารหลักสูตร	46
1) การบริหารทรัพยากร	46
2) ชื่อ สกุล เลขประจำตัวบัตรประชาชน ตำแหน่ง และคุณวุฒิของอาจารย์	48
หมวดที่ 6 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา	52
1) คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา	52
2) ปัญหาของนักศึกษาแรกเข้า	52
3) กลยุทธ์ในการดำเนินการเพื่อแก้ไขปัญหา/ข้อจำกัดของนักศึกษาในข้อ 2	52
4) แผนการรับนักศึกษาและจำนวนนักศึกษาที่คาดว่าจะสำเร็จการศึกษาในระยะ 5 ปี	53
หมวดที่ 7 การประเมินผลการเรียน และ เกณฑ์การสำเร็จการศึกษา	54
1) กฎระเบียบ หรือ หลักเกณฑ์ ในการให้ระดับคะแนน (เกรด)	54
2) เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร	54
3) การอุทธรณ์ผลการศึกษานักศึกษา	54
หมวดที่ 8 การประกันคุณภาพหลักสูตร	55
1) การจัดการคุณภาพหลักสูตร	55
2) ตัวชี้วัดคุณภาพหลักสูตรฯ ด้านเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรประจำปี	56
3) การบริหารความเสี่ยง	56
หมวดที่ 9 ระบบและกลไกของการพัฒนาหลักสูตร	59
1) การพัฒนาหลักสูตรในภาพรวม	59
2) การเตรียมการสำหรับอาจารย์ใหม่	59
3) การพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่คณาจารย์	60
4) การพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่บุคลากรสนับสนุนการเรียนการสอน (ถ้ามี)	61
5) การจัดการข้อร้องเรียน	61

ภาคผนวก	หน้า
ก ตารางวิเคราะห์ความสอดคล้องของ PLOs กับวิสัยทัศน์ พันธกิจ คุณลักษณะของบัณฑิต และความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	63
ข ตารางแสดงผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs) กับ Knowledge/Attitude/Skill(KAS)	67
ค ตารางแสดงรายวิชา กับ Knowledge/Attitude/Skill	76
ง แบบฟอร์มแสดงรายละเอียดของกระบวนการจัดการเรียนรู้ของแต่ละรายวิชาในหลักสูตร ที่สะท้อนการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (active learning)	80
จ ข้อมูลรายวิชาที่จัดการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน (Work Integrated Learning : WIL)	86
ฉ ข้อมูลกลุ่มชุดวิชา (Module) ในหลักสูตร	91
ช คำอธิบายรายวิชาตามแนวทาง OBE	98
ซ ข้อมูลผลลัพธ์การเรียนรู้และการกระจายระดับของ K, A และ S หมวดวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์	146
ฌ ข้อเสนอแนะของกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิและการดำเนินการของหลักสูตร	151
ญ ผลการวิเคราะห์การดำเนินงานของหลักสูตร และการเปรียบเทียบความแตกต่าง ระหว่างหลักสูตรเดิมกับหลักสูตรปรับปรุง	159
ฎ ภาระงานสอนและผลงานทางวิชาการของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร และอาจารย์ประจำหลักสูตรทุกคน	171
ฏ ข้อบังคับมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ว่าด้วยการศึกษาชั้นปริญญาตรี และการศึกษาตลอดชีวิต พ.ศ.2563	174
๗ คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตร	189

รายละเอียดของหลักสูตร

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล (หลักสูตรนานาชาติ)
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2568

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา วิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

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)

ไม่มี

4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร

ไม่น้อยกว่า 120 หน่วยกิต

5. รูปแบบของหลักสูตร

5.1 รูปแบบ

หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ

หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ หลักสูตร 4 ปี

5.2 ภาษาที่ใช้

- หลักสูตรจัดการศึกษาเป็นต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

5.3 การรับนักศึกษา

- รับทั้งนักศึกษาไทยและนักศึกษาต่างชาติ

5.4 ความร่วมมือกับหน่วยงาน/สถาบันอื่น

- เป็นหลักสูตรของสถาบันโดยเฉพาะ

5.5 การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา

- ให้ปริญญาเพียงสาขาวิชาเดียว

6. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร

- หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2568

กำหนดเปิดสอนในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2568

เริ่มใช้มาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2554

การปรับปรุงหลักสูตรครั้งนี้ ปรับปรุงมาจากหลักสูตร วิทยาศาสตร์บัณฑิต

สาขาวิชาสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล (หลักสูตรนานาชาติ) หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.

2563

- ได้รับความเห็นชอบจากคณะกรรมการนโยบายการศึกษา

ในคราวประชุมครั้งที่ 25(8/2567) เมื่อวันที่ 6 กันยายน 2567

- ได้รับความเห็นชอบและอนุมัติจากสภามหาวิทยาลัย ในคราวประชุมครั้งที่ เมื่อวันที่

.....

7. ความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐาน

หลักสูตรต้องได้รับการรับรองมาตรฐานการอุดมศึกษาภายใน 2 ปี

8. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

- 1) นักออกแบบ ได้แก่ ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ (2D) ออกแบบงานกราฟิก (Graphic Designer) และ Motion Graphic Designer
- 2) นักออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งานบนเว็บ และโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์สื่อสารพกพา (User Interface (UX) and User Experience Designer (UI))
- 3) นักออกแบบและพัฒนาเว็บ (Web Designer and Developer) และโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์สื่อสารพกพา (Mobile Application Designer and Developer)
- 4) นักออกแบบและพัฒนาสื่อตอบโต้และสื่อผสมสมัยใหม่ (Interactive Media and New Media Designer)
- 5) ผู้ผลิตสิ่งสร้างสรรค์ทางด้านดิจิทัล (Digital Content Creator)
- 6) ผู้ประกอบการด้านสื่อดิจิทัล (Digital Entrepreneur)
- 7) ข้าราชการ พนักงานราชการ พนักงานรัฐวิสาหกิจ นักวิชาการคอมพิวเตอร์ ในหน่วยงานที่ทำงานเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Government Computer Technical Officer)

9. ชื่อ นามสกุล เลขประจำตัวบัตรประชาชน ตำแหน่ง และคุณวุฒิการศึกษาของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

ที่	เลขประจำตัวประชาชน	ตำแหน่งทางวิชาการ	ชื่อ-สกุล	ระดับการศึกษา	วุฒิการศึกษาที่สำเร็จการศึกษาในแต่ละระดับ			
					ปีที่สำเร็จการศึกษา	ชื่อหลักสูตร	สาขาวิชา	ชื่อสถาบัน
1		ผู้ช่วยศาสตราจารย์	นางสาว อาทิตยา นิตยโชติ*	ปริญญาเอก	2555	Ph.D.	Computer Science	University of Southampton, United Kingdom
				ปริญญาโท	2551	M.Sc.	Web Technology	University of Southampton, United Kingdom
				ปริญญาตรี	2550	B.Sc.	Computer Science	Bangalore University, India
2		ผู้ช่วยศาสตราจารย์	นายธเนศ ปานรัตน์*	ปริญญาเอก	2556	ปร.ด.	ชีววิทยาโมเลกุลและชีวสารสนเทศ	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
				ปริญญาโท	2550	วท.ม.	วิทยาการคอมพิวเตอร์	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
				ปริญญาตรี	2546	วท.บ.	วิทยาการคอมพิวเตอร์	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี
3		อาจารย์	นางสาวไพลิน ถาวรวิจิตร*	ปริญญาเอก	2562	ปร.ด.	Design Arts (International Program)	มหาวิทยาลัยศิลปากร
				ปริญญาโท	2553	M.A.	Visual Arts (Illustration)	University of the Arts London, United Kingdom
				ปริญญาตรี	2549	ศศ.บ.	การออกแบบนิเทศศิลป์	มหาวิทยาลัยศิลปากร

ที่	เลขประจำตัวประชาชน	ตำแหน่งทางวิชาการ	ชื่อ-สกุล	ระดับการศึกษา	วุฒิการศึกษาที่สำเร็จการศึกษาในแต่ละระดับ			
					ปีที่สำเร็จการศึกษา	ชื่อหลักสูตร	สาขาวิชา	ชื่อสถาบัน
4		อาจารย์	นาย จิตรพล อินทศิริสวัสดิ์*	ปริญญาเอก	2564	Ph.D.	Digital Arts	University of Kent, United Kingdom
				ปริญญาโท	2551	M.Sc.	Communication and Media Engineering	University of Applied Sciences Offenburg, Germany
				ปริญญาตรี	2545	วศ.บ.	วิศวกรรมโทรคมนาคม	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
5		อาจารย์	นางสาว วรณิศา มัจฉา*	ปริญญาเอก	2563	Ph.D.	Informatics	University of Edinburgh, United Kingdom
				ปริญญาโท	2556	M.Sc.	Information Technology	University Teknologi PETRONAS, Malaysia
				ปริญญาตรี	2553	B.Tech.	Information and Communication Technology	University Teknologi PETRONAS, Malaysia

10. สถานที่จัดการเรียนการสอน

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

11. การจัดการหลักสูตรตอบสนองต่อความต้องการของภาคส่วนต่าง ๆ

11.1 การตอบสนองต่อนโยบายและยุทธศาสตร์ชาติ

นโยบายและยุทธศาสตร์ชาติ	ความเกี่ยวข้องกับหลักสูตร
<p>ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน</p>	<p>การพัฒนาบัณฑิตที่มีความรู้และความสามารถทางด้านศิลปะและเทคโนโลยีสร้างสรรค์สมัยใหม่เป็นส่วนสำคัญของยุทธศาสตร์ชาติในการเตรียมความพร้อมในการแข่งขันในอุตสาหกรรมระดับสากล หลักสูตรที่มุ่งเน้นให้การผลิตบัณฑิตที่มีความสามารถทั้งด้านความรู้และทักษะทางเทคโนโลยีและศิลปะ เพื่อสร้างสื่อสร้างสรรค์ที่มีคุณภาพสูงและหลากหลาย เป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยขับเคลื่อนการพัฒนาและเสริมพลังการแข่งขันของชาติในสถานการณ์ที่มีการเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรมและเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว</p> <p>การสร้างบัณฑิตที่มีความเชี่ยวชาญในด้านศิลปะและเทคโนโลยีสร้างสรรค์สมัยใหม่ไม่เพียงแต่เพิ่มศักยภาพในการทำงานของบุคคล แต่ยังเป็นพื้นที่สำคัญในการสร้างนวัตกรรมทางเทคโนโลยีและการสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณค่าในสังคม การให้ความสำคัญกับการเรียนรู้และการสร้างสรรค์ในระดับสูงจึงเป็นเส้นทางที่สำคัญในการทำให้ชาติมีความสามารถในการแข่งขันอย่างยั่งยืนในระดับโลก</p> <p>นอกจากนี้ การใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์สมัยใหม่ยังเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่ช่วยเสริมสร้างความหลากหลายและการทำงานร่วมกันระหว่างสาขาต่าง ๆ เพื่อสร้างผลงานที่สะท้อนความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมุมมองที่แตกต่างกัน ซึ่งเป็นประโยชน์ในการ</p>

นโยบายและยุทธศาสตร์ชาติ	ความเกี่ยวข้องกับหลักสูตร
	<p>สร้างศักยภาพและการพัฒนาของชาติอย่างยั่งยืนในยุคที่เทคโนโลยีและสื่อสารมีบทบาทสำคัญในการเพิ่มพูนความเป็นไปได้และสร้างคุณค่าทางเศรษฐกิจและสังคมได้ในทุกๆ ด้าน การสร้างบัณฑิตที่มีความเป็นเลิศในด้านศิลปะและเทคโนโลยีสร้างสรรค์สมัยใหม่เป็นการลงทุนที่มีประสิทธิภาพและเชิงก้าวหน้าที่สามารถนำชาติไปสู่การแข่งขันอย่างยั่งยืนในสากลได้ในระยะยาว</p>

11.2 ตอบสนองต่อนโยบายการพัฒนากำลังคนของประเทศ

นโยบายการพัฒนากำลังคนของประเทศ	ความเกี่ยวข้องกับหลักสูตร
<p>อุตสาหกรรมดิจิทัล</p>	<p>การพัฒนากำลังคนในด้านดิจิทัลเป็นส่วนสำคัญของนโยบายการพัฒนากำลังคนของประเทศ เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของอุตสาหกรรมดิจิทัลที่กำลังเติบโตขึ้นอย่างรวดเร็ว หลักสูตรที่มุ่งเน้นการผลิตบัณฑิตที่มีความรู้และทักษะทางการสร้างสรรค์ดิจิทัลในหลายๆ ด้าน เช่น ภาพยนต์แอนิเมชันทั้ง 2 มิติและ 3 มิติ การออกแบบเว็บไซต์ แอปพลิเคชัน และการออกแบบเกมส์ รวมถึงเทคโนโลยีสื่อสารเสริมที่เข้ากันได้เช่น AUGMENT REALITY (AR) และ VIRTUAL REALITY (VR) มีเป้าหมายในการตอบโต้และเข้าสู่การแข่งขันของอุตสาหกรรมดิจิทัลในระดับโลกอย่างมีประสิทธิภาพ</p> <p>การสร้างบัณฑิตที่มีความเชี่ยวชาญในด้านดิจิทัลไม่เพียงแต่ช่วยสร้างความเข้มแข็งให้กับบุคคลเท่านั้น แต่ยังมีบทบาทสำคัญในการนำเสนอนวัตกรรมในอุตสาหกรรมและการสร้างผลงานที่มีค่าทางสังคมและเศรษฐกิจ เน้นการสร้างทักษะและความเข้าใจที่เหมาะสมกับความต้องการของตลาดแรงงานดิจิทัล ซึ่งเป็นการขับเคลื่อนและส่งเสริมความเจริญทางเศรษฐกิจในอนาคต</p>

นโยบายการพัฒนากำลังคนของประเทศ	ความเกี่ยวข้องกับหลักสูตร
	<p>การใช้เทคโนโลยีในการสร้างสื่อดิจิทัลที่มีคุณภาพสูงและหลากหลายยังเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งเสริมการทำงานร่วมกันระหว่างสาขาต่างๆ และสร้างผลงานที่มีความหลากหลายทางเนื้อหาและการนำเสนอ เป็นพื้นที่ที่ช่วยสร้างนวัตกรรมและสร้างคุณค่าให้กับอุตสาหกรรมดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง การพัฒนาบัณฑิตด้านดิจิทัลเป็นการลงทุนที่สำคัญที่มีศักยภาพในการเสริมสร้างความแข็งแกร่งของอุตสาหกรรมแห่งอนาคตและเสริมสร้างอิทธิพลในการแข่งขันของประเทศในระดับสากลได้อย่างยั่งยืน</p>

11.3 ตอบสนองต่อเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนขององค์การสหประชาชาติ SDGs

เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนขององค์การสหประชาชาติ	ความเกี่ยวข้องกับหลักสูตร
<p>สร้างโครงสร้างพื้นฐานที่มีความทนทาน ส่งเสริมการพัฒนาอุตสาหกรรมที่ครอบคลุมและยั่งยืน และส่งเสริมนวัตกรรม</p>	<p>การพัฒนาอุตสาหกรรมที่มีความครอบคลุมและยั่งยืนในยุคที่เทคโนโลยีและสื่อสารมีบทบาทสำคัญ นำพาไปสู่การมุ่งเน้นการผลิตสื่อสร้างสรรค์ที่มีความรู้ด้านศิลปะ การศึกษา และการวิจัยที่สามารถปรับตัวตามการเปลี่ยนแปลงของโลกได้อย่างคล่องตัว การผสมผสานระหว่างศิลปะและการสื่อสารในการสร้างเรื่องราวผ่านสื่อสมัยใหม่เป็นส่วนสำคัญที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีความทันสมัยและสามารถที่จะแข่งขันได้ในอุตสาหกรรมที่ก้าวไปข้างหน้า</p> <p>การประยุกต์ใช้สื่อสร้างสรรค์และการสื่อสารที่เป็นสื่อสมัยใหม่เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีคุณภาพและการแข่งขันในอุตสาหกรรมที่มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เป็นการสร้างพื้นที่สำคัญที่ช่วยส่งเสริมนวัตกรรมให้เกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม การผลิตสื่อสร้างสรรค์ที่สามารถตอบสนองความต้องการของตลาดและผู้บริโภคในยุคที่เทคโนโลยีเป็นส่วนสำคัญ ช่วยสร้างบัณฑิตที่มีความพร้อม</p>

เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนขององค์การ สหประชาชาติ	ความเกี่ยวข้องกับหลักสูตร
	ในการใช้เทคโนโลยีและสื่อสารในการนำเสนอ และสร้างสรรค์ผลงานที่เต็มไปด้วยนวัตกรรมที่ สามารถทำให้อุตสาหกรรมเติบโตและยั่งยืนได้ใน อนาคต

11.4 ตอบสนองต่อวิสัยทัศน์และพันธกิจของสถาบัน

หลักสูตรนี้เป็นหลักสูตรนานาชาติที่มีเป้าประสงค์ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ความสามารถในการบูรณาการและประยุกต์ความรู้ทางด้านคอมพิวเตอร์ การสื่อสาร และศิลปะ เพื่อการออกแบบสื่อ การดำเนินงานของหลักสูตรมีความสอดคล้องกับพันธกิจของมหาวิทยาลัยในการพัฒนา มหาวิทยาลัยให้เป็นสังคมฐานความรู้บนพื้นฐานพหุวัฒนธรรมและให้โอกาสผู้ใฝ่รู้ได้มีโอกาสเข้าถึงความรู้ เพื่อสร้างบัณฑิตที่มีความเชี่ยวชาญทางด้านการผลิตและออกแบบสื่อดิจิทัล มีโลกทัศน์สากล โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ทันสมัย มีคุณธรรมและจริยธรรมในการประกอบอาชีพที่สอดคล้องกับวัฒนธรรมไทย และวัฒนธรรมสากล โดยหลักสูตรนี้มีความเกี่ยวข้องกับพันธกิจหลักของมหาวิทยาลัยในประเด็นยุทธศาสตร์หลักดังนี้ (ดังภาคผนวก ก)

พันธกิจที่ 1 ของมหาวิทยาลัย (สร้างความเป็นผู้นำทางวิชาการและนวัตกรรม โดยมีการวิจัยเป็นฐานเพื่อการพัฒนาภาคใต้และประเทศ เชื่อมโยงสู่สังคมและเครือข่ายสากล)

หลักสูตรเน้นการพัฒนาสื่อและนวัตกรรมด้านดิจิทัล โดยเน้นเป็นการระดมความรู้ทั้งจากบุคลากรในภาคอุตสาหกรรม และมหาวิทยาลัยที่มีความเชี่ยวชาญ และมีความชำนาญด้านการจัดการเรียนการสอน โดยมีผลงานเป็นที่ประจักษ์ ในส่วนของการจัดการเรียนการสอน หลักสูตรนี้เป็นหลักสูตรนานาชาติที่สอดคล้องกับ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ และ บริบทขององค์ความรู้/สาขาวิชา (Discipline) ทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย/ประเทศ เพื่อส่งเสริมให้มหาวิทยาลัยไปสู่ความเป็นนานาชาติเพิ่มขึ้น หลักสูตรนี้เป็นหลักสูตรนานาชาติ มีบริบทขององค์ความรู้/สาขาวิชา (Discipline) ทั้งภายใน และนอกประเทศ ผู้เรียนได้เรียนลักษณะการดำเนินกิจการ องค์ความรู้ด้านศิลปะของ ประเทศไทย ผนวกกับความรู้ด้านเทคโนโลยีการผลิตจากต่างประเทศ เพื่อผลิตงาน สร้างสรรค์

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

หลักสูตรได้มีการจัดการเรียนการสอนเพื่อเน้นประสบการณ์จากการปฏิบัติการจัดการเรียนการสอนที่บูรณาการกับการทำงาน (Work Integrated Learning) โดยมีการบูรณาการการเรียนการสอนระหว่าง

ภาคอุตสาหกรรมและหลักสูตร โดยเน้นการเรียนรู้ในชั้นเรียนควบคู่กับการทำงานในสถานประกอบการจริง เพื่อเป็นการส่งเสริมให้นักศึกษานำความรู้ที่เรียนในรายวิชาต่างๆ ไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานจริง เช่น รายวิชา 142-401 สหกิจศึกษาด้านสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล 142-159 ประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนประสานงานกับผู้ใช้ 142-256 แอนิเมชัน 2 มิติแบบดิจิทัล

พันธกิจที่ 3 ของมหาวิทยาลัย (พัฒนามหาวิทยาลัยให้เป็นสังคมฐานความรู้บนพื้นฐานพหุวัฒนธรรม และหลักปรัชญาของ เศรษฐกิจพอเพียง โดยให้ผู้ใฝ่รู้ได้มีโอกาสเข้าถึงความรู้ได้อย่างหลากหลายรูปแบบ)

หลักสูตรได้มีการจัดการเปิดการเรียนการสอนในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้พื้นฐานด้านพหุวัฒนธรรม และหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง โดยเน้นการเรียนการสอนแบบเชิงรุก (active learning) เช่น รายวิชา 142-025G6 ประโยชน์เพื่อนมนุษย์ และ 142-008G4 โลกแห่งอนาคต เป็นต้น

หมวดที่ 2 ปรัชญา วัตถุประสงค์ และ ผลลัพธ์การเรียนรู้

1. ปรัชญา วัตถุประสงค์ และ ผลลัพธ์การเรียนรู้

1.1 ปรัชญา

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล (หลักสูตรนานาชาติ) มุ่งผลิตบัณฑิตที่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ด้านดิจิทัลมีเดียและสามารถสื่อสารแนวคิดผ่านสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ โดยการบูรณาการความรู้ทางเทคโนโลยีสมัยใหม่ ภาษาอังกฤษ สุนทรียศาสตร์ ศาสตร์การสื่อสาร และพื้นฐานกระบวนการวิจัย การจัดการศึกษานี้ยึดหลักปรัชญาการศึกษาตามแนวทางพัฒนาการนิยม (Progressivism) ที่มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนในทุกด้าน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถปรับตัวและมีความสุขในสังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยเน้นการเรียนรู้ที่ยั่งยืนและตลอดชีวิต มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง การเรียนรู้ที่ใช้กิจกรรมการปฏิบัติที่หลากหลาย เช่น การใช้ปัญหาเป็นฐานในการเรียนรู้ (Problem-based Learning) และการใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) เพื่อส่งเสริมการแก้ปัญหาและการค้นคว้าด้วยตนเอง การจัดการเรียนรู้อย่างสนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถนำทรัพยากรไปใช้ได้อย่างเหมาะสม และพัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการทำงานในอุตสาหกรรมดิจิทัลในปัจจุบันและอนาคต

1.2 วัตถุประสงค์

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

1.3 ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)

เมื่อสำเร็จการศึกษาจากหลักสูตรนี้ บัณฑิตสามารถ

PLO 1 แสดงออกถึงการปฏิบัติตนอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และเคารพกฎระเบียบขององค์กร

PLO 2 วิเคราะห์ข้อมูลและวางแผนการแก้ไขปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์

PLO 3 แสดงพฤติกรรมมีความรับผิดชอบและทำงานเป็นทีมเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนด

- PLO 4 สื่อสารภาษาอังกฤษเชิงวิชาการได้อย่างถูกต้องตามหลักภาษาและเหมาะสมตามบริบททางสังคมและวัฒนธรรม
- PLO 5 ใช้เครื่องมือในการออกแบบและสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลเพื่อการสื่อสารข้อมูลได้ตรงตามวัตถุประสงค์
- PLO 6 สร้างสรรค์สื่อดิจิทัลโดยใช้ความรู้ด้านศิลปะและเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีจรรยาบรรณ
- PLO 7 พัฒนาสื่อดิจิทัลที่ตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายโดยบูรณาการความรู้จากการค้นคว้าด้วยตนเองและทักษะการออกแบบ
- PLO 8 ปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการได้บรรลุตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ (แผนสหกิจศึกษา)

2. ระบบการจัดการศึกษา

2.1 ระบบ

- ระบบทวิภาค โดย 1 ปีการศึกษา แบ่งออกเป็น 2 ภาคการศึกษาปกติ โดย 1 ภาคการศึกษาปกติ มีระยะเวลาการศึกษา ไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์ และข้อกำหนดต่าง ๆ ให้เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ว่าด้วยการศึกษาชั้นปริญญาตรีและการศึกษาตลอดชีวิต พ.ศ. 2563

2.2 วัน-เวลาในการดำเนินการเรียนการสอน

- วัน – เวลาราชการปกติ
ภาคการศึกษาที่ 1 เดือนมิถุนายน – เดือนตุลาคม
ภาคการศึกษาที่ 2 เดือนพฤศจิกายน – เดือนมีนาคม

2.3 การจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน

- ไม่มีภาคฤดูร้อน

2.4 การเทียบเคียงหน่วยกิตในระบบทวิภาค

ไม่มี

2.5 ระบบจัดการศึกษา

- แบบชั้นเรียน

2.6 การเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชาและการลงทะเบียนเรียนข้ามสถาบันอุดมศึกษา (ถ้ามี)

เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ว่าด้วยการศึกษาชั้นปริญญาตรีและการศึกษาตลอดชีวิต พ.ศ. 2563

หมวดที่ 3 โครงสร้างหลักสูตร รายวิชา และ หน่วยกิต

1. โครงสร้างหลักสูตร

1.1 จำนวนหน่วยกิต รวมตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า 120 หน่วยกิต

1.2 โครงสร้างหลักสูตร

ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า **26 หน่วยกิต**
 วิชาบังคับ ไม่น้อยกว่า **18 หน่วยกิต**

GE 1 ภาษาและการสื่อสาร 4 หน่วยกิต

GE 2 การพัฒนาความคิด 4 หน่วยกิต

การคิดเชิงตรรกะและตัวเลข (2 หน่วยกิต)

การคิดเชิงระบบ (2 หน่วยกิต)

GE 3 การคิดแบบผู้ประกอบการ 2 หน่วยกิต

GE 4 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล 2 หน่วยกิต

GE 5 สุขภาวะองค์รวม 2 หน่วยกิต

GE 6 จิตสาธารณะและการพัฒนาที่ยั่งยืน 2 หน่วยกิต

GE 7 การปรับตัวให้เข้ากับพลวัตของโลก 2 หน่วยกิต

GE 8 วิชาเลือก ไม่น้อยกว่า

8 หน่วยกิต

ข. หมวดวิชาเฉพาะ

88 หน่วยกิต

1) กลุ่มวิชาพื้นฐาน 24 หน่วยกิต

2) กลุ่มวิชาบังคับ 35 หน่วยกิต

3) กลุ่มวิชาบังคับเลือก 17 หน่วยกิต

แผน 1 แผนการศึกษาปกติ

แผน 2 แผนการศึกษาสหกิจศึกษา

4) กลุ่มวิชาเลือก 12 หน่วยกิต

ค. หมวดวิชาเลือกเสรี

6 หน่วยกิต

1.3 รายวิชา/กลุ่มสาระ/ชุดวิชา (Module)

ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	ไม่น้อยกว่า	26 หน่วยกิต
GE1	ภาษาและการสื่อสาร	4 หน่วยกิต
142-006G1	ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการฟังและพูด (Academic English: Listening and Speaking)	2((2)-0-4)
142-007G1	ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการอ่านและเขียน (Academic English: Reading and Writing)	2((2)-0-4)
GE 2	การพัฒนาความคิด	4 หน่วยกิต
	การคิดเชิงตรรกะและตัวเลข	2 หน่วยกิต
142-010G2A	คิดไปข้างหน้า (Organic Thinking)	2((2)-0-4)
	การคิดเชิงระบบ	2 หน่วยกิต
142-009G2B	การแก้ปัญหาแบบสร้างสรรค์ (Creative Problem Solving)	2((2)-0-4)
GE 3	การคิดแบบผู้ประกอบการ	2 หน่วยกิต
142-026G3	การเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurship)	2((2)-0-4)
GE 4	การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	2 หน่วยกิต
142-008G4	โลกแห่งอนาคต (The Future Earth)	2((2)-0-4)
142-027G4	เทคโนโลยีเอไอและการรู้เท่าทัน (AI Technologies and Literacy)	2((2)-0-4)
GE 5	สุขภาวะองค์รวม	2 หน่วยกิต
142-022G5	โลกสวย (Life is Beautiful)	2((2)-0-4)
GE 6	จิตสาธารณะและการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDG 1 2 4 5 10)	2 หน่วยกิต
142-025G6	ประโยชน์เพื่อนมนุษย์ (Benefits of Mankind)	2((2)-0-4)
GE 7	การปรับตัวให้เข้ากับพลวัตของโลก (SDG 6 7 13 14 15)	2 หน่วยกิต
142-024G7	ศิลปะการดำเนินชีวิต (Art of Living)	2((2)-0-4)
GE 8	รายวิชาเลือก	8 หน่วยกิต
	ไม่น้อยกว่า	

142-001G8* ยกเครื่องเรื่องอังกฤษ (English Booster)	2((2)-0-4)
142-002G8* อังกฤษออนแอร์ (English On Air)	2((2)-0-4)
142-003G8 ภาษาอังกฤษพื้นฐานสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ (English for Basic IT)	2((2)-0-4)
142-004G8 ภาษาอังกฤษจรรยาจะก้าน (English Pronunciation)	2((2)-0-4)
142-005G8 การเขียนขั้นเทพ (Advanced Writing)	2((2)-0-4)
142-011G8 ใคร ๆ ก็วาดได้ (Everyone Can Draw)	2((2)-0-4)
142-012G8 มนต์รักเสียงดนตรี (The Sound of Music)	2((2)-0-4)
142-013G8 อังกฤษกันทุกวัน (Everyday English)	2((2)-0-4)
142-014G8 ภาษาอังกฤษพร้อมสู้อชีพ (English for Career Readiness)	2((2)-0-4)
142-015G8 ภาษาสื่อและศิลปะการเล่าเรื่อง (Media Language and Art of Storytelling)	2((2)-0-4)
142-016G8 การพูดในที่สาธารณะ (Public Speaking)	2((2)-0-4)
142-017G8 สื่อสร้างสรรค์สำหรับการนำเสนอผลงานวิชาการ (Creative Media for Academic Presentation)	2((2)-0-4)
142-018G8 ปัจจัยที่ 5 (The 5th need)	2((2)-0-4)
142-019G8 การตลาดบนยูทูป (Youtube Marketing)	2((2)-0-4)
142-020G8 การออกแบบกระบวนการคิดและการสร้างแบรนด์ (Design Thinking and Branding)	2((2)-0-4)
142-021G8 การจัดการสื่อโฆษณาออนไลน์ (Online Advertising Management)	2((2)-0-4)
142-023G8 ตะลอนทัวร์ (Learn to Roam)	2((2)-0-4)

หมายเหตุ * ให้ลงทะเบียนเรียนแบบไม่นับหน่วยกิต และต้องได้รับสัญลักษณ์ "S"

ข. หมวดวิชาเฉพาะ	ไม่น้อยกว่า	88 หน่วยกิต
1) กลุ่มวิชาพื้นฐาน		24 หน่วยกิต
142-141	ชุดวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ (Module: Creative Digital Media Design)	6((3)-6-9)
142-142	การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์พื้นฐาน (Basic Programming)	3((2)-2-5)
142-144	พื้นฐานการออกแบบกราฟิก (Principles of Graphic Design)	3((2)-2-5)
142-145	การเขียนบทและการเขียนสตอรี่บอร์ด (Script Writing and Storyboarding)	3((2)-2-5)
142-241	หลักการเทคโนโลยีทางเว็บ (Principles of Web Technology)	3((2)-2-5)
142-242	การถ่ายภาพดิจิทัล (Digital Photography)	3((2)-2-5)
142-247	การสร้างโมเดล 3 มิติพื้นฐาน (Fundamentals of 3D Modeling)	3((2)-2-5)
	2) กลุ่มวิชาบังคับ	35 หน่วยกิต
142-150	การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ (Object-Oriented Programming)	3((2)-2-5)
142-159	ประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนประสานงานกับผู้ใช้ (User Experience and User Interface)	3((2)-2-5)
142-251	เอไอสำหรับสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยี 2-5) (AI for Creative Media and Technologies)	3((2)-
142-252	การออกแบบเกม (Game Design)	3((2)-2-5)
142-254	ระบบฐานข้อมูล (Database System)	3((2)-2-5)

142-350	สัมมนาด้านสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล (Seminar in Creative Media and Digital Technologies)	2(0-4-2)
142-351	ชุดวิชาการบริหารจัดการโครงการเชิงวิจัย (Module: Research Project Management)	6((4)- 4-10)
142-355	โครงการสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล 1 (Project in Creative Media and Digital Technologies I)	4(0-12-0)
142-356	โครงการสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล 2 (Project in Creative Media and Digital Technologies II)	8(0-24-0)

3) กลุ่มวิชาบังคับเลือก 17 หน่วยกิต

3.1) นักศึกษาต้องลงทะเบียนในรายวิชาดังต่อไปนี้ จำนวน 2 รายวิชาๆ ละ 1 หน่วยกิต

ได้แก่

142-250	การเตรียมความพร้อมทางด้านสหกิจศึกษา และการฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพ (Cooperative Education and Internship Preparation)	1((1)-0-2)
142-352	การเตรียมความพร้อมทางด้านสหกิจศึกษา และฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพในภาคอุตสาหกรรม (Cooperative Education and Internship Preparation for Industries)	1((1)-0-2)

3.2) นักศึกษาเลือกลงทะเบียนรายวิชาดังต่อไปนี้ จำนวน 6 หน่วยกิต ตามเงื่อนไขแผนการศึกษาของนักศึกษาแต่ละคน ได้แก่

แผน 1 แผนการศึกษาปกติ	หน่วยกิต	แผน 2 แผนการศึกษาสหกิจศึกษา	หน่วยกิต
นักศึกษาทุกคนในแผน 1 ต้อง ลงทะเบียนรายวิชา 142-402 ฝึกปฏิบัติงานเชิง วิชาชีพด้านสื่อสร้างสรรค์และ เทคโนโลยีดิจิทัล (Internship in Creative Media and Digital Technologies)	ไม่น้อยกว่า 300 ชั่วโมง	นักศึกษาทุกคนในแผน 2 ต้อง ลงทะเบียนรายวิชา 142-401 สหกิจศึกษาด้านสื่อ สร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล (Cooperative Education in Creative Media and Digital Technologies)	6(0-36-0)
และเลือกลงทะเบียนในรายวิชาต่อไปนี้ จำนวน 6 หน่วยกิต ตามกลุ่มที่ 1 หรือ กลุ่มที่ 2 ดังนี้			
<u>กลุ่มที่ 1</u>			
142-456 การออกแบบการจัด แสดงและการจัดนิทรรศการ (Display Design and Exhibition)	6(0-18-0)		
<u>กลุ่มที่ 2</u>			
142-451 นานาชาติศึกษา 1 (International Studies I)	3((2)-2-5)		
142-452 นานาชาติศึกษา 2 (International Studies II)	3((2)-2-5)		

3.3) นักศึกษาเลือกลงทะเบียนในชุดวิชา/รายวิชาต่อไปนี้ ในกลุ่มวิชาบังคับเลือก จำนวนไม่น้อยกว่า 9 หน่วยกิต ได้แก่

142-253 การออกแบบโมชันกราฟิก (Motion Graphic Design)	3((2)-2-5)
142-255 ชุดวิชาการออกแบบและการพัฒนาเว็บ (Module: Web Design and Development)	6((4)-4-10)
142-256 แอนิเมชัน 2 มิติแบบดิจิทัล (Digital 2D Animation)	3((2)-2-5)
142-358 การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนมือถือแบบข้ามแพลตฟอร์ม	3((2)-2-5)

(Cross-Platform Mobile Application Development)

142-359 การออกแบบภาพประกอบ
(Illustration) 3((2)-2-5)

4) กลุ่มรายวิชาเลือก

12 หน่วยกิต

2-5)	142-261 แอนิเมชัน 3 มิติพื้นฐาน (Fundamentals of 3D Animation)	3((2)-
	142-360 การเขียนบทเกม (Game Script Writing)	3((2)-2-5)
	142-361 ความเป็นผู้ประกอบการด้านดิจิทัล (Digital 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 (Digital Design Services)	3((2)-2-5)
	142-369 สื่อสร้างสรรค์สำหรับการค้นพบทางวิทยาศาสตร์ (Creative Media for Presentation of Scientific Discovery)	3((2)-2-5)
	142-370 นวัตกรรมดิจิทัลสำหรับการสร้างสื่อใหม่ (Digital Innovative for New Media Creation)	3((2)-2-5)

142-371 การจัดการข้อมูลดิจิทัลและการวิเคราะห์ข้อมูล (Digital Data Management and Data Analytics)	3((2)-2-5)
142-372 ธุรกิจอัจฉริยะ (Digital Data Analytics & Business Intelligence)	3((2)-2-5)
142-373 การวิจัยดิจิทัลสำหรับสื่อสร้างสรรค์ (Digital Research for Creative Media)	3((2)-2-5)
142-374 เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับสื่อสร้างสรรค์ (Digital Technology for Creative Media)	3((2)-2-5)
142-375 ดิจิทัลแมทเพนทิง (Digital Matte Painting)	3((2)-2-5)
142-376 กลยุทธ์การตลาดดิจิทัล (Digital Marketing Strategies)	3((2)-2-5)
142-377 ภาพยนตร์ศึกษา (Cinematography)	3((2)-2-5)
142-378 การเขียนโปรแกรมเกม (Game Programming)	3((2)-2-5)
142-380 การพัฒนาเว็บส่วนหน้าด้วยโครงสำเร็จรูป (Frontend Web Development Using Framework)	3((2)-2-5)
142-384 ระบบการจัดการเว็บแบบสำเร็จรูป (Content Management System)	3((2)-2-5)
142-387 การเขียนโปรแกรมเกมขั้นสูง (Advanced Game Programming)	3((2)-2-5)
142-388 หัวข้อพิเศษ 1 (Special Topic I)	1-3((x)-y-z)
142-389 เทคโนโลยีสื่อใหม่ (New Media Technology)	3((2)-2-5)
142-391 หัวข้อพิเศษ 2 (Special Topic II)	1-3((x)-y-z)

142-392 การให้แสงเงา การจัดแสง และการสร้างกราฟิก (Shading, Lighting and Rendering)	3((2)-2-5)
142-393 การออกแบบอัตลักษณ์ (Identity Design)	3((2)-2-5)
142-394 การออกแบบบรรจุภัณฑ์ 2-5) (Packaging Design)	3((2)-
142-395 หัวข้อพิเศษ 3 (Special Topic III)	1-3((x)-y-z)
142-396 ระบบเครือข่ายและเทคโนโลยีเว็บ (Client/Server Application & Web Technology)	3((2)-2-5)
142-398 สรรพสิ่งอิงกับอินเทอร์เน็ตและระบบฝังตัว 2-5) (Internet of Things and Embedded Devices)	3((2)-

ค. หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

นักศึกษาสามารถเลือกเรียนรายวิชาใด ๆ ตามความสนใจ ที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ หรือมหาวิทยาลัยอื่น/สถาบันอื่นที่มีการเรียนการสอนเป็นภาษาอังกฤษ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ โดยความเห็นชอบของหลักสูตร/ภาควิชา

2. ความหมายของเลขรหัสประจำรายวิชาที่ใช้ในหลักสูตร

เลขรหัสประจำรายวิชาที่ใช้ในหลักสูตร ประกอบด้วยเลข 6 หลัก เช่น 142-398 โดยมี ความหมายดังนี้

เลขรหัส 3 ตัวแรก (142)	หมายถึง	รหัสส่วนงาน/สาขาวิชา/หลักสูตร
เลขรหัส ตัวที่ 4 (3)	หมายถึง	ชั้นปี ได้แก่ ระดับปริญญาตรี ระบุตามชั้นปีการศึกษาของหลักสูตร ตั้งแต่ 1 - 4 (หลักสูตร 4 ปี) หรือ 1 - 6 (หลักสูตร 6 ปี)
เลขรหัส ตัวที่ 5 (9)	หมายถึง	กลุ่มวิชา
เลขรหัส ตัวที่ 6 (8)	หมายถึง	ลำดับวิชา
XXX-XXXGX หรือ XXX-XXXGXX คือ		เลขรหัสประจำรายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

ความหมายของหน่วยกิตที่ใช้ในหลักสูตร

รายวิชาที่จัดการเรียนรู้แบบบูรณาการที่ใช้กิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (**active learning**)

ให้ระบุการเขียนหน่วยกิต เป็น $n((x)-y-z)$ เช่น $3((2)-2-5)$ โดยมีความหมายดังนี้

$n=3$	หมายถึง	จำนวนหน่วยกิตรวม
$(x)=2$	หมายถึง	จำนวนหน่วยกิตที่มีจำนวนชั่วโมงการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (active learning)
$y=2$	หมายถึง	จำนวนหน่วยกิตปฏิบัติการ
$z=5$	หมายถึง	จำนวนชั่วโมงศึกษาด้วยตนเอง

รายวิชาที่จัดการเรียนรู้เน้นปฏิบัติ ให้ระบุการเขียนหน่วยกิต เป็น $N(a-b-c)$ เช่น $3(0-6-3)$ โดยมีความหมายดังนี้

$N=3$	หมายถึง	จำนวนหน่วยกิตรวม
$a=0$	หมายถึง	จำนวนหน่วยกิตทฤษฎี
$b=6$	หมายถึง	จำนวนหน่วยกิตปฏิบัติการ
$c=3$	หมายถึง	จำนวนชั่วโมงศึกษาด้วยตนเอง

3. แผนการศึกษา

ชั้นปีที่ 1

ภาคการศึกษาที่ 1

จำนวนหน่วยกิต (ทฤษฎี - ปฏิบัติ – ศึกษาด้วย

ตนเอง)

หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

142-001G8 ยกเครื่องเรื่องอังกฤษ*	2((2)-0-4) *ไม่นับหน่วยกิต*
142-009G2B การแก้ปัญหาแบบสร้างสรรค์	2((2)-0-4)
142-xxxG4 รายวิชาในกลุ่ม GE 4 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	2((2)-0-4)
142-024G7 ศิลปะการดำเนินชีวิต	2((2)-0-4)
142-022G5 โลกสวย	2((2)-0-4)
รายวิชาเลือก	2((x)-y-z)

กลุ่มวิชาพื้นฐาน

142-141 ชุมวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์	6((3)-6-9)
142-142 การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์พื้นฐาน	3((2)-2-5)

19 หน่วยกิต

หมายเหตุ * นักศึกษาที่ไม่เป็นไปตามเกณฑ์คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา หมวดที่ 6 ข้อ 3 ให้นักศึกษาลงทะเบียนเรียนรายวิชานี้ แบบไม่นับหน่วยกิต และต้องได้รับสัญลักษณ์ "S"

ชั้นปีที่ 1

ภาคการศึกษาที่ 2

จำนวนหน่วยกิต (ทฤษฎี - ปฏิบัติ - ศึกษาด้วย

ตนเอง)

หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

142-002G8 อังกฤษออนแอร์*	2((2)-0-4) *ไม่นับหน่วยกิต*
142-006G1 ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการฟังและพูด**	2((2)-0-4)
142-025G6 ประโยชน์เพื่อนมนุษย์	2((2)-0-4)
รายวิชาเลือก	2((x)-y-z)

กลุ่มวิชาพื้นฐาน

142-144 พื้นฐานการออกแบบกราฟิก	3((2)-2-5)
142-145 การเขียนบทและการเขียนสตอรี่บอร์ด	3((2)-2-5)

กลุ่มวิชาบังคับ

142-150 การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ	3((2)-2-5)
142-159 ประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนประสานงานกับผู้ใช้	3((2)-2-5)

18 หน่วยกิต

หมายเหตุ * นักศึกษาที่ไม่เป็นไปตามเกณฑ์คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา หมวดที่ 6 ข้อ 3 ให้นักศึกษาลงทะเบียนเรียนรายวิชานี้ แบบไม่นับหน่วยกิต และต้องได้รับสัญลักษณ์ "S"

** นักศึกษาที่มีคะแนนการทดสอบภาษาอังกฤษที่ได้มาตรฐานอย่างใดอย่างหนึ่ง ที่สอบมาแล้วไม่เกินสองปีนับวันที่ยื่นพร้อมหลักฐาน สามารถดำเนินการขอเทียบโอนคะแนนการทดสอบกับรายวิชานี้ ได้แก่

- IELTS ไม่ต่ำกว่า 5.0 หรือ
- TOEFL ITP (Institutional Testing Program) ไม่ต่ำกว่า 500 หรือ
- TOEFL (Internet-based) ไม่ต่ำกว่า 61 หรือ
- TOEIC ไม่ต่ำกว่า 600 หรือ
- PSU English Skills Test (PSU-EST) ไม่ต่ำกว่า 56 หรือ
- PSU-TEP โดยมีคะแนนทดสอบทักษะทางด้าน การพูด การฟัง การอ่าน และ การเขียน เฉลี่ยไม่ต่ำกว่าร้อยละ 65

ชั้นปีที่ 2

ภาคการศึกษาที่ 1

จำนวนหน่วยกิต (ทฤษฎี - ปฏิบัติ - ศึกษาด้วย

ตนเอง)

หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

142-007G1 ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการอ่านและเขียน**	2((2)-0-4)
142-010G2A คิดไปข้างหน้า	2((2)-0-4)
142-026G3 การเป็นผู้ประกอบการ	2((2)-0-4)

กลุ่มวิชาพื้นฐาน

142-241 หลักการเทคโนโลยีทางเว็บ	3((2)-2-5)
142-242 การถ่ายภาพดิจิทัล	3((2)-2-5)
142-247 การสร้างโมเดล 3 มิติพื้นฐาน	3((2)-2-5)

กลุ่มวิชาบังคับ

142-252 การออกแบบเกม	3((2)-2-5)
----------------------	------------

18 หน่วยกิต

หมายเหตุ ** นักศึกษาที่มีคะแนนการทดสอบภาษาอังกฤษที่ได้มาตรฐานอย่างใดอย่างหนึ่ง ที่สอบมาแล้วไม่เกินสองปีนับวันที่ยื่นพร้อมหลักฐาน สามารถดำเนินการขอเทียบโอนคะแนนการทดสอบกับรายวิชานี้ได้แก่

- IELTS ไม่ต่ำกว่า 5.0 หรือ
- TOEFL ITP (Institutional Testing Program) ไม่ต่ำกว่า 500 หรือ
- TOEFL (Internet-based) ไม่ต่ำกว่า 61 หรือ
- TOEIC ไม่ต่ำกว่า 600 หรือ
- PSU English Skills Test (PSU-EST) ไม่ต่ำกว่า 56 หรือ
- PSU-TEP โดยมีคะแนนทดสอบทักษะทางด้าน การพูด การฟัง การอ่าน และ การเขียนเฉลี่ยไม่ต่ำกว่าร้อยละ 65

ชั้นปีที่ 2

ภาคการศึกษาที่ 2

จำนวนหน่วยกิต (ทฤษฎี - ปฏิบัติ - ศึกษาด้วย

ตนเอง)

หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

รายวิชาเลือก	2((x)-y-z)
รายวิชาเลือก	2((x)-y-z)

กลุ่มวิชาบังคับ

142-251 เอไอสำหรับสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยี	3((2)-2-5)
142-254 ระบบฐานข้อมูล	3((2)-2-5)

กลุ่มวิชาบังคับเลือก

142-250 การเตรียมความพร้อมทางด้านสหกิจศึกษา และการฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพ	1((1)-0-2)
---	------------

และเลือกชุดวิชา 6 หน่วยกิต หรือรายวิชา 6 หน่วยกิต ในกลุ่มวิชาบังคับเลือกอย่างใดอย่างหนึ่ง ถ้าเรียนทั้งชุดวิชาและรายวิชาให้นับรายวิชาเป็นวิชาเลือก

142-xxx ชุดวิชาในกลุ่มวิชาบังคับเลือก	6((x)-y-z)	
142-xxx รายวิชาในกลุ่มวิชาบังคับเลือก		3((x)-y-z)
142-xxx รายวิชาในกลุ่มวิชาบังคับเลือก		3((x)-y-z)

กลุ่มวิชาเลือก

142-xxx รายวิชาในกลุ่มวิชาเลือก	3((x)-y-z)
---------------------------------	------------

20 หน่วยกิต

ชั้นปีที่ 3

ภาคการศึกษาที่ 1

จำนวนหน่วยกิต (ทฤษฎี - ปฏิบัติ - ศึกษาด้วย

ตนเอง)

กลุ่มวิชาบังคับ

142-351 ชุมวิชาการบริหารจัดการโครงการเชิงวิจัย	6((4)-4-10)
142-355 โครงการก่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล 1	4(0-12-0)

กลุ่มวิชาบังคับเลือก

142-xxx รายวิชาในกลุ่มวิชาบังคับเลือก	3((x)-y-z)
142-352 การเตรียมความพร้อมทางด้านสหกิจศึกษา และฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพในภาคอุตสาหกรรม	1((1)-0-2)

กลุ่มวิชาเลือก

142-xxx รายวิชาในกลุ่มวิชาเลือก	3((x)-y-z)
---------------------------------	------------

17 หน่วยกิต

ชั้นปีที่ 3

ภาคการศึกษาที่ 2

จำนวนหน่วยกิต (ทฤษฎี - ปฏิบัติ - ศึกษาด้วย

ตนเอง)

กลุ่มวิชาบังคับ

142-356 โครงการก่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล 2	8(0-24-0)
142-350 สัมมนาด้านก่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล	2(0-4-2)

กลุ่มวิชาเลือก

142-xxx รายวิชาในกลุ่มวิชาเลือก	3((x)-y-z)
142-xxx รายวิชาในกลุ่มวิชาเลือก	3((x)-y-z)

16 หน่วยกิต

ชั้นปีที่ 4

ภาคการศึกษาที่ 1

จำนวนหน่วยกิต (ทฤษฎี - ปฏิบัติ - ศึกษาด้วย

ตนเอง)

หมวดวิชาเลือกเสรี

xxx-xxx รายวิชาเลือกเสรี

3((x)-y-z)

xxx-xxx รายวิชาเลือกเสรี

3((x)-y-z)

แผน 1 แผนการศึกษาปกติ

142-402 ฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพด้านสื่อสร้างสรรค์
และเทคโนโลยีดิจิทัล

ไม่น้อยกว่า 300 ชั่วโมง

6 หน่วยกิต

ชั้นปีที่ 4

ภาคการศึกษาที่ 2

จำนวนหน่วยกิต (ทฤษฎี - ปฏิบัติ - ศึกษาด้วย

ตนเอง)

แผน 1 แผนการศึกษาปกติ (เลือกลงทะเบียนเรียนตามกลุ่มที่ 1 หรือ กลุ่มที่ 2)

กลุ่มที่ 1	กลุ่มที่ 2
142-456 การออกแบบการจัดแสดงและการจัด นิทรรศการ 6(0-18-0)	142-451 นานาชาติศึกษา 1 3((2)-2-5)
	142-452 นานาชาติศึกษา 2 3((2)-2-5)

แผน 2 แผนการศึกษาสหกิจศึกษา

142-401 สหกิจศึกษาด้านสื่อสร้างสรรค์
และเทคโนโลยีดิจิทัล

6(0-36-0)

6 หน่วยกิต

หมายเหตุ นักศึกษาที่มีผลการเรียนภาษาอังกฤษต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ให้เข้าร่วมกิจกรรมที่จัดโดยคณะ
หรือมหาวิทยาลัย

หมวดที่ 4 การจัดการกระบวนการเรียนรู้

1. นโยบายการจัดการเรียนการสอนของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

โดยหลักสูตรนี้มีรูปแบบการจัดการเรียนการสอน ดังนี้

- 1) มีรายวิชาที่จัดการศึกษาเชิงบูรณาการการเรียนรู้กับการทำงาน (Work Integrated Learning: WIL) เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่สามารถปฏิบัติงานได้จริง เช่น การเรียนรู้ที่เน้นการลงมือทำจริง การผสมผสานการเรียนรู้จากประสบการณ์จริงนอกห้องเรียนผนวกกับการเรียนในห้องเรียน ทั้งในรูปแบบของ การศึกษา วิจัย การฝึกงาน สหกิจศึกษา การทำงานเพื่อสังคม เป็นต้น โดยจัดให้มีรายวิชาที่สอดแทรก WIL ไม่น้อยกว่า ร้อยละ 50 ของจำนวนหน่วยกิตในหมวดวิชาเฉพาะของหลักสูตร กรณีที่มีความร่วมมือกับหน่วยงานราชการ รัฐวิสาหกิจ และเอกชน ให้ระบุไว้ด้วย
- 2) กำหนดให้มีรายวิชาสหกิจศึกษา/การฝึกปฏิบัติตามที่สภาวิชาชีพกำหนด โดยมีผู้ไปปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ไม่น้อยกว่าร้อยละ 10 ของจำนวนนักศึกษาในหลักสูตร
- 3) กำหนดให้มีการจัดการเรียนการสอนแบบเชิงรุก (active learning) ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ของรายวิชาในหลักสูตร
- 4) กำหนดให้ทุกรายวิชาใช้ภาษาอังกฤษร่วมในการจัดการเรียนการสอนไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 ของรายวิชา

2. การพัฒนาคุณลักษณะของนักศึกษาในหลักสูตร

คุณลักษณะของนักศึกษา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)
<p>คุณลักษณะบุคคลทั่วไป</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ความรับผิดชอบต่อนหน้าที่และระเบียบวินัยในการทำงาน 2. คิดอย่างเป็นระบบและความสามารถในการแก้ไขปัญหา 3. การทำงานร่วมกันเป็นทีม 4. การติดต่อสื่อสารภาษาอังกฤษดี 	<p>PLO 1 แสดงออกถึงการปฏิบัติตนอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และเคารพกฎระเบียบขององค์กร</p> <p>PLO 2 วิเคราะห์ข้อมูลและวางแผนการแก้ไขปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์</p> <p>PLO3 แสดงพฤติกรรมที่มีความรับผิดชอบและทำงานเป็นทีมเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนด</p> <p>PLO 4 สื่อสารภาษาอังกฤษเชิงวิชาการได้อย่างถูกต้องตามหลักภาษาและเหมาะสมตามบริบททางสังคมและวัฒนธรรม</p>
<p>คุณลักษณะบุคคลตามวิชาชีพหรือศาสตร์</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เป็นผู้ที่มีทักษะในสาขาวิชาดิจิทัลมีเดียที่สามารถบูรณาการศิลปะกับเทคโนโลยีเพื่อสร้างสื่อดิจิทัลตามความต้องการของ 	<p>PLO 5 ใช้เครื่องมือในการออกแบบและสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลเพื่อการสื่อสารข้อมูลได้ตรงตามวัตถุประสงค์</p>

คุณลักษณะของนักศึกษา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)
<p>อุตสาหกรรม หรือบริบททางสังคมและวัฒนธรรม</p> <p>2. มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการสร้างสื่อดิจิทัล</p> <p>3. เท่าทันความเปลี่ยนแปลงของสื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่</p> <p>4. มีจรรยาบรรณในการออกแบบสื่อดิจิทัล</p>	<p>PLO 6 สร้างสรรค์สื่อดิจิทัลโดยใช้ความรู้ด้านศิลปะและเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีจรรยาบรรณ</p> <p>PLO 7 พัฒนาสื่อดิจิทัลที่ตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายโดยบูรณาการความรู้จากการค้นคว้าด้วยตนเองและทักษะการออกแบบ</p> <p>PLO 8 ปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการได้บรรลุตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ (แผนสหกิจศึกษา)</p>

3. ตารางแสดงความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs) กับมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	ผลลัพธ์การเรียนรู้ทั่วไป	ผลลัพธ์การเรียนรู้เฉพาะ	ความรู้	ทักษะ	จริยธรรม	ลักษณะบุคคล
PLO 1 แสดงออกถึงการปฏิบัติตนอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และเคารพกฎระเบียบขององค์กร	✓				✓	✓
PLO 2 วิเคราะห์ข้อมูลและวางแผนการแก้ไขปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์	✓		✓	✓		
PLO3 แสดงพฤติกรรมการณ์มีความรับผิดชอบและทำงานเป็นทีมเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนด	✓			✓	✓	✓
PLO 4 สื่อสารภาษาอังกฤษเชิงวิชาการได้อย่างถูกต้องตามหลักภาษาและเหมาะสมตามบริบททางสังคมและวัฒนธรรม	✓		✓	✓		
PLO 5 ใช้เครื่องมือในการออกแบบและสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลเพื่อการสื่อสารข้อมูลได้ตรงตามวัตถุประสงค์		✓	✓	✓		
PLO 6 สร้างสรรค์สื่อดิจิทัลโดยใช้ความรู้ด้านศิลปะและเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ		✓	✓	✓	✓	✓
PLO 7 พัฒนาสื่อดิจิทัลที่ตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายโดยบูรณาการความรู้จากการค้นคว้าด้วยตนเองและทักษะการออกแบบ		✓	✓	✓		
PLO 8 ปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการได้บรรลุตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ (แผนสหกิจศึกษา)		✓	✓	✓		

4. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs) กลยุทธ์/วิธีการสอน และ กลยุทธ์/วิธีการวัดและการประเมินผล

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	กลยุทธ์ / วิธีการสอน	กลยุทธ์ / วิธีการวัดและการประเมินผล
PLO 1 แสดงออกถึงการปฏิบัติตนอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และเคารพกฎระเบียบขององค์กร	<ol style="list-style-type: none"> 1. การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion) 2. การเรียนแบบใช้โครงการเป็นฐาน (Project-based Learning) 3. การเรียนรู้จากการทำงานวิจัย (Research-based Learning) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน (Participation in Class) 2. การประเมินงานที่ได้รับมอบหมาย (Evaluation of Work Assignments) 3. การประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) 4. การประเมินจากโครงการ (Evaluation from Course Project)
PLO 2 วิเคราะห์ข้อมูลและวางแผนการแก้ไขปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์	<ol style="list-style-type: none"> 1. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning 2. การเรียนแบบใช้โครงการเป็นฐาน (Project-based Learning) 3. การเรียนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. การประเมินงานที่ได้รับมอบหมาย (Evaluation of Work Assignments) 2. การนำเสนอผลงาน (Presentation) 3. การประเมินจากโครงการ (Evaluation from Course Project)
PLO3 แสดงพฤติกรรมกรรมการมีความรับผิดชอบและทำงานเป็นทีมเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนด	<ol style="list-style-type: none"> 1. การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion) 2. ห้องเรียนกลับทิศ (Flipped Classroom) 3. กิจกรรมการเรียนแบบใช้ทีมเป็นฐาน (Team-based Activity) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน (Participation in Class) 2. การประเมินงานที่ได้รับมอบหมาย (Evaluation of Work Assignments) 3. การประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) 4. การนำเสนอผลงาน (Presentation)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	กลยุทธ์ / วิธีการสอน	กลยุทธ์ / วิธีการวัดและการประเมินผล
PLO 4 สื่อสารภาษาอังกฤษเชิงวิชาการได้อย่างถูกต้องตามหลักภาษาและเหมาะสมตามบริบททางสังคมและวัฒนธรรม	<ol style="list-style-type: none"> 1. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning 2. การบรรยายแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน (Interactive Lecture) 3. ห้องเรียนกลับทิศ (Flipped Classroom) 4. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน (Participation in Class) 2. การประเมินงานที่ได้รับมอบหมาย (Evaluation of Work Assignments) 3. การนำเสนอผลงาน (Presentation) 4. การสอบกลางภาคและปลายภาค (Midterm and Final Paper-based Examination)
PLO 5 ใช้เครื่องมือในการออกแบบและสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลเพื่อการสื่อสารข้อมูลได้ตรงตามวัตถุประสงค์	<ol style="list-style-type: none"> 1. การสอนสาธิต (Demonstration) 2. การเรียนแบบใช้โครงการเป็นฐาน (Project-based Learning) 3. การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเสริม (Technology-assisted Learning) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. การประเมินงานที่ได้รับมอบหมาย (Evaluation of Work Assignments) 2. การนำเสนอผลงาน (Presentation) 3. การประเมินจากโครงการ (Evaluation from Course Project)
PLO 6 สร้างสรรค์สื่อดิจิทัลโดยใช้ความรู้ด้านศิลปะและเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีจรรยาบรรณ	<ol style="list-style-type: none"> 1. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning 2. การเรียนแบบใช้โครงการเป็นฐาน (Project-based Learning) 3. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning) 4. การเรียนรู้จากการทำงานวิจัย (Research-based Learning) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. การประเมินงานที่ได้รับมอบหมาย (Evaluation of Work Assignments) 2. การประเมินตนเอง (Self Assessment) 3. การประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) 4. การนำเสนอผลงาน (Presentation) 5. การประเมินจากโครงการ (Evaluation from Course Project)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	5. กลยุทธ์ / วิธีการสอน	6. กลยุทธ์ / วิธีการวัดและการประเมินผล
PLO 7 พัฒนาสื่อดิจิทัลที่ตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายโดยบูรณาการความรู้จากการค้นคว้าด้วยตนเองและทักษะการออกแบบ	<ol style="list-style-type: none"> 1. การเรียนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) 2. การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเสริม (Technology-assisted Learning) 3. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning) 4. การเรียนรู้จากการทำงานวิจัย (Research-based Learning) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. การประเมินตนเอง (Self Assessment) 2. การนำเสนอผลงาน (Presentation) 3. การประเมินจากโครงการ (Evaluation from Course Project)
PLO 8 ปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการได้บรรลุตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ (แผนสหกิจศึกษา)	<ol style="list-style-type: none"> 1. การสะท้อนคิดทบทวนประสบการณ์ (Reflection) 2. การเรียนแบบใช้โครงการเป็นฐาน (Project-based Learning) 3. การเรียนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) 4. กิจกรรมการเรียนแบบใช้ทีมเป็นฐาน (Team-based Activity) 5. การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเสริม (Technology-assisted Learning) 6. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. การเข้าร่วม (Attendance) 2. การประเมินงานที่ได้รับมอบหมาย (Evaluation of Work Assignments) 3. การประเมินตนเอง (Self Assessment) 4. บันทึกทบทวนประสบการณ์ (Reflexive Journal) 5. การนำเสนอผลงาน (Presentation) 6. การประเมินจากโครงการ (Evaluation from Course Project)

5. แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs) สู่วิชา (Curriculum Mapping)

I หมายถึง Introductory

R หมายถึง Reinforce

M หมายถึง Mastery

รายวิชา / ชุดวิชา และ หน่วยกิต	ชั้นปีที่	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)							
		PLO 1	PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5	PLO 6	PLO 7	PLO 8 (แผนสหกิจศึกษา)
รายวิชาทั่วไป									
142-001G8 ยกเครื่องเรื่องอังกฤษ 2((2)-0-4)	1	I		I	I				
142-002G8 อังกฤษออนแอร์ 2((2)-0-4)	1	I	I		I				
142-009G2B การแก้ปัญหาแบบสร้างสรรค์ 2((2)-0-4)	1	R	R	R	I				
142-008G4 โลกแห่งอนาคต 2((2)-0-4)	1	R	I	R	I		I		
142-027G4 เทคโนโลยีเอไอและการรู้เท่าทัน 2((2)-0-4)	1	R	R	R					
142-022G5 โลกสวย 2((2)-0-4)	1	I	I	I					
142-024G7 ศิลปะการดำเนินชีวิต 2((2)-0-4)	1	I	I	I					
142-006G1 ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการฟังและพูด 2((2) -0- 4)	1	I	I		R				
142-025G6 ประโยชน์เพื่อนมนุษย์ 2((2)-0-4)	1	I	I	I					
142-007G1 ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการอ่านและเขียน 2((2) -0- 4)	1	I	I		R				
142-015G8 ภาษาศาสตร์และศิลปะการเล่าเรื่อง 2((2)-0-4)	1					I	I	I	
142-003G8 ภาษาอังกฤษพื้นฐานสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ 2((2)-0-4)	1-2	I		I	I				
142-004G8 ภาษาอังกฤษจรรยาบรรณ 2((2) -0- 4)	1-2	I			R				
142-011G8 ใคร ๆ ก็वादได้ 2((2)-0-4)	1-2	R		R					

รายวิชา / ชุดวิชา และ หน่วยกิต	ชั้นปี ที่	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)							
		PLO 1	PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5	PLO 6	PLO 7	PLO 8 (แผนสหกิจ ศึกษา)
142-012G8 มนต์รักเสียงดนตรี 2((2)-0-4)	1-2	I		I					
142-013G8 อังกฤษกันทุกวัน 2((2) -0- 4)	1-2	I			I				
142-014G8 ภาษาอังกฤษพร้อมสู่อาชีพ 2((2)-0-4)	1-2	I			I				
142-016G8 การพูดในที่สาธารณะ 2((2)-0-4)	1-2	I			R				
142-017G8 สื่อสร้างสรรค์สำหรับการนำเสนอผลงานวิชาการ 2((2)-0-4)	1-2			I	R		I	I	
142-018G8 ปัจจัยที่ 5 2((2)-0-4)	1-2	R		I	I	I			
142-019G8 การตลาดบนยูทูป 2((2)-0-4)	1-2	I				R	R	R	
142-020G8 การออกแบบกระบวนการคิดและการสร้างแบรนด์ 2((2)-0-4)	1-2	I	I	I	I	I			
142-021G8 การจัดการสื่อโฆษณาออนไลน์ 2((2)-0-4)	1-2	I				R	R	R	
142-023G8 ตะลอนทัวร์ 2((2)-0-4)	1-2		I	I	R				
142-010G2A คิดไปข้างหน้า 2((2)-0-4)	2	R	R	R	I				
142-026G3 การเป็นผู้ประกอบการ 2((2)-0-4)	2	I	I	I					
142-005G8 การเขียนขั้นเทพ 2((2) -0- 4)	2	I	I		R				
หมวดวิชาเฉพาะ									
กลุ่มวิชาพื้นฐาน									
142-141 ชุดวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ 6((3)-6-9)	1		I			R	I	R	
142-142 การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์พื้นฐาน 3((2)-2-5)	1	I	I			I			
142-144 พื้นฐานการออกแบบกราฟิก 3((2)-2-5)	1		I			R	I	R	

รายวิชา / ชุดวิชา และ หน่วยกิต	ชั้นปี ที่	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)							
		PLO 1	PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5	PLO 6	PLO 7	PLO 8 (แผนสหกิจ ศึกษา)
142-145 การเขียนบทและการเขียนสตอรี่บอร์ด 3((2)-2-5)	1		I			R	I	R	
142-241 หลักการเทคโนโลยีทางเว็บ 3((2)-2-5)	2	I				R	I	R	
142-242 การถ่ายภาพดิจิทัล 3((2)-2-5)	2			I		R	I	R	
142-247 การสร้างโมเดล 3 มิติพื้นฐาน 3((2)-2-5)	2	R		R		R	M	M	I
กลุ่มวิชาบังคับ									
142-150 การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ 3((2)-2-5)	1	I				R	I	R	
142-159 ประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนประสานงานกับผู้ใช้ 3((2)-2-5)	1	I	R	I		I	I	R	
142-251 เอไอสำหรับสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยี 3((2)-2-5)	2		R	R	R	I			
142-252 การออกแบบเกม 3((2)-2-5)	2			R			R	I	
142-254 ระบบฐานข้อมูล 3((2)-2-5)	2		R	R	R		I	I	
142-350 สัมมนาด้านสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล 2(0-4-2)	3	R	R	M		R		R	
142-351 ชุดวิชาการบริหารจัดการโครงการเชิงวิจัย 6((4)-4-10)	3	R	R	M		R		R	
142-355 โครงการสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล 1 4(0-12-0)	3	M	M		R	R	R	R	
142-356 โครงการสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล 2 8(0-24-0)	3	M	M		M	M	M	M	M
กลุ่มวิชาบังคับเลือก									

รายวิชา / ชุดวิชา และ หน่วยกิต	ชั้นปี ที่	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)							
		PLO 1	PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5	PLO 6	PLO 7	PLO 8 (แผนสหกิจ ศึกษา)
142-250 การเตรียมความพร้อมทางด้านสหกิจศึกษา และการฝึกปฏิบัติงานเชิง วิชาชีพ 1((1)-0-2)	2	R	I	R	I				I
142-253 การออกแบบโมชันกราฟิก 3((2)-2-5)	2	R		I		R	M	R	R
142-255 ชุดวิชาการออกแบบและการพัฒนาเว็บ 6((4)-4-10)	2	I		R		I	R	R	
142-256 แอนิเมชัน 2 มิติแบบดิจิทัล 3((2)-2-5)	2	R		R		R	M	R	R
142-352 การเตรียมความพร้อมทางด้านสหกิจศึกษาและฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพ ในภาคอุตสาหกรรม 1((1)-0-2)	3	R	R	R	R				R
142-358 การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนมือถือแบบข้ามแพลตฟอร์ม 3((2)-2-5)	3	R		R		R	R	R	
142-359 การออกแบบภาพประกอบ 3((2)-2-5)	3					R	R	M	
142-401 สหกิจศึกษาด้านสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล 6(0-36-0)	4	M	M	M		M	M	M	M
142-402 ฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพด้านสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล ไม่น้อย กว่า 300 ชั่วโมง	4	M	M	M		M	M	M	
142-451 นานาชาติศึกษา 1 3((2)-2-5)	4	M		M	M		M		
142-452 นานาชาติศึกษา 2 3((2)-2-5)	4	M		M	M		M		
142-456 การออกแบบการจัดแสดงและการจัดนิทรรศการ 6(0-18-0)	4	M	M	M		M	M		
กลุ่มวิชาเลือก									

รายวิชา / ชุติวิชา และ หน่วยกิต	ชั้นปี ที่	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)							
		PLO 1	PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5	PLO 6	PLO 7	PLO 8 (แผนสหกิจ ศึกษา)
142-261 แอนิเมชัน 3 มิติพื้นฐาน 3((2)-2-5)	2	R		R		M	M	R	I
142-360 การเขียนบทเกม 3((2)-2-5)	2-3			R	M	R		R	
142-361 ความเป็นผู้ประกอบการด้านดิจิทัล 3((2)-2-5)	2-3		I			R		R	
142-362 วิถีแห่งพลเมืองเน็ต 3((2)-2-5)	2-3	R	R	R	I				
142-363 กายวิภาคสำหรับงานแอนิเมชัน 3((2)-2-5)	2-3	M		M		M	M	M	R
142-365 การโปรแกรมกราฟิก 3((2)-2-5)	2-3		R			R	R	R	
142-366 ดิจิทัลซอฟต์แวร์และแอปพลิเคชัน 3((2)-2-5)	2-3	R		R		I	R	R	
142-367 การคิดเชิงออกแบบขั้นพื้นฐาน 3((2)-2-5)	2-3	R	R	R	I				
142-368 บริการออกแบบดิจิทัล 3((2)-2-5)	2-3		I			R	I	R	
142-369 สื่อสร้างสรรค์สำหรับการค้นพบทางวิทยาศาสตร์ 3((2)-2-5)	2-3	R	R	R	R	R			
142-370 นวัตกรรมดิจิทัลสำหรับการสร้างสื่อใหม่ 3((2)-2-5)	2-3	R	R	R	R	R			
142-371 การจัดการข้อมูลดิจิทัลและการวิเคราะห์ข้อมูล 3((2)-2-5)	2-3		R					R	
142-372 ธุรกิจอัจฉริยะ 3((2)-2-5)	2-3		R					R	
142-373 การวิจัยดิจิทัลสำหรับสื่อสร้างสรรค์ 3((2)-2-5)	2-3	R	R	R			R		R
142-374 เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับสื่อสร้างสรรค์ 3((2)-2-5)	2-3	R	R	R	R	R	R		
142-375 ดิจิทัลแมทเพนทิง 3((2)-2-5)	3	M		M		M	M	M	R

รายวิชา / ชุดวิชา และ หน่วยกิต	ชั้นปี ที่	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)							
		PLO 1	PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5	PLO 6	PLO 7	PLO 8 (แผนสหกิจ ศึกษา)
142-376 กลยุทธ์การตลาดดิจิทัล 3((2)-2-5)	2-3		I				R	R	
142-377 ภาพยนตร์ศึกษา 3((2)-2-5)	3	M		M		M	M	M	R
142-378 การเขียนโปรแกรมเกม 3((2)-2-5)	2-3		M				R	M	
142-380 การพัฒนาเว็บไซต์ด้วยโครงสำเร็จรูป 3((2)-2-5)	2-3	R	R			M	M	R	
142-384 ระบบการจัดการเว็บแบบสำเร็จรูป 3((2)-2-5)	2-3	R	R			M	M	R	
142-387 การเขียนโปรแกรมเกมขั้นสูง 3((2)-2-5)	2-3		M				M	M	
142-388 หัวข้อพิเศษ 1 1-3((x)-y-z)	2-3	R	R	R		R	I	R	
142-389 เทคโนโลยีสื่อใหม่ 3((2)-2-5)	2-3		M	R		M	M	M	
142-391 หัวข้อพิเศษ 2 1-3((x)-y-z)	2-3	R	R	R		R	I	R	
142-392 การให้แสงเงา การจัดแสง และการสร้างกราฟิก 3((2)-2-5)	3	M		M		M	M	M	R
142-393 การออกแบบอัตลักษณ์ 3((2)-2-5)	3		R	R		M	R	M	
142-394 การออกแบบบรรจุภัณฑ์ 3((2)-2-5)	2-3		R	I		M	I	M	
142-395 หัวข้อพิเศษ 3 1-3((x)-y-z)	2-3	R	R	R		R	I	R	
142-396 ระบบเครือข่ายและเทคโนโลยีเว็บ 3((2)-2-5)	2-3	R	R			M	M	R	
142-398 สรรพสิ่งอิงกับอินเทอร์เน็ตและระบบฝังตัว 3((2)-2-5)	2-3		M			R	R	R	

6. องค์ประกอบเกี่ยวกับประสบการณ์ภาคสนาม (การฝึกงาน หรือสหกิจศึกษา) (ถ้ามี)

6.1 ช่วงเวลา

ตามแผนการศึกษา

6.2 การเตรียมการ

การฝึกประสบการณ์ภาคสนามทำให้นักศึกษาได้รู้จักการประยุกต์ใช้ความรู้ที่ได้เรียนมาไปแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่ประสบกับสภาพการทำงานจริง เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมในทุก ๆ ด้าน ก่อนออกไปทำงานจริง สำหรับหลักสูตรสาขาวิชาสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล วิทยาลัยนานาชาติได้จัดให้มีการฝึกประสบการณ์ ภาคสนามอยู่ 2 ส่วนได้แก่ (1) สหกิจศึกษา และการฝึกงาน และ (2) การฝึกประสบการณ์ภาคสนามในการเรียนการสอน และกำหนดให้นักศึกษาต้องทำโครงการอีกด้วย นอกจากนี้ หลักสูตรกำหนดให้นักศึกษาทุกคนต้องลงทะเบียนรายวิชาเตรียมความพร้อมทางด้านสหกิจศึกษาและการฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพ ตามแผนการศึกษา จำนวนไม่น้อยกว่า 2 หน่วยกิต ดังนี้

142-250 การเตรียมความพร้อมทางด้านสหกิจศึกษา และการฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพ	1((1)-0-2)
142-352 การเตรียมความพร้อมทางด้านสหกิจศึกษา และฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพในภาคอุตสาหกรรม	1((1)-0-2)

6.3 การประเมินผล

การฝึกประสบการณ์ภาคสนามในงานการเรียนการสอน นักศึกษาจะปฏิบัติงานผ่านโครงการที่ผ่านคำแนะนำของสถานประกอบการผ่านรายวิชาที่เรียน ดังนั้นผลลัพธ์การเรียนรู้ของประสบการณ์ภาคสนามมีดังนี้

- 1) เข้าใจกระบวนการทำงานและจริยธรรมผ่านประสบการณ์ตรงในอุตสาหกรรม
- 2) นำความรู้ไปใช้ในงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมายในบริษัท
- 3) ปรับตัวให้เข้ากับวัฒนธรรมองค์กรในสายงาน
- 4) พัฒนาทักษะที่จำเป็นในสภาพแวดล้อมการทำงานจริง
- 5) จัดทำโครงการสหกิจศึกษาภายใต้การดูแลของอาจารย์ที่ปรึกษาและบริษัท

7. ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงการ หรือ งานวิจัย (ถ้ามี)

7.1 ช่วงเวลา

ตามแผนการศึกษา

7.2 การเตรียมการ

- 1) มอบหมายอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการให้นักศึกษาเป็นรายคน หรือรายกลุ่ม
- 2) อาจารย์ที่ปรึกษาให้คำปรึกษาในการเลือกหัวข้อ กระบวนการทำโครงการวิจัยโดย กำหนด ชั่วโมงและแนะนำเกี่ยวกับกระบวนการศึกษาค้นคว้า กระบวนการทำโครงการวิจัยและการ ประเมินผล
- 3) จัดสรรงบประมาณสนับสนุนการวิจัย จัดสิ่งอำนวยความสะดวก และเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 4) ศึกษานำเสนอผลการศึกษาต่อคณาจารย์ผู้รับผิดชอบเพื่อรับข้อเสนอแนะและ ประเมินผล

7.3 การประเมินผล

นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจในกระบวนการวิจัยเบื้องต้นโดยสามารถบูรณาการความรู้ ทาง เทคโนโลยีดิจิทัลการสร้างสื่อสร้างสรรค์ และความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่องานวิจัย รวมทั้งสามารถนำเสนอผลงานวิจัย โดยผลลัพธ์การเรียนรู้เกี่ยวกับการทำโครงการหรืองานวิจัย และ กระบวนการประเมินผล ดังนี้

7.3.1 ผลลัพธ์การเรียนรู้

- 1) เข้าใจความเข้ากันได้ของ ซอฟต์แวร์ ฮาร์ดแวร์ และระบบปฏิบัติการ
- 2) นำซอฟต์แวร์พื้นฐานไปใช้ในสำนักงานเพื่อการสร้างสรรค์สื่อ และความรู้ด้านสื่อดิจิทัลอย่าง มีอาชีพ
- 3) มีทักษะและความเข้าใจในการรวบรวมและวิเคราะห์ขั้นตอนข้อมูลความต้องการของผู้ใช้ เพื่อ การสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลตามวัตถุประสงค์การใช้งาน
- 4) ประยุกต์ใช้เครื่องมือในการวิเคราะห์ปัญหาและความต้องการในการออกแบบงาน
- 5) ประยุกต์ระเบียบวิธีวิจัยเพื่อการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล
- 6) มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล

7.3.2 กระบวนการประเมินผล ดังนี้

- 1) อาจารย์ผู้ประสานงานรายวิชากำหนดหัวข้อ และเกณฑ์การประเมินผล
- 2) นักศึกษารายงานความก้าวหน้าและผลการเรียนรู้ของตนเองตามแบบฟอร์มอย่างต่อเนื่อง
- 3) อาจารย์ที่ปรึกษาและอาจารย์ที่ผู้ประสานงานรายวิชาประเมินผลจากความก้าวหน้าในการ
- 4) ทำโครงการและผลการเรียนรู้
- 5) อาจารย์ที่ปรึกษาและอาจารย์ผู้เป็นกรรมการสอบเข้าร่วมกิจกรรมของผู้เรียนและประเมินผล จากการนำเสนอผลงาน

- 6) อาจารย์ผู้ประสานงานรายวิชานำเสนอผลการเรียนของผู้เรียนตามเกณฑ์ที่กำหนดและขอความเห็นชอบผ่านคณะกรรมการหลักสูตร

8. ความคาดหวังของผลลัพธ์การเรียนรู้เมื่อสิ้นปีการศึกษา

ชั้นปีที่	ความคาดหวังของผลลัพธ์การเรียนรู้เมื่อสิ้นปีการศึกษา	PLO 1	PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5	PLO 6	PLO 7	PLO 8
1 "Replica" สร้างสื่อตาม ต้นแบบ	ใช้ภาษาอังกฤษสื่อสารในชีวิตประจำวัน และในการเรียน เช่น การอภิปราย การนำเสนอ ผลงาน การสัมภาษณ์ ได้			✓	✓				
	อธิบายและสร้างสรรค์งานศิลปะ ที่มีการจัดองค์ประกอบศิลป์ขั้นพื้นฐาน					✓	✓		
	เขียนและประยุกต์ใช้คำสั่งพื้นฐานทางด้านโปรแกรมคอมพิวเตอร์					✓	✓		
	สร้างงานกราฟิกอย่างง่าย เช่น เรขศิลป์ งานเวกเตอร์ 2 มิติ					✓	✓		
	ออกแบบโปรแกรมที่มีส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ (User Interface) เพื่อส่งเสริมประสบการณ์ผู้ใช้ที่ดี (User Experience)			✓		✓	✓	✓	
	อธิบายความสำคัญของจรรยาบรรณในการสร้างสื่อพร้อมทั้งมีวิจารณญาณ และคำนึงถึงผลกระทบของการใช้สื่อในบริบทของสังคม	✓					✓		
	วิเคราะห์และใช้ความรู้ในการวางแผนการพัฒนาสื่อ-อย่างเป็นขั้นตอนและสร้างสรรค์		✓						✓
	สามารถใช้ตรรกะในการแก้ปัญหาในการทำงานอย่างมีวิจารณญาณ		✓						
2 "Experiment" ประยุกต์เชิง ทดลอง	สื่อสารภาษาอังกฤษตามหัวข้อที่หลากหลายในเชิงวิชาการ เช่น งานศิลปะ ปัญหาสิ่งแวดล้อม ความเคลื่อนไหวทางสังคม การสื่อสารทางธุรกิจ/Pitching			✓	✓	✓			
	ประยุกต์ใช้ทฤษฎีองค์ประกอบการออกแบบสื่อขั้นพื้นฐาน					✓	✓		
	สร้างสื่อที่ใช้เทคนิคซับซ้อนขึ้น เช่น การสร้างโมเดล 3 มิติ การออกแบบเกม เว็บไซต์ โมชันกราฟิก และเอไอสำหรับสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยี	✓	✓			✓	✓	✓	

ชั้นปีที่	ความคาดหวังของผลลัพธ์การเรียนรู้เมื่อสิ้นปี การศึกษา	PLO	PLO	PLO	PLO	PLO	PLO	PLO	PLO
		1	2	3	4	5	6	7	8
3 “Originator” สร้างสรรค์ผลงาน ของตนเอง	ประยุกต์ใช้ความรู้และเทคนิคในการ สร้างสรรค์ผลงานจากการริเริ่มแนวคิดของ ตนเอง	✓	✓					✓	✓
	บูรณาการความรู้ในการพัฒนาสื่อดิจิทัลตาม ความต้องการของอุตสาหกรรม หรือบริษัท ทางสังคมและวัฒนธรรม			✓		✓	✓	✓	✓
	พัฒนาสื่อดิจิทัลที่มีคุณภาพโดยประยุกต์ ทฤษฎีความงามทางสุนทรียศาสตร์					✓	✓	✓	
	พัฒนาสื่อสร้างสรรค์ที่มีเอกลักษณ์ สะท้อน แนวคิดใหม่					✓	✓	✓	
	ริเริ่มและพัฒนาโครงการสื่อสร้างสรรค์โดยใช้ วิธีการค้นคว้าหาความรู้จากแหล่งข้อมูล อ้างอิงที่น่าเชื่อถือด้วยตนเอง	✓	✓			✓	✓	✓	
4 “Media Master” มาสเตอร์ด้านสื่อ	ประยุกต์ใช้ภาษาอังกฤษสำหรับการนำเสนอ ผลงานเชิงวิชาการ				✓				
	ประยุกต์ใช้องค์ความรู้และเทคนิคในการ สร้างสรรค์ผลงานในการทำงานจริงในสถาน ประกอบการ	✓		✓		✓	✓	✓	✓
	วางแผน สื่อสาร และทำงานร่วมกับผู้อื่นใน การจัดการดำเนินการโครงการให้สำเร็จ	✓	✓	✓	✓				
	พัฒนาสื่อให้มีคุณภาพ และสอดคล้องกับ ความต้องการของอุตสาหกรรม	✓				✓	✓	✓	✓

หมวดที่ 5 ความพร้อมและศักยภาพในการบริหารหลักสูตร

1. การบริหารทรัพยากร

1.1 การบริหารงบประมาณ

คณะ/หลักสูตรจัดสรรงบประมาณแผ่นดินและงบประมาณเงินรายได้เพื่อจัดซื้อตำรา สื่อการเรียน การสอน โสตทัศนูปกรณ์ และวัสดุครุภัณฑ์คอมพิวเตอร์อย่างเพียงพอเพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนในชั้นเรียนและสร้างสภาพแวดล้อมให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักศึกษา

1.2 ทรัพยากรการเรียนการสอนที่มีอยู่เดิม

- 1) หนังสือ / ตำรา
- 2) สื่อการเรียนรู้
- 3) ครุภัณฑ์

1.3 การจัดหาทรัพยากรการเรียนการสอนเพิ่มเติม

- 1) มีคณะกรรมการวางแผน จัดหา และติดตามการใช้ทรัพยากรการเรียนการสอน
- 2) อาจารย์ผู้สอนและผู้เรียนเสนอรายชื่อหนังสือ สื่อ และตำรา ไปยังคณะกรรมการ
- 3) จัดสรรงบประมาณ
- 4) จัดระบบการใช้ทรัพยากรการเรียนการสอน

1.4 งบประมาณตามแผน

1.4.1 งบประมาณรายรับ (หน่วยบาท)

รายละเอียด รายรับ	ปีงบประมาณ				
	2568	2569	2570	2571	2572
ค่าบำรุงการศึกษา	-	-	-	-	-
ค่าลงทะเบียน	13,886,000.00	17,389,800.00	21,283,100.00	23,359,500.00	23,359,500.00
เงินอุดหนุนจากรัฐบาล	-	-	-	-	-
รวมรายรับ	13,886,000.00	17,389,800.00	21,283,100.00	23,359,500.00	23,359,500.00

1.4.2 งบประมาณรายจ่าย (หน่วยบาท)

หมวด เงิน	ปีงบประมาณ				
	2568	2569	2570	2571	2572
ก. งบดำเนินการ					
1. ค่าใช้จ่ายบุคลากร	6,664,900.00	6,884,600.00	7,112,900.00	7,350,600.00	7,597,600.00
2. ค่าใช้จ่ายดำเนินงาน (ไม่รวม 3)	1,100,000.00	1,100,000.00	1,100,000.00	1,100,000.00	1,100,000.00
3. ทุนการศึกษา	379,000.00	379,000.00	379,000.00	379,000.00	379,000.00
4. รายจ่ายระดับมหาวิทยาลัย	1,666,400.00	2,086,800.00	2,554,000.00	2,803,200.00	2,803,200.00
รวม (ก)	9,810,300.00	10,450,400.00	10,045,900.00	10,532,800.00	11,879,800.00
ข. งบลงทุน					
ค่าครุภัณฑ์	330,000.00	330,000.00	330,000.00	330,000.00	330,000.00
รวม (ข)	330,000.00	330,000.00	330,000.00	330,000.00	330,000.00
รวม (ก) + (ข)	10,140,300.00	10,780,400.00	10,375,900.00	10,862,800.00	12,209,800.00
จำนวนนักศึกษา	107	134	164	180	180
ค่าใช้จ่ายต่อคนต่อปี	94,769.16	80,450.75	63,267.68	60,348.89	67,832.22

2. ชื่อ สกุล เลขประจำตัวบัตรประชาชน ตำแหน่งและคุณวุฒิของอาจารย์

2.1 อาจารย์ประจำหลักสูตร

ที่	เลขประจำตัวประชาชน	ตำแหน่งทางวิชาการ	ชื่อ-สกุล	ระดับการศึกษา	วุฒิการศึกษาที่สำเร็จการศึกษาในแต่ละระดับ			
					ปีที่สำเร็จการศึกษา	ชื่อหลักสูตร	สาขาวิชา	ชื่อสถาบัน
1		ผู้ช่วยศาสตราจารย์	นางสาว อาทิตยา นิตยโชติ*	ปริญญาเอก	2555	Ph.D.	Computer Science	University of Southampton, United Kingdom
				ปริญญาโท	2551	M.Sc.	Web Technology	University of Southampton, United Kingdom
				ปริญญาตรี	2550	B.Sc.	Computer Science	Bangalore University, India
2		ผู้ช่วยศาสตราจารย์	นายธนศ ปานรัตน์*	ปริญญาเอก	2556	ปร.ด.	ชีววิทยาโมเลกุลและชีวสารสนเทศ	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
				ปริญญาโท	2550	วท.ม.	วิทยาการคอมพิวเตอร์	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
				ปริญญาตรี	2546	วท.บ.	วิทยาการคอมพิวเตอร์	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี
3		อาจารย์	นางสาวไพลิน ทาวรวิจิตร*	ปริญญาเอก	2562	ปร.ด.	Design Arts (International Program)	มหาวิทยาลัยศิลปากร
				ปริญญาโท	2553	M.A.	Visual Arts (Illustration)	University of the Arts London, United Kingdom

ที่	เลขประจำตัวประชาชน	ตำแหน่งทางวิชาการ	ชื่อ-สกุล	ระดับการศึกษา	วุฒิการศึกษาที่สำเร็จการศึกษาในแต่ละระดับ			
					ปีที่สำเร็จการศึกษา	ชื่อหลักสูตร	สาขาวิชา	ชื่อสถาบัน
				ปริญญาตรี	2549	ศศ.บ.	การออกแบบนิเทศศิลป์	มหาวิทยาลัยศิลปากร
4		อาจารย์	นาย จิตรพล อินทศิริสวัสดิ์*	ปริญญาเอก	2564	Ph.D.	Digital Arts	University of Kent, United Kingdom
				ปริญญาโท	2551	M.Sc.	Communication and Media Engineering	University of Applied Sciences Offenburg, Germany
				ปริญญาตรี	2545	วศ.บ.	วิศวกรรมโทรคมนาคม	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
5		อาจารย์	นางสาว วรณิศา มัจฉา*	ปริญญาเอก	2563	Ph.D.	Informatics	University of Edinburgh, United Kingdom
				ปริญญาโท	2556	M.Sc.	Information Technology	University Teknologi PETRONAS, Malaysia
				ปริญญาตรี	2553	B.Tech.	Information and Communication Technology	University Teknologi PETRONAS, Malaysia

*อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

2.2 อาจารย์ประจำที่เป็นอาจารย์ผู้สอนในหลักสูตรนี้

ที่	เลขประจำตัวประชาชน	ตำแหน่งทางวิชาการ	ชื่อ-สกุล	ระดับการศึกษา	วุฒิการศึกษาที่สำเร็จการศึกษาในแต่ละระดับ			
					ปีที่สำเร็จการศึกษา	ชื่อหลักสูตร	สาขาวิชา	ชื่อสถาบัน
1		อาจารย์	Mr.Dimitrije Curcic	ปริญญาโท	2553	M.A.	Graphic Designer	Academy of Arts in Novi Sad, Serbia
				ปริญญาตรี	2547	Graduate Graphic Designer	Graduate Teacher of Visual Arts	University of Novi Sad, Academy of Arts in Novi Sad, Serbia
2		อาจารย์	นาย ฮัมบาลี เจมะ	ปริญญาเอก	2564	ค.ด.	อุดมศึกษา	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
				ปริญญาโท	2556	ศศ.ม.	การสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ	มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
				ปริญญาตรี	2553	ศศ.บ.	ภาษาและวรรณคดีอังกฤษ	มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
3		อาจารย์	นาย เกียรติศักดิ์ ธารสารบริสุทธิ์	ปริญญาโท	2560	M.A.	English Language	The University of Melbourne, Australia
				ปริญญาตรี	2557	ค.บ.	มัธยมศึกษา (การสอนภาษาอังกฤษ)	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
4		อาจารย์	Mr.Ramchanso Awungshi Shimray	ปริญญาเอก	2565	Ph.D.	English	William Carey University, India
				ปริญญาโท	2558	MPhil	English	Pune University, India
				ปริญญาโท	2556	M.A.	English	Pune University, India
				ปริญญาตรี	2554	B.A.	English	Pune University, India
5		อาจารย์	Mr.Ringphami Shimray	ปริญญาโท	2556	M.Com	Business Administration	Pune University, India
				ปริญญาตรี	2553	B.Com	Business Administration	Pune University, India

ที่	เลขประจำตัวประชาชน	ตำแหน่งทางวิชาการ	ชื่อ-สกุล	ระดับการศึกษา	วุฒิการศึกษาที่สำเร็จการศึกษาในแต่ละระดับ			
					ปีที่สำเร็จการศึกษา	ชื่อหลักสูตร	สาขาวิชา	ชื่อสถาบัน
6		อาจารย์	นาง อัจฉรา วิฑูสรพจน์	ปริญญาเอก ปริญญาโท ปริญญาตรี	2559 2548 2542	ปร.ด. วท.ม. บธ.บ.	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์ การจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ ระบบสารสนเทศ	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

หมวดที่ 6 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

1. คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

- 1) สำเร็จการศึกษาไม่ต่ำกว่ามัธยมศึกษาตอนปลายตามหลักสูตรของกระทรวงศึกษาธิการหรือเทียบเท่า
- 2) ผ่านการคัดเลือกตามเกณฑ์ของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษาและหรือเป็นไปตามระเบียบข้อบังคับของการคัดเลือกของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
- 3) มีคะแนนการทดสอบภาษาอังกฤษที่ได้มาตรฐานที่สอบมาแล้วไม่เกินสองปีนับวันที่ยื่นพร้อมหลักฐาน โดยต้องส่งผลคะแนนภาษาอังกฤษอย่างใดอย่างหนึ่ง ภายในสัปดาห์แรกของการเปิดภาคการศึกษาที่ 1 ของชั้นปีที่ 1 ได้แก่
 - IELTS ไม่ต่ำกว่า 4.5 หรือ
 - TOEFL ITP (Institutional Testing Program) ไม่ต่ำกว่า 470 หรือ
 - TOEFL (Internet-based) ไม่ต่ำกว่า 50 หรือ
 - TOEIC ไม่ต่ำกว่า 450 หรือ
 - GSAT ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 60 (การเขียน-อ่านภาษาอังกฤษ) หรือ
 - PSU-TEP โดยมีคะแนนทดสอบทักษะทางการพูด การฟัง การอ่าน และการเขียน เฉลี่ย ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 60
- 4) ในกรณีที่ไม่เป็นไปตามข้อ 3) ให้ลงทะเบียนรายวิชาภาษาอังกฤษแบบไม่นับหน่วยกิตและต้องได้รับสัญลักษณ์ "S" ดังนี้

○ 142-001G8 ยกเครื่องเรื่องอังกฤษ	2((2)-0-4)
○ 142-002G8 อังกฤษออนแอร์	2((2)-0-4)

2. ปัญหาของนักศึกษาแรกเข้า

นักศึกษาแรกเข้าของระบบรับกลางมีผลทดสอบภาษาอังกฤษที่ใช้ยื่นสมัครไม่สอดคล้องกับความสามารถจริงจากผลคะแนนที่ได้โดยเฉพาะด้านการสื่อสาร

3. กลยุทธ์ในการดำเนินการเพื่อแก้ไขปัญหา/ข้อจำกัดของนักศึกษาในข้อ 2

นักศึกษาที่มีผลการเรียนภาษาอังกฤษต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ให้เข้าเรียนภาษาอังกฤษในโครงการเตรียมความพร้อมภาษาอังกฤษก่อนเข้าศึกษาเป็นเวลาไม่เกิน 1 ปี และไม่น้อยกว่า 60 ชั่วโมง โดยเข้าเรียนในหลักสูตรที่กำหนด

4. แผนการรับนักศึกษาและจำนวนนักศึกษาที่คาดว่าจะสำเร็จการศึกษา ในระยะ 5 ปี

จำนวนนักศึกษา	จำนวนนักศึกษาแต่ละปีการศึกษา				
	2568	2569	2570	2571	2572
ปีที่ 1	45	45	45	45	45
ปีที่ 2	-	45	45	45	45
ปีที่ 3	-	-	45	45	45
ปีที่ 4	-	-	-	45	45
รวม	45	90	135	180	180
จำนวนนักศึกษาที่คาดว่าจะสำเร็จการศึกษา	-	-	-	45	45

หมวดที่ 7 การประเมินผลการเรียน และ เกณฑ์การสำเร็จการศึกษา

1. กฎระเบียบ หรือ หลักเกณฑ์ ในการให้ระดับคะแนน (เกรด)

เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ว่าด้วยการศึกษาชั้นปริญญาตรีและการศึกษาตลอดชีวิต พ.ศ.2563

2. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

2.1 เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ว่าด้วยการศึกษาชั้นปริญญาตรีและการศึกษาตลอดชีวิต พ.ศ. 2563 โดยต้องเรียนครบตามจำนวนหน่วยกิตที่กำหนดไว้ในหลักสูตร และต้องได้รับคะแนนเฉลี่ยไม่ต่ำกว่า 2.00 จากระบบ 8 ระดับคะแนน และบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี

2.2 ปฏิบัติตามประกาศของมหาวิทยาลัยที่อาจมีการประกาศเพิ่มเติมในภายหลัง

2.3 มีคะแนนการทดสอบภาษาอังกฤษที่ได้มาตรฐานอย่างใดอย่างหนึ่ง ได้แก่

- IELTS ไม่ต่ำกว่า 5.0 หรือ
- TOEFL ITP (Institutional Testing Program) ไม่ต่ำกว่า 500 หรือ
- TOEFL (Internet-based) ไม่ต่ำกว่า 61 หรือ
- TOEIC ไม่ต่ำกว่า 600 หรือ
- PSU English Skills Test (PSU-EST) ไม่ต่ำกว่า 56 หรือ
- PSU-TEP โดยมีคะแนนทดสอบทักษะทางด้าน การพูด การฟัง การอ่าน และ การเขียน เฉลี่ยไม่ต่ำกว่าร้อยละ 65

หมายเหตุ วันที่ทำการสอบทุกประเภทในข้อ 2.3 นักศึกษาต้องได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์แล้ว

นักศึกษาอาจยื่นผลการทดสอบที่ได้ทำการทดสอบก่อนการขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ได้ในกรณีที่นักศึกษามีผลการทดสอบความรู้ภาษาอังกฤษเทียบเท่า CEFR ระดับ B2 โดยมีผลการสอบเกณฑ์ใดเกณฑ์หนึ่ง ที่ทดสอบมาแล้วไม่เกินสองปีนับถึงวันที่ยื่นพร้อมหลักฐานต่อหลักสูตร ดังนี้

- TOEIC ไม่น้อยกว่าระดับคะแนน 785 หรือ
- TOEFL ไม่น้อยกว่าระดับคะแนน 543 หรือ
- TOEFL (Internet-based) ไม่น้อยกว่าระดับคะแนน 72 หรือ
- IELTS ไม่น้อยกว่าระดับคะแนน 5.5 หรือ

3. การอุทธรณ์ผลการศึกษาของนักศึกษา

ในกระบวนการดำเนินการข้อร้องเรียน นักศึกษาสามารถอุทธรณ์ผลการศึกษา การเรียนการสอน หรือ ปัญหาต่างๆ ได้โดยยื่นคำ ร้องโดยกรอก general request form ผ่านงานหลักสูตร หลังจากนั้นเจ้าหน้าที่ของหลักสูตร จะติดต่ออาจารย์ผู้ที่เกี่ยวข้อง พร้อมประธานหลักสูตร เพื่อให้อาจารย์ผู้เกี่ยวข้องชี้แจงใน

ที่ประชุมวิชาการ และพิจารณาผลการอุทธรณ์ หลังจากนั้นประธานหลักสูตรจะเป็นผู้ชี้แจงผลการพิจารณาต่อผู้อุทธรณ์

หมวดที่ 8 การประกันคุณภาพหลักสูตร

1. การจัดการคุณภาพหลักสูตร

หลักสูตรฯ มีแนวทางการวางแผน ควบคุม ประกันและปรับปรุงคุณภาพหลักสูตร ดังนี้

1.1) การวางแผนสร้าง/พัฒนาหลักสูตร: หลักสูตรฯ ได้สร้าง/พัฒนาหลักสูตรตามแนวทาง OBE โดยมีการแต่งตั้งผู้มีส่วนได้ส่วนเสียภายนอกเป็นกรรมการปรับปรุงหลักสูตรร่วมกับคณาจารย์ในหลักสูตร มีการสำรวจความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียครบทุกภาคส่วน และสอดคล้องตาม มาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 ตลอดจนวิเคราะห์ผลการดำเนินงานของหลักสูตรฯ ที่ผ่านมา (ภาคผนวก ฏ) โดยนำผลการวิเคราะห์มากำหนดเป็น PLOs ของหลักสูตร หลักสูตรฯ นำ PLOs มากำหนด A / S / K แล ว ส ร ำ ง ร ำ ย วิ ช า / ชุ ด วิ ช า ที่ตอบสนองต่อ A / S / K ที่สอดคล้องกับ PLOs ของหลักสูตร (ภาคผนวก ก-ค) และกำหนดโครงสร้างหลักสูตร ตลอดจนกำหนดกลยุทธ์การประเมินและกลยุทธ์การวัดประเมินผลเพื่อให้เป็นแนวทางแก่อาจารย์ผู้สอนในการจัดการเรียนการสอนและการประเมินผล (หมวด 4) นอกจากนี้ หลักสูตรฯ ยังมีการให้ ผู้ ส อ น ต้ อ ง จั ด ท ำ แนวนการสอนก่อนเปิดภาคการศึกษา เป็นต้น

1.2) การควบคุมคุณภาพหลักสูตร: หลักสูตรฯ กำหนดการวิธีการวัดคุณภาพหลักสูตรฯ ดังนี้

คุณภาพ	วิธีการวัด
ด้านเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร	ร้อยละเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรที่เป็นไปตามข้อกำหนด
ด้านการบริหารหลักสูตร	ผลประเมินตามเกณฑ์ที่ได้ตกลงกับทางมหาวิทยาลัยฯ เช่น AUN QA เป็นต้น ในระดับคะแนนที่รับได้ (acceptable)

หลักสูตรฯ ได้มีผู้เกี่ยวข้องกับการควบคุมคุณภาพหลักสูตรดังนี้

กรรมการวิชาการระดับมหาวิทยาลัยและคณะดูแลคุณภาพการจัดการเรียนการสอนของหลักสูตรในภาพรวม

คณะกรรมการบริหารหลักสูตรและผู้รับผิดชอบหลักสูตรทำหน้าที่พัฒนาและบริหารหลักสูตร ร่วมกันกำหนดแนวทางการจัดการเรียนรู้อวมถึงการสร้างบรรยากาศเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียน การติดตามประเมินผลหลักสูตร การปรับปรุงพัฒนาการดำเนินการอย่างต่อเนื่อง ภายใต้แนวทางการประกันคุณภาพตามเกณฑ์ AUN-QA และรายงานมหาวิทยาลัยทุกสิ้นปีการศึกษา

อาจารย์ผู้ประสานงานรายวิชา ทำหน้าที่ จัดทำ course specification วางแผนการจัดการเรียน การสอนร่วมกับอาจารย์ผู้สอน ดำเนินการจัดการเรียนการสอน และติดตามประเมินผลรายวิชาที่ รับผิดชอบเป็นไปอย่างมีคุณภาพ

1.3) การประกันคุณภาพหลักสูตร: หลักสูตรกำหนดตัวชี้วัดและใช้เกณฑ์ประกันคุณภาพ เช่น AUN-QA

ในการติดตามคุณภาพหลักสูตร ประจำปี (ข้อ 2) โดยตัวชี้วัดที่ไม่เป็นไปตามที่หลักสูตรฯ กำหนด หรือ ผลประเมินตามเกณฑ์คุณภาพหลักสูตรฯ ที่หลักสูตรกำหนดมีค่าต่ำกว่าข้อเป้าหมาย จะถูกนำมา
ป ร ั บ ป รุ ง ใน
ข้อ 1.4)

1.4) การพัฒนา/ปรับปรุงหลักสูตรประจำปี: กรรมการบริหารหลักสูตรฯ มีการประชุมเพื่อติดตาม และปรับปรุงกระบวนการที่มีตัวชี้วัดที่ไม่เป็นไปตามเกณฑ์หรือค่าเป้าหมายที่กำหนดไว้ในข้อ 1.3) และ ติดตามการปรับปรุงในรอบการประเมินที่ผ่านมา

2. ตัวชี้วัดคุณภาพหลักสูตรฯ ด้านเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร ประจำปี

หลักสูตรฯ ได้มีการกำหนดตัวชี้วัดคุณภาพหลักสูตร ด้านเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรฯ ประจำปี เพื่อใช้ในการกำกับและปรับปรุงคุณภาพหลักสูตร โดยมีตัวชี้วัด 7 ตัวชี้วัด ดังนี้

1. อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรอย่างน้อยร้อยละ 80 มีการประชุมหลักสูตรเพื่อวางแผน ติดตาม และ ทบทวนการดำเนินงานหลักสูตร อย่างน้อย 2 ครั้งต่อปี โดยต้องบันทึกการประชุมทุกครั้ง

2. ร้อยละ 100 ของผู้รับผิดชอบหลักสูตร อาจารย์ประจำ และอาจารย์ผู้สอนที่เป็นไปตามเกณฑ์ มาตรฐาน

ที่เกี่ยวข้อง (เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565)

3. ร้อยละ 100 ของรายวิชา/ชุดวิชาที่เปิดสอนมีรายละเอียดในระบบ course specification อย่างน้อย ก่อนการเปิดสอนในแต่ละภาคการศึกษา

4. ร้อยละ 100 ของรายวิชา/ชุดวิชาที่เปิดสอนมีการจัดทำรายงานผลการดำเนินการในระบบ course specification ภายใน 30 วัน หลังสิ้นสุดภาคการศึกษา

5. ร้อยละ 100 ของรายวิชา/ชุดวิชาที่เปิดสอนในแต่ละภาคการศึกษามีการพัฒนา/ปรับปรุง การจัดการ เรียนการสอน กลยุทธ์การสอนหรือการประเมินผลการเรียนรู้จากผลการดำเนินงานที่รายงานในปีที่ผ่านมา

6. อาจารย์ใหม่ (ถ้ามี) ทุกคนได้รับการปฐมนิเทศหรือคำแนะนำด้านการจัดการเรียนการสอน

7. อาจารย์ประจำทุกคนได้รับการพัฒนาทางวิชาการและ/หรือวิชาชีพอย่างน้อยปีละ 1 ครั้ง

3. การบริหารความเสี่ยง

ด้านความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

หลักสูตรฯ ได้มีการสอบถามความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตที่มีต่อบัณฑิตในหลักสูตรทุกปี เพื่อ ติดตามความทันสมัยขององค์ความรู้หรือทักษะที่ผู้ใช้บัณฑิตต้องการ ในกรณีที่ผู้ใช้บัณฑิตต้องการ องค์ ความรู้ที่ทันสมัยหรือทักษะที่เพิ่มเติมจากที่ระบุไว้ในโครงสร้างหลักสูตร หลักสูตรมีแนวทาง ดังนี้

- เพิ่มเติมเนื้อหาหรือทักษะดังกล่าวในรายวิชาที่บรรจุอยู่ในโครงสร้างหลักสูตรหรือเสนอขอเปิด รายวิชาใหม่

- จัดกิจกรรมนอกหลักสูตรเพื่อให้ นักศึกษามีองค์ความรู้หรือทักษะที่ผู้ใช้บัณฑิตต้องการ
- การสนับสนุนสิ่งอำนวยความสะดวกและสื่อการเรียนรู้ ห้องปฏิบัติการและซอฟต์แวร์ที่ทันสมัย เพียงพอต่อความต้องการ และมีความปลอดภัย

ด้านผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา/ชุดวิชาและระดับหลักสูตร

หลักสูตรฯ ได้มีการกำหนดผลการเรียนรู้ระดับรายวิชา/ชุดวิชาและระดับชั้นปี เพื่อใช้ในการติดตามพัฒนาการของนักศึกษาในแต่ละรายวิชา/ชุดวิชาและระดับชั้นปี เพื่อให้มั่นใจว่านักศึกษาจะบรรลุผลการเรียนรู้ที่หลักสูตรได้กำหนดไว้ตามระยะเวลาที่หลักสูตรกำหนด ในกรณีที่นักศึกษามีผลลัพธ์การเรียนรู้ไม่เป็นไปตามที่หลักสูตรกำหนด หลักสูตรมีแนวทาง ดังนี้

- จัดสอนเสริมให้แก่ นักศึกษาที่มีผลลัพธ์การเรียนรู้ต่ำกว่าที่หลักสูตรกำหนด
- จัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรเพื่อพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษาให้เป็นไปตามเกณฑ์ที่หลักสูตรกำหนด

ด้านอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร/อาจารย์ประจำหลักสูตร

หลักสูตรฯ ได้มีการสำรวจผลงานของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตรทุกปี เพื่อให้เป็นไปตามเกณฑ์ที่กระทรวง อว. กำหนด โดยมีการประชุมของกรรมการบริหารหลักสูตรในการติดตามหาแนวทางให้อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตรมีผลงานเป็นไปตามเกณฑ์ ในกรณีที่ไม่สามารถหาอาจารย์ทำหน้าที่ผู้รับผิดชอบหลักสูตรได้ หลักสูตรมีแนวทางดังนี้

- กำหนดให้อาจารย์ที่มีผลงานทางวิชาการอย่างต่อเนื่องมาทำหน้าที่ผู้รับผิดชอบหลักสูตร
- พิจารณาลดภาระงานสอนเพื่อให้อาจารย์มีเวลาการทำผลงานทางวิชาการ
- สนับสนุนและส่งเสริมด้านความรู้ทางวิชาการและเกิดผลงานวิจัยที่เป็นที่ยอมรับทั้งระดับชาติและนานาชาติ

ด้านจำนวนนักศึกษา

1) การรับนักศึกษา

หลักสูตรฯ มีการประชาสัมพันธ์หลักสูตรฯ และเพิ่มช่องทางต่าง ๆ ในการรับนักศึกษา ในกรณีที่หลักสูตรมี

นักศึกษาไม่เป็นไปตามแผนที่หลักสูตรกำหนด หลักสูตรมีแนวทาง

- เปิดรายวิชา/ชุดวิชา ในระบบ PSU NEXT U ที่เป็นที่ต้องการของภาคอุตสาหกรรม ชุมชนท้องถิ่น โดยใช้ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาใช้ในการเรียนการสอนมากขึ้น
- สร้างโรงเรียนเครือข่าย/MOU เพิ่มขึ้น
- การจัดสรรทุนการศึกษา
- ประชาสัมพันธ์ช่องทางสื่อออนไลน์ที่หลากหลายและมากขึ้น

2) การคงอยู่ของนักศึกษา

หลักสูตรฯ มีการบริหารจัดการหลักสูตรและรายวิชาเพื่อดูแลติดตามนักศึกษาของหลักสูตรระหว่างที่ศึกษาในหลักสูตร และมีแนวทางเพื่อลดจำนวนนักศึกษาลาออกกลางคัน ดังนี้

- จัดกิจกรรม Homeroom ให้คำปรึกษาและแนะแนว โดยอาจารย์ที่ปรึกษา สนับสนุน และให้ความช่วยเหลือและติดตามนักศึกษาที่มีผลการเรียนอ่อน และไม่เป็นไปตามเกณฑ์การศึกษา
- การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ (Learning Environment) การสร้างบรรยากาศในห้องเรียนและกิจกรรมที่มีความร่วมมือกันระหว่างนักศึกษา ช่วยสร้างความรู้สึกร่วมเป็นส่วนหนึ่งและความสนใจในการเรียน
- จัดให้มีทุนแลกเปลี่ยนการทำงานระหว่างการศึกษาให้กับนักศึกษาที่สนใจ เพื่อลดภาระทางการเงินของครอบครัว และทุนสนับสนุนอุดหนุนการศึกษาสำหรับนักศึกษาที่มีความสามารถด้านวิชาการ สมรรถนะด้านดิจิทัล และความสามารถทางภาษาอังกฤษ
- จัดให้มีกิจกรรมนอกหลักสูตรฯ เพิ่มเติมเพื่อเพิ่มประสบการณ์ด้านสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล รวมถึงสมรรถนะสากลให้นักศึกษาเพื่อส่งเสริมความเป็นนานาชาติมากยิ่งขึ้น เช่น
 - หลักสูตรฯ มีการเชิญผู้เชี่ยวชาญจากสถานประกอบการในต่างประเทศภายใต้ความร่วมมือทางวิชาการเพื่อสอนในรายวิชาหรือบรรยายในโครงการอบรมระยะสั้น รวมถึงการจัดกิจกรรมทางด้านภาษาอังกฤษ และกิจกรรมอื่นที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนของหลักสูตร
 - หลักสูตรฯ มีการสนับสนุนการจัดทำความร่วมมือด้านการพัฒนากำลังคน ความรู้ระบบนิเวศทางการศึกษา การวิจัยและพัฒนา กับสถานประกอบการ และความร่วมมือทางวิชาการสถานศึกษา ในต่างประเทศ เพื่อเพิ่มโอกาสในการศึกษาในต่างประเทศ เช่น Exchange Student Program และการฝึกปฏิบัติงานสหกิจศึกษาด้านสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล ณ ต่างประเทศ มากยิ่งขึ้น

3) ระยะเวลาในการสำเร็จการศึกษาเป็นไปตามแผน

หลักสูตรฯ กำกับดูแลและติดตามระยะเวลาในการสำเร็จการศึกษาโดยเฉลี่ย ในกรณีที่มีนักศึกษาตกค้างอยู่ในระบบการศึกษาโดยเฉลี่ยมากกว่า 4 ปี ตามแผนการศึกษา หลักสูตรมีแนวทาง ดังนี้

- มีกลไกในการติดตาม และพัฒนาความสามารถทางวิชาการด้านภาษาอังกฤษ เช่น การเตรียมความพร้อมผ่านกิจกรรม Preparatory Courses กิจกรรม Intensive Courses กิจกรรม In-House English Proficiency Test เพื่อเตรียมความพร้อมก่อนการวัดระดับภาษาอังกฤษที่สอดคล้องกับเกณฑ์ของหลักสูตรฯ และเกณฑ์ของมหาวิทยาลัย
- จัดให้มีคลินิกวิชาการให้คำปรึกษาด้านวิชาการและศาสตร์เฉพาะทางด้านสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัลที่ตอบสนองการพัฒนาทักษะการเรียนรู้และปฏิบัติงานของนักศึกษา โดยผู้เชี่ยวชาญจากภาคอุตสาหกรรม

หมวดที่ 9 ระบบและกลไกของการพัฒนาหลักสูตร

1. การพัฒนาหลักสูตรในภาพรวม

หลักสูตรฯ มีการแต่งตั้งกรรมการบริหารหลักสูตรฯ ที่มีคุณสมบัติเป็นไปตามประกาศ ของกระทรวง อว. โดยกรรมการทำหน้าที่ในการบริหารหลักสูตร การกำกับมาตรฐาน คุณภาพบัณฑิต ที่ทำให้เกิดการพัฒนาคุณภาพอย่างต่อเนื่องในด้านต่าง ๆ โดยใช้แนวทาง PDCA (Plan, Do, Check, Act) โดยทุกปี การศึกษา กรรมการบริหารหลักสูตรได้มีการติดตามพัฒนาการสมรรถนะของนักศึกษาในแต่ละชั้นปี เพื่อให้มั่นใจได้ว่าผู้เรียนสามารถบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ที่หลักสูตรได้วางไว้

นำผลประเมินจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทุกภาคส่วนมาปรับปรุงกระบวนการจัดการเรียนการสอนและการประเมินผล ตลอดจนโครงสร้างหลักสูตรและเนื้อหาสาระของรายวิชา

ทบทวนผลการดำเนินการและจัดทำรายงาน AUN-QA หรือดำเนินการตามเกณฑ์มาตรฐานอื่นที่ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ให้ความเห็นชอบ

ปรับปรุงหลักสูตรฯ ตามความเหมาะสมกับสถานการณ์ หรืออย่างน้อยต้องทุก ๆ 5 ปี โดยใช้กระบวนการออกแบบหลักสูตรตามแนวทาง OBE และมีผลลัพธ์การเรียนรู้ครอบคลุมมาตรฐานคุณวุฒิ ระดับ บ ุ ด ม คี ก ษ า พ.ศ. 2565 หรือ ฉบับที่มีผลบังคับใช้ปัจจุบัน

หลักสูตรฯ ได้มีช่องทางการสื่อสารและเผยแพร่ให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียรับทราบผ่านช่องทางต่าง ๆ เช่น website ของคณะ/ภาควิชา/หลักสูตร แผ่นพับประชาสัมพันธ์ สื่อ online อื่น ๆ เช่น Facebook เป็นต้น

2. การเตรียมการสำหรับอาจารย์ใหม่

การเตรียมการในระดับมหาวิทยาลัย

- 1) อาจารย์ใหม่ทุกคนต้องเข้ารับการปฐมนิเทศอาจารย์ใหม่
- 2) อาจารย์ใหม่ทุกคนต้องได้รับการฝึกอบรมตามโครงการสมรรถนะการสอนของอาจารย์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

การเตรียมการในระดับคณะ

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

3. การพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่คณาจารย์

3.1 การพัฒนาทักษะการจัดการเรียนการสอน การวัดและการประเมินผล

การพัฒนาในระดับมหาวิทยาลัย

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

การพัฒนาในระดับคณะ

- 1) การพัฒนาทักษะและนวัตกรรมทางการสอนผ่านเวทีแลกเปลี่ยนประสบการณ์และแนวคิดที่จัดขึ้นภายในคณะ (Sparkling Club: Teaching Forum)
- 2) การพัฒนาทักษะด้านวิจัย ผ่านเวทีแลกเปลี่ยนประสบการณ์และแนวคิดที่จัดขึ้นภายในคณะ (Sparkling Club: Research Forum)
- 3) จัดอบรมพัฒนาสมรรถนะอาจารย์สู่ความเป็น Creative Digital Citizen ที่ครอบคลุมทักษะในด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับด้านการเรียนการสอน และสอดคล้องกับการขับเคลื่อนวิทยาลัยนานาชาติ ได้แก่
 - บทบาทการเป็น Mentor ในชั้นเรียนยุคดิจิทัล
 - การจัดทำแผนการสอน
 - เทคนิคการสอนแบบ Active Learning
 - การเรียนการสอนแบบ STEM สู่เวทีการแข่งขัน
 - การพัฒนาสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์สำหรับการเรียนการสอน
 - การพัฒนาการเรียนการสอนให้เหมาะกับยุคศตวรรษที่ 21

3.2 การพัฒนาวิชาการและวิชาชีพด้านอื่น ๆ

การพัฒนาในระดับมหาวิทยาลัย

- 1) มหาวิทยาลัยให้ทุนสนับสนุนการไปเข้าร่วมประชุมเพื่อเสนอผลงานทางวิชาการในต่างประเทศ
- 2) มหาวิทยาลัยมีโครงการพัฒนาผู้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอก โดยการให้ทุนสนับสนุนเงินค่าใช้จ่าย รายเดือนสำหรับผู้เข้าร่วมโครงการที่นำเสนอผลงานพัฒนาการเรียนการสอน และทำวิจัย

การพัฒนาในระดับคณะ

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

4. การพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่บุคลากรสนับสนุนการเรียนการสอน (ถ้ามี)

การพัฒนาระดับคณะ / หลักสูตร

- 1) สนับสนุนงบประมาณสำหรับการพัฒนาบุคลากรเพื่อพัฒนางานอย่างมีประสิทธิภาพ
- 2) วางแผนและติดตามความก้าวหน้าของการปฏิบัติงานในสายอาชีพ มีการสนับสนุนให้บุคลากรทำงานวิจัยเพื่อเป็นการส่งเสริมการค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม
- 3) สร้างความต่อเนื่องในการปฏิบัติงานด้วยการทำ Job Rotation ให้บุคลากรมีงานหลักและงานรอง ที่เรียนรู้ร่วมกันผ่าน Coaching and Learning

5. การจัดการข้อร้องเรียน

หลักสูตรฯ มีกระบวนการจัดการข้อร้องเรียน โดยมีกรรมการบริหารหลักสูตรทำหน้าที่เป็นกรรมการจัดการข้อร้องเรียน ซึ่งมีช่องทางการรับแจ้งข้อร้องเรียนผ่าน e-mail ของกรรมการบริหารหลักสูตรหรือประธานหลักสูตรหรือบันทึกข้อความ เป็นต้น โดยมีการดำเนินการดังนี้

- รับข้อร้องเรียนผ่านช่องทางต่าง ๆ
- พิจารณาข้อร้องเรียนว่ากรรมการบริหารหลักสูตรมีอำนาจในการแก้ไขหรือไม่
- ในกรณีที่กรรมการบริหารหลักสูตรมีอำนาจในการแก้ไข กรรมการบริหารหลักสูตรแจ้งไปยังผู้ที่เกี่ยวข้องให้ดำเนินการแก้ไข แล้วแจ้งผลการแก้ไขให้ผู้ร้องเรียน
- ในกรณีที่กรรมการบริหารหลักสูตรไม่มีอำนาจในการแก้ไข กรรมการบริหารหลักสูตรประสานกับผู้บริหารระดับคณะหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อให้พิจารณาแก้ไข แล้วแจ้งผลการแก้ไขให้ผู้ร้องเรียน

ภาคผนวก

ก	ตารางวิเคราะห์ความสอดคล้องของ PLOs กับวิสัยทัศน์ พันธกิจ คุณลักษณะของบัณฑิต และความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	63
ข	ตารางแสดงผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs) กับ Knowledge/Attitude/Skill(KAS)	67
ค	ตารางแสดงรายวิชา กับ Knowledge/Attitude/Skill	76
ง	แบบฟอร์มแสดงร้อยละของกระบวนการจัดการเรียนรู้ของแต่ละรายวิชาในหลักสูตร ที่สะท้อนการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (active learning)	80
จ	ข้อมูลรายวิชาที่จัดการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน (Work Integrated Learning : WIL)	86
ฉ	ข้อมูลกลุ่มชุดวิชา (Module) ในหลักสูตร	91
ช	คำอธิบายรายวิชาตามแนวทาง OBE	98
ซ	ข้อมูลผลลัพธ์การเรียนรู้และการกระจายระดับของ K, A และ S หมวดวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์	146
ฅ	ข้อเสนอแนะของกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิและการดำเนินการของหลักสูตร	151
ฉ	ผลการวิเคราะห์การดำเนินงานของหลักสูตร และการเปรียบเทียบความแตกต่าง ระหว่างหลักสูตรเดิมกับหลักสูตรปรับปรุง	159
ฎ	ภาระงานสอนและผลงานทางวิชาการของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร และอาจารย์ประจำหลักสูตรทุกคน	171
ฏ	ข้อบังคับมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ว่าด้วยการศึกษาชั้นปริญญาตรี และการศึกษาตลอดชีวิต พ.ศ.2563	174
ฑ	คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตร	189

ภาคผนวก ก

ตารางวิเคราะห์ความสอดคล้องของ PLOs กับวิสัยทัศน์ พันธกิจ คุณลักษณะของบัณฑิต และความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของหลักสูตร	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8 (แผนสหกิจ ศึกษา)
Vision (University Level) A valuable university for driving sustainable development at the forefront of the world				✓		✓	✓	✓
Vision (Faculty Level) Recognizable Creative Digital International College at the International Level				✓	✓	✓	✓	
Mission 1 (University Level) Building academic and innovation leadership with research as a basis for the development of the southern region and the country, linking it to society and international networks			✓	✓			✓	✓
Mission 2 (University Level) Building human resources with academic and professional competence, integrity, discipline, pursuit of wisdom, social engagement, and skills in the 21st century on the basis of practical experience	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓
Mission 3 (University Level) Developing the university into a knowledge-based society based on cultural diversity and the principle of sufficiency economy, in order to foster development towards sustainability and a society of opportunity and fairness	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓
Mission 1 (Faculty Level) Deliver Innovative Creative Digital International Programs which meet the demands.				✓	✓	✓	✓	✓

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของหลักสูตร	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8 (แผนสหกิจ ศึกษา)
Mission 2 (Faculty Level) Address in Human Resource Development and Support Life-long Learning.	✓		✓				✓	
Mission 3 (Faculty Level) Produce a body of knowledge in digital media and technology research and innovation.				✓	✓	✓		
Mission 4 (Faculty Level) Offer academic services in the digital area to society.			✓		✓	✓	✓	✓
Mission 5 (Faculty Level) Enhance administrative system with efficiency.	✓							
อัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัย I-WiSe (Integrity, Wisdom, Social engagement) ชื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ใฝ่ปัญญา จิต สาธารณะ	✓	✓	✓	✓		✓		
ผลการเรียนรู้ของหมวดวิชาศึกษาทั่วไปของมหาวิทยาลัย (GE)	✓	✓	✓	✓				
Stakeholder Need 1 Digital Media Industries (ภาคอุตสาหกรรมทางดิจิทัลมีเดีย)								
1. A good command of English communication skills				✓				
2. Expertise in their respective fields in Digital Media					✓			
3. Comprehensive understanding of the digital media industry					✓			✓
4. Ability to communicate their ideas to others			✓	✓				
5. Patience and problem-solving abilities	✓	✓						

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของหลักสูตร	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8 (แผนสหกิจ ศึกษา)
6. Ability to work in a team			✓					
7. Being open-minded	✓		✓					
8. Having positive thinking	✓	✓						
Stakeholder Need 2								
Staffs (อาจารย์ประจำหลักสูตร)								
1. Having strong English communication skills				✓				
2. Professional Mindset	✓	✓	✓					
3. Ability to explain complex concepts		✓						
4. Strong interpersonal skills			✓	✓				
5. Adaptability and flexibility to work in a multicultural environment			✓					
6. Ability to apply and continuously update digital media literacy						✓	✓	
7. Integrating digital arts with technologies to create digital media					✓	✓		
8. Promoting creativity in digital media creation through a research-based approach						✓	✓	
Stakeholder Need 3								
ผู้ประกอบการ								
1. Responsibility	✓							
2. Ability to work in a team as a leader and a team member			✓					
3. Social etiquette and ethics	✓							
4. Exposure to internships and Cooperative Education								✓
5. Ability to express ideas				✓				

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของหลักสูตร	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8 (แผนสหกิจ ศึกษา)
Stakeholder Need 4								
นักศึกษาปัจจุบัน								
1. Being responsible and disciplined	✓		✓					
2. Benefit of mankind	✓							
3. Applying creativity and technology to produce digital work					✓		✓	
Stakeholder Need 5								
ศิษย์เก่า								
1. Systematic thinking		✓						
2. Enthusiasm to learn new things							✓	
3. Embracing uniqueness		✓					✓	
4. Understanding and respecting ethical norms	✓		✓	✓		✓		

ตารางแสดงผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs) กับ Knowledge / Attitude / Skill (K A S)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	Knowledge	Attitude	Skill
PLO 1 แสดงออกถึงการปฏิบัติตน อย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และเคารพ กฎระเบียบขององค์กร	K3 ความรู้ด้านภาษาศาสตร์ สังคม และวัฒนธรรม K19 ระเบียบวิธีวิจัย K20 ทรรศนะทางปัญญาและ เครื่องหมายการค้า K21 จรรยาบรรณและความสุจริตทาง วิชาการ	A1 มีระเบียบวินัยและตรงต่อเวลา A2 รับผิดชอบต่องานที่ได้รับ มอบหมาย A3 มีความเคารพและยอมรับในความ หลากหลายของบุคคลและวัฒนธรรม A4 กล้าแสดงออกและสามารถเรียนรู้ จากข้อผิดพลาดได้ A6 ให้ความสำคัญกับความสุจริตทาง วิชาการ, จริยธรรม, และจรรยาบรรณ ในการผลิตสื่อดิจิทัล A7 มีจิตสาธารณะและรับผิดชอบต่อ สังคม	S1 การฟังและพูดภาษาอังกฤษเพื่อ การสื่อสารทั่วไป S5 การดำเนินชีวิตที่เหมาะสมกับ บริบท S6 การดูแลสุขภาวะองค์กรรวม S7 การจัดการเวลาและลำดับ ความสำคัญของงาน S8 การสื่อสารและการเข้าสังคม S9 การใช้วิจารณญาณในการติดตาม ข้อมูลข่าวสาร S13 การเจรจาและประสานงาน
PLO 2 วิเคราะห์ข้อมูลและวาง แผนการแก้ไข ปัญหาได้อย่าง สร้างสรรค์	K4 การเป็นผู้ประกอบการ K5 กระบวนการสร้างโปรแกรม คอมพิวเตอร์พื้นฐาน	A4 กล้าแสดงออกและสามารถเรียนรู้ จากข้อผิดพลาดได้ A5 กระตือรือร้นในการเรียนรู้สิ่ง ใหม่ๆ เพื่อพัฒนาตนเอง	S4 การนำเสนอ S10 การวางแผนเพื่อแก้ปัญหาโดย ใช้ตรรกะ เหตุผล และขั้นตอนวิธี

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	Knowledge	Attitude	Skill
	K6 กระบวนการวิเคราะห์ ประสบการณ์ผู้ใช้และ ส่วนติดต่อกับ ผู้ใช้ K7 เครื่องมือการแสดงผลภาพ K12 กระบวนการใช้ตรรกะในการ แก้ปัญหา K14 การจัดการและการวิเคราะห์ ข้อมูล K19 ระเบียบวิธีวิจัย K22 การจัดการโครงการและการ วางแผน K23 การคิดเชิงออกแบบ K26 แนวคิดการพัฒนาที่ยั่งยืน	A6 ให้ความสำคัญกับความสุจริตทาง วิชาการ, จริยธรรม, และจรรยาบรรณ ในการผลิตสื่อดิจิทัล	S11 การใช้แนวคิดและกระบวนการทาง คณิตศาสตร์ S12 การรวบรวมข้อมูล และวิเคราะห์ ข้อมูล S15 การเลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและ สารสนเทศได้อย่างเหมาะสมกับ ลักษณะงาน S16 การคิดริเริ่มสร้างสรรค์
PLO3 แสดงพฤติกรรมการณ์มีความ รับผิดชอบและทำงานเป็นทีมเพื่อให้ บรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนด	K6 กระบวนการวิเคราะห์ ประสบการณ์ผู้ใช้และ ส่วนติดต่อกับ ผู้ใช้ K12 กระบวนการใช้ตรรกะในการ แก้ปัญหา K21 จรรยาบรรณและความสุจริตทาง วิชาการ	A1 มีระเบียบวินัยและตรงต่อเวลา A2 รับผิดชอบต่องานที่ได้รับ มอบหมาย A4 กล้าแสดงออกและสามารถเรียนรู้ จากข้อผิดพลาดได้ A5 กระตือรือร้นในการเรียนรู้สิ่ง ใหม่ ๆ เพื่อพัฒนาตนเอง	S4 การนำเสนอ S5 การดำเนินชีวิตที่เหมาะสมกับ บริบท S7 การจัดการเวลาและลำดับ ความสำคัญของงาน S8 การสื่อสารและการเข้าสังคม S13 การเจรจาและประสานงาน

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	Knowledge	Attitude	Skill
	K22 การจัดการโครงการและการวางแผน	A7 มีจิตสาธารณะและรับผิดชอบต่อสังคม	
PLO 4 สื่อสารภาษาอังกฤษเชิงวิชาการได้อย่างถูกต้องตามหลักภาษาและเหมาะสมตามบริบททางสังคมและวัฒนธรรม	K1 ความรู้ด้านไวยากรณ์และคำศัพท์ K2 ทฤษฎีและการปฏิบัติการฟัง พูด อ่าน เขียน K3 ความรู้ด้านภาษาศาสตร์ สังคม และวัฒนธรรม	A1 มีระเบียบวินัยและตรงต่อเวลา A2 รับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย A3 มีความเคารพและยอมรับในความหลากหลายของบุคคลและวัฒนธรรม A5 กระตือรือร้นในการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ เพื่อพัฒนาตนเอง	S1 การฟังและพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทั่วไป S2 การอ่านภาษาอังกฤษ S3 การเขียนภาษาอังกฤษ S4 การนำเสนอ
PLO 5 ใช้เครื่องมือในการออกแบบและสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลเพื่อการสื่อสารข้อมูลได้ตรงตามวัตถุประสงค์	K8 การจัดองค์ประกอบศิลป์ K9 การสร้างภาพด้วยคอมพิวเตอร์ K11 ความรู้และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลรวมถึง เครื่องมือที่ใช้สร้างสรรค์ศิลปะดิจิทัลและสื่อตอบโต้ K13 ความรู้ด้านศิลปะและการออกแบบสื่อ K23 การคิดเชิงออกแบบ K24 ความเท่าทันต่อเทคโนโลยีสมัยใหม่	A1 มีระเบียบวินัยและตรงต่อเวลา A2 รับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย A3 มีความเคารพและยอมรับในความหลากหลายของบุคคลและวัฒนธรรม A4 กล้าแสดงออกและสามารถเรียนรู้จากข้อผิดพลาดได้ A5 กระตือรือร้นในการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ เพื่อพัฒนาตนเอง A6 ให้ความสำคัญกับความสุจริตทางวิชาการ, จริยธรรม, และจรรยาบรรณในการผลิตสื่อดิจิทัล	S4 การนำเสนอ S7 การสร้างผลงานภาพถ่ายดิจิทัลโดยใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง S9 การใช้วิจารณญาณในการติดตามข้อมูลข่าวสาร S10 การวางแผนเพื่อแก้ปัญหาโดยใช้ตรรกะ เหตุผล และขั้นตอนวิธี S16 การคิดริเริ่มสร้างสรรค์ S18 การสร้างผลงานกราฟิก (วาดภาพ, ภาพเวกเตอร์, โมเดล 3 มิติ, ในการผลิตสื่อดิจิทัล)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	Knowledge	Attitude	Skill
			<p>ภาพเคลื่อนไหว) โดยใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง</p> <p>S19 การออกแบบและสร้างผลิตภัณฑ์หรือบริการดิจิทัลโดยใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง อย่างสร้างสรรค์</p> <p>S20 การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ แอปพลิเคชัน และเกม โดยใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง</p> <p>S21 การออกแบบและพัฒนาสื่อสมัยใหม่ โดยใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง</p>
<p>PLO 6 สร้างสรรค์สื่อดิจิทัลโดยใช้ความรู้ด้านศิลปะและเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีจรรยาบรรณ</p>	<p>K5 กระบวนการสร้างโปรแกรมคอมพิวเตอร์พื้นฐาน</p> <p>K9 การสร้างภาพด้วยคอมพิวเตอร์</p> <p>K11 ความรู้และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลรวมถึง เครื่องมือที่ใช้สร้างสรรค์ศิลปะดิจิทัลและสื่อตอบโต้</p>	<p>A1 มีระเบียบวินัยและตรงต่อเวลา</p> <p>A2 รับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย</p> <p>A5 กระตือรือร้นในการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ เพื่อพัฒนาตนเอง</p>	<p>S5 การดำเนินชีวิตที่เหมาะสมกับบริบท</p> <p>S8 การสื่อสารและการเข้าสังคม</p> <p>S10 การวางแผนเพื่อแก้ปัญหาโดยใช้ตรรกะ เหตุผล และขั้นตอนวิธี</p> <p>S11 การใช้แนวคิดและกระบวนการทางคณิตศาสตร์</p>

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	Knowledge	Attitude	Skill
	<p>K13 ความรู้ด้านศิลปะและการออกแบบสื่อ</p> <p>K15 การสร้างแบบจำลองสามมิติ</p> <p>K16 การสร้างภาพเคลื่อนไหว</p> <p>K25 การพัฒนาสื่อสมัยใหม่ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสมือนและความจริงเสริม</p>	<p>A6 ให้ความสำคัญกับความสุจริตทางวิชาการ, จริยธรรม, และจรรยาบรรณในการผลิตสื่อดิจิทัล</p> <p>A7 มีจิตสาธารณะและรับผิดชอบต่อสังคม</p>	<p>S15 การเลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศได้อย่างเหมาะสมกับลักษณะงาน</p> <p>S17 การสร้างผลงานภาพถ่ายดิจิทัลโดยใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง</p> <p>S18 การสร้างผลงานกราฟิก (วาดภาพ, ภาพเวกเตอร์, โมเดล 3 มิติ, ภาพเคลื่อนไหว) โดยใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง</p> <p>S19 การออกแบบและสร้างผลิตภัณฑ์หรือบริการดิจิทัลโดยใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง อย่างสร้างสรรค์</p>
<p>PLO 7 พัฒนาสื่อดิจิทัลที่ตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายโดยบูรณาการความรู้จากการค้นคว้าด้วยตนเองและทักษะการออกแบบ</p>	<p>K5 กระบวนการสร้างโปรแกรมคอมพิวเตอร์พื้นฐาน</p> <p>K6 กระบวนการวิเคราะห์ประสบการณ์ผู้ใช้และ ส่วนติดต่อกับผู้ใช้</p> <p>K8 การจัดองค์ประกอบศิลป์</p>	<p>A2 รับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย</p> <p>A3 มีความเคารพและยอมรับในความหลากหลายของบุคคลและวัฒนธรรม</p> <p>A4 กล้าแสดงออกและสามารถเรียนรู้จากข้อผิดพลาดได้</p>	<p>S7 การจัดการเวลาและลำดับความสำคัญของงาน</p> <p>S9 การใช้วิจรรย์ญาณในการติดตามข้อมูลข่าวสาร</p> <p>S12 การรวบรวมข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูล</p>

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	Knowledge	Attitude	Skill
	<p>K9 การสร้างภาพด้วยคอมพิวเตอร์</p> <p>K10 การเขียนบทและสตอรี่บอร์ด</p> <p>K11 ความรู้และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลรวมถึง เครื่องมือที่ใช้สร้างสรรค์ศิลปะดิจิทัลและสื่อตอบโต้</p> <p>K12 กระบวนการใช้ตรรกะในการแก้ปัญหา</p> <p>K13 ความรู้ด้านศิลปะและการออกแบบสื่อ</p> <p>K15 การสร้างแบบจำลองสามมิติ</p> <p>K16 การสร้างภาพเคลื่อนไหว</p> <p>K17 การใช้อุปกรณ์และหลักการถ่ายภาพ</p> <p>K18 กระบวนการออกแบบพัฒนาเว็บไซต์ แอปพลิเคชัน และ เกม</p> <p>K19 ระเบียบวิธีวิจัย</p> <p>K22 การจัดการโครงการและการวางแผน</p> <p>K23 การคิดเชิงออกแบบ</p> <p>K24 ความเท่าทันต่อเทคโนโลยีสมัยใหม่</p>	<p>A5 กระตือรือร้นในการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ เพื่อพัฒนาตนเอง</p>	<p>S14 การบริหารจัดการตามแนวคิดการเป็นผู้ประกอบการ</p> <p>S15 การเลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศได้อย่างเหมาะสมกับลักษณะงาน</p> <p>S16 การคิดริเริ่มสร้างสรรค์</p> <p>S17 การสร้างผลงานภาพถ่ายดิจิทัลโดยใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง</p> <p>S18 การสร้างผลงานกราฟิก (วาดภาพ, ภาพเวกเตอร์, โมเดล 3 มิติ, ภาพเคลื่อนไหว) โดยใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง</p> <p>S19 การออกแบบและสร้างผลิตภัณฑ์หรือบริการดิจิทัลโดยใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง อย่างสร้างสรรค์</p> <p>S20 การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ แอปพลิเคชัน และเกม โดยใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง</p>

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	Knowledge	Attitude	Skill
	K25 การพัฒนาสื่อสมัยใหม่ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสมือนและความจริงเสริม K26 แนวคิดการพัฒนาที่ยั่งยืน		S21 การออกแบบและพัฒนาสื่อสมัยใหม่ โดยใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง
PLO 8 ปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการได้บรรลุตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ (แผนสหกิจศึกษา)	K4 การเป็นผู้ประกอบการ K5 กระบวนการสร้างโปรแกรมคอมพิวเตอร์พื้นฐาน K6 กระบวนการวิเคราะห์ประสบการณ์ผู้ใช้และ ส่วนติดต่อกับผู้ใช้ K7 เครื่องมือการแสดงผลภาพ K8 การจัดองค์ประกอบศิลป์ K9 การสร้างภาพด้วยคอมพิวเตอร์ K10 การเขียนบทและสตอรี่บอร์ด K2 ทฤษฎีและการปฏิบัติการฟัง พูด อ่าน เขียน K11 ความรู้และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลรวมถึง เครื่องมือที่ใช้สร้างสรรค์ศิลปะดิจิทัลและสื่อตอบโต้ K12 กระบวนการใช้ตรรกะในการแก้ปัญหา	A1 มีระเบียบวินัยและตรงต่อเวลา A2 รับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย A3 มีความเคารพและยอมรับในความหลากหลายของบุคคลและวัฒนธรรม A4 กล้าแสดงออกและสามารถเรียนรู้จากข้อผิดพลาดได้ A5 กระตือรือร้นในการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ เพื่อพัฒนาตนเอง A6 ให้ความสำคัญกับความสุจริตทางวิชาการ, จริยธรรม, และจรรยาบรรณในการผลิตสื่อดิจิทัล A7 มีจิตสาธารณะและรับผิดชอบต่อสังคม	S1 การฟังและพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทั่วไป S4 การนำเสนอ S7 การจัดการเวลาและลำดับความสำคัญของงาน S8 การสื่อสารและการเข้าสังคม S10 การวางแผนเพื่อแก้ปัญหาโดยใช้ตรรกะ เหตุผล และขั้นตอนวิธี S12 การรวบรวมข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูล S13 การเจรจาและประสานงาน S14 การบริหารจัดการตามแนวคิดการเป็นผู้ประกอบการ

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	Knowledge	Attitude	Skill
	<p>K13 ความรู้ด้านศิลปะและการออกแบบสื่อ</p> <p>K14 การจัดการและการวิเคราะห์ข้อมูล</p> <p>K15 การสร้างแบบจำลองสามมิติ</p> <p>K16 การสร้างภาพเคลื่อนไหว</p> <p>K17 การใช้อุปกรณ์และหลักการถ่ายภาพ</p> <p>K20 ทฤษฎีสินทางปัญญาและเครื่องหมายการค้า</p> <p>K21 จรรยาบรรณและความสุจริตทางวิชาการ</p> <p>K22 การจัดการโครงการและการวางแผน</p> <p>K23 การคิดเชิงออกแบบ</p> <p>K26 แนวคิดการพัฒนาที่ยั่งยืน</p>		<p>S15 การเลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศได้อย่างเหมาะสมกับลักษณะงาน</p> <p>S17 การสร้างผลงานภาพถ่ายดิจิทัลโดยใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง</p> <p>S18 การสร้างผลงานกราฟิก (วาดภาพ, ภาพเวกเตอร์, โมเดล 3 มิติ, ภาพเคลื่อนไหว) โดยใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง</p> <p>S19 การออกแบบและสร้างผลิตภัณฑ์หรือบริการดิจิทัลโดยใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง อย่างสร้างสรรค์</p> <p>S20 การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ แอปพลิเคชัน และเกม โดยใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง</p>

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	Knowledge	Attitude	Skill
			S21 การออกแบบและพัฒนาสื่อ สมัยใหม่ โดยใช้เครื่องมือและ ซอฟต์แวร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง

ตารางแสดงรายวิชา กับ Knowledge/Attitude/Skill

รายวิชา / กลุ่มสาระ / ชุดวิชา (Module) (ถ้ามี) (รหัสรายวิชา ชื่อรายวิชาภาษาไทย จำนวนหน่วยกิต)	Knowledge / Attitude / Skill
142-141 ชุดวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ 6((3)-6-9)	K5 K7 K8 K9 K10 K11 K12 K13 K15 K16 K23 K24 A1 A2 A4 A5 A6 S4 S5 S13 S14 S15 S16 S18 S19
142-142 การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์พื้นฐาน 3((2)-2-5)	K5 K7 K12 K24 A1 A2 A4 A5 A6 S4 S10 S11
142-144 พื้นฐานการออกแบบกราฟิก 3((2)-2-5)	K5 K8 K9 K11 K13 K23 A1 A2 A4 A5 S4 S7 S15 S16 S18 S19
142-145 การเขียนบทและการเขียนสตอรี่บอร์ด 3((2)-2-5)	K5 K7 K8 K9 K10 K11 K13 K14 A1 A2 A5 A7 S4 S5 S6 S8 S13 S15 S16 S18
142-241 หลักการเทคโนโลยีทางเว็บ 3((2)-2-5)	K6 K11 K18 A1 A2 A6 S15 S19
142-242 การถ่ายภาพดิจิทัล 3((2)-2-5)	K7 K8 K13 K14 K17 K20 K24 K25 A1 A2 A5 S6 S7 S8 S16 S17
142-247 การสร้างโมเดล 3 มิติพื้นฐาน 3((2)-2-5)	K8 K9 K11 K12 K13 K21 K22 K24 A1 A2 A4 A5 A6 S7 S9 S16 S18
142-150 การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ 3((2)-2-5)	K5 K18 A1 A2 A5 A6 S10 S11 S19
142-159 ประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนประสานงานกับผู้ใช้ 3((2)-2-5)	K6 K7 K8 K11 K12 K13 K18 K23 A1 A2 A3 A4 A5 A6 S4 S8 S10 S13 S15 S16 S19
142-250 การเตรียมความพร้อมทางด้านสหกิจศึกษา และการฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพ 1((1)-0-2)	K4 K12 K21 K26 A1 A2 S8 S9
142-251 เอไอสำหรับสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยี 3((2)-2-5)	K6 K11 K12 K14 K24 A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 S4 S7 S8 S10 S11 S12 S15 S16
142-252 การออกแบบเกม 3((2)-2-5)	K8 K11 K12 K18 A1 A2 A4 A5 A6 S4 S10 S11 S13 S15 S16 S20
142-253 การออกแบบโมชันกราฟิก 3((2)-2-5)	K8 K9 K11 K13 K20 K21 K22 K23 K24 A1 A2 A4 A5 A6 S5 S7 S9 S16 S18
142-254 ระบบฐานข้อมูล 3((2)-2-5)	K5 K6 K11 K12 K14 K22 K23 K24 A1 A2 A3 A4 A6 A7 S4 S7 S10 S11 S12 S15 S16
142-255 ชุดวิชาการออกแบบและการพัฒนาเว็บ 6((4)-4-10)	K6 K11 K18 A1 A2 A5 A6 S12 S15 S19 S20

รายวิชา / กลุ่มสาระ / ชุดวิชา (Module) (ถ้ามี) (รหัสรายวิชา ชื่อรายวิชาภาษาไทย จำนวนหน่วยกิต)	Knowledge / Attitude / Skill
142-256 แอนิเมชัน 2 มิติแบบดิจิทัล 3((2)-2-5)	K8 K9 K10 K11 K12 K13 K20 K21 K22 A1 A2 A4 A5 A6 S7 S16 S18
142-358 การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนมือถือแบบข้ามแพลตฟอร์ม 3((2)-2-5)	K6 K11 K18 K24 A1 A2 A6 S12 S16 S19 S20
142-261 แอนิเมชัน 3 มิติพื้นฐาน 3((2)-2-5)	K8 K9 K10 K11 K13 K21 K22 K23 K24 A1 A2 A4 A5 A6 S7 S9 S16 S18
142-350 สัมมนาด้านสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล 2(0-4-2)	K4 K12 K21 K24 K25 A1 A2 S14 S15 S16 S21
142-351 ชุดวิชาการบริหารจัดการโครงการเชิงวิจัย 6((4)-4-10)	K12 K19 K21 K22 K23 K24 A1 A2 A6 S10 S11 S12 S14
142-352 การเตรียมความพร้อมทางด้านสหกิจศึกษาและฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพในภาคอุตสาหกรรม 1((1)-0-2)	K4 K12 K21 K24 A1 A2 S8 S9 S14 S15 S16
142-355 โครงการสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล 1 4(0-12-0)	K2 K11 K12 K13 K14 K19 K20 K21 K22 K23 K24 A2 A4 A5 A6 S2 S3 S4 S7 S12 S15 S16
142-356 โครงการสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล 2 8(0-24-0)	K2 K11 K12 K13 K14 K15 K16 K17 K18 K19 K20 K21 K22 A2 A4 A5 A6 S3 S4 S10 S12 S17 S18 S19 S20 S21
142-359 การออกแบบภาพประกอบ 3((2)-2-5)	K7 K8 K9 K11 K13 K14 K21 K23 A1 A2 A5 S4 S5 S6 S13 S14 S15 S16 S18
142-360 การเขียนบทเกม 3((2)-2-5)	K1 K2 K3 K10 A2 A3 A4 A5 A6 S2 S3 S12 S15 S16
142-361 ความเป็นผู้ประกอบการด้านดิจิทัล 3((2)-2-5)	K4 K24 A5 S12 S14
142-362 วิถีแห่งพลเมืองเน็ต 3((2)-2-5)	K3 K11 K12 K14 K21 K24 A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 S4 S7 S8 S9 S12 S15 S16
142-363 กายวิภาคสำหรับงานแอนิเมชัน 3((2)-2-5)	K8 K9 K11 K13 K20 K21 K22 K23 K24 A1 A2 A4 A6 S7
142-365 การโปรแกรมกราฟิก 3((2)-2-5)	K5 K7 K9 K12 K24 A2 A4 A5 S10 S11 S15 S16 S18
142-366 ดิจิทัลซอฟต์แวร์และแอปพลิเคชัน 3((2)-2-5)	K6 K11 K18 K24 K25 A1 A2 A6 S12 S16 S19 S20
142-367 การคิดเชิงออกแบบขั้นพื้นฐาน 3((2)-2-5)	K6 K11 K12 K14 K20 K21 K22 K23 K24 A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 S4 S5 S7 S8 S9 S10 S11 S12 S13 S14 S15 S16

รายวิชา / กลุ่มสาระ / ชุดวิชา (Module) (ถ้ามี) (รหัสรายวิชา ชื่อรายวิชาภาษาไทย จำนวนหน่วยกิต)	Knowledge / Attitude / Skill
142-368 บริการออกแบบดิจิทัล 3((2)-2-5)	K4 K6 K11 K12 K13 K14 K15 K18 K22 K24 A1 A2 A4 A5 A6 S4 S7 S8 S10 S13 S14 S15 S19 S20
142-369 สื่อสร้างสรรค์สำหรับการค้นพบทางวิทยาศาสตร์ 3((2)-2-5)	K1 K2 K3 K6 K7 K8 K11 K12 K14 K20 K21 K24 K26 A1 A2 A3 A4 A6 A7 S4 S5 S7 S8 S10 S11 S12 S13 S14 S15 S16
142-370 นวัตกรรมดิจิทัลสำหรับการสร้างสื่อใหม่ 3((2)-2-5)	K4 K6 K11 K12 K13 K19 K20 K21 K22 K23 K24 K26 A1 A2 A3 A4 A6 A7 S4 S5 S7 S8 S9 S10 S11 S12 S13 S14 S15 S16 S19
142-371 การจัดการข้อมูลดิจิทัลและการวิเคราะห์ข้อมูล 3((2)-2-5)	K12 K14 A2 A5 S10 S11 S12
142-372 ธุรกิจอัจฉริยะ 3((2)-2-5)	K12 K14 A2 A5 S10 S11 S12
142-373 การวิจัยดิจิทัลสำหรับสื่อสร้างสรรค์ 3((2)-2-5)	K12 K19 K20 K21 K22 K23 K24 A1 A2 A6 S10 S11 S12 S14 S16
142-374 เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับสื่อสร้างสรรค์ 3((2)-2-5)	K3 K4 K6 K11 K12 K14 K19 K20 K21 K22 K23 K24 K26 A1 A2 A3 A4 A6 A7 S4 S5 S7 S8 S9 S10 S11 S12 S13 S14 S15 S16 S19 S20 S21
142-375 ดิจิทัลแมทเพนทิง 3((2)-2-5)	K8 K9 K11 K13 K20 K21 K22 K23 K24 A1 A2 A4 A5 A6 S7 S16 S18
142-376 กลยุทธ์การตลาดดิจิทัล 3((2)-2-5)	K4 K24 A5 S12 S14
142-377 ภาพยนตร์ศึกษา 3((2)-2-5)	K8 K9 K10 K11 K13 K20 K21 K22 K23 K24 A1 A2 A4 A6 A7 S5 S7 S16 S17 S19 S21
142-378 การเขียนโปรแกรมเกม 3((2)-2-5)	K5 K11 K12 K18 A2 A4 A5 A6 S4 S10 S11 S16 S18 S20
142-380 การพัฒนาเว็บส่วนหน้าด้วยโครงสำเร็จรูป 3((2)-2-5)	K6 K7 K11 K18 A1 A2 A6 S15 S16 S19 S20
142-384 ระบบการจัดการเว็บแบบสำเร็จรูป 3((2)-2-5)	K6 K7 K11 K18 A1 A2 A6 S12 S15 S16 S19 S20
142-387 การเขียนโปรแกรมเกมขั้นสูง 3((2)-2-5)	K5 K11 K12 K18 A2 A4 A5 A6 S4 S10 S11 S15 S16 S18 S20
142-388 หัวข้อพิเศษ 1 1-3((x)-y-z)	K11 K12 K20 K21 K24 A1 A2 S9 S14 S15 S16
142-389 เทคโนโลยีสื่อใหม่ 3((2)-2-5)	K5 K6 K11 K12 K24 K25 A2 A4 A5 A6 S4 S10 S11 S15 S16 S21
142-391 หัวข้อพิเศษ 2 1-3((x)-y-z)	K11 K12 K20 K21 K23 K24 A1 A2 S9 S14 S15 S16

รายวิชา / กลุ่มสาระ / ชุดวิชา (Module) (ถ้ามี) (รหัสรายวิชา ชื่อรายวิชาภาษาไทย จำนวนหน่วยกิต)	Knowledge / Attitude / Skill
142-392 การให้แสงเงา การจัดแสง และการสร้างกราฟิก 3((2)-2-5)	K8 K9 K11 K13 K21 K24 A1 A2 A4 A5 A6 S7 S9 S21
142-393 การออกแบบอัตลักษณ์ 3((2)-2-5)	K8 K9 K13 K14 K23 A1 A2 A5 S4 S12 S13 S15 S16 S18
142-394 การออกแบบบรรจุภัณฑ์ 3((2)-2-5)	K6 K8 K9 K15 K23 K26 A2 A5 S4 S12 S16 S18 S19
142-395 หัวข้อพิเศษ 3 1-3((x)-y-z)	K11 K12 K20 K21 K23 K24 A1 A2 S9 S14 S15 S16 S21
142-396 ระบบเครือข่ายและเทคโนโลยีเว็บ 3((2)-2-5)	K12 K18 K19 K24 A1 A2 A5 A6 S10 S11 S19 S20
142-398 สรรพสิ่งอิงกับอินเทอร์เน็ตและระบบฝังตัว 3((2)-2-5)	K5 K11 K12 K18 K21 K23 A2 A4 A5 A6 S10 S11 S12 S15 S16
142-401 สหกิจศึกษาด้านสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล 6(0-36-0)	K3 K11 K12 K18 K19 K20 K21 K23 K24 K25 K26 A1 A2 A3 A5 A6 S8 S13 S14 S15 S16 S17 S18 S19 S20 S21
142-402 ฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพด้านสื่อสร้างสรรค์และ เทคโนโลยีดิจิทัล ไม่น้อยกว่า 300 ชั่วโมง	K3 K11 K12 K18 K20 K21 K23 K24 K25 A1 A2 A3 A5 A6 S8 S13 S15 S17 S18 S19 S20 S21
142-451 นานาชาติศึกษา 1 3((2)-2-5)	K1 K2 K3 K11 A1 A2 A3 A4 A5 S1 S2 S3 S4 S5 S7 S8 S10 S15
142-452 นานาชาติศึกษา 2 3((2)-2-5)	K1 K2 K3 K11 K13 A1 A2 A3 A4 A5 S1 S2 S3 S4 S5 S7 S8 S10 S12 S15 S19
142-456 การออกแบบการจัดแสดงและการจัดนิทรรศการ 6(0-18-0)	K5 K6 K8 K9 K13 K18 K22 A2 A4 A5 S4 S10 S15 S16 S18 S20

ภาคผนวก ง

แบบฟอร์มแสดงร้อยละของกระบวนการจัดการเรียนรู้ของแต่ละรายวิชาในหลักสูตรที่สะท้อนการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (active learning)

จำนวนรายวิชา (ทั้งหมดที่เปิดสอนในหลักสูตร)

75 รายวิชา

จำนวนรายวิชาที่จัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (active learning)

75 รายวิชา คิดเป็นร้อยละ 100 ของรายวิชาในหลักสูตร

จำนวนรายวิชาที่ไม่ได้จัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (active learning)

- รายวิชา คิดเป็นร้อยละ - ของรายวิชาในหลักสูตร

สรุปจำนวนรายวิชาที่เปิดสอนโดยคณะ ที่จัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (active learning)

75 รายวิชา

รหัสรายวิชา / ชื่อรายวิชา / หน่วยกิต	ร้อยละของกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (active learning) และการจัดการเรียนรู้แบบทฤษฎี						รวม ร้อยละ 100	ไม่ได้จัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (ระบุเหตุผล)
	ร้อยละของวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก				social engagement	ระบุร้อยละของการจัดการเรียนรู้แบบทฤษฎี		
	project based learning	problem based learning	แบบเน้นทักษะกระบวนการคิด เช่น case based, team based, scenario based	ร้อยละ				
หมวดรายวิชาเฉพาะ								
142-141 ชุติวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ 6((3)-6-9)	40	20	Case based	30	-	10	100	-
142-142 การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์พื้นฐาน 3((2)-2-5)	50	20	Scenario based	10	-	20	100	-
142-144 พื้นฐานการออกแบบกราฟิก 3((2)-2-5)	30	40	Case based	10	-	20	100	-
142-145 การเขียนบทและการเขียนสตอรี่บอร์ด 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	-
142-159 ประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนประสานงานกับผู้ใช้ 3((2)-2-5)	50	20	Scenario based	10	-	20	100	-
142-250 การเตรียมความพร้อมทางด้านสหกิจศึกษา และการฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพ 1((1)-0-2)	40	30	Case based	10	-	20	100	-

รหัสรายวิชา / ชื่อรายวิชา / หน่วยกิต	ร้อยละของกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (active learning) และการจัดการเรียนรู้แบบทฤษฎี							ไม่ได้จัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (ระบุเหตุผล)
	ร้อยละของวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก					ระบุร้อยละของการจัดการเรียนรู้แบบทฤษฎี	รวมร้อยละ 100	
	project based learning	problem based learning	แบบเน้นทักษะกระบวนการคิด เช่น case based, team based, scenario based	social engagement	ร้อยละ			
142-251 เอไอสำหรับสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยี 3((2)-2-5)	50	20	Scenario 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	-
142-254 ระบบฐานข้อมูล 3((2)-2-5)	50	20	Scenario based	10	-	20	100	-
142-255 ชุมวิชาการออกแบบและการพัฒนาเว็บ 6((4)-4-10)	50	20	Scenario based	10	-	20	100	-
142-256 แอนิเมชัน 2 มิติแบบดิจิทัล 3((2)-2-5)	40	30	Case based	10	-	20	100	-
142-358 การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนมือถือแบบข้ามแพลตฟอร์ม 3((2)-2-5)	50	20	Scenario based	10	-	20	100	-
142-261 แอนิเมชัน 3 มิติพื้นฐาน 3((2)-2-5)	50	30	Team based	10	-	20	100	-
142-350 สัมมนาด้านสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล 2(0-4-2)	50	-	Digital media trends discussion	50	-	-	100	-
142-351 ชุมวิชาการบริหารจัดการโครงการเชิงวิจัย 6((4)-4-10)	70	-	-	-	-	30	100	-
142-352 การเตรียมความพร้อมทางด้านสหกิจศึกษา และฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพในภาคอุตสาหกรรม 1((1)-0-2)	40	30	Case based	10	-	20	100	-

รหัสรายวิชา / ชื่อรายวิชา / หน่วยกิต	ร้อยละของกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (active learning) และการจัดการเรียนรู้แบบทฤษฎี							รวม ร้อยละ 100	ไม่ได้จัด การเรียนรู้แบบเชิง รุก (ระบุเหตุผล)
	ร้อยละของวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก					ระบุร้อยละ ของ การจัดการ เรียนรู้ แบบทฤษฎี			
	project based learning	problem based learning	แบบเน้นทักษะกระบวนการคิด เช่น case based, team based, scenario based	social engagement	ร้อยละ				
142-355 โครงการนสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล 1 4(0-12-0)	100	-	-	-	-	-	100	-	
142-356 โครงการนสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล 2 8(0-24-0)	100	-	-	-	-	-	100	-	
142-359 การออกแบบภาพประกอบ 3((2)-2-5)	40	30	Case based	10	-	20	100	-	
142-360 การเขียนบทเกม 3((2)-2-5)	50	20	Scenario based	10	-	20	100	-	
142-361 ความเป็นผู้ประกอบการด้านดิจิทัล 3((2)-2-5)	50	20	Scenario based	10	-	20	100	-	
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 สื่อสร้างสรรค์สำหรับการค้นพบทาง วิทยาศาสตร์ 3((2)-2-5)	40	40	Team based	20		-	100	-	
142-370 นวัตกรรมดิจิทัลสำหรับการสร้างสื่อใหม่ 3((2)-2-5)	50	40	Team based	10		-	100	-	

รหัสรายวิชา / ชื่อรายวิชา / หน่วยกิต	ร้อยละของกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (active learning) และการจัดการเรียนรู้แบบทฤษฎี							ไม่ได้จัด การเรียนรู้แบบเชิง รุก (ระบุเหตุผล)
	ร้อยละของวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก					ระบุร้อยละ ของ การจัดการ เรียนรู้ แบบทฤษฎี	รวม ร้อยละ 100	
	project based learning	problem based learning	แบบเน้นทักษะกระบวนการคิด เช่น case based, team based, scenario based	social engagement	ร้อยละ			
142-371 การจัดการข้อมูลดิจิทัลและการวิเคราะห์ข้อมูล 3((2)-2-5)	40	30	Scenario based	20		10	100	-
142-372 ทฤษฎีอัจฉริยะ 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	-
142-378 การเขียนโปรแกรมเกม 3((2)-2-5)	50	20	Scenario based	10	-	20	100	-
142-380 การพัฒนาเว็บไซต์หน้าด้วยโครงสำเร็จรูป 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	-
142-391 หัวข้อพิเศษ 2 1-3((x)-y-z)	50	20	Scenario based	10	-	20	100	-
142-392 การให้แสงเงา การจัดแสง และการสร้าง กราฟิก 3((2)-2-5)	40	30	Team based	10	-	20	100	-

รหัสรายวิชา / ชื่อรายวิชา / หน่วยกิต	ร้อยละของกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (active learning) และการจัดการเรียนรู้แบบทฤษฎี						รวม ร้อยละ 100	ไม่ได้จัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (ระบุเหตุผล)
	ร้อยละของวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก				social engagement	ระบุร้อยละของการจัดการเรียนรู้แบบทฤษฎี		
	project based learning	problem based learning	แบบเน้นทักษะกระบวนการคิด เช่น case based, team based, scenario based	ร้อยละ				
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	-
142-451 นานาชาติศึกษา 1 3((2)-2-5)	50	20	Scenario based	10	-	20	100	-
142-452 นานาชาติศึกษา 2 3((2)-2-5)	50	20	Scenario based	10	-	20	100	-
142-456 การออกแบบการจัดแสดงและการจัดนิทรรศการ 6(0-18-0)	100	-	-	-	-	-	100	-
142-401 สหกิจศึกษาด้านสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล 6(0-36-0)	100	-	-	-	-	-	100	-
142-402 ฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพด้านสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล ไม่น้อยกว่า 300 ชั่วโมง	50	-	Case based	50	-	-	100	-

หมายเหตุ มหาวิทยาลัยกำหนดให้รายวิชาต้องจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (active learning) ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 ของจำนวนชั่วโมงตามหน่วยกิตทฤษฎี และ
หลักสูตรต้องจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (active learning) ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ของรายวิชาทั้งหมดในหลักสูตร

รหัสรายวิชา/ ชื่อรายวิชา/ จำนวนหน่วยกิต	ร้อยละที่จัดการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน (work integrated learning : WIL)								
	การกำหนด ประสบการณ์ ก่อน การศึกษา	การเรียนรู้ สลับกับ การ ทำงาน	สหกิจ ศึกษา	การฝึกงานที่เน้น การเรียนรู้หรือ การ การ ติดตาม พฤติกรรม การทำงาน	หลักสูตรร่วม มหาวิทยาลัย และ อุตสาหกรรม	พนักงาน ฝึกหัด ใหม่หรือ พนักงาน ฝึกงาน	การบรรจุ ให้ทำงาน หรือการ ฝึกเฉพาะ ตำแหน่ง	ปฏิบัติงาน ภาคสนาม	การฝึกปฏิบัติ งานจริงภาย หลังสำเร็จ การเรียน ทฤษฎี
142-456 การออกแบบการจัดแสดงและการจัด นิทรรศการ 6(0-18-0)	-	-	-	-	-	-	-	100	-
142-401 สหกิจศึกษาด้านสื่อสร้างสรรค์และ เทคโนโลยีดิจิทัล 6(0-36-0)	-	-	100	-	-	-	-	-	-
142-402 ฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพด้านสื่อ สร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล ไม่น้อยกว่า 300 ชั่วโมง	-	-	-	-	-	100	-	-	-

หมายเหตุ มหาวิทยาลัยกำหนดให้ทุกหลักสูตรจัดการเรียนการสอนแบบ WIL ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 ของจำนวนหน่วยกิตในหมวดวิชาเฉพาะของหลักสูตร

ข้อมูลกลุ่มชุดวิชา (Module) ในหลักสูตร

รหัส - ชุดวิชา (Module)	หน่วยกิต	คำอธิบายชุดวิชา (Module)	ผลลัพธ์การเรียนรู้ ของชุดวิชา (Module)	กิจกรรม การจัดการเรียนรู้	วิธีการวัดและ ประเมินผล
142-141 ชุดวิชาการ ออกแบบสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ (Module: Creative Digital Media Design)	6((3)-6-9)	เส้นทางนักออกแบบสื่อ พื้นฐานการ ออกแบบ การออกแบบเพื่อการสื่อสาร พื้นฐานการออกแบบสื่อ 2/3 มิติ เทคนิคการสร้างสรรค์ การพัฒนา ต้นแบบงานสร้างสรรค์ การสื่อสาร ปฏิ สัมพันธ์ มนุษย์, คอมพิวเตอร์ Media designer path; design for communication; foundations of design; basics of 2D/3D media design; creative techniques; design prototype development; human, computer, and interaction	ผู้เรียนสามารถ 1. แสดงกระบวนการออกแบบเพื่อ สร้างงานทัศนศิลป์ 2 มิติและ 3 มิติ 2. ใช้องค์ทฤษฎีศิลปะและทัศนธาตุใน งานศิลปะและการออกแบบได้ 3. ใช้ประเภทเครื่องมือเพื่อสร้างสรรค์ งานออกแบบได้อย่างถูกต้อง 4. ผสมผสานเทคนิคในงานสร้างสรรค์ แบบดั้งเดิมเข้ากับเทคโนโลยีสมัยใหม่ ได้ 5. สร้างผลงานที่สื่อสาร ปฏิสัมพันธ์ ร่วมกันระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ ได้ Students are able to 1. show the design process to create artworks in 2d and 3d dimensions. 2. use the art theories and elements in artworks and designs.	1. การจัดการเรียนรู้ แบบ Active Learning 2. การบรรยายแบบมี ปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน (Interactive Lecture) 3. การสอนสาธิต (Demonstration) 4. การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion) 5. การสะท้อนคิด ทบทวน ประสบการณ์ (Reflection) 6. การเรียนแบบใช้ โครงการเป็นฐาน	1. การมีส่วนร่วมใน ชั้นเรียน (Participation in Class) 2. การประเมินงานที่ ได้รับมอบหมาย (Evaluation of Work Assignments) 3. การประเมิน ตนเอง (Self- Assessment) 4. การนำเสนอ ผลงาน (Presentation) 5. การประเมินจาก โครงการ (Evaluation from Course Project)

รหัส - ชุติวิชา (Module)	หน่วยกิต	คำอธิบายชุติวิชา (Module)	ผลลัพธ์การเรียนรู้ ของชุติวิชา (Module)	กิจกรรม การจัดการเรียนรู้	วิธีการวัดและ ประเมินผล
			3. use appropriate tools to create designs accurately. 4. combine traditional creative techniques with modern technology in creative work. 5. create works that communicate and interact between humans and computers.	(Project-based Learning) 7. การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเสริม (Technology-assisted Learning) 8. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning)	
142-255 ชุติวิชาการออกแบบและการพัฒนาเว็บ (Module: Web Design and Development)	6((4)-4-10)	กระบวนการออกแบบเว็บ; พื้นฐานภาษาเอชทีเอ็มแอล; พื้นฐานภาษาซีเอสเอส; คำโครงและการวางตำแหน่ง; ตัวอักษรบนเว็บและการจัดวางตัวรูปแบบตัวอักษร; ชุดคำสั่งประมวลผลขั้นต้น; ระบบตาราง; การออกแบบเว็บเชิงตอบโต้ด้วยภาษาจาวาสคริปต์; การเขียนโปรแกรมบนฝั่งเว็บเซิร์ฟเวอร์; การสร้างเว็บแบบไดนามิก; การตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล; การจัดการเซสชัน; การจัดการฐานข้อมูล; การนำเสนอผลลัพธ์แบบไดนามิก; ความปลอดภัยในการให้สิทธิ์เข้าถึง	ผู้เรียนสามารถ 1. ระบุและอธิบายขั้นตอนของกระบวนการออกแบบเว็บแบบตอบสนองพร้อมทั้งใช้เครื่องมือที่เหมาะสมในการสร้างต้นแบบเค้าโครงเว็บความคล้อยคลึงต่ำ 2. เข้าใจภาษาเอชทีเอ็มแอล ซีเอสเอส และหลักการการจัดวางรูปแบบตัวอักษรอย่างเหมาะสม 3. ประยุกต์ใช้เทคนิคการวางเค้าโครงและจัดวางตำแหน่งขั้นสูงสำหรับการออกแบบเว็บแบบตอบสนอง	1. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning 2. การบรรยายแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน (Interactive Lecture) 3. การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion) 4. การสะท้อนคิด ทบทวนประสบการณ์ (Reflection)	1. การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน (Participation in Class) 2. การประเมินงานที่ได้รับมอบหมาย (Evaluation of Work Assignments) 3. การนำเสนอผลงาน (Presentation)

รหัส - ชุติวิชา (Module)	หน่วยกิต	คำอธิบายชุติวิชา (Module)	ผลลัพธ์การเรียนรู้ ของชุติวิชา (Module)	กิจกรรม การจัดการเรียนรู้	วิธีการวัดและ ประเมินผล
		<p>ข้อมูลบนเว็บ; เว็บพาณิชย์ อิเล็กทรอนิกส์</p> <p>Web design workflow; HTML basics; CSS basics; layout and positioning; web fonts and typography; preprocessors; grid system; interactive web design with JavaScript; web server-side programming; dynamic web creation; data validation; session management; database management; dynamic output presentation; authorization security; web application for electronic commerce</p>	<p>4. ใช้ตัวประมวลผลขั้นต้นเช่นภาษา แซส สำหรับการจ้ดรูปแบบที่มี ประสิทธิภาพและพัฒนาเว็บเพจที่ สามารถปฏิสัมพันธ์ด้วยภาษาจาวา สคริปต์เพื่อเพิ่มประสบการณ์ผู้ใช้</p> <p>5. อธิบายและนำเอาวิธีคิดเชิงตรรกะ ไปใช้งานจริงสำหรับการทำงานบน ฝั่งเซิร์ฟเวอร์โดยใช้เทคโนโลยีการ พัฒนาเว็บส่วนหลัง เพื่อการจัดการ เนื้อหาและตรวจสอบข้อมูล</p> <p>6. นำเทคนิคการรักษาความปลอดภัย ในการให้สิทธิ์เข้าถึงข้อมูลบนเว็บ และการจัดการเซสชันไปใช้เพื่อ ป้องกันข้อมูลของผู้ใช้</p> <p>7. ใช้ฐานข้อมูลในการบันทึก เรียก และนำเสนอข้อมูลแบบไดนามิกบน เว็บเพจได้</p> <p>8. พัฒนาเว็บแอปพลิเคชันที่ทำงานได้ และปรับแต่งรูปแบบให้เหมาะสม สำหรับพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์</p> <p>Students are able to</p> <p>1. Identify and explain each step of a responsive web design process, applying appropriate</p>	<p>5. การสอนสาธิต (Demonstration)</p> <p>6. การเรียนแบบใช้ โครงการเป็นฐาน (Project-based Learning)</p> <p>7. ห้องเรียนกลับทิศ (Flipped Classroom)</p> <p>8. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning)</p>	<p>4. การประเมินจาก โครงการ (Evaluation from Course Project)</p>

รหัส - ชื่อดวิชา (Module)	หน่วยกิต	คำอธิบายชุดวิชา (Module)	ผลลัพธ์การเรียนรู้ ของชุดวิชา (Module)	กิจกรรม การจัดการเรียนรู้	วิธีการวัดและ ประเมินผล
			<p>tools to prototype websites in low-fidelity wireframes.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. understand the concept of HTML, CSS and principles of typography. 3. apply advanced layout and positioning for responsive web design. 4. employ a preprocessor (e.g., SASS) for efficient styling and develop interactive web pages using JavaScript to enhance user experience. 5. explain and implement server-side logic using web backend technologies to handle dynamic content and data validation. 6. implement secure authorization and session management techniques to protect user data. 7. utilize databases to store, retrieve, and present dynamic content on web pages. 		

รหัส - ชุติวิชา (Module)	หน่วยกิต	คำอธิบายชุติวิชา (Module)	ผลลัพธ์การเรียนรู้ ของชุติวิชา (Module)	กิจกรรม การจัดการเรียนรู้	วิธีการวัดและ ประเมินผล
			8. develop a functional web application tailored for electronic commerce.		
142-351 ชุติวิชาการบริหาร จัดการโครงการเชิงวิจัย (Module: Research Project Management)	6((4)-4-10)	ภาพรวมของการจัดการโครงการวิจัย; ระเบียบวิธีวิจัย; เครื่องมือการจัดการ โครงการวิจัย; การจัดการการรวบรวม และการวิเคราะห์ข้อมูล; การจัดการทาง การเงินในโครงการวิจัย; การจัดการ ทรัพยากรมนุษย์ในโครงการวิจัย; จริยธรรมการวิจัย; การเขียนรายงาน การวิจัย; การประเมินโครงการวิจัย Overview of research project management; research methodology; research project management tools; managing data gathering and analysis; financial management in research project; human resource management in research project; research ethics; research report writing; research project evaluation	ผู้เรียนสามารถ 1. เข้าใจแนวคิดพื้นฐานของการ จัดการโครงการวิจัยที่มี ประสิทธิภาพ 2. อธิบายข้อดีของการจัดการ โครงการวิจัยที่ประสบความสำเร็จ ในสายอาชีพทั้งในและนอกภาค วิชาการ 3. ทบทวนวรรณกรรมอย่างครอบคลุม เพื่อรวบรวม ตรวจสอบ ประเมิน และอ้างอิงเนื้อหาที่ตีพิมพ์ที่ เกี่ยวข้องเพื่อตรวจสอบงานวิจัยสื่อ สร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ 4. เลือกขั้นตอนการวิจัยที่เหมาะสม 5. ให้คำอธิบายที่ชัดเจนและระบุหัวข้อ ที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมของการ วิจัย 6. จัดทำแผนการจัดการโครงการที่ระบุ โครงร่างการดำเนินโครงการ รวมถึงการแบ่งโครงการออกเป็น งานย่อยๆ ที่สามารถจัดการได้	1. การจัดการเรียนรู้ แบบ Active Learning 2. การบรรยายแบบมี ปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน (Interactive Lecture) 3. การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion) 4. การสะท้อนคิด ทบทวนประสบการณ์ (Reflection) 5. การเรียนแบบใช้ โครงการเป็นฐาน (Project-based Learning) 6. ห้องเรียนกลับทิศ (Flipped Classroom)	1. การมีส่วนร่วมใน ชั้นเรียน (Participation in Class) 2. การประเมินงานที่ ได้รับมอบหมาย (Evaluation of Work Assignments) 3. การประเมินตนเอง (Self Assessment) 4. บันทึกทบทวน ประสบการณ์ (Reflexive Journal)

รหัส - ชุติวิชา (Module)	หน่วยกิต	คำอธิบายชุติวิชา (Module)	ผลลัพธ์การเรียนรู้ ของชุติวิชา (Module)	กิจกรรม การจัดการเรียนรู้	วิธีการวัดและ ประเมินผล
			<p>7. ใช้เทคนิคการประเมินความเสี่ยงที่กำหนดไว้เพื่อระบุและวางกลยุทธ์สำหรับความเสี่ยงของโครงการที่อาจเกิดขึ้น</p> <p>Students are able to</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. comprehend the fundamental concepts of efficient research project management 2. explain the advantages of successful research project management for the career, both inside and beyond academia 3. review literature to gather, examine, evaluate, and cite pertinent published materials in order to effectively investigate creative media issues. 4. choose suitable research procedures. 5. provide a clear explanation and identification of concerns related to the integrity and ethics of research. 	<ol style="list-style-type: none"> 7. กิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ทีมเป็นฐาน (Team-based Activity) 8. การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเสริม (Technology-assisted Learning) 9. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning) 	<ol style="list-style-type: none"> 5. การประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) 6. การนำเสนอผลงาน (Presentation) 7. การประเมินจากโครงการ (Evaluation from Course Project)

รหัส - ชุติวิชา (Module)	หน่วยกิต	คำอธิบายชุติวิชา (Module)	ผลลัพธ์การเรียนรู้ ของชุติวิชา (Module)	กิจกรรม การจัดการเรียนรู้	วิธีการวัดและ ประเมินผล
			<p>6. produce a project management plan that clearly outlines the execution of a specific project, including the division of the project into smaller, more manageable tasks.</p> <p>7. utilize established risk assessment techniques to identify and strategize for potential project risks.</p>		

คำอธิบายรายวิชาตามแนวทาง OBE

หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

142-001G8 ยกเครื่องเรื่องอังกฤษ

2((2)-0-4)

(English Booster)

เทคนิคการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยตนเอง หลักไวยากรณ์เบื้องต้น ประเภทของคำ การประสมคำ หลักการออกเสียงและการออกเสียงสูงต่ำ เทคนิคการอ่านและการฟัง การทำความเข้าใจประเด็นหลักและการหาข้อมูลรายละเอียด บทสนทนาอย่างง่าย การสร้างประโยคคำถาม การตอบคำถาม ประโยคที่สามารถนำไปใช้งานได้และสำนวนต่าง 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

142-002G8 อังกฤษออนแอร์

2((2)-0-4)

(English On Air)

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 การอ่านเพื่อ การเขียน 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 advice, 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

142-003G8 ภาษาอังกฤษพื้นฐานสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ 2((2)-0-4)

(English for Basic IT)

องค์ความรู้คำศัพท์และศัพท์เฉพาะในภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศด้านคอมพิวเตอร์ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์และซอฟต์แวร์ เว็บไซต์ อินเทอร์เน็ตและการดำเนินการออนไลน์ต่างๆ สื่อประสม สื่อสังคมสำหรับธุรกิจ พาณิชนยัลล็กทรอนิกส์ 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

142-004G8 ภาษาอังกฤษจริตจะก้าน 2((2)-0-4)

(English Pronunciation)

การออกเสียงภาษาอังกฤษ ทำนองเสียง การเน้นเสียง สำเนียงภาษาอังกฤษ

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

142-005G8 การเขียนขั้นเทพ 2((2)-0-4)

(Advanced Writing)

เทคนิคการเขียนภาษาอังกฤษขั้นสูง การเขียนความเรียงรูปแบบต่าง ๆ โดยใช้ข้อเท็จจริง และ ความคิดเห็นสนับสนุน การอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูล การเขียนเชิงสร้างสรรค์ เทคนิคการเขียนงานให้น่าสนใจ การผสมผสานเทคนิคการเขียนเชิงสร้างสรรค์ในงานเขียนความเรียง

Advanced writing techniques; different types of essays writing supported by facts and opinions; referencing and citation; creative writing; writing techniques to make the writing interesting; applying an integration of creative writing techniques in essay writing

142-006G1 ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการฟังและพูด 2((2)-0-4)

(Academic English: Listening and Speaking)

การพัฒนาทักษะการสื่อสารทางด้านการฟังและพูดผ่านบทสนทนาในชีวิตประจำวัน ข่าว รายการโทรทัศน์ ภาพยนตร์ การฟังสาระวิชาการ ประกาศแบบเป็นทางการหรือในสถานที่ทำงาน การพัฒนาทักษะ การพูด เทคนิคการพูดในบริบทต่าง ๆ เช่น การแสดงความคิดเห็น การตอบคำถาม การตอบสนทนา 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

142-007G1 ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการอ่านและเขียน 2((2)-0-4)

(Academic English: Reading and Writing)

พื้นฐานการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ การอ่านเพื่อความเข้าใจ อ่านเพื่อเพิ่มพูนวงศ์คำศัพท์ อ่านเพื่อจับใจความสำคัญและการหาข้อมูลรายละเอียด การอ่านตีความ การอ่านเพื่อนำข้อมูลมาใช้ในงานเขียน การพัฒนาทักษะการเขียน โครงสร้างประโยค ระบบการเขียน การเขียนเนื้อหาอย่างสอดคล้อง การสรุปความ การถอดความ การถ่ายข้อความ การเตรียมความพร้อมสำหรับการสอบวัดระดับความสามารถภาษาอังกฤษ

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 structures, writing mechanics, writing with coherence, summarizing and paraphrasing; English proficiency test preparation such as TOEIC, TOEFL, IELTS ,or other tests

142-008G4 โลกแห่งอนาคต

2((2)-0-4)

(The Future Earth)

ความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ ก้าวกระโดดทางเทคโนโลยี และผลกระทบต่อชีวิตมนุษย์ และสังคมยุคใหม่ในศตวรรษที่ 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

142-009G2B การแก้ปัญหาแบบสร้างสรรค์

2((2)-0-4)

(Creative Problem Solving)

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

Factors and causes of problems; understanding 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, evidence, facts, validity, and reliability

142-010G2A คิดไปข้างหน้า

2((2)-0-4)

(Organic Thinking)

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; numerical analysis; relating and creating things; value adding

142-011G8 ใคร ๆ ก็วาดได้

2((2)-0-4)

(Everyone Can Draw)

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการวาด การฝึกทักษะ การวาดเส้น การวาดขั้นพื้นฐาน กางลงแสงเงา การวาดรูปร่างมนุษย์

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

142-012G8 มนต์รักเสียงดนตรี

2((2)-0-4)

(The Sound of Music)

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

142-013G8 อังกฤษกันทุกวัน

2((2)-0-4)

(Everyday English)

ภาษาอังกฤษสำหรับชีวิตประจำวัน ภาษาอังกฤษแบบทั่วไป การพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน สำหรับสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน บทสนทนาภาษาอังกฤษ คำศัพท์เฉพาะในสถานการณ์ต่าง ๆ การฝึกทักษะภาษาอังกฤษเชิงวิชาการเพื่อนำไปใช้ในการเรียน การฟังเพื่อวัตถุประสงค์ทางวิชาการ การอภิปรายและการนำเสนอเชิงวิชาการโดยใช้ภาษาอังกฤษ การอ่านภาษาอังกฤษจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ 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

142-014G8 ภาษาอังกฤษพร้อมสู้อาชีพ

2((2)-0-4)

(English for Career Readiness)

การเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านเนื้อหาสาระวิชาต่างๆ จากศาสตร์ที่หลากหลาย เช่น การพัฒนาบุคลิกภาพ คุณธรรม จริยธรรม โลกและสิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม ทักษะการสื่อสารระหว่างบุคคล เป็นต้น การเรียนรู้ภาษาผ่านเนื้อหาและการเรียนรู้เนื้อหาผ่านภาษาเพื่อพัฒนาทักษะการใช้ภาษาอังกฤษและพัฒนาความเป็นปัจเจกบุคคลควบคู่กันไป

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

142-015G8 ภาษาสื่อและศิลปะการเล่าเรื่อง

2((2)-0-4)

(Media Language and Art of Storytelling)

ภาษาอังกฤษและศัพท์เฉพาะสำหรับการทำงานในอุตสาหกรรมการผลิตสื่อ เช่น การเขียนข่าว การโฆษณา สื่อวิทยุและโทรทัศน์ การประชาสัมพันธ์ การแสดง เป็นต้น ศาสตร์และศิลปะแห่งการเล่าเรื่อง การเล่า เรื่องให้มีประสิทธิภาพ 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 groups

142-016G8 การพูดในที่สาธารณะ

2((2)-0-4)

(Public Speaking)

เทคนิคการพูดในที่สาธารณะ การเตรียมการพูดโดยใช้ข้อมูลที่มีแหล่งข้อมูลอ้างอิง มีข้อเท็จจริงสนับสนุน การสื่อสารผ่านวิจนะและอวิจนะภาษา

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

142-017G8 สื่อสร้างสรรค์สำหรับการนำเสนอผลงานวิชาการ 2((2)-0-4)
(Creative Media for Academic Presentation)

ประเภทของสื่อเพื่อนำเสนอทางวิชาการ: โฆษณา ภาพเคลื่อนไหว เกมคอมพิวเตอร์ ภาพถ่าย ภาพและข้อมูลดิบ การนำเสนอทางวิชาการและสภาพแวดล้อม การนำเสนอข้อมูลทางเทคนิค โทรศัพท์มือถือและอุปกรณ์ สื่อโต้ตอบ เทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อนำเสนอ การป้องกันข้อมูลและความเป็นส่วนตัวของสื่อเพื่อนำเสนอ 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

142-018G8 ปัจจัยที่ 5 2((2)-0-4)
(The 5th Need)

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

142-019G8 การตลาดบนยูทูป 2((2)-0-4)
(YouTube Marketing)

อุตสาหกรรมวิดีโอออนไลน์บน YouTube กำหนดขอบเขตของสื่อดิจิทัล สร้าง YouTube Channel ของตนเอง กฎระเบียบข้อบังคับบน YouTube ลิขสิทธิ์ระดับนานาชาติและสัญญาอนุญาตการใช้สื่อ การสร้างวิดีโอไวรัลและการสร้างเนื้อหาบนสื่อดิจิทัล

YouTube Vlog industry; Developing a digital landscape; creating YouTube channel; YouTube rules and regulations; international copyright and common creative amendments; creating viral videos and developing the digital contents

142-020G8 การออกแบบกระบวนการคิดและการสร้างแบรนด์

2((2)-0-4)

(Design Thinking and Branding)

กระบวนการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ การสร้างผลิตภัณฑ์ที่มีคุณภาพ มีสมรรถนะเพิ่มขึ้น ด้วยราคาที่จูงใจ ใช้ระยะเวลาการผลิตสั้นลง การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยี เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ อายุการใช้งานของผลิตภัณฑ์ที่สั้นลงการนำเสนอและการสร้างแบรนด์ให้ผลิตภัณฑ์ให้ได้มาซึ่งผลสำเร็จของรายได้

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

142-021G8 การจัดการสื่อโฆษณาออนไลน์

2((2)-0-4)

(Online Advertising Management)

โฆษณานบนกูเกิล ช่องทางการโฆษณาในวงกว้างระดับโลก ศักยภาพของบริษัทกูเกิล ศักยภาพในการสร้างสื่อโฆษณานบน กูเกิล ที่รองรับการปรับแต่งให้เข้ากับคอมพิวเตอร์ที่ต่างกันได้

Google AdWords; a significant global advertising platform; the capabilities of Google company; Google AdWords provides highly customizable advertising on any computer device

142-022G5 โลกสวย

2((2)-0-4)

(Life is Beautiful)

การสร้างสุนทรียศาสตร์ผ่านการเรียนรู้และเข้าใจความสวยงามของชีวิตผ่านงานศิลปะ และสื่อสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาสุขภาพแบบองค์รวม การดูแลสุขภาพกายและจิต การจัดการอารมณ์และความรู้สึก การหาแรงบันดาลใจ การสร้างกำลังใจ การอยู่ร่วมกันท่ามกลางความหลากหลายทางวัฒนธรรมอย่างสงบสุข

Development of life aesthetics through learning and understanding the beauty of life through art and creative media for holistic healthcare; physical and mental healthcare, emotional and feeling management, searching for inspiration, creating encouragement, living in different cultured society peacefully

142-023G8 ทะลอนทัวร์

2((2)-0-

4)

(Learn to Roam)

ท่องเที่ยวและใช้ชีวิตในต่างประเทศ การวางแผนท่องเที่ยวต่างประเทศ การขอพาสปอร์ต การขอ วีซ่า วีซ่าประเภทต่างๆ การเตรียมเอกสารที่จำเป็น การหาข้อมูลที่พิก เก็ตความรู้สำหรับผู้เดินทางคนเดียว 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

142-024G7 ศิลปะการดำเนินชีวิต

2((2)-0-4)

(Art of Living)

ศิลปะการดำเนินชีวิตอย่างเป็นสุข การเข้าใจตนเอง เข้าใจธรรมชาติ ธรรมชาติของมนุษย์ การเปลี่ยนแปลงของสิ่งแวดล้อมทางกายภาพและชีวภาพ ยอมรับความแตกต่างและการเปลี่ยนแปลง การสื่อสารและการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์เพื่อการอยู่ร่วมกันกับมนุษย์และธรรมชาติสิ่งแวดล้อมอย่างสันติ การจัดการชีวิต การปรับตัวรับมือกับสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา โดยมีพื้นฐานจากสติ คิติวิเคราะห์ และจิตใจที่แข็งแกร่ง

The art of living a fulfilled life; self-awareness and understanding of nature, human nature, physical and biological environment; 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

142-025G6 ประโยชน์เพื่อนมนุษย์

2((2)-0-4)

(Benefits of Mankind)

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

142-026G3 การเป็นผู้ประกอบการ

2((2)-0-4)

(Entrepreneurship)

รูปแบบการประกอบธุรกิจ องค์การและการบริหารจัดการของผู้ประกอบการธุรกิจ รวมทั้งกลยุทธ์การจัดการธุรกิจเพื่อความสำเร็จภายใต้สถานการณ์ปัจจุบัน

Entrepreneurship models, entrepreneurial organization and management, business management strategies for accomplishment under current circumstances

142-027G4 เทคโนโลยีเอไอและการรู้เท่าทัน

2((2)-0-4)

(AI Technologies and Literacy)

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเอไอ ประวัติและพัฒนาการของเอไอ พื้นฐานของเอไอ เทคโนโลยีและเอไอแอปพลิเคชัน ความเป็นส่วนตัวและผลกระทบต่อสังคม การวิจัยด้านเอไอและแนวโน้มในอนาคต การใช้เอไออย่างมีจริยธรรม

Introduction to AI; history and development of AI; AI foundations; AI technologies and applications; data privacy and its impact on society; AI research and future trends; ethical use of AI

หมวดวิชาเฉพาะ

142-142 การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์พื้นฐาน

3((2)-2-

5)

(Basic Programming)

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

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. ระบุสัญลักษณ์ผังงานและกำหนดอัลกอริทึมโดยใช้รหัสจำลองและ สัญลักษณ์ผังงานที่ถูกต้องได้
2. จดจำและอธิบายไวยากรณ์การ เขียนภาษาคอมพิวเตอร์พื้นฐาน และความแตกต่างของชนิดของข้อมูลได้
3. สร้างโปรแกรมคอมพิวเตอร์เชิง ตอบโต้พื้นฐานได้
4. ประยุกต์ใช้เงื่อนไข กระบวนการทำซ้ำผ่านคำสั่งวนและคำสั่งวนซ้อน ฟังก์ชันที่กำหนดเอง สตริง และอาร์เรย์ เพื่อแก้ไขปัญหาในการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้

Students are able to

1. identify flowchart symbols and define algorithms using pseudo codes and flowcharts
2. recognize and explain the basic syntax of computer programming and identify the differences among different data types.
3. implement basic computer programs to create simple interactive applications.
4. apply conditional statements, iterative process through loop and nested loop statements, defined functions, strings, and arrays to solve the given problems in computer programming.

142-144 พื้นฐานการออกแบบกราฟิก

3((2)-2-5)

(Principles of Graphic Design)

ศิลปะการออกแบบกราฟิกเพื่อการสื่อสาร การออกแบบตัวอักษรและการจัดวางสำหรับสิ่งพิมพ์ การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร การสร้างแผนที่ความคิดเพื่อพัฒนากรอบแนวคิด

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

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. อธิบายพื้นฐานงานออกแบบ กราฟิกได้
2. เลือกประเภทของงานกราฟิกและใช้กับการออกแบบให้ เหมาะสมได้
3. ผสมผสานพื้นฐานการออกแบบ กราฟิกและความคิดสร้างสรรค์

Students are able to

1. explain the foundations of graphic design.
2. classify graphic design and apply it to their work.
3. combine graphic design with creativity in their work.

142-145 การเขียนบทและการเขียนสตอรี่บอร์ด

3((2)-2-5)

(Script Writing and Storyboarding)

การเขียนบทภาพยนตร์เบื้องต้น เทคนิคการถ่ายทำภาพยนตร์ ภาษาภาพ แผ่นสตอรี่บอร์ด การทำงานในขั้นโปรดักชัน 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

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. เข้าใจและนำหลักการเล่าเรื่องไปใช้ในด้านการผลิตวิดีโอ ภาพยนตร์สั้น และภาพยนตร์เชิงพาณิชย์ได้
2. ผลิตและจัดการสินทรัพย์ดิจิทัลสำหรับสถานการณ์การผลิตต่างๆ รวมถึงสตอรี่บอร์ดและแอนิเมชัน
3. พัฒนาและนำเสนอความคิดทั้งในรูปแบบลายลักษณ์อักษรและปากเปล่า

Students are able to

1. understand and apply storytelling principles applicable in the areas of video, short film and commercial film production.
2. produce and manage digital assets for various production scenarios including storyboard and animation.
3. develop and present ideas in both written and oral formats.

142-241 หลักการเทคโนโลยีทางเว็บ

3((2)-2-5)

(Principles of Web Technology)

ขั้นตอนการพัฒนาเว็บ โครงร่างเว็บและแบบจำลอง พื้นฐานการเขียนภาษาเอชทีเอ็มแอล
พื้นฐานภาษาซีเอสเอส การตรวจสอบความถูกต้องของโค้ด การเข้าถึงและการใช้งานได้

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

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. อธิบายความรู้เชิงลึกเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตและ WWW
3. วิเคราะห์กระบวนการพัฒนาเว็บไซต์และหลักการออกแบบเว็บไซต์
4. เขียนภาษาเว็บพื้นฐานในการพัฒนาเว็บฝั่งผู้ใช้เพื่อแก้ไขปัญหาเว็บเบื้องต้น
5. อธิบายเทคโนโลยีเว็บขั้นสูงต่างๆ และใช้เพื่อปรับปรุงเว็บไซต์ขั้นพื้นฐาน
6. วิเคราะห์การใช้งานของเว็บในด้านการใช้งาน การเข้าถึง การเชื่อมโยงของลิงค์ภายในเว็บและภายนอกเว็บ

Students are able to

1. explain in-depth knowledge of the internet and world wide web
2. explain the initial and development process of the website
3. write the hard code of basic web development under client-side service to solve specific problems
4. demonstrate various advanced web technologies and use them to enhance a basic website
5. evaluate web products in terms of their usability, navigation, and accessibility.

142-242 การถ่ายภาพดิจิทัล 3((2)-2-5)

(Digital Photography)

ทฤษฎีและการทำงานของกล้องถ่ายภาพ หลักการถ่ายภาพด้วยกล้องดิจิทัล การจัดวางองค์ประกอบ บรรยากาศและอารมณ์ของภาพถ่าย การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปที่ช่วยในการปรับแต่งภาพ (แสง เงา คอนทราสต์)

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)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. แสดงวิธีทำให้ภาพดิจิทัลน่าสนใจยิ่งขึ้นผ่านภาพ
1. สร้างภาพถ่ายที่สื่อสารความหมายผ่านภาพได้

2. เลือกใช้ภาพถ่ายได้อย่างเหมาะสมกับสื่อต่างๆ เช่น สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ หรือแหล่งข้อมูลอื่นๆ

Students are able to

1. demonstrate how to use the techniques in digital photography to make it more attractive.
2. create a story that communicate the meanings through the photography.
3. select the image format to be used in various media such as print, online, or a resource to be used in another field of the digital image.

142-247 การสร้างโมเดล 3 มิติพื้นฐาน

3((2)-2-5)

(Fundamentals of 3D Modeling)

พื้นฐานการสร้างหุ่นจำลอง 3 มิติด้วยคอมพิวเตอร์ การสร้างแบบจำลองที่ไม่ใช่แบบออร์แกนิกและแบบออร์แกนิก โดยใช้เทคนิคต่างๆ รวมถึงการสร้างแบบจำลองแบบกล่องและแบบโพลีต่ำ การกำหนดพื้นผิวของวัตถุ การจัดแสงเงา การประมวลผล

Fundamentals of computer-based 3D modeling; modeling both non-organic and organic forms using various techniques, including box modeling and low-poly modeling; texturing, lighting, and rendering to create fully realized 3D models

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. เข้าใจเกี่ยวกับความเข้ากันได้ของซอฟต์แวร์ ฮาร์ดแวร์ และระบบปฏิบัติการ
2. เข้าใจขั้นตอนการออกแบบและ สามารถสร้างงานทัศนศิลป์ทั้ง 3 มิติ โดยใช้แนวคิด 2 มิติ หรือภาพอ้างอิงในการสร้างชิ้นงาน
3. ประยุกต์ใช้เครื่องมือในการออกแบบและนำเสนองานทัศนศิลป์ 2 มิติ และ 3 มิติ
4. มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล

Students are able to

1. understand about the compatibility of software, hardware, and its operation system (OS)
2. understand the design process and be able to create both 3D visual artworks based on 2D concept art or reference images in building a project piece
3. apply tools for 2D and 3D visual arts work design and presentation
4. conduct academic and professional codes of ethics in relevance to creative digital media creation

142-150 การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ

3((2)-2-5)

(Object-Oriented Programming)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: 142-142 การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์พื้นฐาน

Prerequisite: 142-142 Basic Programming

ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการออกแบบซอฟต์แวร์เชิงวัตถุ โครงสร้างโปรแกรมในภาษาเชิงวัตถุ ความหมายของวัตถุและกลุ่มของวัตถุ คุณลักษณะและพฤติกรรมของวัตถุ กลุ่มของวัตถุพื้นฐาน การสืบทอด การลัดนิ้ว 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

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. นำความรู้ด้านการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ต่อไปนี้ ไปใช้ในการแก้ไขโจทย์ทางโปรแกรม
 - User defined data types
 - Method
 - Parameter
 - Class
 - Encapsulation
 - Object Oriented Programming
 - Database Management
 - Tools in Window Form Applications
2. พัฒนาโครงงานแอปพลิเคชันแบบฟอร์มหน้าต่างเพื่อโต้ตอบกับผู้ใช้

Students are able to

1. apply the following computer programming knowledge to solving their problems
 - User defined data types
 - Method
 - Parameter
 - Class
 - Encapsulation
 - Object Oriented Programming
 - Database Management
 - Tools in Window Form Applications
2. develop window form application project in order to interact with the users.

142-159 ประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนประสานงานกับผู้ใช้

3((2)-2-5)

(User Experience and User Interface)

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

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. ศึกษาและวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้ผ่านการทำวิจัยผู้ใช้และ สร้างแผนที่แสดงเส้นทางผู้ใช้เพื่อระบุลักษณะการใช้งานสินค้าของผู้ใช้ได้
2. ระบุแนวคิดหลักในการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนประสานงานกับผู้ใช้ได้ และสามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือที่เหมาะสมในการต้นแบบของชิ้นงานของตนเองทั้งในรูปแบบคร่าวๆ และแบบเน้นรายละเอียดและตอบโต้ได้
3. ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนประงานกับผู้ใช้ในโครงการออกแบบได้

Students are able to

1. acquire user requirements through user research and create user journey maps to examine users' interactions with the products.
2. identify key concepts in UX and UI design and apply appropriate tools to prototype their applications in low fidelity and high-fidelity interactive wireframes.
3. employ UX/UI principles in a practical design project.

142-250 การเตรียมความพร้อมทางด้านสหกิจศึกษา
และการฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพ

1((1)-0-2)

(Cooperative Education and Internship Preparation)

ปรัชญาและเป้าหมายของสหกิจศึกษา การเขียนจดหมายสมัครงานอย่างมีประสิทธิภาพ การเตรียมความพร้อมการเขียนเอกสารประวัติส่วนตัว ทักษะการสื่อสารระหว่างบุคคล การสัมภาษณ์งาน และจริยธรรมในการทำงาน

Philosophy and goal of cooperative education; effective cover letter; resume preparation; interpersonal communication skills; job interview; work ethic

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. อธิบายหลักปรัชญาและเป้าหมายของสหกิจศึกษา
2. เขียนจดหมายสมัครงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. ปรับเปลี่ยนการเขียนเอกสารประวัติส่วนตัวให้เหมาะสมกับความต้องการของอุตสาหกรรมต่าง ๆ บทบาทและลำดับขั้นตอนของการทำงาน
4. ใช้ทักษะในการทำงานเป็นทีมอย่างมีประสิทธิภาพ ส่งเสริมการสื่อสารแบบเปิดกว้างและความร่วมมือ เพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายและวัตถุประสงค์ร่วมกัน
5. ใช้เทคนิคการสัมภาษณ์ในสถานการณ์จำลองและการแสดงบทบาทสมมติเพื่อฝึกทักษะการสัมภาษณ์
6. อธิบายหลักการจรรยาบรรณ และมาตรฐานทางจริยธรรมในสถานประกอบการ

Students are able to

1. explain the philosophy and goal of cooperative education
2. write effective cover letters
3. customise the resumes for different industries, roles, and career stages
4. apply skills to work effectively in teams, fostering open communication and cooperation to achieve shared goals and objectives
5. apply techniques in mock interviews and role-playing exercises to practice interview techniques
6. explain ethical principles and standards applicable in the workplace

5)

(AI for Creative Media and Technologies)

พื้นฐานของขั้นตอนการเรียนรู้ของเครื่อง การแปลงข้อมูลและแบบจำลอง การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และเอไอ การออกแบบพร้อมท์ เจนเนอเรทีฟเอไอ ครีเอทีฟเอไอ เอไอในการสร้างเนื้อหา การสร้างข้อความ การสร้างภาพ การวิจัยด้านเอไอและแนวโน้มในอนาคต การใช้เอไออย่างมีจริยธรรม

Fundamental of machine learning algorithms; data transformation and modeling; human-AI interaction; prompt design; generative AI; creative AI; AI in content creation; text generation; image generation; AI research and future trends; ethical use of AI

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. ความเข้าใจและใช้ Machine Learning เพื่อจัดการกับปัญหาที่ซับซ้อน รวมถึงการพัฒนา การนำไปใช้งาน และการประเมินโมเดลการเรียนรู้ของเครื่อง
2. พัฒนาความสามารถในการใช้ตรรกะและการวางแผนเพื่อแก้ไขปัญหาใน AI ทำความเข้าใจว่าวิธีการเหล่านี้มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจของ AI อย่างไร
3. ใช้เทคนิคการมองเห็นของคอมพิวเตอร์ขั้นพื้นฐาน เช่น การประมวลผลภาพ การตรวจจับวัตถุ และการแยกคุณลักษณะ เพื่อช่วยคอมพิวเตอร์ในการตีความข้อมูลที่เป็นภาพ
4. ทำความเข้าใจและใช้หลักการและเทคนิคพื้นฐานของ Machine Learning ทำให้คอมพิวเตอร์สามารถเข้าใจและสร้างภาษามนุษย์ได้

Students are able to

1. understand and apply Machine Learning to address complex problems, including the development, implementation, and evaluation of machine learning models.
2. develop proficiency in utilizing logic and planning to resolve AI-related issues, while gaining an understanding of how these methods influence AI decision-making.
3. implement fundamental techniques of computer vision such as image processing, object detection, and feature extraction to assist computers in interpreting visual data.
4. comprehend and implement the basic principles and techniques of Machine Learning, empowering computers to understand and generate human language.

142-252 การออกแบบเกม

3((2)-2-5)

(Game Design)

ชนิดของเกม การเขียนกฎการเล่นเกม กระบวนการออกแบบเกม การสร้างต้นแบบด้วยกระดาษ คณิตศาสตร์และความน่าจะเป็นสำหรับเกม การออกแบบเกมให้สมดุล เอกสารการออกแบบเกม การออกแบบด้านของเกม 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

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. ระบุและอธิบายหลักการออกแบบเกมขั้นพื้นฐานและพัฒนาเกมต้นแบบในรูปแบบเอกสารได้
2. อธิบายหลักการเชิงเทคนิคในการพัฒนาเกม และสามารถออกแบบและพัฒนา เกมอย่างง่ายโดยใช้ เกมเอนจินได้
3. ใช้ชิ้นงานที่สามารถหาได้จากแหล่งข้อมูลออนไลน์ และสามารถประยุกต์ได้อย่าง เหมาะสมให้เข้ากับ ชิ้นงานการออกแบบเกมของตนเองได้

Students are able to

1. identify and explain the fundamental game design principles and develop non-digital game prototypes with game design documents.
2. explain basic technical concepts in game development and be able to design and develop simple digital games using a game engine.
3. employ appropriate assets available from online resources which can blend in well in their game design project

142-253 การออกแบบโมชั่นกราฟิก

3((2)-2-5)

(Motion Graphic Design)

ขั้นตอนการออกแบบโมชั่นกราฟิก การออกแบบแนวความคิด การพัฒนาแนวคิด การวิเคราะห์ข้อกำหนดด้านการตลาดดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบโมชั่นกราฟิก การมีส่วนร่วมในการออกแบบและการผลิตสินทรัพย์ดิจิทัล การปรับการออกแบบโมชั่นกราฟิกสำหรับแพลตฟอร์มต่างๆ การใช้ งานที่หลากหลายและมีประสิทธิภาพ

In-depth exploration of the motion graphic design workflow; emphasizing the creation of conceptual designs; the development of ideas; analyzing digital marketing requirements pertinent to motion graphic design; engaging in the design and production of digital assets; adapting motion designs for various platforms; ensuring versatile and effective application.

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. เข้าใจความเข้ากันได้ของ ซอฟต์แวร์ ฮาร์ดแวร์ และระบบปฏิบัติการ
2. เข้าใจกระบวนการออกแบบสร้างภาพ 2 มิติ และ 3 มิติที่จะนำไปใช้ในงานศิลปะ
3. ใช้เครื่องมือออกแบบและถ่าย ทอดภาพ 2 มิติ และ 3 มิติ เป็นแนวคิดในการออกแบบ
4. มีคุณธรรม จริยธรรม และเป็นมืออาชีพในการสร้างสื่อ

Students are able to

1. understand software, hardware, and operating system compatibility
2. understand the design process of creating 2 and 3-dimensional images that will be applied in artworks
3. apply design tools and convey 2 and 3-dimensional images into their design concept
4. have morality, ethics and professionalism in creating media

142-254 ระบบฐานข้อมูล

3((2)-2-5)

(Database System)

ระบบแฟ้มข้อมูลและฐานข้อมูล สถาปัตยกรรม 3 ระดับของฐานข้อมูล ระบบการจัดการฐานข้อมูล การออกแบบฐานข้อมูล ฐานข้อมูลเชิงสัมพันธ์ ภาษาเอสคิวแอล การบริหารฐานข้อมูล

File-based system; database system; 3-level architecture of database; database management system; database design; the relational database; SQL language; database administration

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. เข้าใจหลักการพื้นฐานของระบบการจัดการฐานข้อมูล
2. เรียนรู้และกำหนดวิธีการออกแบบแบบจำลองข้อมูลของฐานข้อมูลเชิงสัมพันธ์
3. จัดการข้อมูลใน DBMS อย่างมีประสิทธิภาพโดยใช้ภาษาคิวรี ทำความเข้าใจกับแอปพลิเคชัน
4. ทำความเข้าใจและสรุปการควบคุมการทำงานพร้อมกัน ความปลอดภัยของฐานข้อมูล และปัญหาอื่นๆ ที่พบบ่อยในการจัดการฐานข้อมูล

Students are able to

1. comprehend the fundamental principles underlying database management systems.
2. learn and comprehend how to design a data model for a relational database.
3. effectively manipulate data within a DBMS using a query language, demonstrating an understanding of its applications.
4. understand and describe the concepts of concurrency control, database security, and other common challenges in database management.

142-256 แอนิเมชัน 2 มิติแบบดิจิทัล

3((2)-2-5)

(Digital 2D Animation)

การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ด้วยโปรแกรมประยุกต์คอมพิวเตอร์ กระบวนการวาดภาพเคลื่อนไหว และวิธีการทำให้เกิดภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่อง

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

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. เชื่อมโยงความรู้เกี่ยวกับ ประวัติศาสตร์แอนิเมชันและเทคนิคต่าง ๆ
2. ระบุและใช้หลักการของแอนิเมชันได้
3. เข้าใจเกี่ยวกับจังหวะเวลาและการเคลื่อนไหวคีย์เฟรมโฮลด์และระหว่างเวลานั้น และพัฒนาทักษะในการสร้างแอนิเมชัน 2 มิติได้

Students are able to

1. relate knowledge of various animation history and techniques.
2. identify and apply the animation principles.
3. understand the timing and motion through key-frames, holds, and in-between and develop their skills to create digital 2D animation.

142-358 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 มัลติทัชและเจสเจอร์ 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

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. เข้าใจแนวคิดพื้นฐานและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องของการพัฒนาแอปพลิเคชันมือถือแบบข้ามแพลตฟอร์ม
2. อธิบายเทคโนโลยีและคำศัพท์ที่ใช้ในการพัฒนาแอปพลิเคชันมือถือแบบข้ามแพลตฟอร์มได้
3. นำเทคนิคและแนวคิดที่เกี่ยวข้องไปใช้ในแอปพลิเคชันมือถือแบบข้ามแพลตฟอร์มได้

4. พัฒนาโครงการแอปพลิเคชันมือถือแบบข้ามแพลตฟอร์มได้

Students are able to

1. understand the fundamental concepts and related theories of the cross-platform mobile application development.
2. explain the technology and terminologies used in the cross-platform mobile application development.
3. apply the techniques and related concepts to implement the cross-platform mobile application. develop the cross-platform mobile application project.

142-261 แอนิเมชัน 3 มิติพื้นฐาน

3((2)-2-

5)

(Fundamentals of 3D Animation)

พื้นฐานการสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ คีย์เฟรม การปรับแต่งด้วยกราฟ การกำหนดตัว
ควบคุมพื้นฐาน

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

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. ใช้เครื่องมือ 3 มิติ สำหรับแอนิเมชันได้
2. เข้าใจหลักการของแอนิเมชัน

Students are able to

1. use 3D tools for animation.
2. understand the principles of animation.

142-350 สัมมนาด้านสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล

2(0-4-2)

(Seminar in Creative Media and Digital Technologies)

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

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. พัฒนาทักษะการวางแผนโดยการปรับเปลี่ยนตารางเวลาของตนเองผ่านการวางแผนตามมาตรฐานอุตสาหกรรม จัดการโครงการอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อพัฒนาทุกองค์ประกอบในกรอบเวลาของรายวิชา
2. เข้าใจถึงความสำคัญของการวิจารณ์อย่างมีวิจารณญาณผ่าน การวิเคราะห์และตีความงานของนักศึกษาคนอื่น
3. เข้าใจแนวคิดสำคัญของแผนธุรกิจสื่อดิจิทัล คู่แข่งและธุรกิจสตาร์ทอัพที่มีศักยภาพ

Students are able to

1. personalize their work schedules via an industry-standard visual planning sheet, in order to manage their projects to develop every element in a time frame of the course.
2. understand the importance of critical criticism through analyzing and interpreting other students' assignment.
3. understand the vital concept of digital media business plan, competitors, and potential startup business.

142-352 การเตรียมความพร้อมทางด้านสหกิจศึกษา

1((1)-0-2)

และฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพในภาคอุตสาหกรรม

(Cooperative Education and Internship Preparation for Industries)

ภาพรวมของภาคอุตสาหกรรม การทัศนศึกษา ทักษะที่จำเป็นต่อภาคอุตสาหกรรม

Industry overviews; field trips; necessary skills for industries

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. สำรวจเพื่อค้นหาโอกาสทางธุรกิจ และแนวทางปฏิบัติที่เป็นนวัตกรรมภายในภาคอุตสาหกรรม
2. ใช้ความรู้และสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการปฏิบัติงานเพื่อสร้างแฟ้มสะสมผลงาน

3. สร้างทักษะและสมรรถนะที่สำคัญ ซึ่งมีความจำเป็นสำหรับการประสบความสำเร็จในภาคอุตสาหกรรมที่มีการแข่งขันสูงและมีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง

Students are able to

1. explore entrepreneurial opportunities and innovative practices within the creative media industries
2. apply the knowledge and deepen their understanding of industry practices for portfolio creation
3. equip with the essential skills and competencies necessary to succeed in the dynamic and competitive industries

142-355 โครงการนสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล 1

4(0-12-0)

(Project in Creative Media and Digital Technologies I)

ประมวลความคิดประสบการณ์จากที่เรียน การค้นคว้า การวิเคราะห์ข้อมูล การนำเสนอโครงการด้านดิจิทัลมีเดีย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นในชั้นเรียน เขียนรายงานและนำเสนอผลงาน

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

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. เข้าใจความเข้ากันได้ของซอฟต์แวร์ ฮาร์ดแวร์ และระบบปฏิบัติการ
2. นำซอฟต์แวร์พื้นฐานไปใช้ในสำนักงานเพื่อการสร้างสรรค์สื่อ และความรู้ด้านสื่อดิจิทัลอย่างมืออาชีพ
3. มีทักษะและความเข้าใจในการรวบรวมและวิเคราะห์ขั้นตอน ข้อมูลความต้องการของผู้ใช้ เพื่อสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลตามวัตถุประสงค์การใช้งาน
4. ประยุกต์ใช้เครื่องมือในการวิเคราะห์ปัญหาและความต้องการในการออกแบบงาน
5. ประยุกต์ระเบียบวิธีวิจัยเพื่อการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล
6. มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล

Students are able to

1. understand the compatibility of software, hardware, and its operation system (OS)
2. apply the fundamental software for basic use at the office for creative media creation and digital media knowledge professionally
3. have the skills and understanding of the collection and analyzation of users' need data procedure for creative digital media creation aiming to the objectives of use
4. apply tools for analyzing problems and needs in design work
5. apply the research methodology for creative digital media creation

6. conduct academic and professional codes of ethics in relevance to creative digital media creation

142-356 โครงการงานสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล 2

8(0-24-0)

(Project in Creative Media and Digital Technologies II)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: 142-355 โครงการงานสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล 1

Prerequisite: 142-355 Project in Creative Media and Digital Technologies I

เป็นรายวิชาต่อเนื่องจาก 142-345 สรุป เรียบเรียง การจัดระบบและการพัฒนาสื่อของโครงการงานเพื่อนำข้อเสนอโครงการ ปฏิบัติงานตามแผนงานของโครงการงานและพัฒนางานไปสู่กระบวนการผลิตสื่อที่สมบูรณ์โดยบูรณาการศิลปะ 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

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. เข้าใจความเข้ากันได้ของ ซอฟต์แวร์ ฮาร์ดแวร์ และระบบปฏิบัติการ
2. นำซอฟต์แวร์พื้นฐานไปใช้ในสำนักงานเพื่อการสร้างสรรค์สื่อ และความรู้ด้านสื่อดิจิทัลอย่างมืออาชีพ
3. มีทักษะและความเข้าใจในการรวบรวมและวิเคราะห์ขั้นตอนข้อมูลความต้องการของผู้ใช้ เพื่อการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลตามวัตถุประสงค์การใช้งาน
4. ประยุกต์ใช้เครื่องมือในการวิเคราะห์ปัญหาและความต้องการในการออกแบบงาน
5. ประยุกต์ระเบียบวิธีวิจัยเพื่อการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล
6. มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล

Students are able to

1. understand the compatibility of software, hardware, and its operation system (OS)
2. apply the fundamental software for basic use at the office for creative media creation and digital media knowledge professionally
3. have the skills and understanding of the collection and analyzation of users' need data procedure for creative digital media creation aiming to the objectives of use
4. apply tools for analyzing problems and needs in design work
5. apply the research methodology for creative digital media creation
6. conduct academic and professional codes of ethics in relevance to creative digital media creation

142-359 การออกแบบภาพประกอบ

3((2)-2-5)

(Illustration)

การออกแบบภาพประกอบ จาก ตัวละคร การสื่อสารและเล่าเรื่องด้วยภาพ การใช้ภาพประกอบในการผลิตสื่อ การสร้างอัตลักษณ์ในงานภาพประกอบ การแปลงข้อความเป็นภาพ

Illustration; sceneries; character design; visual communication; narrative illustration; illustration and media; illustration style; illustration and media; words and visualization.

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. แสดงกระบวนการออกแบบงานภาพประกอบในมิติที่มีความหลากหลาย
2. สร้างภาพประกอบเข้ากับสื่อต่างๆ ได้
3. ใช้เครื่องมือเพื่อสร้างสรรค์ภาพประกอบได้อย่างเหมาะสม
4. ผสมผสานเทคนิคในงานสร้างสรรค์ภาพประกอบแบบดั้งเดิมเข้ากับเทคโนโลยีสมัยใหม่ได้
5. สร้างภาพประกอบที่สามารถสื่อสารและปฏิสัมพันธ์กับผู้รับสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Students are able to

1. demonstrate the design process for creating illustration artworks.
2. create the illustration using various media.
3. select the appropriate tools to create illustrations accurately.
4. use the traditional creative techniques with modern technology in illustration.
5. create the illustrations that communicate effectively with the target audience.

142-360 การเขียนบทเกม

3((2)-2-5)

(Game Script Writing)

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

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. อธิบายองค์ประกอบหลักในการเขียนบทเกม เช่น การออกแบบตัวละคร การเล่าเรื่องภายในเกม และเนื้อเรื่องหลักได้
2. ใช้โครงสร้างความก้าวหน้าที่เหมาะสมในบทเกมได้
3. ประยุกต์ใช้หลักการพื้นฐานในการออกแบบตัวละครเพื่อสร้างตัวละครในเกมได้
4. สร้างบทเกมที่นำหลักการเขียนบทเกมไปใช้ได้ เพื่อสร้างบทเกมที่มีโครงเรื่องที่มีเอกลักษณ์ จังหวะ การดำเนินเรื่องและจุดสำคัญสูงสุดของเหตุการณ์ที่น่าสนใจได้

Students are able to

1. explain the key elements of game script writing such as character design, game narration and story arc.
2. implement appropriate progress structures in a game script.
3. apply the principles of character development to create game characters.
4. create a game script that incorporates the principles of game script writing with a unique story line, engaging pacing and climax.

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

(Digital Entrepreneurship)

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

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. ออกแบบและสร้างโมเดลแผนธุรกิจ โมเดลคุณค่าของสินค้า/แบรนด์ ด้วยวิธีการและเทคนิคของธุรกิจสมัยใหม่
2. เรียนรู้และเข้าใจการทดสอบสินค้าก่อนจำหน่าย การจัดการการเงิน และกฎหมายของผู้ประกอบการ
3. ประยุกต์ซอฟต์แวร์และเทคโนโลยีต่างๆ ที่สามารถช่วยในการกระบวนการต่างๆในของการประกอบการ
4. ใช้ทักษะการทำสื่อสารและงานร่วมกันในการทำงานเป็นกลุ่ม

Students are able to

1. design and execute business model canvas, value proposition and customer segments, marketing using the significant methodologies of the modern business principles.
2. understand the method of product testing, finance and legal for model entrepreneur.
3. use the widely used available software and tool to help a design of business model, prove of concept and prototype based on a minimum variable product approach.
4. utilize collaboration working skills through teamwork.

142-362 วิถีแห่งพลเมืองเน็ต

3((2)-2-5)

(Netizenship)

หลักการเข้าสังคมออนไลน์ กฎและจรรยาบรรณ สิทธิหน้าที่ และพฤติกรรม และมารยาทของ วิทยาลัยเมืองเน็ต รวมทั้งเครื่องมือสนับสนุนวิทยาลัยเมืองเน็ต

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

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. เข้าใจแนวคิดของการเป็นพลเมืองอินเทอร์เน็ตหรือพลเมืองดิจิทัล รวมถึงหลักพฤติกรรมออนไลน์ที่เหมาะสม กฎหมาย จริยธรรม สิทธิ และความรับผิดชอบ
2. แสดงให้เห็นถึงความรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมความเป็นพลเมืองเน็ตในบริบททางสังคมและการศึกษา รวมถึงการประยุกต์ใช้มารยาทและการใช้เครื่องมือบนอินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสมสำหรับพลเมืองเน็ตอย่างมีความรับผิดชอบ
3. วิเคราะห์และประเมินผลกระทบของพฤติกรรมออนไลน์ต่อบุคคล ชุมชน และสังคมโดยรวม โดยมุ่งเน้นที่การส่งเสริมสภาพแวดล้อมดิจิทัลเชิงบวกและครอบคลุม
4. พัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์เพื่อประเมินความน่าเชื่อถือและความน่าเชื่อถือของข้อมูลออนไลน์ และสำรวจความเสี่ยงและความท้าทายที่อาจเกิดขึ้นที่เกี่ยวข้องกับการเป็นพลเมืองดิจิทัล
5. ใช้ข้อพิจารณาด้านจริยธรรมและการตัดสินใจอย่างรับผิดชอบเมื่อมีส่วนร่วมในการโต้ตอบออนไลน์ โดยตระหนักถึงความสำคัญของความเป็นส่วนตัว ความปลอดภัย และความเป็นอยู่ที่ดีทางดิจิทัล

Students are able to

1. comprehend the concept of being an Internet or Digital Citizen, inclusive of understanding the principles of appropriate online behavior, laws, ethics, rights, and responsibilities.
2. exhibit an understanding of Netizenship behavior in social and educational contexts, which includes the application of netiquette and the responsible use of Internet-based tools for effective Netizenship.
3. assess and evaluate the impact of online behavior on individuals, communities, and society, with a focus on nurturing a positive and inclusive digital environment.
4. cultivate critical thinking skills to determine the credibility and reliability of online information and navigate potential risks and challenges linked with digital citizenship.
5. employ ethical considerations and responsible decision-making in online interactions, acknowledging the importance of privacy, security, and overall digital well-being.

การศึกษาารูปแบบสิ่งมีชีวิตในเชิงโครงสร้าง กระดูกและกล้ามเนื้อ สัดส่วนและการเคลื่อนไหวของสิ่งมีชีวิต แบบต่าง ๆ

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

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. เข้าใจความเข้ากันได้ของซอฟต์แวร์ ฮาร์ดแวร์ และระบบปฏิบัติการ
2. เข้าใจขั้นตอนการออกแบบการสร้างภาพ 2 มิติ และ 3 มิติ ที่จะนำไปใช้ในแนวความคิดสำหรับเกม ภาพยนตร์ และแอนิเมชัน
3. ใช้เครื่องมือออกแบบและถ่ายทอดภาพ 2 มิติ และ 3 มิติ เป็นแนวคิดในการออกแบบ
4. มีคุณธรรม จริยธรรม และเป็นมืออาชีพในการสร้างสื่อ

Students are able to

1. understand software, hardware and operating system compatibility
2. understand the design process of creating 2 and 3 dimensional images that will be applied in concept art for games, film and animation
3. apply design tools and convey 2 and 3 dimensional images into their design concept
4. have morality, ethics and professionalism in creating media

142-365 การโปรแกรมกราฟิก

3((2)-2-5)

(Graphic Programming)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: 142-142 การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์พื้นฐาน

Prerequisite: 142-142 Basic Programming

การโปรแกรมกราฟิก 3 มิติ การแปลงวัตถุ การทำวัตถุเคลื่อนไหว การจัดแสงและการปรับพื้นผิววัตถุตามต้องการด้วยการโปรแกรม การสร้างเมนูในแบบที่ต้องการ การโปรแกรมการเคลื่อนที่ของอนุภาคที่ซับซ้อน

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

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. อธิบายหลักการพื้นฐานของการเขียนโปรแกรมในซอฟต์แวร์การปั้นและการสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ ได้
2. แปลงและเคลื่อนไหววัตถุเพื่อสร้างการเคลื่อนไหวที่ซับซ้อนโดยการเขียนโปรแกรมได้

3. จัดแสงและปรับแต่งโทนสีและแสง รวมถึง พื้นผิวของวัตถุโดยการเขียนโปรแกรมได้
4. สร้างส่วนต่อประสานกับผู้ใช้โดยการเขียนโปรแกรมได้

Students are able to

1. explain the fundamentals of scripting in 3D modeling and animation software.
2. animate objects to create complex motions using scripts.
3. configure the light settings and customize shaders and texture of an object using scripts.
4. build custom user interfaces using scripts.

142-366 ดิจิทัลซอฟต์แวร์และแอปพลิเคชัน

3((2)-2-5)

(Digital Software and Application)

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

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. อธิบายคุณลักษณะที่สำคัญ และระบุโดยใช้ตัวอย่างความเชื่อมโยงระหว่างลักษณะของระบบซอฟต์แวร์ที่ดี
2. อธิบายองค์ประกอบของกระบวนการพัฒนาซอฟต์แวร์พื้นฐาน
3. ระบุโมเดลประเภทต่างๆ ที่ใช้ในการพัฒนาซอฟต์แวร์ และอธิบายความสัมพันธ์ระหว่าง โมเดล มุมมอง และการพัฒนาซอฟต์แวร์

Students are able to

1. describe important characteristics and identify them using examples. the relationship between the characteristics of a good digital software system.
2. describe the components of the basic digital software development process.
3. specify different types of models. used in digital software development and explains the relationship between models, perspectives, and digital software development.

142-367 การคิดเชิงออกแบบขั้นพื้นฐาน

3((2)-2-5)

(Design Thinking)

แนวทางการออกแบบเบื้องต้น กระบวนการคิดการออกแบบ ความเห็นอกเห็นใจ การวิเคราะห์ความต้องการและความต้องการ เข้าใจปัญหาและกำหนด; การสร้างความคิด; การทบทวน การสร้างต้นแบบ และการทดสอบกับผู้ใช้

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

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. อธิบายหลักการพื้นฐานและแนวคิดของการคิดเชิงออกแบบ รวมถึงขั้นตอนและกระบวนการต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับแนวทางการคิดเชิงออกแบบ
2. วิเคราะห์ ความต้องการ และข้อกำหนดของพวกเขา เพื่อให้สามารถระบุและกำหนดปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. แสดงกระบวนการคิด การทำซ้ำ การสร้างต้นแบบ และการทดสอบผู้ใช้เป็นขั้นตอนสำคัญในกระบวนการคิดเชิงออกแบบ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม
4. ใช้วิธีการคิดเชิงออกแบบเพื่อแก้ปัญหาที่ซับซ้อน สร้างวิธีแก้ปัญหาที่ใช้งานได้จริงและมีผู้ใช้เป็นศูนย์กลางผ่านวิธีการที่มีโครงสร้างและวนซ้ำ

Students are able to

1. explain the fundamental principles and concepts of design thinking, including the various stages and processes integral to the design thinking approach.
2. analyze the techniques to gain an in-depth understanding of users, their needs, and their requirements, which aids in effectively identifying and defining the problem.
3. exhibit proficiency in ideation, iteration, prototyping, and user testing as essential components of the design thinking process, thereby fostering creativity and innovation.
4. use design thinking methodologies to address complex problems, producing practical and user-centric solutions through a structured and iterative approach.

142-368 บริการออกแบบดิจิทัล

3((2)-2-5)

(Digital Design Services)

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

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. อธิบายพื้นฐานการออกแบบบริการดิจิทัล กลยุทธ์และรูปแบบธุรกิจดิจิทัลได้
1. ใช้ความรู้ดิจิทัลมาประยุกต์เข้ากับงานบริการ
2. สร้างบริการและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้างต้นแบบบริการดิจิทัลด้วยตนเองได้

Students are able to

1. explain the foundations of digital service design.
2. use the expertise of digital service design to create design services.
3. create a service prototype using the proposed digital service design.

142-369 สื่อสร้างสรรค์สำหรับการค้นพบทางวิทยาศาสตร์

3((2)-2-

5)

(Creative Media for Presentation of Scientific Discovery)

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

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. ตีความข้อมูลทางวิทยาศาสตร์ได้อย่างถูกต้อง ให้บริบทสำหรับข้อเท็จจริงทางวิทยาศาสตร์ต่าง ๆ และอธิบายวิธีการและสถิติที่ใช้ในการวิจัยทางวิทยาศาสตร์แก่ผู้ชมทั้งที่เชี่ยวชาญและไม่เชี่ยวชาญ
2. แสดงให้เห็นถึงความสามารถในการออกแบบและสร้างสื่อการนำเสนอที่มีประสิทธิภาพซึ่งสื่อสารข้อมูลทางวิทยาศาสตร์ที่ซับซ้อนได้อย่างชัดเจน ซึ่งรวมถึงการพัฒนาการนำเสนอในชั้นเรียน การจัดแสดง และการจัดแสดงที่น่าสนใจ

3. เพิ่มพูนทักษะในการสื่อสารของตน โดยเน้นเฉพาะการนำเสนอด้วยปากเปล่า พวกเขาจะเรียนรู้วิธีการดึงดูดผู้ชมที่หลากหลายและปรับรูปแบบการสื่อสารตามความต้องการและระดับความเข้าใจของผู้ชม
4. พัฒนาความสามารถในการคิดเชิงวิเคราะห์และสร้างสรรค์เกี่ยวกับข้อมูลทางวิทยาศาสตร์ และแปลงความคิดเหล่านี้เป็นการนำเสนอที่มีโครงสร้างที่ดีได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งผู้ชมที่หลากหลายสามารถเข้าใจได้ง่าย

Students are able to

1. interpret scientific data accurately, provide context for various scientific facts, and explain the methodology and statistics used in scientific research to both expert and non-expert audiences.
2. exhibit the ability to design and create effective presentation materials that clearly communicate complex scientific information. This includes developing engaging classroom presentations, exhibits, and displays.
3. improve communication and engagement skills with a specific focus on oral presentations. learners will acquire skills to engage diverse audiences and adapt their communication style to suit the needs and comprehension level of the audience.
4. cultivate the ability to think critically and creatively about scientific information, and effectively convey these insights through well-structured presentations that can be easily understood by various audiences.

142-370 นวัตกรรมดิจิทัลสำหรับการสร้างสื่อใหม่

3((2)-2-

5)

(Digital Innovative for New Media Creation)

พลเมืองดิจิทัลและผู้อพยพดิจิทัล ประสบการณ์ของผู้ใช้ พฤติกรรมและจิตวิทยาผู้บริโภคออนไลน์ การเปลี่ยนแปลงทางนวัตกรรมดิจิทัล การจัดการกับการเปลี่ยนแปลงและการมีส่วนร่วม การทำงานร่วมกันแบบดิจิทัลและการร่วมสร้างสรรค์ผลงาน การวิเคราะห์ข้อมูลดิจิทัล 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

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. เข้าใจความหมายของเทคโนโลยีต่อสังคมและธุรกิจ
2. ใช้ความคิดริเริ่มเชิงกลยุทธ์เพื่อการเปลี่ยนแปลงองค์กร

3. เลือกองค์ประกอบเทคโนโลยีล่าสุดเพื่อสร้างธุรกิจใหม่หรือเพิ่มมูลค่าทางการแข่งขันให้กับองค์กรผ่านการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัล
4. ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมเพื่อสร้างธุรกิจหรือเพิ่มมูลค่าทางการแข่งขันให้กับองค์กร

Students are able to

1. understand the implications of digital technology for society and business.
2. Implement strategic initiatives for organizational change.
3. choose the latest digital technology components to create new business or add competitive value to the organization through digital transformation.
4. apply appropriate digital technology to create business or add competitive value to the organization.

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 การเตรียมและ การทำความสะอาดข้อมูล การสกัดคุณสมบัติและการเลือกคุณสมบัติ การนำเสนอข้อมูล ขั้นตอนวิธีทาง วิทยาศาสตร์ข้อมูล ขั้นตอนวิธีสำหรับคัดแยกข้อมูล สมการถดถอย การแบ่งกลุ่มข้อมูล ขั้นตอนวิธีความ สอดคล้อง

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

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. อธิบายหัวข้อต่างๆเหล่านี้แหล่งที่มาของเทคโนโลยี ฐานข้อมูล ระบบการจัดการ และ เทคโนโลยี ฐานข้อมูล
2. เข้าใจและแลกเปลี่ยนข้อมูลกันระหว่างผู้สอนและผู้ร่วมเรียนในประเด็นต่างๆ เหล่านี้ แนวคิดระบบ คลังข้อมูล การสร้างโมเดลข้อมูล และการนำข้อมูลไปใช้งาน
3. ใช้ทฤษฎี Data Pre-processing จัดการข้อมูลให้อยู่ในรูปพร้อมใช้งานสำหรับการวิเคราะห์ผล
4. ประยุกต์ใช้เทคนิคการวิเคราะห์ผลข้อมูลกับประเด็นข้อมูลที่น่าสนใจ เช่น ภาพ เสียง การเคลื่อนไหว
5. ประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์ หรือเครื่องมือสำหรับจัดการและวิเคราะห์ข้อมูล

Students are able to

1. describe about data source, databased, DBMS and database technology.
2. discuss a basic concepts of data warehouse, modeling, design usage and implementation.
3. execute a data preprocessing technique to transforms raw data into an understandable format.

4. apply a data analytics technique to support organization and others important domains.
5. apply the widely used available technology tools/software to encourage data management and data analytics activities.

142-372 ธุรกิจอัจฉริยะ

3((2)-2-5)

(Digital Data Analytics & Business Intelligence)

ที่มาของข้อมูลธุรกิจและการรวมข้อมูล ตัวบ่งชี้ประสิทธิภาพ การออกแบบเชิงธุรกิจ การดึงข้อมูลทางธุรกิจ การเปลี่ยนแปลงทางธุรกิจและแนวโน้มทางดิจิทัล รูปแบบอัจฉริยะสำหรับธุรกิจ การไหลของข้อมูล 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

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. รับทราบแนวคิดของการวิเคราะห์ข้อมูลและธุรกิจอัจฉริยะ
2. ใช้เทคนิคการวิเคราะห์ข้อมูลและการตัดสินใจในสิ่งแวดล้อมของธุรกิจ
3. นำซอฟต์แวร์หรือเทคโนโลยีมาช่วยการวิเคราะห์ข้อมูลให้เกิดประโยชน์ในสิ่งแวดล้อมของธุรกิจ

Students are able to

1. specify about Digital Data Analytics & Business Intelligence (BI) concept.
2. manage a decision making and data analytics technique to support business organization and others important domains.
3. implement the widely used available technology tools/software to encourage the strategic use of BI technology for strategic advantage, and to provide practical understanding of the BI concepts and technologies in business organizations.

142-373 การวิจัยดิจิทัลสำหรับสื่อสร้างสรรค์

3((2)-2-5)

(Digital Research for Creative Media)

ระเบียบวิธีวิจัยดิจิทัล ประสบการณ์ของผู้ใช้และความต้องการของผู้ใช้ การกำหนดปัญหาวัตถุประสงค์ของการวิจัย การสุ่มตัวอย่างแบบดิจิทัล การทบทวนวรรณกรรม ระเบียบวิธีและการวิจัยเครื่องมือในการวิจัย 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

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. อธิบายความรู้ของหลักการวิจัย
2. เข้าใจในความเสี่ยงที่สำคัญและประเด็นทางจริยธรรมที่เกิดขึ้นจากการวิจัยสื่อ
3. แสดงให้เห็นถึงความรู้ในการทำงานของทฤษฎีและกรอบที่วิเคราะห์และทำความเข้าใจสื่อ
4. อธิบายแนวทางการวิจัยด้านมีเดียที่มีผลต่อผู้ใช้โดยทั่วไป
5. เข้าใจในอุตสาหกรรมสื่อและสถาบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งบทบาทของ การวิจัยในระบบเศรษฐกิจ ความรู้และการพัฒนาอาชีพในอนาคต

Students are able to

1. demonstrate knowledge of research literacy.
2. demonstrate an understanding of the significant risk and ethical issues raised by the conduct of media research.
3. demonstrate a working knowledge of the theories and frameworks through which media are analyzed and understood.
4. demonstrate familiarity with research into media audiences and users.
5. develop an understanding of media industries and institutions, particularly the role that research plays within the knowledge economy and future career development.

142-374 เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับสื่อสร้างสรรค์

3((2)-2-5)

(Digital Technology for Creative Media)

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

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. มีความรู้ความเข้าใจการใช้เทคโนโลยีเชิงสร้างสรรค์อย่างลึกซึ้ง
2. ประยุกต์ใช้ความรู้เทคโนโลยีเชิงสร้างสรรค์การเลือกใช้เครื่องมือดิจิทัลในการพัฒนางานสร้างสรรค์ดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม
3. นำความรู้เทคโนโลยีเชิงสร้างสรรค์มาสร้างต้นแบบสื่อสร้าง สรรค์ในรูปแบบทันสมัยและสร้าง ประสบการณ์การรับรู้ใหม่แก่กลุ่มเป้าหมายได้

Students are able to

1. comprehend creative technology knowledge thoroughly.
2. create an immersive experience, students must be able to apply creative technology and select the appropriate tools.
3. design a modern and up-to-date prototype to create an immersive and multi-sensory experience.

142-375 ดิจิทัลแมทเพนทิง

3((2)-2-5)

(Digital Matte Painting)

การเรียบเรียงและจัดองค์ประกอบภาพเคลื่อนไหวที่เป็นการนำมาจากแหล่งต่างๆ การ ประกอบตกแต่งภาพพื้นหลัง การเปลี่ยนฉากสถานที่ที่ไม่มีจริงให้เป็นฉากประกอบในแอนิเมชัน วิดีโอ ภาพยนตร์

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

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. เข้าใจการเรียบเรียงและการจัดองค์ประกอบในภาพเคลื่อนไหวได้อย่างลึกซึ้ง
2. นำองค์ความรู้จากการใช้การจัดเรียงและการจัดองค์ประกอบเข้ากับงานสร้างสรรค์ได้อย่างเหมาะสม
3. ใช้เครื่องมือร่วมกับองค์ความรู้ในการจัดการองค์ประกอบภาพเคลื่อนไหวได้อย่างเหมาะสม
4. สร้างสรรค์ผลงานภาพเคลื่อนไหวที่มีการจัดองค์ประกอบของภาพ ได้อย่างชำนาญและสร้างสรรค์ จากประกอบในแอนิเมชันวิดีโอและภาพยนตร์ได้

Students are able to

1. comprehend intermediate knowledge of motion picture arrangement and composition.
2. integrate the arrangements and utilize good composition in their design work.
3. combine with moving images using tools.
4. produce motion pictures, animation, VDO, and videos that demonstrate appropriate arranging approaches.

142-376 กลยุทธ์การตลาดดิจิทัล

3((2)-2-

5)

(Digital Marketing Strategies)

กลยุทธ์การตลาดดิจิทัล การสร้างแบรนด์ หลักการผสมผสานระหว่างการตลาดเดิมและการตลาดดิจิทัล การทำวิจัยและนำเสนอโครงการเพื่อหาแหล่งทุน ขอบเขตทางด้านดิจิทัล การตลาดออนไลน์ และการทำวีดีโอทางการตลาด 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

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. วางแผนและดำเนินการในการกระบวนการการสร้างกลยุทธ์การตลาดดิจิทัล โดยอาศัยหลักการ และเทคนิควิธีที่เหมาะสม
2. ใช้เครื่องมือด้านเทคโนโลยีเพื่อ สนับสนุนกลยุทธ์การตลาดส่วนบุคคลและความเชื่อมั่นที่ลูกค้ามีต่อแบรนด์
3. ออกแบบสื่อการตลาดดิจิทัลที่เหมาะสมสำหรับโปรโมตผ่านโซเชียลมีเดียในหลากหลายแพลตฟอร์ม
4. ใช้ทักษะการทำสื่อสารและงานร่วมกันในการทำงานเป็นกลุ่ม

Students are able to

1. plan and execute a process of digital marketing strategy utilizing significant theory, methodology and techniques.
2. apply the widely used available technology tools to improve personalized and customer loyalty marketing strategy.
3. design a proper content in digital media and social media platform for the digital marketing purposed.
4. utilize collaboration and communication working skills through teamwork.

142-377 ภาพยนตร์ศึกษา

3((2)-2-5)

(Cinematography)

ขั้นตอนและกระบวนการในการผลิตสื่อวีดิทัศน์ในงานวิชวลเอฟเฟกต์ เทคนิคการถ่ายทำบนพื้นเขียว การ บันทึกค่าการเคลื่อนไหวเพื่องานวิชวลเอฟเฟกต์

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

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. อธิบายขั้นตอนและกระบวนการในการผลิตสื่อวีดิทัศน์ได้
2. ใช้ความรู้และสามารถเลือกใช้เครื่องมือในการถ่ายทำสื่อวีดิทัศน์ได้
3. ถ่ายทำและบันทึกค่าการเคลื่อนไหวและใช้เทคนิคที่หลากหลายเพื่อผลิตงานวีดิทัศน์ได้

Students are able to

1. Explain digital video production procedures and methods.
2. Use knowledge and be able to select appropriate equipment for digital video creation.
3. create digital video projects using various techniques.

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 มิติด้วยเอฟพีโอที่เป็นที่นิยม 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

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. ระบุแนวคิดในเชิงเทคนิคหลักในการพัฒนาเกมและประยุกต์ใช้ทักษะการเขียนโปรแกรมในการพัฒนาเกมโดยใช้เทคนิคขั้นสูงได้
2. ประยุกต์ใช้เครื่องมือในเกมเอนจินในการสร้างการเคลื่อนไหวของตัวละครในเกมในแต่ละสถานะได้
3. ประยุกต์ใช้เทคนิคการจัดแสงในเกมของตนเองได้
4. พัฒนาเกมบนแพลตฟอร์มมือถือได้

Students are able to

1. identify key technical concepts in game development and apply programming skills to develop game mechanics using advanced techniques
2. employ game engine tools to animate game characters for different states.
3. employ lighting techniques in their games.

4. develop games on mobile platforms.

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

(Frontend Web Development Using Framework)

โครงสร้างเว็บส่วนหน้า องค์ประกอบของโครงสร้าง เครื่องมือของโครงสร้าง ระบบเว็บไซต์ หน้าเดียว การทดสอบฝั่งโปรแกรมบริการผู้ใช้

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

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. อธิบายโครงสร้างเว็บส่วนหน้ารวมถึงองค์ประกอบของโครงสร้างและเครื่องมือ
2. พัฒนาโครงสร้างเว็บโดยใช้เครื่องมือของโครงสร้าง
3. ทดสอบการทำงานเบื้องต้นเกี่ยวกับเว็บไซต์

Students are able to

1. describe the front-end web structure. including structural elements and tools.
2. develop web structure using structure tools.
3. test the basic functionality of the website.

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

(Content Management System)

ระบบการสร้างและจัดการเว็บแบบสำเร็จรูป (ซีเอ็มเอส) ในปัจจุบัน ความแตกต่างระหว่างระบบการสร้างและจัดการเว็บแบบสำเร็จรูป กระบวนการสร้างเว็บโดยใช้ระบบซีเอ็มเอส 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

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. พัฒนาประสบการณ์ตามโครงการที่จำเป็นสำหรับการเข้าสู่การจัดการเนื้อหาบน CMS
2. ใช้กลยุทธ์และเครื่องมือที่หลากหลายเพื่อสร้างเว็บไซต์ CMS ตามวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน
3. สร้างเว็บไซต์ CMS ตามมาตรฐานที่เข้าถึงและใช้งานได้อย่างเต็มรูปแบบสำหรับผู้ใช้

Students are able to

1. develop project-based experience needed for entry into web-based content management system.

2. use a variety of strategies and tools to create cms websites according to difference purposes.
3. create standards-based CMS websites that are accessible and usable by a full spectrum of users.

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 เกม ฟิสิกส์สำหรับเกม

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

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. จัดเก็บและเรียกใช้ข้อมูลเพื่อกู้คืนค่าสถานะและเหตุการณ์ในเกม
2. ผู้ประยุกต์ใช้เทคนิคปัญญาประดิษฐ์พื้นฐานสำหรับการค้นหาเส้นทางและนำทางได้
3. สร้างเกมที่รองรับผู้เล่นหลายคนอย่างง่ายได้
4. ประยุกต์ใช้การคำนวณทางคณิตศาสตร์สำหรับการตอบโต้เชิงฟิสิกส์ในเกมได้

Students are able to

1. store and load data to restore game states and events.
2. employ basic artificial intelligence techniques for pathfinding and navigation.
3. build a basic multiplayer game.
4. employ mathematical operations for physics interactions in games.

142-388 หัวข้อพิเศษ 1

1-3((x)-y-z)

(Special Topic I)

หัวข้อสำคัญและแนวโน้มตามสถานการณ์ปัจจุบันสำหรับความรู้ใหม่ที่ทันต่อเหตุการณ์ทางด้านดิจิทัล มีเดียและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง

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

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. เข้าใจแนวโน้มของสถานการณ์ด้านดิจิทัลมีเดียในปัจจุบัน
2. เข้าใจแนวคิดและระเบียบวิธีที่จะให้ได้มาซึ่งโปรเจกต์ด้านดิจิทัลมีเดีย
3. ประยุกต์แนวคิดและวิธีการเพื่อไปใช้ในงานด้านดิจิทัลมีเดีย

Students are able to

1. understand the situation of digital media trend in the current situation.
2. recognize the concept and methodology of the digital media trend.
3. apply the concept and methodology to support digital media projects.

142-389 เทคโนโลยีสื่อใหม่

3((2)-2-5)

(New Media Technology)

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

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. ระบุและอธิบายความแตกต่างในเชิงหลักการระหว่างเทคโนโลยีสื่อใหม่
2. ระบุและอธิบายบทบาทและการประยุกต์ใช้ที่เป็นไปได้ของเทคโนโลยีสื่อใหม่กับศิลปะดิจิทัล
3. เลือกใช้วิธีการที่เหมาะสมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสื่อใหม่ในโครงการศิลปะดิจิทัลได้

Students are able to

1. identify and explain the conceptual difference among emerging media technologies.
2. identify and explain the role and possible applications of new media technologies and digital arts.
3. choose appropriate approaches and apply media technologies into digital art projects.

142-391 หัวข้อพิเศษ 2

1-3((x)-y-z)

(Special Topic II)

หัวข้อสำคัญและแนวโน้มตามสถานการณ์ปัจจุบันสำหรับความรู้ใหม่ที่ทันต่อเหตุการณ์ทางด้านดิจิทัล มีเดียและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง

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

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. เข้าใจแนวโน้มของสถานการณ์ด้านดิจิทัลมีเดียในปัจจุบัน
2. เข้าใจแนวคิดและระเบียบวิธีที่จะให้ได้มาซึ่งโปรเจกต์ด้านดิจิทัลมีเดีย
3. ประยุกต์แนวคิดและวิธีการเพื่อไปใช้ในงานด้านดิจิทัลมีเดีย

Students are able to

1. understand the situation of digital media trend in the current situation.
2. recognize the concept and methodology of the digital media trend.
3. apply the concept and methodology to support digital media project.

142-392 การให้แสงเงา การจัดแสง และการสร้างกราฟิก

3((2)-2-5)

(Shading, Lighting and Rendering)

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

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. เข้าใจกระบวนการแรเงา การจัดแสง และการเรนเดอร์ (SLR)
2. สร้างฉากเรนเดอร์สำหรับภาพนิ่งหรือแอนิเมชันได้อย่างไม่มีปัญหา
3. รู้วิธีใช้กระบวนการหลักการผลิตขั้นพื้นฐานเพื่ออำนวยความสะดวกในโครงการ SLR
4. สามารถจัดการแผนงานสำหรับโครงการ SLR ได้

Students are able to

1. understand shading, lighting and rendering (SLR) process.
2. create a rendering scene for a still-image or animation project without problem.
3. known how to use basic post-production processes to facilitate an SLR project.
4. manage a work plan for an SLR project.

142-393 การออกแบบอัตลักษณ์

3((2)-2-

5)

(Identity Design)

กระบวนการออกแบบภาพอัตลักษณ์ การวิเคราะห์หาอัตลักษณ์ของแบรนด์ การตั้งชื่อสินค้า การออกแบบตราสัญลักษณ์ เนื้อหาเบื้องต้นเกี่ยวกับการออกแบบสื่อโฆษณา การวางแผนและการวิเคราะห์ เพื่อผลิตสื่อโฆษณา 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

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. อธิบายพื้นฐานการออกแบบอัตลักษณ์ในรูปแบบต่าง ๆ
2. ใช้การออกแบบอัตลักษณ์เพื่อใช้ในการออกแบบอัตลักษณ์ให้กับองค์กรและสื่อประชาสัมพันธ์
3. สร้างอัตลักษณ์ในงานควบคู่กับการใช้ความคิดสร้างสรรค์เพื่อประชาสัมพันธ์องค์กรได้

Students are able to

1. explain the fundamental of corporate identity and brand identity.
2. use the visual identity in design work and advertising with stakeholders.
3. create a corporate and brand identities to market their firms.

142-394 การออกแบบบรรจุภัณฑ์

3((2)-2-5)

(Packaging Design)

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

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. อธิบายพื้นฐานความรู้ในการออกแบบเพื่อใช้ในการออกแบบ บรรจุภัณฑ์ที่ได้
2. ใช้งานกราฟิก การเลือกใช้ตัวอักษรและวัสดุที่เหมาะสมกับการออกแบบบรรจุภัณฑ์ได้
3. สร้างงานออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้มีความเหมาะสมกับผลิตภัณฑ์และผู้บริโภคได้

Students are able to

1. explain the fundamental product design concepts

2. use product-appropriate graphic design, typeface, and substance.
3. create the package that are appropriate for both brands and customers.

142-395 หัวข้อพิเศษ 3

1-3((x)-y-z)

(Special Topic III)

หัวข้อสำคัญและแนวโน้มตามสถานการณ์ปัจจุบันสำหรับความรู้ใหม่ที่ทันต่อเหตุการณ์ทางด้านดิจิทัล มีเดียและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง

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

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. เข้าใจแนวโน้มของสถานการณ์ ด้านดิจิทัลมีเดียในปัจจุบัน
2. เข้าใจแนวคิดและระเบียบวิธี ที่จะให้ได้มาซึ่งโปรเจกต์ด้านดิจิทัลมีเดีย
3. ประยุกต์แนวคิดและวิธีการเพื่อไปใช้ในงานด้านดิจิทัลมีเดีย

Students are able to

1. understand the situation of digital media trend in the current situation.
2. recognize the concept and methodology of the digital media trend.
3. apply the concept and methodology to support digital media project.

142-396 ระบบเครือข่ายและเทคโนโลยีเว็บ

3((2)-2-5)

(Client/Server Application & Web Technology)

สถาปัตยกรรมและเทคโนโลยีเว็บ การเรียกใช้กระบวนการระยะไกล โปรแกรมฝั่งแม่ข่าย โปรแกรมฝั่งลูกข่าย เครื่องมือสนับสนุนในการสร้างและจัดการเว็บ

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

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. ออกแบบและพัฒนาเว็บ แอปพลิเคชันด้วยภาษาสคริปต์ฝั่งเซิร์ฟเวอร์
2. ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่แตกต่างกันในเว็บแอปพลิเคชัน
3. อธิบายรูปแบบข้อมูลมาตรฐานไว้ในหน้าเว็บ
4. อธิบายใช้วิธีการออกแบบฝั่งเซิร์ฟเวอร์
5. ทดสอบและตรวจสอบแอปพลิเคชันเว็บฝั่งเซิร์ฟเวอร์

Students are able to

1. design and develop web applications with a server-side scripting language.

2. validate data from heterogeneous sources into real-world web applications.
3. incorporate standard data formats into web pages.
4. apply server-side design methodologies.
5. test & validate server-side web applications.

142-398 สรรพสิ่งอิงกับอินเทอร์เน็ตและระบบฝังตัว

3((2)-2-5)

(Internet of Things and Embedded Devices)

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

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. อธิบายความหมายและการใช้คำ ว่า “Internet of Things” ในบริบทต่าง ๆ
2. เข้าใจองค์ประกอบหลักที่ประกอบกันเป็นระบบ IoT
3. ใช้ความรู้และทักษะที่ได้รับระหว่างหลักสูตรเพื่อสร้างและ ทดสอบระบบ IoT ที่สมบูรณ์และใช้งานได้ ซึ่งเกี่ยวข้องกับการสร้างต้นแบบ การเขียนโปรแกรม และการวิเคราะห์ข้อมูล
4. ทำความเข้าใจว่าแนวคิด IoT เหมาะสมกับอุตสาหกรรม ICT ที่กว้างขึ้นและแนวโน้มในอนาคต

Students are able to

1. explain the definition and usage of the term “Internet of Things” in different contexts.
2. understand the key components that make up an IoT system.
3. apply the knowledge and skills acquired during the course to build and test a complete, working IoT system involving prototyping, programming and data analysis.
4. understand where the IoT concept fits within the broader ICT industry and possible future trends.

142-451 นานาชาติศึกษา 1

3((2)-2-5)

(International Studies I)

แลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ทางวัฒนธรรม การเป็นพลเมืองโลก ทักษะความยืดหยุ่นทาง
ความคิด ความเชี่ยวชาญทางด้านภาษา

Cultural experiences; global citizen; cognitive flexibility; language proficiency

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. สร้างความมั่นใจในตนเองต่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ทางวัฒนธรรม
2. สร้างทัศนคติ และกรอบความคิดแบบสากล เห็นคุณค่าและยอมรับแตกต่างทางวัฒนธรรม
3. ใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารให้เหมาะสมกับความแตกต่างของบริบททางสังคมและสถานการณ์ต่าง ๆ
4. แก้ไขปัญหาที่ซับซ้อนโดยการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านมุมมองต่าง ๆ ของสหสาขาวิชาอื่น

Students are able to

1. demonstrate self-confidence towards cultural experiences
2. demonstrate a global mindset and appreciation for cultural differences
3. use language for communication appropriately in different social and situational contexts
4. address complex problems through self-directed learning from multi-disciplinary perspectives

142-452 นานาชาติศึกษา 2

3((2)-2-5)

(International Studies II)

สื่อดิจิทัล ความแตกต่างทางวัฒนธรรม การปฏิบัติการสื่อดิจิทัล

Digital media; cultural difference; digital media lab

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. อธิบายระเบียบวิธีวิทยาสำหรับสื่อดิจิทัลที่ได้รับอิทธิพลจากประเทศเจ้าบ้าน
2. ผลิตผลงานที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาหลัก
3. ตระหนักรู้ความแตกต่างทางวัฒนธรรมและอธิบายความรู้ความเข้าใจบทบาทของวัฒนธรรมต่อความเชื่อ การปฏิบัติและการรับรู้
4. พัฒนาทักษะการเก็บข้อมูลและเทคนิคต่าง ๆ ในห้องปฏิบัติการผ่านการเรียนรู้โดยการปฏิบัติและประสบการณ์ภาคสนามในสาขาสื่อดิจิทัล

Students are able to

1. articulate a methodology in digital media which are influenced by the host country
2. generate a body of work that applies to the major field of study
3. raise an awareness of cultural differences and demonstrate an understanding of culture's role in shaping beliefs, practices and perceptions
4. develop skills in data collection and lab techniques through hands-on learning and field experience in digital media

142-456 การออกแบบการจัดแสดงและการจัดนิทรรศการ

6(0-18-

0)

(Display Design and Exhibition)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: 142-356 โครงการงานสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล 2

Prerequisite: 142-356 Project in Creative Media and Digital Technologies II

กระบวนการออกแบบการจัดแสดง และการจัดนิทรรศการ การค้นคว้าวิจัยกลุ่มเป้าหมายและผู้ชม สถานที่การจัด โดยใช้ภาพ แสง เสียง ภาพเคลื่อนไหว และอุปกรณ์สื่อที่หลากหลาย เพื่อที่จะนำเสนอข้อความที่ต้องการผ่านการจัดนิทรรศการ

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

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. เข้าใจความเข้ากันได้ของซอฟต์แวร์ ฮาร์ดแวร์ และระบบปฏิบัติการสำหรับการสร้างผลงานศิลปะ
2. วิเคราะห์ ออกแบบ และนำเสนอแนวคิดจากความต้องการและเงื่อนไข และบูรณาการความรู้ทั้งด้านสื่อ ดิจิทัล และเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับสื่อสร้างสรรค์ประเภทต่าง ๆ
3. มีทักษะการแสดงความคิดและการแสดงภาพเป็นสื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ในงานดิจิทัล
4. ใช้เครื่องมือสำหรับงานศิลปะภาพ 2 มิติ และ 3 มิติ ในสื่อต่างๆ เพื่อวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน
5. ดำเนินการตามจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล โดยทำ ความคุ้นเคยกับมาตรฐาน ลิขสิทธิ์

Students are able to

1. understand the compatibility of software, hardware, and its operation system for artwork creation (OS)
2. analyze, design, and present ideas derived from needs and conditions, and integrate both digital media and digital technology knowledge for different types of creative media
3. have skills in expressing ideas and visualizations as creative digital media in digital work
4. apply tools for 2D and 3D visual artworks in variety of media for different purposes

5. conduct academic and professional codes of ethics in relevance to creative digital media creation – being familiar with copyright standards

142-401 สหกิจศึกษาด้านสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล

6(0-36-0)

(Cooperative Education in Creative Media and Digital Technologies)

การเรียนรู้และปฏิบัติงานในองค์กร (หน่วยงานภาครัฐ, 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

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. เข้าใจกระบวนการทำงานและจริยธรรมผ่านประสบการณ์ตรงในอุตสาหกรรม
2. นำความรู้ไปใช้ในงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมายในบริษัท
3. ปรับตัวให้เข้ากับวัฒนธรรมองค์กรในสายงาน
4. พัฒนาทักษะที่จำเป็นในสภาพแวดล้อมการทำงานจริง
5. จัดทำโครงการสหกิจศึกษาภายใต้การดูแลของอาจารย์ที่ปรึกษาและบริษัท

Students are able to

1. understand the working processes and ethics through hands-on experience in the industry.
2. apply their knowledges in their assigned work or projects in a company.
3. adjust themselves to the organizational culture in the field.
4. improve their necessary soft skills required in the real working environment.
5. develop a cooperative education project supervised by company and faculty advisors.

142-402 ฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพด้านสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล

ไม่น้อยกว่า 300 ชั่วโมง

(Internship in Creative Media and Digital Technologies)

ฝึกงานในองค์กร (หน่วยงานภาครัฐ, 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

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้เรียนสามารถ

1. เข้าใจกระบวนการทำงานและ จริยธรรมผ่านประสบการณ์ตรงในอุตสาหกรรม

2. นำความรู้ไปใช้ในงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมายในบริษัท
3. พัฒนาทักษะที่จำเป็นที่จำเป็นในสภาพแวดล้อมการทำงานจริง

Students are able to

1. understand the working processes and ethics through hands-on experience in the industry.
2. apply their knowledge in their assigned work or projects in a company.
3. improve their necessary soft skills required in the real working environment.

ในคำอธิบายรายวิชาอาจมีคำต่าง ๆ ปรากฏอยู่ใต้ชื่อของรายวิชา ซึ่งมีความหมายเฉพาะที่ควรทราบ ดังนี้

1. **รายวิชาบังคับเรียนก่อน (Prerequisite)** หมายถึง รายวิชาซึ่งผู้ลงทะเบียนเรียนรายวิชาหนึ่ง ๆ จะต้องเคย ลงทะเบียนและผ่านการประเมินผลการเรียนมาแล้ว ก่อนหน้าที่จะมาลงทะเบียนเรียนรายวิชานั้น และในการ ประเมินผลนั้น จะได้ระดับชั้นใด ๆ ก็ได้
2. **รายวิชาบังคับเรียนผ่านก่อน** หมายถึง รายวิชาซึ่งผู้ลงทะเบียนเรียนรายวิชาหนึ่ง ๆ จะต้องเคย ลงทะเบียนและ ผ่านการประเมินผลการเรียนมาแล้ว ก่อนหน้าที่จะมาลงทะเบียนเรียนวิชานั้น และในการ ประเมินผลนั้น จะต้อง ได้รับระดับชั้นไม่ต่ำกว่า D หรือ ได้สัญลักษณ์ G หรือ P หรือ S
3. **รายวิชาบังคับเรียนร่วม (Co-requisite)** หมายถึง รายวิชาที่ผู้ลงทะเบียนรายวิชาหนึ่ง ๆ จะต้อง ลงทะเบียน เรียนพร้อมกันไป หรือเคยลงทะเบียนเรียนและผ่านการประเมินผลมาก่อนแล้วก็ได้ และใน การประเมินผลนั้น จะได้ระดับชั้นใด ๆ ก็ได้ อนึ่ง การที่รายวิชา B เป็นรายวิชาบังคับเรียนร่วมของ รายวิชา A มีได้หมายความว่า รายวิชา A จะต้องเป็นรายวิชาบังคับเรียนร่วมของรายวิชา B ด้วย
4. **รายวิชาบังคับเรียนควบกัน (Concurrent)** หมายถึง รายวิชาซึ่งผู้ลงทะเบียนเรียนรายวิชาหนึ่ง ๆ จะต้อง ลงทะเบียนเรียนพร้อมกันไปในการลงทะเบียนวิชานั้นเป็นครั้งแรก โดยต้องได้รับการประเมินผลด้วยการ ที่ รายวิชา B เป็นรายวิชาบังคับเรียนควบกันของรายวิชา A จะมีผลให้รายวิชา A เป็นรายวิชาบังคับเรียน ควบกัน ของรายวิชา B โดยอัตโนมัติ และในคำอธิบายรายวิชาปรากฏชื่อรายวิชาบังคับเรียนควบกันในทั้ง สองแห่งโดย สลับชื่อกัน

**ข้อมูลผลลัพธ์การเรียนรู้และการกระจายระดับของ K, A และ S
หมวดวิชาศึกษาทั่วไปมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์**

GE 1 ภาษาและการสื่อสาร

- 1) สื่อสารโดยใช้ทักษะภาษาอังกฤษ หรือ ภาษาอื่น ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

GE 2 การพัฒนาความคิด

การคิดเชิงตรรกะและตัวเลข

- 2) ตั้งคำถามโดยมีหลักฐานและมีการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสนับสนุนโจทย์ปัญหา
- 3) ระบุปัญหาและวางแผนเพื่อจัดการปัญหาบนเหตุผลเชิงประจักษ์

การคิดเชิงระบบ

- 4) คิดเป็นขั้นเป็นตอน มีแผนความคิดที่แสดงให้เห็นความเกี่ยวเนื่องหรือความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน และมีความเป็นเหตุเป็นผลของกันและกัน

GE 3 การคิดแบบผู้ประกอบการ

- 5) วิเคราะห์สภาพแวดล้อมเพื่อแสวงหาโอกาสและแนวคิดในการวางแผนเพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง
- 6) วางแผนการเงินส่วนบุคคลได้

GE 4 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

- 7) ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศได้เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดเพื่อการสื่อสาร พัฒนางานและทำงานร่วมกัน
- 8) ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศได้อย่างถูกกฎหมายและจริยธรรมทางเทคโนโลยีสารสนเทศ รวมถึงความสุจริตทางวิชาการ

GE 5 สุขภาวะองค์กรรวม (SDG 3 16)

- 9) วางแผนการดูแลสุขภาวะองค์กรรวม
- 10) ปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนผ่านของสังคมเพื่อการอยู่ร่วมกันท่ามกลางความแตกต่างหลากหลาย

GE 6 จิตสาธารณะและการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDG 1 2 4 5 10)

- 11) ประยุกต์แนวคิดการพัฒนาที่ยั่งยืนในการทำกิจกรรมหรือการแก้ปัญหาได้ตามสถานการณ์
- 12) เข้าไปร่วมทำประโยชน์ให้กับสังคมโดยไม่ต้องมีใครบังคับ
(บังคับ: ต้องมีเนื้อหาที่แนะนำ SDG ครบทุกข้อ)

GE 7 การปรับตัวให้เข้ากับพลวัตของโลก (SDG 6 7 13 14 15)

- 13) ตระหนักรู้และปลูกจิตสำนึกให้เข้าใจการเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมโลก

**ตารางการกระจายระดับของ K, A และ S ที่สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ในแต่ละกลุ่มสาระ
ของหมวดวิชาศึกษาทั่วไปมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์**

อธิบายศัพท์

Level	Cognitive domain	Affective domain	Psychomotor domain
L1	R: Remember	Rec: Receiving: Developing awareness of ideas and phenomena	P: Perception/Observing: simply observing the procedure
L2	U: Understand	Res: Responding: committing the ideas by responding to them	I: Imitation: students can follow instructions but need to be constructed
L3	Ap: Apply	V: Valuing: being willing to be seen as valuing certain ideas and material	M: Mechanism: intermediate stage where proficiency and confidence are growing
L4	An: Analyze	O: Organization and conceptualization; to begin to harmonize internalized values	CR: Complex response: proficiency has grown. Performance is quick and accurate
L5	E: Evaluate	C: Characterization by value: to act consistent with internalized value	A: Adaption: students can combine and integrate related aspects of the skills without guidance
L6	C: Create	-	O: Origination: internalized automatic mastery of the skill

ตารางการกระจายระดับของ K, A และ S ที่สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ในแต่ละกลุ่มสาระ

ผลลัพธ์การเรียนรู้หมวดวิชา ศึกษาทั่วไป	K	A	S
GE 1 ภาษาและการสื่อสาร			
1) สื่อสารโดยใช้ทักษะ ภาษาอังกฤษ หรือ ภาษาอื่น ได้ อย่างมีประสิทธิภาพ	-เลือกใช้คำศัพท์และ ไวยากรณ์ได้ถูกต้องตาม หลักภาษา (U, L2)	-มีส่วนร่วม/ยินดีเข้าร่วม/ ให้ความสนใจในการ สนทนา (Res. L2)	-สื่อสารได้อย่างถูกต้อง ภายใต้คำแนะนำของ อาจารย์/ผู้มีประสบการณ์ (I, L2)
GE 2 การพัฒนาความคิด			
การคิดเชิงตรรกะและตัวเลข			
2) ตั้งคำถามโดยมีหลักฐานและมีการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสนับสนุน โจทย์ปัญหา 3) ระบุปัญหาและวางแผนเพื่อ จัดการปัญหาบนเหตุผลเชิง ประจักษ์	-อธิบายขั้นตอนการคิด บนพื้นฐานเหตุผลเชิง ประจักษ์ (U, L2)	-มีส่วนร่วม/ยินดีเข้าร่วม/ ให้ความสนใจในการตั้ง คำถามหรือวางแผนการ แก้ปัญหา (Res, L2)	-วางแผนเพื่อแก้ปัญหาที่ไม่ ยุ่งยากซับซ้อน โดยใช้ ตรรกะ/เหตุผลตาม หลักฐานเชิงประจักษ์ได้ อย่างเหมาะสมกับสภาพ ปัญหาภายใต้คำแนะนำ ของอาจารย์/ผู้มี ประสบการณ์ (I, L2)
การคิดเชิงระบบ			
4) คิดเป็นขั้นเป็นตอน มีแผน ความคิดที่แสดงให้เห็นความ เกี่ยวเนื่องหรือความสัมพันธ์ซึ่งกัน และกัน และมีความเป็นเหตุเป็นผล ของกันและกัน	-อธิบายขั้นตอนการสร้าง แผนความคิดเพื่อ แก้ปัญหาได้ (U, L2)	-มีส่วนร่วม/ยินดีเข้าร่วม/ ให้ความสนใจในการ วางแผนความคิด (Res, L2)	-วางแผนเพื่อแก้ปัญหาที่ไม่ ยุ่งยากซับซ้อนตามขั้นตอน ได้อย่างเหมาะสมกับสภาพ ปัญหาภายใต้คำแนะนำ ของอาจารย์/ผู้มี ประสบการณ์ (I, L2)
GE 3 การคิดแบบผู้ประกอบการ			
5) วิเคราะห์สภาพแวดล้อมเพื่อ แสวงหาโอกาสและแนวคิดในการ วางแผนเพื่อให้ทันต่อการ เปลี่ยนแปลง 6) วางแผนการเงินส่วนบุคคลได้	-อธิบายแนวคิดการเป็น ผู้ประกอบการ (entrepreneurial mindset) ที่สำคัญได้ ครบถ้วน (U, L2) -อธิบายหลักการวางแผน การเงินและการลงทุนได้ (U, L2)	-มีส่วนร่วม/ยินดีเข้าร่วม/ ให้ความสนใจในการคิด และวางแผนงานร่วมกัน (Res, L2)	-ทำงานที่ได้รับมอบหมาย ภายใต้แนวคิดการเป็น ผู้ประกอบการ ตามการ แนะนำของอาจารย์/ผู้มี ประสบการณ์ (I, L2) - วางแผนการเงินส่วน บุคคลได้ถูกต้องตาม หลักการ ภายใต้คำแนะนำ

ผลลัพธ์การเรียนรู้หมวดวิชา ศึกษาทั่วไป	K	A	S
			ของอาจารย์/ผู้มี ประสบการณ์ (I, L2)
GE 4 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล			
7) ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและ สารสนเทศได้เพื่อให้เกิดประโยชน์ สูงสุดเพื่อการสื่อสาร พัฒนางาน และทำงานร่วมกัน 8) ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและ สารสนเทศได้อย่างถูกกฎหมาย และจริยธรรมทางเทคโนโลยี สารสนเทศ รวมถึงความสุจริตทาง วิชาการ	-เลือกใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลและสารสนเทศ เพื่อการสื่อสาร พัฒนา งานและทำงานร่วมกัน (U, L2) -อธิบายข้อกำหนดและ จริยธรรมทางเทคโนโลยี สารสนเทศและความ สุจริตทางวิชาการได้ ถูกต้อง (U, L2)	-สนใจในการใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลและสารสนเทศใน การทำงาน (Res, L2) -สนใจในการนำหลัก กฎหมายและจริยธรรม ทางเทคโนโลยีสารสนเทศ และความสุจริตทาง วิชาการมาใช้ในการ ทำงาน (Res, L2)	-เลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และสารสนเทศได้อย่าง เหมาะสมกับลักษณะงานที่ ไม่ซับซ้อนโดยคำนึงถึง หลักจริยธรรมและความ สุจริตทางวิชาการภายใต้ คำแนะนำของอาจารย์/ผู้มี ประสบการณ์ (I, L2)
GE 5 สุขภาวะองค์รวม (SDG 3 16)			
9) วางแผนการดูแลสุขภาวะองค์ รวม 10) ปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนผ่าน ของสังคมเพื่อการอยู่ร่วมกัน ท่ามกลางความแตกต่าง หลากหลาย	-เลือกรูปแบบการดำเนิน ชีวิตได้เหมาะสมกับ บริบทของตนเอง (U, L2)	-สนใจในการดูแลสุขภาวะ แบบองค์รวมเพื่อการ ดำเนินชีวิตประจำวันของ ตนเอง (Res, L2)	-วางแผนการดูแลสุขภาวะ องค์รวมได้ตามบริบทของ ตนเองภายใต้คำแนะนำ ของอาจารย์/ผู้มี ประสบการณ์ (I, L2)
	- อธิบายหลักการปรับตัว ให้เข้ากับการเปลี่ยนผ่าน ของสังคมที่มีความ แตกต่างหลากหลาย (U, L2)	- มีส่วนร่วมในการวาง แผนผังความคิดต่อการ ปรับตัวให้เข้ากับการ เปลี่ยนผ่านของสังคมที่มี ความแตกต่างหลากหลาย (Res, L2)	- ปรับตัวเพื่อการอยู่ร่วมกัน ท่ามกลางความแตกต่าง หลากหลาย ภายใต้ คำแนะนำของอาจารย์/ผู้มี ประสบการณ์ (I, L2)
GE 6 จิตสาธารณะและการ พัฒนาที่ยั่งยืน (SDG 1 2 4 5 10)			
11) ประยุกต์แนวคิดการพัฒนาที่ ยั่งยืนในการทำกิจกรรมหรือการ แก้ปัญหาได้ตามสถานการณ์	อธิบายแนวคิดการ พัฒนาที่ยั่งยืนในการ แก้ปัญหาตาม สถานการณ์ (U, L2)	มีส่วนร่วม/ยินดีเข้าร่วม/ ให้ความสนใจในการเข้า ร่วมทำกิจกรรม (Res L2)	วางแผนทำกิจกรรมตาม แนวคิดการพัฒนาที่ยั่งยืน ได้ตามคำแนะนำของ

ผลลัพธ์การเรียนรู้หมวดวิชา ศึกษาทั่วไป	K	A	S
12) เข้าไปร่วมทำประโยชน์ให้กับ สังคมโดยไม่ต้องมีใครบังคับ			อาจารย์/ผู้มีประสบการณ์ (I, L2)
GE 7 การปรับตัวให้เข้ากับ พลวัตของโลก (SDG 6 7 13 14 15)			
13) ตระหนักรู้และปลูกจิตสำนึกให้ เข้าใจการเปลี่ยนแปลง สภาพแวดล้อมโลก	อธิบายผลกระทบต่อการ เปลี่ยนแปลง สภาพแวดล้อมโลก (U, L2)	มีส่วนร่วม/ยินดีเข้าร่วม/ ให้ความสนใจในการ วิเคราะห์หรืออภิปราย ผลกระทบจากการ เปลี่ยนแปลง สภาพแวดล้อมของโลก (Res. L2)	ปรับเปลี่ยนแนวคิดในการ ดำเนินชีวิตโดยคำนึงถึง การเปลี่ยนแปลง สภาพแวดล้อมโลกตาม คำแนะนำของอาจารย์/ผู้มี ประสบการณ์ (I, L2)

ข้อเสนอแนะของกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิและการดำเนินการของหลักสูตร

1. ดร.พฤษธิ์ พุฒจรรย์

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของ ผู้ทรงคุณวุฒิ	คำชี้แจงของผู้รับผิดชอบหลักสูตร
<p>1.1 หลักสูตรได้ถูกออกแบบมาสอดคล้องกับปรัชญาของหลักสูตรที่มุ่งเน้นผลิตบัณฑิตให้มีความรู้และทักษะทางด้านนวัตกรรมสร้างสรรค์และผู้ประกอบการ หลักสูตรให้ความสำคัญกับการออกแบบสื่อสมัยใหม่เน้นสร้างกระบวนการคิด การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ถือว่าเป็นพื้นฐานสำคัญของการเป็นนวัตกรรม มีการเพิ่มรายวิชา การออกแบบสื่อดิจิทัล <input type="checkbox"/> ารสรรค <input type="checkbox"/> การบริหารจัดการโครงการเชิงวิจัย การออกแบบและการพัฒนาเว็บ</p> <p>การวางโครงสร้างหลักสูตร แบ่งเป็น</p> <ul style="list-style-type: none"> — กระบวนการออกแบบทางความคิด เป็นพื้นฐานการออกแบบ และแนวคิดทางนวัตกรรม — การโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เป็นพื้นฐานของการ สร้างเว็บ เกม แอปพลิเคชัน — เขียนบท ภาพถ่าย เป็นพื้นฐานด้านการสร้างภาพยนตร์ 2D & 3D — 3D แอนิเมชัน เป็นพื้นฐานด้านการสร้างภาพยนตร์ 3D และ เกม 	<p>ไม่มีความเห็น</p>
<p>1.2 ภาพรวมหลักสูตรถูกออกแบบตอบสนองต <input type="checkbox"/> อบนโยบายและยุทธศาสตร์ชาติ และมหาวิทยาลัยเป็นอย่างดี แต่ด้วยการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่รวดเร็ว การพลิกผันของโลก การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของคนรุ่นใหม่ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายของหลักสูตร หลักสูตรอาจจะสามารถเพิ่มรายวิชา หรือ สอดแทรกเข้าไปใน</p>	<p>ผู้รับผิดชอบหลักสูตรเห็นชอบตามข้อเสนอแนะโดยรายวิชา 142-350 สัมมนาด้านสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล และ 142-389 เทคโนโลยีสื่อใหม่ มีเนื้อหารายวิชา รวมถึงวัตถุประสงค์รายวิชาที่สอดคล้องเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น AR, VR, Projector Mapping และ</p>

<p>ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของ ผู้ทรงคุณวุฒิ</p>	<p>คำชี้แจงของผู้รับผิดชอบหลักสูตร</p>
<p>รายวิชาต่างๆที่ก้าวหน้าเทคโนโลยีและคนรุ่นใหม่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เช่นด้าน การผลิตสื่อ ดิจิทัล Digital Online Content Creation, Content Marketing Strategy, Generative AI, Online Video Content Creation, UX/UI, AR&VR, Mixed Reality หลักสูตรมีความทันสมัยแล้วอาจสามารถเข้าถึงคนรุ่นใหม่และได้รับความสนใจมากขึ้น และตอบโจทย์ที่ชื่อสาขาวิชาสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัลมากขึ้น</p>	<p>การทำเนื้อหาบน Social Media Platform สมัยใหม่เป็นต้น</p>
<p>1.3 ควรสร้างความชัดเจนของหลักสูตรจากการวางโครงสร้างหลักสูตรโดยเน้นทางด้านใดด้านหนึ่งให้ชัดเจนว่าหลักสูตรนี้บัณฑิตจะเด่นในด้าน 3D & Game Development หรือ พัฒนาเว็บแอป (ดูจากโครงสร้างปัจจุบันในหลักสูตร) แล้วปรับเปลี่ยนรายวิชา หรือ ชื่อรายวิชาให้สอดคล้องกัน หรือ จะเด่นชัดว่าจะสามารถทำงานได้หลากหลายด้านการผลิตสื่อสมัยใหม่ (อาจต้องสอดแทรก ปรับ เพิ่มรายวิชาให้ตอบโจทย์สื่อสมัยใหม่ที่มีความหลากหลายมากขึ้น)</p>	<p>ผู้รับผิดชอบหลักสูตรมีความเห็นชอบให้การปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ โดยเน้นด้าน Interactive Media ได้แก่ Web and Mobile Application ที่เน้นจุดแข็งทางด้าน User Experience and User Interface Design และด้าน Digital Art ที่เน้นทางด้าน 2D Animation และ Motion Graphic Design ดังความเห็นข้อ 5.9</p>
<p>1.4 อาจปรับชื่อรายวิชา 142-150 การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ 3((2)-2-5) (Object-Oriented Programming) และ 142-254 ระบบฐานข้อมูล 3((2)-2-5) (Database System) ให้สอดคล้องเพื่อต่อยอดไปพัฒนาเกม หรือ แอปพลิเคชัน เพื่อให้เห็นภาพที่ชัดเจน ในหลักสูตรมีวิชาการออกแบบเกม และวิชาทางด้าน 3D ที่สามารถนำความรู้มาบูรณาการกันได้ หรือ เน้นไปทางด้านการออกแบบแอปพลิเคชัน หรือ รวบรวมรายวิชาแล้วสามารถเพิ่มรายวิชาใหม่ทางด้าน Basic Game Programming ก็ได้</p>	<p>เนื่องจากชื่อรายวิชานี้ เป็นชื่อที่ใช้กันทั่วไปเป็นสากล และเนื้อหาของรายวิชาการเรียนรู้อยู่ในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับ Game and Mobile Application ผู้รับผิดชอบหลักสูตรจึงเห็นสมควรไม่เปลี่ยนแปลงชื่อวิชาดังกล่าว</p>
<p>1.5 รายวิชา 142-242 การถ่ายภาพดิจิทัล 3((2)-2-5) (Digital Photography) อาจเพิ่มองค์ความรู้ทางด้าน Film Video Production ร่วมด้วย เนื่องจากผู้เรียนจำเป็นที่จะต้องยึดความรู้จาก</p>	<p>เนื่องจากหลักสูตรเน้นสายงานด้าน Digital Art และ Interactive Media ซึ่งไม่ได้เน้นเนื้อหาทางด้าน Film Video Production เหมือนเช่นสายงานนิเทศศาสตร์ ทั้งนี้ ในส่วนของการต่อยอด</p>

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ	คำชี้แจงของผู้รับผิดชอบหลักสูตร
รายวิชานี้ไปสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน 2D 3D สอดคล้องกับรายวิชาในหลักสูตร โครงการงานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 1-2	ความรู้ หลักสูตรมีวิชา 142-377 ภาพยนตร์ศึกษา (Cinematography) ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับกระบวนการในการผลิตวีดิทัศน์ ในงาน Visual Effects รวมถึงเทคนิคการถ่ายทำบนพื้นเขียว ซึ่งนักศึกษาสามารถนำความรู้ไปต่อยอดในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับ Animation ได้
1.6 ชุดวิชา 142-141 ชุดวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัลสร้างสรรค 6((3)-6-9) (Module: Creative Digital Media Designer) อาจเพิ่มเนื้อหา ด้าน Digital Content Creation เข้าไปด้วยให้ทันสมัยขึ้น ที่ไม่ได้เน้นเฉพาะ 2D & 3D Media Design	ผู้รับผิดชอบรายวิชาเห็นสมควรให้ปรับชื่อโมดูลตามความเห็น ทั้งนี้ เนื้อหาด้าน Digital Content Creation มีอยู่ในรายวิชา 142-370 นวัตกรรมดิจิทัลสำหรับการสร้างสื่อใหม่ (Digital Innovative for New Media Creation) แล้ว จึงไม่ปรับปรุงเนื้อหาวิชาเพิ่มเติม

2. นางสาว ปิยพร เรืองรองปัญญา

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ	คำชี้แจงของผู้รับผิดชอบหลักสูตร
2.1 ตรวจสอบการพิมพ์และข้อความให้ครบถ้วนอีกครั้ง เช่น ข้อ 3 หน้า 79 3. กลยุทธ์ในการดำเนินการเพื่อแก้ไขปัญหา/ข้อจำกัดของนักศึกษาในข้อ ...	ดำเนินการแก้ไขแล้ว

3. อาจารย์ ธีมา หมักทอง

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ	คำชี้แจงของผู้รับผิดชอบหลักสูตร
3.1 ตามที่หลักสูตรได้แจ้งรายการกลุ่มอาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษาในหัวข้อที่ 2,3,4 และ 6 (จำเพาะกลุ่มอาชีพนักร้อง) จึงมีประเด็นสัมพันธ์กับชั่วโมงการเรียนการสอนในสัดส่วนชั่วโมงปฏิบัติการที่สามารถรับเพิ่มเพื่อส่งเสริมกิจกรรมการเรียนการสอนในรูปแบบที่	ผู้รับผิดชอบหลักสูตรเห็นสมควรให้คงเดิมสัดส่วน ชั่วโมงปฏิบัติการตามหน่วยกิตของรายวิชา 3((2)-2-5)

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ	คำชี้แจงของผู้รับผิดชอบหลักสูตร
เสนอไว้ในกลยุทธ์/วิธีการสอน/โดยเฉพาะ PLOs 8,9,10	
3.2 ผลลัพธ์การเรียนรู้ในชั้นปีที่สองของนักศึกษา มีการสะท้อนถึง PLOs 8,9,10 อย่างชัดเจน ซึ่งสะท้อนจากหลายรายวิชา หลักสูตรอาจมีการกำหนดกิจกรรมที่สะท้อนถึงผลลัพธ์เชิงประจักษ์ในรูปแบบการจัดแสดงงานหรือสัมมนาภายในชั้นปี เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลด้าน ผลงาน/กระบวนการ/วิธีการพัฒนาวิธีและกระบวนการคิด เชิงทดลองของทุกรายวิชาที่เกี่ยวข้อง เพื่อการสื่อสารภายใน และการกระตุ้นการเรียนรู้ของนักศึกษา	เห็นควรให้เพิ่มกลยุทธ์/วิธีการสอนแบบ 'การสัมมนา' ใน PLO 8, 9, 10 ดังข้อ 4. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs) กลยุทธ์/วิธีการสอน และ กลยุทธ์/วิธีการวัดและการประเมินผล
3.3 การตอบสนองความต้องการต่อนโยบายการพัฒนากำลังคนของประเทศในด้านดิจิทัล ทางหลักสูตรมีความต้องการที่จะผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ในหลายศาสตร์ในดำเนินงานสร้างสรรค์ดิจิทัล ซึ่งอาจจะเป็นข้อจำกัดในการที่จะ กำหนดจุดแข็งที่แท้จริงของหลักสูตร ทั้งนี้ความต้องการทางด้านกำลังคนอาจมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทางหลักสูตรอาจพิจารณาวาระนี้เพื่อใช้ในการวางแผนด้านกำลังคนด้านวิชาการเพื่อตอบสนองความต้องการที่เปลี่ยนแปลงไปตามแนวทางของภาครัฐและอุตสาหกรรม	ผู้รับผิดชอบหลักสูตรเห็นสมควรให้ปรับตามข้อเสนอแนะ ดังข้อ 1.3

4. ดร.ละออ ไคววาริช

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ	คำชี้แจงของผู้รับผิดชอบหลักสูตร
4.1 ตรวจสอบการพิมพ์และความถูกต้องของภาษา เช่น มีความ "แหว" ไหว ของ PLO 7.1	ผู้รับผิดชอบหลักสูตรเห็นสมควรให้ปรับเป็น "มีความตระหนักรู้" แทนคำว่า "แหว ไหว"
4.2 โครงสร้างหลักสูตรลดจำนวนหน่วยกิตลงไป 8 หน่วยกิต ในส่วนของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป จะมีผลกระทบต่อพันธกิจและวัตถุประสงค์ของหลักสูตรหรือไม่	ผู้รับผิดชอบหลักสูตรพิจารณาแล้วว่า ไม่กระทบต่อโครงสร้างหลักสูตรฯ และ ยังคงเป็นไปตามระเบียบตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร

4.3 ควรมีการเพิ่มรายวิชาที่ส่งเสริมการคิดแบบผู้ประกอบการมากขึ้น เช่น เพิ่มวิชา finance แบบง่าย ให้นักศึกษาเข้าใจถึงภาคธุรกิจมากขึ้น	มีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับ finance ในรายวิชา 142-361 ความเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurship)
---	---

5. อาจารย์ กัญชลิลา กัมปนาหนนท์

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ	คำชี้แจงของผู้รับผิดชอบหลักสูตร
5.1 ตรวจสอบความถูกต้องของคำ เช่น “มีความแวดไว...”	ดำเนินการแก้ไขแล้วตามข้อเสนอแนะ ดังข้อ 4.1
5.2 ควรปรับปรุงชื่อรายวิชา ความเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurship) โดยไม่จำกัดคำเฉพาะจนเกินไป หรือให้ชื่อวิชาสอดคล้องกับหลักสูตร เช่น “ความเป็นผู้ประกอบการด้านดิจิทัล (Digital Entrepreneurship)” และให้ “การคิดแบบผู้ประกอบการ” เป็นเพียงส่วนหนึ่งของเนื้อหาในรายวิชานี้แทน เพื่อให้การเรียนการสอนทำได้คล่องตัว	ผู้รับผิดชอบหลักสูตรเห็นสมควรให้ปรับวิชาตามข้อเสนอแนะ โดยปรับเป็น 142-361 ความเป็นผู้ประกอบการด้านดิจิทัล (Digital Entrepreneurship)
<p>5.3 ควรปรับปรุงชื่อรายวิชา เช่น</p> <ul style="list-style-type: none"> - The Future Earth น่าจะใช้ World แทน Earth - Creative Digital Media Designer น่าจะเป็น Design - การโปรแกรมคอมพิวเตอร์พื้นฐาน เดิม “เขียน” ควรเป็นชื่อ การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์พื้นฐาน - 142-256 แอนิเมชัน 2 มิติแบบดิจิทัล น่าจะตัดคำแบบดิจิทัล ออกได้และอธิบายใน description แทน - ชื่อภาษาอังกฤษ ควรใส่คำตามชื่อไทย Lighting, Shading and Rendering 	<p>ผู้รับผิดชอบหลักสูตรเห็นสมควรตามข้อคิดเห็นดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - คงเดิมชื่อ 142-008G4 โลกแห่งอนาคต The Future Earth เนื่องจากรายวิชา มีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงของโลกในมิติต่างๆ นอกเหนือจากพฤติกรรมมนุษย์ - เห็นสมควรปรับชื่อตามข้อเสนอแนะ เป็น 142-141 ชุดวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัล สร้างสรรค์ (Module: Creative Digital Media Design) - เห็นสมควรปรับชื่อภาษาไทยตามข้อเสนอแนะ เป็น 142-142 การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์พื้นฐาน - คงเดิมชื่อวิชา 142-256 แอนิเมชัน 2 มิติแบบดิจิทัล (Digital 2D Animation) เพื่อให้ตรงกับวัตถุประสงค์ของรายวิชา - เห็นสมควรให้คงเดิมชื่อภาษาอังกฤษ 142-359 แสงเงา และการประมวลผลภาพ (Shading, Lighting and Rendering) ทั้งนี้ปรับชื่อภาษาไทย เป็น การให้แสงเงา

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ	คำชี้แจงของผู้รับผิดชอบหลักสูตร
<ul style="list-style-type: none"> - รายวิชา 142-393 การออกแบบอัตลักษณ์ (Identity Design (Branding)) ปรับชื่อไทย การออกแบบแบรนด์จิ้ง และปรับภาษาอังกฤษเป็น Branding Design การออกแบบอัตลักษณ์เป็นส่วนหนึ่งของเนื้อหาการวางแผนแบรนด์จิ้งอยู่แล้ว - รายวิชา 142-394 การออกแบบบรรจุภัณฑ์ (Package Design) ปรับชื่อภาษาอังกฤษเป็น Packaging Design - รายวิชา 142-398 Internet of Thing and Embedded Devices ปรับชื่อภาษาอังกฤษ โดยเติม s หลัง thing >> Internet of Things - รายวิชา 142-144 พื้นฐานการออกแบบและการสร้างความคิด (Principles of Layout and Idea Generation) เข้าใจยาก น่าจะปรับเป็น Fundamental of Graphic Design 	<p>การจัดแสง และการสร้างกราฟิก' เพื่อให้สอดคล้องกับชื่อภาษาอังกฤษ เนื่องจากเป็นคำศัพท์เฉพาะของสายวิชา</p> <ul style="list-style-type: none"> - เห็นสมควรให้ปรับชื่อภาษาอังกฤษ 142-393 การออกแบบอัตลักษณ์ (Identity Design (Branding)) เป็น Identity Design เพื่อให้สอดคล้องกับชื่อภาษาไทย ทั้งนี้ ไม่ปรับชื่อภาษาไทยเนื่องจากพิจารณาเห็นว่าชื่อวิชาเข้าใจง่าย และตรงกับวัตถุประสงค์ของรายวิชา - เห็นสมควรให้ปรับชื่อภาษาอังกฤษ 142-394 การออกแบบบรรจุภัณฑ์ (Package Design) เป็น Packaging Design ตามข้อเสนอแนะ - เห็นสมควรให้ปรับชื่อภาษาอังกฤษ 142-398 สรรพสิ่งอิงกับอินเทอร์เน็ตและระบบฝังตัว (Internet of Things and Embedded Devices) - เห็นสมควรให้ปรับชื่อวิชาเป็น 142-144 พื้นฐานการออกแบบกราฟิก (Fundamentals of Graphic Design)
<p>5.4 แนะนำว่า 142-359 แสง เงา ... ควรเรียนก่อนวิชา 3D Modeling</p>	<p>ผู้รับผิดชอบหลักสูตรชี้แจงว่านักศึกษาต้องเข้าใจ 142-247 การสร้างโมเดล 3 มิติพื้นฐาน (Fundamentals of 3D Modeling) ก่อนการเรียนรายวิชา Shading, Lighting and Rendering และ Fundamentals of 3D Animation และปรับสองรายวิชาดังกล่าวเป็นกลุ่มรายวิชาเลือก โดยให้นักศึกษาสามารถเลือกได้ตามแผนการศึกษาตั้งแต่ชั้นปี 2 ภาคการศึกษาที่ 2 เป็นต้นไป จึงเห็นสมควรให้เรียงลำดับแผนการศึกษาไว้คงเดิม</p>
<p>5.5 นักศึกษาที่สนใจด้าน 3D และเกมส์ น่าจะเรียนตามลำดับดังนี้ Light Shade and Rendering > 3D Modeling > 3D Animation หรือ Game Design (กรณีทำเกมส์เป็น 3D images)</p>	

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ	คำชี้แจงของผู้รับผิดชอบหลักสูตร
<p>5.6 ปัจจุบัน วิชาปัญญาประดิษฐ์ควรเป็นวิชาบังคับที่ทุกคนต้องเรียนรู้</p> <p>เรียนการเขียน Prompt เพื่อช่วย generate ไอเดียเบื้องต้น ให้งานออกแบบหรืองาน Production ทำได้รวดเร็วขึ้น</p> <p>รวมทั้งอบรมจริยธรรมการใช้งาน AI อย่างถูกต้องเหมาะสม</p> <p>เพราะตอนนี้ธุรกิจออกแบบต่างๆ ได้ปรับตัวและนำไปเป็นเครื่องมือมาตรฐานขององค์กรแล้ว</p>	<p>ผู้รับผิดชอบหลักสูตรเห็นสมควรให้ปรับรายวิชาเป็นรายวิชาในกลุ่มบังคับ และเปลี่ยนรหัสวิชาและชื่อวิชาเป็น 142-251 เอไอสำหรับสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยี (AI for Creative Medias and Technologies)</p>
<p>5.7 พิจารณาเห็นว่าเนื้อหารายวิชาอาจจะไม่น่าจะสามารถสอนลงรายละเอียดได้ครอบคลุมภายในเวลาหนึ่งภาคการศึกษาเนื่องจากเนื้อหาที่ค่อนข้างเยอะ และนักศึกษาของหลักสูตรอาจจะไม่มีพื้นฐานทางศิลปะมาก่อน จึงจำเป็นต้องมีเวลาการฝึกปฏิบัติที่เพียงพอด้วย</p> <p>ดังนั้น เสนอว่าให้ลองพิจารณาเนื้อหาการสอนอีกครั้ง</p>	<p>ผู้รับผิดชอบหลักสูตรพิจารณาแผนการศึกษาแล้ว มีการจัดสัดส่วนของรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับสาย Digital Art และ Interactive Media ในสัดส่วนที่เหมาะสมแล้ว จึงให้มีเนื้อหาวิชาคงเดิม</p>
<p>5.8 นักศึกษา แผน ข ที่ต้องลงฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพ 142-402 ฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพด้านสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล และ นักศึกษาต้องลงวิชาเลือกด้วย</p> <p>จะทำให้ปิดโอกาสการไปฝึกงานในจังหวัดอื่นหรือไม่</p>	<p>ผู้รับผิดชอบหลักสูตรชี้แจงว่า ตามแผนการศึกษา กำหนดให้นักศึกษาลงรายวิชาเกี่ยวกับประสบการณ์ภาคสนาม โดยลงทะเบียนรายวิชา 142-402 ฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพด้านสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล ในภาคการศึกษาที่ 1 ของปีที่ 4 ทั้งนี้ ช่วงเวลาของการฝึกปฏิบัติ จะอยู่ในระยะเวลา 300 ชั่วโมงก่อนเปิดภาคการศึกษา (สิ้นภาคการศึกษาที่ 2 ของปี 3) จึงมีเวลาในการออกฝึกปฏิบัติโดยไม่กระทบกับการเรียนรายวิชาเลือกตามช่วงเวลาเปิดภาคการศึกษาปกติ</p>
<p>5.9 พิจารณาเห็นว่ารายวิชาที่สอนเน้นไปทางด้านวิทยาศาสตร์มากกว่าด้านศิลปะและการออกแบบ แต่เนื้อหาที่กล่าวถึงอาชีพหลังสำเร็จการศึกษา กลับมุ่งเน้นไปทางการเป็นนักออกแบบ</p>	<p>ดำเนินการแก้ไขแล้ว โดยปรับรายวิชาและโครงสร้างของหลักสูตร ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - ปรับรหัสวิชาและกลุ่มวิชาของ 142-251 แอนิเมชัน 3 มิติพื้นฐาน (Fundamentals

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ	คำชี้แจงของผู้รับผิดชอบหลักสูตร
<p>ซึ่งไม่น่าสอดคล้องกับการเรียนการสอนของหลักสูตร ดังนั้น เห็นว่าบัณฑิตจากหลักสูตรนี้น่าจะเป็นผู้ที่มีความรู้ในภาพกว้างด้านดิจิทัลเทคโนโลยีและศิลปะประยุกต์สำหรับสายงานแขนงนี้ แต่ไม่ได้ลงลึกทางใดทางหนึ่งที่จะสามารถจัดการงานให้สำเร็จได้โดยลำพัง จำเป็นต้องได้รับการบ่มเพาะเชิงลึกในองค์กรที่บัณฑิตเข้าไปทำงานอีกกระยะหนึ่ง</p> <p>อย่างไรก็ดี หากหลักสูตรปรับเปลี่ยนทิศทางที่เฉพาะทางขึ้น เช่น ให้ นักศึกษา เลือก Concentration และวางแผนลงเรียนเฉพาะวิชาที่เน้นไปในทางที่ชชอบ เช่น web developer, game developer เป็นต้น โดยไม่ต้องเสียเวลาเรียนวิชาที่ไม่เกี่ยวข้อง ก็อาจช่วยเพิ่มศักยภาพของนักศึกษา ให้มีความเชี่ยวชาญในแขนงวิชาที่สนใจ มากพอที่จะจัดการงานโปรเจคได้โดยลำพังเมื่อจบการศึกษาได้</p>	<p>of 3D Animation) กลุ่มวิชาบังคับ เป็น 142-261 กลุ่มวิชาเลือก</p> <ul style="list-style-type: none"> - ปรबंधวิชา/ชื่อวิชา และกลุ่มวิชาของ 142-390 ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) กลุ่มวิชาเลือก เป็น 142-251 เอไอสำหรับสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยี (AI for Creative Medias and Technologies) กลุ่มวิชาบังคับ - ปรबंधวิชา/ชื่อวิชา และกลุ่มวิชาของ 142-359 แสง เงา และการประมวลผลภาพ (Shading, Lighting and Rendering) กลุ่มวิชาบังคับเลือก เป็น 142-392 การให้แสงเงา การจัดแสง และการสร้างกราฟิก (Shading, Lighting and Rendering) กลุ่มวิชาเลือก - เพิ่มวิชา 142-359 การออกแบบภาพประกอบ (Illustration) ในกลุ่มวิชาบังคับเลือก - ยกเลิกวิชา 142-392 การออกแบบอินโฟกราฟิก (Information Design) <p>ทั้งนี้ ไม่มีจัดสอนแบบแยกสาขาย่อยเนื่องด้วยข้อจำกัดของจำนวนผู้รับผิดชอบหลักสูตร</p>

**ผลการวิเคราะห์การดำเนินงานของหลักสูตร และ
การเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างหลักสูตรเดิมกับหลักสูตรปรับปรุง**

ตารางผลการวิเคราะห์การดำเนินงานของหลักสูตร

หลักสูตรเดิม (พ.ศ.2563)	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2568
<p>1. หลักสูตรกำหนด ทบพทวนการทำรายงานผลการประเมินตนเองระดับหลักสูตร (Self-Assessment Report) ตามเกณฑ์มาตรฐาน AUN-QA โดยแผนการศึกษาของหลักสูตร ถูกออกแบบเพื่อให้นักศึกษาที่สำเร็จการศึกษาจากหลักสูตรเกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ 4 ด้านหลักที่หลักสูตรกำหนดไว้คือ 1) ทักษะความเป็นสากลและมีอาชีพในศตวรรษที่ 21 2) ทักษะการพัฒนาโปรแกรม 3) ทักษะศิลปะและควมมีสุนทรียศาสตร์ 4) ทักษะการพัฒนาสื่อดิจิทัลและความเป็นนวัตกรรม ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) ที่ นัก ศี ก ษ า สามารถแสดงให้เห็นผลลัพธ์การเรียนรู้อย่างเป็นรูปธรรม ผ่านการลงมือปฏิบัติเพื่อสร้างชิ้นงานและการนำเสนอผลงานโดยใช้ภาษาอังกฤษ นอกจากนี้ในหลายรายวิชา ตลอด 4 ปีในหลักสูตรได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบเป็นกลุ่ม เพื่อให้นักศึกษาได้พัฒนาทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมืออาชีพ ทั้งในบทบาทของการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี ตลอดจนได้พัฒนาทักษะการทำงาน กระบวนการคิด รู้จักการค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง และวางแผนการทำงานเพื่อบรรลุเป้าหมายตามที่กำหนดไว้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในรายวิชา สหกิจศึกษา และการฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพ รวมถึงรายวิชา โครงงานด้านดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน ซึ่ง</p>	<p>1. หลักสูตรได้มีการนำผลจากรายงานการประเมินตนเอง (Self-Assessment) มาประชุมระดับหลักสูตรและปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของกรรมการ โดยมุ่งเน้นการวางแผนเพื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์อย่างเป็นรูปธรรมตาม PDCA</p>

หลักสูตรเดิม (พ.ศ.2563)	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2568
<p>นักศึกษาต้องนำความรู้และทักษะทางด้านศิลปะและการพัฒนาสื่อและโปรแกรมมาพัฒนาโครงการงานดิจิทัลมีเดียในด้านที่ตนเองสนใจ ภายใต้คำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา ซึ่งในทุกสิ้นภาคการศึกษา หลักสูตรได้มีการจัดทำรายงานผลการจัดการเรียนการสอนของอาจารย์ผู้สอนแต่ละรายวิชา (TQF5) เกี่ยวกับภาพรวมของการจัดการเรียนการสอนในแต่ละรายวิชาว่า ได้ดำเนินการสอนอย่างครอบคลุมและเป็นไปตามแผนที่วางไว้ในรายละเอียดของรายวิชาและผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ระบุไว้ต้นภาคการศึกษาหรือไม่ และหากไม่เป็นไปตามแผนที่วางไว้ ต้องให้เหตุผลและข้อเสนอแนะในการปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนของรายวิชาดังกล่าวในครั้งต่อไป ซึ่งแผนการปรับปรุงจะนำไปประชุมหารือร่วมกันภายในหลักสูตร</p>	
<p>2. หลักสูตรจัดทำประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน ผู้ใช้บัณฑิต ศิษย์เก่า ตลอดจนข้อร้องเรียนในทุกๆ ปี และนำผลการประเมิน มาประชุมระดมความคิดเห็นเพื่อใช้ในการปรับปรุงหลักสูตร โดยผลการประเมินในปีล่าสุด (พ.ศ.2565) มีรายละเอียดโดยสรุปดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) ผลประเมินความพึงพอใจจากนักศึกษาพบว่า หลักสูตรมีระบบการประเมินรายวิชามีความโปร่งใส ตรวจสอบได้และเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ใน Course Syllabus แต่ยังมีข้อคิดเห็นจากผู้เรียนว่าระยะเวลาในการเรียนในแต่ละคาบนานเกินไปและต้องการให้ลดจำนวนชั่วโมงเรียนให้น้อยลง และมีข้อเรียกร้องให้ลดค่าธรรมเนียมการศึกษาลง ในด้านการบริการ 	<p>2. หลักสูตรได้มีการปรับปรุงและทบทวนการดำเนินการ เช่น การออกแบบ reflection form ของแต่ละรายวิชา เพื่อทบทวนผลการเรียนรู้ตนเองของนักศึกษา นอกจากนี้ หลักสูตรนำข้อเสนอแนะจากผู้ใช้บัณฑิตเพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาและปรับปรุงหลักสูตร เพื่อให้การดำเนินการของหลักสูตรเป็นไปได้อย่างมีประสิทธิภาพและทันสมัย สามารถแข่งขันในตลาดโลกได้ ซึ่งข้อเสนอแนะที่ได้จากผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเช่น นักศึกษา บัณฑิตและผู้ใช้บัณฑิต ในเรื่องความเชื่อมโยงของเนื้อหาและความจำเป็นในเชิงอุตสาหกรรม ทางหลักสูตรได้นำมาพิจารณาในการเปิดรายวิชาและปรับปรุงแผนการเรียนการสอนในหลักสูตรปรับปรุง เพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร ที่จะมุ่งเน้นให้บัณฑิตสามารถประกอบอาชีพในสายงาน 2D Animation และ Motion Graphic หรือพัฒนา</p>

หลักสูตรเดิม (พ.ศ.2563)	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2568
<p>นักศึกษา พบว่าหลักสูตรมีเจ้าหน้าที่ฝ่ายสนับสนุนที่ดูแลงานด้านวิชาการ กิจการนักศึกษา และ IT เพื่อประสานงานและอำนวยความสะดวกแก่นักศึกษาอย่างเพียงพอ และมีช่องทางการสื่อสารที่เหมาะสมในการประชาสัมพันธ์ข่าวสารและกิจกรรมให้นักศึกษาได้รับทราบ</p> <p>2) ผลประเมินความพึงพอใจจากผู้ใช้บัณฑิต พบว่า บัณฑิตที่จบออกไปมีทักษะด้านคุณธรรมและจรรยาบรรณในวิชาชีพ มีความรับผิดชอบ ตรงต่อเวลา และซื่อสัตย์ต่ออาชีพ มีทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น กล้าแสดงออก และควบคุมอารมณ์ได้ดี แต่ยังขาดทักษะการวางแผนและการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า รวมถึงควรพัฒนาทักษะทางด้านภาษาอังกฤษ ในด้านการพูด อ่าน เขียน ให้มากขึ้น</p> <p>3) ผลประเมินความพึงพอใจของบัณฑิต พบว่า บัณฑิตมีทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทั้งในฐานะผู้นำและผู้ตามที่ดี มีทักษะในการค้นคว้าเรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อก้าวทันเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว รวมถึงมีความสามารถในการภาษาเพื่อการสื่อสารในการนำเสนอ และ ใช้งานในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ แต่บัณฑิตยังขาดความเข้าใจความรู้พื้นฐานของศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิต รวมถึงการป้องกันปัญหาจากผลกระทบในการใช้สื่อและคอมพิวเตอร์ และมีข้อเสนอแนะให้</p> <p>เชิญผู้เชี่ยวชาญจาก</p>	<p>เว็บ แอปพลิเคชัน และเกม และรวมถึงการพัฒนาด้าน Soft Skill เพิ่มเติม</p>

หลักสูตรเดิม (พ.ศ.2563)	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2568								
<p>ภาคอุตสาหกรรมมาเป็นอาจารย์ผู้สอนพิเศษเพิ่มเติม</p> <p>นอกจากนี้ทางหลักสูตรได้มีการเปรียบเทียบผลการดำเนินงานของหลักสูตรกับหลักสูตรใกล้เคียง (Benchmarking) เพื่อนำจุดเด่นและจุดด้อยมาวิเคราะห์และพัฒนาการดำเนินงานของหลักสูตรอย่างมีประสิทธิภาพ</p>									
<p>3. ผลการประเมินคุณภาพภายในระดับหลักสูตร มีผลการดำเนินการดังนี้</p> <table border="1" data-bbox="343 689 606 896"> <thead> <tr> <th>ปี</th> <th>คะแนน</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2563</td> <td>3.38</td> </tr> <tr> <td>2564</td> <td>3.38</td> </tr> <tr> <td>2565</td> <td>3.63</td> </tr> </tbody> </table> <p>ซึ่งทางหลักสูตรได้มีการตั้งเป้าหมายในการพัฒนาหลักสูตรให้ดีขึ้นในทุกๆ ด้าน โดยพิจารณาจากผลคะแนนที่ได้รับในแต่ละหัวข้อและนำข้อเสนอแนะเหล่านั้นมาปรับปรุง แก้ไข อย่างสม่ำเสมอ</p>	ปี	คะแนน	2563	3.38	2564	3.38	2565	3.63	<p>3. ทางหลักสูตรได้ระดับคะแนนเพิ่มขึ้นในทุกๆ ปี ในส่วนของข้อคิดเห็นจากคณะกรรมการประเมิน หลักสูตรได้รวบรวมนำข้อเสนอแนะจากคณะกรรมการประเมิน และมีการจัดประชุมเพื่อนำข้อเสนอแนะเหล่านั้นมาพัฒนา ปรับปรุง แก้ไข อีกทั้งยังมีการติดตามผลการดำเนินงานเป็นระยะๆ อย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้แน่ใจว่าหลักสูตรได้มีการนำมาปรับใช้จริงและเกิดประโยชน์แก่นักศึกษา</p>
ปี	คะแนน								
2563	3.38								
2564	3.38								
2565	3.63								
<p>4. เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด 19 และค่าธรรมเนียมการศึกษาที่สูงไม่สอดคล้องกับสภาพเศรษฐกิจในปัจจุบันส่งผลให้จำนวนนักศึกษาไม่เป็นไปตามเป้าหมายที่ได้วางไว้ อย่างไรก็ตามหากพิจารณาจำนวนการรับนักศึกษาของหลักสูตรชั้นปีที่ 1 เป็นรายปี จะพบว่ามีทิศทางที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยระหว่างปี พ.ศ. 2563 – 2566 มีจำนวนนักศึกษาที่เข้าศึกษาในหลักสูตรชั้นปีที่ 1 จำนวน 13, 25, 25 และ 31 คนตามลำดับ</p>	<p>4. หลักสูตรมีการปรับลดค่าธรรมเนียมการศึกษาเพื่อดึงดูดนักเรียนที่สนใจเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรให้เพิ่มมากขึ้นและมีการประชาสัมพันธ์ในทั้งช่องทาง Onsite และ Online มีการจัดทำหลักสูตร non-degree ร่วมกับสถาบันศึกษาต่างประเทศเพื่อสร้างโอกาสให้นักเรียนสามารถศึกษาต่อในสถาบันคู่ความร่วมมือได้ รวมทั้งเพิ่มช่องทางสำหรับนักศึกษาสำหรับนักศึกษาต่างชาติ เพื่อเพิ่มโอกาสการรับนักศึกษาต่างชาติ ผ่านระบบออนไลน์</p>								

ตารางเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างหลักสูตรเดิมกับหลักสูตรปรับปรุง

หลักสูตรเดิม (พ.ศ.2563)	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2568
<p>ปรัชญา มุ่งผลิตบัณฑิตด้านดิจิทัลมีเดียซึ่งเป็นนักสื่อสารแนวคิดผ่านสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ โดยบูรณาการความรู้ทางเทคโนโลยีสมัยใหม่ สุนทรียศาสตร์ ศาสตร์การสื่อสาร และพื้นฐานกระบวนการวิจัย</p>	<p>ปรัชญา มุ่งผลิตบัณฑิตที่มีความคิดสร้างสรรค์ และความสามารถในสร้างสื่อดิจิทัลผ่านกระบวนการแก้ปัญหา ค้นคว้าด้วยตนเอง รวมถึงการประยุกต์ใช้ทรัพยากรได้อย่างเหมาะสม บ่มเพาะบัณฑิตที่มีทักษะที่จำเป็นต่อการเรียนรู้อย่างยั่งยืน เพื่อตอบสนองพลวัตของการทำงานในอุตสาหกรรมดิจิทัลในปัจจุบันและอนาคต และสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อทำงานเป็นทีมได้</p>
<p>ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร</p>	<p>ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร</p>
<p>PLO 1 ตระหนักในกฎ ระเบียบ สังคม และมีวินัยในการดำรงชีวิตตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง</p>	<p>PLO 1 แสดงออกถึงการปฏิบัติตนอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และเคารพกฎระเบียบขององค์กร</p>
<p>PLO 2 คิดวิเคราะห์ คิดเชิงวิพากษ์ คิดเชิงสังเคราะห์บนพื้นฐานของความรู้เท่าทันเหตุและผล</p>	<p>PLO 2 วิเคราะห์ข้อมูลและวางแผนการแก้ไขปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์</p>
<p>PLO 3 มีความรู้ด้านการเป็นผู้ประกอบการและสามารถประยุกต์ใช้ในการประกอบอาชีพ</p>	<p>PLO3 แสดงพฤติกรรมมีความรับผิดชอบและทำงานเป็นทีมเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนด</p>
<p>PLO 4 มีจิตสาธารณะและยึดมั่นในประโยชน์ของเพื่อนมนุษย์เป็นกิจที่หนึ่ง</p>	<p>PLO 4 สื่อสารภาษาอังกฤษเชิงวิชาการได้อย่างถูกต้องตามหลักภาษาและเหมาะสมตามบริบททางสังคมและวัฒนธรรม</p>
<p>PLO 5 สามารถวิเคราะห์และเลือกใช้กระบวนการคิดเชิงตรรกะที่เหมาะสมในการแก้ปัญหา</p>	<p>PLO 5 ใช้เครื่องมือในการออกแบบและสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลเพื่อการสื่อสารข้อมูลได้ตรงตามวัตถุประสงค์</p>
<p>PLO 6 มีทักษะภาษาอังกฤษที่ดี สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน สามารถพิจารณาเลือกใช้ภาษาและคำศัพท์เฉพาะที่เหมาะสมกับบริบทและวัตถุประสงค์เฉพาะ</p>	<p>PLO 6 สร้างสรรค์สื่อดิจิทัลโดยใช้ความรู้ด้านศิลปะและเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีจรรยาบรรณ</p>
<p>PLO 6.1 สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งในด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน</p>	
<p>PLO 6.2 สามารถใช้ภาษาอังกฤษสำหรับวัตถุประสงค์เชิงวิชาการและวัตถุประสงค์อื่นๆ</p>	

หลักสูตรเดิม (พ.ศ.2563)	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2568
<p>PLO 6.3 สามารถเลือกใช้ภาษาและคำศัพท์เฉพาะที่เหมาะสมกับบริบทและวัตถุประสงค์เฉพาะ</p>	
<p>PLO 7 มีความเป็นสากล ยอมรับในความหลากหลายทางวัฒนธรรม มีความรอบรู้เกี่ยวกับโลก และมารยาทที่เหมาะสมทางการเข้าสังคม การติดต่อธุรกิจ และ/หรือการสื่อสารออนไลน์</p> <p>PLO 7.1 มีความแวดไวข้ามวัฒนธรรม สามารถสื่อสารกับบุคคลในสังคมที่หลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p> <p>PLO 7.2 สามารถสื่อสารโดยประยุกต์ใช้มารยาททางสังคม และ/หรือมารยาทบนสังคมออนไลน์ เพื่อวัตถุประสงค์การเข้าสังคมหรือทางธุรกิจได้อย่างเหมาะสม</p> <p>PLO 7.3 มีความเท่าทันต่อสถานการณ์โลก และตอบสนองต่อสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงได้อย่างเหมาะสม</p>	<p>PLO 7 พัฒนาสื่อดิจิทัลที่ตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายโดยบูรณาการความรู้จากการค้นคว้าด้วยตนเองและทักษะการออกแบบ</p>
<p>PLO 8 มีความเชี่ยวชาญในการนำทักษะและองค์ความรู้ ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อการสร้างสื่อสร้างสรรค์ และศาสตร์ด้านดิจิทัลมาใช้ได้อย่างมืออาชีพ</p> <p>PLO 8.1 มีความเข้าใจเกี่ยวกับความเข้ากันได้ของซอฟต์แวร์ ฮาร์ดแวร์ และระบบปฏิบัติการ</p> <p>PLO 8.2 สามารถประยุกต์การใช้งานซอฟต์แวร์พื้นฐานสำหรับสำนักงานขั้นพื้นฐาน เพื่อการสร้างสื่อสร้างสรรค์ และศาสตร์ด้านดิจิทัลมาใช้ได้อย่างมืออาชีพ</p>	<p>PLO 8 ปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการได้ บรรลุตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ (แผนสหกิจศึกษา)</p>
<p>PLO 9 มีความสามารถในการวิเคราะห์ ออกแบบ และนำเสนอแนวคิดจากความต้องการและเงื่อนไขเพื่อบูรณาการศาสตร์ดิจิทัล และเทคโนโลยีดิจิทัลที่</p>	<p>-</p>

หลักสูตรเดิม (พ.ศ.2563)	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2568
<p>เกี่ยวข้อง เพื่อการผลิตสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบต่างๆ</p> <p>PLO 9.1 มีทักษะและมีความเข้าใจกระบวนการรวบรวม และวิเคราะห์ข้อมูลความต้องการของผู้ใช้ เพื่อการผลิตสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ ที่ตรงกับการใช้งาน</p> <p>PLO 9.2 สามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือสำหรับวิเคราะห์ สภาพปัญหา วิเคราะห์ความต้องการ เพื่อออกแบบผลงาน</p>	
<p>PLO 10 มีทักษะการถ่ายทอดแนวคิดและมโนภาพ เป็นสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ในรูปแบบดิจิทัลได้</p> <p>PLO 10.1 มีความเข้าใจในกระบวนการออกแบบ และสร้างมโนภาพ 2 และ 3 มิติ</p> <p>PLO 10.2 สามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือในการออกแบบ และถ่ายทอดมโนภาพ 2 และ 3 มิติ</p> <p>PLO 10.3 มีความเข้าใจในกระบวนการพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์</p> <p>PLO 10.4 สามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือในการพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์</p>	-
<p>PLO 11 สามารถประยุกต์ใช้ระเบียบวิธีวิจัยในการพัฒนาสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ได้</p>	-
<p>PLO 12 มีคุณธรรมจริยธรรมและมีความมืออาชีพ ในการสร้างสรรค์สื่อ</p>	-
<p>โครงสร้างหลักสูตร 128 หน่วยกิต</p>	<p>โครงสร้างหลักสูตร 120 หน่วยกิต</p>
<p>ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป 34 หน่วยกิต</p> <p>สาระที่ 1 ศาสตร์พระราชา 4 หน่วยกิต และประโยชน์เพื่อนมนุษย์</p> <p>สาระที่ 2 ความเป็นพลเมือง 5 หน่วยกิต และชีวิตที่สันติ</p>	<p>ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า 26 หน่วยกิต</p> <p>รายวิชาบังคับ ไม่น้อยกว่า 18 หน่วยกิต</p> <p>GE 1 ภาษาและการสื่อสาร 4 หน่วยกิต</p> <p>GE 2 การพัฒนาความคิด 4 หน่วยกิต</p> <p>การคิดเชิงตรรกะและตัวเลข (2 หน่วยกิต)</p>

หลักสูตรเดิม (พ.ศ.2563)	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2568
<p>สาระที่ 3 การเป็นผู้ประกอบการ 1 หน่วย กิต</p> <p>สาระที่ 4 การอยู่อย่างรู้เท่าทัน 4 หน่วยกิต และการรู้ดิจิทัล</p> <p>สาระที่ 5 การคิดเชิงระบบ 4 หน่วยกิต การคิดเชิงตรรกะและตัวเลข</p> <p>สาระที่ 6 ภาษาและการสื่อสาร 8 หน่วยกิต</p> <p>สาระที่ 7 สุนทรียศาสตร์และกีฬา 2 หน่วย กิต</p> <p>รายวิชาเลือก 6 หน่วยกิต</p>	<p>การคิดเชิงระบบ (2 หน่วย กิต)</p> <p>GE 3 การคิดแบบผู้ประกอบการ 2 หน่วยกิต</p> <p>GE 4 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล 2 หน่วยกิต</p> <p>GE 5 สุขภาวะองค์กรรวม 2 หน่วยกิต</p> <p>GE 6 จิตสาธารณะ 2 หน่วย กิต และการพัฒนาที่ยั่งยืน</p> <p>GE 7 การปรับตัวให้เข้ากับพลวัตของโลก 2 หน่วยกิต</p> <p>GE 8 รายวิชาเลือก ไม่น้อยกว่า 8 หน่วย กิต</p>
<p>ข. หมวดวิชาเฉพาะ 88 หน่วยกิต</p> <p>1) กลุ่มวิชาพื้นฐาน 24 หน่วย กิต</p> <p>2) กลุ่มวิชาบังคับ 33 หน่วย กิต</p> <p>3) กลุ่มวิชาบังคับเลือก 13 หน่วย กิต</p> <p>4) กลุ่มวิชาเลือก 18 หน่วย กิต</p> <p><u>แผน ก</u> สหกิจศึกษาด้านดิจิทัลมีเดีย</p> <p><u>แผน ข</u> ฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพด้านดิจิทัลมีเดีย</p> <p>ค. หมวดวิชาเลือกเสรี 6 หน่วยกิต</p>	<p>ข. หมวดวิชาเฉพาะ 88 หน่วยกิต</p> <p>1) กลุ่มวิชาพื้นฐาน 24 หน่วย กิต</p> <p>2) กลุ่มวิชาบังคับ 35 หน่วย กิต</p> <p>3) กลุ่มวิชาบังคับเลือก 17 หน่วย กิต</p> <p><u>แผน 1</u> แผนการศึกษาปกติ</p> <p><u>แผน 2</u> แผนการศึกษาสหกิจศึกษา</p> <p>4) กลุ่มวิชาเลือก 12 หน่วย กิต</p> <p>ค. หมวดวิชาเลือกเสรี 6 หน่วย กิต</p> <p><u>หมายเหตุ</u> ปรับปรุงกลุ่มรายวิชาแผนการศึกษา ภาคสนามจากกลุ่มวิชาเลือก เป็น กลุ่มวิชาบังคับ เลือก เพื่อให้ตรงกับวัตถุประสงค์ของการจัดเรียน การสอนและการลงทะเบียน ดังนี้</p>

หลักสูตรเดิม (พ.ศ.2563)	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2568
	<p>ให้นักศึกษาเลือกลงทะเบียนรายวิชาดังนี้ ตามเงื่อนไขของ แผน 1 แผนการศึกษาปกติ หรือ แผน 2 แผนการศึกษาศหกิจศึกษา จำนวนไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต</p> <p><u>แผน 1 แผนการศึกษาปกติ</u> 142-402 ฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพด้านสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล ไม่น้อยกว่า 300 ชั่วโมง และเลือกลงทะเบียนในรายวิชาดังต่อไปนี้ จำนวนไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 142-456 การออกแบบการจัดแสดงและการจัดนิทรรศการ 6(0-18-0) ○ 142-451 นานาชาติศึกษา 1 3((2)-2-5) ○ 142-452 นานาชาติศึกษา 2 3((2)-2-5) <p><u>แผน 2 แผนการศึกษาศหกิจศึกษา</u> 142-401 สหกิจศึกษาด้านสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล 6(0-36-0)</p>
<ol style="list-style-type: none"> 1. 142-350 สัมมนาด้านดิจิทัลมีเดีย 1 (Seminar in Digital Media I) 2. 142-355 โครงการดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 1 (Project in Digital Media and Animation I) 3. 142-356 โครงการดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 2 (Project in Digital Media and Animation II) 4. 142-401 สหกิจศึกษาด้านดิจิทัลมีเดีย (Cooperative Education in Digital Media) 	<p>ปรับปรุงชื่อวิชาภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เพื่อให้ตรงกับความทันสมัยของหลักสูตร ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 142-350 สัมมนาด้านสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล (Seminar in Creative Media and Digital Technologies) 2. 142-355 โครงการสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล 1 (Project in Creative Media and Digital Technologies I) 3. 142-356 โครงการสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล 2 (Project in Creative Media and Digital Technologies II) 4. 142-401 สหกิจศึกษาด้านสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล (Cooperative Education in Creative Media and Digital Technologies)

หลักสูตรเดิม (พ.ศ.2563)	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2568
<p>5. 142-402 ฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพด้านดิจิทัลมีเดีย (Internship in Digital Media)</p> <p>6. 142-361 ความเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurship) 3((2)-2-5)</p> <p>7. 142-359 แสง เงา และการประมวลภาพ (Shading, Lighting and Rendering) 3((2)-2-5)</p> <p>8. 142-393 การออกแบบอัตลักษณ์ (Identity Design (Branding)) 3((2)-2-5)</p> <p>9. 142-144 พื้นฐานการออกแบบและการสร้างความคิด (Principles of Layout and Idea Generation) 3((2)-2-5)</p> <p>10. 142-390 ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) 3((2)-2-5)</p>	<p>5. 142-402 ฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพด้านสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล (Internship in Creative Media and Digital Technologies)</p> <p>6. 142-361 ความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล (Digital Entrepreneurship) 3((2)-2-5)</p> <p>7. 142-392 การให้แสงเงา การจัดแสง และการสร้างกราฟิก (Shading, Lighting and Rendering) 3((2)-2-5)</p> <p>8. 142-393 การออกแบบอัตลักษณ์ (Identity Design) 3((2)-2-5)</p> <p>9. 142-144 พื้นฐานการออกแบบกราฟิก (Fundamentals of Graphic Design) 3((2)-2-5)</p> <p>10. 142-251 เอไอสำหรับสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยี (AI for Creative Medias and Technologies) 3((2)-2-5)</p>
<p>142-141 การวาดเส้น 3((1)-4-4)</p> <p>142-143 ความรู้เบื้องต้นในงานศิลปะและการออกแบบ 3((2)-2-5)</p>	<p>ปรับปรุงรายวิชาและชุดวิชา ดังนี้ ปรับปรุงจากรายวิชา เป็นชุดวิชา 142-141 ชุดวิชาการออกแบบสื่อ ดิจิทัลสร้างสรรค์ 6((3)-6-9)</p>
<p>142-255 การออกแบบเว็บแบบตอบสนอง 3((2)-2-5)</p> <p>142-357 การโปรแกรมเว็บส่วนหลัง 3((2)-2-5)</p>	<p>ปรับปรุงจากรายวิชา เป็นชุดวิชา 142-255 ชุด วิชาการออกแบบและการพัฒนาเว็บ 6((4)-4-10)</p>
<p>142-351 การบริหารโครงการ 3((2)-2-5)</p> <p>142-257 ระเบียบวิธีวิจัย 3((2)-2-5)</p>	<p>ปรับปรุงจากรายวิชา เป็นชุดวิชา 142-351 ชุดวิชาการบริหารจัดการ โครงการเชิงวิจัย 6((4)-4-10)</p>
<p>142-392 การออกแบบอินโฟกราฟิก (Information Design) 3((2)-2-5)</p>	<p>เพิ่มวิชา 142-359 การออกแบบภาพประกอบ (Illustration) 3((2)-2-5) ในกลุ่มวิชาบังคับเลือก เพื่อความทันสมัยของหลักสูตร ยกเลิก เพื่อความทันสมัยของหลักสูตร</p>

หลักสูตรเดิม (พ.ศ.2563)	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2568
142-358 สัมมนาด้านดิจิทัลมีเดีย 2 (Seminar in Digital Media II)	ยกเลิกรายวิชาเพื่อลดความซ้ำซ้อนของเนื้อหา
	<p>เพิ่มรายวิชาการศึกษาต่างประเทศในกลุ่มวิชาบังคับเลือก เพื่อรองรับนักศึกษาที่เลือกเรียนรายวิชาที่สอดคล้องกับหลักสูตรที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยอื่นในต่างประเทศ โดยได้รับความเห็นชอบของหลักสูตร</p> <ul style="list-style-type: none"> - 142-451 นานาชาติศึกษา 1 (International Studies I) 3((2)-2-5) - 142-452 นานาชาติศึกษา 2 (International Studies II) 3((2)-2-5)
<ul style="list-style-type: none"> - 142-251 แอนิเมชัน 3 มิติพื้นฐาน (Fundamentals of 3D Animation) 3((2)-2-5) กลุ่มวิชาบังคับ - 142-350 สัมมนาด้านดิจิทัลมีเดีย 1 (Seminar in Digital Media I) 2((0)-4-2) กลุ่มวิชาบังคับเลือก - 142-390 ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) 3((2)-2-5) กลุ่มวิชาเลือก <p><u>คำอธิบายรายวิชา</u> การเรียนรู้ของเครื่อง ตรรกวิทยาและการวางแผน การมองเห็นของคอมพิวเตอร์ หุ่นยนต์ และการวางแผนการเคลื่อนที่ของหุ่นยนต์ ระบบประมวลภาษาธรรมชาติ โครงข่ายประสาทเทียม</p> <p>Machine learning; logic and planning; computer vision; robotics and robot motion planning; natural language processing; neural networks</p>	<p>ปรับเปลี่ยนรหัสรายวิชา/ชื่อวิชา/คำอธิบายรายวิชา และโครงสร้างของหลักสูตรเพื่อให้ตรงกับวัตถุประสงค์ของหลักสูตรมากขึ้น</p> <ul style="list-style-type: none"> - 142-261 แอนิเมชัน 3 มิติพื้นฐาน (Fundamentals of 3D Animation) 3((2)-2-5) กลุ่มวิชาเลือก - 142-350 สัมมนาด้านสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล (Seminar in Creative Media and Digital Technologies) 2(0-4-2) กลุ่มวิชาบังคับ - 142-251 เอไอสำหรับสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยี (AI for Creative Medias and Technologies) 3((2)-2-5) กลุ่มวิชาบังคับ <p><u>คำอธิบายรายวิชา</u> พื้นฐานของขั้นตอนการเรียนรู้ของเครื่อง การแปลงข้อมูลและแบบจำลอง การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และเอไอ การออกแบบพร้อมท์ เจนเนอเรทีฟเอไอ ครีเอทีฟเอไอ เอไอในการสร้างเนื้อหา การสร้างข้อความ การสร้างภาพ การวิจัยด้านเอไอและแนวโน้มในอนาคต การใช้เอไออย่างมีจริยธรรม</p> <p>Fundamental of machine learning algorithms; data transformation and modeling;</p>

หลักสูตรเดิม (พ.ศ.2563)	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2568
<p>- 142-359 แสง เงา และการประมวลภาพ (Shading, Lighting and Rendering) 3((2)-2-5) กลุ่มวิชาบังคับเลือก</p>	<p>human-AI interaction; prompt design; generative AI; creative AI; AI in content creation; text generation; image generation; AI research and future trends; ethical use of AI</p> <p>- 142-392 การให้แสงเงา การจัดแสง และการสร้างกราฟิก (Shading, Lighting and Rendering) 3((2)-2-5) กลุ่มวิชาเลือก</p>
<p>1) กลุ่มนักออกแบบ ได้แก่ ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ/3 มิติ (2D/3D Animator) แบบจำลอง 3 มิติ (3D Model Designer) ออกแบบงานกราฟิก (Graphic Designer) และออกแบบงานอินโฟกราฟิก (Infographic Designer)</p> <p>2) นักออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งานบนเว็บ และโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์สื่อสารพกพา (User Interface (UX) and User Experience Designer (UI))</p> <p>3) นักออกแบบและพัฒนาเว็บ (Web Designer and Developer) และโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์สื่อสารพกพา (Mobile Application Designer and Developer)</p> <p>4) นักออกแบบและพัฒนาสื่อตอบโต้และสื่อผสมสมัยใหม่ (Interactive Media and New Media Designer)</p> <p>5) ผู้ผลิตสิ่งสร้างสรรค์และสื่อประชาสัมพันธ์ทางด้านดิจิทัล (Creative Media Designer and Producer)</p>	<p>ปรับอาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา เพื่อความทันสมัยของหลักสูตร และเป็นไปตามโครงสร้าง</p> <p>1) กลุ่มนักออกแบบ ได้แก่ ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ (2D) ออกแบบงานกราฟิก (Graphic Designer) และ Motion Graphic Designer</p> <p>2) นักออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งานบนเว็บ และโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์สื่อสารพกพา (User Interface (UX) and User Experience Designer (UI))</p> <p>3) นักออกแบบและพัฒนาเว็บ (Web Designer and Developer) และโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์สื่อสารพกพา (Mobile Application Designer and Developer)</p> <p>4) นักออกแบบและพัฒนาสื่อตอบโต้และสื่อผสมสมัยใหม่ (Interactive Media and New Media Designer)</p> <p>5) ผู้ผลิตสิ่งสร้างสรรค์ทางด้านดิจิทัล (Digital Content Creator)</p>

หลักสูตรเดิม (พ.ศ.2563)	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2568
<p>6) นักธุรกิจดิจิทัล (Digital Business)</p> <p>7) ข้าราชการ พนักงานราชการ พนักงานรัฐวิสาหกิจ นักวิชาการคอมพิวเตอร์ ในหน่วยงานที่ทำงานเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Government Computer Technical Officer)</p>	<p>6) ผู้ประกอบการด้านสื่อดิจิทัล (Digital Entrepreneur)</p> <p>7) ข้าราชการ พนักงานราชการ พนักงานรัฐวิสาหกิจ นักวิชาการคอมพิวเตอร์ ในหน่วยงานที่ทำงานเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Government Computer Technical Officer)</p>

**ภาระงานสอนและผลงานทางวิชาการของ
อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตรทุกคน**

1. ผศ.ดร.อาทิตยา นิตย์โชติ
วุฒิการศึกษาสูงสุด ปริญญาเอก

ภาระงานสอนในหลักสูตรนี้

142-241 หลักการเทคโนโลยีทางเว็บ	3((2)-2-5)
142-351 ชุมติวิชาการบริหารจัดการโครงการเชิงวิจัย	6((4)-4-10)
142-355 โครงการงานสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล 1	4(0-12-0)
142-356 โครงการงานสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล 2	8(0-24-0)
142-456 การออกแบบการจัดแสดงและการจัดนิทรรศการ	6(0-18-0)
142-255 ชุมติวิชาการออกแบบและการพัฒนาเว็บ	6((4)-4-10)

ผลงานวิจัยและ/หรือ ผลงานทางวิชาการย้อนหลัง 5 ปี

- 2.1 ผลงานวิจัยที่ตีพิมพ์ในวารสารทางวิชาการ

Nitchot, A. (2022). Linear Classifiers for Context-aware Place Suggestions Implemented on Google Map. *Journal of Computer Science and Technology Studies*, 4(2), 97-104.

- 2.2 ตำรา

Nitchot, A. (2024). *Principles of Web Technology (Vol.1)*. PSU Press.

<https://elibrary.psu.ac.th/book/f2e26561-bda4-4624-967a-56015f8ef537>

2. ผศ.ดร.ธเนศ ปานรัตน์
วุฒิการศึกษาสูงสุด ปริญญาเอก

ภาระงานสอนในหลักสูตรนี้

142-142 การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์พื้นฐาน	3((2)-2-5)
142-254 ระบบฐานข้อมูล	3((2)-2-5)
142-355 โครงการงานสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล 1	4(0-12-0)
142-356 โครงการงานสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล 2	8(0-24-0)
142-456 การออกแบบการจัดแสดงและการจัดนิทรรศการ	6(0-18-0)

ผลงานวิจัยและ / หรือ ผลงานทางวิชาการย้อนหลัง 5 ปี

- 2.1 ผลงานวิจัยที่ตีพิมพ์ในวารสารทางวิชาการ

Boonyoung G, Panrat T, Phongdara A, Wanna W (2021) Evaluation of the relationship between the 14-3-3E protein and LvRab11 in the shrimp *Litopenaeus vannamei* during WSSV infection. *Scientific Reports*, 11:1–17. <https://doi.org/10.1038/s41598-021-97828-w>

3. ดร.ไพลิน ถาวรวิจิตร

วุฒิการศึกษาสูงสุด ปริญญาเอก

ภาระงานสอนในหลักสูตรนี้

142-141 ชูติวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์	6((3)-6-9)
142-144 พื้นฐานการออกแบบกราฟิก	3((2)-2-5)
142-355 โครงการสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล 1	4(0-12-0)
142-356 โครงการสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล 2	8(0-24-0)
142-456 การออกแบบการจัดแสดงและการจัดนิทรรศการ	6(0-18-0)
142-359 การออกแบบภาพประกอบ	3((2)-2-5)
142-393 การออกแบบอัตลักษณ์	3((2)-2-5)

ผลงานวิจัยและ / หรือ ผลงานทางวิชาการย้อนหลัง 5 ปี

2.1 ผลงานสร้างสรรค์ด้านสุนทรียะ ศิลปะ (ศิลปะการแสดง ดุริยางคศิลป์ วรรณกรรม สถาปัตยกรรม ทัศนศิลป์ ออกแบบ)

Thawornwijit, P. (2022). Climate is Okay?. [Motion Graphic, AR, Drawing] Exhibited at Art4C Gallery and Creative Learning Space 6-18 August 2022.

4. ดร.จิตรพล อินทศิริสวัสดิ์

วุฒิการศึกษาสูงสุด ปริญญาเอก

ภาระงานสอนในหลักสูตรนี้

142-159 ประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนประสานงานกับผู้ใช้	3((2)-2-5)
142-252 การออกแบบเกม	3((2)-2-5)
142-355 โครงการสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล 1	4(0-12-0)
142-356 โครงการสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล 2	8(0-24-0)
142-456 การออกแบบการจัดแสดงและการจัดนิทรรศการ	6(0-18-0)
142-255 ชูติวิชาการออกแบบและการพัฒนาเว็บ	6((4)-4-10)
142-378 การเขียนโปรแกรมเกม	3((2)-2-5)

ผลงานวิจัยและ / หรือ ผลงานทางวิชาการย้อนหลัง 5 ปี

2.1 ผลงานวิจัยที่ตีพิมพ์ในวารสารทางวิชาการ

Tabbaa, L., Searle, R., Baffi, S. M., Hossain, M. M., Intarasisrisawat, J., Glancy, M., & Ang, C. S. (2021). Vreed: Virtual reality emotion recognition dataset using eye tracking & physiological measures. *Proceedings of the ACM on interactive, mobile, wearable and ubiquitous technologies*, 5(4), 1-20.

5. ดร.วรรณิศา มัจฉา

วุฒิการศึกษาสูงสุด ปริญญาเอก

ภาระงานสอนในหลักสูตรนี้

142-355	โครงการนสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล 1	4(0-12-0)
142-356	โครงการนสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล 2	8(0-24-0)
142-456	การออกแบบการจัดแสดงและการจัดนิทรรศการ	6(0-18-0)
142-371	การจัดการข้อมูลดิจิทัลและการวิเคราะห์ข้อมูล	3((2)-2-5)
142-351	ชุดวิชาการบริหารจัดการโครงการเชิงวิจัย	6((4)-4-10)
142-372	ธุรกิจอัจฉริยะ	3((2)-2-5)

ผลงานวิจัยและ / หรือ ผลงานทางวิชาการย้อนหลัง 5 ปี

2.1 ผลงานวิจัยที่ตีพิมพ์ในวารสารทางวิชาการ

Hamzah, S. S., Aziz, N., Ahmad, S. Z., Matcha, W., Binsaleh, S., & Mahmood, R. (2024, May). Systematic Literature Review on Current Application of Utilizing Augmented Reality in Heritage Tourism. In *2024 IEEE 14th Symposium on Computer Applications & Industrial Electronics (ISCAIE)* (pp. 1-5). IEEE.

Izham, M. A. A. N. I., Khairuddin, I. E., & Matcha, W. (2024). A Qualitative Study of the Dropout Risk Factors in Open and Distance Learning (ODL). *Environment-Behaviour Proceedings Journal*, 9(S118), 41-46.

ภาคผนวก ก

ข้อบังคับมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
ว่าด้วยการศึกษาชั้นปริญญาตรีและการศึกษาตลอดชีวิต พ.ศ. 2563



- ๒ -

“นักศึกษา” หมายความว่า ผู้มีความรู้ไม่ต่ำกว่ามัธยมศึกษาตอนปลาย หรือการศึกษาอื่นที่เทียบเท่า ซึ่งได้ขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาในมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ และให้หมายความรวมถึงผู้อยู่ในระหว่างการรับรองคุณวุฒิหรือการรับรองคุณสมบัติอื่นตามประกาศของหลักสูตร

“ผู้เรียน” หมายความว่า บุคคลทั่วไปที่เข้าศึกษารายวิชาต่าง ๆ หรือหลักสูตรระยะสั้น ตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

ข้อ ๔ ให้อธิการบดีรักษาการตามข้อบังคับนี้ ในกรณีที่มีปัญหาหรือข้อสงสัยเกี่ยวกับการปฏิบัติตามข้อบังคับนี้ หรือในกรณีที่มีความจำเป็นต้องผ่อนผันข้อกำหนดในข้อบังคับนี้ให้อธิการบดีเป็นผู้มีอำนาจวินิจฉัยและให้ถือเป็นที่สุด

- ๓ -

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 สื่อหรือ

- ๔ -

(๒) ภาคปฏิบัติ โครงการงาน ปัญหาพิเศษ ใช้เวลาทดลองหรือปฏิบัติ เพื่อพัฒนาทักษะ การคิดวิเคราะห์ หรือแก้ปัญหาในสถานการณ์จริง ตลอดหนึ่งภาคการศึกษาปกติ โดยมีจำนวนชั่วโมงรวม ระหว่างสามสัปดาห์ถึงสี่สัปดาห์ชั่วโมง ให้นับเป็นหนึ่งหน่วยกิต

(๓) การฝึกงาน การฝึกภาคสนาม หรือการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการการ เรียนรู้กับการทำงาน (Work Integrated Learning : WIL) ในรูปแบบอื่น ๆ ตลอดหนึ่งภาคการศึกษาปกติ โดยมีจำนวนชั่วโมงรวมระหว่างสี่สัปดาห์ถึงเก้าสัปดาห์ชั่วโมง ให้นับเป็นหนึ่งหน่วยกิต

(๔) สหกิจศึกษาเป็นการศึกษาที่ใช้เวลาปฏิบัติงาน ในสถานประกอบการอย่าง ต่อเนื่อง ไม่น้อยกว่าสิบหกสัปดาห์และไม่น้อยกว่าหกหน่วยกิต ทั้งนี้ต้องผ่านการเตรียมความพร้อม ก่อนออก ปฏิบัติสหกิจศึกษาไม่น้อยกว่าสามสัปดาห์ชั่วโมง

(๕) การศึกษาบางรายวิชาที่มีลักษณะเฉพาะ มหาวิทยาลัยอาจกำหนดหน่วยกิต โดยใช้หลักเกณฑ์อื่นได้ตามความเหมาะสม

ข้อ ๑๓ คณะที่รับผิดชอบรายวิชาอาจกำหนดเงื่อนไขการลงทะเบียนเรียนบางรายวิชาเพื่อให้ นักศึกษาสามารถเรียนรายวิชานั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

- ๔ -

(๒) การถอนรายวิชาเมื่อพ้นกำหนดเวลาตามความในข้อ (๑) แต่ไม่เกินสิบสองสัปดาห์แรกของภาคการศึกษาปกติ หรือไม่เกินห้าสัปดาห์แรกของภาคฤดูร้อน รายวิชานั้นจะปรากฏในใบแสดงผลการศึกษาโดยจะได้สัญลักษณ์ W

(๓) การถอนรายวิชาในภาคการศึกษาปกติ จะต้องเลือกรายวิชาที่ลงทะเบียนเรียนอย่างน้อยหนึ่งรายวิชา 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

การกำหนดเงื่อนไขหลักเกณฑ์ให้นักศึกษาย้ายเข้าศึกษาตามวรรคหนึ่งให้อยู่ในดุลย

- ๖ -

ข้อ ๒๔ การรับโอนหรือเทียบโอนรายวิชาต้องได้รับการอนุมัติจากหลักสูตรที่เกี่ยวข้อง โดยมีหลักเกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

- (๑) เป็นรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาในหลักสูตรระดับอุดมศึกษา หรือเทียบเท่าที่ได้รับการรับรองจากหน่วยงานของรัฐที่มีอำนาจตามกฎหมายในการกำกับดูแล
- (๒) เป็นรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชา ที่มีเนื้อหาสาระ หรือผลลัพธ์การเรียนรู้ในระดับเดียวกัน 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 ให้นำหน่วยกิตรายวิชาดังกล่าวเป็นหน่วยกิตสะสม และนำมาคำนวณแต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม
- (๒) การรับโอนรายวิชาที่เป็นรายวิชาเดียวกันกับรายวิชาในหลักสูตรใหม่ รายวิชานั้นจะต้องมีระดับคะแนน D ขึ้นไป หรือสัญลักษณ์ G หรือ P หรือ S

ข้อ ๒๖ ให้รับโอนหรือเทียบโอนรายวิชาสำหรับผู้ย้ายสถาบันอุดมศึกษาหรือผู้ที่เคยศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาอื่นหรือผู้ที่เคยศึกษาในมหาวิทยาลัยและผ่านการคัดเลือกเข้าศึกษาในมหาวิทยาลัย ดังนี้

(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 ให้ได้สัญลักษณ์หรือระดับคะแนนเต็มให้นับหน่วยกิตรายวิชาดังกล่าวเป็นหน่วยกิตสะสมและนำมาคำนวณแต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม

(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) รายวิชาที่ไม่มีหน่วยกิตเป็นหน่วยกิตสะสม กำหนดสัญลักษณ์ ดังนี้

S (Satisfactory) หมายความว่า ผลการศึกษาเป็นที่พอใจ

U (Unsatisfactory) หมายความว่า ผลการศึกษาไม่เป็นที่พอใจ

(๓) สัญลักษณ์อื่น ๆ มีความหมาย ดังนี้

นักศึกษาตามวรรคหนึ่งที่ได้สัญลักษณ์ S หรือ U แล้ว ภายหลังจากลงทะเบียนเรียนซ้ำโดยให้มีการวัดและประเมินผลเป็นระดับคะแนนอีกมิได้ เว้นแต่ในกรณีที่มีการย้ายคณะหรือประเภทวิชา หรือย้ายหลักสูตรและรายวิชานั้นเป็นวิชาบังคับในหลักสูตรใหม่

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

- ๑๑ -

(ข) ภาวะวิกฤต คือ นักศึกษาที่ได้แต่มีระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม ตั้งแต่ ๑.๐๐ - ๑.๙๙ ในภาคการศึกษาแรกที่เข้าศึกษาในมหาวิทยาลัย

(ค) ภาวะรอพินิจ คือ นักศึกษาที่ได้แต่มีระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม ต่ำกว่า ๒.๐๐ โดยให้จำแนกนักศึกษา ในภาวะรอพินิจ ดังนี้

(๑) นักศึกษาที่ได้ศึกษาในมหาวิทยาลัยครบสองภาคการศึกษาแรก และได้แต่มีระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ ๑.๒๕ แต่ไม่ถึง ๒.๐๐ หรือนักศึกษาในภาวะปกติที่ได้แต่มีระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ ๑.๕๐ แต่ไม่ถึง ๒.๐๐ ในภาคการศึกษาถัดไป จะได้รับภาวะรอพินิจครั้งที่หนึ่ง

(๒) นักศึกษาที่อยู่ในภาวะรอพินิจครั้งที่หนึ่ง ที่ได้แต่มีระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม

- ๑๒ -

ข้อ ๔๓ นักศึกษาที่ไม่มีหนี้สินกับมหาวิทยาลัยอาจยื่นใบลาออกพร้อมหนังสือรับรองของผู้ปกครองผ่านอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อขออนุมัติต่ออธิการบดีได้

ข้อ ๔๔ นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาครบถ้วนตามหลักสูตรกำหนดแล้ว แต่ไม่ผ่านผล การสอบวัดสมรรถนะ และ/หรือทักษะ และ/หรือไม่ผ่านการเข้าร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตรและอื่น ๆ ตามที่ หลักสูตรและ/หรือมหาวิทยาลัยกำหนด ให้รักษาสถานภาพนักศึกษาและชำระค่ารักษาสถานภาพ

ข้อ ๔๕ การพ้นสภาพการศึกษาของนักศึกษาและผู้เรียน มีดังนี้

(ก) นักศึกษา จะพ้นสภาพการศึกษา ในกรณีต่อไปนี้

(๑) ตาย

(๒) ลาออก

(๓) ต้องโทษทางวินัยให้พ้นสภาพการศึกษา

- ๑๓ -

(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 ครบถ้วนตาม

หลักสูตรและข้อกำหนดของหลักสูตรที่จะรับปริญญา โดยไม่มีรายวิชาใดที่ได้สัญลักษณ์ I หรือ R ค้างอยู่ ทั้งนี้ นับรวมถึงรายวิชาที่ได้รับการรับโอนและเทียบโอนด้วย

- ๑๔ -

(๕) หลักสูตรที่มหาวิทยาลัยต้องปฏิบัติให้สอดคล้องกับสภาวิชาชีพ หรือ จำเป็นต้องรักษามาตรฐานการศึกษาของหลักสูตรให้สูงขึ้น มหาวิทยาลัยอาจประกาศกำหนดระยะเวลาการ สำเร็จการศึกษาที่แตกต่างจากข้อกำหนดตาม (๑) (๒) (๓) และ (๔) ก็ได้ แล้วเสนอสภามหาวิทยาลัยทราบ

(ค) นักศึกษาที่จะได้รับการเสนอชื่อเพื่อรับปริญญาเกียรตินิยมอันดับหนึ่ง ต้องมี คุณสมบัติครบถ้วน ดังนี้

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

(๒) ได้แต่ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ ๓.๕๐ ขึ้นไป

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

(๔) ใช้เวลาศึกษาไม่เกินจำนวนปีการศึกษาต่อเนื่องกัน ตามแผนการศึกษาของ หลักสูตรที่จะได้รับปริญญา โดยนับรวมภาคการศึกษาที่ได้ศึกษาในหลักสูตร คณะ หรือสถาบันอุดมศึกษาอื่น ทั้งนี้ ไม่นับรวมภาคการศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ลาพักการศึกษา เพราะเหตุป่วย หรือถูกเกณฑ์ หรือระดมเข้ารับ ราชการทหารกองประจำการ หรือได้รับทุนต่าง ๆ หรือไปศึกษารายวิชา หรือฝึกอบรม ณ สถาบันอุดมศึกษาอื่น ซึ่งมหาวิทยาลัยเห็นว่าเป็นประโยชน์กับนักศึกษา

(๕) ไม่เคยเป็นผู้มีประวัติได้รับการลงโทษ ในระดับชั้นพักการเรียนขึ้นไป รวมทั้ง

- ๑๕ -

(๔) ไม่มีหนี้สินใด ๆ ต่อมหาวิทยาลัย

(๕) ได้ดำเนินการยื่นขอสำเร็จการศึกษาตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

(๖) คุณสมบัติอื่น ๆ ให้เป็นไปตามประกาศมหาวิทยาลัย

ข้อ ๔๘ การให้ปริญญาแก่นักศึกษาภายใต้หลักสูตรร่วมระหว่างสถาบันอุดมศึกษาอื่น ทั้งภายในและต่างประเทศ ที่มีบันทึกข้อตกลง (MOU) ให้ดำเนินการดังนี้

(๑) การให้ปริญญาอาจเป็นปริญญาของมหาวิทยาลัยหรือสถาบันอุดมศึกษาอื่น ทั้งภายในและต่างประเทศ 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 ๒๕๖๓ ไปจนกว่าจะสำเร็จการศึกษา

คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตร



คำสั่งมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

ที่ ๐๓๘๘ /๒๕๖๖

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการปรับปรุงวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล (หลักสูตรนานาชาติ) หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๗

ด้วยวิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ มีความประสงค์จะปรับปรุงหลักสูตร วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล (หลักสูตรนานาชาติ) เพื่อให้สอดคล้องตามเกณฑ์มาตรฐาน หลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๖๕ และเป็นไปตามนโยบายด้านการศึกษาของมหาวิทยาลัย โดยกำหนดเปิดสอนในปี การศึกษา ๒๕๖๗

เพื่อให้การดำเนินการปรับปรุงหลักสูตรดังกล่าว เป็นไปด้วยความเรียบร้อยและมีประสิทธิภาพ อาศัยอำนาจตาม ความในมาตรา ๓๔ แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ พ.ศ. ๒๕๕๙ โดยอธิการบดีมอบอำนาจตามคำสั่ง มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ที่ ๑๕๗๐/๒๕๖๕ ลงวันที่ ๑๑ ตุลาคม ๒๕๖๕ จึงแต่งตั้งคณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตร ดังกล่าว ดังนี้

- | | |
|--|----------------------|
| ๑. ดร.โพลิน ถาวรวิจิตร
(อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร) | ประธานคณะกรรมการ |
| ๒. ดร.พฤทธิ พุฒจร
สำนักวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง | กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ |
| ๓. อาจารย์กัญชลิษา กัมปนานนท์
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร | กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ |
| ๔. อาจารย์ธิมา หมักทอง
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย | กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ |
| ๕. ดร.ละออ โค้ววิสารัช
ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (Nectec)
(Partners/Stakeholders) | กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ |
| ๖. นางสาวปิยพร เรืองรองปัญญา
Pipeline Studios, Hamilton, Canada
(Partners/Stakeholders) | กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ |
| ๗. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อาทิตย์ นิตย์โชติ
(อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร) | กรรมการ |

๘. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธเนศ.../

๘. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เนศ ปานรัตน์ (อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร)	กรรมการ
๙. ดร.จิตรพล อินทศิริสวัสดิ์ (อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร)	กรรมการ
๑๐. ดร.อัจฉรา วิทูสุพรรณ (อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร)	กรรมการ
๑๑. ดร.อัมบาณี เจษมะ	กรรมการและเลขานุการ
๑๒. Mr. Dimitrije Curcic	กรรมการและเลขานุการ
๑๓. Mr. Ringphami Shimray	กรรมการและเลขานุการ
๑๔. อาจารย์เกียรติศักดิ์ อนุสารบริสุทธิ์	กรรมการและเลขานุการ
๑๕. นางสาวดาวรัตน์ พูนศิริรัตน์	เลขานุการ
๑๖. นางวิสา ปานบุตร	ผู้ช่วยเลขานุการ
๑๗. นางสาวศศิธร หนูเอียด	ผู้ช่วยเลขานุการ

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้ เป็นต้นไป

สั่ง ณ วันที่ ๘ มีนาคม ๒๕๖๖



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอกกิง วงศ์ศิริโชติ)

รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการและวิเทศสัมพันธ์ ปฏิบัติการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์