เอกสารแนบ 4

การปรับปรุงแก้ไขหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดียแอนิเมชันและเกม
(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562 ครั้งที่ 2)
มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์

.....

1. หลักสูตรฉบับดังกล่าวนี้ได้รับความเห็นชอบจาก สป.อว. เมื่อวันที่ 16 กรกฎาคม 2564
2. สภามหาวิทยาลัยได้อนุมัติการปรับปรุงแก้ไขครั้งนี้ในการประชุม ครั้งที่ 8/2564 เมื่อวันที่ 9 ตุลาคม 2564
3. หลักสูตรปรับปรุงแก้ไขนี้ เริ่มใช้กับนักศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีมัลติมีเดียแอนิเมชันและเกม ตั้งแต่ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2565 เป็นต้นไป
4. **<u>เหตุผลในการปรับปรุงแก้ไข</u>**

เนื่องจากมีการปรับเปลี่ยนรายวิชาในกลุ่มวิชากีฬาและสุขภาพ ตามเอกสารการปรับปรุงแก้ไขหมวดวิชาศึกษาทั่วไป (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2564) จึงจำเป็นต้องปรับแผนการศึกษาให้สอดคล้องกัน

5. **<u>สาระในการปรับปรุงแก้ไข</u>**

ปรับเงื่อนไขการนับหน่วยกิตกลุ่มวิชากีฬาและสุขภาพ และเพิ่มเติมรายวิชากีฬาในหลักสูตร หมวดวิชาศึกษาทั่วไป (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2564) ทั้งหลักสูตรภาษาไทยและหลักสูตรนานาชาติ ระบบไตรภาค จำนวน 9 รายวิชา โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1) ปรับเงื่อนไขการนับหน่วยกิตกลุ่มวิชากีฬาและสุขภาพ

กลุ่มวิชากีฬาและสุขภาพ (เดิม) มี 2 รายวิชา โดยในรายวิชา GEN64-151 กีฬา นันทนาการและการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ ไม่นับหน่วยกิตในโครงสร้างหลักสูตร และมีเงื่อนไขให้นักศึกษาต้องลงทะเบียนเรียนและสอบผ่านรายวิชาดังกล่าว

กลุ่มวิชากีฬาและสุขภาพ จำนวน 2 หน่วยกิต

ลำดับ	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
1	GEN64-151 กีฬา นันทนาการและการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ	2(1-2-3)*
2	GEN64-152 กีฬาสากล	2(1-2-3)

หมายเหตุ * ไม่นับหน่วยกิตในโครงสร้างหลักสูตร

จึงขอปรับ**กลุ่มวิชากีฬาและสุขภาพ (ใหม่)** มี 11 รายวิชา โดยให้นับหน่วยกิตรายวิชา GEN64-151 กีฬา นันทนาการและการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพในโครงสร้างหลักสูตร และมีเงื่อนไขให้นักศึกษาสามารถ เลือกเรียนได้ 2 หน่วยกิตในกลุ่มวิชา ดังนี้

กลุ่มวิชากีฬาและสุขภาพ จำนวน 2 หน่วยกิต

ลำดับ	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
1	GEN64-151 กีฬา นันทนาการและการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ	2(1-2-3)
2	GEN64-152 กีฬาสากล	2(1-2-3)
3	GEN64-181 กีฬาฟุตบอล	1(0-2-1)
4	GEN64-182 กีฬาฟุตซอล	1(0-2-1)
5	GEN64-183 กีฬาบาสเกตบอล	1(0-2-1)
6	GEN64-184 กีฬาวอลเลย์บอล	1(0-2-1)
7	GEN64-185 กีฬาแบดมินตัน	1(0-2-1)

ลำดับ	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
8	GEN64-186 กีฬาเปตอง	1(0-2-1)
9	GEN64-187 กีฬาเทนนิส	1(0-2-1)
10	GEN64-188 กีฬากอล์ฟ	1(0-2-1)
11	GEN64-189 กีฬาว่ายน้ำ	1(0-2-1)

2) รายละเอียดการเพิ่มเติมรายวิชากีฬาในหลักสูตร หมวดวิชาศึกษาทั่วไป (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2564) จำนวน 9 รายวิชา

กลุ่มวิชากีฬาและสุขภาพ

ลำดับ	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
1	GEN64-181 กีฬาฟุตบอล	1(0-2-1)
2	GEN64-182 กีฬาฟุตซอล	1(0-2-1)
3	GEN64-183 กีฬาบาสเกตบอล	1(0-2-1)
4	GEN64-184 กีฬาวอลเลย์บอล	1(0-2-1)
5	GEN64-185 กีฬาแบดมินตัน	1(0-2-1)
6	GEN64-186 กีฬาเปตอง	1(0-2-1)
7	GEN64-187 กีฬาเทนนิส	1(0-2-1)
8	GEN64-188 กีฬากอล์ฟ	1(0-2-1)
9	GEN64-189 กีฬาว่ายน้ำ	1(0-2-1)

แผนการศึกษาเดิม (สำหรับการเลือกกลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ)

ปี	ภาคการศึกษาที่ 1	ภาคการศึกษาที่ 2	ภาคการศึกษาที่ 3
1	*GEN64-011 ภาษาไทยพื้นฐาน 2(2-0-4) *GEN64-021 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน 2(2-0-4) *GEN64-151 กีฬา นันทนาการและการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ 2(1-2-3) *TD64-171 เทคโนโลยีสารสนเทศในยุคดิจิทัล 2(2-0-4) GEN64-121 ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ 2(2-0-4) GEN64-131 ความเป็นไทยและพลเมืองโลก 2(1-2-3) GEN64-142 การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและสภาวะโลกร้อน 2(1-2-3) GEN64-161 นวัตกรรมและผู้ประกอบการ 3(2-2-5) MAG62-102 การวาดเส้น 3(1-4-4) MAG62-111 ศิลปะวิจักษณ์ 2(2-0-4)	GEN64-111 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารร่วมสมัย 2(1-2-3) GEN64-122 ภาษาอังกฤษสำหรับการฟังและการพูด 2(2-0-4) GEN64-132 ปรัชญา จริยศาสตร์ และวิธีคิดแบบวิพากษ์ 2(1-2-3) GEN64-152 กีฬาสากล 2(1-2-3) ITD64-174 การออกแบบงานนำเสนออย่างมีประสิทธิภาพ 2(0-4-2) MAG62-103 องค์ประกอบศิลป์ 3(1-4-4) MAG62-104 หลักการใช้สี 3(1-4-4) MAG62-114 พื้นฐานการเขียนบทสำหรับแอนิเมชัน 2(2-0-4)	GEN64-112 เทคนิคการสื่อสารในสังคมร่วมสมัย 2(2-0-4) GEN64-123 ภาษาอังกฤษสำหรับการอ่านและการเขียน 2(2-0-4) GEN64-141 การแสวงหาความรู้และระเบียบวิธีวิจัย 2(1-2-3) COE64-171 ปัญญาประดิษฐ์สำหรับการดำรงชีวิตและการทำงาน ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี 3(2-2-5) ITD64-173 การใช้งานตารางคำนวณอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการวิเคราะห์ข้อมูล 2(0-4-2) MAG62-113 การวาดและลงสีดิจิทัล 4(2-4-6) MAG62-215 เกมเบื้องต้น 2(2-0-4)
	รวม 14 หน่วยกิต	**รวม 18 หน่วยกิต**	**รวม 17 หน่วยกิต**
2	GEN64-124 ทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสนทนา 4(4-0-8) MAG62-117 การเขียนบทภาพ 3(1-4-4) MAG62-211 คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 2 มิติ 4(2-4-6) MAG62-212 การขึ้นรูป 3 มิติ 4(2-4-6) MAG62-116 การออกแบบตัวละคร 4(2-4-6)	GEN64-125 ภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอ 3(3-0-6) MAG62-112 เทคโนโลยีมัลติมีเดีย 2(2-0-4) MAG62-118 การแก้ปัญหาด้วยขั้นตอนวิธี 4(4-0-8) MAG62-201 ดิจิทัลอาร์ท 3(1-4-4) MAG62-213 การแสดงสำหรับงานแอนิเมชัน 3(1-4-4) MAG62-216 คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ 4(2-4-6)	GEN64-126 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเชิงวิชาการ 3(3-0-6) MAG62-119 ดนตรีวิจักษณ์ 2(2-0-4) MAG62-202 คณิตศาสตร์และฟิสิกส์สำหรับการโปรแกรมเกมและแอนิเมชัน 4(2-4-6) MAG62-214 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ 2(1-2-3) MAG62-217 เทคโนโลยีการจับภาพเคลื่อนไหว 3(0-6-3) MAG62-218 เทคโนโลยีความจริงแบบผสมผสาน 4 (3-2-7)
	รวม 19 หน่วยกิต	**รวม 19 หน่วยกิต**	**รวม 18 หน่วยกิต**
3	ITD62-111 การจัดการงานเอกสารและการประมวลผลข้อมูล 2(0-4-2) MAG62-101 การออกแบบกราฟิกเพื่อการนำเสนอ 2(0-4-2) MAG62-311 อุตสาหกรรมเกมและแอนิเมชัน 2(2-0-4) MAG62-312 ดนตรีและเสียงประกอบในงานแอนิเมชัน 4(3-2-7) MAG62-XXX วิชาเอกเลือก 6 หน่วยกิต	MAG62-115 การคิดเชิงสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล 2(2-0-4) MAG62-313 สัมมนาสำหรับงานเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 2(2-0-4) MAG62-XXX วิชาเอกเลือก 4 หน่วยกิต XXX-XXX วิชาเลือกเสรี 4 หน่วยกิต	MAG62-314 การประกอบธุรกิจในยุคดิจิทัลและบริหารสินทรัพย์ 4(4-0-8) MAG62-315 โครงงานสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม1 4(1-6-5) MAG62-390 เตรียมสหกิจศึกษา 1(0-2-1) MAG62-XXX วิชาเอกเลือก 4 หน่วยกิต XXX-XXX วิชาเลือกเสรี 2 หน่วยกิต
	รวม 16 หน่วยกิต	**รวม 12 หน่วยกิต**	**รวม 15 หน่วยกิต**
4	MAG62-411 โครงงานสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 2 6(0-12-6) XXX-XXX วิชาเลือกเสรี 2 หน่วยกิต	MAG62-491 สหกิจศึกษา1 8(0-40-0)	MAG62-492 สหกิจศึกษา2 8(0-40-0)
	รวม 8 หน่วยกิต	**รวม 8 หน่วยกิต**	**รวม 8 หน่วยกิต**

แผนการศึกษาใหม่ (สำหรับการเลือกกลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ)

ปี	ภาคการศึกษาที่ 1	ภาคการศึกษาที่ 2	ภาคการศึกษาที่ 3
1	*GEN64-011 ภาษาไทยพื้นฐาน 2(2-0-4) *GEN64-021 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน 2(2-0-4) *TD64-171 เทคโนโลยีสารสนเทศในยุคดิจิทัล 2(2-0-4) GEN64-18x รายวิชาในกลุ่มวิชากีฬาและสุขภาพ 1(0-2-1) GEN64-121 ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ 2(2-0-4) GEN64-131 ความเป็นไทยและพลเมืองโลก 2(1-2-3) GEN64-142 การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและสภาวะโลกร้อน 2(1-2-3) GEN64-161 นวัตกรรมและผู้ประกอบการ 3(2-2-5) MAG62-102 การวาดเส้น 3(1-4-4) MAG62-111 ศิลปะวิจักษณ์ 2(2-0-4)	GEN64-111 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารร่วมสมัย 2(1-2-3) GEN64-122 ภาษาอังกฤษสำหรับการฟังและการพูด 2(2-0-4) GEN64-132 ปรัชญา จริยศาสตร์ และวิธีคิดแบบวิพากษ์ 2(1-2-3) GEN64-18x รายวิชาในกลุ่มวิชากีฬาและสุขภาพ 1(0-2-1) ITD64-174 การออกแบบงานนำเสนออย่างมีประสิทธิภาพ 2(0-4-2) MAG62-103 องค์ประกอบศิลป์ 3(1-4-4) MAG62-104 หลักการใช้สี 3(1-4-4) MAG62-114 พื้นฐานการเขียนบทสำหรับแอนิเมชัน 2(2-0-4)	GEN64-112 เทคนิคการสื่อสารในสังคมร่วมสมัย 2(2-0-4) GEN64-123 ภาษาอังกฤษสำหรับการอ่านและการเขียน 2(2-0-4) GEN64-141 การแสวงหาความรู้และระเบียบวิธีวิจัย 2(1-2-3) COE64-171 ปัญญาประดิษฐ์สำหรับการดำรงชีวิตและการทำงานด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี 3(2-2-5) ITD64-173 การใช้งานตารางคำนวณอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการวิเคราะห์ข้อมูล 2(0-4-2) MAG62-113 การวาดและลงสีดิจิทัล 4(2-4-6) MAG62-215 เกมเบื้องต้น 2(2-0-4)
	รวม 15 หน่วยกิต	**รวม 17 หน่วยกิต**	**รวม 17 หน่วยกิต**
2	GEN64-124 ทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสนทนา 4(4-0-8) MAG62-117 การเขียนบทภาพ 3(1-4-4) MAG62-211 คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 2 มิติ 4(2-4-6) MAG62-212 การขึ้นรูป 3 มิติ 4(2-4-6) MAG62-116 การออกแบบตัวละคร 4(2-4-6)	GEN64-125 ภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอ 3(3-0-6) MAG62-112 เทคโนโลยีมัลติมีเดีย 2(2-0-4) MAG62-118 การแก้ปัญหาด้วยขั้นตอนวิธี 4(4-0-8) MAG62-201 ดิจิทัลอาร์ท 3(1-4-4) MAG62-213 การแสดงสำหรับงานแอนิเมชัน 3(1-4-4) MAG62-216 คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ 4(2-4-6)	GEN64-126 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเชิงวิชาการ 3(3-0-6) MAG62-119 ดนตรีวิจักษณ์ 2(2-0-4) MAG62-202 คณิตศาสตร์และฟิสิกส์สำหรับการโปรแกรมเกมและแอนิเมชัน 4(2-4-6) MAG62-214 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ 2(1-2-3) MAG62-217 เทคโนโลยีการจับภาพเคลื่อนไหว 3(0-6-3) MAG62-218 เทคโนโลยีความจริงแบบผสมผสาน 4 (3-2-7)
	รวม 19 หน่วยกิต	**รวม 19 หน่วยกิต**	**รวม 18 หน่วยกิต**
3	ITD62-111 การจัดการงานเอกสารและการประมวลผลข้อมูล 2(0-4-2) MAG62-101 การออกแบบกราฟิกเพื่อการนำเสนอ 2(0-4-2) MAG62-311 อุตสาหกรรมเกมและแอนิเมชัน 2(2-0-4) MAG62-312 ดนตรีและเสียงประกอบในงานแอนิเมชัน 4(3-2-7) MAG62-XXX วิชาเอกเลือก 6 หน่วยกิต	MAG62-115 การคิดเชิงสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล 2(2-0-4) MAG62-313 สัมมนาสำหรับงานเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชันและเกม 2(2-0-4) MAG62-XXX วิชาเอกเลือก 4 หน่วยกิต XXX-XXX วิชาเลือกเสรี 4 หน่วยกิต	MAG62-314 การประกอบธุรกิจในยุคดิจิทัลและบริหารสินทรัพย์ 4(4-0-8) MAG62-315 โครงงานสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม1 4(1-6-5) MAG62-390 เตรียมสหกิจศึกษา 1(0-2-1) MAG62-XXX วิชาเอกเลือก 4 หน่วยกิต XXX-XXX วิชาเลือกเสรี 2 หน่วยกิต
	รวม 16 หน่วยกิต	**รวม 12 หน่วยกิต**	**รวม 15 หน่วยกิต**
4	MAG62-411 โครงงานสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 2 6(0-12-6) XXX-XXX วิชาเลือกเสรี 2 หน่วยกิต	MAG62-491 สหกิจศึกษา1 8(0-40-0)	MAG62-492 สหกิจศึกษา2 8(0-40-0)
	รวม 8 หน่วยกิต	**รวม 8 หน่วยกิต**	**รวม 8 หน่วยกิต**

แผนการศึกษาเดิม (สำหรับการเลือกกลุ่มวิชาภาษาจีน)

ปี	ภาคการศึกษาที่ 1	ภาคการศึกษาที่ 2	ภาคการศึกษาที่ 3
1	*GEN64-011 ภาษาไทยพื้นฐาน 2(2-0-4) *GEN64-021 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน 2(2-0-4) *GEN64-151 กีฬา นันทนาการและการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ 2(1-2-3) *TD64-171 เทคโนโลยีสารสนเทศในยุคดิจิทัล 2(2-0-4) GEN64-121 ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ 2(2-0-4) GEN64-131 ความเป็นไทยและพลเมืองโลก 2(1-2-3) GEN64-142 การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและสภาวะโลกร้อน 2(1-2-3) GEN64-161 นวัตกรรมและผู้ประกอบการ 3(2-2-5) MAG62-102 การวาดเส้น 3(1-4-4) MAG62-111 ศิลปะวิจักษณ์ 2(2-0-4)	GEN64-111 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารร่วมสมัย 2(1-2-3) GEN64-122 ภาษาอังกฤษสำหรับการฟังและการพูด 2(2-0-4) GEN64-132 ปรัชญา จริยศาสตร์ และวิธีคิดแบบวิพากษ์ 2(1-2-3) GEN64-152 กีฬาสากล 2(1-2-3) ITD64-174 การออกแบบงานนำเสนออย่างมีประสิทธิภาพ 2(0-4-2) MAG62-103 องค์ประกอบศิลป์ 3(1-4-4) MAG62-104 หลักการใช้สี 3(1-4-4) MAG62-114 พื้นฐานการเขียนบทสำหรับแอนิเมชัน 2(2-0-4)	GEN64-112 เทคนิคการสื่อสารในสังคมร่วมสมัย 2(2-0-4) CHI64-121ภาษาจีนพื้นฐาน 4(3-2-7) GEN64-141 การแสวงหาความรู้และระเบียบวิธีวิจัย 2(1-2-3) COE64-171 ปัญญาประดิษฐ์สำหรับการดำรงชีวิตและการทำงาน ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี 3(2-2-5) ITD64-173 การใช้งานตารางคำนวณอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการวิเคราะห์ข้อมูล 2(0-4-2) MAG62-113 การวาดและลงสีดิจิทัล 4(2-4-6) MAG62-215 เกมเบื้องต้น 2(2-0-4)
	รวม 14 หน่วยกิต	**รวม 18 หน่วยกิต**	**รวม 17 หน่วยกิต**
2	CHI64-122 ภาษาจีนสำหรับชีวิตประจำวัน 4(3-2-7) MAG62-117 การเขียนบทภาพ 3(1-4-4) MAG62-211 คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 2 มิติ 4(2-4-6) MAG62-212 การขึ้นรูป 3 มิติ 4(2-4-6) MAG62-116 การออกแบบตัวละคร 4(2-4-6)	CHI64-123 ภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร 4(3-2-7) MAG62-112 เทคโนโลยีมัลติมีเดีย 2(2-0-4) MAG62-118 การแก้ปัญหาด้วยขั้นตอนวิธี 4(4-0-8) MAG62-201 ดิจิทัลอาร์ท 3(1-4-4) MAG62-213 การแสดงสำหรับงานแอนิเมชัน 3(1-4-4) MAG62-216 คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ 4(2-4-6)	GEN64-126 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเชิงวิชาการ 3(3-0-6) MAG62-119 ดนตรีวิจักษณ์ 2(2-0-4) MAG62-202 คณิตศาสตร์และฟิสิกส์สำหรับการโปรแกรมเกมและแอนิเมชัน 4(2-4-6) MAG62-214 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ 2(1-2-3) MAG62-217 เทคโนโลยีการจับภาพเคลื่อนไหว 3(0-6-3) MAG62-218 เทคโนโลยีความจริงแบบผสมผสาน 4 (3-2-7)
	รวม 19 หน่วยกิต	**รวม 19 หน่วยกิต**	**รวม 18 หน่วยกิต**
3	ITD62-111 การจัดการงานเอกสารและการประมวลผลข้อมูล 2(0-4-2) MAG62-101 การออกแบบกราฟิกเพื่อการนำเสนอ 2(0-4-2) MAG62-311 อุตสาหกรรมเกมและแอนิเมชัน 2(2-0-4) MAG62-312 ดนตรีและเสียงประกอบในงานแอนิเมชัน 4(3-2-7) MAG62-XXX วิชาเอกเลือก 6 หน่วยกิต	MAG62-115 การคิดเชิงสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล 2(2-0-4) MAG62-313 สัมมนาสำหรับงานเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 2(2-0-4) MAG62-XXX วิชาเอกเลือก 4 หน่วยกิต XXX-XXX วิชาเลือกเสรี 4 หน่วยกิต	MAG62-314 การประกอบธุรกิจในยุคดิจิทัลและบริหารสินทรัพย์ 4(4-0-8) MAG62-315 โครงงานสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม1 4(1-6-5) MAG62-390 เตรียมสหกิจศึกษา 1(0-2-1) MAG62-XXX วิชาเอกเลือก 4 หน่วยกิต XXX-XXX วิชาเลือกเสรี 2 หน่วยกิต
	รวม 16 หน่วยกิต	**รวม 12 หน่วยกิต**	**รวม 15 หน่วยกิต**
4	MAG62-411 โครงงานสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 2 6(0-12-6) XXX-XXX วิชาเลือกเสรี 2 หน่วยกิต	MAG62-491 สหกิจศึกษา1 8(0-40-0)	MAG62-492 สหกิจศึกษา2 8(0-40-0)
	รวม 8 หน่วยกิต	**รวม 8 หน่วยกิต**	**รวม 8 หน่วยกิต**

แผนการศึกษาใหม่ (สำหรับการเลือกกลุ่มวิชาภาษาจีน)

ปี	ภาคการศึกษาที่ 1	ภาคการศึกษาที่ 2	ภาคการศึกษาที่ 3
1	*GEN64-011 ภาษาไทยพื้นฐาน 2(2-0-4) *GEN64-021 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน 2(2-0-4) *TD64-171 เทคโนโลยีสารสนเทศในยุคดิจิทัล 2(2-0-4) GEN64-18x รายวิชาในกลุ่มวิชากีฬาและสุขภาพ 1(0-2-1) GEN64-121 ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ 2(2-0-4) GEN64-131 ความเป็นไทยและพลเมืองโลก 2(1-2-3) GEN64-142 การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและสภาวะโลกร้อน 2(1-2-3) GEN64-161 นวัตกรรมและผู้ประกอบการ 3(2-2-5) MAG62-102 การวาดเส้น 3(1-4-4) MAG62-111 ศิลปะวิจักษณ์ 2(2-0-4)	GEN64-111 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารร่วมสมัย 2(1-2-3) GEN64-122 ภาษาอังกฤษสำหรับการฟังและการพูด 2(2-0-4) GEN64-132 ปรัชญา จริยศาสตร์ และวิธีคิดแบบวิพากษ์ 2(1-2-3) GEN64-18x รายวิชาในกลุ่มวิชากีฬาและสุขภาพ 1(0-2-1) ITD64-174 การออกแบบงานนำเสนออย่างมีประสิทธิภาพ 2(0-4-2) MAG62-103 องค์ประกอบศิลป์ 3(1-4-4) MAG62-104 หลักการใช้สี 3(1-4-4) MAG62-114 พื้นฐานการเขียนบทสำหรับแอนิเมชัน 2(2-0-4)	GEN64-112 เทคนิคการสื่อสารในสังคมร่วมสมัย 2(2-0-4) CHI64-121ภาษาจีนพื้นฐาน 4(3-2-7) GEN64-141 การแสวงหาความรู้และระเบียบวิธีวิจัย 2(1-2-3) COE64-171 ปัญญาประดิษฐ์สำหรับการดำรงชีวิตและการทำงานด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี 3(2-2-5) ITD64-173 การใช้งานตารางคำนวณอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการวิเคราะห์ข้อมูล 2(0-4-2) MAG62-113 การวาดและลงสีดิจิทัล 4(2-4-6) MAG62-215 เกมเบื้องต้น 2(2-0-4)
	รวม 15 หน่วยกิต	**รวม 17 หน่วยกิต**	**รวม 17 หน่วยกิต**
2	CHI64-122 ภาษาจีนสำหรับชีวิตประจำวัน 4(3-2-7) MAG62-117 การเขียนบทภาพ 3(1-4-4) MAG62-211 คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 2 มิติ 4(2-4-6) MAG62-212 การขึ้นรูป 3 มิติ 4(2-4-6) MAG62-116 การออกแบบตัวละคร 4(2-4-6)	CHI64-123 ภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร 4(3-2-7) MAG62-112 เทคโนโลยีมัลติมีเดีย 2(2-0-4) MAG62-118 การแก้ปัญหาด้วยขั้นตอนวิธี 4(4-0-8) MAG62-201 ดิจิทัลอาร์ท 3(1-4-4) MAG62-213 การแสดงสำหรับงานแอนิเมชัน 3(1-4-4) MAG62-216 คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ 4(2-4-6)	GEN64-126 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเชิงวิชาการ 3(3-0-6) MAG62-119 ดนตรีวิจักษณ์ 2(2-0-4) MAG62-202 คณิตศาสตร์และฟิสิกส์สำหรับการโปรแกรมเกมและแอนิเมชัน 4(2-4-6) MAG62-214 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ 2(1-2-3) MAG62-217 เทคโนโลยีการจับภาพเคลื่อนไหว 3(0-6-3) MAG62-218 เทคโนโลยีความจริงแบบผสมผสาน 4 (3-2-7)
	รวม 19 หน่วยกิต	**รวม 19 หน่วยกิต**	**รวม 18 หน่วยกิต**
3	ITD62-111 การจัดการงานเอกสารและการประมวลผลข้อมูล 2(0-4-2) MAG62-101 การออกแบบกราฟิกเพื่อการนำเสนอ 2(0-4-2) MAG62-311 อุตสาหกรรมเกมและแอนิเมชัน 2(2-0-4) MAG62-312 ดนตรีและเสียงประกอบในงานแอนิเมชัน 4(3-2-7) MAG62-XXX วิชาเอกเลือก 6 หน่วยกิต	MAG62-115 การคิดเชิงสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล 2(2-0-4) MAG62-313 สัมมนาสำหรับงานเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชันและเกม 2(2-0-4) MAG62-XXX วิชาเอกเลือก 4 หน่วยกิต XXX-XXX วิชาเลือกเสรี 4 หน่วยกิต	MAG62-314 การประกอบธุรกิจในยุคดิจิทัลและบริหารสินทรัพย์ 4(4-0-8) MAG62-315 โครงงานสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม1 4(1-6-5) MAG62-390 เตรียมสหกิจศึกษา 1(0-2-1) MAG62-XXX วิชาเอกเลือก 4 หน่วยกิต XXX-XXX วิชาเลือกเสรี 2 หน่วยกิต
	รวม 16 หน่วยกิต	**รวม 12 หน่วยกิต**	**รวม 15 หน่วยกิต**
4	MAG62-411 โครงงานสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 2 6(0-12-6) XXX-XXX วิชาเลือกเสรี 2 หน่วยกิต	MAG62-491 สหกิจศึกษา1 8(0-40-0)	MAG62-492 สหกิจศึกษา2 8(0-40-0)
	รวม 8 หน่วยกิต	**รวม 8 หน่วยกิต**	**รวม 8 หน่วยกิต**

คำอธิบายรายวิชา

กลุ่มวิชากีฬาและสุขภาพ

GEN64-181 กีฬาฟุตบอล 1(0-2-1)

Football

รายวิชานี้มุ่งเน้นให้นักศึกษาได้เรียนรู้กฎ-กติกา-มารยาทในการเล่นกีฬาฟุตบอล การเตรียมความพร้อมของตนเองก่อนและหลังการเล่นกีฬาฟุตบอล ฝึกพื้นฐานสมรรถภาพทางกายและทักษะพื้นฐานในการเล่นกีฬาฟุตบอล การเล่นกีฬาฟุตบอลที่ถูกต้องตามกฎ-กติกา-มารยาทสากล และการป้องกันและแก้ไขอาการบาดเจ็บจากกีฬาฟุตบอล

This course focuses on learning the rules and regulations and manners of playing football, self-preparation before and after playing football, basic physical fitness practice and basic skills for playing football, playing football according to the international rules and regulations and manners, including football injury prevention and treatment.

GEN64-182 กีฬาฟุตซอล 1(0-2-1)

Futsal

รายวิชานี้มุ่งเน้นให้นักศึกษาได้เรียนรู้กฎ-กติกา-มารยาทในการเล่นกีฬาฟุตซอล การเตรียมความพร้อมของตนเองก่อนและหลังการเล่นกีฬาฟุตซอล ฝึกพื้นฐานสมรรถภาพทางกายและทักษะพื้นฐานในการเล่นกีฬาฟุตซอล การเล่นกีฬาฟุตซอลที่ถูกต้องตามกฎ-กติกา-มารยาทสากล และการป้องกันและแก้ไขอาการบาดเจ็บจากกีฬาฟุตซอล

This course focuses on learning the rules and regulations and manners of playing futsal, self-preparation before and after playing futsal, basic physical fitness practice and basic skills for playing futsal, playing futsal according to the international rules and regulations and manners, including futsal injury prevention and treatment.

GEN64-183 กีฬาบาสเกตบอล 1(0-2-1)

Basketball

รายวิชานี้มุ่งเน้นให้นักศึกษาได้เรียนรู้กฎ-กติกา-มารยาทในการเล่นกีฬาบาสเกตบอล การเตรียมความพร้อมของตนเองก่อนและหลังการเล่นกีฬาบาสเกตบอล ฝึกพื้นฐานสมรรถภาพทางกายและทักษะพื้นฐานในการเล่นกีฬาบาสเกตบอล การเล่นกีฬาบาสเกตบอลที่ถูกต้องตามกฎ-กติกา-มารยาทสากล และการป้องกันและแก้ไขอาการบาดเจ็บจากกีฬาบาสเกตบอล

This course focuses on learning the rules and regulations and manners of playing basketball, self-preparation before and after playing basketball, basic physical fitness practice and basic skills for playing basketball, playing basketball according to the international rules and regulations and manners, including basketball injury prevention and treatment.

GEN64-184 กีฬาวอลเลย์บอล 1(0-2-1)

Volleyball

รายวิชานี้มุ่งเน้นให้นักศึกษาได้เรียนรู้กฎ-กติกา-มารยาทในการเล่นกีฬาวอลเลย์บอล การเตรียมความพร้อมของตนเองก่อนและหลังการเล่นกีฬาวอลเลย์บอล ฝึกพื้นฐานสมรรถภาพทางกายและทักษะ

พื้นฐานในการเล่นกีฬาวอลเลย์บอล การเล่นกีฬาวอลเลย์บอลที่ถูกต้องตามกฎ-กติกา-มารยาทสากล และการป้องกันและแก้ไขอาการบาดเจ็บจากกีฬาวอลเลย์บอล

This course focuses on learning the rules and regulations and manners of playing volleyball, self-preparation before and after playing volleyball, basic physical fitness practice and basic skills for playing volleyball, playing volleyball according to the international rules and regulations and manners, including volleyball injury prevention and treatment.

GEN64-185 กีฬาแบดมินตัน 1(0-2-1)

Badminton

รายวิชานี้มุ่งเน้นให้นักศึกษาได้เรียนรู้กฎ-กติกา-มารยาทในการเล่นกีฬาแบดมินตัน การเตรียมความพร้อมของตนเองก่อนและหลังการเล่นกีฬาแบดมินตัน ฝึกพื้นฐานสมรรถภาพทางกายและทักษะพื้นฐานในการเล่นกีฬาแบดมินตัน การเล่นกีฬาแบดมินตันที่ถูกต้องตามกฎ-กติกา-มารยาทสากล และการป้องกันและแก้ไขอาการบาดเจ็บจากกีฬาแบดมินตัน

This course focuses on learning the rules and regulations and manners of playing badminton, self-preparation before and after playing badminton, basic physical fitness practice and basic skills for playing badminton, playing badminton according to the international rules and regulations and manners, including badminton injury prevention and treatment.

GEN64-186 กีฬาเปตอง 1(0-2-1)

Petanque

รายวิชานี้มุ่งเน้นให้นักศึกษาได้เรียนรู้กฎ-กติกา-มารยาทในการเล่นกีฬาเปตอง การเตรียมความพร้อมของตนเองก่อนและหลังการเล่นกีฬาเปตอง ฝึกพื้นฐานสมรรถภาพทางกายและทักษะพื้นฐานในการเล่นกีฬาเปตอง การเล่นกีฬาเปตองที่ถูกต้องตามกฎ-กติกา-มารยาทสากล และการป้องกันและแก้ไขอาการบาดเจ็บจากกีฬาเปตอง

This course focuses on learning the rules and regulations and manners of playing petanque, self-preparation before and after playing petanque, basic physical fitness practice and basic skills for playing petanque, playing petanque according to the international rules and regulations and manners, including petanque injury prevention and treatment.

GEN64-187 กีฬาเทนนิส 1(0-2-1)

Tennis

รายวิชานี้มุ่งเน้นให้นักศึกษาได้เรียนรู้กฎ-กติกา-มารยาทในการเล่นกีฬาเทนนิส การเตรียมความพร้อมของตนเองก่อนและหลังการเล่นกีฬาเทนนิส ฝึกพื้นฐานสมรรถภาพทางกายและทักษะพื้นฐานในการเล่นกีฬาเทนนิส การเล่นกีฬาเทนนิสที่ถูกต้องตามกฎ-กติกา-มารยาทสากล และการป้องกันและแก้ไขอาการบาดเจ็บจากกีฬาเทนนิส

This course focuses on learning the rules and regulations and manners of playing tennis, self-preparation before and after playing tennis, basic physical fitness practice and basic skills for playing tennis, playing tennis according to the international rules and regulations and manners, including tennis injury prevention and treatment.

GEN64-188 กีฬากอล์ฟ 1(0-2-1)

Golf

รายวิชานี้มุ่งเน้นให้นักศึกษาได้เรียนรู้กฎ-กติกา-มารยาทในการเล่นกีฬากอล์ฟ การเตรียมความพร้อมของตนเองก่อนและหลังการเล่นกีฬากอล์ฟ ฝึกพื้นฐานสมรรถภาพทางกายและทักษะพื้นฐานในการเล่นกีฬากอล์ฟ การเล่นกีฬากอล์ฟที่ถูกต้องตามกฎ-กติกา-มารยาทสากล และการป้องกันและแก้ไขอาการบาดเจ็บจากกีฬากอล์ฟ

This course focuses on learning the rules and regulations and manners of playing golf, self-preparation before and after playing golf, basic physical fitness practice and basic skills for playing golf, playing golf according to the international rules and regulations and manners, including golf injury prevention and treatment.

GEN64-189 กีฬาว่ายน้ำ 1(0-2-1)

Swimming

รายวิชานี้มุ่งเน้นให้นักศึกษาได้เรียนรู้กฎ-กติกา-มารยาทในการเล่นกีฬาว่ายน้ำ การเตรียมความพร้อมของตนเองก่อนและหลังการเล่นกีฬาว่ายน้ำ ฝึกพื้นฐานสมรรถภาพทางกายและทักษะพื้นฐานในการเล่นกีฬาว่ายน้ำอย่างน้อย 1 ท่า การเล่นกีฬาว่ายน้ำที่ถูกต้องตามกฎ-กติกา-มารยาทสากล และการป้องกันและแก้ไขอาการบาดเจ็บจากกีฬาว่ายน้ำ

This course focuses on learning the rules and regulations and manners of swimming, self-preparation before and after swimming, basic physical fitness practice and basic skills for swimming in at least 1 swimming stroke, swimming according to the international rules and regulations and manners, including swimming injury prevention and treatment.

การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละด้าน

มาตรฐานผลการเรียนรู้

มาตรฐานผลการเรียนรู้ หมวดวิชาศึกษาทั่วไป (พ.ศ. 2564) มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์

1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม

เป็นคนที่สมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจ มีคุณธรรม ความกล้าหาญทางจริยธรรม และเป็นพลเมืองที่ดี

1.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้

1.1.1 แสดงออกถึงความมีวินัย ซื่อสัตย์สุจริต ตรงต่อเวลา และสำนึกสาธารณะ

1.1.2 ตระหนักถึงบทบาทหน้าที่ ความเป็นมนุษย์ ความเป็นพลเมืองทั้งของตนเองและผู้อื่น

1.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

1.2.1 บรรยาย

1.2.2 ยกตัวอย่างกรณีศึกษา

1.2.3 อภิปรายประกอบสื่อ

1.2.4 อภิปรายกลุ่มย่อย

1.2.5 การเรียนรู้ผ่านโครงงาน

1.2.6 กิจกรรมกลุ่ม (Group Activity)

1.2.7 การจัดการความรู้ (Knowledge Management)

1.2.8 การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Knowledge Sharing)

1.2.9 สุนทรียสนทนา (Dialogue)

1.2.10 การเรียนรู้ผ่านการทำงานกลุ่มโดยใช้ Project-based Learning

1.2.11 ยกตัวอย่างกรณีศึกษา

1.2.12 การเข้าเรียน การตรงต่อเวลาในการส่งงาน

1.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

1.3.1 พฤติกรรมการเข้าเรียน และการส่งรายงานตามขอบเขตของงานและการตรงต่อเวลา

1.3.2 การมีส่วนร่วมในชั้นเรียนและกิจกรรม

1.3.3 การโต้ตอบถกเถียงและการมีส่วนร่วมในการอภิปราย

1.3.4 การนำเสนอโครงงาน

1.3.5 ประเมินจากผลงานสร้างสรรค์ร่วมกันของนักศึกษา

1.3.6 ประเมินจากการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และการทำงาน

1.3.7 ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมและการสะท้อนคิด (Reflection) ผ่านการบันทึกการเรียนรู้ (Journal Reflection)

1.3.8 ดูพฤติกรรมในการเข้าเรียนความรับผิดชอบทั้งงานเดียวและงานกลุ่ม

2. ด้านความรู้

มีความรอบรู้ในศาสตร์ต่าง ๆ เพื่อการดำเนินชีวิตในสังคม

2.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้

2.1.1 สามารถอธิบายหลักการสื่อสารด้วยภาษา พื้นฐานทางสังคมและความเป็นพลเมือง แนวคิดเชิงปรัชญาและการคิดเชิงวิพากษ์ การเล่นกีฬาและการส่งเสริมสุขภาพ การเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อม และการประกอบธุรกิจเบื้องต้นได้

2.1.2 สามารถอธิบายความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศ กระบวนการแสวงหาความรู้และการวิจัยขั้นพื้นฐานได้

2.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาผลการเรียนรู้ด้านความรู้

2.2.1 บรรยาย

2.2.2 ยกตัวอย่างกรณีศึกษา

2.2.3 อภิปรายประกอบสื่อ

2.2.4 อภิปรายกลุ่มย่อย

2.2.5 วิทยากรพิเศษ

2.2.6 นิทรรศการทางศิลปะแขนงต่าง ๆ

2.2.7 การใช้สื่อประกอบการเรียนรู้ที่หลาก

2.2.8 การอบรมเชิงปฏิบัติการ

2.2.9 การอภิปรายกลุ่ม

2.2.10 การทำงานในชั้นเรียน

2.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านความรู้

2.3.1 การสอบปรนัยและอัตนัย

2.3.2 การประเมินผลรายงานกลุ่มและรายงานย่อย

2.3.3 การอภิปรายและแสดงความคิดเห็น

2.3.4 ประเมินผลเนื้อหา การสอบอัตนัยและปรนัย

2.3.5 การประเมินผลงานและการสร้างสรรค์ผลงาน

2.3.6 ประเมินกระบวนการเรียนรู้ และการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้แบบกลุ่มย่อย

2.3.7 การนำเสนองาน

2.3.8 การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน และกิจกรรม

2.3.9 การโต้ตอบ ถกเถียงและการมีส่วนร่วมในการอภิปราย

3. ด้านทักษะทางปัญญา

สามารถคิดอย่างเป็นระบบ มีวิจารณญาณ และมีเหตุผล

3.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้

3.1.1 สามารถค้นหาข้อเท็จจริง ทำความเข้าใจ และประเมินข้อมูลจากหลักฐานได้

3.1.2 สามารถคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบแบบองค์รวม มีเหตุผล ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ

3.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

3.2.1 บรรยาย

3.2.2 ยกตัวอย่างการศึกษา

3.2.3 อภิปรายรายกลุ่มย่อย

3.2.4 กิจกรรมกลุ่ม (Group Activity)

3.2.5 วิเคราะห์กรณีศึกษา (Case Study)

3.2.6 การเรียนรู้ผ่านการทำงานกลุ่มโดยใช้ Project-Based Learning ในการสร้างสรรค์งานร่วมกัน

3.2.7 อภิปรายประกอบสื่อ

3.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

3.3.1 การสอบแบบปรนัยและอัตนัย

3.3.2 การประเมินผลรายงานกลุ่มและรายงานย่อย

3.3.3 การอภิปรายและแสดงความคิดเห็น

3.3.4 การประเมินผลงานและสร้างสรรค์ผลงาน

3.3.5 การประเมินกระบวนการเรียนรู้ และการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้แบบกลุ่มย่อย

3.3.6 การนำเสนองาน (Presentation)

4. ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

นำความรู้ไปใช้ในการดำเนินชีวิตและดำรงตนอยู่ในสังคมได้อย่างเหมาะสม

4.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้

4.1.1 สามารถกำหนดเป้าหมาย วางแผนและรับผิดชอบในการทำงาน การแสวงหาความรู้ การพัฒนาตนเอง และกระบวนการบริหารจัดการ ได้อย่างต่อเนื่อง

4.1.2 สามารถปรับตัวในทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยอาศัยความเข้าใจถึงพัฒนาการทางสังคม แนวคิดด้านปรัชญา และลักษณะทางพหุวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสมและมีความรับผิดชอบ

4.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4.2.1 อภิปรายกลุ่ม

4.2.2 ทำรายงานกลุ่ม

4.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4.3.1 การโต้ตอบถกเถียงและการมีส่วนร่วมในการอภิปราย

4.3.2 การมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม

5. ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

สามารถสื่อสาร ใช้สถิติ/คณิตศาสตร์เพื่อทำความเข้าใจข้อมูล และใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้

5.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้

5.1.1 สามารถสื่อสารภาษาไทยในการประกอบอาชีพได้

5.1.2 สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษ หรือภาษาที่สามในสถานการณ์ทั่วไปที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันและการประกอบอาชีพได้

5.1.3 สามารถเลือกใช้เทคนิคทางคณิตศาสตร์หรือสถิติที่เกี่ยวข้องในชีวิตประจำวันได้

5.1.4 สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในสำนักงานอิเล็กทรอนิกส์ การติดต่อสื่อสาร การสืบค้นข้อมูล และการนำเสนอ ได้อย่างเหมาะสมและรู้เท่าทัน

5.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.2.1 เรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning) โดยกำหนดแหล่งค้นคว้าในสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ

5.2.2 นำเสนอผลงานผ่านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ

5.2.3 การเรียนรู้ผ่านการทำงานกลุ่มโดยใช้ Project-based Learning ในการสร้างสรรค์งานร่วมกัน

5.2.4 การมอบหมายการทำรายงานกลุ่มและรายงานเดี่ยว

5.2.5 การแนะนำแหล่งข้อมูลเบื้องต้น

5.2.6 การสอนในห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์

5.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.3.1 ประเมินจากผลการปฏิบัติงาน (Performance Evaluation)

5.3.2 ประเมินจากการสังเกตในการนำเสนองาน

5.3.3 ประเมินความสามารถจากการใช้สื่อในการนำเสนอ

5.3.4 การประเมินรายงาน/ชิ้นงาน

<u>แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบต่อผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum mapping)</u>

● **หมายถึง ความรับผิดชอบหลัก** ○ **หมายถึง ความรับผิดชอบรอง**

กลุ่มวิชากีฬาและสุขภาพ

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม		2. ความรู้		3. ทักษะทางปัญญา		4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ		5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ			
	1.1	1.2	2.1	2.2	3.1	3.2	4.1	4.2	5.1	5.2	5.3	5.4
GEN64-181 กีฬาฟุตบอล	●	○	●	○		○	●	○				○
GEN64-182 กีฬาฟุตซอล	●	○	●	○		○	●	○				○
GEN64-183 กีฬาบาสเกตบอล	●	○	●	○		○	●	○				○
GEN64-184 กีฬาวอลเลย์บอล	●	○	●	○		○	●	○				○
GEN64-185 กีฬาแบดมินตัน	●	○	●	○		○	●	○				○
GEN64-186 กีฬาเปตอง	●	○	●	○		○	●	○				○
GEN64-187 กีฬาเทนนิส	●	○	●	○		○	●	○				○
GEN64-188 กีฬากอล์ฟ	●	○	●	○		○	●	○				○
GEN64-189 กีฬาว่ายน้ำ	●	○	●	○		○	●	○				○

6. **<u>โครงสร้างหลักสูตรภายหลังการปรับปรุง</u>** เมื่อเปรียบเทียบกับโครงสร้างเดิม และเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2558 ของกระทรวงศึกษาธิการปรากฏ ดังนี้

หมวดวิชา	เกณฑ์ สกอ. (หน่วยกิตระบบทวิภาค)	โครงสร้างเดิม (หน่วยกิตระบบไตรภาค)	โครงสร้างใหม่ (หน่วยกิตระบบไตรภาค)
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	ไม่น้อยกว่า 30	40	40
หมวดวิชาเฉพาะ	ไม่น้อยกว่า 72	119	119
หมวดวิชาเลือกเสรี	ไม่น้อยกว่า 6	8	8
หน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า	**120**	**167**	**167**

หมายเหตุ : 1 หน่วยกิตในระบบทวิภาคเท่ากับ 1.25 หน่วยกิตในระบบไตรภาค