



สภามหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์  
อนุมัติหลักสูตรนี้แล้ว

เมื่อวันที่...9.ธ.ค.2566.....



หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต  
สาขาอินเทอร์เน็ตเอคทีฟมีเดีย แอนิเมชัน และเกม

(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567)

สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์  
มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์

## สารบัญ

หมวดที่		หน้า
1	ข้อมูลทั่วไป	1
2	ปรัชญา วัตถุประสงค์ และผลลัพธ์การเรียนรู้	18
3	โครงสร้างของหลักสูตร รายวิชา และหน่วยกิต	23
4	การจัดกระบวนการเรียนรู้	130
5	ความพร้อมและศักยภาพในการบริหารจัดการหลักสูตรซึ่งรวมถึงคณาจารย์	146
6	คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา	158
7	การประเมินผลการเรียนและเกณฑ์การสำเร็จการศึกษา	162
8	การประกันคุณภาพหลักสูตร	168
9	ระบบและกลไกในการพัฒนาหลักสูตร	174
10	ระบบอาจารย์ที่ปรึกษา	180
<b>ภาคผนวก</b>		
1	ข้อบังคับมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ ว่าด้วยการศึกษาชั้นปริญญาตรี ระบบทวิภาค พ.ศ. 2566	183
2	ข้อบังคับของมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ ว่าด้วยระบบคลังหน่วยกิต พ.ศ. 2564	200
3	ประกาศมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ เรื่องนโยบายและทิศทางในการผลิตบัณฑิตและพัฒนาผู้เรียนของมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	208
4	ประกาศมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ เรื่องแนวทางการจัดการเรียนการสอนเป็นภาษาอังกฤษสำหรับรายวิชาในหลักสูตร	211
5	คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการปรับปรุง หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาอินเทอร์แอกทีฟ มัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567)	213
6	ประวัติและผลงานของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร และอาจารย์ประจำหลักสูตร	218

7	ตารางเปรียบเทียบหลักสูตรเดิมกับหลักสูตรปรับปรุง	251
8	หนังสือความร่วมมือกับสถาบันอื่น	274
9	บทสรุปผู้บริหารผลการประเมินคุณภาพย้อนหลัง 3 ปี	283
10	ตารางแสดงความต้องการจำเป็น การวิเคราะห์ และจัดลำดับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกับหลักสูตรฯ	288
11	ตารางแสดงความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรฯ (Program Learning Outcomes: PLO) กับวิสัยทัศน์ พันธกิจ อัตลักษณ์บัณฑิต คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ และความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	311
12	เงื่อนไขการเรียนรายวิชาในกลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศและ เงื่อนไขการเทียบคะแนนสอบวัดความรู้และทักษะทางเทคโนโลยีสารสนเทศ	315

**รายละเอียดของหลักสูตร  
หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต  
สาขาอินเทอร์แอกทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม  
(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567)**

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา	มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์
สำนักวิชา/วิทยาลัย	สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์

<b>หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป</b>
-------------------------------

**1. รหัสและชื่อหลักสูตร**

รหัสหลักสูตร	:	25500231105298
ชื่อหลักสูตรภาษาไทย	:	หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาอินเทอร์แอกทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม
ชื่อหลักสูตรภาษาอังกฤษ	:	Bachelor of Science Program in Interactive Multimedia, Animation and Game

**2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา**

ภาษาไทย :	ชื่อเต็ม (ไทย)	:	วิทยาศาสตรบัณฑิต (อินเทอร์แอกทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และ เกม)
	ชื่อย่อ (ไทย)	:	วท.บ. (อินเทอร์แอกทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม)
ภาษาอังกฤษ :	ชื่อเต็ม (อังกฤษ)	:	Bachelor of Science (Interactive Multimedia, Animation and Game)
	ชื่อย่อ (อังกฤษ)	:	B.Sc. (Interactive Multimedia, Animation and Game)

### 3. จุดเด่นหรือจุดเน้นของหลักสูตรที่สร้างความสามารถในการแข่งขัน

1. หลักสูตรฯ มีความโดดเด่น ด้านการบูรณาการความรู้ที่หลากหลายทั้งศิลปะและเทคโนโลยีสมัยใหม่ โดยให้เลือกรียนวิชาเอกทางด้านแอนิเมชันหรือด้านดิจิทัลเกม และวิชาโทด้านแอนิเมชันสองมิติ แอนิเมชันสามมิติ วิชาลอฟเฟกต์ หรือการออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ เพื่อให้ นักศึกษามีความเชี่ยวชาญเฉพาะทางในด้านอินเทอร์แอกทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน หรือเกม ตามความสนใจของผู้เรียนและสามารถนำไปประกอบอาชีพได้

2. หลักสูตรฯ มีความพร้อมทั้งด้านอุปกรณ์ ซอฟต์แวร์ และห้องปฏิบัติการที่ทันสมัยและมีมาตรฐานสูง ไม่ว่าจะเป็นอุปกรณ์ HoloLens, Oculus Quest, KAT VR, Rokoko Smartsuit, ชุดซอฟต์แวร์ Adobe Creative Cloud, ห้องปฏิบัติการ iMac และ PC รวม 3 ห้องสำหรับการประมวลผลขั้นสูงทางด้านแอนิเมชันและเกม ทำให้นักศึกษาได้ฝึกทักษะที่เป็นที่ต้องการของตลาดแรงงานในปัจจุบัน พร้อมทั้งได้รับประสบการณ์ทางวิชาการและการปฏิบัติงานจริงในภาคอุตสาหกรรม

3. หลักสูตรฯ มีการจัดการเรียนสอนตามกรอบมาตรฐานสากล UKPSF (The United Kingdom Professional Standards Framework) ที่เน้นการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และการดูแลผู้เรียนเป็นรายบุคคล โดยคณาจารย์ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนการสอน รวมถึงมีประสบการณ์การทำงานในภาคอุตสาหกรรมแอนิเมชันและดิจิทัลเกม

4. หลักสูตรฯ มีการจัดการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน โดยปฏิบัติงานจริงในรูปแบบสหกิจศึกษา 8 เดือน และมีบันทึกข้อตกลงร่วมกับบริษัทชั้นนำในภาคอุตสาหกรรมแอนิเมชันและเกมของประเทศ ทำให้เพิ่มโอกาสในการได้งานทำของบัณฑิต

### 4. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

อาชีพ	ลักษณะงาน (Job Description)
1. 3D Model Artist	ทำหน้าที่สร้างโมเดล 3 มิติโดยใช้ซอฟต์แวร์ 3 มิติเพื่อสร้างสิ่งของหรือตัวละครตามที่กำหนด
2. 3D Animator	ทำหน้าที่สร้างการเคลื่อนไหวให้กับโมเดล 3 มิติผ่านการใช้ซอฟต์แวร์แอนิเมชันเพื่อสร้างภาพเคลื่อนไหวที่สมจริงและสื่อถึงเรื่องราว
3. 3D Rigger	ทำหน้าที่สร้างโครงสร้างในการโมเดล 3 มิติ เพื่อให้สามารถเคลื่อนไหวได้อย่างถูกต้องและสมจริง รวมถึงจัดการการเคลื่อนไหวและเปลี่ยนรูปร่างของตัวละครหรือวัตถุ
4. 3D Generalist	ทำหน้าที่แก้ปัญหาโดยทั่วไปของงาน 3 มิติในการผลิตสื่ออินเทอร์แอกทีฟ มัลติมีเดีย แอนิเมชัน หรือเกม มีความรู้ทั่วไปในการทำโมเดล แอนิเมชัน การออกแบบตัวละคร และอื่นๆ เป็นผู้ที่สามารถรับผิดชอบได้หลายหน้าที่ในกระบวนการผลิตสื่อ 3 มิติ

อาชีพ	ลักษณะงาน (Job Description)
5. Illustrator	ศิลปินวาดภาพประกอบหรือภาพวาดที่ใช้ในสื่อดิจิทัลคอนเทนต์ต่างๆ เพื่อสร้างภาพที่สื่อความหมายและแสดงอารมณ์ตามคำอธิบายหรือแนวคิดที่กำหนด
6. Concept Artist	ศิลปินที่สร้างแนวคิดและร่างแบบเริ่มต้นของตัวละคร สถานที่ วัตถุ หรือสิ่งที่ใช้ในสื่อบันเทิง เพื่อแสดงให้เห็นถึงความรูปร่างและความคิดเชิงสร้างสรรค์ ทำหน้าที่ออกแบบงานออกแบบต่างๆ ในขั้นตอน Pre-Production
7. Storyboard Artist	ศิลปินที่สร้างภาพเรื่องราวของฉากหรือภาพนิ่งที่เป็นตัวอย่างในการกำหนดฉากและการเคลื่อนไหวในการผลิตสื่ออินเทอร์แอคทีฟมีเดีย แอนิเมชัน หรือเกม
8. Comic Artist	ศิลปินที่สร้างการ์ตูนหรือหนังสือการ์ตูน ทำงานเพื่อสร้างรูปแบบการเล่าเรื่องที่ประกอบด้วยภาพและข้อความ เพื่อสร้างความเข้าใจและความตื่นเต้นให้กับผู้อ่าน
9. Character Designer	นักออกแบบตัวละครที่สร้างและพัฒนาตัวละครใหม่ รวมถึงการออกแบบรูปร่าง สี และลักษณะที่แสดงออกเกี่ยวกับตัวละคร เพื่อใช้ในสื่ออินเทอร์แอคทีฟมีเดีย แอนิเมชัน หรือเกม
10. 2D Animator	นักสร้างแอนิเมชัน 2 มิติที่ใช้การวาดและสร้างภาพเคลื่อนไหวให้กับภาพ 2 มิติ โดยใช้ซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้อง เพื่อสร้างภาพเคลื่อนไหวที่สร้างความรู้สึกและเรื่องราว
11. Game Programmer	นักพัฒนาโปรแกรมเกมที่พัฒนาระบบต่างๆ ในเกม รวมถึงการเขียนโค้ด ออกแบบโครงสร้างข้อมูล และการทดสอบเพื่อให้เกมทำงานได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพตามการออกแบบเกมที่กำหนด
12. Game Designer	นักออกแบบเกมที่รับผิดชอบในการสร้างแนวคิด, กฎเกม, และระบบเกม รวมถึงการวางแผนระดับระบบและระดับรายละเอียดของเกมเพื่อให้มีประสบการณ์เล่นเกมที่น่าสนใจและมีความท้าทาย
13. Game Artist	ศิลปินที่รับผิดชอบในการสร้างภาพและกราฟิกที่ใช้ในเกม รวมถึงภาพพื้นหลัง ตัวละคร วัตถุ และอินเทอร์เฟซในเกม เพื่อสร้างความเป็นเอกลักษณ์และสร้างประสบการณ์ที่น่าตื่นเต้นให้กับผู้เล่น
14. Graphic Designer	นักออกแบบกราฟิกที่รับผิดชอบในการสร้างงานศิลปะกราฟิกในรูปแบบต่างๆ เช่น โลโก้ กราฟิกบนเว็บ และงานพิมพ์ต่างๆ เพื่อสร้างภาพลักษณ์และสื่อสารให้กับผู้ชมหรือผู้ใช้
15. UX/UI Designer	นักออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้และอินเทอร์เฟซที่รับผิดชอบในการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้และการจัดวางอินเทอร์เฟซในเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชัน เพื่อสร้างประสบการณ์การใช้งานที่มีประสิทธิภาพและเข้าใจง่ายให้กับผู้ใช้

อาชีพ	ลักษณะงาน (Job Description)
16. อื่นๆ	ทำอาชีพต่างๆ ที่ต้องการความสามารถในด้านอินเทอร์เน็ตที่มีเดีย แอนิเมชัน หรือเกม เช่น ครู อาจารย์ นักวิชาการ เจ้าหน้าที่สื่อ เจ้าของกิจการที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ

## 5. วิชาเอก/แขนงวิชา (ถ้ามี)

- วิชาเอกแอนิเมชัน
- วิชาเอกดิจิทัลเกม

## 6. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร

120 หน่วยกิตระบบทวิภาค

## 7. ระบบการจัดการศึกษา

### 7.1 ระบบ

ระบบทวิภาค โดย 1 ปีการศึกษาแบ่งออกเป็น 2 ภาคการศึกษาปกติ และ 1 ภาคการศึกษาปกติมี ระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์

มีการจัดการเรียนการสอนแบบ Credit bank ให้บุคคลที่ไม่ได้อยู่ในระบบปกติ

### 7.2 การจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน

มีภาคการศึกษาฤดูร้อน

### 7.3 การดำเนินการหลักสูตร

วัน – เวลาในการดำเนินการเรียนการสอน

วัน เวลาราชการปกติ

ภาคการศึกษาที่ 1 เดือนมิถุนายน – เดือนตุลาคม

ภาคการศึกษาที่ 2 เดือนพฤศจิกายน – เดือนมีนาคม

## 8. รูปแบบของหลักสูตร

### 8.1 รูปแบบ

หลักสูตรปริญญาตรี (4 ปี)

### 8.2 ประเภทของหลักสูตรฯ

หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ

### 8.3 ภาษาที่ใช้

ภาษาไทย และภาษาอังกฤษในบางรายวิชา

### 8.4 ความร่วมมือกับองค์กรภายนอก

เป็นหลักสูตรที่มีความร่วมมือกับองค์กรภายนอก ได้แก่ สถาบันการศึกษา และสถานประกอบการที่รับนักศึกษาฝึกสหกิจศึกษา ที่มีการทำ MOU (ภาคผนวกที่ 8)

- รูปแบบของการร่วมมือ

- ร่วมมือกัน โดยมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ เป็นผู้ให้ปริญญา

8.5 การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา

เป็นหลักสูตรปริญญาเดียวและเป็นหลักสูตรเฉพาะของมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์

8.6 สถานที่จัดการเรียนการสอน

- ในสถานที่มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์  
 นอกสถานที่ ได้แก่ การสหกิจศึกษา ณ สถานประกอบการ (ภาคผนวกที่ 8)

9. กระบวนการตรวจสอบการดำเนินการจัดการศึกษา

หลักสูตรฯ มีความพร้อมในการรองรับการประเมินเพื่อรับรองมาตรฐานการอุดมศึกษาภายในปีการศึกษา 2568 โดยคณะกรรมการจากกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

10. สถานภาพของหลักสูตรฯและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตรฯ

10.1 สถานภาพหลักสูตรฯ

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567 เปิดสอน ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2567  
 ปรับปรุงจากหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย แอนิเมชัน และเกม  
 หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562

10.2 การพิจารณาหลักสูตรฯจากคณะกรรมการของมหาวิทยาลัย

- คณะกรรมการประจำสำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์ เห็นชอบหลักสูตรฯ ในการประชุมครั้งที่ 18/2566 เมื่อวันที่ 26 มิถุนายน 2566  
 สภาวิชาการ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ เห็นชอบหลักสูตรฯ ในการประชุมครั้งพิเศษ ครั้งที่ 5/2566 เมื่อวันที่ 20 พฤศจิกายน 2566  
 สภามหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ อนุมัติหลักสูตรฯในการประชุมครั้งที่ 11/2566 เมื่อวันที่ 9 ธันวาคม 2566

ประกาศรับรองหลักสูตรฯของ กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ตามบันทึกที่[คลิกพิมพ์]เมื่อวันที่ [คลิกพิมพ์]

11. ความสอดคล้องของหลักสูตรกับยุทธศาสตร์ชาติ SDG และแผนยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัย

11.1 ความสอดคล้องของหลักสูตรฯกับทิศทางนโยบายและยุทธศาสตร์การพัฒนากำลังคนของประเทศ และตามพันธกิจหลักของสถาบันการศึกษาที่สอดคล้องกับการจัดกลุ่มสถาบันอุดมศึกษา

หลักสูตรฯ มีการพัฒนาปรับปรุงให้มีความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561- 2580 ดังประเด็นดังต่อไปนี้

1. ด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน

สถานการณ์และแนวโน้มความเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคมของประเทศมุ่งส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล โดยเน้นการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมเพื่อเสริมสร้างเศรษฐกิจ โดยเฉพาะในภาคอุตสาหกรรมและการสร้างสรรค์ทางดิจิทัล รวมถึงการวิจัยในอุตสาหกรรมดิจิทัล หลักสูตรวิชาอินเทอร์แอกทีฟมีเดีย แอนิเมชัน และเกม มีการจัดการเรียนการสอนที่ตอบสนองนโยบายดังกล่าว ตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ.2566 – 2570) หมวดหมายที่ 6 ที่ต้องการให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางอุตสาหกรรมดิจิทัลของอาเซียน สอดคล้องกับพันธกิจหลักของมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ซึ่งจัดอยู่ในกลุ่มมหาวิทยาลัยที่มุ่งการพัฒนาการวิจัยระดับแนวหน้าของโลก ผ่านการจัดการเรียนการสอนที่มีมาตรฐาน ควบคู่การทำวิจัย เน้นการพัฒนาความรู้และทักษะที่แข็งแกร่ง หลักสูตรมีความทันสมัยโดยมีความร่วมมือกับสถานประกอบการและภาคเอกชนสามารถผลิตผลงานและการวิจัยที่มีคุณภาพ สร้างความสามารถในการแข่งขันในสถานการณ์เศรษฐกิจโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และเป็นส่วนสำคัญในการสร้างกำลังคนของประเทศในยุคดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ

## 2. ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์เป็นสิ่งสำคัญที่จะเสริมรากฐานประเทศชาติและสังคมให้เข้มแข็ง จากรายงานโครงการศึกษาการพัฒนากำลังคนด้านดิจิทัล (Digital Manpower) เพื่อรองรับอุตสาหกรรมเป้าหมาย (S-Curve) และ การพัฒนาระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก (Eastern Economic Corridor: EEC) จัดทำโดยมูลนิธิสถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย เมื่อเดือนพฤษภาคม 2561 พบว่าอุตสาหกรรมดิจิทัลต้องการกำลังคนที่มีทักษะในระดับอุดมศึกษาเพิ่มขึ้นอีก 36% จากตำแหน่งงานที่มีอยู่ ถือเป็นอัตราที่สูงที่สุดในอุตสาหกรรมเป้าหมายทั้ง 10 อุตสาหกรรม แสดงให้เห็นถึงความต้องการกำลังคนในสายงานดิจิทัลที่สูงมาก หลักสูตรอินเทอร์แอกทีฟมีเดีย แอนิเมชัน และเกมซึ่งผลิตบัณฑิตในสายงานดิจิทัลคอนเทนต์จึงมีหน้าที่ช่วยเสริมสร้างและพัฒนากำลังคนในด้านนี้ให้กับประเทศชาติได้เป็นอย่างดี

หลักสูตรวิชาอินเทอร์แอกทีฟมีเดีย แอนิเมชัน และเกม มุ่งผลิตบัณฑิตให้เป็นคนเก่ง มีความซื่อสัตย์ ใฝ่เรียน ใฝ่รู้ ตลอดชีวิต มีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มีความเข้าใจถึงความสำคัญของการปรับตัวและรับมือกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในสังคมและโลก ตระหนักถึงการอยู่ร่วมกันบนสังคมพหุวัฒนธรรม รักษานิยามกำเนิด มีคุณธรรม รับผิดชอบต่อตนเอง สังคม และประเทศชาติ มีสุขภาพ มีสติปัญญา มุ่งมั่นในการพัฒนาตนเอง เป็นผู้มีความรู้และสมรรถนะพร้อมรับมือต่อพลวัตในการเปลี่ยนแปลงของสังคมและโลก

## 3. ด้านการสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม

หลักสูตรอินเทอร์แอกทีฟมีเดีย แอนิเมชัน และเกม มีการพัฒนาหลักสูตรให้สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติที่เน้นการสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม ลดความเหลื่อมล้ำ กระจายความเจริญทางเศรษฐกิจและสังคมไปยังภูมิภาคต่างๆ ของประเทศ หลักสูตรมุ่งสร้างแรงงานและกำลังคนที่มีทักษะดิจิทัล โดยการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมมาใช้ในการพัฒนาและฝึกทักษะแรงงานสู่ท้องถิ่น ดำเนินการอย่างบูรณาการ

กับสถานประกอบการและภาคเอกชน กระจายรายได้สู่ชุมชนและท้องถิ่นให้สามารถพึ่งพาตนเองและทำประโยชน์แก่สังคมได้ ซึ่งเป็นแนวทางในการสร้างความเสมอภาคทางสังคมและเศรษฐกิจในประเทศ เป็นการพัฒนากำลังคนให้เป็นประชากรที่มีคุณภาพด้านดิจิทัล หลักสูตรได้มุ่งให้เกิดการสร้างโอกาสทางสังคมให้กับผู้เรียน โดยการส่งเสริมให้ผู้เรียนจะพัฒนาทักษะการเป็นผู้ประกอบการและนวัตกรรม ตระหนักถึงการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและบูรณาการศาสตร์ต่างๆ มาสร้างโอกาสให้กับตนเอง พึ่งพาตนเอง และเป็นที่พักพิงของท้องถิ่น ชุมชน สังคม ซึ่งจะช่วยแก้ปัญหาความเหลื่อมล้ำผ่านการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการพัฒนาตนเองให้มีความรู้ความสามารถที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคมในยุคดิจิทัล

### 11.2 ความเสี่ยงและผลกระทบจากภายนอก อาทิ การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี นโยบายสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ ในบริบทโลกและประเทศ

ความเสี่ยงและผลกระทบจากภายนอกที่อาจส่งผลกระทบต่อหลักสูตรฯ คือการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีที่รวดเร็ว เนื่องจากเป็นสาขาวิชาที่เน้นการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับความต้องการภาคอุตสาหกรรมในด้านเทคโนโลยี จึงอาจทำให้มีค่าใช้จ่ายในด้านการปรับปรุงซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์อยู่เสมอ อย่างไรก็ตามทางหลักสูตรมีความร่วมมือกับสถานประกอบการในการเชิญบุคลากรมาเป็นอาจารย์พิเศษ ทำให้รับทราบความเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีในอุตสาหกรรมและกำหนดเป็นนโยบายของหลักสูตรที่สามารถปรับเปลี่ยนการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงได้อย่างรวดเร็ว นอกจากนี้ยังมีการวางแผนด้านสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ทั้งด้านงบประมาณในการปรับปรุงห้องปฏิบัติการ รวมถึงการจัดซื้ออุปกรณ์ต่างๆ ล่วงหน้า ทำให้อุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียนการสอนมีความทันสมัยตลอดเวลา นอกจากนี้การเข้ามาของปัญญาประดิษฐ์ที่ใช้ช่วยงานต่างๆ ในการผลิตสื่อและการออกแบบต่างๆ ทำให้สถานประกอบการขนาดเล็กและกลางชะลอการรับพนักงานลง อย่างไรก็ตามหลักสูตรสามารถปรับตัวให้มีการเรียนการสอนวิธีการใช้ปัญญาประดิษฐ์ผนวกเข้ากับองค์ความรู้ กระบวนการคิด และวิธีวิจัยได้ โดยเน้นสอนให้นักศึกษารู้จักใช้เครื่องมือเหล่านี้ร่วมกับการเรียนการสอนทั้งทางทฤษฎีและการลงมือปฏิบัติเพื่อสร้างความชำนาญ ถือเป็นปรับตัวให้กับนักศึกษา ก่อนปฏิบัติงานจริงในตลาดแรงงาน

### 11.3 การตอบสนองเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน 17 ข้อขององค์การสหประชาชาติ (SDGs)

เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนขององค์การสหประชาชาติ (SDGs)	ความเกี่ยวข้องกับหลักสูตรฯ
SDG 1 ขจัดความยากจนทุกรูปแบบทุกสถานที่ (No poverty)	✓
SDG 2 ขจัดความหิวโหย บรรลุความมั่นคงทางอาหาร ส่งเสริมเกษตรกรรมอย่างยั่งยืน (Zero hunger)	-
SDG 3 สร้างหลักประกันว่าคนมีชีวิตที่มีสุขภาพดีและส่งเสริมสวัสดิภาพสำหรับทุกคนในทุกวัย (Ensure healthy lives and promote well-being for all at all ages)	✓

เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนขององค์การสหประชาชาติ (SDGs)	ความเกี่ยวข้องกับ กับหลักสูตรฯ
SDG 4 สร้างหลักประกันว่าทุกคนมีการศึกษาที่มีคุณภาพและเท่าเทียม และสนับสนุนโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Ensure inclusive and equitable and promote lifelong learning opportunities for all)	✓
SDG 5 บรรลุความเสมอภาคระหว่างเพศและให้อำนาจของผู้หญิงและเด็กหญิงทุกคน (Achieve gender equality and empower all women and girls)	✓
SDG 6 สร้างหลักประกันเรื่องน้ำและการสุขาภิบาลให้มีการจัดการอย่างยั่งยืน และมีสภาพพร้อมใช้สำหรับทุกคน (Ensure availability and sustainable management of water and sanitation for all)	✓
SDG 7 สร้างหลักประกันว่าทุกคนเข้าถึงพลังงานสมัยใหม่ในราคาที่สามารถซื้อหาได้ เชื่อถือได้ และยั่งยืน (Ensure access to affordable, reliable, sustainable and modern energy for all)	✓
SDG 8 ส่งเสริมการเติบโตทางเศรษฐกิจที่ต่อเนื่อง ครอบคลุมและยั่งยืน การจ้างงานเต็มที่ และมีผลผลิต และการมีงานที่เหมาะสมสำหรับทุกคน (Promote sustained, inclusive and sustainable economic growth, full and productive employment and decent work for all)	✓
SDG 9 สร้างโครงสร้างพื้นฐานที่มีความทนทาน ส่งเสริมการพัฒนาอุตสาหกรรมที่ครอบคลุมและยั่งยืน และส่งเสริมนวัตกรรม (Build resilient infrastructure, promote inclusive and sustainable industrialization and foster innovation)	✓
SDG 10 ลดความไม่เสมอภาคภายในและระหว่างประเทศ (Reduce inequality within and among countries)	✓
SDG 11 ทำให้เมืองและการตั้งถิ่นฐานของมนุษย์มีความปลอดภัย ทั่วถึงและพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงที่ยั่งยืน (Make cities and human settlements inclusive, safe, resilient and sustainable)	✓
SDG 12 สร้างหลักประกันให้มีแบบแผนการผลิตและการบริโภคที่ยั่งยืน (Ensure sustainable consumption and production pattern)	✓
SDG 13 ปฏิบัติการอย่างเร่งด่วนเพื่อต่อสู้กับการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศและผลกระทบที่เกิดขึ้น (Take urgent action to combat climate change and its impacts)	✓

เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนขององค์การสหประชาชาติ (SDGs)	ความเกี่ยวข้องกับ กับหลักสูตรฯ
SDG 14 อนุรักษ์และใช้ประโยชน์จากมหาสมุทร ทะเล และทรัพยากรทางทะเล และทรัพยากรทางทะเลอย่างยั่งยืน (Conserve and sustainably use the oceans, seas and marine resources for sustainable development)	✓
SDG 15 ปกป้อง ฟื้นฟู และสนับสนุนการใช้ระบบนิเวศบนบกอย่างยั่งยืน ต่อสู้การกลายสภาพเป็นทะเลทราย หยุดการเสื่อมโทรมของที่ดินและฟื้นฟูสภาพกลับมาใหม่ และหยุดการสูญเสียความหลากหลายทางชีวภาพ (Protect, restore and promote sustainable use of terrestrial ecosystems, sustainably manage forests, combat desertification, and halt and reverse land degradation and halt biodiversity loss)	✓
SDG 16 ส่งเสริมสังคมที่สงบสุขและครอบคลุม เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนให้ทุกคนเข้าถึงความยุติธรรม และสร้างสถาบันที่มีประสิทธิภาพ รับผิดชอบ และครอบคลุมในทุกระดับ (Promote peaceful and inclusive societies for sustainable development, provide access to justice for all and build effective, accountable and inclusive institutions at all levels)	✓
SDG 17 เสริมความเข้มแข็งให้แก่กลไกการดำเนินงานและฟื้นฟูสภาพหุ้นส่วนความร่วมมือระดับโลกสำหรับการพัฒนาที่ยั่งยืน (Strengthen the means of implementation and revitalize the Global Partnership for Sustainable Development)	✓

#### 11.4 การตอบสนองนโยบายกลยุทธ์ของมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์

1) แผนยุทธศาสตร์ 20 ปี (พ.ศ. 2561-2580) มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์

แผนยุทธศาสตร์ 20 ปี (พ.ศ.2561-2580) มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	ความสอดคล้อง กับยุทธศาสตร์
<p><b>ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3</b> การปฏิรูปการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบและวิทยาการสมัยใหม่ เพื่อมุ่งสู่ความเป็นสากล</p>	<p>หลักสูตรอินเทอร์เน็ตแอกทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2567 มีความสอดคล้องกับแผนยุทธศาสตร์ 20 ปีของมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ ในด้านการสอนที่ให้ความสำคัญกับผู้เรียนเป็นสำคัญ การใช้รูปแบบการสอนแบบ UKPSF ของประเทศอังกฤษมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน การเลือกใช้เทคโนโลยีเข้าร่วมการจัดการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ เมื่อนักศึกษาผ่านการสอนที่มุ่งเน้นให้เกิด ทักษะความคิดการเรียนรู้ ตลอดชีวิต และมีทักษะในศตวรรษที่ 21 อย่างครบถ้วน มีความตระหนักและปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยี เป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ ตอบสนองกับยุทธศาสตร์ชาติ นอกจากนี้หลักสูตรอินเทอร์เน็ตแอกทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม ให้ความสำคัญในการจัดซื้ออุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียนการสอนและห้องปฏิบัติการต่างๆ ที่ทันสมัย โดยปรับปรุงให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีอยู่เสมอ</p>
<p><b>ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 4</b> การสร้างและพัฒนาคุณภาพบัณฑิต เพื่อตอบสนองต่อ ยุทธศาสตร์ชาติ</p>	<p>หลักสูตรอินเทอร์เน็ตแอกทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567 มีความสอดคล้องกับประเด็นยุทธศาสตร์ที่เกี่ยวกับการสร้างและพัฒนาคุณภาพบัณฑิตในด้านการสอนที่เน้นทฤษฎีควบคู่การปฏิบัติจริง ออกแบบโครงสร้างหลักสูตรเพื่อให้บัณฑิตมีความรู้และทักษะที่สามารถนำไปประยุกต์ในการทำงานจริงในภาคอุตสาหกรรมได้ นักศึกษาจะได้รับโอกาสในการฝึกปฏิบัติผ่านการทำงานกับโจทย์งานจริงในอุตสาหกรรม จากวิทยากรและอาจารย์พิเศษที่ได้รับเชิญมาจากสถานประกอบการ รวมถึงการออกสหกิจศึกษา ซึ่งทำให้นักศึกษามีความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์จริงที่สามารถนำไปใช้ในการทำงานได้เมื่อจบการศึกษา การเรียนการสอนของหลักสูตรจึงเป็นไปตามแผนยุทธศาสตร์ของมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ในด้านการสร้าง</p>

<p>แผนยุทธศาสตร์ 20 ปี (พ.ศ.2561-2580) มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์</p>	<p>ความสอดคล้อง กับยุทธศาสตร์</p>
	<p>คุณภาพบัณฑิตที่สอดคล้องกับความต้องการของตลาดและ องค์กรต่างๆ รวมถึงการเน้นการปฏิบัติจริงเพื่อเตรียมความ พร้อมในการทำงานจริงในอุตสาหกรรมแอนิเมชันและเกม รวมถึงสื่ออินเทอร์เน็ตที่พหุมิติมีเดียต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง</p>

2) ประเด็นยุทธศาสตร์ของแผนยุทธศาสตร์และแผนปฏิบัติการระยะ 5 ปี (พ.ศ.2566-2570)

<p>ประเด็นยุทธศาสตร์ของแผนยุทธศาสตร์และ แผนปฏิบัติการระยะ 5 ปี (พ.ศ.2566-2570)</p>	<p>ความสอดคล้อง กับยุทธศาสตร์</p>
<p>ยุทธศาสตร์ที่ 1 การขับเคลื่อนให้เป็น มหาวิทยาลัยแห่งคุณภาพ <u>ประเด็นย่อยที่ 1</u> การนำองค์กรให้เป็นองค์กร สมรรถนะสูงและเป็นมหาวิทยาลัยอัจฉริยะ <u>ประเด็นย่อยที่ 2</u> การพัฒนาการเรียนการสอน ตามมาตรฐานสากล <u>ประเด็นย่อยที่ 3</u> การขับเคลื่อนให้บัณฑิตมี สมรรถนะสูง <u>ประเด็นย่อยที่ 4</u> การทำนุบำรุง ศิลปวัฒนธรรมและสืบสานประเพณีไทย</p>	<p>หลักสูตรอินเทอร์เน็ตแอกทีฟมีเดีย แอนิเมชัน และเกม หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2567 มีความสอดคล้องกับประเด็นย่อย ที่ 2-4 ตามแผนยุทธศาสตร์ฯ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ 20 ปี ในส่วนของพัฒนาบัณฑิตและการพัฒนาการ จัดการเรียน การสอนตาม มาตรฐานสากล เพื่อให้ บัณฑิตมีสมรรถนะและมี ความสามารถในการแข่งขัน โดยเน้นทักษะการใช้เทคโนโลยี สารสนเทศในการ เรียนรู้ เสริมด้วยการพัฒนาทักษะดิจิทัล ให้กับผู้เรียน และส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม ในการบูรณาการการ เรียนการสอนควบคู่กับการฝึกปฏิบัติในชั้นเรียน</p>
<p>ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 2 การขับเคลื่อนให้ บรรลุเป้าหมายมหาวิทยาลัยในกลุ่มที่ 1 (Global &amp; Frontier Research)</p>	<p>หลักสูตรวิชาอินเทอร์เน็ตแอกทีฟมีเดีย แอนิเมชัน และเกม มี การจัดการเรียนการสอนสนับสนุนการแสวงหาความรู้และการ สืบค้น ข้อมูลอย่างเป็นระบบ การสืบค้นข้อมูลระบบเทคโนโลยี สารสนเทศและการสร้างกระบวนการคิดอย่างต่อเนื่อง หลักการวิจัย ตลอดจน จริยธรรมสำหรับการวิจัยเป็นพื้นฐาน ให้กับนักศึกษา เพื่อการคิดสร้างสรรค์นวัตกรรมและการวิจัย ต่อไปในอนาคต</p>
<p>ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 การขับเคลื่อนให้ บรรลุเป้าหมายการให้บริการวิชาการและ พัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืน</p>	<p>หลักสูตรวิชาอินเทอร์เน็ตแอกทีฟมีเดีย แอนิเมชัน และเกม มี รายวิชา เช่น MAG67-211 การออกแบบตัวละคร และ MAG67-212 การออกแบบกราฟิกและอัตลักษณ์ ที่ให้ ความสำคัญต่อการรู้จักทรัพยากรท้องถิ่นความเข้าใจอัตลักษณ์ ความเป็นตัวตนและชุมชนท้องถิ่นที่ก่อให้เกิดการสร้างสรรค์</p>

ประเด็นยุทธศาสตร์ของแผนยุทธศาสตร์และแผนปฏิบัติการระยะ 5 ปี (พ.ศ.2566-2570)	ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์
	มูลค่าเพิ่ม หลักคิดของการสร้างสรรค์นวัตกรรมที่ก่อให้เกิดการพัฒนาอย่างยั่งยืนต่อชุมชนท้องถิ่นและชุมชนโลก

### 11.5 กระบวนการได้มาซึ่งความต้องการ และความคาดหวังของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (stakeholders)

หลักสูตรฯ ดำเนินการเก็บข้อมูลความคาดหวังของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในช่วง มกราคม - มีนาคม พ.ศ. 2566 เก็บข้อมูลด้วยวิธีการทำ Focus Group การสัมภาษณ์โดยตรง และการใช้แบบสอบถาม กระบวนการได้มาซึ่งความต้องการและความคาดหวังของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียประกอบไปด้วยขั้นตอนต่างๆ ดังนี้ การระบุผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย, การคัดเลือกตัวแทนผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย, การเก็บข้อมูลจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย, การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อให้ได้มาซึ่งความต้องการและความคาดหวัง, การสอบถามผลการวิเคราะห์กับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่สำคัญ ทางหลักสูตรได้กำหนดผู้มีส่วนได้ส่วนเสียโดยเริ่มพิจารณาจากองค์ประกอบภายในหลักสูตร หน่วยงานต่างๆ ในมหาวิทยาลัยที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนผู้บริหารมหาวิทยาลัย ได้แก่ 1) นักศึกษาปัจจุบัน 2) คณาจารย์และผู้ช่วยสอนในหลักสูตร 3) อาจารย์พิเศษจากภาคอุตสาหกรรม เป็นต้น จากนั้นจึงพิจารณาจากองค์ประกอบภายนอกเริ่มตั้งแต่การรับเข้าจนถึงการจบการศึกษาออกไปประกอบอาชีพ ที่สำคัญได้แก่ 4) ศิษย์เก่า 5) สถานประกอบการในการฝึกสหกิจศึกษา 6) ผู้ใช้บัณฑิต เป็นต้น จากนั้นจึงได้กำหนดผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเป็น 4 กลุ่มใหญ่ เรียงตามลำดับความสำคัญ ดังนี้ ผู้ใช้บัณฑิต ผู้เรียน ผู้สอน และศิษย์เก่า ผลการวิเคราะห์ความต้องการและความคาดหวังของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียสามารถสรุปได้ตามตาราง โดยมีรายละเอียดดังนี้

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	เครื่องมือ	ความต้องการ (Needs)
<b>1. ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียภายนอก</b>		
<b>สถานประกอบการ จำนวน 5 แห่ง</b> - Big Brain Studio (ด้านแอนิเมชัน) - EEZ Studios (ด้านแอนิเมชัน) - GAMEINDY Company Limited (ด้านเกม) - The Monk Studio (ด้านแอนิเมชันและเกม)	การทำ Focus group และการสัมภาษณ์	<b>ด้านความรู้</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ การเรียนการสอนในปี 1 ควรเน้นพื้นฐานศิลปะ และความรู้ความเข้าใจในอุตสาหกรรมแอนิเมชันและเกม</li> <li>◦ เน้นทฤษฎีและกระบวนการคิด โดยใช้โปรแกรมหรือเครื่องมือเป็นส่วนเสริม</li> <li>◦ ควรแบ่งกลุ่มวิชาต่างๆ ออกเป็นกลุ่มศิลปะพื้นฐาน, 2D แอนิเมชัน, 3D</li> </ul>

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	เครื่องมือ	ความต้องการ (Needs)
<p>- Yannix Co., Ltd. (ด้านวิชาการ เอฟเฟกต์)</p>		<p>แอนิเมชัน และ producer (การบริหารจัดการโครงการ)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ ควรมีวิชา producer เพื่อเน้นการบริหารจัดการโครงการ (pipeline management)</li> </ul> <p><b>ด้านทักษะ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ เพิ่มเวลาฝึกฝนทักษะเฉพาะทางให้มากขึ้น</li> <li>◦ ในแต่ละรายวิชาควรเน้นฝึกทักษะการนำเสนอ</li> <li>◦ เน้นทักษะการออกแบบอัลกอริทึม และการโปรแกรม</li> <li>◦ เน้นทักษะภาษาอังกฤษ</li> </ul> <p><b>ด้านลักษณะบุคคล</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ นักศึกษาควรรู้จักความถนัดของตนเอง</li> <li>◦ เน้นการจัดกลุ่มให้มีโอกาสแสดงความคิดเห็น</li> <li>◦ ฝึกความกล้าในการถามคำถาม</li> </ul>
<p><b>ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ</b> จำนวน 4 คน</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- เจ้าของและผู้ก่อตั้งสตูดิโอแอนิเมชัน 2 คน</li> <li>- นักพัฒนาอิสระด้านเกม 1 คน</li> <li>- ผู้ทรงคุณวุฒิด้าน UX/UI และการออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ 1 คน</li> </ul>	<p>การทำ Focus group และการสัมภาษณ์</p>	<p><b>ด้านความรู้</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ มีความรู้ด้านความคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)</li> <li>◦ มีความรู้ด้านการตลาด</li> </ul> <p><b>ด้านทักษะ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ มีทักษะพื้นฐานในสายงาน และทักษะเฉพาะทางขั้นสูง</li> <li>◦ มีทักษะภาษาอังกฤษ</li> <li>◦ มีทักษะในการนำเสนอผลงาน</li> <li>◦ มีทักษะในการคิดวิเคราะห์</li> </ul>

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	เครื่องมือ	ความต้องการ (Needs)
		<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ มีทักษะในการแก้ไขปัญหา (Problem Solving)</li> </ul> <p><b>ด้านจริยธรรม</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ มีความเข้าใจในเรื่องทรัพย์สินทางปัญญา และเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น</li> </ul> <p><b>ด้านลักษณะบุคคล</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ มีความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking)</li> <li>◦ มีความจริงจังในอาชีพ (passionate)</li> </ul>
<p><b>ผู้ใช้บัณฑิต</b> จำนวน 6 คน</p> <p><u>ด้านแอนิเมชัน:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Art Combo Studio</li> <li>- M2 Animation Studio Thailand</li> <li>- Big Brain Studio</li> <li>- EEZ Studios</li> </ul> <p><u>ด้านเกม:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cloud Colour Games</li> </ul> <p><u>ด้านเสียง:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kantana Sound Studio</li> </ul>	<p>แบบสอบถาม และการสัมภาษณ์</p>	<p><b>ด้านความรู้</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ เน้นพื้นฐานทางศิลปะ และความรู้ความเข้าใจในอุตสาหกรรมแอนิเมชันและเกม</li> <li>◦ รู้จักบูรณาการเชื่อมโยงระหว่างรายวิชา</li> <li>◦ มีความรู้เรื่องการออกแบบอัลกอริทึม</li> <li>◦ มีความรู้เรื่องการโปรแกรมระดับพื้นฐาน</li> <li>◦ มีความรู้เรื่องการโปรแกรมเชิงวัตถุ</li> <li>◦ มีความรู้เรื่องโครงสร้างข้อมูลสำหรับเกม</li> </ul> <p><b>ด้านทักษะ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ มีความรู้และทักษะภาษาอังกฤษ</li> <li>◦ มีทักษะพื้นฐาน และทักษะเฉพาะทางขั้นสูง</li> <li>◦ มีทักษะในการคิดวิเคราะห์</li> </ul> <p><b>ด้านจริยธรรม</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ มีความเข้าใจในเรื่องทรัพย์สินทางปัญญา และเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น</li> </ul>

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	เครื่องมือ	ความต้องการ (Needs)
		<b>ด้านลักษณะบุคคล</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี</li> </ul>
<b>บัณฑิต</b> จำนวน 15 คน	แบบสอบถาม และการ สัมภาษณ์กลุ่มย่อย	<b>ด้านความรู้</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>มีความรู้พื้นฐานด้านศิลปะที่ดี และสามารถต่อยอดในระดับที่สูงขึ้นได้</li> </ul> <b>ด้านทักษะ</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>มีทักษะในการนำเสนองานที่ดี</li> <li>มีทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ</li> </ul> <b>ด้านลักษณะบุคคล</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>เข้าใจกระบวนการทำงานเป็นทีม</li> <li>มีการวางแผนการทำงาน และการบริหารจัดการเวลาที่ดี</li> <li>สามารถพัฒนาตนเองเพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี</li> </ul>
<b>2. ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียภายใน</b>		
<b>อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร อาจารย์ประจำหลักสูตร และ นักวิชาการในหลักสูตร</b> จำนวน 8 คน	แบบสอบถาม และการ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น แบบกลุ่ม	<b>ด้านความรู้</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>มีความรู้ด้านความคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)</li> </ul> <b>ด้านทักษะ</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>เพิ่มเวลาเรียนฝึกฝนทักษะเฉพาะทางให้มากขึ้น</li> <li>มีทักษะพื้นฐาน และทักษะเฉพาะทางขั้นสูง</li> <li>มีทักษะในการคิดวิเคราะห์</li> <li>มีทักษะในการแก้ไขปัญหา (Problem Solving)</li> <li>มีทักษะในการนำเสนองานที่ดี</li> </ul> <b>ด้านจริยธรรม</b>

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	เครื่องมือ	ความต้องการ (Needs)
		<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ มีจิตใจดี และมีความรับผิดชอบ</li> </ul> <b>ด้านลักษณะบุคคล</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี</li> <li>◦ มีความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking)</li> </ul>
<b>ผู้บริหารหลักสูตร สำนักวิชา มหาวิทยาลัยฯ</b>	การนำวิสัยทัศน์และพันธกิจของมหาวิทยาลัยมาพิจารณาในการกำหนดสมรรถนะที่จำเป็น และการกำหนดสมรรถนะที่จำเป็นให้มี 4 ด้าน ตามผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565	<b>ด้านความรู้</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ รู้จักบูรณาการเชื่อมโยงระหว่างรายวิชา</li> </ul> <b>ด้านทักษะ</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ มีความรู้และทักษะภาษาอังกฤษ</li> <li>◦ มีทักษะในการคิดวิเคราะห์</li> <li>◦ มีทักษะในการนำเสนองานที่ดี</li> </ul> <b>ด้านจริยธรรม</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ มีจิตอาสา และความเป็นผู้นำ</li> </ul> <b>ด้านลักษณะบุคคล</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี</li> <li>◦ สามารถพัฒนาตนเองเพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีได้</li> </ul>
<b>นักศึกษาปัจจุบัน</b> จำนวน 112 คน	แบบสอบถาม	<b>ด้านความรู้</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ มีโอกาสศึกษาดูงานในสถานประกอบการจริง</li> <li>◦ มีความรู้พื้นฐานด้านศิลปะที่ดี และสามารถต่อยอดในระดับที่สูงขึ้นได้</li> </ul> <b>ด้านทักษะ</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ มีทักษะในการนำเสนองานที่ดี</li> <li>◦ มีทักษะการทำงานที่เป็นที่ยอมรับในอุตสาหกรรม</li> </ul> <b>ด้านลักษณะบุคคล</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ ได้ฝึกการทำงานร่วมกับผู้อื่น</li> </ul>

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	เครื่องมือ	ความต้องการ (Needs)
		<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ สามารถพัฒนาตนเองเพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี</li> <li>◦ สามารถจัดการเวลาได้ดี</li> </ul>

### 11.6 วิสัยทัศน์ พันธกิจของมหาวิทยาลัย

**วิสัยทัศน์ :** เป็นองค์การธรรมรัฐ เป็นแหล่งเรียนรู้ เป็นหลักในถิ่น เป็นเลิศสู่สากล

**มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ มีพันธกิจหลัก 4 ประการ ดังนี้**

- 1) ผลิตและพัฒนากำลังคนระดับสูง ให้มีมาตรฐานที่สอดคล้องกับความต้องการในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม ภาคใต้และของประเทศ
- 2) ดำเนินการศึกษา ค้นคว้า วิจัยและพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ให้สามารถนำไปใช้ในการผลิตให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ เพื่อความสามารถในการพึ่งตนเองและการแข่งขันในระดับนานาชาติ
- 3) ให้บริการทางวิชาการแก่หน่วยงานต่าง ๆ ทั้งภาครัฐและเอกชนในด้านการให้คำปรึกษา และแนะนำการวิจัย และพัฒนา การทดสอบ การสำรวจ รวมทั้งการฝึกอบรมและพัฒนาอันก่อให้เกิดการถ่ายทอดเทคโนโลยีที่จำเป็น และเหมาะสม เพื่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของภูมิภาคและประเทศชาติ
- 4) อนุรักษ์และฟื้นฟูศิลปปะและวัฒนธรรม อันเป็นจารีตประเพณี รวมทั้งศิลปะบริสุทธิ์ และศิลปะประยุกต์ เพื่อให้มหาวิทยาลัยเป็นศูนย์รวมของชุมชนและเป็นแบบอย่างที่ดีของสังคม

### 11.7 วิสัยทัศน์และพันธกิจของสำนักวิชา

**วิสัยทัศน์ :** เป็นองค์กรชั้นนำด้านนวัตกรรมดิจิทัลระดับสากล

(To be the leader in international digital innovation)

**สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์มีพันธกิจ ดังนี้**

- 1) ผลิตบัณฑิตที่มีศักยภาพในการรองรับอุตสาหกรรมดิจิทัลระดับสากล
- 2) สร้างสรรค์งานวิจัยและนวัตกรรมด้านดิจิทัลเพื่อมุ่งสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์
- 3) สร้างเครือข่ายความร่วมมือกับชุมชน หน่วยงานรัฐและเอกชนเพื่อพัฒนาขีดความสามารถในการยกระดับเศรษฐกิจและอุตสาหกรรมสู่ระดับสากล
- 4) สร้างมูลค่าให้กับศิลปะและวัฒนธรรมผ่านนวัตกรรมดิจิทัล

**หมวดที่ 2 ปรัชญา วัตถุประสงค์ และผลลัพธ์การเรียนรู้**
**1. ปรัชญาของหลักสูตร**

มุ่งผลิตบัณฑิตที่มีความเชี่ยวชาญด้านการออกแบบและผลิตสื่ออินเทอร์แอกทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกมอย่างสร้างสรรค์ สามารถบูรณาการองค์ความรู้ในการทำงานอย่างมีจริยธรรมทางวิชาชีพ และพร้อมเรียนรู้ปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงในอนาคต

**2. วัตถุประสงค์ของหลักสูตร**

2.1 เพื่อตอบสนองความต้องการของกำลังคนทางด้านดิจิทัลในการเรียนรู้และประกอบอาชีพทางด้านอินเทอร์แอกทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน หรือเกม

2.2 เพื่อตอบสนองทิศทางการขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศที่ยั่งยืนโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ตามนโยบาย และแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (พ.ศ. 2561 – 2580)

2.3 ผลิตบัณฑิตตามเกณฑ์ 4 ด้าน ใน ประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565

**3. ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (Program Learning Outcomes: PLOs)**

หลักสูตรมุ่งผลิตบัณฑิตที่ตอบสนองทิศทาง นโยบาย ยุทธศาสตร์ชาติและมหาวิทยาลัย ตลอดจนความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และสอดคล้องตามเกณฑ์ 4 ด้าน ตามประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่องรายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 รวมทั้งการมุ่งเน้นในการผลิตบัณฑิตที่มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์ สามารถแสวงหาความรู้ได้ตลอดชีวิต บนพื้นฐานของการมีจิตสำนึกในการรักชาติ รักแผ่นดิน มีความกตัญญู มีวินัย และรับผิดชอบต่อสังคม โดยบัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาในหลักสูตรนี้มีความสามารถแต่ละด้านดังนี้

**1) ด้านความรู้ (Knowledge)**

PLO1 อธิบายแนวคิดและหลักการใช้ชีวิตในสังคมอย่างมีสุขภาวะ รวมถึงความรู้ด้านภาษาไทยและพื้นฐานภาษาต่างประเทศเพื่อประโยชน์ในการสื่อสาร

PLO2 ประยุกต์ใช้ทฤษฎีสำหรับการออกแบบเพื่อผลิตผลงานด้านแอนิเมชันหรือดิจิทัลเกมตามรายวิชาโทที่เลือกเรียน (รายวิชาแอนิเมชันสองมิติ แอนิเมชันสามมิติ วิชาลอฟเฟกต์ การออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ)

PLO3 วิเคราะห์ความต้องการหรือพฤติกรรมของผู้ใช้เพื่อผลิตผลงานด้านแอนิเมชันหรือดิจิทัลเกมตามรายวิชาโทที่เลือกเรียน (รายวิชาแอนิเมชันสองมิติ แอนิเมชันสามมิติ วิชาลอฟเฟกต์ การออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ)

## 2) ด้านทักษะ (Skills)

- PLO4 มีทักษะในการสื่อสารภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เพื่อใช้ในชีวิตประจำวันและในการทำงานด้านอินเทอร์แอกทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน หรือเกม ทั้งการฟัง พูด อ่าน เขียน และนำเสนอผลงานได้ตามวัตถุประสงค์ ในกรณีที่นักศึกษาเลือกภาษาจีน สามารถสื่อสารภาษาจีนในชีวิตประจำวันได้
- PLO5 มีทักษะออกแบบงานด้านแอนิเมชันหรือดิจิทัลเกมตามรายวิชาโทที่เลือกเรียน (รายวิชาแอนิเมชันสองมิติ แอนิเมชันสามมิติ วิชาลอฟเฟกต์ การออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ)
- PLO6 มีทักษะสร้างผลงานด้านแอนิเมชันหรือดิจิทัลเกมตามรายวิชาโทที่เลือกเรียน (รายวิชาแอนิเมชันสองมิติ แอนิเมชันสามมิติ วิชาลอฟเฟกต์ การออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ)
- PLO7 มีทักษะในการประยุกต์ใช้เครื่องมือในงานด้านแอนิเมชันหรือดิจิทัลเกมตามรายวิชาโทที่เลือกเรียน (รายวิชาแอนิเมชันสองมิติ แอนิเมชันสามมิติ วิชาลอฟเฟกต์ การออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ)
- PLO8 มีทักษะในการแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับด้านแอนิเมชันหรือดิจิทัลเกมตามรายวิชาโทที่เลือกเรียน (รายวิชาแอนิเมชันสองมิติ แอนิเมชันสามมิติ วิชาลอฟเฟกต์ การออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ)

## 3) ด้านจริยธรรม (Ethics)

- PLO9 แสดงออกถึงความซื่อสัตย์ กตัญญู รับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเอง เคารพกฎระเบียบสังคม
- PLO10 ไม่ละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาและกฎหมายลิขสิทธิ์ด้านอินเทอร์แอกทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน หรือเกม

## 4) ด้านลักษณะบุคคล (Character)

- PLO11 สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ รู้วินัย ใจอาสาและมีภาวะผู้นำ
- PLO12 มีความคิดสร้างสรรค์ เข้าใจคุณค่าของความงาม พร้อมให้และรับฟังคำวิจารณ์
- PLO13 สามารถเรียนรู้และปรับตัวให้เท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีด้านอินเทอร์แอกทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน หรือเกมได้

## 4. ผลลัพธ์การเรียนรู้เมื่อสิ้นปีการศึกษา (Year Learning Outcomes: YLOs)

ชั้นปี	ความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skills) จริยธรรม (Ethics) และลักษณะบุคคล (Character) ของนักศึกษาจะได้รับเมื่อเรียนจบแต่ละชั้นปี
ชั้นปีที่ 1	<p><b>ด้านความรู้</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ อธิบายและเข้าใจแนวคิดและหลักการใช้ชีวิตในรูปแบบต่างๆ ที่ส่งผลต่อสุขภาพ</li> <li>◦ มีความรู้ความเข้าใจในภาษาไทยและพื้นฐานภาษาต่างประเทศเพื่อการติดต่อสื่อสาร</li> <li>◦ อธิบายองค์ความรู้พื้นฐานศิลปะหรือทฤษฎีสำหรับการออกแบบงานด้านอินเทอร์แอกทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน หรือเกมได้</li> </ul>

ชั้นปี	ความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skills) จริยธรรม (Ethics) และลักษณะบุคคล (Character) ของนักศึกษาจะได้รับเมื่อเรียนจบแต่ละชั้นปี
	<p><b>ด้านทักษะ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ มีทักษะในการสนทนาภาษาไทย และภาษาอังกฤษหรือภาษาจีนเบื้องต้นในชีวิตประจำวันได้</li> <li>◦ มีทักษะในการออกแบบงานทางด้านอินเทอร์แอกทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน หรือเกมได้</li> </ul> <p><b>ด้านจริยธรรม</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ มีความรับผิดชอบต่อน้ำที่ของตนเอง ซื่อสัตย์และกตัญญู</li> </ul> <p><b>ด้านลักษณะบุคคล</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ มีจิตอาสาและภาวะผู้นำ</li> <li>◦ มีความคิดสร้างสรรค์ รับฟังคำวิจารณ์ และเข้าใจคุณค่าของความงาม</li> <li>◦ ปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมในชีวิตที่เปลี่ยนแปลงได้</li> </ul>
ชั้นปีที่ 2	<p><b>ด้านความรู้</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ ดำเนินชีวิตตามแนวคิดและหลักการใช้ชีวิตที่ดีและเหมาะสมกับตนเอง</li> <li>◦ ประยุกต์ใช้ความรู้ในการสร้างผลงานด้านอินเทอร์แอกทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน หรือเกมได้</li> </ul> <p><b>ด้านทักษะ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ มีทักษะในการติดต่อสื่อสารภาษาไทย และภาษาอังกฤษหรือภาษาจีน ทั้งการฟัง พูด อ่าน และเขียน</li> <li>◦ แก้ปัญหา วางแผน ออกแบบ และสร้างสรรค์ผลงานด้านอินเทอร์แอกทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน หรือเกมได้</li> </ul> <p><b>ด้านจริยธรรม</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ มีความรับผิดชอบต่อน้ำที่ของตนเอง เคารพกฎระเบียบสังคม</li> </ul> <p><b>ด้านลักษณะบุคคล</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ ทำงานร่วมกับผู้อื่นเป็นทีมได้</li> <li>◦ ให้คำวิจารณ์อย่างสร้างสรรค์ และมั่นใจตนเอง</li> </ul>

ชั้นปี	ความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skills) จริยธรรม (Ethics) และลักษณะบุคคล (Character) ของนักศึกษาจะได้รับเมื่อเรียนจบแต่ละชั้นปี
	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ ติดตามและเรียนรู้เทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงทางด้านอินเทอร์เน็ตแควทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน หรือเกมได้</li> </ul>
ชั้นปีที่ 3	<p><b>ด้านความรู้</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ อธิบายและเข้าใจแนวคิดและหลักการใช้ชีวิตในรูปแบบต่างๆ ที่ส่งผลต่อสุขภาวะ</li> <li>◦ อธิบายองค์ความรู้พื้นฐานศิลปะหรือทฤษฎีสำหรับการออกแบบงานด้านอินเทอร์เน็ตแควทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน หรือเกมได้</li> </ul> <p><b>ด้านทักษะ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ มีทักษะในการสนทนาภาษาไทย และภาษาอังกฤษหรือภาษาจีนเบื้องต้นในชีวิตประจำวันได้</li> <li>◦ มีทักษะในการออกแบบงานทางด้านอินเทอร์เน็ตแควทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน หรือเกมได้</li> </ul> <p><b>ด้านจริยธรรม</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ มีความรับผิดชอบต่อน้ำที่ของตนเอง</li> <li>◦ ไม่ละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาและกฎหมายลิขสิทธิ์</li> </ul> <p><b>ด้านลักษณะบุคคล</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ มีจิตอาสาและภาวะผู้นำ</li> <li>◦ มีความคิดสร้างสรรค์ รับฟังคำวิจารณ์ และเข้าใจคุณค่าของความงามปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมในชีวิตที่เปลี่ยนแปลงได้</li> </ul>
ชั้นปีที่ 4	<p><b>ด้านความรู้</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ ดำเนินชีวิตตามแนวคิดและหลักการใช้ชีวิตที่ดีและเหมาะสมกับตนเอง</li> <li>◦ ประยุกต์ใช้ความรู้ในการสร้างผลงานด้านอินเทอร์เน็ตแควทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน หรือเกมได้</li> </ul> <p><b>ด้านทักษะ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ มีทักษะในการติดต่อสื่อสารภาษาไทย และภาษาอังกฤษหรือภาษาจีน ทั้งการฟัง พูด อ่าน และเขียน</li> </ul>

ชั้นปี	ความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skills) จริยธรรม (Ethics) และลักษณะบุคคล (Character) ของนักศึกษาจะได้รับเมื่อเรียนจบแต่ละชั้นปี
	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ แก้ปัญหา วางแผน ออกแบบ และสร้างสรรค์งานด้านอินเทอร์แอกทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน หรือเกมได้</li> </ul> <p><b>ด้านจริยธรรม</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ ตระหนักในความสำคัญของทรัพย์สินทางปัญญา</li> </ul> <p><b>ด้านลักษณะบุคคล</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ ทำงานร่วมกับผู้อื่นเป็นทีมได้</li> <li>◦ ให้คำวิจารณ์อย่างสร้างสรรค์ และมั่นใจในตนเอง</li> <li>◦ ติดตามและเรียนรู้เทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงทางด้านอินเทอร์แอกทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน หรือเกมได้</li> </ul>

### หมวดที่ 3 โครงสร้างของหลักสูตร รายวิชา และหน่วยกิต

โครงสร้างหลักสูตรอินเทอร์แอคทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567) มีกระบวนการกำหนดโครงสร้างหลักสูตรและรายวิชาที่ตอบสนองต่อความคาดหวัง โดยใช้ข้อมูลจากการสำรวจความคิดเห็นและความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียพร้อมๆ กับข้อมูลจากระบบวิเคราะห์ความต้องการตลาดแรงงาน โครงสร้างหลักสูตรถูกออกแบบให้มีรายวิชาที่สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้และเน้นการสร้างคุณลักษณะทางวิชาการและวิชาชีพที่พึงประสงค์ สอดคล้องกับกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ ระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ ตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565

การจำแนกกลุ่มวิชาจัดทำให้มีความสอดคล้องกับการพัฒนาสื่ออินเทอร์แอคทีฟ มัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม เป็นไปตามความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในการบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง เพื่อตอบสนองการสร้างคุณลักษณะของบัณฑิตที่พึง จัดลำดับรายวิชาและชุดวิชาให้สะท้อนต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับชั้นปี (Year Learning Outcomes: YLOs) โดยกำหนดให้โครงสร้างหลักสูตรหมวดวิชาเฉพาะประกอบด้วย วิชาเอกแอนิเมชัน วิชาเอกดิจิทัลเกม วิชาโทแอนิเมชันสองมิติ วิชาโทแอนิเมชันสามมิติ วิชาโทวิชวลเอฟเฟกต์ และวิชาโทการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟ นักศึกษาสามารถกำหนดวิชาเรียนได้ตามวิชาชีพที่พึงประสงค์ ผ่านการออกแบบโครงสร้างรายวิชาตามคุณลักษณะความรู้พื้นฐานจากผู้ทรงคุณวุฒิในกลุ่มวิชาชีพสาขาต่างๆ

## 1. หลักสูตรและโครงสร้างหลักสูตร

1.1 จำนวนหน่วยกิต รวมตลอดหลักสูตร 120 หน่วยกิต

1.2 โครงสร้างหลักสูตร

1) ปริญญาตรีทางวิชาการ

หมวดวิชา	หน่วยกิตตาม เกณฑ์ อว. พ.ศ. 2565	หน่วยกิตของหลักสูตร ปรับปรุง ปีการศึกษา 2567
ก) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า	24	26
ข) หมวดวิชาเฉพาะ ไม่น้อยกว่า	72	
- กลุ่มวิชาแกน	-	30
- กลุ่มวิชาเอก	-	30
- กลุ่มวิชาโท	-	15
- กลุ่มวิชาสหกิจศึกษา	-	13
ค) หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า	6	6
หน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร ไม่น้อยกว่า	120	120

## 2. ความหมายของเลขรหัสรายวิชา

รหัสรายวิชาของมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ ประกอบด้วย 3 ส่วน โดยมีรูปแบบดังนี้

xxx|67-|xxx

ส่วนที่ 1 เป็นตัวอักษร 3 ตัว หมายถึงตัวย่อของหลักสูตรหรือหมวดวิชา

ส่วนที่ 2 เป็นปีการศึกษาที่เริ่มใช้รายวิชา

ส่วนที่ 3 เป็นตัวเลข 3 หลัก โดยตัวเลขหลักที่ 1 เป็นชั้นปี ตัวเลขหลักที่ 2 เป็นกลุ่มวิชา ตัวเลขหลักที่ 3 เป็นลำดับรายวิชาในกลุ่ม

**กรณีที่มีตัวอักษร E ท้ายรหัสรายวิชา** หมายถึง รายวิชาที่มีการจัดการเรียนการสอนเป็นภาษาอังกฤษทั้งรายวิชา

## 2.1. การกำหนดตัวเลขรหัสรายวิชา

### 1) ความหมายของรหัสวิชาส่วนที่ 1

รหัสวิชาส่วนที่ 1	ความหมาย
GEN	รายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไปที่รับผิดชอบโดยสำนักวิชาพหุภาษาและการศึกษาทั่วไป
CHI	รายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ที่รับผิดชอบโดยสำนักวิชาศิลปศาสตร์
CSP	รายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไปที่รับผิดชอบโดยศูนย์ส่งเสริมวัฒนธรรมและการกีฬา
ECN	รายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไปที่รับผิดชอบโดยสำนักวิชาการบัญชีและการเงิน
INF	รายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไปที่รับผิดชอบโดยสำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์
MAG	รายวิชาในหมวดวิชาเฉพาะที่รับผิดชอบโดยหลักสูตรอินเทอร์แอคทีฟ มัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม

ส่วนที่ 2 เป็นตัวเลข 67 หลังรหัสตัวอักษร หมายถึง ปีการศึกษาที่เริ่มใช้ในหลักสูตร

### 2) ความหมายของรหัสวิชาส่วนที่ 3

หลักที่	ความหมาย
1	ชั้นปี
2	ลำดับกลุ่มวิชา
3	ลำดับรายวิชาในกลุ่ม

## 2.1) ลำดับกลุ่มวิชา (หลักที่ 2)

### 2.1.1) กลุ่มวิชาศึกษาทั่วไป

ตัวเลขหลักที่ 2	ความหมาย
1	กลุ่มวิชาภาษาไทย
2	กลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศ
3	กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และสุนทรียศาสตร์
4	กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
5 และ 6	กลุ่มวิชากีฬาและสุขภาพ และ กลุ่มวิชาธุรกิจและการประกอบการ
7	กลุ่มวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

### 2.1.2) กลุ่มวิชาของหลักสูตรอินเทอร์แอคทีฟมีเดีย แอนิเมชัน และเกม

ตัวเลขหลักที่ 2	ความหมาย
0	กลุ่มวิชาแกน
1	กลุ่มวิชาเอกแอนิเมชัน
2	กลุ่มวิชาเอกดิจิทัลเกม
3	กลุ่มวิชาโทแอนิเมชันสองมิติ
4	กลุ่มวิชาโทแอนิเมชันสามมิติ
5	กลุ่มวิชาโทวิชวลเอฟเฟกต์
6	กลุ่มวิชาโทการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟ

## 2.2) ลำดับกลุ่มวิชา (หลักที่ 3)

### 2.2.1) รายวิชาในหมวดศึกษาทั่วไปกำหนดรหัสดังนี้

0-9 หมายถึง รายวิชา

### 2.2.2) รายวิชาในกลุ่มวิชาของหลักสูตรอินเทอร์แอคทีฟมีเดีย แอนิเมชัน และเกม

กำหนดรหัสดังนี้

1-9 หมายถึง รายวิชา

หมายเหตุ 1. รหัสวิชาและชื่อวิชาทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ต้องไม่ซ้ำกับวิชาอื่น และชื่อภาษาไทยและภาษาอังกฤษต้องใช้ให้สอดคล้องกัน

2. อักษรย่อ ซึ่งเป็นอักษรย่อของสาขาวิชา จะต้องไม่ซ้ำกับสาขาวิชาอื่น

### 3. รายวิชา

#### (1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป 26 หน่วยกิต

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
GEN67-011	ภาษาไทยพื้นฐาน Fundamental Thai	2(2-0-4)*
GEN67-111	ภาษาไทยเพื่อการนำเสนอ Thai for Presentation	2(2-0-4)
GEN67-021	ภาษาอังกฤษพื้นฐาน Fundamental English	2(2-0-4)*
GEN67-121	ภาษาอังกฤษแบบบูรณาการสำหรับผู้ใช้ภาษาขั้นเริ่มต้น ระดับสูง Integrated English Skills for Upper Beginners	3(2-3-6)

หมายเหตุ \*ไม่นับหน่วยกิตในโครงสร้างหลักสูตร

นักศึกษาสามารถเลือกเรียนรายวิชาที่เหลือในกลุ่มภาษาต่างประเทศได้ 1 ใน 2 กลุ่มวิชา เลือก  
รายวิชาภาษาอังกฤษ 9 หน่วยกิต หรือเลือกรายวิชาภาษาจีน 9 หน่วยกิต

#### กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ จำนวน 9 หน่วยกิต

GEN67-122	ภาษาอังกฤษการฟัง-พูดสำหรับผู้ใช้ภาษาระดับต้น English Listening and Speaking for Basic Users	3(2-3-6)
GEN67-123	ภาษาอังกฤษการอ่าน-เขียนสำหรับผู้ใช้ภาษาระดับต้น English Reading and Writing for Basic Users	3(2-2-5)
GEN67-124	ภาษาอังกฤษเพื่อการพูดในที่สาธารณะและการนำเสนอสำหรับผู้ ใช้ภาษาขั้นอิสระ English for Public Speaking and Presentation for Independent Users	3(2-2-5)

#### กลุ่มวิชาภาษาจีน จำนวน 9 หน่วยกิต

CHI67-121	ภาษาจีนพื้นฐาน Basic Chinese	3(2-2-5)
CHI67-122	ภาษาจีนสำหรับชีวิตประจำวัน Chinese for Daily Life	3(2-2-5)
CHI67-123	ภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร Chinese for Communication	3(2-2-5)

GEN67-133	สุนทรียศาสตร์เพื่อคุณภาพชีวิต Aesthetics for Quality of Life	2(1-2-3)
GEN67-141	การแสวงหาความรู้และการวิจัยเบื้องต้น Knowledge Inquiry and Fundamental Research	2(2-0-4)
GEN67-142	การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและสภาวะโลกร้อน Environmental Conservation and Global Warming	2(1-2-3)
GEN67-162	การวางแผนการเงินและการจัดการชีวิต Financial and Life Management	2(1-2-3)
INF67-171	เทคโนโลยีสารสนเทศในยุคดิจิทัล Information Technology in Digital Era	1(1-0-2)
INF67-173	การใช้ซอฟต์แวร์ตารางคำนวณเพื่อการวิเคราะห์ข้อมูล Use of Spreadsheet Software for Data Analysis	1(0-2-1)

นักศึกษาต้องเลือกรายวิชาในกลุ่มวิชากีฬาและสภาวะต่อไปนี้ จำนวน 2 หน่วยกิต

**กลุ่มวิชากีฬาและสภาวะ**

CSP67-151	กีฬาฟุตบอล Football	1(0-2-1)
CSP67-152	กีฬาฟุตซอล Futsal	1(0-2-1)
CSP67-153	กีฬาบาสเกตบอล Basketball	1(0-2-1)
CSP67-154	กีฬาวอลเลย์บอล Volleyball	1(0-2-1)
CSP67-155	กีฬาแบดมินตัน Badminton	1(0-2-1)
CSP67-156	กีฬาเปตอง Pétanque	1(0-2-1)
CSP67-157	กีฬาเทนนิส Tennis	1(0-2-1)
CSP67-158	กีฬากอล์ฟ Golf	1(0-2-1)

CSP67-159	กีฬาว่ายน้ำ Swimming	1(0-2-1)
CSP67-160	กีฬามวยไทย Thai Boxing	1(0-2-1)
CSP67-161	กีฬาเทเบิลเทนนิส Table Tennis	1(0-2-1)
CSP67-162	กรีฑา Athletics	1(0-2-1)
CSP67-163	การฝึกด้วยน้ำหนัก Weight Training	1(0-2-1)
CSP67-164	โยคะเพื่อสุขภาพ Yoga for Health	1(0-2-1)
CSP67-165	แอโรบิกเพื่อสุขภาพ Aerobic for Health	1(0-2-1)

(2) หมวดวิชาเฉพาะ 88 หน่วยกิต

2.1) กลุ่มวิชาแกน		30 หน่วยกิต
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
MAG67-101	อุตสาหกรรมแอนิเมชันและดิจิทัลเกม Animation and Digital Game Industry	2(2-0-4)
MAG67-102	การแก้ปัญหา Problem Solving	3(3-0-6)
MAG67-103	การคิดเชิงออกแบบ Design Thinking	3(3-0-6)
MAG67-104	องค์ประกอบศิลป์ Art Composition	4(3-2-7)
MAG67-105	การขึ้นรูป 3 มิติ 3D Modeling	4(2-4-6)
MAG67-301	การตลาดดิจิทัลสำหรับผู้ประกอบการ Digital Marketing for Entrepreneurship	2(2-0-4)
MAG67-302	เสียงและดนตรีดิจิทัล	3(2-2-5)

	Digital Sound and Music	
MAG67-303	สัมมนาสำหรับอินเทอร์แอคทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม	2(2-0-4)
	Interactive Multimedia, Animation and Game Seminar	
MAG67-304	โครงการสำหรับอินเทอร์แอคทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 1	3(0-9-5)
	Interactive Multimedia, Animation and Game Project 1	
MAG67-305	โครงการสำหรับอินเทอร์แอคทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 2	4(0-12-6)
	Interactive Multimedia, Animation and Game Project 2	

## 2.2) กลุ่มวิชาเอกแอนิเมชัน 30 หน่วยกิต

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
MAG67-111	การวาดและลงสีดิจิทัล	3(2-2-5)
	Digital Drawing and Painting	
MAG67-112	การเขียนบทและการเขียนบทภาพ	4(3-2-7)
	Script Writing and Storyboarding	
MAG67-211	การออกแบบตัวละคร	4(3-2-7)
	Character Design	
MAG67-212	การออกแบบกราฟิกและอัตลักษณ์	3(2-2-5)
	Graphic Design and Visual Identity	
MAG67-213	แอนิเมชัน 2 มิติ	4(2-4-6)
	2D Animation	
MAG67-214	แอนิเมชัน 3 มิติ	4(2-4-6)
	3D Animation	
MAG67-215	การพัฒนาทัศนศิลป์สำหรับงานแอนิเมชัน	4(2-4-6)
	Visual Development for Animation	
MAG67-311	กระบวนการผลิตแอนิเมชัน	4(2-4-6)
	Animation Production	

## 2.3) กลุ่มวิชาเอกดิจิทัลเกม 30 หน่วยกิต

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
MAG67-121	ขั้นตอนวิธีเบื้องต้น	3(3-0-6)
	Introduction to Algorithm	
MAG67-122	คณิตศาสตร์สำหรับเกมและแอนิเมชัน	3(2-2-5)

	Mathematics for Game and Animation	
MAG67-212	การออกแบบกราฟิกและอัตลักษณ์ Graphic Design and Visual Identity	3(2-2-5)
MAG67-221	การออกแบบเกม Game Design	3(3-0-6)
MAG67-222	การโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์ Computer Game Programming	4(3-2-7)
MAG67-223	โครงสร้างข้อมูลสำหรับการพัฒนาเกม Data Structure for Game Development	4(3-2-7)
MAG67-321	ฐานข้อมูลสำหรับการพัฒนาเกม Database for Game Development	3(2-2-5)
MAG67-322	การโปรแกรมเกมออนไลน์ Online Game Programming	4(3-2-7)
MAG67-323	หัวข้อพิเศษด้านดิจิทัลเกม Special Topic in Digital Game	3(2-2-5)

#### 2.4) กลุ่มวิชาโทแอนิเมชันสองมิติ 15 หน่วยกิต

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
MAG67-131	การวาดเส้นพื้นฐาน Fundamental Drawing	4(3-2-7)
MAG67-231	ภาพประกอบดิจิทัล Digital Illustration	4(3-2-7)
MAG67-232	การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว Motion Graphic Design	4(3-2-7)
MAG67-241	การขึ้นรูป 3 มิติด้วยการปั้น Sculpt Modeling	3(2-2-5)

#### 2.5) กลุ่มวิชาโทแอนิเมชันสามมิติ 15 หน่วยกิต

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
MAG67-241	การขึ้นรูป 3 มิติด้วยการปั้น Sculpt Modeling	3(2-2-5)
MAG67-242	การควบคุมกระดูกสำหรับแอนิเมชัน 3 มิติ	3(2-2-5)

MAG67-243	Rigging for 3D Animation เทคโนโลยีการจับภาพเคลื่อนไหว	3(1-4-4)
MAG67-251	Motion Capture Technology พื้นผิว การจัดแสง และการประมวลผลภาพ	3(2-2-5)
MAG67-341	Shading, Lighting and Rendering แอนิเมชัน 3 มิติขั้นสูง Advanced 3D Animation	3(2-2-5)

## 2.6) กลุ่มวิชาโทวิชวลเอฟเฟกต์ 15 หน่วยกิต

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
MAG67-151	หัวข้อพิเศษด้านแอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์ Special Topic in Animation and Visual Effect	3(2-2-5)
MAG67-251	พื้นผิว การจัดแสง และการประมวลผลภาพ Shading, Lighting and Rendering	3(2-2-5)
MAG67-252	การขึ้นรูป 3 มิติเชิงกระบวนการ Procedural 3D Modeling	3(2-2-5)
MAG67-253	เทคนิคพิเศษสำหรับงานแอนิเมชัน 3 มิติ Special Effects for 3D Animation	3(2-2-5)
MAG67-351	กระบวนการหลังการผลิตและเทคนิคพิเศษด้านภาพ Post-production Process and Visual Effects	3(2-2-5)

## 2.7) กลุ่มวิชาโทการออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ 15 หน่วยกิต

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
MAG67-161	การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ User Experience Design	3(3-0-6)
MAG67-261	การออกแบบส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ User Interface Design	4(3-2-7)
MAG67-262	การออกแบบอิมเมอร์ซีฟ Immersive Design	4(3-2-7)
MAG67-361	การจัดการโครงการอินเทอร์แอกทีฟมัลติมีเดีย Interactive Multimedia Project Management	4(3-2-7)

## (3) กลุ่มวิชาสหกิจศึกษา 13 หน่วยกิต

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
MAG67-391	เตรียมสหกิจศึกษา Pre-Cooperative Education	1(0-2-1)
MAG67-491	สหกิจศึกษา 1 งานสหกิจศึกษาไม่น้อยกว่า 40 ชั่วโมงต่อสัปดาห์) Cooperative Education I	6(ปฏิบัติ)
MAG67-492	สหกิจศึกษา 2 งานสหกิจศึกษาไม่น้อยกว่า 40 ชั่วโมงต่อสัปดาห์) Cooperative Education II	6(ปฏิบัติ)

## (4) หมวดวิชาเลือกเสรี 6 หน่วยกิต

ให้เลือกเรียนรายวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ หรือสถาบันอุดมศึกษาอื่นโดยสามารถเทียบโอนรายวิชาได้หากสอดคล้องตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ ว่าด้วยการศึกษาชั้นปริญญาตรี ระบบทวิภาค

**หมายเหตุ:** กำหนดให้รายวิชา MAG67-104 องค์ประกอบศิลป์ MAG67-111 การวาดและลงสีดิจิทัล MAG67-131 การวาดเส้นพื้นฐาน สามารถสอบเทียบยกเว้นการเรียนโดยนักศึกษาต้องลงทะเบียนเรียนในรายวิชาและได้รับผลการเรียนเป็นเกรดตามคะแนนการสอบที่ทางหลักสูตรกำหนด นักศึกษายื่นผลคะแนนการทดสอบวัดระดับภายในสัปดาห์ที่ 2 ของภาคการศึกษาที่นักศึกษาลงทะเบียน ศูนย์บริการการศึกษาตรวจสอบความถูกต้อง ประมวลผลและบันทึกข้อมูลลงระบบ

#### 4. แผนการศึกษา

4.1 หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาอินเทอร์แอกทีฟมีเดีย แอนิเมชัน และเกม วิชาเอกแอนิเมชัน วิชาโทแอนิเมชันสองมิติ กรณีเลือกเรียนกลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ จำนวนหน่วยกิตรวม 120 หน่วยกิต

##### ชั้นปีที่ 1

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
GEN67-011 ภาษาไทยพื้นฐาน*	2(2-0-4)*	GEN67-122 ภาษาอังกฤษการฟัง-พูดสำหรับผู้ ใช้ภาษาระดับต้น	3(2-3-6)
GEN67-021 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน*	2(2-0-4)*	GEN67-133 สุนทรียศาสตร์เพื่อคุณภาพชีวิต	2(1-2-3)
GEN67-111 ภาษาไทยเพื่อการนำเสนอ	2(2-0-4)	CSP67-1xx วิชากีฬาและสุขภาพ	1(0-2-1)
GEN67-121 ภาษาอังกฤษแบบบูรณาการ สำหรับผู้ใช้ภาษาขั้นเริ่มต้นระดับสูง	3(2-3-6)	MAG67-105 การขึ้นรูป 3 มิติ	4(2-4-6)
INF67-171 เทคโนโลยีสารสนเทศในยุคดิจิทัล	1(1-0-2)	MAG67-111 การวาดและลงสีดิจิทัล	3(2-2-5)
MAG67-101 อุตสาหกรรมแอนิเมชันและ ดิจิทัลเกม	2(2-0-4)	MAG67-112 การเขียนบทและการเขียนบท ภาพ	4(3-2-7)
MAG67-102 การแก้ปัญหา	3(3-0-6)	MAG67-131 การวาดเส้นพื้นฐาน	4(3-2-7)
MAG67-103 การคิดเชิงออกแบบ	3(3-0-6)		
MAG67-104 องค์ประกอบศิลป์	4(3-2-7)		
<b>รวม</b>	<b>18 หน่วยกิต</b>	<b>รวม</b>	<b>21 หน่วยกิต</b>

หมายเหตุ \* หมายถึงรายวิชาที่ไม่คิดหน่วยกิต

**ชั้นปีที่ 2**

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
GEN67-123 ภาษาอังกฤษการอ่าน-เขียน สำหรับผู้ใช้ภาษาระดับต้น	3(2-2-5)	GEN67-124 ภาษาอังกฤษเพื่อการพูดในที่ สาธารณะและการนำเสนอสำหรับผู้ใช้ภาษาชั้น อิสระ	3(2-2-5)
GEN67-141 การแสวงหาความรู้และการวิจัย เบื้องต้น	2(2-0-4)	GEN67-142 การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและ สภาวะโลกร้อน	2(1-2-3)
INF67-173 การใช้ซอฟต์แวร์ตารางคำนวณ เพื่อการวิเคราะห์ข้อมูล	1(0-2-1)	GEN67-162 การวางแผนการเงินและการ จัดการชีวิต	2(1-2-3)
CSP67-1xx วิชากีฬาและสุขภาพ	1(0-2-1)	MAG67-212 การออกแบบกราฟิกและอัต ลักษณ์	3(2-2-5)
MAG67-211 การออกแบบตัวละคร	4(3-2-7)	MAG67-215 การพัฒนาทัศนศิลป์สำหรับงาน แอนิเมชัน	4(2-4-6)
MAG67-213 แอนิเมชัน 2 มิติ	4(2-4-6)	MAG67-231 ภาพประกอบดิจิทัล	4(3-2-7)
MAG67-214 แอนิเมชัน 3 มิติ	4(2-4-6)		
<b>รวม</b>	19 หน่วยกิต	<b>รวม</b>	18 หน่วยกิต

### ชั้นปีที่ 3

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
MAG67-232 การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว	4(3-2-7)	MAG67-302 เสียงและดนตรีดิจิทัล	3(2-2-5)
MAG67-241 การขึ้นรูป 3 มิติด้วยการปั้น	3(2-2-5)	MAG67-303 สัมมนาสำหรับอินเทอร์เน็ตออฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม	2(2-0-4)
MAG67-301 การตลาดดิจิทัลสำหรับผู้ประกอบการ	2 (2-0-4)	MAG67-305 โครงการสำหรับอินเทอร์เน็ตออฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 2	4(0-12-6)
MAG67-304 โครงการสำหรับอินเทอร์เน็ตออฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 1	3(0-9-5)	วิชาเลือกเสรี	2-6(x-x-x)
MAG67-311 กระบวนการผลิตแอนิเมชัน	4(2-4-6)		
MAG67-391 เตรียมสหกิจศึกษา	1(0-2-1)		
<b>รวม</b>	<b>17 หน่วยกิต</b>	<b>รวม</b>	<b>11-15 หน่วยกิต</b>

### ชั้นปีที่ 4

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
MAG67-491 สหกิจศึกษา 1	6 (ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาไม่น้อยกว่า 40 ชั่วโมงต่อสัปดาห์)	MAG67-492 สหกิจศึกษา 2	6 (ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาไม่น้อยกว่า 40 ชั่วโมงต่อสัปดาห์)
<b>รวม</b>	<b>6 หน่วยกิต</b>	<b>รวม</b>	<b>6 หน่วยกิต</b>

4.2 หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาอินเทอร์เน็ตที่ฟั้มดีมีเดีย แอนิเมชัน และเกม วิชาเอกแอนิเมชัน วิชาโทแอนิเมชันสามมิติ กรณีเลือกเรียนกลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ จำนวนหน่วยกิตรวม 120 หน่วยกิต

ชั้นปีที่ 1

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
GEN67-011 ภาษาไทยพื้นฐาน*	2(2-0-4)*	GEN67-122 ภาษาอังกฤษการฟัง-พูดสำหรับผู้ ใช้ภาษาระดับต้น	3(2-3-6)
GEN67-021 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน*	2(2-0-4)*	GEN67-133 สุนทรียศาสตร์เพื่อคุณภาพชีวิต	2(1-2-3)
GEN67-111 ภาษาไทยเพื่อการนำเสนอ	2(2-0-4)	CSP67-1xx วิชากีฬาและสุขภาพ	1(0-2-1)
GEN67-121 ภาษาอังกฤษแบบบูรณาการ สำหรับผู้ใช้ภาษาขั้นเริ่มต้นระดับสูง	3(2-3-6)	MAG67-105 การขึ้นรูป 3 มิติ	4(2-4-6)
INF67-171 เทคโนโลยีสารสนเทศในยุคดิจิทัล	1(1-0-2)	MAG67-111 การวาดและลงสีดิจิทัล	3(2-2-5)
MAG67-101 อุตสาหกรรมแอนิเมชันและ ดิจิทัลเกม	2(2-0-4)	MAG67-112 การเขียนบทและการเขียนบท ภาพ	4(3-2-7)
MAG67-102 การแก้ปัญหา	3(3-0-6)		
MAG67-103 การคิดเชิงออกแบบ	3(3-0-6)		
MAG67-104 องค์ประกอบศิลป์	4(3-2-7)		
<b>รวม</b>	<b>18 หน่วยกิต</b>	<b>รวม</b>	<b>17 หน่วยกิต</b>

หมายเหตุ \* หมายถึงรายวิชาที่ไม่คิดหน่วยกิต

**ชั้นปีที่ 2**

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
GEN67-123 ภาษาอังกฤษการอ่าน-เขียน สำหรับผู้ใช้ภาษาระดับต้น	3(2-2-5)	GEN67-124 ภาษาอังกฤษเพื่อการพูดในที่ สาธารณะและการนำเสนอสำหรับผู้ใช้ภาษาชั้น อิสระ	3(2-2-5)
GEN67-141 การแสวงหาความรู้และการวิจัย เบื้องต้น	2(2-0-4)	GEN67-142 การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและ สภาวะโลกร้อน	2(1-2-3)
INF67-173 การใช้ซอฟต์แวร์ตารางคำนวณ เพื่อการวิเคราะห์ข้อมูล	1(0-2-1)	GEN67-162 การวางแผนการเงินและการ จัดการชีวิต	2(1-2-3)
CSP67-1xx วิชากีฬาและสุขภาพ	1(0-2-1)	MAG67-212 การออกแบบกราฟิกและอัต ลักษณ์	3(2-2-5)
MAG67-211 การออกแบบตัวละคร	4(3-2-7)	MAG67-215 การพัฒนาทัศนศิลป์สำหรับงาน แอนิเมชัน	4(2-4-6)
MAG67-213 แอนิเมชัน 2 มิติ	4(2-4-6)	MAG67-242 การควบคุมกระดุกสำหรับ แอนิเมชัน 3 มิติ	3(2-2-5)
MAG67-214 แอนิเมชัน 3 มิติ	4(2-4-6)	MAG67-243 เทคโนโลยีการจับภาพเคลื่อนไหว	3(1-4-4)
MAG67-241 การขึ้นรูป 3 มิติด้วยการปั้น	3(2-2-5)		
<b>รวม</b>	22 หน่วยกิต	<b>รวม</b>	20 หน่วยกิต

### ชั้นปีที่ 3

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
MAG67-251 พื้นผิว การจัดแสง และการประมวลผลภาพ	3(2-2-5)	MAG67-302 เสียงและดนตรีดิจิทัล	3(2-2-5)
MAG67-301 การตลาดดิจิทัลสำหรับผู้ประกอบการ	2 (2-0-4)	MAG67-303 สัมมนาสำหรับอินเทอร์เน็ต มัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม	2(2-0-4)
MAG67-304 โครงการสำหรับอินเทอร์เน็ต มัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 1	3(0-9-5)	MAG67-305 โครงการสำหรับอินเทอร์เน็ต มัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 2	4(0-12-6)
MAG67-311 กระบวนการผลิตแอนิเมชัน	4(2-4-6)	วิชาเลือกเสรี	2-6(x-x-x)
MAG67-341 แอนิเมชัน 3 มิติขั้นสูง	3(2-2-5)		
MAG67-391 เตรียมสหกิจศึกษา	1(0-2-1)		
<b>รวม</b>	<b>16 หน่วยกิต</b>	<b>รวม</b>	<b>11-15 หน่วยกิต</b>

### ชั้นปีที่ 4

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
MAG67-491 สหกิจศึกษา 1	6 (ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาไม่น้อยกว่า 40 ชั่วโมงต่อสัปดาห์)	MAG67-492 สหกิจศึกษา 2	6 (ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาไม่น้อยกว่า 40 ชั่วโมงต่อสัปดาห์)
<b>รวม</b>	<b>6 หน่วยกิต</b>	<b>รวม</b>	<b>6 หน่วยกิต</b>

4.3 หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาอินเทอร์แอกทีฟมีเดีย แอนิเมชัน และเกม วิชาเอกแอนิเมชัน วิชาโทวิช่วลเอฟเฟกต์ กรณีเลือกเรียนกลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ จำนวนหน่วยกิตรวม 120 หน่วยกิต

ชั้นปีที่ 1

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
GEN67-011 ภาษาไทยพื้นฐาน*	2(2-0-4)*	GEN67-122 ภาษาอังกฤษการฟัง-พูดสำหรับผู้ใช้ภาษาระดับต้น	3(2-3-6)
GEN67-021 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน*	2(2-0-4)*	GEN67-133 สุนทรียศาสตร์เพื่อคุณภาพชีวิต	2(1-2-3)
GEN67-111 ภาษาไทยเพื่อการนำเสนอ	2(2-0-4)	CSP67-1xx วิชากีฬาและสุขภาพ	1(0-2-1)
GEN67-121 ภาษาอังกฤษแบบบูรณาการสำหรับผู้ใช้ภาษาขั้นเริ่มต้นระดับสูง	3(2-3-6)	MAG67-105 การขึ้นรูป 3 มิติ	4(2-4-6)
INF67-171 เทคโนโลยีสารสนเทศในยุคดิจิทัล	1(1-0-2)	MAG67-111 การวาดและลงสีดิจิทัล	3(2-2-5)
MAG67-101 อุตสาหกรรมแอนิเมชันและดิจิทัลเกม	2(2-0-4)	MAG67-112 การเขียนบทและการเขียนบทภาพ	4(3-2-7)
MAG67-102 การแก้ปัญหา	3(3-0-6)	MAG67-151 หัวข้อพิเศษด้านแอนิเมชันและวิช่วลเอฟเฟกต์	3(2-2-5)
MAG67-103 การคิดเชิงออกแบบ	3(3-0-6)		
MAG67-104 องค์ประกอบศิลป์	4(3-2-7)		
<b>รวม</b>	<b>18 หน่วยกิต</b>	<b>รวม</b>	<b>20 หน่วยกิต</b>

หมายเหตุ \* หมายถึงรายวิชาที่ไม่คิดหน่วยกิต

**ชั้นปีที่ 2**

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
GEN67-123 ภาษาอังกฤษการอ่าน-เขียน สำหรับผู้ใช้ภาษาระดับต้น	3(2-2-5)	GEN67-124 ภาษาอังกฤษเพื่อการพูดในที่ สาธารณะและการนำเสนอสำหรับผู้ใช้ภาษาชั้น อิสระ	3(2-2-5)
GEN67-141 การแสวงหาความรู้และการวิจัย เบื้องต้น	2(2-0-4)	GEN67-142 การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและ สภาวะโลกร้อน	2(1-2-3)
INF67-173 การใช้ซอฟต์แวร์ตารางคำนวณ เพื่อการวิเคราะห์ข้อมูล	1(0-2-1)	GEN67-162 การวางแผนการเงินและการ จัดการชีวิต	2(1-2-3)
CSP67-1xx วิชากีฬาและสุขภาพ	1(0-2-1)	MAG67-212 การออกแบบกราฟิกและอัต ลักษณ์	3(2-2-5)
MAG67-211 การออกแบบตัวละคร	4(3-2-7)	MAG67-215 การพัฒนาทัศนศิลป์สำหรับงาน แอนิเมชัน	4(2-4-6)
MAG67-213 แอนิเมชัน 2 มิติ	4(2-4-6)	MAG67-251 พื้นผิว การจัดแสง และการ ประมวลผลภาพ	3(2-2-5)
MAG67-214 แอนิเมชัน 3 มิติ	4(2-4-6)	MAG67-252 การขึ้นรูป 3 มิติเชิงกระบวนการ	3(2-2-5)
<b>รวม</b>	19 หน่วยกิต	<b>รวม</b>	20 หน่วยกิต

### ชั้นปีที่ 3

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
MAG67-301 การตลาดดิจิทัลสำหรับผู้ประกอบการ	2 (2-0-4)	MAG67-302 เสียงและดนตรีดิจิทัล	3(2-2-5)
MAG67-304 โครงการงานสำหรับอินเทอร์เน็ต มัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 1	3(0-9-5)	MAG67-303 สัมมนาสำหรับอินเทอร์เน็ต มัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม	2(2-0-4)
MAG67-311 กระบวนการผลิตแอนิเมชัน	4(2-4-6)	MAG67-305 โครงการงานสำหรับอินเทอร์เน็ต มัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 2	4(0-12-6)
MAG67-253 เทคนิคพิเศษสำหรับงานแอนิเมชัน 3 มิติ	3(2-2-5)	วิชาเลือกเสรี	2-6(x-x-x)
MAG67-351 กระบวนการหลังการผลิตและเทคนิคพิเศษด้านภาพ	3(2-2-5)		
MAG67-391 เตรียมสหกิจศึกษา	1(0-2-1)		
<b>รวม</b>	<b>16 หน่วยกิต</b>	<b>รวม</b>	<b>11-15 หน่วยกิต</b>

### ชั้นปีที่ 4

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
MAG67-491 สหกิจศึกษา 1	6 (ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาไม่น้อยกว่า 40 ชั่วโมงต่อสัปดาห์)	MAG67-492 สหกิจศึกษา 2	6 (ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาไม่น้อยกว่า 40 ชั่วโมงต่อสัปดาห์)
<b>รวม</b>	<b>6 หน่วยกิต</b>	<b>รวม</b>	<b>6 หน่วยกิต</b>

4.4 หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาอินเทอร์แอกทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม วิชาเอกแอนิเมชัน วิชา  
โทการออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ กรณีเลือกเรียนกลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ จำนวนหน่วยกิตรวม 120 หน่วยกิต

ชั้นปีที่ 1

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
GEN67-011 ภาษาไทยพื้นฐาน*	2(2-0-4)*	GEN67-122 ภาษาอังกฤษการฟัง-พูดสำหรับ ผู้ใช้ภาษาระดับต้น	3(2-3-6)
GEN67-021 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน*	2(2-0-4)*	GEN67-133 สุนทรียศาสตร์เพื่อคุณภาพชีวิต	2(1-2-3)
GEN67-111 ภาษาไทยเพื่อการนำเสนอ	2(2-0-4)	CSP67-1xx วิชากีฬาและสุขภาพ	1(0-2-1)
GEN67-121 ภาษาอังกฤษแบบบูรณาการ สำหรับผู้ใช้ภาษาชั้นเริ่มต้นระดับสูง	3(2-3-6)	MAG67-105 การขึ้นรูป 3 มิติ	4(2-4-6)
INF67-171 เทคโนโลยีสารสนเทศในยุคดิจิทัล	1(1-0-2)	MAG67-111 การวาดและลงสีดิจิทัล	3(2-2-5)
MAG67-101 อุตสาหกรรมแอนิเมชันและ ดิจิทัลเกม	2(2-0-4)	MAG67-112 การเขียนบทและการเขียนบท ภาพ	4(3-2-7)
MAG67-102 การแก้ปัญหา	3(3-0-6)	MAG67-161 การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้	3(3-0-6)
MAG67-103 การคิดเชิงออกแบบ	3(3-0-6)		
MAG67-104 องค์กรประกอบศิลป์	4(3-2-7)		
<b>รวม</b>	<b>18 หน่วยกิต</b>	<b>รวม</b>	<b>20 หน่วยกิต</b>

หมายเหตุ \* หมายถึงรายวิชาที่ไม่คิดหน่วยกิต

**ชั้นปีที่ 2**

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
GEN67-123 ภาษาอังกฤษการอ่าน-เขียน สำหรับผู้ใช้ภาษาระดับต้น	3(2-2-5)	GEN67-124 ภาษาอังกฤษเพื่อการพูดในที่ สาธารณะและการนำเสนอสำหรับผู้ใช้ภาษาชั้น อิสระ	3(2-2-5)
GEN67-141 การแสวงหาความรู้และการวิจัย เบื้องต้น	2(2-0-4)	GEN67-142 การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและ สภาวะโลกร้อน	2(1-2-3)
INF67-173 การใช้ซอฟต์แวร์ตารางคำนวณ เพื่อการวิเคราะห์ข้อมูล	1(0-2-1)	GEN67-162 การวางแผนการเงินและการ จัดการชีวิต	2(1-2-3)
CSP67-1xx วิชากีฬาและสุขภาพ	1(0-2-1)	MAG67-212 การออกแบบกราฟิกและอัต ลักษณ์	3(2-2-5)
MAG67-211 การออกแบบตัวละคร	4(3-2-7)	MAG67-215 การพัฒนาทัศนศิลป์สำหรับงาน แอนิเมชัน	4(2-4-6)
MAG67-213 แอนิเมชัน 2 มิติ	4(2-4-6)	MAG67-262 การออกแบบอิมเมอร์ซีฟ	4(3-2-7)
MAG67-214 แอนิเมชัน 3 มิติ	4(2-4-6)		
<b>รวม</b>	19 หน่วยกิต	<b>รวม</b>	18 หน่วยกิต

### ชั้นปีที่ 3

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
MAG67-261 การออกแบบส่วนต่อประสานกับผู้ใช้	4(3-2-7)	MAG67-302 เสียงและดนตรีดิจิทัล	3(2-2-5)
MAG67-301 การตลาดดิจิทัลสำหรับผู้ประกอบการ	2 (2-0-4)	MAG67-303 สัมมนาสำหรับอินเทอร์เน็ตที่ฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม	2(2-0-4)
MAG67-304 โครงการสำหรับอินเทอร์เน็ตที่ฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 1	3(0-9-5)	MAG67-305 โครงการสำหรับอินเทอร์เน็ตที่ฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 2	4(0-12-6)
MAG67-311 กระบวนการผลิตแอนิเมชัน	4(2-4-6)	วิชาเลือกเสรี	2-6(x-x-x)
MAG67-361 การจัดการโครงการอินเทอร์เน็ตที่ฟมัลติมีเดีย	4(3-2-7)		
MAG67-391 เตรียมสหกิจศึกษา	1(0-2-1)		
<b>รวม</b>	<b>18 หน่วยกิต</b>	<b>รวม</b>	<b>11-15 หน่วยกิต</b>

### ชั้นปีที่ 4

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
MAG67-491 สหกิจศึกษา 1	6 (ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาไม่น้อยกว่า 40 ชั่วโมงต่อสัปดาห์)	MAG67-492 สหกิจศึกษา 2	6 (ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาไม่น้อยกว่า 40 ชั่วโมงต่อสัปดาห์)
<b>รวม</b>	<b>6 หน่วยกิต</b>	<b>รวม</b>	<b>6 หน่วยกิต</b>

4.5 หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาอินเทอร์แอกทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม วิชาเอกดิจิทัลเกม วิชาโทแอนิเมชันสองมิติ กรณีเลือกเรียนกลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ จำนวนหน่วยกิตรวม 120 หน่วยกิต

ชั้นปีที่ 1

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
GEN67-011 ภาษาไทยพื้นฐาน*	2(2-0-4)*	GEN67-122 ภาษาอังกฤษการฟัง-พูดสำหรับผู้ ใช้ภาษาระดับต้น	3(2-3-6)
GEN67-021 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน*	2(2-0-4)*	GEN67-133 สุนทรียศาสตร์เพื่อคุณภาพชีวิต	2(1-2-3)
GEN67-111 ภาษาไทยเพื่อการนำเสนอ	2(2-0-4)	CSP67-1xx วิชากีฬาและสุขภาวะ	1(0-2-1)
GEN67-121 ภาษาอังกฤษแบบบูรณาการ สำหรับผู้ใช้ภาษาขั้นเริ่มต้นระดับสูง	3(2-3-6)	MAG67-105 การขึ้นรูป 3 มิติ	4(2-4-6)
INF67-171 เทคโนโลยีสารสนเทศในยุคดิจิทัล	1(1-0-2)	MAG67-121 ขั้นตอนวิธีเบื้องต้น	3(3-0-6)
MAG67-101 อุตสาหกรรมแอนิเมชันและ ดิจิทัลเกม	2(2-0-4)	MAG67-122 คณิตศาสตร์สำหรับเกมและ แอนิเมชัน	3(2-2-5)
MAG67-102 การแก้ปัญหา	3(3-0-6)	MAG67-131 การวาดเส้นพื้นฐาน	4(3-2-7)
MAG67-103 การคิดเชิงออกแบบ	3(3-0-6)		
MAG67-104 องค์ประกอบศิลป์	4(3-2-7)		
<b>รวม</b>	<b>18 หน่วยกิต</b>	<b>รวม</b>	<b>20 หน่วยกิต</b>

หมายเหตุ \* หมายถึงรายวิชาที่ไม่คิดหน่วยกิต

**ชั้นปีที่ 2**

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
GEN67-123 ภาษาอังกฤษการอ่าน-เขียน สำหรับผู้ใช้ภาษาระดับต้น	3(2-2-5)	GEN67-124 ภาษาอังกฤษเพื่อการพูดในที่ สาธารณะและการนำเสนอสำหรับผู้ใช้ภาษาชั้น อิสระ	3(2-2-5)
GEN67-141 การแสวงหาความรู้และการวิจัย เบื้องต้น	2(2-0-4)	GEN67-142 การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและ สภาวะโลกร้อน	2(1-2-3)
INF67-173 การใช้ซอฟต์แวร์ตารางคำนวณ เพื่อการวิเคราะห์ข้อมูล	1(0-2-1)	GEN67-162 การวางแผนการเงินและการ จัดการชีวิต	2(1-2-3)
CSP67-1xx วิชากีฬาและสุขภาพ	1(0-2-1)	MAG67-212 การออกแบบกราฟิกและอัต ลักษณ์	3(2-2-5)
MAG67-221 การออกแบบเกม	3(2-2-5)	MAG67-223 โครงสร้างข้อมูลสำหรับการ พัฒนาเกม	4(3-2-7)
MAG67-222 การโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์	4(3-2-7)	MAG67-231 ภาพประกอบดิจิทัล	4(3-2-7)
MAG67-232 การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว	4(3-2-7)		
MAG67-241 การขึ้นรูป 3 มิติด้วยการปั้น	3(2-2-5)		
<b>รวม</b>	21 หน่วยกิต	<b>รวม</b>	18 หน่วยกิต

### ชั้นปีที่ 3

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
MAG67-301 การตลาดดิจิทัลสำหรับผู้ประกอบการ	2(2-0-4)	MAG67-302 เสียงและดนตรีดิจิทัล	3(2-2-5)
MAG67-304 โครงการสำหรับอินเทอร์เน็ตมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 1	3(0-9-5)	MAG67-303 สัมมนาสำหรับอินเทอร์เน็ตมีเดีย แอนิเมชัน และเกม	2(2-0-4)
MAG67-321 ฐานข้อมูลสำหรับการพัฒนาเกม	3(2-2-5)	MAG67-305 โครงการสำหรับอินเทอร์เน็ตมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 2	4(0-12-6)
MAG67-322 การโปรแกรมเกมออนไลน์	4(3-2-7)	วิชาเลือกเสรี	2-6(x-x-x)
MAG67-323 หัวข้อพิเศษด้านดิจิทัลเกม	3(2-2-5)		
MAG67-391 เตรียมสหกิจศึกษา	1(0-2-1)		
<b>รวม</b>	<b>16 หน่วยกิต</b>	<b>รวม</b>	<b>11-15 หน่วยกิต</b>

### ชั้นปีที่ 4

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
MAG67-491 สหกิจศึกษา 1	6 (ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาไม่น้อยกว่า 40 ชั่วโมงต่อสัปดาห์)	MAG67-492 สหกิจศึกษา 2	6 (ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาไม่น้อยกว่า 40 ชั่วโมงต่อสัปดาห์)
<b>รวม</b>	<b>6 หน่วยกิต</b>	<b>รวม</b>	<b>6 หน่วยกิต</b>

4.6 หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาอินเทอร์แอกทีฟมีเดีย แอนิเมชัน และเกม วิชาเอกดิจิทัลเกม วิชาโทแอนิเมชันสามมิติ กรณีเลือกเรียนกลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ จำนวนหน่วยกิตรวม 120 หน่วยกิต

ชั้นปีที่ 1

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
GEN67-011 ภาษาไทยพื้นฐาน*	2(2-0-4)*	GEN67-122 ภาษาอังกฤษการฟัง-พูดสำหรับผู้ ใช้ภาษาระดับต้น	3(2-3-6)
GEN67-021 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน*	2(2-0-4)*	GEN67-133 สุนทรียศาสตร์เพื่อคุณภาพชีวิต	2(1-2-3)
GEN67-111 ภาษาไทยเพื่อการนำเสนอ	2(2-0-4)	CSP67-1xx วิชากีฬาและสุขภาพ	1(0-2-1)
GEN67-121 ภาษาอังกฤษแบบบูรณาการ สำหรับผู้ใช้ภาษาขั้นเริ่มต้นระดับสูง	3(2-3-6)	MAG67-105 การขึ้นรูป 3 มิติ	4(2-4-6)
INF67-171 เทคโนโลยีสารสนเทศในยุคดิจิทัล	1(1-0-2)	MAG67-121 ขั้นตอนวิธีเบื้องต้น	3(3-0-6)
MAG67-101 อุตสาหกรรมแอนิเมชันและ ดิจิทัลเกม	2(2-0-4)	MAG67-122 คณิตศาสตร์สำหรับเกมและ แอนิเมชัน	3(2-2-5)
MAG67-102 การแก้ปัญหา	3(3-0-6)	MAG67-212 การออกแบบกราฟิกและอัต ลักษณ์	3(2-2-5)
MAG67-103 การคิดเชิงออกแบบ	3(3-0-6)		
MAG67-104 องค์ประกอบศิลป์	4(3-2-7)		
<b>รวม</b>	<b>18 หน่วยกิต</b>	<b>รวม</b>	<b>19 หน่วยกิต</b>

หมายเหตุ \* หมายถึงรายวิชาที่ไม่คิดหน่วยกิต

**ชั้นปีที่ 2**

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
GEN67-123 ภาษาอังกฤษการอ่าน-เขียน สำหรับผู้ใช้ภาษาระดับต้น	3(2-2-5)	GEN67-124 ภาษาอังกฤษเพื่อการพูดในที่ สาธารณะและการนำเสนอสำหรับผู้ใช้ภาษาชั้น อิสระ	3(2-2-5)
GEN67-141 การแสวงหาความรู้และการวิจัย เบื้องต้น	2(2-0-4)	GEN67-142 การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและ สภาวะโลกร้อน	2(1-2-3)
INF67-173 การใช้ซอฟต์แวร์ตารางคำนวณ เพื่อการวิเคราะห์ข้อมูล	1(0-2-1)	GEN67-162 การวางแผนการเงินและการ จัดการชีวิต	2(1-2-3)
CSP67-1xx วิชากีฬาและสุขภาพ	1(0-2-1)	MAG67-223 โครงสร้างข้อมูลสำหรับการ พัฒนาเกม	4(3-2-7)
MAG67-221 การออกแบบเกม	3(2-2-5)	MAG67-242 การควบคุมกระตุกสำหรับ แอนิเมชัน 3 มิติ	3(2-2-5)
MAG67-222 การโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์	4(3-2-7)	MAG67-243 เทคโนโลยีการจับภาพเคลื่อนไหว	3(2-2-5)
MAG67-241 การขึ้นรูป 3 มิติด้วยการปั้น	3(2-2-5)		
MAG67-251 พื้นผิว การจัดแสง และการ ประมวลผลภาพ	3(2-2-5)		
<b>รวม</b>	20 หน่วยกิต	<b>รวม</b>	17 หน่วยกิต

### ชั้นปีที่ 3

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
MAG67-301 การตลาดดิจิทัลสำหรับผู้ประกอบการ	2(2-0-4)	MAG67-302 เสียงและดนตรีดิจิทัล	3(2-2-5)
MAG67-304 โครงการสำหรับอินเทอร์เน็ตมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 1	3(0-9-5)	MAG67-303 สัมมนาสำหรับอินเทอร์เน็ตมีเดีย แอนิเมชัน และเกม	2(2-0-4)
MAG67-321 ฐานข้อมูลสำหรับการพัฒนาเกม	3(2-2-5)	MAG67-305 โครงการสำหรับอินเทอร์เน็ตมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 2	4(0-12-6)
MAG67-322 การโปรแกรมเกมออนไลน์	4(3-2-7)	วิชาเลือกเสรี	2-6(x-x-x)
MAG67-323 หัวข้อพิเศษด้านดิจิทัลเกม	3(2-2-5)		
MAG67-341 แอนิเมชัน 3 มิติขั้นสูง	3(2-2-5)		
MAG67-391 เตรียมสหกิจศึกษา	1(0-2-1)		
<b>รวม</b>	19 หน่วยกิต	<b>รวม</b>	11-15 หน่วยกิต

### ชั้นปีที่ 4

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
MAG67-491 สหกิจศึกษา 1	6 (ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาไม่น้อยกว่า 40 ชั่วโมงต่อสัปดาห์)	MAG67-492 สหกิจศึกษา 2	6 (ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาไม่น้อยกว่า 40 ชั่วโมงต่อสัปดาห์)
<b>รวม</b>	6 หน่วยกิต	<b>รวม</b>	6 หน่วยกิต

4.7 หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาอินเทอร์แอกทีฟมีเดีย แอนิเมชัน และเกม วิชาเอกดิจิทัลเกม วิชาโทวิชาลอฟเฟกต์ กรณีเลือกเรียนกลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ จำนวนหน่วยกิตรวม 120 หน่วยกิต

ชั้นปีที่ 1

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
GEN67-011 ภาษาไทยพื้นฐาน*	2(2-0-4)*	GEN67-122 ภาษาอังกฤษการฟัง-พูดสำหรับผู้ ใช้ภาษาระดับต้น	3(2-3-6)
GEN67-021 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน*	2(2-0-4)*	GEN67-133 สุนทรียศาสตร์เพื่อคุณภาพชีวิต	2(1-2-3)
GEN67-111 ภาษาไทยเพื่อการนำเสนอ	2(2-0-4)	CSP67-1xx วิชากีฬาและสุขภาพ	1(0-2-1)
GEN67-121 ภาษาอังกฤษแบบบูรณาการ สำหรับผู้ใช้ภาษาขั้นเริ่มต้นระดับสูง	3(2-3-6)	MAG67-105 การขึ้นรูป 3 มิติ	4(2-4-6)
INF67-171 เทคโนโลยีสารสนเทศในยุคดิจิทัล	1(1-0-2)	MAG67-121 ขั้นตอนวิธีเบื้องต้น	3(3-0-6)
MAG67-101 อุตสาหกรรมแอนิเมชันและ ดิจิทัลเกม	2(2-0-4)	MAG67-122 คณิตศาสตร์สำหรับเกมและ แอนิเมชัน	3(2-2-5)
MAG67-102 การแก้ปัญหา	3(3-0-6)	MAG67-212 การออกแบบกราฟิกและอัต ลักษณ์	3(2-2-5)
MAG67-103 การคิดเชิงออกแบบ	3(3-0-6)		
MAG67-104 องค์กรประกอบศิลป์	4(3-2-7)		
<b>รวม</b>	<b>18 หน่วยกิต</b>	<b>รวม</b>	<b>19 หน่วยกิต</b>

หมายเหตุ \* หมายถึงรายวิชาที่ไม่คิดหน่วยกิต

**ชั้นปีที่ 2**

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
GEN67-123 ภาษาอังกฤษการอ่าน-เขียน สำหรับผู้ใช้ภาษาระดับต้น	3(2-2-5)	GEN67-124 ภาษาอังกฤษเพื่อการพูดในที่ สาธารณะและการนำเสนอสำหรับผู้ใช้ภาษาชั้น อิสระ	3(2-2-5)
GEN67-141 การแสวงหาความรู้และการวิจัย เบื้องต้น	2(2-0-4)	GEN67-142 การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและ สภาวะโลกร้อน	2(1-2-3)
INF67-173 การใช้ซอฟต์แวร์ตารางคำนวณ เพื่อการวิเคราะห์ข้อมูล	1(0-2-1)	GEN67-162 การวางแผนการเงินและการ จัดการชีวิต	2(1-2-3)
CSP67-1xx วิชากีฬาและสุขภาพ	1(0-2-1)	MAG67-151 หัวข้อพิเศษด้านแอนิเมชันและ วิชวลเอฟเฟกต์	3(2-2-5)
MAG67-221 การออกแบบเกม	3(2-2-5)	MAG67-223 โครงสร้างข้อมูลสำหรับการ พัฒนาเกม	4(3-2-7)
MAG67-222 การโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์	4(3-2-7)	MAG67-252 การขึ้นรูป 3 มิติเชิงกระบวนการ	3(2-2-5)
MAG67-251 พื้นผิว การจัดแสง และการ ประมวลผลภาพ	3(2-2-5)		
MAG67-253 เทคนิคพิเศษสำหรับงาน แอนิเมชัน 3 มิติ	3(2-2-5)		
<b>รวม</b>	20 หน่วยกิต	<b>รวม</b>	17 หน่วยกิต

### ชั้นปีที่ 3

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
MAG67-301 การตลาดดิจิทัลสำหรับผู้ประกอบการ	2 (2-0-4)	MAG67-302 เสียงและดนตรีดิจิทัล	3(2-2-5)
MAG67-304 โครงการสำหรับอินเทอร์เน็ตมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 1	3(0-9-5)	MAG67-303 สัมมนาสำหรับอินเทอร์เน็ตมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม	2(2-0-4)
MAG67-321 ฐานข้อมูลสำหรับการพัฒนาเกม	3(2-2-5)	MAG67-305 โครงการสำหรับอินเทอร์เน็ตมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 2	4(0-12-6)
MAG67-322 การโปรแกรมเกมออนไลน์	4(3-2-7)	วิชาเลือกเสรี	2-6(x-x-x)
MAG67-323 หัวข้อพิเศษด้านดิจิทัลเกม	3(2-2-5)		
MAG67-351 กระบวนการหลังการผลิตและเทคนิคพิเศษด้านภาพ	3(2-2-5)		
MAG67-391 เตรียมสหกิจศึกษา	1(0-2-1)		
<b>รวม</b>	<b>19 หน่วยกิต</b>	<b>รวม</b>	<b>11-15 หน่วยกิต</b>

### ชั้นปีที่ 4

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
MAG67-491 สหกิจศึกษา 1	6 (ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาไม่น้อยกว่า 40 ชั่วโมงต่อสัปดาห์)	MAG67-492 สหกิจศึกษา 2	6 (ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาไม่น้อยกว่า 40 ชั่วโมงต่อสัปดาห์)
<b>รวม</b>	<b>6 หน่วยกิต</b>	<b>รวม</b>	<b>6 หน่วยกิต</b>

4.8 หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาอินเทอร์แอกทีฟมีเดีย แอนิเมชัน และเกม วิชาเอกดิจิทัลเกม วิชา  
โทการออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ กรณีเลือกเรียนกลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ จำนวนหน่วยกิตรวม 120 หน่วยกิต

ชั้นปีที่ 1

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
GEN67-011 ภาษาไทยพื้นฐาน*	2(2-0-4)*	GEN67-122 ภาษาอังกฤษการฟัง-พูดสำหรับผู้ ใช้ภาษาระดับต้น	3(2-3-6)
GEN67-021 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน*	2(2-0-4)*	GEN67-133 สุนทรียศาสตร์เพื่อคุณภาพชีวิต	2(1-2-3)
GEN67-111 ภาษาไทยเพื่อการนำเสนอ	2(2-0-4)	CSP67-1xx วิชากีฬาและสุขภาพ	1(0-2-1)
GEN67-121 ภาษาอังกฤษแบบบูรณาการ สำหรับผู้ใช้ภาษาขั้นเริ่มต้นระดับสูง	3(2-3-6)	MAG67-105 การขึ้นรูป 3 มิติ	4(2-4-6)
INF67-171 เทคโนโลยีสารสนเทศในยุคดิจิทัล	1(1-0-2)	MAG67-121 ขั้นตอนวิธีเบื้องต้น	3(3-0-6)
MAG67-101 อุตสาหกรรมแอนิเมชันและ ดิจิทัลเกม	2(2-0-4)	MAG67-122 คณิตศาสตร์สำหรับเกมและ แอนิเมชัน	3(2-2-5)
MAG67-102 การแก้ปัญหา	3(3-0-6)	MAG67-161 การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้	3(3-0-6)
MAG67-103 การคิดเชิงออกแบบ	3(3-0-6)		
MAG67-104 องค์กรประกอบศิลป์	4(3-2-7)		
<b>รวม</b>	<b>18 หน่วยกิต</b>	<b>รวม</b>	<b>19 หน่วยกิต</b>

หมายเหตุ \* หมายถึงรายวิชาที่ไม่คิดหน่วยกิต

**ชั้นปีที่ 2**

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
GEN67-123 ภาษาอังกฤษการอ่าน-เขียน สำหรับผู้ใช้ภาษาระดับต้น	3(2-2-5)	GEN67-124 ภาษาอังกฤษเพื่อการพูดในที่ สาธารณะและการนำเสนอสำหรับผู้ใช้ภาษาชั้น อิสระ	3(2-2-5)
GEN67-141 การแสวงหาความรู้และการวิจัย เบื้องต้น	2(2-0-4)	GEN67-142 การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและ สภาวะโลกร้อน	2(1-2-3)
INF67-173 การใช้ซอฟต์แวร์ตารางคำนวณ เพื่อการวิเคราะห์ข้อมูล	1(0-2-1)	GEN67-162 การวางแผนการเงินและการ จัดการชีวิต	2(1-2-3)
CSP67-1xx วิชากีฬาและสุขภาพ	1(0-2-1)	MAG67-212 การออกแบบกราฟิกและอัต ลักษณ์	3(2-2-5)
MAG67-221 การออกแบบเกม	3(2-2-5)	MAG67-223 โครงสร้างข้อมูลสำหรับการ พัฒนาเกม	4(3-2-7)
MAG67-222 การโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์	4(3-2-7)	MAG67-262 การออกแบบอิมเมอร์ซีฟ	4(3-2-7)
MAG67-261 การออกแบบส่วนต่อประสานกับ ผู้ใช้	4(3-2-7)		
<b>รวม</b>	18 หน่วยกิต	<b>รวม</b>	18 หน่วยกิต

### ชั้นปีที่ 3

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
MAG67-301 การตลาดดิจิทัลสำหรับผู้ประกอบการ	2(2-0-4)	MAG67-302 เสียงและดนตรีดิจิทัล	3(2-2-5)
MAG67-304 โครงการสำหรับอินเทอร์เน็ตมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 1	3(0-9-5)	MAG67-303 สัมมนาสำหรับอินเทอร์เน็ตมีเดีย แอนิเมชัน และเกม	2(2-0-4)
MAG67-321 ฐานข้อมูลสำหรับการพัฒนาเกม	3(2-2-5)	MAG67-305 โครงการสำหรับอินเทอร์เน็ตมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 2	4(0-12-6)
MAG67-322 การโปรแกรมเกมออนไลน์	4(3-2-7)	วิชาเลือกเสรี	2-6(x-x-x)
MAG67-323 หัวข้อพิเศษด้านดิจิทัลเกม	3(2-2-5)		
MAG67-361 การจัดการโครงการอินเทอร์เน็ตมีเดีย	4(3-2-7)		
MAG67-391 เตรียมสหกิจศึกษา	1(0-2-1)		
<b>รวม</b>	20 หน่วยกิต	<b>รวม</b>	11-15 หน่วยกิต

### ชั้นปีที่ 4

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
MAG67-491 สหกิจศึกษา 1	6 (ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาไม่น้อยกว่า 40 ชั่วโมงต่อสัปดาห์)	MAG67-492 สหกิจศึกษา 2	6 (ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาไม่น้อยกว่า 40 ชั่วโมงต่อสัปดาห์)
<b>รวม</b>	6 หน่วยกิต	<b>รวม</b>	6 หน่วยกิต

4.9 หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาอินเทอร์แอกทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม วิชาเอกแอนิเมชัน  
วิชาโทแอนิเมชันสองมิติ กรณีเลือกเรียนกลุ่มวิชาภาษาจีน จำนวนหน่วยกิตรวม 120 หน่วยกิต

ชั้นปีที่ 1

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
GEN67-011 ภาษาไทยพื้นฐาน*	2(2-0-4)*	CHI67-121 ภาษาจีนพื้นฐาน	3(2-2-5)
GEN67-021 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน*	2(2-0-4)*	GEN67-133 สุนทรียศาสตร์เพื่อคุณภาพชีวิต	2(1-2-3)
GEN67-111 ภาษาไทยเพื่อการนำเสนอ	2(2-0-4)	CSP67-1xx วิชากีฬาและสุขภาวะ	1(0-2-1)
GEN67-121 ภาษาอังกฤษแบบบูรณาการ สำหรับผู้ใช้ภาษาชั้นเริ่มต้นระดับสูง	3(2-3-6)	MAG67-105 การขึ้นรูป 3 มิติ	4(2-4-6)
INF67-171 เทคโนโลยีสารสนเทศในยุคดิจิทัล	1(1-0-2)	MAG67-111 การวาดและลงสีดิจิทัล	3(2-2-5)
MAG67-101 อุตสาหกรรมแอนิเมชันและ ดิจิทัลเกม	2(2-0-4)	MAG67-112 การเขียนบทและการเขียนบท ภาพ	4(3-2-7)
MAG67-102 การแก้ปัญหา	3(3-0-6)	MAG67-131 การวาดเส้นพื้นฐาน	4(3-2-7)
MAG67-103 การคิดเชิงออกแบบ	3(3-0-6)		
MAG67-104 องค์กรประกอบศิลป์	4(3-2-7)		
<b>รวม</b>	<b>18 หน่วยกิต</b>	<b>รวม</b>	<b>21 หน่วยกิต</b>

หมายเหตุ \* หมายถึงรายวิชาที่ไม่คิดหน่วยกิต

**ชั้นปีที่ 2**

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
CHI67-122 ภาษาจีนสำหรับชีวิตประจำวัน	3(2-2-5)	CHI67-123 ภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร	3(2-2-5)
GEN67-141 การแสวงหาความรู้และการวิจัยเบื้องต้น	2(2-0-4)	GEN67-142 การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและสภาวะโลกร้อน	2(1-2-3)
INF67-173 การใช้ซอฟต์แวร์ตารางคำนวณเพื่อการวิเคราะห์ข้อมูล	1(0-2-1)	GEN67-162 การวางแผนการเงินและการจัดการชีวิต	2(1-2-3)
CSP67-1xx วิชากีฬาและสุขภาพ	1(0-2-1)	MAG67-212 การออกแบบกราฟิกและอัตลักษณ์	3(2-2-5)
MAG67-211 การออกแบบตัวละคร	4(3-2-7)	MAG67-215 การพัฒนาทัศนศิลป์สำหรับงานแอนิเมชัน	4(2-4-6)
MAG67-213 แอนิเมชัน 2 มิติ	4(2-4-6)	MAG67-231 ภาพประกอบดิจิทัล	4(3-2-7)
MAG67-214 แอนิเมชัน 3 มิติ	4(2-4-6)		
<b>รวม</b>	19 หน่วยกิต	<b>รวม</b>	18 หน่วยกิต

### ชั้นปีที่ 3

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
MAG67-232 การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว	4(3-2-7)	MAG67-302 เสียงและดนตรีดิจิทัล	3(2-2-5)
MAG67-241 การขึ้นรูป 3 มิติด้วยการปั้น	3(2-2-5)	MAG67-303 สัมมนาสำหรับอินเทอร์เน็ตออฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม	2(2-0-4)
MAG67-301 การตลาดดิจิทัลสำหรับผู้ประกอบการ	2 (2-0-4)	MAG67-305 โครงการงานสำหรับอินเทอร์เน็ตออฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 2	4(0-12-6)
MAG67-304 โครงการงานสำหรับอินเทอร์เน็ตออฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 1	3(0-9-5)	วิชาเลือกเสรี	2-6(x-x-x)
MAG67-311 กระบวนการผลิตแอนิเมชัน	4(2-4-6)		
MAG67-391 เตรียมสหกิจศึกษา	1(0-2-1)		
<b>รวม</b>	<b>17 หน่วยกิต</b>	<b>รวม</b>	<b>11-15 หน่วยกิต</b>

### ชั้นปีที่ 4

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
MAG67-491 สหกิจศึกษา 1	6 (ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาไม่น้อยกว่า 40 ชั่วโมงต่อสัปดาห์)	MAG67-492 สหกิจศึกษา 2	6 (ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาไม่น้อยกว่า 40 ชั่วโมงต่อสัปดาห์)
<b>รวม</b>	<b>6 หน่วยกิต</b>	<b>รวม</b>	<b>6 หน่วยกิต</b>

4.10 หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาอินเทอร์แอกทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม วิชาเอกแอนิเมชัน  
วิชาโทแอนิเมชันสามมิติ กรณีเลือกเรียนกลุ่มวิชาภาษาจีน จำนวนหน่วยกิตรวม 120 หน่วยกิต

ชั้นปีที่ 1

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
GEN67-011 ภาษาไทยพื้นฐาน*	2(2-0-4)*	CHI67-121 ภาษาจีนพื้นฐาน	3(2-2-5)
GEN67-021 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน*	2(2-0-4)*	GEN67-133 สุนทรียศาสตร์เพื่อคุณภาพชีวิต	2(1-2-3)
GEN67-111 ภาษาไทยเพื่อการนำเสนอ	2(2-0-4)	CSP67-1xx วิชากีฬาและสุขภาวะ	1(0-2-1)
GEN67-121 ภาษาอังกฤษแบบบูรณาการ สำหรับผู้ใช้ภาษาชั้นเริ่มต้นระดับสูง	3(2-3-6)	MAG67-105 การขึ้นรูป 3 มิติ	4(2-4-6)
INF67-171 เทคโนโลยีสารสนเทศในยุคดิจิทัล	1(1-0-2)	MAG67-111 การวาดและลงสีดิจิทัล	3(2-2-5)
MAG67-101 อุตสาหกรรมแอนิเมชันและ ดิจิทัลเกม	2(2-0-4)	MAG67-112 การเขียนบทและการเขียนบท ภาพ	4(3-2-7)
MAG67-102 การแก้ปัญหา	3(3-0-6)		
MAG67-103 การคิดเชิงออกแบบ	3(3-0-6)		
MAG67-104 องค์กรประกอบศิลป์	4(3-2-7)		
<b>รวม</b>	<b>18 หน่วยกิต</b>	<b>รวม</b>	<b>17 หน่วยกิต</b>

หมายเหตุ \* หมายถึงรายวิชาที่ไม่คิดหน่วยกิต

**ชั้นปีที่ 2**

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
CHI67-122 ภาษาจีนสำหรับชีวิตประจำวัน	3(2-2-5)	CHI67-123 ภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร	3(2-2-5)
GEN67-141 การแสวงหาความรู้และการวิจัยเบื้องต้น	2(2-0-4)	GEN67-142 การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและสภาวะโลกร้อน	2(1-2-3)
INF67-173 การใช้ซอฟต์แวร์ตารางคำนวณเพื่อการวิเคราะห์ข้อมูล	1(0-2-1)	GEN67-162 การวางแผนการเงินและการจัดการชีวิต	2(1-2-3)
CSP67-1xx วิชากีฬาและสุขภาพ	1(0-2-1)	MAG67-212 การออกแบบกราฟิกและอัตลักษณ์	3(2-2-5)
MAG67-211 การออกแบบตัวละคร	4(3-2-7)	MAG67-215 การพัฒนาทัศนศิลป์สำหรับงานแอนิเมชัน	4(2-4-6)
MAG67-213 แอนิเมชัน 2 มิติ	4(2-4-6)	MAG67-242 การควบคุมกระดูกสำหรับแอนิเมชัน 3 มิติ	3(2-2-5)
MAG67-214 แอนิเมชัน 3 มิติ	4(2-4-6)	MAG67-243 เทคโนโลยีการจับภาพเคลื่อนไหว	3(1-4-4)
MAG67-241 การขึ้นรูป 3 มิติด้วยการปั้น	3(2-2-5)		
<b>รวม</b>	22 หน่วยกิต	<b>รวม</b>	20 หน่วยกิต

### ชั้นปีที่ 3

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
MAG67-251 พื้นผิว การจัดแสง และการประมวลผลภาพ	3(2-2-5)	MAG67-302 เสียงและดนตรีดิจิทัล	3(2-2-5)
MAG67-301 การตลาดดิจิทัลสำหรับผู้ประกอบการ	2 (2-0-4)	MAG67-303 สัมมนาสำหรับอินเทอร์เน็ต มัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม	2(2-0-4)
MAG67-304 โครงการสำหรับอินเทอร์เน็ต มัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 1	3(0-9-5)	MAG67-305 โครงการสำหรับอินเทอร์เน็ต มัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 2	4(0-12-6)
MAG67-311 กระบวนการผลิตแอนิเมชัน	4(2-4-6)	วิชาเลือกเสรี	2-6(x-x-x)
MAG67-341 แอนิเมชัน 3 มิติขั้นสูง	3(2-2-5)		
MAG67-391 เตรียมสหกิจศึกษา	1(0-2-1)		
<b>รวม</b>	<b>16 หน่วยกิต</b>	<b>รวม</b>	<b>11-15 หน่วยกิต</b>

### ชั้นปีที่ 4

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
MAG67-491 สหกิจศึกษา 1	6 (ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาไม่น้อยกว่า 40 ชั่วโมงต่อสัปดาห์)	MAG67-492 สหกิจศึกษา 2	6 (ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาไม่น้อยกว่า 40 ชั่วโมงต่อสัปดาห์)
<b>รวม</b>	<b>6 หน่วยกิต</b>	<b>รวม</b>	<b>6 หน่วยกิต</b>

4.11 หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาอินเทอร์แอกทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม วิชาเอกแอนิเมชัน  
วิชาโทวิชวลเอฟเฟกต์ กรณีเลือกเรียนกลุ่มวิชาภาษาจีน จำนวนหน่วยกิตรวม 120 หน่วยกิต

ชั้นปีที่ 1

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
GEN67-011 ภาษาไทยพื้นฐาน*	2(2-0-4)*	CHI67-121 ภาษาจีนพื้นฐาน	3(2-2-5)
GEN67-021 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน*	2(2-0-4)*	GEN67-133 สุนทรียศาสตร์เพื่อคุณภาพชีวิต	2(1-2-3)
GEN67-111 ภาษาไทยเพื่อการนำเสนอ	2(2-0-4)	CSP67-1xx วิชากีฬาและสุขภาพ	1(0-2-1)
GEN67-121 ภาษาอังกฤษแบบบูรณาการ สำหรับผู้ใช้ภาษาชั้นเริ่มต้นระดับสูง	3(2-3-6)	MAG67-105 การขึ้นรูป 3 มิติ	4(2-4-6)
INF67-171 เทคโนโลยีสารสนเทศในยุคดิจิทัล	1(1-0-2)	MAG67-111 การวาดและลงสีดิจิทัล	3(2-2-5)
MAG67-101 อุตสาหกรรมแอนิเมชันและ ดิจิทัลเกม	2(2-0-4)	MAG67-112 การเขียนบทและการเขียนบท ภาพ	4(3-2-7)
MAG67-102 การแก้ปัญหา	3(3-0-6)	MAG67-151 หัวข้อพิเศษด้านแอนิเมชันและ วิชวลเอฟเฟกต์	3(2-2-5)
MAG67-103 การคิดเชิงออกแบบ	3(3-0-6)		
MAG67-104 องค์กรประกอบศิลป์	4(3-2-7)		
<b>รวม</b>	<b>18 หน่วยกิต</b>	<b>รวม</b>	<b>20 หน่วยกิต</b>

หมายเหตุ \* หมายถึงรายวิชาที่ไม่คิดหน่วยกิต

**ชั้นปีที่ 2**

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
CHI67-122 ภาษาจีนสำหรับชีวิตประจำวัน	3(2-2-5)	CHI67-123 ภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร	3(2-2-5)
GEN67-141 การแสวงหาความรู้และการวิจัยเบื้องต้น	2(2-0-4)	GEN67-142 การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและสภาวะโลกร้อน	2(1-2-3)
INF67-173 การใช้ซอฟต์แวร์ตารางคำนวณเพื่อการวิเคราะห์ข้อมูล	1(0-2-1)	GEN67-162 การวางแผนการเงินและการจัดการชีวิต	2(1-2-3)
CSP67-1xx วิชากีฬาและสุขภาพ	1(0-2-1)	MAG67-212 การออกแบบกราฟิกและอัตลักษณ์	3(2-2-5)
MAG67-211 การออกแบบตัวละคร	4(3-2-7)	MAG67-215 การพัฒนาทัศนศิลป์สำหรับงานแอนิเมชัน	4(2-4-6)
MAG67-213 แอนิเมชัน 2 มิติ	4(2-4-6)	MAG67-251 พื้นผิว การจัดแสง และการประมวลผลภาพ	3(2-2-5)
MAG67-214 แอนิเมชัน 3 มิติ	4(2-4-6)	MAG67-252 การขึ้นรูป 3 มิติเชิงกระบวนการ	3(2-2-5)
<b>รวม</b>	19 หน่วยกิต	<b>รวม</b>	20 หน่วยกิต

### ชั้นปีที่ 3

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
MAG67-301 การตลาดดิจิทัลสำหรับผู้ประกอบการ	2 (2-0-4)	MAG67-302 เสียงและดนตรีดิจิทัล	3(2-2-5)
MAG67-304 โครงการสำหรับอินเทอร์เน็ต มัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 1	3(0-9-5)	MAG67-303 สัมมนาสำหรับอินเทอร์เน็ต มัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม	2(2-0-4)
MAG67-311 กระบวนการผลิตแอนิเมชัน	4(2-4-6)	MAG67-305 โครงการสำหรับอินเทอร์เน็ต มัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 2	4(0-12-6)
MAG67-253 เทคนิคพิเศษสำหรับงานแอนิเมชัน 3 มิติ	3(2-2-5)	วิชาเลือกเสรี	2-6(x-x-x)
MAG67-351 กระบวนการหลังการผลิตและเทคนิคพิเศษด้านภาพ	3(2-2-5)		
MAG67-391 เตรียมสหกิจศึกษา	1(0-2-1)		
<b>รวม</b>	16 หน่วยกิต	<b>รวม</b>	11-15 หน่วยกิต

### ชั้นปีที่ 4

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
MAG67-491 สหกิจศึกษา 1	6 (ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาไม่น้อยกว่า 40 ชั่วโมงต่อสัปดาห์)	MAG67-492 สหกิจศึกษา 2	6 (ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาไม่น้อยกว่า 40 ชั่วโมงต่อสัปดาห์)
<b>รวม</b>	6 หน่วยกิต	<b>รวม</b>	6 หน่วยกิต

4.12 หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาอินเทอร์แอกทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม วิชาเอกแอนิเมชัน  
วิชาโทการออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ กรณีเลือกเรียนกลุ่มวิชาภาษาจีน จำนวนหน่วยกิตรวม 120 หน่วยกิต

ชั้นปีที่ 1

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
GEN67-011 ภาษาไทยพื้นฐาน*	2(2-0-4)*	CHI67-121 ภาษาจีนพื้นฐาน	3(2-2-5)
GEN67-021 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน*	2(2-0-4)*	GEN67-133 สุนทรียศาสตร์เพื่อคุณภาพชีวิต	2(1-2-3)
GEN67-111 ภาษาไทยเพื่อการนำเสนอ	2(2-0-4)	CSP67-1xx วิชากีฬาและสุขภาพ	1(0-2-1)
GEN67-121 ภาษาอังกฤษแบบบูรณาการ สำหรับผู้ใช้ภาษาชั้นเริ่มต้นระดับสูง	3(2-3-6)	MAG67-105 การขึ้นรูป 3 มิติ	4(2-4-6)
INF67-171 เทคโนโลยีสารสนเทศในยุคดิจิทัล	1(1-0-2)	MAG67-111 การวาดและลงสีดิจิทัล	3(2-2-5)
MAG67-101 อุตสาหกรรมแอนิเมชันและ ดิจิทัลเกม	2(2-0-4)	MAG67-112 การเขียนบทและการเขียนบท ภาพ	4(3-2-7)
MAG67-102 การแก้ปัญหา	3(3-0-6)	MAG67-161 การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้	3(3-0-6)
MAG67-103 การคิดเชิงออกแบบ	3(3-0-6)		
MAG67-104 องค์กรประกอบศิลป์	4(3-2-7)		
<b>รวม</b>	<b>18 หน่วยกิต</b>	<b>รวม</b>	<b>20 หน่วยกิต</b>

หมายเหตุ \* หมายถึงรายวิชาที่ไม่คิดหน่วยกิต

**ชั้นปีที่ 2**

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
CHI67-122 ภาษาจีนสำหรับชีวิตประจำวัน	3(2-2-5)	CHI67-123 ภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร	3(2-2-5)
GEN67-141 การแสวงหาความรู้และการวิจัยเบื้องต้น	2(2-0-4)	GEN67-142 การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและสภาวะโลกร้อน	2(1-2-3)
INF67-173 การใช้ซอฟต์แวร์ตารางคำนวณเพื่อการวิเคราะห์ข้อมูล	1(0-2-1)	GEN67-162 การวางแผนการเงินและการจัดการชีวิต	2(1-2-3)
CSP67-1xx วิชากีฬาและสุขภาพ	1(0-2-1)	MAG67-212 การออกแบบกราฟิกและอัตลักษณ์	3(2-2-5)
MAG67-211 การออกแบบตัวละคร	4(3-2-7)	MAG67-215 การพัฒนาทัศนศิลป์สำหรับงานแอนิเมชัน	4(2-4-6)
MAG67-213 แอนิเมชัน 2 มิติ	4(2-4-6)	MAG67-262 การออกแบบอิมเมอร์ซีฟ	4(3-2-7)
MAG67-214 แอนิเมชัน 3 มิติ	4(2-4-6)		
<b>รวม</b>	19 หน่วยกิต	<b>รวม</b>	18 หน่วยกิต

### ชั้นปีที่ 3

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
MAG67-261 การออกแบบส่วนต่อประสานกับผู้ใช้	4(3-2-7)	MAG67-302 เสียงและดนตรีดิจิทัล	3(2-2-5)
MAG67-301 การตลาดดิจิทัลสำหรับผู้ประกอบการ	2 (2-0-4)	MAG67-303 สัมมนาสำหรับอินเทอร์เน็ตออฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม	2(2-0-4)
MAG67-304 โครงการงานสำหรับอินเทอร์เน็ตออฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 1	3(0-9-5)	MAG67-305 โครงการงานสำหรับอินเทอร์เน็ตออฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 2	4(0-12-6)
MAG67-311 กระบวนการผลิตแอนิเมชัน	4(2-4-6)	วิชาเลือกเสรี	2-6(x-x-x)
MAG67-361 การจัดการโครงการอินเทอร์เน็ตออฟมัลติมีเดีย	4(3-2-7)		
MAG67-391 เตรียมสหกิจศึกษา	1(0-2-1)		
<b>รวม</b>	18 หน่วยกิต	<b>รวม</b>	11-15 หน่วยกิต

### ชั้นปีที่ 4

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
MAG67-491 สหกิจศึกษา 1	6 (ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาไม่น้อยกว่า 40 ชั่วโมงต่อสัปดาห์)	MAG67-492 สหกิจศึกษา 2	6 (ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาไม่น้อยกว่า 40 ชั่วโมงต่อสัปดาห์)
<b>รวม</b>	6 หน่วยกิต	<b>รวม</b>	6 หน่วยกิต

4.13 หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาอินเทอร์แอกทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม วิชาเอกดิจิทัลเกม วิชาโทแอนิเมชันสองมิติ กรณีเลือกเรียนกลุ่มวิชาภาษาจีน จำนวนหน่วยกิตรวม 120 หน่วยกิต

ชั้นปีที่ 1

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
GEN67-011 ภาษาไทยพื้นฐาน*	2(2-0-4)*	CHI67-121 ภาษาจีนพื้นฐาน	3(2-2-5)
GEN67-021 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน*	2(2-0-4)*	GEN67-133 สุนทรียศาสตร์เพื่อคุณภาพชีวิต	2(1-2-3)
GEN67-111 ภาษาไทยเพื่อการนำเสนอ	2(2-0-4)	CSP67-1xx วิชากีฬาและสุขภาพ	1(0-2-1)
GEN67-121 ภาษาอังกฤษแบบบูรณาการ สำหรับผู้ใช้ภาษาชั้นเริ่มต้นระดับสูง	3(2-3-6)	MAG67-105 การขึ้นรูป 3 มิติ	4(2-4-6)
INF67-171 เทคโนโลยีสารสนเทศในยุคดิจิทัล	1(1-0-2)	MAG67-121 ขั้นตอนวิธีเบื้องต้น	3(3-0-6)
MAG67-101 อุตสาหกรรมแอนิเมชันและ ดิจิทัลเกม	2(2-0-4)	MAG67-122 คณิตศาสตร์สำหรับเกมและ แอนิเมชัน	3(2-2-5)
MAG67-102 การแก้ปัญหา	3(3-0-6)	MAG67-131 การวาดเส้นพื้นฐาน	4(3-2-7)
MAG67-103 การคิดเชิงออกแบบ	3(3-0-6)		
MAG67-104 องค์กรประกอบศิลป์	4(3-2-7)		
<b>รวม</b>	<b>18 หน่วยกิต</b>	<b>รวม</b>	<b>20 หน่วยกิต</b>

หมายเหตุ \* หมายถึงรายวิชาที่ไม่คิดหน่วยกิต

**ชั้นปีที่ 2**

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
CHI67-122 ภาษาจีนสำหรับชีวิตประจำวัน	3(2-2-5)	CHI67-123 ภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร	3(2-2-5)
GEN67-141 การแสวงหาความรู้และการวิจัยเบื้องต้น	2(2-0-4)	GEN67-142 การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและสภาวะโลกร้อน	2(1-2-3)
INF67-173 การใช้ซอฟต์แวร์ตารางคำนวณเพื่อการวิเคราะห์ข้อมูล	1(0-2-1)	GEN67-162 การวางแผนการเงินและการจัดการชีวิต	2(1-2-3)
CSP67-1xx วิชากีฬาและสุขภาพ	1(0-2-1)	MAG67-212 การออกแบบกราฟิกและอัตลักษณ์	3(2-2-5)
MAG67-221 การออกแบบเกม	3(2-2-5)	MAG67-223 โครงสร้างข้อมูลสำหรับการพัฒนาเกม	4(3-2-7)
MAG67-222 การโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์	4(3-2-7)	MAG67-231 ภาพประกอบดิจิทัล	4(3-2-7)
MAG67-232 การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว	4(3-2-7)		
MAG67-241 การขึ้นรูป 3 มิติด้วยการปั้น	3(2-2-5)		
<b>รวม</b>	21 หน่วยกิต	<b>รวม</b>	18 หน่วยกิต

### ชั้นปีที่ 3

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
MAG67-301 การตลาดดิจิทัลสำหรับผู้ประกอบการ	2(2-0-4)	MAG67-302 เสียงและดนตรีดิจิทัล	3(2-2-5)
MAG67-304 โครงการสำหรับอินเทอร์เน็ตมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 1	3(0-9-5)	MAG67-303 สัมมนาสำหรับอินเทอร์เน็ตมีเดีย แอนิเมชัน และเกม	2(2-0-4)
MAG67-321 ฐานข้อมูลสำหรับการพัฒนาเกม	3(2-2-5)	MAG67-305 โครงการสำหรับอินเทอร์เน็ตมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 2	4(0-12-6)
MAG67-322 การโปรแกรมเกมออนไลน์	4(3-2-7)	วิชาเลือกเสรี	2-6(x-x-x)
MAG67-323 หัวข้อพิเศษด้านดิจิทัลเกม	3(2-2-5)		
MAG67-391 เตรียมสหกิจศึกษา	1(0-2-1)		
<b>รวม</b>	<b>16 หน่วยกิต</b>	<b>รวม</b>	<b>11-15 หน่วยกิต</b>

### ชั้นปีที่ 4

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
MAG67-491 สหกิจศึกษา 1	6 (ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาไม่น้อยกว่า 40 ชั่วโมงต่อสัปดาห์)	MAG67-492 สหกิจศึกษา 2	6 (ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาไม่น้อยกว่า 40 ชั่วโมงต่อสัปดาห์)
<b>รวม</b>	<b>6 หน่วยกิต</b>	<b>รวม</b>	<b>6 หน่วยกิต</b>

4.14 หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาอินเทอร์แอกทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม วิชาเอกดิจิทัลเกม วิชาโทแอนิเมชันสามมิติ กรณีเลือกเรียนกลุ่มวิชาภาษาจีน จำนวนหน่วยกิตรวม 120 หน่วยกิต

ชั้นปีที่ 1

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
GEN67-011 ภาษาไทยพื้นฐาน*	2(2-0-4)*	CHI67-121 ภาษาจีนพื้นฐาน	3(2-2-5)
GEN67-021 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน*	2(2-0-4)*	GEN67-133 สุนทรียศาสตร์เพื่อคุณภาพชีวิต	2(1-2-3)
GEN67-111 ภาษาไทยเพื่อการนำเสนอ	2(2-0-4)	CSP67-1xx วิชากีฬาและสุขภาพ	1(0-2-1)
GEN67-121 ภาษาอังกฤษแบบบูรณาการ สำหรับผู้ใช้ภาษาชั้นเริ่มต้นระดับสูง	3(2-3-6)	MAG67-105 การขึ้นรูป 3 มิติ	4(2-4-6)
INF67-171 เทคโนโลยีสารสนเทศในยุคดิจิทัล	1(1-0-2)	MAG67-121 ขั้นตอนวิธีเบื้องต้น	3(3-0-6)
MAG67-101 อุตสาหกรรมแอนิเมชันและดิจิทัลเกม	2(2-0-4)	MAG67-122 คณิตศาสตร์สำหรับเกมและแอนิเมชัน	3(2-2-5)
MAG67-102 การแก้ปัญหา	3(3-0-6)	MAG67-212 การออกแบบกราฟิกและอัตลักษณ์	3(2-2-5)
MAG67-103 การคิดเชิงออกแบบ	3(3-0-6)		
MAG67-104 องค์กรประกอบศิลป์	4(3-2-7)		
<b>รวม</b>	<b>18 หน่วยกิต</b>	<b>รวม</b>	<b>19 หน่วยกิต</b>

หมายเหตุ \* หมายถึงรายวิชาที่ไม่คิดหน่วยกิต

**ชั้นปีที่ 2**

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
CHI67-122 ภาษาจีนสำหรับชีวิตประจำวัน	3(2-2-5)	CHI67-123 ภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร	3(2-2-5)
GEN67-141 การแสวงหาความรู้และการวิจัยเบื้องต้น	2(2-0-4)	GEN67-142 การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและสภาวะโลกร้อน	2(1-2-3)
INF67-173 การใช้ซอฟต์แวร์ตารางคำนวณเพื่อการวิเคราะห์ข้อมูล	1(0-2-1)	GEN67-162 การวางแผนการเงินและการจัดการชีวิต	2(1-2-3)
CSP67-1xx วิชากีฬาและสุขภาพ	1(0-2-1)	MAG67-223 โครงสร้างข้อมูลสำหรับการพัฒนาเกม	4(3-2-7)
MAG67-221 การออกแบบเกม	3(2-2-5)	MAG67-242 การควบคุมกระตุกสำหรับแอนิเมชัน 3 มิติ	3(2-2-5)
MAG67-222 การโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์	4(3-2-7)	MAG67-243 เทคโนโลยีการจับภาพเคลื่อนไหว	3(2-2-5)
MAG67-241 การขึ้นรูป 3 มิติด้วยการปั้น	3(2-2-5)		
MAG67-251 พื้นผิว การจัดแสง และการประมวลผลภาพ	3(2-2-5)		
<b>รวม</b>	20 หน่วยกิต	<b>รวม</b>	17 หน่วยกิต

### ชั้นปีที่ 3

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
MAG67-301 การตลาดดิจิทัลสำหรับผู้ประกอบการ	2 (2-0-4)	MAG67-302 เสียงและดนตรีดิจิทัล	3(2-2-5)
MAG67-304 โครงการสำหรับอินเทอร์เน็ต มัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 1	3(0-9-5)	MAG67-303 สัมมนาสำหรับอินเทอร์เน็ต มัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม	2(2-0-4)
MAG67-321 ฐานข้อมูลสำหรับการพัฒนาเกม	3(2-2-5)	MAG67-305 โครงการสำหรับอินเทอร์เน็ต มัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 2	4(0-12-6)
MAG67-322 การโปรแกรมเกมออนไลน์	4(3-2-7)	วิชาเลือกเสรี	2-6(x-x-x)
MAG67-323 หัวข้อพิเศษด้านดิจิทัลเกม	3(2-2-5)		
MAG67-341 แอนิเมชัน 3 มิติขั้นสูง	3(2-2-5)		
MAG67-391 เตรียมสหกิจศึกษา	1(0-2-1)		
<b>รวม</b>	19 หน่วยกิต	<b>รวม</b>	11-15 หน่วยกิต

### ชั้นปีที่ 4

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
MAG67-491 สหกิจศึกษา 1	6 (ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาไม่น้อยกว่า 40 ชั่วโมงต่อสัปดาห์)	MAG67-492 สหกิจศึกษา 2	6 (ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาไม่น้อยกว่า 40 ชั่วโมงต่อสัปดาห์)
<b>รวม</b>	6 หน่วยกิต	<b>รวม</b>	6 หน่วยกิต

4.15 หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาอินเทอร์แอกทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม วิชาเอกดิจิทัลเกม  
วิชาโทวิชวลเอฟเฟกต์ กรณีเลือกเรียนกลุ่มวิชาภาษาจีน จำนวนหน่วยกิตรวม 120 หน่วยกิต

ชั้นปีที่ 1

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
GEN67-011 ภาษาไทยพื้นฐาน*	2(2-0-4)*	CHI67-121 ภาษาจีนพื้นฐาน	3(2-2-5)
GEN67-021 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน*	2(2-0-4)*	GEN67-133 สุนทรียศาสตร์เพื่อคุณภาพชีวิต	2(1-2-3)
GEN67-111 ภาษาไทยเพื่อการนำเสนอ	2(2-0-4)	CSP67-1xx วิชากีฬาและสุขภาวะ	1(0-2-1)
GEN67-121 ภาษาอังกฤษแบบบูรณาการ สำหรับผู้ใช้ภาษาชั้นเริ่มต้นระดับสูง	3(2-3-6)	MAG67-105 การขึ้นรูป 3 มิติ	4(2-4-6)
INF67-171 เทคโนโลยีสารสนเทศในยุคดิจิทัล	1(1-0-2)	MAG67-121 ขั้นตอนวิธีเบื้องต้น	3(3-0-6)
MAG67-101 อุตสาหกรรมแอนิเมชันและ ดิจิทัลเกม	2(2-0-4)	MAG67-122 คณิตศาสตร์สำหรับเกมและ แอนิเมชัน	3(2-2-5)
MAG67-102 การแก้ปัญหา	3(3-0-6)	MAG67-212 การออกแบบกราฟิกและอัต ลักษณ์	3(2-2-5)
MAG67-103 การคิดเชิงออกแบบ	3(3-0-6)		
MAG67-104 องค์กรประกอบศิลป์	4(3-2-7)		
<b>รวม</b>	<b>18 หน่วยกิต</b>	<b>รวม</b>	<b>19 หน่วยกิต</b>

หมายเหตุ \* หมายถึงรายวิชาที่ไม่คิดหน่วยกิต

**ชั้นปีที่ 2**

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
CHI67-122 ภาษาจีนสำหรับชีวิตประจำวัน	3(2-2-5)	CHI67-123 ภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร	3(2-2-5)
GEN67-141 การแสวงหาความรู้และการวิจัยเบื้องต้น	2(2-0-4)	GEN67-142 การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและสภาวะโลกร้อน	2(1-2-3)
INF67-173 การใช้ซอฟต์แวร์ตารางคำนวณเพื่อการวิเคราะห์ข้อมูล	1(0-2-1)	GEN67-162 การวางแผนการเงินและการจัดการชีวิต	2(1-2-3)
CSP67-1xx วิชากีฬาและสุขภาพ	1(0-2-1)	MAG67-151 หัวข้อพิเศษด้านแอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์	3(2-2-5)
MAG67-221 การออกแบบเกม	3(2-2-5)	MAG67-223 โครงสร้างข้อมูลสำหรับการพัฒนาเกม	4(3-2-7)
MAG67-222 การโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์	4(3-2-7)	MAG67-252 การขึ้นรูป 3 มิติเชิงกระบวนการ	3(2-2-5)
MAG67-251 พื้นผิว การจัดแสง และการประมวลผลภาพ	3(2-2-5)		
MAG67-253 เทคนิคพิเศษสำหรับงานแอนิเมชัน 3 มิติ	3(2-2-5)		
<b>รวม</b>	20 หน่วยกิต	<b>รวม</b>	17 หน่วยกิต

### ชั้นปีที่ 3

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
MAG67-301 การตลาดดิจิทัลสำหรับผู้ประกอบการ	2(2-0-4)	MAG67-302 เสียงและดนตรีดิจิทัล	3(2-2-5)
MAG67-304 โครงการสำหรับอินเทอร์เน็ตมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 1	3(0-9-5)	MAG67-303 สัมมนาสำหรับอินเทอร์เน็ตมีเดีย แอนิเมชัน และเกม	2(2-0-4)
MAG67-321 ฐานข้อมูลสำหรับการพัฒนาเกม	3(2-2-5)	MAG67-305 โครงการสำหรับอินเทอร์เน็ตมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 2	4(0-12-6)
MAG67-322 การโปรแกรมเกมออนไลน์	4(3-2-7)	วิชาเลือกเสรี	2-6(x-x-x)
MAG67-323 หัวข้อพิเศษด้านดิจิทัลเกม	3(2-2-5)		
MAG67-351 กระบวนการหลังการผลิตและเทคนิคพิเศษด้านภาพ	3(2-2-5)		
MAG67-391 เตรียมสหกิจศึกษา	1(0-2-1)		
<b>รวม</b>	<b>19 หน่วยกิต</b>	<b>รวม</b>	<b>11-15 หน่วยกิต</b>

### ชั้นปีที่ 4

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
MAG67-491 สหกิจศึกษา 1	6 (ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาไม่น้อยกว่า 40 ชั่วโมงต่อสัปดาห์)	MAG67-492 สหกิจศึกษา 2	6 (ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาไม่น้อยกว่า 40 ชั่วโมงต่อสัปดาห์)
<b>รวม</b>	<b>6 หน่วยกิต</b>	<b>รวม</b>	<b>6 หน่วยกิต</b>

4.16 หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาอินเทอร์แอกทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม วิชาเอกดิจิทัลเกม  
วิชาโทการออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ กรณีเลือกเรียนกลุ่มวิชาภาษาจีน จำนวนหน่วยกิตรวม 120 หน่วยกิต

ชั้นปีที่ 1

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
GEN67-011 ภาษาไทยพื้นฐาน*	2(2-0-4)*	CHI67-121 ภาษาจีนพื้นฐาน	3(2-2-5)
GEN67-021 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน*	2(2-0-4)*	GEN67-133 สุนทรียศาสตร์เพื่อคุณภาพชีวิต	2(1-2-3)
GEN67-111 ภาษาไทยเพื่อการนำเสนอ	2(2-0-4)	CSP67-1xx วิชากีฬาและสุขภาพ	1(0-2-1)
GEN67-121 ภาษาอังกฤษแบบบูรณาการ สำหรับผู้ใช้ภาษาขั้นเริ่มต้นระดับสูง	3(2-3-6)	MAG67-105 การขึ้นรูป 3 มิติ	4(2-4-6)
INF67-171 เทคโนโลยีสารสนเทศในยุคดิจิทัล	1(1-0-2)	MAG67-121 ขั้นตอนวิธีเบื้องต้น	3(3-0-6)
MAG67-101 อุตสาหกรรมแอนิเมชันและ ดิจิทัลเกม	2(2-0-4)	MAG67-122 คณิตศาสตร์สำหรับเกมและ แอนิเมชัน	3(2-2-5)
MAG67-102 การแก้ปัญหา	3(3-0-6)	MAG67-161 การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้	3(3-0-6)
MAG67-103 การคิดเชิงออกแบบ	3(3-0-6)		
MAG67-104 องค์กรประกอบศิลป์	4(3-2-7)		
<b>รวม</b>	<b>18 หน่วยกิต</b>	<b>รวม</b>	<b>19 หน่วยกิต</b>

หมายเหตุ \* หมายถึงรายวิชาที่ไม่คิดหน่วยกิต

**ชั้นปีที่ 2**

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
CHI67-122 ภาษาจีนสำหรับชีวิตประจำวัน	3(2-2-5)	CHI67-123 ภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร	3(2-2-5)
GEN67-141 การแสวงหาความรู้และการวิจัยเบื้องต้น	2(2-0-4)	GEN67-142 การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและสภาวะโลกร้อน	2(1-2-3)
INF67-173 การใช้ซอฟต์แวร์ตารางคำนวณเพื่อการวิเคราะห์ข้อมูล	1(0-2-1)	GEN67-162 การวางแผนการเงินและการจัดการชีวิต	2(1-2-3)
CSP67-1xx วิชากีฬาและสุขภาพ	1(0-2-1)	MAG67-212 การออกแบบกราฟิกและอัตลักษณ์	3(2-2-5)
MAG67-221 การออกแบบเกม	3(2-2-5)	MAG67-223 โครงสร้างข้อมูลสำหรับการพัฒนาเกม	4(3-2-7)
MAG67-222 การโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์	4(3-2-7)	MAG67-262 การออกแบบอิมเมอร์ซีฟ	4(3-2-7)
MAG67-261 การออกแบบส่วนต่อประสานกับผู้ใช้	4(3-2-7)		
<b>รวม</b>	18 หน่วยกิต	<b>รวม</b>	18 หน่วยกิต

### ชั้นปีที่ 3

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
MAG67-301 การตลาดดิจิทัลสำหรับผู้ประกอบการ	2(2-0-4)	MAG67-302 เสียงและดนตรีดิจิทัล	3(2-2-5)
MAG67-304 โครงการสำหรับอินเทอร์เน็ตมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 1	3(0-9-5)	MAG67-303 สัมมนาสำหรับอินเทอร์เน็ตมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม	2(2-0-4)
MAG67-321 ฐานข้อมูลสำหรับการพัฒนาเกม	3(2-2-5)	MAG67-305 โครงการสำหรับอินเทอร์เน็ตมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 2	4(0-12-6)
MAG67-322 การโปรแกรมเกมออนไลน์	4(3-2-7)	วิชาเลือกเสรี	2-6(x-x-x)
MAG67-323 หัวข้อพิเศษด้านดิจิทัลเกม	3(2-2-5)		
MAG67-361 การจัดการโครงการอินเทอร์เน็ตที่พหุมีเดีย	4(3-2-7)		
MAG67-391 เตรียมสหกิจศึกษา	1(0-2-1)		
<b>รวม</b>	20 หน่วยกิต	<b>รวม</b>	11-15 หน่วยกิต

### ชั้นปีที่ 4

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
MAG67-491 สหกิจศึกษา 1	6 (ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาไม่น้อยกว่า 40 ชั่วโมงต่อสัปดาห์)	MAG67-492 สหกิจศึกษา 2	6 (ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาไม่น้อยกว่า 40 ชั่วโมงต่อสัปดาห์)
<b>รวม</b>	6 หน่วยกิต	<b>รวม</b>	6 หน่วยกิต

## 5. คำอธิบายรายวิชา

**CHI67-121      ภาษาจีนพื้นฐาน      3(2-2-5)**  
**Basic Chinese**

รายวิชานี้เป็นการศึกษาคำศัพท์อย่างน้อย 150 คำ ศึกษาวิธีการออกเสียงภาษาจีน โดยใช้ระบบสัทอักษรจีน (Pinyin) ฝึกการออกเสียงภาษาจีนให้ถูกต้องชัดเจน ศึกษาลำดับการเขียนอักษรจีนที่ถูกต้อง โดยศึกษาอักษรจีน รูปประโยคพื้นฐานและไวยากรณ์ภาษาจีน

This course focuses on fundamental Chinese vocabularies with the targeted 150 words and Chinese pronunciation through Pinyin phonetic alphabet system, for learners to practice Chinese with a clear and correct pronunciation. This course also studies Chinese character writing strokes, basic sentence structure and grammar.

**CHI67-122      ภาษาจีนสำหรับชีวิตประจำวัน      3(2-2-5)**  
**Chinese for Daily Life**

รายวิชานี้เป็นการศึกษาคำศัพท์เพิ่มประมาณ 200 คำ เรียนรู้รูปประโยคพื้นฐาน ฝึกสื่อสาร สนทนาภาษาจีนในชีวิตประจำวันโดยการใช้คำศัพท์และรูปประโยคที่ได้เรียนอย่างถูกต้อง ฝึกฝนฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษาจีนพื้นฐานได้

This course focused on the minimum of 200 Chinese vocabularies, basic sentence structure and Chinese usage for communication in daily life conversation by correctly using the vocabularies and sentence patterns which had learned in class. The course also offers a good practice of fundamental Chinese listening, speaking, reading and writing skills.

**CHI67-123      ภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร      3(2-2-5)**  
**Chinese for Communication**

รายวิชานี้เป็นการศึกษาคำศัพท์เพิ่มประมาณ 250 คำ และศึกษารูปแบบประโยคภาษาจีน ประยุกต์ใช้คำศัพท์และไวยากรณ์ เพื่อสื่อสารให้สอดคล้องตามบริบทได้อย่างถูกต้อง

This course studies approximately 250 Chinese vocabularies basic, sentence patterns and applied the vocabularies and grammars for communicative purpose correctly according to the context

CSP67-151 กีฬาฟุตบอล 1(0-2-1)

### Football

รายวิชานี้มุ่งเน้นให้นักศึกษาได้เรียนรู้กฎ-กติกา-มารยาทในการเล่นกีฬาฟุตบอล การเตรียมความพร้อมของตนเองก่อนและหลังการเล่นกีฬาฟุตบอล ฝึกพื้นฐานสมรรถภาพทางกาย และจิตใจ ทักษะพื้นฐานในการเล่นกีฬาฟุตบอล การเล่นกีฬาฟุตบอลที่ถูกต้องตามกฎกติกา การป้องกันและแก้ไขอาการบาดเจ็บจากกีฬาฟุตบอล

This course focuses on teaching students the rules- regulations- measures of playing football. Preparing themselves before and after playing football, training the basics of physical and mental erection. Basic skills in playing football, playing football correctly in accordance with the rules of football. Prevention and correction of football injury.

หมายเหตุ \* รายวิชานี้ผลการศึกษาเป็นระบบ S/U

CSP67-152 กีฬาฟุตซอล 1(0-2-1)

### Futsal

รายวิชานี้มุ่งเน้นให้นักศึกษาได้เรียนรู้กฎ-กติกา-มารยาทในการเล่นกีฬาฟุตซอล การเตรียมความพร้อมของตนเองก่อนและหลังการเล่นกีฬาฟุตซอล ฝึกพื้นฐานสมรรถภาพทางกาย และจิตใจ ทักษะพื้นฐานในการเล่นกีฬาฟุตซอล การเล่นกีฬาฟุตซอลที่ถูกต้องตามกฎกติกา และการป้องกันและแก้ไขอาการบาดเจ็บจากกีฬาฟุตซอล

This course focuses on teaching students the rules- regulations- measures of playing futsal. Preparing themselves before and after playing futsal , training the basics of physical and mental erection. Basic skills in playing futsal, playing futsal correctly in accordance with the rules of futsal. Prevention and correction of futsal injury.

หมายเหตุ \* รายวิชานี้ผลการศึกษาเป็นระบบ S/U

CSP67-153 กีฬาบาสเกตบอล 1(0-2-1)

### Basketball

รายวิชานี้มุ่งเน้นให้นักศึกษาได้เรียนรู้กฎ-กติกา-มารยาทในการเล่นกีฬาบาสเกตบอล การเตรียมความพร้อมของตนเองก่อนและหลังการเล่นกีฬาบาสเกตบอล ฝึกพื้นฐานสมรรถภาพทางกายและจิตใจ ทักษะพื้นฐานในการเล่นกีฬาบาสเกตบอล การเล่นกีฬาบาสเกตบอลที่ถูกต้องตามกฎกติกา และการป้องกันและแก้ไขอาการบาดเจ็บจากกีฬาบาสเกตบอล

This course focuses on teaching students the rules- regulations- measures of playing basketball. Preparing themselves before and after playing basketball, training the basics of physical and mental erection. Basic skills in playing basketball, playing basketball correctly in accordance with the rules of basketball. Prevention and correction of basketball injury.

**หมายเหตุ \* รายวิชานี้ผลการศึกษาคือเป็นระบบ S/U**

**CSP67-154 กีฬาวอลเลย์บอล 1(0-2-1)**  
**Volleyball**

รายวิชานี้มุ่งเน้นให้นักศึกษาได้เรียนรู้กฎ-กติกา-มารยาทในการเล่นกีฬาวอลเลย์บอล การเตรียมความพร้อมของตนเองก่อนและหลังการเล่นกีฬาวอลเลย์บอล ฝึกพื้นฐานสมรรถภาพทางกายและจิตใจ ทักษะพื้นฐานในการเล่นกีฬาวอลเลย์บอล การเล่นกีฬาวอลเลย์บอลที่ถูกต้องตามกฎกติกา และการป้องกันและแก้ไขอาการบาดเจ็บจากกีฬาวอลเลย์บอล

This course focuses on teaching students the rules- regulations- measures of playing volleyball. Preparing themselves before and after playing volleyball, training the basics of physical and mental erection. Basic skills in playing volleyball, playing volleyball correctly in accordance with the rules of volleyball. Prevention and correction of volleyball injury.

**หมายเหตุ \* รายวิชานี้ผลการศึกษาคือเป็นระบบ S/U**

**CSP67-155 กีฬาแบดมินตัน 1(0-2-1)**  
**Badminton**

รายวิชานี้มุ่งเน้นให้นักศึกษาได้เรียนรู้กฎ-กติกา-มารยาทในการเล่นกีฬาแบดมินตัน การเตรียมความพร้อมของตนเองก่อนและหลังการเล่นกีฬาแบดมินตัน ฝึกพื้นฐานสมรรถภาพทางกายและจิตใจ ทักษะพื้นฐานในการเล่นกีฬาแบดมินตัน การเล่นกีฬาแบดมินตันที่ถูกต้องตามกฎกติกา และการป้องกันและแก้ไขอาการบาดเจ็บจากกีฬาแบดมินตัน

This course focuses on teaching students the rules- regulations- measures of playing badminton. Preparing themselves before and after playing badminton, training the basics of physical and mental erection. Basic skills in playing badminton, playing badminton correctly in accordance with the rules of badminton. Prevention and correction of badminton injury.

หมายเหตุ \* รายวิชานี้ผลการศึกษเป็นระบบ S/U

CSP67-156 กีฬาเปตอง 1(0-2-1)  
Petanque

รายวิชานี้มุ่งเน้นให้นักศึกษาได้เรียนรู้กฎ-กติกา-มารยาทในการเล่นกีฬาเปตอง การเตรียมความพร้อมของตนเองก่อนและหลังการเล่นกีฬาเปตอง ฝึกพื้นฐานสมรรถภาพทางกายและจิตใจ ทักษะพื้นฐานในการเล่นกีฬาเปตอง การเล่นกีฬาเปตองที่ถูกต้องตามกฎกติกา และการป้องกันและแก้ไขอาการบาดเจ็บจากกีฬาเปตอง

This course focuses on teaching students the rules- regulations- measures of playing petanque. Preparing themselves before and after playing petanque, training the basics of physical and mental erection. Basic skills in playing petanque, playing petanque correctly in accordance with the rules of petanque. Prevention and correction of petanque injury.

หมายเหตุ \* รายวิชานี้ผลการศึกษเป็นระบบ S/U

CSP67-157 กีฬาเทนนิส 1(0-2-1)  
Tennis

รายวิชานี้มุ่งเน้นให้นักศึกษาได้เรียนรู้กฎ-กติกา-มารยาทในการเล่นกีฬาเทนนิส การเตรียมความพร้อมของตนเองก่อนและหลังการเล่นกีฬาเทนนิส ฝึกพื้นฐานสมรรถภาพทางกายและจิตใจ ทักษะพื้นฐานในการเล่นกีฬาเทนนิส การเล่นกีฬาเทนนิสที่ถูกต้องตามกฎกติกา และการป้องกันและแก้ไขอาการบาดเจ็บจากกีฬาเทนนิส

This course focuses on teaching students the rules- regulations- measures of playing tennis. Preparing themselves before and after playing tennis, training the basics of physical and mental erection. Basic skills in playing tennis, playing tennis correctly in accordance with the rules of tennis. Prevention and correction of tennis injury.

หมายเหตุ \* รายวิชานี้ผลการศึกษเป็นระบบ S/U

CSP67-158 กีฬาอล์ฟ 1(0-2-1)  
Golf

รายวิชานี้มุ่งเน้นให้นักศึกษาได้เรียนรู้กฎ-กติกา-มารยาทในการเล่นกีฬากอล์ฟ การเตรียมความพร้อมของตนเองก่อนและหลังการเล่นกีฬากอล์ฟ ฝึกพื้นฐานสมรรถภาพทางกายและจิตใจ ทักษะพื้นฐานในการเล่นกีฬากอล์ฟ การเล่นกีฬากอล์ฟที่ต้องทำตามกฎกติกา และการป้องกันและแก้ไขอาการบาดเจ็บจากกีฬากอล์ฟ

This course focuses on teaching students the rules- regulations- measures of playing golf. Preparing themselves before and after playing golf, training the basics of physical and mental erection. Basic skills in playing golf, playing golf correctly in accordance with the rules of golf. Prevention and correction of golf injury

หมายเหตุ \* รายวิชานี้ผลการศึกษาเป็นระบบ S/U

**CSP67-159      กีฬาว่ายน้ำ      1(0-2-1)**  
**Swimming**

รายวิชานี้มุ่งเน้นให้นักศึกษาได้เรียนรู้กฎ-กติกา-มารยาทในการเล่นกีฬาว่ายน้ำ การเตรียมความพร้อมของตนเองก่อนและหลังการเล่นกีฬาว่ายน้ำ ฝึกพื้นฐานสมรรถภาพทางกายและจิตใจ ทักษะพื้นฐานในการเล่นกีฬาว่ายน้ำ การเล่นกีฬาว่ายน้ำที่ต้องทำตามกฎกติกา และการป้องกันและแก้ไขอาการบาดเจ็บจากกีฬาว่ายน้ำ

This course focuses on teaching students the rules- regulations- measures of playing swimming. Preparing themselves before and after playing swimming, training the basics of physical and mental erection. Basic skills in playing swimming, playing swimming correctly in accordance with the rules of swimming. Prevention and correction of swimming injury.

หมายเหตุ \* รายวิชานี้ผลการศึกษาเป็นระบบ S/U

**CSP67-160      กีฬามวยไทย      1(0-2-1)**  
**Thai Boxing**

รายวิชานี้มุ่งเน้นให้นักศึกษาได้เรียนรู้กฎ-กติกา-มารยาทในการเล่นกีฬามวยไทย การเตรียมความพร้อมของตนเองก่อนและหลังการเล่นกีฬามวยไทย ฝึกพื้นฐานสมรรถภาพทางกายและจิตใจ ทักษะพื้นฐานในการเล่นกีฬามวยไทย การเล่นกีฬามวยไทยที่ต้องทำตามกฎกติกา และการป้องกันและแก้ไขอาการบาดเจ็บจากกีฬามวยไทย

This course focuses on teaching students the rules- regulations- measures of playing Thai boxing. Preparing themselves before and after playing Thai

boxing, training the basics of physical and mental erection. Basic skills in playing Thai boxing, playing Thai boxing correctly in accordance with the rules of Thai boxing. Prevention and correction of Thai boxing injury.

**หมายเหตุ** \* รายวิชานี้ผลการศึกษาเป็นระบบ S/U

**CSP67-161 กีฬาเทเบิลเทนนิส 1(0-2-1)**  
**Table Tennis**

รายวิชานี้มุ่งเน้นให้นักศึกษาได้เรียนรู้กฎ-กติกา-มารยาทในการเล่นกีฬาเทเบิลเทนนิส การเตรียมความพร้อมของตนเองก่อนและหลังการเล่นกีฬาเทเบิลเทนนิส ฝึกพื้นฐานสมรรถภาพทางกายและจิตใจ ทักษะพื้นฐานในการเล่นกีฬาเทเบิลเทนนิส การเล่นกีฬาเทเบิลเทนนิสที่ถูกต้องตามกฎกติกา และการป้องกันและแก้ไขอาการบาดเจ็บจากกีฬาเทเบิลเทนนิส

This course focuses on teaching students the rules- regulations- measures of playing table tennis. Preparing themselves before and after playing table tennis, training the basics of physical and mental erection. Basic skills in playing table tennis, playing table tennis correctly in accordance with the rules of table tennis. Prevention and correction of table tennis injury.

**หมายเหตุ** \* รายวิชานี้ผลการศึกษาเป็นระบบ S/U

**CSP67-162 กรีฑา 1(0-2-1)**  
**Athletics**

รายวิชานี้มุ่งเน้นให้นักศึกษาได้เรียนรู้กฎ-กติกา-มารยาทในการเล่นกรีฑา การเตรียมความพร้อมของตนเองก่อนและหลังการเล่นกรีฑา ฝึกพื้นฐานสมรรถภาพทางกายและจิตใจ ทักษะพื้นฐานในการเล่นกีฬากรีฑา การเล่นกรีฑาที่ถูกต้องตามกฎกติกา และการป้องกันและแก้ไขอาการบาดเจ็บจากกรีฑา

This course focuses on teaching students the rules- regulations- measures of playing athletics. Preparing themselves before and after playing athletics, training the basics of physical and mental erection. Basic skills in playing athletics, playing athletics correctly in accordance with the rules of athletics. Prevention and correction of athletics injury.

**หมายเหตุ** \* รายวิชานี้ผลการศึกษาเป็นระบบ S/U

- CSP67-163      การฝึกด้วยน้ำหนัก      1(0-2-1)**  
**Weight Training**  
 รายวิชานี้มุ่งเน้นให้นักศึกษาได้เรียนรู้หลักการออกกำลังกายด้วยกิจกรรมการฝึกด้วยน้ำหนัก ทักษะและความรู้พื้นฐานการฝึกด้วยน้ำหนัก การจัดโปรแกรมการฝึกยกน้ำหนัก การประยุกต์ใช้กิจกรรมการฝึกด้วยน้ำหนักไปสู่การออกกำลังกายเพื่อพัฒนาสุขภาพกายและจิตใจ
- This course focuses on teaching students the principles of exercise with weight training activities. Basic skills and knowledge of weight training. Weight training programming. Application of weight training activities to exercise to develop physical and mental health.
- หมายเหตุ \* รายวิชานี้ผลการศึกษาเป็นระบบ S/U**
- CSP67-164      โยคะเพื่อสุขภาพ      1(0-2-1)**  
**Yoga for Health**  
 รายวิชานี้มุ่งเน้นให้นักศึกษาได้เรียนรู้หลักการฝึกโยคะ ชนิดการฝึกโยคะ การหายใจ ขั้นตอนการฝึกโยคะ ทักษะและความรู้พื้นฐานการฝึกโยคะ การประยุกต์ใช้กิจกรรมการฝึกโยคะไปสู่การออกกำลังกายเพื่อพัฒนาสุขภาพกายและจิตใจ
- This course focuses on teaching students the principles of yoga. Types of yoga. Breathing. Yoga practice procedures. Yoga skills and basic knowledge. Applying yoga activities to exercise to develop physical and mental health.
- หมายเหตุ \* รายวิชานี้ผลการศึกษาเป็นระบบ S/U**
- CSP67-165      แอโรบิกเพื่อสุขภาพ      1(0-2-1)**  
**Aerobic for Health**  
 รายวิชานี้มุ่งเน้นให้นักศึกษาได้เรียนรู้หลักการออกกำลังกายแบบแอโรบิก ประโยชน์และความสำคัญของการออกกำลังกายแบบแอโรบิก ทักษะและความรู้พื้นฐานการฝึกการออกกำลังกายแบบแอโรบิก การประยุกต์ใช้กิจกรรมการฝึกแอโรบิกไปสู่การออกกำลังกายเพื่อพัฒนาสุขภาพกายและจิตใจ
- This course focuses on teaching students the principles of aerobic exercise. The benefits and importance of aerobic exercise. Aerobic fitness training skills and basic knowledge. Applying aerobics training activities to exercise to develop physical and mental health.

หมายเหตุ \* รายวิชานี้ผลการศึกษเป็นระบบ S/U

GEN67-011      ภาษาไทยพื้นฐาน      2(2-0-4)\*  
 Fundamental Thai

รายวิชานี้เป็นการสอบวัดความรู้พื้นฐานภาษาไทย 3 ด้าน ได้แก่ หลักภาษาไทย วรรณคดีไทย และการใช้ภาษาไทย โดยหลักภาษาไทยครอบคลุมเนื้อหาได้แก่ ธรรมชาติของภาษา อักษรสามหมู่ สระ การผันวรรณยุกต์ พยางค์ ชนิดของคำ การสร้างคำ และประโยคชนิดต่าง ๆ วรรณคดีไทยครอบคลุมเนื้อหาได้แก่ ความรู้เบื้องต้นทางวรรณคดี ความเข้าใจวรรณคดีระดับก่อนอุดมศึกษา และการตีความ ส่วนการใช้ภาษาไทยครอบคลุมเนื้อหาเรื่องระดับของภาษา การจับใจความสำคัญ การย่อความสรุปความ การอธิบายความ การฟังอย่างมีวิจารณญาณ การพูดอย่างมีศิลปะ การใช้สำนวนไทย และคำราชาศัพท์

This course is a fundamental Thai test required designed to measure students basic knowledge to take a test on 3 categories in Thai Grammar, Thai Literatures and Thai Usage; Thai Grammar covers nature of the language, 3 groups of Thai alphabets, vowels, order of tone marks, syllable, genre of words, word creation and genre of sentences; Thai literatures cover basic knowledge of literatures, the understanding of pre - university education literatures and interpretation; Thai usage covers orders of language, comprehension, recapitulation, explanation, judgmental listening, oratory, Thai idiom usage and Royal Register.

หมายเหตุ \* รายวิชานี้ไม่นับหน่วยกิต และนักศึกษาทุกคนต้องสอบผ่านรายวิชา GEN67-011 ภาษาไทยพื้นฐาน ในช่วงก่อนเริ่มเรียนภาคการศึกษาที่ 1 หรือตามวันเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนด สำหรับนักศึกษาที่สอบไม่ผ่านสามารถลงทะเบียนเรียนรายวิชา GEN67-111 ภาษาไทยเพื่อการนำเสนอควบคู่กับการเข้าเรียนเสริมและเข้าสอบรายวิชา GEN67-011 ภาษาไทยพื้นฐาน จนกว่าจะผ่านเกณฑ์ (S) ได้ โดยรายวิชานี้ผลการศึกษเป็นระบบ S/U

GEN67-111      ภาษาไทยเพื่อการนำเสนอ      2(2-0-4)  
 Thai for Presentation

รายวิชานี้มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะภาษาไทยด้านการรับสารและการส่งสาร โดยเน้นความสัมพันธ์ของทักษะการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน และการคิด โดยผ่านเทคนิคการสื่อสารร่วมสมัย ที่สอดรับกับวิชาชีพ สามารถนำเสนอ และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

This course focuses on developing Thai usage skills in recognition and transmission messages. Emphasis is placed on the relationship between listening,

speaking, reading, writing, and thinking skills through contemporary communication techniques that correspond to the professional career path namely: able to perform a proper speech or presentation and cooperate with others.

**GEN67-021      ภาษาอังกฤษพื้นฐาน      2(2-0-4)\***  
**Fundamental English**

รายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐานเป็นรายวิชาที่ไม่นับหน่วยกิตสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีทุกคนที่เข้าศึกษาในมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ และมีความสามารถทางภาษาอังกฤษในระดับ pre-A1 หรือระดับเริ่มต้น รายวิชานี้เน้นไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเบื้องต้น คำศัพท์ และรูปแบบภาษาพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับชีวิตประจำวันและการใช้ในห้องเรียน เพื่อเตรียมความพร้อมให้นักศึกษาเข้าเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษที่นับหน่วยกิตต่อไป ดังนั้นนักศึกษาต้องผ่านการสอบปลายภาคและได้รับเกรดผ่าน (S) ซึ่งเทียบเท่ากับร้อยละ 60 ของคะแนนทั้งหมด ก่อนจะทำการลงทะเบียนในรายวิชาภาษาอังกฤษในระดับอื่นๆ ได้

This is a non-credit course required for all undergraduate students entering the university whose English proficiency is equivalent to pre-A1 or beginner level. It focuses on introductory English grammar, vocabulary and basic language patterns needed for everyday life and classroom settings, and prepares the students to take the regular (credit) English classes. Students are required to pass the final test and must receive the satisfactory (S) grade equivalent to 60% of the total score, as a prerequisite to enroll in the regular English class.

หมายเหตุ \* รายวิชานี้ไม่นับหน่วยกิต และนักศึกษาทุกคนต้องสอบ GEN67-021 Fundamental English ในช่วงก่อนเริ่มเรียนภาคการศึกษาที่ 1 หรือตามวันเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนด นักศึกษาที่สอบไม่ผ่านเกณฑ์ต้องเข้าเรียนเสริมและเข้าสอบรายวิชา GEN67-021 Fundamental English จนกว่าจะผ่านเกณฑ์ (S) ควบคู่กับการลงทะเบียนเรียน GEN67-121 Integrated English Skills for Upper Beginners โดยรายวิชานี้ผลการศึกษาเป็นระบบ S/U

**GEN67-121      ภาษาอังกฤษแบบบูรณาการสำหรับผู้ใช้ภาษาขั้นเริ่มต้นระดับสูง      3(2-3-6)**  
**Integrated English Skills for Upper Beginners**

รายวิชานี้สำหรับนักศึกษาผู้ใช้ภาษาขั้นเริ่มต้นระดับสูง มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะด้านการรับรู้ข้อมูล (การฟังและการอ่าน) และทักษะการผลิตข้อมูล (การพูดและการเขียน) ผ่านการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนและกิจกรรมนอกห้องเรียน ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้้อย เช่น การออกเสียง

การใช้คำศัพท์ ไวยากรณ์ โครงสร้างประโยคได้อย่างถูกต้อง และสามารถประยุกต์ใช้ทักษะภาษาอังกฤษที่ได้เรียนรู้จากในชั้นเรียนสู่บริบทชีวิตประจำวัน

This course is for upper beginner students, designed to improve their receptive (listening and reading) and productive (speaking and writing) English skills. Through engaging in in-class and out-of-class activities, it also improves students' sub-skills, such as proper pronunciation, vocabulary, grammar, and sentence structure. Additionally, this course promotes students' abilities to use English confidently, learn independently, and apply the acquired communication skills in daily life.

**GEN67-122      ภาษาอังกฤษการฟัง-พูดสำหรับผู้ใช้ภาษาระดับต้น      3(2-3-6)**  
**English Listening and Speaking for Basic Users**

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน:

GEN67-121 ภาษาอังกฤษแบบบูรณาการสำหรับผู้ใช้ภาษาขั้นเริ่มต้นระดับสูง

**Prerequisite:      GEN67-121 Integrated English Skills for Upper Beginners**

รายวิชานี้สำหรับนักศึกษาผู้มีความสามารถทางภาษาระดับ A2 หรือผู้ใช้ภาษาระดับต้น ซึ่งเน้นการฝึกทักษะการฟังและพูดภาษาอังกฤษผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ในชั้นเรียน เช่น งานเดี่ยวและงานกลุ่ม เพื่อเพิ่มพูนความรู้พื้นฐานที่จำเป็นและกลยุทธ์เพื่อใช้พัฒนาทักษะต่าง ๆ อาทิ การศึกษาคำศัพท์ การออกเสียง การพูดและการฟังของนักศึกษา เพื่อช่วยพัฒนาความสามารถของนักศึกษาในการสื่อสารและการเข้าใจในภาษาพูดจากแหล่งต่าง ๆ

This course is designed for the students in A2 level (Basic Users), which focuses on the development of listening and speaking skills in English. Through individual and group activities, it imparts students with the requisite knowledge and strategies to improve their vocabulary, pronunciation, speaking, and listening abilities. It strengthens students' capabilities in verbal communication and understanding spoken English from various sources.

**GEN67-123      ภาษาอังกฤษการอ่าน-เขียนสำหรับผู้ใช้ภาษาระดับต้น      3(2-2-5)**  
**English Reading and Writing for Basic Users**

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน:

GEN67-121 ภาษาอังกฤษแบบบูรณาการสำหรับผู้ใช้ภาษาขั้นเริ่มต้นระดับสูง

GEN67-122 ภาษาอังกฤษการฟัง-พูดสำหรับผู้ใช้ภาษาระดับต้น

**Prerequisite:** GEN67-121 Integrated English Skills for Upper Beginners  
GEN67-122 English Listening and Speaking for Basic Users

รายวิชานี้เป็นรายวิชาเพิ่มเติมสำหรับนักศึกษาในระดับ A2 หรือผู้ใช้ภาษาระดับต้น จัดทำขึ้นเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนของนักศึกษา ผ่านกิจกรรมปฏิสัมพันธ์ที่หลากหลาย และแบบฝึกหัดที่มุ่งเน้นการมีส่วนร่วมของนักศึกษา โดยกลวิธีการสอนผ่านข้อความ การอ่านและเขียนตามหัวข้อเรื่อง รวมถึงกลไกการเขียนที่มีประสิทธิภาพ การอ่านเพื่อพัฒนาการออกเสียงของผู้เรียน อีกทั้งมีการชี้แนะนักศึกษาผ่านกระบวนการอ่านและเขียนโดยให้ใช้หลักคิดอย่างมีวิจารณญาณและใช้การตัดสินใจเพื่อให้การเขียนย่อหน้าและเรียงความเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

This course is a complementary course for the students in A2 level (Basic Users). It is designed to develop students' reading and writing skills through a variety of interactive and engaging exercises and activities. Its emphasis is on text-based, theme-based reading and writing tasks. Moreover, it integrates mechanics of effective writing, and oral reading to enhance students' pronunciation. It also guides students through the reading and writing process, which requires critical thinking and decision-making for writing effective paragraphs and essays.

GEN67-124      ภาษาอังกฤษเพื่อการพูดในที่สาธารณะและการนำเสนอ      3(2-2-5)  
สำหรับผู้ใช้ภาษาขั้นอิสระ  
English for Public Speaking and Presentation  
for Independent Users

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน:

GEN67-121 ภาษาอังกฤษแบบบูรณาการสำหรับผู้ใช้ภาษาขั้นเริ่มต้นระดับสูง

GEN67-122 ภาษาอังกฤษการฟัง-พูดสำหรับผู้ใช้ภาษาระดับต้น

GEN67-123 ภาษาอังกฤษการอ่าน-เขียนสำหรับผู้ใช้ภาษาระดับต้น

**Prerequisite:** GEN67-121 Integrated English Skills for Upper Beginners  
GEN67-122 English Listening and Speaking for Basic Users  
GEN67-123 English Reading and Writing for Basic Users

รายวิชานี้สำหรับนักศึกษาผู้มีความสามารถทางภาษาอังกฤษระดับปานกลาง มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษสำหรับการพูดในที่สาธารณะและการนำเสนอทางภาษาอังกฤษ เน้นการสอนด้านไวยากรณ์และคำศัพท์เฉพาะทางในด้านวิทยาศาสตร์สุขภาพ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี รวมทั้งมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ เพื่อให้ให้นักศึกษาสามารถใช้

ภาษาอังกฤษในการนำเสนอได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังเสริมทักษะทางศตวรรษที่ 21 เพื่อให้การนำเสนอมีโครงสร้างที่มีประสิทธิภาพและมีการใช้ภาษาในการนำเสนอได้อย่างเหมาะสม

This course is for intermediate level students, designed to develop their expressive skills for public speaking and presentation. It focuses on grammar and terminology that effectively enables students to deliver presentations in the field of Health Sciences, Sciences and Technology, and Humanities and Social Sciences. It also equips students with 21st-century skills to build effective structure and properly deliver oral presentations.

**GEN67-133      สุนทรียศาสตร์เพื่อคุณภาพชีวิต      2(1-2-3)**  
**Aesthetics for Quality of Life**

รายวิชานี้มีจุดมุ่งหมายศึกษา ความหมาย ความสำคัญ ประเภทของ สุนทรียศาสตร์ และแนวคิดเกี่ยวกับคุณค่าและความงามของศิลปะ เพื่อให้เกิดทักษะในการประเมินค่า และเลือกสรรงานศิลปะที่เสริมสร้างรสนิยมและยกระดับคุณภาพชีวิตและสุขภาวะทางจิตใจ เกิดความซาบซึ้งถึงความหมาย คุณค่าของความเป็นมนุษย์ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงในด้านต่างๆ ของสังคม เศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม เพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างเกื้อกูลในสังคมที่มีความหลากหลาย

This course aims to explore the meanings, categories, and significant of aesthetics in human life. It touches upon the concepts of value and beauty of arts to create students ' skill in art evaluation and appreciation which could contribute to the better living standard and personal well-being, both physically and mentally by enhancing students' understanding and respect in human dignity and identities ,which are highly diverse in a context of the changing global spectrum namely; society, economy, and environment, that would create the sustainable and harmoniously coexistence multiculturalism society.

**GEN67-141      การแสวงหาความรู้และการวิจัยเบื้องต้น      2(2-0-4)**  
**Knowledge Inquiry and Fundamental Research**

รายวิชานี้ศึกษาแนวคิด กระบวนการ และเทคโนโลยีสารสนเทศในการแสวงหาความรู้ เพื่อพัฒนาความสามารถในการค้นคว้า ทั้งความรู้จากการฟัง การอ่าน การถกเถียง การสังเกตการณ์ การคิดและการวิจัย ทั้งนี้โดยมุ่งเน้นการแสวงหาความรู้เชิงประจักษ์ ยึดหลักความสมเหตุสมผล ที่ผ่านกระบวนการวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ รวมทั้งการศึกษาค้นคว้าเบื้องต้นเพื่อให้

นักศึกษาที่มีศักยภาพในการค้นคว้าเชิงวิชาการ มีความสามารถในการตั้งโจทย์การวิจัย การรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์และการประเมินค่าด้วยหลักสถิติเบื้องต้น สามารถนำเสนอผลข้อค้นพบอย่างเป็นระบบและมีการอ้างอิงทางวิชาการอย่างถูกต้อง

This course examines the concepts, processes and information technology of knowledge inquiry. Students could develop knowledge inquiry skills by listening, reading, debating, observing, thinking, and conducting research studies through evidence-based investigations, systematic analysis, and principles of reasoning. Fundamental research is actively used during the course to develop skills required for academic research. Skills covered include research questioning, data gathering, data analysis using basic statistics, and valuation ability to present findings systematically and have accurate academic references.

**GEN67-142      การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและสภาวะโลกร้อน      2(1-2-3)**

### **Environmental Conservation and Global Warming**

รายวิชานี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนตระหนักถึงคุณค่าของสิ่งแวดล้อมและการใช้ประโยชน์ทรัพยากร โดยสอนหลักการของสิ่งแวดล้อม ทรัพยากร และระบบนิเวศที่สัมพันธ์กับมนุษย์ทั้งในระดับโลกและระดับท้องถิ่น ใช้กรณีศึกษาและการอภิปรายช่วยส่งเสริมความสามารถในการวิเคราะห์กิจกรรมในชีวิตประจำวันที่ส่งผลต่อสิ่งแวดล้อมและสภาวะโลกร้อน นอกจากนี้ยังมุ่งส่งเสริมทักษะในการรับมือและการปรับตัวในการดำรงชีวิตได้อย่างมีคุณภาพและยั่งยืน โดยการบูรณาการแนวคิดการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและการพัฒนาอย่างยั่งยืนภายใต้พหุวัฒนธรรม รายวิชานี้กระตุ้นให้ผู้เรียนมีจิตอาสาและสร้างกิจกรรมที่คำนึงถึงหลักการใช้ทรัพยากร การคมนาคม และการจัดการของเสียอย่างยั่งยืน ผ่านกิจกรรมอาชีพที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม ตลอดจนศึกษาบทบาทขององค์กรทั้งภายในประเทศและระหว่างประเทศในแก้ไขปัญหาสิ่งแวดล้อมและปรับตัวต่อสภาวะโลกร้อน

This course aims to enhance the students' awareness of the value of the environment and the use of resources through the principles of environment, resources, and ecosystem related to humans, both on the global and local scales. The case studies and discussion approaches are applied to enhance students' analytical skills regarding personal daily life activities which cast an effect on the environment and global warming. Moreover, it also promotes resilience and adaptation skills for sustainability and life quality by integrating the concept of environmental conservation and sustainable development under a multiculturalism context. The course also

enhances the volunteering mindset and student's ability to create activities based on concepts of sustainability of resource utilization, transportation, and waste management, through environmental-friendly career activity. As well as study the roles of the national and international organizations in solving environmental problems and adaptation to global warming.

**GEN67-162      การวางแผนการเงินและการจัดการชีวิต      2(1-2-3)**  
**Financial and Life Management**

รายวิชานี้ศึกษาการวางแผนการเงิน การลงทุน และการบริหารยุคใหม่ การคิดเชิงสร้างสรรค์และนวัตกรรม การกำหนดเป้าหมายชีวิตและการทำงาน การมีความมุ่งมั่นและมีทัศนคติในการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ความฉลาดทางอารมณ์ ทักษะการตัดสินใจ การคิดวิเคราะห์อย่างมีเหตุผล การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ศาสตร์และศิลป์ในการใช้ชีวิตอย่างอย่างเป็นระบบ นอกจากนี้รายวิชานี้มุ่งเน้นให้นักศึกษามีจริยธรรมและมีความรับผิดชอบต่อสังคม

This subject studies financial planning investment and modern management creative thinking and innovation career path and life-long goal setting, determination and on-going self-improvement, emotional agility, decision making skill critical and reasonable thinking creative problem-solving, knowledge and arts of systematic living. In addition, this course aims to enable students to gain ethics and social responsibilities.

**INF67-171      เทคโนโลยีสารสนเทศในยุคดิจิทัล      1(1-0-2)**  
**Information Technology in Digital Era**

รายวิชานี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญของการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ใช้เพื่อแก้ปัญหาหรือสนับสนุนในงานต่าง ๆ โดยครอบคลุมเนื้อหา ดังนี้ การเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัล อินเทอร์เน็ตประสานสรรพสิ่งในยุคหน้า บล็อกเชนและฟินเทค วิทยาการข้อมูลและวิศวกรรมข้อมูล ความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ ความเป็นพลเมืองดิจิทัล ความเป็นจริงเสริม/ความเป็นจริงเสมือน/ความเป็นจริงผสม พ.ร.บ.คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล ดิจิทัลทวิน และการประมวลผลแบบเอจด์และฟ็อก

This course aims to raise learners aware of the importance of using information technology that used to solve problems solving or tasks supporting purpose. The topics include digital transformation, the next generation of IoT,

blockchain and fintech, data science and data engineering, cybersecurity, digital citizenship, augmented/virtual/mixed reality, the Personal Data Protection Act (PDPA), digital twin, and edge & fog computing.

**INF67-173                      การใช้ซอฟต์แวร์ตารางคำนวณเพื่อการวิเคราะห์ข้อมูล                      1(0-2-1)**

**Use of Spreadsheet Software for Data Analysis**

รายวิชานี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะในการใช้ซอฟต์แวร์ตารางคำนวณเพื่อใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล และตระหนักถึงความสำคัญในการเลือกใช้เครื่องมือที่มีในซอฟต์แวร์ตารางคำนวณ โดยครอบคลุมเนื้อหา ดังนี้ การสร้างและจัดการแผ่นงานและสมุดงาน การจัดการเซลล์และช่วง การจัดการตาราง การกรองข้อมูล การใช้งานสูตรและฟังก์ชัน การสร้างแผนภูมิและวัตถุ และการจัดทำตารางคำนวณด้วยเครื่องมือออนไลน์

This course aims to develop the skills of using spreadsheet software for data analysis and realize the importance of choosing the tools available in spreadsheet software. The topics include creating and managing worksheets and workbooks, managing cells and ranges, table management, data filtering, using formulas and functions, creating charts and objects, and creating spreadsheets with online tools.

**MAG67-101                      อุตสาหกรรมแอนิเมชันและดิจิทัลเกม                      2(2-0-4)**

**Animation and Digital Game Industry**

รายวิชานี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนสามารถอธิบายกระบวนการพื้นฐานในการสร้างสรรค์งานแอนิเมชันและดิจิทัลเกม โดยครอบคลุมเนื้อหา ดังนี้ ความรู้เกี่ยวกับอุตสาหกรรมแอนิเมชันและดิจิทัลเกม ตลอดจนอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับการสร้างและพัฒนาสื่ออินเทอร์แอคทีฟ มัลติมีเดีย แนวโน้มของอุตสาหกรรม เทคโนโลยี นวัตกรรม แนวทางอาชีพและการปรับตัว รายวิชานี้ใช้วิธีการสอน ได้แก่ การบรรยาย การอภิปราย และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญจากภาคอุตสาหกรรม เพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้สู่เส้นทางอาชีพ

This course aims to enable students to explain basic processes in creating animation and digital games. It covers the following content: knowledge about the animation and digital game industry as well as those related to the development of interactive multimedia. Industry trends, technology, innovation, career paths and adaptation. This course employs various teaching methods including lectures,

discussions and interviews with experts from animation and game industry to build learning inspiration in career path.

**MAG67-102      การแก้ปัญหา      3(3-0-6)**

### **Problem Solving**

รายวิชานี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจหลักการแก้ปัญหาเพื่อสร้างกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบและสามารถแสดงกระบวนการเพื่อแก้ปัญหาได้ โดยครอบคลุมเนื้อหา ดังนี้ ความเข้าใจเกี่ยวกับคำจำกัดความของปัญหา กระบวนการคิดเพื่อวิเคราะห์ปัญหา การตีความปัญหาให้อยู่ในรูปแบบที่เข้าใจง่าย ความต้องการของปัญหา วิธีการแก้ปัญหา กระบวนการเพื่อแก้ไข ปัญหา โดยการใช้กรณีศึกษาเพื่อเพิ่มความเข้าใจในการคิดวิเคราะห์เพื่อหาแนวทางในการแก้ปัญหา

This course aims to enable students to understand the principles of problem-solving in order to develop systematic thinking processes and demonstrate the ability to solve problems. The content covered includes the following: understanding the definitions of problems, the thinking process for problem analysis, interpreting problems in an understandable format, problem requirements, problem-solving methods, and the process of problem resolution. The course employs case studies to enhance understanding of analytical thinking and to find approaches to problem-solving.

**MAG67-103      การคิดเชิงออกแบบ      3(3-0-6)**

### **Design Thinking**

รายวิชานี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับการคิดเชิงออกแบบเป็นกระบวนการคิดของนักออกแบบอินเทอร์แอกทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม โดยครอบคลุมเนื้อหา ดังนี้ การศึกษาสินค้าและบริการ นำกรณีศึกษาจากพฤติกรรมของผู้ใช้งานด้านอินเทอร์แอกทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม มาพัฒนากระบวนการสร้างสินค้า บริการ การสร้างกลยุทธ์ของบริการ ในการสร้างนวัตกรรม ผ่านกระบวนการสังเกตพฤติกรรมผู้ใช้ เก็บข้อมูล ระดมความคิด การสร้างต้นแบบ และการทดสอบชิ้นงาน นอกจากนี้ยังมุ่งส่งเสริมการทำกิจกรรมผ่านการทำงานเป็นทีม ตลอดจนกระตุ้นให้ผู้เรียนมีมีความคิดสร้างสรรค์ เข้าใจคุณค่าของความงามที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้งาน พร้อมให้และรับฟังคำวิจารณ์ผ่านการเรียนรู้ในรายวิชา

This course aims to provide students with knowledge in design thinking as a cognitive process for professionals in interactive multimedia, animation and Games. The curriculum includes the study of products and services, involving case studies derived from user behavior in interactive multimedia, animation and Games. It focuses on developing processes for creating products and services. The course also covers innovation strategy, emphasizing formulating strategies for innovation in creating products and services. It utilizes methods such as observing user behavior, collecting data, brainstorming, creating prototypes, and conducting testing.

**MAG67-104      องค์ประกอบศิลป์      4(3-2-7)**  
**Art Composition**

รายวิชานี้มีจุดมุ่งหมายให้นักศึกษาสามารถอธิบายและประยุกต์ใช้หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ รวมถึงกฎสามส่วนและเรียนรู้คุณสมบัติขององค์ประกอบศิลป์ โดยครอบคลุมเนื้อหา ดังนี้ จุด เส้น รูปร่างและรูปทรง บริเวณว่างและมิติ พื้นผิว สี น้ำหนัก เอกภาพ ความสมดุล รวมไปถึงวิธีการสร้างองค์ประกอบภาพ จุดเด่น ความกลมกลืน ความขัดแย้ง ขนาด และสัดส่วน รายวิชานี้ใช้วิธีการสอน ได้แก่ การบรรยาย สาธิต ใช้สื่อประกอบการสอนเพื่อพัฒนานักศึกษาให้สามารถอธิบายและประยุกต์ใช้หลักการของการจัดองค์ประกอบศิลป์ในการแก้ไขปัญหาต่างๆ ในการจัดองค์ประกอบภาพ 2 มิติและ 3 มิติได้

This course aims to enable students to explain and apply principles of art composition. Includes the rule of thirds and learning about the properties of artistic composition. It covers the following content: points, lines, shapes and forms. Space and dimensions, texture, color, weight, unity, balance, including how to create composition, highlights, harmony, conflict, size, and proportion. This course uses teaching methods, including lectures, demonstrations, and uses teaching materials to develop students to be able to explain and apply the principles of art composition to solve various problems. in composing 2D and 3D images.

**MAG67-105      การขึ้นรูป 3 มิติ      4(2-4-6)**  
**3D Modeling**

รายวิชานี้มีจุดมุ่งหมายให้นักศึกษาสามารถอธิบายทฤษฎีสำหรับการออกแบบ การขึ้นรูป 3 มิติได้ โดยครอบคลุมเนื้อหา ดังนี้ หลักการเบื้องต้นของแบบจำลอง 3 มิติ พื้นฐานและ เทคนิคการขึ้นรูป 3 มิติ การกางยูวีและการใส่ภาพพื้นผิว สัดส่วนร่างกายมนุษย์และสัตว์ และ โทโพโลยีในการขึ้นรูป 3 มิติ รายวิชานี้เน้นให้นักศึกษาประยุกต์ใช้เครื่องมือในการขึ้นรูป 3 มิติ โดย เรียนรู้ผ่านโครงการเป็นฐาน เพื่อให้นักศึกษาสามารถสร้างโมเดล 3 มิติได้

This course aims to provide students with the ability to articulate the theory for designing 3D molding by covering the following content: basic principles of 3D modeling, 3D modeling techniques, UV spreading, and adding texture images. Human and animal body proportions and topology in 3D modeling. This course emphasizes students to apply tools in 3D modeling through project-based learning. Students will be able to apply their knowledge to create 3D models.

**MAG67-111      การวาดและลงสีดิจิทัล      3(2-2-5)**

#### **Digital Drawing and Painting**

รายวิชานี้มีจุดมุ่งหมายให้นักศึกษาสามารถอธิบายและประยุกต์ใช้หลักการวาด และลงสีดิจิทัล โดยครอบคลุมเนื้อหา ดังนี้ การใช้เครื่องมือดิจิทัลและซอฟต์แวร์ การวาดรูปทรง เส้น สี พื้นผิวการระบายสีตัวละคร ด้วยซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ ไปจนถึงการวาดภาพทิวทัศน์ การจัด องค์ประกอบภาพ หนึ่ง การวาดภาพบุคคล และการวาดภาพสร้างสรรค์ รวมถึงการจัดการเลเยอร์ และการปรับโทนสี รายวิชานี้ใช้วิธีการสอน ได้แก่ การบรรยาย สาธิต ใช้สื่อประกอบการสอน เพื่อ พัฒนานักศึกษาให้สามารถอธิบายและประยุกต์ใช้หลักการวาดและลงสีดิจิทัลในการออกแบบและ แก้ไขปัญหาต่างๆ ได้

This course aims to enable students to explain and apply principles of digital drawing and painting. It covers the following contents: Using digital tools and software, drawing shapes, lines, colors, textures, painting characters. with computer software to landscape painting Composition, still life, portraiture and creative drawing Including layer management and toning. This course uses teaching methods including lectures, demonstrations, and teaching media to develop students to be able to explain and apply the principles of digital drawing and painting in designing and solving various problems.

**MAG67-112      การเขียนบทและการเขียนบทภาพ      4(3-2-7)**

### Script Writing and Storyboarding

รายวิชานี้มีจุดมุ่งหมายให้นักศึกษาสามารถเข้าใจหลักการเขียนบทและการเขียนบทภาพ สามารถเขียนบทและเขียนบทภาพได้ โดยครอบคลุมเนื้อหา ดังนี้ รูปแบบการเขียนบท หลักพื้นฐานในการเล่าเรื่อง องค์ประกอบและโครงสร้างเรื่อง การวางโครงเรื่อง แก่นเรื่อง ความขัดแย้ง ตัวละครและบทสนทนา การออกแบบบทภาพ การเคลื่อนไหวกล้อง การจัดแสงสีอารมณ์ และจัดองค์ประกอบของภาพเพื่อการเล่าเรื่อง การทำแอนิเมติก รายวิชานี้ใช้วิธีการสอนได้แก่ การใช้กรณีศึกษา ฝึกฝนในห้องปฏิบัติการ เรียนรู้ผ่านโครงงานกลุ่ม การนำเสนอ และการวิจารณ์โดยตรง

This course aims to provide students with understanding and writing skills on screenplay and storyboard writing. It covers the following content: script formats, fundamentals of storytelling, elements and structure of a story, plot, theme, conflict, character, and dialog, designing storyboard, using light and shadow to convey mood and tone of the stories, art composition for storytelling, animatic designing. This course employs teaching methods including case studies, lab training, project-based learning, group project, presentations, and direct feedback.

MAG67-121

ขั้นตอนวิธีเบื้องต้น

3(3-0-6)

### Introduction to Algorithm

รายวิชานี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ด้านการออกแบบขั้นตอนวิธีสำหรับการแก้ปัญหา และการสร้างแนวทางในการแก้ปัญหาโดยการเขียนขั้นตอนวิธีที่สามารถนำไปเขียนโปรแกรมได้ โดยครอบคลุมเนื้อหา ดังนี้ การวิเคราะห์และอธิบายความต้องการของปัญหา การออกแบบขั้นตอนวิธี การเลือกใช้คำสั่งและการเขียนขั้นตอนวิธีสำหรับแก้ปัญหา เช่น การเขียนคำสั่งแบบเรียงลำดับ เงื่อนไข และทำซ้ำ และรูปแบบของการเขียนขั้นตอนวิธีสำหรับการเขียนโปรแกรม เช่น การเขียนขั้นตอนวิธีโดยใช้ภาษาธรรมชาติ รหัสเทียม และ ผังงาน รวมถึงการใช้กรณีศึกษาเพื่อเพิ่มความเข้าใจในการเขียนขั้นตอนวิธีที่ถูกต้อง

This course aims to provide students with knowledge in designing procedural steps for effective problem-solving and creating guidelines for problem resolution through the development of programmable procedures. It covers the following content: analysis and explanation of problem requirements, designing procedural steps, selecting commands, and writing procedures for problem-solving. This includes writing sequential commands, handling conditions, and incorporating loops. The course also addresses various formats for programming procedural steps,

such as using natural language, coding, and flowcharts. Additionally, it emphasizes the use of case studies to enhance understanding and ensure the correct implementation of procedural steps, providing practical insights into the application of accurate procedural approaches in programming.

**MAG67-122      คณิตศาสตร์สำหรับเกมและแอนิเมชัน      3(2-2-5)**

**Mathematics for Game and Animation**

รายวิชานี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ทางคณิตศาสตร์เบื้องต้น และสามารถประยุกต์ใช้การคำนวณทางคณิตศาสตร์ในงานเกมและแอนิเมชันได้ โดยครอบคลุมเนื้อหา ดังนี้ คณิตตรรกศาสตร์ อัตราส่วน ตรีโกณมิติ ทฤษฎีบทพีทาโกรัส การแก้สมการและอสมการ ฟังก์ชัน กราฟและการแปลงกราฟ การประมาณค่าในช่วง การสุ่มเทียม เวกเตอร์ เมทริกซ์ เมทริกซ์ การแปลง และควอเทอร์เนียน รายวิชานี้ใช้วิธีการสอน ได้แก่ การบรรยายและสาธิต โดยเรียนรู้ผ่านทาง การแก้โจทย์ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ตัวอย่างการประยุกต์ใช้งาน และการโปรแกรมทางด้าน คอมพิวเตอร์กราฟิก เพื่อพัฒนาทักษะในการแก้ไขปัญหาเชิงคำนวณในงานเกมและแอนิเมชัน

This course aims to provide students with knowledge in basic mathematics and skills in applying mathematics for games and animations. It covers the following content: mathematical logic, ratio, trigonometry, Pythagorean theorem, equation and inequation solving, functions, graphs and graph transformation, interpolation, pseudo-randomness, vectors, matrix, transformation matrix, and quaternions. This course employs various teaching methods including lectures and demonstrations through solving mathematical problems, application examples and computer graphics programming to develop skills in computational problem solving for games and animations.

**MAG67-131      การวาดเส้นพื้นฐาน      4(3-2-7)**

**Fundamental Drawing**

รายวิชานี้มีจุดมุ่งหมายให้นักศึกษาสามารถอธิบายและประยุกต์ใช้หลักการวาดเส้นพื้นฐาน โดยครอบคลุมเนื้อหาดังนี้ การใช้เส้น รูปร่าง รูปทรง มุมมอง การแรเงา องค์ประกอบ และสัดส่วน การวาดภาพเชิงสังเกต หุ่นนิ่ง การวาดภาพบุคคล การวาดภาพทิวทัศน์ และงานสถาปัตยกรรม รายวิชานี้ใช้วิธีการสอน ได้แก่ การบรรยาย สาธิต ใช้สื่อประกอบการสอนเพื่อให้

นักศึกษาสามารถอธิบายและประยุกต์ใช้หลักการวาดเส้นพื้นฐานในการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ และการแทนค่ารูปทรงที่ซับซ้อนให้เป็นรูปทรงพื้นฐาน ได้

This course aims to enable students to explain and apply fundamental drawings. It covers the following contents: use of line, shape, form, perspective, shading, composition and proportion, observational drawing, still life, portraiture, landscape painting and architecture. This course uses teaching methods including lectures, demonstrations, and teaching materials so that students can explain and apply basic line drawing principles in solving various problems and representing complex shapes into basic shapes.

**MAG67-151      หัวข้อพิเศษด้านแอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์      3(2-2-5)**

### **Special Topics in Animation and Visual Effect**

รายวิชานี้มีจุดมุ่งหมายให้นักศึกษามีองค์ความรู้และทักษะที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในงานแอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์ โดยครอบคลุมเนื้อหาทางทฤษฎีและปฏิบัติที่จำเป็นต่อการนำไปปรับใช้และควรใส่ใจตามการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี รวมถึงประเด็นที่น่าสนใจในปัจจุบันทางด้านแอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์ รายวิชานี้ใช้วิธีการสอน ได้แก่ การบรรยาย สาธิต ใช้สื่อประกอบการสอน และการเรียนรู้เชิงรุก เนื้อหาของรายวิชาจะเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสมในแต่ละช่วงเวลา

This course aims to provide students with knowledge and skills that can be applied to animation and visual effects. It covers theoretical and practical content that is necessary for animation and visual effects application and should be paid attention to according to changes in technology. It may include current interesting issues in animation and visual effects. The course employs a teaching approach that includes lectures, demonstrations, instructional media and active learning. The course content varies depending on trends and interests.

**MAG67-161      การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้      3(3-0-6)**

### **User Experience Design**

รายวิชานี้มีจุดมุ่งหมายให้นักศึกษาสามารถวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้และสร้างผลงานอินเทอร์แอกทีฟ สำหรับการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ โดยครอบคลุมเนื้อหา ดังนี้ วิธีการและเทคนิคในการทำความเข้าใจและวิเคราะห์ประสบการณ์ของผู้ใช้ในสภาพแวดล้อมดิจิทัล โดย

มุ่งเน้นการผสมผสานระหว่างทฤษฎีจิตวิทยา การโต้ตอบระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ และการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อออกแบบประสบการณ์ที่ให้ผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง รายวิชานี้เน้นให้นักศึกษามีความรับผิดชอบโดยเรียนรู้ผ่านการใช้กรณีศึกษา เพื่อให้นักศึกษาสามารถสร้างผลงานโดยใช้กระบวนการของการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ได้

This course aims to enable students to analyze user needs and create interactive media for user experience design by covering the following contents: methodologies, and techniques to understand and analyze user experiences in digital environments with an emphasis on the integration of psychological theory, human-computer interaction, and data analytics to design a user-centered experience. This course emphasizes student's responsibility through case-based learning. Students will be able to create interactive multimedia in the user experience design process.

**MAG67-211      การออกแบบตัวละคร      4(3-2-7)**

#### **Character Design**

รายวิชานี้มีจุดมุ่งหมายให้นักศึกษาเข้าใจและสามารถออกแบบตัวละครได้ โดยครอบคลุมเนื้อหา ดังนี้ องค์ประกอบศิลป์ จุด เส้น รูปทรงสื่อความรู้สึก ลักษณะของตัวละคร การใช้สี และเงา การจัดทำทางการแสดงกริยา การแสดงวัจนภาษา การแสดงสีหน้าอารมณ์ของตัวละคร การออกแบบมาสคอต การทำแคแรคเตอร์ชีต การใช้สภาพแวดล้อมและวัฒนธรรมย่อยมาออกแบบตัวละคร รายวิชานี้ใช้วิธีการสอนได้แก่ กรณีศึกษาเรียนรู้ผ่านโครงงานกลุ่ม การฝึกฝนในห้องปฏิบัติการ การนำเสนอ และการวิจารณ์โดยตรง

This course aims to provide students with knowledge and skills in character design. It covers contents of utilizing elements of art such as point, line, and shape to convey emotions and characteristics of the character design, use of color, silhouette, understanding of poses, gestures, language expressions, facial expressions of the characters, mascot design, designing character sheets, incorporating environments and subcultures into character design. This course employs teaching methods including case studies, project-based learning, lab training, group project, presentations, and direct feedback.

**MAG67-212      การออกแบบกราฟิกและอัตลักษณ์      3(2-2-5)**

#### **Graphic Design and Visual Identity**

รายวิชานี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจและสามารถออกแบบกราฟิกเพื่อการสื่อสารและสร้างอัตลักษณ์ โดยครอบคลุมเนื้อหา ดังนี้ การใช้โปรแกรมพื้นฐานต่างๆ เพื่อการออกแบบสร้างสรรค์ เช่น งานด้านกราฟิก งานภาพ ประกอบดิจิทัล งานปรับตกแต่งภาพ และวิเคราะห์ความต้องการหรือพฤติกรรมของผู้ใช้เพื่อผลิตผลงานเพื่อนำไปพัฒนาอัตลักษณ์ของสินค้า บริการ หรือองค์กรได้ ใช้กรณีศึกษา โจทย์ปัญหาของการเรียนจากความต้องการที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบอัตลักษณ์ นอกจากนี้ยังมุ่งส่งเสริมทักษะ โดยการทำกิจกรรมระหว่างมีเรียนส่งเสริมความสามารถทั้งด้านเครื่องมือและการสร้างแนวความคิดของอัตลักษณ์ชิ้นงาน สินค้าบริการ หรือองค์กร รายวิชานี้กระตุ้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านโครงงาน การนำเสนอ ตรงต่อเวลาในการส่งงาน และพร้อมให้และรับฟังคำวิจารณ์ผ่านการเรียนรู้ในรายวิชา

This course aims to enable students to understand and design graphics for communication and identity creation. It covers the following content: using various basic programs for creative design, such as graphic work, digital illustration, image enhancement, and analyzing user needs or behaviors to produce works for developing the identity of products, services, or organizations. The course employs case studies and problem-solving exercises derived from learning needs related to design identity. Additionally, it promotes skill development through in-class activities, fostering abilities in both tools and ideation of identity for products, services, or organizations. This course encourages students to learn through projects, presentations, timely submission of assignments, and being ready to give and receive feedback during the learning process.

<b>MAG67-213</b>	<b>แอนิเมชัน 2 มิติ</b> <b>2D Animation</b>	<b>4(2-4-6)</b>
<b>เงื่อนไขรายวิชา:</b>	<b>เป็นนักศึกษาที่ได้รับเกรดใดๆ (A ถึง F หรือ W) จากรายวิชา MAG67-112 การเขียนบทและการเขียนบทภาพ</b>	
<b>Condition:</b>	<b>For student who have received a grade (A to F or W) from MAG67-112 Script Writing and Storyboarding</b>	
	รายวิชานี้มีจุดมุ่งหมายให้นักศึกษาสามารถประยุกต์ใช้ทฤษฎีที่สำคัญสำหรับการออกแบบงานแอนิเมชัน 2 มิติ โดยครอบคลุมเนื้อหา ดังนี้ หลักการพื้นฐานของแอนิเมชัน 2 มิติ ซึ่งประกอบด้วย การเคลื่อนไหวแบบ frame by frame และ in-between การกำหนดคีย์เฟรม แอนิเมชัน วงจรการเดินและวิ่ง หลักการสร้างแอนิเมชัน 12 ข้อของแอนิเมชัน 2 มิติ การใช้เครื่องมือ	

และซอฟต์แวร์สำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ รายวิชานี้เน้นให้นักศึกษามีความรับผิดชอบโดยเรียนรู้ผ่านโครงการเป็นฐานและการฝึกหัดภาคปฏิบัติ เพื่อให้นักศึกษาสามารถออกแบบท่าทางการเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติเพื่อสร้างแอนิเมชัน 2 มิติได้

This course aims to enable students to apply important theories for designing 2D animation by covering the following content: the basic principles of 2D animation including frame by frame and in-between animation, keyframing animation, walking and running cycle, 12 principles of 2D animation. Using tools and software for creating 2D animation. This course emphasizes student's responsibility through project-based learning and practical exercises. Students will be able to design 2D movements to create 2D animation.

**MAG67-214      แอนิเมชัน 3 มิติ      4(2-4-6)**

### **3D Animation**

รายวิชานี้มีจุดมุ่งหมายให้นักศึกษาสามารถอธิบายทฤษฎีสำหรับการออกแบบการเคลื่อนไหวในงานแอนิเมชัน 3 มิติได้ โดยครอบคลุมเนื้อหา ดังนี้ หลักการสร้างแอนิเมชัน 12 ข้อ ซึ่งประกอบด้วยพื้นฐานการใส่กระดูก การผสมสารรูปร่างและการให้น้ำหนัก การกำหนดคีย์เฟรมและตัวแก้ไขกราฟ วงจรการเดิน การสร้างการเคลื่อนไหวให้ตัวละคร รายวิชานี้เน้นให้นักศึกษามีความรับผิดชอบโดยเรียนรู้ผ่านโครงการเป็นฐาน เพื่อให้นักศึกษาสามารถออกแบบการสร้างการเคลื่อนไหวในงานแอนิเมชัน 3 มิติได้

This course aims to provide students with the ability to articulate the theory for designing 3D animation by covering the following content: 12 principles of animation, basics of rigging, skinning and weighting, defining key frames and graph editors, walking cycles, and character movement. This course emphasizes student's responsibility through project-based learning. Students will be able to design movements in 3D animation.

**MAG67-215      การพัฒนาทัศนศิลป์สำหรับงานแอนิเมชัน      4(2-4-6)**

### **Visual Development for Animation**

เงื่อนไขรายวิชา: เป็นนักศึกษาที่ได้รับเกรดใดๆ (A ถึง F หรือ W) จากรายวิชา MAG67-112 การเขียนบทและการเขียนบทภาพ

**Condition:** For student who have received a grade (A to F or W) from  
**MAG67-112 Script Writing and Storyboarding**

รายวิชานี้มีจุดมุ่งหมายให้นักศึกษาสามารถเข้าใจหลักการการออกแบบงานแอนิเมชันได้ โดยครอบคลุมเนื้อหา ดังนี้ วิเคราะห์บทในงานแอนิเมชัน ภาพรวมของการเขียนบทภาพยนตร์ประกอบภาพ การแสดงนัยยะ และการเล่าเรื่องผ่านองค์ประกอบภาพ การใช้สีเพื่อบอกอารมณ์ของเรื่องราว การออกแบบทัศนศิลป์หลัก การพัฒนาโครงสรี การจัดการตารางช็อตเพื่อการผลิตงานแอนิเมชัน รายวิชานี้ใช้วิธีการสอนได้แก่ โดยเรียนรู้ผ่านกรณีศึกษา เรียนรู้ผ่านโครงงานกลุ่ม การนำเสนอ และการวิจารณ์โดยตรง

This course aims to provide students with concepts in animation design as well as understanding and analysis of script for animations. It covers the overall aspects of scriptwriting, visual elements, conveying meanings, storytelling through visual components, the use of color to convey emotions, designing key visuals, developing color schemes, and managing shot lists for animation production. This course employs teaching methods including case studies, project-based learning, group project, presentations, and direct feedback.

**MAG67-221      การออกแบบเกม      3(3-0-6)**

### **Game Design**

รายวิชานี้มีจุดมุ่งหมายให้นักศึกษาสามารถอธิบายและประยุกต์ใช้หลักการการออกแบบเกม เพื่อออกแบบเกมให้เหมาะสมกับลักษณะบุคลิกภาพของผู้เล่นเป้าหมาย และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ โดยครอบคลุมเนื้อหา ดังนี้ การกำหนดลักษณะบุคลิกภาพของผู้เล่นเป้าหมาย การวิเคราะห์เกม โครงสร้างเกม วัฏจักรแกนกลางกิจกรรมการเล่นในเกม กลไกเกม สภาพแวดล้อมในเกม ระดับด่าน สิ่งของ และตัวละครในเกม รายวิชานี้ใช้วิธีการสอน ได้แก่ การบรรยาย สาธิต การอภิปรายกลุ่ม และใช้โครงงานเป็นฐาน เพื่อพัฒนานักศึกษาให้สามารถอธิบายและประยุกต์ใช้หลักการการออกแบบเกมสอดคล้องกับลักษณะบุคลิกภาพของผู้เล่นเป้าหมายได้

This course aims to enable students to describe and apply the principles of game design to design games that are suitable for the player target's persona and can collaboratively engage with others. It covers the following content: defining the player target's persona, analyzing games, game structure, core game loop, game mechanics, game environment, level design, game items, and characters in the game. This course employs teaching methods including lectures, demonstrations,

group discussion, and project-based learning. To develop students to be able to explain and apply game design principles that are suitable for the player target's persona.

**MAG67-222      การโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์      4(3-2-7)**

**Computer Game Programming**

รายวิชานี้มีจุดมุ่งหมายให้นักศึกษาสามารถอธิบายหลักการการเขียนโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์ และมีทักษะการแก้ปัญหาเพื่อการสร้างเกมคอมพิวเตอร์ด้วยเกมเอนจิน และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ โดยครอบคลุมเนื้อหา ดังนี้ ประเภทข้อมูล ตัวปฏิบัติการ นิพจน์ โครงสร้างควบคุม การเขียนโปรแกรมสำหรับจัดการส่วนต่อประสานผู้ใช้ ควบคุมการกระทำของตัวละครในเกม กลไกเกม การจัดเก็บข้อมูลในเกม การทดสอบและตรวจแก้ข้อผิดพลาด รายวิชานี้ใช้วิธีการสอน ได้แก่ การบรรยาย สาธิต ใช้สื่อประกอบการสอน เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจหลักการเขียนโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์ และใช้การสอนแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการสร้างเกมคอมพิวเตอร์ด้วยเกมเอนจิน

This course aims to enable students to explain the principles of computer game programming and acquire problem solving skills in creating computer games using the game engine and can collaboratively engage with others. The content covers the following: data types, operators, expressions, control structures, programming for user interface management, controlling character actions in games, game mechanics, data storage in games, testing, and debugging. The course employs a teaching approach that includes lectures, demonstrations, and instructional media to help students understand the principles of computer game programming. Additionally, it utilizes a problem-based learning teaching method to develop skills in creating computer games using the game engine.

**MAG67-223      โครงสร้างข้อมูลสำหรับการพัฒนาเกม      4(3-2-7)**

**Data Structure for Game Development**

เงื่อนไขรายวิชา: เป็นนักศึกษาที่ได้รับเกรดใดๆ (A ถึง F หรือ W) จากรายวิชา MAG67-222 การโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์

Condition: For student who have received a grade (A to F or W) from MAG67-222 Computer Game Programming

รายวิชานี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้และทักษะเกี่ยวกับโครงสร้างข้อมูลสำหรับการพัฒนาเกม และประยุกต์ใช้โครงสร้างข้อมูลสำหรับการพัฒนาเกมได้ โดยครอบคลุมเนื้อหา ดังนี้ โครงสร้างข้อมูลแบบแถวลำดับ สแตก คิว ลิสต์ ดิกชันนารี การเก็บข้อมูลแบบตารางแฮช การเวียนเกิด โครงสร้างข้อมูลแบบต้นไม้ โครงสร้างข้อมูลแบบกราฟ โดยใช้กรณีศึกษาและการฝึกปฏิบัติการเพื่อสร้างทักษะในการเขียนโปรแกรมโดยใช้โครงสร้างข้อมูลที่เหมาะสมสำหรับการพัฒนาเกม

This course aims to provide students with knowledge and skills related to data structures for game development and their practical application. The content includes sequential structures, stacks, queues, linked lists, binary trees, table-based data structures, hashing, and graph data structures. Through case studies and hands-on exercises, students will develop programming skills using these data structures, tailored for game development scenarios. The course focuses on fostering an understanding of when and how to apply suitable data structures in game development, enhancing students' abilities to design effective and efficient game systems.

**MAG67-231      ภาพประกอบดิจิทัล      4(3-2-7)**

#### **Digital Illustration**

รายวิชานี้มีจุดมุ่งหมายให้นักศึกษาเข้าใจและสามารถสร้างงานภาพประกอบดิจิทัลได้ โดยครอบคลุมเนื้อหา ดังนี้ การทำแมทเพนติ้ง การวาดโฟโต้แบชชิ่ง การเล่าเรื่องผ่านทางภาษาภาพ และองค์ประกอบศิลป์ การทำบทภาพสี รายวิชานี้ใช้วิธีการสอนได้แก่ โดยเรียนรู้ผ่านกรณีศึกษา เรียนรู้ผ่านโครงงาน การนำเสนอ และการวิจารณ์โดยตรง

This course aims to enable students to create illustrations. It covers applying matte painting, photo bashing, storytelling through visual language and art composition, and color script. This course employs teaching methods including case studies, project-based learning, presentations, and direct feedback.

**MAG67-232      การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว      4(3-2-7)**

#### **Motion Graphic Design**

รายวิชานี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับกราฟิกเคลื่อนไหวในสื่อรูปแบบต่างๆ เพื่อสร้างรูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสมกับบริบท โดยครอบคลุมเนื้อหา กระบวนการ

วางแผนคิดการออกแบบ การสร้างบรรยากาศการเล่าเรื่อง การประกอบภาพกราฟิกเคลื่อนไหวผสมเสียงและดนตรี การใช้โปรแกรมและรู้จักเครื่องมือพื้นฐานต่างๆ การเตรียมอาร์ทเวิร์ค การตั้งค่าพื้นที่การทำงาน การสร้างการเคลื่อนไหว การใช้เทคนิคการใส่ลูกเล่นเพื่อให้เกิดความน่าสนใจ การทำงานกับไฟล์เสียง และการส่งออกผลงานตามความต้องการหรือพฤติกรรมของผู้ใช้ ใช้กรณีศึกษาและการทำกิจกรรมระหว่างเรียนส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ผ่านโครงการเป็นฐาน นอกจากนี้ยังมุ่งส่งเสริมมีทักษะสามารถพัฒนางานที่เกี่ยวข้องกับออกแบบงานด้านเกี่ยวกับกราฟิกเคลื่อนไหว รายวิชานี้กระตุ้นให้ผู้เรียนเคารพหน้าที่และตรงต่อเวลาในการเรียนในรายวิชา

This course aims to provide students with knowledge of motion graphics across various media formats to create presentations suitable for different contexts. It covers content such as the ideation process in design, creating storytelling atmospheres, integrating moving graphics with sound and music, utilizing various programs and basic tools, preparing artwork, setting up workspaces, motion creation, employing techniques to add interest, working with audio files, and exporting works according to user requirements or behaviors. The course uses case studies and in-class activities to enhance skills, fostering learning through project-based approaches. Additionally, it promotes the development of skills to work on projects related to motion graphic design. The course encourages students to demonstrate responsibility and punctuality in their learning activities.

**MAG67-241      การขึ้นรูป 3 มิติด้วยการปั้น      3(2-2-5)**  
**Sculpt Modeling**

รายวิชานี้มีจุดมุ่งหมายให้นักศึกษาสามารถสร้างและวิเคราะห์การขึ้นรูป 3 มิติด้วยการปั้นได้ โดยครอบคลุมเนื้อหา ดังนี้ หลักการแบบจำลอง 3 มิติแบบไฮโพลีกอน การขึ้นรูป 3 มิติโดยใช้โดยใช้เทคนิคการปั้นเสมือนจริง การสร้างชนิดของพื้นผิวตามหน้าที่ การปรับโทโพโลยีของแบบจำลอง 3 มิติ รายวิชานี้เน้นให้นักศึกษาประยุกต์ใช้เครื่องมือในการขึ้นรูป 3 มิติด้วยการปั้นได้ โดยเรียนรู้ผ่านโครงการเป็นฐาน เพื่อให้นักศึกษาสามารถขึ้นรูป 3 มิติด้วยการปั้นได้

This course aims to provide students with the ability to create and analyze sculpt molding by covering the following content: principles of high-polygon modeling, realistic 3D modeling, texture creation for multiple purposes, and re-topology for low-polygon modeling. This course emphasizes students to apply tools

in digital sculpting through project-based learning. Students will be able to apply their knowledge to create high polygon modeling using digital sculpting techniques.

<b>MAG67-242</b>	<b>การควบคุมกระดูกสำหรับแอนิเมชัน 3 มิติ</b> <b>Rigging for 3D Animation</b>	<b>3(2-2-5)</b>
<b>เงื่อนไขรายวิชา:</b>	เป็นนักศึกษาที่ได้รับเกรดใดๆ (A ถึง F หรือ W) จากรายวิชา MAG67-105 การขึ้นรูป 3 มิติ	
<b>Condition:</b>	For student who have received a grade (A to F or W) from MAG67-105 3D Modeling	

รายวิชานี้มีจุดมุ่งหมายให้นักศึกษาสามารถสร้างและวิเคราะห์การควบคุมกระดูกในการทำแอนิเมชันได้ โดยครอบคลุมเนื้อหา ดังนี้ แนวคิดการควบคุมกระดูก การตั้งค่ากระดูก การจัดการรูปทรง การควบคุมแบบกำหนดเอง การควบคุมกระดูกสำหรับตัวละคร การเขียนสคริปต์เพื่อควบคุมกระดูก รายวิชานี้เน้นให้นักศึกษาประยุกต์ใช้เครื่องมือในการควบคุมกระดูก โดยเรียนรู้ผ่านโครงการเป็นฐาน เพื่อให้นักศึกษาสามารถสร้างการควบคุมกระดูกสำหรับโมเดล 3 มิติในงานด้านอินเทอร์แอคทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชันหรือ เกมได้

This course aims to provide students with the ability to create and analyze rigging in 3D animation by covering the following content: rigging concepts, advanced joint setup, deformations, custom controls, rigging for character interaction, optimization, and scripting of rigging. This course emphasizes students to apply tools for rigging through project-based learning. Students will be able to create advanced rigging for 3D animation in interactive multimedia, animation, or games.

<b>MAG67-243</b>	<b>เทคโนโลยีการจับการเคลื่อนไหว</b> <b>Motion Capture Technology</b>	<b>3(1-4-4)</b>
<b>เงื่อนไขรายวิชา:</b>	เป็นนักศึกษาที่ได้รับเกรดใดๆ (A ถึง F หรือ W) จากรายวิชา MAG67-105 การขึ้นรูป 3 มิติ	
<b>Condition:</b>	For student who have received a grade (A to F or W) from MAG67-105 3D Modeling	

รายวิชานี้มีจุดมุ่งหมายให้นักศึกษาสามารถสร้างและวิเคราะห์การใช้เทคโนโลยีการจับการเคลื่อนไหวในงานแอนิเมชัน 3 มิติ โดยครอบคลุมเนื้อหา ดังนี้ เทคโนโลยีการจับการเคลื่อนไหวเบื้องต้น ระบบมาร์กเกอร์และการคลีนเดต้า การเชื่อมโยงและแก้ไขข้อมูลนักแสดง การกำหนดเป้าหมายแอนิเมชัน การจับภาพใบหน้า รายวิชานี้เน้นให้นักศึกษาประยุกต์ใช้เครื่องมือในการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ โดยเรียนรู้ผ่านโครงการเป็นฐาน เพื่อให้นักศึกษาสามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการสร้างการเคลื่อนไหว 3 มิติที่สมจริงได้

This course aims to provide students with the ability to create and analyze motion capture technology for 3D animation by covering the following content: motion capture technology, markers, cleansing data, actor mapping, editing, retargeting, real-time streaming, and facial capture. This course emphasizes students to apply tools and work with others through project-based learning. Students will be able to create realistic movements in 3D animation using motion capture technology.

**MAG67-251      พื้นผิว การจัดแสง และการประมวลผลภาพ      3(2-2-5)**

### **Shading, Lighting and Rendering**

รายวิชานี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้ความเข้าใจในแสงเงา และการจัดองค์ประกอบภาพ เพื่อสร้างแสงเงา กำหนดพื้นผิว และประมวลผลภาพในงานแอนิเมชัน 3 มิติ โดยครอบคลุมเนื้อหา ดังนี้ หลักการของแสง สี และเงา ไฟดิจิทัล การจัดแสงแบบต่างๆ วัสดุ และพื้นผิวแบบดิจิทัล การให้แสงเงาและการประมวลผลภาพ การผสมภาพแบบมัลติพาส และการพัฒนาแบบภาพสำหรับงานแอนิเมชัน 3 มิติ รายวิชานี้ใช้วิธีการสอน ได้แก่ การบรรยายและสาธิต โดยเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติในซอฟต์แวร์ประมวลผลภาพ 3 มิติ และการศึกษาจากโครงการงาน เพื่อพัฒนาทักษะในการสร้างแสงเงา กำหนดพื้นผิว และประมวลผลภาพเพื่อสร้างภาพนิ่งแบบต่อเนื่องและภาพเคลื่อนไหวจากโมเดลและแอนิเมชัน 3 มิติได้

This course aims to enable students to apply understanding in lights, shadows, and composition to light, shade and render 3D animation works. It covers the following content: principles of light, color and shadow, digital lighting, lighting styles, digital materials and textures, shading and rendering, multi-pass rendering and compositing, and look development for 3D animation. This course employs various teaching methods including lectures and demonstrations through hands-on in 3D rendering software and project-based learning to develop lighting, shading, and rendering skills for the creation of image sequence and animation from 3D animated models.

**MAG67-252      การขึ้นรูป 3 มิติเชิงกระบวนการ      3(2-2-5)**

### **Procedural 3D Modeling**

รายวิชานี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนสามารถขึ้นรูป 3 มิติ ผ่านการคำนวณทางคณิตศาสตร์และขั้นตอนวิธีต่างๆ โดยครอบคลุมเนื้อหา ดังนี้ กระบวนการและขั้นตอนวิธีในการสร้าง

รูปทรง การสร้างรูปทรงที่สามารถแปรเปลี่ยนรูปแบบได้หลากหลายตามการเปลี่ยนแปลงของตัวแปรที่ใช้ในการคำนวณ รวมถึงการประกอบสร้างฉาก 3 มิติจากรูปทรงต่างๆ ผ่านการจัดวางโดยอาศัยขั้นตอนวิธี รายวิชานี้ใช้วิธีการสอน ได้แก่ การบรรยายและสาธิต โดยเรียนรู้ผ่านทางการลงมือทำในซอฟต์แวร์แอนิเมชัน 3 มิติ และการเรียนรู้ผ่านโครงงาน เพื่อพัฒนาทักษะในการประยุกต์ใช้เครื่องมือเพื่อสร้างฉากขนาดใหญ่ในงานแอนิเมชัน 3 มิติ

This course aims to enable students to create 3D models using mathematical calculations and algorithms. It covers the following content: procedural techniques and algorithms in model generation, creation of 3D model variations by varying parameters in procedural calculation, as well as 3D scene construction using algorithmic arrangement. This course employs various teaching methods including lectures and demonstrations through hands-on in 3D animation software and project-based learning to develop application skills in large-scale 3D environment construction tools.

**MAG67-253      เทคนิคพิเศษสำหรับงานแอนิเมชัน 3 มิติ      3(2-2-5)**  
**Special Effects for 3D Animation**

รายวิชานี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนสามารถจำลองการเคลื่อนที่ของอนุภาคหรือของไหลแบบต่างๆ เพื่อสร้างเทคนิคพิเศษพื้นฐานในงานแอนิเมชัน 3 มิติได้ตามต้องการ โดยครอบคลุมเนื้อหา ดังนี้ อนุภาค พลวัตของวัตถุแข็งเกร็ง ของไหล เพลวไฟและเพลิง รวมถึงกระบวนการพัฒนาเทคนิคพิเศษตั้งแต่การออกแบบ การเตรียมฉาก การแคชและโอนย้ายข้อมูล ไปจนถึงการประมวลผลและผสมภาพ รายวิชานี้ใช้วิธีการสอน ได้แก่ การบรรยายและสาธิต โดยเรียนรู้ผ่านทางการลงมือทำด้วยซอฟต์แวร์ที่เป็นมาตรฐานในอุตสาหกรรมแอนิเมชัน 3 มิติ และการเรียนรู้ผ่านโครงงาน เพื่อพัฒนาทักษะการวิเคราะห์สื่ออ้างอิงและการสร้างสรรค์เทคนิคพิเศษ.

This course aims to enable students to simulate the movements of particles to create basic special effects in 3D animation as needed. It covers the following content: particles, rigid body dynamics (RBD), fluids, flame, and fire for 3D animation, and the development processes of special effects ranging from design, rigs, cache, and data transfer to rendering and compositing. This course employs various teaching methods including lectures and demonstrations through practicing with industry-standard software and project-based learning to develop analysis skills from referenced media and creative skills in 3D special effects creation.

**MAG67-261      การออกแบบส่วนต่อประสานกับผู้ใช้      4(3-2-7)**

**User Interface Design**

รายวิชานี้มีจุดมุ่งหมายให้นักศึกษาสามารถวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้ สร้างผลงานอินเทอร์แอกทีฟและประยุกต์ใช้เครื่องมือสำหรับการออกแบบส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ โดยครอบคลุมเนื้อหา ดังนี้ การสร้างต้นแบบ และการทดสอบการใช้งานนักศึกษาจะมีโอกาสการเรียนรู้ไปใช้ในสถานการณ์การออกแบบภาคปฏิบัติ รายวิชานี้เน้นให้นักศึกษามีความรับผิดชอบโดยเรียนรู้ผ่านการทำโครงงานและการมอบหมายงาน เพื่อให้นักศึกษาเรียนรู้วิธีสร้างระบบนำทางที่ใช้งานง่าย ออกแบบการโต้ตอบที่น่าสนใจ และปรับประสบการณ์ผู้ใช้ให้เหมาะสมในแพลตฟอร์มต่างๆ

This course aims to enable students to analyze user needs, create interactive multimedia, and apply tools for user interface design by covering the following contents: prototyping and usability testing. This course emphasizes student's responsibility through projects and assignments. Students will be able learn how to create intuitive navigation systems, design interesting interactions, and optimize the user experience across platforms.

**MAG67-262      การออกแบบอิมเมอร์ซีฟ      4(3-2-7)**

**Immersive Design**

รายวิชานี้มีจุดมุ่งหมายให้นักศึกษาสามารถวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้ สร้างผลงานอินเทอร์แอกทีฟและประยุกต์ใช้เครื่องมือ เพื่อการออกแบบอิมเมอร์ซีฟ โดยครอบคลุมเนื้อหา ดังนี้ เทคนิคในการออกแบบส่วนต่อประสานในรูปแบบ 3 มิติ รวมถึงเทคนิคการโต้ตอบและเทคโนโลยีต่างๆ ที่ใช้ในความเป็นจริงเสมือนและความเป็นจริงเสริม เพื่อสร้างประสบการณ์ที่สมจริงและเชื่อมโยงกับผู้ใช้ การเรียนรู้ในรายวิชานี้จะช่วยพัฒนาทักษะของนักศึกษาในการฝึกปฏิบัติการสร้างส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ที่สมจริงและใช้งานง่ายสำหรับแอปพลิเคชันและประสบการณ์ 3 มิติ เช่น เทคนิคการนำเสนอผ่านสื่อ 3 มิติ การจัดการการเคลื่อนไหว 3 มิติ เป็นต้น รายวิชานี้เน้นให้นักศึกษามีความรับผิดชอบโดยเรียนรู้ผ่านการใช้กรณีศึกษา เพื่อให้นักศึกษาได้สามารถออกแบบและพัฒนาส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ที่นำใช้งานได้

This course aims to enable students to analyze user needs, create interactive multimedia, and apply tools for immersive design by covering the following contents: interactive techniques and technologies used in virtual and augmented reality environments to create an immersive and connected experience with the user.

Learning in this course develops students' skills to practice creating realistic and intuitive user interfaces for 3D applications and experiences such as presentation techniques through 3D communication, 3D movement management, etc. This course emphasizes student's responsibility through the use of case-based learning. Students will be able to design and develop interfaces that are attractive to users.

**MAG67-301      การตลาดดิจิทัลสำหรับผู้ประกอบการ      2(2-0-4)**  
**Digital Marketing for Entrepreneurship**

รายวิชานี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ให้นักศึกษามีความรู้เกี่ยวกับการตลาดด้านแอนิเมชันและเกมตลอดจนสื่อที่เกี่ยวข้องกับด้านอินเทอร์เน็ตที่มัลติมีเดีย โดยครอบคลุมเนื้อหา หลักการตลาดเพื่อธุรกิจ รูปแบบธุรกิจ แผนธุรกิจ การวิเคราะห์และการจัดการข้อมูลทางธุรกิจ เครื่องมือการตลาด การสื่อสารการตลาดผ่านสื่อออนไลน์ตามความต้องการทางการตลาดของผู้บริโภค นอกจากนี้ยังมุ่งส่งเสริมการทำกิจกรรมผ่านการทำงานเป็นทีมและกระตุ้นให้ผู้เรียนเคารพหน้าที่และตรงต่อเวลาในการเรียนในรายวิชา

This course aims to provide students with knowledge about marketing in animation and games, as well as media related to interactive multimedia. It covers the following content: marketing principles for business, business formats, business plans, business data analysis and management, marketing tools, and online media communication according to consumer market needs. Additionally, the course promotes teamwork activities and encourages students to be responsible and punctual in their learning.

**MAG67-302      เสียงและดนตรีดิจิทัล      3(2-2-5)**  
**Digital Sound and Music**

รายวิชานี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้และทักษะด้านเสียงและดนตรีในการสร้างงานมัลติมีเดีย แอนิเมชันและเกม โดยครอบคลุมเนื้อหาดังนี้ ความสัมพันธ์ของภาพและเสียง บทบาทของเสียงในการเล่าเรื่อง หลักการออกแบบเสียงประกอบและดนตรีประกอบ เสียงในงานแอนิเมชันและเกม รายวิชานี้ใช้วิธีการสอน ได้แก่ การบรรยายและสาธิต โดยเรียนรู้ผ่านการฝึกฝนซอฟต์แวร์ด้านเสียงดิจิทัล เพื่อพัฒนาทักษะด้านเสียงในการเล่าเรื่อง และการกำหนดภาพและเสียงในงานแอนิเมชันให้สอดคล้องกัน

This course aims to provide students with knowledge and skills in sound and music for multimedia, animation and game creation. It covers the following content: relationship between visual and audio elements, roles of sound in storytelling, principles of sound design and music score, sound in animation and game. This course employs various teaching methods including lectures and demonstrations through practices in digital audio workstation (DAW) to develop audio skills in storytelling and audio-visual synchronization for animation.

**MAG67-303      สัมมนาสำหรับอินเทอร์แอกทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม      2(2-0-4)**

**Interactive Multimedia, Animation and Game Seminar**

รายวิชานี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้และความสามารถในการค้นหาความรู้ใหม่และสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำเสนอเป็นภาษาอังกฤษ โดยครอบคลุมเนื้อหา ดังนี้ การสืบค้นข้อมูล การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล การเขียนโครงร่างเนื้อหาการเตรียมความพร้อมสำหรับนำเสนองาน การใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอ การถามตอบ การเสนอแนะข้อคิดเห็น และกระบวนการจัดงานสัมมนา โดยใช้กรณีศึกษาและการเตรียมความพร้อมด้วยตนเอง เพื่อให้นักศึกษาสามารถแสวงหาความรู้ใหม่และนำเสนอต่อผู้ฟัง รวมถึงได้ฝึกและมีประสบการณ์จริงในการนำเสนองานได้

This course aims to provide students with knowledge and skills in researching new information and synthesizing data for presentations in English. The content includes information retrieval, data analysis and synthesis, drafting content outlines, preparing for presentations, using English for presentations, question and answer sessions, offering feedback, and seminar organizing processes. The course utilizes case studies and self-preparation exercises to enable students to actively seek new knowledge, present ideas, and engage in real-world presentation experiences. The goal is to empower students to independently explore new information, present effectively, and gain practical experience in delivering presentations.

**MAG67-304      โครงการสำหรับอินเทอร์แอกทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 1      3(0-9-5)**

**Interactive Multimedia, Animation and Game Project 1**

**เงื่อนไขรายวิชา:** เป็นนักศึกษาที่ได้รับเกรดใดๆ (A ถึง F หรือ W) จากรายวิชา MAG67-215 การพัฒนาทัศนศิลป์สำหรับงานแอนิเมชัน หรือ MAG67-222 การโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์

**Condition:** For student who have received a grade (A to F or W) from MAG67-215 Visual Development for Animation or MAG67-222 Computer Game Programming

รายวิชานี้มีจุดมุ่งหมายให้นักศึกษาสามารถวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้ และออกแบบงานอินเทอร์แอกทีฟ แอนิเมชัน หรือเกม โดยครอบคลุมเนื้อหา ดังนี้ การเตรียมงานก่อนการผลิตสื่อ ด้านอินเทอร์แอกทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน หรือเกม ซึ่งประกอบด้วย การวิเคราะห์ปัญหาและความต้องการ การทบทวนวรรณกรรม การวางแผนการทำโครงการ การเขียนข้อเสนอโครงการ และการออกแบบงาน รายวิชานี้เน้นให้นักศึกษามีความรับผิดชอบโดยเรียนรู้ผ่านโครงการเป็นฐาน เพื่อให้ นักศึกษามีประสบการณ์ในการวิเคราะห์และออกแบบงานอย่างสร้างสรรค์ได้

This course aims to enable students to analyze user needs and design interactive multimedia, animation or game by covering the following contents: pre-production preparation for media production in the field of interactive multimedia, animation, or game development. It encompasses requirements analysis, proposal writing, literature review, project planning, and design work. This course emphasizes student's responsibility through using project-based learning. Students will be able to experience analyzing and creatively designing projects.

**MAG67-305**      **โครงการสำหรับอินเทอร์แอกทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 2 4(0-12-6)**  
**Interactive Multimedia, Animation and Game Project 2**

**รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน:**

**MAG67-304** โครงการสำหรับอินเทอร์แอกทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 1

**Pre-requisite:** **MAG67-304** Interactive Multimedia, Animation and Game Project 1

รายวิชานี้มีจุดมุ่งหมายให้นักศึกษาสามารถสร้างงานอินเทอร์แอกทีฟ แอนิเมชัน หรือเกม โดยครอบคลุมเนื้อหา ดังนี้ การพัฒนาทักษะเกี่ยวกับกระบวนการผลิตสื่อ และกระบวนการหลังการผลิตสื่อ ด้านอินเทอร์แอกทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน หรือเกม ซึ่งประกอบด้วย การพัฒนางานโดยใช้เครื่องมือที่เหมาะสม การประเมินงานและสรุปผล รายวิชานี้เน้นให้นักศึกษามีความรับผิดชอบ โดยเรียนรู้ผ่านโครงการเป็นฐาน เพื่อให้ นักศึกษาสามารถนำความรู้และทักษะที่มีมาประยุกต์ใช้กับการพัฒนางานอย่างเป็นระบบได้

This course aims to enable students to create interactive multimedia, animations, or games by covering the following content: the production process and post-production process in the field of interactive multimedia, animation, or game development. It encompasses tasks such as developing projects using appropriate tools, evaluating work, and summarizing results. This course emphasizes student's responsibility through using project-based learning. Students will be able to apply their knowledge and skills systematically to the development of projects in the field of interactive multimedia, animation, or game development.

**MAG67-311      กระบวนการผลิตแอนิเมชัน      4(2-4-6)**  
**Animation Production**

**เงื่อนไขรายวิชา:** เป็นนักศึกษาที่ได้รับเกรดใดๆ (A ถึง F หรือ W) จากรายวิชา MAG67-215 การพัฒนาทัศนศิลป์สำหรับงานแอนิเมชัน

**Condition:** For student who have received a grade (A to F or W) from  
**MAG67-215 Visual Development for Animation**

รายวิชานี้มีจุดมุ่งหมายให้นักศึกษาสามารถอธิบายทฤษฎีสำหรับการผลิตแอนิเมชัน 3 มิติได้ โดยครอบคลุมเนื้อหา ดังนี้ ตำแหน่งของการผลิตแอนิเมชัน บทบาทและความรับผิดชอบ กระบวนการพัฒนาและการผลิต การวางแผนการผลิต รายวิชานี้เน้นให้นักศึกษาสามารถสร้างผลงานและเรียนรู้การใช้เทคโนโลยี โดยเรียนรู้ผ่านโครงการเป็นฐาน เพื่อให้นักศึกษาสามารถมีความเข้าใจกระบวนการการผลิตผลงานแอนิเมชันและพัฒนาผลงานเองได้

This course aims to provide students with the ability to create and analyze animation production for 3D animation by covering the following content: role and responsibility, process of development and production, and managing work processes. This course emphasizes students to apply technologies in animation production through project-based learning. Students will be able to understand the animation production process and develop their projects.

**MAG67-321      ฐานข้อมูลสำหรับการพัฒนาเกม      3(2-2-5)**  
**Database for Game Development**

**เงื่อนไขรายวิชา:** เป็นนักศึกษาที่ได้รับเกรดใดๆ (A ถึง F หรือ W) จากรายวิชา MAG67-222 การโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์

**Condition:** For student who have received a grade (A to F or W) from  
**MAG67-222 Computer Game Programming**

รายวิชานี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้และทักษะเกี่ยวกับฐานข้อมูลและการประยุกต์ใช้ในการพัฒนาเกม โดยครอบคลุมเนื้อหา ดังนี้ บทบาทของฐานข้อมูลในการพัฒนาเกม แนวคิดพื้นฐานและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง โครงสร้างของฐานข้อมูล การออกแบบฐานข้อมูลสำหรับเกม การสร้างฐานข้อมูลบนระบบเกมเอนจิน การเก็บและเข้าถึงข้อมูล เช่น ข้อมูลผู้ใช้ การจัดการวัตถุ ความคืบหน้าในเกม โดยใช้กรณีศึกษาและการฝึกปฏิบัติการ เพื่อให้ นักศึกษาสามารถสร้างฐานข้อมูลบนระบบเกมได้

This course aims to provide students with knowledge and skills related to databases and their application in game development. The content covers the role of databases in game development, fundamental concepts, and relevant technologies. It includes the structure of databases, designing databases for games, creating databases on game engine systems, and handling data access and storage, such as user data and object management. The course utilizes case studies and practical exercises to enable students to create databases within game systems, fostering their ability to apply database concepts effectively in game development scenarios.

**MAG67-322      การโปรแกรมเกมออนไลน์      4(3-2-7)**  
**Online Game Programming**

รายวิชานี้มีจุดมุ่งหมายให้นักศึกษาสามารถสร้างและวิเคราะห์การโปรแกรมเกมออนไลน์ได้ โดยครอบคลุมเนื้อหา ดังนี้ การใช้ระบบเครือข่ายด้วยเกมเอนจิน เกมวัตถุบนเครือข่าย การซิงโครไนซ์ผู้เล่นและการเคลื่อนไหวบนเครือข่าย ระบบจับคู่และล็อบบี้ การใช้งานเซิร์ฟเวอร์ การทดสอบการเล่นเกมออนไลน์ รายวิชานี้เน้นให้นักศึกษาประยุกต์ใช้เครื่องมือในการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ โดยเรียนรู้ผ่านโครงงานเป็นฐาน เพื่อให้ นักศึกษาสามารถสร้างเกมออนไลน์ได้

This course aims to provide students with the ability to create and analyze online game programming by covering the following content: network system of the game engine, game object on the network, player synchronization, networked movement, matchmaking, lobby systems, game servers, and debugging. This course emphasizes students to apply tools and work with others through project-based learning. Students will be able to create online games.

- MAG67-323      หัวข้อพิเศษด้านดิจิทัลเกม      3(2-2-5)**  
**Special Topics in Digital Games**  
 รายวิชานี้มีจุดมุ่งหมายให้นักศึกษาอธิบายองค์ความรู้ใหม่และมีทักษะใหม่ด้านดิจิทัลเกม โดยครอบคลุมเนื้อหา ดังนี้ ทฤษฎี เทคโนโลยีด้านดิจิทัลเกมสมัยใหม่ ที่ควรแก่การสนใจในแต่ละช่วงเวลา โดยเนื้อหาของรายวิชาจะเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสมในแต่ละช่วงเวลา รายวิชานี้ใช้วิธีการสอน ได้แก่ การบรรยาย สาธิต ใช้สื่อประกอบการสอน เพื่อให้ นักศึกษาอธิบายความรู้ใหม่ด้านดิจิทัลเกม และใช้การสอนแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนานักศึกษาให้มีทักษะใหม่ด้านดิจิทัลเกม
- This course aims to enable students to explain new knowledge and acquire new skills in digital games. It covers the following content: theory and emerging technologies in digital games, which are relevant and noteworthy at each moment. The course content varies depending on the interests and trends. The course employs a teaching approach that includes lectures, demonstrations, and instructional media to help students understand new knowledge in digital games. Additionally, it utilizes a problem-based learning teaching method to develop new skills in digital games.
- MAG67-341      แอนิเมชัน 3 มิติขั้นสูง      3(2-2-5)**  
**Advanced 3D Animation**  
 รายวิชานี้เน้นให้นักศึกษาประยุกต์ใช้ความรู้ด้านการสร้างการเคลื่อนไหว 3 มิติ ซึ่งประกอบด้วยหลักการสร้างแอนิเมชัน 12 ข้อ เทคนิคการปรับคีย์เฟรมและตัวแก้ไขกราฟ การเคลื่อนไหวซ้อนทับ การสร้างการเคลื่อนไหวตัวละครขั้นสูงการแสดงผลออกทางสีหน้า โดยเรียนรู้ผ่านโครงการเป็นฐานเพื่อให้นักศึกษาสามารถสร้างการเคลื่อนไหว 3 มิติสำหรับงานแอนิเมชันขั้นสูงได้
- This course aims to provide students with knowledge in advanced 3D animation including 12 principles of animation, breakdown techniques, overlapping, idle animation, action animation for character movement including expression through project-based learning. Students will be able to create advanced 3D animation.
- MAG67-351      กระบวนการหลังการผลิตและเทคนิคพิเศษด้านภาพ      3(2-2-5)**  
**Post-production Process and Visual Effects**

รายวิชานี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้และทักษะเกี่ยวกับกระบวนการหลังการผลิตและเทคนิคพิเศษด้านภาพ โดยครอบคลุมเนื้อหา ดังนี้ การผสมภาพ การดึงฉากหลังของภาพ การแกะรอยการเคลื่อนไหวของกล้องและวัตถุ การปรับสีภาพเบื้องต้น รวมถึงเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่ใช้ในอุตสาหกรรม รายวิชานี้ใช้วิธีการสอน ได้แก่ การบรรยายและสาธิต โดยเรียนรู้ผ่านทาง การลงมือทำด้วยซอฟต์แวร์ที่เป็นมาตรฐานในอุตสาหกรรม และการเรียนรู้ผ่านโครงการ เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานในกระบวนการหลังการผลิตและเทคนิคพิเศษด้านภาพ

This course aims to provide students with knowledge and skills in post-production processes and visual effects. It covers the following content: compositing, keying, camera and object tracking, basic color grading, and modern technologies in the industry. This course employs various teaching methods including lectures and demonstrations through practices with industry-standard software and project-based learning to develop skills in post-production processes and visual effects.

**MAG67-361      การจัดการโครงการอินเทอร์เน็ตแอกทีฟมัลติมีเดีย      4(3-2-7)**  
**Interactive Multimedia Project Management**

รายวิชานี้มีจุดมุ่งหมายให้นักศึกษาสามารถวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้ และสร้างผลงานอินเทอร์เน็ตแอกทีฟสำหรับการจัดการโครงการอินเทอร์เน็ตแอกทีฟมัลติมีเดีย โดยครอบคลุมเนื้อหา ดังนี้ การวางแผน การดำเนินการ และการส่งมอบโครงการมัลติมีเดีย โดยกระบวนการพัฒนาทักษะที่จำเป็นในการจัดการโครงการมัลติมีเดียอย่างมีประสิทธิภาพ รายวิชานี้เน้นให้นักศึกษามีความรับผิดชอบโดยเรียนรู้ผ่านการฝึกปฏิบัติและกรณีศึกษา เพื่อให้นักศึกษาได้รับความรู้และทักษะที่เกี่ยวข้องกับการจัดการโครงการออกแบบอินเทอร์เน็ตแอกทีฟมัลติมีเดีย

This course aims to enable students to analyze user needs and create interactive multimedia for project management by covering the following contents: scoping, planning, executing, and delivering multimedia projects. Exercises and case studies will be applied to develop students' skills. This course emphasizes student's responsibility through practical exercises and case studies. Students will be able to apply their knowledge and skills to create interactive multimedia projects.

**MAG67-391      เตรียมสหกิจศึกษา      1(0-2-1)**  
**Pre-Cooperative Education**

รายวิชานี้เป็นการปฏิบัติการเตรียมความพร้อมก่อนออกปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ในสถานประกอบการ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ เนื้อหาประกอบด้วย การจัดทำประวัติย่อและ ใบสมัครงานเป็นภาษาอังกฤษ เทคนิคการสมัครงานและการสอบสัมภาษณ์ การทำงานในองค์กรแบบ ต่าง ๆ จริยธรรมในการทำงาน การปรับตัวในสังคม การพัฒนาบุคลิกภาพ การวางแผนชีวิตและอาชีพ การจัดทำโครงการและรายงานสหกิจศึกษา เทคนิคการนำเสนอ การเป็นผู้ประกอบการ และความ ปลอดภัยในการทำงาน

This course is a preparatory course before cooperative education work both in the country and overseas. The contents consist of preparation of resume and job application form in English, techniques for job application and job interviews, working in various kinds of organization, work ethics, social skills adjustment, personality development, life and career planning, project and cooperative education report, presentation technique, entrepreneurship, and occupational safety.

**MAG67-491      สหกิจศึกษา 1      6 (ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา  
Cooperative Education 1      ไม่น้อยกว่า 40 ชั่วโมงต่อสัปดาห์)**

**เงื่อนไขรายวิชา:** เป็นนักศึกษาที่ได้รับคะแนน S จากรายวิชา MAG67-391 เตรียมสหกิจศึกษา และ สอบผ่านรายวิชาที่หลักสูตรกำหนด และมีสถานภาพเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 3 ขึ้นไป โดยได้รับความ เห็นชอบจากอาจารย์ผู้ประสานงานสหกิจศึกษาประจำหลักสูตร

**Conditions:** For students who have received grade S from MAG67-391 Pre-cooperative Education, have passed the minimum requirement of the curriculum, and are in the third year or above, with an approval from the cooperative education advisor.

รายวิชานี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้มีการทำงานจริงเชิงวิชาการ หรือวิชาชีพ เสมือน หนึ่งเป็นพนักงานเต็มเวลาในสถานประกอบการ หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในประเทศหรือ ต่างประเทศทางด้านอินเทอร์เน็ตที่พมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม เป็นระยะเวลาไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์ต่อเนื่อง โดยนักศึกษาต้องปฏิบัติงานภายใต้การดูแลและแนะนำของผู้นิเทศงานของสถาน ประกอบการและอาจารย์นิเทศสหกิจศึกษา นักศึกษาต้องจัดทำ บันทึกความคาดหวังที่ต้องการก่อน ปฏิบัติสหกิจศึกษา แบบวิเคราะห์สะท้อนคิดประจำสัปดาห์เพื่อพัฒนาสมรรถนะ บทวิเคราะห์สะท้อน คิดหลังการปฏิบัติสหกิจศึกษาเพื่อประเมินตนเองและเสนอแนวทางการพัฒนาตนเอง รายงาน ความก้าวหน้าโครงการ รายงานสหกิจศึกษา และเข้าร่วมกิจกรรมหรือนำเสนอผลการปฏิบัติงานสห กิจศึกษาตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

This course aims to enable the student for real work academically and professionally as a full-time staff member in an approved workplace related to the field of interactive multimedia, animation and game for a minimum of 16 weeks consecutively. The students are required to work under the supervision of job supervisor and cooperative advisor. The students have to do their daily report work, project's progress report, cooperative education report and participate in the cooperative education activities organized by the university.

**MAG67-492      สหกิจศึกษา 2      6 (ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา  
Cooperative Education 2      ไม่น้อยกว่า 40 ชั่วโมงต่อสัปดาห์)**

**เงื่อนไขรายวิชา:** เป็นนักศึกษาที่ได้รับคะแนน S จากรายวิชา MAG67-491 สหกิจศึกษา 1

**Conditions:** For students having received grade S from MAG67-491 Cooperative Education 1.

รายวิชานี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้มีการทำงานจริงเชิงวิชาการ หรือวิชาชีพ เสมือนหนึ่งเป็นพนักงานเต็มเวลาในสถานประกอบการ หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในประเทศหรือต่างประเทศทางด้านอินเทอร์เน็ตที่พมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม เป็นระยะเวลาไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์ต่อเนื่อง โดยนักศึกษาต้องปฏิบัติงานภายใต้การดูแลและแนะนำของผู้นิเทศงานของสถานประกอบการและอาจารย์นิเทศสหกิจศึกษา นักศึกษาต้องจัดทำบันทึกความคาดหวังที่ต้องการก่อนปฏิบัติสหกิจศึกษา แบบวิเคราะห์สะท้อนคิดประจำสัปดาห์เพื่อพัฒนาสมรรถนะ บทวิเคราะห์สะท้อนคิดหลังการปฏิบัติสหกิจศึกษาเพื่อประเมินตนเองและเสนอแนวทางการพัฒนาตนเอง รายงานความก้าวหน้าโครงการ รายงานสหกิจศึกษา และเข้าร่วมกิจกรรมหรือนำเสนอผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

This course aims to enable the student for real work academically and professionally as a full-time staff member in an approved workplace related to the field of interactive multimedia, animation and game for a minimum of consecutive 16 weeks. The students are required to work under the supervision of job supervisor and cooperative advisor. The students have to do their daily report work, project's progress report, cooperative education report and participate in the cooperative education activities organized by the university.

6. ตารางการกระจายความรับผิดชอบผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs) สู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

รายวิชา	หน่วยกิต	ชั้นปี	ความรู้			ทักษะ					จริยธรรม		ลักษณะบุคคล		
			PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8	PLO9	PLO10	PLO11	PLO12	PLO13
GEN67-011 ภาษาไทยพื้นฐาน	2(2-0-4)*	1	●			●					●				
GEN67-021 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน	2(2-0-4)*	1	●			●					●				
GEN67-111 ภาษาไทยเพื่อการนำเสนอ	2(2-0-4)	1	●			●					●				
GEN67-121 ภาษาอังกฤษแบบบูรณาการ สำหรับผู้ใช้ภาษาขั้นเริ่มต้นระดับสูง	3(2-3-6)	1	●			●					●				
GEN67-122 รายวิชาภาษาอังกฤษการ ฟัง-พูดสำหรับผู้ใช้ภาษาระดับต้น	3(2-3-6)	1	●			●					●				
GEN67-133 สุนทรียศาสตร์เพื่อคุณภาพ ชีวิต	2(1-2-3)	1	●			●					●			○	
CHI67-121 ภาษาจีนพื้นฐาน	3(2-2-5)	1	●			●					●				
CSP67-151 กีฬาฟุตบอล	1(0-2-1)	1-2	●								●		●		
CSP67-152 กีฬาฟุตซอล	1(0-2-1)	1-2	●								●		●		
CSP67-153 กีฬาบาสเกตบอล	1(0-2-1)	1-2	●								●		●		
CSP67-154 กีฬาวอลเลย์บอล	1(0-2-1)	1-2	●								●		●		
CSP67-155 กีฬาแบดมินตัน	1(0-2-1)	1-2	●								●		●		
CSP67-156 กีฬาเปตอง	1(0-2-1)	1-2	●								●		●		
CSP67-157 กีฬาเทนนิส	1(0-2-1)	1-2	●								●		●		
CSP67-158 กีฬากอล์ฟ	1(0-2-1)	1-2	●								●		●		
CSP67-159 กีฬาวាយน้ำ	1(0-2-1)	1-2	●								●		●		

รายวิชา	หน่วยกิต	ชั้นปี	ความรู้			ทักษะ					จริยธรรม		ลักษณะบุคคล			
			PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8	PLO9	PLO10	PLO11	PLO12	PLO13	
CSP67-160 กีฬามวยไทย	1(0-2-1)	1-2	●									●		●		
CSP67-161 เทเบิลเทนนิส	1(0-2-1)	1-2	●									●		●		
CSP67-162 กรีฑา	1(0-2-1)	1-2	●									●		●		
CSP67-163 การฝึกยกน้ำหนัก	1(0-2-1)	1-2	●									●		●		
CSP67-164 โยคะเพื่อสุขภาพ	1(0-2-1)	1-2	●									●		●		
CSP67-165 แอโรบิกเพื่อสุขภาพ	1(0-2-1)	1-2	●									●		●		
INF67-171 เทคโนโลยีสารสนเทศในยุคดิจิทัล	1(1-0-2)	1	●			●				○		●				
MAG67-101 อุตสาหกรรมแอนิเมชันและดิจิทัลเกม	2(2-0-4)	1	●			○						●		○		●
MAG67-102 การแก้ปัญหา	3(3-0-6)	1			●	○	○				●		○			●
MAG67-103 การคิดเชิงออกแบบ	3(3-0-6)	1	○	○	●	○	○					●		●	●	○
MAG67-104 องค์ประกอบศิลป์	4(3-2-7)	1		●					●	●						●
MAG67-105 การขึ้นรูป 3 มิติ	4(2-4-6)	1		●						●			○			●
MAG67-111 การวาดและลงสีดิจิทัล	3(2-2-5)	1	○		●				●	●	○			●	○	○
MAG67-112 การเขียนบทและการเขียนบทภาพ	4(3-2-7)	1	○		●			●	●	○	●			●	○	○
MAG67-121 ขั้นตอนวิธีเบื้องต้น	3(3-0-6)	1			●	○	●				●		○			●
MAG67-122 คณิตศาสตร์สำหรับเกมและแอนิเมชัน	3(2-2-5)	1		●						○	●					●

รายวิชา	หน่วยกิต	ชั้นปี	ความรู้			ทักษะ					จริยธรรม		ลักษณะบุคคล		
			PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8	PLO9	PLO10	PLO11	PLO12	PLO13
MAG67-131 การวาดเส้นพื้นฐาน	4(3-2-7)	1		●				●	●					●	
MAG67-161 การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้	3(3-0-6)	1	○	○	●			●				○	○	●	○
GEN67-123 ภาษาอังกฤษการอ่าน-เขียนสำหรับผู้ใช้ภาษาระดับต้น	3(2-2-5)	2	●			●					●				
GEN67-124 ภาษาอังกฤษเพื่อการพูดในที่สาธารณะและการนำเสนอสำหรับผู้ใช้ภาษาขั้นอิสระ	3(2-2-5)	2	●			●					●				
CHI67-122 ภาษาจีนสำหรับชีวิตประจำวัน	3(2-2-5)	2	●			●					●				
CHI67-123 ภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร	3(2-2-5)	2	●			●					●				
GEN67-141 การแสวงหาความรู้และการวิจัยเบื้องต้น	2(2-0-4)	2	●			●				○	●				
GEN67-142 การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและสภาวะโลกร้อน	2(1-2-3)	2	●			●					●				
GEN67-162 การวางแผนการเงินและการจัดการชีวิต	2(1-2-3)	2	●			●					●				
INF67-173 การใช้ซอฟต์แวร์ตารางคำนวณเพื่อการวิเคราะห์ข้อมูล	1(0-2-1)	2	●			●				○	●				
MAG67-211 การออกแบบตัวละคร	4(3-2-7)	2		●			●		●						●

รายวิชา	หน่วยกิต	ชั้นปี	ความรู้			ทักษะ					จริยธรรม		ลักษณะบุคคล		
			PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8	PLO9	PLO10	PLO11	PLO12	PLO13
MAG67-212 การออกแบบกราฟิกและอัตลักษณ์	3(2-2-5)	2			●	○	●	○			●			○	○
MAG67-213 แอนิเมชัน 2 มิติ	4(2-4-6)	2		●				●			●				
MAG67-214 แอนิเมชัน 3 มิติ	4(2-4-6)	2		●				●			●		○		
MAG67-215 การพัฒนาทัศนศิลป์สำหรับงานแอนิเมชัน	4(2-4-6)	2	○		●		●	●	○	●			●	●	○
MAG67-221 การออกแบบเกม	3(3-0-6)	2		●			●						●	●	
MAG67-222 การโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์	4(3-2-7)	2		●						●			●		
MAG67-223 โครงสร้างข้อมูลสำหรับการพัฒนาเกม	4(3-2-7)	2			●		○	●		●		○			●
MAG67-231 ภาพประกอบดิจิทัล	4(3-2-7)	2	○		●			●	○				●	○	○
MAG67-232 การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว	4(3-2-7)	2			●	○		●			○			○	●
MAG67-242 การควบคุมกระดูกสำหรับแอนิเมชัน 3 มิติ	3(2-2-5)	2			●				●						●
MAG67-243 เทคโนโลยีการจับภาพเคลื่อนไหว	3(1-4-4)	2			●				●				●		
MAG67-151 หัวข้อพิเศษด้านแอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์	3(2-2-5)	3			●			●				○	●		

รายวิชา	หน่วยกิต	ชั้นปี	ความรู้			ทักษะ					จริยธรรม		ลักษณะบุคคล		
			PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8	PLO9	PLO10	PLO11	PLO12	PLO13
MAG67-241 การขึ้นรูป 3 มิติด้วยการปั้น	3(2-2-5)	3			●				●		○				●
MAG67-251 พื้นผิว การจัดแสง และการประมวลผลภาพ	3(2-2-5)	3		●				●	●					●	
MAG67-252 การขึ้นรูป 3 มิติเชิงกระบวนการ	3(2-2-5)	3		●				○	●						●
MAG67-253 เทคนิคพิเศษสำหรับงานแอนิเมชัน 3 มิติ	3(2-2-5)	3		○	●		○	●				○		●	
MAG67-261 การออกแบบส่วนต่อประสานกับผู้ใช้	4(3-2-7)	2		●	●				●			○	●	○	
MAG67-262 การออกแบบอิมเมอร์ซีฟ	4(3-2-7)	2		●	●				●			○		○	●
MAG67-301 การตลาดดิจิทัลสำหรับผู้ประกอบการ	2(2-0-4)	3		○	●	○					●		●	○	○
MAG67-302 เสียงและดนตรีดิจิทัล	3(2-2-5)	3		●					●			○		●	○
MAG67-303 สัมมนาสำหรับอินเทอร์แอคทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม	2(2-0-4)	3			●	●	○					○		○	●
MAG67-304 โครงการสำหรับอินเทอร์แอคทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 1	3(0-9-5)	3		○	●	○	●					●	●	●	
MAG67-305 โครงการสำหรับอินเทอร์แอคทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 2	4(0-12-6)	3		○		○		●				●	●	●	
MAG67-311 กระบวนการผลิตแอนิเมชัน	4(2-4-6)	3		●				●					●		●



รายวิชา	หน่วยกิต	ชั้นปี	ความรู้			ทักษะ					จริยธรรม		ลักษณะบุคคล			
			PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8	PLO9	PLO10	PLO11	PLO12	PLO13	
	ชั่วโมงต่อ สัปดาห์)															

หมายเหตุ ● หมายถึง ความรับผิดชอบหลักต่อผลลัพธ์การเรียนรู้

○ หมายถึง ความรับผิดชอบรองต่อผลลัพธ์การเรียนรู้

## หมวดที่ 4 การจัดการกระบวนการเรียนรู้

### 1. นโยบายการจัดการเรียนการสอนของมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์

ประกาศมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ เรื่อง นโยบายและทิศทางการผลิตบัณฑิตและพัฒนาผู้เรียนของมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ (ภาคผนวก 3)

### 2. วิธีการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้

**รู้จักวิธีแสวงหาความรู้ปลูกฝังให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต เกิดกรอบคิดแบบเติบโต (Growth Mindset)**

หลักสูตรเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับนักศึกษา โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนและกิจกรรมที่กระตุ้นให้นักศึกษาเสริมสร้างทักษะให้แก่ผู้เรียน ได้แก่ การจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนที่มีการตั้งคำถามถามตอบในชั้นเรียน การให้ข้อมูลแล้วตั้งประเด็นเพื่อการอภิปรายในชั้นเรียน การให้ทำงานกลุ่ม เพื่อวัดผลความรับผิดชอบและสามารถทำงานร่วมกับทีมได้ การจัดให้นักศึกษานำเสนอความคิดของตนเองในกลุ่มเรียนและนำเสนองานหน้าชั้นเรียน ทำให้มีทักษะในการสื่อสารและการนำเสนอ การคิดวิเคราะห์เพื่อแก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบ สามารถแก้ไขปัญหาเชิงออกแบบ โดยมีการสอดแทรกการจัดการกิจกรรมต่างๆ ในลักษณะนี้แทบทุกรายวิชา นอกจากนี้ยังมีการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีทักษะในการเรียนรู้ด้วยตนเองเนื่องจากเทคโนโลยีในด้านอินเทอร์เน็ตที่พัฒนาขึ้น แอนิเมชัน และเกมเป็นศาสตร์ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ผู้เรียนต้องสามารถศึกษาค้นคว้าหาความรู้ใหม่ๆ ตลอดเวลา โดยการแทรกกิจกรรมการสืบค้นข้อมูลเพื่อนำเสนอและอภิปรายในชั้นเรียน การเรียนรู้ตลอดชีวิตและกรอบคิดแบบเติบโต (Growth Mindset) ผ่านการสอนตามกรอบ UKPSF และ Active Learning สามารถดำเนินการได้โดยการนำเอาหลักการต่อไปนี้มาใช้

1. หลักสูตรอินเทอร์เน็ตที่พัฒนาขึ้น แอนิเมชัน และเกม มีแนวทางการสอนทั้งทางทฤษฎีและการปฏิบัติตามกรอบการสอน UKPSF เพื่อให้การสอนมีคุณภาพและสนับสนุนการเรียนรู้ของนักศึกษา รวมถึงการวางแผนการสอนที่เสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ การสนับสนุนการพัฒนาทักษะและการเรียนรู้ของผู้เรียน การใช้เครื่องมือผ่านการปฏิบัติจริง และการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนที่มีการป้อนข้อมูลย้อนกลับไปยังผู้เรียน ทำให้เกิดกระบวนการปลูกฝังการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

2. หลักสูตรอินเทอร์เน็ตที่พัฒนาขึ้น แอนิเมชัน และเกม ใช้กระบวนการสอนแบบ Active Learning เพื่อให้ผู้เรียนมีการเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ โดยการสร้างสถานการณ์ที่ผู้เรียนต้องใช้ทักษะการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง และการมองเห็นผลลัพธ์จากผลงานในชั้นเรียน

สามารถนำเอากิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ เช่น ชิ้นงานการออกแบบ การผลิตสื่ออินเทอร์แอคทีฟ มัลติมีเดีย โครงการสร้างแอนิเมชันหรือเกม ที่มีการท้าทายให้ผู้เรียนคิดแก้ปัญหา หรือการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อสื่อสารความคิด เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และประยุกต์ความรู้ได้อย่างเต็มที่

3. หลักสูตรอินเทอร์แอคทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม ส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ ผู้เรียนสามารถมีโอกาสทดลองสร้างชิ้นงานในชั้นเรียน โดยการใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้อง ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการสร้างสื่อมัลติมีเดีย การแก้ปัญหา การคิดวิเคราะห์ และการสื่อสารความคิดของตนเอง

4. หลักสูตรอินเทอร์แอคทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม ส่งเสริมการเรียนรู้ในแบบของตัวเอง (self-directed learning) โดยให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในกระบวนการเรียนรู้ ผู้เรียนสามารถกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ และวางแผนการเรียนรู้ตามความสนใจและความต้องการของตนเอง โดยอาจใช้แหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ เช่น การค้นคว้าข้อมูลจากต่าง ๆ ทรัพยากรออนไลน์ การศึกษาเพิ่มเติม หรือการฝึกปฏิบัติจริง การสอนตามกรอบ UKPSF และ Active Learning และการใช้ Self-directed learning ในหลักสูตรอินเทอร์แอคทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ที่เป็นระบบและเป็นต้นแบบของการเรียนรู้ตลอดชีวิต และกรอบคิดแบบเติบโต (Growth Mindset) ที่เน้นการเรียนรู้จากการฝึกปฏิบัติในชั้นเรียนและการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

### 3. รูปแบบของการเรียนการสอนในหลักสูตร

หลักสูตรฯ มีรูปแบบการเรียนการสอนที่ช่วยสนับสนุนส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ฝึกทักษะ การคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ รู้จักแสวงหาความรู้และปลูกฝังให้ผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยหลักสูตรฯ นี้มีรูปแบบการจัดการเรียนการสอน ดังนี้

1. การบรรยายแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน
2. การเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning)
3. การเรียนรู้แบบอภิปรายกลุ่มย่อย
4. การจัดการเรียนรู้ภาคสนาม
5. การเรียนรู้ผ่านกระบวนการกลุ่ม
6. การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning)
7. การเรียนรู้โดยการสาธิต
8. การเรียนรู้โดยการเล่นเกม
9. การเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน
10. การเรียนรู้โดยการศึกษาด้วยตนเอง

#### 4. กลยุทธ์การจัดการกระบวนการเรียนรู้ตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ของหลักสูตร

การจัดกิจกรรมของมหาวิทยาลัย สำนักวิชา และหลักสูตรต้องสอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรฯ ทั้ง 4 ด้าน ดังนี้

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)	กิจกรรมการเรียนการสอน	กิจกรรม/โครงการเสริมหลักสูตร
<b>1. ด้านความรู้ (Knowledge)</b>		
<p><b>PLO1:</b> อธิบายแนวคิดและหลักการใช้ชีวิตในสังคมอย่างมีสุขภาวะ รวมถึงความรู้ด้านภาษาไทยและพื้นฐานภาษาต่างประเทศเพื่อประโยชน์ในการสื่อสาร</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- บรรยาย</li> <li>- กิจกรรมกลุ่มย่อย</li> <li>- อภิปราย ถาม-ตอบ</li> <li>- กรณีศึกษา / ยกตัวอย่าง</li> <li>- สื่อการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ</li> <li>- การฝึกปฏิบัติ</li> <li>- การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน</li> <li>- กรณีศึกษา/ยกตัวอย่าง อภิปรายร่วมกัน</li> <li>- สื่อการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ</li> <li>- กิจกรรมกลุ่มย่อย</li> <li>- ฝึกปฏิบัติทักษะกีฬา</li> </ul>	<p><b>ระดับมหาวิทยาลัย</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- โครงการอบรมเสริมสร้างแนวทางการประกอบอาชีพให้แก่นักศึกษาที่สนใจทั่วไปบัณฑิต และนักศึกษาชั้นปีที่ 4 ก่อนสำเร็จการศึกษา</li> <li>ระดับสำนักวิชา</li> <li>- การสนับสนุนให้นักศึกษาเข้าร่วมการแข่งขันทักษะทางวิชาการทั้งเวทีระดับชาติและระดับนานาชาติ</li> </ul> <p><b>ระดับหลักสูตร</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- กิจกรรมเสริมหลักสูตรเตรียมความพร้อม นศ. ใหม่</li> </ul>

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)	กิจกรรมการเรียนการสอน	กิจกรรม/โครงการเสริมหลักสูตร
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- กิจกรรมเสริมหลักสูตรสานสัมพันธ์</li> <li>- จัดกิจกรรมชมภาพยนตร์สร้างแรงบันดาลใจ</li> </ul>
<p><b>PLO2:</b> ประยุกต์ใช้ทฤษฎีสำหรับการออกแบบเพื่อผลิตผลงานด้านแอนิเมชันหรือดิจิทัลเกมตามรายวิชาโทที่เลือกเรียน (รายวิชาแอนิเมชันสองมิติ แอนิเมชันสามมิติ วิชาลอฟเฟกต์ การออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การจัดการเรียนรู้แบบทฤษฎี ซึ่งอาจใช้ในรูปแบบการบรรยาย (lecture) โดยเน้นการอธิบายเนื้อหา ทฤษฎีให้นักศึกษา</li> <li>- การศึกษาค้นคว้าอิสระ นักศึกษาสามารถกำหนดหัวข้อการเรียนรู้ตามความสามารถและความสนใจ โดยผู้สอนสามารถให้คำแนะนำได้</li> </ul>	<p><b>ระดับมหาวิทยาลัย</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- กิจกรรมพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และเส้นทางความก้าวหน้าในอาชีพสำหรับนักศึกษา</li> </ul> <p><b>ระดับสำนักวิชา</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- กิจกรรมประชาสัมพันธ์สำนักวิชาฯ</li> <li>- โครงการสนับสนุนการแข่งขันทางวิชาการ</li> </ul> <p><b>ระดับหลักสูตร</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- โครงการพัฒนาทักษะออกแบบงานทางด้านอินเทอร์แอกทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน หรือเกมได้</li> </ul>

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)	กิจกรรมการเรียนการสอน	กิจกรรม/โครงการเสริมหลักสูตร
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- กิจกรรมเตรียมความพร้อมก่อนออกสหกิจศึกษา</li> <li>- จัดกิจกรรมสานสัมพันธ์ MTA</li> </ul>
<p><b>PLO3:</b> วิเคราะห์ความต้องการหรือพฤติกรรมของผู้ใช้เพื่อผลิตผลงานด้านแอนิเมชันหรือดิจิทัลเกมตามรายวิชาโทที่เลือกเรียน (รายวิชาแอนิเมชันสองมิติ แอนิเมชันสามมิติ วิชาลอฟเฟกต์ การออกแบบอินเทอร์แอคทีฟ)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การจัดการเรียนการสอนเชิงรุก (Active based learning)</li> <li>- การสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem based learning) ใช้ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นให้นักศึกษาได้ คิด วิเคราะห์ แสวงหา และบูรณาการความรู้ที่เหมาะสมกับการนำไปใช้ในสถานการณ์จริง</li> <li>- การใช้กรณีศึกษา เป็นการใช้กรณีตัวอย่างให้นักศึกษาได้ฝึกคิดวิเคราะห์ อภิปรายเพื่อสร้างความเข้าใจแล้วตัดสินใจเลือกแนวทางการแก้ปัญหา</li> <li>- กิจกรรมเสริมหลักสูตรเพื่อรับฟังประสบการณ์ของบุคลากรในอุตสาหกรรมเกมและแอนิเมชัน และสร้างแรงบันดาลใจในเส้นทางอาชีพ</li> </ul>	<p><b>ระดับมหาวิทยาลัย</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- กิจกรรมพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และเส้นทางความก้าวหน้าในอาชีพสำหรับนักศึกษา</li> </ul> <p><b>ระดับสำนักวิชา</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- กิจกรรมประชาสัมพันธ์สำนักวิชา</li> <li>- โครงการสนับสนุนการแข่งขันทางวิชาการ</li> </ul> <p><b>ระดับหลักสูตร</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การศึกษาดูงานนอกสถานที่</li> <li>- การแลกเปลี่ยนประสบการณ์จากวิทยากรในภาคอุตสาหกรรม</li> <li>- ทัศนศึกษาดูงาน</li> </ul>

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)	กิจกรรมการเรียนการสอน	กิจกรรม/โครงการเสริมหลักสูตร
<b>2. ด้านทักษะ (Skills)</b>		
<p><b>PLO4:</b> มีทักษะในการสื่อสารภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เพื่อใช้ในชีวิตประจำวันและในการทำงาน ด้านอินเทอร์เน็ตที่พินิจพิเคราะห์ แอนิเมชัน หรือเกม ทั้งการฟัง พูด อ่าน เขียน และนำเสนอผลงานได้ตามวัตถุประสงค์ ในกรณีที่นักศึกษาเลือกภาษาจีน สามารถสื่อสารภาษาจีนในชีวิตประจำวันได้</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ฝึกการใช้ทักษะสื่อสารในการนำเสนอผลงาน ทั้งการฟัง พูด อ่าน และการเขียน</li> <li>- นำเสนอ อภิปราย แลกเปลี่ยน ความคิดเห็น และสะท้อนคิดในชั้นเรียน</li> <li>- การให้และรับฟังคำวิจารณ์ในชั้นเรียน</li> <li>- กิจกรรมเสริมหลักสูตรการสัมมนา</li> </ul>	<p><b>ระดับมหาวิทยาลัย</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- โครงการผู้บริหารพนักศึกษ</li> <li>Walk in talk for change</li> <li>- จิตอาสาไปงานประจำเดือน-</li> <li>โครงการพัฒนาบุคลิกภาพ Gaad speaking and good personality for success</li> </ul> <p><b>ระดับสำนักวิชา</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- กิจกรรมส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ (Information Literacy) สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ประจำปีการศึกษาใหม่</li> <li>- กิจกรรมการอบรม การออกแบบกราฟฟิกด้วย Infographic</li> <li>- โครงการเปิดโลกกิจกรรม</li> </ul>

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)	กิจกรรมการเรียนการสอน	กิจกรรม/โครงการเสริมหลักสูตร
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- กิจกรรมต้อนรับนักศึกษาใหม่ การแข่งขันกีฬาสามัคคีระหว่างอาจารย์และนักศึกษา</li> <li>- การสร้างบรรยากาศนานาชาติในสำนักวิชาจาก Visiting professor และนักศึกษา</li> <li>- บัณฑิตศึกษานานาชาติ</li> </ul> <p><b>ระดับหลักสูตร</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การบริการวิชาการแก่สถานประกอบการ</li> </ul>
<p>PLO5: มีทักษะออกแบบงานด้านแอนิเมชันหรือดิจิทัลเกมตามรายวิชาโทที่เลือกเรียน (รายวิชาแอนิเมชันสองมิติ แอนิเมชันสามมิติ วิชาลอฟเฟกต์ การออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การบรรยาย (lecture) โดยเน้นการอธิบายเนื้อหา ทฤษฎีการออกแบบให้นักศึกษา</li> <li>- การจัดการเรียนการสอนเชิงรุก (Active based learning) -</li> <li>- มอบหมายประเด็นในการอภิปรายการออกแบบชิ้นงานเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่ม</li> <li>- การฝึกทักษะปฏิบัติ นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติในการออกแบบงานด้วยตนเอง</li> </ul>	<p><b>ระดับมหาวิทยาลัย</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ "ทักษะพื้นฐานการถ่ายภาพเบื้องต้น"</li> <li>- กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ "ทักษะการถ่ายภาพด้วยสมาร์ตโฟน และตกแต่งภาพด้วย Application Snapseed"</li> </ul>

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)	กิจกรรมการเรียนการสอน	กิจกรรม/โครงการเสริมหลักสูตร
	<p>- การศึกษาค้นคว้าอิสระความสามารถและความสนใจในการออกแบบชิ้นงาน</p>	<p>- กิจกรรมอบรม "การออกแบบกราฟิกด้วย Infographic"</p> <p>- กิจกรรมอบรม "การออกแบบกราฟิกด้วย Canva"</p> <p>- กิจกรรมอบรม หัวข้อ "การถ่ายภาพเชิงพาณิชย์"</p> <p>- การตรวจสอบกรคัดลอกวรรณกรรมด้วยโปรแกรม Turnitin</p> <p><b>ระดับสำนักวิชา</b></p> <p>- การสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศห้องสมุด</p> <p>- การสืบค้นฐานข้อมูลออนไลน์ตามสาขาวิชาของผู้เข้าอบรม</p> <p>- การใช้งานโปรแกรมการจัดการบรรณานุกรม</p> <p><b>ระดับหลักสูตร</b></p> <p>- การศึกษาดูงานนอกสถานที่</p>

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)	กิจกรรมการเรียนการสอน	กิจกรรม/โครงการเสริมหลักสูตร
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- กิจกรรมเตรียมความพร้อมก่อนออกสหกิจศึกษา</li> <li>- กิจกรรมการแลกเปลี่ยนประสบการณ์จากวิทยากรในภาคอุตสาหกรรม</li> </ul>
<p>PLO6: มีทักษะสร้างผลงานด้านแอนิเมชันหรือดิจิทัลเกมตามรายวิชาโทที่เลือกเรียน (รายวิชาแอนิเมชันสองมิติ แอนิเมชันสามมิติ วิชาลอฟเฟกต์ การออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสอนโดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project based learning) มอบหมายชิ้นงานให้ฝึกทำ</li> <li>- กิจกรรมกลุ่มประเมินผลการสร้างผลงานให้สอดคล้องกับการออกแบบ</li> <li>- การนำเสนอให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะเพื่อการให้ข้อมูลป้อนกลับและพัฒนาการสร้างผลงาน</li> <li>- กิจกรรมเสริมหลักสูตรการส่งเสริมการแข่งขันหรือประกวดผลงาน</li> </ul>	<p><b>ระดับมหาวิทยาลัย</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- กิจกรรมพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และเส้นทางความก้าวหน้าในอาชีพสำหรับนักศึกษา</li> </ul> <p><b>ระดับสำนักวิชา</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การสืบค้นฐานข้อมูลออนไลน์ตามสาขาวิชาของผู้เข้าอบรม</li> </ul> <p><b>ระดับหลักสูตร</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การศึกษาดูงานนอกสถานที่</li> <li>- กิจกรรมเตรียมความพร้อมก่อนออกสหกิจศึกษา</li> </ul>

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)	กิจกรรมการเรียนการสอน	กิจกรรม/โครงการเสริมหลักสูตร
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- กิจกรรมการแลกเปลี่ยนประสบการณ์จากวิทยากรในภาคอุตสาหกรรม</li> </ul>
<p><b>PLO7:</b> มีทักษะในการประยุกต์ใช้เครื่องมือในงานด้านแอนิเมชันหรือดิจิทัลเกมตามรายวิชาโทที่เลือกเรียน (รายวิชาแอนิเมชันสองมิติ แอนิเมชันสามมิติ วิชาลอฟเฟกต์ การออกแบบอินเตอร์แอกทีฟ)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การเลือกใช้เครื่องมือที่เหมาะสมประกอบการทำงาน</li> <li>- มอบหมายกิจกรรมให้นักศึกษาฝึกประยุกต์ใช้เครื่องมือ</li> <li>- ใช้กรณีศึกษาให้นักศึกษาวิเคราะห์การนำเครื่องมือมาประยุกต์ใช้ในการทำงานอย่างเป็นระบบ</li> <li>- การสอนโดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project based learning) - - กิจกรรมเสริมหลักสูตรการพัฒนาศักยภาพนักศึกษา</li> </ul>	<p><b>ระดับมหาวิทยาลัย</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- โครงการการสืบค้นข้อมูลและเทคนิคการนำเสนอด้วยสื่อสมัยใหม่</li> </ul> <p><b>ระดับสำนักวิชา</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การสืบค้นฐานข้อมูลออนไลน์ตามสาขาวิชาของผู้เข้าอบรม</li> </ul> <p><b>ระดับหลักสูตร</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การศึกษาดูงานนอกสถานที่</li> <li>- โครงการพบปะกับสถานประกอบการเพื่อสร้างแรงบันดาลใจ</li> </ul>
<p><b>PLO8:</b> มีทักษะในการแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับด้านแอนิเมชันหรือดิจิทัลเกมตามรายวิชาโทที่เลือกเรียน (รายวิชาแอนิเมชันสองมิติ แอนิเมชันสามมิติ วิชาลอฟเฟกต์ การออกแบบอินเตอร์แอกทีฟ)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ใช้การเรียนรู้เชิงปัญหา โดยให้นักศึกษาได้รับการเรียนรู้ผ่านการแก้ไขปัญหาที่เกี่ยวข้อง ใช้ทักษะการวิเคราะห์ปัญหา และคิดอย่างสร้างสรรค์ในการหาทางแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในบริบทที่หลากหลาย</li> </ul>	<p><b>ระดับมหาวิทยาลัย</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- กิจกรรมพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และเส้นทางความก้าวหน้าในอาชีพสำหรับนักศึกษา</li> </ul>

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)	กิจกรรมการเรียนการสอน	กิจกรรม/โครงการเสริมหลักสูตร
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสอนโดยใช้โครงงานเป็นฐาน ให้นักศึกษาได้มีโอกาสทำโครงงานที่เกี่ยวข้อง โดยใช้ความรู้ที่ได้เรียนรู้เพื่อแก้ไขปัญหาหรือสร้างสรรค์สิ่งใหม่</li> <li>- การรับโจทย์จากการบริการวิชาการเพื่อสังคม</li> <li>- การประยุกต์โจทย์วิจัยสำหรับงานในชั้นเรียน</li> </ul>	<p><b>ระดับสำนักวิชา</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศห้องสมุด</li> <li>- การสืบค้นฐานข้อมูลออนไลน์ตามสาขาวิชาของผู้เข้าอบรม</li> </ul> <p><b>ระดับหลักสูตร</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การแลกเปลี่ยนประสบการณ์จากวิทยากรในภาคอุตสาหกรรม</li> <li>- กิจกรรมเตรียมความพร้อมก่อนออกสหกิจศึกษา</li> </ul>
<b>3. ด้านจริยธรรม (Ethics)</b>		
<p><b>PLO9:</b> แสดงออกถึงความซื่อสัตย์ กตัญญู รับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเอง เคารพกฎระเบียบสังคม</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การจัดการเรียนการสอนสอดแทรกแนวคิดการตรงต่อเวลา เคารพตนเอง เคารพผู้อื่น มีจรรยาบรรณ</li> <li>- การฝึกภาคสนามนักศึกษาได้ประสบการณ์ตรงจากการปฏิบัติในสถานการณ์จริง โดยสามารถเชื่อมโยงความรู้จากห้องเรียนได้ ซึ่งอาจฝึกในหรือนอกสถานที่ก็ได้</li> </ul>	<p><b>ระดับมหาวิทยาลัย</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- โครงการเปิดโลกกิจกรรม</li> <li>- โครงการไหว้ครู</li> <li>- โครงการมทธรรมกีฬาภายใน</li> </ul> <p>ประดู่เกมส์</p> <p><b>ระดับสำนักวิชา</b></p>

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)	กิจกรรมการเรียนการสอน	กิจกรรม/โครงการเสริมหลักสูตร
	<p>- การไปทัศนศึกษา เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้นอกห้องเรียน เพื่อให้นักศึกษาได้รับประสบการณ์ จากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ตามสภาพจริง</p>	<p>- การส่งเสริมให้นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรม สโมสรนักศึกษา และกิจกรรมอาสาอื่น ๆ</p> <p><b>ระดับหลักสูตร</b></p> <p>- การบริการวิชาการแก่สถานประกอบการ</p> <p>- การศึกษาดูงานนอกสถานที่</p> <p>- กิจกรรมเตรียมความพร้อมก่อนออกสหกิจศึกษา</p> <p>- กิจกรรมการแลกเปลี่ยนประสบการณ์จากวิทยากรในภาคอุตสาหกรรม</p> <p>- กิจกรรมอื่น ๆ ของหลักสูตร/มหาวิทยาลัย</p>

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)	กิจกรรมการเรียนการสอน	กิจกรรม/โครงการเสริมหลักสูตร
<p><b>PLO10:</b> ไม่ละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาและกฎหมาย ลิขสิทธิ์ด้านอินเทอร์เน็ตที่ฟัล์ตมีเดีย แอนิเมชัน หรือ เกม</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สอดแทรกหลักการเลือกแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ และวิธีการอ้างอิงแหล่งข้อมูลอย่างถูกต้องตามหลักการและจรรยาบรรณทางวิชาการ</li> <li>- สอดแทรกความรู้ในรายวิชาที่เกี่ยวข้องในด้านทรัพย์สินทางปัญญาและกฎหมายลิขสิทธิ์</li> <li>- ฝึกการใช้เทคโนโลยีในการสืบค้น เก็บรวบรวมข้อมูล และนำเสนอจากแหล่งข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือ</li> </ul>	<p><b>ระดับมหาวิทยาลัย</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- โครงการเปิดโลกกิจกรรม</li> </ul> <p><b>ระดับสำนักวิชา</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- กิจกรรมคณบดีพบนักศึกษา</li> </ul> <p><b>ระดับหลักสูตร</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การบริการวิชาการแก่สถานประกอบการ</li> <li>- การศึกษาดูงานนอกสถานที่</li> <li>- กิจกรรมเตรียมความพร้อมก่อนออกสหกิจศึกษา</li> <li>- กิจกรรมการแลกเปลี่ยนประสบการณ์จากวิทยากรในภาคอุตสาหกรรม</li> <li>- โครงการพัฒนาทักษะออกแบบงานทางด้านอินเทอร์เน็ตที่ฟัล์ตมีเดีย แอนิเมชัน หรือเกม</li> </ul>
<p><b>4. ด้านลักษณะบุคคล (Character)</b></p>		

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)	กิจกรรมการเรียนการสอน	กิจกรรม/โครงการเสริมหลักสูตร
<p><b>PLO11:</b> สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ รู้วินัย ใจอาสา และมีภาวะผู้นำ</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มอบหมายกิจกรรมกลุ่มให้นักศึกษาประยุกต์ใช้ความรู้จากการทำงานเป็นกลุ่ม</li> <li>- การนำความรู้มาประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาในการทำงานเป็นกลุ่มอย่างเป็นระบบ</li> <li>- กิจกรรมฝึกทักษะการทำงานเป็นกลุ่มแสดงความเป็นผู้นำและผู้ตามได้</li> <li>- กิจกรรมสร้างบรรยากาศการทำงานเป็นทีม</li> <li>- กิจกรรมเน้นการพัฒนาทักษะทางสังคมในการติดต่อประสานงาน</li> </ul>	<p><b>ระดับมหาวิทยาลัย</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- โครงการเปิดโลกมหาวิทยาลัย</li> <li>- โครงการมหกรรมกีฬาภายในประตู่เกมส์</li> </ul> <p><b>ระดับสำนักวิชา</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การส่งเสริมให้นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรม</li> <li>- สโมสรนักศึกษา และกิจกรรมอาสาอื่น ๆ</li> </ul> <p><b>ระดับหลักสูตร</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- กิจกรรมสะท้อนคิด แลกเปลี่ยนทัศนะ มุมมอง การพัฒนาทักษะออกแบบงานทางด้านอินเทอร์แอกทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน หรือเกม</li> <li>- กิจกรรมเตรียมความพร้อมก่อนออกสหกิจศึกษา</li> </ul>
<p><b>PLO12:</b> มีความคิดสร้างสรรค์ เข้าใจคุณค่าของความงาม พร้อมให้และรับฟังคำวิจารณ์</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มอบหมายประเด็นในการอภิปรายเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่ม</li> </ul>	<p><b>ระดับมหาวิทยาลัย</b></p>

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)	กิจกรรมการเรียนการสอน	กิจกรรม/โครงการเสริมหลักสูตร
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- กิจกรรมฝึกการสืบค้น เก็บรวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือ เลือกใช้ข้อมูลสารสนเทศที่เหมาะสมประกอบการทำงาน และนำเสนอผลงานแลกเปลี่ยนข้อมูลกับผู้อื่นในชั้นเรียน</li> <li>- การศึกษาค้นคว้าอิสระ ให้นักศึกษาค้นคว้าเนื้อหาที่สนใจที่ต้องการศึกษาด้วยตนเอง และสามารถแสดงความคิดเห็นและรับฟังคำวิจารณ์กับผู้อื่นในชั้นเรียน</li> <li>- กิจกรรมเสริมหลักสูตรเตรียมความพร้อม Portfolio สำหรับสมัครสหกิจศึกษา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- กิจกรรมพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และเส้นทางความก้าวหน้าในอาชีพสำหรับนักศึกษา</li> <li><b>ระดับสำนักวิชา</b></li> <li>- ฝึกปฏิบัติการบริการวิชาการแก่สถานประกอบการ</li> <li><b>ระดับหลักสูตร</b></li> <li>- กิจกรรมสะท้อนคิด แลกเปลี่ยนทัศนะ มุมมอง การพัฒนาทักษะออกแบบงานทางด้านอินเทอร์เน็ตที่ฟ้มลติมีเดีย แอนิเมชัน หรือเกม</li> <li>- กิจกรรมส่งเสริมการแข่งขันหรือประกวดผลงาน</li> </ul>
<p><b>PLO13:</b> สามารถเรียนรู้และปรับตัวให้เท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีด้านอินเทอร์เน็ตที่ฟ้มลติมีเดีย แอนิเมชัน หรือเกมได้</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การเรียนด้วยตนเองด้วยบทเรียนออนไลน์ จัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคโนโลยี เรียนรู้อย่างเป็นอิสระด้วยตนเอง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>ระดับมหาวิทยาลัย</b></li> <li>- กิจกรรมพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และเส้นทาง</li> </ul>

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)	กิจกรรมการเรียนการสอน	กิจกรรม/โครงการเสริมหลักสูตร
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การใช้สถานการณ์จำลองใกล้เคียงการทำงานจริง เพื่อฝึกการตัดสินใจ แก้ไขปัญหาด้วยตนเอง</li> <li>- กิจกรรมเสริมหลักสูตร พบปะกับสถานประกอบการเพื่อสร้างแรงบันดาลใจ</li> <li>- กิจกรรมเสริมหลักสูตรฝึกอบรมการใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ใหม่ๆ</li> </ul>	<p>ความก้าวหน้าในอาชีพสำหรับนักศึกษา</p> <p><b>ระดับสำนักวิชา</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การศึกษาดูงานนอกสถานที่</li> </ul> <p><b>ระดับหลักสูตร</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การศึกษาดูงานนอกสถานที่</li> <li>- การแลกเปลี่ยนประสบการณ์จากวิทยากรในภาคอุตสาหกรรม</li> <li>- การสืบค้นแหล่งสารสนเทศ</li> </ul> <p>ประเภทหนังสืออิเล็กทรอนิกส์และประเภทอื่น ๆ</p>

**หมวดที่ 5 ความพร้อมและศักยภาพในการบริหารจัดการหลักสูตรซึ่งรวมถึงคณาจารย์**

**1. ความพร้อมและศักยภาพของอาจารย์และเจ้าหน้าที่ของหลักสูตร**

1.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร จำนวน 6 คน แบ่งเป็นวิชาเอกแอนิเมชัน 3 คน และวิชาเอกดิจิทัลเกม 3 คน มีคุณวุฒิและคุณสมบัติตามเกณฑ์ที่ สำนักงาน ปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม กำหนด และมีผลงานทางวิชาการ (ปีการศึกษา 2563- 2567) ดังภาคผนวกที่ 6

**อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร วิชาเอกแอนิเมชัน**

ลำดับ ที่	ตำแหน่งทางวิชาการ ชื่อ-นามสกุล	ชื่อปริญญา	สาขาวิชา	ปีพ.ศ. ที่ สำเร็จ การศึกษา	สถาบันที่สำเร็จการศึกษา
1	ผศ.ดร.เขาวนนท์ ชุนดำ	Ph.D.	Industrial Engineering	2562	Universite Grenoble Alpes, France
		วท.ม.	วิทยาการคอมพิวเตอร์	2554	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
		วท.บ.	คณิตศาสตร์	2552	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
2	ผศ.ดร.วรัญญา วรชาติ	Ph.D.	Human Science	2561	Kyushu University, Japan
		M.Sc.	Computer Science	2546	University of Central Florida, USA
		วศ.บ.	วิศวกรรมไฟฟ้า	2539	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
3	ดร.วิทยา หอทรัพย์	ปร.ด.	ทัศนศิลป์	2563	มหาวิทยาลัยศิลปากร
		ศ.ม.	ทัศนศิลป์	2555	มหาวิทยาลัยศิลปากร
		ศป.บ.	จิตรกรรม	2548	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร วิชาเอกแอนิเมชัน รายละเอียดเพิ่มเติมตามประวัติและผลงานของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร ในภาคผนวกที่ 6

**อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร วิชาเอกดิจิทัลเกม**

ลำดับ ที่	ตำแหน่งทางวิชาการ ชื่อ-นามสกุล	ชื่อปริญญา	สาขาวิชา	ปีพ.ศ. ที่ สำเร็จ การศึกษา	สถาบันที่สำเร็จการศึกษา
1	ผศ.ดร.กาญจน์นัฐฐา ไชยศรียา	Ph.D.	Computer Science	2559	University of Southampton, UK
		วท.ม.	เทคโนโลยีการจัดการระบบสารสนเทศ	2548	มหาวิทยาลัยมหิดล
		สท.บ.	สารสนเทศศึกษา	2545	มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์
2	ดร.ศศิธร รัตนรุ่งโรจน์	Ph.D.	Informatics	2559	University of Sussex, UK
		วท.ม.	การจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ	2549	มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์
		วท.บ.	วิทยาการคอมพิวเตอร์	2542	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
3	ดร.พรพล ธรรมรงค์รัตน์	Ph.D.	Computer Science	2564	University of Leicester, UK
		วท.ม.	วิทยาการคอมพิวเตอร์	2552	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
		วท.บ.	วิทยาการคอมพิวเตอร์	2548	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร วิชาเอกดิจิทัลเกม รายละเอียดเพิ่มเติมตามประวัติและผลงานของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร ในภาคผนวกที่ 6

1.2 อาจารย์ประจำหลักสูตร จำนวน 8 คน มีคุณวุฒิและคุณสมบัติตามเกณฑ์ที่ สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม กำหนด และมีผลงานทางวิชาการ (ปีการศึกษา 2563- 2567) ดังภาคผนวกที่ 6

ลำดับ ที่	ตำแหน่งทางวิชาการ ชื่อ-นามสกุล	ชื่อปริญญา	สาขาวิชา	ปีพ.ศ. ที่ สำเร็จ การศึกษา	สถาบันที่สำเร็จการศึกษา
1	ผศ.ดร.เขาวนนท์ ชุนดำ*	Ph.D.	Industrial Engineering	2562	Universite Grenoble Alpes, France
		วท.ม.	วิทยาการคอมพิวเตอร์	2554	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
		วท.บ.	คณิตศาสตร์	2552	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
2	ผศ.ดร.วรัญญู วรชาติ*	Ph.D.	Human Science	2561	Kyushu University, Japan
		M.Sc.	Computer Science	2546	University of Central Florida, USA
		วศ.บ.	วิศวกรรมไฟฟ้า	2539	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
3	ดร.วิทยา หอทรัพย์*	ปร.ด.	ทัศนศิลป์	2563	มหาวิทยาลัยศิลปากร
		ศ.ม.	ทัศนศิลป์	2555	มหาวิทยาลัยศิลปากร
		ศป.บ.	จิตรกรรม	2548	สถาบันเทคโนโลยีพระจอม เกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
4	ผศ.ดร.กาญจน์นัฐรา ไชยศรียา**	Ph.D.	Computer Science	2559	University of Southampton, UK
		วท.ม.	เทคโนโลยีการจัดการระบบสารสนเทศ	2548	มหาวิทยาลัยมหิดล
		สท.บ.	สารสนเทศศึกษา	2545	มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์

ลำดับ ที่	ตำแหน่งทางวิชาการ ชื่อ-นามสกุล	ชื่อปริญญา	สาขาวิชา	ปีพ.ศ. ที่ สำเร็จ การศึกษา	สถาบันที่สำเร็จการศึกษา
5	ดร.ศศิธร รัตนรุ่งโรจน์**	Ph.D.	Informatics	2559	University of Sussex, UK
		วท.ม.	การจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ	2549	มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์
		วท.บ.	วิทยาการคอมพิวเตอร์	2542	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
6	ดร.พรพล ธรรมรงค์รัตน์**	Ph.D.	Computer Science	2564	University of Leicester, UK
		วท.ม.	วิทยาการคอมพิวเตอร์	2552	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
		วท.บ.	วิทยาการคอมพิวเตอร์	2548	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
7	ผศ.วาลูกา เอ็มเอก	สธ.ม.	การออกแบบอุตสาหกรรม	2559	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง
		ศ.บ.	การออกแบบทัศนศิลป์-การออกแบบ ผลิตภัณฑ์	2552	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
8	นายปฏิบัติ ปรียาวงศากุล	ศป.ม.	การออกแบบนิเทศศิลป์	2555	มหาวิทยาลัยศิลปากร
		ศป.บ.	นิเทศศิลป์	2550	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง

**หมายเหตุ** \* หมายถึง อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร วิชาเอกแอนิเมชัน

\*\* หมายถึง อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร วิชาเอกดิจิทัลเกม

## 1.3 อาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ผู้สอน จำนวน 8 คน ประกอบด้วย อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร อาจารย์ประจำหลักสูตร อาจารย์ประจำ และอาจารย์พิเศษ  
 อาจารย์ผู้สอนที่เป็นอาจารย์ประจำมีผลงานทางวิชาการ (ปีการศึกษา 2563- 2567) ดังภาคผนวกที่ 6

ลำดับ ที่	ตำแหน่งทางวิชาการ ชื่อ-นามสกุล	ชื่อปริญญา	สาขาวิชา	ปีพ.ศ. ที่ สำเร็จ การศึกษา	สถาบันที่สำเร็จการศึกษา
1	ผศ.ดร.เขาวนนท์ ขุนคำ*	Ph.D.	Industrial Engineering	2562	Universite Grenoble Alpes, France
		วท.ม.	วิทยาการคอมพิวเตอร์	2554	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
		วท.บ.	คณิตศาสตร์	2552	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
2	ผศ.ดร.วรัญญา วรชาติ*	Ph.D.	Human Science	2561	Kyushu University, Japan
		M.Sc.	Computer Science	2546	University of Central Florida, USA
		วศ.บ.	วิศวกรรมไฟฟ้า	2539	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
3	ดร.วิทยา หอทรัพย์*	ปร.ด.	ทัศนศิลป์	2563	มหาวิทยาลัยศิลปากร
		ศ.ม.	ทัศนศิลป์	2555	มหาวิทยาลัยศิลปากร
		ศป.บ.	จิตรกรรม	2548	สถาบันเทคโนโลยีพระจอม เกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
4	ผศ.ดร.กาญจน์นัฐรา ไชยศรียา**	Ph.D.	Computer Science	2559	University of Southampton, UK
		วท.ม.	เทคโนโลยีการจัดการระบบสารสนเทศ	2548	มหาวิทยาลัยมหิดล
		สท.บ.	สารสนเทศศึกษา	2545	มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์

ลำดับ ที่	ตำแหน่งทางวิชาการ ชื่อ-นามสกุล	ชื่อปริญญา	สาขาวิชา	ปีพ.ศ. ที่ สำเร็จ การศึกษา	สถาบันที่สำเร็จการศึกษา
5	ดร.ศศิธร รัตนรุ่งโรจน์**	Ph.D.	Informatics	2559	University of Sussex, UK
		วท.ม.	การจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ	2549	มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์
		วท.บ.	วิทยาการคอมพิวเตอร์	2542	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
6	ดร.พรพล ธรรมรงค์รัตน์**	Ph.D.	Computer Science	2564	University of Leicester, UK
		วท.ม.	วิทยาการคอมพิวเตอร์	2552	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
		วท.บ.	วิทยาการคอมพิวเตอร์	2548	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
7	ผศ.วาลูกา เอ็มเอก	สธ.ม.	การออกแบบอุตสาหกรรม	2559	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง
		ศ.บ.	การออกแบบทัศนศิลป์-การออกแบบ ผลิตภัณฑ์	2552	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
8	นายปฏิบัติ ปรียาวงศากุล	ศป.ม.	การออกแบบนิเทศศิลป์	2555	มหาวิทยาลัยศิลปากร
		ศป.บ.	นิเทศศิลป์	2550	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง

**หมายเหตุ** \* หมายถึง อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร วิชาเอกแอนิเมชัน

\*\* หมายถึง อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร วิชาเอกดิจิทัลเกม

### 1.3.1 อาจารย์ผู้สอนที่เป็นอาจารย์พิเศษหรือวิทยากร

หลักสูตรฯ ดำเนินการเสนอคำสั่งแต่งตั้งอาจารย์พิเศษตามรอบปีการศึกษาโดยผ่านกระบวนการของสำนักวิชา และมหาวิทยาลัย โดยคุณสมบัติของอาจารย์พิเศษเป็นไปตามข้อกำหนดของมหาวิทยาลัย สำหรับวิทยากรหลักสูตรฯ ได้เชิญวิทยากรที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านครอบคลุมความรู้ด้านชีวอนามัยและความปลอดภัย โดยดำเนินการตามรอบภาคการศึกษา

2. การบริหารจัดการสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ (Facilities & Infrastructure) และ การให้บริการนักศึกษา (Student support service)

สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ต่างๆ ที่ จำเป็น	ความพร้อม (รายละเอียด)
<p>1) ห้องเรียนพร้อมเครื่องมือและอุปกรณ์การเรียนการสอน และเทคโนโลยีสารสนเทศ (รวมซอฟต์แวร์ต่างๆ) ของมหาวิทยาลัย</p>	<p>หลักสูตรฯ ได้ดำเนินการจัดเตรียมห้องเรียนสำหรับบรรยายและห้องปฏิบัติการให้พร้อมต่อการเรียนในแต่ละภาคการศึกษา โดยในแต่ละภาคเรียนนักวิชาการจะดำเนินการจัดเตรียมซอฟต์แวร์ที่จำเป็นในการเรียนการสอน</p> <p>อุปกรณ์ทั้งในห้องเรียนบรรยายและห้องปฏิบัติการ โดยมีรายการดังต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ห้องปฏิบัติการศิลปะพื้นฐาน ซึ่งประกอบด้วย</li> <li>- บอร์ดแสดงผลงานรอบห้อง</li> <li>- สื่อโสตทัศนูปกรณ์</li> </ul> <p>ด้าน Hardware ประกอบด้วย</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- อุปกรณ์ห้องมัลติมีเดียสำหรับเชื่อมต่อ port ต่างๆ</li> <li>- อุปกรณ์ VR Oculus Rift S จำนวน 1 เครื่อง</li> <li>- อุปกรณ์ VR Oculus Quest จำนวน 2 เครื่อง</li> <li>- อุปกรณ์ VR HTC Vive Focus Plus จำนวน 10 เครื่อง</li> <li>- อุปกรณ์ VR Oculus Quest 2 จำนวน 1 เครื่อง</li> <li>- อุปกรณ์ KAT VR loco S จำนวน 1 เครื่อง</li> <li>- อุปกรณ์ HOLOLENS จำนวน 2 เครื่อง</li> </ul> <p>ด้าน Software ประกอบด้วย</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Game Engine ได้แก่ Unity2021.1.20f1, UnrealEngine4.7</li> <li>- Software games มีดังต่อไปนี้ Overcooked2, Half-life Alyx VR, Beat-saber VR, Ring-Fit Adventure, Home Sweet Home2, Fall Guy ซึ่งได้ใช้ในการจัดการเรียนการสอนในวิชา MAG62-215 เกมเบื้องต้น</li> <li>- อัปเดตโปรแกรม Zbrush 2021</li> <li>- อัปเดตโปรแกรม Keyshot10</li> </ul>
<p>2) ห้องปฏิบัติการกลางของมหาวิทยาลัย</p>	<p>ดำเนินการติดตั้งให้พร้อมใช้งานทั้งในเครื่องของอาจารย์และนักศึกษา ทั้งในห้องเรียนบรรยายและห้องปฏิบัติการ โดยมีห้องเรียนบรรยายจำนวน 2 ห้อง ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- อาคารสถาปัตยกรรม ห้องบรรยาย AD1306 จำนวน 60 ที่นั่ง จำนวน 1 ห้อง</li> </ul>

สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ต่างๆ ที่จำเป็น	ความพร้อม (รายละเอียด)
	<p>- อาคารวิชาการ 6 ชั้น 2 ห้องบรรยาย 40 ที่นั่ง จำนวน 1 ห้อง หลักสูตรมีห้องเรียนปฏิบัติการจำนวน 3 ห้อง ได้แก่</p> <p>- อาคารวิชาการ 6 ห้องปฏิบัติการวินโดวส์ 40 ที่นั่ง จำนวน 1 ห้อง</p> <p>- อาคารวิชาการ 6 ห้องปฏิบัติการแมคอินทอช 40 ที่นั่ง จำนวน 1 ห้อง</p> <p>- อาคารวิชาการ 6 ห้องปฏิบัติการแมคอินทอช 20 ที่นั่ง จำนวน 1 ห้อง</p> <p>หลักสูตรมีห้องประชุมและห้องสนับสนุนอื่นๆ จำนวน 5 ห้อง ได้แก่</p> <p>- ห้องประชุม และตรวจโครงการพิเศษ 1 ห้อง</p> <p>- ห้องทำงานสำหรับโครงการพิเศษจำนวน 4 ห้อง</p> <p>ภายในห้องเรียนจะมีอุปกรณ์สนับสนุนการเรียนการสอนและสิ่งอำนวยความสะดวก ได้แก่ เครื่องมัลติมีเดีย โปรเจคเตอร์ เครื่องคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะสำหรับอาจารย์ผู้สอน เครื่องปรับอากาศทุกห้อง ปลั๊กไฟเคลื่อนที่ประจำโต๊ะเรียน สำหรับใช้กับคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊กของนักศึกษาในกรณีที่ต้องใช้คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊กในห้องเรียน</p>
3) ห้องสมุดและพื้นที่การเรียนรู้ร่วมกันของมหาวิทยาลัย	<p>มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์มีการจัดหาทรัพยากรสารสนเทศสนับสนุนการเรียนการสอนการวิจัย โดยดำเนินการจัดหาทรัพยากรสารสนเทศทุกประเภทที่สอดคล้องกับทุกหลักสูตรที่เปิดการเรียนการสอนทั้งที่ตำราวิชาการ เอกสาร การสอน วารสาร สื่อการศึกษา รวมถึงและฐานข้อมูลเชิงพาณิชย์ที่ครอบคลุมทุกสาขาวิชา โดยมีการจัดหาทรัพยากรสารสนเทศระหว่างเดือนสิงหาคม 2564 - มิถุนายน 2565 แยกเป็นหนังสือ จำนวน 629 เล่ม/1,360 ชื่อเรื่อง วารสารฉบับพิมพ์ 8 ชื่อเรื่อง และฐานข้อมูลออนไลน์ 22 ฐานข้อมูล และโปรแกรมสนับสนุนการจัดทำบรรณานุกรมและการตรวจสอบการคัดลอกผลงานวิชาการ จำนวน 2 โปรแกรม ในปัจจุบันทรัพยากรสารสนเทศสนับสนุนการเรียนการสอนและการวิจัยมีเพียงพอต่อการใช้งาน แยกเป็นประเภทหนังสือ เอกสาร จุลสาร งานวิจัยและวิทยานิพนธ์ จำนวน 188,264 รายการ วารสารฉบับพิมพ์ จำนวน 1,952 ชื่อเรื่อง และสารสนเทศในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ ประเภทหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ จำนวน 190,776 ชื่อเรื่อง ฐานข้อมูลหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ วารสารอิเล็กทรอนิกส์ วิทยานิพนธ์ออนไลน์ จำนวน 22 ฐานข้อมูล</p>

### 3. งบประมาณตามแผน

ตามที่ได้รับจัดสรรจากมหาวิทยาลัย

#### 3.1 งบประมาณรายรับ (หน่วย: บาท)

รายละเอียดรายรับ	ปีงบประมาณ				
	2567	2568	2569	2570	2571
ค่าธรรมเนียมการศึกษา (คำนวณจาก ค่าธรรมเนียม การศึกษาต่อปี (50,000 บาท ต่อคน) x จำนวนนักศึกษาต่อปี)	4,000,000 (80 คน)	8,000,000 (160 คน)	12,000,000 (240 คน)	16,000,000 (320 คน)	16,000,000 (320 คน)
เงินรายได้ของหลักสูตร	4,000,000	8,000,000	12,000,000	16,000,000	16,000,000
<b>รวมรายรับ (1)</b>	<b>4,000,000</b>	<b>8,000,000</b>	<b>12,000,000</b>	<b>16,000,000</b>	<b>16,000,000</b>

## 3.2 งบประมาณรายจ่ายในหลักสูตร (หน่วย: บาท)

หมวดเงิน	ปีงบประมาณที่ดำเนินการ				
	2567	2568	2569	2570	2571
งบดำเนินการ (ค่าตอบแทน ใช้สอย วัสดุ)					
1. เงินเดือนอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรฯ 6 คน	828,000	1,758,000	2,799,000	3,960,000	4,200,000
2. ค่าใช้จ่ายอาจารย์ประจำหลักสูตรฯ อาจารย์ผู้สอน อาจารย์พิเศษ และบุคลากรอื่น ๆ ในหลักสูตรฯ (เช่น หากมีภาระงานหลายหลักสูตรฯ จำนวนเฉลี่ยรายหลักสูตร)	441,200	762,500	1,342,500	1,860,000	1,930,000
3. ค่าใช้จ่ายดำเนินงาน (ทุกรายการ ทุกกิจกรรมในหลักสูตร ค่าตอบแทน ใช้สอย วัสดุ ซอฟต์แวร์ ทั้งนี้ไม่ต้องนำค่าเสื่อมราคาจากอาคาร ครุภัณฑ์)	135,000.00	150,000.00	167,250.00	187,148	210,166
4. ทุนการศึกษา เงินอุดหนุน/ส่งเสริมนักศึกษา (5 ทุนการศึกษา)	250,000	500,000	750,000	1,000,000	1,000,000
5. ค่าหนังสือ ตำรา ในหลักสูตร	50,000	50,000	50,000	50,000	50,000
<b>รวมรายจ่าย (2)</b>	1,704,200	3,220,500	5,108,750	7,057,148	7,390,166
<b>รวมรับสูงกว่ารายจ่าย (1) - (2)</b>	2,295,800	4,779,500	6,891,250	8,942,853	8,609,835
<b>จำนวนนักศึกษา</b>	80	160	240	320	320
<b>ค่าใช้จ่าย/หัวนักศึกษาต่อปี</b>	21,302.50	20,128.13	21,286.46	22,053.59	23,094.27
<b>ค่าใช้จ่ายเฉลี่ย/หัวตลอดหลักสูตร</b>	86,291.95	86,291.95	86,291.95	86,291.95	86,291.95
<b>จุดคุ้มทุนของหลักสูตร (จำนวนนักศึกษา)</b>	34	64	102	141	148

หมายเหตุ : ค่าใช้จ่ายต่อหัวต่อปี 23,094.27บาท

#### 4. ความพร้อมด้านทุนสนับสนุนการศึกษา และความร่วมมือทางวิชาการกับสถาบันอื่น

หลักสูตรมีความพร้อมในการสนับสนุนทุนการศึกษา ประเภททุนยกเว้นค่าธรรมเนียมการศึกษา โครงการทุนพัฒนาบัณฑิตสำหรับศตวรรษที่ 21 จำนวน 5 ทุนต่อปีการศึกษา โดยต้องมีผลการเรียนเฉลี่ยสะสม (GPAX) ตามเกณฑ์แรกเข้าศึกษาตามที่หลักสูตรกำหนด

## หมวดที่ 6 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

### 1. คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

- 1) สำเร็จการศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายตามหลักสูตรของกระทรวงศึกษาธิการหรือเทียบเท่า หรือผู้สมัครต้องจัดทำแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) ตามแบบฟอร์มที่มหาวิทยาลัยกำหนดให้
- 2) เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ ว่าด้วยการศึกษาชั้นปริญญาตรี ระบบทวิภาค พ.ศ. 2566
- 3) ไม่มีความเจ็บป่วยหรือเป็นโรคติดต่อร้ายแรงหรือมีความผิดปกติที่เป็นอุปสรรคต่อการศึกษา เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ ว่าด้วยการศึกษาชั้นปริญญาตรี ระบบทวิภาค พ.ศ. 2566

### 2. การรับเข้าศึกษา

รับทั้งนักศึกษาไทยและนักศึกษาต่างชาติที่มีพื้นฐานภาษาไทยเป็นอย่างดี ตามมาตรฐานกลางของมหาวิทยาลัย โดยมีเงื่อนไขการรับเข้าคือ กรณีกลุ่มวิชาโทที่มีผู้เรียนไม่ถึง 15 คน จะไม่เปิดสอนกลุ่มวิชานั้น ซึ่งผู้เรียนต้องเลือกเรียนในกลุ่มวิชาโทอื่นตามที่หลักสูตรเปิดสอน

### 3. ปัญหาของนักศึกษาแรกเข้า

- 1) นักศึกษามีความรู้พื้นฐานทางด้านศิลปะที่แตกต่างกัน
- 2) นักศึกษาขาดทักษะความสามารถในการปรับตัวในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในการเรียนและการใช้ชีวิตในมหาวิทยาลัย
- 3) ความไม่ชัดเจนในเป้าหมายและอาชีพหลังสำเร็จการศึกษา

### 4. กลยุทธ์ในการดำเนินการเพื่อแก้ไขปัญหา/ข้อจำกัดของนักศึกษาในข้อ 3

- 1) จัดสอนเสริมเตรียมพื้นฐานก่อนการเรียน และสอบวัดระดับความรู้ด้านศิลปะเพื่อแบ่งห้องเรียนตามความสามารถทางด้านศิลปะของนักศึกษา
- 2) จัดการปฐมนิเทศนักศึกษาใหม่ แนะนำการวางแผนชีวิต เทคนิคการเรียนในมหาวิทยาลัย และการแบ่งเวลา
- 3) จัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการสร้างความสัมพันธ์ของนักศึกษาและการดูแลนักศึกษา เช่น การปฐมนิเทศระหว่างนักศึกษากับอาจารย์ การนัดพบผู้ปกครอง การติดตามการเรียนของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 จากอาจารย์ผู้สอนและจัดกิจกรรมเสริมตามสถานการณ์
- 4) ให้คำชี้แนะและสร้างแรงจูงใจในการเรียนให้กับนักศึกษาโดยผ่านทางระบบอาจารย์ที่ปรึกษา และผ่านกิจกรรมเสริมสร้างหลักสูตร การแลกเปลี่ยนจากบัณฑิตรุ่นพี่ในสายอาชีพต่างๆ

### 5. จำนวนรับนักศึกษา

แผนการรับนักศึกษาและผู้สำเร็จการศึกษาในระยะ 5 ปี

ในแต่ละปีการศึกษาจะรับนักศึกษาปีละ 80 คน

ระดับชั้นปี	จำนวนนักศึกษาแต่ละปีการศึกษา (คน)				
	2567	2568	2569	2570	2571
ชั้นปีที่ 1	80	80	80	80	80
ชั้นปีที่ 2	0 (133)	80	80	80	80
ชั้นปีที่ 3	0 (109)	0 (133)	80	80	80
ชั้นปีที่ 4	0 (85)	0 (109)	0 (133)	80	80
รวม	80 (327)	160 (242)	240 (133)	320	320
คาดว่าจะสำเร็จการศึกษา	0 (85)	0 (109)	0 (133)	80	80

หมายเหตุ เมื่อคำนวณสัดส่วนอาจารย์ต่อนักศึกษา FTES = 1 : 27.65 (ตามข้อมูลปีการศึกษา 2565)

วงเล็บ หมายถึง (จำนวนนักศึกษาที่อยู่ในหลักสูตรก่อนการปรับปรุง)

## 6. การเตรียมความพร้อมให้นักศึกษา

หลักสูตรมีกระบวนการเตรียมความพร้อมสำหรับนักศึกษาที่ผ่านเข้ามาเรียนในหลักสูตรและขึ้นทะเบียนนักศึกษาใหม่เรียบร้อยแล้ว ผ่านทางกิจกรรมที่จัดขึ้นระดับมหาวิทยาลัย ระดับสำนักวิชาและระดับหลักสูตร เพื่อให้นักศึกษาสามารถปรับตัวและเริ่มต้นเข้าสู่การเรียนการสอนในระดับมหาวิทยาลัยอย่างมีความพร้อมและมั่นใจ โดยกำหนดให้นักศึกษาใหม่เข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ดังนี้

### 6.1 ระดับมหาวิทยาลัย

1) กิจกรรมปฐมนิเทศนักศึกษาใหม่จัดโดยมหาวิทยาลัยเพื่อเตรียมความพร้อมในการก้าวเข้าสู่การศึกษาในระดับอุดมศึกษาให้กับนักศึกษาใหม่ แนะนำผู้บริหารระดับมหาวิทยาลัย แนะนำข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับการเรียนการสอนหน่วยงานสนับสนุนด้านต่าง ๆ การใช้ชีวิตในมหาวิทยาลัย ระบบการดูแลนักศึกษา smile and smart center รวมถึงทราบระเบียบและข้อบังคับต่างๆของมหาวิทยาลัยเพื่อนำไปปฏิบัติในการศึกษาได้อย่างถูกต้อง

2) กิจกรรมอบรมความปลอดภัยทางห้องปฏิบัติการจัดโดยหลักสูตร การสอบวัดความรู้พื้นฐาน ได้แก่ วิชาภาษาไทย ภาษาอังกฤษ คณิตศาสตร์ เพื่อจัดกลุ่มเรียนที่เหมาะสมโดยศูนย์บริการการศึกษา ในกรณีที่ไม่ผ่านในรายวิชาใดให้ลงทะเบียนรายวิชาดังกล่าวไม่นับหน่วยกิตในแผนการเรียน

3) กิจกรรมนักศึกษาใหม่พบศูนย์บริการการศึกษา และนำหน่วยงานการลงทะเบียนและงานที่เกี่ยวข้องในด้านการศึกษากิจกรรมต้อนรับนักศึกษาใหม่โดยส่วนส่งเสริมพัฒนานักศึกษาแนะนำเกี่ยวกับงาน

ทุนการศึกษา คะแนนความดีและกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง

4) นโยบายมหาวิทยาลัย มีการกำหนดให้อาจารย์ใหม่ทุกคนต้องผ่านการอบรมหลักสูตรการให้คำปรึกษาและการดูแลนักศึกษา เพื่อให้อาจารย์ที่ปรึกษามีแนวทางในการดูแลนักศึกษา ทั้งนี้กำหนดจำนวนอาจารย์ที่ปรึกษาต่อจำนวนนักศึกษาที่ดูแลต้องอยู่ในจำนวนที่เหมาะสม

## 6.2 ระดับสำนักวิชา

1) กิจกรรมนักศึกษาใหม่พบสำนักวิชาจัดโดยสำนักวิชา เพื่อแนะนำผู้บริหารและคณาจารย์ แนะนำระบบการจัดการเรียนการสอน ระบบดูแลนักศึกษา และการใช้ชีวิตของนักศึกษา

2) มีการจัดตั้งทีมคุณภาพบัณฑิต และทีมกิจการนักศึกษา

3) สำนักวิชาจัดให้มีจัดคู่มืออาจารย์ที่ปรึกษาและคู่มือนักศึกษา ตลอดจนระบบเก่ง ดี มีสุข เพื่อเป็นแนวทางให้อาจารย์ในการคัดกรองหรือดูแลนักศึกษา ประกอบด้วยหมวดโรคทางกาย หมวดโรค/ภาวะทางจิตเวช หมวดความต้องการศึกษาต่อของนักศึกษา หมวดเศรษฐกิจ หมวดปัญหาที่ส่งผลต่อการเรียน

4) สำนักวิชาจัดให้มีระบบฐานข้อมูลการบันทึกและติดตามนักศึกษาทั้งผลการเรียน สุขภาพกาย สุขภาพใจ ฐานะการเงิน ตลอดจนปัญหาและอุปสรรคอื่นๆ และประมวลผลการติดตามอย่างสม่ำเสมอ

## 6.3 ระดับหลักสูตร

1) มีการจัดกิจกรรมปรับพื้นฐานความรู้ทางด้านศิลปะ พิจารณาประเด็นการเตรียมความพร้อมเพื่อลดอัตราการต้อออกของนักศึกษาแรกเข้าจากสาเหตุด้านผลการเรียน

2) มีการสอบวัดความรู้พื้นฐานทางด้านศิลปะ เพื่อประเมินผลก่อนเรียน

3) กิจกรรมนักศึกษาใหม่พบอาจารย์ที่ปรึกษาจัดโดยหลักสูตรเพื่อแนะนำอาจารย์ที่ปรึกษาทางวิชาการให้กับนักศึกษาใหม่ ซึ่งหลักสูตรดำเนินจัดสรรให้คณาจารย์ทุกคนในหลักสูตรดูแลนักศึกษาในอัตราส่วนอาจารย์ที่ปรึกษา 1 คนต่อนักศึกษา 30 คนซึ่งสอดคล้องตามนโยบายของมหาวิทยาลัย คือ อาจารย์ที่ปรึกษา 1 คนต่อนักศึกษา 30 คน ทั้งนี้อาจารย์ที่ปรึกษาทุกคนต้องได้รับการอบรมทางด้านการให้คำปรึกษาเบื้องต้นตามนโยบายของมหาวิทยาลัยก่อน จึงจะสามารถรับเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาให้กับนักศึกษาได้ เพื่อให้มีความมั่นใจว่าคณาจารย์มีทักษะในการให้คำปรึกษาที่เหมาะสมกับนักศึกษาได้ โดยทุกกิจกรรมที่จัดขึ้นมุ่งหมายในการจัดเตรียมความพร้อมให้กับนักศึกษาใหม่ในด้านต่างๆ ได้แก่

- **ด้านหลักสูตร:** ทำความรู้จักกับหลักสูตรที่จะเข้าเรียนว่ามีวิชาและวัตถุประสงค์ที่คาดหวังอยู่ในหลักสูตรอย่างไร เพื่อให้สามารถเตรียมตัวให้มีความรู้พื้นฐานก่อนเข้าเรียนจริง รายละเอียดเหล่านี้จะอยู่กิจกรรมนักศึกษาใหม่พบอาจารย์ที่ปรึกษา
- **ด้านทัศนคติ:** มีกิจกรรมเข้าค่ายปรับพื้นฐาน พบปะรุ่นพี่รุ่นน้องปรับทัศนคติเชิงบวกซึ่งมีผลต่อการเรียนและพัฒนาตนเอง เปิดมุมมองและหาโอกาสในการเรียนรู้ใหม่ ๆ เป็นการเตรียมตัวสู่ความเป็นนักศึกษามองตอบข้อข้องใจในการเรียนในกรณีที่นักศึกษาไม่กล้าที่จะสอบถามกับคณาจารย์

- **ด้านทักษะ:** การเรียนรู้พัฒนาทักษะการเรียนรู้โดยแนะนำวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ มีการจัดอบรมปรับพื้นฐานทางศิลปะ มีการจัดสอบวัดระดับก่อนเข้าเรียนในรายวิชาพื้นฐาน
- **ด้านสภาพแวดล้อมการเรียน:** มีกิจกรรมอาจารย์ที่ปรึกษาพบผู้ปกครอง เพื่อสร้างความมั่นใจในสภาพแวดล้อมการเรียน วิธีการเรียนการสอน ระบบการประเมิน และทราบข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ของนักศึกษาและผู้ปกครองไปพร้อมๆกัน
- **ด้านสภาพแวดล้อมการเรียน:** มีการสร้างช่องทางติดต่อออนไลน์ทั้งในเพจของหลักสูตร และห้องสนทนาใน application Line เพื่อเป็นการติดต่อสื่อสารของนักศึกษาและผู้ปกครอง

**หมวดที่ 7 การประเมินผลการเรียนและเกณฑ์การสำเร็จการศึกษา**
**1. กฎระเบียบหรือหลักเกณฑ์ในการให้ระดับคะแนน (เกรด)**

การวัดผลและการประเมินผลการศึกษาเป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ ว่าด้วยการศึกษาชั้นปริญญาตรี ระเบียบทวิภาค พ.ศ. 2566

**2. การประเมินผลระดับรายวิชาทุกรายวิชา**

คณะกรรมการบริหารหลักสูตร อาจารย์ผู้สอน และ/หรืออาจารย์ที่ปรึกษา ร่วมกันทำหน้าที่กำกับดูแลการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ในระดับรายวิชาดังนี้

- 2.1 ออกแบบและดำเนินการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้รายวิชา ให้สอดคล้องกับผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้รายชั้นปีและหลักสูตร และวิธีการจัดการเรียนการสอน โดยใช้วิธีการ เครื่องมือ เกณฑ์การประเมินที่เหมาะสมและมีคุณภาพ
- 2.2 นำผลการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักศึกษาในทุกรายวิชาที่สอนในภาคการศึกษาเดียวกันมาพิจารณาความสอดคล้องของผลการประเมินกับรายวิชาที่รองรับผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของทุกชั้นปีหรือของหลักสูตรเดียวกัน
- 2.3 นำผลลัพธ์ที่ได้ไปใช้เป็นข้อมูลประกอบในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักศึกษาในภาคถัดไป และทบทวนหรือปรับปรุงวิธีการสอนหรือวิธีการประเมินรายวิชา โดยนำผลประเมินการจัดการเรียนการสอนของนักศึกษามาประกอบการพิจารณาร่วมกันโดยมีแผนการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้รายวิชา
- 2.4 รายวิชาสหกิจศึกษา การประเมินแบ่งเป็น 2 ส่วน ประกอบด้วย การประเมินจากพนักงานผู้ดูแล และการประเมินจากอาจารย์นิเทศสหกิจ
  - 2.4.1 การประเมินจากพนักงานผู้ดูแล
    - 1) ประเมินการทำงานที่ได้รับมอบหมายสะท้อน PLOs ของหลักสูตร
    - 2) การนำเสนอเมื่อเสร็จสิ้นการฝึก
    - 3) ประเมินเล่มรายงานสหกิจศึกษา
  - 2.4.2 การประเมินจากอาจารย์นิเทศสหกิจ
    - 1) ประเมินทักษะการปฏิบัติวิชาชีพสะท้อน PLOs ของหลักสูตร
    - 2) การนำเสนอเมื่อเสร็จสิ้นการฝึก
    - 3) ประเมินเล่มรายงานสหกิจศึกษา
  - 2.4.3 การประเมินผลเป็นผ่าน หรือไม่ผ่าน โดยนักศึกษาต้องมีคะแนนประเมินจากพนักงานผู้ดูแล และอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจ ร้อยละ 60 ทั้ง 2 ส่วน
- 2.5 รายวิชาโครงการ/งานวิจัย

- 2.5.1 มีคณาจารย์ในหลักสูตรเป็นผู้ประเมินโครงร่างโครงการงานไม่ต่ำกว่า 3 คน ทำหน้าที่ประเมินโครงร่างโครงการ พร้อมให้ข้อเสนอแนะต่างๆ ที่จะทำให้ได้ผลงานที่มีคุณภาพเหมาะสมกับทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษา
- 2.5.2 เมื่อเสร็จสิ้นการทำโครงการ นักศึกษาต้องจัดเตรียมรายงานผลการทำงานและนำเสนอต่อคณาจารย์ในหลักสูตร
- 2.5.3 เมื่อดำเนินการปรับแก้ตามข้อเสนอแนะของคณาจารย์ในหลักสูตร นักศึกษาต้องปรับแก้และนำเสนอรายงานแก่อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการวิจัย เพื่อทำหน้าที่ตรวจสอบความถูกต้อง
- 2.5.4 การประเมินผลเป็นระดับคะแนนตัวอักษร A, B+, B, C+, C, D+, D, F โดยนักศึกษาจะผ่านรายวิชานี้ เมื่อมีคะแนนรวมไม่ต่ำกว่าร้อยละ 50

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา และทุกรายวิชาที่เปิดสอนในภาคการศึกษาเดียวกัน	ระยะเวลา	วิธีการประเมิน
ผลลัพธ์การเรียนรู้ถูกกำหนดใน มคอ.3 ของแต่ละรายวิชา	สิ้นภาคการศึกษา	ประเมินโดย - อาจารย์ผู้สอน - คณะกรรมการบริหารหลักสูตร - นักศึกษา

### 3. การประเมินผลระดับชั้นปีตาม YLO

คณะกรรมการบริหารหลักสูตร อาจารย์ผู้สอน และ/หรืออาจารย์ที่ปรึกษา ร่วมกันทำหน้าที่กำกับดูแลการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ในระดับชั้นปีดังนี้

3.1 ออกแบบวิธีการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษาในระดับชั้นปี โดยใช้วิธีการเครื่องมือ เกณฑ์การประเมินที่เหมาะสมและมีคุณภาพ

3.2 ประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษารายชั้นปี โดยนำผลประเมินจากทุกรายวิชาในชั้นปี มาประกอบการพิจารณาร่วมกัน

3.3 นำผลลัพธ์ที่ได้ไปใช้เป็นข้อมูลประกอบในการทบทวน หรือปรับปรุงวิธีการสอนหรือวิธีการวัดประเมินผล และ/หรือนำไปใช้ในการจัดกระบวนการเรียนรู้หรือวัดประเมินผลการเรียนรู้เพื่อพัฒนา นักศึกษาในปีการศึกษาถัดไป โดยมีแผนการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ในระดับชั้นปี

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับชั้นปี (YLOs)	ระยะเวลา	วิธีการประเมิน
ชั้นปีที่ 1	สิ้นภาคการศึกษา สิ้นปีการศึกษา	1. วัดผลด้วยคะแนนประเมินรายวิชาจากนักศึกษา 2. วัดผลจากผลลัพธ์การเรียนรู้ของทุกรายวิชา ในชั้นปี โดยนักศึกษามีองค์ความรู้พื้นฐานศิลปะ หรือทฤษฎีสำหรับการออกแบบงาน ประเมินโดย - อาจารย์ผู้สอน - คณะกรรมการบริหารหลักสูตร - นักศึกษา
ชั้นปีที่ 2	สิ้นภาคการศึกษา สิ้นปีการศึกษา	1. วัดผลด้วยคะแนนประเมินรายวิชาจากนักศึกษา 2. วัดผลจากผลลัพธ์การเรียนรู้ของทุกรายวิชา ในชั้นปี โดยนักศึกษาสามารถใช้ความรู้ในการ แก้ปัญหา วางแผน ออกแบบ และพัฒนางาน ประเมินโดย - อาจารย์ผู้สอน - คณะกรรมการบริหารหลักสูตร - นักศึกษา
ชั้นปีที่ 3	สิ้นภาคการศึกษา สิ้นปีการศึกษา	1. วัดผลด้วยคะแนนประเมินรายวิชาจากนักศึกษา 2. วัดผลจากผลลัพธ์การเรียนรู้ของทุกรายวิชา ในชั้นปี โดยนักศึกษาสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ ในการวิเคราะห์ ประเมิน และปรับปรุงงาน 3. วัดผลจากคุณภาพของโครงการงาน ประเมินโดย - อาจารย์ผู้สอน - คณะกรรมการบริหารหลักสูตร - คณะกรรมการสอบโครงการงาน - นักศึกษา
ชั้นปีที่ 4	สิ้นภาคการศึกษา	1. วัดผลจากคุณภาพของโครงการงาน

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับชั้นปี (YLOs)	ระยะเวลา	วิธีการประเมิน
	สิ้นปีการศึกษา	2. วัดผลจากคะแนนประเมินนักศึกษาหลังฝึกสหกิจศึกษา 3. วัดผลจากการสอบ Exit Exam 4. . วัดผลจากผลลัพธ์การเรียนรู้ของทุกรายวิชาในชั้นปี โดยนักศึกษาสามารถนำความรู้ทางทฤษฎีและทักษะการปฏิบัติมาประยุกต์ใช้และบูรณาการกับการทำงานจริง ประเมินโดย - อาจารย์ผู้สอน - คณะกรรมการบริหารหลักสูตร - นักศึกษา - อาจารย์นิเทศสหกิจศึกษา

#### 4. ประเมินผลระดับหลักสูตร

คณะกรรมการบริหารหลักสูตร อาจารย์ผู้สอน และ/หรืออาจารย์ที่ปรึกษา ร่วมกันทำหน้าที่กำกับดูแลการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ในระดับหลักสูตรดังนี้

- 4.1 ออกแบบวิธีการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษาในระดับหลักสูตร โดยใช้วิธีการ เครื่องมือ เกณฑ์การประเมินที่เหมาะสมและมีคุณภาพ
- 4.2 ประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร โดยผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ได้แก่ บัณฑิต นายจ้าง/ผู้ใช้ บัณฑิต และคณะกรรมการบริหารหลักสูตร
- 4.3 นำผลการประเมินมาใช้ประกอบการพิจารณาในการวางแผนปรับปรุงผลลัพธ์ การเรียนรู้ของผู้เรียนในระดับหลักสูตรต่อไป โดยมีแผนการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ในระดับหลักสูตร ดังนี้

ผลลัพธ์การเรียนรู้ ระดับหลักสูตร	พิจารณาความสอดคล้อง	ระยะเวลา	วิธีการประเมิน
	ผลลัพธ์การเรียนรู้ตลอดหลักสูตรฯ ทั้ง 4 ด้าน <ul style="list-style-type: none"> <li>• ด้านความรู้</li> <li>• ด้านทักษะ</li> <li>• ด้านจริยธรรม</li> <li>• ด้านลักษณะบุคคล</li> </ul>	จบหลักสูตร	1. วัดผลจากข้อคิดเห็นข้อเสนอแนะ และความพึงพอใจของบัณฑิต  2. วัดผลจากความพึงพอใจของสถานประกอบการหรือผู้ใช้บัณฑิต ประเมินโดย <ul style="list-style-type: none"> <li>• อาจารย์ผู้สอน</li> <li>• คณะกรรมการบริหารหลักสูตร</li> <li>• บัณฑิตและผู้ใช้บัณฑิต</li> <li>• สถานประกอบการ</li> </ul>

## 5. การทวนสอบ

### 5.1 การทวนสอบผลการเรียน (เกรด)

หลักสูตรกำหนดกระบวนการในการทวนสอบผลการเรียน โดยคณะกรรมการประจำหลักสูตรและอาจารย์ผู้สอนร่วมกันทำหน้าที่ในการพิจารณาความถูกต้องของผลการเรียนและการประเมินผล หลังจากนั้นจึงส่งผลการเรียนให้คณะกรรมการประจำสำนักวิชาทำการพิจารณาต่อไป

### 5.2 การทวนสอบผลสัมฤทธิ์

การกำหนดระบบและกลไกการทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้เพื่อแสดงหลักฐานยืนยันหรือสนับสนุนว่านักศึกษาและบัณฑิตทุกคนมีมาตรฐานการเรียนรู้ทุกด้านเป็นไปตามที่กำหนดไว้ในมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรีสาขาอินเทอร์แอกทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม โดยมีกระบวนการแต่งตั้งคณะกรรมการวิชาการเป็นการดูแลงานวิชาการของสาขาวิชาที่สำคัญ โดยคณะกรรมการจะประกอบด้วยอาจารย์ในสาขาวิชาและนักวิชาการในสาขาที่มีความรู้และประสบการณ์เฉพาะด้าน ซึ่งคณะกรรมการวิชาการจะมีหน้าที่กำหนดนโยบายเกี่ยวกับงานวิชาการของสาขาวิชาที่เน้นความโปร่งใสและการเป็นธรรมในการดำเนินงาน รวมถึงการสนับสนุนและส่งเสริมคุณภาพการศึกษา สำหรับระบบประกาศคะแนนจะทำออนไลน์ผ่านกลุ่ม Facebook / E-learning / Google Classroom ของรายวิชา นักศึกษาสามารถเข้าถึงข้อมูลคะแนนของตนเองในสัปดาห์ที่ 7 และ 14 ของแต่ละภาคการศึกษา ให้นักศึกษาสามารถสอบถามกับผู้สอนได้โดยตรง มีการจัดการประชุมคณะกรรมการวิชาการก่อนการประกาศผลการศึกษาเป็นการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลและประเมินผลการศึกษา เพื่อช่วยลดความผิดพลาดในการประมวลผลและเพิ่มความเชื่อถือในผลการศึกษาที่ประกาศให้กับ

นักศึกษา ในกรณีมีประเด็นปัญหาหรือมีข้อร้องเรียน คณะกรรมการวิชาการจะรับผิดชอบในการตรวจสอบข้อเท็จจริงและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น และรายงานผลให้แก่ผู้เกี่ยวข้องทราบเพื่อให้มีการแก้ไขและปรับปรุงที่เหมาะสม

### 5.2.1 ระดับรายวิชา

มีการจัดการประชุมพิจารณาข้อสอบเพื่อให้เป็นไปตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ระดับรายวิชาที่สอดคล้องกัน รวมถึงผลการศึกษาก่อนการประกาศผลการศึกษาให้นักศึกษาทราบ ทั้งในระดับหลักสูตรและในระดับสำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์ มีการกำหนดนโยบายในการดำเนินงานที่โปร่งใสสอดคล้องกับหลักธรรมาภิบาล โดยมีการประกาศคะแนนบางส่วนให้นักศึกษาทราบผ่านระบบของศูนย์บริการการศึกษาหรือช่องทางที่อาจารย์ผู้สอนเป็นผู้กำหนด ให้นักศึกษาสามารถตรวจสอบได้ตลอดเวลา เพื่อลดการร้องเรียนที่จะตามมา ในกรณีมีประเด็นปัญหาหรือข้อร้องเรียน นักศึกษาสามารถยื่นคำร้องเพื่อตรวจสอบ การผลการเรียนและการเก็บคะแนนได้

### 5.2.2 ระดับหลักสูตรฯ

กำหนดให้นักศึกษาสาขาอินเทอร์แอกทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม ทำการสอบ Exit Exam เพื่อประเมินความรู้ ความสามารถและศักยภาพของนักศึกษาทุกคนที่กำลังจะจบการศึกษาในช่วงปีการศึกษาที่ 3 และปีสุดท้ายของการเรียน เพื่อนำผลการประเมินประกอบการพิจารณาการให้ประกาศนียบัตรแก่ผู้ผ่านการทดสอบความรู้ความสามารถด้านอินเทอร์แอกทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม และนำผลการประเมินไปใช้ในการปรับปรุงการจัดการเรียนการสอน ของหลักสูตรต่อไป

## 6. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

6.1 ผู้สำเร็จการศึกษาต้องเรียนครบตามจำนวนหน่วยกิตที่กำหนดไว้ในโครงสร้างหลักสูตร โดยได้ระดับคะแนนเฉลี่ยไม่ต่ำกว่า 2.00 จากระบบ 4 ระดับคะแนนหรือเทียบเท่า

6.2 บรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี

6.3 เป็นนักศึกษาที่มีค่าคะแนนความดีในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนานักศึกษาเพื่อสร้าง “บัณฑิตคนดี” ตามหลักเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด

6.4 เป็นไปตามข้อบังคับของมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ ว่าด้วยการศึกษาชั้นปริญญาตรี ระบบทวิภาค พ.ศ. 2566 และ/หรือที่มีการเปลี่ยนแปลงภายหลัง และเป็นไปตามประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 และ/หรือที่มีการเปลี่ยนแปลงภายหลัง

## หมวดที่ 8 การประกันคุณภาพหลักสูตร

การประกันคุณภาพการศึกษาระดับหลักสูตรเป็นการดำเนินการตามระบบประกันคุณภาพการศึกษา ภายในที่มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ได้มีการพัฒนาขึ้น ภายใต้ชื่อระบบ “WUQA-P” หรือ “Walailak University Quality Assurance at Programme Level” ซึ่งผ่านการอนุมัติโดยสภามหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ ในการประชุมครั้งที่ 10/2565 เมื่อวันที่ 8 ตุลาคม 2565

ระบบ WUQA-P พัฒนาขึ้นตามหลักการของกฎกระทรวงการประกันคุณภาพการศึกษา พ.ศ. 2561 ซึ่งกำหนดไว้ว่า “สถานศึกษาเป็นผู้จัดให้มีระบบการประกันคุณภาพการศึกษาภายในสถานศึกษา โดยการกำหนดมาตรฐานการศึกษาของสถานศึกษาให้เป็นไปตามมาตรฐานการศึกษาของแต่ละระดับและประเภท การศึกษา” และเป็นระบบที่ใช้ในการบริหารหลักสูตรให้ได้ตามเป้าหมายสำคัญตามมาตรฐานการศึกษา ของชาติ พ.ศ. 2561 ที่มุ่งเน้นผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ของการศึกษา (Desired Outcomes of Education : DOE Thailand) นอกจากนี้ระบบดังกล่าวมีความเชื่อมโยงสอดคล้องกับกฎกระทรวงฉบับใหม่ที่ได้มีการประกาศใช้ เมื่อวันที่ 31 มีนาคม 2565 ประกอบด้วย กฎกระทรวง มาตรฐานการจัดการศึกษาระดับอุดมศึกษา พ.ศ.2565 และกฎกระทรวง มาตรฐานหลักสูตรการศึกษาระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565

### 1. เกณฑ์การประกันคุณภาพการศึกษาระดับหลักสูตร

การประกันคุณภาพการศึกษาระดับหลักสูตร ตามระบบ WUQA-P ประกอบด้วย 3 เกณฑ์หลัก ได้แก่ (1) PS การบริหารจัดการหลักสูตรตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับอุดมศึกษา (2) P1 การบริหารหลักสูตรตามเกณฑ์ AUN-QA และ (3) P2 การขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ในระดับหลักสูตร โดยในแต่ละเกณฑ์หลักมีรายละเอียดดังนี้

#### 1) PS การบริหารจัดการหลักสูตรตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับอุดมศึกษา

เกณฑ์ PS การบริหารจัดการหลักสูตรตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับอุดมศึกษา เป็นเกณฑ์ที่นำมาใช้ในการบริหารการประกันคุณภาพการศึกษาระดับหลักสูตรให้เป็นไปตาม “กฎกระทรวง มาตรฐานหลักสูตรการศึกษาระดับอุดมศึกษา พ.ศ.2565” รวมทั้ง “กฎกระทรวง มาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565” ตามที่ได้มีการประกาศใช้เมื่อวันที่ 31 มีนาคม 2565 โดยมีรายละเอียดเกณฑ์เป็นไปตามที่กระทรวง การอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมกำหนดและประกาศแจ้งให้ทราบ

#### 2) P1 การบริหารหลักสูตรตามเกณฑ์ AUN-QA

เกณฑ์ P1 การบริหารหลักสูตรตามเกณฑ์ AUN-QA เป็นเกณฑ์ที่นำมาใช้ในการประกันคุณภาพ การศึกษาระดับหลักสูตร โดยยึดหลักการ แนวคิด และเกณฑ์ AUN-QA ตามเอกสาร Guide to AUN-QA Assessment at Programme Level Version 4.0 (ASEAN University Network Quality Assurance, AUN-QA) (2020, pp.16-39) รวมทั้งสิ้นจำนวน 8 เกณฑ์ ดังนี้

P1.1 ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (AUN-QA 1 – Expected Learning Outcomes)

- P1.2 โครงสร้างและเนื้อหาของหลักสูตร (AUN-QA 2 – Programme Structure and Content)
- P1.3 แนวทางการจัดการเรียนและการสอน (AUN-QA 3 – Teaching and Learning Approach)
- P1.4 การวัดผลและประเมินผลนักศึกษา (AUN-QA 4 – Student Assessment)
- P1.5 อาจารย์ (AUN-QA 5 – Academic Staff)
- P1.6 การส่งเสริมและให้บริการแก่นักศึกษา (AUN-QA 6 – Student Support Services)
- P1.7 โครงสร้างพื้นฐานและสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ (AUN-QA 7 – Facilities and Infrastructure)
- P1.8 ผลผลิตและผลลัพธ์ (AUN-QA 8 – Output and Outcomes)

โดยในแต่ละเกณฑ์กำหนดแนวทางการให้คะแนนเป็นแบบภาพรวม (Overall) มีคะแนนตั้งแต่ 1 - 7 สอดคล้องกับแนวทางการให้คะแนนของเครือข่ายการประกันคุณภาพมหาวิทยาลัยอาเซียน (AUN-QA) โดยไม่นำคะแนนแต่ละเกณฑ์มาหาค่าเฉลี่ย และในแต่ละเกณฑ์มีค่าเป้าหมายการดำเนินงานอยู่ที่ระดับคะแนน 4 หรือ “มีคุณภาพของการดำเนินการเป็นไปตามเกณฑ์” ที่แสดงให้เห็นว่าหลักสูตรมีการดำเนินการตามเกณฑ์นั้นๆ เป็นไปตามหลักเกณฑ์/แนวทางการประกันคุณภาพการศึกษา มีข้อมูลสนับสนุนครบถ้วน และแสดงให้เห็นถึงผลลัพธ์ของการดำเนินงานที่เป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนดไว้

### 3) P2 การขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ในระดับหลักสูตร

เกณฑ์ P2 เป็นเกณฑ์ที่หลักสูตรจะช่วยขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ของมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ ซึ่งภายใต้เกณฑ์ดังกล่าวประกอบด้วยตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายตามยุทธศาสตร์ของมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ตามที่มหาวิทยาลัยกำหนดและประกาศในแต่ละปีงบประมาณ โดยแต่ละตัวชี้วัดกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนออกเป็น 7 ระดับ มีคะแนนตั้งแต่ 1-7

ทั้งนี้ เกณฑ์การประกันคุณภาพการศึกษาระดับหลักสูตรในแต่ละปีการศึกษาให้เป็นตามระบบที่มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์กำหนดหรือเลือกใช้ โดยผ่านมติเห็นชอบจากสภามหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์

## 2. กระบวนการจัดทำรายงานการประเมินตนเองและการประเมินคุณภาพภายในระดับหลักสูตร

การจัดทำรายงานการประเมินตนเอง (Self-Assessment Report, SAR) ดำเนินการโดยอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร โดยมีรูปแบบ SAR เป็นไปตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด เพื่อรายงานผลการดำเนินงานที่เกิดขึ้นในรอบปีการศึกษานั้นๆ ตามเกณฑ์การประกันคุณภาพภายใน ระดับหลักสูตร (ระบบ WUQA-P) และ SAR จะใช้เป็นเอกสารเพื่อสำหรับการตรวจประเมินคุณภาพการศึกษาภายใน

### 2.1 แผนการประเมินคุณภาพภายในระดับหลักสูตร

การประเมินคุณภาพภายในตามระบบการประกันคุณภาพการศึกษาภายใน ระดับหลักสูตร (WUQA-P) ดำเนินการในทุกปีการศึกษาหลังสิ้นสุดปีการศึกษา โดยกำหนดไว้ในเดือนพฤษภาคมถึงมิถุนายนของทุกปี ก่อนการประเมินระดับสำนักวิชา ซึ่งหลักสูตรจะต้องรับการตรวจประเมิน (Site Visit) ตามระบบ WUQA-P ให้แล้วเสร็จตามแผนดังนี้

แผนงาน/กิจกรรม	ผู้รับผิดชอบหรือ เกี่ยวข้อง	ระยะเวลา											
		ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.
1. ทาบทามคณะกรรมการประเมิน คุณภาพภายในของหลักสูตร และ เสนอรายชื่อไปยังส่วนแผนงานและ ยุทธศาสตร์	1. หลักสูตร 2. ส่วนแผนงานและ ยุทธศาสตร์ (งานประกัน คุณภาพการศึกษา)			มี.ค.									
2. แต่งตั้งคณะกรรมการประเมินคุณภาพ ภายใน ระดับหลักสูตร	1. ส่วนแผนงานและ ยุทธศาสตร์ (งานประกัน คุณภาพการศึกษา)				เม.ย.								
3. ดำเนินการจัดทำ SAR และประเมิน คุณภาพการศึกษาภายใน ของ หลักสูตร หมายเหตุ ประเมินทั้งในส่วน AUN- QA และตัวชี้วัดยุทธศาสตร์ (เฉพาะ ตัวชี้วัดที่สามารถรายงานได้ ทั้งนี้ ตัวชี้วัดบางส่วนให้รายงานเพิ่มเติมเมื่อ สิ้นสุดปีงบประมาณ)	1. หลักสูตร				เม.ย.	พ.ค.							
4. ส่งผลการประเมินคุณภาพภายใน พร้อมทั้ง Improvement Plan ของ หลักสูตรไปยังส่วนแผนงานและ	1. คณะกรรมการ ประเมินคุณภาพภายใน ระดับหลักสูตร					พ.ค.							



## 2.2 องค์ประกอบของคณะกรรมการประเมินระดับหลักสูตร

จำนวนคณะกรรมการประเมินในแต่ละหลักสูตรต้องมีอย่างน้อย 3 คน ประกอบด้วย ประธาน 1 คน และกรรมการอย่างน้อย 2 คน ขึ้นอยู่กับขนาดของหลักสูตร โดยต้องผ่านความเห็นชอบจากคณะกรรมการประจำสำนักวิชา ประธานและกรรมการประเมินอาจเป็นบุคลากรภายนอกหรือภายในมหาวิทยาลัยที่มาจากภายนอกสำนักวิชาที่หลักสูตรสังกัด และต้องเป็นผู้ที่ไม่มีส่วนได้ส่วนเสียกับหลักสูตรที่ตรวจประเมิน ทั้งนี้ ประธานและกรรมการทุกคนต้องผ่านการอบรมและขึ้นบัญชีเป็นผู้ประเมินตามเกณฑ์ AUN-QA ระดับหลักสูตร ที่จัดโดยมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ หรือผู้ประเมินที่ผ่านการอบรมในหลักสูตรที่จัดโดย AUN-QA เอเชีย ทปอ. หรือมหาวิทยาลัยอื่นๆ และเพื่อไม่ให้เป็นการทับซ้อนกับผู้ประเมินจนเกินไปกำหนดให้ผู้ประเมินแต่ละคนสามารถทำหน้าที่ประเมินหลักสูตรได้ไม่เกิน 5 หลักสูตร ทั้งนี้ หลักสูตรระดับปริญญาโทและระดับปริญญาเอกสาขาเดียวกัน อนุโลมให้นับเป็น 1 หลักสูตร

## 2.3 กระบวนการตรวจประเมินคุณภาพภายในระดับหลักสูตร

การลงพื้นที่ตรวจประเมิน (Site Visit) ในระดับหลักสูตร ใช้กระบวนการตามรูปแบบของ AUN-QA ระดับหลักสูตร โดยมีระยะเวลาการตรวจประเมินไม่เกิน 3 วัน แบ่งเป็นช่วงก่อนการประเมิน ระหว่างการประเมิน และหลังการประเมิน ดังนี้

**ก่อนการประเมิน:** หลักสูตรจะต้องเสนอรายชื่อคณะกรรมการประเมินคุณภาพภายในระดับหลักสูตร เพื่อให้มหาวิทยาลัยพิจารณาแต่งตั้ง และจะต้องจัดทำรายงานการประเมินตนเอง (SAR) ให้แล้วเสร็จ และส่งให้คณะกรรมการประเมินคุณภาพภายใน ระดับหลักสูตร พิจารณาก่อนการประเมินอย่างน้อย 15 วัน พร้อมทั้งจัดเตรียมผู้ให้สัมภาษณ์ รวมถึงเอกสาร/หลักฐานต่าง ๆ เพื่อเตรียมรับการตรวจประเมิน

**ระหว่างการประเมิน:** หลักสูตรจะต้องกำหนดรูปแบบในการตรวจประเมินตามลำดับดังนี้ (1) พิธีเปิด (2) นำเสนอผลการดำเนินงานของหลักสูตรโดยผู้รับผิดชอบหลักสูตร (3) คณะกรรมการประเมินตรวจเอกสารสัมภาษณ์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย 6 กลุ่ม ได้แก่ ผู้บริหาร คณาจารย์ บุคลากรสายสนับสนุน นักศึกษา ศิษย์เก่า และผู้ใช้บัณฑิต (4) เยี่ยมชมสถานที่ (5) นำเสนอสรุปผลการตรวจเบื้องต้นด้วยวาจาที่เน้นการเสนอจุดแข็งและข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาของหลักสูตร และ (6) พิธีปิด

**หลังการประเมิน:** มีกำหนดการต่าง ๆ ตามลำดับดังนี้ (1) คณะกรรมการประเมินจัดทำรายงานผลการตรวจประเมินเสนอต่อผู้รับผิดชอบหลักสูตรภายใน 15 วันหลังจากตรวจประเมิน (2) หลักสูตรนำผลการตรวจประเมินและข้อเสนอแนะจากการประเมินคุณภาพภายใน เสนอคณะกรรมการประจำสำนักวิชาเพื่อพิจารณาและนำไปสู่การปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตรต่อไป (3) หลักสูตรนำเข้าข้อมูลพื้นฐาน (Common Data Set หรือ CDS) ของกระทรวง อว. ผ่านระบบ CHE QA Online (4) ส่งไฟล์รายงานผลการประเมินคุณภาพภายใน ระดับหลักสูตร ที่ผ่านการพิจารณาจากคณะกรรมการประจำสำนักวิชาแล้ว ไปยังงานประกันคุณภาพการศึกษา ส่วนแผนงานและยุทธศาสตร์ (5) จัดทำแผนเพื่อการปรับปรุงและพัฒนาการบริหารหลักสูตรและจัดการเรียนการสอนตามข้อเสนอของคณะกรรมการประเมินฯ และรายงานผลการดำเนินงาน

ตามแผนให้มหาวิทยาลัยทราบตามกรอบเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนด และ (6) นำเสนอผลการประกันคุณภาพ การศึกษาเสนอต่อสภามหาวิทยาลัยเพื่อพิจารณาให้ความเห็นชอบ

## หมวดที่ 9 ระบบและกลไกในการพัฒนาหลักสูตร

ภายหลังได้รับอนุมัติให้เปิดหลักสูตร มีระบบและกลไกในการพัฒนาหลักสูตร ดังนี้

### 1. การพัฒนาคุณภาพระดับรายวิชา

#### 1.1 การประเมินและปรับปรุงกระบวนการจัดการเรียนรู้

อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรเป็นผู้รับผิดชอบในการประเมินกลยุทธ์การสอนและนำผลที่ได้มาไปใช้ในการปรับปรุงกลยุทธ์การสอนในครั้งต่อไปตามหลัก PDCA เพื่อให้ตอบสนองปรัชญาของหลักสูตร โดยใช้การมีส่วนร่วมคือนำความคิดเห็นของอาจารย์ในหลักสูตร ผลการประเมินนักศึกษาในรายวิชา และผลประเมินรายวิชาของนักศึกษามาวิเคราะห์เพื่อหาจุดอ่อนและจุดแข็งในการเรียนการสอน และนำผลการประเมินไปใช้ในการปรับปรุงกลยุทธ์ในการจัดการเรียนการสอนครั้งต่อไปให้เหมาะสมกับนักศึกษาแต่ละชั้นปี และผู้สอนแต่ละท่านในรายวิชานั้นๆ ทุกรายวิชามีการกำกับการติดตามการประเมินการจัดการเรียนการสอน และประเมินหลักสูตรตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ สามารถตรวจสอบได้ ครอบคลุมประเด็นสำคัญ และนำไปพัฒนาปรับปรุงการเรียนการสอนในรอบถัดไปได้จริง

#### 1.2 การประเมินทักษะของอาจารย์ในการใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้

อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรเป็นผู้รับผิดชอบในการประเมินทักษะของอาจารย์ในการใช้แผนกลยุทธ์การสอน โดยอย่างน้อยต้องจัดให้มีการประเมินความคิดเห็นจากนักศึกษาต่อการสอนของอาจารย์ทุกคน ในทุกรายวิชา เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนในแต่ละภาคการศึกษา หลักสูตรจัดให้มีการประเมินอาจารย์ผู้สอนอย่างรอบด้าน ทั้งในด้านทักษะการสอน กลยุทธ์การสอน และการใช้สื่อการสอนโดยตัวอาจารย์ผู้สอนเอง/อาจารย์ผู้ร่วมงาน/คณะกรรมการประจำหลักสูตร และนำผลการประเมินรวมถึงข้อเสนอแนะส่งตรงให้อาจารย์ผู้สอนเพื่อการปรับปรุง และส่งให้คณบดีเพื่อเป็นข้อมูลสำหรับการวางแผนการพัฒนาอาจารย์ในระดับสำนักวิชาต่อไป

### 2. การพัฒนาคุณภาพระดับหลักสูตร

หลักสูตรจัดเตรียมความพร้อมในการปรับปรุงหลักสูตรอย่างต่อเนื่อง โดยกำหนดให้อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรรวบรวมข้อมูลการประเมินการเรียนการสอนและข้อเสนอแนะจากอาจารย์ประจำอาจารย์พิเศษ นักศึกษา บัณฑิต ผู้ประสานงานจากสถานประกอบการสหกิจศึกษา ผู้ใช้บัณฑิต ข้อมูลจากรายงานผลการดำเนินงานของรายวิชาต่างๆ และรายงานการประเมินตนเองประจำปีตามเกณฑ์ AUN-QA รวมถึงแนวโน้มของตลาดแรงงาน นโยบายจากส่วนกลาง และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง เพื่อทราบปัญหาของการบริหารหลักสูตรทั้งในภาพรวมและในแต่ละรายวิชา และนำไปสู่การดำเนินการปรับปรุงรายวิชาและหลักสูตรต่อไป เพื่อให้หลักสูตรมีความทันสมัยและสอดคล้องกับความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทุกฝ่าย โดยเฉพาะตัวบัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาและผู้ใช้บัณฑิตในภาคอุตสาหกรรม

นอกจากนี้ หลักสูตรยังจัดให้มีการวัดทักษะความรู้รอบยุดก่อนสำเร็จการศึกษา (Exit Exam) ใน นักศึกษาปีสุดท้าย นำมาพิจารณาประกอบกับผลประเมินนักศึกษาสหกิจศึกษาจากสถานประกอบการสหกิจ ศึกษา เพื่อใช้ในการประเมินผลการดำเนินงานของหลักสูตรในการผลิตบัณฑิตตามผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง หลักสูตรกำหนดให้มีการปรับปรุงวิธีการวัดทักษะความรู้รอบยุดก่อนสำเร็จการศึกษาอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ ได้ผลการประเมินที่ถูกต้องและสามารถนำไปปรับปรุงการพัฒนาคุณภาพของนักศึกษารุ่นถัดไปได้ดียิ่งขึ้น

### 3. ระบบการเตรียมความพร้อมในการรับรองหลักสูตร ตามเกณฑ์ 5 ประเด็นของประกาศกระทรวงการ อุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม การเตรียมความพร้อมในการรับรองหลักสูตรจากสำนักงาน ปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ในปีที่ 2

หลักสูตรมีการเตรียมความพร้อมในการรับรองหลักสูตรตามเกณฑ์ 5 ประเด็นของประกาศกระทรวง การอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม โดยใช้กลไกการบริหารหลักสูตรผ่านอาจารย์ผู้รับผิดชอบ หลักสูตรในการกำกับกำกับการดำเนินงานในด้านต่างๆ มีการเก็บหลักฐานและบันทึกเอกสารในระหว่างกระบวนการ ต่างๆ รวมถึงสรุปผลการดำเนินการเมื่อสิ้นสุดกระบวนการ และรวบรวมข้อมูลไว้เป็นหมวดหมู่ในแฟ้มข้อมูล ออนไลน์เพื่ออำนวยความสะดวกเมื่อต้องการ

#### 3.1 ทางด้านผลลัพธ์การเรียนรู้

หลักสูตรได้มีการกำหนดผลการเรียนรู้ระดับรายวิชาและระดับชั้นปี เพื่อใช้ในการติดตามพัฒนาการ ของนักศึกษาในแต่ละรายวิชาและระดับชั้นปี เพื่อให้มั่นใจว่านักศึกษาจะบรรลุผลการเรียนรู้ที่หลักสูตรได้ กำหนดไว้ตามระยะเวลาที่หลักสูตรกำหนด ในกรณีที่นักศึกษามีผลลัพธ์การเรียนรู้ไม่เป็นไปตามที่หลักสูตร กำหนด หลักสูตรมีแนวทาง ดังนี้

- จัดสอนเสริมให้แก่ นักศึกษาที่มีผลลัพธ์การเรียนรู้ต่ำกว่าที่หลักสูตรกำหนด
- จัดหาผู้ที่มีความชำนาญมาช่วยสอนในชั้นเรียน
- จัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรเพื่อพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษาให้เป็นไปตามเกณฑ์ที่หลักสูตร กำหนด

#### 3.2 ทางด้านความรู้และทักษะทางวิชาชีพ

หลักสูตรมีการสอบถามความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตที่มีต่อบัณฑิตในหลักสูตรทุกปี เพื่อติดตามความ ทันสมัยขององค์ความรู้หรือทักษะที่ผู้ใช้บัณฑิตต้องการ ในกรณีที่ผู้ใช้บัณฑิตต้องการองค์ความรู้ที่ทันสมัยหรือ ทักษะที่เพิ่มเติมจากที่ระบุไว้ในโครงสร้างหลักสูตร หลักสูตรมีแนวทางดังนี้

- เพิ่มเติมเนื้อหาหรือทักษะดังกล่าวในรายวิชาที่บรรจุอยู่ในโครงสร้างหลักสูตร
- จัดกิจกรรมนอกหลักสูตรเพื่อให้นักศึกษามีองค์ความรู้หรือทักษะที่ต้องการ
- เสนอขอเปิดรายวิชาใหม่ในการปรับปรุงหลักสูตรครั้งต่อไป

### 3.3 ทางด้านอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

หลักสูตรได้มีการสำรวจผลงานของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตรทุกปี เพื่อให้เป็นไปตามเกณฑ์ที่กระทรวงฯ กำหนด โดยมีการประชุมของคณะกรรมการหลักสูตรเพื่อติดตามและหาแนวทางเพื่อให้อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตรมีผลงานเป็นไปตามเกณฑ์ ในกรณีที่ไม่สามารถหาอาจารย์ทำหน้าที่ผู้รับผิดชอบหลักสูตรได้หลักสูตรมีแนวทาง ดังนี้

- ขอให้อาจารย์ที่มีผลงานทางวิชาการอย่างต่อเนื่องทำหน้าที่ที่เลี้ยงในการทำผลงานทางวิชาการ
- สลับให้อาจารย์ที่มีผลงานทางวิชาการอย่างต่อเนื่องทำหน้าที่ผู้รับผิดชอบหลักสูตรแทน
- พิจารณาลดภาระงานสอนเพื่อให้อาจารย์มีเวลาทำผลงานทางวิชาการ

## 4. การพัฒนาศักยภาพอาจารย์และเจ้าหน้าที่

หลักสูตรมีแนวทางการพัฒนาอาจารย์และเจ้าหน้าที่ในหลักสูตรทั้งคนใหม่และคนที่มีอยู่เดิมเพื่อให้มั่นใจในคุณภาพของหลักสูตรและมั่นใจได้ว่าหลักสูตรจะสามารถพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุตามผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ตั้งไว้ได้ ดังนี้

### 4.1 แนวทางการส่งเสริมและพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่อาจารย์

ด้านการเรียนการสอน ในระดับมหาวิทยาลัย มีการอบรมเพิ่มศักยภาพให้คณาจารย์มีความรู้ความเข้าใจในการใช้กลยุทธ์ในการสอน โดยเน้นการสอนแบบ active learning กระบวนการวัดและประเมินผลนักศึกษา พร้อมทั้งสนับสนุนให้คณาจารย์เขียนใบสมัครเพื่อขอรับรองสมรรถนะวิชาชีพตามกรอบมาตรฐาน UKPSF ส่วนในระดับสำนักวิชา มีงบประมาณจากกองทุนสำนักวิชาจัดสรรให้อาจารย์นำไปใช้เพิ่มพูนความรู้และพัฒนาศักยภาพด้านต่างๆ ในแต่ละปี เช่น การเข้าร่วมอบรมหรือสัมมนา การซื้อคอร์สออนไลน์ เป็นต้น

ด้านการวิจัยและการขอตำแหน่งทางวิชาการ ในระดับมหาวิทยาลัย มีการจัดสรรเงินทุนส่วนบุคคลสนับสนุนการทำวิจัยให้กับอาจารย์ใหม่ ขณะเดียวกันก็ผลักดันให้อาจารย์เข้าสังกัดศูนย์ความเป็นเลิศที่สนใจเพื่อเชื่อมโยงงานวิจัยส่วนตัวเข้ากับงานวิจัยที่มีอยู่เดิม เป็นการขยายผลให้เกิดงานวิจัยใหม่ๆ และสร้างสายสัมพันธ์ระหว่างคณาจารย์ภายนอกหลักสูตร ในระดับสำนักวิชา หัวหน้าสถานวิจัยประจำสำนักวิชาจะทำหน้าที่วางแผนและส่งเสริมงานวิจัยภายในสำนักและหลักสูตร รวมถึงร่วมมือกับหัวหน้าสาขาวิชาติดตามการขอตำแหน่งทางวิชาการของอาจารย์แต่ละท่าน

ในส่วนของอาจารย์ใหม่ หลักสูตรมีระบบการแต่งตั้งที่เลี้ยงให้ช่วยดูแลอาจารย์ที่เข้ามาใหม่ ทั้งในเรื่องการเรียนการสอน การทำวิจัย การปรับตัว การใช้ชีวิต ฯลฯ มีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์และถ่ายโอนแนวทางการสอนในรายวิชาที่อาจารย์ใหม่ได้รับมอบหมาย เพื่อปรับเปลี่ยนแนวทางการสอนให้เหมาะสมกับทั้งผู้เรียนและผู้สอน รวมถึงให้คำปรึกษาถึงแนวทางการทำวิจัยภายในหลักสูตรอีกด้วย

### 4.2 แนวทางการส่งเสริมและพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่ นักวิชาการ/บุคลากรสายสนับสนุน

หลักสูตรมีนักวิชาการที่ช่วยสนับสนุนการเรียนการสอนของคณาจารย์ ทั้งในส่วนของอาจารย์ประจำและอาจารย์พิเศษจากภาคอุตสาหกรรม โดยเฉพาะการเรียนการสอนในห้องปฏิบัติการ ในระดับมหาวิทยาลัย มีการสนับสนุนให้มีการขอกำหนดตำแหน่งวิทยฐานะทางวิชาชีพในระดับชำนาญการ/เชี่ยวชาญ/เชี่ยวชาญพิเศษ จากผลงานและความรู้ความสามารถของแต่ละบุคคล ในระดับหลักสูตร มีงบประมาณให้นักวิชาการเข้าร่วมอบรมเพื่อเพิ่มพูนศักยภาพด้านต่างๆ

## 5. การพัฒนาถึงสนับสนุนการเรียนรู้

### 5.1 การพัฒนาด้านเครื่องมืออุปกรณ์ทางห้องปฏิบัติการ

สำรวจเครื่องมือที่มีการใช้งานในการเรียนปฏิบัติให้มีความพร้อมและทันสมัยอยู่ตลอดเวลา รองรับการเรียนการสอนความรู้ใหม่ๆ ที่มีการเปลี่ยนแปลงในทุกรายวิชาที่เกี่ยวข้อง โดยทำการสำรวจความพร้อมทุกภาคการศึกษา เพื่อส่งซ่อมแซมในกรณีที่มีการชำรุด หรือเพื่อของบประมาณในการจัดหาจัดซ่อม

### 5.2 การสนับสนุนเครื่องมืออุปกรณ์ให้นักศึกษาในการฝึกฝนทักษะ

เนื่องจากนักศึกษาจำเป็นต้องฝึกฝนทักษะในวิชาชีพอยู่ตลอดเวลา หลักสูตรจึงเปิดโอกาสให้นักศึกษาสามารถมาฝึกฝนทักษะในห้องปฏิบัติการให้ได้มากที่สุด ทั้งในส่วนของระยะเวลาการใช้งาน จำนวนอุปกรณ์ที่เพียงพอ รวมถึงการยืมอุปกรณ์ในกรณีที่เป็น โดยมิระบบรับฟังความต้องการของนักศึกษาผ่านทางนักวิชาการประจำห้องปฏิบัติการต่างๆ

### 5.3 การพัฒนาการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริงในสถานประกอบการที่มีความปลอดภัย

พัฒนาการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริงในสถานประกอบการที่มีความปลอดภัยโดยการสร้างความสัมพันธ์กับแหล่งฝึกสหกิจ สถานประกอบการ และชุมชน สร้างจุดร่วมระหว่างหลักสูตรและสถานประกอบการ ในการพัฒนาการโครงการ การสร้างงานวิจัย รวมถึงการทำงานร่วมกันระหว่างอาจารย์และพี่เลี้ยงในสถานประกอบการเมื่อนักศึกษาออกฝึกสหกิจ โดยมีอาจารย์นิเทศสหกิจประจำสถานประกอบการทำหน้าที่เป็นผู้ประสานงาน

### 5.4 การพัฒนาด้านการส่งเสริมทางจิตใจผู้เรียน

หลักสูตรรับฟังความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากนักศึกษารวมถึงผู้ปกครอง ทั้งในเรื่องการเรียนและการใช้ชีวิตในมหาวิทยาลัย ผ่านทางอาจารย์ประจำรายวิชาหรืออาจารย์ที่ปรึกษา และนำปัญหาหารือในการประชุมหลักสูตรเพื่อปรับปรุงบริการให้การจัดการศึกษามีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น โดยเริ่มต้นด้วยการกำหนดพื้นที่ให้นักศึกษาสามารถแสดงความคิดเห็นได้ในบรรยากาศที่สบายใจ ไม่มีความกดดัน และเป็นกันเอง ทั้งทางออนไลน์และ/หรือการนัดหมายพูดคุยโดยตรง โดยถือความเป็นส่วนตัวนักศึกษาเป็นเรื่องสำคัญ

## 6. การจัดการข้อร้องเรียนและการอุทธรณ์

หลักสูตรและสำนักวิชาได้กำหนดเรื่องการอุทธรณ์ของนักศึกษาไว้ในคู่มือนักศึกษาใหม่ พร้อมทั้งแจ้งให้นักศึกษาทราบในการปฐมนิเทศนักศึกษาใหม่และการประชุมนักศึกษาประจำปี โดยระบบอุทธรณ์ร้องทุกข์หลัก ได้แก่ ระบบส่วนกลางของศูนย์บริการการศึกษา หรือสายตรงคนบตีในระดับสำนักวิชา หรืออาจารย์ที่

ปรึกษา/อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร ซึ่งจะได้้นำเรื่องการอุทธรณ์เข้าประชุมคณะกรรมการหลักสูตรเพื่อพิจารณาเป็นกรณีไป โดยมีการพิจารณาแยกประเภทเรื่องร้องเรียน ดังนี้

- **เรื่องเร่งด่วน** พิจารณามอบหมายดำเนินงาน (3-5 วัน) แจ้งผลการดำเนินงานภายใน 1 วัน และแจ้งผู้ร้องเรียนทราบต่อไป หากเรื่องไม่สามารถยุติได้ จะดำเนินการส่งต่อถึงหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง
- **เรื่องไม่เร่งด่วน** ดำเนินการตรวจสอบข้อร้องเรียน (1-3 วัน) พิจารณามอบหมายดำเนินงาน (15 วัน) สรุปและแจ้งผลการดำเนินงาน (4 วัน) ผู้ร้องทราบและประเมินความพอใจ หากเรื่องไม่สามารถยุติได้ จะดำเนินการส่งต่อถึงหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

เมื่อสิ้นสุดการดำเนินงานให้รายงานผลต่อกรรมการทราบ โดยมีการสื่อสารการอุทธรณ์ผลการประเมินร่วมกับระบบการรับเรื่องร้องเรียนของนักศึกษา จากนั้นประชุมนักศึกษาเพื่อทราบแนวทางการแก้ไขดังกล่าวร่วมกันเพื่อเป็นที่พอใจของทุกฝ่าย

#### 7. การสื่อสารและเผยแพร่ข้อมูลของหลักสูตรไปยังผู้มีส่วนได้เสีย

ลักษณะข้อมูล	กลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่ได้รับ การสื่อสาร	วิธีการสื่อสาร	การประเมินการรับรู้ข้อมูลของ กลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย
ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง รายละเอียดของหลักสูตร และแผนการศึกษา	<ul style="list-style-type: none"> <li>• นักศึกษาปัจจุบัน</li> <li>• ผู้ปกครอง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ให้ข้อมูลผ่านทางเว็บไซต์ของสำนักวิชา หรือช่องทาง การติดต่อสื่อสารอื่นๆที่มี</li> <li>• นำเสนอในการประชุมนิเทศ นักศึกษาใหม่และการประชุมนักศึกษาแต่ละชั้นปี</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• หัวหน้าสาขาทวนสอบความเข้าใจด้วยการสอบถามและเปิดโอกาสให้ผู้ปกครองสอบถามเมื่อมีข้อสงสัย</li> <li>• อาจารย์ที่ปรึกษาทวนสอบความเข้าใจด้วยการสอบถาม และเปิดโอกาสให้นักศึกษาสอบถามเมื่อมีข้อสงสัย</li> </ul>
ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง รายละเอียดของหลักสูตร และแผนการศึกษา	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ครูแนะแนว</li> <li>• นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย</li> <li>• ผู้ปกครอง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ให้ข้อมูลผ่านทางเว็บไซต์ของศูนย์บริการการศึกษา และสำนักวิชา หรือช่องทาง การติดต่อสื่อสารอื่นๆที่มี</li> <li>• กิจกรรมแนะนำหลักสูตร ทั้งออนไลน์และการไปแนะแนวในสถานศึกษาต่างๆ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• เปิดโอกาสให้ซักถามผ่านช่องทาง การสื่อสารออนไลน์ของหลักสูตร</li> <li>• เปิดโอกาสให้ซักถามระหว่างการแนะนำหลักสูตรในกิจกรรมตามสถานศึกษา และในการสัมภาษณ์รับนักศึกษาใหม่</li> </ul>

ลักษณะข้อมูล	กลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่ได้รับการสื่อสาร	วิธีการสื่อสาร	การประเมินการรับรู้ข้อมูลของกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• การให้ข้อมูลด้วยวาจาในระหว่างการสัมภาษณ์รับนักศึกษาใหม่</li> </ul>	
ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง รายละเอียดของหลักสูตร และแผนการศึกษา	<ul style="list-style-type: none"> <li>• พี่เลี้ยง/ผู้ประสานงานสหกิจศึกษาในสถานประกอบการ</li> <li>• ผู้ใช้บัณฑิต</li> <li>• อาจารย์พิเศษจากภาคอุตสาหกรรม</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ให้ข้อมูลผ่านทางเว็บไซต์ของสำนักวิชา หรือช่องทางทางการติดต่อสื่อสารอื่น ๆ ที่มี</li> <li>• การให้ข้อมูลด้วยวาจาในระหว่างการนิเทศสหกิจศึกษา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• พูดคุยกับพี่เลี้ยงและผู้ประสานงานสหกิจศึกษาในระหว่างการนิเทศสหกิจ</li> <li>• พูดคุยกับอาจารย์พิเศษในภาคอุตสาหกรรมที่เชิญมาสอนให้กับหลักสูตร</li> </ul>

## หมวดที่ 10 ระบบอาจารย์ที่ปรึกษา

หลักสูตรสาขาวิชาอินเทอร์เน็ตที่พมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม ภายใต้สำนักวิชาสารสนเทศ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ได้จัดให้มีระบบอาจารย์ที่ปรึกษาภายใต้การกำกับติดตามของคณะกรรมการบริหารหลักสูตร ในระดับสาขาวิชา และมหาวิทยาลัยมีการจัดทำคู่มืออาจารย์ที่ปรึกษา และจัดให้มีระบบฐานข้อมูลการบันทึก และติดตามและศึกษา ทั้งผลการเรียน สุขภาพกาย สุขภาพใจ ฐานะการเงิน ตลอดจนปัญหาและอุปสรรคอื่น ๆ และประมวลผลการติดตามอย่างสม่ำเสมอ เพื่อเป็นแนวทางในการดูแลและศึกษาเพื่อเกิดการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ การเรียนรู้ของนักศึกษาให้บรรลุผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้

### 1. อาจารย์ที่ปรึกษาทางวิชาการและกระบวนการในการดูแลนักศึกษา

หลักสูตรฯ ได้จัดให้มีอาจารย์ที่ปรึกษาทางวิชาการโดยอาจารย์แต่ละท่านจะดูแลนักศึกษาตั้งแต่เข้าสู่ หลักสูตรฯ ตลอดจนสำเร็จการศึกษา มีหน้าที่ให้คำปรึกษาด้านทั่วไป ด้านวิชาการ ด้านการพัฒนานักศึกษา ครอบคลุมตามวัตถุประสงค์ของระบบการให้คำปรึกษาดังนี้

#### วัตถุประสงค์ของระบบการให้คำปรึกษาวิชาการระดับปริญญาตรี

1. เพื่อให้เกิดกระบวนการติดต่อสื่อสารระหว่างอาจารย์กับนักศึกษา สร้างความอบอุ่นใจ เป็นที่พึ่ง พร้อมจะช่วยเหลือนักศึกษา
2. เพื่อให้คำปรึกษาแนะนำด้านวิชาการเกี่ยวกับหลักสูตรฯ ลักษณะรายวิชาที่เรียน การเลือกวิชา เรียน การลงทะเบียนเรียน วิธีการเรียนและการวัดผล ทั้งนี้เพื่อให้ให้นักศึกษาสามารถศึกษาจน สำเร็จครบตามหลักสูตร
3. เพื่อสนับสนุนการบริหารงานของมหาวิทยาลัย ช่วยให้นักศึกษามีความเข้าใจกฎระเบียบข้อบังคับ ประกาศ คำสั่ง และบริการต่างๆ ของมหาวิทยาลัย
4. เพื่อช่วยส่งเสริมให้นักศึกษาให้สามารถพัฒนาการดำเนินชีวิตอยู่ในมหาวิทยาลัยและแก้ปัญหาได้ อย่างเหมาะสม

#### กระบวนการในการดูแลนักศึกษา

1. อาจารย์ที่ปรึกษาให้การดูแลตามบทบาทหน้าที่ที่ระบุในคู่มือ
  - 1.1 ชี้แจงให้นักศึกษาเข้าใจหน้าที่ของอาจารย์ที่ปรึกษาและข้อปฏิบัติของนักศึกษา
  - 1.2 ให้ข้อมูลที่ถูกต้องแก่นักศึกษาเกี่ยวกับกฎ ระเบียบ และข้อบังคับที่สำคัญ
  - 1.3 ชี้แจงรายละเอียดของหลักสูตร แผนการศึกษา
  - 1.4 ให้คำปรึกษาในการวางแผนการเรียน การใช้ชีวิต และการพัฒนาในด้านที่นักศึกษามีความ สนใจหรือถนัด
  - 1.5 พบนักศึกษาเพื่อติดตามการเรียน การใช้ชีวิต เป็นประจำทุกภาคการศึกษา
  - 1.6 ให้คำปรึกษา ข้อเสนอแนะ แนวทาง รวมถึงการแก้ไขปัญหาเมื่อนักศึกษาต้องการ

- 1.7 ให้คำแนะนำและดูแลอย่างใกล้ชิดแก่นักศึกษาที่มีคะแนนเฉลี่ยสะสม ต่ำกว่า 2.00
- 1.8 บันทึกข้อมูลการดูแลนักศึกษาในระบบฐานข้อมูล ของสำนักวิชา
- 1.9 รายงานผล ปัญหาอุปสรรค ในการดูแลนักศึกษาแก่หลักสูตรฯ เพื่อรับการสนับสนุน
2. หลักสูตรฯ กำกับติดตามผลการดูแลนักศึกษาให้บรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ ให้การช่วยเหลืออาจารย์ที่ปรึกษาในการปฏิบัติหน้าที่ รายงานผลแก่สำนักวิชา
3. สำนักวิชาพิจารณาส่งเสริม หลักสูตรฯ และอาจารย์ที่ปรึกษาให้สามารถดูแลนักศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## 2. ระบบที่ปรึกษาด้านการใช้ชีวิต และกระบวนการในการดูแลนักศึกษา

หลักสูตรฯ ได้ยึดถือตามแนวทางของสำนักวิชาในการดูแลนักศึกษาในด้านการใช้ชีวิต โดยสำนักวิชาจัดตั้งกรรมการส่วนกิจกรรมนักศึกษาขึ้นมา โดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพของนักศึกษาให้เป็นผู้เรียนที่มีความพร้อมทั้งเรื่องเรียน กิจกรรม และการใช้ชีวิต ผ่านกระบวนการพัฒนานักศึกษาที่เรียกว่า “เก่ง ดี มีความสุข” ตามนโยบายของมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ที่ต้องการให้บัณฑิตเป็นทั้งคนเก่งและคนดี สามารถสร้างคุณประโยชน์ต่อชุมชน สังคม ประเทศชาติ และอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข

### กระบวนการในการดูแลนักศึกษา

1. การดูแลและช่วยเหลือนักศึกษาผ่านระบบอาจารย์ที่ปรึกษา
2. กรณีที่ปัญหาของนักศึกษามีความซับซ้อนและ/หรือเกินกำลังความสามารถของอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ที่ปรึกษาก็จะส่งต่อไปยังหัวหน้าสาขา/ประธานหลักสูตรฯ
3. กรณีที่ปัญหาของนักศึกษามีความซับซ้อนมากขึ้น โดยเฉพาะด้านการใช้ชีวิต ความสัมพันธ์ ครอบครัว อาจารย์ที่ปรึกษาสามารถส่งต่อมายังศูนย์ให้การปรึกษาและแนะแนวของสำนักวิชา ซึ่งจะมีคณะทำงานหรือ Helpers ซึ่งเป็นตัวแทนจากแต่ละสาขาวิชา
4. หากพบกรณีที่ปัญหามีความซับซ้อนเกินกำลังความสามารถของศูนย์ ก็จะพิจารณาส่งต่อไปยัง Smile & Smart Center และ/หรือโรงพยาบาลศูนย์การแพทย์ตามความเหมาะสม

ภาคผนวก
---------

- ภาคผนวก 1 ข้อบังคับมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ ว่าด้วยการศึกษาชั้นปริญญาตรี ระบบทวิภาค พ.ศ. 2566
- ภาคผนวก 2 ข้อบังคับของมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ ว่าด้วยระบบคลังหน่วยกิต พ.ศ. 2564
- ภาคผนวก 3 ประกาศมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ เรื่องนโยบายและทิศทางในการผลิตบัณฑิตและพัฒนาผู้เรียนของมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์
- ภาคผนวก 4 ประกาศมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ เรื่องแนวทางการจัดการเรียนการสอนเป็นภาษาอังกฤษสำหรับรายวิชาในหลักสูตร
- ภาคผนวก 5 คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการปรับปรุง หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาอินเทอร์แอกทีฟมีเดีย แอนิเมชัน และเกม (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567)
- ภาคผนวก 6 ประวัติและผลงานของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร และอาจารย์ประจำหลักสูตร
- ภาคผนวก 7 ตารางเปรียบเทียบหลักสูตรเดิมกับหลักสูตรปรับปรุง
- ภาคผนวก 8 หนังสือความร่วมมือกับสถาบันอื่น
- ภาคผนวก 9 บทสรุปผู้บริหารผลการประเมินคุณภาพย้อนหลัง 3 ปี
- ภาคผนวก 10 ตารางแสดงความต้องการจำเป็น การวิเคราะห์และจัดลำดับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกับหลักสูตร
- ภาคผนวก 11 ตารางแสดงความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (Program Learning Outcomes: PLO) กับวิสัยทัศน์ พันธกิจ อัตลักษณ์บัณฑิต และคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์และความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์
- ภาคผนวก 12 เจ็อนไขการเรียนรายวิชากลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศและเจ็อนไขการเทียบคะแนนสอบวัดความรู้และทักษะทางเทคโนโลยีสารสนเทศ

ภาคผนวก 1

ข้อบังคับมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ ว่าด้วยการศึกษาชั้นปริญญาตรี ระบบทวิภาค พ.ศ. 2566



**ข้อบังคับมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์  
ว่าด้วยการศึกษาชั้นปริญญาตรี ระบบทวิภาค พ.ศ. ๒๕๖๖**

เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ เป็นไปด้วยความเหมาะสม และสอดคล้องตามประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๖๕ อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๑๖ (๒) (๓) และมาตรา ๔๙ แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ พ.ศ. ๒๕๓๕ ประกอบกับมติสภาวิชาการ ในการประชุมครั้งที่ ๑/๒๕๖๖ เมื่อวันที่ ๑๘ มกราคม ๒๕๖๖ และมติสภามหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ ในการประชุมครั้งที่ ๒/๒๕๖๖ เมื่อวันที่ ๑๑ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๖ จึงออกข้อบังคับไว้ดังนี้

**หมวด ๑  
บททั่วไป**

**ข้อ ๑** ข้อบังคับนี้เรียกว่า “ข้อบังคับมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ ว่าด้วยการศึกษาชั้นปริญญาตรี ระบบทวิภาค พ.ศ. ๒๕๖๖”

**ข้อ ๒** ข้อบังคับนี้ให้ใช้บังคับนักศึกษาที่เข้าศึกษาในหลักสูตรใหม่หรือหลักสูตรปรับปรุง ที่ออกหลังประกาศฉบับนี้ ตั้งแต่ปีการศึกษา ๒๕๖๖ เป็นต้นไป

**ข้อ ๓** ในข้อบังคับนี้

“มหาวิทยาลัย”	หมายถึง	มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์
“สภามหาวิทยาลัย”	หมายถึง	สภามหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์
“สภาวิชาการ”	หมายถึง	สภาวิชาการมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์
“อธิการบดี”	หมายถึง	อธิการบดีมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์
“สำนักวิชา”	หมายถึง	สำนักวิชาหรือวิทยาลัยในมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์
“หลักสูตร”	หมายถึง	หลักสูตรระดับปริญญาตรีที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ ระบบทวิภาค
“คณบดี”	หมายถึง	คณบดีของสำนักวิชาหรือวิทยาลัย
“คณะกรรมการ”	หมายถึง	คณะกรรมการประจำสำนักวิชา หรือคณะกรรมการบริหารวิทยาลัย
“หน่วยกิต”	หมายถึง	หน่วยกิตระบบทวิภาค

“การตกลงร่วมผลิต”	หมายถึง	การทำข้อตกลงร่วมมือกันอย่างเป็นทางการระหว่างมหาวิทยาลัยกับองค์กรภายนอกในการพัฒนาและบริหารหลักสูตร โดยผ่านความเห็นชอบของสภาวิชาการและองค์กรภายนอกนั้น ๆ
“องค์กรภายนอก”	หมายถึง	สถาบันอุดมศึกษาในหรือต่างประเทศที่ได้รับการรับรองจากหน่วยงานที่รับผิดชอบการศึกษาของประเทศนั้น หรือเป็นหน่วยราชการระดับกรมหรือเทียบเท่า หรือหน่วยงานรัฐวิสาหกิจ หรือองค์การมหาชน หรือบริษัทเอกชนที่จดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทยเท่านั้น หากเป็นบริษัท เอกชนที่ไม่ได้จดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย ให้อยู่ในดุลยพินิจของสภาวิชาการ โดยต้องแสดงศักยภาพและความพร้อมในการร่วมผลิตบัณฑิตของบริษัทดังกล่าว และต้องให้ได้คุณภาพตามมาตรฐานการอุดมศึกษา
“ผลลัพธ์การเรียนรู้”	หมายถึง	ผลที่เกิดขึ้นแก่ผู้เรียนผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่ได้จากการศึกษา ฝึกอบรม หรือประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจากการฝึกปฏิบัติ หรือการเรียนรู้จริงในที่ทำงาน ระหว่างการศึกษา
“ผู้เรียนในระบบการศึกษาตลอดชีวิต”	หมายถึง	บุคคลที่ได้รับอนุมัติให้เข้าศึกษาเพื่อเพิ่มพูนความรู้ และสะสมหน่วยกิตกับมหาวิทยาลัย

ข้อ ๔ ให้อธิการบดีเป็นผู้รักษาการตามข้อบังคับนี้ และให้มีอำนาจออกหลักเกณฑ์ ประกาศ คำสั่ง หรือระเบียบปฏิบัติที่ไม่ขัดหรือแย้งกับข้อบังคับนี้ ในกรณีที่มีได้กำหนดหลักเกณฑ์และการปฏิบัติไว้ในข้อบังคับนี้ ให้สภาวิชาการพิจารณาและเสนอความเห็นต่ออธิการบดีเพื่อวินิจฉัยสั่งการตามที่เห็นสมควร

## หมวด ๒ ระบบการศึกษา

### ข้อ ๕ ระบบการศึกษา

๕.๑ เป็นระบบทวิภาค (Semester System) โดยหนึ่งปีการศึกษาแบ่งออกเป็น ๒ ภาคการศึกษาปกติ มีระยะเวลาศึกษาภาคการศึกษาละไม่น้อยกว่า ๑๕ สัปดาห์ และอาจมีภาคฤดูร้อนซึ่งเป็นภาคการศึกษาไม่บังคับ ใช้ระยะเวลาการศึกษาไม่เกิน ๘ สัปดาห์ และให้กำหนดระยะเวลาและจำนวนหน่วยกิตโดยมีสัดส่วนเทียบเคียงกัน ได้กับภาคการศึกษาปกติ

๕.๒ เป็นระบบการศึกษาที่จะต้องจัดให้มีการปฏิบัติงานในสถานประกอบการตามกระบวนการสหกิจศึกษา หรือเทียบเท่าตามที่หลักสูตรกำหนด ๒ ภาคการศึกษาตลอดหลักสูตร

๕.๓ หน่วยกิต (Credits) หมายถึง หน่วยที่แสดงปริมาณการศึกษา โดยการกำหนดหน่วยกิตแต่ละรายวิชา มีหลักเกณฑ์ดังนี้

- ๕.๓.๑ รายวิชาภาคทฤษฎี ที่ใช้เวลาบรรยายหรืออภิปรายไม่น้อยกว่า ๑๕ ชั่วโมงต่อภาค การศึกษาปกติให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต
- ๕.๓.๒ รายวิชาภาคปฏิบัติ ที่ใช้เวลาฝึกหรือทดลองไม่น้อยกว่า ๓๐ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต
- ๕.๓.๓ การฝึกงานหรือการฝึกภาคสนาม ที่ใช้เวลาไม่น้อยกว่า ๔๕ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต
- ๕.๓.๔ การทำโครงการหรือกิจกรรมการเรียนอื่นใดตามที่ได้รับมอบหมาย ที่ใช้เวลาทำโครงการ หรือกิจกรรมนั้น ๆ ไม่น้อยกว่า ๔๕ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต
- ๕.๓.๕ กลุ่มวิชาสหกิจศึกษา จำนวน ๑๓ หน่วยกิต ประกอบด้วย วิชาเตรียมสหกิจศึกษา จำนวน ๑ หน่วยกิต และวิชาสหกิจศึกษา จำนวน ๑๒ หน่วยกิต โดยวิชาสหกิจศึกษาแบ่งเป็น ๒ รายวิชา คือวิชาสหกิจศึกษา ๑ จำนวน ๖ หน่วยกิต และวิชาสหกิจศึกษา ๒ จำนวน ๖ หน่วยกิต ซึ่งทั้งสองรายวิชานักศึกษาต้องไปปฏิบัติงานในสถานประกอบการเต็มเวลาอย่างต่อเนื่อง จำนวนไม่น้อยกว่าวิชาละ ๑๖ สัปดาห์
- ๕.๓.๖ กิจกรรมการเรียนอื่นใดที่สร้างการเรียนรู้นอกเหนือจากรูปแบบที่กำหนดข้างต้น การนับระยะเวลาในการทำกิจกรรมนั้นต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต ให้เป็นไปตามที่สภาวิชาการกำหนด

๕.๔ หน่วยกิตในภาคการศึกษา (Registered credits in a semester : CA) หมายถึง จำนวนหน่วยกิตรวมทั้งหมดของทุกรายวิชาที่นักศึกษาลงทะเบียนเรียนและได้รับระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับชั้น A B<sup>+</sup> B C<sup>+</sup> C D<sup>+</sup> D หรือ F หรือระดับคะแนนตัวอักษร I P IT AU S หรือ U ในภาคการศึกษานั้น

๕.๕ หน่วยกิตสะสม (Total registered credits : CAX) หมายถึง จำนวนหน่วยกิตรวมทั้งหมดของทุกรายวิชาทุกครั้งที่นักศึกษาได้รับระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับชั้น A B<sup>+</sup> B C<sup>+</sup> C D<sup>+</sup> D หรือ F หรือระดับคะแนนตัวอักษร S หรือ U ในกรณีที่นักศึกษาลงทะเบียนเรียนซ้ำครั้งที่สอง ให้นับจำนวนหน่วยกิตสะสมจากจำนวนหน่วยกิตที่ลงทะเบียนเรียนครั้งสุดท้ายเพียงครั้งเดียว หากนักศึกษาลงทะเบียนเรียนซ้ำมากกว่าสองครั้ง ให้นับจำนวนหน่วยกิตสะสมจากจำนวนหน่วยกิตที่ลงทะเบียนเรียนทุกครั้ง

๕.๖ หน่วยกิตสอบได้ในภาคการศึกษา (Total credits earned : CS) หมายถึง จำนวนหน่วยกิตรวมทั้งหมดของทุกรายวิชาที่นักศึกษาได้รับระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับชั้น A B<sup>+</sup> B C<sup>+</sup> C D<sup>+</sup> หรือ D หรือระดับคะแนนตัวอักษร S ST CS CE CT หรือ CP

๕.๗ หน่วยกิตสอบได้สะสม (Total credits earned : CSX) หมายถึง จำนวนหน่วยกิตรวมทั้งหมดของทุกรายวิชาที่นักศึกษาได้รับระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับชั้น A B<sup>+</sup> B C<sup>+</sup> C D<sup>+</sup> หรือ D หรือระดับคะแนนตัวอักษร S CS CE CT หรือ CP

#### หมวด ๓

#### หลักสูตร

ข้อ ๖ หลักสูตร แบ่งออกเป็น ๒ กลุ่ม ดังนี้

๖.๑ หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ แบ่งเป็น ๒ แบบ ได้แก่

๖.๑.๑ หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ ที่มุ่งผลิตบัณฑิตให้มีความรอบรู้ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ โดยอาจมีการปฏิบัติงานในสถานประกอบการ เน้นความรู้และทักษะด้านวิชาการ สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงได้อย่างสร้างสรรค์

๖.๑.๒ หลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวหน้าทางวิชาการ เป็นหลักสูตรปริญญาตรีสำหรับผู้เรียนที่มีความสามารถพิเศษ มุ่งเน้นผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ ความสามารถระดับสูง โดยใช้หลักสูตรปกติที่เปิดสอนอยู่แล้ว แต่ให้เสริมศักยภาพของผู้เรียนโดยกำหนดให้ผู้เรียนได้ศึกษาบางรายวิชาในระดับบัณฑิตศึกษาที่เปิดสอนอยู่แล้ว และสนับสนุนให้ผู้เรียนได้ทำวิจัยทางวิชาการที่ลุ่มลึก หลักสูตรก้าวหน้าแบบวิชาการต้องมีการเรียนรายวิชาระดับบัณฑิตศึกษาไม่น้อยกว่า ๑๒ หน่วยกิต

๖.๒ หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ แบ่งเป็น ๒ แบบ ได้แก่

๖.๒.๑ หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ ที่มุ่งผลิตบัณฑิตให้มีความรอบรู้ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ เน้นความรู้ สมรรถนะและทักษะด้านวิชาการและวิชาชีพหรือมีสมรรถนะและทักษะด้านการปฏิบัติเชิงเทคนิคในศาสตร์สาขาวิชานั้น ๆ โดยผ่านการปฏิบัติงานในสถานประกอบการ

หลักสูตรแบบนี้เท่านั้นที่จัดหลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) ได้ โดยถือเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรปริญญาตรีและจะต้องสะท้อนปรัชญาและเนื้อหาสาระของหลักสูตรปริญญาตรีนั้น ๆ โดยครบถ้วน และให้ระบุคำว่า “ต่อเนื่อง” ในวงเล็บต่อท้ายชื่อหลักสูตร

๖.๒.๒ หลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวหน้าทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ ซึ่งเป็นหลักสูตรสำหรับผู้เรียนที่มีความสามารถพิเศษ มุ่งเน้นผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ สมรรถนะทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการขั้นสูง โดยใช้หลักสูตรปกติที่เปิดสอนอยู่แล้วให้รองรับศักยภาพของผู้เรียน โดยกำหนดให้ผู้เรียนได้ศึกษาบางรายวิชาในระดับบัณฑิตศึกษาที่เปิดสอนอยู่แล้ว และทำวิจัยที่ลุ่มลึกหรือได้รับการฝึกปฏิบัติขั้นสูงในองค์กรหรือสถานประกอบการ หลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวหน้าทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการต้องมีการเรียนรายวิชาระดับบัณฑิตศึกษาไม่น้อยกว่า ๑๒ หน่วยกิต

ข้อ ๗ จำนวนหน่วยกิตรวมและระยะเวลาการศึกษาของหลักสูตร

๗.๑ หลักสูตรปริญญาตรี ที่มีระยะเวลาการศึกษาปกติ ๔ ปี ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๑๒๐ หน่วยกิต

๗.๒ หลักสูตรปริญญาตรี ที่มีระยะเวลาการศึกษาปกติ ๕ ปี ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๑๕๐ หน่วยกิต

๗.๓ หลักสูตรปริญญาตรี ที่มีระยะเวลาการศึกษาปกติไม่น้อยกว่า ๖ ปี ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๑๘๐ หน่วยกิต

๗.๔ หลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๗๒ หน่วยกิต

ข้อ ๘ โครงสร้างหลักสูตร

โครงสร้างหลักสูตร ประกอบด้วย หมวดวิชาศึกษาทั่วไป หมวดวิชาเฉพาะ และหมวดวิชาเลือกเสรี โดยมีจำนวนหน่วยกิตของแต่ละหมวดวิชาดังนี้

๘.๑ หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๒๔ หน่วยกิต

๘.๒ หมวดวิชาเฉพาะ ให้มีจำนวนหน่วยกิตดังนี้

๘.๒.๑ หลักสูตรปริญญาตรี (๔ ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตหมวดวิชาเฉพาะรวมไม่น้อยกว่า ๗๒ หน่วยกิต

๘.๒.๒ หลักสูตรปริญญาตรี (๕ ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตหมวดวิชาเฉพาะรวมไม่น้อยกว่า ๙๐ หน่วยกิต

## ๕

๘.๒.๓ หลักสูตรปริญญาตรี (ไม่น้อยกว่า ๖ ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตหมวดวิชาเฉพาะรวม

ไม่น้อยกว่า ๑๐๘ หน่วยกิต

๘.๒.๔ หลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) ให้มีจำนวนหน่วยกิตหมวดวิชาเฉพาะรวมไม่น้อยกว่า

๔๒ หน่วยกิต

๘.๓ หมวดวิชาเลือกเสรี ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๖ หน่วยกิต

ข้อ ๙ คุณวุฒิ คุณสมบัติ และจำนวนอาจารย์ ของอาจารย์ประจำหลักสูตร อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร อาจารย์ผู้สอน และอาจารย์พิเศษ ให้เป็นไปตามประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๖๕ และประกาศของมหาวิทยาลัย

## หมวด ๔

## การเข้าศึกษา

ข้อ ๑๐ คุณสมบัติของผู้มีสิทธิ์เข้าศึกษา

๑๐.๑ หลักสูตรปริญญาตรี (๔ ปี ๕ ปี และไม่น้อยกว่า ๖ ปี) จะต้องเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า

๑๐.๒ หลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) จะต้องเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงหรือเทียบเท่า หรือระดับอนุปริญญาหรือเทียบเท่า ในสาขาวิชาที่ตรงหรือสัมพันธ์กับสาขาวิชาที่จะเข้าศึกษาตามที่สภาวิชาการกำหนด

๑๐.๓ หลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวน้ำทั้งทางวิชาการ และทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ ต้องเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า โดยมีคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่น้อยกว่า ๓.๕๐ จากระบบ ๔ ระดับคะแนนหรือเทียบเท่า และมีผลการเรียนในหลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวน้ำไม่น้อยกว่า ๓.๕๐ ทุกภาคการศึกษาในระหว่างการศึกษาในหลักสูตรแบบก้าวน้ำ หากภาคการศึกษาใดภาคการศึกษานี้มีผลการเรียนต่ำกว่า ๓.๕๐ จากระบบ ๔ ระดับคะแนนหรือเทียบเท่า จะถือว่าผู้เรียนขาดคุณสมบัติในการศึกษาหลักสูตรแบบก้าวน้ำ

๑๐.๔ เป็นผู้ที่สภาวิชาการพิจารณาแล้วเห็นสมควรให้รับเข้าศึกษาได้

ข้อ ๑๑ การรับเข้าศึกษา

มหาวิทยาลัยจะรับผู้มีคุณสมบัติตามข้อ ๑๐ เข้าศึกษาโดยวิธีการที่สภาวิชาการกำหนดและประกาศ ให้ทราบเป็นคราว ๆ ไป

## หมวด ๕

## การลงทะเบียนเรียน

ข้อ ๑๒ การลงทะเบียนเรียน

๑๒.๑ นักศึกษาต้องลงทะเบียนเรียนภายใน ๒ สัปดาห์นับตั้งแต่วันเปิดภาคการศึกษาปกติ หรือภายในสัปดาห์แรกของภาคฤดูร้อน และการลงทะเบียนเรียนจะสมบูรณ์ก็ต่อเมื่อได้ชำระค่าธรรมเนียมการศึกษาภายในเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนด

๖

๑๒.๑.๑ นักศึกษาที่เข้าศึกษาในภาคการศึกษาแรก หากไม่ชำระค่าธรรมเนียมการศึกษาภายในเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนด จะถือว่าสละสิทธิ์การเข้าเป็นนักศึกษาและจะถูกถอนชื่อออกจากทะเบียน

๑๒.๑.๒ สำหรับนักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่และไม่ลงทะเบียนเรียนตามกำหนด ต้องยื่นคำร้องลาพักการศึกษาต่อมหาวิทยาลัยภายใน ๔ สัปดาห์นับตั้งแต่วันเปิดภาคการศึกษา และต้องชำระค่ารักษาสภาพการเป็นนักศึกษา มิฉะนั้นจะพ้นจากสภาพการเป็นนักศึกษา

๑๒.๒ นักศึกษาจะต้องลงทะเบียนเรียนรายวิชาในหลักสูตรตามโครงสร้างของหลักสูตรที่นักศึกษาสังกัด และจำนวนหน่วยกิตที่นักศึกษาจะลงทะเบียนเรียนได้ มีดังนี้

๑๒.๒.๑ นักศึกษาจะต้องลงทะเบียนเรียนไม่เกิน ๒๒ หน่วยกิต ในภาคการศึกษาปกติ

และลงทะเบียนเรียนได้ไม่เกิน ๙ หน่วยกิต ในภาคฤดูร้อน

๑๒.๒.๒ กรณีมีเหตุผลและความจำเป็นพิเศษต้องลงทะเบียนเรียนโดยไม่เป็นไปตามเกณฑ์

ข้อ ๑๒.๒.๑ ต้องได้รับอนุมัติจากสภาวิชาการ และต้องไม่กระทบต่อมาตรฐานและคุณภาพการศึกษา

๑๒.๓ การลงทะเบียนเรียนรายวิชานอกจากที่กำหนดในหลักสูตร และนักศึกษาไม่ขอรับผลการประเมินเป็นระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับชั้น ให้กระทำได้ภายในกำหนดเวลาของการเพิ่มรายวิชาตามข้อ ๑๓.๑ โดยการยื่นคำร้องต่อศูนย์บริการการศึกษา ซึ่งจะต้องได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาและได้รับการอนุมัติจากอาจารย์ผู้สอน ทั้งนี้ จำนวนหน่วยกิตที่ลงทะเบียนเรียนทั้งหมดให้เป็นไปตามข้อ ๑๒.๒

๑๒.๔ การลงทะเบียนเป็นผู้ร่วมเรียนให้ปฏิบัติตามข้อ ๑๒.๒

๑๒.๕ กำหนดวัน วิธีการลงทะเบียนเรียน และรายวิชาที่เปิดให้ลงทะเบียนเรียน ให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย

๑๒.๖ มหาวิทยาลัยอาจกำหนดเงื่อนไขการลงทะเบียนเรียนบางรายวิชา เช่น ต้องผ่านรายวิชาบางรายวิชา ก่อนจึงจะมีสิทธิ์ลงทะเบียนเรียนรายวิชานั้น ๆ การลงทะเบียนที่ผิดเงื่อนไขให้ถือเป็นโมฆะในรายวิชานั้น

## หมวด ๖

### การขอเพิ่มและขอลอนรายวิชา และการเปลี่ยนกลุ่มเรียน

ข้อ ๑๓ การขอเพิ่มและขอลอนรายวิชา และการเปลี่ยนกลุ่มเรียน

๑๓.๑ การขอเพิ่มรายวิชาและการเปลี่ยนกลุ่มเรียนจะกระทำได้ภายใน ๒ สัปดาห์ นับตั้งแต่วันเปิดภาคการศึกษาปกติ หรือภายในสัปดาห์แรกของภาคฤดูร้อน

๑๓.๒ การขอลอนรายวิชาจะกระทำได้ใน ๒ กรณี

๑๓.๒.๑ ถ้าลอนรายวิชาภายใน ๔ สัปดาห์นับตั้งแต่วันเปิดภาคการศึกษาปกติ หรือภายใน ๒ สัปดาห์นับตั้งแต่วันเปิดภาคฤดูร้อน รายวิชาที่ขอลอนนั้นจะไม่ถูกบันทึกลงในใบแสดงผลการศึกษา

๑๓.๒.๒ ถ้าลอนรายวิชาหลังจาก ๔ สัปดาห์แต่ไม่เกิน ๑๒ สัปดาห์ นับตั้งแต่วันเปิดภาคการศึกษาปกติ หรือลอนรายวิชาหลังจาก ๒ สัปดาห์แต่ไม่เกิน ๖ สัปดาห์นับตั้งแต่วันเปิดภาคฤดูร้อน รายวิชาที่ลอนจะถูกบันทึกระดับคะแนนตัวอักษร W ในใบแสดงผลการศึกษา

๑๓.๓ การขอเพิ่มและขอลอนรายวิชานั้น จำนวนหน่วยกิตที่ลงทะเบียนเรียนที่เหลือจะต้องเป็นไปตามที่ระบุไว้ในข้อ ๑๒.๒

๗

**หมวด ๗****เวลาเรียน****ข้อ ๑๔ เวลาเรียน**

นักศึกษาต้องมีเวลาเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ ของเวลาเรียนทั้งหมดของรายวิชานั้นจึงจะมีสิทธิ์เข้าสอบในรายวิชาดังกล่าวได้ ในกรณีที่นักศึกษามีเวลาเรียนน้อยกว่านี้ อาจารย์ผู้สอนอาจพิจารณาอนุญาตให้เข้าสอบในรายวิชานั้นได้

**หมวด ๘****การศึกษาแบบร่วมเรียน และการศึกษาแบบเพิ่มพูนความรู้และสะสมหน่วยกิต**

**ข้อ ๑๕** การศึกษาแบบร่วมเรียน และการศึกษาแบบเพิ่มพูนความรู้และสะสมหน่วยกิต ให้ถือปฏิบัติ ดังนี้

๑๕.๑ การศึกษาแบบร่วมเรียน (Audit) เป็นการศึกษาของนักศึกษาหรือบุคคลภายนอกที่ขอเข้าศึกษาเพื่อเพิ่มพูนความรู้โดยไม่นับหน่วยกิตรวมเข้าเป็นหน่วยกิตที่กำหนดไว้ตามหลักสูตร

๑๕.๒ การลงทะเบียนวิชาเรียนแบบร่วมเรียน จะต้องปฏิบัติเช่นเดียวกับการเรียนวิชาเรียนปกติ

๑๕.๓ ถ้านักศึกษาลงทะเบียนเรียนรายวิชาใดแบบร่วมเรียนแล้ว จะลงทะเบียนเรียนรายวิชานั้นซ้ำเพื่อจะนับหน่วยกิตในภายหลังมิได้ เว้นแต่ในกรณีที่มีการย้ายหลักสูตรและรายวิชานั้นเป็นรายวิชาที่กำหนดไว้ในหลักสูตรให้มีการเรียนและนับหน่วยกิต

๑๕.๔ การลงทะเบียนเรียน การขอเพิ่ม ขอลอนรายวิชา และการเปลี่ยนกลุ่มเรียนของการศึกษาแบบร่วมเรียนให้ปฏิบัติตามหมวด ๕ และหมวด ๖ แห่งข้อบังคับนี้

๑๕.๕ การประเมินผลรายวิชาเรียนที่ลงทะเบียนวิชาเรียนแบบร่วมเรียน ให้คิดค่าระดับคะแนนเป็น S หรือ U

๑๕.๖ นักศึกษาสามารถลงทะเบียนเรียนในรายวิชาหรือหลักสูตรฝึกอบรมที่มหาวิทยาลัยกำหนดให้บุคคลทั่วไปศึกษาเพื่อเพิ่มพูนความรู้และสะสมหน่วยกิตได้ หน่วยกิตและผลการศึกษารายวิชาหรือหลักสูตรฝึกอบรมสามารถนำมาใช้เพื่อสำเร็จการศึกษาในหลักสูตรที่นักศึกษากำลังศึกษาได้ โดยผ่านความเห็นชอบจากสภาวิชาการ หรือสามารถนำไปใช้ในการโอนหน่วยกิตและผลการเรียนเมื่อนักศึกษาเข้าศึกษาในหลักสูตรอื่นในอนาคต

๑๕.๗ หลักเกณฑ์และวิธีการดำเนินการต่าง ๆ ในการศึกษาแบบเพิ่มพูนความรู้และสะสมหน่วยกิต ให้เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ ว่าด้วยระบบคลังหน่วยกิต พ.ศ. ๒๕๖๔ และตามประกาศมหาวิทยาลัย

**หมวด ๙****การประเมินผลการศึกษา****ข้อ ๑๖ การประเมินผลการศึกษา**

การประเมินผลการศึกษาของแต่ละรายวิชาต้องได้รับความเห็นชอบจากคณะกรรมการ สำหรับรายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไปต้องได้รับความเห็นชอบจากคณะกรรมการบริหารหมวดวิชาศึกษาทั่วไป หรือคณะกรรมการตามที่มหาวิทยาลัยแต่งตั้ง

๑๖.๑ การประเมินผลการศึกษาของแต่ละรายวิชา จะใช้ผลการประเมินเป็นระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับชั้น ซึ่งมีความหมายและระดับคะแนนของแต่ละลำดับชั้นดังต่อไปนี้

ระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับชั้น	ความหมาย	ระดับคะแนน
A	ผลการประเมินขั้นดีเยี่ยม (Excellent)	๔.๐๐
B <sup>+</sup>	ผลการประเมินขั้นดีมาก (Very Good)	๓.๕๐
B	ผลการประเมินขั้นดี (Good)	๓.๐๐
C <sup>+</sup>	ผลการประเมินขั้นเกือบดี (Fairly Good)	๒.๕๐
C	ผลการประเมินขั้นพอใช้ (Fair)	๒.๐๐
D <sup>+</sup>	ผลการประเมินขั้นอ่อน (Poor)	๑.๕๐
D	ผลการประเมินขั้นอ่อนมาก (Very Poor)	๑.๐๐
F	ผลการประเมินขั้นตก (Fail)	๐

ในกรณีที่ไม่สามารถประเมินผลเป็นระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับชั้นได้ ให้ใช้ระดับคะแนนตัวอักษรต่อไปนี้

ระดับคะแนนตัวอักษร	ความหมาย
I	กระบวนการวัดผลยังไม่สมบูรณ์ (Incomplete)
X	ยังไม่ได้รับผลการประเมิน (No report)
IP	การเรียนการสอนยังไม่สิ้นสุด (In Progress)
IT	การเรียนการสอนต่อเนื่องตลอดปีการศึกษา (In Training)
S	ผลการประเมินเป็นที่พอใจ (Satisfactory)
U	ผลการประเมินยังไม่เป็นที่พอใจ (Unsatisfactory)
ST	ผลการประเมินเป็นที่พอใจสำหรับรายวิชาที่เทียบโอน (Satisfactory transferred credit)
AU	ผู้ร่วมเรียน (Auditor)
W	การขอลอนรายวิชาโดยได้รับอนุมัติ (Withdrawal)

ในกรณีที่โอนหน่วยกิตจากการศึกษานอกระบบ และ/หรือการศึกษาตามอัธยาศัย ให้ใช้ระดับคะแนนตัวอักษรต่อไปนี้

ระดับคะแนนตัวอักษร	ความหมาย
CS	ผ่านการประเมินจากการทดสอบมาตรฐาน (Credits from standardized tests)
CE	ผ่านการประเมินจากการทดสอบที่ไม่ใช่การทดสอบมาตรฐาน (Credits from exams)
CT	ผ่านการประเมินจากการศึกษาหรืออบรมที่จัดโดยหน่วยงานอื่นที่ไม่ใช่สถาบันอุดมศึกษา (Credits from training)
CP	ผ่านการประเมินจากการเสนอแฟ้มสะสมงาน (Credits from portfolios)

๑๖.๒ การให้ระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับชั้นและระดับคะแนนตัวอักษร

๑๖.๒.๑ การให้ A B<sup>+</sup> B C<sup>+</sup> C D<sup>+</sup> D หรือ F จะกระทำได้ในกรณีต่อไปนี้

- (๑) ในรายวิชาที่นักศึกษาเข้าสอบและ/หรือมีผลงานที่ประเมินได้เป็นลำดับชั้นตามที่หลักสูตรกำหนด
- (๒) ในรายวิชาที่มีการเรียนการสอนต่อเนื่องตลอดปีการศึกษา (IT) ให้ส่งผลการศึกษาภายในสิ้นภาคการศึกษาที่ ๒ (ภาคการศึกษาปกติ) นับจากภาคการศึกษาที่นักศึกษา

## ลงทะเบียนเรียน

- (๓) เปลี่ยนจาก I หรือ X และส่งผลการศึกษากายใน ๒ สัปดาห์แรกของภาคการศึกษาปกติ  
ถัดไป
- (๔) เปลี่ยนจาก IP และส่งผลการศึกษากายใน ๒ สัปดาห์แรกของภาคการศึกษาปกติ  
ถัดไปหลังจากครบกำหนดการให้ IP
- ๑๖.๒.๒ การให้ F นอกเหนือจากข้อ ๑๖.๒.๑ แล้ว จะกระทำได้ในกรณีต่อไปนี้
- (๑) ในรายวิชาที่นักศึกษาไม่ได้รับอนุญาตให้เข้าสอบตามข้อ ๑๔
  - (๒) เมื่อนักศึกษาทำผิดระเบียบการสอบและได้รับการตัดสินให้ได้ F
  - (๓) เปลี่ยนจาก I หรือ X หลังจาก ๒ สัปดาห์แรกของภาคการศึกษาปกติถัดไป
  - (๔) เปลี่ยนจาก IP หลังจาก ๒ สัปดาห์แรกของภาคการศึกษาปกติถัดไป หลังจากครบ  
กำหนดการให้ IP
- ๑๖.๒.๓ การให้ I จะกระทำได้ในกรณีต่อไปนี้
- (๑) นักศึกษาป่วยก่อนสอบหรือระหว่างสอบเป็นเหตุให้ไม่สามารถเข้าสอบได้ และได้รับ  
อนุมัติจากคณบดี
  - (๒) นักศึกษาขาดสอบโดยป่วยหรือเหตุสุดวิสัย และได้รับอนุมัติจากคณบดี
  - (๓) นักศึกษาทำงานที่เป็นส่วนประกอบการศึกษาอย่างไม่สมบูรณ์และอาจารย์ผู้สอน  
โดยความเห็นชอบของคณบดีเห็นว่าสมควรให้รอผลการศึกษา
- ๑๖.๒.๔ การให้ IP และ IT จะกระทำได้เฉพาะบางรายวิชาที่สำนักวิชากำหนดเท่านั้นและให้  
ต่อเนื่องได้ไม่เกิน ๒ ภาคการศึกษาปกติ นับตั้งแต่ภาคการศึกษาที่ลงทะเบียน
- ๑๖.๒.๕ การให้ S จะกระทำได้เมื่อผลการประเมินเป็นที่พอใจในรายวิชาต่อไปนี้
- (๑) รายวิชาที่หลักสูตรกำหนดไว้ว่าให้ประเมินผลเป็นระดับคะแนนตัวอักษรโดยไม่เป็น  
ลำดับขั้น
  - (๒) รายวิชาที่นักศึกษาลงทะเบียนเรียนตามข้อ ๑๖.๓
  - (๓) รายวิชาที่มีการเรียนการสอนต่อเนื่องตลอดปีการศึกษา (IT) ให้ส่งผลการศึกษา  
ภายในสิ้นภาคการศึกษาที่ ๒ นับจากภาคการศึกษาปกติที่นักศึกษาลงทะเบียนเรียน
  - (๔) รายวิชาที่เปลี่ยนจาก I หรือ X และส่งผลการศึกษากายใน ๒ สัปดาห์แรกของ  
ภาคการศึกษาปกติถัดไป
  - (๕) รายวิชาที่เปลี่ยนจาก IP และส่งผลการศึกษากายใน ๒ สัปดาห์แรกของภาคการศึกษาปกติ  
ถัดไปหลังจากครบกำหนดการให้ IP
- ๑๖.๒.๖ การให้ ST จะกระทำได้ในรายวิชาที่นักศึกษาได้รับอนุมัติให้เทียบโอนรายวิชาจากสถาบันอื่น
- ๑๖.๒.๗ การให้ U จะกระทำได้ในกรณีดังต่อไปนี้
- (๑) ในรายวิชาที่กำหนดไว้ในข้อ ๑๖.๒.๕ แต่ผลการประเมินในรายวิชานั้น ๆ ยังไม่เป็นที่พอใจ
  - (๒) ในรายวิชาที่มีการเรียนการสอนต่อเนื่องตลอดปีการศึกษา (IT) ให้ส่งผลการศึกษา  
ภายในสิ้นภาคการศึกษาที่ ๒ นับจากภาคการศึกษาปกติที่นักศึกษาลงทะเบียนเรียน
  - (๓) เปลี่ยนจาก I หรือ X หลังจาก ๒ สัปดาห์แรกของภาคการศึกษาปกติถัดไป
  - (๔) เปลี่ยนจาก IP หลังจาก ๒ สัปดาห์แรกของภาคการศึกษาปกติถัดไปหลังจากครบ  
กำหนดการให้ IP

๑๐

๑๖.๒.๘ การให้ AU จะกระทำได้ในรายวิชาที่นักศึกษาได้รับอนุมัติให้ลงทะเบียนเรียนเป็นผู้ร่วมเรียน โดยมีเวลาเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ ของเวลาเรียนทั้งหมด ถ้าหากไม่เป็นไปตามนั้น จะไม่บันทึกรายวิชานั้นลงในใบแสดงผลการศึกษา

๑๖.๒.๙ การให้ W จะกระทำได้หลังจาก ๔ สัปดาห์แรกของภาคการศึกษาปกติ และหลังจาก ๒ สัปดาห์แรกของภาคฤดูร้อน ในกรณีต่อไปนี้

(๑) ในรายวิชาที่นักศึกษาได้รับอนุมัติให้ถอนตามข้อ ๑๓.๒.๒

(๒) นักศึกษาลาพักการศึกษา

(๓) นักศึกษาถูกสั่งพักการศึกษาในภาคการศึกษานั้น

(๔) คณบดีอนุมัติให้เปลี่ยนจาก I ที่ได้รับตามข้อ ๑๖.๒.๓ (๑) หรือข้อ ๑๖.๒.๓ (๒)

เนื่องจากการป่วยหรือเหตุสุดวิสัยนั้นยังไม่สิ้นสุด

(๕) ในรายวิชาที่นักศึกษากระทำผิดเงื่อนไขการลงทะเบียนเรียน

๑๖.๒.๑๐ การให้ X จะกระทำได้เฉพาะในรายวิชาที่ศูนย์บริการการศึกษายังไม่ได้รับรายงานผลการประเมินการศึกษาของรายวิชานั้น ๆ ตามกำหนด

๑๖.๒.๑๑ การให้ CS CE CT และ CP จะกระทำได้ในรายวิชาที่นักศึกษาได้รับการเทียบโอนหน่วยกิตของการศึกษานอกระบบและ/หรือการศึกษาตามอัธยาศัย

ข้อ ๑๗ การประเมินผลการศึกษาและการคำนวณระดับคะแนนเฉลี่ย

๑๗.๑ การประเมินผลการศึกษาให้กระทำเมื่อสิ้นสุดการศึกษาแต่ละภาคการศึกษา

๑๗.๒ การคำนวณระดับคะแนนเฉลี่ย

๑๗.๒.๑ ระดับคะแนนเฉลี่ยในภาคการศึกษา (GPA : Grade Point Average) ให้คำนวณจากผลการศึกษาของนักศึกษาในแต่ละภาคการศึกษา โดยเอาผลรวมของผลคูณระหว่างจำนวนหน่วยกิตกับระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับชั้นของแต่ละรายวิชาที่นักศึกษาได้รับหารด้วยจำนวนหน่วยกิตในภาคการศึกษาที่ได้รับระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับชั้น

๑๗.๒.๒ ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม (GPAX : Cumulative Grade Point Average) ให้คำนวณจากผลการศึกษาของนักศึกษาตั้งแต่เริ่มเข้าศึกษาจนถึงภาคการศึกษาที่กำลังคิดคำนวณ โดยเอาผลรวมของผลคูณระหว่างจำนวนหน่วยกิตกับระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับชั้นของแต่ละรายวิชาที่นักศึกษาได้รับหารด้วยจำนวนหน่วยกิตสะสมที่ได้รับระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับชั้น

๑๗.๒.๓ การคำนวณระดับคะแนนเฉลี่ยให้คิดทศนิยม ๒ ตำแหน่ง โดยไม่ปัดเศษจากทศนิยมตำแหน่งที่ ๓

๑๗.๒.๔ ในกรณีที่นักศึกษาได้รับระดับคะแนนตัวอักษร I และ X ในรายวิชาที่มีการประเมินผลเป็นระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับชั้นให้ชะลอการคำนวณระดับคะแนนเฉลี่ยไว้ก่อน

ข้อ ๑๘ การลงทะเบียนเรียนซ้ำและการเลือกเรียนรายวิชาอื่นแทน

๑๘.๑ นักศึกษาที่ได้รับ F U หรือ W ในรายวิชาบังคับจะต้องลงทะเบียนเรียนรายวิชานั้นซ้ำอีกจนกว่าจะได้รับ A B<sup>+</sup> B C<sup>+</sup> C D<sup>+</sup> D หรือ S

๑๘.๒ นักศึกษาที่ได้รับ F U หรือ W ในรายวิชาเลือกจะลงทะเบียนเรียนรายวิชานั้นซ้ำอีกหรือไม่ก็ได้

๑๘.๓ นักศึกษาอาจลงทะเบียนเรียนซ้ำในรายวิชาที่ได้รับ D หรือ D<sup>+</sup> อีกก็ได้

๑๑

๑๘.๔ ในกรณีที่นักศึกษาลงทะเบียนเรียนซ้ำตามข้อ ๑๘.๑ - ๑๘.๓ ให้ใช้ระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับชั้นที่ได้รับดังนี้

๑๘.๔.๑ นักศึกษาลงทะเบียนเรียนซ้ำสองครั้ง ให้คำนวณระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมที่ลงทะเบียนเรียนครั้งสุดท้ายเพียงครั้งเดียว

๑๘.๔.๒ นักศึกษาลงทะเบียนเรียนซ้ำมากกว่าสองครั้ง ให้คำนวณระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมทุกครั้งที่ลงทะเบียนเรียน

ข้อ ๑๙ สภาพนักศึกษา

๑๙.๑ นักศึกษาสภาพปกติ

๑๙.๑.๑ นักศึกษาที่เข้าศึกษานับตั้งแต่แรกเข้า ถึงสิ้นภาคการศึกษาที่ ๒ (ภาคปกติ) มีระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่น้อยกว่า ๑.๕๐

๑๙.๑.๒ นักศึกษาที่เข้าศึกษานับตั้งแต่แรกเข้า ถึงภาคการศึกษาที่ ๔ (ภาคปกติ) เป็นต้นไป มีระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่น้อยกว่า ๒.๐๐

๑๙.๒ นักศึกษาพ้นสภาพการเป็นนักศึกษา

๑๙.๒.๑ นักศึกษาที่เข้าศึกษานับตั้งแต่แรกเข้า ถึงสิ้นภาคการศึกษาที่ ๒ (ภาคปกติ) มีระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๑.๕๐

๑๙.๒.๒ นักศึกษาที่เข้าศึกษานับตั้งแต่แรกเข้า ถึงภาคการศึกษาที่ ๔ (ภาคปกติ) เป็นต้นไป มีระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๒.๐๐

ข้อ ๒๐ ฐานะชั้นปีของนักศึกษา

เกณฑ์กำหนดฐานะชั้นปีของนักศึกษา ให้คิดจากจำนวนหน่วยกิตสอบได้สะสมตามอัตราส่วนของหน่วยกิตรวมตามระยะเวลาการศึกษาปกติของหลักสูตรนั้น

#### หมวด ๑๐

#### การโอนนักศึกษา และการย้ายหลักสูตร

ข้อ ๒๑ การรับโอนนักศึกษาจากสถาบันอื่น

๒๑.๑ มหาวิทยาลัยอาจรับโอนนักศึกษาจากสถาบันอื่น โดยให้สำนักวิชาที่จะรับเข้าศึกษาเป็นผู้พิจารณา และได้รับความเห็นชอบจากคณะกรรมการ

๒๑.๒ คุณสมบัติของนักศึกษาที่จะได้รับการพิจารณารับโอน

๒๑.๒.๑ ไม่เป็นผู้ที่พ้นสภาพนักศึกษาจากสถาบันเดิม

๒๑.๒.๒ ได้ลงทะเบียนเรียนในสถาบันอุดมศึกษามาแล้วไม่น้อยกว่า ๑ ปีการศึกษา และได้คะแนนเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า ๒.๒๕

๒๑.๓ ผู้ขอโอนต้องยื่นคำร้องต่อศูนย์บริการการศึกษาเป็นเวลาไม่น้อยกว่า ๓๐ วันก่อนวันเปิดภาคการศึกษาปกติที่ประสงค์จะเข้าศึกษา

๒๑.๔ นักศึกษาต้องใช้เวลาศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยอย่างน้อย ๑ ปีการศึกษา

๒๑.๕ ระยะเวลาที่ต้องศึกษา นักศึกษาที่มหาวิทยาลัยรับโอนมีสิทธิ์เรียนเต็มตามเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนด ทั้งนี้ ให้นับรวมเวลาเรียนจากสถาบันเดิมแล้วด้วย

๑๒

**ข้อ ๒๒** การย้ายหลักสูตรภายในมหาวิทยาลัย

๒๒.๑ คุณสมบัติของนักศึกษาที่จะได้รับการพิจารณาให้ย้ายหลักสูตร

๒๒.๑.๑ เคยลงทะเบียนเรียนในหลักสูตรเดิมมาแล้ว ไม่น้อยกว่า ๑ ภาคการศึกษาปกติ

๒๒.๑.๒ มีคุณสมบัติทางการศึกษาและคุณสมบัติเฉพาะตรงตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตรที่ขอย้ายเข้า

๒๒.๒ ผู้ขอย้ายหลักสูตรต้องยื่นคำร้องต่อศูนย์บริการการศึกษาภายในสัปดาห์ที่ ๑๒ ของภาคการศึกษาปกติ

หรือภายในสัปดาห์ที่ ๖ ของภาคฤดูร้อน และต้องยื่นคำร้องขอย้ายหลักสูตรก่อนภาคการศึกษา

ที่ยื่นคำร้องขอสำเร็จการศึกษาอย่างน้อย ๑ ภาคการศึกษาปกติ

๒๒.๓ การอนุมัติการย้ายหลักสูตร ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณบดี โดยได้รับความเห็นชอบจากคณะกรรมการ

ที่นักศึกษาขอย้ายเข้า และผลการย้ายหลักสูตรจะสมบูรณ์เมื่อได้รับการอนุมัติจากมหาวิทยาลัยแล้ว

๒๒.๔ นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ย้ายหลักสูตร จะต้องศึกษาให้ครบตามโครงสร้างหลักสูตรและภายใน

ระยะเวลาที่เหลืออยู่ตามหลักสูตรที่ขอย้ายเข้า และจะยื่นคำร้องขอย้ายหลักสูตรอื่นอีกไม่ได้

**หมวด ๑๑****การเทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิต****ข้อ ๒๓** มหาวิทยาลัยมีหลักเกณฑ์การเทียบรายวิชาเรียน ดังนี้

๒๓.๑ เป็นรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาในหลักสูตรระดับอุดมศึกษาหรือเทียบเท่า ที่หน่วยงานของรัฐที่มีอำนาจตามกฎหมายรับรอง

๒๓.๒ รายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่จะนำมาขอเทียบโอน ต้องมีสาระสำคัญและ/หรือสมรรถนะตามผลลัพธ์การเรียนรู้ครอบคลุมรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่ขอเทียบโอน

๒๓.๓ เป็นรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาตามที่หลักสูตรกำหนด ที่สอบได้ไม่ต่ำกว่าระดับคะแนนตัวอักษร C หรือระดับคะแนน ๒.๐๐ หรือเทียบเท่า

๒๓.๔ รายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่เทียบโอนจากต่างสถาบันอุดมศึกษาไม่สามารถนำมาคำนวณแต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมได้

**ข้อ ๒๔** การเทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตจากการศึกษาในระบบ

๒๔.๑ การเทียบรายวิชาเรียนและการโอนหน่วยกิตสำหรับนักศึกษาที่เคยศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาแล้ว

๒๔.๑.๑ การเทียบรายวิชาและขอโอนหน่วยกิตให้อยู่ในดุลยพินิจของสำนักวิชาที่รับเข้าศึกษา  
ทั้งนี้ ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ข้อ ๒๓๒๔.๑.๒ สามารถเทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตได้ไม่เกิน ๓ ใน ๔ ของจำนวนหน่วยกิต  
รวมของหลักสูตรที่รับโอน๒๔.๑.๓ การคิดระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม ไม่ให้นำรายวิชาที่เทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิต  
ได้มาคิด ยกเว้นนักศึกษาที่เคยศึกษาในมหาวิทยาลัยให้นำรายวิชาที่เทียบรายวิชาเรียน  
และโอนหน่วยกิตได้มาคิดด้วย๒๔.๑.๔ ให้นักศึกษายื่นคำร้องขอเทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตภายใน ๒ สัปดาห์ นับตั้งแต่วันที่  
วันเปิดภาคการศึกษาแรกที่เข้าศึกษาสำหรับภาคการศึกษาปกติ และภายใน ๑ สัปดาห์  
สำหรับภาคฤดูร้อน และมีสิทธิ์ยื่นคำร้องขอเทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตของ  
รายวิชาในหลักสูตรนั้นได้เพียงครั้งเดียว

- ๒๔.๒ การเทียบวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยที่ลงทะเบียนเรียนภายใต้ความร่วมมือกับสถาบันการศึกษาอื่น
- ๒๔.๒.๑ เป็นรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่กำหนดไว้ในหลักสูตรของมหาวิทยาลัย และมีความร่วมมือกับสถาบันการศึกษาอื่นโดยมหาวิทยาลัยเห็นชอบ
- ๒๔.๒.๒ การเทียบวิชาเรียนและขอโอนหน่วยกิต ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณบดีโดยได้รับความเห็นชอบจากคณะกรรมการ
- ๒๔.๓ การโอนหน่วยกิตสำหรับนักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ย้ายหลักสูตรภายในมหาวิทยาลัย
- ๒๔.๓.๑ นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ย้ายหลักสูตร จะต้องยื่นคำร้องขอโอนหน่วยกิตภายใน ๔ สัปดาห์แรกของภาคการศึกษาปกติที่ได้รับอนุมัติให้ย้ายหลักสูตร
- ๒๔.๓.๒ การโอนหน่วยกิตให้ออนได้เฉพาะรายวิชาที่ปรากฏในหลักสูตรของสำนักวิชาที่ขอย้ายเข้า ส่วนรายวิชาอื่น ๆ จะไม่นำมาคำนวณระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมแต่จะแสดงผลไว้ในใบแสดงผลการศึกษา
- ๒๔.๔ การเทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตสำหรับนักศึกษาที่ขอเข้าศึกษาเพื่อปริญญาที่สอง
- ๒๔.๔.๑ นักศึกษาที่ประสงค์จะขอเข้าศึกษาปริญญาที่สอง ให้ยื่นคำร้องต่อศูนย์บริการการศึกษา อย่างน้อย ๒ เดือน ก่อนกำหนดวันลงทะเบียนเรียนของภาคการศึกษาที่จะเข้าศึกษา ซึ่งต้องได้รับการอนุมัติจากคณะกรรมการที่นักศึกษาขอเข้าศึกษา
- ๒๔.๔.๒ ให้สำนักวิชาที่นักศึกษาสังกัดโดยความเห็นชอบของคณะกรรมการเป็นผู้พิจารณาเทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตที่เคยสอบได้มาแล้ว และกำหนดรายวิชาที่นักศึกษาต้องศึกษาเพิ่มเติม ในกรณีที่มีปัญหาต้องวินิจฉัยรายวิชาเทียบโอน ให้อธิการบดีโดยความเห็นชอบของสภาวิชาการมีอำนาจพิจารณาได้ตามที่เห็นสมควร
- ๒๔.๔.๓ ได้รับการยกเว้นการเรียนรายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไปของหลักสูตรปริญญาที่ขอศึกษาปริญญาที่สอง ในกรณีที่พิจารณาแล้วเห็นว่าผู้ขอศึกษาปริญญาที่สองยังขาดความรู้ในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป อาจกำหนดให้ศึกษาเพิ่มเติมวิชาเหล่านั้นได้ โดยไม่นับเป็นหน่วยกิตสะสม
- ๒๔.๔.๔ นักศึกษาจะเทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตได้ไม่เกิน ๓ ใน ๔ ของจำนวนหน่วยกิตรวมของหลักสูตรที่รับโอน
- ๒๔.๔.๕ รายวิชาที่เทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตได้ ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ข้อ ๒๓
- ๒๔.๔.๖ รายวิชาที่ได้รับการเทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิต ให้ได้สัญลักษณ์หรือระดับคะแนนตัวอักษรเดิม โดยไม่นำมาคำนวณระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม

**ข้อ ๒๕** การเทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตของการศึกษานอกระบบ และ/หรือการศึกษาตามอัธยาศัยเข้าสู่การศึกษาในระบบ

- ๒๕.๑ หลักเกณฑ์การเทียบโอนจากการศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย
- ๒๕.๑.๑ ผู้ขอเทียบโอนมีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ที่พึงประสงค์ของรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่จะขอเทียบโอน
- ๒๕.๑.๒ ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ที่ขอเทียบโอนไม่จำกัดระยะเวลาที่ใช้ในการเรียนรู้และสั่งสมประสบการณ์ในผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้เรื่องนั้น แต่ต้องทันต่อความก้าวหน้าทางวิชาการของสาขาที่จะขอเทียบโอน

๑๔

- ๒๕.๑.๓ ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่เทียบโอนไม่สามารถมาคำนวณแต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมได้
- ๒๕.๑.๔ การเทียบโอนการศึกษาจากสถาบันอื่นมายังมหาวิทยาลัย ไม่สามารถเทียบโอนต่อช่วงได้ และต้องระบุไว้ในใบแสดงผลการเรียนรู้ว่าเป็นรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่มีการเทียบโอน
- ๒๕.๒ กระบวนการเทียบรายวิชา
- ๒๕.๒.๑ ประเภทของผลงานและวิธีการประเมินให้เป็นไปตามที่หลักสูตรหรือสำนักวิชากำหนด ให้ผู้ขอยื่นคำร้องขอเทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิต นำผลงานเกี่ยวกับวิชาที่ขอเทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตยื่นต่อคณะกรรมการเพื่อพิจารณาเป็นราย ๆ หรือให้คณะกรรมการเทียบโอนกลั่นกรอง โดยกำหนดให้มีการสอบข้อเขียนหรือสัมภาษณ์ และเสนอผลการประเมินให้คณะกรรมการเพื่อพิจารณาอนุมัติ
- ๒๕.๒.๒ เกณฑ์ผ่านการประเมินต้องเทียบรายวิชาเรียนได้ไม่ต่ำกว่าระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับชั้น C หรือระดับคะแนน ๒.๐๐ หรือเทียบเท่า
- ๒๕.๒.๓ นักศึกษาจะเทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตได้ไม่เกิน ๓ ใน ๔ ของจำนวนหน่วยกิตรวมของหลักสูตรที่รับโอน
- ๒๕.๒.๔ การเทียบโอนหน่วยกิตผลการเรียนรู้ จะต้องได้รับความเห็นชอบจากสภาวิชาการ
- ๒๕.๒.๕ ให้นำจำนวนหน่วยกิตของรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่เทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตได้ แต่จะไม่ให้ระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับชั้น และไม่มีการนำมาคำนวณระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม

## หมวด ๑๒

## การฟื้นฟูสภาพการเป็นนักศึกษา

- ข้อ ๒๖ การฟื้นฟูสภาพนักศึกษา นักศึกษาจะฟื้นฟูสภาพนักศึกษาในกรณีดังต่อไปนี้
- ๒๖.๑ เสียชีวิต
- ๒๖.๒ เมื่อได้รับความเห็นชอบจากคณบดีให้ลาออก และได้รับอนุมัติจากอธิการบดี ทั้งนี้ นักศึกษาจะได้รับการอนุมัติให้ลาออกได้ จะต้องไม่มีหนี้สินกับมหาวิทยาลัย
- ๒๖.๓ เมื่อศึกษาครบตามหลักสูตร และได้รับปริญญาตามข้อ ๒๘
- ๒๖.๔ เมื่อขาดคุณสมบัติของผู้มีสิทธิ์เข้าศึกษาตามข้อ ๑๐
- ๒๖.๕ เมื่อพ้นกำหนดเวลา ๒ สัปดาห์แรกของภาคการศึกษาแล้วยังไม่ลงทะเบียนเรียน หรือไม่รักษาสภาพการเป็นนักศึกษา
- ๒๖.๖ เมื่อพ้นกำหนดเวลา ๓ สัปดาห์แรกของภาคการศึกษาแล้วยังไม่ชำระค่าธรรมเนียมการศึกษา
- ๒๖.๗ เมื่อสิ้นภาคการศึกษาที่ ๒ นับตั้งแต่แรกเข้าศึกษา ได้รับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๑.๕๐
- ๒๖.๘ เมื่อเป็นนักศึกษาตั้งแต่แรกเข้าศึกษาจนสิ้นภาคการศึกษาที่ ๔ (ภาคปกติ) เป็นต้นไป นักศึกษาได้รับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๒.๐๐
- ๒๖.๙ เมื่อฟื้นฟูสภาพการเป็นนักศึกษา เนื่องจากกระทำผิดตามระเบียบอื่นของมหาวิทยาลัย
- ข้อ ๒๗ การคืนสภาพนักศึกษา นักศึกษาสามารถขอคืนสภาพนักศึกษาในรูปแบบนักศึกษาปกติ หรือคืนสภาพเป็นผู้เรียนในระบบการศึกษาตลอดชีวิต (Lifelong Learner)

## ๑๕

๒๗.๑ นักศึกษาที่พ้นสภาพนักศึกษาตามข้อ ๒๖.๒ ข้อ ๒๖.๕ และข้อ ๒๖.๖ อาจขอคืนสภาพเป็นนักศึกษาปกติได้ภายใน ๒ สัปดาห์แรกของภาคการศึกษาถัดไปที่พ้นสภาพการเป็นนักศึกษา โดยผ่านความเห็นชอบจากคณบดี และได้รับอนุมัติจากอธิการบดี

๒๗.๒ นักศึกษาที่พ้นสภาพนักศึกษาตามข้อ ๒๖.๒ ถึงข้อ ๒๖.๙ อาจขอคืนสภาพนักศึกษาได้ในรูปแบบผู้เรียนในระบบการศึกษาตลอดชีวิต (Lifelong Learner) โดยได้รับอนุมัติจากอธิการบดี

ทั้งนี้ ระบบการศึกษาตลอดชีวิต (Lifelong Learner) และอัตราค่าธรรมเนียมต่าง ๆ ให้เป็นไปตามข้อบังคับหรือประกาศของมหาวิทยาลัย

## หมวด ๑๓

## การสำเร็จการศึกษา การให้ปริญญา และปริญญาเกียรตินิยม

ข้อ ๒๘ การสำเร็จการศึกษา ผู้มีสิทธิ์ขอสำเร็จการศึกษา

๒๘.๑ นักศึกษาต้องมีคุณสมบัติดังต่อไปนี้อย่างครบถ้วนจึงจะมีสิทธิ์ขอสำเร็จการศึกษา

๒๘.๑.๑ เป็นนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนครบหลักสูตรในภาคการศึกษาที่ขอสำเร็จการศึกษา

๒๘.๑.๒ สอบได้จำนวนหน่วยกิตครบตามหลักสูตร ได้ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า ๒.๐๐

๒๘.๑.๓ เป็นนักศึกษาที่มีค่าคะแนนความดีในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนานักศึกษาเพื่อสร้าง

“บัณฑิตคนดี” ตามหลักเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด

๒๘.๒ นักศึกษาที่มีคุณสมบัติครบถ้วนตามที่ระบุในข้อที่ ๒๘.๑ จะต้องยื่นคำร้องแสดงความจำนงขอสำเร็จการศึกษาต่อศูนย์บริการการศึกษาภายในระยะเวลาที่กำหนด มิฉะนั้นจะไม่ได้รับการเสนอชื่อต่อสภามหาวิทยาลัยเพื่ออนุมัติปริญญาในภาคการศึกษานั้น

๒๘.๓ ในกรณีที่นักศึกษามีคุณสมบัติครบถ้วนตามข้อที่ ๒๘.๑ แต่มีได้ยื่นคำร้องแสดงความจำนงขอสำเร็จการศึกษาตามข้อที่ ๒๘.๒ หรือยื่นคำร้องขอลงทะเบียนเรียนในรายวิชาต่าง ๆ เพิ่มเติม สามารถยื่นคำร้องขอสำเร็จการศึกษาในภาคการศึกษาถัดไป ทั้งนี้ นักศึกษาจะต้องรักษาสภาพในภาคการศึกษานั้นไว้ด้วย

๒๘.๔ นักศึกษาที่ศึกษาหลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวหน้าทางวิชาการ และ/หรือหลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวหน้าทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ ที่มีผลการศึกษาไม่เป็นไปตามเกณฑ์ของหลักสูตร สามารถสำเร็จการศึกษาในหลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ หรือปริญญาตรีทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการได้ ทั้งนี้ สามารถยื่นคำร้องแสดงความจำนงขอสำเร็จการศึกษาตามข้อที่ ๒๘.๒

ข้อ ๒๙ การให้ปริญญา

คณบดีโดยความเห็นชอบของคณะกรรมการที่นักศึกษาสังกัดเป็นผู้พิจารณาเสนอชื่อนักศึกษาที่สอบได้จำนวนรายวิชาและหน่วยกิตครบตรงตามโครงสร้างหลักสูตร ได้ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า ๒.๐๐ สมควรได้รับปริญญาต่อสภาวิชาการเพื่อนำเสนอต่อสภามหาวิทยาลัยพิจารณาอนุมัติ

ข้อ ๓๐ การให้ปริญญาเกียรตินิยม

๓๐.๑ นักศึกษาผู้จะได้รับปริญญาเกียรตินิยมอันดับหนึ่งต้องมีคุณสมบัติ ดังนี้

๓๐.๑.๑ สอบได้จำนวนหน่วยกิตครบตามหลักสูตร ภายในระยะเวลาปกติของหลักสูตรนั้น ๆ

ทั้งนี้ ไม่นับภาคการศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ลาพักการศึกษาหรือภาคการศึกษาที่ได้รับ

๑๖

อนุมัติให้ไปศึกษา ณ ต่างประเทศด้วยทุนแลกเปลี่ยนนักศึกษาต่างประเทศ หรือรายวิชา  
ที่มหาวิทยาลัยได้ทำข้อตกลงร่วม หรือทุนสถาบันอื่นใดที่เป็นประโยชน์โดยตรงต่อ  
การศึกษาระดับอุดมศึกษาของนักศึกษา ทั้งนี้ โดยความเห็นชอบของคณะกรรมการ

๓๐.๑.๒ ไม่มีรายวิชาใดได้รับระดับคะแนนตัวอักษร F หรือ U

๓๐.๑.๓ ไม่เคยเรียนซ้ำรายวิชาใดเพื่อปรับระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับชั้น

๓๐.๑.๔ ไม่เคยถูกลงโทษทางวินัย

๓๐.๑.๕ ได้ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ ๓.๕๐ ขึ้นไป

๓๐.๒ นักศึกษาผู้ที่ได้รับปริญญาเกียรตินิยมอันดับสองต้องมีคุณสมบัติตามข้อ ๓๐.๑.๑ - ๓๐.๑.๔  
และได้ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ ๓.๒๕ ขึ้นไป

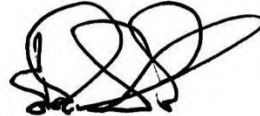
๓๐.๓ นักศึกษาที่มีคุณสมบัติตามข้อ ๓๐.๑.๑ - ๓๐.๑.๔ และได้ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ ๓.๒๕ ขึ้นไป  
ที่มีการเทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตจากสถาบันอื่นจะไม่มีสิทธิ์ได้รับเกียรตินิยม เว้นแต่นักศึกษาที่มีการ  
เทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตในรายวิชาของมหาวิทยาลัย หรือรายวิชาที่มหาวิทยาลัยได้ทำข้อตกลงร่วม  
ให้ได้รับปริญญาเกียรตินิยมได้ไม่เกินปริญญาเกียรตินิยมอันดับสอง

๓๐.๔ คณบดีโดยความเห็นชอบของคณะกรรมการที่นักศึกษาสังกัด เป็นผู้พิจารณาเสนอชื่อนักศึกษาผู้ที่  
สมควรได้รับปริญญาเกียรตินิยมต่อสภาวิชาการเพื่อนำเสนอต่อสภามหาวิทยาลัยพิจารณาอนุมัติ

#### บทเฉพาะกาล

ข้อ ๓๑ ให้ข้อบังคับมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ ว่าด้วยการศึกษาชั้นปริญญาตรี ระบบทวิภาค (ฉบับที่ ๒)  
พ.ศ. ๒๕๖๒ ยังคงมีผลบังคับใช้สำหรับนักศึกษาที่เข้าศึกษาภายใต้ข้อบังคับฯ ดังกล่าว จนกว่าจะสำเร็จการศึกษา

ประกาศ ณ วันที่ ๒๕ มีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๖



(นายธีระชัย เชมณะสิริ)

นายกสภามหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์

ภาคผนวก 2

ข้อบังคับของมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ ว่าด้วยระบบคลังหน่วยกิต พ.ศ. 2564



ข้อบังคับมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์  
ว่าด้วยระบบคลังหน่วยกิต พ.ศ. ๒๕๖๔

.....

เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้บุคคลทั่วไปมีโอกาสเพิ่มพูนความรู้ พัฒนาทักษะ และเรียนรู้ตลอดชีวิต ในระบบการจัดการศึกษาของมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ โดยสามารถสะสมหน่วยกิตในรายวิชาต่าง ๆ ได้ ซึ่งเป็นระบบการจัดการศึกษาที่สอดคล้องตามประกาศกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม เรื่อง แนวทางการดำเนินงานระบบคลังหน่วยกิตระดับอุดมศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๒ และเพื่อให้การจัดการเรียนการสอนมีความเหมาะสม สอดคล้องกับนโยบายและวัตถุประสงค์ของมหาวิทยาลัย อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๑๖ (๒) (๓) มาตรา ๔๘ และมาตรา ๔๙ แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ พ.ศ. ๒๕๓๕ ประกอบกับมติสภาวิชาการ ในการประชุมครั้งที่ ๑/๒๕๖๔ เมื่อวันที่ ๒๐ มกราคม ๒๕๖๔ และมติสภามหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ ในการประชุมครั้งที่ ๑/๒๕๖๔ เมื่อวันที่ ๑๓ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๔ จึงออกข้อบังคับไว้ดังนี้

หมวดที่ ๑  
บททั่วไป

ข้อ ๑ ข้อบังคับนี้เรียกว่า “ข้อบังคับมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ ว่าด้วยระบบคลังหน่วยกิต พ.ศ. ๒๕๖๔”

ข้อ ๒ ข้อบังคับนี้ให้ใช้บังคับสำหรับผู้เรียนที่เข้าศึกษาตั้งแต่ปีการศึกษา ๒๕๖๔ เป็นต้นไป

ข้อ ๓ ในข้อบังคับนี้

“มหาวิทยาลัย”	หมายถึง	มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์
“สภามหาวิทยาลัย”	หมายถึง	สภามหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์
“สภาวิชาการ”	หมายถึง	สภาวิชาการมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์
“อธิการบดี”	หมายถึง	อธิการบดีมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์
“สำนักวิชา/วิทยาลัย”	หมายถึง	สำนักวิชา/วิทยาลัยในมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์
“คณบดี”	หมายถึง	คณบดีสำนักวิชา/วิทยาลัยในมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์
“คณะกรรมการประจำสำนักวิชา/วิทยาลัย”	หมายถึง	คณะกรรมการประจำสำนักวิชา/วิทยาลัยของสำนักวิชา/วิทยาลัยในมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์
“คณะกรรมการบัณฑิตวิทยาลัย”	หมายถึง	คณะกรรมการบัณฑิตวิทยาลัยในมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์
“คณะกรรมการบริหารหลักสูตร”	หมายถึง	คณะกรรมการบริหารหลักสูตรของสำนักวิชา/วิทยาลัยในมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์
“หัวหน้าสาขา/ประธานหลักสูตร”	หมายถึง	หัวหน้าสาขา/ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตร

/ “บุคคล...

“บุคคลทั่วไป”	หมายถึง	บุคคลที่มีความประสงค์เข้าศึกษาเพื่อเพิ่มพูนความรู้และ สะสมหน่วยกิตกับมหาวิทยาลัย
“ผู้เรียน”	หมายถึง	บุคคลทั่วไปซึ่งได้รับอนุมัติให้เข้าศึกษาเพื่อเพิ่มพูนความรู้ และสะสมหน่วยกิตกับมหาวิทยาลัย
“วิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัย”	หมายถึง	รายวิชาหรือชุดวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยทั้งระดับ ปริญญาตรีหรือระดับบัณฑิตศึกษา ทั้งแบบนับหน่วยกิต และไม่นับหน่วยกิต
“หน่วยกิต”	หมายถึง	หน่วยนับที่แสดงปริมาณการศึกษาตามระบบของมหาวิทยาลัย
“หน่วยกิตเรียน”	หมายถึง	จำนวนหน่วยกิตที่ผู้เรียนลงทะเบียนเรียน
“หน่วยกิตสะสม”	หมายถึง	จำนวนหน่วยกิตรวมทั้งหมดของทุกรายวิชาที่ผู้เรียนได้รับ ระดับคะแนนตัวอักษร
“ระบบคลังหน่วยกิต”	หมายถึง	ระบบและกลไกในการเก็บข้อมูลความรู้ความสามารถ หรือสมรรถนะที่ได้จากการศึกษาในระบบ การศึกษานอก ระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย มาเก็บสะสมไว้ในคลัง หน่วยกิตของมหาวิทยาลัยโดยไม่จำกัดระยะเวลา และ สามารถนำไปใช้ในการเทียบโอนได้
“การศึกษาในระบบ”	หมายถึง	การศึกษาที่กำหนดจุดมุ่งหมาย วิธีการศึกษาหลักสูตร ระยะเวลาของการศึกษา การวัดและประเมินผล ซึ่งเป็น เงื่อนไขของการสำเร็จที่แน่นอน โดยได้รับประกาศนียบัตร ประกาศนียบัตรชั้นสูง อนุปริญญา ปริญญา หรือคุณวุฒิ ทางการศึกษาอื่น ๆ ซึ่งมหาวิทยาลัยยอมรับ
“การศึกษานอกระบบ”	หมายถึง	การศึกษาที่มีความยืดหยุ่นในการกำหนดจุดมุ่งหมาย รูปแบบ วิธีการจัดการศึกษา ระยะเวลาของการศึกษา การวัดและประเมินผล ซึ่งเป็นเงื่อนไขของการสำเร็จการศึกษา โดยเนื้อหาและหลักสูตรจะต้องมีความเหมาะสมสอดคล้อง กับสภาพปัญหาและความต้องการของบุคคลแต่ละกลุ่ม
“การศึกษาตามอัธยาศัย”	หมายถึง	การศึกษาที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองตามความสนใจ ศักยภาพ ความพร้อมและโอกาส โดยศึกษาจากบุคคล ประสบการณ์ สังคม สภาพแวดล้อม สื่อ หรือแหล่ง ความรู้อื่น ๆ
“ประกาศนียบัตร”	หมายถึง	ประกาศนียบัตรรับรองความสามารถ ทักษะ และ สมรรถนะของผู้เรียนจากการเรียนรู้
“ประสบการณ์บุคคล”	หมายถึง	ความสามารถหรือสมรรถนะของบุคคลที่สั่งสมไว้จาก การศึกษาด้วยตนเอง ประสบการณ์จากการทำงาน การ ฝึกอบรมที่สถานประกอบการจัดขึ้น การฝึกอบรมจาก การปฏิบัติงาน การฝึกอาชีพ การสัมมนาและการประชุม เชิงปฏิบัติการ

/ “ผลลัพธ์...

๓

“ผลลัพธ์การเรียนรู้”	หมายถึง	ความรู้ ทักษะ และเจตคติที่เกิดจากการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ การศึกษาตามอัธยาศัย และ ประสบการณ์บุคคลที่สั่งสมไว้ที่เทียบได้ตามมาตรฐานผล การเรียนรู้ของแต่ละระดับคุณวุฒิตามกรอบมาตรฐาน คุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ ซึ่งสามารถวัดและ ประเมินได้โดยวิธีการต่าง ๆ
“การเทียบโอนผลลัพธ์การ เรียนรู้”	หมายถึง	การเทียบโอนผลการเรียน ความสามารถ หรือสมรรถนะ ที่ได้ จากการศึกษา ทั้งการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ จากสถาบันเดียวกันที่เทียบเท่ากับระดับการศึกษาที่ ประสงค์จะเข้าศึกษามาเทียบกับรายวิชาในหลักสูตร เพื่อให้ได้หน่วยกิตตามหลักเกณฑ์การเทียบโอนผล การเรียนระดับปริญญาเข้าสู่การศึกษาในระบบ
“การเทียบโอนประสบการณ์”	หมายถึง	การนำประสบการณ์เรียนรู้ของบุคคลที่สั่งสมไว้จาก การศึกษาคด้วยตนเอง ประสบการณ์จากการทำงาน และ การฝึกอบรมมาขอเทียบกับเนื้อหาสาระสำคัญของ รายวิชาต่าง ๆ ของการเรียนในระบบตามหลักสูตรเพื่อให้ ได้หน่วยกิต โดยผู้เรียนสามารถแสดงได้ว่ามีความรู้ ทักษะ และเจตคติของตนเองพร้อมทั้งมีหลักฐานซึ่งแสดงว่า ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ตรงตามวัตถุประสงค์ หรือผลลัพธ์ การ เรียนรู้ ที่กำหนดในรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาของหลักสูตร ที่ผู้เรียนศึกษาอยู่หรือประสงค์จะศึกษา ซึ่งควรได้รับการ ประเมินผลการเรียนรู้เพื่อเทียบโอนประสบการณ์ที่มีเพื่อ ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตและไม่ต้องศึกษาซ้ำใน เนื้อหาสาระที่ผู้เรียนมีความรู้และทักษะมาก่อนแล้ว

ข้อ ๔ ให้อธิการบดีเป็นผู้รักษาการตามข้อบังคับนี้ และให้มีอำนาจออกหลักเกณฑ์ ประกาศ คำสั่ง หรือระเบียบ ปฏิบัติที่ไม่ขัดหรือแย้งกับข้อบังคับนี้ ในกรณีที่มีได้กำหนดหลักเกณฑ์และการปฏิบัติไว้ในข้อบังคับนี้ ให้สภาวิชาการ พิจารณาและเสนอความเห็นต่ออธิการบดีเพื่อวินิจฉัยสั่งการตามที่เห็นสมควร

ข้อ ๕ ผู้เรียนต้องปฏิบัติตามข้อบังคับ ระเบียบ ประกาศ และแนวปฏิบัติอื่น ๆ ของมหาวิทยาลัย ที่ไม่ขัด หรือแย้งกับข้อบังคับนี้

## หมวดที่ ๒ ระบบการศึกษา

### ข้อ ๖ ระบบการศึกษา

๖.๑ มหาวิทยาลัยจัดการศึกษาโดยให้มีรูปแบบการศึกษารายวิชา โดยมีกระบวนการจัดการเรียนรู้ และการจัดการเรียนการสอน สอดคล้องกับนโยบาย ทิศทาง วิสัยทัศน์ มาตรฐานของมหาวิทยาลัย และคำนึงถึง ความ ต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อให้ผู้เรียนมีองค์ความรู้ ทักษะ และทัศนคติอันสามารถตอบสนองความต้องการของ

/ ประเทศ...

## ๔

ประเทศในอนาคต ตลอดจนสนับสนุนและส่งเสริมให้ผู้เรียนทุกคนได้รับโอกาสทางการศึกษาพัฒนาทักษะและการเรียนรู้ตลอดชีวิต แต่ทั้งนี้ การจัดการศึกษาดังกล่าวจะต้องเป็นไปตามมาตรฐานระบบการประกันคุณภาพของการจัดการศึกษาตามที่กฎหมายกำหนด

๖.๒ เป็นระบบการศึกษาที่จัดการศึกษาตลอดชีวิต โดยเป็นแบบสะสมหน่วยกิต ทั้งแบบนับหน่วยกิตและไม่นับหน่วยกิต

๖.๓ เป็นระบบเรียนเก็บหน่วยกิตแบบดำเนินการเรียนการสอนได้ทุกช่วงเวลาตลอดปีการศึกษา โดยระยะเวลาการศึกษาขึ้นอยู่กับหน่วยกิตของแต่ละรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชา

๖.๔ การกำหนดจำนวนหน่วยกิต ๑ หน่วยกิต มีหลักเกณฑ์ดังนี้

๖.๔.๑ การบรรยายหรือการเรียนการสอนที่เทียบเท่าที่ใช้เวลาไม่น้อยกว่า ๑๒ ชั่วโมง ในระบบไตรภาค และ ๑๕ ชั่วโมง ในระบบทวิภาค

๖.๔.๒ การปฏิบัติการ การทดลอง หรือการฝึกที่ใช้เวลาไม่น้อยกว่า ๒๔ ชั่วโมง ในระบบไตรภาค และ ๓๐ ชั่วโมง ในระบบทวิภาค

๖.๔.๓ การปฏิบัติงานในสถานประกอบการ การฝึกงาน การฝึกภาคสนาม หรือการฝึกงานวิชาชีพที่ใช้เวลาไม่น้อยกว่า ๓๖ ชั่วโมง ในระบบไตรภาค และ ๔๕ ชั่วโมง ในระบบทวิภาค

๖.๔.๔ การทำโครงการ หรือกิจกรรมการเรียนอื่นใดตามที่ได้รับมอบหมายที่ใช้เวลาไม่น้อยกว่า ๓๖ ชั่วโมง ในระบบไตรภาค และ ๔๕ ชั่วโมง ในระบบทวิภาค

## หมวดที่ ๓

## การรับเข้าศึกษา

ข้อ ๗ คุณสมบัติของผู้มีสิทธิเข้าศึกษา

บุคคลทั่วไปสามารถสมัครเข้าศึกษาเพื่อเพิ่มพูนความรู้และสะสมหน่วยกิตกับมหาวิทยาลัยได้โดยไม่จำกัดเพศ อายุ พื้นฐานการศึกษา อาชีพ ศาสนา หรือสัญชาติ และเป็นไปตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด โดยมีสถานภาพเป็นผู้เรียน

ข้อ ๘ วิธีการรับเข้าศึกษา ให้เป็นไปตามที่สำนักวิชา/วิทยาลัยกำหนด

ข้อ ๙ การขึ้นทะเบียนเป็นผู้เรียน

๙.๑ ผู้สมัครจะมีสถานภาพเป็นผู้เรียนเมื่อได้ขึ้นทะเบียนและชำระค่าธรรมเนียมการศึกษาแล้ว

๙.๒ วิธีการขึ้นทะเบียนเป็นผู้เรียนให้เป็นไปตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

## หมวดที่ ๔

## การลงทะเบียนเรียน

ข้อ ๑๐ การลงทะเบียนเรียน

๑๐.๑ ผู้เรียนจะต้องลงทะเบียนเรียนภายในเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนด

๑๐.๒ การลงทะเบียนเรียนจะถือว่าสมบูรณ์เมื่อได้ชำระค่าธรรมเนียมภายในเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนด

๑๐.๓ หลักเกณฑ์ ขั้นตอน และวิธีการในการลงทะเบียนเรียนเพื่อเพิ่มพูนความรู้และสะสมหน่วยกิตกับมหาวิทยาลัย ให้เป็นไปตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

๕

ข้อ ๑๑ ผู้เรียนสามารถเข้าศึกษาเพื่อเพิ่มพูนความรู้และสะสมหน่วยกิต โดยศึกษารายวิชาที่เปิดสอนตามรูปแบบที่มหาวิทยาลัยกำหนด

ข้อ ๑๒ ในการจัดการเรียนการสอนตามข้อ ๑๑ มหาวิทยาลัยอาจจัดรูปแบบการเรียนการสอนและระยะเวลาในการศึกษาที่เหมาะสม โดยอาจจัดให้มีการเรียนการสอนแยกเฉพาะกลุ่มผู้เรียนที่เข้าศึกษาเพื่อเพิ่มพูนความรู้และสะสมหน่วยกิตตามข้อบังคับนี้ หรือจัดให้มีการเรียนการสอนแบบรวมกลุ่มผู้เรียนเข้ากับนักศึกษาปกติของมหาวิทยาลัย ทั้งนี้ ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์และเงื่อนไขที่มหาวิทยาลัยกำหนด

#### หมวดที่ ๕ การประเมินผลการศึกษา

ข้อ ๑๓ การประเมินผลการศึกษา

๑๓.๑ การประเมินผลการศึกษาในแต่ละรายวิชา ให้ใช้ระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับชั้น ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ระดับคะแนนตัวอักษร	ความหมาย	แต้มระดับคะแนน
A	ดีเยี่ยม	๔.๐๐
B+	ดีมาก	๓.๕๐
B	ดี	๓.๐๐
C+	ดีพอใช้	๒.๕๐
C	พอใช้	๒.๐๐
D+	อ่อน	๑.๕๐
D	อ่อนมาก	๑.๐๐
F	ตก	๐

ในกรณีที่ผู้เรียนไม่สามารถประเมินผลเป็นระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับชั้นข้างต้นได้ ให้ใช้ระดับคะแนนตัวอักษรต่อไปนี้

ระดับคะแนนตัวอักษร	ความหมาย
S	ผลประเมินเป็นที่พอใจ (Satisfactory)
ST	ผลการประเมินเป็นที่พอใจสำหรับรายวิชาที่เทียบโอน (Satisfactory, transferred credit)
U	ผลการประเมินไม่เป็นที่พอใจ (Unsatisfactory)

๑๓.๒ การให้ระดับคะแนนตัวอักษร

๑๓.๒.๑ ระดับคะแนน A B+ B C+ C D+ D และ F ให้ใช้ในกรณีเป็นรายวิชาที่ผู้เรียนเข้าสอบหรือมีผลงานที่ประเมินได้เป็นลำดับชั้น

๑๓.๒.๒ ระดับคะแนน F นอกเหนือจากกรณีตามข้อ ๑๓.๒.๑ ให้ใช้ในกรณีที่ผู้เรียนทำผิดระเบียบการสอบและได้รับการลงโทษให้ได้ระดับคะแนน F ตามข้อ ๒๐

๑๓.๒.๓ ระดับคะแนน S, U ใช้ในกรณีที่ผลการประเมินเป็นที่พอใจ หรือไม่พอใจในรายวิชาที่กำหนดไว้ว่า ให้ประเมินเป็น S, U

๑๓.๒.๔ ระดับคะแนน ST ใช้ในรายวิชาที่ผู้เรียนได้รับอนุมัติให้เทียบโอนผลลัพธ์การเรียนรู้และเทียบโอนประสบการณ์

๑๓.๒.๕ ให้ผู้เรียนที่ลงทะเบียนเรียนแล้วแต่ยังไม่ประสงค์จะสอบประเมินผลตามกำหนดการในรอบการลงทะเบียนนั้น สามารถยื่นความประสงค์ขอสอบเมื่อมหาวิทยาลัยมีการจัดสอบในครั้งต่อไปได้

๖

๑๓.๒.๖ การแก้ไขเปลี่ยนแปลงระดับคะแนนตัวอักษรต้องได้รับความเห็นชอบจากคณะกรรมการประจำสำนักวิชา/วิทยาลัย

๑๓.๓ การประเมินผลการศึกษา โดยการให้คะแนนเป็นร้อยละ หรือระดับสมรรถนะนอกเหนือจาก ๑๓.๑ และ ๑๓.๒ แล้ว หลักสูตรสามารถบันทึกระดับการประเมินผลเป็นคะแนน (ร้อยละ) โดยมีการเทียบคะแนนได้ ดังนี้

คะแนน (ร้อยละ)	ระดับคะแนนตัวอักษร	ระดับคะแนนผ่าน/ไม่ผ่าน
๘๐ ขึ้นไป	A	S ผ่าน
๗๕-๗๙	B+	
๗๐-๗๔	B	
๖๕-๖๙	C+	
๖๐-๖๔	C	
๕๕-๕๙	D+	U ไม่ผ่าน
๕๐-๕๔	D	
ต่ำกว่า ๕๐	F	

๑๓.๔ หลักสูตรสามารถใช้วิธีการประเมินผล โดยให้ระดับการประเมินผลที่แตกต่างไปจากวิธีการกำหนดในข้อ ๑๓.๑ - ๑๓.๓ ได้โดยให้ผ่านความเห็นชอบจากสภาวิชาการ ทั้งนี้ การประเมินผลโดยใช้ระดับการประเมินผลแบบอื่น ต้องแสดงการเทียบให้เป็นระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับขั้น เพื่อให้สามารถนำไปคำนวณแต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมได้

ข้อ ๑๔ ผู้เรียนที่ได้รับอนุมัติให้เข้าศึกษาในรายวิชาที่มหาวิทยาลัยได้จัดขึ้น และได้ผ่านกระบวนการวัดผลและประเมินผลการศึกษาตามหลักเกณฑ์และมาตรฐานคุณภาพของการจัดการศึกษาที่มหาวิทยาลัยกำหนดแล้ว มหาวิทยาลัยจะออกใบรับรองผลการศึกษา หรือประกาศนียบัตร หรือวุฒิบัตรให้แก่ผู้เรียน ทั้งนี้ ให้เป็นไปตามประกาศที่มหาวิทยาลัยกำหนด

#### หมวดที่ ๖

##### การเทียบโอนผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ การเทียบโอนประสบการณ์ และการบันทึกผลการเรียน

ข้อ ๑๕ การเทียบโอนผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้และการเทียบโอนประสบการณ์ ให้คณะกรรมการประจำสำนักวิชา/วิทยาลัย ทำหน้าที่กำหนดหลักเกณฑ์ วิธีการวัดและการประเมินผล และทำหน้าที่พิจารณาผลการเทียบโอนผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ ดำเนินการประเมินการเทียบโอนผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้และการเทียบโอนประสบการณ์ ให้มีมาตรฐานเทียบเท่ากับผู้เรียนในระบบชั้นเรียน

ข้อ ๑๖ กรณีผู้เรียนได้รับหน่วยกิตจากการลงทะเบียนเรียนในรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาต่าง ๆ ของมหาวิทยาลัย หรือจากสถาบันอุดมศึกษาอื่นที่มหาวิทยาลัยรับรอง และนำผลการเรียนไปโอนย้ายเพื่อสะสมหน่วยกิตให้บันทึกผลการเรียนเป็นระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับขั้น

ข้อ ๑๗ กรณีผู้เรียนได้รับอนุมัติให้เทียบโอนหน่วยกิตด้วยผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้จากสถาบันอุดมศึกษาซึ่งไม่มีบันทึกข้อตกลงร่วมกัน ให้บันทึกตามวิธีการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ โดยไม่ให้ระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับขั้น แต่ให้ระดับคะแนนตัวอักษร ST

/ ข้อ ๑๘ ...

๗

ข้อ ๑๘ กรณีผู้เรียนได้รับอนุมัติให้เทียบโอนหน่วยกิตด้วยการเทียบโอนประสบการณ์ ให้บันทึกผลการเรียนตามวิธีการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ โดยไม่ให้ระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับชั้น แต่ให้ระดับคะแนนตัวอักษร ST

ข้อ ๑๙ ค่าธรรมเนียมการเทียบโอนรายวิชา การเทียบโอนผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ และการเทียบโอนประสบการณ์ ให้เป็นไปตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

#### หมวดที่ ๗

#### การลงทะเบียนผู้เรียน และการฟื้นฟูสภาพการเป็นผู้เรียน

ข้อ ๒๐ การลงทะเบียนผู้เรียนที่กระทำผิด

๒๐.๑ เมื่อผู้เรียนกระทำผิด หรือร่วมกระทำผิดเกี่ยวกับการสอบ หรือการวัดผล ให้นำข้อบังคับข้อกำหนด ระเบียบ ประกาศ หรือคำสั่งของมหาวิทยาลัย ที่เกี่ยวข้องมาใช้พิจารณาแก้ความผิดนั้น

๒๐.๒ เมื่อผู้เรียนกระทำผิด หรือร่วมกระทำผิดเกี่ยวกับพฤติกรรมหรือวินัยผู้เรียน ให้นำข้อบังคับข้อกำหนด ระเบียบ ประกาศ หรือคำสั่งของมหาวิทยาลัย ที่เกี่ยวข้องมาใช้พิจารณาแก้ความผิดนั้น

ข้อ ๒๑ ผู้เรียนจะฟื้นฟูสภาพการเป็นผู้เรียนและสถานภาพผู้เรียนจะสิ้นสุดลงในกรณีใดกรณีหนึ่ง ดังนี้

๒๑.๑ เสียชีวิต

๒๑.๒ ลาออก

๒๑.๓ กระทำผิด ฝ่าฝืน หรือไม่ปฏิบัติตามข้อบังคับ ข้อกำหนด ระเบียบ ประกาศ หรือคำสั่งของมหาวิทยาลัย และมหาวิทยาลัยมีประกาศให้ฟื้นฟูสภาพ

#### หมวดที่ ๘

#### การให้คุณวุฒิ และปริญญา

ข้อ ๒๒ การให้คุณวุฒิและปริญญา

๒๒.๑ ผู้เรียนที่เข้าศึกษาเพื่อเพิ่มพูนความรู้ในรายวิชาต่าง ๆ ที่ได้ผ่านการวัดผลและประเมินผลการศึกษาตามหลักเกณฑ์และมาตรฐานคุณภาพการจัดการศึกษาที่มหาวิทยาลัยกำหนดแล้ว มหาวิทยาลัยจะออกใบรับรองผลการศึกษา ประกาศนียบัตร หรือวุฒิบัตรให้แก่ผู้เรียน ทั้งนี้ ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด

๒๒.๒ ผู้เรียนที่ประสงค์จะได้รับปริญญาบัตรสาขาวิชาใด ๆ สามารถเทียบโอนรายวิชา เทียบโอนผลการศึกษาเข้าสู่การศึกษาในระบบตามหลักสูตรในระดับปริญญาตรีหรือในระดับบัณฑิตศึกษา ทั้งนี้ ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด

ประกาศ ณ วันที่ ๒๙ เมษายน พ.ศ. ๒๕๖๔



( ศาสตราจารย์ ดร.วิจิตร ศรีสอาน )  
นายกสภามหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์

ภาคผนวก 3

ประกาศมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ เรื่องนโยบายและทิศทางการผลิตบัณฑิตและพัฒนาผู้เรียนของ  
มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์



### ประกาศมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์

### เรื่อง นโยบายและทิศทางในการผลิตบัณฑิตและพัฒนาผู้เรียนของมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์

พ.ศ. ๒๕๖๖

เพื่อให้การผลิตบัณฑิตและพัฒนาผู้เรียนของมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์เป็นไปตามกฎกระทรวง ว่าด้วยมาตรฐานการศึกษาาระดับอุดมศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๕ หมวด ๒ ข้อ ๑๒ (๑) สอดคล้องยุทธศาสตร์ชาติ ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ที่มีเป้าหมาย เพื่อพัฒนาคนในทุกมิติและในทุกช่วงวัย ให้เป็นคนดี คนเก่ง และมีคุณภาพ มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑ มีทักษะในการสื่อสาร มีนิสัยรักการเรียนรู้และการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต และสอดคล้องกับแผนยุทธศาสตร์และแผนปฏิบัติการระยะ เวลา ๕ ปี (พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐) ของมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ ที่กำหนดประเด็นยุทธศาสตร์การขับเคลื่อนให้เป็น มหาวิทยาลัยคุณภาพใน ๔ ประเด็นย่อย ได้แก่ ๑) การนำองค์กรให้เป็นองค์กรสมรรถนะสูงและเป็น มหาวิทยาลัยอัจฉริยะ ๒) การพัฒนาการเรียนการสอนตามมาตรฐานสากล ๓) การขับเคลื่อนให้บัณฑิตมีสมรรถนะสูง และ ๔) การทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมและสืบสานประเพณีไทย

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๑๖ (๒) แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ พ.ศ. ๒๕๓๕ ประกอบกับมติสภามหาวิทยาลัย ในการประชุมครั้งที่ ๙/๒๕๖๖ เมื่อวันที่ ๒๐ กันยายน ๒๕๖๖ และมติสภามหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ ในการประชุมครั้งที่ ๙/๒๕๖๖ เมื่อวันที่ ๑๔ ตุลาคม ๒๕๖๖ จึงประกาศนโยบายและ ทิศทางในการผลิตบัณฑิตและพัฒนาผู้เรียนของมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ พ.ศ. ๒๕๖๖ ดังนี้

๑. พัฒนาให้ทุกหลักสูตรมีความทันสมัยสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บัณฑิตและ ความต้องการของสังคมทั้งในระดับประเทศและในระดับสากลทั้งในปัจจุบันและอนาคตโดยใช้ประโยชน์ จากเทคโนโลยีดิจิทัล (digital technology)

๒. รับนักศึกษาใหม่ที่มีคุณภาพสูง ตามเกณฑ์มาตรฐาน AUN QA 4.0

๓. พัฒนาคุณภาพการสอนของอาจารย์ตามกรอบมาตรฐานสากล United Kingdom Professional Standard Framework (UKPSF)

๔. พัฒนาอาจารย์ให้มีคุณวุฒิการศึกษาและตำแหน่งทางวิชาการสูงขึ้นตามเกณฑ์ ที่กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมกำหนด

๕. พัฒนานักศึกษาให้มีทักษะสำหรับศตวรรษที่ ๒๑ โดยเน้นให้นักศึกษามีทักษะในการ สื่อสารทั้งภาษาไทย ภาษาอังกฤษ และภาษาจีน มีทักษะในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ มีทักษะในการ ทำงานเป็นทีม มีความคิดสร้างสรรค์ มีภาวะผู้นำ มีจิตสาธารณะ และมีทักษะในการเรียนรู้ตลอดชีวิต

๖. พัฒนาระบบการดูแลนักศึกษา (เก่ง ดี มีสุข) และระบบการติดตามผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนของนักศึกษาให้มีประสิทธิภาพเพื่อให้นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดี และจบการศึกษา ตามแผนการศึกษา

๗. พัฒนาระบบสนับสนุนการปฏิบัติสหกิจศึกษา ๘ เดือน ร่วมกับสถานประกอบการอย่างต่อเนื่อง และเน้นการส่งนักศึกษาไปปฏิบัติสหกิจศึกษาในสถานประกอบการหรือหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนที่มีคุณภาพทั้งในและต่างประเทศ

๘. จัดระบบการจัดการเรียนการสอนและกิจกรรมพัฒนานักศึกษาให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี การเรียนการสอนรูปแบบใหม่ (next normal learning space)

๙. จัดให้มีระบบการวัดประเมินผลการเรียนรู้ในรายวิชาในรูปแบบผสม ทั้งรูปแบบ On-site และ On-line

๑๐. ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนอาจารย์และนักศึกษากับมหาวิทยาลัยในต่างประเทศ

๑๑. พัฒนาหลักสูตรระดับบัณฑิตศึกษาให้เป็นหลักสูตรนานาชาติ

๑๒. จัดทำระบบคลังหน่วยกิต (credit bank) ให้มีความก้าวหน้า

๑๓. กรณีสถิตยบัณฑิตศึกษาได้ต่ำกว่าแผนที่กำหนดติดต่อกันเกิน ๒ ปี ให้พิจารณา

ปิดหลักสูตร

๑๔. จัดระบบติดตามประเมินผลสัมฤทธิ์การดำเนินงานของบัณฑิต ความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต และสร้างความสัมพันธ์กับศิษย์เก่าอย่างเข้มแข็งและต่อเนื่อง

โดยให้มหาวิทยาลัย จัดทำประกาศ ระเบียบ ข้อบังคับ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้สามารถจัดการศึกษาในทุกระดับให้เป็นไปตามนโยบายและทิศทางในการผลิตบัณฑิตและพัฒนาผู้เรียนของมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์

ทั้งนี้ ตั้งแต่ปีการศึกษา ๒๕๖๗ เป็นต้นไป (ตั้งแต่วันที่ ๑ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๗ เป็นต้นไป)

ประกาศ ณ วันที่ ๒ พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๖๖



(นายธีระชัย เหมนะสิริ)

นายกสภามหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์

๒ พ.ย. ๖๖ ๒๒๓ ๙๙๕๘๔๒ Personal PKI-LN

Signature Code : lak3d-cqdrh-1LRB-jQv8B



ภาคผนวก 4

ประกาศมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ เรื่องแนวทางการจัดการเรียนการสอนเป็นภาษาอังกฤษสำหรับรายวิชา  
ในหลักสูตร



ประกาศมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์  
เรื่อง แนวทางการจัดการเรียนการสอนเป็นภาษาอังกฤษสำหรับรายวิชาในหลักสูตร

.....

โดยที่เป็นการสมควรให้กำหนดแนวทางการจัดการเรียนการสอนเป็นภาษาอังกฤษสำหรับรายวิชาในหลักสูตร ตามนโยบายสร้างความเข้มแข็งด้านภาษาอังกฤษให้กับนักศึกษา

อาศัยอำนาจตามความในข้อ ๔ แห่งข้อบังคับมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๖๐ ประกอบกับมติสภาวิชาการ ในการประชุมครั้งที่ ๓/๒๕๖๒ เมื่อวันที่ ๑๑ มิถุนายน ๒๕๖๒ จึงออกประกาศไว้ดังนี้

ข้อ ๑ เริ่มใช้แนวทางนี้กับนักศึกษารหัส ๖๑ เป็นต้นไป

ข้อ ๒ รายวิชาที่สอนเป็นภาษาอังกฤษ คือ รายวิชาตามแผนการเรียนของหลักสูตร ทั้งรายวิชาบังคับและรายวิชาเลือก (ไม่รวมรายวิชาสหกิจศึกษา) จะต้องสอนเป็นภาษาอังกฤษทุกรายวิชา ดังนี้

(๑) รายวิชาในแผนการสอนชั้นปีที่ ๒ จะต้องสอนเป็นภาษาอังกฤษอย่างต่อเนื่อง ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๒๕ ของชั่วโมงตามโครงสร้างหน่วยกิตของรายวิชานั้น

(๒) รายวิชาในแผนการสอนชั้นปีที่ ๓ ขึ้นไป จะต้องสอนเป็นภาษาอังกฤษอย่างต่อเนื่อง ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๕๐ ของชั่วโมงตามโครงสร้างหน่วยกิตของรายวิชานั้น

(๓) การออกแบบชั่วโมงสอนเป็นภาษาอังกฤษ หลักสูตรสามารถวางแผนการสอนได้ตามความเหมาะสมและความจำเป็น

ข้อ ๓ ให้อธิการบดีรักษาการให้เป็นไปตามประกาศนี้

ข้อ ๔ ในกรณีมีปัญหาเกี่ยวกับการปฏิบัติตามประกาศนี้ ให้อธิการบดีเป็นผู้วินิจฉัย คำวินิจฉัยของอธิการบดีถือเป็นที่สุด

ประกาศ ณ วันที่ ๑๙ กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๖๒

( ศาสตราจารย์ ดร.สมบัติ อึ้งรังษีวงศ์ )  
อธิการบดีมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์

ภาคผนวก 5

คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการปรับปรุง หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาอินเทอร์แอกทีฟมัลติมีเดีย  
แอนิเมชัน และเกม (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567)



**คำสั่งมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์**  
**ที่ ๑๕๖๑/๒๕๖๖**  
**เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต**  
**สาขาเทคโนโลยีมีัลติมีเดียแอนิเมชันและเกม**  
**(หลักสูตรปรับปรุง ปีการศึกษา ๒๕๖๗)**

อนุสนธิคำสั่งมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ที่ ๓๑/๒๕๖๖ ฉบับลงวันที่ ๖ มกราคม พ.ศ. ๒๕๖๖ ได้แต่งตั้งคณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมีัลติมีเดียแอนิเมชันและเกม (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๗) ไปแล้ว นั้น

เพื่อให้การปรับปรุงหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมีัลติมีเดียแอนิเมชันและเกม (หลักสูตรปรับปรุง ปีการศึกษา ๒๕๖๗) เป็นไปด้วยความเรียบร้อย อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๑๙(๑๑) และมาตรา ๒๔ แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ พ.ศ. ๒๕๓๕ จึงยกเลิคำสั่งฉบับดังกล่าว และแต่งตั้งคณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมีัลติมีเดียแอนิเมชันและเกม (หลักสูตรปรับปรุง ปีการศึกษา ๒๕๖๗) โดยมีรายละเอียดดังนี้

- |                                         |                                          |
|-----------------------------------------|------------------------------------------|
| ๑. คณบดีสำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์         | ประธานกรรมการ                            |
| ๒. นายวันเฉลิม ชุตระกุล                 | กรรมการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกมหาวิทยาลัย) |
| ๓. นายพีระพงษ์ ตรีกุลแพทย์              | กรรมการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกมหาวิทยาลัย) |
| ๔. นางสาวอัจฉรา กิจกัญญาสน์             | กรรมการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกมหาวิทยาลัย) |
| ๕. นายสรลักษณ์ วงษ์เสรี                 | กรรมการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกมหาวิทยาลัย) |
| ๖. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เขาวนนท์ ขุนคำ | กรรมการ (อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร)    |
| ๗. อาจารย์ ดร.ศศิธร รัตนรุ่งโรจน์       | กรรมการ (อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร)    |
| ๘. อาจารย์ ดร.กาญจน์นัฐฐาไชยศรียา       | กรรมการ (อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร)    |
| ๙. อาจารย์ปฏิบัติ ปรียาวงศากุล          | กรรมการ (อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร)    |
| ๑๐. ผู้ช่วยศาสตราจารย์โกสินทร์ กาฬรัตน์ | กรรมการ                                  |
| ๑๑. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรัญญา วรชาติ | กรรมการ                                  |
| ๑๒. นางสาวศศิกร พนมมา                   | กรรมการ (ผู้ใช้บัณฑิตจากสถานประกอบการ)   |
| ๑๓. นายอลงกรณ์ ณ ระนอง                  | กรรมการ (ศิษย์เก่า)                      |
| ๑๔. นายกันต์กวี นิลจันทร์               | กรรมการ (ศิษย์เก่า)                      |
| ๑๕. นายศรัณย์พจน์ เสรีวิวัฒนา           | กรรมการ (ผู้แทนองค์กรวิชาชีพ)            |
| ๑๖. อาจารย์ ดร.พรพล ธรรมรงค์รัตน์       | กรรมการและเลขานุการ                      |

- |                                  |                  |
|----------------------------------|------------------|
| ๑๗. นายณัฐชา ศีลากุล             | ผู้ช่วยเลขานุการ |
| ๑๘. นายพีรศุขม์ เกตุเลิศประเสริฐ | ผู้ช่วยเลขานุการ |
| ๑๙. นายพนรวิญชน์ จันทร์ปรุง      | ผู้ช่วยเลขานุการ |
| ๒๐. นายชัยอนันต์ เชื้อจีน        | ผู้ช่วยเลขานุการ |

**บทบาทหน้าที่ :**

๑. คณะกรรมการรายชื่อลำดับที่ ๑ และลำดับที่ ๖ - ๒๐ ทำหน้าที่ในการวิเคราะห์ผลการประเมินหลักสูตรและยกย่องรายละเอียดของหลักสูตร
๒. คณะกรรมการรายชื่อลำดับที่ ๒ - ๕ ทำหน้าที่วิพากษ์หลักสูตร

ทั้งนี้ ตั้งแต่ วันที่ ๒๖ ธันวาคม พ.ศ. ๒๕๖๕ เป็นต้นไป

สั่ง ณ วันที่ ๙ ตุลาคม พ.ศ. ๒๕๖๖

(รองศาสตราจารย์ ดร.จรัญ บุญกาญจน์)

รักษาการแทนรองอธิการบดี

ปฏิบัติหน้าที่แทนรักษาการแทนอธิการบดี

มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์

๙ ต.ค. ๖๖ เวลา ๑๒:๕๔:๑ Personal PKI-LN  
Signature Code : F3hjK-9YxHn-zfhSY-blRpy





คำสั่งมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์

ที่ ๓๑/๒๕๖๖

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต  
สาขาเทคโนโลยีมีลติมีเดียแอนิเมชันและเกม (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๗)

เพื่อให้การปรับปรุงหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมีลติมีเดียแอนิเมชันและเกม (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๗) เป็นไปด้วยความเรียบร้อย อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๑๖(๑๓) และ มาตรา ๒๔ แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ พ.ศ. ๒๕๓๕ และมติมอบอำนาจจากที่ประชุมสภาวิชาการ ครั้งที่ ๓/๒๕๖๐ เมื่อวันที่ ๒๓ มีนาคม ๒๕๖๐ ประกอบกับมติเห็นชอบจากที่ประชุมคณะกรรมการประจำ สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์ครั้งที่ ๓๘/๒๕๖๕ วันที่ ๒๖ ธันวาคม ๒๕๖๕ จึงแต่งตั้งคณะกรรมการปรับปรุง หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมีลติมีเดียแอนิเมชันและเกม (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๗) เพื่อทำหน้าที่ปรับปรุงหลักสูตรดังกล่าว ประกอบด้วยบุคคลดังต่อไปนี้

- |                                         |                                          |
|-----------------------------------------|------------------------------------------|
| ๑. คณบดีสำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์         | ประธานกรรมการ                            |
| ๒. นายวันเฉลิม ชูตระกูล                 | กรรมการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกมหาวิทยาลัย) |
| ๓. นายพีระพงษ์ ตระกูลแพทย์              | กรรมการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกมหาวิทยาลัย) |
| ๔. นางสาวอัจฉรา กิจกัญจนานันท์          | กรรมการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกมหาวิทยาลัย) |
| ๕. นายสรลักษณ์ วงษ์เสรี                 | กรรมการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกมหาวิทยาลัย) |
| ๖. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เชาวนันท ชุนคำ | กรรมการ (อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร)    |
| ๗. อาจารย์ ดร.ศศิธร รัตนรุ่งโรจน์       | กรรมการ (อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร)    |
| ๘. อาจารย์ ดร.กาญจนันัฐฐาไชยศรียา       | กรรมการ (อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร)    |
| ๙. อาจารย์ปฏิบัติ ปรียาวงศากุล          | กรรมการ (อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร)    |
| ๑๐. ผู้ช่วยศาสตราจารย์โกสินทร์ กาหรัตน์ | กรรมการ                                  |
| ๑๑. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรัญญา วรชาติ | กรรมการ                                  |
| ๑๒. นางสาวศศิกร พนมมา                   | กรรมการ (ผู้ใช้บัณฑิตจากสถานประกอบการ)   |
| ๑๓. นายอลงกรณ์ ณ ระนอง                  | กรรมการ (ศิษย์เก่า)                      |
| ๑๔. นายกันต์กวี นิลจันทร์               | กรรมการ (ศิษย์เก่า)                      |
| ๑๕. นายศรัณย์พัจน์ เสรีวิวัฒนา          | กรรมการ (ผู้แทนองค์กรวิชาชีพ)            |
| ๑๖. อาจารย์ ดร.พรพล ธรรมรงค์รัตน์       | กรรมการและเลขานุการ                      |
| ๑๗. นายณัฐชา ศิลากุล                    | ผู้ช่วยเลขานุการ                         |
| ๑๘. นายพีรศุขม์ เกตุเลิศประเสริฐ        | ผู้ช่วยเลขานุการ                         |
| ๑๙. นายพนรณัฐ จันทรปุรง                 | ผู้ช่วยเลขานุการ                         |
| ๒๐. นายชัยอนันต์ เชื้อจัน               | ผู้ช่วยเลขานุการ                         |



ภาคผนวก 6

ประวัติและผลงานของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร และอาจารย์ประจำหลักสูตร



## แบบฟอร์มประวัติและผลงานของอาจารย์ (Curriculum Vitae)

ชื่อ-สกุล ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เชาวนันท์ ชุนดำ

มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	โทรศัพท์	092-626-9824
สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์	โทรสาร	075672272
222 ต.ไทยบุรี อ.ท่าศาลา จ.นครศรีธรรมราช 80160	Email	chaowanan.kh@wu.ac.th

### 1. การศึกษา (เรียงลำดับจากปีล่าสุด)

คุณวุฒิ	สาขาวิชา/สถาบันการศึกษา	ปี พ.ศ.
Ph.D.	Industrial Engineering / University Grenoble Alpes, France	2562
วท.ม.	วิทยาการคอมพิวเตอร์ / มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์	2554
วท.บ.	คณิตศาสตร์ / มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์	2552

### 2. ประสบการณ์การทำงาน (เรียงลำดับจากปีล่าสุด)

ตำแหน่งงาน - องค์กรหรือหน่วยงาน	ปี พ.ศ.
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	2564 - ปัจจุบัน
อาจารย์ สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	2555 - 2564

### 3. ความเชี่ยวชาญ

- 1) เทคโนโลยีความจริงเสมือน (Virtual Reality)
- 2) เทคโนโลยีโลกเสมือนผสมผสานโลกจริง (Augmented Reality)
- 3) คอมพิวเตอร์ปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์ (Human Computer Interaction)

## 4. ประสพการณ์การสอน (โดยเรียงจากปีล่าสุด ระบุไม่เกิน 5 ปีย้อนหลัง)

 มี ไม่มี

ชื่อสถาบันการศึกษา	คณะ/สำนักวิชา/ ภาควิชา	หลักสูตร/สาขาวิชา	ชื่อรายวิชา*	ปี พ.ศ.
มหาวิทยาลัย วลัยลักษณ์	สำนักวิชาการ สนเทศศาสตร์	วท.บ.(เทคโนโลยี มัลติมีเดียและ แอนิเมชัน) หลักสูตร ปรับปรุง พ.ศ. 2560	MMA-393 Multimedia Technology and Animation Senior Project I MMA-493 Multimedia Technology and Animation Senior Project II MTA60-228 Data Structure for Game and Animation MTA60-428 Online Game Programming MTA60-216 Motion Capture Technology	2562
		วท.บ. (ดิจิทัลคอน เทนต์และสื่อ) หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	DIM62-221 Computer Programming	2563
		วท.บ. (เทคโนโลยี มัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม) หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	MAG62-115 Creative Thinking in Digital Era MAG62-211 Computer 2D Animation MAG62-212 3D Modeling	2563 - ปัจจุบัน

ชื่อสถาบันการศึกษา	คณะ/สำนักวิชา/ ภาควิชา	หลักสูตร/สาขาวิชา	ชื่อรายวิชา*	ปี พ.ศ.
			MAG62-216 Computer 3D Animation MAG62-428 Online Game Programming MAG62-217 Motion Capture Technology MAG62-315 Multimedia Technology, Animation and Game Senior Project I MAG62-411 Multimedia Technology, Animation and Game Senior Project II	

## 5. ผลงานที่ขอสำเร็จการศึกษา/ผลงานที่เกี่ยวข้องกับวิทยานิพนธ์

### 5.1 ชื่อวิทยานิพนธ์ ระดับปริญญาโท

กลไกการกำหนดตำแหน่งเวลาในการดึงข้อมูลที่เหมาะสมสำหรับเอกสาร RSS (Determining optimal retrieval points mechanism for RSS documents)

### 5.2 ผลงานที่เกี่ยวข้องกับวิทยานิพนธ์ ระดับปริญญาโท (ถ้ามี)

เขาวนนท์ ชุนดำ, และ ลัดดา ปรีชาวีรกุล. (2553). กลไกการหาตำแหน่งเวลาที่เหมาะสมในการดึงข้อมูล. การประชุมวิชาการวิทยาการคอมพิวเตอร์และวิศวกรรมคอมพิวเตอร์แห่งชาติ ครั้งที่ 14, เชียงใหม่, ประเทศไทย.

Khundam, C., & Preechaveerakul, L. (2011). Determining optimal retrieval points mechanism for RSS documents (pp. 644-649). The 3rd International Conference on Advanced Computer Control, Harbin, China.

### 5.3 ชื่อวิทยานิพนธ์ ระดับปริญญาเอก

Evaluation of the virtual reality usage for the promotion of historical heritage (Evaluation de l'usage de la réalité virtuelle pour la promotion de patrimoine historique)

#### 5.4 ผลงานที่เกี่ยวข้องกับวิทยานิพนธ์ ระดับปริญญาเอก (ถ้ามี)

Khundam, C. (2019). Evaluation of the virtual reality usage for the promotion of historical heritage [Doctoral dissertation, Université Grenoble Alpes].

Khundam, C., & Noel, F. (2017). Storytelling platform for virtual museum development: lifecycle management of an exhibition (pp. 416-426). IFIP International Conference on Product Lifecycle Management, Cham, Switzerland.

### 6. ผลงานทางวิชาการย้อนหลัง 5 ปี (ที่ไม่ใช่ส่วนหนึ่งของการศึกษาเพื่อรับปริญญา)

ลำดับ	บทความวิจัย/บทความวิชาการ ที่ตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสาร	เกณฑ์ มาตรฐาน* (ระบุข้อ)	การเผยแพร่ ผลงานทางวิชาการ	
			ปี	เดือน
1	Thamrongrat, P., Khundam, C., Pakdeebun, P., & Nizam, D. N. M. (2023). Desktop vs. headset: A comparative study of user experience and engagement for flexibility exercise in virtual reality. <i>Emerging Science Journal</i> , 7(4), 1063-1082. <a href="https://doi.org/10.28991/ESJ-2023-07-04-03">https://doi.org/10.28991/ESJ-2023-07-04-03</a>	12	2566	กรกฎาคม
2	Hosap, W., Khundam, C., Preeyawongsakul, P., Vorachart, V., & Noel, F. (2023). The influence of light and color in digital paintings of environmental issues on emotions and cognitions. <i>Informatics</i> , 10(1), 26. <a href="https://doi.org/10.3390/informatics10010026">https://doi.org/10.3390/informatics10010026</a>	12	2566	มีนาคม
3	Khundam, C., & Noel, F. (2021). Evaluation of adaptive interaction systems for virtual museum development. <i>Trends in Sciences</i> , 18(24), 1405. <a href="https://doi.org/10.48048/tis.2021.1405">https://doi.org/10.48048/tis.2021.1405</a>	12	2564	ธันวาคม
4	Khundam, C. (2021). A study on usability and motion sickness of locomotion techniques for	12	2564	พฤศจิกายน

ลำดับ	บทความวิจัย/บทความวิชาการ ที่ตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสาร	เกณฑ์ มาตรฐาน* (ระบุข้อ)	การเผยแพร่ ผลงานทางวิชาการ	
			ปี	เดือน
	virtual reality. <i>ECTI Transactions on Computer and Information Technology</i> , 15(3), 347-361. <a href="https://doi.org/10.37936/ecti-cit.2021153.240834">https://doi.org/10.37936/ecti-cit.2021153.240834</a>			
5	Khundam, C., Vorachart, V., Preeyawongsakul, P., Hosap, W., & Noel, F. (2021). A comparative study of interaction time and usability of using controllers and hand tracking in virtual reality training. <i>Informatics</i> , 8(3), 60. <a href="https://doi.org/10.3390/informatics8030060">https://doi.org/10.3390/informatics8030060</a>	12	2564	กันยายน
6	Khundam, C., Sukkriang, N., & Noel, F. (2021). No difference in learning outcomes and usability between using controllers and hand tracking during a virtual reality endotracheal intubation training for medical students in Thailand. <i>Journal of Educational Evaluation for Health Professions</i> , 18, 1-8. <a href="https://doi.org/10.3352/jeehp.2021.18.22">https://doi.org/10.3352/jeehp.2021.18.22</a>	12	2564	สิงหาคม
7	Khundam, C., & Noel, F. (2021). A study of physical fitness and enjoyment on virtual running for exergames. <i>International Journal of Computer Games Technology</i> , 2021, 1-16. <a href="https://doi.org/10.1155/2021/6668280">https://doi.org/10.1155/2021/6668280</a>	12	2564	เมษายน
8	Khundam, C., & Noel, F. (2021). Storytelling platform for interactive digital content in virtual museum. <i>ECTI Transactions on Computer and Information Technology</i> , 15(1), 34-49. <a href="https://doi.org/10.37936/ecti-cit.2021151.239948">https://doi.org/10.37936/ecti-cit.2021151.239948</a>	12	2563	ธันวาคม

หมายเหตุ : \*ระบุเลขข้อเกณฑ์มาตรฐาน เพื่อนำไปบันทึกในระบบ CHECO ตามที่ปรากฏในตารางที่ 1

## 7. เกียรติคุณและรางวัล

เกียรติคุณ/รางวัลที่ได้รับ	ปี พ.ศ.
Fellow, Advance Higher Education (AHE): PR200464	2563



## แบบฟอร์มประวัติและผลงานของอาจารย์ (Curriculum Vitae)

ชื่อ-สกุล ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรัญญู วรชาติ

มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	โทรศัพท์	086-563-1390
สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์	โทรสาร	075-676748
222 ต.ไทยบุรี อ.ท่าศาลา จ.นครศรีธรรมราช 80160	Email	varunyu.vo@wu.ac.th

### 1. การศึกษา (เรียงลำดับจากปีล่าสุด)

คุณวุฒิ	สาขาวิชา/สถาบันการศึกษา	ปี พ.ศ.
Ph.D.	Human Science / Kyushu University, Japan	2561
M.Sc.	Computer Science / University of Central Florida, USA	2546
วศ.บ.	วิศวกรรมไฟฟ้า / จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2539

### 2. ประสบการณ์การทำงาน (เรียงลำดับจากปีล่าสุด)

ตำแหน่งงาน - องค์กรหรือหน่วยงาน	ปี พ.ศ.
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	2565 - ปัจจุบัน
อาจารย์ สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	2561 - 2565
Software Developer / Massive Software	2551 - 2557
Computer Graphics Programmer / Imagimax Animation & Design Studio	2547 - 2551

### 3. ความเชี่ยวชาญ

- 1) Computer Graphics
- 2) Computational Intelligence

## 4. ประสบการณ์การสอน (โดยเรียงจากปีล่าสุด ระบุไม่เกิน 5 ปีย้อนหลัง)

 มี ไม่มี

ชื่อสถาบันการศึกษา	คณะ/สำนักวิชา /ภาควิชา	หลักสูตร/สาขา วิชา	ชื่อรายวิชา*	ปี พ.ศ.
มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	สำนักวิชา สารสนเทศ ศาสตร์	วท.บ. (เทคโนโลยี มัลติมีเดียและ แอนิเมชัน) หลักสูตร ปรับปรุง พ.ศ. 2560	MAG62-115 / MTA60-115 การคิดเชิงสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล MAG62-202 / MTA60-202 คณิตศาสตร์และฟิสิกส์สำหรับการ โปรแกรมเกมและแอนิเมชัน MAG62-225 / MTA60-225 สเปเชียลเอฟเฟกต์และวิชวล-เอฟ เฟกต์ MAG62-421 / MTA60-423 พื้นผิว การจัดแสงและเรนเดอร์ สำหรับแอนิเมชัน 3 มิติ	2561 – ปัจจุ บัน
มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	สำนักวิชา สารสนเทศ ศาสตร์	วท.บ. (เทคโนโลยี มัลติมีเดีย แอนิเมชัน และ เกม) หลักสูตร ปรับปรุง พ.ศ. 2562	MAG62-112 เทคโนโลยีมัลติมีเดีย MTA60-435 หัวข้อพิเศษด้านเทคโนโลยี มัลติมีเดีย 3 (Procedural Techniques with Houdini) MMA-487 หัวข้อพิเศษด้านแอนิเมชัน 1 (เทคนิคการช้อนภาพสำหรับ กระบวนการหลังการผลิต)	2562

## 5. ผลงานที่ขอสำเร็จการศึกษา/ผลงานที่เกี่ยวข้องกับวิทยานิพนธ์

## ชื่อวิทยานิพนธ์ ระดับปริญญาโท

1) Biological pattern simulation using transmission line modeling.

5.2 ชื่อวิทยานิพนธ์ ระดับปริญญาเอก

Evolving fuzzy logic rule-based game player model for game development

5.3 ผลงานที่เกี่ยวข้องกับวิทยานิพนธ์ ระดับปริญญาเอก (ถ้ามี)

Vorachart, V., & Takagi, H. (2017). Evolving fuzzy logic rule-based game player model for game development. *International Journal of Innovative Computing, Information and Control*, 13(6), 1941-1951./

6. ผลงานทางวิชาการย้อนหลัง 5 ปี (ที่ไม่ใช่ส่วนหนึ่งของการศึกษาเพื่อรับปริญญา)

ลำดับ	บทความวิจัย/บทความวิชาการ ที่ตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสาร	เกณฑ์ มาตรฐาน* (ระบุข้อ)	การเผยแพร่	
			ผลงานทางวิชาการ ปี	เดือน
1	Hosap, W., Khundam, C., Preeyawongsakul, P., Vorachart, V., & Noel, F. (2023). The influence of light and color in digital paintings of environmental issues on emotions and cognitions. <i>Informatics</i> , 10(1), 26. <a href="https://doi.org/10.3390/informatics10010026">https://doi.org/10.3390/informatics10010026</a>	12	2566	มีนาคม
2	Hosap, W., Preeyawongsakul, P., & Vorachart, V. (2021). ThaSala street art: Restoring the colors to the city in the time of pandemic. <i>Street Art and Urban Creativity</i> , 7(1), 8-27. <a href="https://doi.org/10.25765/sauc.v7i1.479">https://doi.org/10.25765/sauc.v7i1.479</a>	12	2564	ธันวาคม
3	Khundam, C., Vorachart, V., Preeyawongsakul, P., Hosap, W., & Noel, F. (2021). A comparative study of interaction time and usability of using controllers and hand tracking in virtual reality training. <i>Informatics</i> , 8(3), 60. <a href="https://doi.org/10.3390/informatics8030060">https://doi.org/10.3390/informatics8030060</a>	12	2564	กันยายน
4	Nantakat, B., & Vorachart, V. (2021). Designing tourism identity communication in Satun UNESCO Global Geopark. <i>GeoJournal of Tourism and Geosites</i> , 35(2), 275-281. <a href="https://doi.org/10.30892/gtg.35202-648">https://doi.org/10.30892/gtg.35202-648</a>	12	2564	เมษายน

หมายเหตุ : \* ระบุเลขข้อเกณฑ์มาตรฐาน เพื่อนำไปบันทึกในระบบ CHECO ตามที่ปรากฏในตารางที่ 1

## 7. เกียรติคุณและรางวัล

เกียรติคุณ/รางวัลที่ได้รับ	ปี พ.ศ.
Fellow, UK Professional Standards Framework (UKPSF): PR179843	2563



## แบบฟอร์มประวัติและผลงานของอาจารย์ (Curriculum Vitae)

ชื่อ-สกุล ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กาญจน์รัฐรา ไชยศรียา

มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	โทรศัพท์	062-9424-142
สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์	โทรสาร	075672292
222 ต.ไทยบุรี อ.ท่าศาลา จ.นครศรีธรรมราช 80160	Email	csomjit@wu.ac.th

### 1. การศึกษา (เรียงลำดับจากปีล่าสุด)

คุณวุฒิ	สาขาวิชา/สถาบันการศึกษา	ปี พ.ศ.
Ph.D.	Computer Science / University of Southampton, UK	2559
วท.ม.	เทคโนโลยีการจัดการระบบสารสนเทศ / มหาวิทยาลัยมหิดล	2548
สท.บ.	สารสนเทศศึกษา / มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	2545

### 2. ประสบการณ์การทำงาน (เรียงลำดับจากปีล่าสุด)

ตำแหน่งงาน - องค์กรหรือหน่วยงาน	ปี พ.ศ.
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	2566 - ปัจจุบัน
รองผู้อำนวยการ การศูนย์บริการการศึกษา มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	2561 - ปัจจุบัน
อาจารย์ สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	2548 - ปัจจุบัน

### 3. ความเชี่ยวชาญ

- 1) การออกแบบและพัฒนาระบบเกม (Game design and development)
- 2) การออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศ (System design and development)

## 4. ประสบการณ์การสอน (โดยเรียงจากปีล่าสุด ระบุไม่เกิน 5 ปีย้อนหลัง)

 มี ไม่มี

ชื่อสถาบันการศึกษา	คณะ/สำนักวิชา /ภาควิชา	หลักสูตร/สาขาวิชา	ชื่อรายวิชา*	ปี พ.ศ.
มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	สำนักวิชา สารสนเทศ ศาสตร์	วท.บ. (เทคโนโลยี มัลติมีเดียและ แอนิเมชัน) หลักสูตร ปรับปรุง พ.ศ. 2560	MTA60-227 Game Designing MTA60-313 Seminar in Multimedia Technology and Animation MTA60-315 Multimedia Technology and Animation Senior Project I MTA60-326 Computer Game Programming	2562 - 2563
		วท.บ. (เทคโนโลยี มัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม) หลักสูตร ปรับปรุง พ.ศ. 2562	MAG62-213 Acting for Animation MAG62-215 Game Introduction MAG62-227 Game Designing MAG62-327 Computer Game Programming	2563 - ปัจจุบัน

## 5. ผลงานที่ขอสำเร็จการศึกษา/ผลงานที่เกี่ยวข้องกับวิทยานิพนธ์

## 5.1 ชื่อวิทยานิพนธ์ ระดับปริญญาโท

1) Color-based image retrieval

## 5.2 ผลงานที่เกี่ยวข้องกับวิทยานิพนธ์ ระดับปริญญาโท (ถ้ามี)

Phokharatkul, P., Chaisriya, S., Somkuarnpanit, S., Phaiboon, S., &amp; Kimpan, C. (2007).

Developing the color temperature histogram method for improving the content-based image

retrieval. *International Journal of Computer, Control, Quantum and Information Engineering*, 1(8), 2539-2544.

### 5.3 ชื่อวิทยานิพนธ์ ระดับปริญญาเอก

1) Game balancing in computer educational games

### 5.4 ผลงานที่เกี่ยวข้องกับวิทยานิพนธ์ ระดับปริญญาเอก (ถ้ามี)

Chaisriya, S., Gilbert, L., & Wills, G. B. (2013). The game challenge model. *IADIS International Conferences Interfaces and Human Computer Interaction 2013*, Prague, Czech Republic.

## 6. ผลงานทางวิชาการย้อนหลัง 5 ปี (ที่ไม่ใช่ส่วนหนึ่งของการศึกษาเพื่อรับปริญญา)

ลำดับ	บทความวิจัย/บทความวิชาการ ที่ตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสาร	เกณฑ์ มาตรฐาน* (ระบุข้อ)	การเผยแพร่ ผลงานทางวิชาการ	
			ปี	เดือน
1	Chaisriya, K., Gilbert, L., Suwangerd, R., & Rattanaungrot, S. (2022). A digital game for preserving food cultural heritage: design and evaluation of ThaiFoodAdventure game. <i>International Journal of Electrical and Computer Engineering</i> , 12(5), 5272–5278. <a href="https://doi.org/10.11591/ijece.v12i5.pp5272-5278">https://doi.org/10.11591/ijece.v12i5.pp5272-5278</a>	12	2565	ตุลาคม
2	Kaeophanuek, S., & Chaisriya, K. (2022). A conceptual framework for an adaptive tutorial system with gamification to enhance digital literacy. <i>International Journal of Interactive Mobile Technologies</i> , 16(19), 44–60. <a href="https://doi.org/10.3991/ijim.v16i19.32997">https://doi.org/10.3991/ijim.v16i19.32997</a>	12	2565	ตุลาคม

หมายเหตุ : \* ระบุเลขข้อเกณฑ์มาตรฐาน เพื่อนำไปบันทึกในระบบ CHECO ตามที่ปรากฏในตารางที่ 1

## 7. เกียรติคุณและรางวัล

เกียรติคุณ/รางวัลที่ได้รับ	ปี พ.ศ.
Fellow, Advance Higher Education (AHE): PR200464	2563
รางวัลบริการวิชาการดีเด่นตามภารกิจหลักของมหาวิทยาลัย	2563



## แบบฟอร์มประวัติและผลงานของอาจารย์ (Curriculum Vitae)

### ชื่อ-สกุล อาจารย์ปฏิบัติ ปรียาวงศากุล

มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	โทรศัพท์ 0944859179
สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์	โทรสาร -
222 ต.ไทยบุรี อ.ท่าศาลา จ.นครศรีธรรมราช 80160	Email patibut.pr@wu.ac.th

### 1. การศึกษา (เรียงลำดับจากปีล่าสุด)

คุณวุฒิ	สาขาวิชา/สถาบันการศึกษา	ปี พ.ศ.
ศป.ม.	การออกแบบนิเทศศิลป์ / มหาวิทยาลัยศิลปากร	2555
ศป.บ.	นิเทศศิลป์ / สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	2550

### 2. ประสบการณ์การทำงาน (เรียงลำดับจากปีล่าสุด)

ตำแหน่งงาน - องค์กรหรือหน่วยงาน	ปี พ.ศ.
อาจารย์ สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	2559 - ปัจจุบัน

### 3. ความเชี่ยวชาญ

- 1) การออกแบบตัวละคร (Character Designing)
- 2) การออกแบบภาพประกอบ (Illustration Design)
- 3) การพัฒนาทัศนศิลป์สำหรับงานมัลติมีเดีย (Visual Development)
- 4) การพัฒนาอัตลักษณ์องค์กร (Graphic and Corporate identity Development)

## 4. ประสบการณ์การสอน (โดยเรียงจากปีล่าสุด ระบุไม่เกิน 5 ปีย้อนหลัง)

 มี ไม่มี

ชื่อสถาบันการศึกษา	คณะ/สำนักวิชา /ภาควิชา	หลักสูตร/สาขาวิชา	ชื่อรายวิชา*	ปี พ.ศ.
มหาวิทยาลัย วลัยลักษณ์	สำนักวิชา สารสนเทศ ศาสตร์	วท.บ. (เทคโนโลยีมีเดีย และแอนิเมชัน) หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560	MTA60-118 Computer 2D Animation MTA60-427 Advanced digital painting Programming MMA-241 Computer 2D Animation MTA60-201 Digital Arts MTA60-111 Art Appreciation	2562
		วท.บ. (เทคโนโลยีมีเดีย แอนิเมชัน และเกม) หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	MAG62-103 Art Composition MAG62-111 Art Appreciation MTA60-322 Animation Designing MAG62-201 Digital Arts MAG62-116 Character Designing MAG62-117 Storyboarding	2563 - ปัจจุบัน

## 5. ผลงานที่ขอสำเร็จการศึกษา/ผลงานที่เกี่ยวข้องกับวิทยานิพนธ์

## 5.1 ชื่อวิทยานิพนธ์ ระดับปริญญาโท

1) การออกแบบเกมดิจิทัลสำหรับผู้สูงอายุ, มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผลงานที่เกี่ยวข้องกับวิทยานิพนธ์ ระดับปริญญาโท (ถ้ามี)

ปฏิบัติ ปรียาวงศากุล. (2553). การออกแบบเกมดิจิทัลเพื่อผู้สูงอายุ. วารสารศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยรังสิต, 1(1), 11-18.

#### 6. ผลงานทางวิชาการย้อนหลัง 5 ปี (ที่ไม่ใช่ส่วนหนึ่งของการศึกษาเพื่อรับปริญญา)

ลำดับ	บทความวิจัย/บทความวิชาการ ที่ตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสาร	เกณฑ์ มาตรฐาน* (ระบุข้อ)	การเผยแพร่ ผลงานทางวิชาการ	
			ปี	เดือน
1	Hosap, W., Khundam, C., Preeyawongsakul, P., Vorachart, V., & Noel, F. (2023). The influence of light and color in digital paintings of environmental issues on emotions and cognitions. <i>Informatics</i> , 10(1), 26. <a href="https://doi.org/10.3390/informatics10010026">https://doi.org/10.3390/informatics10010026</a>	12	2566	มีนาคม
2	Hosap, W., Preeyawongsakul, P., & Vorachart, V. (2021). ThaSala street art: Restoring the colors to the city in the time of pandemic. <i>Street Art and Urban Creativity</i> , 7(1), 8-27. <a href="https://doi.org/10.25765/sauc.v7i1.479">https://doi.org/10.25765/sauc.v7i1.479</a>	12	2564	ธันวาคม
3	Khundam, C., Vorachart, V., Preeyawongsakul, P., Hosap, W., & Noel, F. (2021). A comparative study of interaction time and usability of using controllers and hand tracking in virtual reality training. <i>Informatics</i> , 8(3), 60. <a href="https://doi.org/10.3390/informatics8030060">https://doi.org/10.3390/informatics8030060</a>	12	2564	กันยายน

หมายเหตุ : \* ระบุเลขข้อเกณฑ์มาตรฐาน เพื่อนำไปบันทึกในระบบ CHECO ตามที่ปรากฏในตารางที่ 1

#### 7. เกียรติคุณและรางวัล

เกียรติคุณ/รางวัลที่ได้รับ	ปี พ.ศ.
Fellow, Advance Higher Education (AHE): PR213856	2564



## แบบฟอร์มประวัติและผลงานของอาจารย์ (Curriculum Vitae)

ชื่อ-สกุล ดร.พรพล ธรรมรงค์รัตน์

มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	โทรศัพท์	085-888-5715
สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์	โทรสาร	075672206
222 ต.ไทยบุรี อ.ท่าศาลา จ.นครศรีธรรมราช 80160	Email	Pornpon.th@wu.ac.th

คุณวุฒิ	สาขาวิชา/สถาบันการศึกษา	ปี พ.ศ.
Ph.D.	Computer Science / University of Leicester, UK	2564
วท.ม.	วิทยาการคอมพิวเตอร์ / มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์	2552
วท.บ.	วิทยาการคอมพิวเตอร์ / มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์	2548

### 2. ประสบการณ์การทำงาน (เรียงลำดับจากปีล่าสุด)

ตำแหน่งงาน - องค์กรหรือหน่วยงาน	ปี พ.ศ.
อาจารย์ สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	2553 - ปัจจุบัน

### 3. ความเชี่ยวชาญ

- 1) User Experience (UX) and User Interface (UI)
- 2) คอมพิวเตอร์ปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์ (Human Computer Interaction)
- 3) เทคโนโลยีโลกเสมือนผสมผสานโลกจริง (Augmented Reality)

## 4. ประสบการณ์การสอน (โดยเรียงจากปีล่าสุด ระบุไม่เกิน 5 ปีย้อนหลัง)

 มี ไม่มี

ชื่อสถาบันการศึกษา	คณะ/สำนักวิชา /ภาควิชา	หลักสูตร/สาขาวิชา	ชื่อรายวิชา*	ปี พ.ศ.
มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	สำนักวิชา สารสนเทศ ศาสตร์	วท.บ. (เทคโนโลยี มัลติมีเดีย แอนิเมชัน และ เกม) หลักสูตร ปรับปรุง พ.ศ. 2562	MAG62-111 Art Appreciation MAG62-211 Computer 2D Animation MAG62-112 Multimedia Technology MAG62-213 Acting for Animation MAG62-429 Special Topics in Game I MAG62-214 Human Computer Interaction MAG62-215 Game Introduction MAG62-315 Multimedia Technology, Animation and Game Senior Project I MAG62-411 Multimedia Technology, Animation and Game Senior Project II	2564 – ปัจจุบัน

## 5. ผลงานที่ขอสำเร็จการศึกษา/ผลงานที่เกี่ยวข้องกับวิทยานิพนธ์

## 5.1 ชื่อวิทยานิพนธ์ ระดับปริญญาโท

1) การจำแนกประเภทเว็บเพจโดยวิธีการลดขนาดลักษณะเฉพาะและซอฟต์แวร์เวกเตอร์แมชชีน

## 5.2 ผลงานที่เกี่ยวข้องกับวิทยานิพนธ์ ระดับปริญญาโท (ถ้ามี)

Thamrongrat, P., Preechaveerakul, L., & Wettayaprasit, W. (2009). A novel voting algorithm of multi-class svm for web page classification (pp. 327-331). The 2nd IEEE International Conference on Computer Science and Information Technology, Beijing, China.

### 5.3 ชื่อวิทยานิพนธ์ ระดับปริญญาเอก

1) The Effectiveness of Augmented Reality with Gamification in Learning 3D Geometry

### 5.4 ผลงานที่เกี่ยวข้องกับวิทยานิพนธ์ ระดับปริญญาเอก (ถ้ามี)

Thamrongrat, P., & Law, E. L. C. (2019). Design and evaluation of an augmented reality app for learning geometric shapes in 3D. In Lamas, D., Loizides, F., Nacke, L., Petrie, H., Winckler, M., & Zaphiris, P. (Eds.), Human-Computer Interaction - INTERACT 2019 (pp. 364-385). Springer, Cham.

Thamrongrat, P., & Lai-Chong Law, E. (2020). Analysis of the motivational effect of gamified augmented reality apps for learning geometry (pp. 65-77). The 32nd Australian Conference on Human-Computer Interaction, Sydney NSW, Australia.

## 6. ผลงานทางวิชาการย้อนหลัง 5 ปี (ที่ไม่ใช่ส่วนหนึ่งของการศึกษาเพื่อรับปริญญา)

ลำดับ	บทความวิจัย/บทความวิชาการ ที่ตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสาร	เกณฑ์ มาตรฐาน* (ระบุข้อ)	การเผยแพร่	
			ผลงานทางวิชาการ	
			ปี	เดือน
1	Thamrongrat, P., Khundam, C., Pakdeebun, P., & Nizam, D. N. M. (2023). Desktop vs. headset: A comparative study of user experience and engagement for flexibility exercise in virtual reality. <i>Emerging Science Journal</i> , 7(4), 1063-1082. <a href="https://doi.org/10.28991/ESJ-2023-07-04-03">https://doi.org/10.28991/ESJ-2023-07-04-03</a>	12	2566	กรกฎาคม
2	Nizam, D. N. M., Shin, L. W., Sani, Z. H. A., Thamrongrat, P., & Tuah, N. M. (2021). An indoor navigation support for the student halls of residence using augmented reality: A design perspective. <i>Pertanika Journal of Science &amp; Technology</i> , 29(4), 2659 - 2673. <a href="https://doi.org/10.47836/pjst.29.4.23">https://doi.org/10.47836/pjst.29.4.23</a>	12	2564	ตุลาคม

หมายเหตุ : \* ระบุเลขข้อเกณฑ์มาตรฐาน เพื่อนำไปบันทึกในระบบ CHECO ตามที่ปรากฏในตารางที่ 1

## 7. เกียรติคุณและรางวัล

เกียรติคุณ/รางวัลที่ได้รับ	ปี พ.ศ.
Fellow, Advance Higher Education (AHE): PR245506	2565



## แบบฟอร์มประวัติและผลงานของอาจารย์ (Curriculum Vitae)

ชื่อ-สกุล ดร.วิทยา หอทรัพย์

มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	โทรศัพท์ 081-770-1227
สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์	โทรสาร -
222 ต.ไทยบุรี อ.ท่าศาลา จ.นครศรีธรรมราช 80160	Email Witthaya.ho@wu.ac.th

### 1. การศึกษา (เรียงลำดับจากปีล่าสุด)

คุณวุฒิ	สาขาวิชา/สถาบันการศึกษา	ปี พ.ศ.
ปร.ด.	ทัศนศิลป์ / มหาวิทยาลัยศิลปากร	2563
ศ.ม.	ทัศนศิลป์ / มหาวิทยาลัยศิลปากร	2555
ศป.บ.	จิตรกรรม / สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	2548

### 2. ประสบการณ์การทำงาน (เรียงลำดับจากปีล่าสุด)

ตำแหน่งงาน - องค์กรหรือหน่วยงาน	ปี พ.ศ.
อาจารย์ สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	2556 - ปัจจุบัน

### 3. ความเชี่ยวชาญ

- 1) การวาดเส้น
- 2) จิตรกรรม
- 3) การออกแบบ
- 4) องค์กรประกอบศิลป์

## 4. ประสบการณ์การสอน (โดยเรียงจากปีล่าสุด ระบุไม่เกิน 5 ปีย้อนหลัง)

 มี ไม่มี

ชื่อสถาบันการศึกษา	คณะ/สำนักวิชา/ ภาควิชา	หลักสูตร/สาขาวิชา	ชื่อรายวิชา*	ปี พ.ศ.
มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	สำนักวิชา สารสนเทศ ศาสตร์	วท.บ. (เทคโนโลยี มัลติมีเดีย และแอนิเมชัน) หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560	MAG62-101 Graphics design for Presentation MAG62-102 Drawing MAG62-101 Graphics design for Presentation MAG62-103 Art Composition MAG62-104 Principle of Color Usage MAG62-101 Graphics design for Presentation MAG62-113 Digital Drawing and Painting MAG62-315 Multimedia Technology, Animation and Game Senior Project I MAG62-411 Multimedia Technology, Animation and Game Senior Project II	2563 - ปัจจุบัน

## 5. ผลงานที่ขอสำเร็จการศึกษา/ผลงานที่เกี่ยวข้องกับวิทยานิพนธ์

## 5.1 ชื่อวิทยานิพนธ์ ระดับปริญญาโท

1) ภาพสะท้อนการเปลี่ยนแปลงของยุคโลกาภิวัตน์ (The reflection of the change in the globalization)

## 5.2 ชื่อวิทยานิพนธ์ ระดับปริญญาเอก

1) ภาพสะท้อนหายนะของเมือง (The Reflection of City Disaster)

## 5.3 ผลงานที่เกี่ยวข้องกับวิทยานิพนธ์ ระดับปริญญาเอก (ถ้ามี)

วิทยา หอทรัพย์. (2562) ความหวังจากโลกหายนะในผลงานจิตรกรรม. Veridian E-Journal, Silpakorn University (Humanities, Social Sciences, and Arts), 2019 (Vol. 12 No. 6), 2160-2178

## 6. ผลงานทางวิชาการย้อนหลัง 5 ปี (ที่ไม่ใช่ส่วนหนึ่งของการศึกษาเพื่อรับปริญญา)

ลำดับ	บทความวิจัย/บทความวิชาการ ที่ตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสาร	เกณฑ์ มาตรฐาน* (ระบุข้อ)	การเผยแพร่ ผลงานทางวิชาการ	
			ปี	เดือน
1	Hosap, W., Khundam, C., Preeyawongsakul, P., Vorachart, V., & Noel, F. (2023). The influence of light and color in digital paintings of environmental issues on emotions and cognitions. <i>Informatics</i> , 10(1), 26. <a href="https://doi.org/10.3390/informatics10010026">https://doi.org/10.3390/informatics10010026</a>	12	2566	มีนาคม
2	Hosap, W., Preeyawongsakul, P., & Vorachart, V. (2021). ThaSala street art: Restoring the colors to the city in the time of pandemic. <i>Street Art and Urban Creativity</i> , 7(1), 8-27. <a href="https://doi.org/10.25765/sauc.v7i1.479">https://doi.org/10.25765/sauc.v7i1.479</a>	12	2564	ธันวาคม
3	Khundam, C., Vorachart, V., Preeyawongsakul, P., Hosap, W., & Noel, F. (2021). A comparative study of interaction time and usability of using controllers and hand tracking in virtual reality training. <i>Informatics</i> , 8(3), 60. <a href="https://doi.org/10.3390/informatics8030060">https://doi.org/10.3390/informatics8030060</a>	12	2564	กันยายน

หมายเหตุ : \* ระบุเลขข้อเกณฑ์มาตรฐาน เพื่อนำไปบันทึกในระบบ CHECO ตามที่ปรากฏในตารางที่ 1

## 7. เกียรติคุณและรางวัล

เกียรติคุณ/รางวัลที่ได้รับ	ปี พ.ศ.
Fellow, Advance Higher Education (AHE): PR200464	2565



## แบบฟอร์มประวัติและผลงานของอาจารย์ (Curriculum Vitae)

ชื่อ-สกุล ดร.ศศิธร รัตนรุ่งโรจน์

มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	โทรศัพท์	0818942418
สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์	โทรสาร	075672205
222 ต.ไทยบุรี อ.ท่าศาลา จ.นครศรีธรรมราช 80160	Email	rsasithorn@gmail.com

### 1. การศึกษา (เรียงลำดับจากปีล่าสุด)

คุณวุฒิ	สาขาวิชา/สถาบันการศึกษา	ปี พ.ศ.
Ph.D.	Informatics / University of Sussex, UK	2559
วท.ม.	การจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ / มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	2549
วท.บ.	วิทยาการคอมพิวเตอร์ / มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์	2542

### 2. ประสบการณ์การทำงาน (เรียงลำดับจากปีล่าสุด)

ตำแหน่งงาน - องค์กรหรือหน่วยงาน	ปี พ.ศ.
อาจารย์ สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	2549 - ปัจจุบัน

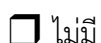
### 3. ความเชี่ยวชาญ

- 1) เทคโนโลยีโลกเสมือนผสมผสานโลกจริง
- 2) เทคโนโลยีเว็บเซอร์วิส
- 3) การประยุกต์เทคโนโลยีโลกเสมือนผสมผสานโลกจริงบนสถาปัตยกรรมแบบไร้สาย

## 4. ประสพการณ์การสอน



มี



ไม่มี

ชื่อสถาบันการศึกษา	คณะ/สำนักวิชา/ ภาควิชา	หลักสูตร/สาขาวิชา	ชื่อรายวิชา*	ปี พ.ศ.
มหาวิทยาลัย วลัยลักษณ์	สำนักวิชา สารสนเทศ ศาสตร์	วท.บ. (เทคโนโลยีมีัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม) หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560	MTA60-314 Entrepreneurship in Digital Business MTA60-115 Creative Thinking in Digital Era MTA60-112 Multimedia Technology	2562
มหาวิทยาลัย วลัยลักษณ์	สำนักวิชา สารสนเทศ ศาสตร์	วท.บ. (เทคโนโลยีมีัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม) หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	MAG62-118 Problem Solving and Algorithm MAG62-228 Data Structure for Game and Animation MAG62-314 Digital Entrepreneurship and Asset Management MAG62-313 Seminar in Multimedia Technology, Animation and Game MAG62-315 Multimedia Technology, Animation and Game Senior Project I MAG62-411 Multimedia Technology,	2563 – ปัจจุบัน

ชื่อสถาบันการศึกษา	คณะ/สำนักวิชา/ ภาควิชา	หลักสูตร/สาขาวิชา	ชื่อรายวิชา*	ปี พ.ศ.
			Animation and Game Senior Project II MAG62-214 Human Computer Interaction	

## 5. ผลงานที่ขอสำเร็จการศึกษา/ผลงานที่เกี่ยวข้องกับวิทยานิพนธ์

### 5.1 ชื่อวิทยานิพนธ์ ระดับปริญญาโท

1) การออกแบบระบบเครือข่ายไร้สายสำหรับงานโลเคชันเบสเซอร์วิส

### 5.2 ชื่อวิทยานิพนธ์ ระดับปริญญาเอก

1) A service-oriented mobile augmented reality architecture for media content visualization in digital heritage experiences

5.3 ผลงานที่เกี่ยวข้องกับวิทยานิพนธ์ ระดับปริญญาเอก (ถ้ามี)<sup>1)</sup> Rattunarungrot, S., White, M., & Jackson, B. (2015). The application of service orientation on a mobile AR platform - a museum scenario. *Digital Heritage*, 1, 329-332.

2) Rattunarungrot, S., & White, M. (2014). A service-oriented mobile augmented reality architecture for personalized museum environments (pp. 277-284). 2014 International Conference on Virtual Systems & Multimedia. Hong Kong, China. 277-284.

3) Rattunarungrot, S., & White, M. (2016). Development of service-oriented mobile AR applications for museum learning activities (pp. 1-8). The 22nd International Conference on Virtual System & Multimedia. Kuala Lumpur, Malaysia

## 6. ผลงานทางวิชาการย้อนหลัง 5 ปี (ที่ไม่ใช่ส่วนหนึ่งของการศึกษาเพื่อรับปริญญา)

ลำดับ	บทความวิจัย/บทความวิชาการ ที่ตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสาร	เกณฑ์ มาตรฐาน* (ระบุชื่อ)	การเผยแพร่	
			ปี	เดือน
1	Chaisriya, K., Gilbert, L., Suwangerd, R., & Rattunarungrot, S. (2022). A digital game for preserving food cultural heritage: Design and evaluation of ThaiFoodAdventure game.	12	2565	ตุลาคม

ลำดับ	บทความวิจัย/บทความวิชาการ ที่ตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสาร	เกณฑ์ มาตรฐาน* (ระบุชื่อ)	การเผยแพร่ ผลงานทางวิชาการ	
			ปี	เดือน
	<i>International Journal of Power Electronics and Drive Systems</i> , 12(5), 5272. <a href="http://doi.org/10.11591/ijece.v12i5.pp5272-5278">http://doi.org/10.11591/ijece.v12i5.pp5272-5278</a>			
2	Kalarat, K., & Rattanaungrot, S. (2020). Natural interaction design for navigation in virtual environment of Sino-Portuguese architecture in museum. <i>Walailak Journal of Science and Technology</i> , 17(11), 1266-1276. <a href="https://doi.org/10.48048/wjst.2021.6493">https://doi.org/10.48048/wjst.2021.6493</a>	12	2563	พฤศจิกายน

หมายเหตุ : \* ระบุเลขชื่อเกณฑ์มาตรฐาน เพื่อนำไปบันทึกในระบบ CHECO ตามที่ปรากฏในตารางที่ 1

#### 7. เกียรติคุณและรางวัล

เกียรติคุณ/รางวัลที่ได้รับ	ปี พ.ศ.
Fellow, The Higher Education Academy (HEA): PR157769	2562



## แบบฟอร์มประวัติและผลงานของอาจารย์ (Curriculum Vitae)

ชื่อ-สกุล ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วาลูกา เอ็มเอก

มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	โทรศัพท์	099-461-9171
สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์	โทรสาร	075678424
222 ต.ไทยบุรี อ.ท่าศาลา จ.นครศรีธรรมราช 80160	Email	waluka.am@wu.ac.th

### 1. การศึกษา (เรียงลำดับจากปีล่าสุด)

คุณวุฒิ	สาขาวิชา/สถาบันการศึกษา	ปี พ.ศ.
สธ.ม.	การออกแบบอุตสาหกรรม / สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	2559
ศ.บ.	การออกแบบทัศนศิลป์-การออกแบบผลิตภัณฑ์ / มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	2552

### 2. ประสบการณ์การทำงาน (เรียงลำดับจากปีล่าสุด)

ตำแหน่งงาน - องค์กรหรือหน่วยงาน	ปี พ.ศ.
อาจารย์ สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	2566 - ปัจจุบัน
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	2563 - 2566
อาจารย์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	2663 - 2563
อาจารย์ สำนักวิชาสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	2559 - 2563

### 3. ความเชี่ยวชาญ

- 1) ออกแบบอุตสาหกรรมศิลป์
- 2) ออกแบบเพื่อการสื่อสาร ภาพประกอบ เลขศิลป์ ออกแบบสื่อ และสิ่งพิมพ์
- 3) ประยุกต์ใช้งานออกแบบในงานแขนงต่างๆ

## 4. ประสบการณ์การสอน (โดยเรียงจากปีล่าสุด ระบุไม่เกิน 5 ปีย้อนหลัง)

 มี ไม่มี

ชื่อสถาบันการศึกษา	คณะ/สำนักวิชา/ภาควิชา	หลักสูตร/สาขาวิชา	ชื่อรายวิชา*	ปี พ.ศ.
มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	สำนักวิชาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ	สถ.บ. ออกแบบ (สถาปัตยกรรม) หลักสูตรออกแบบอุตสาหกรรม ปรับปรุง พ.ศ. 2559	Project in Industrial Design IND 60-151 Industrial Design IND 60-121 Industrial Design IND60-452/466/465	2559 - 2564
มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	สำนักวิชาการจัดการ	บร.บ บริหารธุรกิจ (การตลาดดิจิทัลและการสร้างแบรนด์)	MKT62-312 Innovation and Creative Marketing MKT62-121 Professional Communication for Marketer	2563 - ปัจจุบัน
มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์	วท.บ. (เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน) หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560	MAG62-201 Digital Arts MAG62-111 Art Appreciation	2563 - ปัจจุบัน

## 5. ผลงานที่ขอสำเร็จการศึกษา/ผลงานที่เกี่ยวข้องกับวิทยานิพนธ์

5.1 ชื่อวิทยานิพนธ์ ระดับปริญญาโท

1) Color-based image retrieval

5.2 ผลงานที่เกี่ยวข้องกับวิทยานิพนธ์ ระดับปริญญาโท (ถ้ามี)

1) การออกแบบอุปกรณ์ดำรงชีพสำหรับน้ำท่วมขัง กรณีศึกษาน้ำท่วมปี 2554 ในพื้นที่กรุงเทพมหานครและปริมณฑล

- 2) วาลูกา เอมเอก, และ บุญสนอง รัตนสุนทรากุล. (2016). ผู้ไม่อพยพกับการปรับตัวให้อยู่กับน้ำท่วมอย่างปลอดภัยในยุคปัจจุบัน. การประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต ครั้งที่ 3. ภูเก็ต, ประเทศไทย
- 3) Amaek, W. (2015). Study of factor the evacuation and original product that the formulation of new product design 's emergency survival kit for involuntary evacuees in Bangkok Region floods. The 6th Graduate Integrity Conference. Bangkok, Thailand.

6. ผลงานทางวิชาการย้อนหลัง 5 ปี (ที่ไม่ใช่ส่วนหนึ่งของการศึกษาเพื่อรับปริญญา)

ลำดับ	บทความวิจัย/บทความวิชาการ ที่ตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสาร	เกณฑ์ มาตรฐาน* (ระบุข้อ)	การเผยแพร่ ผลงานทางวิชาการ	
			ปี	เดือน
1	Payaka, A., Amaek, W., & Channuie, P. (2023). Warm deformed R2 inflation. <i>Nuclear Physics B</i> , 986, 116052. <a href="https://doi.org/10.1016/j.nuclphysb.2022.116052">https://doi.org/10.1016/j.nuclphysb.2022.116052</a>	12	2565	ธันวาคม
2	Amaek, W., Payaka, A., & Channuie, P. (2022). Warm inflation in general scalar-tensor theory of gravity. <i>Physical review D: Particles and fields</i> , 105. 083501. <a href="https://doi.org/10.1103/PhysRevD.105.083501">https://doi.org/10.1103/PhysRevD.105.083501</a>	12	2565	เมษายน
3	Wattanapisit, A., Wattanapisit, S., Amaek, W., Wongsiri, S., & Petchuay, P. (2021). Primary health care providers' perspectives on developing an eHealth tool for physical activity counselling: A qualitative study. <i>Journal of Multidisciplinary Healthcare</i> , 14, 321-333. <a href="https://doi.org/10.2147/JMDH.S298390">https://doi.org/10.2147/JMDH.S298390</a>	12	2564	ตุลาคม
4	Wattanapisit, A., Amaek, W., Promma, W., Srirug, P., Cheangsan, U., Khwanchum, S., Chadakorn, W., Eardmak, K., & Chadakorn, N. (2020). Effects of a workplace-based virtual-run intervention among university employees. <i>International Journal of Environmental Research and Public Health</i> , 17(8),	12	2563	พฤศจิกายน

ลำดับ	บทความวิจัย/บทความวิชาการ ที่ตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสาร	เกณฑ์ มาตรฐาน* (ระบุข้อ)	การเผยแพร่ ผลงานทางวิชาการ	
			ปี	เดือน
	2745. <a href="https://doi.org/10.3390/ijerph17082745">https://doi.org/10.3390/ijerph17082745</a>			
5	Wattanapisit, A., Amaek, W., Sukkriang, N., Wattamapisit, S., & Wongsiri, S. (2020). Perspectives on using online platforms for promoting running and walking activities. <i>Frontiers in Public Health</i> , 8, 150. <a href="https://doi.org/10.3389/fpubh.2020.00150">https://doi.org/10.3389/fpubh.2020.00150</a>	12	2563	เมษายน

หมายเหตุ : \* ระบุเลขข้อเกณฑ์มาตรฐาน เพื่อนำไปบันทึกในระบบ CHECO ตามที่ปรากฏในตารางที่ 1

#### 7. เกียรติคุณและรางวัล

เกียรติคุณ/รางวัลที่ได้รับ	ปี พ.ศ.
Fellow, Advance Higher Education (AHE): PR157792	2562
รางวัลบริการวิชาการดีเด่นตามภารกิจหลักของมหาวิทยาลัยด้านการ ทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม (สายวิชาการ)	2563

ภาคผนวก 7

ตารางเปรียบเทียบหลักสูตรเดิมกับหลักสูตรปรับปรุง

ตารางเปรียบเทียบชื่อหลักสูตร ชื่อปริญญา และโครงสร้างหลักสูตร

ระหว่างหลักสูตรเดิม พ.ศ. 2562 กับหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567 หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาอินเทอร์แอกทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม

1. ตารางเปรียบเทียบชื่อหลักสูตรและปริญญา

หลักสูตรเดิม พ.ศ. “2562”	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. “2567”	หมายเหตุ
<p><b>ชื่อหลักสูตร</b></p> <p>ภาษาไทย : หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม</p> <p>ภาษาอังกฤษ : Bachelor of Science Program in Multimedia Technology, Animation and Game</p>	<p><b>ชื่อหลักสูตร</b></p> <p>ภาษาไทย : หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาอินเทอร์แอกทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม</p> <p>ภาษาอังกฤษ : Bachelor of Science Program in Interactive Multimedia, Animation and Game</p>	ปรับเปลี่ยน
<p><b>ชื่อปริญญา</b></p> <p>ชื่อเต็ม (ไทย) : วิทยาศาสตรบัณฑิต (เทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม)</p> <p>ชื่อย่อ (ไทย) : วท.บ. (เทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม)</p> <p>ชื่อเต็ม (อังกฤษ) : Bachelor of Science (Multimedia Technology, Animation and Game)</p> <p>ชื่อย่อ (อังกฤษ) : B.Sc. (Multimedia Technology, Animation and Game)</p>	<p><b>ชื่อปริญญา</b></p> <p>ชื่อเต็ม (ไทย) : วิทยาศาสตรบัณฑิต (อินเทอร์แอกทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม)</p> <p>ชื่อย่อ (ไทย) : วท.บ. (อินเทอร์แอกทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม)</p> <p>ชื่อเต็ม (อังกฤษ) : Bachelor of Science (Interactive Multimedia, Animation and Game)</p> <p>ชื่อย่อ (อังกฤษ) : B.Sc. (Interactive Multimedia, Animation and Game)</p>	ปรับเปลี่ยน

## 2. ตารางเปรียบเทียบปรัชญาหลักสูตร ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

หลักสูตรเดิม พ.ศ. “2562”	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. “2567”
<p>1. ปรัชญาหลักสูตร</p> <p>หลักสูตรเทคโนโลยีมีเดีย แอนิเมชัน และเกม มุ่งให้บัณฑิตมีความรู้ความสามารถในการนำเทคโนโลยีสารสนเทศด้านเทคโนโลยีมีเดีย แอนิเมชัน และเกม ไปประยุกต์ใช้ในงานต่างๆอย่างมีประสิทธิภาพ และให้บัณฑิตเป็นผู้ที่รู้จักคิดเป็น ทำเป็น สามารถสร้างสรรค์ผลงานใหม่ ๆ ได้ด้วยตนเอง อีกทั้งยังมุ่งให้บัณฑิตมีจิตสำนึกสาธารณะ มีความรับผิดชอบต่อสังคม มีจริยธรรมในงานวิชาชีพ</p>	<p>1. ปรัชญาหลักสูตร</p> <p>หลักสูตรอินเทอร์แอกทีฟมีเดีย แอนิเมชัน และเกม มุ่งให้บัณฑิตมีความรู้ความสามารถรองรับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีในอนาคต เน้นฝึกทักษะจากการปฏิบัติจริง สามารถประยุกต์ใช้ความรู้อย่างสร้างสรรค์และมีจริยธรรมในวิชาชีพ</p>
<p>2. ความสำคัญ</p> <p>เทคโนโลยีมีเดีย แอนิเมชัน และเกม ในปัจจุบันเข้าไปมีบทบาทอยู่ในอุตสาหกรรมแทบทุกแขนง ไม่ว่าจะเป็นอุตสาหกรรมบันเทิงต่างๆ อุตสาหกรรมสื่อสิ่งพิมพ์ อุตสาหกรรมด้านการสื่อสาร อุตสาหกรรมด้านการออกแบบ อุตสาหกรรมที่เกี่ยวกับการศึกษา และอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว เป็นต้น ดังจะเห็นได้จากนโยบาย Thailand 4.0 ซึ่งเป็นโมเดลพัฒนาเศรษฐกิจของรัฐบาลที่กำหนดกลยุทธ์ในการนำโครงสร้างเศรษฐกิจไปสู่ “Value-Based Economy” หรือ “เศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม” โดยมุ่งเน้นการเปลี่ยนจากการผลิตสินค้า “โภคภัณฑ์” ไปสู่สินค้าเชิง “นวัตกรรม” และเปลี่ยนจากการขับเคลื่อนประเทศด้วยภาคอุตสาหกรรม ไปสู่การขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยี</p>	<p>2. จุดเด่นหรือจุดเน้นของหลักสูตรที่สร้างความสามารถในการแข่งขัน</p> <p>1. หลักสูตรมีความโดดเด่น ด้านการบูรณาการความรู้ที่หลากหลาย ทั้งศิลปะและเทคโนโลยีสมัยใหม่ โดยให้เลือกเรียนวิชาเอกทางด้านแอนิเมชันหรือด้านดิจิทัลเกม และวิชาโทด้านแอนิเมชันสองมิติ แอนิเมชันสามมิติ วิชาพลเอกเพกต์ หรือการออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ เพื่อให้ นักศึกษามีความเชี่ยวชาญเฉพาะทางในด้านอินเทอร์แอกทีฟมีเดีย แอนิเมชัน หรือเกม ตามความสนใจของผู้เรียนและสามารถนำไปประกอบอาชีพได้</p> <p>2. หลักสูตรฯ มีความพร้อมทั้งด้านอุปกรณ์ ซอฟต์แวร์ และห้องปฏิบัติการที่ทันสมัยและมีมาตรฐานสูง ทำให้นักศึกษาได้ฝึกทักษะที่เป็นที่</p>

หลักสูตรเดิม พ.ศ. “2562”	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. “2567”
<p>ความคิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรม ซึ่งหนึ่งในกลุ่มอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องคือ กลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ นอกจากนี้การบรรยายเรื่องทิศทางอนาคตของแอนิเมชันไทย โดยนายกสมาคมผู้ประกอบการแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิกไทยได้กล่าวถึงอุตสาหกรรมแอนิเมชันในประเทศไทยว่า ยังคงมีตลาดโลกที่เปิดกว้างและสามารถเข้าถึงได้หลายช่องทาง ในขณะที่ประเทศไทยก็มีโอกาสอย่างมากที่จะผลิตและนำเสนอคอนเทนต์ใหม่เข้าสู่ตลาดเหล่านี้และตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคที่มีมากขึ้นอย่างต่อเนื่องซึ่งเห็นได้จากภาพยนตร์แอนิเมชันหลายๆเรื่องและเกมที่ประสบความสำเร็จอย่างมาก จากการวิเคราะห์ข้อมูลของสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ และสถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย ในปี 2558 ชี้ให้เห็นว่ามูลค่าตลาดของอุตสาหกรรมแอนิเมชันและเกมของไทย ในปี 2557 อยู่ที่ 11,338 ล้านบาท ซึ่งมีอัตราเติบโต 6.5% จากปี 2556 โดยมีตัวขับเคลื่อนหลักคือสถานะเศรษฐกิจ ในประเทศ และนโยบายเศรษฐกิจดิจิทัล และมีการผลิตแอนิเมชันและเกมเพื่อการส่งออก ซึ่งมีมูลค่ารวม 1,687 ล้านบาท โดยมีอัตราเติบโตจากปี 2556 เท่ากับ 6.6% นอกเหนือจากนี้ แนวโน้มการเติบโตของสาขา แอนิเมชัน ในปี 2559 จะเท่ากับ 10.0% และสาขาเกมจะเท่ากับ 26.1% ดังนั้นการสร้างบุคลากรทางด้านเทคโนโลยีมีผลดีมีเดีย แอนิเมชัน และเกม จึงเป็นภารกิจที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง ต้องมีการพัฒนาบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถตรงตามความต้องการของ</p>	<p>ต้องการของตลาดแรงงานในปัจจุบัน พร้อมกับได้รับประสบการณ์ทางวิชาการและการปฏิบัติงานจริงในภาคอุตสาหกรรม</p> <p>3. หลักสูตรฯ มีการจัดการเรียนสอนตามกรอบมาตรฐานสากล UKPSF (The United Kingdom Professional Standards Framework) ที่เน้นการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และการดูแลผู้เรียนเป็นรายบุคคล โดยคณาจารย์ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนการสอน รวมถึงมีประสบการณ์การทำงานในภาคอุตสาหกรรมแอนิเมชันและดิจิทัลเกม</p> <p>4. หลักสูตรฯ มีการจัดการศึกษาเชิงบูรณาการการเรียนรู้กับการทำงาน โดยปฏิบัติงานจริงในรูปแบบสหกิจศึกษา 8 เดือน และมีบัณฑิตที่ข้อตกลงร่วมกับบริษัทชั้นนำในภาคอุตสาหกรรมแอนิเมชันและเกมของประเทศ ทำให้เพิ่มโอกาสในการได้งานทำของบัณฑิต</p>

หลักสูตรเดิม พ.ศ. “2562”	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. “2567”
<p>ตลาดแรงงานทั้งภาครัฐและเอกชน และมีความเชี่ยวชาญในเฉพาะด้าน ในส่วนของหลักสูตรเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์ได้เปิดการเรียนการสอนหลักสูตรนี้มาตั้งแต่ปีการศึกษา 2550 เพื่อตอบสนองความต้องการบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถ มีคุณสมบัติที่เหมาะสมสอดคล้องกับทิศทางในการพัฒนาประเทศ โดยในปี พ.ศ. 2562 นี้ ได้ทำการปรับปรุงหลักสูตรฯ ฉบับปี พ.ศ. 2560 เพื่อให้สามารถสร้างบุคลากรที่ตรงกับทิศทางการเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีมีเดีย แอนิเมชัน และเกมอื่นๆ ขึ้นไป</p>	
<p>3. วัตถุประสงค์ของหลักสูตร</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) เพื่อผลิตบัณฑิตสาขาเทคโนโลยีมีเดีย แอนิเมชัน และเกม ให้มีความรู้ความสามารถ ทั้งด้านทฤษฎีและปฏิบัติ สามารถใช้ความรู้ที่เรียนมาได้อย่างมีประสิทธิภาพ</li> <li>2) เพื่อผลิตบัณฑิตให้สามารถสร้างนวัตกรรมด้านเทคโนโลยีมีเดีย แอนิเมชัน และเกมในระดับประเทศได้</li> <li>3) เพื่อผลิตบัณฑิตให้เป็นผู้ที่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ สามารถประยุกต์แนวความคิดร่วมกับเทคโนโลยี เพื่อสร้างงานที่มีคุณภาพ</li> <li>4) เพื่อผลิตบัณฑิตให้เป็นผู้ที่มีคุณธรรม จริยธรรม มีความรับผิดชอบต่อสังคม โดยเฉพาะทางด้านที่เกี่ยวข้องการใช้งานด้านเทคโนโลยีมีเดีย แอนิเมชัน และเกม</li> </ol>	<p>3. วัตถุประสงค์ของหลักสูตร</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. เพื่อตอบสนองความต้องการของกำลังคนทางด้านดิจิทัลในการเรียนรู้ และประกอบอาชีพทางด้านอินเทอร์เน็ตที่พหุมีเดีย แอนิเมชัน หรือเกม</li> <li>2. เพื่อตอบสนองทิศทางการขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศที่ยั่งยืนโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ตามนโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (พ.ศ. 2561 – 2580)</li> <li>3. ผลิตบัณฑิตตามเกณฑ์ 4 ด้าน ใน ประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565</li> </ol>

หลักสูตรเดิม พ.ศ. “2562”	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. “2567”
5) เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีทักษะในการสื่อสารและการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล สามารถทำงานเป็นทีมและปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม	

### 3. ตารางเปรียบเทียบโครงสร้างหลักสูตร

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2562		หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567		หมายเหตุ
หน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า 172 หน่วยกิต		หน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า 120 หน่วยกิต		ปรับเป็นระบบทวิภาค
1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	40 หน่วยกิต	1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	26 หน่วยกิต	ปรับเป็นระบบทวิภาค
1.1 กลุ่มวิชาภาษาไทย	4 หน่วยกิต	1.1 กลุ่มวิชาภาษาไทย	4 หน่วยกิต	ปรับปรุงให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย อัตลักษณ์บัณฑิต ปรัชญาการศึกษาของมหาวิทยาลัย และเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565
1.2 กลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศ	16 หน่วยกิต	1.2 กลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศ	16 หน่วยกิต	
1.3 กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	4 หน่วยกิต	1.3 กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	4 หน่วยกิต	
1.4 กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	4 หน่วยกิต	1.4 กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	4 หน่วยกิต	
1.5 กลุ่มวิชากีฬาและสุขภาพ	2 หน่วยกิต	1.5 กลุ่มวิชากีฬาและสุขภาพ	2 หน่วยกิต	
1.6 กลุ่มวิชาธุรกิจและการประกอบการ	3 หน่วยกิต	1.6 กลุ่มวิชาธุรกิจและการประกอบการ	3 หน่วยกิต	
1.7 กลุ่มวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ	7 หน่วยกิต	1.7 กลุ่มวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ	7 หน่วยกิต	
2) หมวดวิชาเฉพาะ	124 หน่วยกิต	2) หมวดวิชาเฉพาะ	88 หน่วยกิต	ปรับจากระบบไตรภาคมาเป็นระบบทวิภาค
2.1 กลุ่มวิชาแกน	20 หน่วยกิต	2.1 กลุ่มวิชาแกน	30 หน่วยกิต	
2.2 กลุ่มวิชาเฉพาะ	87 หน่วยกิต	2.2 กลุ่มวิชาเฉพาะ	45 หน่วยกิต	
2.2.1) กลุ่มวิชาบังคับ	73 หน่วยกิต	2.2.1) กลุ่มวิชาเอก	30 หน่วยกิต	

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2562		หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567		หมายเหตุ
2.2.2) กลุ่มวิชาเลือก	14 หน่วยกิต	2.2.2) กลุ่มวิชาโท	15 หน่วยกิต	
2.3 กลุ่มวิชาสหกิจศึกษา	17 หน่วยกิต	2.3 กลุ่มวิชาสหกิจศึกษา	13 หน่วยกิต	
3) หมวดวิชาเลือกเสรี 8 หน่วยกิต		3) หมวดวิชาเลือกเสรี 6 หน่วยกิต		ปรับเป็นระบบทวิภาค

#### 4. ตารางเปรียบเทียบรายวิชา (หลักสูตรเดิมและหลักสูตรปรับปรุง)

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2562			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567			เหตุผล
หมวดวิชาเฉพาะ - พื้นฐานวิชาชีพ (วิชาแกน)						
ITD62-111	การจัดการงานเอกสารและการประมวลผลข้อมูล	2(0-4-2)	-	-	-	เนื้อหาอยู่ในรายวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
MAG62-101	การออกแบบกราฟิกเพื่อการนำเสนอ	2(0-4-2)	-	-	-	นำไปรวมกับ MAG67-212 การออกแบบกราฟิกและอัตลักษณ์
MAG62-102	การวาดเส้น	3(1-4-4)	MAG67-131	การวาดเส้นพื้นฐาน	4(3-2-7)	ปรับคำอธิบายรายวิชา และย้ายไปอยู่ในกลุ่มวิชาโทแอนิเมชันสองมิติ
MAG62-103	องค์ประกอบศิลป์	3(1-4-4)	MAG67-104	องค์ประกอบศิลป์	4(3-2-7)	ปรับคำอธิบายรายวิชา
MAG62-104	หลักการใช้สี	3(1-4-4)	-	-	-	นำไปรวมกับวิชา MAG67-104 องค์ประกอบศิลป์

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2562			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567			เหตุผล
MAG62-201	ดิจิทัลอาร์ท	3(1-4-4)	MAG67-212	การออกแบบกราฟิกและอัตลักษณ์	3(2-2-5)	ปรับคำอธิบายรายวิชา และย้ายไปอยู่ในกลุ่มวิชาเลือก
MAG62-202	คณิตศาสตร์และฟิสิกส์สำหรับการโปรแกรมเกมและแอนิเมชัน	4(2-4-6)	MAG67-122	คณิตศาสตร์สำหรับเกมและแอนิเมชัน	3(2-2-5)	ปรับชื่อวิชา คำอธิบายรายวิชา จำนวนหน่วยกิต และย้ายไปอยู่ในวิชาเอกดิจิทัลเกม
<b>วิชาเฉพาะบังคับ</b>						
MAG62-119	ดนตรีวิจิตร	2(2-0-4)	-	-	-	นำเนื้อหาบางส่วนแทรกอยู่ในเนื้อหาวิชา MAG67-302 เสียงและดนตรีดิจิทัล
MAG62-115	การคิดเชิงสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล	2(2-0-4)	-	-	-	นำเนื้อหาบางส่วนแทรกอยู่ในเนื้อหาวิชา MAG67-103 การคิดเชิงออกแบบ
MAG62-111	ศิลปะวิจิตร	2(2-0-4)	-	-	-	นำเนื้อหาบางส่วนแทรกอยู่ในเนื้อหาวิชา MAG67-302 เสียงและดนตรีดิจิทัล
MAG62-116	การออกแบบตัวละคร	4(2-4-6)	MAG67-211	การออกแบบตัวละคร	4(3-2-7)	ปรับคำอธิบายรายวิชา และย้ายไปอยู่ในกลุ่มวิชาเอกแอนิเมชัน

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2562			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567			เหตุผล
MAG62-118	การแก้ปัญหาด้วยขั้นตอนวิธี	4(4-0-8)	MAG67-121	ขั้นตอนวิธีเบื้องต้น	3(3-0-6)	ปรับชื่อวิชา คำอธิบายรายวิชา จำนวนหน่วยกิต และย้ายไปอยู่ในกลุ่มวิชาเอกดิจิทัลเกม
MAG62-113	การวาดและลงสีดิจิทัล	4(2-4-6)	MAG67-111	การวาดและลงสีดิจิทัล	3(2-2-5)	ปรับคำอธิบายรายวิชา และย้ายไปอยู่ในกลุ่มวิชาเอกแอนิเมชัน
MAG62-114	พื้นฐานการเขียนบทสำหรับแอนิเมชัน	2(2-0-4)	-	-	-	นำไปรวมกับ MAG67-112 การเขียนบทและการเขียนบทภาพ
MAG62-117	การเขียนบทภาพ	3(1-4-4)	MAG67-112	การเขียนบทและการเขียนบทภาพ	4(2-4-6)	ปรับคำอธิบายรายวิชา รวมเนื้อหา กับ MAG62-114 พื้นฐานการเขียนบทสำหรับแอนิเมชัน และย้ายไปอยู่ในกลุ่มวิชาเอกแอนิเมชัน
MAG62-311	อุตสาหกรรมเกมและแอนิเมชัน	2(2-0-4)	MAG67-101	อุตสาหกรรมแอนิเมชันและดิจิทัลเกม	2(2-0-4)	ปรับคำอธิบายรายวิชาเป็นรายวิชา โดยเน้นการแสดงรายละเอียดในสายงานของอุตสาหกรรมแอนิเมชันและดิจิทัลเกม เพื่อให้เข้าใจการเลือกเรียนวิชาเอกและวิชาโท

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2562			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567			เหตุผล
MAG62-214	ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์	2(1-2-3)	-	-	-	เนื่องจากนำเนื้อหาไปรวมกับรายวิชา MAG67-161 การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้
MAG62-218	เทคโนโลยีความจริงแบบผสมผสาน	4(3-2-7)	-	-	-	เนื้อหานำไปรวมกับวิชา MAG67-262 การออกแบบอิมเมอร์ซีฟ
MAG62-211	คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 2 มิติ	4(2-4-6)	MAG67-213	แอนิเมชัน 2 มิติ	4(2-4-6)	ปรับชื่อวิชา คำอธิบายรายวิชา และย้ายไปอยู่ในกลุ่มวิชาเอกแอนิเมชัน
MAG62-212	การขึ้นรูป 3 มิติ	4(2-4-6)	MAG67-105	การขึ้นรูป 3 มิติ	4(2-4-6)	ปรับคำอธิบายรายวิชา และปรับเป็นวิชาแกน
MAG62-213	การแสดงผลสำหรับงานแอนิเมชัน	3(1-4-4)	-	-	-	เนื้อหานำไปรวมกับวิชา MAG67-242 เทคโนโลยีการจับภาพเคลื่อนไหว
MAG62-216	คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ	4(2-4-6)	MAG67-214	แอนิเมชัน 3 มิติ	4(2-4-6)	ปรับชื่อวิชา คำอธิบายรายวิชา และย้ายไปอยู่ในกลุ่มวิชาเอกแอนิเมชัน

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2562			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567			เหตุผล
MAG62-312	ดนตรีและเสียงประกอบในงานแอนิเมชัน	4(3-2-7)	MAG67-301	เสียงและดนตรีดิจิทัล	3(2-2-5)	ปรับชื่อวิชา คำอธิบายรายวิชา และจำนวนหน่วยกิต และปรับเป็นวิชาแกน
MAG62-217	เทคโนโลยีโมชันแคปเจอร์	3(0-6-3)	MAG67-216	เทคโนโลยีการจับภาพเคลื่อนไหว	3(1-4-4)	ปรับเนื้อหา คำอธิบายรายวิชา และจำนวนหน่วยกิต และย้ายไปอยู่ในกลุ่มวิชาโทแอนิเมชันสามมิติ
MAG62-314	การประกอบธุรกิจในยุคดิจิทัลและบริหารสินทรัพย์	4(4-0-8)	MAG67-301	การตลาดดิจิทัลสำหรับผู้ประกอบการ	2(2-0-4)	เพิ่มรายวิชาตามความต้องการของผู้ทรงคุณวุฒิ และส่งเสริมการตลาดมากยิ่งขึ้น เปลี่ยนชื่อเป็นวิชาการตลาดดิจิทัลสำหรับผู้ประกอบการ และปรับเป็นวิชาแกน
MAG62-313	สัมมนาสำหรับงานเทคโนโลยีมัลติมีเดียแอนิเมชัน และเกม	2(2-0-4)	MAG67-303	สัมมนาสำหรับอินเทอร์แอกทีฟมัลติมีเดียแอนิเมชัน และเกม	2(2-0-4)	ปรับชื่อวิชา และคำอธิบายรายวิชา
MAG62-315	โครงการสำหรับงานเทคโนโลยีมัลติมีเดียแอนิเมชัน และเกม 1	4(1-6-5)	MAG67-304	โครงการสำหรับอินเทอร์แอกทีฟมัลติมีเดียแอนิเมชัน และเกม 1	3(0-9-3)	ปรับชื่อวิชา คำอธิบายรายวิชา และจำนวนหน่วยกิตให้

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2562			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567			เหตุผล
						สอดคล้องกับการทำโครงการใน ชั้น Pre-Production
MAG62-411	โครงการสำหรับงานเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 2	6(0-12-6)	MAG67-305	โครงการสำหรับอินเทอร์แอกทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 2	4(0-12-4)	ปรับชื่อวิชา คำอธิบายรายวิชา และจำนวนหน่วยกิตให้ สอดคล้องกับการทำโครงการใน ชั้น Production
MAG62-112	เทคโนโลยีมัลติมีเดีย	2(2-0-4)	-	-	-	ปรับเนื้อหารายวิชากระจายไป อยู่ในวิชาโทด้านการออกแบบ อินเทอร์แอกทีฟ
MAG62-215	เกมเบื้องต้น	2(2-0-4)	-	-	-	เนื้อหานำไปรวมกับวิชา MAG67-221 การออกแบบเกม
-	-	-	MAG67-102	การแก้ปัญหา	3(3-0-6)	ปรับปรุงเนื้อหาวิชาเพื่อให้ นักศึกษาที่เลือกเรียนในทุกกลุ่ม สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ และปรับเป็นวิชาแกน
-	-	-	MAG67-103	การคิดเชิงออกแบบ	3(3-0-6)	เพิ่มรายวิชาตามความต้องการ ของผู้ทรงคุณวุฒิ เน้นให้มีทักษะ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2562			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567			เหตุผล
						ความคิดเชิงออกแบบ และปรับ เป็นวิชาแกน
<b>วิชาเลือก</b>						
MAG62-228	โครงสร้างข้อมูลสำหรับเกมและแอนิเมชัน	4(3-2-7)	MAG67-223	โครงสร้างข้อมูลสำหรับการพัฒนาเกม	4(3-2-7)	ปรับชื่อวิชา และคำอธิบาย รายวิชา มุ่งเน้นไปยังสายเกม โดยอยู่ในวิชาเอกดิจิทัลเกม
MAG62-223	การสร้างภาพยนตร์สตั๊อปโมชัน	2(1-2-3)	-	-	-	เนื่องจากหลักสูตรไม่เน้นการทำ แอนิเมชันด้านนี้แล้ว
MAG62-322	การออกแบบงานแอนิเมชัน	4(2-4-6)	MAG67-215	การพัฒนาทัศนศิลป์สำหรับงานแอนิเมชัน	4(2-4-6)	ปรับคำอธิบายรายวิชา และย้าย ไปอยู่ในกลุ่มวิชาเอกแอนิเมชัน
MAG62-324	การผลิตงานแอนิเมชัน	4(2-4-6)	MAG67-311	กระบวนการผลิตแอนิเมชัน	4(2-4-6)	ปรับชื่อวิชาและคำอธิบาย รายวิชา และย้ายไปอยู่ในกลุ่ม วิชาเอกแอนิเมชัน
MAG62-225	สเปเชียลเอฟเฟกต์และวิชวลเอฟเฟกต์	3(1-4-4)	MAG67-352	เทคนิคพิเศษสำหรับงานแอนิเมชัน 3 มิติ	3(2-2-5)	ปรับชื่อวิชา คำอธิบายรายวิชา หน่วยกิต และนำเนื้อหาบางส่วน ไปรวมกับ MAG67-353 กระบวนการหลังการผลิตและ เทคนิคพิเศษด้านภาพ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2562			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567			เหตุผล
MAG62-321	กราฟิกและแอนิเมชันในงานโฆษณา	4(2-4-6)	-	-	-	เนื่องจากเนื้อหานำไปรวมกับวิชาโทด้านการออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ
MAG62-421	พื้นผิว การจัดแสง และเรนเดอร์สำหรับแอนิเมชัน 3 มิติ	3(1-4-4)	MAG67-343	พื้นผิว การจัดแสง และการประมวลผลภาพ	3(2-2-5)	ปรับชื่อวิชา คำอธิบายรายวิชา และหน่วยกิต และย้ายไปอยู่ในกลุ่มวิชาโทวิชาเฉพาะเฟกต์
MAG62-323	การแสดงผลในงานแอนิเมชัน	3(1-4-4)	-	-	-	เนื่องจากเนื้อหานำไปรวมกับวิชา MAG67-301 เสียงและดนตรีดิจิทัล
MAG62-227	การออกแบบเกม	3(1-4-4)	MAG67-221	การออกแบบเกม	3(3-0-6)	ปรับหน่วยกิตโดยเน้นการบรรยาย และย้ายไปอยู่ในกลุ่มวิชาเอกดิจิทัลเกม
MAG62-327	การโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์	3(1-4-4)	MAG67-222	การโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์	4(3-2-7)	ปรับเนื้อหา คำอธิบายรายวิชา และจำนวนหน่วยกิตให้เน้นทฤษฎีมากยิ่งขึ้น และย้ายไปอยู่ในกลุ่มวิชาเอกดิจิทัลเกม
MAG62-428	การโปรแกรมเกมออนไลน์	3(1-4-4)	MAG67-322	การโปรแกรมเกมออนไลน์	3(2-2-5)	ปรับเนื้อหา คำอธิบายรายวิชา และจำนวนหน่วยกิตให้เน้น

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2562			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567			เหตุผล
						ทฤษฎีมากยิ่งขึ้น และย้ายไปอยู่ในกลุ่มวิชาเอกดิจิทัลเกม
MAG62-328	การโปรแกรมเกมบนอุปกรณ์ไร้สาย	3(1-4-4)	-	-	-	เนื่องจากปรับเนื้อหาบางส่วนไปรวมกับรายวิชา MAG67-222 การโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์ และ MAG67-322 การโปรแกรมเกมออนไลน์
MAG62-429	หัวข้อพิเศษด้านเกม 1	2(1-2-3)	MAG67-323	หัวข้อพิเศษด้านดิจิทัลเกม	3(2-2-5)	ปรับรายวิชาให้ทันสมัย สอดคล้องกับเทคโนโลยีที่เปลี่ยนไปด้านดิจิทัลเกม
MAG62-430	หัวข้อพิเศษด้านเกม 2	2(0-4-2)	-	-	-	ปรับรวมกับวิชา MAG67-323 หัวข้อพิเศษด้านดิจิทัลเกม
MAG62-426	หัวข้อพิเศษด้านแอนิเมชัน 1	2(1-2-3)	-	-	-	ปรับรวมกับวิชา MAG67-151 หัวข้อพิเศษด้านแอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์
MAG62-427	หัวข้อพิเศษด้านแอนิเมชัน 2	2(0-4-2)	-	-	-	ปรับรวมกับวิชา MAG67-151 หัวข้อพิเศษด้านแอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2562			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567			เหตุผล
MAG62-431	หัวข้อพิเศษด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย 1	4(4-0-8)	-	-	-	เนื่องจากรายวิชาในหลักสูตรเน้นทางการออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ
MAG62-432	หัวข้อพิเศษด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย 2	4(3-2-7)	-	-	-	เนื่องจากรายวิชาในหลักสูตรเน้นทางการออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ
MAG62-433	หัวข้อพิเศษด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย 3	2(0-4-2)	-	-	-	เนื่องจากรายวิชาในหลักสูตรเน้นทางการออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ
MAG62-434	หัวข้อพิเศษด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย 4	2(2-0-4)	-	-	-	เนื่องจากรายวิชาในหลักสูตรเน้นทางการออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ
MAG62-224	การเขียนภาพมนุษย์และสัตว์	3(1-4-4)	-	-	-	เนื่องจากเป็นวิชาการวาดขั้นสูงหลักสูตรมุ่งเน้นทางด้านกราฟิกดิจิทัล
MAG62-325	เทคนิคการถ่ายภาพสำหรับกระบวนการหลังการผลิต	3(1-4-4)	MAG67-353	กระบวนการหลังการผลิตและเทคนิคพิเศษด้านภาพ	3(2-2-5)	ปรับชื่อวิชา คำอธิบายรายวิชา หน่วยกิต และเพิ่มเนื้อหาบางส่วนจาก MAG62-225

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2562			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567			เหตุผล
						สเปเชียลเอฟเฟกต์และวิชวลเอฟเฟกต์ โดยเน้นที่กระบวนการหลังการผลิต
MAG62-329	เทคโนโลยีโลกเสมือนผสานโลกจริง	4(3-2-7)	-	-	-	เนื้อหานำไปรวมกับวิชา MAG67-262 การออกแบบอิมเมอร์ซีฟ
MAG62-330	การโปรแกรมเกมบนสภาพแวดล้อมเสมือนผสานโลกจริง	3(1-4-4)	-	-	-	เนื้อหานำไปรวมกับวิชา MAG67-262 การออกแบบอิมเมอร์ซีฟ
MAG62-331	การโปรแกรมกราฟิกบนอุปกรณ์ไร้สาย	4(3-2-7)	-	-	-	เนื่องจากหลักสูตรไม่เน้นการเรียนการสอนด้านการโปรแกรมกราฟิก
MAG62-332	เทคโนโลยีเว็บ 3 มิติ	4(3-2-7)	-	-	-	เนื่องจากหลักสูตรไม่เน้นการเรียนการสอนด้านการทำเว็บ
MAG62-422	การโปรแกรมสำหรับงานแอนิเมชัน	3(1-4-4)	-	-	-	เนื่องจากวิชาเอกแอนิเมชันสามารถเลือกเรียนวิชาด้านการโปรแกรมได้เองจากวิชาเอกดิจิทัลเกมเป็นวิชาเลือกเสรี

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2562			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567			เหตุผล
MAG62-423	การขึ้นรูป 3 มิติขั้นสูง	3(1-4-4)	MAG67-342	การขึ้นรูป 3 มิติด้วยการปั้น	3(2-2-5)	ปรับชื่อวิชา คำอธิบายรายวิชา หน่วยกิตโดยเน้นทฤษฎีมาก ยิ่งขึ้น
MAG62-424	การควบคุมกระดุกขั้นสูงสำหรับงาน แอนิเมชัน	3(1-4-4)	MAG67-241	การควบคุมกระดุกสำหรับแอนิเมชัน 3 มิติ	3(2-2-5)	ปรับชื่อวิชา คำอธิบายรายวิชา หน่วยกิตโดยเน้นทฤษฎีมาก ยิ่งขึ้น
MAG62-425	การวาดและลงสีดิจิทัลขั้นสูง	3(1-4-4)	MAG67-231	ภาพประกอบดิจิทัล	4(3-2-7)	เปลี่ยนชื่อวิชา และคำอธิบาย รายวิชาให้ชัดเจนยิ่งขึ้น
MAG62-221	ภาพยนตร์แอนิเมชันเบื้องต้น	2(2-0-4)	-	-	-	เนื่องจากเนื้อหาบางส่วนปรับไป รวมกับรายวิชา MAG67-101 อุตสาหกรรมแอนิเมชันและ ดิจิทัลเกม
MAG62-226	เทคโนโลยีความจริงเสมือน	4(3-2-7)	-	-	-	เนื้อหานำไปรวมกับวิชา MAG67-262 การออกแบบ อิมเมอร์ซีฟ
MAG62-222	การปั้น	2(1-2-3)	-	-	-	เนื่องจากหลักสูตรเน้นการขึ้นรูป 3 มิติ โดยมีเนื้อหาในส่วนนี้ใน

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2562			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567			เหตุผล
						วิชา MAG67-342 การขึ้นรูป 3 มิติด้วยการปั้น
MAG62-326	แมชชีน	3(1-4-4)	-	-	-	เนื่องจากหลักสูตรเน้นการทำแอนิเมชันด้านวิช่วลเอฟเฟกต์ และเนื้อหาอยู่ในรายวิชาโทในด้านนี้
MAG62-333	ระบบส่วนติดต่อกับผู้ใช้	2(0-4-2)	MAG67-261	การออกแบบส่วนต่อประสานกับผู้ใช้	4(3-2-7)	เนื้อหาปรับไปเป็นวิชา MAG67-261 การออกแบบส่วนต่อประสานกับผู้ใช้
MAG62-334	การออกแบบปฏิสัมพันธ์	2(0-4-2)	MAG67-161	การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้	3(3-0-6)	เนื้อหาเป็นส่วนหนึ่งในวิชา MAG67-161 การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้
MAG62-229	โมชันกราฟิก	3(1-4-4)	MAG67-232	การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว	4(3-2-7)	ปรับชื่อวิชาและคำอธิบายรายวิชา และปรับให้อยู่ในวิชาเอกแอนิเมชัน

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2562			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567			เหตุผล
MAG62-230	การออกแบบกราฟิก	3(1-4-4)	-	-	-	เนื้อหาบางส่วนนำไปรวมกับวิชา MAG67-232 การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว
MAG62-335	การออกแบบระบบป้าย	3(1-4-4)	-	-	-	เนื้อหานำไปรวมกับวิชาโทด้านการออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ
MAG62-336	การออกแบบตัวอักษรและการจัดวาง	3(1-4-4)	-	-	-	เนื่องจากเนื้อหานำไปรวมกับวิชาโทด้านการออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ
MAG62-435	หัวข้อพิเศษด้านกราฟิกอาร์ต 1	4(4-0-8)	-	-	-	เนื่องจากรายวิชาในหลักสูตรเน้นทางด้านการออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ
MAG62-436	หัวข้อพิเศษด้านกราฟิกอาร์ต 2	4(3-2-7)	-	-	-	เนื่องจากรายวิชาในหลักสูตรเน้นทางด้านการออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ
			MAG67-161	การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้	3(3-0-6)	เพื่อสร้างทักษะการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ให้กับนักศึกษาในวิชาโทการออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2562			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567			เหตุผล
			MAG67-151	หัวข้อพิเศษด้านแอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์	3(2-2-5)	เพิ่มรายวิชาที่ทันสมัยสอดคล้องกับเทคโนโลยีที่เปลี่ยนไปด้านแอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์
			MAG67-222	การโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์	4(3-2-7)	เพื่อสร้างทักษะพื้นฐานการโปรแกรมเชิงวัตถุและการทำดิจิทัลเกมให้กับนักศึกษาในวิชาเอกดิจิทัลเกม
			MAG67-241	การควบคุมกระตุกสำหรับแอนิเมชัน 3 มิติ	3(2-2-5)	เพิ่มรายวิชาตามความต้องการของภาคอุตสาหกรรม
			MAG67-262	การออกแบบอิมเมอร์ซีฟ	4(3-2-7)	เพื่อสร้างทักษะการออกแบบอิมเมอร์ซีฟอินเทอร์เน็ตเพซให้กับนักศึกษาในวิชาโทการออกแบบอินเทอร์เน็ตแอคทีฟ
			MAG67-313	แอนิเมชัน 3 มิติขั้นสูง	3(2-2-5)	เพิ่มรายวิชาตามความต้องการของภาคอุตสาหกรรม
			MAG67-321	ฐานข้อมูลสำหรับการพัฒนาเกม	4(3-2-7)	เพื่อสร้างทักษะการจัดการข้อมูลในเกมได้อย่างมีระบบ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2562			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567			เหตุผล
			MAG67-323	หัวข้อพิเศษด้านดิจิทัลเกม	3(2-2-5)	เพิ่มรายวิชาที่ทันสมัยสอดคล้องกับเทคโนโลยีที่เปลี่ยนไปด้านดิจิทัลเกม
			MAG67-351	การขึ้นรูป 3 มิติเชิงกระบวนการ	3(2-2-5)	เพิ่มรายวิชาตามความต้องการของภาคอุตสาหกรรม โดยแยกย่อยมาอยู่ในวิชาโทด้านวิศวกรรมซอฟต์แวร์
			MAG67-353	กระบวนการหลังการผลิตและเทคนิคพิเศษด้านภาพ	3(2-2-5)	เพิ่มรายวิชาตามความต้องการของภาคอุตสาหกรรม โดยแยกย่อยมาอยู่ในวิชาโทด้านวิศวกรรมซอฟต์แวร์
			MAG67-361	การจัดการโครงการอินเทอร์เน็ตออฟมัลติมีเดีย	3(2-2-5)	เพื่อสร้างทักษะการจัดการโครงการอินเทอร์เน็ตออฟมัลติมีเดียให้กับนักศึกษาในวิชาโทการออกแบบอินเทอร์เน็ตออฟมัลติมีเดีย
<b>วิชาสหกิจศึกษา</b>						
MAG62-390	เตรียมสหกิจศึกษา	1(0-2-1)	MAG67-391	เตรียมสหกิจศึกษา	1(0-2-1)	คงเดิม โดยเปลี่ยนจากรายวิชา
MAG62-491	สหกิจศึกษา 1	8(0-40-0)	MAG67-491	สหกิจศึกษา 1	6(0-40-0)	ในระบบไตรภาค 17 หน่วยกิต

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2562			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567			เหตุผล
MAG62-492	สหกิจศึกษา 2	8(0-40-0)	MAG67-492	สหกิจศึกษา 2	6(0-40-0)	เป็นวิชาในระบบทวิภาค 13 หน่วยกิต

หมายเหตุ \* เป็นรายวิชาที่ไม่นับหน่วยกิต

**ภาคผนวก 8**  
**หนังสือความร่วมมือกับสถาบันอื่น**

**สถานประกอบการที่มีความร่วมมือด้านสหกิจศึกษา**

หลักสูตรมีความร่วมมือกับสถานประกอบการด้านมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม ในหลากหลายสายงาน ทั้งภาครัฐ ภาคประชาสังคม และภาคเอกชนทั่วประเทศ ดังต่อไปนี้

ลำดับ	สถานประกอบการ	ประเภท
1	Bang Channel	เอกชน
2	Creative MOVE	เอกชน
3	Crossfirework	เอกชน
4	Digital Media Lab	เอกชน
5	Fictionlog	เอกชน
6	MGR Online (ศูนย์ข่าวผู้จัดการ News1 ทาดใหญ่)	เอกชน
7	Toneyes Co., Ltd.	เอกชน
8	True Axion Interactive	เอกชน
9	Very Cat Sound	เอกชน
10	Xhabition Studio	เอกชน
11	Yggdrasil Group Co., Ltd.	เอกชน
12	เคพี เลิร์นนิ่ง สเปนซ์	เอกชน
13	เวดดิ้งกูเกิ้ล ดอท เน็ต	เอกชน
14	เอ็นเอชเอ็น เอ็นเตอร์เทนเมนท์ ไทย จำกัด (COMICO)	เอกชน
15	โรงพิมพ์ประยูรการพิมพ์	เอกชน
16	โรงพิมพ์พัฒนาบล็อกและตรายาง	เอกชน
17	นานามิ แอนิเมชัน	เอกชน
18	นิตยสารแบร์ฟุต	เอกชน
19	บริษัท เกมสแควร์ อินเทอร์เน็ตคอฟ จำกัด	เอกชน
20	บริษัท เครซี่ พับ จำกัด	เอกชน
21	บริษัท เช็ค แอนด์ โฮว์ จำกัด	เอกชน
22	บริษัท เซลล์ฮัท เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด	เอกชน
23	บริษัท เซมิโคลอน จำกัด	เอกชน

ลำดับ	สถานประกอบการ	ประเภท
24	บริษัท เซอร์เรียล สตูดิโอ จำกัด	เอกชน
25	บริษัท เซิร์ช (ไลฟ์) จำกัด	เอกชน
26	บริษัท เดอะ เซาเออร์ บางกอก จำกัด	เอกชน
27	บริษัท เดอะ ฟิวเจอร์ เพอร์เฟค จำกัด	เอกชน
28	บริษัท เดอะมิ่งค์ สตูดิโอ จำกัด *	เอกชน *
29	บริษัท เดอะสกา फिल्म จำกัด	เอกชน
30	บริษัท เทรนด์ วิจี3 จำกัด	เอกชน
31	บริษัท เนชั่น บรอดแคสติ้ง คอร์ปอเรชั่น จำกัด	เอกชน
32	บริษัท เฟิร์สคลาส เอนเตอร์เทนเมนท์ จำกัด	เอกชน
33	บริษัท เมเจอร์ซินีเพล็กซ์ กรุ๊ป จำกัด (มหาชน) *	เอกชน *
34	บริษัท เมโทรแผ่นเสียง-เทป (1981) จำกัด	เอกชน
35	บริษัท เม็กเท็ค พรินซ์ คอมโพเนนท์ (ประเทศไทย) จำกัด	เอกชน
36	บริษัท เมนสตรีม จำกัด	เอกชน
37	บริษัท เยส ออร์ โน จำกัด	เอกชน
38	บริษัท เรเนเกต วิเอฟเอ็กซ์ จำกัด	เอกชน
39	บริษัท เรฟ อิมเมจ จำกัด	เอกชน
40	บริษัท เล็ทส์คอมิก จำกัด	เอกชน
41	บริษัท เหลือกินเหลือใช้ จำกัด (อมอร์ สตูดิโอ)	เอกชน
42	บริษัท เอ เอส เอ พี คอร์ปอเรชั่น จำกัด (รีฟสตูดิโอ)	เอกชน
43	บริษัท เอ ดรีม สตูดิโอ จำกัด	เอกชน
44	บริษัท เอ็กซ์ สตูดิโอ จำกัด	เอกชน
45	บริษัท เอกโค แครสเซนโด จำกัด	เอกชน
46	บริษัท เอชดี 1988 คอร์ปอเรชั่น (ประเทศไทย) จำกัด	เอกชน
47	บริษัท เอ็นพีซี เน็ตซ์ วิชั่น จำกัด	เอกชน
48	บริษัท เอ็มทู แอนิเมชัน สตูดิโอ จำกัด	เอกชน
49	บริษัท เอิร์ธ มีเดีย แพลนเนอร์ จำกัด	เอกชน
50	บริษัท แคนนิว้าว สตูดิโอ จำกัด	เอกชน
51	บริษัท แจ่มใส พับลิชชิ่ง จำกัด	เอกชน

ลำดับ	สถานประกอบการ	ประเภท
52	บริษัท แพทแคท จำกัด	เอกชน
53	บริษัท แมคซิม่า สตูดิโอ จำกัด	เอกชน
54	บริษัท แวริซอพท์ จำกัด	เอกชน
55	บริษัท แอดวานซ์ อินเทลลิเจนซ์ โมเดิร์นนิตี้ จำกัด	เอกชน
56	บริษัท แอทไซน์ มีเดีย พลัส จำกัด	เอกชน
57	บริษัท แอนิเมเนีย จำกัด	เอกชน
58	บริษัท แอนิเมทเต็ด สตอรี่บอร์ด (ประเทศไทย) จำกัด	เอกชน
59	บริษัท แอนิเมเฟน สตูดิโอ จำกัด	เอกชน
60	บริษัท โซติวิวัฒนอุตสาหกรรมการผลิต จำกัด (ส่วนสื่อสารองค์กร)	เอกชน
61	บริษัท โดนท์ส์ แบงค็อก จำกัด	เอกชน
62	บริษัท โตโมแกรม สตูดิโอ จำกัด	เอกชน
63	บริษัท โทสโปรดักชั่น สตูดิโอ จำกัด	เอกชน
64	บริษัท โบเฮเมีย อินเตอร์แร็คทีฟ จำกัด	เอกชน
65	บริษัท โมโน เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน)	เอกชน
66	บริษัท โมชั่นเฮาส์ จำกัด	เอกชน
67	บริษัท โฮมรันเอ็นเทอร์เทนเมนต์ จำกัด	เอกชน
68	บริษัท ไทยเซอร์เทค จำกัด	เอกชน
69	บริษัท ไลฟ์ อินคอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)	เอกชน
70	บริษัท วัลเลย์ไรซ์ จำกัด	เอกชน
71	บริษัท ไอติม กราฟิเคิลไซน์ จำกัด	เอกชน
72	บริษัท กบาลใส อนิเมชัน จำกัด	เอกชน
73	บริษัท กันทนา แอนิเมชัน สตูดิโอ จำกัด	เอกชน
74	บริษัท กัญยาอนิเมชัน จำกัด	เอกชน
75	บริษัท คนเบื้องหลัง จำกัด	เอกชน
76	บริษัท ครีเอทีฟ คิงดอม อนิเมชัน สตูดิโอ फिल्म จำกัด	เอกชน
77	บริษัท ครีเอทีฟ มูฟ จำกัด	เอกชน
78	บริษัท คลิกคอนเนค จำกัด	เอกชน
79	บริษัท คอร์เนอร์ มี จำกัด	เอกชน

ลำดับ	สถานประกอบการ	ประเภท
80	บริษัท คิงอาร์ตแอดเวอร์ไทซิง จำกัด	เอกชน
81	บริษัท จีเอ็มเอ็ม แกรมมี่ จำกัด (มหาชน)	เอกชน
82	บริษัท จีเอสดี กราฟฟิก โซลูชั่น ดิจิตอล จำกัด	เอกชน
83	บริษัท ซ็อกโกแลต สตูดิโอ จำกัด	เอกชน
84	บริษัท ซีโร-บิต จำกัด (สำนักงานใหญ่)	เอกชน
85	บริษัท ซีแอลเอ็กซ์ ไทย จำกัด	เอกชน
86	บริษัท ซีทราน เพอร์รี่ จำกัด	เอกชน
87	บริษัท ดรีมเบส อินเทอร์เน็ตทีฟ จำกัด	เอกชน
88	บริษัท ดิคเซลล์ (เอเชีย) จำกัด	เอกชน
89	บริษัท ดิจิคราฟต์ จำกัด	เอกชน
90	บริษัท ดิจิตรีม จำกัด	เอกชน
91	บริษัท ดิจิทัลมีเดีย เอพาร์ทเมนท์ โซลูชั่น จำกัด	เอกชน
92	บริษัท ดิอายส์ จำกัด	เอกชน
93	บริษัท ดีบัสส์ จำกัด	เอกชน
94	บริษัท ดีลิเชียส วิเอฟเอ็กซ์ จำกัด	เอกชน
95	บริษัท ทริปเปิล วี บรอดคาสท์ จำกัด	เอกชน
96	บริษัท ทรู แอกซิออล อินเทอร์เน็ตทีฟ จำกัด	เอกชน
97	บริษัท ทวิน ซีเนอร์จี จำกัด	เอกชน
98	บริษัท ทักซิโต้แคท สตูดิโอ จำกัด	เอกชน
99	บริษัท ทัช อะ โมเมนต์ จำกัด	เอกชน
100	บริษัท ทำดีกรุป จำกัด	เอกชน
101	บริษัท ทีพีอท สตูดิโอ จำกัด	เอกชน
102	บริษัท ทีวี ท็อปน็อต โปรดักชั่น จำกัด	เอกชน
103	บริษัท ทีวีบูรพา จำกัด	เอกชน
104	บริษัท ทีวีมิ่ง จำกัด	เอกชน
105	บริษัท ทีอีเอ คอร์ปอเรชั่น จำกัด	เอกชน
106	บริษัท นิวโวลเดอร์ วิเอฟเอ็กซ์ จำกัด	เอกชน
107	บริษัท บางกอก มีเดีย แอนด์ บรอดคาสติ้ง จำกัด (PPTV HD ช่อง 36)	เอกชน

ลำดับ	สถานประกอบการ	ประเภท
108	บริษัท บางกอกเอ็นเตอร์เทนเมนต์ จำกัด	เอกชน
109	บริษัท บิ๊กเบรน สตูดิโอ จำกัด	เอกชน
110	บริษัท บีท เอ็ก จำกัด	เอกชน
111	บริษัท บีบอยด์ซีจี จำกัด	เอกชน
112	บริษัท บีอีซี-เทโร เอ็นเตอร์เทนเมนท์ จำกัด (มหาชน)	เอกชน
113	บริษัท ประณีต จำกัด	เอกชน
114	บริษัท พรอมท์นาว จำกัด	เอกชน
115	บริษัท พร้อมมิตรโปรดักชั่น จำกัด	เอกชน
116	บริษัท พลาستيك จำกัด	เอกชน
117	บริษัท พาสเทล บลู สตูดิโอ จำกัด	เอกชน
118	บริษัท พิกเซล ดีไซน์ แอนด์ พรินท์ จำกัด	เอกชน
119	บริษัท พิกซ์ เกมส์ จำกัด	เอกชน
120	บริษัท พีเพิลมีเดีย จำกัด (SmartSME TV)	เอกชน
121	บริษัท พูนิก้า จำกัด	เอกชน
122	บริษัท ฟินิกซ์ซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด	เอกชน
123	บริษัท พีโนมินา จำกัด	เอกชน
124	บริษัท ภัทร ปาล์มมอย จำกัด	เอกชน
125	บริษัท ภูเก็ต ดิจิตอล อิงค์เจ็ต จำกัด	เอกชน
126	บริษัท มัชรุม เทเลวิชั่น จำกัด	เอกชน
127	บริษัท มันส์ อีเว้นท์ ออร์กาไนซ์เซอร์ จำกัด	เอกชน
128	บริษัท มัฟฟิน แอนิเมชั่น จำกัด	เอกชน
129	บริษัท มาถูกทาง มีเดีย แอนด์ โปรดักชั่น จำกัด	เอกชน
130	บริษัท มิราเคิล ไลฟ์ โค้ช จำกัด	เอกชน
131	บริษัท มีเดีย ทรานส์เอเซีย ไทยแลนด์ จำกัด	เอกชน
132	บริษัท มีเดีย สตูดิโอ จำกัด	เอกชน
133	บริษัท มีดีส์ คอนเทนท์ จำกัด	เอกชน
134	บริษัท ยานนิกซ์ จำกัด	เอกชน
135	บริษัท ลักซ์ พับลิชชิง จำกัด	เอกชน

ลำดับ	สถานประกอบการ	ประเภท
136	บริษัท ลันซ์บ็อกซ์ สตูดิโอ จำกัด	เอกชน
137	บริษัท วงใน มีเดีย จำกัด	เอกชน
138	บริษัท วันสุข แอนิเมชัน จำกัด	เอกชน
139	บริษัท วิธิตา แอนิเมชัน จำกัด	เอกชน
140	บริษัท สตาร์พิก จำกัด	เอกชน
141	บริษัท สปริงนิวส์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด	เอกชน
142	บริษัท สยาม ไอที (ประเทศไทย) จำกัด	เอกชน
143	บริษัท สยามอินเตอร์มัลติมีเดีย จำกัด (มหาชน)	เอกชน
144	บริษัท สหมงคลฟิล์ม อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด	เอกชน
145	บริษัท อสมท จำกัด (มหาชน)	เอกชน
146	บริษัท ออร์บิทัล สปีด สตูดิโอ จำกัด	เอกชน
147	บริษัท อะเซนด์ จำกัด	เอกชน
148	บริษัท อัญญา แอนิเมชัน จำกัด	เอกชน
149	บริษัท อีเมจิแมกซ์ จำกัด	เอกชน
150	บริษัท อีเมจิน ดีไซน์ จำกัด	เอกชน
151	บริษัท อิเลคทรอนิกส์ เอ็กซ์ตรีม จำกัด (สำนักงานใหญ่)	เอกชน
152	บริษัท อีกลู สตูดิโอ จำกัด	เอกชน
153	บริษัท อินเด็กซ์ ครีเอทีฟ วิลเลจ จำกัด (มหาชน)	เอกชน
154	บริษัท อินเทอร์เน็ตเอคชั่นดีไซน์สตูดิโอ จำกัด	เอกชน
155	บริษัท อินทรี จำกัด	เอกชน
156	บริษัท อิมแพ็ค เอ็กซ์ซิชั่น แมเนจเม้นท์ จำกัด	เอกชน
157	บริษัท อิลูชั่น คอนเน็ก (ประเทศไทย) จำกัด	เอกชน
158	บริษัท อี.คิว.พลัส จีเนียส จำกัด	เอกชน
159	บริษัท อีซูซูสุราษฎร์ธานี จำกัด สาขาบ้านดอน	เอกชน
160	บริษัท อีส โปรดักส์ชั่น สตูดิโอ จำกัด *	เอกชน *
161	บริษัท อัครปี ยู จำกัด	เอกชน
162	บริษัท ฮิวแมนฟาร์ม วีเอฟเอ็กซ์ สตูดิโอ จำกัด	เอกชน
163	ฟอร์เอฟเวอร์ สตูดิโอ	เอกชน

ลำดับ	สถานประกอบการ	ประเภท
164	สถาบันคอมพิวเตอร์อาร์ทิส	เอกชน
165	สำนักพิมพ์ แสบปี บานานา จำกัด	เอกชน
166	ห้างหุ้นจำกัด สำนักพิมพ์ ไก่3	เอกชน
167	ห้างหุ้นส่วนจำกัด เบ็บ เฮ้าส์	เอกชน
168	ห้างหุ้นส่วนจำกัด ไอพรีนท์ แอนด์ สตูดิโอ	เอกชน
169	ห้างหุ้นส่วนจำกัด กรีนโซน อินเตอร์ 2001	เอกชน
170	ห้างหุ้นส่วนจำกัด พิมพ์นิยม ปริ้นติ้ง	เอกชน
171	ห้างหุ้นส่วนจำกัด มอร์เกท เซ็นเตอร์	เอกชน
172	ห้างหุ้นส่วนจำกัด วานิลลาสกาย	เอกชน
173	ห้างหุ้นส่วนจำกัด วี เวตติ้ง แพลนเนอร์ แอนด์ โฟโต้กราฟ	เอกชน
174	อินเตอร์มีเดีย ดีไซน์	เอกชน
175	ป่าตอง ซันเซ็ท วิลล่า	เอกชน
176	โรงพยาบาลกระบี่	โรงพยาบาล
177	โรงพยาบาลค่ายเขตอุดมศักดิ์	โรงพยาบาล
178	Hunter New England, Armidale Rural Referral Hospital, AUSTRALIA	โรงพยาบาล
179	ศูนย์เทคโนโลยีแอนิเมชันและมัลติมีเดีย มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตภูเก็ต	มหาวิทยาลัย
180	ศูนย์เทคโนโลยีดิจิทัล มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	มหาวิทยาลัย
181	ศูนย์บริการการศึกษา มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	มหาวิทยาลัย
182	ศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาการเรียนรู้อ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่	มหาวิทยาลัย
183	ศูนย์ส่งเสริมศิลปะและวัฒนธรรม สถาบันวัฒนธรรมศึกษากัลยาณิวัฒนา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์	มหาวิทยาลัย
184	ส่วนสื่อสารองค์กร มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	มหาวิทยาลัย
185	สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	มหาวิทยาลัย
186	สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยแม่โจ้	มหาวิทยาลัย
187	หลักสูตรเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	มหาวิทยาลัย

ลำดับ	สถานประกอบการ	ประเภท
188	โรงเรียนเมืองสุราษฎร์ธานี	สถานศึกษา
189	โรงเรียนกะเปอร์วิทยา	สถานศึกษา
190	โรงเรียนตึกบุกพังงาวิทยายน	สถานศึกษา
191	โรงเรียนท่าศาลาประสิทธิ์ศึกษา	สถานศึกษา
192	โรงเรียนพลวิทยา	สถานศึกษา
193	โรงเรียนมหาวิทยาลัยราชูฏ จังหวัดสงขลา	สถานศึกษา
194	โรงเรียนศรีธรรมราชศึกษา	สถานศึกษา
195	กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม	หน่วยงาน ราชการ
196	กองทัพภาคที่ 4 กองพันทหารสื่อสารที่ 24	หน่วยงาน ราชการ
197	การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย สำนักงานนครศรีธรรมราช	หน่วยงาน ราชการ
198	ศูนย์ควบคุมเคเบิ้ลทีวีค่ายวชิราวุธ กองบังคับการกองพันทหารสื่อสารที่ 24 กองทัพภาคที่ 4	หน่วยงาน ราชการ
199	ศูนย์พัฒนาทักษะและการเรียนรู้ ICT ภูเก็ต	หน่วยงาน ราชการ
200	สถานีตำรวจภูธรอำเภอเกาะสมุย	หน่วยงาน ราชการ
201	สถานีวิทยุโทรทัศน์กองทัพบก	หน่วยงาน ราชการ
202	สำนักเลขาธิการนายกรัฐมนตรี	หน่วยงาน ราชการ
203	องค์การกระจายเสียงและแพร่ภาพสาธารณะแห่งประเทศไทย	หน่วยงาน ราชการ
204	มูลนิธิกระจกเงา จังหวัดเชียงราย	องค์กรภาค ประชาสังคม
205	มูลนิธิสืบสานวัฒนธรรม	องค์กรภาค ประชาสังคม

ลำดับ	สถานประกอบการ	ประเภท
206	สมาคมสื่อชุมชนภาคใต้ จังหวัดนครศรีธรรมราช	องค์กรภาค ประชาสังคม

\* สถานประกอบการที่ร่วมทำบันทึกข้อตกลงร่วม (MOU) สหกิจศึกษา ในนามของมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์

## ภาคผนวก 9

## บทสรุปผู้บริหารผลการประเมินคุณภาพย้อนหลัง 3 ปี

หลักสูตรเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2562 (ฉบับแก้ไขหมวดวิชาศึกษาทั่วไป พ.ศ. 2564 ครั้งที่ 2) เป็นหลักสูตรที่ถูกพัฒนาปรับปรุงและทำการเรียนการสอนมาอย่างยาวนาน มีผู้สอนที่มีประสบการณ์ มีศิษย์เก่าที่มีความสามารถในการให้คำแนะนำแก่รุ่นน้องในการทำงานได้ นอกจากนี้ยังมีการพัฒนาอาจารย์ให้มีทักษะด้านการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning สามารถปรับการเรียนการสอนหรือจัดอบรมให้กับนักศึกษาที่สอดคล้องกับเทคโนโลยีในปัจจุบัน เช่น NFT หรือ AR/VR สำหรับ Metaverse และมีความร่วมมือกับสถานประกอบการในการเชิญบุคลากรมาเป็นอาจารย์พิเศษและการส่งนักศึกษาออกฝึกปฏิบัติงานสหกิจศึกษา อย่างไรก็ตามยังมีบางด้านที่ควรปรับปรุง เช่น จำนวนอาจารย์ประจำยังขาดแคลนในบางสาขาวิชา การทำ MOU ร่วมกับสถานประกอบการอย่างเป็นทางการ การจัดตั้งศูนย์วิสาหกิจเพื่อเป็นช่องทางหารายได้ในอนาคต และการเพิ่มทักษะด้าน Principal of Art และ English Communication Skill ให้กับนักศึกษาเพื่อตอบสนองความต้องการจากผู้ใช้บัณฑิต

ในปีการศึกษาที่ผ่านมาหลักสูตรได้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง การประชาสัมพันธ์หลักสูตรและการส่งเสริมให้บริการนักศึกษาที่ดีได้ส่งผลให้จำนวนนักศึกษาเพิ่มขึ้น นอกจากนี้การวางแผนด้านสิ่งสนับสนุนการเรียนการสอนรวมถึงการจัดสรรงบประมาณเพิ่มเติมเพื่อซื้อครุภัณฑ์และก่อสร้างอาคารปฏิบัติการใหม่ภายใต้สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์ ส่งผลให้ระดับความพึงพอใจในด้านการจัดการเรียนการสอนและการส่งเสริมให้บริการแก่นักศึกษาอยู่ในระดับสูง ในด้านผลงานวิจัยของหลักสูตรได้มีผลงานวิชาการที่ได้รับการตีพิมพ์ในวารสารระดับนานาชาติ จำนวน 3 บทความ โดยมีส่วนร่วมของคณาจารย์และนักศึกษา ด้านผลสัมฤทธิ์ตามผลลัพธ์ของหลักสูตรมีผลงานของนักศึกษาที่ส่งเสริมให้โครงการแอนิเมชันและเกมสามารถต่อยอดส่งเข้าประกวดในเวทีต่างๆ ทำให้ในปีการศึกษาที่ผ่านมาสามารถผลักดันให้ผลงานจากวิชาโครงการมีคุณภาพและอยู่ระหว่างการประกวดที่และมีโอกาสได้รับรางวัล นับได้ว่าผลการดำเนินงานของหลักสูตรในปีการศึกษา 2565 ประสบความสำเร็จและเป็นแนวทางที่ดีเพื่อพัฒนาหลักสูตรให้ดียิ่งขึ้นอีกในอนาคต

หลักสูตรเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม ได้รับการประเมินคุณภาพการศึกษาภายใน ปีการศึกษา 2565 ตามเกณฑ์ WUQA-P เมื่อวันที่ 16 มิถุนายน 2566 โดยมีคะแนนผลการประเมินเฉลี่ยทุกองค์ประกอบอยู่ในระดับ 4 สรุปได้ดังนี้

PS การบริหารจัดการหลักสูตรตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับอุดมศึกษา

P1 การบริหารหลักสูตรตามเกณฑ์ AUN-QA

P1.1 ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร

4

P1.2 โครงสร้างและเนื้อหาของหลักสูตร	4
P1.3 แนวทางการจัดการเรียนและการสอน	4
P1.4 การวัดผลและประเมินผลนักศึกษา	4
P1.5 อาจารย์	4
P1.6 การส่งเสริมและให้บริการแก่นักศึกษา	4
P1.7 โครงสร้างพื้นฐานและสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ	5
P1.8 ผลผลิตและผลลัพธ์ (AUN-QA 8)	4

หลักสูตรนี้ใกล้เคียงกับหลักสูตรใดทั้งในมหาวิทยาลัยและสถาบันอุดมศึกษาอื่น ๆ โปรดระบุ

รายการ	การเทียบเคียงหลักสูตรที่ใกล้เคียงกัน				
	หลักสูตรภายใน มหาวิทยาลัย วลัยลักษณ์	หลักสูตรภายนอกมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์			
		ในประเทศ ระบุชื่อหลักสูตรและสถาบัน		ต่างประเทศ ระบุชื่อหลักสูตรและสถาบัน	
1.ชื่อหลักสูตรและสถาบัน	ไม่มี	หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและ วิชวลเอฟเฟกต์ วิทยาลัย ศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	หลักสูตรศิลปกรรมศาสตร บัณฑิต สาขาวิชา คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน และวิชวลเอฟเฟกต์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม	Animation & Games (AG), Media, Arts & Design School (MAD), Singapore Polytechnic	Diploma in Games Design and Animation, Management and Science University, Malaysia
2.จำนวนหน่วยกิตตลอด หลักสูตร		123 หน่วยกิต (ระบบ ทวิภาค)	138 หน่วยกิต (ระบบ ทวิภาค)	ไม่ระบุ	ไม่ระบุ
3.ค่าธรรมเนียมการศึกษา		76,000 บาท/ปี	ประมาณ 97,000 บาท/ปี	\$11,900 Total Per Academic Year	RM20,000 - RM25,000 overall completion of the program
4.จำนวนรับนักศึกษาต่อปี การศึกษา		ไม่ระบุ	ไม่ระบุ	ไม่ระบุ	ไม่ระบุ
5.จุดเด่นหรือจุดเน้นของ หลักสูตร		ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ความรู้ เบื้องต้นด้านการโปรแกรม	สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ แอนิเมชันและวิชวลเอฟ	มีการเรียนการสอนเป็น โมดูล วิชาเลือกของ	เป็นหลักสูตรทางด้านการ ออกแบบและแอนิเมชันที่

รายการ	การเทียบเคียงหลักสูตรที่ใกล้เคียงกัน			
	หลักสูตรภายในมหาวิทยาลัย วลัยลักษณ์	หลักสูตรภายนอกมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์		
		ในประเทศ ระบุชื่อหลักสูตรและสถาบัน	ต่างประเทศ ระบุชื่อหลักสูตรและสถาบัน	
	<p>และความรู้ด้านการออกแบบและการสร้างคอมพิวเตอร์กราฟิก, ภาพเคลื่อนไหว และภาพเสมือนจริง สามารถเลือกใช้โปรแกรมที่เหมาะสมกับงานแต่ละแบบ สามารถสร้างผลงานได้หลากหลายรูปแบบทั้ง 2D และ 3D รวมไปถึงการเรียนรู้เกี่ยวกับทฤษฎีการสื่อสารด้วย บูรณาการความรู้ทั้งด้าน CG, CGI, VFX เข้ากับความรู้ด้าน ทฤษฎีการสื่อสาร ทำให้ผู้ที่เรียนจบจากหลักสูตรนี้สามารถออกแบบผลงานให้</p>	<p>เฟกต์ เป็นหลักสูตรที่มีการเรียนการสอนทางด้านศิลปะโดยตรง และมีการสอนศิลปะตั้งแต่ขั้นเริ่มต้นสำหรับคนที่ไม่มีความรู้พื้นฐาน การวาดรูปก็สามารถเรียนรู้ได้ รวมถึงมีการจัด workshop ทิววาดเส้นให้น้องใหม่เพื่อเตรียมพร้อมก่อนเปิดเทอม นอกจากนี้หลักสูตรคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์ ยังเปิดโอกาสให้เรียนรู้ขั้นตอนการผลิตแอนิเมชันและวิชวลเอฟ</p>	<p>หลักสูตรเสนอทางเลือกให้นักศึกษาลงทะเบียนเรียนได้ตามความสนใจหรือความต้องการด้านอาชีพที่แตกต่าง มีระบบการศึกษาแบบองค์รวมที่ให้บริการสนับสนุนการให้ประสบการณ์การเรียนรู้ช่วยให้นักศึกษาพัฒนาตนเองในฐานะผู้เรียนรู้ด้วยตนเอง เก่งรอบด้าน และเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในสังคมและอาชีพที่เปลี่ยนแปลงในปัจจุบัน นักศึกษา</p>	<p>มีความเจาะจงในสายอาชีพ หลักสูตรนี้จะช่วยให้มีพื้นฐานด้านศิลปะเกม แอนิเมชัน และการพัฒนาเกม สอนทักษะในการสร้างแนวคิดศิลปะ การพัฒนาเทคนิคการออกแบบ การจัดทำสตอรี่บอร์ด ภาพดิจิทัล และการสร้างภาพเคลื่อนไหว การสร้างแบบจำลอง การเขียนโค้ด การสร้างพื้นผิว และการพัฒนาเกม การเขียนเอกสารการออกแบบเกม ตลอดจนการทดสอบและ</p>

รายการ	การเทียบเคียงหลักสูตรที่ใกล้เคียงกัน				
	หลักสูตรภายใน มหาวิทยาลัย วลัยลักษณ์	หลักสูตรภายนอกมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์			
		ในประเทศ		ต่างประเทศ	
		ระบุชื่อหลักสูตรและสถาบัน		ระบุชื่อหลักสูตรและสถาบัน	
		ออกมาสวยงาม สมจริง และ สื่อสารได้ชัดเจนครบถ้วน สามารถผลิตงานได้ หลากหลายรูปแบบ ทั้งสื่อ เพื่อความบันเทิง, เพื่อ การศึกษา, การตลาด ฯลฯ	เฟกต์ตั้งแต่ต้นจนจบ นักศึกษาจึงมีโอกาสนในการ เรียนวิชาชีพที่หลากหลาย ทำให้สามารถค้นพบสิ่งที่ ตัวเองชอบและถนัด เพื่อ นำไปประกอบอาชีพต่อไป ได้ในอนาคต	สามารถสำรวจทักษะ และความสามารถใหม่ๆ ได้ตลอดการเรียนรู้	การตลาดเกม อาจารย์ ผู้สอนเป็นมืออาชีพใน อุตสาหกรรม การฝึกงาน ทำให้มั่นใจได้ว่าจะสำเร็จ การศึกษาในอุตสาหกรรม ที่พร้อมสำหรับอาชีพด้าน การออกแบบเกมและ แอนิเมชัน

## ภาคผนวก 10

## ตารางแสดงความต้องการจำเป็น การวิเคราะห์ และจัดลำดับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกับหลักสูตรฯ

## ตารางแสดงการชี้แจงวิธีการได้มาซึ่ง PLO

หลักสูตรได้กำหนดผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและวิธีการได้มาซึ่งสมรรถนะที่จำเป็นจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสียแต่ละกลุ่มอย่างชัดเจนดังนี้

กลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	การวิเคราะห์กลุ่ม	วิธีการได้มาซึ่งสมรรถนะที่จำเป็น
สถานประกอบการ	High power High impact	การทำ Focus group และการสัมภาษณ์
อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร อาจารย์ประจำหลักสูตร และ นักวิชาการในหลักสูตร	High power High impact	แบบสอบถามจำนวน 8 คน และการประชุมหลักสูตร
ผู้บริหารหลักสูตร และ ผู้เชี่ยวชาญ/ผู้ทรงคุณวุฒิ	High power Low impact	การทำ Focus group และการสัมภาษณ์จำนวน 4 คน
สำนักวิชา มหาวิทยาลัยฯ	High power Low impact	การนำวิสัยทัศน์และพันธกิจของมหาวิทยาลัยมาพิจารณาในการกำหนดสมรรถนะที่จำเป็น และการกำหนดสมรรถนะที่จำเป็นให้มี 4 ด้านตามผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565
นักศึกษาปัจจุบัน	Low power High impact	แบบสอบถามจำนวน 112 คน และการสัมภาษณ์กลุ่มย่อย
บัณฑิต	Low power High impact	แบบสอบถามจำนวน 15 คน และการสัมภาษณ์กลุ่มย่อย
ผู้ใช้บัณฑิต	Low power High impact	แบบสอบถามจำนวน 6 คน และการสัมภาษณ์

ตารางการจัดลำดับความสำคัญผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และเชื่อมโยงกับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของหลักสูตร (Stakeholders of the Program)	ความต้องการจำเป็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder's needs) หรือทักษะที่พึงประสงค์ของบัณฑิตที่จบหลักสูตรนี้	รวมประเด็น Needs	Corresponding PLOs
<b>ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียภายนอก</b>			
สถานประกอบการ	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เพิ่มเวลาเรียนฝึก skill เฉพาะทางให้มากขึ้น</li> <li>- เน้นทฤษฎีและกระบวนการคิด โดยโปรแกรมหรือ Tool เป็นส่วนเสริม</li> <li>- การเรียนการสอนในปี1 เน้นพื้นฐานศิลปะและอุตสาหกรรมแอนิเมชันและเกม</li> <li>- เพื่อให้รู้ความถนัด เน้นการจัดกลุ่มให้แสดงความเห็น</li> <li>- ควรมีวิชา producer เน้นการบริหารจัดการ pipeline</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความรู้เรื่อง skill เฉพาะทาง</li> <li>- มีความรู้เรื่องทฤษฎีและกระบวนการคิด</li> <li>- มีความรู้เรื่องพื้นฐานศิลปะ</li> <li>- มีความรู้เรื่องอุตสาหกรรมแอนิเมชันและเกม</li> <li>- มีความรู้เรื่องการบริหารจัดการงาน Production สำหรับแอนิเมชันและเกม</li> </ul>	<p>PLO2</p> <p>ประยุกต์ใช้ทฤษฎีสำหรับการออกแบบเพื่อผลิตผลงานด้านแอนิเมชันหรือดิจิทัลเกมตามรายวิชาโทที่เลือกเรียน (รายวิชาแอนิเมชันสองมิติ แอนิเมชันสามมิติ วิชาลเอฟเฟกต์ การออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ)</p> <p>PLO3</p> <p>วิเคราะห์ความต้องการหรือพฤติกรรมของผู้ใช้เพื่อผลิตผลงานด้านแอนิเมชันหรือดิจิทัลเกมตามรายวิชาโทที่เลือกเรียน (รายวิชาแอนิเมชันสองมิติ แอนิเมชัน</p>

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของหลักสูตร (Stakeholders of the Program)	ความต้องการจำเป็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder's needs) หรือทักษะที่พึงประสงค์ของบัณฑิตที่จบหลักสูตรนี้	รวมประเด็น Needs	Corresponding PLOs
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ในแต่ละรายวิชาควรเน้นการฝึกทักษะการนำเสนอ / กล้าถาม และทักษะภาษาอังกฤษ</li> <li>- ควรแบ่งโมดูลต่างๆออกเป็นด้านศิลปะพื้นฐาน, 2D, 3D, producer</li> <li>- ทักษะการออกแบบอัลกอริทึม และการโปรแกรม</li> </ul>		<p>สามมิติ วิชาลอฟเฟกต์ การออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ)</p> <p>PLO5 มีทักษะออกแบบงานด้านแอนิเมชันหรือดิจิทัลเกมตามรายวิชาโทที่เลือกเรียน (รายวิชาแอนิเมชันสองมิติ แอนิเมชันสามมิติ วิชาลอฟเฟกต์ การออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ)</p> <p>PLO6 มีทักษะสร้างผลงานด้านแอนิเมชันหรือดิจิทัลเกมตามรายวิชาโทที่เลือกเรียน (รายวิชาแอนิเมชันสองมิติ แอนิเมชันสามมิติ วิชาลอฟเฟกต์ การออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ)</p>

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของหลักสูตร (Stakeholders of the Program)	ความต้องการจำเป็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder's needs) หรือทักษะที่พึงประสงค์ของบัณฑิตที่จบหลักสูตรนี้	รวมประเด็น Needs	Corresponding PLOs
			<p>มิติ วิชาลอฟเฟกต์ การออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ)</p> <p>PLO7 มีทักษะในการประยุกต์ใช้เครื่องมือในงานด้านแอนิเมชันหรือดิจิทัลเกมตามรายวิชาโทที่เลือกเรียน (รายวิชาแอนิเมชันสองมิติ แอนิเมชันสามมิติ วิชาลอฟเฟกต์ การออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ)</p> <p>PLO8 มีทักษะในการแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับด้านแอนิเมชันหรือดิจิทัลเกมตามรายวิชาโทที่เลือกเรียน (รายวิชาแอนิเมชันสอง</p>

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของหลักสูตร (Stakeholders of the Program)	ความต้องการจำเป็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder's needs) หรือทักษะที่พึงประสงค์ของบัณฑิตที่จบหลักสูตรนี้	รวมประเด็น Needs	Corresponding PLOs
			มิติ แอนิเมชันสามมิติ วิชาลอฟเฟกต์ การออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ)  PLO12 มีความคิดสร้างสรรค์ เข้าใจคุณค่าของความงาม พร้อมให้และรับฟังคำวิจารณ์
ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิ	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีทักษะพื้นฐาน และทักษะเฉพาะทางขั้นสูง</li> <li>- ทักษะภาษาอังกฤษและการนำเสนอผลงาน</li> <li>- ทักษะในการคิดวิเคราะห์</li> <li>- Creative Thinking</li> <li>- Design Thinking, Problem Solving</li> <li>- การตลาดและทรัพย์สินทางปัญญา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความสามารถในการทำงานเป็นทีม</li> <li>- กล้าแสดงออกและแสดงความคิดเห็น ให้และรับคำวิจารณ์ได้</li> <li>- ทักษะการนำเสนอผลงานทั้งทางด้านแอนิเมชันและเกม</li> <li>- ทักษะการคิดวิเคราะห์ผลงานทั้งทางด้านแอนิเมชันและเกม</li> <li>- ทักษะ Creative Thinking</li> </ul>	PLO3 วิเคราะห์ความต้องการหรือพฤติกรรมของผู้ใช้เพื่อผลิตผลงานด้านแอนิเมชันหรือดิจิทัลเกมตามรายวิชาโทที่เลือกเรียน (รายวิชาแอนิเมชันสองมิติ แอนิเมชันสามมิติ วิชาลอฟเฟกต์ การออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ)  PLO4

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของหลักสูตร (Stakeholders of the Program)	ความต้องการจำเป็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder's needs) หรือทักษะที่พึงประสงค์ของบัณฑิตที่จบหลักสูตรนี้	รวมประเด็น Needs	Corresponding PLOs
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- ทักษะ Design Thinking</li> <li>- ทรรศนะทางปัญญาและกฎหมายลิขสิทธิ์</li> </ul>	<p>มีทักษะในการสื่อสารภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เพื่อใช้ในชีวิตประจำวัน และในการทำงานด้านอินเทอร์เน็ต ฟิล์มดีวีดี แอนิเมชัน หรือเกม ทั้งการฟัง พูด อ่าน เขียน และนำเสนอผลงานได้ตามวัตถุประสงค์ ในกรณีที่นักศึกษาเลือกภาษาจีน สามารถสื่อสารภาษาจีนในชีวิตประจำวันได้</p> <p>PLO8</p> <p>มีทักษะในการแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับด้านแอนิเมชันหรือดิจิทัลเกมตามรายวิชาโทที่เลือกเรียน (รายวิชาแอนิเมชันสองมิติ แอนิเมชันสามมิติ วิชาลอฟเฟกต์ การออกแบบอินเทอร์เน็ต)</p>

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของหลักสูตร (Stakeholders of the Program)	ความต้องการจำเป็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder's needs) หรือทักษะที่พึงประสงค์ของบัณฑิตที่จบหลักสูตรนี้	รวมประเด็น Needs	Corresponding PLOs
			<p>PLO10 ไม่ละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาและกฎหมายลิขสิทธิ์ด้านอินเทอร์เน็ตที่ฟัลติมีเดีย แอนิเมชัน หรือเกม</p> <p>PLO11 สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ รู้วินัย ใจอาสาและมีภาวะผู้นำ</p> <p>PLO12 มีความคิดสร้างสรรค์ เข้าใจคุณค่าของความงาม พร้อมให้และรับฟังคำวิจารณ์</p>

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของหลักสูตร (Stakeholders of the Program)	ความต้องการจำเป็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder's needs) หรือทักษะที่พึงประสงค์ของบัณฑิตที่จบหลักสูตรนี้	รวมประเด็น Needs	Corresponding PLOs
ผู้ใช้บัณฑิต	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความรู้และทักษะภาษาอังกฤษ</li> <li>- รู้จักบูรณาการเชื่อมโยงระหว่างรายวิชา</li> <li>- มีความรู้เรื่องการออกแบบอัลกอริทึม</li> <li>- มีความรู้เรื่องการโปรแกรมพื้นฐาน</li> <li>- มีความรู้เรื่องการโปรแกรมเชิงวัตถุ</li> <li>- มีความรู้เรื่องโครงสร้างข้อมูลสำหรับเกม</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความสามารถในการทำงานเป็นทีม</li> <li>- กล้าแสดงออกและแสดงความคิดเห็น</li> <li>- คิดเป็นระบบ</li> <li>- ทักษะ Critical Thinking</li> <li>- ทักษะ Problem Solving</li> </ul>	<p>PLO3 วิเคราะห์ความต้องการหรือพฤติกรรมของผู้ใช้เพื่อผลิตผลงานด้านแอนิเมชันหรือดิจิทัลเกมตามรายวิชาโทที่เลือกเรียน (รายวิชาแอนิเมชันสองมิติ แอนิเมชันสามมิติ วิชาลอฟเฟกต์ การออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ)</p> <p>PLO6 มีทักษะสร้างผลงานด้านแอนิเมชันหรือดิจิทัลเกมตามรายวิชาโทที่เลือกเรียน (รายวิชาแอนิเมชันสองมิติ แอนิเมชันสามมิติ วิชาลอฟเฟกต์ การออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ)</p>

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของหลักสูตร (Stakeholders of the Program)	ความต้องการจำเป็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder's needs) หรือทักษะที่พึงประสงค์ของบัณฑิตที่จบหลักสูตรนี้	รวมประเด็น Needs	Corresponding PLOs
			<p>PLO7 มีทักษะในการประยุกต์ใช้เครื่องมือในงานด้านแอนิเมชันหรือดิจิทัลเกมตามรายวิชาโทที่เลือกเรียน (รายวิชาแอนิเมชันสองมิติ แอนิเมชันสามมิติ วิชาลอฟเฟกต์ การออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ)</p> <p>PLO8 มีทักษะในการแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับด้านแอนิเมชันหรือดิจิทัลเกมตามรายวิชาโทที่เลือกเรียน (รายวิชาแอนิเมชันสองมิติ แอนิเมชันสามมิติ วิชาลอฟเฟกต์ การออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ)</p> <p>PLO11</p>

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของหลักสูตร (Stakeholders of the Program)	ความต้องการจำเป็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder's needs) หรือทักษะที่พึงประสงค์ของบัณฑิตที่จบหลักสูตรนี้	รวมประเด็น Needs	Corresponding PLOs
			สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ ใฝ่เรียนรู้ ใจอาสาและมีภาวะผู้นำ  PLO12 มีความคิดสร้างสรรค์ เข้าใจคุณค่าของความงาม พร้อมให้และรับฟังคำวิจารณ์
ศิษย์เก่า	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การได้ฝึกการทำงานร่วมกับผู้อื่น และนำเสนองานที่ดี</li> <li>- การพัฒนาตนเองเพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี</li> <li>- จัดการเวลาได้</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความสามารถในการทำงานเป็นทีม</li> <li>- ทักษะการนำเสนอผลงานทั้งทางด้านแอนิเมชันและเกม</li> <li>- ทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต</li> </ul>	PLO4 มีทักษะในการสื่อสารภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เพื่อใช้ในชีวิตประจำวัน และในการทำงานด้านอินเทอร์เน็ตที่พหุมิติมีเดีย แอนิเมชัน หรือเกม ทั้งการฟัง พูด อ่าน เขียน และนำเสนอผลงานได้ตามวัตถุประสงค์ ในกรณีที่นักศึกษา

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของหลักสูตร (Stakeholders of the Program)	ความต้องการจำเป็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder's needs) หรือทักษะที่พึงประสงค์ของบัณฑิตที่จบหลักสูตรนี้	รวมประเด็น Needs	Corresponding PLOs
			<p>เลือกภาษาจีน สามารถสื่อสารภาษาจีนในชีวิตประจำวันได้</p> <p>PLO5 มีทักษะออกแบบงานด้านแอนิเมชันหรือดิจิทัลเกมตามรายวิชาโทที่เลือกเรียน (รายวิชาแอนิเมชันสองมิติ แอนิเมชันสามมิติ วิชาลอฟเฟกต์ การออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ)</p> <p>PLO6 มีทักษะสร้างผลงานด้านแอนิเมชันหรือดิจิทัลเกมตามรายวิชาโทที่เลือกเรียน (รายวิชาแอนิเมชันสองมิติ แอนิเมชันสามมิติ)</p>

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของหลักสูตร (Stakeholders of the Program)	ความต้องการจำเป็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder's needs) หรือทักษะที่พึงประสงค์ของบัณฑิตที่จบหลักสูตรนี้	รวมประเด็น Needs	Corresponding PLOs
			<p>มิติ วิชาลอฟเฟกต์ การออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ)</p> <p>PLO7 มีทักษะในการประยุกต์ใช้เครื่องมือในงานด้านแอนิเมชันหรือดิจิทัลเกมตามรายวิชาโทที่เลือกเรียน (รายวิชาแอนิเมชันสองมิติ แอนิเมชันสามมิติ วิชาลอฟเฟกต์ การออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ)</p> <p>PLO8 มีทักษะในการแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับด้านแอนิเมชันหรือดิจิทัลเกมตามรายวิชาโทที่เลือกเรียน (รายวิชาแอนิเมชันสอง</p>

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของหลักสูตร (Stakeholders of the Program)	ความต้องการจำเป็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder's needs) หรือทักษะที่พึงประสงค์ของบัณฑิตที่จบหลักสูตรนี้	รวมประเด็น Needs	Corresponding PLOs
			<p>มิติ แอนิเมชันสามมิติ วิชาลอฟเฟกต์ การออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ)</p> <p>PLO11 สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ รู้วินัย ใจอาสาและมีภาวะผู้นำ</p> <p>PLO13 สามารถเรียนรู้และปรับตัวให้เท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีด้านอินเทอร์แอกทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน หรือเกมได้</p>
ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียภายใน			

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของหลักสูตร (Stakeholders of the Program)	ความต้องการจำเป็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder's needs) หรือทักษะที่พึงประสงค์ของบัณฑิตที่จบหลักสูตรนี้	รวมประเด็น Needs	Corresponding PLOs
<p>อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร อาจารย์ประจำหลักสูตร และ นักวิชาการในหลักสูตร</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เพิ่มเวลาเรียนฝึกฝนทักษะ เฉพาะทางให้มากขึ้น</li> <li>- มีทักษะพื้นฐาน และทักษะเฉพาะทางขั้นสูง</li> <li>- ทักษะในการคิดวิเคราะห์</li> <li>- ทักษะ Creative Thinking</li> <li>- ทักษะ Design Thinking และ Problem Solving</li> <li>- การได้ฝึกการทำงานร่วมกับผู้อื่น และนำเสนองานที่ดี</li> <li>- มีจิตใจดี มีความรับผิดชอบ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ทักษะการคิดวิเคราะห์ผลงานทั้งทางด้านแอนิเมชันและเกม</li> <li>- คิดเป็นระบบ</li> <li>- ทักษะ Critical Thinking</li> <li>- ทักษะ Problem Solving</li> <li>- ทักษะ Design Thinking</li> <li>- กล้าแสดงออกและแสดงความคิดเห็น ให้และรับคำวิจารณ์ได้</li> <li>- มีสุขภาวะดีทั้งร่างกายและจิตใจ มีความรับผิดชอบ</li> </ul>	<p>PLO1 อธิบายแนวคิดและหลักการใช้ชีวิตในสังคมอย่างมีสุขภาวะ รวมถึงความรู้ด้านภาษาไทยและพื้นฐานภาษาต่างประเทศ เพื่อประโยชน์ในการสื่อสาร</p> <p>PLO3 วิเคราะห์ความต้องการหรือพฤติกรรมของผู้ใช้เพื่อผลิตผลงานด้านแอนิเมชันหรือดิจิทัลเกมตามรายวิชาโทที่เลือกเรียน (รายวิชาแอนิเมชันสองมิติ แอนิเมชันสามมิติ วิชาลอฟเฟกต์ การออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ)</p> <p>PLO5</p>

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของหลักสูตร (Stakeholders of the Program)	ความต้องการจำเป็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder's needs) หรือทักษะที่พึงประสงค์ของบัณฑิตที่จบหลักสูตรนี้	รวมประเด็น Needs	Corresponding PLOs
			<p>มีทักษะออกแบบงานด้านแอนิเมชันหรือดิจิทัลเกมตามรายวิชาโทที่เลือกเรียน (รายวิชาแอนิเมชันสองมิติ แอนิเมชันสามมิติ วิชาลอฟเฟกต์ การออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ)</p> <p>PLO6</p> <p>มีทักษะสร้างผลงานด้านแอนิเมชันหรือดิจิทัลเกมตามรายวิชาโทที่เลือกเรียน (รายวิชาแอนิเมชันสองมิติ แอนิเมชันสามมิติ วิชาลอฟเฟกต์ การออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ)</p> <p>PLO8</p>

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของหลักสูตร (Stakeholders of the Program)	ความต้องการจำเป็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder's needs) หรือทักษะที่พึงประสงค์ของบัณฑิตที่จบหลักสูตรนี้	รวมประเด็น Needs	Corresponding PLOs
			<p>มีทักษะในการแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับด้านแอนิเมชันหรือดิจิทัลเกมตามรายวิชาโทที่เลือกเรียน (รายวิชาแอนิเมชันสองมิติ แอนิเมชันสามมิติ วิชาลอฟเฟกต์ การออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ)</p> <p>PLO9 แสดงออกถึงความซื่อสัตย์ กตัญญู รับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเอง เคารพกฎระเบียบสังคม</p> <p>PLO11 สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ รู้วินัย ใจอาสาและมีภาวะผู้นำ</p>

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของหลักสูตร (Stakeholders of the Program)	ความต้องการจำเป็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder's needs) หรือทักษะที่พึงประสงค์ของบัณฑิตที่จบหลักสูตรนี้	รวมประเด็น Needs	Corresponding PLOs
			PLO12 มีความคิดสร้างสรรค์ เข้าใจคุณค่าของความงาม พร้อมให้และรับฟังคำวิจารณ์
ผู้บริหารหลักสูตร	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความรู้ ทักษะ ภาษาอังกฤษ</li> <li>- รู้จักบูรณาการเชื่อมโยงระหว่างรายวิชา</li> <li>- การได้ฝึกการทำงานร่วมกับผู้อื่น และนำเสนองานที่ดี</li> <li>- ทักษะในการคิดวิเคราะห์</li> <li>- การพัฒนาตนเองเพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ทักษะการนำเสนอผลงานทั้งทางด้านแอนิเมชันและเกม</li> <li>- ทักษะ Critical Thinking</li> <li>- ทักษะ Problem Solving</li> <li>- ทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต</li> </ul>	<p>PLO3 วิเคราะห์ความต้องการหรือพฤติกรรมของผู้ใช้เพื่อผลิตผลงานด้านแอนิเมชันหรือดิจิทัลเกมตามรายวิชาโทที่เลือกเรียน (รายวิชาแอนิเมชันสองมิติ แอนิเมชันสามมิติ วิชาลอฟเฟกต์ การออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ)</p> <p>PLO4 มีทักษะในการสื่อสารภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เพื่อใช้ในชีวิตประจำวัน</p>

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของหลักสูตร (Stakeholders of the Program)	ความต้องการจำเป็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder's needs) หรือทักษะที่พึงประสงค์ของบัณฑิตที่จบหลักสูตรนี้	รวมประเด็น Needs	Corresponding PLOs
			<p>และในการทำงานด้านอินเทอร์แอกทีฟ มัลติมีเดีย แอนิเมชัน หรือเกม ทั้งการฟัง พูด อ่าน เขียน และนำเสนอผลงานได้ตามวัตถุประสงค์ ในกรณีที่นักศึกษาเลือกภาษาจีน สามารถสื่อสารภาษาจีนในชีวิตประจำวันได้</p> <p>PLO5 มีทักษะออกแบบงานด้านแอนิเมชันหรือดิจิทัลเกมตามรายวิชาโทที่เลือกเรียน (รายวิชาแอนิเมชันสองมิติ แอนิเมชันสามมิติ วิชาลอฟเฟกต์ การออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ)</p> <p>PLO6</p>

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของหลักสูตร (Stakeholders of the Program)	ความต้องการจำเป็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder's needs) หรือทักษะที่พึงประสงค์ของบัณฑิตที่จบหลักสูตรนี้	รวมประเด็น Needs	Corresponding PLOs
			<p>มีทักษะสร้างผลงานด้านแอนิเมชันหรือดิจิทัลเกมตามรายวิชาโทที่เลือกเรียน (รายวิชาแอนิเมชันสองมิติ แอนิเมชันสามมิติ วิชาลอฟเฟกต์ การออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ)</p> <p>PLO7 มีทักษะในการประยุกต์ใช้เครื่องมือในงานด้านแอนิเมชันหรือดิจิทัลเกมตามรายวิชาโทที่เลือกเรียน (รายวิชาแอนิเมชันสองมิติ แอนิเมชันสามมิติ วิชาลอฟเฟกต์ การออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ)</p> <p>PLO8</p>

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของหลักสูตร (Stakeholders of the Program)	ความต้องการจำเป็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder's needs) หรือทักษะที่พึงประสงค์ของบัณฑิตที่จบหลักสูตรนี้	รวมประเด็น Needs	Corresponding PLOs
			<p>มีทักษะในการแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับด้านแอนิเมชันหรือดิจิทัลเกมตามรายวิชาโทที่เลือกเรียน (รายวิชาแอนิเมชันสองมิติ แอนิเมชันสามมิติ วิชาการเอฟเฟกต์ การออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ)</p> <p>PLO11 สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ รู้วินัย ใจอาสาและมีภาวะผู้นำ</p> <p>PLO12 มีความคิดสร้างสรรค์ เข้าใจคุณค่าของความงาม พร้อมให้และรับฟังคำวิจารณ์</p> <p>PLO13</p>

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของหลักสูตร (Stakeholders of the Program)	ความต้องการจำเป็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder's needs) หรือทักษะที่พึงประสงค์ของบัณฑิตที่จบหลักสูตรนี้	รวมประเด็น Needs	Corresponding PLOs
			สามารถเรียนรู้และปรับตัวให้เท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีด้านอินเทอร์เน็ตแอคทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน หรือเกมได้
นักศึกษาปัจจุบัน	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การวางแผนการทำงานและการบริหารจัดการเวลา</li> <li>- การศึกษาดูงานในสถานประกอบการจริง</li> <li>- เข้าใจกระบวนการทำงานเป็นทีม</li> <li>- ความรู้พื้นฐานด้านศิลปะและการต่อยอดในระดับสูงขึ้น</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความรู้เรื่องทฤษฎีและกระบวนการคิด</li> <li>- กล้าแสดงออกและแสดงความคิดเห็น</li> <li>- ทักษะการวางแผนการทำงาน</li> <li>- ทักษะการบริหารจัดการเวลา</li> </ul>	<p>PLO2</p> <p>ประยุกต์ใช้ทฤษฎีสำหรับการออกแบบเพื่อผลิตผลงานด้านแอนิเมชันหรือดิจิทัลเกมตามรายวิชาโทที่เลือกเรียน (รายวิชาแอนิเมชันสองมิติ แอนิเมชันสามมิติ วิชาลอฟเฟกต์ การออกแบบอินเทอร์เน็ตแอคทีฟ)</p> <p>PLO3</p> <p>วิเคราะห์ความต้องการหรือพฤติกรรมของผู้ใช้เพื่อผลิตผลงานด้านแอนิเมชันหรือดิจิทัลเกมตามรายวิชาโทที่เลือก</p>

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของหลักสูตร (Stakeholders of the Program)	ความต้องการจำเป็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder's needs) หรือทักษะที่พึงประสงค์ของบัณฑิตที่จบหลักสูตรนี้	รวมประเด็น Needs	Corresponding PLOs
			<p>เรียน (รายวิชาแอนิเมชันสองมิติ แอนิเมชันสามมิติ วิชาลอฟเฟกต์ การออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ)</p> <p>PLO4 มีทักษะในการสื่อสารภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เพื่อใช้ในชีวิตประจำวัน และในการทำงานด้านอินเทอร์แอกทีฟ มัลติมีเดีย แอนิเมชัน หรือเกม ทั้งการฟัง พูด อ่าน เขียน และนำเสนอผลงานได้ตามวัตถุประสงค์ ในกรณีที่นักศึกษาเลือกภาษาจีน สามารถสื่อสารภาษาจีนในชีวิตประจำวันได้</p> <p>PLO11</p>

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของหลักสูตร (Stakeholders of the Program)	ความต้องการจำเป็นของผู้มีส่วนได้ ส่วนเสีย (Stakeholder's needs) หรือทักษะที่พึงประสงค์ของบัณฑิต ที่จบหลักสูตรนี้	รวมประเด็น Needs	Corresponding PLOs
			สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ รู้วินัย ใจ อาสาและมีภาวะผู้นำ  PLO12 มีความคิดสร้างสรรค์ เข้าใจคุณค่าของ ความงาม พร้อมให้และรับฟังคำวิจารณ์

## ภาคผนวก 11

ตารางแสดงความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรฯ (Program Learning Outcomes: PLO) กับวิสัยทัศน์ พันธกิจ อัตลักษณ์บัณฑิต คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ และความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์

ตารางแสดงความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรฯ (Program Learning Outcomes: PLO) กับวิสัยทัศน์ พันธกิจ อัตลักษณ์บัณฑิต  
คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ และความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์

	PLO 1	PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5	PLO 6	PLO 7	PLO 8	PLO 9	PLO 10	PLO 11	PLO 12	PLO 13
<b>วิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์</b>													
เป็นองค์การธรรมรัฐ	✓								✓	✓		✓	
เป็นแหล่งเรียนรู้ เป็นหลักในถิ่น	✓	✓											✓
เป็นเลิศสู่สากล				✓									
มุ่งสู่มหาวิทยาลัยวิจัยชั้นนำ		✓						✓		✓			
<b>พันธกิจของมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์</b>													
พันธกิจ 1						✓			✓		✓		✓
ผลิตและพัฒนากำลังคนระดับสูง ให้มีมาตรฐานที่สอดคล้อง กับความต้องการในการพัฒนา เศรษฐกิจและสังคม ภาคใต้ และของประเทศ			✓		✓	✓	✓	✓					

	PLO 1	PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5	PLO 6	PLO 7	PLO 8	PLO 9	PLO 10	PLO 11	PLO 12	PLO 13
พันธกิจ 3		✓	✓		✓	✓	✓	✓					
ให้บริการทางวิชาการแก่หน่วยงานต่าง ๆ ทั้งภาครัฐและเอกชนในด้านการให้คำปรึกษา และแนะนำการวิจัย และพัฒนา การทดสอบ การสำรวจ รวมทั้งการฝึกอบรมและพัฒนาอันก่อให้เกิดการถ่ายทอดเทคโนโลยีที่จำเป็น และเหมาะสม เพื่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของภูมิภาคและประเทศชาติ	✓										✓	✓	
- อัตลักษณ์บัณฑิตของมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	✓	✓			✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓
ใจอาสา มีภาวะผู้นำ					✓			✓		✓		✓	
- พันธกิจ (ระดับสำนักวิชา)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
ผลิตบัณฑิตที่มีศักยภาพในการรองรับอุตสาหกรรมดิจิทัลระดับสากล	✓	✓			✓	✓		✓	✓		✓	✓	✓
<b>ทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21</b>													



## ภาคผนวก 12

เงื่อนไขการเรียนรายวิชากลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศและเงื่อนไขการเทียบคะแนนสอบวัดความรู้และทักษะ  
ทางเทคโนโลยีสารสนเทศ

เงื่อนไขการเรียนรายวิชากลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศ

1) นักศึกษาต้องมีคะแนนสอบวัดความรู้ภาษาอังกฤษ (Placement Test) มากกว่าหรือเท่ากับระดับ A1 (CEFR) จึงจะได้รับการยกเว้นการเรียนรายวิชา GEN67-021 และสามารถลงทะเบียนเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษในหมวดวิชาศึกษาทั่วไปได้ แต่หากนักศึกษามีคะแนนสอบไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด นักศึกษาจะต้องลงทะเบียนเรียนรายวิชา GEN67-021 ควบคู่กับการลงทะเบียนรายวิชา GEN67-121

2) นักศึกษาทุกคนต้องลงทะเบียนเรียนและสอบผ่านรายวิชา GEN67-121 ซึ่งเป็นรายวิชาในกลุ่มภาษาต่างประเทศหลัก

3) นักศึกษาสามารถเลือกเรียนรายวิชาที่เหลือในกลุ่มภาษาต่างประเทศได้ 1 ใน 2 กลุ่มวิชา ดังนี้

**กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ :** นักศึกษาลงทะเบียนเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษที่เหลือ คือ GEN67-122, GEN67-123, และ GEN67-124

**กลุ่มวิชาภาษาจีน :** นักศึกษาลงทะเบียนเรียนรายวิชาภาษาจีนของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป คือ CHI67-121, CHI67-122 และ CHI67-123

**หมายเหตุ:**

1) ในกรณีนักศึกษาในหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาภาษาจีนต้องลงทะเบียนเรียนกลุ่มวิชาภาษาอังกฤษในกลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศเลือกเท่านั้น

2) ในกรณีนักศึกษามีความประสงค์จะเปลี่ยนกลุ่มวิชาที่เลือกเรียนในกลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศสามารถดำเนินการได้ โดยรายวิชาที่เรียนมาแล้วในกลุ่มวิชาที่เลือกเดิมจะถูกปรับเป็นรายวิชาเลือกเสรีและนักศึกษาจะต้องลงทะเบียนเรียนในรายวิชาตามเงื่อนไขของกลุ่มวิชาที่เลือกใหม่ ตัวอย่างเช่น

นาย ก เลือกกลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ และได้เรียนรายวิชา GEN67-122 ไปแล้ว และมีความประสงค์จะเปลี่ยนกลุ่มวิชาเป็นภาษาจีน นาย ก จะต้องเรียนรายวิชาของกลุ่มวิชาภาษาจีนจนครบ คือ CHI67-121, CHI67-122, CHI67-123 โดยรายวิชา GEN67-122 จะถูกปรับเป็นรายวิชาเลือกเสรี หรือ

นาย ก เลือกกลุ่มวิชาภาษาจีน และได้เรียนรายวิชา CHI67-121 ไปแล้ว และมีความประสงค์จะเปลี่ยนกลุ่มวิชาเป็นภาษาอังกฤษ นาย ก จะต้องเรียนรายวิชาของกลุ่มวิชาภาษาอังกฤษจนครบ คือ GEN67-122, GEN67-123, และ GEN67-124 โดยรายวิชา CHI67-121 จะถูกปรับเป็นรายวิชาเลือกเสรี

**เงื่อนไขการเทียบคะแนนสอบภาษาอังกฤษเพื่อปรับเป็นเกรด**

เป็นไปตามประกาศมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์

### เงื่อนไขการเทียบคะแนนสอบภาษาจีนเพื่อปรับเป็นเกรด

1) นักศึกษาไทยและนักศึกษาต่างชาติทุกหลักสูตร ที่มีคะแนนสอบ HSK คะแนนมากกว่าหรือเท่ากับที่กำหนดให้ยกเว้นการเรียนรายวิชา ดังนี้

1.1) HSK 2 มากกว่าหรือเท่ากับ 120 คะแนน หรือ HSK 3 ขึ้นไป มากกว่าหรือเท่ากับ 180 คะแนน ให้ยกเว้นการเรียนรายวิชา CHI67-121 (วิชาที่ 1) และได้รับผลการเรียนเป็นเกรด A

1.2) HSK 3 มากกว่าหรือเท่ากับ 180 คะแนน หรือ HSK 3 ขึ้นไป มากกว่าหรือเท่ากับ 180 คะแนน ให้ยกเว้นการเรียนรายวิชา CHI67-122 (วิชาที่ 2) และได้รับผลการเรียนเป็นเกรด A

1.3) HSK 4 ขึ้นไป ที่มีผลคะแนนมากกว่าหรือเท่ากับ 180 คะแนน ให้ยกเว้นการเรียนรายวิชา CHI67-121 (วิชาที่ 1) CHI67-122 (วิชาที่ 2) และ CHI67-123 (วิชาที่ 3) และได้รับผลการเรียนเป็นเกรด A ทั้ง 3 รายวิชา

2) ในการขอเทียบคะแนนสอบภาษาจีนเพื่อปรับเป็นเกรด ผลคะแนนสอบจะต้องมีอายุไม่เกิน 2 ปี นับจากวันที่ประกาศผลในประกาศนียบัตรผลคะแนนการทดสอบวัดระดับความรู้ภาษาจีน HSK ตามข้อ 1) ต้องมีอายุไม่เกิน 2 ปี นับจากวันรายงานผลคะแนนฉบับประกาศนียบัตร จนถึงวันที่ยื่นเอกสาร

3) ผลคะแนนที่นักศึกษาสามารถใช้อย่างต้องเป็นผลคะแนนที่ปรากฏในใบประกาศนียบัตร ซึ่งออกโดย HANBAN หรือ Confucius Institution Headquarters ซึ่งใบประกาศนียบัตรจะต้องระบุ ชื่อ-นามสกุล รูปถ่าย และผลคะแนนของผู้สอบ ตลอดจนวันที่รายงานผลคะแนนอย่างถูกต้องชัดเจน

4) การขอเทียบคะแนนสอบภาษาจีนเพื่อปรับเป็นเกรด นักศึกษาต้องยื่นผลคะแนนการทดสอบวัดความรู้ภาษาจีนก่อนวันสุดท้ายของการเรียนรายวิชาในภาคการศึกษานั้น ๆ ทั้งนี้ นักศึกษาจะไม่สามารถได้รับอนุญาตให้ยื่นผลคะแนนสอบวัดความรู้ภาษาจีนหลังจากประกาศผลการศึกษา

ของภาคการศึกษานั้น ๆ แล้ว ตัวอย่างเช่น “นักศึกษา ก ได้รับผลการเรียนเป็นเกรด B รายวิชา CHI67-123 ในภาคการศึกษาที่ 1 โดยช่วงระหว่างปิดภาคการศึกษาที่ 1 เพื่อเริ่มภาคการศึกษาที่ 2 นั้น นักศึกษา ก ได้เข้าทดสอบวัดระดับความรู้ภาษาจีน HSK และได้รับคะแนน 180 ซึ่งจะไม่สามารถนำมาเทียบผลการศึกษาย้อนหลังได้ โดยผลการศึกษารายวิชา CHI67-123 ในภาคการศึกษาที่ 1 จะยังคงไว้เช่นเดิม”

5) แนวปฏิบัติการยื่นผลคะแนนการทดสอบวัดระดับความรู้ภาษาจีน HSK

5.1) นักศึกษายื่นผลคะแนนการทดสอบวัดระดับความรู้ภาษาจีน HSK ไปยังสำนักวิชาต้นสังกัด

5.2) สำนักวิชาต้นสังกัดรวบรวมผลคะแนนการทดสอบวัดระดับความรู้ภาษาจีน HSK ผ่านการพิจารณาของคณะกรรมการบริหารสำนักวิชาต้นสังกัด และนำส่งไปยังศูนย์บริการการศึกษา

5.3) ศูนย์บริการการศึกษาตรวจสอบความถูกต้อง ประมวลผลและบันทึกข้อมูลลงระบบของศูนย์บริการการศึกษา

6) การยกเว้นการเรียนและการปรับผลเป็นเกรด แต่ละรายวิชาตามข้อ 1) นักศึกษาต้องลงทะเบียนเรียนในรายวิชานั้นๆ และปฏิบัติตามข้อกำหนด 2)-5)

หมายเหตุ: การเทียบโอนรายวิชาในหลักสูตรภาษาจีน กำหนดให้รายวิชา CHI67-121 ภาษาจีนพื้นฐานเทียบได้กับรายวิชา CHI62-101 ภาษาจีน 1

### เงื่อนไขการเทียบคะแนนสอบวัดความรู้และทักษะทางเทคโนโลยีสารสนเทศ

นักศึกษาชาวไทยและนักศึกษาต่างชาติทุกหลักสูตรที่มีคะแนนสอบ Microsoft Office Specialist (MOS) ในแต่ละรายการ ได้แก่

- 1) Exam 77- 725 Word 2016: Core Document Creation, Collaboration and Communication หรือรายวิชาที่สูงกว่า เพื่อทดแทนรายวิชา INF67-172
- 2) Exam 77-727 Excel 2016: Core Data Analysis, Manipulation, and Presentation หรือรายวิชาที่สูงกว่า เพื่อทดแทนรายวิชา INF67-173
- 3) Exam 77-729 PowerPoint 2016: Core Presentation Design and Delivery Skills หรือรายวิชาที่สูงกว่า เพื่อทดแทนรายวิชา INF67-174
- 4) โดยมีรายละเอียดคะแนนการสอบดังนี้

4.1) นักศึกษามีคะแนนสอบมากกว่าหรือเท่ากับร้อยละ 80 สามารถขอยกเว้นการเรียนในรายวิชาดังกล่าว และได้รับผลการเรียนเป็นเกรด A

4.2) นักศึกษามีคะแนนสอบร้อยละ 75-79.99 สามารถขอยกเว้นการเรียนในรายวิชาดังกล่าว และได้รับผลการเรียนเป็นเกรด B+

4.3) นักศึกษามีคะแนนสอบร้อยละ 70-74.99 สามารถขอยกเว้นการเรียนในรายวิชาดังกล่าว และได้รับผลการเรียนเป็นเกรด B

4.4) นักศึกษามีคะแนนสอบน้อยกว่าร้อยละ 70 ไม่สามารถขอปรับคะแนนเป็นเกรดได้ และจะต้องลงทะเบียนเรียนตามปกติ

- 5) แนวปฏิบัติการยื่นผลคะแนนการทดสอบวัดความรู้ทางเทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1) นักศึกษายื่นผลคะแนนการทดสอบวัดความรู้ทางเทคโนโลยีสารสนเทศ ไปยังอาจารย์ผู้ประสานรายวิชาเพื่อตรวจสอบ และนำเข้าสู่ข้อมูลในระบบของศูนย์บริการการศึกษา

5.2) นักศึกษาต้องยื่นผลการสอบภายในสัปดาห์ที่ 2 ของภาคการศึกษาที่นักศึกษาลงทะเบียน